

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7391725号
(P7391725)

(45)発行日 令和5年12月5日(2023.12.5)

(24)登録日 令和5年11月27日(2023.11.27)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全131頁)

(21)出願番号	特願2020-38347(P2020-38347)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月6日(2020.3.6)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-137369(P2021-137369		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月16日(2021.9.16)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年2月3日(2023.2.3)		株式会社三共内
		審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、
識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、
前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、
前記特定報知実行手段は、
特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
前記縮小可変表示手段は、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに
関連して縮小識別情報を導出可能であり、
前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶

10

20

手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第1表示結果、又は、前記有利状態に制御されないことを示唆する第2表示結果を導出可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第2表示結果が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第2有利状態に制御可能であり、

前記特定可変表示において、識別情報の可変表示を仮停止させた後に再開する再可変表示を実行可能であり、

前記再可変表示が実行される場合に予告演出を実行可能であり、

縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記第1表示結果が導出される場合と、前記第2表示結果が導出される場合と、で前記予告演出の実行割合が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

変動表示結果に基づいて、有利状態に制御するとともに、変動表示結果に基づいて、所定状態に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基いて有利状態に制御する遊技機が提案されている（例えば特許文献1）。—

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-99307号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載のような遊技機では、小図柄の変動表示について考慮されていなかった。—

【0005】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、好適に小図柄の変動表示を行う遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、—

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、—

前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、—

前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、前記特定報知実行手段は、—

特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、—

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶

10

20

30

40

50

手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
 前記縮小可変表示手段は、
 前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶
 手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに
 関連して縮小識別情報を導出可能であり、
 前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶
 手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表
 示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 表示結果、又は、前記有利
 状態に制御されないことを示唆する第 2 表示結果を導出可能であり、
 前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利
 状態と、を含み、
 前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第 2 表示結果
 が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第 2 有利状態に制御可能であり、
 前記特定可変表示において、識別情報の可変表示を仮停止させた後に再開する再可変表示
 を実行可能であり、
 前記再可変表示が実行される場合に予告演出を実行可能であり、
 縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記第 1 表示結果が導出される場合と、前記
 第 2 表示結果が導出される場合と、で前記予告演出の実行割合が異なる。

10

(1) 他の遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊
 技機（例えば特徴部 9 4 A K のパチンコ遊技機 1 ）であって、

20

第 1 特別図柄の可変表示を実行する第 1 可変表示手段（例えば第 1 特別図柄表示器 8 a
 ）と、

第 2 特別図柄の可変表示を実行する第 2 可変表示手段（例えば第 2 特別図柄表示器 8 b
 ）と、

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に対応して装飾図柄（例えば演出図柄）の
 可変表示を実行する装飾可変表示手段（例えば演出表示装置 9 ）と、

通常状態よりも第 2 特別図柄の可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制
 御手段（例えば S 1 6 5 の処理を実行する C P U 5 6 ）と、を備え、

前記第 2 可変表示手段の表示結果が特定結果（例えば小当り図柄）となったことに基
 づいて特定領域（例えば V 入賞領域 8 7 0 ）を遊技媒体が通過可能な所定状態（例えば小当
 り遊技状態）に制御し、該所定状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基
 づいて前記有利状態に制御可能であり、

30

前記特別制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば 1 回変動で終了する
 特別状態）と、該第 1 特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第 2 特別状態（例えば 9
 9 回変動で終了する特別状態）と、のいずれかに制御可能であり、

前記装飾可変表示手段は、

装飾図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、

前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 0
 1、1 0 2、1 0 3、2 0 2、2 0 3 の変動パターン）と、前記擬似可変表示を所定回（
 例えば 4 回）実行する所定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 1 1、1
 1 2、2 1 2 の変動パターン）と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回（例
 えば 1 2 回）実行する特定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 1 3、1 1
 4、2 1 4 の変動パターン）と、のいずれかにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、
 前記第 2 特別状態において、前記第 2 可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる
 場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり（例
 えば図 1 9 - 4 (D) ）、

40

前記第 2 特別状態は、第 1 区間（例えば 5 回目の変動が終了するまでの区間）と、該第
 1 区間よりも後の第 2 区間（例えば 6 回目の変動が開始される以降の区間）と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、

50

前記第 2 区間において、前記第 1 区間よりも前記擬似可変表示を実行する割合が低く（例えば図 19 - 4（C）、（D））、

前記第 1 区間において、前記通常可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能である（例えば図 19 - 4（C）、（D））。

このような構成によれば、擬似可変表示により第 1 特別状態を長く見せることができ、第 2 特別状態の第 2 区間において擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

10

【図 2】当り種別表を示す図である。

【図 3】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図 4】各乱数を示す説明図である。

【図 5】当り判定テーブルおよび当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 6】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 7】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 8】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 11】大当り終了処理を示すフローチャートである。

20

【図 12】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 13】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 14】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 15】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 16】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 1】画面構成例を示す図である。

【図 17 - 2】始動入賞時コマンドの構成例を示す図である。

【図 17 - 3】変動パターンの構成例を示す図である。

【図 17 - 4】変動パターンの決定例を示す図である。

【図 17 - 5】各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。

30

【図 17 - 6】各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。

【図 17 - 7】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 8】確定演出図柄の決定例などを示す図である。

【図 17 - 9】小図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 10】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 11】最終変動演出処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 12】獲得演出処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 13】獲得演出が実行される場合の表示例を示す図である。

【図 17 - 14】キャラパネル画像の設定例を示す図である。

【図 17 - 15】保留関連データ記憶部の構成例などを示す図である。

40

【図 17 - 16】当り予告タイミングの決定例などを示す図である。

【図 17 - 17】獲得キャラクタ決定処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 18】獲得キャラクタ数の決定例を示す図である。

【図 17 - 19】当り予告用キャラクタやハズレ予告用キャラクタの決定例を示す図である。

【図 17 - 20】獲得演出の制御例を示す図である。

【図 17 - 21】小図柄変更設定処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 22】期待度アップ演出処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 23】期待度アップ演出が実行される場合の表示例を示す図である。

【図 17 - 24】当り予告期待度アップやハズレ予告期待度アップの決定例を示す図であ

50

る。

【図 17 - 25】期待度アップ条件の設定例を示す図である。

【図 17 - 26】予告演出処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 27】予告演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図 17 - 28】期待度アップ演出が終了した後の表示例を示す図である。

【図 17 - 29】期待度アップ演出が終了した後の表示例を示す図である。

【図 18 - 1】特徴部 100AK の変動パターンの構成例を示す図である。

【図 18 - 2】特徴部 100AK の変動パターンの決定例を示す図である。

【図 18 - 3】特徴部 100AK の各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。

【図 18 - 4】特別状態最終変動以降で停止表示される小図柄の一例を示している。

【図 18 - 5】小図柄が停止表示されるタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 18 - 6】特徴部 100AK の演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 18 - 7】特徴部 100AK の獲得演出処理を示すフローチャートである。

【図 18 - 8】特徴部 100AK の表示例を示す図である。

【図 18 - 9】特徴部 100AK の変形例における特別状態最終変動のタイミングチャート等である。

【図 19 - 1】特徴部 93AK の当り決定割合を示す説明図である。

【図 19 - 2】特徴部 93AK の当り振分を示す図である。

【図 19 - 3】特徴部 93AK の第 2 特別図柄の変動表示に対応した変動パターン一覧を示す図である。

【図 19 - 4】特徴部 93AK の第 2 特別図柄の変動表示に対応した変動パターンの決定割合の一例を示す図である。

【図 19 - 5】特徴部 93AK の特別状態に制御された以降の変動表示例を示すタイミングチャートである。

【図 19 - 6】特徴部 93AK の表示例を示す図である。

【図 19 - 7】特徴部 93AK の変形例の変動表示例を示すタイミングチャートである。

【図 19 - 8】特徴部 93AK の擬似可変表示パターンを示す図である。

【図 19 - 9】特徴部 93AK のチャンス目を示す図である。

【図 19 - 10】特徴部 93AK の擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。

【図 19 - 11】特徴部 93AK の擬似可変表示パターンを示す図である。

【図 19 - 12】特徴部 93AK の擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。

【図 19 - 13】特徴部 93AK の変動演出制御パターン設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよい。

【0009】

図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の形状に形成された外枠と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠と、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 とを有する。

【0010】

ガラス扉枠の下部表面には打球供給皿 3 を形成する上皿がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技媒体としての遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および遊技媒体としての遊技球を打球として打球発射装置から発射するときに操作する打球操作ハンドル 5 が設けられている。打球操作ハンドル 5 は、操作ノブともいう。ガラス扉枠 2 の奥手には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成された遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技領域 7 には、多数の遊技釘が植設されている。図 1 の遊技領域 7 には、遊技釘のうち一部の遊技釘が示されている。打球発射装置は、発射モータに

10

20

30

40

50

より駆動されるものであり、打球操作ハンドル 5 の回転操作位置に応じて、遊技球を打出す力（発射強度）が調整される。これにより、遊技者は、遊技領域 7 において希望する場所を狙って遊技球を発射することが可能である。

【 0 0 1 1 】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示や単に変動ともいう）可能な演出表示装置 9 が設けられている。遊技領域 7 においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路が、正面から見て演出表示装置 9 よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て演出表示装置 9 よりも右側の領域に主に設けられている。

10

【 0 0 1 2 】

第 1 経路に遊技球を流下させるために演出表示装置 9 の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第 2 経路に遊技球を流下させるために演出表示装置 9 の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第 1 経路は、遊技領域 7 の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第 2 経路は、遊技領域 7 の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【 0 0 1 3 】

なお、第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域 7 内における演出表示装置 9 の端面や遊技釘の配列等により分けられていればよい。

20

【 0 0 1 4 】

打球操作ハンドル 5 の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域 7 に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 0 1 5 】

遊技領域 7 のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口 1 3 が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 は、演出表示装置 9 の下方に配置されている。第 1 始動入賞口 1 3 には、進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、内部に第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a が設けられている。

30

【 0 0 1 6 】

遊技領域 7 のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、ゲート 3 2、可変入賞球装置 1 5、および、V 判定入賞装置 8 7 が設けられている。V 判定入賞装置 8 7 は、V 入賞装置ともいう。可変入賞球装置 1 5 は、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、ゲート 3 2 の内部にはゲートスイッチ 3 2 a が、第 2 始動入賞口 1 4 の内部には第 2 始動入賞口スイッチ 1 4 a が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。以下では、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞（進入）することを第 1 始動入賞、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞（進入）することを第 2 始動入賞とも称する。

40

【 0 0 1 7 】

第 1 始動入賞口 1 3 は、変動表示手段（可変表示手段）としての第 1 特別図柄の変動表示（可変表示）を開始するための始動入賞装置として、遊技球（始動入賞球）が進入（入賞）可能な入賞口構造物である。第 2 始動入賞口 1 4 は、変動表示手段（可変表示手段）としての第 2 特別図柄の変動表示（可変表示）を開始するための始動入賞装置として、遊技球（始動入賞球）が進入（入賞）可能な入賞口構造物である。

【 0 0 1 8 】

ゲート 3 2 は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球がゲート 3 2

50

を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口13に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口13に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口14、およびゲート32に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口14、およびゲート32に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0019】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が第1始動入賞口13に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球がゲート32、および、第2始動入賞口14に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

10

【0020】

V判定入賞装置87は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りである。

【0021】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰り返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（減速構造）が形成されている。

20

30

【0022】

小当り遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

【0023】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。V判定入賞装置87の作動口は、大当り可変入賞球装置20の大入賞口とは別個に設けられ、第2大入賞口としてのV大入賞口にもなる。また、V判定入賞装置87は、V入賞装置あるいはVアタッカーともいう。

40

【0024】

作動口から遊技球が進入可能なV判定入賞装置87の内部においては、遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域となるV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜し

50

た経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路871が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞部を有し、V入賞部から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【0025】

V入賞領域870の入賞部となるV入賞部の最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド24により駆動され、V入賞部を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞部が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞部が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技球を下方へ誘導可能な入賞球領域の内部に落下可能な状態となる。

10

【0026】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ15aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ15aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域に進入することになる。入賞球領域に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15bにより検出される。これにより、小当り遊技状態において作動口からV判定入賞装置87の内部に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ15aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15bにより検出される。

20

【0027】

小当り遊技状態において作動口が開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ15aおよびV判定入賞スイッチ15bにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球は、遊技盤6の内部に配置された所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときに、遊技球がV入賞領域870に入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。

30

【0028】

パチンコ遊技機1において、小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中には、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされている。さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入すると、遊技球が必ず（100%）V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87における作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（100%）遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することになる。

40

【0029】

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

50

させる構成を用いてもよい。

【0030】

V判定入賞装置87の前面側の一部には、「V」という文字形状で構成されたLEDによる発光体であるVランプ875が設けられている。Vランプ875は、小当り遊技状態において遊技球がV入賞領域870に入賞したときに基本的に白色で発光される。Vランプ875は、たとえば、基本的に白色で発光可能であるが、保留連を報知するときのように、遊技状況に応じた演出により、青色、赤色、および、虹色に発光色が変化可能である。なお、Vランプ875は、遊技者により視認可能な位置であれば、V判定入賞装置87において、前面部に設けられてもよく、内部に設けられてもよい。また、Vランプ875は、V判定入賞装置87とは異なる位置（たとえば、V判定入賞装置87の近傍位置等）に設けられてもよい。

10

【0031】

可変入賞球装置15は、第2始動入賞口14を遊技球が進入可能な遊技者にとって有利な状態（開状態）と、第2始動入賞口14を遊技球が進入不可能な遊技者にとって不利な状態（閉状態）とに変化する可変入賞球装置としての役物であり、入口部分にチューリップ状の開成翼片（左右一対形状）を備え、開成翼片の上方に、開成翼片が閉鎖状態での遊技球の進入を制限するストッパ部材が設けられている。この開成翼片は、ソレノイド16により駆動される。可変入賞球装置15は、普通図柄の表示結果が当りになると一定期間（たとえば、1秒間）開成することによって、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

20

【0032】

右遊技領域では、可変入賞球装置15およびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置15およびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0033】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置15、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

30

【0034】

遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての特別図柄を変動表示する変動表示手段として、第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。第1特別図柄と第2特別図柄は、いずれも特別図柄に含まれる。第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字や文字その他の記号を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置（LCD）で構成されている。演出表示装置9の表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期して、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられている。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄（飾り図柄とも呼ばれる）を変動表示する図柄表示領域（図柄表示エリア）が形成される。

40

【0035】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560によって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュ

50

ータ１００によって制御される。第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行し、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行すれば、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを総称して、特別図柄ということがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを総称して、特別図柄表示器（変動表示部）ということがある。

【００３６】

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器８ａ、８ｂを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。特別図柄表示器を１つのみ備える場合には、始動入賞口を１つのみ設ければよい。また、特別図柄表示器を１つのみ備える場合であっても、始動入賞口を２つ（複数）設け、いずれの始動入賞口に遊技球が入賞したときにも、１つの特別図柄表示器を変動表示させる制御をしてもよい。また、特別図柄表示器を２つ（複数）備える場合に、始動入賞口を１つ設け、所定の順番で２つの特別図柄表示器を変動表示させる（たとえば１回の始動入賞ごとに変動表示させる特別図柄表示器を切替える等）制御をしてもよい。

【００３７】

遊技領域７の下方には、大当たり可変入賞球装置２０が設けられている。大当たり可変入賞球装置２０は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される位置に配置されている。また、大当たり可変入賞球装置２０は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【００３８】

大当たり可変入賞球装置２０は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当たりが発生すると、ソレノイド２１によって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。大当たり可変入賞球装置２０の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ２３が設けられている。大当たり可変入賞球装置２０へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【００３９】

第１始動入賞口１３、第２始動入賞口１４、大当たり可変入賞球装置２０、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれかに遊技球が入賞すると、それぞれに応じて予め定められた数の賞球が払出される。なお、ゲート３２を遊技球が通過した場合にも賞球を払出するようにしてもよい。また、第１始動入賞口１３、および、第２始動入賞口１４のうちの少なくともいずれかについては、遊技球が入賞しても賞球が払出されないようにしてもよい。

【００４０】

遊技盤６の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００４１】

大当りは、第１特別図柄表示器８ａに大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたとき、および、第２特別図柄表示器８ｂに大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第１特別図柄表示器８ａに大当たり図柄が導出表示される。第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第２特別図柄表示器８ｂに大当たり図柄が導出表示される。このように、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当たり遊技状態となることを、「特別図柄による大当たり」や「特別図

10

20

30

40

50

柄大当り」と称する。

【 0 0 4 2 】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることを、V入賞と称する。小当りが発生した場合には、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。小当り遊技状態は、小当りが発生した場合に、V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態である。小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」や「小当り経由大当り」と称する。

【 0 0 4 3 】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）である。大当り遊技状態では、大当り可変入賞球装置20の大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰り返す繰返し継続制御が行われる場合がある。大当り遊技状態では、V入賞装置であるV判定入賞装置87の作動口をV大入賞口とする繰返し継続制御が行われ、V大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰り返す場合がある。繰返し継続制御において、大当り可変入賞球装置20の大入賞口が開放されている状態や、V判定入賞装置87のV大入賞口が開放されている状態は、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【 0 0 4 4 】

大当り遊技状態では、大当り可変入賞球装置20の大入賞口が開放状態とされた場合に、所定の開放状態の終了条件が成立したことに基づいて、大入賞口が閉鎖状態とされる。大入賞口における開放状態の終了条件は、大入賞口が開放状態とされてから、所定期間（たとえば29秒間）が経過したときに、または、所定個数（たとえば9個）の入賞球が発生したときに、成立するように設定された開放終了条件であればよい。大入賞口の開放終了条件が成立した場合のうち、継続権が発生した場合には、大当り可変入賞球装置20の大入賞口が再び開放状態とされる。大当り可変入賞球装置20の大入賞口を開放状態とするラウンドの継続権は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる最終ラウンド（8ラウンドまたは10ラウンド）に達するまで繰返し発生可能である。

【 0 0 4 5 】

大当り遊技状態では、V判定入賞装置87のV大入賞口が開放状態とされた場合に、所定の開放状態の終了条件が成立したことに基づいて、V大入賞口が閉鎖状態とされる。第2大入賞口としてのV大入賞口における開放状態の終了条件は、V大入賞口が開放状態とされてから、所定期間（例えば29秒間）が経過したとき、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したときに、成立するように設定された開放終了条件であればよい。開放終了条件は、大入賞口における開放状態の場合とV大入賞口における開放状態の場合とで、一部または全部が相違していてもよいし、一部または全部が共通していてもよい。V大入賞口の開放終了条件が成立した場合のうち、継続権が発生した場合には、V入賞装置であるV判定入賞装置87においてV大入賞口となる作動口が再び開放状態とされる。V入賞装置のV大入賞口を開放状態とするラウンドの継続権は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる最終ラウンド（5ラウンドまたは10ラウンド）に達するまで繰返し発生可能である。最終ラウンドに達する開放回数は、大入賞口が開放状態とされる場合とV大入賞口が開放状態とされる場合とで、一部または全部が相違していてもよいし、一部または全部が共通していてもよい。

【 0 0 4 6 】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立した後、変動表示の開始条件が成立したことに基づいて開始され、特図変動時間などの変動表示時間が経過すると、表示結果として最終的な停止図柄である確定特別図柄を導出する。第1始動条件は、第1特別図柄の変動表示に対応する第1実行条件であり、たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第1始動入賞口13を通過する第1始動入賞の発生に基づいて成立可能である。第2始動条件は、第2特別図柄の変

10

20

30

40

50

動表示に対応する第2実行条件であり、たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第2始動入賞口14を通過する第2始動入賞の発生に基づいて成立可能である。変動表示の開始条件は、たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態であるときに、成立可能である。遊技球の通過は、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入ることによる入賞を含む概念である。また、表示結果の導出は、識別情報としての表示図柄を最終的に停止表示させる確定表示のことである。

【0047】

第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶する。このような変動表示に関する情報の記憶は、保留記憶と呼ばれる。保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す(特定する)場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【0048】

第1特別図柄については、第1始動入賞口13への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口14への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【0049】

第2始動入賞口14への第2始動入賞が発生したときには、既に第1始動入賞の保留記憶があったとしても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【0050】

第1特別図柄表示器8bおよび第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する1つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、第2特別図柄保留記憶表示器18bを点灯し、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、第2特別図柄保留記憶表示器18bを消灯する。第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0051】

演出表示装置9の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、たとえば7セグメントLEDといった、0~9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0~9の数字または記号を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0052】

遊技球がゲート32を通過すると、普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。普通図柄表示器10における停止図柄が、たとえば、図柄「7」といった、当り図柄に含まれる所定の図柄である場合に当りとなり、可変入賞球装置15が遊技者にとって不利な閉状態から所定時間に限って遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過があ

10

20

30

40

50

る毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

【 0 0 5 3 】

パチンコ遊技機 1 には、スティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。スティックコントローラ 1 2 2 は、遊技者が把持して、たとえば、前後左右といった、複数方向に傾倒する操作が可能である。スティックコントローラ 1 2 2 にはトリガボタン 1 2 5 が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部にはトリガセンサ 1 2 1 が内蔵されている。トリガボタン 1 2 5 は、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を、たとえば、左手といった、操作手で把持した状態において、たとえば、人差し指といった、所定の操作指で押引操作すること等により所定の指示操作が可能である。トリガセンサ 1 2 1 は、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作といった、遊技者の動作を検知可能である。スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には傾倒方向センサユニット 1 2 3 が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 にはバイブレータ用モータ 1 2 6 が内蔵されている。傾倒方向センサユニット 1 2 3 は、操作桿に対する傾倒操作といった、遊技者の動作を検知可能である。バイブレータ用モータ 1 2 6 は、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるための偏心モータである。

10

【 0 0 5 4 】

パチンコ遊技機 1 の上皿において打球供給皿 3 を形成する部材には、プッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、たとえば、スティックコントローラ 1 2 2 の上方といった、上皿本体の上面における手前側の所定位置に配置され、遊技者が押下操作等により所定の指示操作が可能である。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュセンサ 1 2 4 が設けられている。プッシュセンサ 1 2 4 は、プッシュボタン 1 2 0 に対する押下操作といった、遊技者の動作を検知可能である。

20

【 0 0 5 5 】

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

30

【 0 0 5 6 】

遊技者は、パチンコ遊技機 1 に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第 1 特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切り替えて、開放される大当たり可変入賞球装置 2 0 を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、演出表示装置 9 の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、演出表示装置 9 の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。右打ち促進報知は、右打ち報知ともいう。

【 0 0 5 7 】

40

大当たり遊技状態中は、開放状態とされた大当たり可変入賞球装置 2 0 の大入賞口や V 判定入賞装置 8 7 の V 大入賞口を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、特別状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、特別状態となっていれば特別状態が開始されることを報知する特別状態開始報知が演出表示装置 9 の画面上で行われる。また、特別状態中には、右打ち促進報知も行われる。特別状態が終了した後は、特別状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切り替えて第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、特別状態が終了した場合には、演出表示装置 9 の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知が行われるようにしてもよい。左打ち促進報知は、左打ち報知ともいう。

50

【 0 0 5 8 】

大当り遊技終了後の特別状態中は、右打ちにより第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15を狙い遊技を行う。第2始動入賞口14に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま大当り可変入賞球装置20やV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口14に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果である小当り図柄となれば、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、演出表示装置9の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、たとえば、小当りに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミングといった、遊技状況に応じた特定のタイミングで、右打ち促進報知も行われる。

10

【 0 0 5 9 】

小当り遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、演出表示装置9の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、演出表示装置9の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって大当り可変入賞球装置20またはV判定入賞装置87が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま大当り可変入賞球装置20やV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。

20

【 0 0 6 0 】

小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、演出表示装置9の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、演出表示装置9の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、特別状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置15を狙い遊技を行う。特別状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口13に遊技球が入賞するように遊技を行う。特別状態の終了時には、演出表示装置9の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

30

【 0 0 6 1 】

図2は、当り種別表を示している。当り種別表には、当り種別ごとに、当り発生条件、当り後制御状態、開放回数などが示されている。当り後制御状態は、大当り遊技状態が終了した後に制御可能な遊技状態である。開放回数は、大当り遊技となるラウンドの実行回数が、各ラウンドにおける開放時間を含めて示されている。図2に示す当り種別表では、当り種別として、第1特図大当りA、第1特図大当りB、第1特図大当りC、第2特図大当り、小当り経由大当りX、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZが設けられている。

40

【 0 0 6 2 】

小当りは、可変入賞球装置15に設けられた第2始動入賞口14に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態は、大当り遊技状態に制御されなければ、小当り前と同じである。小当り遊技状態中には、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球に応じて賞球が払い出される。特別図柄の表示結果が大当り図柄や小当り図柄にはならない場合に、その特別図柄の表示結果はハズレ図柄となる。

50

【 0 0 6 3 】

小当りによりV判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入(V入賞)した場合は、小当り経由大当りが発生する。小当り経由大当りには、当り後制御状態や開放回数的一方または両方が相違する複数種類の大当り遊技状態に応じて、小当り経由大当りX、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZが含まれる。小当り経由大当りXは、大当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口がV大入賞口として開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が10ラウンドとなる。小当り経由大当りXにおける小当りは、第1小当りともいう。小当り経由大当りYは、大当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口がV大入賞口として開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が10ラウンドとなる。小当り経由大当りYにおける小当りは、第2小当りともいう。小当り経由大当りZは、大当り遊技状態において大当り可変入賞球装置20の大入賞口が開放されるラウンドを実行可能であり、そのラウンド数が5ラウンドとなる。小当り経由大当りZにおける小当りは、第3小当りともいう。図2の「開放回数」では、小当り遊技状態に対応してV判定入賞装置87の作動口が開放される場合を「V入賞装置」で示し、大当り遊技状態に対応してV判定入賞装置87の作動口がV大入賞口として開放される場合を「V大入賞口」で示している。

10

【 0 0 6 4 】

小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りともいう。図柄大当りには、第1特別図柄の変動表示に基づいて制御可能な大当り遊技状態に応じて、第1特図大当りA、第1特図大当りB、第1特図大当りCが含まれ、第2特別図柄の変動表示に基づいて制御可能な大当り遊技状態に応じて、第2特図大当りが含まれている。

20

【 0 0 6 5 】

大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に特別状態に制御される大当りである。遊技者にとって有利な有利状態には、大当り遊技状態において大当り可変入賞球装置20の大入賞口が開放することや、V判定入賞装置87の作動口がV大入賞口として開放すること、含まれていればよい。

30

【 0 0 6 6 】

特別状態は、遊技者にとって有利な有利状態のうち、大当り遊技状態とは異なる遊技状態の一例である。特別状態では、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口14への入賞を容易化(高進入化、高頻度化)する高ベース制御が行われる。「ベース」とは、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である。この割合を高める積極的な制御が「高ベース制御」であり、高ベース制御が行われる状態を高ベース状態ともいい、高ベース制御が行われない状態を低ベース状態ともいう。高ベース制御は、たとえば、特別図柄の変動開始の契機となる始動入賞の発生を高める制御として実現される。そのために、可変入賞球装置15(いわゆる電動チューリップ)の開放頻度や開放回数を増加させ、あるいは1回の開放時間を長くすることによって、その可変入賞球装置15に設けられた第2始動入賞口14への入賞を容易化する制御として実現できる。可変入賞球装置15が開状態になりやすく第2始動入賞口14を遊技球が通過しやすい制御は、電チューサポート制御や電サポともいう。高ベース状態では、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより、その可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞が容易化(高進入化、高頻度化)される。

40

【 0 0 6 7 】

高ベース制御や電チューサポート制御としては、普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、開放回数増加制御のうち、一部または全部の制御が行われる。普通

50

図柄短縮制御は、普通図柄の変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの変動時間を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御である。普通図柄確変制御は、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御である。開放時間延長制御は、普通電動役物となる可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御である。開放回数増加制御は、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御である。こうした制御が行われるときには、制御が行われないうきに比べて、特別図柄の変動契機となる可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、遊技球が始動入賞しやすくなる。

【 0 0 6 8 】

第 1 特図大当り A の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第 1 特図大当り B の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 5 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第 1 特図大当り C の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 3 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。第 2 特図大当りの当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当り X の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当り Y の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 5 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。小当り経由大当り Z の当り後制御状態は、特別図柄の変動表示が 1 5 回実行されるまで特別状態を継続可能となる。このように、大当り遊技状態が終了した後は、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示回数が、3 回、1 5 回、1 0 0 回のいずれかといった、当り種別に応じた回数に設定される。特別状態が終了する前に特別図柄の変動表示などに基づいて大当りが発生した場合には、大当り遊技状態が終了した後に、改めて当り種別に応じた特別図柄の変動表示回数となるまで特別状態に制御可能となる。

【 0 0 6 9 】

図 2 に示す当り種別の設定では、当り種別が第 1 特図大当り B である場合に、当り種別が第 1 特図大当り C である場合よりも、当り後制御状態として特別状態であるときに実行可能な変動表示回数が多くなるので、遊技者にとって有利な大当りが発生する。当り種別が第 1 特図大当り A である場合には、当り種別が第 1 特図大当り B、第 1 特図大当り C のいずれかである場合よりも、当り後制御状態として特別状態であるときに実行可能な変動表示回数が多くなるので、遊技者にとって有利な大当りが発生する。このように、パチンコ遊技機 1 において制御可能な大当り遊技状態は、たとえば、第 1 特図大当り C の場合における大当り遊技状態といった、第 1 有利状態となる大当り遊技状態と、第 1 特図大当り A、第 1 特図大当り B のいずれかの場合における大当り遊技状態といった、第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態となる大当り遊技状態とを、含んでいる。

【 0 0 7 0 】

特別状態では、特別図柄や演出図柄などの変動時間が通常状態よりも短縮される時短制御が行われてもよい。これに対し、特別状態では時短制御が行われなくてもよい。特別状態では高ベース制御や電チューサポート制御が行われる一方で、時短制御が行われないことにより、たとえば、3 回といった、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示回数が少ない場合であっても、可変入賞球装置 15 が開状態になり第 2 始動入賞口 1 4 を遊技球が通過しやすい期間を十分に確保することができ、遊技者は、右打ちにより第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球を通過させやすくなる。第 2 特別図柄の変動表示では、1 / 1 5 という割合で小当りが発生する。そのため、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、第 1 特別図柄の変動表示による大当りや第 2 特図大当りと比べて、小当り経由大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる。このような設定により、小当り経由大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由大当りの発生に対する遊技者の期待感を高められる。特別状態では右打ちにより第 2 始動入賞口 1 4 に向けた遊技球の発射が促進され、通常状態とは異なる遊技性を実現することが可能になる。

【 0 0 7 1 】

第 1 始動入賞口 1 3 は、第 1 経路から入賞可能に設けられている。低ベース状態である

通常状態のときには、高ベース制御や電チューサポート制御が行われないので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。大当り可変入賞球装置20やV判定入賞装置87は、第2経路から入賞可能に設けられている。大当り遊技状態のときには、大当り可変入賞球装置20の大入賞口やV判定入賞装置87のV大入賞口となる作動口が開放されるので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。小当り遊技状態のときには、V判定入賞装置87の作動口が開放されるので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。なお、このような有利さの比較に限らず、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。たとえば、その他の入賞口が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすい構成を採用してもよい。その他の入賞口は、始動入賞用でも非始動入賞用でもよい別の可変入賞口であればよい。

10

【0072】

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

20

【0073】

RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間において、RAM55の一部または全部の内容は保存される。RAM55の内容を保存可能な所定期間は、電力供給が停止してから、バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまでの期間であればよい。少なくとも、特別図柄プロセスフラグといった、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと、未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

30

【0074】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、CPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行する。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ560またはCPU56が制御を実行または処理を行うということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたがって制御を実行することである。主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

40

【0075】

乱数回路503は、判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。判定用の乱数は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りや小当りとするか否かの判定に用いられる。乱数回路503は、初期値と上限値とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新する。数値データの初期値は、たとえば、0であればよい。数値データの上限値は、たとえば、65535であればよい。乱数回路503では、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出

50

）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる。このように、乱数回路 503 は、数値データの更新や読出による乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0076】

主基板 31 には、入力ドライバ回路 58 と、出力回路 59 とが搭載されている。入力ドライバ回路 58 は、ゲートスイッチ 32 a、第 1 始動入賞口スイッチ 13 a、第 2 始動入賞口スイッチ 14 a、V 入賞スイッチ 87 a、V 判定入賞スイッチ 15 a、および、V 判定排出スイッチ 15 b のそれぞれからの検出信号を、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える。出力回路 59 は、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、大当り可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21、V 判定入賞装置 87（可動部 872）を開閉するソレノイド 22、および、V 入賞判定入賞装置 87（領域 870 可動部 87）を開閉するソレノイド 22、V 入賞領域 870（開閉部材）を開閉するソレノイド 24 を、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する。払出制御基板 37 は、球払出装置 97 を制御することで、出玉の払出を制御する。

【0077】

遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b および普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行う。

【0078】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/O ポート部 105 等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と協働して演出表示装置 9 の表示制御を行う。

【0079】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方方向にのみ信号を通過させる中継基板 77 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行う他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御、V ランプ 875 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行う等、各種の演出制御を行う。

【0080】

演出制御用 CPU 101 は、トリガセンサ 121、傾倒方向センサユニット 123、プッシュセンサ 124 から、I/O ポート部 105 を介して操作検出信号が入力される。トリガセンサ 121 からの操作検出信号は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 125 に対する押引操作といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。傾倒方向センサユニット 123 からの操作検出信号は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する傾倒操作といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。プッシュセンサ 124 からの操作検出信号は、プッシュボタン 120 に対する押下行為といった、遊技者の操作行為となる動作の検出を示す情報信号である。演出制御用 CPU 101 は、I/O ポート部 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0081】

図 4 は、各乱数を示す説明図である。図 4 においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。図 4 に示す乱数の種別として、ランダム R と、ランダム 1 ~ 5 とが設けられている。各乱数は、以下のように使用される。

【0082】

10

20

30

40

50

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

10

【 0 0 8 3 】

第 1 特別図柄に基づく大当りには、第 1 特図大当り A ~ 第 1 特図大当り C といった、複数の当り種別における大当りが含まれている。第 2 特別図柄に基づく小当りには、小当り経由大当り X ~ 小当り経由大当り Z といった、複数の当り種別における小当りが含まれている。当り判定用乱数であるランダム R の値に基づいて、第 1 特別図柄の変動表示で大当りとする決定がされたとき、または、第 2 特別図柄の変動表示で大当りや小当りとする決定がされたときには、当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値に基づいて、当り種別が、いずれかの種別に決定される。小当り経由大当りの場合には、V 入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。当り種別が決定されるときには、当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値に基づいて、大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄を決定する。変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数であるランダム 2 を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数であるランダム 3 を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。このような 2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1 または複数の変動パターンが属している。変動パターンは、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、特別状態であるときと、特別状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、特別状態であるときには、特別状態でないときとは異なる変動パターンを選択可能となる。

20

30

【 0 0 8 4 】

変動パターン種別には、小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別と、小当りとなるときに選択不可能な変動パターン種別とが含まれている。たとえば、小当りと関連性がある演出が実行される変動パターン種別と、小当りと関連性がない演出が実行される変動パターン種別とが、予め用意されていればよい。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが含まれてもよい。このような小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが実行されたときには、遊技者の期待感を盛上げることが可能となる。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りとなるときと、小当りとならないときとの両方で選択可能であってもよい。小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別は、小当りとなるときと、大当りとなるときとの両方で選択可能であってもよい。これにより、小当りとなるときに選択可能な変動パターン種別であっても、小当りとならないときも生じるので、実行される変動パターンの種別から小当りとなるのが遊技者に予め認知されてしまうことがないようにすることができる。一方、小当りとなるときに選択不可能な変動パターン種別は、たとえば、小当りを経由せずに直接大当りとなることを示唆するような小当りと関連性がない演出がされる変動パターン等であり、小当りとなるときに選択不可能とすることにより、変動パターンの演出と、表示結果との関連性が複雑化しないようにすることができる。小当りとなるときに選択可能な変動パターンは、V 判定入賞装置 8 7 の開放制御との対応関係に基づいて、特定の変動時間に設定されたものが選択されるように設定されてもよ

40

50

い。このような小当りに関する所定の示唆演出が実行される変動パターンが、小当りとなるときに実行可能となるようにすれば、変動表示時における遊技者の小当りへの期待感を高めることができる。さらに、大当りを得るために所定期間内にV判定入賞装置87へ遊技球を進入させる必要があるという、小当り遊技状態特有の遊技に遊技者が容易に対応可能な状態となることにより、遊技者がV判定入賞装置87へ遊技球を進入させる有利状態を逃がしにくいようにすることが可能となる。

【0085】

小当りとなるときに選択可能な変動パターンは、小当りに関する所定の示唆演出が実行されるものでなくてもよい。小当りとなるときと、はずれとなるときと、大当りとなるときとで、変動パターンを分けて設けてもよい。変動パターンは、小当りとなるときと、はずれとなるときと、大当りとなるときとで、変動パターンを分けて、いずれの変動表示結果となるときにも、選択対象の変動パターンの種類の範囲が同じとなるようにしてもよい。変動パターン種別と変動パターンとを別々に設定し、2段階の抽選処理によって変動パターンを決定するのではなく、変動パターン種別を設けずに変動パターン判定用乱数のみを用いて、1段階で変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0086】

図5は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、第1特図大当り種別判定テーブル、第2特図大当り種別判定テーブル、小当り経由大当り判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM54に記憶されている。図5(A)に示す第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルである。図5(B)に示す第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルである。図5(C)に示す第1特図大当り種別判定テーブルは、第1特別図柄により大当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。図5(D)に示す第2特図大当り種別判定テーブルは、第2特別図柄により大当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。図5(E)に示す小当り経由大当り種別判定テーブルは、第2特別図柄により小当りと判定されたときの当り種別を決定するためのデータテーブルである。

20

【0087】

第1特図当り判定テーブルは、当り判定用乱数であるランダムRの値と比較される大当り判定値が設定されていればよい。第1特図当り判定テーブルにおける大当り判定値の設定による大当り確率は、第1特別図柄の変動表示において大当りとなる割合を示す。第2特図当り判定テーブルは、当り判定用乱数であるランダムRの値と比較される大当り判定値および小当り判定値が設定されていればよい。第2特図当り判定テーブルにおける大当り判定値の設定による大当り確率は、第2特別図柄の変動表示において大当りとなる割合を示す。第2特図当り判定テーブルにおける小当り判定値の設定による小当り確率は、第2特別図柄の変動表示において小当りとなる割合を示す。

30

【0088】

CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞である第1始動入賞、または、第2始動入賞口14への始動入賞である第2始動入賞が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路503からランダムRのカウント値を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。この場合に、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることの決定は、小当り経由の大当りにすることの仮決定を意味する。小当りの場合には、V入賞が生じなければ大当りに制御されないため、大当りが発生可能であるものの未だ大当りが確定しない仮決定となる。

40

50

【 0 0 8 9 】

大当りにするか否かの決定は、大当り遊技状態に移行させるか否かの決定と、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否かの決定とを、含んでいる。小当りにするか否かの決定は、小当り遊技状態に移行させるか否かの決定と、第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否かの決定とを、含んでいる。第 1 特別図柄については、小当りとする判定がされないように設定されているが、第 1 特別図柄について、所定の確率で小当りとする判定がされるように設定してもよい。

【 0 0 9 0 】

第 1 特図大当り種別判定テーブル、第 2 特図大当り判定テーブル、小当り経由大当り判定テーブルはそれぞれ、当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値と比較される当り種別判定値が設定されていればよい。第 1 特図大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、第 1 特図大当り A ~ 第 1 特図大当り C のそれぞれに対応して設定されていればよい。図 5 (C) に示す第 1 特図大当り種別判定テーブルでは、5 / 1 0 0 の割合で第 1 特図大当り A に決定され、4 5 / 1 0 0 の割合で第 1 特図大当り C に決定され、5 0 / 1 0 0 の割合で第 1 特図大当り C に決定されるように、当り種別判定値が設定されている。第 2 特図大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、第 2 特図大当りに対応して設定されていればよい。図 5 (D) に示す第 2 特図大当り種別判定テーブルでは、1 0 0 / 1 0 0 の割合で第 2 特図大当りに決定されるように、当り種別判定値が設定されている。小当り経由大当り種別判定テーブルにおける当り種別判定値は、小当り経由大当り X ~ 小当り経由大当り Z のそれぞれに対応して設定されていればよい。図 5 (E) に示す小当り経由大当り種別判定テーブルでは、3 0 / 1 0 0 の割合で小当り経由大当り X に決定され、3 5 / 1 0 0 の割合で小当り経由大当り Y に決定され、3 5 / 1 0 0 の割合で小当り経由大当り Z に決定されるように、当り種別判定値が設定されている。

【 0 0 9 1 】

当り種別判定値は、第 1 特別図柄の大当り図柄や、第 2 特別図柄の大当り図柄または小当り図柄を、決定する判定値としても用いられる。このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、C P U 5 6 は、当り種別として、ランダム 1 の値が一致した当り種別判定値に対応する当り種別を決定するとともに、大当り図柄または小当り図柄として、ランダム 1 の値が一致した大当り図柄または小当り図柄を決定する。これにより、当り種別と、当り種別に対応する大当り図柄または小当り図柄とが同時に決定されてもよい。

【 0 0 9 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 へ送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信可能な複数種類の演出制御コマンドは、たとえば、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第 1 図柄変動指定コマンド、第 2 図柄変動指定コマンド、図柄確定指定コマンド、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンド、第 1 始動入賞指定コマンド、第 2 始動入賞指定コマンド、通常状態指定コマンド、特別状態指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンド、第 2 保留記憶数指定コマンド、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、小当り開始指定コマンド、小当り終了指定コマンド、V 入賞指定コマンド、V 判定入賞球検出指定コマンドのうち、一部または全部のコマンドを含んでいればよい。

【 0 0 9 3 】

変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置 9 において変動表示される変動パターンを指定する。たとえば、複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがあればよい。変動パターンコマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもあり、変動パターンコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。表示結果指定コマンドは、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を指定する。第 1 図柄変動指定コマンドは、第 1 特別

10

20

30

40

50

図柄の変動表示を開始することを指定する。第 2 図柄変動指定コマンドは、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを指定する。図柄確定指定コマンドは、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動を終了することを指定する。

【 0 0 9 4 】

当り開始指定コマンドは、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する。大入賞口開放中指定コマンドは、各回のラウンドにおける大入賞口開放中や V 大入賞口開放中の表示を指定する。大入賞口開放後指定コマンドは、各回のラウンドにおける大入賞口開放後や V 大入賞口開放後の閉鎖に応じた表示を指定する。当り終了指定コマンドは、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する。第 1 始動入賞指定コマンドは、第 1 始動入賞があったことを指定する。第 2 始動入賞指定コマンドは、第 2 始動入賞があったことを指定する。通常状態指定コマンドは、遊技状態が通常状態すなわち低ベース状態であることを指定する。特別状態指定コマンドは、遊技状態が特別状態すなわち高ベース状態であることを指定する。第 1 保留記憶数指定コマンドは、第 1 保留記憶数を指定する。第 2 保留記憶数指定コマンドは、第 2 保留記憶数を指定する。図柄指定コマンドは、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時における入賞時判定結果のうち、大当り判定や小当り判定、当り種別判定の判定結果に応じて、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、当り種別の判定結果を指定する。変動種別コマンドは、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時における入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定の判定結果を指定する。

【 0 0 9 5 】

小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を指定する。小当り終了指定コマンドは、小当り遊技状態の終了を指定する。V 入賞指定コマンドは、V 入賞があったことを指定する。V 判定入賞球検出指定コマンドは、V 入賞球と V 入賞球以外の入賞球との両方を含めて、V 判定入賞装置 8 7 への入賞球を検出したことを指定する。

【 0 0 9 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の R A M 5 5 には、第 1 保留記憶バッファと、第 2 保留記憶バッファとが、設けられている。第 1 保留記憶バッファは、第 1 特別図柄に関する保留情報を記憶可能である。第 2 保留記憶バッファは第 2 特別図柄に関する保留情報を記憶可能である。第 1 保留記憶バッファには、たとえば、4 といった、第 1 保留記憶数の上限値に対応した保存領域が確保されている。第 2 保留記憶バッファには、たとえば、4 といった、第 2 保留記憶数の上限値に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファと第 2 保留記憶バッファは、ハードウェア乱数として、当り判定用乱数であるランダム R、および、ソフトウェア乱数として、当り種別決定用乱数であるランダム 1、変動パターン種別判定用乱数であるランダム 2、変動パターン判定用乱数であるランダム 3 を、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数に対応付けて記憶可能である。第 1 保留記憶バッファに記憶される保留情報を構成するデータは、第 1 保留記憶データともいう。第 2 保留記憶バッファに記憶される保留情報を構成するデータは、第 2 保留記憶データともいう。このように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる当り判定用乱数など、第 1 保留記憶データによる保留情報が記憶される。第 2 保留記憶バッファには、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる当り判定用乱数など、第 2 保留記憶データによる保留情報が記憶される。

【 0 0 9 7 】

第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に基づいて、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存する処理を実行する。第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存する処理を実行する。このような始動入賞に関する情報が第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに記憶されることは、保留記憶されともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路 5 0 3 を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【 0 0 9 9 】

図 6 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 6 に示すステップ S （以下、単に「 S 」と示すこともある）2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断検出処理（ S 2 0 ）を実行して、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。次いで、スイッチ処理（ S 2 1 ）では、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a、第 2 始動入賞口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3、V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a、および、V 判定排出スイッチ 1 5 b の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う。

【 0 1 0 0 】

次に、C P U 5 6 は、表示制御処理（ S 2 2 ）を実行し、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、 S 3 2、 S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。また、判定用乱数更新処理（ S 2 3 ）を実行し、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および小当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する。C P U 5 6 は、さらに、初期値用乱数更新処理（ S 2 4 ）および表示用乱数更新処理（ S 2 5 ）を実行し、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する。続いて、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理（ S 2 6 ）を実行し、特別図柄プロセスフラグにしたがって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b の表示状態、大当り可変入賞球装置 2 0 の大入賞口や V 大入賞口を含めた V 判定入賞装置 8 7 の作動口を、所定の順序で制御する。特別図柄プロセス処理では、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 0 1 】

次いで、普通図柄プロセス処理（ S 2 7 ）を実行し、普通図柄プロセスフラグにしたがって、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御する。普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。また、C P U 5 6 は、演出制御コマンド制御処理（ S 2 8 ）を実行し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する。さらに、C P U 5 6 は、情報出力処理（ S 2 9 ）を実行し、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する。

【 0 1 0 2 】

また、C P U 5 6 は、賞球処理（ S 3 0 ）を実行し、第 1 始動入賞口スイッチ 1 3 a、第 2 始動入賞口スイッチ 1 4 a および役物入賞スイッチ 2 5 a の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行う。続いて、出力処理（ S 3 1 ）を実行し、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域におけるソレノイドのオン / オフに関する内容を出力ポートに出力する。そして、C P U 5 6 は、特別図柄表示制御処理（ S 3 2 ）を実行し、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する。さらに、C P U 5 6 は、普通図柄表示制御処理（ S 3 3 ）を実行し、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示

10

20

30

40

50

を行うための普通図柄表示制御データを、普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する。CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。その後、割込許可状態に設定し(S34)、タイマ割込処理を終了する。以上の制御によって、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0103】

図7は、特別図柄プロセス処理(S26)を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する(S311)。そして、特別図柄プロセスフラグの値で示される内部状態に応じて、S300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0104】

始動口スイッチ通過処理(S311)では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が、たとえば、4といった、上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データを抽出する。このとき抽出される数値データは、たとえば、当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数を含む数値データであればよい。これらの数値データは、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存される。始動口スイッチ通過処理では、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が、たとえば、4といった、上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データを抽出する。このとき抽出される数値データは、たとえば、当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数を含む数値データであればよい。これらの数値データは、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納して保存される。

20

【0105】

特別図柄通常処理(S300)は、変動表示の表示結果を大当り、小当りとするか否かの決定、および、大当り、小当りとする場合の当り種別の決定等を行う処理である。変動パターン設定処理(S301)は、変動パターンの決定および変動時間タイマの計時開始等の制御を行う処理である。表示結果指定コマンド送信処理(S302)は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う処理である。特別図柄変動中処理(S303)は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると、特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理(S304)は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

30

【0106】

大入賞口開放前処理(S305)は、大当り遊技状態となったときに、大当り可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行う処理である。大入賞口開放中処理(S306)は、大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがない場合には、大当り終了処理に移行する。大当り終了処理(S307)は、大当り遊技状態の終了時の表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御等を行う処理である。

40

【0107】

小当り開放前処理(S308)は、小当り遊技状態となったときに、V判定入賞装置87において作動口を開放する制御等を行う処理である。小当り開放中処理(S309)は、V判定入賞装置87内のV入賞領域870に遊技球がV入賞したか否かを確認し、V入

50

賞したときにV入賞指定コマンドを送信する処理、および、小当りの終了タイミングとなったときに小当り終了指定コマンドを送信する処理等の処理を行う処理である。小当り終了処理(S 3 1 0)は、大当り可変入賞球装置20内のV入賞領域870に遊技球がV入賞したときに、大当り遊技状態に移行させるための処理として、大当り開始指定コマンドの送信、大当り表示時間の設定、大当り開放態様の設定、大入賞口開放前処理のプロセスフラグの移行設定等を実行し、一方、当該V入賞がされていないときに、大当り遊技状態に移行させずに、特別図柄通常処理(S 3 0 0)に移行させるための処理を実行する処理である。

【0108】

図8は、S 3 1 2の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する(S 1 2 1 1)。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、S 1 2 2 1に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1始動入賞の検出に対応して、第1保留記憶数が上限値に達しているか否かを確認する(S 1 2 1 2)。具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 1に移行する。第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S 1 2 1 3)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S 1 2 1 4)。S 1 2 1 4の処理では、当り判定用乱数であるランダムR、当り種別決定用乱数であるランダム1、変動パターン種別判定用乱数であるランダム2、および、変動パターン判定用乱数であるランダム3が抽出され、保存領域に格納される。この場合に、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(S 1 2 1 5)。入賞時演出処理では、検出した第1始動入賞に基づく変動について、変動表示結果や変動パターン種別を、その変動が実行されるより前となる始動入賞時に予め判定する。

【0109】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理(S 3 0 0)で、当該保留情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、変動表示結果を小当り表示結果とするか否かの決定、および、当り種別の決定を、各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、小当り判定値、および、当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理(S 3 0 1)において変動パターン種別を含む変動パターンの決定を、各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【0110】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に始動入賞したことにより保留情報が記憶されたタイミングで、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留情報を先読みし、その先読みした保留情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、小当り判定値、当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。それによって、演出制御用マイクロコンピュータ100では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなることの予告あるいは大当りとなる可能性の予告を行う先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 1 】

C P U 5 6 は、S 1 2 1 5 における入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 1 6) と、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 1 7) とを行う。また、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 1 8) とともに、第 1 保留記憶数カウンタの値に対応する第 1 保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 1 9) を行う。S 1 2 1 6 , S 1 2 1 7 の処理を実行することによって、高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態など、遊技状態にかかわらず、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信される。S 1 2 1 6 ~ S 1 2 1 9 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 始動入賞指定コマンドおよび第 1 保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

10

【 0 1 1 2 】

始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態であるか否かを確認する (S 1 2 2 1) 。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態であれば、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否かを確認する (S 1 2 2 2) 。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (S 1 2 2 3) 。次いで、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する (S 1 2 2 4) 。S 1 2 2 4 の処理では、当り判定用乱数であるランダム R、当り種別決定用乱数であるランダム 1、変動パターン種別判定用乱数であるランダム 2、および、変動パターン判定用乱数であるランダム 3 が抽出され、保存領域に格納される。その後、C P U 5 6 は、S 1 2 1 5 と同様の入賞時演出処理を実行する (S 1 2 2 5) 。

20

30

【 0 1 1 3 】

C P U 5 6 は、S 1 2 2 5 における入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 2 6) と、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 2 7) とを行う。また、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 2 8) とともに、第 2 保留記憶数カウンタの値に対応する第 2 保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御 (S 1 2 2 9) を行う。S 1 2 2 6 , S 1 2 2 7 の処理を実行することによって、高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態など、遊技状態にかかわらず、第 2 始動入賞口 1 4 に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信される。S 1 2 2 6 ~ S 1 2 2 9 の処理が実行されることによって、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 2 始動入賞指定コマンドおよび第 2 保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、始動口スイッチ通過処理では、S 1 2 2 2 にて第 2 保留記憶数が上限値に達している場合でも、S 1 2 2 1 にて第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオン状態であったことにより、第 2 始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うようにすればよい。

40

【 0 1 1 4 】

図 9 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (S 3 0 0) を示すフローチ

50

ヤートである。特別図柄通常処理において、CPU 56は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留情報を構成する保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。このとき両方の保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときに、CPU 56は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否かを確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。特別図柄ポインタは、第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグである。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する(S54)。S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示器8bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示器8aの変動表示に優先して実行される。

10

【0115】

次いで、CPU 56は、特別図柄ポインタの設定に対応する保留記憶バッファにおいて、保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファに格納する(S55)。たとえば、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファに格納する。これに対し、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファに格納する。そして、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。たとえば、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。これに対し、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。これにより、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

20

30

【0116】

また、CPU 56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(S59)。たとえば、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。これに対し、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。特別図柄プロセス処理における以降の処理は、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行されることによって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

40

【0117】

次いで、CPU 56は、乱数バッファから当り判定用乱数であるランダムRを読み出し、大当り判定モジュールを実行する(S61)。このときには、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した当り判定用乱数が読み出され、大当り判定が行われる。大当り判定モジュールは、予め決められている当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致した

50

ら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、第 1 特図当り判定テーブルにより設定された大当り判定値のいずれかと一致すれば、特別図柄に関して大当りとすることに決定される。特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、第 2 特図当り判定テーブルにより設定された大当り判定値のいずれかと一致すれば、特別図柄に関して大当りとすることに決定される。

【 0 1 1 8 】

S 6 0 にて大当りとすることに決定した場合には、大当りであることを示す大当りフラグをセットする (S 7 1)。続いて、特別図柄ポインタが「第 1」を示しているか否かを判定する (S 7 2)。特別図柄ポインタが「第 1」のときは、図 5 (C) の第 1 特図大当り種別判定テーブルを選択する (S 7 3)。特別図柄ポインタが「第 1」でないときは、「第 2」の場合に対応して、図 5 (D) の第 2 特図大当り種別判定テーブルを選択する (S 7 4)。その後、S 7 3 または S 7 4 で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値と一致する値に対応した当り種別を大当りの種別に決定する (S 7 5)。

10

【 0 1 1 9 】

S 6 1 でいずれの大当り判定値にも一致しなければ、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第 2 特別図柄の変動表示であるか否か確認する (S 7 6)。S 7 6 で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータでない場合は、第 1 特別図柄の変動表示に対応して、S 8 2 に進む。これに対し、S 7 6 で特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合は、第 2 特別図柄の変動表示に対応して、小当り判定の処理を行う (S 7 7)。このとき、読出した当り判定用乱数となるランダム R が、第 2 特図当り判定テーブルにより設定された小当り判定値のいずれかと一致すれば、第 2 特別図柄に関して小当りとすることに決定される。

20

【 0 1 2 0 】

S 7 7 にて小当りとすることに決定した場合には、小当りであることを示す小当りフラグをセットする (S 7 8)。続いて、図 5 (E) の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択する (S 7 9)。その後、乱数バッファ領域に格納された当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値と一致する値に対応した当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する (S 8 0)。S 7 7 にて小当りとしないうちに決定した場合には、S 8 2 に移行する。S 7 5 または S 8 0 で決定した大当りの種別を示すデータは、R A M 5 5 における大当り種別バッファに記憶される (S 8 1)。

30

【 0 1 2 1 】

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

40

【 0 1 2 2 】

図 1 0 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 (S 3 0 4) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 5 6 は、S 3 2 の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う (S 1 3 1)。たとえば、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合に、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させる。これに対し、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合に、第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2

50

特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する図柄確定指定コマンドをセットする(S132)。このときセットされた図柄確定指定コマンドは、図6に示すS28の演出制御コマンド制御処理により、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(S133)。

【0123】

大当りフラグがセットされている場合、CPU56は、時短フラグをリセットする(S134)。時短フラグは、時短状態を含めた特別状態に制御されるときにセットされるフラグである。なお、時短状態を含めない特別状態に制御されるときでも、時短フラグがセットされるものとしてもよい。あるいは、時短状態を含めない特別状態に制御されるときには、時短フラグとは異なる高ベースフラグなどがセットされてもよい。このように、時短フラグに代えて、高ベース制御が行われるか否かを示す高ベースフラグが用いられてもよい。その後、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信するための設定を行う(S135)。大当り開始指定コマンドは、たとえば、第1特別図柄の変動表示による大当りに対応した大当り開始1指定コマンドと、第2特別図柄の変動表示による大当りに対応した大当り開始2指定コマンドと、を含んでいればよい。さらに、大当り開始1指定コマンドは、当り種別が第1特図大当りA～第1特図大当りCのいずれであるかに応じて、異なる値が設定される複数種類のコマンドを含んでいてもよい。

【0124】

S135に続いて、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間に相当する値を設定する(S136)。大当り表示時間は、大当りが発生したことを、たとえば、演出表示装置9において報知する時間であればよい。図7に示すS305の大入賞口開放前処理では、タイマ割込ごとに大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口またはV大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、大当り種別に応じて開放態様を設定する(S137)。大当り種別は、RAM55に記憶されている当り種別を示すデータにより特定される。大当り遊技状態のラウンドにおける大入賞口やV大入賞口の開放態様は、ROM54に記憶されている開放パターンデータのうちで、大当り種別に応じたものを参照することで、開放対象入賞口、開放回数、開放時間における上限時間、入賞球カウント上限値、ラウンド間のインターバル時間などを、大当り種別ごとに一部または全部を異ならせて設定することができる。このように、大当り遊技状態のラウンドにおける開放態様は、開放対象入賞口や開放回数などについて、大当り種別ごとに異なる複数態様が用意されている。大当りの開放態様を示すデータは、所定の記憶領域にセットされる。たとえば、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(S305)に対応した値に更新し(S138)、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、大入賞口開放前処理に移行する。

【0125】

S133にて大当りフラグがセットされていない場合、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する(S139)。小当りフラグがセットされているときは、小当り開放態様を設定する(S140)。このときには、小当りの開放制御に用いる小当り開放制御タイマがタイマ初期値となるように設定される。小当り開放態様は、ROM54に記憶されている小当りの開放パターンデータを参照することで、開放回数、開放時間、および、開放間隔となるインターバル時間などを、設定することができる。小当り開放態様を示すデータは、特定の記憶領域にセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(S308)に対応した値に更新し(S141)、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、小当り開放前処理に移行する。

【0126】

S139にて小当りフラグがセットされていない場合、時短フラグがセットされているか否かを確認する(S142)。時短フラグがセットされていないときはS152に進む。時短フラグがセットされているときは、合計時短回数カウンタを-1減算更新する(S

10

20

30

40

50

143)。合計時短回数カウンタは、時短状態を含めた特別状態における第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数との合計値を計数するための計数手段である。合計時短回数カウンタは、図11の大当り終了処理において、当り種別に応じたカウント初期値が設定される。次に、特別図柄ポインタが「第2」を示すデータであるか否かを確認することに基づいて、第2特別図柄の変動表示の終了時であるか否かを確認する(S145)。第2特別図柄ではなく、第1特別図柄の変動表示の終了時であるときは、S148に進む。第2特別図柄の変動表示の終了時であるときは、特図2時短回数カウンタを-1減算更新する(S146)。特図2時短回数カウンタは、大当り遊技終了後に時短状態を含めた特別状態に制御されたときの第2特別図柄の変動表示回数を計数する計数手段である。特図2時短回数カウンタは、図11の大当り終了処理において、当り種別に応じたカウント初期値が設定される。その後、S146で更新された特図2時短回数カウンタの計数値が「0」になったか否かを確認する(S147)。特図2時短回数カウンタの計数値が「0」になったときは、特別状態を終了させるために、S149に進む。特図2時短回数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、S148に進み、S143で減算更新された合計時短回数カウンタの計数値が「0」になったか否かを確認する。合計時短回数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、S152に進む。合計時短回数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S149に進む。S149では、セットされている時短フラグをリセットする。そして、セットされている時短回数カウンタをリセットする(S150)。また、通常状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するための設定を行う(S151)。なお、第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかにかかわらず、特別状態において実行可能な変動表示の上限回数が設定される場合には、合計時短回数カウンタのみを用いて、特図2時短回数カウンタに関する処理が実行されなくてもよい。

【0127】

大当りフラグも小当りフラグもセットされていない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新し(S152)、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、特別図柄通常処理に移行する。

【0128】

図11は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了処理が実行される前にセットされた大入賞口制御タイマの値を1減算する(S161)。そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了時間が経過したか否か確認する(S162)。経過していなければ処理を終了する。一方、経過していれば、当り種別に対応するカウンタ設定を行う(S163)。ここでは、図2に示す当り種別ごとの当り後制御状態に応じて、合計時短回数カウンタのカウント初期値が設定される。たとえば、当り種別が、第1特図大当りA、第2特図大当り、小当り経由大当りXのいずれかである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「100」を示すデータがセットされる。また、当り種別が、第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのいずれかである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「15」を示すデータがセットされる。当り種別が第1特図大当りCである場合には、合計時短回数カウンタのカウント初期値として、「3」を示すデータがセットされる。

【0129】

続いて、当り種別に対応する特別状態指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するための設定を行う(S164)。たとえば、当り種別が、第1特図大当りA、第2特図大当り、小当り経由大当りXのいずれかである場合には、特別図柄の変動表示が100回実行されるまで継続可能な特別状態に対応して、第1特別状態指定コマンドが送信される。また、当り種別が、第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのいずれかである場合には、特別図柄の変動表示が15回実行されるまで継続可能な特別状態に対応して、第2特別状態指定コマンドが送信される。当り種別が第1特図大当りCである場合には、特別図柄の変動表示が3回実行されるまで継続可能な特別

10

20

30

40

50

状態に対応して、第3特別状態指定コマンドが送信される。このときには、時短フラグをセットする(S165)。そして、大当り遊技状態の終了に応じて、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新し(S166)、処理を終了する。これにより、特別図柄プロセスは、特別図柄通常処理に移行する。

【0130】

図12は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理(S308)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU56は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる(S411)。次に、CPU56は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する(S412)。また、CPU56は、V判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。V判定入賞個数カウンタは、小当りの開放状態におけるV判定入賞装置87の作動口への入賞個数をカウントするための計数手段である。たとえば、V判定入賞個数カウンタのカウント初期値として、「10」をセットし、V判定入賞装置87への入賞個数をダウンカウントするための初期設定を行う。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S309)に対応した値に更新する(S413)。

【0131】

図13は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S309)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU56は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図12の小当り開放前処理において「10」がカウント初期値として設定され、10個の入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S432)。小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う(S433)。

【0132】

その後、V判定入賞装置87の内部で開放状態となっているV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S434)。このときオン状態となっていれば、V入賞が検出されたことに対応して、V入賞フラグをセットする(S435)。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S436)。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、V入賞球の検出を認識することができる。続いて、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞領域870を開放状態から閉鎖状態に変化させ(S437)、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15bにより検出される。

【0133】

S434にてオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15bがオン状態となっているか否かを判定する(S438)。このときオン状態となっていなければ処理を終了し、オン状態となっていれば、V判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行う(S439)。また、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S440)。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球の検出を認識することができ、V判定入賞装置87の内部に進入した遊技球の個数も認識すること

が可能になる。

【 0 1 3 4 】

V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87への入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。また、小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU56は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する(S441)。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

10

【 0 1 3 5 】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし(S442)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理(S310)に対応した値に更新し(S443)、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域870を遊技球が通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

20

【 0 1 3 6 】

図14は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S310)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU56は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。V入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。ここでオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、オン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、V入賞が発生したことを認識することができる。

30

【 0 1 3 7 】

S442にてV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド23の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870を開放状態に復帰させる制御を行う(S447A)。次に、CPU56は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。

40

【 0 1 3 8 】

S448にてV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当りフラグをセットする(S449)。また、小当り経由大当りの当り種別を示すデータを、大当り種別バッファに記憶させる(S450)。小当り経由大当りの当り種別を示すデータは、図9の特別図柄通常処理において、S81により大当り仮種別バッファに記憶されていればよい。S450では、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、小当り経由大当りの当り種別を示すデータが、大当り種別バッファに正式

50

に記憶される。このときには、時短フラグをリセットする（Ｓ４５１）。続いて、大当たり種別に応じた大当たり開始指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。大当たり開始指定コマンドは、たとえば、小当たり経由大当たり対応した大当たり開始３指定コマンドを、含んでいればよい。大当たり開始３指定コマンドは、当り種別が小当たり経由大当たりＸ～小当たり経由大当たりＺのいずれであるかに応じて、異なる値が設定される複数種類のコマンドを含んでいてもよい。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当たり遊技状態が開始することを大当たり開始指定コマンドにより認識することができる。また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間に相当する値を設定する（Ｓ４５３）。加えて、大当たり種別に応じて開放態様を設定する（Ｓ４５４）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、処理を終了する。これにより、小当たり遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当たり遊技状態に移行する。

10

【０１３９】

Ｓ４４８にてＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当たり遊技状態が発生しないので、大当たり種別の記憶データを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ３００）に対応した値に更新して（Ｓ４５７）、処理を終了する。これにより、小当たり遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当たり遊技状態に移行しない。

【０１４０】

図１５は、演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、４ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（Ｓ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ７０２）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（Ｓ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

20

【０１４１】

演出制御処理は、コマンド解析処理（Ｓ７０４）、演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）、乱数更新処理（Ｓ７０６）、保留記憶表示制御処理（Ｓ７０７）を、含んで構成されている。コマンド解析処理では、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする。たとえば、変動パターンコマンドが受信されたときに、ＲＡＭ１０３に形成された変動パターンコマンド格納領域に当該コマンドデータが格納される。また、表示結果指定コマンドが受信されたときに、ＲＡＭ１０３に形成された表示結果指定コマンド格納領域に当該コマンドデータが格納される。また、その他、各種の演出制御コマンドが受信されたときに、当該コマンドを受信したことを示すフラグがセットされる。

30

【０１４２】

演出制御プロセス処理では、コマンド解析処理で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって、特別図柄の変動表示に対応した演出等の各種演出を演出表示装置９などで行うための演出制御を実行する。演出制御プロセス処理では、現在の制御状態に応じて演出制御プロセスフラグが更新され、制御状態に応じた各プロセスのうち、演出制御プロセスフラグに対応した処理が選択される。乱数更新処理では、各種演出内容の選択決定用乱数といった、各種乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する。保留記憶表示制御処理では、所定の表示更新条件が成立したときに、演出表示装置９に表示される保留表示画像を更新するための制御が行われる。

40

【０１４３】

図１６は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、打球促

50

進演出処理（Ｓ５００）、先読み処理（Ｓ５０１）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じて、Ｓ８００～Ｓ８１０のうちいずれかの処理を行う。演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動パターンに対応する演出が実行される。第１特別図柄の変動に同期した演出に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出に関する制御も、１つの共通する演出制御プロセス処理において実行される。演出制御プロセス処理では、特別図柄の変動表示と並列的に表示可能な態様で、普通図柄の変動表示に対応した演出に関する制御も実行される。

【０１４４】

打球促進演出処理（Ｓ５００）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した各種演出制御コマンドに基づいて、遊技状態を確認する。このとき確認された遊技状態に応じて、打球促進演出を実行する。打球促進演出は、遊技領域７における第１経路（左打ち経路）および第２経路（右打ち経路）のうち、少なくともいずれか一方への遊技球の打込みを促進させる報知をする演出である。たとえば、打球促進演出には、第２経路（右打ち経路）への遊技球の打込みを促進させる報知をする右打ち促進報知演出が含まれる。打球促進演出には、当該右打ち促進報知演出と、第１経路（左打ち経路）への遊技球の打込みを促進させる報知をする左打ち促進報知の演出とを含むようにしてもよい。右打ち促進報知の演出は、たとえば、演出表示装置の特定の表示領域において、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示することにより行われる。打球促進演出として、右打ち促進報知を実行している状態に基づいて、第２経路（右打ち経路）への遊技球の打込み（右打ち）を促進させ、右打ち促進報知が終了した後の所定期間において、左打ち促進報知を実行することで、第１経路（左打ち経路）への遊技球の打込み（左打ち）を促進させてもよい。そして、所定期間が経過した後は、左打ち促進報知を終了してもよい。

【０１４５】

先読み処理（Ｓ５０１）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が有する保留情報に対応する保留表示情報を記憶し、当該保留表示情報を先読み演出のために使用可能とする。先読み演出は、ある保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の順番が到来する前に、その保留表示情報を先読みして対応する保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告などにより示唆可能とする。先読み演出の対象とした保留情報は、ターゲットの保留情報ともいう。また、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた特別図柄の変動表示を、ターゲット変動ともいう。

【０１４６】

変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。たとえば、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）では、特別図柄の変動表示に対応する演出である変動時演出が開始されるように制御する。受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、実行する演出時間を計時する演出時間タイマの計時を開始させる。演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）では、演出パターンを構成する各状態の切替えタイミング等を制御するとともに、演出時間タイマにより計時される演出時間が終了したか否かを監視する。演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）では、演出時間が終了したか、または、図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、変動時演出を終了させ、特別図柄の変動表示結果である確定特別図柄に対応した演出結果を表示する制御を行う。

【０１４７】

大当たり表示処理（Ｓ８０４）では、大当たりが発生したときに、ファンファーレ演出を行う制御といった、表示制御を行う。大当たりが発生したときのファンファーレ演出は、演出表示装置９に大当たりの発生を報知するための大当たり表示を含んでいる。ラウンド中処理（

10

20

30

40

50

S 8 0 5) では、大当りのラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理 (S 8 0 6) に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理 (S 8 0 7) に対応した値に更新する。ラウンド後処理 (S 8 0 6) では、大当りのラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理 (S 8 0 5) に対応した値に更新する。大当り終了演出処理 (S 8 0 7) では、演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

【 0 1 4 8 】

小当り表示処理 (S 8 0 8) では、小当りが発生したときに、ファンファーレ演出を所定時間 (たとえば、1 秒間) 行う制御といった、表示制御を行う。小当りが発生したときのファンファーレ演出は、演出表示装置 9 に小当りの発生を報知するための小当り表示を含んでいる。小当り開放中処理 (S 8 0 9) では、小当りにおいて、V 判定入賞装置 8 7 の開放中における各種の演出制御を行う。小当り終了演出処理 (S 8 1 0) では、演出表示装置 9 において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する演出制御を行う。また、小当り遊技状態において、V 入賞スイッチ 8 7 a により遊技球の V 入賞が検出され、V 入賞が発生したことが判定されたときには、V 入賞が発生したことを報知する V 入賞演出制御をする。小当り遊技状態において V 入賞が発生したときには、大当り遊技状態に移行させるために、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理 (S 8 0 4) に対応した値に更新する。一方、小当り遊技状態において V 入賞が発生しなかったときには、大当り遊技状態に移行させないので、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) に対応した値に更新する。

【 0 1 4 9 】

演出制御プロセス処理では、上記した各処理により、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、特別図柄の変動表示に対応した変動時演出が開始され、特別図柄の変動表示結果に対応した演出結果が表示される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、たとえば、受信した変動パターンコマンド、および、表示結果指定コマンドに基づいて、実行される変動表示について、指定された変動パターン、および、表示結果を認識し、変動時演出の演出結果を決定する。また、演出制御プロセス処理では、S 5 0 0 の打球促進演出処理により、演出制御プロセスの実行状況を確認し、遊技制御状態に応じて、打球促進演出が実行される。

【 0 1 5 0 】

パチンコ遊技機 1 では、打球促進演出として、高ベース状態右打ち促進報知、小当り右打ち促進報知、および、大当り右打ち促進報知を含む複数種類の打球促進演出を実行可能である。高ベース状態右打ち促進報知は、高ベース状態において、右打ちをしてゲート 3 2 および可変入賞球装置 1 5 の第 2 始動入賞口 1 4 に対する遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。小当り右打ち促進報知は、小当り遊技状態において、右打ちをして V 判定入賞装置 8 7 への遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。大当り右打ち促進報知は、大当り遊技状態において、右打ちをして大当り可変入賞球装置 2 0 の大入賞口や V 判定入賞装置 8 7 の V 大入賞口に対する遊技球の進入を狙わせるための打球促進演出である。

【 0 1 5 1 】

高ベース状態右打ち促進報知、小当り右打ち促進報知、および、大当り右打ち促進報知は、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示する同じ画像を用いて実行してもよい。つまり、右打ち促進報知が、高ベース状態での促進報知と、小当りでの促進報知と、大当りでの促進報知とのいずれの種類に該当するかを特定不可能な状態で表示するものでもよい。右打ち促進報知は、「右打ち」というような右打ちを示唆して促進するような文字画像を右向きの矢印画像とともに継続的に表示する画像として、高ベース状態右打ち促進報知については青色の画像で表示し、小当り右打ち促進報知については黄色の画像で表示し、大当り右打ち促進報知については赤色の画像で表示するなど、遊技制御状態に応じて異なる画像を用いて実

10

20

30

40

50

行してもよい。打球促進演出の種類に応じて、演出に用いる画像の大きさを異ならせるようにしてもよい。たとえば、遊技者にとっての有利度により、演出に用いる画像の大きさを異ならせるようにしてもよい。一例として、小当り右打ち促進報知については小型の画像を用いて促進報知をし、高ベース状態右打ち促進報知については中型の画像を用いて促進報知をし、大当り右打ち促進報知については大型の画像を用いて促進報知をするようにしてもよい。なお、高ベース状態右打ち促進報知については、大当り右打ち促進報知と同様に、大型の画像を用いて促進報知をしてもよい。

【 0 1 5 2 】

パチンコ遊技機 1 として、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の遊技球を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、球貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、遊技球の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の遊技球を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、球貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、遊技球の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。

【 0 1 5 3 】

演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。たとえば、0 % ~ 100 % の範囲内の値のうち、0 % を含む値や、100 % を含む値、0 % および 100 % を含まない値であってもよい。

【 0 1 5 4 】

遊技者の動作を検出する手段として、赤外線センサ、および、モーションセンサ等のような遊技者の動作を直接的に検出可能な検出手段を用いてもよい。

【 0 1 5 5 】

図 17 - 1 は、演出表示装置 9 における画面表示の構成例 A K P 0 を示している。構成例 A K P 0 において、演出表示装置 9 の画面上には、演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R と、小図柄表示エリア 9 K と、右打ち表示エリア 9 Z と、が設けられている。演出図柄表示エリア 9 L は、左図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「左」の図柄表示領域である。演出図柄表示エリア 9 C は、中図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「中」の図柄表示領域である。演出図柄表示エリア 9 R は、右図柄となる演出図柄を可変表示するために設けられた「右」の図柄表示領域である。

【 0 1 5 6 】

演出表示装置 9 の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア 9 K が配置されている。小図柄表示エリア 9 K は、演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R よりも小さく、例えば演出表示装置 9 の画面上における右側上部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア 9 K では、特別図柄や演出図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、演出図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、演出図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。たとえば、演出図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、演出図画に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、演出図柄を示す識別情報画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。演出表示装置 9 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 9 K では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果

となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【 0 1 5 7 】

第 1 特別図柄や第 2 特別図柄といった、特別図柄の可変表示に対応して、演出図柄や小図柄の可変表示が実行される。その後、特別図柄の可変表示結果として確定特別図柄が導出されるときに、演出図柄の可変表示結果として最終停止図柄となる確定演出図柄が導出され、小図柄の可変表示結果として最終停止図柄となる確定小図柄が導出される。このように、特別図柄や演出図柄、小図柄といった、各種の表示図柄を導出するとは、識別情報としての表示図柄を完全停止や最終停止により停止表示して可変表示を終了させることである。これに対し、演出図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定演出図柄が導出されるまでの可変表示中には、演出図柄の変動速度が「0」となって、演出図柄が停留して表示され、たとえば、微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような演出図柄の表示状態は、演出図柄の仮停止による停止表示ともいい、演出図柄の可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による演出図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、演出図柄の仮停止による停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（たとえば、1 秒間）よりも短い期間において、演出図柄を完全停止により停止表示することなどが含まれてもよい。小図柄についても、演出図柄と同様の仮停止による停止表示が可能であればよい。

10

【 0 1 5 8 】

図 1 7 - 2 は、始動口入賞時コマンドとして用いられる演出制御コマンドの構成例を示している。特別図柄プロセス処理における始動口スイッチ通過処理（S 3 1 1）では、始動口入賞時コマンドとして、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド、第 1 保留記憶数指定コマンドまたは第 2 保留記憶数コマンドなど、始動入賞の発生に対応した演出制御コマンドを送信するための設定が行われる。図 1 7 - 2（A）は、これらの始動口入賞時コマンドに関する設定例を示している。図 1 7 - 2（B）は、始動口入賞時コマンドに含まれる図柄指定コマンドの設定例を示している。

20

【 0 1 5 9 】

第 1 始動入賞指定コマンドとなるコマンド A 4 0 1 H と、第 2 始動入賞指定コマンドとなるコマンド A 4 0 2 H とは、始動入賞の発生を指定する始動入賞指定コマンドに含まれる。なお、添字 H は 1 6 進数であることを示している。第 1 保留記憶数指定コマンドとなるコマンド C 0 X X H と、第 2 保留記憶数指定コマンドとなるコマンド C 1 X X H とは、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドに含まれる。なお、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。保留記憶数指定コマンドでは、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じて、異なる E X T データ（たとえば、0 0 H ~ 0 4 H のいずれか）が設定される。図柄指定コマンドは、表示結果や当り種別に関する先読み判定の結果などに応じて、異なる E X T データ（たとえば、0 0 H ~ 0 6 H のいずれか）が設定されるコマンド C 2 X X H である。変動種別コマンドは、変動パターン種別や変動パターンに関する先読み判定の結果などに応じて、異なる E X T データが設定されるコマンド C 3 X X H である。

30

40

【 0 1 6 0 】

図柄指定コマンドのうち、コマンド C 2 0 1 H、コマンド C 2 0 2 H は、当り判定用乱数であるランダム R の値が大当り判定値と一致した場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により大当りが発生すると決定されることにより大当り遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果を通知する。図柄指定コマンドのうち、コマンド C 2 0 3 H ~ コマンド C 2 0 5 H は、当り判定用乱数であるランダム R の値が小当り判定値と一致した場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により小当りが発生すると決定されることにより小当り遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果を通知する。また、コマンド C 2 0 3 H ~ C 2 0 5 H は、当り種別判定用乱数であるランダム 1 の値に応じて、当り種別が小当り經由大

50

当りX～小当り経由大当りZのいずれであるかを特定可能に通知する。図柄指定コマンドのうち、コマンドC206Hは、当り判定用乱数であるランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合に送信可能であり、特別図柄の変動表示により大当りや小当りが発生しないと決定されることにより大当り遊技状態や小当り遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。このように、図柄指定コマンドは、始動入賞時に読出される当り判定用乱数となるランダムRや当り種別判定用乱数となるランダム1を用いて、特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かと、特別図柄の可変表示結果が「小当り」に決定された場合の当り種別といった、入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されない場合は、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であるともいう。特別図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定される場合は、あわせて特別図柄の可変表示結果が「当り」であるともいう。

【0161】

図17-3は、変動パターンの構成例を示している。図17-3に示された複数の変動パターンは、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、特別図柄の可変表示において、特別図柄の変動が開始されてから可変表示結果として確定特別図柄が導出されるまでの所要時間である。複数の変動パターンには、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」および「当り」のいずれかに対応した変動パターンが含まれている。「当り」に対応した変動パターンは、特別図柄大当り、小当り経由大当りの双方に、対応するものであればよい。なお、「当り」に対応した変動パターンは、特別図柄大当りのみに対応し小当り経由大当りには対応しない変動パターン、小当り経由大当りのみに対応し特別図柄大当りには対応しない変動パターン、特別図柄大当りと小当り経由大当りの双方に対応した変動パターンのうち、一部または全部を含んでいてもよい。

【0162】

図17-4は、遊技状態などに応じた変動パターンの決定例を示している。パチンコ遊技機1では、通常状態である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が3以上である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が1または2である場合と、特別状態における変動表示の残余回数が0である最終変動の場合と、特別状態終了時における第2保留記憶分に対応する変動表示である場合とで、決定可能パターンの設定を異ならせている。特別状態における変動表示の残余回数は、特別状態において実行可能な特別図柄の変動表示の残り回数である。変動パターンは特別図柄の変動表示が開始されるときに決定され、特別状態における変動表示の残余回数は、今回の変動表示が開始された後の時点に残っている変動表示回数として特定可能であればよい。たとえば、特別状態における最終回の変動表示である最終変動に対応した決定可能パターンは、今回の変動表示が開始された後の時点に残っている変動表示回数が0になるので、特別状態における変動表示の残余回数が0である場合の決定可能パターンが設定される。特別状態終了時における第2保留記憶分に対応する変動表示は、それぞれの変動表示が実行されるときには特別状態が終了しており、遊技状態は通常状態となっている。しかしながら、特別状態終了時の第2保留記憶分については、他の通常状態における変動表示とは異なり、特殊な変動パターンを決定可能にする。したがって、特別状態終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示である場合と、他の通常状態における変動表示である場合とでは、決定可能パターンの設定が異なっている。図17-4に示す決定例において、可変表示結果が「当り」となる場合には、当り種別が第1特図大当りA～第1特図大当りCや第2特図大当りのいずれかである特別図柄の表示結果が「大当り」の場合と、当り種別が小当り経由大当りX～小当り経由大当りZのいずれかである特別図柄の表示結果が「小当り」の場合とが、含まれている。

【0163】

図17-4(A)に示すように、通常状態である場合の決定例AKE01では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンPA1-1～PA1-4、PA2-1～PA2-3、PB2-1～PB2-4が、決定可能パターンに含まれている。高ベース制御や電チューサポート制御が行われていない通常状態にて、可変表示の表示結果が

「ハズレ」となる場合は、通常時ハズレともいう。変動パターンPA1-1～PA1-4は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、演出図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される非リーチ変動パターンに含まれている。非リーチ組合せの確定演出図柄となる場合の表示結果は、非リーチハズレともいう。変動パターンPA2-1～PA2-3、PB2-1～PB2-4は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、演出図柄の可変表示の表示結果として、当り組合せでない所定のリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されるリーチ変動パターンに含まれている。リーチ組合せの確定演出図柄となる場合の表示結果は、リーチハズレともいう。リーチ組合せは、リーチハズレ組合せともいう。リーチ態様とは、可変表示において停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄については可変表示が継続している態様などのことである。たとえば、リーチ態様では、左図柄および右図柄として、同一の演出図柄が停止表示される。演出図柄の可変表示においてリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。非リーチ組合せとリーチ組合せは、あわせてハズレ組合せともいう。

【0164】

変動パターンPA1-4による演出図画の可変表示では、可変表示中に演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出が実行される。演出図柄を一旦仮停止させた後に再開される可変表示は擬似連変動ともいう。変動パターンPA1-4による演出図画の可変表示では、擬似連演出における擬似連変動が1回実行された後に、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-2による演出図柄の可変表示でも、擬似連変動が1回実行される。変動パターンPA2-3、変動パターンPB2-3による演出図柄の可変表示では、擬似連変動が2回実行される。変動パターンPB2-4による演出図柄の可変表示では、擬似連変動が3回実行される。変動パターンPA2-2、PA2-3、PB2-2～PB2-4のいずれかによる演出図柄の可変表示では、擬似連演出における擬似連変動が1回実行または複数回実行された後に、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となり、最終的にはリーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示される。

【0165】

決定例AKE01では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターンPA3-1～PA3-3、PB3-1～PB3-4が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンPA3-1～PA3-3、PB3-1～PB3-4は、演出図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、演出図柄の可変表示の表示結果として、当り組合せの確定演出図柄が停止表示される当り変動パターンに含まれている。当り変動パターンは、特別図柄の表示結果が「大当り」となる場合の大当り変動パターンや、特別図柄の表示結果が「小当り」となる場合の小当り変動パターンとして、使用可能である。当り組合せの確定演出図柄は、左図柄、中図柄、右図柄として、同一の演出図柄が揃って停止表示される表示結果の態様である。演出図柄表示エリア9L、9C、9Rでは、それぞれ、左図柄、中図柄、右図柄として、たとえば、1～9の数字を示す演出図柄を変動可能に表示する。また、7の数字を示す演出図柄は、表示色が赤色で7の数字を示す演出図柄と、表示色が金色で7の数字を示す演出図柄とを、含んでいる。表示色が赤色で7の数字を示す演出図柄は、赤7の演出図柄ともいう。表示色が金色で7の数字を示す演出図柄は、金7の演出図柄ともいう。

【0166】

当り組合せの確定演出図柄は、たとえば、当り種別に応じて異なる演出図柄を決定可能であってもよい。一例として、当り種別が第1特図大当りAや第2特図大当り、小当り經由大当りXのいずれかである場合には、金7の演出図柄を当り組合せの確定演出図柄として決定可能である。また、当り種別が第1特図大当りBや小当り經由大当りY、小当り經由大当りZのいずれかである場合には、赤7の演出図柄を当り組合せの確定演出図柄とし

10

20

30

40

50

て決定可能である。当り種別が第1特図大当りCである場合には、1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを当り組合せの確定演出図柄として決定可能である。なお、演出図柄の可変表示における表示結果として、1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを当り組合せの確定演出図柄が導出された場合であっても、その後に昇格演出が実行されることにより、他の当り種別であることが報知されてもよい。

【0167】

当り種別が第1特図大当りA、第2特図大当り、小当り経由大当りXのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が100回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が15回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が第1特図大当りCである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が3回に達するまで、特別状態に制御可能となる。このように、演出図柄の可変表示における表示結果として、1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを当り組合せの確定演出図柄が導出された場合よりも、赤7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合に、当り後制御状態などの点において、遊技者にとって有利な大当りが発生可能になる。演出図柄の可変表示における表示結果として、1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを当り組合せの確定演出図柄が導出された場合や、赤7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合よりも、金7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出された場合に、当り後制御状態などの点において、遊技者にとって有利な大当りが発生可能になる。

【0168】

演出図柄の可変表示中にリーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて可変表示結果が「当り」となる割合が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。可変表示結果が「当り」となる割合は、当り信頼度や当り期待度ともいう。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも当り期待度の高いスーパーリーチとが、含まれている。決定例AKE01における変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、保留記憶数や当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定され、可変表示結果が「当り」である場合に、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定される。たとえば、保留記憶数が多い場合には、保留記憶数が少ない場合よりも、高い割合で特図変動時間が短い非リーチ変動パターンを使用パターンに決定すればよい。可変表示結果が「当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、高い割合で疑似連変動の実行回数が多い変動パターンを使用パターンに決定してもよい。可変表示結果が「当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、高い割合でスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンに決定してもよい。

【0169】

図17-4(B)に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が3以上である場合の決定例AKE02では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターンPB1-1～PB1-3、PA2-1～PA2-3、PB2-1～PB2-4が、決定可能パターンに含まれている。変動パターンPB1-1～PB1-3は、非リーチ変動パターンに含まれている。特別状態における変動表示の残余回数が3以上である場合には、通常状態である場合よりも、特図変動時間が短い変動パターンを高い割合で使用パターンとして決定することで、特別図柄の変動表示時間が短くなる時短制御を行うことができればよい。特別状態である場合には、たとえば、変動表示の残余回数が3以上である期間といった第1特別期間と、変動表示の残余回数が3未満である期間といった第2特別期間とで、特別図柄の変動表示時間が短くなる時短制御の有無を異ならせてもよい。この場合に、特別状態であるときの第1特別期間において時短制御が行われ、特別状態であるときの第2特別期間において時短制御が行われないように、時短制御の有無が設定される。高ベース制御や電チューサポート制御とともに時短制御が行われている特別状態にて、可変

10

20

30

40

50

表示結果が「ハズレ」となる場合は、時短中ハズレともいう。決定例 A K E 0 2 では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、決定例 A K E 0 1 と同様に、変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 3、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 が、決定可能パターンに含まれている。決定例 A K E 0 2 における変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、保留記憶数や当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定され、可変表示結果が「当り」である場合に、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定される。

【 0 1 7 0 】

図 1 7 - 4 (C) に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が 1 または 2 である場合の決定例 A K E 0 3 では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターン P C 1 - 1、P C 1 - 2 が、決定可能パターンに含まれている。変動パターン P C 1 - 1 および変動パターン P C 1 - 2 による演出図柄の可変表示では、擬似連演出が実行されてもよい。変動パターン P C 1 - 1 および変動パターン P C 1 - 2 による演出図柄の可変表示では、リーチ態様となることがあってもよいし、リーチ態様となることがなくてもよい。決定例 A K E 0 3 では、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターン P C 3 - 1、P C 3 - 2 が、決定可能パターンに含まれている。変動パターン P C 3 - 1、P C 3 - 2 による演出図柄の可変表示では、変動パターン P C 1 - 1、P C 1 - 2 による演出図柄の可変表示と一部が共通する可変表示やリーチ演出が実行された後に、当り組合せの確定演出図柄が停止表示されてもよい。決定例 A K E 0 3 における変動パターンは、当り期待度に応じた割合で使用パターンとなる変動パターンが決定されてもよい。たとえば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、変動パターン P C 1 - 1 の方が変動パターン P C 1 - 2 よりも高い割合で使用パターンに決定されてもよい。可変表示結果が「当り」である場合には、変動パターン P C 3 - 2 の方が変動パターン P C 3 - 1 よりも高い割合で使用パターンに決定されてもよい。

【 0 1 7 1 】

図 1 7 - 4 (D) に示すように、特別状態における変動表示の残余回数が 0 である最終変動となる場合の決定例 A K E 0 4 では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターン P C 1 - 3 のみが決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターン P C 3 - 3 のみが決定可能パターンとなる。図 1 7 - 3 に示すように、変動パターン P C 1 - 3 および変動パターン P C 3 - 3 は、いずれも特図変動時間が 1 4 0 0 0 m s (ミリ秒) となる変動パターンである。したがって、特別状態における最終回の変動表示である最終変動は、可変表示結果が「ハズレ」である場合と「当り」である場合とで、特図変動時間が共通である。

【 0 1 7 2 】

図 1 7 - 4 (E) に示すように、特別状態終了時における第 2 保留記憶分に対応する変動表示である場合の決定例 A K E 0 5 では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターン P D 1 - 1 のみが決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 が、決定可能パターンに含まれている。図 1 7 - 3 に示すように、変動パターン P D 1 - 1 は、特図変動時間が 5 0 0 m s といった、変動表示時間が極めて短い変動パターンである。したがって、特別状態終了時における第 2 保留記憶分に対応する変動表示は、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、短期間のうちに開始と終了が繰り返されることで、第 2 保留記憶が消化される。また、特別図柄の可変表示結果が「当り」である場合に、特別状態終了時における第 2 保留記憶分に対応する変動表示は、他の遊技状態における変動表示よりも、特図変動時間が短くなりやすいので、短期間のうちに当り組合せの確定演出図柄が導出されやすい。

【 0 1 7 3 】

特別状態最終変動は、特別状態における最終回の変動表示となる最終変動である。この特別状態最終変動となる可変表示の実行中には、獲得演出、期待度アップ演出、1 回または複数回の予告演出を実行した後に、ハズレ対応演出または当り対応演出が実行される。獲得演出は、第 2 保留記憶となる保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示さ

10

20

30

40

50

せる事前演出となる。特定画像は、たとえば、複数種類のキャラクタのうちから選択されたキャラクタを示すパネル状の演出画像であればよい。期待度アップ演出は、第2始動入賞口14を遊技球が通過したことによる第2始動入賞の発生に伴い、特定画像の表示態様に変化可能な演出である。ただし、期待度アップ演出が実行された場合には、特定画像の表示態様に変化する場合と、特定画像の表示態様に変化しない場合とが、含まれている。1回または複数回の予告演出は、獲得演出において表示された特定画像に関連した特定演出となる。ハズレ対応演出は、特別図柄の表示結果がハズレ図柄となり、大当たりや小当たりが発生しないことを報知するハズレ用報知演出となる。当り対応演出は、特別図柄の表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄となり、大当たりや小当たりが発生することを報知する当り用報知演出となる。ハズレ対応演出と当り対応演出は、あわせて表示結果対応演出ともいう。獲得演出、期待度アップ演出、予告演出、ハズレ対応演出および当り対応演出を含めた表示結果対応演出は、いずれも特別状態最終変動に対応して実行可能な最終変動演出に含まれる。

10

【0174】

最終変動演出には、動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示による背景画像の表示が含まれてもよい。このような最終変動演出に含まれる背景画像の表示は、特別状態最終変動が終了した後にも、第2保留記憶分に対応する変動表示が終了するまで、継続可能に制御してもよい。たとえば、ハズレ対応演出や当り対応演出は、背景画像の表示における動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示を含み、特別状態最終変動が終了した後でも、第2保留記憶分に対応する変動表示が終了するまで、継続して実行される。これにより、特別状態最終変動となる変動表示と、第2保留記憶分に対応する変動表示とが、一貫性のある一連の変動表示である印象を遊技者に与えて、それぞれの変動表示に対する遊技者の関心が高められる適切な表示演出が可能になる。

20

【0175】

獲得演出では、たとえば、特別状態における最終変動となる1回の変動表示と、第2保留記憶となる保留情報の記憶数における上限値に対応した4回の変動表示とに関連して、最大表示数が5の特定画像を表示可能であればよい。獲得演出の実行が開始されるときに、第2保留記憶となる保留情報の記憶数が上限値である4に達していれば、最大表示数に対応した5個の特定画像として、複数種類のキャラクタのうちから選択されたキャラクタを示すパネル状の演出画像を表示可能であればよい。獲得演出において表示可能なキャラクタを示すパネル状の演出画像は、キャラパネル画像ともいう。獲得演出におけるキャラパネル画像の表示数は、第2保留記憶となる保留情報の記憶数を1加算した値に基づいて決定可能であればよい。第2保留記憶となる保留情報の記憶数を1加算した値は、第2保留記憶による変動表示の実行回数に、特別状態での最終変動となる変動表示の実行回数である1を加えた値である。

30

【0176】

予告演出では、獲得演出において表示された特定画像に関連した演出として、キャラパネル画像で示されるキャラクタを用いたバトル演出を実行可能であればよい。バトル演出では、たとえば、キャラパネル画像で示されたキャラクタを味方キャラクタとして、この味方キャラクタとは異なる敵キャラクタとの戦いを繰り広げるように、動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示を実行可能であればよい。1回または複数回の予告演出では、各回の予告演出において、たとえば、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北する場面が表示されることにより、特別図柄の表示結果がハズレ図柄となり、大当たりや小当たりが発生しないことを示唆可能である。これに対し、各回の予告演出において、たとえば、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利する場面が表示されることにより、特別図柄の表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄となり、大当たりや小当たりが発生することを示唆可能である。このように、各回の予告演出は、演出画像の表示態様などの演出態様に応じて、大当たりや小当たりが発生することを示唆する場合と、大当たりや小当たりが発生しないことを示唆する場合とがある。予告演出の演出態様による大当たりや小当たりが発生しないことの示唆は、ハズレ示唆ともいう。ハズレ示唆となる演出態様の予告演出

40

50

は、ハズレ予告ともいう。予告演出の演出態様による大当りや小当りが発生することの示唆は、当り示唆ともいう。当り示唆となる演出態様の予告演出は、当り予告ともいう。

【 0 1 7 7 】

事前演出となる獲得演出における特定画像の表示数や、予告演出において当り示唆となるまでの実行回数は、必ずしも、第2保留記憶となる保留情報の記憶数や、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる変動表示までの実行回数と、一致するものでなくてもよい。たとえば、獲得演出の実行が開始されるときに、第2保留記憶となる保留情報の記憶数が上限値である4に達していない場合でも、最大表示数に対応した5個の特定画像として、パネル状の演出画像であるキャラパネル画像が5枚分まで表示されることがあってもよい。また、たとえば、2回目の予告演出において味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利する場面が表示されることで、大当りや小当りの発生が示唆された場合でも、第2保留記憶となる保留情報のうち、2番目以降の保留情報に基づく特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となることがあってもよい。

10

【 0 1 7 8 】

その一方で、事前演出となる獲得演出における特定画像の表示数や表示態様は、予告演出の実行回数や演出態様と関連している。たとえば、獲得演出において特定画像となるキャラパネル画像の表示数は、予告演出の実行回数以上となるように決定され、予告演出の実行回数未満となることがない。最大表示数に対応した5個の特定画像となるキャラパネル画像が表示された場合に、1個目のキャラパネル画像は1回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、2個目のキャラパネル画像は2回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、3個目のキャラパネル画像は3回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、4個目のキャラパネル画像は4回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能であり、5個目のキャラパネル画像は5回目の予告演出における味方キャラクタを示唆可能である。

20

【 0 1 7 9 】

図17-5および図17-6は、特別状態における最終変動などに対応した各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。このうち、図17-5は、特別状態における最終変動と、第2保留記憶数の上限値である4に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」の場合に関連して、5回の予告演出を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。図17-6は、特別状態における最終変動と、第2保留記憶数の1、2に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」であり、第2保留記憶数の3に対応する保留情報に基づく変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の場合に関連して、2回の予告演出を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。第2保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する保留情報は、特定保留情報ともいう。

30

【 0 1 8 0 】

たとえば、当り種別が第1特図大当りCに決定されたことに基づいて、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となることにより大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後に特別状態に制御されると、特別状態において3回の変動表示が実行可能になる。そして、残余回数が2、1のそれぞれに対応した変動表示が実行され、各回の変動表示において表示結果が「ハズレ」になると、タイミングAKT01において、特別状態最終変動となる変動表示が開始される。演出図柄や小図柄の可変表示では、特別状態最終変動の開始に伴い、左図柄、中図柄、右図柄のすべてが変動する全図柄変動が開始される。なお、特別状態最終変動の開始に対応して、演出図柄は非表示状態となることで、演出図柄が表示されないようにしてもよい。その後、タイミングAKT02において、獲得演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像で示されるキャラクタの表示数が、経過時間に応じて増加すればよい。タイミングAKT03に達したときには、獲得演出の実行が終了して、期待度アップ演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画

40

50

像について、表示態様が変化可能になる。期待度アップ演出では、第2始動入賞口14に進入した遊技球が検出されたときに、特定画像の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがあればよい。期待度アップ演出により特定画像の表示態様が変化した場合には、当期期待度が高くなる。そして、タイミングAKT04では、期待度アップ演出の実行が終了する。

【0181】

次に、タイミングAKT11において、予告演出の実行が開始される。図17-5に示す場合では、タイミングAKT11～AKT15のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では5回の予告演出が実行される。5回の予告演出が実行される場合には、1回目の予告演出により特別状態最終変動が当たりかハズレかを示唆可能であり、2回目の予告演出により第2保留記憶数の1に対応する変動表示が当たりかハズレかを示唆可能であり、3回目の予告演出により第2保留記憶数の2に対応する変動表示が当たりかハズレかを示唆可能であり、4回目の予告演出により第2保留記憶数の3に対応する変動表示が当たりかハズレかを示唆可能であり、5回目の予告演出により第2保留記憶数の4に対応する変動表示が当たりかハズレかを示唆可能である。5回の予告演出として、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行された場合には、特別状態最終変動および第2保留記憶に対応する変動表示について、すべてハズレであることを示唆可能である。ただし、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とは、互いが厳密に一致するものではなく、あくまで示唆可能な程度のものではあればよい。たとえば、いずれかの変動表示が当たりである場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が少なくなる場合があってもよい。この場合に、変動表示が当たりになるまでの実行回数よりも少ない実行回数の予告演出により、変動表示が当たりであることを示唆可能である。また、いずれの変動表示もハズレである場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が多くなる場合があってもよい。このように、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とが異なる場合でも、互いの実行回数は近い回数になりやすい点で、予告演出と変動表示とが関連する印象を遊技者に与えることができればよい。

【0182】

図17-5に示すタイミングAKT16にて5回目の予告演出が終了した後は、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行されたことに対応して、ハズレ対応演出が実行される。ハズレ示唆となる予告演出が実行されることや、ハズレ対応演出が実行されることにより、大当たりおよび小当たりが発生せず、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態には制御されないことを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置9の画面上において、ハズレ時リザルト表示AKR01が行われる。ハズレ時リザルト表示AKR01は、特別状態が終了するまでの小当たり遊技状態や大当たり遊技状態において、賞球として払い出された遊技球数を、遊技者が認識可能に報知する表示演出であればよい。そして、タイミングAKT21では、特別状態最終変動が終了する。このような特別状態最終変動に続いて、第2保留記憶分に対応する変動表示が順次実行される。図17-5に示す場合では、特別状態における最終変動と、第2保留記憶数の上限値である4に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の変動表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。第2保留記憶分に対応する変動表示では、変動表示結果が「ハズレ」に対応して、図17-4(E)に示す決定例AKE05により、変動パターンPD1-1が決定され、短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返され、タイミングAKT22にて第2保留記憶分に対応する変動表示がすべて終了する。

【0183】

図17-6に示す場合では、タイミングAKT11、AKT12のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では2回の予告演出が実行される。このうち、1回目の予告演出ではハズレ示唆となるハズレ予告が実行され、2回目の予告演出では当たり示唆となる当たり予告が実行される。図17-6に示すタイミングAKT13にて2回目の予告演出が終了した後は、当たり予告となる予告演出が実行されたことに対応して、当

10

20

30

40

50

り対応演出が実行される。当り示唆となる予告演出が実行されることや、当り対応演出が実行されることにより、大当りまたは小当りが発生して、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御可能であることを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置 9 の画面上において、当り時待機表示 A K R 0 2 が行われる。当り時待機表示 A K R 0 2 は、たとえば、当り対応演出の少なくとも一部と共通の背景画像となる動画の再生表示を継続あるいは一時停止表示することで、大当りまたは小当りの発生を待機中であることを、遊技者が認識可能な表示演出であればよい。そして、タイミング A K T 2 1 では、特別状態最終変動が終了する。このような特別状態最終変動に続いて、第 2 保留記憶分に対応する変動表示が順次実行される。図 1 7 - 6 に示す場合では、特別状態における最終変動と、第 2 保留記憶数が 1、2 に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。第 2 保留記憶数が 3 に対応する変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。また、可変表示結果が「当り」に対応して、図 1 7 - 4 (E) に示す決定例 A K E 0 5 により、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 のいずれかに決定され、タイミング A K T 3 1 にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【 0 1 8 4 】

特別状態最終変動では、特別図柄の表示結果が「ハズレ」である場合に変動パターン P C 1 - 3 が使用パターンに決定され、特別図柄の表示結果が「当り」である場合に変動パターン P C 3 - 3 が使用パターンに決定される。また、変動パターン P C 1 - 3 は、特別状態最終変動となる変動表示の表示結果が「ハズレ」である場合であれば、第 2 保留記憶分に対応する変動表示がすべて「ハズレ」となる場合でも、いずれかの変動表示が「当り」となる場合でも、使用パターンに決定される。さらに、第 2 保留記憶分に対応する変動表示が「当り」となる場合のうち、何回目の変動表示が「当り」となる場合であっても、特別状態最終変動となる変動表示の表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターン P C 1 - 3 が使用パターンに決定される。変動パターン P C 1 - 3 および変動パターン P C 3 - 3 は、いずれも特図変動時間が 1 4 0 0 0 0 m s となる変動パターンである。したがって、第 2 保留記憶として記憶された特定保留情報に基づく変動表示の以前に実行される可変表示の回数が、第 1 回数の場合と、第 1 回数とは異なる第 2 回数の場合とで、特別状態最終変動において可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの変動表示時間が共通になる。このように、特別状態最終変動における変動表示時間が一定になることで、最終変動演出に含まれる各種演出を実行するための演出制御が容易になり、演出制御に使用されるデータ容量を削減することができる。

【 0 1 8 5 】

図 1 7 - 7 は、演出制御プロセス処理 (S 7 0 5) における演出図柄変動開始処理 (S 8 0 1) を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄などを決定する (A K S 0 1 1)。演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、主基板 3 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 により伝送された変動パターンコマンドで指定された変動パターンや、表示結果指定コマンドで指定された特別図柄の表示結果といった、可変表示内容に基づいて決定可能である。変動パターンや特別図柄の表示結果に対応した可変表示内容は、「非リーチ (ハズレ)」、「リーチ (ハズレ)」、「第 1 当り」～「第 3 当り」を含んでいればよい。たとえば、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンがハズレ変動パターンのうちの非リーチ変動パターンである場合には、可変表示内容が「非リーチ (ハズレ)」となる。また、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンがハズレ変動パターンのうちのリーチ変動パターンである場合には、可変表示内容が「リーチ (ハズレ)」となる。これに対し、表示結果指定コマンドにより指定された特別図柄の表示結果として、第 1 特図大当り A、第 2 特図大当り、小当り経由大当り X のうち、いずれかの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第 1 当り」となる。表示結果指定コマンド

10

20

30

40

50

により指定された特別図柄の表示結果として、第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのうち、いずれかの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第2当り」となる。表示結果指定コマンドにより指定された特別図柄の表示結果として、第1特図大当りCの当り種別が指定された場合には、可変表示内容が「第3当り」となる。

【0186】

演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、左図柄および右図柄が異なる不一致の演出図柄となるように決定される。演出制御用CPU101は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ROM102に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア9Lに停止表示される左確定演出図柄を決定すればよい。次に、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ROM102に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア9Rに停止表示される右確定演出図柄を決定すればよい。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ROM102に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア9Cに停止表示される中確定演出図柄を決定すればよい。

【0187】

演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、左図柄および右図柄が同一で一致する演出図柄となるように決定される。演出制御用CPU101は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ROM102に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア9Lおよび演出図柄表示エリア9Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を決定すればよい。さらに、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出し、ROM102に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出図柄表示エリア9Cに停止表示される中確定演出図柄を決定すればよい。ここで、例えば中確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄および右確定演出図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定演出図柄が当り組合せとなってしまう場合には、たとえば、1といった、任意の値を中確定演出図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定演出図柄が当り組合せとならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定演出図柄を決定するときには、左確定演出図柄および右確定演出図柄の図柄番号との差分である図柄差を決定し、その図柄差に対応する中確定演出図柄を設定してもよい。

【0188】

演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄は、可変表示内容が「第1当り」～「第3当り」のいずれかである場合に、左図柄と中図柄と右図柄とが同一で一致する演出図柄となるように決定される。たとえば、可変表示内容が「第1当り」である場合には、金7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。また、可変表示内容が「第2当り」である場合には、赤7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。可変表示内容が「第3当り」である場合に、演出制御用CPU101は、たとえば、ソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタなどにより更新される当り確定図柄決定用乱数となる数値データを抽出する。続いて、ROM102に予め記憶されて用意された当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、1～6、

8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が決定可能となればよい。

【0189】

可変表示内容が「第1当り」～「第3当り」のいずれかである場合には、再抽選演出や大当り中昇格演出といった図柄昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、演出図柄の可変表示中に1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの演出図柄が一旦停止表示されることによって、当り種別が第1特図大当りCまたは小当り経由大当りZであることを一旦は認識可能とし、演出図柄を再び可変表示させる再変動により、金7または赤7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることによって、当り種別が遊技者にとって有利なものとなることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出によって演出図柄を再変動させた後には、1～6、8、9の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が停止表示されることなどにより、当り種別が遊技者にとって有利なものとなることを報知しない場合もある。再抽選演出を実行すると決定された場合には、確定演出図柄とともに、再抽選演出の実行前に一旦停止表示する演出図柄の組合せなどを決定すればよい。

10

【0190】

AKS011にて確定演出図柄などを決定した後は、小図柄決定処理を実行する(89AKS01)。小図柄決定処理では、小図柄の可変表示において表示結果となる確定小図柄などが決定される。その後、特別状態最終変動であるか否かを判定する(89AKS51)。そして、特別状態最終変動である場合には、演出図柄を表示しない演出図柄非表示の開始設定を行う(89AKS52)。これにより、特別状態最終変動の実行に伴い、演出図柄を表示しない非表示状態として小図柄の可変表示を実行することができる。演出図柄非表示を開始するときには、たとえば、演出図柄非表示フラグをセットすることにより、演出図柄が非表示状態であることを記憶させればよい。

20

【0191】

89AKS51にて特別状態最終変動ではない場合には、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが変動パターンPD1-1であるか否かを判定する(89AKS53)。このとき、変動パターンPD1-1ではない場合には、演出図柄を表示しない演出図柄非表示となっているか否かを判定する(89AKS54)。たとえば、演出図柄非表示フラグがオンである場合には演出図柄非表示であると判定し、演出図柄非表示フラグがオフである場合には演出図柄非表示ではないと判定すればよい。89AKS54にて演出図柄非表示である場合には、演出図柄を表示させる演出図柄表示の通常復帰設定を行う(89AKS55)。これにより、演出図柄非表示とした後に、変動パターンPD1-1以外の変動パターンであることに対応して、演出図柄の表示を通常表示状態に復帰させることができる。89AKS55では、たとえば、演出図柄非表示フラグをリセットすることにより、演出図柄が通常表示状態であることを記憶させればよい。

30

【0192】

次に、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(AKS012)。演出制御パターンは、演出図柄の可変表示中において、演出図柄の変動を開始させてからの経過時間に応じて各種の演出装置による演出を制御するための制御データを含んでいればよい。演出制御パターンが決定されると、たとえば、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM103に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(AKS013)。また、演出表示装置9の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う(AKS014)。このときには、演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令をVDP109に対して伝送させることなどにより、演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける演出図柄の変動や、小図柄表示エリア9Kにおける小図柄の変動を、開始可能にすればよい。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S802)に対応した値に更新し(AKS015)、処理を終了する。

40

【0193】

50

図 17 - 8 (A 1) は、当り種別に応じた演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄の決定例を示している。演出図柄変動開始処理の A K S 0 1 1 では、可変表示内容が「第 1 当り」～「第 3 当り」のいずれかである場合に、可変表示内容に応じた当り組合せの確定演出図柄が決定される。このときには、当り種別が第 1 特図大当り A、第 2 特図大当り、小当り経由大当り X のいずれかである場合に、可変表示内容が「第 1 当り」に対応して、金 7 の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。また、当り種別が第 1 特図大当り B、小当り経由大当り Y、小当り経由大当り Z のいずれかである場合に、可変表示内容が「第 2 当り」に対応して、赤 7 の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。当り種別が第 1 特図大当り C である場合には、可変表示内容が「第 3 当り」に対応して、1 ~ 6、8、9 の数字を示す演出図柄のいずれかを用いた当り組合せの確定演出図柄が決定される。

10

【 0 1 9 4 】

これにより、当り種別が第 1 特図大当り A である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金 7 の演出図柄を導出させることができる。金 7 の演出図柄は、表示色が金色で 7 の数字を示す演出図柄である。当り種別が第 1 特図大当り B である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、赤 7 の演出図柄を導出させることができる。赤 7 の演出図柄は、表示色が赤色で 7 の数字を示す演出図柄である。当り種別が第 1 特図大当り C である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、1 ~ 6、8、9 の数字を示す演出図柄のいずれかを導出させることができる。当り種別が第 2 特図大当りである場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金 7 の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当り X である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、金 7 の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当り Y である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、赤 7 の演出図柄を導出させることができる。当り種別が小当り経由大当り Z である場合には、演出図柄の最終停止図柄として、赤 7 の演出図柄を導出させることができる。

20

【 0 1 9 5 】

図 17 - 8 (A 2) は、変動パターン P C 1 - 3、P D 1 - 1 に応じた演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄の決定例を示している。変動パターン P C 1 - 3 は、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定可能パターンである。変動パターン P D 1 - 1 は、特別状態終了時の第 2 保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合の決定可能パターンである。演出図柄変動開始処理の A K S 0 1 1 では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターンに応じたハズレ組合せの確定演出図柄が決定される。図 17 - 8 (A 2) の決定例では、変動パターン P C 1 - 3 である場合に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が決定される。これに対し、変動パターン P D 1 - 1 である場合に、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定される。これにより、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せの確定演出図柄を導出可能となる一方で、特別状態終了時の第 2 保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、非リーチ組合せの確定演出図柄を導出可能となる。このように、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」となる場合に導出可能な確定演出図柄と、特別状態終了時の第 2 保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合に導出可能な確定演出図柄とでは、リーチハズレ組合せとなるか非リーチ組合せとなるかという点において、異なる態様の表示結果を導出させることができる。

30

40

【 0 1 9 6 】

変動パターン P C 1 - 3 である場合には、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定されることがあってもよい。たとえば、特別状態最終変動および特別状態終了時の第 2 保留記憶分に対応する変動表示において、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン P C 1 - 3 に対応して、非リーチ組合せの確定演出図柄が決定される。この場合には、特別状態最終変動において可変表示結果が「ハズレ」に対応して、非リーチ組合せの確定演出図柄を導出可能となり、さらに、特別状態終了時の第 2 保留記憶分に対応する変動表示において可変表示結果が「ハズレ」に対応して、非リーチ組合せの確定演出図

50

柄を導出可能となる。このように、特別状態最終変動および特別状態終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示において、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、導出可能な確定演出図柄がいずれも非リーチ組合せになるという点において、共通する態様の表示結果を導出させることができてもよい。

【0197】

図17-8(B)は、小図柄表示エリア9Kにおいて表示可能な小図柄の構成例を示している。小図柄表示エリア9Kでは、演出図柄表示エリア9L、9C、9Rと同様に、左図柄、中図柄、右図柄として、たとえば、1~9の数字を示す小図柄を変動可能に表示する。また、7の数字を示す小図柄は、表示色が赤色で7の数字を示す小図柄と、表示色が金色で7の数字を示す小図柄と、を含んでいる。表示色が赤色で7の数字を示す小図柄は、赤7の小図柄ともいう。表示色が金色で7の数字を示す小図柄は、金7の小図柄ともいう。1~6、8、9の数字を示す小図柄には、それぞれ、1~6、8、9の図柄番号が付されている。赤7の小図柄には、7Aの図柄番号が付されている。金7の小図柄には、7Bの図柄番号が付されている。

【0198】

小図柄表示エリア9Kでは、小図柄の表示結果であり小図柄の最終停止図柄となる確定小図柄として、演出図柄の表示結果であり演出図柄の最終停止図柄となる確定演出図柄に対応した小図柄を、導出可能な場合がある。たとえば、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示を除いた変動表示では、可変表示結果が「ハズレ」である場合と「当り」である場合とで、確定演出図柄に対応した確定小図柄を導出させる。また、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示では、すべての変動表示に対応して可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、確定演出図柄に対応した確定小図柄を導出させる。これに対し、特別状態最終変動および特別図柄終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示では、いずれかの変動表示に対応して可変表示結果が「当り」であるときに、確定演出図柄とは一部が異なる確定小図柄を導出させる場合がある。確定演出図柄とは一部が異なる確定小図柄は、左図柄および右図柄といった、確定演出図柄を構成する一部が共通する確定小図柄と、中図柄においてVの文字を示す小図柄といった、確定演出図柄に対応した確定小図柄には含まれない特殊小図柄とにより構成される特殊表示結果となる。

【0199】

小図柄の表示結果である最終停止図柄として、赤7の小図柄を用いた当り組合せの確定小図柄が導出された場合には、演出図柄の表示結果である最終停止図柄として赤7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出されたことに対応して、当り種別が第1特図大当りCよりも遊技者にとって有利な第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのいずれかとなる。小図柄の表示結果である最終停止図柄として、金7の小図柄を用いた当り組合せの確定小図柄が導出された場合には、演出図柄の表示結果である最終停止図柄として金7の演出図柄を用いた当り組合せの確定演出図柄が導出されたことに対応して、当り種別が第1特図大当りCや第1特図大当りB、小当り経由大当りY、小当り経由大当りZよりも遊技者にとって有利な第1特図大当りA、第2特図大当り、小当り経由大当りXのいずれかとなる。このように、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態に制御される場合に、演出図柄や小図柄の表示結果として、赤7や金7の演出図柄や小図柄といった、特定図柄のみにより構成される特定表示結果を導出させる。

【0200】

中図柄においてVの文字を示す小図柄には、10の図柄番号が付されている。中図柄においてVの文字を示す小図柄は、可変表示を実行中に表示可能な小図柄には含まれない特殊図柄である。小図柄の表示結果である最終停止図柄として、中図柄においてVの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果を導出させることで、特別状態終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示のいずれかにおいて、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となり、大当りや小当りが発生することを示唆可能である。また、特別状態最終変動となる変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄とな

10

20

30

40

50

り、大当たりや小当たりが発生する場合には、特殊小図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止表示させ、その後に再び変動させて当り組合せの確定小図柄を導出させてもよい。中図柄においてVの文字を示す小図柄は、V図柄とも称され、特別状態終了時当り示唆用の特殊図柄である。Vの文字を示す小図柄は、中図柄に含まれる場合に限定されず、左図柄や右図柄を含めて、表示可能な図柄列の一部または全部に含まれていてもよい。中図柄以外に含まれる場合には、以下の説明において、Vの文字を示す小図柄が中図柄以外に適用されればよい。

【0201】

図17-9は、演出図柄変動開始処理(S801)における小図柄決定処理(89AKS01)を示すフローチャートである。小図柄決定処理において、演出制御用CPU101は、小図柄の表示結果である最終停止図柄となる確定小図柄として、演出図柄の表示結果である最終停止図柄となる確定演出図柄に対応した最終停止小図柄を決定する(89AKS11)。たとえば、1~9の数字を示す演出図柄には、特殊小図柄を除く1~9の数字を示す小図柄と同様の図柄番号が付されている場合に、確定演出図柄を示す図柄番号と同様の図柄番号が付された小図柄を、最終停止小図柄として決定すればよい。

【0202】

その後、当り保留待機中の設定があるか否かを判定する(89AKS12)。たとえば、当り保留待機中フラグがオンである場合に、当り保留待機中の設定があると判定すればよい。当り保留待機中フラグは、図17-21に示す小図柄変更設定処理の89AKS33にて、セットされてオンになればよい。当り保留待機中の設定がない場合には、変動パターンPC3-3が今回の変動表示における変動パターンであるか否かを判定する(89AKS19)。変動パターンPC3-3以外の変動パターンである場合には、そのまま処理を終了することで、確定小図柄は確定演出図柄に対応したものに決定される。

【0203】

変動パターンPC3-3が今回の変動表示における変動パターンである場合には、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定する(89AKS20)。仮停止小図柄は、小図柄の可変表示を実行中において、小図柄の表示結果である最終表示結果となる確定小図柄を導出させる前に、一旦停止表示させる小図柄の組合せである。たとえば、89AKS20では、89AKS11にて決定された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Vの文字を示す特殊図柄に変更することにより、仮停止小図柄を決定してもよい。また、89AKS20では、89AKS11にて決定された最終停止小図柄のうち、左図柄および右図柄についても、別の図柄番号が付された同一の小図柄に変更するとともに、中図柄となる小図柄について、Vの文字を示す小図柄に変更することにより、仮停止小図柄を決定してもよい。このとき変更される別の図柄番号が付された同一の小図柄は、図柄番号が7A、7B以外的小図柄であればよい。特定図柄となる図柄番号が7A、7Bの小図柄は、仮停止小図柄として一旦停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な当り種別となる期待感が高められ、その後に別の図柄番号が付された確定小図柄を導出させると、遊技者の期待感を減退させるおそれがある。そこで、89AKS20にて仮停止小図柄を決定する場合には、特定図柄となる小図柄には決定しないように制限を設けてもよい。

【0204】

89AKS12にて当り保留待機中の設定がある場合には、今回の変動表示について、可変表示結果が「大当たり」となる場合であるか否かを判定する(89AKS13)。ここで、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、当り種別が第1特図大当たりA~第1特図大当たりCや第2特図大当たりとなる場合だけでなく、当り種別が小当たり経由大当たりX~小当たり経由大当たりZとなる場合も、含まれている。可変表示結果が「大当たり」となる場合には、当り保留待機中の設定を消去して(89AKS14)、処理を終了する。たとえば、当り保留待機中フラグをリセットすればよい。これにより、確定小図柄は確定演出図柄に対応したものに決定され、その後の変動表示が実行されるときには、当り保留待機中の設定がないものとされる。

【0205】

89AKS13にて可変表示結果が「ハズレ」であり「大当り」ではない場合には、89AKS11にて決定された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Vの文字を示す特殊図柄に変更する(89AKS16)。このように、当り保留待機中設定があるものの、今回の変動表示について、可変表示結果が「大当り」ではなく「ハズレ」となり、今回の変動表示に基づいて大当りや小当りが発生しない場合には、確定小図柄における中図柄を特殊図柄に変更した特殊表示結果を導出させることができる。この場合には、確定小図柄において、左図柄と右図柄は特定図柄の組合せであるか否かを判定する(89AKS17)。特定図柄の組合せではない場合には、処理を終了することで、89AKS16における変更により構成された特殊表示結果を導出可能にする。特定図柄の組合せである場合には、確定小図柄において、左図柄または右図柄を特定図柄以外の小図柄に変更してから(89AKS18)、処理を終了する。これにより、特殊表示結果を構成する特殊図柄とは異なる確定小図柄は、特定図柄とは異なる小図柄を含むものになる。

【0206】

図17-10は、演出制御プロセス処理(S705)における演出図柄変動中処理(S802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、可変表示時間が経過したか否かを判定する(AKS021)。たとえば、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定すればよい。可変表示時間が経過していない場合には、特別状態最終変動であるか否かを判定する(AKS022)。特別状態最終変動である場合には、最終変動演出処理を実行する(89AKS02)。特別状態最終変動ではない場合には、演出制御パターンに応じた演出制御を実行して(AKS023)、処理を終了する。

【0207】

AKS021にて可変表示時間が経過した場合には、主基板31から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する(AKS024)。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がない場合には、処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定指定コマンドの受信があった場合には、たとえば、VDP109に対して表示制御指令を伝送させるなど、演出図柄や小図柄の表示結果として最終停止図柄となる確定演出図柄や確定小図柄を導出させる表示制御を行う(AKS025)。続いて、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(AKS026)。その後、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S803)に対応した値に更新し(AKS027)、処理を終了する。

【0208】

図17-11は、演出図柄変動中処理(S802)における最終変動演出処理(89AKS02)を示すフローチャートである。最終変動演出処理において、演出制御用CPU101は、今回の変動表示が開始されることに対応した変動開始であるか否かを判定する(AKS101)。変動開始である場合には、特別状態最終変動に対応する動画像の再生を開始させる設定が行われる(AKS102)。特別状態最終変動に対応する動画像は、たとえば、背景画像として、特別状態最終変動および特別状態終了時の第2保留記憶分に対応する変動表示が実行される期間において、継続して再生表示が可能なものであればよい。動画像の再生表示に代えて、あるいは、動画像の再生表示とともに、静止画像のアニメーション表示を実行可能であってもよい。

【0209】

次に、獲得演出期間であるか否かを判定する(AKS103)。獲得演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のAKS012により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。獲得演出期間である場合には、獲得演出処理を実行する(AKS104)。また、期待度アップ演出期間であるか否かを判定する(AKS105)。期待度アップ演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のAKS012により決定された演

10

20

30

40

50

出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。期待度アップ演出期間である場合には、期待度アップ演出処理を実行する（AKS106）。そして、予告演出期間であるか否かを判定する（AKS107）。予告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のAKS012により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。あるいは、予告演出期間は、獲得演出処理で決定される予告実行回数に応じて設定されてもよい。予告演出期間である場合には、予告演出処理を実行する（AKS108）。その後、表示結果対応演出期間であるか否かを判定する（AKS109）。表示結果対応演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のAKS012により決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ただし、表示結果対応演出期間は、予告演出期間が終了したときに開始可能となるように、予告演出期間に応じて設定されてもよい。表示結果対応演出期間である場合には、表示結果対応演出処理を実行する（AKS110）。 10

【0210】

図17-12は、最終変動演出処理（89AKS02）における獲得演出処理（AKS104）を示すフローチャートである。獲得演出処理において、演出制御用CPU101は、獲得演出が開始されることに対応した獲得演出開始であるか否かを判定する（AKS201）。獲得演出開始である場合には、保留データを確認する（AKS202）。保留データは、主基板31から伝送された図柄指定コマンドの通知内容を特定可能な記憶データであり、RAM103に設けられた保留関連データ記憶部の保存領域に格納して保存可能であればよい。その後、保留データの確認結果に基づいて、当り予告の有無と当り予告番号を決定する（90AKS01）。当り予告は、大当りや小当りが発生することを示唆する当り示唆の予告演出である。当り予告番号は、複数回の予告演出のうちで、当り予告となる予告演出を実行する順番を示す番号である。 20

【0211】

次に、90AKS01による決定結果として、当り予告となる予告演出を実行しない当り予告なしであるか否かを判定する（90AKS02）。当り予告なしの場合には、ハズレ時予告実行回数を決定する（90AKS03）。ハズレ時予告実行回数は、ハズレ予告となる予告演出の実行回数である。ハズレ予告は、大当りや小当りが発生しないことを示唆するハズレ示唆の予告演出である。当り予告となる予告演出を実行する当り予告ありの場合には、当り予告番号に対応した予告実行回数を設定する（90AKS04）。また、小図柄変動設定処理を実行する（89AKS03）。 30

【0212】

続いて、獲得キャラクタ決定処理を実行する（90AKS05）。獲得キャラクタ決定処理では、獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数と、それぞれのキャラパネル画像に示されるキャラクタとを、決定可能である。獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数は、獲得キャラクタ数ともいう。それぞれのキャラクタパネル画像に示されるキャラクタは、予告用キャラクタともいう。予告用キャラクタは、当り予告が実行される場合の当り予告用キャラクタになる場合と、ハズレ予告が実行される場合のハズレ予告用キャラクタになる場合とがある。獲得キャラクタ決定処理を実行した後は、獲得促進報知を開始させる制御を行う（AKS203）。たとえば、演出表示装置9の画面上における報知表示位置にて、獲得促進報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、獲得促進報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、獲得促進報知が実行されてもよい。また、タイマ更新表示を開始させる制御を行う（AKS204）。たとえば、演出表示装置9の画面上におけるタイマ表示位置にて、残り20秒を示す「20:00」のタイマ表示を開始させ、経過時間に応じてタイマ表示をカウントダウンさせればよい。 40

【0213】

AKS201にて獲得演出開始ではない場合に、獲得キャラクタの増加タイミングであるか否かを判定する（90AKS06）。獲得キャラクタの増加タイミングは、たとえば、獲得キャラクタ決定処理（90AKS05）が実行されたときに、獲得キャラクタ数や 50

予告用キャラクタの決定結果などに基づいて、予め設定されていればよい。獲得キャラクタの増加タイミングである場合には、獲得キャラクタの増加を報知させる制御を行う（90AKS07）。次に、第2始動入賞があったか否かを判定する（90AKS08）。たとえば、主基板31から伝送された第2始動入賞指定コマンドを受信したときに、第2始動入賞があったと判定すればよい。第2始動入賞指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理（S311）において、第2保留記憶数が上限値に達している場合でも、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるときに、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信可能であればよい。第2始動入賞があった場合には、入賞報知演出を実行するための制御を行う（90AKS09）。

【0214】

その後、獲得演出を終了するか否かを判定する（AKS205）。たとえば、獲得演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、獲得演出の終了が指定された場合に、獲得演出を終了すると判定すればよい。獲得演出を終了しない場合には、処理を終了する。これに対し、獲得演出を終了する場合には、獲得促進報知を終了させる制御を行う（AKS206）。また、獲得キャラクタ数が最大値の5であるか否かを判定する（AKS207）。獲得キャラクタ数が5以外である場合には、処理を終了する。獲得キャラクタ数が5である場合には、獲得完了報知を実行するための制御を行う（AKS208）。たとえば、演出表示装置9の画面上における報知表示位置にて、獲得完了報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、獲得完了報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、獲得完了報知が実行されてもよい。

【0215】

図17-13は、獲得演出が実行される場合の表示例を示している。図17-13（A）は、獲得演出が開始されたときの表示例90AK01を示している。獲得演出が実行される場合に、演出表示装置9の画面上には、図17-13（A）に示す5箇所のパネル表示位置90AKA1～90AKA5にパネル準備画像が表示され、報知表示位置90AKB1に獲得促進報知画像が表示され、タイマ表示位置90AKC1にタイマ画像が表示される。パネル準備画像は、獲得演出においてキャラパネル画像を表示可能であることを示す演出画像である。たとえば、キャラパネル画像の最大表示数が5であることに対応して、5箇所のパネル表示位置90AKA1～90AKA5には、1～5の番号を示すパネル準備画像が所定の順番で表示されていればよい。獲得促進報知画像は、獲得演出の実行中に第2始動入賞口14を狙う遊技球の発射を促進するための演出画像である。獲得促進報知画像は、右打ち表示エリア9Zにおける右打ち促進報知の演出画像とともに表示されることで、第2始動入賞口14が設けられた第2経路となる右打ち経路への遊技球の打込みである右打ちを促進してもよい。表示例90AK01において、報知表示位置90AKB1には、「キャラを集める！」というメッセージを示す文字画像を含む獲得促進報知画像が表示される。タイマ画像は、獲得演出が開始されてからの経過時間に応じてカウントダウンされるタイマ表示を実行するための演出画像である。表示例90AK01において、タイマ表示位置90AKC1には、残り20秒を示す「20：00」のタイマ表示を開始させるタイマ画像が表示されている。

【0216】

図17-13（B）は、獲得演出が進行中の表示例90AK02を示している。図17-12に示された獲得演出処理では、90AKS06にて獲得キャラクタの増加タイミングである場合に、90AKS07の制御により、獲得キャラクタの増加を報知させる。表示例90AK02では、3個目のキャラパネル画像が表示されるときに、パネル表示位置90AKA3における表示が、パネル準備画像の表示からキャラパネル画像の表示へと変更されている。このときには、獲得キャラクタの増加を報知するための増加時エフェクト表示が行われてもよい。増加時エフェクト表示は、増加したキャラパネル画像の周囲に付加される第1エフェクト画像の表示と、第1エフェクト画像とは異なる第2エフェクト画像の表示とを含んでいてもよい。第2エフェクト画像は、たとえば、第2経路となる右打

10

20

30

40

50

ち経路において第2始動入賞口14が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置9の画面上における右下方から、増加したキャラパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像であればよい。このようなエフェクト画像の表示により、第2始動入賞口14に遊技球が進入したことに応じて、キャラパネル画像の表示数が増加したような印象を遊技者に与えることができる。ただし、実際のところ、獲得キャラクタの増加タイミングは、図17-12に示された獲得演出処理において、90AKS05の獲得キャラクタ決定処理が実行されたときに、予め設定されている。したがって、獲得演出では、第2始動入賞口14に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された獲得キャラクタの増加タイミングとなれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示数を増加させることができる。こうして、獲得演出では、エフェクト画像の表示により遊技者が獲得キャラクタの増加に
10
関与した印象を与える一方で、第2保留記憶数などに基づいて決定された表示数のキャラパネル画像を、確実に表示させることができる。

【0217】

獲得促進報知の演出態様は、第2保留記憶数が上限値の4に達している場合と達していない場合とで、異ならせてもよい。図17-12に示された獲得演出処理のAKS203では、第2保留記憶数が上限値であるか否かを判定する。この判定結果に応じて、演出画像の表示態様、音声出力態様、ランプ点灯態様、可動物動作態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せを、異なる設定にする。たとえば、第2保留記憶数が上限値でない場合には、上限値である場合よりも演出画像の表示サイズを大きくしたり、「パワーが足りない!」という異なるメッセージを示す文字画像を含む演出画像を表示したり、通常時の
20
黒色とは異なる赤色といった異なる表示色で表示したりするなど、演出態様が異なる任意の獲得促進報知を実行できればよい。第2保留記憶数が上限値ではない場合の獲得促進報知は、特殊促進報知となればよい。

【0218】

図17-13(C)は、獲得演出が終了するときの表示例90AK03を示している。図17-12に示された獲得演出処理では、AKS205にて獲得演出を終了する場合に、AKS206の制御により、獲得促進報知を終了させる。表示例90AK03において、報知表示位置90AKB2では、獲得促進報知画像の表示が消去されることで、獲得促進報知が終了している。また、図17-12に示された獲得演出処理では、AKS207にて獲得キャラクタ数が5である場合に、AKS208の制御により、獲得完了報知が実行される。表示例90AK03では、報知表示位置90AKB2に獲得完了報知画像が表示される。獲得完了報知画像は、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が最大表示数である5に達したことを報知するための演出画像である。表示例90AK03において、報知表示位置90AKB2には、「獲得完了!」というメッセージを示す文字画像を含む獲得完了報知画像が表示される。このような獲得完了報知を実行することにより、特定画像の表示数が最大値に達したことを遊技者が認識可能になる。

【0219】

図17-14は、特定画像として表示可能なキャラパネル画像の設定例を示している。キャラパネル画像は、外枠となるパネル枠の表示色を設定可能な演出画像であるパネル枠部分画像と、パネル枠内の表示領域にてキャラクタを示す演出画像であるキャラクタ部分画像とを、含んで構成されている。パネル枠部分画像は、通常時の表示色として、たとえば白色の演出画像を表示させる。獲得演出においてキャラパネル画像が表示されるときには、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示される。また、パネル枠部分画像は、期待度アップ演出が実行されたときに、変化後の表示色として、たとえば白色とは異なる赤色、金色の演出画像に変化可能である。

【0220】

図17-14(A1)~(E1)は、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図17-14(A2)~(E2)は、赤色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図17-14(A3)~(E3)は、金色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図17-14(A1)(A2)(A3)は、第
40
50

1 キャラクタ A K C 1 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図 1 7 - 1 4 (B 1) (B 2) (B 3) は、第 2 キャラクタ A K C 2 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図 1 7 - 1 4 (C 1) (C 2) (C 3) は、第 3 キャラクタ A K C 3 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図 1 7 - 1 4 (D 1) (D 2) (D 3) は、第 4 キャラクタ A K C 4 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。図 1 7 - 1 4 (E 1) (E 2) (E 3) は、第 5 キャラクタ A K C 5 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を示している。

【 0 2 2 1 】

キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第 5 キャラクタ A K C 5 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、第 4 キャラクタ A K C 4、第 3 キャラクタ A K C 3、第 2 キャラクタ A K C 2 となるにしたがって当り期待度が低下し、第 1 キャラクタ A K C 1 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。また、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第 5 キャラクタ A K C 5 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に特別状態の有利度が最も高くなり、第 4 キャラクタ A K C 4、第 3 キャラクタ A K C 3、第 2 キャラクタ A K C 2 となるにしたがって特別状態の有利度が低下し、第 1 キャラクタ A K C 1 のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に特別状態の有利度が最も低くなる。第 2 特別図柄の変動表示では、当り種別が小当り経由大当り X である場合に、当り後制御状態として、特別状態において実行可能な変動表示回数が 1 0 0 回となり、当り種別が小当り経由大当り Y または小当り経由大当り Z である場合に、当り後制御状態として、特別状態において実行可能な変動表示回数が 1 5 回となる。したがって、当り種別が小当り経由大当り X である割合が高くなれば特別状態の有利度が高くなり、当り種別が小当り経由大当り Y または小当り経由大当り Z である割合が高くなれば特別状態の有利度が低くなる。なお、キャラクタ部分画像に関する当り期待度や特別状態の有利度における高低関係は、表示色が同一であるパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合に成立する関係であり、表示色が異なるパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合には成立しないことがある。

【 0 2 2 2 】

キャラパネル画像に含まれるパネル枠部分画像に関して、金色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、赤色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が金色の次に高くなり、白色のパネル枠部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。なお、パネル枠部分画像に関する当り期待度の高低関係は、キャラクタが同一であるキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像を比較した場合に成立する関係であり、キャラクタが異なるキャラクタ部分画像を含むキャラクタパネル画像を比較した場合には成立しないことがある。

【 0 2 2 3 】

図 1 7 - 1 5 (A) は、R A M 1 0 3 に設けられた保留関連データ記憶部 A K M 0 1 の構成例を示している。保留関連データ記憶部 A K M 0 1 は、第 1 保留記憶に関連する各種データや、第 2 保留記憶に関連する各種データを、保留関連データとして記憶する。保留関連データ記憶部 A K M 0 1 として、第 1 特別図柄の変動表示に関する第 1 保留記憶に対応した第 1 保留関連データ記憶部と、第 2 特別図柄に関する第 2 特別図柄の変動表示に関する第 2 保留記憶に対応した第 2 保留関連データ記憶部とが、設けられていればよい。保留関連データ記憶部 A K M 0 1 には、たとえば、保留番号に関連付けて、図柄指定、変動種別指定を、特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。保留関連データにより記憶可能な図柄指定は、図柄指定コマンドによる通知内容を示している。保留関連データにより記憶可能な変動種別指定は、変動種別コマンドによる指定内容を示している。図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理の A K S 2 0 2 では、保留関連データ記憶部 A K M 0 1 の第 2 保留関連データ記憶部に記憶された保留関連データを、保留データ

として確認すればよい。

【 0 2 2 4 】

獲得演出の開始となる場合に限定されず、たとえば、特別状態最終変動に対応する可変表示が開始されるときに、保留データを確認してもよい。あるいは、獲得演出が開始された後であっても、第2始動入賞が発生するごとに保留データを確認して、獲得演出などの演出態様を変更可能にしてもよい。

【 0 2 2 5 】

図17-15(B)は、RAM103に設けられた最終変動演出データ記憶部AKM02の構成例を示している。最終変動演出データ記憶部AKM02は、最終変動演出を実行するために使用される各種データを、最終変動演出データとして記憶する。最終変動演出データ記憶部AKM02には、たとえば、予告番号に関連付けて、キャラクタ、外枠、期待度アップ設定、予告内容を、特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。予告番号は、最終変動演出において予告演出が実行される順番に対応している。最終変動演出データにより記憶可能なキャラクタは、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像が示すキャラクタを指定する。最終変動演出データにより記憶可能な外枠は、キャラパネル画像に含まれるパネル枠部分画像の表示色を指定する。最終変動演出データにより記憶可能な期待度アップ設定は、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させる条件と変化後の表示色とを指定する。最終変動演出データにより記憶可能な予告内容は、予告演出による示唆がハズレ示唆であるか当り示唆であるかを指定する。演出制御用CPU101は、獲得演出や期待度アップ演出の実行を開始するとき、演出内容の決定結果に応じた最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部AKM02の格納領域に記憶させて保存すればよい。

【 0 2 2 6 】

図17-16(A)は、当り予告タイミングの決定例90AKD01を示している。当り予告タイミングは、当り予告となる予告演出が実行されるタイミングである。図17-12に示された獲得演出処理では、90AKS01にて当り予告番号を決定することで、予告演出の順番に応じた当り予告タイミングが決定される。当り予告となる予告演出を実行する場合には、大当り図柄または小当り図柄が導出される当り変動となる変動表示を特定する。演出制御用CPU101は、特別状態における最終変動が実行されるときに、表示結果指定コマンドによる指定内容から、その最終変動となる変動表示が当り変動となるか否かを判定すればよい。また、保留関連データ記憶部AKM01に記憶された保留関連データの図柄指定を読み出すことで、当り変動となる変動表示の保留番号を特定すればよい。なお、当り変動が複数ある場合には、最も先に実行される変動表示を使用する。当り予告番号が1である場合には、1回目の予告演出として、当り示唆となる演出態様の当り予告が実行される。当り予告番号が2である場合には、2回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が3である場合には、3回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が4である場合には、4回目の予告演出として当り予告が実行される。当り予告番号が5である場合には、5回目の予告演出として当り予告が実行される。

【 0 2 2 7 】

決定例90AKD01では、当り変動が特別状態最終変動である場合に、100%の決定率で当り予告番号が1に決定される。当り変動が第2保留記憶の1個目、すなわち、保留番号が1の変動表示である場合には、70%の決定率で当り予告番号が1に決定され、30%の決定率で当り予告番号が2に決定される。当り変動が第2保留記憶の2個目、すなわち、保留番号が2の変動表示である場合には、30%の決定率で当り予告番号が1に決定され、60%の決定率で当り予告番号が2に決定され、10%の決定率で当り予告番号が3に決定される。当り変動が第2保留記憶の3個目、すなわち、保留番号が3の変動表示である場合には、10%の決定率で当り予告番号が1に決定され、30%の決定率で当り予告番号が2に決定され、50%の決定率で当り予告番号が3に決定され、10%の決定率で当り予告番号が4に決定される。当り変動が第2保留記憶の4個目、すなわち、保留番号が4の変動表示である場合には、10%の決定率で当り予告番号が1に決定され

、 10 %の決定率で当り予告番号が2に決定され、 30 %の決定率で当り予告番号が3に決定され、 40 %の決定率で当り予告番号が4に決定され、 10 %の決定率で当り予告番号が5に決定される。当り変動がない場合には、当り予告番号が決定されず、当り予告となる予告演出を実行しない。

【0228】

このように、決定例90AKD01では、当り変動となる変動表示に対応した保留番号に1加算して得られる値を対応予告値とした場合に、当り保留番号が対応予告値以下の値となるように、決定率が設定されている。また、当り保留番号は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値未満となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定により、当り変動となる変動表示と当り変動の前に実行される変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が少なくなりやすい。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、当り示唆となる予告演出が実行されるまでの期間を短縮して、遊技者に間延びした印象を与えてしまうことを防止できる。なお、決定例90AKD01における決定率に限定されず、当り保留番号が対応予告値以下の値となり、また、当り予告番号が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値未満の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていけばよい。

10

【0229】

決定例90AKD01とは異なり、当り予告番号が対応予告値超過の値となるように、決定される場合があってもよい。この場合には、当り変動となる変動表示と当り変動の前に実行される変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が多くなる。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、当り示唆となる予告演出が実行されるまでの期間を延長して、遊技者の予告演出に対する注目を持続させることができる。

20

【0230】

図17-16(B)は、ハズレ時予告実行回数の決定例90AKD02を示している。ハズレ時予告実行回数は、当り予告となる予告演出が実行されない場合に、ハズレ予告となる予告演出が実行される回数である。図17-12に示された獲得演出処理では、90AKS03にてハズレ時予告実行回数が決定される。90AKS03では、第2保留記憶数に基づいて、予告実行回数を決定する。決定例90AKD02では、第2保留記憶数が0である場合に、10 %の決定率で予告実行回数が1に決定され、40 %の決定率で予告実行回数が2に決定され、30 %の決定率で予告実行回数が3に決定され、10 %の決定率で予告実行回数が4に決定され、10 %の決定率で予告実行回数が5に決定される。第2保留記憶数が1である場合には、10 %の決定率で予告実行回数が2に決定され、50 %の決定率で予告実行回数が3に決定され、30 %の決定率で予告実行回数が4に決定され、10 %の決定率で予告実行回数が5に決定される。第2保留記憶数が2である場合には、10 %の決定率で予告実行回数が3に決定され、60 %の決定率で予告実行回数が4に決定され、30 %の決定率で予告実行回数が5に決定される。第2保留記憶数が3である場合には、30 %の決定率で予告実行回数が4に決定され、70 %の決定率で予告実行回数が5に決定される。第2保留記憶数が4である場合には、100 %の決定率で予告実行回数が5に決定される。

30

40

【0231】

このように、決定例90AKD02では、第2保留記憶数に1加算して得られる値を対応予告値とした場合に、予告実行回数が対応予告値以上の値となるように、決定率が設定されている。また、予告実行回数は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値超過となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定により、特別状態最終変動および第2保留記憶分に対応する変動表示に対応した可変表示結果がすべて「ハズレ」となる場合には、特別状態最終変動と第2保留記憶分に対応する変動表示との合計回数よりも、予告演出の実行回数が多くなりやすい。これにより、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、予告演出の制御における自由度を高めるとともに、ハズレ示唆となる予告演出が実行される期間を延長して、当り変動に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

50

。なお、決定例 9 0 A K D 0 2 における決定率に限定されず、ハズレ用予告実行回数が対応予告値以上の値となり、また、ハズレ用予告実行回数が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値超過の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていけばよい。

【 0 2 3 2 】

図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理では、9 0 A K S 0 1 による当り予告番号の決定結果や 9 0 A K S 0 3 によるハズレ時予告実行回数の決定結果を示す最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存すればよい。たとえば、9 0 A K S 0 1 により当り予告番号が決定された場合には、その当り予告番号となる予告番号に関連付けて、予告内容として当り示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存する。この場合には、当り予告番号よりも小さい予告番号に関連付けて、予告内容としてハズレ示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存する。これにより、獲得演出処理の 9 0 A K S 0 4 にて当り予告番号に対応する予告実行回数を設定した場合に、当り予告よりも前に実行される予告演出として、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行されるように設定が可能になる。また、9 0 A K S 0 3 によりハズレ時予告実行回数が決定された場合には、そのハズレ時予告実行回数以下となる予告番号に関連付けて、予告内容としてハズレ示唆を指定する最終変動演出データを、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存する。これにより、ハズレ時予告実行回数に対応した 1 回または複数回の予告演出として、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行されるように設定が可能になる。

【 0 2 3 3 】

図 1 7 - 1 7 は、獲得演出処理 (A K S 1 0 4) における獲得キャラクタ決定処理 (9 0 A K S 0 5) を示すフローチャートである。獲得キャラクタ決定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、獲得キャラクタ数を決定する (9 1 A K S 0 1)。獲得キャラクタ数は、獲得演出における特定画像となるキャラパネル画像の表示数である。9 1 A K S 0 1 では、たとえば、当り予告となる予告演出が実行されるか否かに応じて、獲得キャラクタ数が決定されてもよい。続いて、対象予告番号に 1 をセットする (9 0 A K S 1 1)。獲得キャラクタ決定処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、獲得演出や予告演出におけるキャラクタに関する決定の対象となる予告番号が指定される。

【 0 2 3 4 】

次に、対象予告番号が当り予告番号であるか否かを判定する (9 0 A K S 1 2)。当り予告番号は、図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理の 9 0 A K S 0 1 により決定可能である。そして、当り予告番号である場合には、当り予告用キャラクタを決定する (9 0 A K S 1 3)。これに対し、当り予告番号ではない場合には、ハズレ予告用キャラクタを決定する (9 0 A K S 1 4)。当り予告用キャラクタおよびハズレ予告用キャラクタは、いずれも第 1 キャラクタ A K C 1 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかに決定可能である。このときには、当り予告用キャラクタまたはハズレ予告用キャラクタとして決定されたキャラクタが、第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかであるか否かを判定する (9 0 A K S 1 5)。第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかである場合には、残余予告番号のキャラクタを、第 1 キャラクタ A K C 1、第 2 キャラクタ A K C 2 のいずれかに決定する (9 0 A K S 1 6)。9 0 A K S 1 4 または 9 0 A K S 1 5、および 9 0 A K S 1 6 による決定結果を示す最終変動演出データは、対象予告番号や残余予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に格納して保存すればよい。9 0 A K S 1 5 にて第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかである場合には、9 0 A K S 1 6 にて、残余予告番号のキャラクタが、第 1 キャラクタ A K C 1、第 2 キャラクタ A K C 2 のいずれかに決定される。これにより、獲得演出において表示されるキャラパネル画

像の表示態様に応じて当り期待度が過度に高められてしまうことを防止できる。また、第2保留記憶となる保留情報のうちに、特定保留情報となるものが複数記憶されている場合でも、第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのキャラクタは1回しか決定されないため、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に繰返し制御されることを遊技者が早い段階で認識できてしまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

【0235】

第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのうち、いずれかとなるキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像は、第1キャラクタAKC1や第2キャラクタAKC2のいずれかとなるキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像よりも、当り期待度や特別状態の有利度が高くなる。獲得演出では、複数の獲得キャラクタのうちいずれかを示すキャラパネル画像として、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合という範囲を定めて、以後の獲得キャラクタを示すキャラパネル画像として、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタのキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示されないという、限界となる制限が設けられる。

10

【0236】

90AKS15にて第1キャラクタAKC1、第2キャラクタAKC2のいずれかであり、第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのいずれでもない場合には、対象予告番号が予告実行回数であるか否かを判定する(90AKS17)。予告実行回数ではない場合には、対象予告番号を1増やす(90AKS18)。その後、処理を90AKS12に戻して、獲得キャラクタを順次に決定する。最後に、獲得キャラクタ増加タイミングを設定して(90AKS19)、処理を終了する。

20

【0237】

図17-18は、獲得キャラクタ数の決定例91AKD01を示している。図17-17に示された獲得キャラクタ決定処理では、91AKS01にて獲得キャラクタ数が決定される。決定例91AKD01では、最終変動表示において実行される1回または複数回の予告演出のうちに、当り予告となる予告演出が含まれない当り予告なしの場合であれば、予告実行回数と同じ数の獲得キャラクタ数が決定される。したがって、1回または複数回の予告演出として、すべてハズレ予告となる予告演出が実行される場合には、予告演出の実行回数に対応した個数のキャラパネル画像を、獲得演出において表示可能となる。

30

【0238】

決定例91AKD01では、最終変動表示において実行される1回または複数回の予告演出のうちに、当り予告となる予告演出が含まれる当り予告ありの場合であれば、第2保留記憶数に応じた決定率で獲得キャラクタ数を決定する。たとえば、第2保留記憶数が0である場合に、10%の決定率で獲得キャラクタ数が1に決定され、40%の決定率で獲得キャラクタ数が2に決定され、30%の決定率で獲得キャラクタ数が3に決定され、10%の決定率で獲得キャラクタ数が4に決定され、10%の決定率で獲得キャラクタ数が5に決定される。第2保留記憶数が1である場合には、10%の決定率で獲得キャラクタ数が2に決定され、50%の決定率で獲得キャラクタ数が3に決定され、30%の決定率で獲得キャラクタ数が4に決定され、10%の決定率で獲得キャラクタ数が5に決定される。第2保留記憶数が2である場合には、10%の決定率で獲得キャラクタ数が3に決定され、60%の決定率で獲得キャラクタ数が4に決定され、30%の決定率で獲得キャラクタ数が5に決定される。第2保留記憶数が3である場合には、30%の決定率で獲得キャラクタ数が4に決定され、70%の決定率で獲得キャラクタ数が5に決定される。第2保留記憶数が4である場合には、100%の決定率で獲得キャラクタ数が5に決定される。

40

【0239】

このように、決定例91AKD01では、当り予告なしの場合に、予告実行回数と同じ数の獲得キャラクタ数が決定される。また、決定例91AKD01では、当り予告ありの場合に、第2保留記憶数に1加算して得られる対応予告値について、獲得キャラクタ数が

50

対応予告値以上の値となるように、決定率が設定されている。獲得キャラクタ数は、対応予告値の決定率よりも、対応予告値超過となる値の決定率が、高くなっている。こうした設定は、図 17 - 16 (B) に示されたハズレ時予告実行回数の決定例 90AKD02 における決定率の設定と共通している。したがって、獲得キャラクタ数は、当り予告なしの場合と当り予告ありの場合とで、対応予告値ごとに共通の決定率で決定可能である。これにより、獲得演出では、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が当り期待度を示唆しないものとなり、キャラパネル画像が表示された時点で遊技者の注目度が低下することを防止して、以後の演出に対する注目度を高めることができる。加えて、当り予告番号にかかわらず第 2 保留記憶数に応じた決定率で獲得キャラクタ数が決定されるので、予告演出と変動表示の対応関係に束縛されることなく、獲得演出の制御における自由度を高めることができる。なお、決定例 91AKD01 における決定率に限定されず、獲得キャラクタ数が対応予告値以上の値となり、また、獲得キャラクタ数が対応予告値に決定される割合よりも対応予告値超過の値に決定される割合が高くなるように、任意の決定率が設定されていればよい。

【0240】

獲得キャラクタ数は対応予告値と同じ値に決定可能である点において、獲得キャラクタ数と第 2 保留記憶数とが関連している。また、獲得キャラクタ数が対応予告値超過となる値に決定される場合でも、対応予告値に近い値ほど高い割合で獲得キャラクタ数に決定される。このように、獲得キャラクタ数は対応予告値と近い値に決定されやすい点においても、獲得キャラクタ数と第 2 保留記憶数とが関連している。これにより、獲得演出では、第 2 保留記憶となる保留情報の記憶数に関連した表示数のキャラパネル画像を表示させることができる。

【0241】

決定例 91AKD01 では、第 2 保留記憶数が 4 である場合に獲得キャラクタ数が 5 に決定される。獲得キャラクタ決定処理は、図 17 - 12 に示された獲得演出処理の AKS201 にて獲得演出の開始である場合に、90AKS05 により実行される。したがって、獲得演出が開始されるときに、第 2 保留記憶数が上限値の 4 に達している場合には、その後第 2 始動入賞口 14 を遊技球が通過しなくても、獲得キャラクタ数が 5 に決定されたことにより、獲得演出ではキャラパネル画像の表示数が最大表示数である 5 になり、5 回の予告演出に対応した 5 個のキャラパネル画像を表示させることができる。

【0242】

図 17 - 19 (A) は、当り予告用キャラクタの決定例 90AKD11 を示している。図 17 - 17 に示された獲得キャラクタ決定処理では、90AKS12 にて当り予告用キャラクタが決定される。決定例 90AKD11 では、保留関連データにより記憶された図柄指定の当り種別に応じた決定率で当り予告用キャラクタを決定する。たとえば、図柄指定の当り種別が第 2 特図大当りまたは小当り経由大当り X である場合には、5 % の決定率で第 1 キャラクタ AKC1 が当り予告用キャラクタに決定され、10 % の決定率で第 2 キャラクタ AKC2 が当り予告用キャラクタに決定され、15 % の決定率で第 3 キャラクタ AKC3 が当り予告用キャラクタに決定され、20 % の決定率で第 4 キャラクタ AKC4 が当り予告用キャラクタに決定され、50 % の決定率で第 5 キャラクタ AKC5 が当り予告用キャラクタに決定される。図柄指定の当り種別が小当り経由大当り Y である場合には、10 % の決定率で第 1 キャラクタ AKC1 が当り予告用キャラクタに決定され、15 % の決定率で第 2 キャラクタ AKC2 が当り予告用キャラクタに決定され、20 % の決定率で第 3 キャラクタ AKC3 が当り予告用キャラクタに決定され、35 % の決定率で第 4 キャラクタ AKC4 が当り予告用キャラクタに決定され、20 % の決定率で第 5 キャラクタ AKC5 が当り予告用キャラクタに決定される。図柄指定の当り種別が小当り経由大当り Z である場合には、いずれも 20 % の決定率で第 1 キャラクタ AKC1 から第 5 キャラクタ AKC5 までのいずれかが当り予告用キャラクタに決定される。

【0243】

このように、決定例 90AKD11 では、図柄指定の当り種別が第 2 特図大当りまたは

小当り経由大当りXである場合と、小当り経由大当りYである場合と、小当り経由大当りZである場合とで、当り予告用キャラクタの決定率が異なっている。当り予告用キャラクタは、獲得演出において表示されるキャラパネル画像のいずれかで示された後に、その当り予告用キャラクタを示すキャラパネル画像に関連した予告演出において、当り示唆の予告演出である当り予告が実行される。当り種別が第2特図大当り、小当り経由大当りXのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が100回に達するまで、特別状態に制御可能となる。当り種別が小当り経由大当りY、小当り経由大当りZのいずれかである場合には、当り後制御状態として、特別図柄の変動表示回数が15回に達するまで、特別状態に制御可能となる。また、当り種別が小当り経由大当りYである場合には、大当り遊技状態におけるラウンド数が10となり、V大入賞口が開放状態となるラウンドを10回まで実行可能になる。当り種別が小当り経由大当りZである場合には、大当り遊技状態におけるラウンド数が5となり、大入賞口が開放状態となるラウンドを5回まで実行可能となる。したがって、当り予告用キャラクタが第1キャラクタAKC1から第5キャラクタAKC5までのいずれのキャラクタであるかに応じて、大当り遊技状態や当り後制御状態における有利度が異なることで、遊技者にとっての有利度合が異なる。なお、決定例90AKD11における決定率に限定されず、当り予告用キャラクタに応じて、遊技者にとっての有利度合が異なるように、任意の決定率が設定されていればよい。

10

【0244】

図17-19(B)は、ハズレ予告用キャラクタの決定例90AKD12を示している。図17-17に示された獲得キャラクタ決定処理では、90AKS13にてハズレ予告用キャラクタが決定される。決定例90AKD12では、ハズレ予告に応じた決定率でハズレ予告用キャラクタを決定する。たとえば、40%の決定率で第1キャラクタAKC1がハズレ予告用キャラクタに決定され、30%の決定率で第2キャラクタAKC2がハズレ予告用キャラクタに決定され、20%の決定率で第3キャラクタAKC3がハズレ予告用キャラクタに決定され、9%の決定率で第4キャラクタAKC4がハズレ予告用キャラクタに決定され、1%の決定率で第5キャラクタAKC5がハズレ予告用キャラクタに決定される。

20

【0245】

このように、決定例90AKD12では、第1キャラクタAKC1の決定率が最も高くなり、第2キャラクタAKC2、第3キャラクタAKC3、第4キャラクタAKC4となるにしたがって決定率が低下し、第5キャラクタAKC5の決定率が最も低くなる。決定例90AKD11、90AKD12における決定率の設定により、キャラパネル画像に含まれるキャラクタ部分画像に関して、獲得演出では、第5キャラクタAKC5のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も高くなり、第4キャラクタAKC4、第3キャラクタAKC3、第2キャラクタAKC2となるにしたがって当り期待度が低下し、第1キャラクタAKC1のキャラクタ部分画像を含むキャラパネル画像が表示された場合に当り期待度が最も低くなる。また、ハズレ予告用キャラクタを示すキャラパネル画像に関連した予告演出において、ハズレ示唆の予告演出であるハズレ予告が実行される。したがって、予告演出では、獲得演出で表示されたキャラパネル画像が示すキャラクタに応じて、ハズレ示唆となるか当り示唆となるかの割合が異なる。なお、決定例90AKD12における決定率に限定されず、キャラパネル画像が示すキャラクタに応じて、関連した予告演出がハズレ予告となるか当り予告となるかの割合が異なるように、任意の決定率が設定されていればよい。

30

40

【0246】

図17-20は、獲得演出の制御例90AKE01を示している。獲得演出は、図17-5や図17-6にも示されたタイミングAKT02からタイミングAKT03までの期間において実行される。この期間は、たとえば10秒間といった、一定時間が経過するまでの期間であればよい。図17-17に示された獲得キャラクタ決定処理では、90AKS19にて獲得キャラクタ増加タイミングを設定する。獲得キャラクタ増加タイミングは

50

、獲得演出において、特定画像となるキャラパネル画像の表示数が増加するように表示が更新されるタイミングである。図 17 - 13 (B) に示されたように、パネル準備画像の表示からキャラパネル画像の表示へと変更されることで、キャラパネル画像の表示数が増加するときには、エフェクト画像の表示により、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が進入したことに応じて、キャラパネル画像の表示数が増加したような印象を遊技者に与えることができる。その一方で、獲得キャラクタ増加タイミングは獲得キャラクタ決定処理の 90AKS19 にて予め設定され、図 17 - 12 に示された獲得演出処理では、90AKS06 にて獲得キャラクタ増加タイミングである場合に、90AKS07 の制御により獲得キャラクタの増加を報知できる。したがって、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が進入した場合と進入しない場合とで、キャラパネル画像の表示数が増加するタイミングに影響は及ばない。
【0247】

10

獲得キャラクタ増加タイミングは、例えば前後の間隔が 0.5 秒以上で 1.5 秒以下となるように、固定的あるいは可变的に設定されるようにすればよい。制御例 90AKE01 では、1 回目から 5 回目までのキャラクタ獲得となるキャラパネル画像の表示数増加に対応して、それぞれタイミング 90AKT01 ~ 90AKT05 が獲得キャラクタ増加タイミングとして設定される。そして、獲得演出の開始タイミング AKT02 から 1 回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング 90AKT01 までの間隔 AKL1、タイミング 90AKT01 から 2 回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング 90AKT02 までの間隔 AKL2、タイミング 90AKT02 から 3 回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング 90AKT03 までの間隔 AKL3、タイミング 90AKT03 から 4 回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング 90AKT04 までの間隔 AKL4、タイミング 90AKT04 から 5 回目の獲得キャラクタ増加タイミングであるタイミング 90AKT05 までの間隔 AKL5 は、いずれも 0.5 秒以上で 1.5 秒以下の範囲内となるように設定される。たとえば、演出制御用 CPU101 は、獲得キャラクタ増加タイミング決定用乱数となる数値データを抽出して、獲得キャラクタ増加タイミング決定テーブルを参照することで、各回の獲得キャラクタ増加タイミングを決定すればよい。あるいは、獲得キャラクタ増加タイミングを組み合わせたタイミングパターンとして、獲得キャラクタ数ごとに複数パターンが予め用意され、いずれかのタイミングパターンを選択することで、各回の獲得キャラクタ増加タイミングを決定してもよい。こうして決定された獲得キャラクタ増加タイミングに達するごとに、特定画像となるキャラパネル画像の表示数を順次に増加させることにより、特定画像が単調に表示されることによる興趣低下を防止して、違和感のない適切な表示演出が可能になる。

20

30

【0248】

獲得演出において、キャラパネル画像の表示数が増加するタイミングは、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が進入した場合と進入しない場合とで、共通する獲得キャラクタ増加タイミングとなる。その一方で、獲得演出では、獲得促進報知が行われることで、第 2 始動入賞口 14 に向けた右打ちとなる遊技球の発射を遊技者に促している。図 17 - 12 に示された獲得演出処理では、90AKS08 にて第 2 始動入賞ありの場合に、90AKS09 の制御により入賞報知演出が実行される。たとえば、キャラパネル画像の表示数が増加することを煽るための増加煽りエフェクト表示が行われてもよい。増加煽りエフェクト表示は、たとえば、第 2 経路となる右打ち経路において第 2 始動入賞口 14 が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置 9 の画面上における右下方から、いずれかのパネル準備画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像の表示であればよい。あるいは、増加煽りエフェクト表示は、演出表示装置 9 の画面全体を、フラッシュさせるフラッシュ表示や、ブラックアウトさせるブラックアウト表示といった、任意の演出表示であればよい。このような入賞報知演出の実行により、遊技者が獲得キャラクタの増加に関与した印象を与えて、右打ちとなる遊技球の発射による遊技を促進することができる。

40

【0249】

遊技者が右打ちとなる遊技球の発射を行っている場合と行っていない場合とで、獲得キャラクタ増加タイミングを異ならせてもよい。たとえば、図 17 - 12 に示された獲得演

50

出処理では、90AKS06にて獲得キャラクタ増加タイミングである場合に、右打ちとなる遊技球の発射が検知されたか否かを判定する。このとき、検知された場合には、決定された獲得キャラクタ増加タイミングにてキャラパネル画像の表示数を増加させる。これに対し、検知されない場合には、決定された獲得キャラクタ増加タイミングについて、1秒間といった所定時間を加算したタイミングに変更することで、キャラパネル画像の表示数を増加させるタイミングを遅らせてもよい。

【0250】

図17-21は、獲得演出処理(AKS104)における小図柄変更設定処理(89AKS03)を示すフローチャートである。小図柄変更設定処理は、図17-12に示された獲得演出処理の90AKS02にて当り予告ありの場合に対応して実行される。当り予告ありの場合は、特別状態最終変動または第2保留記憶分に対応する変動表示のいずれかが当り変動となり、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる。小図柄変更設定処理において、演出制御用CPU101は、当り変動が特別状態最終変動であるか否かを判定する(89AKS31)。当り変動が特別状態最終変動である場合には、最終停止小図柄となる確定小図柄を変更する必要があるないので、そのまま処理を終了する。

【0251】

当り変動が特別状態最終変動ではなく、第2保留記憶分に対応する変動表示のいずれかである場合には、最終停止小図柄を確認する(89AKS32)。たとえば、演出制御用CPU101は、図17-9に示された小図柄決定処理の89AKS11にて決定した最終停止小図柄の記憶データを読み出すことで、最終停止小図柄を確認すればよい。このとき確認された最終停止小図柄のうち、中図柄となる小図柄について、Vの文字を示す特殊図柄に変更する(89AKS33)。このように、特別状態最終変動が当り変動ではなく第2保留記憶分に対応する変動表示のいずれかが当り変動である場合には、今回の変動表示に対応した確定小図柄における中図柄を特殊図柄に変更することで、特殊表示結果を導出させることができる。この場合には、当り保留待機中の設定を行う(89AKS34)。たとえば、RAM103に設けられた当り保留待機中フラグをセットすればよい。その後、確定小図柄において、左図柄と右図柄は特定図柄の組合せであるか否かを判定する(89AKS35)。特定図柄の組合せではない場合には、処理を終了することで、89AKS33における変更により構成された特殊表示結果を導出可能にする。特定図柄の組合せである場合には、確定小図柄において、左図柄または右図柄を特定図柄以外の小図柄に変更してから(89AKS36)、処理を終了する。これにより、特殊表示結果を構成する特殊図柄とは異なる確定小図柄は、特定図柄とは異なる小図柄を含むものになる。

【0252】

図17-22は、最終変動演出処理(89AKS02)における期待度アップ演出処理(AKS106)を示すフローチャートである。期待度アップ演出処理において、演出制御用CPU101は、期待度アップ演出を開始可能なタイミングAKT03であるか否かを判定する(91AKS11)。図17-5や図17-6に示された期待度アップ演出は、タイミングAKT03において実行が開始可能になる。タイミングAKT03である場合には、第2保留記憶数が上限値の4であるか否かを判定する(91AKS12)。このとき、第2保留記憶数が4未満であり4ではない場合には、期待度アップ演出の禁止設定を行う(91AKS13)。たとえば、期待度アップ演出期間の設定をキャンセルすることで、以降の最終変動演出処理においては、期待度アップ演出処理が実行されないように設定してもよい。これにより、期待度アップ演出を開始可能なタイミングAKT03に達したときに、第2保留記憶数が上限値の4に到達していない場合という範囲を定めて、変化演出となる期待度アップ演出を実行しないという、限界となる制限が設けられる。

【0253】

期待度アップ演出を実行しない場合には、獲得演出が継続して実行されてもよい。この獲得演出を実行中に第2始動入賞が発生したときには、獲得演出においてキャラパネル画像の表示数を増加させてもよいし、獲得演出を終了して期待度アップ演出の実行を開始させてもよい。あるいは、期待度アップ演出を実行しない場合には、獲得演出が継続せずに

終了してもよい。この場合には、獲得演出とは異なる演出が実行されてもよいし、予告演出の実行が開始されるまでの待機状態となってもよい。

【 0 2 5 4 】

期待度アップ演出を開始可能なタイミング A K T 0 3 に達したときに、第 2 保留記憶数が上限値の 4 に到達している場合には、変化演出となる期待度アップ演出を実行可能にするための制御が行われる。たとえば、9 1 A K S 1 2 にて第 2 保留記憶数が 4 である場合には、対象予告番号を 1 にセットする (9 1 A K S 1 4)。期待度アップ演出処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、期待度アップ演出に関する決定の対象となる予告番号が指定される。なお、第 2 保留記憶数が上限値の 4 に到達している場合でも、所定割合で期待度アップ演出を実行しないことがあってもよい。第 2 保留記憶数が上限値の 4 に到達した場合には、たとえば、9 0 % の割合といった、高い割合で期待度アップ演出が実行される一方で、1 0 % の割合といった、低い割合で期待度アップ演出が実行されないことがあってもよい。

10

【 0 2 5 5 】

次に、対象予告番号が当り予告番号であるか否かを判定する (9 1 A K S 1 5)。当り予告番号は、図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理の 9 0 A K S 0 1 により決定可能である。そして、当り予告番号である場合には、当り予告期待度アップを決定する (9 1 A K S 1 6)。当り予告期待度アップの決定は、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出が当り示唆となる当り予告である場合に、キャラパネル画像の表示態様を変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後の表示態様の決定とを、含んでいる。これに対し、当り予告番号ではない場合には、ハズレ予告期待度アップを決定する (9 1 A K S 1 7)。ハズレ予告期待度アップの決定は、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出がハズレ示唆となるハズレ予告である場合に、キャラパネル画像の表示態様を変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後の表示態様の決定とを、含んでいる。9 1 A K S 1 6 または 9 1 A K S 1 7 による決定結果を示す最終変動演出データは、対象予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存すればよい。その後、当り予告期待度アップまたはハズレ予告期待度アップの決定結果がキャラパネル画像の表示態様を変化させない期待度アップなしであるか否かを判定する (9 1 A K S 1 8)。

20

30

【 0 2 5 6 】

期待度アップの決定結果がキャラパネル画像の表示態様を変化させる期待度アップありの場合には、期待度アップ条件を決定する (9 2 A K S 0 1)。期待度アップ条件は、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させるために満たすべき条件である。たとえば、期待度アップ条件は、第 2 始動入賞の発生、期待度アップ演出の終了、期待度アップ演出中における特定タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、複数種類の条件から選択して決定可能であればよい。このとき決定された期待度アップ条件を示す最終変動演出データは、対象予告番号となる予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 の格納領域に記憶して保存すればよい。そして、対象予告番号が予告実行回数であるか否かを判定する (9 1 A K S 1 9)。予告実行回数ではない場合には、対象予告番号を 1 増やす (9 1 A K S 2 0)。その後、処理を 9 1 A K S 1 5 に戻して、当り予告期待度アップやハズレ予告期待度アップを順次に決定する。予告実行回数である場合には、継続促進報知を開始させる制御を行う (9 1 A K S 2 1)。たとえば、演出表示装置 9 の画面上における報知表示位置にて、継続促進報知に応じた表示態様の演出画像を表示させることで、継続促進報知を実行可能であればよい。演出画像の表示とともに、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、継続促進報知が実行されてもよい。

40

【 0 2 5 7 】

9 1 A K S 1 1 にてタイミング A K T 0 3 ではない場合には、第 2 始動入賞があったか否かを判定する (9 1 A K S 2 2)。たとえば、主基板 3 1 から伝送された第 2 始動入賞

50

指定コマンドを受信したときに、第2始動入賞があったと判定すればよい。第2始動入賞指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理（S311）において、第2保留記憶数が上限値に達している場合でも、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるときに、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信可能であればよい。第2始動入賞があった場合には、期待度アップ不可であるか否かを判定する（91AKS23）。たとえば、第2始動入賞の発生が期待度アップ条件に含まれていない場合や、既に期待度アップを実行済みである場合には、期待度アップ不可であると判定すればよい。期待度アップ不可である場合には、煽り演出を実行するための制御を行う（91AKS24）。たとえば、キャラパネル画像の表示態様が変化することを煽るための煽りエフェクト表示が行われてもよい。煽りエフェクト表示は、たとえば、第2経路となる右打ち経路において第2始動入賞口14が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置9の画面上における右下方から、いずれかのキャラクタパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像の表示であればよい。あるいは、煽りエフェクト表示は、演出表示装置9の画面全体を、フラッシュさせるフラッシュ表示や、ブラックアウトさせるブラックアウト表示といった、任意の演出表示であればよい。

10

【0258】

91AKS22にて第2始動入賞がない場合には、他の期待度アップ条件が成立したか否かを判定する（91AKS25）。91AKS23にて期待度アップ可能である場合や、91AKS25にて他の期待度アップ条件が成立した場合には、期待度アップ報知を実行するための制御を行う（91AKS26）。このときには、期待度アップ条件が成立したので、たとえば、最終変動演出データ記憶部AKM02の記憶データが示す期待度アップ設定に応じて、予告番号に対応するキャラパネル画像の表示態様を変化させればよい。また、キャラパネル画像の表示態様が変化したことを報知するための変化時エフェクト表示が行われてもよい。変化時エフェクト表示は、獲得演出における増加時エフェクト表示と同様に、表示態様が変化したキャラパネル画像の周囲に付加される第1エフェクト画像の表示と、第1エフェクト画像とは異なる第2エフェクト画像の表示とを含んでいてもよい。第2エフェクト画像は、たとえば、第2経路となる右打ち経路において第2始動入賞口14が設けられた配設位置に対応して、演出表示装置9の画面上における右下方から、表示態様が変化したキャラパネル画像に向けて、作用が及ぶ様子を示す演出画像であればよい。このようなエフェクト画像の表示により、第2始動入賞口14に遊技球が進入したことに伴って、キャラパネル画像の表示態様の変化したような印象を遊技者に与えることができる。ただし、実際のところ、第2始動入賞の発生とは異なる期待度アップ条件が成立したことにより、キャラパネル画像の表示態様を変化させる場合がある。したがって、期待度アップ演出では、第2始動入賞口14に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された期待度アップ条件が成立すれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることができればよい。これに対し、期待度アップ演出では、第2始動入賞口14に遊技球が進入した場合でも進入しない場合でも、予め設定された期待度アップ条件が成立しなければ、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることがない。

20

30

【0259】

続いて、期待度アップ演出を終了するタイミングAKT04であるか否かを判定する（91AKS27）。図17-5や図17-6に示された期待度アップ演出は、タイミングAKT04において実行が終了する。タイミングAKT04ではない場合には、処理を終了する。タイミングAKT04である場合には、継続促進報知を終了させる制御を行う（91AKS28）。また、タイマ更新表示を終了させる制御を行い（91AKS29）、処理を終了する。

40

【0260】

図17-23は、期待度アップ演出が実行される場合の表示例を示している。図17-23（A）は、期待度アップ演出が開始されたときの表示例91AK01を示している。期待度アップ演出が実行される場合に、演出表示装置9の画面上には、5箇所のパネル表

50

示位置 9 0 A K A 1 ~ 9 0 A K A 5 に 5 枚分のキャラパネル画像が表示され、報知表示位置 9 1 A K B 1 に継続促進報知画像が表示される。期待度アップ演出は、第 2 保留記憶数が上限値の 4 である場合に実行可能となり、第 2 保留記憶数が 4 未満である場合には実行されないように制限される。第 2 保留記憶数が 4 である場合には、獲得キャラクタ数が 5 に対応して、獲得演出におけるキャラパネル画像の表示数が 5 となり、5 枚分のキャラパネル画像が表示されることになる。継続促進報知画像は、期待度アップ演出の実行中に獲得演出から継続して第 2 始動入賞口 1 4 を狙う遊技球の発射を促進するための演出画像である。継続促進報知画像は、右打ち表示エリア 9 Z における右打ち促進報知の演出画像とともに表示されることで、第 2 始動入賞口 1 4 が設けられた第 2 経路となる右打ち経路への遊技球の打込みである右打ちを促進してもよい。表示例 9 1 A K 0 1 において、報知表示位置 9 1 A K B 1 には、「まだまだ狙え！」というメッセージを示す文字画像を含む継続促進報知画像が表示される。

10

【 0 2 6 1 】

期待度アップ条件が第 2 始動入賞の発生を含む場合には、図 1 7 - 2 3 (B) に示すような第 2 始動入賞が発生したときに、期待度アップ条件が成立する。図 1 7 - 2 3 (C) は、期待度アップ演出において期待度アップ条件が成立したときの表示例 9 1 A K 0 2 である。図 1 7 - 2 2 に示された期待度アップ演出では、9 1 A K S 2 2 にて第 2 始動入賞ありで 9 1 A K S 2 3 にて期待度アップ可能である場合に、9 1 A K S 2 6 の制御により、期待度アップを報知させる。表示例 9 1 A K 0 2 では、5 個目のキャラパネル画像において、パネル枠部分画像の表示色が白色から金色に変化することで、キャラパネル画像の表示態様を変化させている。このときには、期待度アップ演出処理の 9 1 A K S 2 6 に関して説明した変化時エフェクト表示が行われてもよい。こうして、期待度アップ演出では、エフェクト画像の表示により遊技者がキャラパネル画像の変化に関与した印象を与えて、右打ちとなる遊技球の発射による遊技を促進することができる。

20

【 0 2 6 2 】

図 1 7 - 2 4 (A) は、当り予告期待度アップの決定例 9 1 A K D 1 1 を示している。図 1 7 - 2 2 に示された期待度アップ演出処理では、9 1 A K S 1 6 にて当り予告期待度アップが決定される。決定例 9 1 A K D 1 1 では、対象予告番号のキャラパネル画像が示すキャラクタに応じた決定率で期待度アップの有無と変化後の表示態様である表示色とを決定する。たとえば、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第 1 キャラクタ A K C 1 または第 2 キャラクタ A K C 2 である場合には、4 0 % の決定率で期待度アップなしに決定され、5 0 % の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、1 0 % の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。また、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかである場合には、2 0 % の決定率で期待度アップなしに決定され、6 0 % の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、2 0 % の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。

30

【 0 2 6 3 】

このように、決定例 9 1 A K D 1 1 では、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第 1 キャラクタ A K C 1 または第 2 キャラクタ A K C 2 である場合と第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかである場合とで、当り予告期待度アップの決定率が異なっている。具体的に、第 3 キャラクタ A K C 3 から第 5 キャラクタ A K C 5 までのいずれかである場合には、第 1 キャラクタ A K C 1 または第 2 キャラクタ A K C 2 である場合よりも、高い割合で表示色を変化させて当り期待度をアップさせる。したがって、キャラパネル画像におけるキャラクタの種類に応じて、キャラパネル画像の表示態様を変化させる割合が異なる。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変化する期待感を異ならせて、遊技者の注目度を高める適切な表示演出が可能になる。

40

【 0 2 6 4 】

図 1 7 - 2 4 (B) は、ハズレ予告期待度アップの決定例 9 1 A K D 1 2 を示している。図 1 7 - 2 2 に示された期待度アップ演出処理では、9 1 A K S 1 7 にてハズレ予告期待度アップが決定される。決定例 9 1 A K D 1 2 では、対象予告番号のキャラパネル画像

50

が示すキャラクタに応じた決定率で期待度アップの有無と変化後の表示態様である表示色とを決定する。たとえば、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第1キャラクタAKC1または第2キャラクタAKC2である場合には、85%の決定率で期待度アップなしに決定され、13%の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、2%の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。また、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのいずれかである場合には、90%の決定率で期待度アップなしに決定され、9%の決定率で赤色に変化させる期待度アップに決定され、1%の決定率で金色に変化させる期待度アップに決定される。

【0265】

このように、決定例91AKD12では、キャラパネル画像で示されるキャラクタが第1キャラクタAKC1または第2キャラクタAKC2である場合と第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのいずれかである場合とで、ハズレ予告期待度アップの決定率が異なっている。具体的に、第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのいずれかである場合には、第1キャラクタAKC1または第2キャラクタAKC2である場合よりも、高い割合で期待度アップなしとなる。したがって、キャラパネル画像におけるキャラクタの種類に応じて、キャラパネル画像の表示態様を変化させる割合が異なる。また、第1キャラクタAKC1または第2キャラクタAKC2である場合には、当り予告期待度アップよりもハズレ予告期待度アップにより表示態様の変化しやすくなるのに対し、第3キャラクタAKC3から第5キャラクタAKC5までのいずれかである場合には、ハズレ予告期待度アップよりも当り予告期待度アップにより表示態様の変化しやすくなる。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変わった場合の当り期待度を、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて異ならせて、遊技者の期待感を異ならせる適切な表示演出が可能になる。

【0266】

図17-25は、期待度アップ条件の設定例92AK01を示している。図17-22に示された期待度アップ演出処理では、91AKS18にて期待度アップありの場合に、92AKS01により期待度アップ条件が決定される。設定例92AK01では、期待度アップ演出においてキャラパネル画像の表示態様を変化させる期待度アップ条件として、期待度アップ条件92AKC01～92AKC03といった、複数種類の期待度アップ条件から選択して決定可能に用意されている。それぞれの期待度アップ条件は、第2始動入賞、演出中強制アップタイミング、演出終了タイミングといった、複数の条件について一部または全部が異なる設定であればよい。第2始動入賞は、第2始動入賞が発生したときに成立可能な条件である。演出中強制アップタイミングは、期待度アップ演出の実行中に設けられた強制アップタイミングとなったときに成立可能な条件である。演出終了タイミングは、期待度アップ演出が終了するタイミングとなったときに成立可能な条件である。

【0267】

期待度アップ条件92AKC01～92AKC03は、いずれも第2始動入賞が発生したときに成立可能となるように設定されている。したがって、いずれの期待度アップ条件に決定された場合でも、第2始動入賞が発生すれば、特定画像となるキャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。これに対し、期待度アップ条件92AKC01は、演出中強制アップタイミングあり、演出終了タイミングなし、という条件の組合せを含んでいる。期待度アップ条件92AKC02は、演出中強制アップタイミングなし、演出終了タイミングあり、という条件の組合せを含んでいる。期待度アップ条件92AKC03は、演出中強制アップタイミングなし、演出終了タイミングなし、という条件の組合せを含んでいる。

【0268】

このように、設定例92AK01では、期待度アップ条件92AKC01が決定された場合に、期待度アップ演出において演出中強制アップタイミングとなることで、キャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。また、期待度アップ条件92AKC02が決定された場合には、期待度アップ演出において、第2始動入賞口14を遊技球が通過した場

合にキャラパネル画像の表示態様を変化させ、第2始動入賞口14を遊技球が通過しなかった場合に期待度アップ演出が終了するときにキャラパネル画像の表示態様を変化させることができる。期待度アップ条件92AKC03が決定された場合には、期待度アップ演出において、第2始動入賞口14を遊技球が通過した場合にキャラパネル画像の表示態様を変化させることができるものの、第2始動入賞口14を遊技球が通過しなかった場合にキャラパネル画像の表示態様を変化させず、期待度アップ演出における期待度アップが行われないことになる。

【0269】

期待度アップ条件92AKC01に代えて、あるいは、期待度アップ条件92AKC01とともに、第2始動入賞の発生を条件に含まない場合を設けてもよい。この場合には、期待度アップ演出において第2始動入賞口14を遊技球が通過したときでも、この時点ではキャラパネル画像の表示態様を変化させず、演出中強制アップタイミングの時点でキャラパネル画像の表示態様を変化させることになる。このように、演出中強制アップタイミングの条件を含む場合には、期待度アップ演出において、第2始動入賞口14を遊技球が通過した場合でも通過しなかった場合でも、キャラパネル画像の表示態様を変化させることができ、その変化タイミングは任意に設定可能であればよい。

【0270】

期待度アップ演出では、キャラクタ部分画像で示されるキャラクタを変化させる場合があってもよい。図17-22に示された期待度アップ演出処理の91AKS16や91AKS17では、対象予告番号に応じて表示中のキャラパネル画像で示されるキャラクタを特定し、その特定結果に基づいて、キャラクタを変化させるか否かの決定と、変化させる場合における変化後のキャラクタの決定とが、行われるようにしてもよい。このときには、表示中のキャラパネル画像で示されるキャラクタよりも、当り期待度や特別状態の有利度が高いキャラクタとなるように、変化後のキャラクタが決定されるようにすればよい。これにより、キャラパネル画像の表示態様が変化した場合の期待感を高めて、遊技者の注目度を高める適切な表示演出が可能になる。

【0271】

図17-26は、最終変動演出処理(89AKS02)における予告演出処理(AKS108)を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用CPU101は、1回目となる最初の予告演出を開始可能なタイミングAKT11であるか否かを判定する(AKS301)。図17-5や図17-6に示された予告演出は、タイミングAKT11において1回目の実行が開始可能になる。タイミングAKT11である場合には、対象予告番号に1をセットする(AKS302)。予告演出処理における対象予告番号は、たとえば、最終変動演出データ記憶部AKM02において、最終変動演出データの格納領域が関連付けられた予告番号のうちで、実行の対象となる予告演出の予告番号が指定される。

【0272】

次に、予告演出制御パターンを選択する(AKS303)。予告演出制御パターンは、予告演出の実行を制御するための制御データを含んで構成され、予告演出の演出態様に応じた複数パターンが予め用意されていればよい。その後、予告演出を開始させる制御を行う(AKS304)。これにより、獲得演出や期待度アップ演出において表示された特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出の実行が開始可能になる。

【0273】

AKS301にてタイミングAKT11ではない場合には、今回の予告演出を終了するか否かを判定する(AKS305)。たとえば、予告演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、今回の予告演出につき終了が指定された場合に、今回の予告演出を終了すると判定すればよい。今回の予告演出を終了しない場合には、処理を終了する。これに対し、今回の予告演出を終了する場合には、対象予告番号を1増やす(AKS306)。その後、次回予告ありか否かを判定する(AKS307)。たとえば、最終変動演出データ記憶部AKM02において、対象予告番号となる予告番号に関連付けられた格納領

10

20

30

40

50

域に、予告演出を実行するための最終変動演出データが記憶されている場合には次回予告ありと判定し、このような最終変動演出データが記憶されていない場合には次回予告なしと判定すればよい。次回予告ありの場合には、処理をAKS303に戻して、対象予告番号に応じた予告演出の実行を開始させる。

【0274】

AKS307にて次回予告なしの場合には、予告演出を終了させる制御を行う(AKS308)。このときには、予告演出としてハズレ示唆となるハズレ予告のみが実行された場合に、表示結果対応演出のうちハズレ対応演出の実行を開始する制御を行ってもよい。これに対し、予告演出として当り示唆となる当り予告が実行された場合には、表示結果対応演出のうち当り対応演出の実行を開始する制御を行ってもよい。ハズレ対応演出の実行により、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態には制御されないことを報知するための特定報知が可能になればよい。当り対応演出の実行により、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知するための特定報知が可能になればよい。

10

【0275】

AKS308の後には、小図柄を停止表示させる制御を行う(89AKS71)。たとえば、特別状態最終変動がハズレである場合には、最終停止図柄として決定された確定小図柄を、小図柄表示エリア9Kにて停止表示させる。また、特別状態最終変動が当りである場合には、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を、小図柄表示エリア9Kにて停止表示させる。特殊図柄を用いた仮停止小図柄は、図17-9に示された小図柄決定処理の89AKS20により決定される。このように、特別状態最終変動となる変動表示に基づいて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合には、その変動表示における可変表示中に、特殊表示結果を構成する特殊図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止させる。この場合には、予告演出が終了してから、表示結果対応演出に含まれる当り対応演出などにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行した後に、小図柄の可変表示における最終停止図柄として、当り組合せの確定小図柄を停止表示させればよい。こうした仮停止小図柄を一旦停止させてから当り組合せの確定小図柄を停止表示させることにより、いずれの変動表示に基づいて有利状態に制御されるかを、遊技者が認識困難になり、最終変動演出に含まれる各種演出に対する遊技者の注目度を高めて、遊技興趣を向上させる適切な表示演出が可能になる。

20

30

【0276】

図17-9に示された小図柄決定処理の89AKS20では、特殊図柄を用いない仮停止小図柄を決定してもよい。この場合には、89AKS71の制御により、予告演出の終了に対応して、特殊図柄を用いない仮停止小図柄を、小図柄表示エリア9Kにて停止表示させる。この場合には、予告演出が終了してから、特別状態最終変動に対応する可変表示の終了に対応して、小図柄の可変表示における最終停止図柄として、当り組合せの確定小図柄を停止表示させればよい。特殊図柄を用いない仮停止小図柄を一旦停止させることにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを遊技者が早い段階で認識できてしまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

40

【0277】

特別状態最終変動および第2保留記憶分に対応する変動表示が、すべてハズレである場合には、すべての予告演出においてハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。この場合には、89AKS71の制御により、最後に実行される予告演出に対応して、最終停止図柄として決定されたハズレ組合せの確定小図柄を、小図柄表示エリア9Kにて停止表示させる。こうして、すべての予告演出においてハズレ示唆となるハズレ予告が実行されたときに、ハズレ組合せの確定小図柄を停止表示させることで、予告演出との連動性が高い変動表示である印象を遊技者に与えて、予告演出や変動表示に対する遊技者の関心が高められる適切な表示演出が可能になる。

50

【 0 2 7 8 】

図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理の 9 0 A K S 0 1 では、当り変動となる変動表示に応じた当り予告番号を決定する。これにより、特別状態最終変動が当り変動となり大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合と、第 2 保留記憶分の変動表示のいずれかが当り変動となり大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御される場合とで、複数回の予告演出のいずれかにより当り示唆となる当り予告を実行することで、有利状態に制御されることを示唆可能になる。

【 0 2 7 9 】

図 1 7 - 1 2 に示された獲得演出処理の 9 0 A K S 0 3 では、ハズレ時予告実行回数を決定する。これにより、特別状態最終変動が当り変動ではなく大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されず第 2 保留記憶分の変動表示も当り変動ではなく特定保留情報が記憶されていない場合に、複数回の予告演出のすべてによりハズレ示唆となるハズレ予告を実行することで、有利状態に制御されないことを示唆可能になる。

【 0 2 8 0 】

図 1 7 - 2 7 は、予告演出制御パターンの構成例 A K Y 0 1 を示している。図 1 7 - 2 6 に示された予告演出処理では、A K S 3 0 3 にて複数パターンが用意された予告演出制御パターンのうちから、今回の予告演出に対応して使用する予告演出制御パターンが選択される。構成例 A K Y 0 1 では、対象予告番号で示される予告番号や、この予告番号に関連付けて、最終変動演出データ記憶部 A K M 0 2 に記憶された最終変動演出データで示されるキャラクタ、予告内容に応じて、選択可能な予告演出制御パターンとして、複数パターンが予め用意されている。たとえば、予告演出制御パターン C P A 1 - 1 ~ C P A 1 - 5 は、予告番号が 1 で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P A 2 - 1 ~ C P A 2 - 5 は、予告番号が 2 で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P A 3 - 1 ~ C P A 3 - 5 は、予告番号が 3 で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P A 4 - 1 ~ C P A 4 - 5 は、予告番号が 4 で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P A 5 - 1 ~ C P A 5 - 5 は、予告番号が 5 で予告内容が当り示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。また、予告演出制御パターン C P B 1 - 1 ~ C P B 1 - 5 は、予告番号が 1 で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P B 2 - 1 ~ C P B 2 - 5 は、予告番号が 2 で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P B 3 - 1 ~ C P B 3 - 5 は、予告番号が 3 で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P B 4 - 1 ~ C P B 4 - 5 は、予告番号が 4 で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。予告演出制御パターン C P B 5 - 1 ~ C P B 5 - 5 は、予告番号が 5 で予告内容がハズレ示唆である場合に、キャラパネル画像で示されるキャラクタに応じて、いずれかを選択可能である。

【 0 2 8 1 】

このように、構成例 A K Y 0 1 では、予告演出の実行回数に対応する予告番号や、予告演出において味方キャラクタとなるキャラパネル画像で示されたキャラクタ、予告演出が当り示唆となるかハズレ示唆となるかに応じた予告演出制御パターンを選択することで、演出態様が異なる予告演出を実行可能になる。また、キャラパネル画像で示されたキャラクタに応じた予告演出制御パターンを選択して予告演出の実行を制御することにより、キャラパネル画像で示されたキャラクタが予告演出におけるバトル演出での味方キャラクタとなるので、特定画像となるキャラパネル画像に関連した演出態様の予告演出が実行可能

10

20

30

40

50

になる。なお、構成例 A K Y 0 1 における予告演出制御パターンに限定されず、特定画像となるキャラパネル画像に関連した予告演出を実行できるように、任意の予告演出制御パターンが使用されるようにしてもよい。

【 0 2 8 2 】

予告演出の実行が開始されるときに、第 2 保留記憶数が上限値の 4 に達していない場合には、予告時促進報知が実行されてもよい。予告時促進報知は、獲得促進報知または継続促進報知と共通する報知態様であってもよいし、これらとは異なる報知態様であってもよい。図 1 7 - 2 6 に示された予告演出処理の A K S 3 0 1 にてタイミング A K T 1 1 である場合に、第 2 保留記憶数が上限値であるか否かを判定する。そして、上限値ではない場合には、演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、予告時促進報知を実行できればよい。

10

【 0 2 8 3 】

図 1 7 - 2 8 および図 1 7 - 2 9 は、期待度アップ演出が終了した後の表示例を示している。期待度アップ演出が終了すると、図 1 7 - 2 8 (A) に示す表示例 A K 1 0 1 のように、敵キャラクタを示す演出画像の表示が開始される。表示例 A K 1 0 1 では、獲得演出や期待度アップ演出で表示されたキャラパネル画像を、演出表示装置 9 の画面上における右下方といった、画面上の所定位置に縮小して表示させる。次に、図 1 7 - 2 8 (B) に示す表示例 A K 1 0 2 では、タイミング A K T 1 1 に対応して、1 回目の予告演出が開始される。このときには、複数のキャラパネル画像のうちで、最も左側に表示されたキャラパネル画像といった、今回の予告演出に関連したキャラパネル画像の表示を消去する。これに伴い、消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行を開始する。予告演出が実行されるときには、予告演出が実行されるときには、プッシュボタン 1 2 0 の押下操作となる遊技者の動作が検出されるごとに、キャラパネル画像の表示が消去されて、対応する予告演出のバトル演出が進行してもよい。これらの表示制御により、キャラパネル画像に関連した予告演出が実行されることを、遊技者が認識可能になる。そして、図 1 7 - 2 8 (C) に示す表示例 A K 1 0 3 では、味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。

20

【 0 2 8 4 】

その後、2 回目から 4 回目の予告演出でも、順次に消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行する。図 1 7 - 2 8 に示す一連の表示例では、1 回目から 4 回目の予告演出において、いずれも味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。続いて、図 1 7 - 2 8 (D) に示す表示例 A K 1 0 4 では、タイミング A K T 1 5 に対応して、5 回目の予告演出が開始される。このときにも、消去されたキャラパネル画像で示されたキャラクタが味方キャラクタとなる予告演出のバトル演出が進行を開始する。そして、図 1 7 - 2 8 (E) に示す表示例 A K 1 0 5 では、味方キャラクタが勝利する場面が表示されることで、当り示唆となる当り予告が実行される。このときに、小図柄表示エリア 9 K では、図 1 7 - 2 1 に示された小図柄変更設定処理の 8 9 A K S 3 3 や 8 9 A K S 3 6 にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

30

40

【 0 2 8 5 】

当り予告の実行に続いて、図 1 7 - 2 8 (F) に示す表示例 A K 1 0 6 では、当り対応演出が開始される。当り対応表示では、特別状態最終変動が終了しても、背景画像の表示における動画像の再生表示あるいは静止画像のアニメーション表示が継続して実行される。たとえば、図 1 7 - 2 8 (G) に示す表示例 A K 1 0 7 では、特別状態終了時の第 2 保留記憶における保留番号が 1 の変動表示に対応して、小図柄表示エリア 9 K における小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図 1 7 - 2 8 (H) に示す表示例 A K 1 0 8 では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア 9 K では、図 1 7 - 9 に示された小図柄決定処理の 8 9 A K S 1 6 や 8 9 A K

50

S 1 8 にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

【 0 2 8 6 】

図 1 7 - 2 8 (I) に示す表示例 A K 1 0 9 では、特別状態終了時の第 2 保留記憶における保留番号が 2 の変動表示に対応して、小図柄表示エリア 9 K における小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図 1 7 - 2 8 (J) に示す表示例 A K 1 1 0 では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア 9 K では、図 1 7 - 9 に示された小図柄決定処理の 8 9 A K S 1 6 や 8 9 A K S 1 8 にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。

【 0 2 8 7 】

図 1 7 - 2 9 (A) に示す表示例 A K 1 1 1 では、特別状態終了時の第 2 保留記憶における保留番号が 3 の変動表示に対応して、小図柄表示エリア 9 K における小図柄の可変表示が開始される。このときにも、当り対応表示における動画像の再生表示などが継続して実行される。図 1 7 - 2 9 (B) に示す表示例 A K 1 1 2 では、変動表示の終了に対応して、最終停止小図柄となる確定小図柄が停止表示される。このときに、小図柄表示エリア 9 K では、図 1 7 - 9 に示された小図柄決定処理の 8 9 A K S 1 6 や 8 9 A K S 1 8 にて変更された最終停止小図柄となる確定小図柄を停止表示させる。図 1 7 - 2 9 (C) に示す表示例 A K 1 1 3 では、特別状態終了時の第 2 保留記憶における保留番号が 4 の変動表示に対応して、小図柄表示エリア 9 K における小図柄の可変表示が開始される。このときには、可変表示結果が「当り」に対応して、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 のいずれかに決定される。また、図 1 7 - 7 に示された演出図柄変動開始設定処理の 8 9 A K S 5 3 では変動パターン P D 1 - 1 ではないと判定されるとともに、8 9 A K S 5 4 では演出図柄非表示となっていると判定されることで、8 9 A K S 5 5 の設定により演出図柄の表示が通常表示状態に復帰する。なお、特別状態最終変動が開始されるときには、8 9 A K S 5 2 の設定により演出図柄の表示が非表示状態となり、演出図柄を表示させないようになっている。これにより、表示例 A K 1 1 3 では、演出図柄の可変表示が行われる。その後、図 1 7 - 2 9 (D) に示す表示例 A K 1 1 4 では、変動表示の終了に対応して、最終停止図柄となる確定演出図柄と確定小図柄が停止表示される。こうして、特定保留情報に基づく変動表示では、演出図柄の表示結果といった、当り対応演出による特定報知とは異なる態様にて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知可能である。なお、演出図柄の表示結果に限定されず、演出図柄や当り対応演出における演出画像とは異なる演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、予告演出や当り対応演出とは異なる任意の態様にて、有利状態に制御されることを報知できればよい。

【 0 2 8 8 】

複数回の予告演出が実行される場合に、小図柄表示エリア 9 K では、各回の予告演出が実行されるごとに、可変表示の態様がリーチ態様となるように、小図柄を停止表示させてもよい。たとえば、表示例 A K 1 0 1、A K 1 0 2 では、小図柄表示エリア 9 K にて、左図柄および右図柄として図画番号が同一の小図柄を一旦停止させる。表示例 A K 1 0 4 でも、小図柄表示エリア 9 K にて、左図柄および右図柄として図柄番号が同一の小図柄を一旦停止させる。表示例 A K 1 0 3 では、予告演出の終了に対応して、一旦停止した小図柄を再び変動させればよい。このように、予告演出が実行されるごとにリーチ態様となる印象を遊技者に与えることで、予告演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させる適切な表示演出が可能になる。

【 0 2 8 9 】

図 1 7 - 7 に示された演出図柄変動開始処理では、8 9 A K S 5 1 にて特別状態最終変動である場合に、8 9 A K S 5 2 の設定により演出図柄が表示されない非表示状態となる。特別状態最終変動となる可変表示の実行中には、最終変動演出に含まれる獲得演出、期待度アップ演出、1 回または複数回の予告演出、ハズレ対応演出または当り対応演出という表示結果対応演出など、様々な演出が実行される。この場合に、演出図柄が表示されな

10

20

30

40

50

い非表示状態にすることで、最終変動演出に含まれる各種演出を遊技者が容易に認識可能となり、演出に対する遊技者の注目度を高めた適切な表示演出が可能になる。その後、演出図柄変動開始処理の 89AKS53 にて変動パターン PD1-1 ではないと判定されるまで、演出図柄の非表示状態が継続する。したがって、当り示唆となる当り予告である予告演出などを含む最終変動演出が実行された後に、特定保留情報とは異なる保留情報に基づき変動表示がハズレである場合には、演出図柄を非表示状態として小図柄の変動表示を行う。そして、特定保留情報に基づき変動表示が当りである場合には、変動パターン PD1-1 とは異なる変動パターン PD3-1、PD3-2 のいずれかに決定されるので、演出図柄を通常表示状態に復帰させるとともに小図柄の変動表示を行う。これにより、変動表示結果が「当り」に対応した変動表示を、遊技者が容易に認識可能となることで、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを確実に報知できる適切な表示演出が可能になる。

10

【0290】

図 17-21 に示された小図柄変更設定処理では、89AKS33 により中図柄を特殊図柄に変更しない場合があってもよい。この場合には、特別状態終了時の第 2 保留記憶となる保留情報に特定保留情報が含まれていても、特別状態最終変動に対応した変動表示において、特殊図柄を用いないハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。その後、特定保留情報に基づく変動表示では、演出図柄の表示結果といった、当り対応演出による特定報知とは異なる態様にて、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを報知可能である。このように、特定保留情報が記憶されている場合でも、特別状態最終変動において特殊図柄を用いない表示結果を導出させることにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態に制御されることを遊技者が早い段階で認識できてしまうことを防止して、有利状態に対する期待感を持続させる適切な表示演出が可能になる。

20

【0291】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0292】

最終変動演出に含まれる各種演出は、特別状態最終変動に対応して実行可能な場合に代えて、あるいは、特別状態最終変動に対応して実行可能な場合とともに、特別状態最終変動とは異なる変動表示に対応して実行可能な場合があってもよい。たとえば、通常状態において、普通図柄の表示結果が当り図柄となった場合に、可変入賞球装置 15 が比較的長い開変化期間において開状態となり、第 2 始動入賞が発生しやすくなることがあってもよい。このような第 2 始動入賞の発生により第 2 保留記憶数が特定値に達した場合には、特別変動表示の実行に伴い、最終変動演出に含まれる各種演出と同様の演出が実行可能になってもよい。第 2 保留記憶となる保留情報だけでなく、第 1 保留記憶となる保留情報を用いて、最終変動演出に含まれる各種演出と同様の演出が実行可能になってもよい。

30

【0293】

その他、通常状態において、特定リーチ演出として予め定められたリーチ演出が実行され、特別図柄の表示結果が大当り図柄となり、大当りが発生する場合に、特殊小図柄を用いた仮停止小図柄を一旦停止表示させ、その後に再び変動させて当り組合せの確定小図柄を導出させることがあってもよい。たとえば、図 17-9 に示された小図柄決定処理の 89AKS19 では、変動パターン PC3-3 以外でも通常状態であるときに選択可能な特定リーチ演出を伴う変動パターンである場合に、処理を 89AKS20 に進めて、特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定すればよい。このように、特殊図柄となる小図柄を仮停止させることで、特別図柄の表示結果が大当り図柄となり、大当りが発生することを示唆可能であってよい。

40

【0294】

50

図 17 - 19 に示された小図柄決定処理では、89AKS19にて変動パターンPC3 - 3である場合に、当り種別にかかわらず89AKS20により特殊図柄を用いた仮停止小図柄を決定するものとして説明した。これに対し、当り種別が特定種別である場合には、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させないことがあってもよい。たとえば、当り種別が第2特図大当りである場合には、89AKS20による仮停止小図柄の決定を行わず、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させずに、当り組合せの確定小図柄を導出させるようにしてもよい。当り種別が第2特図大当りである場合のうち、変動パターンPC3 - 3である場合と変動パターンPC3 - 3以外である場合とで、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させるか否かを異ならせてもよい。その他、当り種別や変動パターンの組合せ、あるいは、当り種別や変動パターンの組合せとは異なる条件が成立したか否かにより、特殊図柄を用いた小図柄を仮停止表示させるか否かを異ならせてもよい。

10

【0295】

図 17 - 12 に示された獲得演出処理の90AKS01では、当り変動となる変動表示がある場合でも、当り示唆となる当り予告の予告演出を実行しない当り予告なしに決定されることがあってもよい。この場合には、ハズレ示唆となるハズレ予告の予告演出が実行された後に、復活演出が実行されることにより、大当りや小当りが発生することを示唆または報知してもよい。

【0296】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、当りの当選確率や出玉率が変わるようになっていけばよい。たとえば、設定値は1~6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りや小当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りや小当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りや小当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。小当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当りの当選確率が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていけばよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板31の側から演出制御基板80の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

20

30

【0297】

可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。例えば演出制御プロセス処理の演出図柄変動開始処理は、停止図柄決定処理を含んでいる。停止図柄決定処理は、演出図柄の可変表示における最終停止図柄といった、演出図柄の可変表示において停止表示される演出図柄の組合せを決定可能な処理であればよい。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合に、いずれかのリーチ図柄が決定されたことに基づいて、所定割合で設定示唆演出を実行可能に決定してもよい。リーチ図柄は、リーチハズレ時の最終停止図柄や大当り時の最終停止図柄のうち、左図柄および右図柄が一致して停止表示される同一の演出図柄である。

40

【0298】

停止図柄決定処理では、決定されたリーチ図柄が7の数字に対応する演出図柄である場合に、設定示唆演出の有無を決定してもよい。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、予め用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。たとえば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合

50

には、図柄表示色が変更されない。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外である場合には、所定割合で図柄表示色が変更可能になればよい。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する演出図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機において設定されている設定値に応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する演出図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が特定色に変更されるか否かが異なってもよい。

【 0 2 9 9 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された演出図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された演出図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、音声出力、ランプ点灯、可動物動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。

【 0 3 0 0 】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【 0 3 0 1 】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 2 】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が大当りまたは小当りとなった場合に、当り開始演出（ファンファーレ演出）や当り中演出（小当り中演出、第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【 0 3 0 3 】

大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態や小当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示

10

20

30

40

50

唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了後に制御される特別状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【0304】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

10

【0305】

（特徴部89AKの課題解決手段および効果に関する説明）

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と、識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、特定報知実行手段は、特定可変表示において該特定可変表示と、該特定可変表示が実行されているときに保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示と、に関連して特定報知を実行可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報とにより構成される特殊表示結果を導出可能であり、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様にて報知可能であり、有利状態は、第1有利状態と、当該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、第2有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報のみにより構成される特定表示結果を導出させ、特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、特定識別情報とは異なる所定識別情報を含む。ここで、識別情報は、例えば演出図柄などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。特定報知は、例えば予告演出、表示結果対応演出などであればよい。特定報知実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理、ステップAKS110の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。縮小識別情報は、例えば小図柄などであればよい。縮小可変表示手段は、例えば演出表示装置9の小図柄表示エリア9Kなどであればよい。所定表示結果は、例えばハズレ組合せの最終停止図柄などであればよい。特殊表示結果は、例えばVの文字を示す特殊図柄を用いた最終停止図柄などであればよい。第1有利状態は、例えば第1特図大当りCの場合などであればよい。第2有利状態は、例えば第1特図大当りA、第1特図大当りB、第2特図大当り、小当り経由大当りX～Zのいずれかである場合などであればよい。特定識別情報は、例えば赤7の演出図柄と小図柄や金7の演出図柄と小図柄などであればよい。

20

30

40

このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。

【0306】

特定可変表示に基づいて有利状態に制御される場合に、当該特定可変表示において、特殊表示結果を一旦停止させ、有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行

50

した後に特定表示結果を導出可能であってもよい。例えばステップ 89 A K S 19、89 A K S 20 を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【0307】

特殊表示結果は、特定可変表示において導出させる場合と、特定可変表示が終了した後の可変表示において導出させる場合とで、異なる態様の表示結果を導出可能であってもよい。例えばステップ A K S 011 にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターン P C 1 - 3 であればリーチハズレ組合せに決定し、変動パターン P D 1 - 1 であれば非リーチ組合せに決定した後に、ステップ 89 A K S 11 にて最終停止小図柄を決定してから、ステップ 89 A K S 16 ~ 89 A K S 18 を実行する場合、ステップ 89 A K S 32 ~ 89 A K S 35 を実行する場合などであればよい。

10

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【0308】

第1状態と、当該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第2状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、を備え、特定可変表示は、特別状態における最終回の可変表示として実行され、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、最終回の可変表示においてリーチ態様とは異なる通常態様の所定表示結果を導出させ、保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出させ、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合に、当該最終回の可変表示において特定結果を導出させ、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、最終回の可変表示において有利状態に制御されることを報知するための特定報知を実行し、保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として特殊表示結果を導出させ、特定保留情報に基づく可変表示において特定表示結果を導出させてもよい。ここで、第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置 15 などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップ S 163 ~ S 165 を実行する C P U 56 などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップ S 147 ~ S 150 を実行する C P U 56 などであればよい。リーチ態様とは異なる通常態様の表示結果を導出させることは、例えばステップ A K S 011 にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターン P C 1 - 3 でも非リーチ組合せに決定する場合などであればよい。最終回の可変表示において特定態様の表示結果を導出させることは、例えばステップ A K S 011 にて最終停止図柄を決定するときに、変動パターン P C 3 - 3 と対応して大当り組合せに決定する場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【0309】

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行した後に、保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において識別情報を非表示状態として縮小識別情報の可変表示を行い、特定保留情報に基づく可変表示において識別情報を通常表示状態として縮小識別情報の可変表示を行うようにしてもよい。ここで、特定演出は、例えば最終変動演出などであればよい。識別情報を非表示状態とすることは、例えばステップ 89 A K S 52 を実行する場合などであればよい。識別情報を通常表示状態とすることは、例えばステップ 89 A K S 55 を実行する場合などであればよい。

40

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【0310】

保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示は、有利

50

状態に制御されない場合の特定可変表示よりも、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が短いようにしてもよい。ここで、可変表示時間が短いことは、例えば変動パターン P D 1 - 1 の特図変動時間が 5 0 0 m s であることなどであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【 0 3 1 1 】

特定可変表示において特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備え、特定演出実行手段は、複数回の特定演出を連続して実行可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、複数回の特定演出のいずれかにより、有利状態に制御されることを示唆可能であり、特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、複数回の特定演出のすべてにより、有利状態に制御されないことを示唆可能であり、複数回の特定演出のすべてにより、有利状態に制御されないことを示唆された場合に、最後の特定演出に対応して所定表示結果を導出させてもよい。ここで、特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップ A K S 1 0 8 の予告演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 などであればよい。有利状態に制御されることを示唆可能である場合は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出が実行される場合などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆可能である場合は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出が実行される場合などであればよい。最後の特定演出に対応して所定表示結果を導出させることは、例えばステップ 8 9 A K S 7 1 の実行により小図柄を停止表示させることなどであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【 0 3 1 2 】

特殊識別情報は、可変表示を実行中に表示可能な識別情報に含まれないようにしてもよい。例えば図柄番号が「 1 0 」の V 図柄は特別終了時当り示唆用となることであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【 0 3 1 3 】

特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果を導出した後に、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様にて報知可能であってもよい。例えばステップ 8 9 A K S 0 3 の小図柄変更設定処理を実行しない場合などであればよい。

このような構成においては、適切な表示制御が可能になる。

【 0 3 1 4 】

(特徴部 9 0 A K の課題解決手段および効果に関する説明)

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第 1 状態と、当該第 1 状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第 2 状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第 2 状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第1回数の場合と第2回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出において表示された特定画像のいずれに関連した特定演出により有利状態に制御されることが示唆されたかに応じて、遊技者にとっての有利度合が異なる。ここで、始動領域は、例えば第1始動入賞口13、第2始動入賞口14などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置15などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップS163～S165を実行するCPU56などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップS147～S150を実行するCPU56などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ89AKS02の最終変動演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップAKS104の獲得演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンPC1-3の特図変動時間が140000msであることなどであればよい。遊技者にとっての有利度合が異なることは、例えば決定例90AKD11により当り予告用キャラクタを決定した場合などであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【0315】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果に関する説明)

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第1状態と、当該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第2状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第1回数の場合と第2回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数まで保留情報が記憶されてい

10

20

30

40

50

い状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、保留情報の記憶数に応じた表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、事前演出において特定画像が表示された後に、特殊演出を実行可能であり、上限数まで保留情報が記憶されていない場合に、特殊演出を実行しない。ここで、始動領域は、例えば第1始動入賞口13、第2始動入賞口14などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置15などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップS163～S165を実行するCPU56などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップS147～S150を実行するCPU56などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ89AKS02の最終変動演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップAKS104の獲得演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンPC1-3の特図変動時間が140000msであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップAKS203の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例91AKD01により第2保留記憶数が4であれば獲得アイテム数が5に決定されて実行される獲得演出などであればよい。保留情報の記憶数に応じた表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例91AKD01により第2保留記憶数が4未満であれば第2保留記憶数以上の獲得アイテム数が決定されて実行される獲得演出などであればよい。特殊演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。特殊演出を実行しないことは、例えばステップ91AKS12、91AKS13により期待度アップ演出が禁止される場合などであればよい。

10

20

30

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【0316】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果に関する説明)

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第1状態と、当該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第2状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第1回数の場合と第2回数

40

50

の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に特定画像の表示態様を変化させ、始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に当該変化演出が終了するときに特定画像の表示態様を変化させる。ここで、始動領域は、例えば第1始動入賞口13、第2始動入賞口14などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置15などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップS163～S165を実行するCPU56などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップS147～S150を実行するCPU56などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ89AKS02の最終変動演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップAKS104の獲得演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当たりである当たり予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンPC1-3の特図変動時間が140000msであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップAKS203の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例91AKD01により第2保留記憶数が4であれば獲得アイテム数が5に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。変化演出が終了するときに特定画像の表示態様を変化させることは、例えば期待度アップ条件92AKC02が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【0317】

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第1状態と、当該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第2状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像のいずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第1回数の場合と第2回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、予め定められた表示態様に特定画像を変化させてもよい。ここで、始動領域は、例えば第1始動入賞口13、第2始動入賞口14などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置15などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップS163～S165を実行するCPU56などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップS147～S150を実行するCPU56などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ89AKS02の最終変動演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップAKS104の獲得演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンPC1-3の特図変動時間が140000msであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップAKS203の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例91AKD01により第2保留記憶数が4であれば獲得アイテム数が5に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。変化演出において予め定められた表示態様に特定画像を変化させることは、例えば期待度アップ条件92AKC01が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

このような構成によれば、適切な演出制御が可能になる。

【0318】

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、第1状態と、当該第1状態よりも始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態とに変化可能な始動入賞手段と、始動入賞手段が第2状態に変化しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態における可変表示の実行回数に基づいて特別状態を終了させる特別状態終了手段と、特別状態における最終回の可変表示に対応して演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、保留記憶手段における保留情報の記憶数に関連した表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、事前演出において表示された特定画像に関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を含み、特定演出実行手段は、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御されず有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定画像の表示数に対応した回数まで、有利状態に制御されないことを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示に基づいて有利状態に制御される場合または特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、表示された特定画像の

いずれかに関連して、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、最終回の可変表示は、特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、当該特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第1回数の場合と第2回数の場合とで、可変表示を開始してから表示結果を導出させるまでの可変表示時間が共通であり、事前演出実行手段は、最終回の可変表示において始動領域に向けた遊技媒体の発射を促す促進演出が実行された後に、事前演出を実行可能であり、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている状態にて事前演出の実行が開始されるときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合でも通過しない場合でも、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、上限数と同じ表示数の特定画像を表示させた後に、特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、変化演出において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に特定画像の表示態様を変化させ、始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に変化演出を実行しなくてもよい。ここで、始動領域は、例えば第1始動入賞口13、第2始動入賞口14などであればよい。遊技媒体は、例えば遊技球などであればよい。有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。保留記憶手段は、例えば第2保留記憶バッファなどであればよい。第1状態は、例えば閉状態などであればよい。第2状態は、例えば開状態などであればよい。始動入賞手段は、例えば可変入賞球装置15などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップS163～S165を実行するCPU56などであればよい。特別状態終了手段は、例えばステップS147～S150を実行するCPU56などであればよい。演出実行手段は、例えばステップ89AKS02の最終変動演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。事前演出は、例えば獲得演出などであればよい。事前演出実行手段は、例えばステップAKS104の獲得演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。特定演出は、例えば予告演出などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップAKS108の予告演出処理を実行する演出制御用CPU101などであればよい。有利状態に制御されないことを示唆する特定演出は、例えば予告内容がハズレであるハズレ予告となる予告演出などであればよい。有利状態に制御されることを示唆する特定演出は、例えば予告内容が当りである当り予告となる予告演出などであればよい。可変表示時間が共通であることは、例えば変動パターンPC1-3の特図変動時間が140000msであることなどであればよい。促進演出が実行されることは、例えばステップAKS203の実行により獲得促進報知画像を表示する場合などであればよい。保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば決定例91AKD01により第2保留記憶数が4であれば獲得アイテム数が5に決定されて実行される獲得演出などであればよい。変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合に変化演出を実行しないことは、例えば期待度アップ条件92AKC03が設定された場合に期待度アップ演出を実行することなどであればよい。

【0319】

(特徴部90AK～92AKに共通する課題解決手段および効果に関する説明)

事前演出実行手段は、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出を実行可能であり、特定演出実行手段は、事前演出において表示された表示数の特定画像に関連した特定演出を、順次に行う実行可能であり、特定保留情報に基づく可変表示の以前に実行される可変表示の回数が第3回数の場合に、当該第3回数に対応した特定画像よりも前の特定画像に関連した特定演出により有利状態に制御されることを示唆可能であってもよい。ここで、保留情報を記憶可能な上限数と同じ表示数の特定画像を表示させる事前演出は、例えば獲得キャラクタ数が「5」に決定された場合の獲得演出などであればよい。特定演出を順次に行う実行可能であることは、例えばタイミングAKT11～AKT15にて開始される予告演出を実行する場合などであればよい。第3回数に対応した特定画像よりも前の特定画像に関連した特定演出は、例えば決定例90AKD01により決定された当り予告番号の予告演出などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0320】

事前演出実行手段は、事前演出の実行中に始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて通過報知演出を実行可能であってもよい。例えばステップ90AKS08、90AKS09により入賞報知演出を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0321】

事前演出実行手段は、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されている場合に、特定画像を予め定められたタイミングで順次に表示させてもよい。例えばステップ90AKS19により設定された獲得キャラクタ増加タイミングにより獲得演出を実行する場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0322】

始動領域を遊技媒体が通過したことに伴い特定画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であってもよい。ここで、変化演出は、例えば期待度アップ演出などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0323】

特定画像のうち、関連した特定演出により有利状態に制御されることを示唆可能な第1画像が表示されている場合に、当該第1画像よりも後の特定画像として、当該第1画像よりも有利状態に制御される割合が低い第2画像を表示させてもよい。例えばステップ90AKS15、90AKS16により決定されたキャラクタを示す演出画像が表示される場合などであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0324】

特定演出の実行が開始されるときに、保留記憶手段において保留情報を記憶可能な上限数まで記憶されていないことを報知する特殊報知演出を実行可能であってもよい。例えばステップAKS203により獲得促進報知が実行されるときに第2保留記憶数が上限数未満である場合に報知態様を異ならせることなどであればよい。

このような構成においては、適切な演出制御が可能になる。

【0325】

(特徴部100AKに関する説明)

続いて、特徴部100AKについて説明する。特徴部100AKにおいて、上記実施の形態(図1～図17)と共通する部分(構成、処理等)については説明を省略する。

【0326】

特徴部100AKは、上述の図17-1～図17-29に係る実施の形態(特に特徴部89AK)の変形例となっている。上記実施の形態では、特別状態最終変動において当り変動となることに対応した特定保留情報が記憶されている場合、当り示唆となる当り予告の予告演出が必ず実行されるようになっていた。特徴部100AKでは、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合においても、当り予告が実行されず、ハズレ予告が実行されて特定保留情報が記憶されていることの当り報知(当りとなることの特定報知)が実行されず、ハズレ報知(ハズレとなることの特定報知)が実行される場合がある。そして、この場合には、実際に当り変動となる変動において救済演出が実行されて当りとなることが報知されるようになっていく。このような演出パターンを設けることで、特別状態最終変動においてハズレ報知が実行された場合でも、救済演出が実行されて当りとなることがあるので、意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者の期待感を維持できる。

【0327】

図18-1は、特徴部100AKの変動パターンの構成例を示している。特徴部100AKでは、図17-3に示した変動パターンに加えて、特別状態最終変動用の変動パターンとして、特図変動時間が145000ms(ミリ秒)の変動パターンPC1-4が設け

10

20

30

40

50

られている。変動パターン P C 1 - 4 は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り報知を実行しないことに対応した変動パターンとなっている。その一方で、変動パターン P C 1 - 3 は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行することに対応した変動パターンとなっている。このように、この実施例では、特別状態最終変動の変動パターンを、当り報知の有無に応じて分けている。そして、変動パターンを決定することにより、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かが決定されるようになっている。

【 0 3 2 8 】

なお、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かの決定方法はこれに限定されず、例えば特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行するか否かを演出制御基板 8 0 側で決定するようにしてもよい。

10

【 0 3 2 9 】

変動パターン P C 1 - 4 は、ハズレ報知を実行して、特別状態が終了することを示す演出（ハズレ時リザルト表示等）を実行するため、変動パターン P C 1 - 3 よりも特図変動時間が 5 0 0 0 m s 長くなっている。これにより、特別状態最終変動における報知のパターンに応じた変動時間を選択することができる。

【 0 3 3 0 】

なお、特別状態最終変動の、特定保留情報が記憶されている場合に、当り報知を実行するか否かを決定してから、当該決定結果に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するようにしてもよい。この場合、当り報知を実行しないと決定された場合に、当り報知を実行すると決定された場合よりも、変動時間の長い変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 4 ）を決定すればよい。そして、当り報知を実行すると決定された場合に、当り報知を実行しないと決定された場合よりも、変動時間の短い変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 3 ）を決定すればよい。なお、当り報知を実行しないと決定された場合に、必ず変動時間の長い変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 4 ）に決定するのではなく、変動時間の長い変動パターンに決定されやすくしてもよい。また、当り報知を実行すると決定された場合に、必ず変動時間の短い変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 3 ）に決定するのではなく、変動時間の短い変動パターンに決定されやすくしてもよい。

20

【 0 3 3 1 】

なお、当り報知をハズレ報知よりも長い時間で行う場合等には、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行することに対応した変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 3 ）の変動時間を、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り報知を実行しないことに対応した変動パターン（例えば変動パターン P C 1 - 4 ）の特図変動時間を長くしてもよい。

30

【 0 3 3 2 】

図 1 8 - 2 は、特徴部 1 0 0 A K の変動パターンの決定例を示している。特徴部 1 0 0 A K では、図 1 7 - 4 (D) に示した決定例 A K E 0 4 に代えて図 1 8 - 2 (A) に示す決定例 A K E 0 6 が用いられる。図 1 8 - 2 (A) に示すように、特徴部 1 0 0 A K の特別状態における変動表示の残余回数が 0 である最終変動となる場合の決定例 A K E 0 6 では、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」であれば、変動パターン P C 1 - 3 、 P C 1 - 4 が決定可能パターンとなり、特別図柄の可変表示結果が「当り」であれば、変動パターン P C 3 - 3 のみが決定可能パターンとなる。

40

【 0 3 3 3 】

図 1 8 - 2 (B) は、特別状態最終変動のハズレ時の変動パターンの決定割合の具体例を示している。特別状態最終変動の変動パターンは、第 2 保留記憶の記憶内容に基づいて決定される。図 1 8 - 2 (B) に示すように、第 2 保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する特定保留情報が記憶されていない場合は、1 0 0 % の割合で変動パターン P C 1 - 3 に決定される。第 2 保留記憶として特定保留情報が記憶されており、その当り種別が

50

第2特図大当りか小当り経由大当りX(第1小当り)である場合には、90%の割合で変動パターンPC1-3に決定され、10%の割合で変動パターンPC1-4に決定される。第2保留記憶として特定保留情報が記憶されており、その当り種別が第2特図大当りか小当り経由大当りX(第1小当り)以外である場合には、100%の割合で変動パターンPC1-3に決定され、変動パターンPC1-4には決定されない。

【0334】

また、第2特図大当りと小当り経由大当りXとは、共に10ラウンドの大当り遊技状態であり、大当り遊技状態の終了後、変動表示が100回実行されるまで特別状態を継続可能となる大当り種別であり、他の大当り種別よりも有利となっている(図2参照)。この実施例では、このような有利な大当り種別となる特定保留情報が記憶されている場合にのみ、変動パターンPC1-4に決定され得ようになっている。上述のように、変動パターンPC1-4は、ハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンであるので、そのような演出が実行された場合には有利な大当り種別となることで、せっかく救済されたのに不利な大当り種別となって遊技者を落胆させてしまうことを防止でき、演出の興趣を高めることができる。

【0335】

なお、大当り種別が図2に示す例とは異なる場合は、大当りのラウンド数(獲得可能な出玉数)、大当り遊技状態終了後の確変制御の有無や確変制御の変動回数、大当り遊技状態終了後の時短制御の有無や時短制御の変動回数のうち少なくとも1つを基準に、大当り種別の有利度合いを定めて、特定保留情報の大当り種別が最も有利な大当り種別である場合のみ、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンに決定される場合があるようにすればよい。

【0336】

なお、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うパターンで当り報知が行われた場合には、必ず最も有利な大当り種別となることに限定されず、高確率で最も有利な大当り種別となるようにしてもよい。

【0337】

なお、図18-2に示すように、特別状態最終変動においてハズレとなることが報知された後に救済演出により当り報知を行うことに対応した変動パターンPC1-4に決定される割合は、特別状態最終変動において当りとなることが報知されることに対応した変動パターンPC1-3に決定される割合よりも低くなっている。これにより、救済演出により当り報知が実行された場合の興趣を向上させることができる。また、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されているにも関わらず、頻繁にハズレとなることが報知されて、興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0338】

図18-3は、特徴部100AKの特別状態最終変動と、第2保留記憶数の1、2に対応する保留情報に基づく変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」であり、第2保留記憶数の3に対応する保留情報に基づく変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の場合に関連して、5回の予告演出(ハズレ予告)を含めた各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。第2保留記憶として記憶された保留情報において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」の変動表示に対応する保留情報は、特定保留情報ともいう。

【0339】

たとえば、当り種別が第1特図大当りCに決定されたことに基づいて、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となることにより大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後に特別状態に制御されると、特別状態において3回の変動表示が実行可能になる。そして、残余回数が2、1のそれぞれに対応した変動表示が実行され、各回の変動表示において表示結果が「ハズレ」になる。タイミングAKT01において、特別状態最終変動となる変動表示が開始される。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 0 】

図 1 8 - 3 は、特別状態最終変動において特定保留情報が記憶されている場合でも当り予告（当りとなることの特定報知）を実行しないことに対応した変動パターン P C 1 - 4 に決定された場合の例を示している。特別状態最終変動においては、演出図柄や小図柄の可変表示では、特別状態最終変動の開始に伴い、左図柄、中図柄、右図柄のすべてが変動する全図柄変動が開始される。なお、特別状態最終変動の開始に対応して、演出図柄は非表示状態となることで、演出図柄が表示されないようにしてもよい。その後、タイミング A K T 0 2 において、獲得演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像で示されるキャラクタの表示数が、経過時間に応じて増加すればよい。タイミング A K T 0 3 に達したときには、獲得演出の実行が終了して、期待度アップ演出の実行が開始され、特定画像となるパネル状の演出画像について、表示態様が変化可能になる。期待度アップ演出では、第 2 始動入賞口 1 4 に進入した遊技球が検出されたときに、特定画像の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがあればよい。期待度アップ演出により特定画像の表示態様が変化した場合には、当り期待度が高くなる。そして、タイミング A K T 0 4 では、期待度アップ演出の実行が終了する。

10

【 0 3 4 1 】

次に、タイミング A K T 1 1 において、予告演出の実行が開始される。図 1 8 - 3 に示す場合では、タイミング A K T 1 1 ~ A K T 1 5 のそれぞれに対応して各回の予告演出が実行されることで、合計では 5 回の予告演出が実行される。5 回の予告演出が実行される場合には、1 回目の予告演出により特別状態最終変動が当りかハズレかを示唆可能であり、2 回目の予告演出により第 2 保留記憶数の 1 に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、3 回目の予告演出により第 2 保留記憶数の 2 に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、4 回目の予告演出により第 2 保留記憶数の 3 に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能であり、5 回目の予告演出により第 2 保留記憶数の 4 に対応する変動表示が当りかハズレかを示唆可能である。5 回の予告演出として、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行された場合には、特別状態最終変動および第 2 保留記憶に対応する変動表示について、すべてハズレであることを示唆可能である。ただし、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とは、互いが厳密に一致するものではなく、あくまで示唆可能な程度のものではあればよい。たとえば、いずれかの変動表示が当りである場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が少なくなる場合があってもよい。この場合に、変動表示が当りになるまでの実行回数よりも少ない実行回数の予告演出により、変動表示が当りであることを示唆可能である。また、いずれの変動表示もハズレである場合や当りが含まれていても当り報知を実行しない場合には、変動表示の実行回数よりも予告演出の実行回数が多くなる場合があってもよい。このように、予告演出の実行回数と変動表示の実行回数とが異なる場合でも、互いの実行回数は近い回数になりやすい点で、予告演出と変動表示とが関連する印象を遊技者に与えることができればよい。

20

30

【 0 3 4 2 】

図 1 8 - 3 に示すタイミング A K T 1 6 では、ハズレ組合せの小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、予告演出に加えて、小図柄により特別状態最終変動および第 2 保留記憶に対応する変動表示について、ハズレとなることの示唆が行われる。

40

【 0 3 4 3 】

また、図 1 8 - 3 に示すタイミング A K T 1 6 にて 5 回目の予告演出が終了した後は、すべてハズレ示唆となる予告演出が実行されたことに対応して、ハズレ対応演出が実行される。ハズレ示唆となる予告演出が実行されることや、ハズレ対応演出が実行されることにより、大当りおよび小当りが発生せず、大当り遊技状態や小当り遊技状態には制御されないことを報知する特定報知を実行可能である。その後、たとえば、特別状態最終変動の終盤に達すると、演出表示装置 9 の画面上において、ハズレ時リザルト表示 A K R 0 1 が行われる。ハズレ時リザルト表示 A K R 0 1 は、特別状態が終了するまでの小当り遊技状態や大当り遊技状態において、連チャン回数（特別状態が終了するまで等に制御された当りの数）や賞球として払い出された遊技球数等を、遊技者が認識可能に報知する表示演

50

出であればよい。そして、タイミング A K T 2 1 では、特別状態最終変動が終了する。

【 0 3 4 4 】

なお、タイミング A K T 2 1 までの演出内容は、第 2 保留記憶数の上限値である 4 に対応する保留情報に基づく変動表示において、いずれも「ハズレ」の場合に対応した図 1 7 - 5 に示した例と同様である。即ち、図 1 8 - 3 に示す例では、特別状態最終変動において、第 2 保留記憶に「当り」となることに対応した特定保留情報が記憶されているにもかかわらず、特定保留情報が記憶されていないときと同様の演出が実行されている。

【 0 3 4 5 】

このような特別状態最終変動に続いて、第 2 保留記憶分に対応する変動表示が順次に行われる。図 1 8 - 3 に示す場合では、特別状態における最終変動と、第 2 保留記憶数が 1、2 に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。第 2 保留記憶数が 1、2 に対応する変動表示では、可変表示結果が「ハズレ」に対応して、図 1 7 - 4 (E) に示す決定例 A K E 0 5 により、変動パターン P D 1 - 1 が決定され、短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返される。

【 0 3 4 6 】

第 2 保留記憶数が 3 に対応する変動表示において、救済演出が実行されることで当りとなることが報知される。特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。また、可変表示結果が「当り」に対応して、タイミング A K T 3 1 にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【 0 3 4 7 】

図 1 8 - 4 は、特徴部 1 0 0 A K の特別状態最終変動以降で停止表示される小図柄の一例を示している。第 2 保留記憶数の 3 に対応する保留情報が「当り」となることに対応した特定保留情報であり、特別状態最終変動において当り予告（当りとなることの特定報知）が実行される場合は、図 1 8 - 4 (A) に示すように、特別状態最終変動と、第 2 保留記憶数が 1、2 に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、中図柄に特殊図柄が含まれる特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。そして、第 2 保留記憶数が 3 に対応する変動表示において、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。このように、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第 2 保留記憶に対応する変動表示とにおいて、特殊表示結果となる小図柄が停止表示される小図柄の停止パターンを第 1 パターンともいう。

【 0 3 4 8 】

第 2 保留記憶数の 3 に対応する保留情報が「当り」となることに対応した特定保留情報であり、特別状態最終変動においてハズレ予告（ハズレとなることの特定報知）が実行される場合は、図 1 8 - 4 (B) に示すように、特別状態最終変動と、第 2 保留記憶数が 1、2 に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。そして、第 2 保留記憶数が 3 に対応する変動表示において、救済演出により当りとなることの報知が行われ、特別図柄の表示結果が大当り図柄または小当り図柄となる「当り」に対応して、小図柄の可変表示では、当り組合せの確定小図柄が停止表示される。このように、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第 2 保留記憶に対応する変動表示とにおいて、ハズレ組合せの小図柄が停止表示され、当り変動において当り報知が実行される小図柄の停止パターンを第 2 パターンともいう。

【 0 3 4 9 】

第 2 保留記憶に「当り」となることに対応した特定保留情報が記憶されていない場合は、図 1 8 - 4 (B) に示すように、特別状態最終変動と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 4 に対応する変動表示とにおいて、いずれも特別図柄の表示結果がハズレ図柄となる「ハズレ」に

10

20

30

40

50

対応して、小図柄の可変表示では、ハズレ組合せの確定小図柄が停止表示される。

【 0 3 5 0 】

図 1 8 - 5 は、特別状態最終変動において当り予告が実行される場合に小図柄が停止表示（仮停止）されるタイミング等を示すタイミングチャートである。図 1 8 - 5（A）に示すように、タイミング A K T 0 1 において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミング A K T 1 1 において 1 回目の予告演出（ハズレ予告）が実行され、タイミング A K T 1 2 において 2 回目の予告演出（当り予告）が実行された場合、タイミング A K T 1 3 にて 2 回目の予告演出が終了するときに（例えば予告演出により当り示唆が行われたときに）、中図柄において V の文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果の小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、予告演出に加えて、小図柄により第 2 保留記憶に対応する変動表示について、当りとなることの示唆が行われる。その後には、当り予告となる予告演出が実行されたことに対応して、当り対応演出が実行され、タイミング A K T 2 1 で特別状態最終変動が終了する。タイミング A K T 2 1 で特別状態最終変動が終了するときに、特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される。

10

【 0 3 5 1 】

このように、この実施例では、当り予告により当り示唆を行うときに、特殊表示結果となる小図柄を停止表示（仮停止）するようになっている。予告演出に遊技者が注目しているときに小図柄を停止表示（仮停止）するので、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。なお、この場合において、予告演出は小図柄よりも遊技者が注目しやすい目立つ態様で実行されることが好ましい。例えば、予告演出に係る演出画像が小図柄よりも大きかったり、表示優先順位が高ければよい。これにより、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。

20

【 0 3 5 2 】

なお、特殊表示結果となる小図柄を仮停止させるタイミングは、当り予告となる予告演出が終了するときに限定されず、特別状態最終変動において当り示唆が実行された以降の任意のタイミングであってもよい。例えば、図 1 8 - 5（B）に示すように、当り予告となる予告演出が終了した後の当り対応演出中（例えば予告演出やリーチ演出のエピローグ中や再抽選演出中等）に特殊表示結果となる小図柄を仮停止させるようにしてよい。このようにすることで、当り対応演出に遊技者が注目しているときに小図柄を停止表示（仮停止）するので、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。なお、この場合において、当り対応演出は小図柄よりも遊技者が注目しやすい目立つ態様で実行されることが好ましい。例えば、当り対応演出に係る演出画像が小図柄よりも大きかったり、表示優先順位が高ければよい。これにより、小図柄が停止表示したことを目立たなくすることができる。

30

【 0 3 5 3 】

図 1 8 - 6 は、特徴部 1 0 0 A K の演出制御プロセス処理（S 7 0 5）における演出図柄変動開始処理（S 8 0 1）を示すフローチャートである。図 1 8 - 6 において、図 1 7 - 7 に示す演出図柄変動開始処理と同様の処理については、同じ番号を付して説明を省略する。特徴部 1 0 0 A K の演出図柄変動開始処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、8 9 A K S 5 5 にて演出図柄を表示させる演出図柄表示の通常復帰設定を行った後、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが変動パターン P D 3 - 1 または P D 3 - 2 であるか否かを判定する（1 0 0 A K S 0 1）。ここでは、特別状態終了時における第 2 保留記憶分に対応する変動表示において、特別図柄の可変表示結果が「当り」となる場合であるか否かを判定している。

40

【 0 3 5 4 】

変動パターン P D 3 - 1 または P D 3 - 2 である場合には、特別状態最終変動において当り未報知の状態であるか否かを判定する（1 0 0 A K S 0 2）。特別状態最終変動において当り未報知の状態であるか否かは、例えば当り未報知フラグがオンであるか否かにより判定すればよい。

【 0 3 5 5 】

50

当り未報知の状態である場合には、変動パターン P D 3 - 1 または P D 3 - 2 に基づく変動表示中に当りとなることを報知する救済演出を実行するための設定を行う (1 0 0 A K S 0 3)。また、 1 0 0 A K S 0 3 では、当り未報知フラグをリセットすればよい。

【 0 3 5 6 】

変動パターンが P D 3 - 1 または P D 3 - 2 以外である場合、当り未報知の状態でない場合、 1 0 0 A K S 0 3 の処理を実行した後は A K S 0 1 2 の処理に移行する。 1 0 0 A K S 0 3 の処理にて救済演出を実行するための設定が行われた場合、 A K S 0 1 2 にて救済演出を実行することに対応した演出制御パターンが決定されればよい。

【 0 3 5 7 】

図 1 8 - 7 は、特徴部 1 0 0 A K の最終変動演出処理 (8 9 A K S 0 2) における獲得演出処理 (A K S 1 0 4) を示すフローチャートである。図 1 8 - 7 において、図 1 7 - 1 2 に示す獲得演出処理と同様の処理については、同じ番号を付して説明を省略する。特徴部 1 0 0 A K の獲得演出始処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、 A K S 2 0 1 にて獲得演出開始であると判定された場合には、変動パターンコマンドにより指定された今回の変動パターンが変動パターン P C 1 - 4 であるか否かを判定する (1 0 0 A K S 1 1)。ここでは、特別状態最終変動において、第 2 保留記憶に「当り」に対応した特定保留情報が記憶されている場合に当り報知を実行せずにハズレ報知を実行することに対応した変動パターンであるか否かを判定している。変動パターン P C 1 - 4 でなければ A K S 2 0 2 の処理に移行し、変動パターン P C 1 - 4 であれば当り未報知設定を行う (1 0 0 A K S 1 2)。たとえば、 R A M 1 0 3 に設けられた当り未報知フラグをセットすればよい。その後、 9 0 A K S 0 3 に移行し、ハズレ予告を実行するための処理を行う。

【 0 3 5 8 】

図 1 8 - 6 の演出図柄変動開始処理や図 1 8 - 7 の獲得演出処理を実行することで、特別状態最終変動の変動パターンが P C 1 - 4 である場合、特別状態最終変動では当り報知を実行せずに、実際に当りとなる変動 (特別状態終了時に記憶されていた第 2 保留記憶に基づく当り変動) において救済演出を実行して当り報知を実行することができる。

【 0 3 5 9 】

図 1 8 - 8 は、特別状態最終変動において当り報知を実行せずに、実際に当りとなる変動 (特別状態終了時に記憶されていた特定保留情報に基づく当り変動) において救済演出を実行して当り報知を実行する場合の表示例を示している。図 1 8 - 8 に示す表示例は、図 1 8 - 3 に示す実行タイミング等に対応している。

【 0 3 6 0 】

特別状態最終変動において、図 1 8 - 2 に示す決定割合等に基づいて変動パターン P C 1 - 4 に決定されたものとする。この場合、図 1 8 - 7 の 9 0 A K S 0 3 の決定結果に基づいて、特別状態最終変動において、演出表示装置 9 の画面上において、図 1 8 - 8 (A) に示すような予告演出が実行される。図 1 8 - 8 (A) に示す予告演出は、例えば 1 回目から 4 回目においてハズレ予告が実行された後の 5 回目の予告演出を示している。ここでは、予告演出は、味方キャラクタ (右側) と敵キャラクタがバトルするバトル演出となっている。また、このとき、小図柄表示エリア 9 K では小図柄の変動表示が実行されている。5 回目の予告演出では、図 1 8 - 8 (B) に示すように、味方キャラクタが敗北する場面が表示されることで、ハズレ示唆となるハズレ予告が実行される。このとき、小図柄表示エリア 9 K ではハズレ組合せの小図柄が仮停止される。これにより、特別状態最終変動が当りではなく、第 2 保留記憶に当りとなる特定保留情報が記憶されていないことが報知される。その後、ハズレ対応演出が開始される。

【 0 3 6 1 】

そして、その後の特別状態最終変動中に、図 1 8 - 8 (C) に示すように、ハズレ時リザルト表示が開始される。ハズレ時リザルト表示では、図 1 8 - 8 (D) に示すように、特別状態が終了するまでに制御された大当りの回数 (例えば大当り種別毎に 8 R 当り × M 1 0 R 当り × N 等) や、特別状態が終了するまでの小当り遊技状態や大当り遊技状態において、賞球として払い出された遊技球数 (例えば t o t a l X X X X p t 等) を、遊技

10

20

30

40

50

者が認識可能に報知する表示演出であればよい。特別状態最終変動が終了するときには、仮停止していたハズレ組合せの小図柄が確定表示される。

【 0 3 6 2 】

その後、特別状態終了時における第 2 保留記憶に対応する変動表示が実行される。可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、図 1 7 - 4 (E) に示す決定例 A K E 0 5 により、変動パターン P D 1 - 1 が決定され、図 1 8 - 8 (D) ~ (G) に示すように短期間のうちに変動表示の開始と終了が繰り返される（ここでは 2 回）。この間も小図柄の可変表示が実行され、ハズレ組合せの小図柄が停止表示される。

【 0 3 6 3 】

特別状態終了時における第 2 保留記憶に対応する変動表示の可変表示結果が「当り」となる場合には、図 1 7 - 4 (E) に示す決定例 A K E 0 5 により、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 のいずれかに決定され、図 1 8 - 6 の 1 0 0 A K S 0 3 にて救済演出の実行設定が行われる。そして、図 1 8 - 8 (H) に示すように、変動パターン P D 3 - 1 または P D 3 - 2 に基づく変動表示が開始され、図 1 8 - 8 (I) に示すように、キャラクタの演出画像が割り込んでハズレ時リザルト表示が消去される救済演出が実行されて、図 1 8 - 8 (J) に示すように、当り組合せ（特定表示結果）となる確定演出図柄と確定小図柄が停止表示されて当りとなることが報知される。このように、ハズレ報知が行われ、ハズレ時リザルト表示されているときに、救済演出が実行されて当りとなることがあるので、意外性のある演出を実行できるとともに、遊技者の救済演出が実行されるのではといった期待感を維持できる。

【 0 3 6 4 】

なお、図 1 8 - 8 (I) に示すキャラクタの演出画像が割り込む演出は、救済演出の実行時以外に当り確定の予告演出として実行されるようにしてもよい。このようにすることで、図 1 8 - 8 (I) に示すように、演出画像が割り込む救済演出が実行されたことで、当りとなることを遊技者に報知することができる。なお、救済演出の演出態様はこれに限定されず、演出図柄や小図柄がハズレ組合せから当り組合せに変化する演出や、可動物が動作する演出等の他の演出であってもよい。

【 0 3 6 5 】

（特徴部 1 0 0 A K の変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【 0 3 6 6 】

（特別状態最終変動において擬似可変表示を実行する変形例）

上記実施例では、特別状態最終変動において、予告演出としてバトル演出を 1 回または複数回実行し、当該バトル演出の演出結果（勝敗）により大当りや小当りが発生することやしないことが示唆、報知されるようになっていた。特別状態最終変動における、大当り遊技状態や小当り遊技状態といった有利状態には制御されないことを報知するための特定報知（ハズレ示唆の特定報知）、有利状態に制御されることを報知するための特定報知（当り示唆の特定報知）はこのような演出態様（バトル演出）に限定されない。

【 0 3 6 7 】

例えば、特別状態最終変動において、演出図柄の可変表示の開始後、演出図柄の可変表示をハズレ組合せで仮停止させた後に再開する擬似可変表示を複数回実行し、その仮停止時の表示結果や最終的な表示結果（例えば当り組合せやハズレ組合せの演出図柄を停止表示させること）により、当り示唆の特定報知やハズレ示唆の特定報知を実行するようにしてもよい。なお、擬似可変表示は、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように

10

20

30

40

50

見せる点で擬似連演出と類似している。しかしながら、擬似連演出では一般に擬似連変動の回数が増える程当たりとなる期待度が上昇するのに対して、この実施例の擬似可変表示は、単純に1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるための演出となっている。

【0368】

この実施の形態では、特別状態の終了条件がとなる特別図柄の変動表示回数が、3回、15回といった比較的少ない回数となる場合があるようになっていく(図2参照)。また、特別状態における最終変動では変動パターンPC1-3、PC1-4、PC3-3といった変動時間の長い変動パターンに決定されるようになっていく。そこで、特別状態最終変動において、短いスパンで擬似可変表示を複数回実行することで、特別状態が短い変動表示回数で終了してしまったと遊技者に思わせてしまうことを防止し、興趣低下を防止できる。逆にいえば、特別状態における変動表示回数を多く見せることができ、特別状態の期間を長く見せることができる。

【0369】

図18-9は、特別状態最終変動において擬似可変表示を実行する変形例における、特別状態最終変動のタイミングチャートである。図18-9(A)に示すように、特別状態最終変動における2番目の第2保留記憶が当たりとなる特定保留情報である場合であって、特別状態最終変動において当たり示唆の特定報知を実行する場合には、例えば、タイミングAKT01において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミングAKT51にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングAKT52にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミングAKT53にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開される。このようなハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行される。

【0370】

なお、特別状態最終変動における擬似可変表示の回数、仮停止させるハズレ組合せを構成する演出図柄の種類、仮停止させるハズレ組合せをリーチハズレや予告用のチャンス目とするか否か、第2保留記憶の特定保留情報が記憶されているときに当たり組合せを停止表示させるか否か、擬似可変表示の繰り返しを終了させるタイミングといった、特別状態最終変動における演出内容は、当該変動の表示結果、変動パターン、第2保留記憶の記憶内容に基づいて、特別状態最終変動の開始時に決定されればよい。例えば、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄、最終停止図柄等のシナリオが対応付けられた複数の擬似可変表示パターンを設けて、擬似可変表示パターンを、当該変動の表示結果、変動パターン、第2保留記憶の記憶内容に基づいて決定することで、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄の組合せ、最終停止図柄等を決定すればよい。なお、擬似可変表示の回数、各回で仮停止させる演出図柄の組合せ、最終停止図柄等を別個に決定するようにしてもよい。

【0371】

なお、擬似可変表示のスパン(各擬似可変表示の変動時間)は、例えば、図18-1に示す変動パターンPB1-1、PB1-2、PB1-3、PC1-1、PC1-2といった特別状態にて選択される変動パターンと同様の時間であればよい。このようにすることで、各擬似可変表示を特別状態における1回の変動表示のように見せることができる。

【0372】

なお、擬似可変表示において演出図柄を仮停止させるときに小図柄も仮停止させるようにしてもよい。

【0373】

図18-9(A)において、ハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行され、タイミングAKT61にて擬似可変表示が開始され、タイミングAKT62にて当たり組合せとなる演出図柄が仮停止することで、当たり示唆の特定報知が実行される。また、このとき、中図柄においてVの文字を示す特殊小図柄が含まれる特殊表示結果の小図柄が停止表示(仮停止)する。これにより、演出図柄に加えて、小図柄により第2保留記憶に

対応する変動表示について、当りとなることの示唆、報知が行われる。その後、当り対応演出が実行され、タイミング A K T 2 1 で特別状態最終変動が終了し、演出図柄及び小図柄が確定停止する。なお、この変形例における当り対応演出としては、例えば演出図柄が再変動してより期待度の高い当り組合せに昇格するか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。その後、第 2 保留記憶分に対応する変動表示が順次に行われ、図 18 - 9 (A) に示す場合は、第 2 保留記憶数が 2 に対応する変動表示において、当りであることに対応して、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 のいずれかに基づく変動表示が実行され、タイミング A K T 3 1 にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【 0 3 7 4 】

図 18 - 9 (B) に示すように、特別状態最終変動における 2 番目の第 2 保留記憶が当りとなる特定保留情報である場合であって、特別状態最終変動においてハズレ示唆の特定報知を実行する場合には、例えば、タイミング A K T 0 1 において、特別状態最終変動となる変動表示が開始され、タイミング A K T 5 1 にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミング A K T 5 2 にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開され、タイミング A K T 5 3 にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止し変動表示が再開される。このようなハズレ組合せを仮停止させる擬似可変表示が所定回数実行される。

【 0 3 7 5 】

そして、タイミング A K T 7 1 にて擬似可変表示が開始され、タイミング A K T 7 2 にてハズレ組合せとなる演出図柄が仮停止することで、ハズレ示唆の特定報知が実行される。また、このとき、中図柄においてハズレ組合せの小図柄が停止表示（仮停止）する。これにより、演出図柄に加えて、小図柄により第 2 保留記憶に対応する変動表示について、ハズレとなることの示唆、報知が行われる。その後、ハズレ対応演出が実行され、タイミング A K T 2 1 で特別状態最終変動が終了し、演出図柄及び小図柄が確定停止する。なお、この変形例におけるハズレ対応演出としては、例えば演出図柄が再変動して当り組合せに変化するか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。その後、第 2 保留記憶分に対応する変動表示が順次に行われ、図 18 - 9 (B) に示す場合は、第 2 保留記憶数が 2 に対応する変動表示において、当りであることに対応して、変動パターン P D 3 - 1、P D 3 - 2 のいずれかに基づく変動表示が実行され、当該変動表示中に救済演出が実行されることで当り報知が実行される。そして、タイミング A K T 3 1 にて変動表示が終了して、大当りまたは小当りが発生する。

【 0 3 7 6 】

特別状態最終変動において、特定予告演出を実行することで、演出図柄の表示結果が当り組合せとなるか否か（当り示唆の特定報知が実行されるか否か）を予告するようにしてもよい。図 18 - 9 (C) は、そのような特定予告演出を実行する場合の実行割合を示している。図 18 - 9 (C) に示すように、特別状態最終変動において当り報知（当り示唆の特定報知）が実行される場合には、特別状態最終変動においてハズレ報知（ハズレ示唆の特定報知）が実行される場合よりも、高い割合で特定予告演出が実行されるようになっている。このようにすることで、特定予告演出により当り示唆（当り報知が行われることの示唆）を行うことができるとともに、ハズレ報知が実行されるにも関わらず、特定予告演出が実行されて遊技者を落胆させたり、違和感を感じさせてしまうことを防止できる。

【 0 3 7 7 】

なお、特定予告演出は、例えば、擬似可変表示において予め定められたチャンス目（奇数図柄揃い（「 1 3 5 」等）やズレ目（「 1 1 2 」等）、語呂合わせの図柄組合せ、特殊図柄を含んだハズレ組合せ等）が所定回数停止することで当り示唆を行う演出であればよい。この場合、当り報知が実行されるか否かに応じて、チャンス目を停止させる回数（例えば連続して停止する回数）を決定するようにしてもよい。なお、このようなチャンス目を停止させる予告演出を擬似可変表示以外でも実行するようにしてもよい。例えば、複数回の可変表示においてチャンス目が停止した場合にその後の大当り期待度やリーチの発生割合が高まるような先読予告演出を実行するようにしてもよい。そのような先読予告演出

10

20

30

40

50

を実行する場合、擬似可変表示においては、チャンス目が過剰に連続しないようにすればよい。例えば、先読予告演出において3回連続でチャンス目が停止するとリーチが確定となるような場合、擬似可変表示においては3回連続でチャンス目が仮停止しないように制限してもよい。または、擬似可変表示においては3回連続でチャンス目を仮停止させる場合にはその後の仮停止図柄はリーチハズレの組合せとすればよい。

【0378】

なお、図18-9(C)に示した割合は一例であり、当り報知が実行される場合とハズレ報知が実行される場合とで割合が異なっていればよい。例えば、特別状態最終変動においてハズレ報知(ハズレ示唆の特定報知)が実行される場合には、特別状態最終変動において当り報知(当り示唆の特定報知)が実行される場合よりも、高い割合で特定予告演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、特定予告演出が実行されない場合でも、当り報知が実行されることを期待させることができ、ハズレ報知が実行される場合でも特定予告演出により期待感を煽ることができる。また、ハズレ報知が実行される場合において、第2保留記憶に特定保留情報がある場合に、第2保留記憶に特定保留情報がある場合よりも高い割合で特定予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、特定予告演出が実行されてハズレ報知が実行された場合でも、その後に救済演出が実行されることを示唆することができる。

【0379】

なお、特別状態最終変動で当り報知が実行されるか否かではなく、特別状態最終変動または第2保留記憶に基づく変動表示において当りとなるか否かに基づいて特別状態最終変動における特定予告演出の実行割合を決定するようにしてもよい。そして、特別状態最終変動または第2保留記憶に基づく変動表示において当りとなる場合は、特別状態最終変動で当り報知が実行される場合でも、ハズレ報知が実行される場合でも特定予告演出の実行割合は一定であってよい。

【0380】

上記実施例では、特別状態最終変動で当り報知を実行せずに、当り変動において救済演出を実行する第2パターンでは、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第2保留記憶に対応する変動表示とにおいて、ハズレ組合せの小図柄が停止表示されるようになっていた(図18-4(B)、図18-8参照)。これに限定されず、特別状態最終変動で当り報知を実行せずに、当り変動において救済演出を実行する場合において、特別状態最終変動と、当り変動となるまでの第2保留記憶に対応する変動表示とのいずれかの少なくとも1回において、中図柄に特殊図柄(Vの文字を示す小図柄)が含まれる特殊表示結果となる確定小図柄が停止表示される場合があるようにしてもよい。また、そのような小図柄の停止表示パターンを設けてもよい。このようにすることで、当り報知の前に当りとなることを遊技者に示唆することができる。そして、当り報知が実行されていない場合でも、遊技者は小図柄の表示結果を注視することで、当りとなることを認識することができるようになる。また、救済演出の実行中であって、当り組合せ(特定表示結果)が停止表示される前の変動中において(例えば図18-8(I)の段階等)、中図柄に特殊図柄が含まれる特殊表示結果となる小図柄を停止表示(仮停止)させて、当り確定前に当りとなることを示唆、報知するようにしてもよい。この場合、有利な当り種別となるため、特殊表示結果として特定図柄(例えば「7」の小図柄)を含む組合せ(例えば「7V7」等)としてもよい。

【0381】

上記実施例では、特別状態最終変動において、変動表示の途中(例えば予告演出の終了時や演出図柄の仮停止時)で小図柄が停止表示(仮停止)して表示結果が報知されるようになっていた。これに限定されず、特別状態最終変動の終了時に小図柄を停止表示させるようにして、当り報知やハズレ報知は予告演出の演出内容や演出図柄により行うようにしてもよい。

【0382】

なお、上記実施例では、特定可変表示として特別状態最終変動において、該特別状態最

10

20

30

40

50

終変動と、特別状態最終変動が実行されているときに記憶されている第2保留記憶に基づく変動表示と、に関連して当り報知（当り予告や当り図柄の表示）やハズレ報知（ハズレ予告やハズレ図柄の表示）といった特定報知を実行するようになっていた。特定可変表示や特別状態最終変動に限定されず、他の特定の変動表示であってもよい。例えば、特定可変表示は時短状態や確変状態における特定の変動表示（時短状態や確変状態の最終変動や終了所定回前の変動表示等）であってもよいし、複数種類の演出モードや背景画像がある場合に、演出モードや背景画像が切り替わる変動表示であってもよいし、タイマをカウントダウンするような演出を実行する場合、タイマがタイムアップしたときの変動表示等であってもよい。

【0383】

10

また、上記実施の形態のパチンコ遊技機1は、図2に示すように、特別図柄の表示結果が「大当り」となった場合、及び、小当り遊技状態においてV入賞した場合に大当り遊技状態に制御可能な遊技機であったが、特別図柄の表示結果が「大当り」となった場合のみ大当り遊技状態に制御可能な遊技機や小当り遊技状態においてV入賞した場合のみ大当り遊技状態に制御可能な遊技機に本発明を適用してもよい。

【0384】

（特徴部100AKに係る手段）

（1）特徴部100Kに係る遊技機は、

識別情報（例えば演出図柄など）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば特徴部100AKのパチンコ遊技機1など）であって、

20

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第2保留記憶バッファなど）と、

前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出、擬似可変表示など）を実行可能な特定報知実行手段（例えばステップAKS108の予告演出処理、ステップAKS110の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用CPU101など）と、

識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報（例えば小図柄など）の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段（例えば演出表示装置9の小図柄表示エリア9Kなど）と、を備え、

30

前記特定報知実行手段は、特定可変表示（例えば特別状態最終変動など）において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されていない場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果（例えばハズレ組合せの最終停止図柄など）を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御可能なことを報知するための前記特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、前記所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報（例えばVの文字を示す特殊小図柄）と、により構成される特殊表示結果を導出する第1パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

40

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了

50

した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を導出する第2パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

前記第2パターンにより縮小識別情報が導出された場合、前記特定保留情報に基づく可変表示において前記有利状態に制御されることを前記特定報知とは異なる態様（例えば救済演出）にて報知可能であり、

前記特定可変表示において、前記第2パターンにより縮小識別情報が導出される割合よりも前記第1パターンにより縮小識別情報が導出される割合の方が高い（例えば図18-2（B）で変動パターンPC1-4よりも変動パターンPC1-3に決定される割合が高い）。

10

このような構成によれば、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを報知する場合に、事前に有利状態に制御されることを認識されてしまうことを防止できる。

【0385】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知が実行されたことに関連して、縮小識別情報の表示結果として前記特殊表示結果を導出する（例えば図18-5（A））ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が特定報知に注目しているときに縮小識別情報の表示結果を導出するので、縮小識別情報の表示結果が導出されたことを目立たなくすることができる。

20

【0386】

（3）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知が実行された後に、所定画像を用いた所定演出（例えば当り対応演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されたことに関連して、縮小識別情報の表示結果として前記特殊表示結果を導出する（例えば図18-5（B））ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が所定演出に注目しているときに縮小識別情報の表示結果を導出するので、縮小識別情報の表示結果が導出されたことを目立たなくすることができる。

30

【0387】

（4）上記（1）から（3）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定可変表示において、可変表示時間が第1時間である第1特定可変表示パターン（例えば変動パターンPC1-3）と、可変表示時間が前記第1時間よりも長い第2時間である第2特定可変表示パターン（例えば変動パターンPC1-4）と、のいずれかにより可変表示を実行可能であり、

前記特定可変表示において、前記第1パターンにより縮小識別情報が導出される場合よりも、前記第2パターンにより縮小識別情報が導出される場合の方が、前記第2特定可変表示パターンにより可変表示を実行する割合が高い（例えば変動パターンPC1-4に基づいて図18-3、図18-4（B）、図18-8に示す演出が実行される）ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、縮小識別情報の導出パターンに応じた可変表示時間で可変表示を実行できる。

【0388】

（5）上記（1）から（4）のいずれかに記載の遊技機において、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば第2特図大当りと小当り経由大当りXとの大当り遊技状態）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば第2特図大当りと小当り経由大当りX以外の大当り種別の大当り遊技状態）と、を含み、

前記特定可変表示において、前記第2パターンにより縮小識別情報が導出された場合、

50

前記特定保留情報に基づいて前記第2有利状態に制御される（例えば図18-2（B））ようにしてもよい。

このような構成によれば、第2パターンにより縮小識別情報が導出された後に、有利状態に制御されることが報知されたにも関わらず、有利度合いの低い有利状態に制御されることによる興趣の低下を防止できる。

【0389】

（6）上記（1）から（5）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定可変表示において、識別図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり（例えば図18-9（A）、（B））、

前記擬似可変表示の実行時に予告演出（例えば特定予告演出）を実行可能であり、

前記第1パターンにより縮小識別情報が導出されるときと、前記第2パターンにより縮小識別情報が導出されるときと、で前記予告演出の実行割合が異なる（例えば図18-9（C））ようにしてもよい。

このような構成によれば、第2パターンにより縮小識別情報が導出されたときに興趣を向上させることができる。

【0390】

（特徴部93AKに関する説明）

続いて、特徴部93AKについて説明する。特徴部93AKにおいて、上記実施の形態（図1～図17）と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。

【0391】

特徴部100AKでは、1回の変動表示において演出図柄の可変表示をハズレ組合せで仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、そのような擬似可変表示を所定回実行する変動パターンと、擬似可変表示を所定回より多い特定回実行する変動パターンと、が設けられている。また、特別状態として、第1特別状態と、該第1特別状態よりも特別状態の期間が長い第2特別状態と、が設けられている。そして、第2特別状態において、当りとなる場合には特定回擬似可変表示を実行する変動パターンにより演出図柄の可変表示を実行可能である。また、第2特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、ハズレとなる場合、所定回擬似可変表示を実行する変動パターンにより装飾図柄の可変表示を行う。これにより、短期間で当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。

【0392】

なお、擬似可変表示は、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる点で擬似連演出と類似している。しかしながら、擬似連演出では一般に擬似連変動の回数が多くなる程当りとなる期待度が上昇するのに対して、この実施例の擬似可変表示は、単純に1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるための演出となっている。

【0393】

図19-1は、特徴部93AKの当り決定割合を示す説明図である。第1特別図柄について表示結果を大当りに決定する割合（大当り確率）は $1/199$ となっており、小当りには決定されない。また、第2特別図柄について表示結果を大当りに決定する割合（大当り確率）は $1/199$ となっており、小当りに決定する割合（小当り確率）は、 $1/5$ となっている。

【0394】

このように、この実施例では、第2特別図柄の表示結果が小当りとなる確率が $1/5$ と高くなっていることから、第2始動入賞口14への入賞が容易であり、第2特別図柄の変動表示が実行されやすい特別状態においては、小当りとなる確率が高くなっている。

【0395】

なお、図19-1に示す大当り確率、小当り確率は一例であり、特別状態において当り（小当り）となる確率が高く、少ない変動回数で当りが発生し得る確率であれば任意の確率でよい。また、この実施例では第1特別図柄の表示結果が小当りとなる場合がないようになっているが、第1特別図柄の表示結果が小当りとなる場合があるようにしてもよい。

【 0 3 9 6 】

図 1 9 - 2 は、特徴部 9 3 A K の当り振分を示している。図 1 9 - 2 (A) に示すように、図柄大当りの大当り種別として、第 1 大当りと第 2 大当りとが設けられている。第 1 大当りは、大当り遊技状態におけるラウンド数が 6 ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第 2 特別図柄の変動表示が 1 回行われるまで特別状態に制御される。第 2 大当りは、大当り遊技状態におけるラウンド数が 6 ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第 2 特別図柄の変動表示が 9 9 回行われるまで特別状態に制御される。

【 0 3 9 7 】

図 1 9 - 2 (A) に示すように、表示結果を大当りとする決定された場合には、9 9 % の割合で第 1 大当りの大当り種別に決定され、1 % の割合で第 2 大当りの大当り種別に決定される。よって、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示に基づいて大当りとなった場合には、大当り遊技状態の終了後、9 9 % の割合で第 2 特別図柄の変動表示が 1 回行われるまで特別状態に制御される。そして、特別状態では、特別状態における 1 回の第 2 特別図柄の変動表示と、当該変動表示中に貯まった最大 4 個の第 2 保留記憶に対応した変動表示と、いった合計最大 5 回の第 2 特別図柄の変動表示において、上述のように当選確率が 1 / 5 となっている小当りの当選を目指して遊技を行うことになる。

【 0 3 9 8 】

なお、大当りの振分（大当り種別の決定割合）は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで異なっている。

【 0 3 9 9 】

また、図 1 9 - 2 (B) に示すように、特別状態で第 2 特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合には、小当り遊技状態及び大当り遊技状態における合計ラウンド数が 7 ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第 2 特別図柄の変動表示が 1 回行われるまで特別状態に制御される。

【 0 4 0 0 】

通常状態で第 2 特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合には、小当り遊技状態及び大当り遊技状態における合計ラウンド数が 7 ラウンドであって、大当り遊技状態の終了後第 2 特別図柄の変動表示が 9 9 回行われるまで特別状態に制御される。このような 9 9 回変動で終了する特別状態を第 2 特別状態ともいう。なお、通常状態で第 2 特別図柄の表示結果が小当りとなる場合とは、特別状態終了時における第 2 保留記憶分に対応する変動表示において小当りとなった場合である。このような特別状態終了時における第 2 保留記憶分の最大 4 回の変動表示において小当りとなった場合、特別状態として第 1 特別状態より有利な第 2 特別状態に制御される。第 2 特別図柄の表示結果が小当りとなる確率は 1 / 5 であることから、第 2 特別状態に制御された場合には、次の当りが略確定する。なお、特徴部 9 3 A K において、特別状態終了時における第 2 保留記憶を残保留ともいう。

【 0 4 0 1 】

なお、小当り経由の大当りでは、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する小当り遊技状態が 1 ラウンドとカウントされ、2 ラウンド以降において特別可変入賞球装置 7 が開放することになる。よって、小当り経由大当りは実質的には 6 ラウンドの大当りであるといえる。

【 0 4 0 2 】

なお、図 1 1 の大当り終了処理の S 1 6 3 において、当り種別に応じた合計時短回数カウンタのカウント初期値が設定されることで、当り種別に応じた特別状態に制御されればよい。

【 0 4 0 3 】

図 1 9 - 3 は、特徴部 9 3 A K における第 2 特別図柄の変動表示に対応した変動パターン一覧を示している。第 2 特別図柄の変動表示が開始されるときは、図 1 9 - 3 に示すいずれかの変動パターンに決定される。変動パターン番号 1 0 1 の変動パターンは変動時間が 2 s（秒）であり非リーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号 1 0 2

10

20

30

40

50

の変動パターンは変動時間が12sでありノーマルリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号103の変動パターンは変動時間が28sでありスーパーリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号111の変動パターンは変動時間が8sであり擬似可変表示を4回実行した後に非リーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号112の変動パターンは変動時間が12sであり擬似可変表示を4回実行した後にリーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号113の変動パターンは変動時間が24sであり擬似可変表示を12回実行した後に非リーチハズレとなることに対応している。変動パターン番号114の変動パターンは変動時間が28sであり擬似可変表示を12回実行した後にリーチハズレとなることに対応している。

【0404】

変動パターン番号202の変動パターンは変動時間が12sでありノーマルリーチ当り（直当り）となることに対応している。変動パターン番号203の変動パターンは変動時間が28sでありスーパーリーチ当りとなることに対応している。変動パターン番号212の変動パターンは変動時間が12sであり擬似可変表示を4回実行した後に当りとなることに対応している。変動パターン番号214の変動パターンは変動時間が28sであり擬似可変表示を12回実行した後に当りとなることに対応している。

【0405】

このように、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンとして擬似可変表示を実行しない変動パターン（通常可変表示パターン）と、擬似可変表示を4回（所定回）実行する変動パターン（所定回擬似可変表示パターン）と、擬似可変表示を12回（所定回より多い特定回）実行する変動パターン（所定回擬似可変表示パターン）と、が設けられている。

【0406】

なお、図19-3に示した変動パターン一覧は一例であり、少なくとも、当りとなること及びハズレとなることに対応して、それぞれ通常可変表示パターン、所定回擬似可変表示パターン、及び、特定回擬似可変表示パターンが設けられていればよい。また、この実施例では、変動パターンに応じて擬似可変表示の有無や回数が決まるようになっているが主基板31側で決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、演出制御基板80側で擬似可変表示の有無や回数を決定するようにしてもよい。また、表示結果がハズレの場合、最終的に非リーチハズレとするかリーチハズレとするかを演出制御基板80側で決定するようにしてもよい。

【0407】

この実施例では、所定回は4回であり、特定回は12回であったが、特定回が所定回より多い回数であればそれぞれ他の回数であってもよい。また、1回の変動表示における擬似可変表示の回数は2種類に限定されず、3種類以上であってもよい。

【0408】

図19-4は、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンの決定割合の一例を示している。1回変動で終了する特別状態（第1特別状態）中と残保留4回でハズレとなる場合には、図19-4（A）に示すように、擬似可変表示が12回実行される変動パターン番号113または変動パターン番号114の変動パターンにそれぞれ50%の割合で決定される。

【0409】

1回変動で終了する特別状態（第1特別状態）中と残保留4回で当りとなる場合には、図19-4（B）に示すように、擬似可変表示が4回実行される変動パターン番号212に10%の割合で決定され、擬似可変表示が12回実行される変動パターン番号214の変動パターンに90%の割合で決定される。

【0410】

このように、1回変動で終了する特別状態（第1特別状態）中と残保留4回における変動パターンは、擬似可変表示回数が12回の変動パターンに決定されやすくなっている。特に、表示結果がハズレとなる場合には、必ず擬似可変表示が12回実行される変動パタ

10

20

30

40

50

ーンに決定される。これにより、特別状態が1回変動で終了する場合でも、特別状態（第1特別状態）における変動回数を擬似的に多く見せることができる。

【0411】

99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）でハズレとなる場合には、図19-4（C）に示すように、特別状態となつてからの変動回数によって変動パターンの決定割合が異なっている。99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）の初回変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が4回実行される変動パターン番号111または変動パターン番号112の変動パターンにそれぞれ50%の割合で決定される。

【0412】

このように、第2特別状態の初回変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が4回実行される変動パターンに決定されるため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、第2保留記憶数の上限数と同じ数である4回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定することで、第2保留記憶に基づいて4回の変動表示が実行されているように見せることができる。なお、所定回擬似可変表示パターンにおける擬似可変表示の回数（所定回）は、第2保留記憶数の上限数と同じ数であることに限定されず、第2保留記憶数未満等であってもよい。

10

【0413】

また、例えば、第2特別状態の開始時に第2保留記憶数が上限数となっている場合であつて、第2特別状態が開始してから遊技者が遊技球の発射を止めた場合、最初の変動表示で第2保留記憶数の上限数より多い回数の擬似可変表示が実行されると、その変動が擬似可変表示であることが認識されてしまう。そのため、第2特別状態の初回変動でハズレとなる場合、第2保留記憶数の上限数と同じ数である4回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定することで、第2特別状態となつてからの初回変動中には擬似可変表示であることを認識されづらくすることができる。

20

【0414】

また、第2特別状態の初回変動でハズレとなる場合に、擬似可変表示が12回実行される変動パターンとしないことで、擬似可変表示であることを把握している遊技者にあからさま変動時間（変動回数）を稼いでいると認識されて、興味が低下してしまうことを防止できる。

【0415】

30

99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）の2～5回目の変動でハズレとなる場合、非リーチハズレの変動パターン番号101、擬似可変表示が実行される変動パターン番号111～114の変動パターンのいずれかに決定される。ここでは、10%の割合ではあるが非リーチの変動パターン番号101に決定されることがあるので、1回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、1回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。なお、2～5回の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が4回または12回実行される変動パターンに決定される割合が高いため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。

【0416】

99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）の6回目以降の変動でハズレとなる場合、95%の割合で非リーチハズレの変動パターン番号101の変動パターンに決定され、4%の割合でノーマルリーチハズレの変動パターン番号102の変動パターンに決定され、1%の割合で非リーチの変動パターン番号103の変動パターンに決定される。上述のように、特別状態では、小当たりとなる確率が1/5であり、第2特別状態移行後6回より前の変動で当たりとなっている確率も高く、第2特別状態移行後6回までの変動で当たりとなっていない場合でも、それ以降間もなく当たりとなる確率が高い。そのため、第2特別状態移行後6回目以降では、変動時間の短い非リーチハズレの変動パターン番号101の変動パターンに高い割合で決定することで、変動を高速で消化して早い段階で当りを発生させることができ、第2特別状態となったにも関わらず長期間当たりとならないことで興味が低下してしまうことを防止できる。

40

50

【 0 4 1 7 】

例えば、第 2 特別状態において 5 回変動が実行されるまで（ 5 回目の変動が終了するまで）の区間を第 1 区間ともいう。また、例えば、第 2 特別状態において 6 回目の変動が開始される以降の区間（第 1 区間の後の区間）を第 2 区間ともいう。第 2 区間において、前記第 1 区間よりも擬似可変表示を実行する割合が低いので（この実施例では 0 %）、第 2 特別状態の第 2 区間において擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。また、第 1 区間において通常可変表示パターンにより装飾図柄の変動表示を実行可能であるので、擬似可変表示であることを分かりづらくすることができる。

【 0 4 1 8 】

なお、第 2 特別状態における第 1 区間と第 2 区間との切り分けは、この実施例のように、第 2 特別状態における 5 回目の変動の終了前後であることに限定されず、第 2 区間が第 1 区間よりも後の区間であればよい。この場合、第 1 区間は、第 2 特別状態に制御されて以降、当りが連続して発生して射幸性が高まることを防止することが好ましい区間（期間）であればよい。そして、第 2 区間は、第 2 特別状態における当該第 1 区間の終了後の区間であって、変動を高速に消化しても過度に射幸性が高まらないような区間（期間）であればよい。また、第 1 区間と第 2 区間の切り分けは、変動表示の回数を基準にするのではなく、実際の経過時間や、擬似可変表示の合計数で切り分けるようにしてもよい。

【 0 4 1 9 】

9 9 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）で当たりとなる場合には、図 1 9 - 4（D）に示すように、特別状態となつてからの変動回数によって変動パターンの決定割合が異なっている。9 9 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の初回～ 5 回目の変動で当たりとなる場合、ノーマルリーチ当たりとなる変動パターン番号 2 0 2 に 1 0 % の割合で決定され、擬似可変表示が 4 回実行される変動パターン番号 2 1 2 に 2 0 % の割合で決定され、擬似可変表示が 1 2 回実行される変動パターン番号 2 1 4 に 7 0 % の割合で決定される。第 2 特別状態の初回～ 5 回目（第 1 区間）の変動で当たりとなる場合、擬似可変表示が 1 2 回実行される変動パターンに高い割合で決定されるため、短期間に当りが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。なお、第 2 特別状態の初回～ 5 回目（第 1 区間）の変動で当たりとなる場合に擬似可変表示を実行しない変動パターンにも決定される場合があるので、例えば、第 2 特別状態の初回変動で擬似可変表示が実行されずにノーマルリーチ当たり（直当たり）となる場合があるので、演出が多彩になり、興趣画向上する。

【 0 4 2 0 】

9 9 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の 6 回目以降の変動で当たりとなる場合、ノーマルリーチ当たりとなる変動パターン番号 2 0 2 に 2 0 % の割合で決定され、スーパーリーチ当たりとなる変動パターン番号 2 0 3 に 8 0 % の割合で決定される。このように、第 2 特別状態の 6 回目以降（第 2 区間）の変動で当たりとなる場合、第 2 特別状態の初回～ 5 回目（第 1 区間）の変動でハズレとなり変動時間（擬似可変表示の回数）を十分に稼いだと想定されることから、擬似可変表示を実行しない変動パターンのみ決定される。なお、擬似可変表示を実行する変動パターンに決定可能にしてもよい。

【 0 4 2 1 】

なお、9 9 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の初回～ 5 回目（第 1 区間）の変動で当たりとなる場合と、9 9 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の 6 回目以降（第 2 区間）の変動で当たりとなる場合と、で変動パターンの決定割合は一定であってもよい。

【 0 4 2 2 】

図 1 9 - 4 に示した決定割合は一例であり、上述のような各作用効果を得られれば、特徴部 9 3 A K の趣旨を逸脱しない範囲で任意に変更可能である。例えば、1 回変動で終了する特別状態（第 1 特別状態）中と残保留 4 回でハズレとなる場合に（図 1 9 - 4（A））、擬似可変表示が 1 2 回実行される変動パターン以外に決定される場合があってもよい。また、1 回変動で終了する特別状態（第 1 特別状態）中と残保留 4 回で当たりとなる場合

10

20

30

40

50

に（図 19 - 4（B））、擬似可変表示が 12 回実行される変動パターンの中に決定されるようにしてもよいし、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される場合があってもよい。また、1 回変動で終了する特別状態（第 1 特別状態）中とその後の残保留 4 回とで変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【0423】

99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の初回変動でハズレとなる場合（図 19 - 4（C））、擬似可変表示が 4 回実行される変動パターン以外に決定される場合があるようにしてもよい。99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の 2 ～ 5 回目の変動でハズレとなる場合、リーチハズレとなる変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の 6 回目以降の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示を実行する変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。

10

【0424】

99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の変動で当たりとなる場合（図 19 - 4（D））、必ず擬似可変表示が実行される変動パターン（例えば擬似可変表示が 12 回実行される変動パターン）に決定されるようにしてもよい。99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）の 6 回目以降の変動で当たりとなる場合、擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される場合があるようにしてもよい。

【0425】

図 19 - 5 は、特別状態に制御された以降の変動表示例を示すタイミングチャートである。図 19 - 5（A）は、1 回変動で終了する特別状態（第 1 特別状態）に制御され、特別状態の変動表示及び残保留の変動表示の表示結果がすべてハズレとなる場合の変動表示例を示している。大当たり遊技状態が終了して第 1 特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が 12 回実行される変動パターンに決定される（図 19 - 4（A）参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了すると、特別状態が終了する。その後、残保留（保留 1 ～ 4）に基づく 4 回の変動表示が実行されるが、表示結果がハズレとなる場合には、それぞれの変動表示において擬似可変表示が 12 回実行される変動パターンに決定される（図 19 - 4（A）参照）。残保留に基づく 4 回の変動表示が終了すると、第 2 特別図柄の変動表示が行われる状況が終了し、特別状態中に大当たりが継続している状態である連チャンも終了となる。

20

30

【0426】

このように、大当たり遊技状態が終了して第 1 特別状態に制御された場合、実際には 1 回の変動表示で特別状態は終了するが、第 1 特別状態及び残保留における変動表示の表示結果が全てハズレである場合は、擬似可変表示が 12 回実行される変動表示が合計 5 回連続することになる。そのため、60 回変動表示が実行されたかのように見せることができ、特別状態への制御期間を長くみせることができる。また、特別状態における変動回数を多く見せることができる。

【0427】

図 19 - 5（B）は、99 回変動で終了する特別状態（第 2 特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの 3 回目の変動表示の表示結果が当たり（小当たり）となる場合の変動表示例を示している。大当たり遊技状態が終了して第 2 特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が 4 回実行される変動パターンに決定される（図 19 - 4（C）参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了し、第 2 特別状態に制御されて 2 回目の変動表示の表示結果がハズレであれば、非リーチハズレの変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図 19 - 4（C）参照）。ここでは、非リーチハズレの変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実行される。そして、第 2 特別状態に制御されて 3 回目の変動表示の表示結果が当たりであれば、ノーマルリーチ当たりとなる変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図 19 - 4（D）参照）。ここでは、擬似可変表示が 12 回実行される変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実

40

50

行され、表示結果が当たりとなる。

【 0 4 2 8 】

このように、大当たり遊技状態が終了して第2特別状態に制御され、早い段階（例えば大当たり確率や小当たり確率から想定される期待値未満の変動回数）で表示結果が当たりとなった場合でも、第2特別状態の初回変動でハズレとなる場合、必ず擬似可変表示が4回実行される変動パターンに決定されるため、短期間に当たりが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、2～5回目の変動でハズレとなる場合、非リーチの変動パターンに決定されることがあるので、1回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、1回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。また、2～5回目の変動でハズレとなる場合、擬似可変表示が4回または12回実行される変動パターンに決定される割合が高く、5回以内の変動で当たりとなる場合、擬似可変表示が12回実行される変動パターンに決定される割合が高いため、短期間に当たりが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。

10

【 0 4 2 9 】

図19-5(C)は、99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの10回目の変動表示の表示結果が当たり（小当たり）となる場合の変動表示例を示している。大当たり遊技状態が終了して第2特別状態に制御された場合、表示結果がハズレであれば、初回の変動表示においては擬似可変表示が4回実行される変動パターンに決定される（図19-4(C)参照）。当該変動パターンに基づく変動表示が終了し、第2特別状態に制御されて2～5回目の変動表示の表示結果がハズレであれば、非リーチハズレの変動パターンや擬似可変表示が実行される変動パターンに決定される（図19-4(C)参照）。ここでは、2～5回目の変動表示において、12回擬似可変表示が実行される変動パターン、非リーチハズレの変動パターン、12回擬似可変表示が実行される変動パターン、4回擬似可変表示が実行される変動パターンに決定され当該変動パターンに基づく変動表示が実行される。第2特別状態に制御されて6回目以降の変動表示の表示結果がハズレであれば、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される（図19-4(C)参照）。ここでは、6～9回目の変動表示において、変動時間の短い非リーチハズレの変動パターンに決定されて、各変動が高速で消化される。そして、第2特別状態に制御されて10回目の変動表示の表示結果が当たりであれば、擬似可変表示が実行されない変動パターンに決定される（図19-4(D)参照）。ここでは、スーパーリーチが実行される変動パターンに決定され、当該変動パターンに基づく変動表示が実行され、表示結果が当たりとなる。

20

30

【 0 4 3 0 】

このように、大当たり遊技状態が終了して第2特別状態に制御され、遅い段階（例えば大当たり確率や小当たり確率から想定される期待値より多い変動回数）で表示結果が当たりとなる場合、第2区間（第2特別状態に制御されて6回目以降の変動表示）において、前記第1区間（第2特別状態に制御されて5回目までの変動表示）よりも擬似可変表示を実行する割合が低いので（この実施例では0%）、第2特別状態の第2区間において擬似可変表示が頻発し、中々当たりとならずに遊技の興趣が低下することを防止できる。また、第1区間において擬似可変表示が実行されない変動パターンにより変動表示を実行可能であるので、擬似可変表示であることを分かりづらくすることができる。

40

【 0 4 3 1 】

図19-6は、99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）に制御され、特別状態に制御されてからの3回目の変動表示の表示結果が当たり（小当たり）となる場合（図19-5(B)の場合）の演出表示装置9における表示例を示している。図19-6(1)は、大当たり遊技状態が終了して、特別状態が開始したことを示している。また、演出表示装置9には特別状態が開始する旨が表示され、右打ち表示エリア9Zにおいて右打ち促進報知の演出画像が表示され、小図柄表示エリア9Kにて小図柄の変動表示も開始されている。図19-6では、演出図柄表示エリア9L、9C、9R、小図柄表示エリア9Kにおいて、演出図柄や小図柄の変動が実行されている状態を下向きの矢印で表している。

50

【 0 4 3 2 】

特別状態（第2特別状態）における初回の変動表示において、擬似可変表示が4回実行される変動パターン番号111の変動パターンに決定された場合には、図19-6（1）～（9）に示すように、擬似可変表示が4回実行される変動表示が実行される。図19-6（3）、（5）、（7）において、ハズレ組合せの演出図柄が仮停止し、図19-6（9）において、特別状態（第2特別状態）における初回の変動表示の表示結果である非リーチハズレ組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、非リーチハズレ組合せの小図柄も停止表示（確定停止）される。各擬似可変表示において仮停止させる演出図柄の組合せは、変動開始時に決定されればよい。ここでは、図19-6（5）に示す2回目の仮停止においてリーチハズレ組合せとなる演出図柄に決定されている。

10

【 0 4 3 3 】

例えば、擬似可変表示の各回で仮停止させる演出図柄の組合せのシナリオが対応付けられた複数の擬似可変表示パターンを設けて、擬似可変表示を伴う変動開始時に擬似可変表示パターンを決定することで、各回で仮停止させる演出図柄の組合せを決定すればよい。なお、擬似可変表示の各回で仮停止させる演出図柄の組合せを仮停止の都度別個に決定するようにしてもよい。

【 0 4 3 4 】

特別状態（第2特別状態）における2回目の変動表示において、非リーチハズレの変動パターン番号101の変動パターンに決定された場合には、図19-6（10）～（11）に示すように、変動表示が開始されて非リーチハズレ組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、非リーチハズレ組合せの小図柄も停止表示（確定停止）される。

20

【 0 4 3 5 】

特別状態（第2特別状態）における2回目の変動表示において、擬似可変表示が12回実行されて当たりとなる変動パターン番号214の変動パターンに決定された場合には、図19-6（12）～（24）に示すように、擬似可変表示が12回実行される変動表示が実行される。なお、図19-6では1回～3日目、10～12回目の擬似可変表示を示している。図19-6（13）、（15）、（17）において、非リーチハズレ組合せの演出図柄が仮停止している。また、図19-6（18）、（20）、（22）において、左図柄と中図柄が同じ数字であり、右図柄だけ1つずれたチャンス目となるハズレ組合せの演出図柄が仮停止している。このようなチャンス目を連続停止することで、当たりとなることを示唆することができる。そして、図19-6（24）において、当たり組合せの演出図柄が停止表示（確定停止）される。また、当たり組合せの小図柄も停止表示（確定停止）される。

30

【 0 4 3 6 】

図19-6に示すように、実際には3回の変動表示であるが、擬似可変表示により実際より多くの変動表示が実行されたように見せることが出来る。また、特別状態に制御されてからの3回目の変動表示といった比較的早い段階で当たりとなった場合でも、図19-6に示すように複数回の擬似可変表示を実行することで、短期間に当たりが連続して発生してしまうことを軽減して、射幸性が高まることを抑制できる。また、2回目の変動で擬似可変表示を実行しない変動表示を実行していることから、1回の変動表示が終了する周期を不定とすることができ、1回の変動表示であるか擬似可変表示であるかを認識させづらくすることができる。

40

【 0 4 3 7 】

図19-6では、演出図柄が仮停止するときに小図柄は変動を継続するようになっていたが、小図柄も仮停止させるようにしてもよい。

【 0 4 3 8 】

本実施例では、特別状態中や残保留に対応した変動表示において、4回や12回の擬似可変表示を実行する変動パターンに決定されるようにして、特別状態に期間を長く見せたり、特別状態における変動回数を多く見せることができ、短期間に当たりが連続して発生してしまうことを軽減できるようになっていた。これに限定されず、特別状態における特定

50

の変動表示において、擬似可変表示を例えば4回や12回よりも多い特別回数実行するようにしてもよい。例えば、特別状態における最終変動(1回変動で終了する第1特別状態では初回変動でもある。)において図19-7に示すように、擬似可変表示を例えば特別回数(例えば50回や99回等)実行するようにしてもよい。このように、特別状態における特定の変動表示において、特別回数の擬似可変表示を実行することによっても、特別状態に期間を長く見せたり、特別状態における変動回数を多く見せることができ、短期間に当たりが連続して発生してしまうことを軽減できる。そして、特別状態における他の変動表示や残保留に対応した変動表示では、変動時間の短い変動パターン(例えば非リーチハズレの変動パターン番号101の変動パターン)が選択されるようにして、変動を高速で消化するようにしてもよい。図19-7に示す例では、残保留において変動時間の短い変動パターンにより変動表示が実行されている。このようにすることで、特別状態における擬似可変表示の回数が多くなり過ぎたり、特別状態の開始から残保留の消化までの期間が長くなり過ぎってしまうことを防止できる。

10

【0439】

図19-8は、擬似可変表示が4回実行される変動表示において、仮停止させる演出図柄の組合せに対応した擬似可変表示パターンを示している。図19-8に示すように、擬似可変表示では、演出図柄のハズレ組合せとして非リーチハズレ、リーチハズレ、または、チャンス目の組合せが仮停止する。チャンス目は、この実施例では、図19-9に示すように、左図柄と中図柄が同じ数字であり、右図柄だけ1つずれた演出図柄の組合せとなっている。なお、チャンス目は予め定められた演出図柄の組合せであればよく、図19-9に示す例に限定されない。

20

【0440】

図19-8に示すように、1~3回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せに応じて、擬似可変表示パターンFPA0-1~FPA0-2(リーチハズレ0回仮停止)、FPA1-1~FPA1-3(リーチハズレ1回仮停止)、FPA2-1~FPA2-2(リーチハズレ2回仮停止)、FPA3-1(リーチハズレ3回仮停止)が設けられている。擬似可変表示パターンFPA0-2は、チャンス目が3回仮停止する擬似可変表示パターンとなっている。なお、これら以外の擬似可変表示パターン(1~3回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せ)があってもよい。

【0441】

30

図19-10は、擬似可変表示が4回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。図19-10(A)は、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれていない場合の決定割合である。図19-10(B)は、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれている場合の決定割合である。図19-10(A)、(B)に示すように、当該変動の表示結果が非リーチハズレ、リーチハズレ、当たりのいずれであるかに応じて、擬似可変表示パターンの決定割合が異なっている。図19-10に示す擬似可変表示パターンFPA1(リーチハズレ1回仮停止)に決定された場合、更に擬似可変表示パターンFPA1-1~FPA1-3のいずれかに決定する。また、擬似可変表示パターン(リーチハズレ2回仮停止)に決定された場合、擬似可変表示パターンFPA2-1~FPA2-2のいずれかに決定する。この場合、表示結果等に基づいて決定割合を異ならせてもよい。

40

【0442】

図19-10(A)、(B)に示すように、表示結果が当たりとなる場合はリーチハズレや非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。また、表示結果がリーチハズレとなる場合は非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ(リーチハズレ組合せが停止表示される頻度)によって、当たりとなることやその後リーチとなりやすいことを示唆することができる。

【0443】

また、チャンス目が3回連続して仮停止する擬似可変表示パターンFPA0-2は、表

50

示結果が非リーチハズレとなる場合には選択されず、表示結果が当たりとなる場合に選択されやすくなっている。これにより、チャンス目が3回連続で停止表示（仮停止）されたことで、その後リーチとなることが確定し、当たりとなる割合が高いことを予告、示唆することができる。また、チャンス目が3回連続したにも関わらず非リーチとなって演出が整合しなくなることを防止できる。

【0444】

また、図19-10（A）、（B）に示すように、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれている場合、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっている。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度が多いこと）によって、その後の残保留に対応した変動表示において当たりとなりやすいことを示唆することができ、擬似可変表示において好適にリーチを発生させることができる。具体的には、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれている場合、リーチハズレ組合せが停止表示される頻度を高くすることで、リーチハズレにより当たりが近いことを示唆することができる。

【0445】

なお、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれている場合、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが仮停止されにくくしてもよい。このようにすることで、非リーチとなる頻度が高い状態で突如当たりとなるような演出を実行でき興趣を向上させることができる。また、残保留内に当たりとなることに対応した保留情報が含まれていない場合にリーチハズレとなる頻度を高めることで、実際には当たりとならない場合でも遊技者の期待感を高めることができる。

【0446】

図19-11は、擬似可変表示が12回実行される変動表示において、仮停止させる演出図柄の組合せに対応した擬似可変表示パターンを示している。図19-11に示すように、擬似可変表示では、演出図柄のハズレ組合せとして非リーチハズレ、リーチハズレ、または、チャンス目の組合せが仮停止する。図19-11に示すように、1～11回目の仮停止における演出図柄のハズレ組合せに応じて、擬似可変表示パターンFPB0-1（リーチハズレ0回仮停止）、FPB1-1～FPB1-2（リーチハズレ1回仮停止）、FPB5-21（リーチハズレ5回仮停止）等が設けられている。なお、図19-11では、説明のため全擬似可変表示パターンのうち一部の擬似可変表示パターンを示している。なお、各回で仮停止させるハズレ組合せは任意でよいが、図19-11に示す擬似可変表示パターンFPB3-41のように、チャンス目が3回連続した後は、非リーチハズレ組合せとならいうようにすればよい。

【0447】

図19-12は、擬似可変表示が12回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合の一例を示している。なお、図19-12では、説明のため全擬似可変表示パターンのうち一部の擬似可変表示パターンの決定割合を示している。擬似可変表示が12回実行される変動表示における擬似可変表示パターンの決定割合においても、表示結果が当たりとなる場合はリーチハズレや非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。また、表示結果がリーチハズレとなる場合は非リーチハズレとなる場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度）によって、当たりとなることやその後リーチとなりやすいことを示唆することができる。

【0448】

また、擬似可変表示が12回実行される変動表示においても、変動終了前3回の仮停止において連続してチャンス目が仮停止する擬似可変表示パターンFPB0-30は、表示結果が非リーチハズレとなる場合には選択されず、表示結果が当たりとなる場合に選択されやすくなっている。これにより、チャンス目が3回連続で停止表示（仮停止）されたこと

10

20

30

40

50

で、その後リーチとなることが確定し、当りとなる割合が高いことを予告、示唆することができる。また、チャンス目が3回連続したにも関わらず非リーチとなって演出が整合しなくなることを防止できる。

【0449】

なお、このようなチャンス目を停止させる予告演出を擬似可変表示以外でも実行するようにしてもよい。例えば、複数回の可変表示においてチャンス目が停止した場合にその後の大当たり期待度やリーチの発生割合が高まるような先読予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、先読予告演出において3回連続でチャンス目が停止するとリーチが確定となるようにしてもよい。

【0450】

なお、擬似可変表示が12回実行される変動表示においても、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれているか否かに応じて、擬似可変表示の決定割合を異ならせてもよい。この場合、残保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれていない場合よりも、リーチハズレ組合せが多い回数仮停止されやすくなっていればよい。これにより、仮停止される演出図柄の組合せ（リーチハズレ組合せが停止表示される頻度）によって、その後の残保留に対応した変動表示において当りとなりやすいことを示唆することができる。

【0451】

なお、図19-10、図19-12に示した決定割合は一例であり、他の決定割合であってもよい。例えば、表示結果が当りとなる場合には、リーチハズレ組合せが仮停止する回数が少なくてもよいし、表示結果によらず決定割合が一定であってもよい。また、擬似可変表示が4回実行される変動表示において（図19-10）、保留内に当りとなることに対応した保留情報が含まれているか否かによらず擬似可変表示パターンの決定割合は一定であってもよい。

【0452】

図19-13は、特徴部93AKにおいて、図16の演出図柄変動開始処理（S801）内で実行される変動演出制御パターン設定処理を示すフローチャートである。変動演出制御パターン設定処理には、擬似可変表示を実行する変動パターンである場合に、擬似可変表示パターンを決定するための処理が含まれる。変動演出制御パターン設定処理では、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンドを受信しているか否かを判定することにより、今回の変動が第2特別図柄に対応した変動であるか否かを判定する（93AKS01）。

【0453】

第2特別図柄に対応した変動である場合、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが擬似可変表示を実行する変動パターン（図19-3に示す変動パターン番号111～114、212、214の変動パターン）であるか否かを判定する（93AKS02）。第1特別図柄に対応した変動である場合や、擬似可変表示を実行しない変動パターンである場合には、変動パターンに対応した演出を実行するための演出制御パターンを選択して（93AKS05）、変動演出制御パターン設定処理を終了する。

【0454】

擬似可変表示を実行する変動パターンである場合には、変動パターン（表示結果）や残保留の当りの有無等に基づいて、図19-10、図19-12に示す決定割合で擬似可変表示パターンをいずれかに決定する（93AKS03）。そして、決定した擬似可変表示パターンに対応した演出（擬似可変表示）を実行するための演出制御パターンを選択して（93AKS04）、変動演出制御パターン設定処理を終了する。

【0455】

（特徴部93AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実

10

20

30

40

50

施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0456】

特徴部93AKにおいて、当り組合せの種類によって、当り種別を報知するようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後99回変動で終了する特別状態（第2特別状態）に制御される場合、演出図柄や小図柄の表示結果して「777」の当り組合せを停止表示させ、大当り遊技状態の終了後1回変動で終了する特別状態（第1特別状態）に制御される場合、演出図柄や小図柄の表示結果して「777」以外（例えば「444」等）の当り組合せを停止表示させるようにしてもよい。この場合、「777」以外の当り組合せから「777」の当り組合せに昇格するか否かを煽る昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

【0457】

また、当りとなったときに第2保留記憶に当りとなることに対応した保留情報が記憶されているか否かに応じて、当り組合せを異ならせてもよい。例えば、今回の当りが大当り遊技状態の終了後1回変動で終了する特別状態（第1特別状態）に制御される当り種別である場合でも、第2保留記憶に当りとなることに対応した保留情報が記憶されている場合には、表示結果して「777」の当り組合せ（特別状態（第2特別状態）に制御される当り種別に対応した当り組合せ）を停止表示させようとしてもよい。大当り遊技状態の終了後第2特別状態に制御される場合、第2特別状態中に再度当り（連チャン）となることが濃厚となるため、表示結果して「777」の当り組合せが停止表示されることは実質的に連チャンの報知となる。大当り遊技状態の終了後第1特別状態に制御される場合でも、時実際に当りとなることに対応した保留情報が記憶されており、連チャンが確定している場合には、表示結果して「777」の当り組合せを停止表示させることで、有利な当り種別となったと思わせることができ、興趣を向上させることができる。また、有利な当り種別の発生頻度（あるいは連チャンの頻度）を実際より多く見せることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0458】

特徴部93AKでは、複数回の擬似可変表示においてチャンス目を仮停止することで、リーチとなることや当りとなることを予告する連続演出を実行可能となっているが、チャンス目を仮停止させる連続演出に代えて、複数回の擬似可変表示に亘って他の連続演出を実行するようにしてもよい。複数回の擬似可変表示に亘って連続演出を実行する場合において、擬似可変表示が実行される変動表示が終了する間際の所定期間は、連続演出が完了しない場合があるため、連続演出の実行を制限するようにしてもよい。なお、擬似可変表示が実行される変動表示が終了する間際の所定期間は、複数回の擬似可変表示においてチャンス目を仮停止させる連続演出も制限するようにしてもよい。このようにすることで、好適に連続演出を好適に実行できる。

30

【0459】

上記実施例では、第2特別図柄の表示結果が小当りとなり、小当り経由の大当りとなった場合、小当りとなったときに状態が特別状態であるか通常状態であるかによって、その後制御される特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なるようになっていた。このように、小当りとなったときに状態に応じて特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なることに限定されず、特別状態の期間（特別状態で実行可能な変動表示の回数）が異なる複数種類の小当り種別を設けて、第2特別図柄の表示結果が小当りとなった場合にいずれかの小当り種別に決定するようにしてもよい。例えば、小当り経由の大当りとなった後の特別状態で実行可能な変動表示の回数が、0回（特別状態無し）、1回、99回といった複数種類の小当り種別があってもよい。

40

【0460】

上記特徴部89AK～92AK、100AKを本特徴部に組み込んでもよい。例えば、特徴部89AKや100AKに係る小図柄の停止制御を特徴部93AKにおいて実行する

50

ようにしてもよい。

【 0 4 6 1 】

例えば、特徴 1 0 0 A K に記載のように、

特定可変表示（例えば特別状態最終変動など）において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに保留記憶手段（例えば第 2 保留記憶バッファなど）に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して特定報知（例えば予告演出、表示結果対応演出、擬似可変表示など）を実行可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御されず有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報が保留記憶手段に記憶されていない場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報（例えば小図柄）の表示結果として所定表示結果（例えばハズレ組合せの最終停止図柄など）を導出可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御可能なことを報知するための特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報（例えば V の文字を示す特殊小図柄）と、により構成される特殊表示結果を導出する第 1 パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

特定可変表示に基づいて有利状態に制御されず特定保留情報が保留記憶手段に記憶されている場合に、特定可変表示において有利状態に制御されないことを報知するための特定報知を実行し、該特定可変表示と、該特定可変表示が終了した後の保留記憶手段に記憶された特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示と、において縮小識別情報の表示結果として、所定表示結果を導出する第 2 パターンにより縮小識別情報を導出可能であり、

第 2 パターンにより縮小識別情報が導出された場合、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを特定報知とは異なる態様（例えば救済演出）にて報知可能であり、

特定可変表示において、第 2 パターンにより縮小識別情報が導出される割合よりも第 1 パターンにより縮小識別情報が導出される割合の方が高い（例えば図 1 8 - 2（B）で変動パターン P C 1 - 4 よりも変動パターン P C 1 - 3 に決定される割合が高い）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定保留情報に基づく可変表示において有利状態に制御されることを報知する場合に、事前に有利状態に制御されることを認識されてしまうことを防止できる。

【 0 4 6 2 】

また、特徴部 8 9 A K に記載のように、

有利状態は、第 1 有利状態（例えば第 1 特図大当たり C の場合や 1 回変動で終了する特別状態に制御される大当たりの場合など）と、当該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば第 1 特図大当たり A、第 1 特図大当たり B、第 2 特図大当たり、小当たり経由大当たり X ~ Z のいずれかである場合や 9 9 回変動で終了する特別状態に制御される大当たりの場合など）と、を含み、

第 2 有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報（例えば赤 7 の演出図柄と小図柄や金 7 の演出図柄と小図柄など）のみにより構成される特定表示結果を導出させ、

特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、特定識別情報とは異なる所定識別情報を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。

【 0 4 6 3 】

（特徴部 9 3 A K に係る手段）

(1) 特徴部 9 3 K に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば特徴部 9 3 A K のパチンコ遊技機 1) であって、

第 1 特別図柄の可変表示を実行する第 1 可変表示手段 (例えば第 1 特別図柄表示器 8 a) と、

第 2 特別図柄の可変表示を実行する第 2 可変表示手段 (例えば第 2 特別図柄表示器 8 b) と、

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に対応して装飾図柄 (例えば演出図柄) の可変表示を実行する装飾可変表示手段 (例えば演出表示装置 9) と、

通常状態よりも第 2 特別図柄の可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制御手段 (例えば S 1 6 5 の処理を実行する CPU 5 6) と、を備え、

前記第 2 可変表示手段の表示結果が特定結果 (例えば小当たり図柄) となったことに基づいて特定領域 (例えば V 入賞領域 8 7 0) を遊技媒体が通過可能な所定状態 (例えば小当たり遊技状態) に制御し、該所定状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基

づいて前記有利状態に制御可能であり、
前記特別制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態 (例えば 1 回変動で終了する特別状態) と、該第 1 特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第 2 特別状態 (例えば 9 9 回変動で終了する特別状態) と、のいずれかに制御可能であり、

前記装飾可変表示手段は、

装飾図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、

前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン (例えば変動パターン番号 1 0 1、1 0 2、1 0 3、2 0 2、2 0 3 の変動パターン) と、前記擬似可変表示を所定回 (例えば 4 回) 実行する所定回擬似可変表示パターン (例えば変動パターン番号 1 1 1、1 1 2、2 1 2 の変動パターン) と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回 (例えば 1 2 回) 実行する特定回擬似可変表示パターン (例えば変動パターン番号 1 1 3、1 1 4、2 1 4 の変動パターン) と、のいずれかにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、

前記第 2 特別状態において、前記第 2 可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり (例えば図 1 9 - 4 (D))、

前記第 2 特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第 2 可変表示手段の表示結果がハズレ結果となる場合、前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う (例えば図 1 9 - 4 (C))。

このような構成によれば、擬似可変表示により第 1 特別状態を長く見せることができ、有利状態後に直ぐに有利状態に制御されることで射幸性が高まることを抑制できる。

【 0 4 6 4 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記装飾可変表示手段は、前記第 1 特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第 2 可変表示手段の表示結果が前記ハズレ結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う (例えば図 1 9 - 4 (A)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 1 特別状態において好適に擬似可変表示を実行できる。

【 0 4 6 5 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記装飾可変表示手段は、前記第 2 特別状態に制御されてからの初回の可変表示において、前記第 2 可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記通常可変表示パターンまたは前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、前記通常可変表示パターンよりも前記所定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を行う割合が高い (例えば図 1 9 - 4 (D)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出のバリエーションが多彩になり、興趣が向上する。

【 0 4 6 6 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定回は、保留可能な第 2 特別図柄の可変表示の上限数 (例えば 4 回) と同じであるようにしてもよい。

このような構成によれば、保留に基づいて可変表示が実行されているように見せることができる。

【 0 4 6 7 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかに記載の遊技機において、

前記装飾可変表示手段は、表示結果が前記特定結果となる可変表示が保留されているか否かに応じて、前記特定回擬似可変表示パターンによる装飾図柄の可変表示において、可変表示を仮停止させるときに所定の装飾図柄を仮停止させる割合を異ならせる (例えば図 1 9 - 1 0) ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、好適に所定の装飾図柄を仮停止させることができる。

【 0 4 6 8 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定回擬似可変表示パターンによる装飾図柄の可変表示において連続演出 (例えばチャンス目を連続停止させる演出) を実行可能であり、該可変表示の終了前の所定期間は該連続演出の実行を制限する (例えば図 1 9 - 1 0 、図 1 9 - 1 1 ではチャンス目が 3 回連続で仮停止する擬似可変表示パターンに決定されない) ようにしてもよい。

このような構成によれば、連続演出を好適に実行できる。

【 0 4 6 9 】

20

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかに記載の遊技機において、

識別情報 (例えば演出図柄など) の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば大当り遊技状態など) に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段 (例えば第 2 保留記憶バッファなど) と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知 (例えば予告演出、表示結果対応演出など) を実行可能な特定報知実行手段 (例えばステップ A K S 1 0 8 の予告演出処理、ステップ A K S 1 1 0 の表示結果対応演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 0 1 など) と、

30

識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報 (例えば小図柄など) の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段 (例えば演出表示装置 9 の小図柄表示エリア 9 K など) と、を備え、

前記特定報知実行手段は、特定可変表示において、該特定可変表示と該特定可変表示が実行されているときに前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示とに関連して前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記有利状態に制御される可変表示に関する特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されていない場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されないことを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として所定表示結果 (例えばハズレ組合せの最終停止図柄など) を導出可能であり、

40

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記有利状態に制御されることを報知するための前記特定報知を実行し、前記特定可変表示が終了した後の前記保留記憶手段に記憶された前記特定保留情報とは異なる保留情報に基づく可変表示において縮小識別情報の表示結果として、前記所定表示結果を構成する一部の縮小識別情報と、前記所定表示結果を構成する縮小識別情報には含まれない特殊識別情報とにより構成される特殊表示結果を導出可能であり、前記特定保留情報に基づく可変表示において前記有利状態に制御されることを前記特定報知とは異なる態様にて報知可能であり、

50

前記有利状態は、第 1 有利状態（例えば第 1 特図大当り C の場合など）と、当該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態（例えば第 1 特図大当り A、第 1 特図大当り B、第 2 特図大当り、小当り経由大当り X ~ Z のいずれかである場合など）と、を含み、

前記第 2 有利状態に制御される場合に、識別情報の表示結果として、特定識別情報（例えば赤 7 の演出図柄と小図柄や金 7 の演出図柄と小図柄など）のみにより構成される特定表示結果を導出させ、

前記特殊表示結果を構成する特殊識別情報とは異なる縮小識別情報は、前記特定識別情報とは異なる所定識別情報を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、適切な表示制御が可能になる。

10

【 0 4 7 0 】

（特徴部 9 4 A K に係る手段）

また、特徴部 9 3 A K は特徴部 9 4 A K を含んでいる。

（ 1 ）特徴部 9 4 K に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 9 4 A K のパチンコ遊技機 1 ）であって、

第 1 特別図柄の変表示を実行する第 1 可変表示手段（例えば第 1 特別図柄表示器 8 a ）と、

第 2 特別図柄の変表示を実行する第 2 可変表示手段（例えば第 2 特別図柄表示器 8 b ）と、

20

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変表示に対応して装飾図柄（例えば演出図柄）の変表示を実行する装飾可変表示手段（例えば演出表示装置 9 ）と、

通常状態よりも第 2 特別図柄の変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制御手段（例えば S 1 6 5 の処理を実行する C P U 5 6 ）と、を備え、

前記第 2 可変表示手段の表示結果が特定結果（例えば小当り図柄）となったことに基づいて特定領域（例えば V 入賞領域 8 7 0 ）を遊技媒体が通過可能な所定状態（例えば小当り遊技状態）に制御し、該所定状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば 1 回変動で終了する特別状態）と、該第 1 特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第 2 特別状態（例えば 9 9 回変動で終了する特別状態）と、のいずれかに制御可能であり、

30

前記装飾可変表示手段は、

装飾図柄の変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、

前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 0 1、1 0 2、1 0 3、2 0 2、2 0 3 の変動パターン）と、前記擬似可変表示を所定回（例えば 4 回）実行する所定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 1 1、1 1 2、2 1 2 の変動パターン）と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回（例えば 1 2 回）実行する特定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号 1 1 3、1 1 4、2 1 4 の変動パターン）と、のいずれかにより装飾図柄の変表示を実行可能であり、

前記第 2 特別状態において、前記第 2 可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の変表示を実行可能であり（例えば図 1 9 - 4（D））、

40

前記第 2 特別状態は、第 1 区間（例えば 5 回目の変動が終了するまでの区間）と、該第 1 区間よりも後の第 2 区間（例えば 6 回目の変動が開始される以降の区間）と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、

前記第 2 区間において、前記第 1 区間よりも前記擬似可変表示を実行する割合が低く（例えば図 1 9 - 4（C）、（D））、

前記第 1 区間において、前記通常可変表示パターンにより装飾図柄の変表示を実行可能である（例えば図 1 9 - 4（C）、（D））。

このような構成によれば、擬似可変表示により第 1 特別状態を長く見せることができ、

50

第 2 特別状態の第 2 区間において擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。

【 0 4 7 1 】

特徴部 9 4 K に係る遊技機は、特徴部 9 3 A K の手段 (2) ~ (7) を備えていてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 4 7 2 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 8 a ... 第 1 特別図柄表示器
- 8 b ... 第 2 特別図柄表示器
- 9 ... 演出表示装置
- 3 1 ... 主基板
- 8 0 ... 演出制御基板
- 1 0 0 ... 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 ... 演出制御用 C P U
- 5 6 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ

10

20

30

40

50

【図 5】

【図5】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較)	
大当り	1/320の判定値 (大当り確率1/320)

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較)	
大当り	1/320の判定値 (大当り確率1/320)
小当り	1/15の判定値 (小当り確率1/15)

(C)第1特図大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	ランダム1 (個数)
第1特図大当りA	5
第1特図大当りB	45
第1特図大当りC	50

(D)第2特図大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

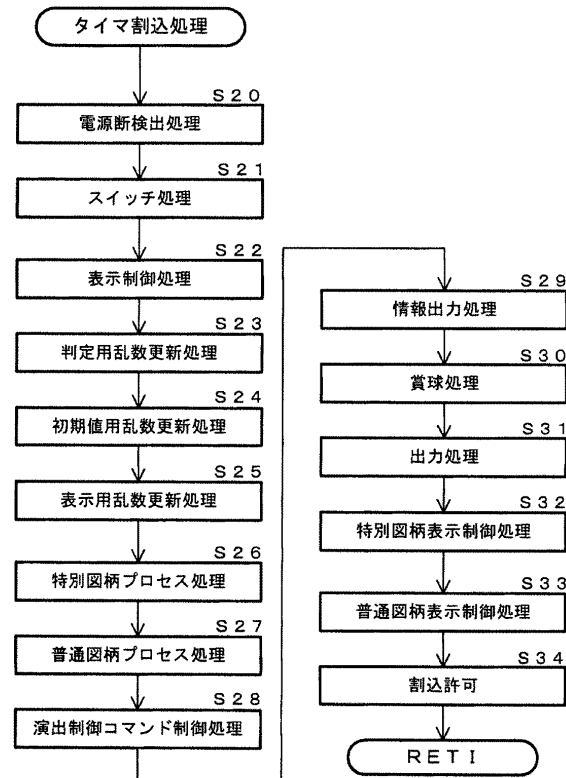
大当り種類	ランダム1 (個数)
第2特図大当り	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	ランダム1 (個数)
小当り経由大当りX	30
小当り経由大当りY	35
小当り経由大当りZ	35

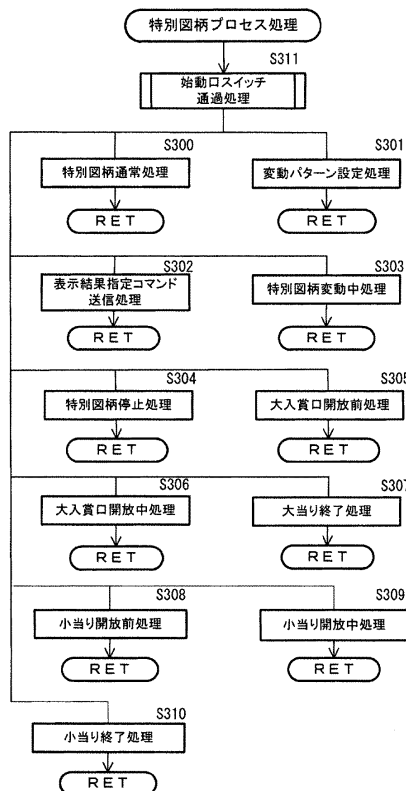
【図 6】

【図6】



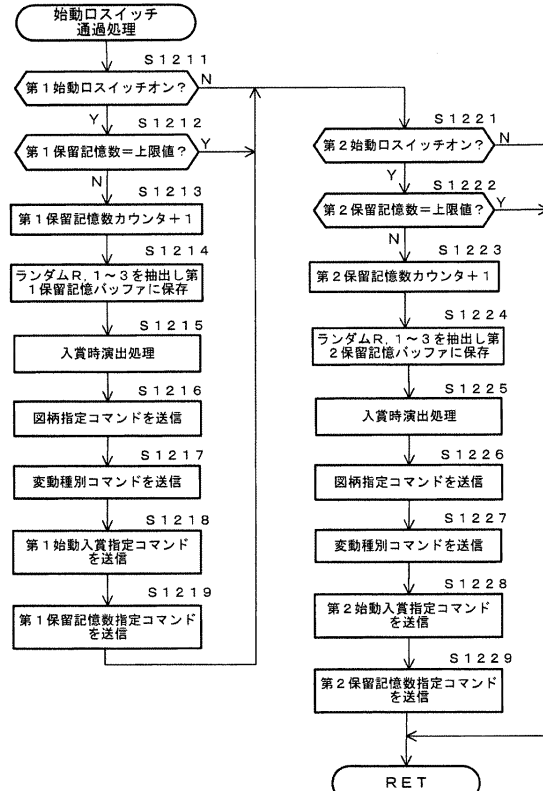
【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】



10

20

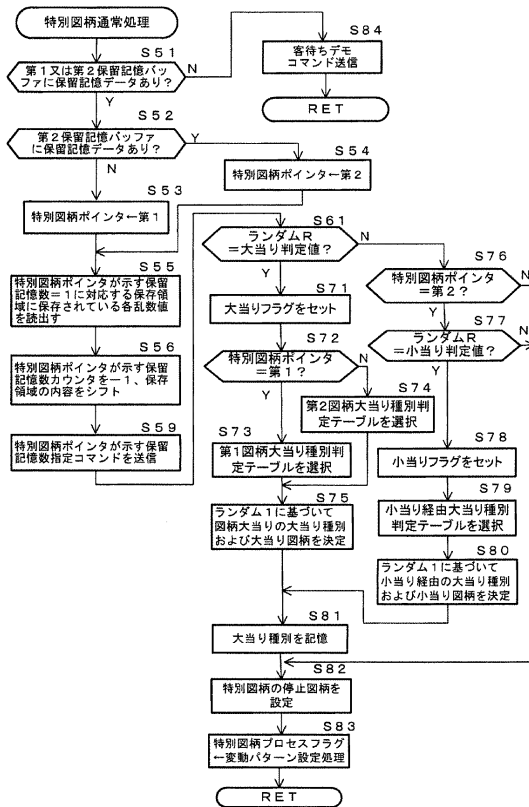
30

40

50

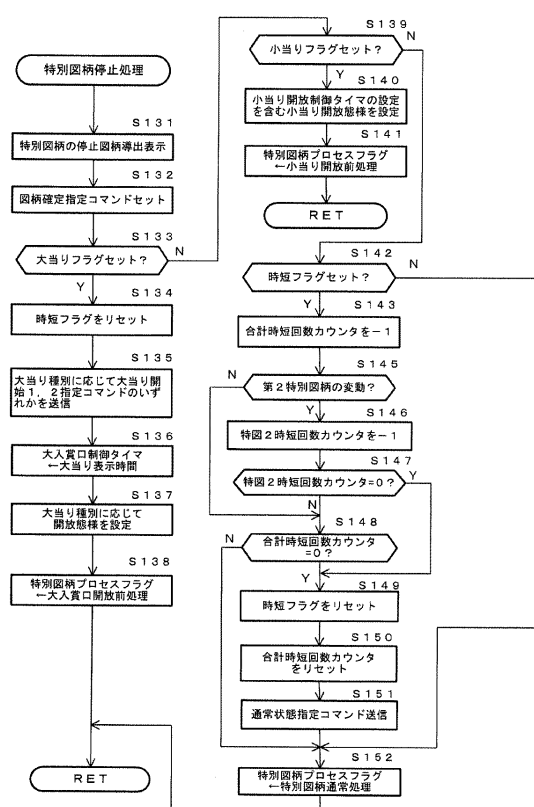
【 図 9 】

【图9】



【 図 1 0 】

【圖 10】

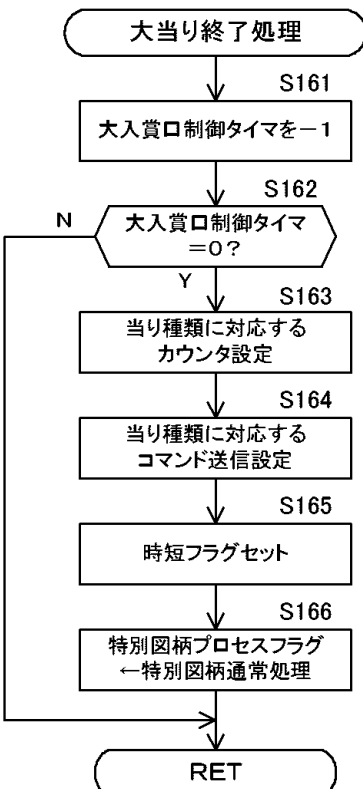


10

20

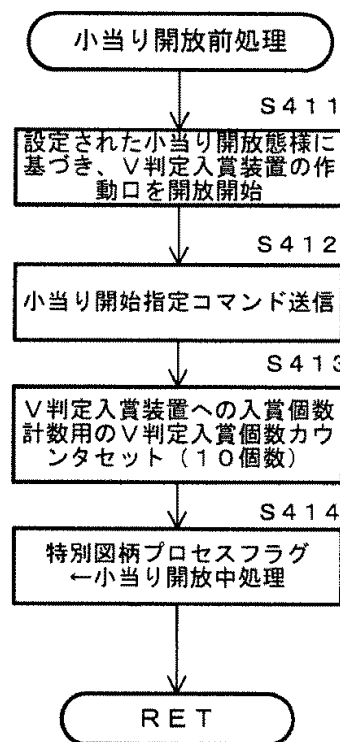
【 図 1 1 】

【図 1 1】



【 図 1 2 】

【图 12】



30

40

50

【圖 1 3】

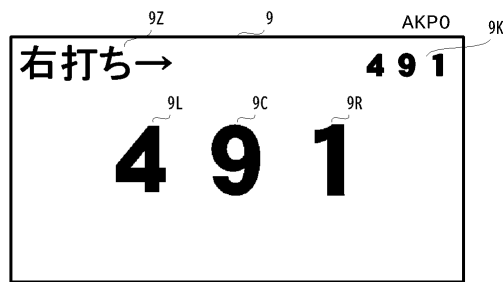


【図 15】



【図 17 - 1】

【図 17-1】



【図 17 - 2】

【図 17-2】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数を指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数を指定
C2	XX	図柄指定	始動入賞時の判定結果（表示結果）を指定
C3	XX	変動種別	始動入賞時の判定結果（変動パターン種別）を指定

(B)

MODE	EXT	通知内容
C2	00	入賞時判定制限中
	01	第1特図大当り A ~ C
	02	第2特図大当り
	03	小当り経由大当り X
	04	小当り経由大当り Y
	05	小当り経由大当り Z
	06	ハズレ

10

【図 17 - 3】

【図 17-3】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常時1回→非リチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ジョット→非リチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ジョット→非リチ(ハズレ)
PA1-4	18000	擬似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	5000	時短用第1ジョット→非リチ(ハズレ)
PB1-2	3000	時短用第2ジョット→非リチ(ハズレ)
PB1-3	1500	時短用第3ジョット→非リチ(ハズレ)
PC1-1	15000	特別時第1回(ハズレ)
PC1-2	30000	特別時第2回(ハズレ)
PC1-3	140000	特別時最終回(ハズレ)
PD1-1	500	特別終了時ジョット(ハズレ)
PA2-1	20000	リチ：ノーマル(ハズレ)
PA2-2	26000	擬似連変動(1回)→リチ：ノーマル(ハズレ)
PA2-3	32000	擬似連変動(2回)→リチ：ノーマル(ハズレ)
PB2-1	50000	リチ：スロー(ハズレ)
PB2-2	56000	擬似連変動(1回)→リチ：スロー(ハズレ)
PB2-3	62000	擬似連変動(2回)→リチ：スロー(ハズレ)
PB2-4	68000	擬似連変動(3回)→リチ：スロー(ハズレ)
PA3-1	20000	リチ：ノーマル(当り)
PA3-2	26000	擬似連変動(1回)→リチ：ノーマル(当り)
PA3-3	32000	擬似連変動(2回)→リチ：ノーマル(当り)
PB3-1	50000	リチ：スロー(当り)
PB3-2	56000	擬似連変動(1回)→リチ：スロー(当り)
PB3-3	62000	擬似連変動(2回)→リチ：スロー(当り)
PB3-4	68000	擬似連変動(3回)→リチ：スロー(当り)
PC3-1	30000	特別時第1回(当り)
PC3-2	60000	特別時第2回(当り)
PC3-3	140000	特別時最終回(当り)
PD3-1	15000	特別終了時第1ジョット(当り)
PD3-2	20000	特別終了時第2ジョット(当り)

【図 17 - 4】

【図 17-4】

変動パターンの決定例

(A)通常状態

AKE01

可変表示結果	決定可能パターン	備考
ハズレ	PA1-1～PA1-4, PA2-1～PA2-3, PB2-1～PB2-4	保留記憶数、当り期待度に応じた決定割合
当り	PA3-1～PA3-3, PB3-1～PB3-4	当り期待度に応じた決定割合

(B)特別状態 残余回数 3以上

AKE02

可変表示結果	決定可能パターン	備考
ハズレ	PB1-1～PB1-3, PA2-1～PA2-3, PB2-1～PB2-4	保留記憶数、当り期待度に応じた決定割合
当り	PA3-1～PA3-3, PB3-1～PB3-4	当り期待度に応じた決定割合

(C)特別状態 残余回数 1または2

AKE03

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-1, PC1-2
当り	PC3-1, PC3-2

(D)特別状態 残余回数 0[最終変動]

AKE04

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-3
当り	PC3-3

(E)特別状態終了時 第2保留記憶分

AKE05

可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PD1-1
当り	PD3-1, PD3-2

20

30

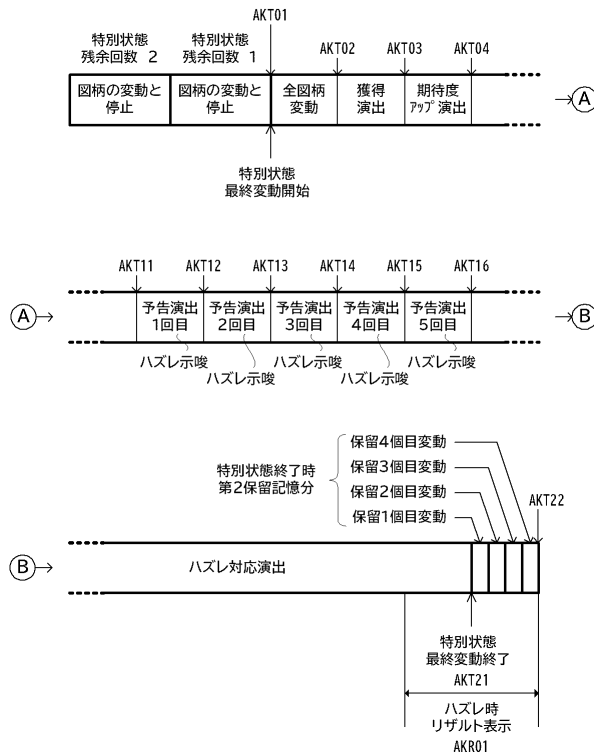
40

50

【図 17 - 5】

【図 17-5】

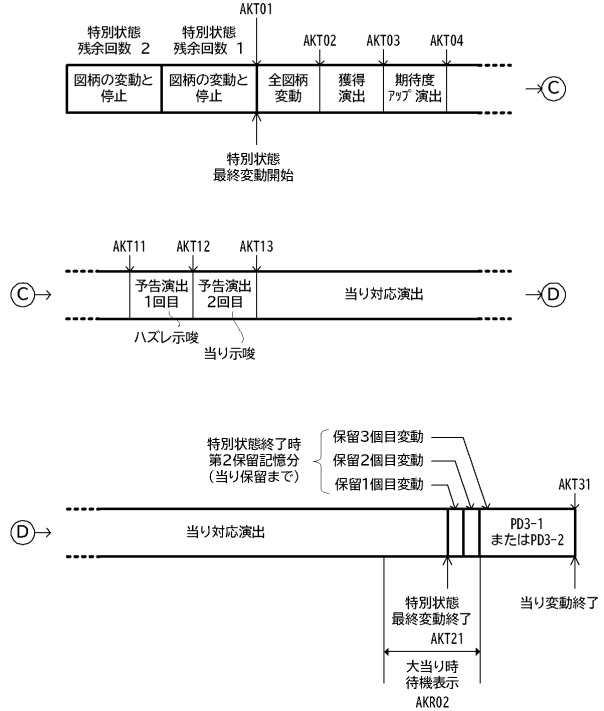
最終変動および第2保留記憶が
すべてハズレの場合(予告演出5回)



【図 17 - 6】

【図 17-6】

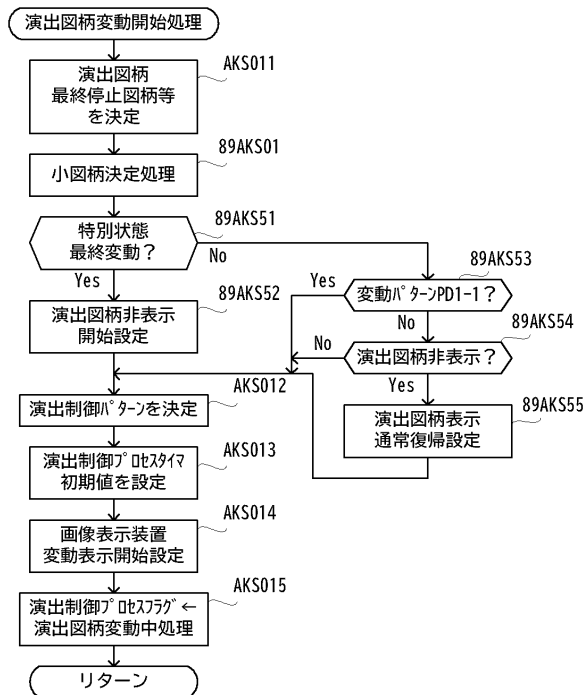
最終変動および第2保留記憶1、2個目がハズレで
第2保留記憶3個目が当りの場合(予告演出2回)



【図 17 - 7】

【図 17-7】

(S801)



【図 17 - 8】

【図 17-8】

(A1)

当り種別	最終停止図柄
第1特図大当りA	7 (金)
第1特図大当りB	7 (赤)
第1特図大当りC	1 ~ 6、8、9 のいずれか
第2特図大当り	7 (金)
小当り理由 大当りX	7 (金)
小当り理由 大当りY	7 (赤)
小当り理由 大当りZ	7 (赤)

(A2)

変動パターン	最終停止図柄
PC1-3	リーチハズレ組合せ
PD1-1	非リーチ組合せ

(B)

図柄番号	左図柄	中図柄	右図柄
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7A	7 (赤)	7 (赤)	7 (赤)
7B	7 (金)	7 (金)	7 (金)
8	8	8	8
9	9	9	9
10		V	

... 特定図柄

... 特定図柄

... 特別終了時当り示唆用
(特殊図柄)

10

20

30

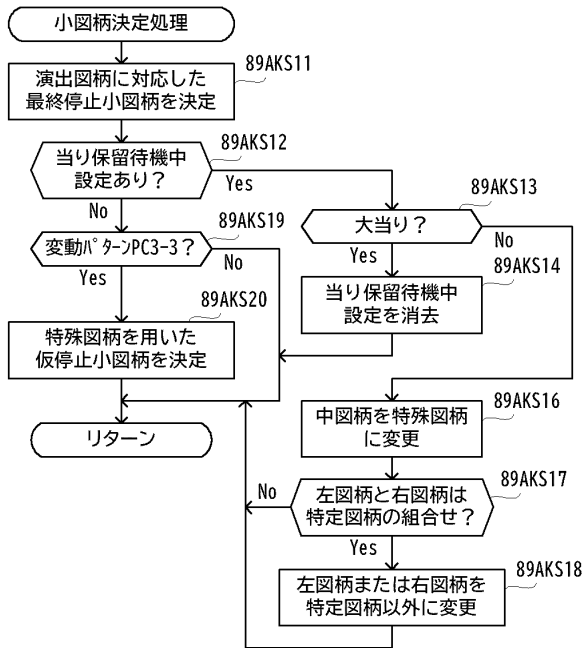
40

50

【図 17 - 9】

【図 17-9】

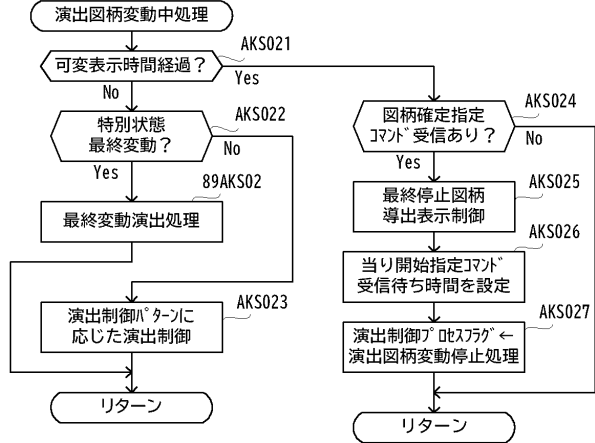
(89AKS01)



【図 17 - 10】

【図 17-10】

(S802)



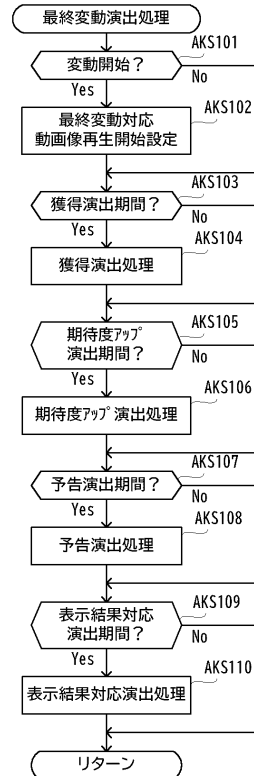
10

20

【図 17 - 11】

【図 17-11】

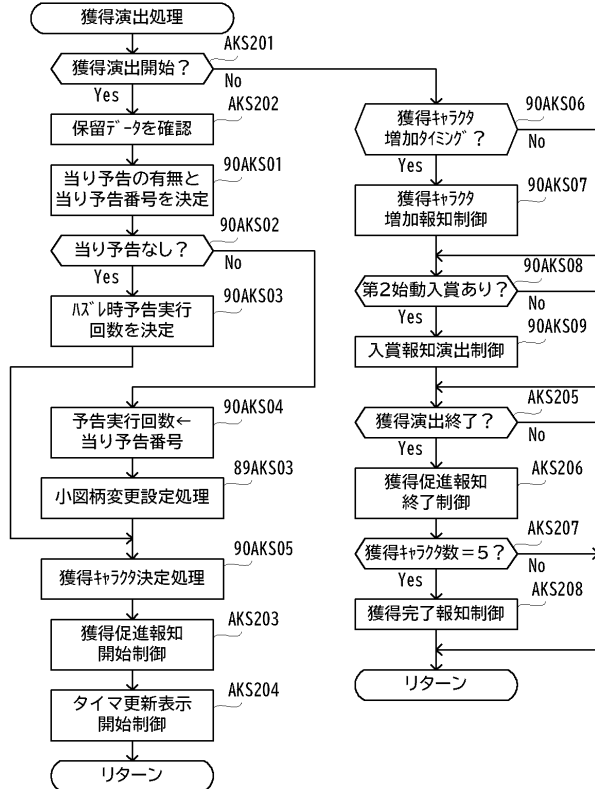
(89AKS02)



【図 17 - 12】

【図 17-12】

(AKS104)



30

40

50

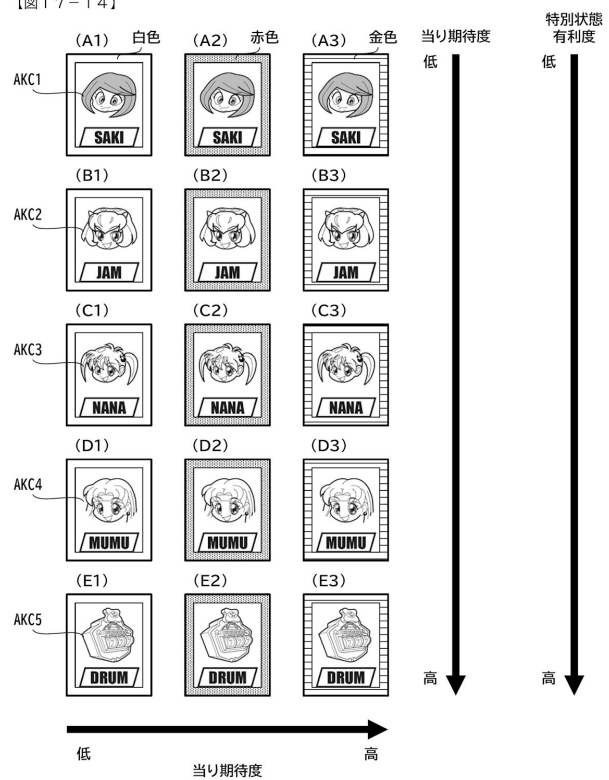
【図 17 - 13】

【図 17-13】



【図 17 - 14】

【図 17-14】



【図 17 - 15】

【図 17-15】

(A) 保留関連データ記憶部 AKM01

保留番号	図柄指定	変動種別指定
1	ハズレ	CAD1
2	ハズレ	CAD1
3	ハズレ	CAD1
4	小当り経由大当りY	CAD3

(B) 最終変動演出データ記憶部 AKM02

予告番号	キャラクタ	外枠	期待度アップ設定	予告内容
1	AKC1	白	なし	ハズレ
2	AKC1	白	なし	ハズレ
3	AKC2	白	なし	ハズレ
4	AKC1	白	なし	ハズレ
5	AKC5	白	92AKC02 (金)	当り

【図 17 - 16】

【図 17-16】

(A) 当り予告タイミングの決定例 90AKD01

当り変動 ※	当り予告番号	決定率
特別状態最終変動	1	100%
第2保留記憶1個目	1	70%
	2	30%
第2保留記憶2個目	1	30%
	2	60%
	3	10%
第2保留記憶3個目	1	10%
	2	30%
	3	50%
	4	10%
第2保留記憶4個目	1	10%
	2	10%
	3	30%
	4	40%
	5	10%
なし	なし	100%

※ 当り変動が複数ある場合は最も先の変動を使用

(B) ハズレ時予告実行回数の決定例 90AKD02

第2保留記憶数	予告実行回数	決定率
0	1	10%
	2	40%
	3	30%
	4	10%
	5	10%
1	2	10%
	3	50%
	4	30%
	5	10%
	3	10%
2	4	60%
	5	30%
	3	10%
3	4	30%
	5	70%
4	5	100%

10

20

30

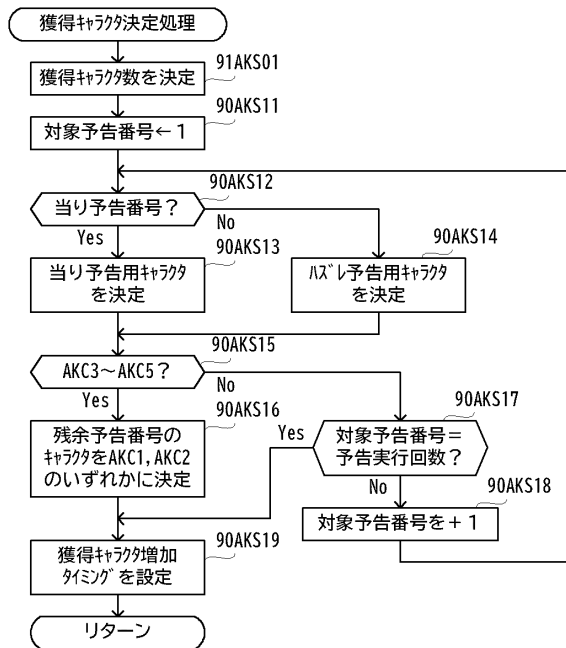
40

50

【図 17 - 17】

【図 17-17】

(90AKS05)



【図 17 - 18】

【図 17-18】

獲得キャラクタ数の決定例

91AKD01

当り予告	第2保留記憶数	獲得キャラクタ数	決定率
なし		予告実行回数と同じ	100%
あり	0	1	10%
		2	40%
		3	30%
		4	10%
		5	10%
	1	2	10%
		3	50%
		4	30%
	2	3	10%
		4	60%
	3	4	30%
		5	70%
	4	5	100%

【図 17 - 19】

【図 17-19】

(A) 当り予告用キャラクタの決定例

90AKD11

図柄指定	キャラクタ	決定率
第2特図大当り または 小当り経由大当りX	AKC1	5%
	AKC2	10%
	AKC3	15%
	AKC4	20%
	AKC5	50%
小当り経由大当りY	AKC1	10%
	AKC2	15%
	AKC3	20%
	AKC4	35%
	AKC5	20%
小当り経由大当りZ	AKC1	20%
	AKC2	20%
	AKC3	20%
	AKC4	20%
	AKC5	20%

(B) ハズレ予告用キャラクタの決定例

90AKD12

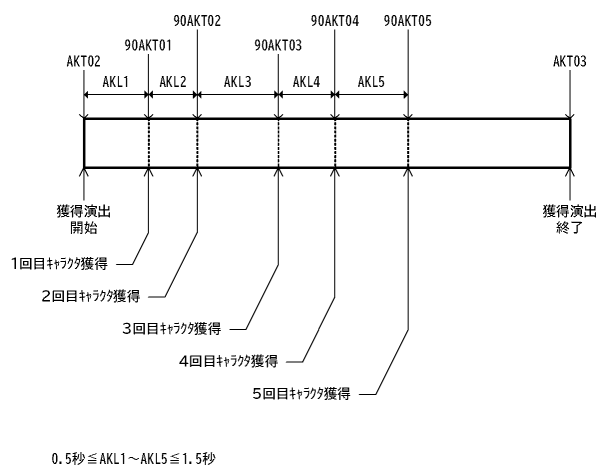
キャラクタ	決定率
AKC1	40%
AKC2	30%
AKC3	20%
AKC4	9%
AKC5	1%

【図 17 - 20】

【図 17-20】

獲得演出の制御例

90AKE01



10

20

30

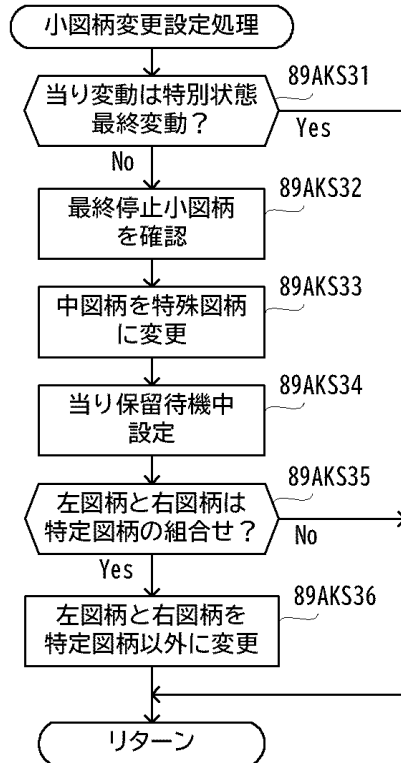
40

50

【図 17 - 21】

【図 17 - 21】

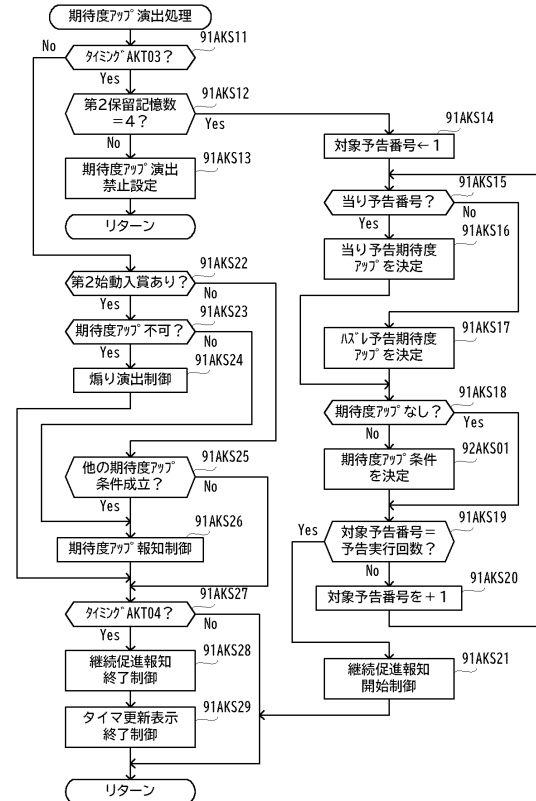
(89AKS03)



【図 17 - 22】

【図 17 - 22】

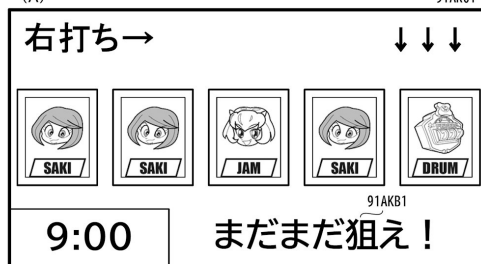
(AKS106)



【図 17 - 23】

【図 17 - 23】

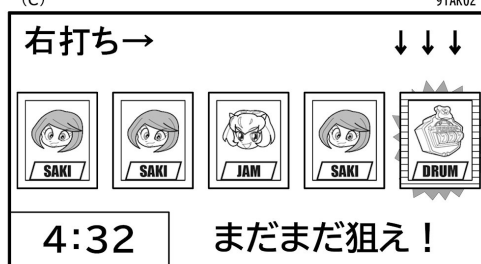
(A)



(B)



(C)



【図 17 - 24】

【図 17 - 24】

(A) 当り予告期待度アップの決定例

91AKD11

キャラクタ	期待度アップ	決定率
AKC1, AKC2	なし	40%
	赤色	50%
	金色	10%
AKC3~AKC5	なし	20%
	赤色	60%
	金色	20%

(B) ハズレ予告期待度アップの決定例

91AKD12

キャラクタ	期待度アップ	決定率
AKC1, AKC2	なし	85%
	赤色	13%
	金色	2%
AKC3~AKC5	なし	90%
	赤色	9%
	金色	1%

10

20

30

40

50

【図 17 - 25】

【図 17-25】

期待度アップ条件の設定例

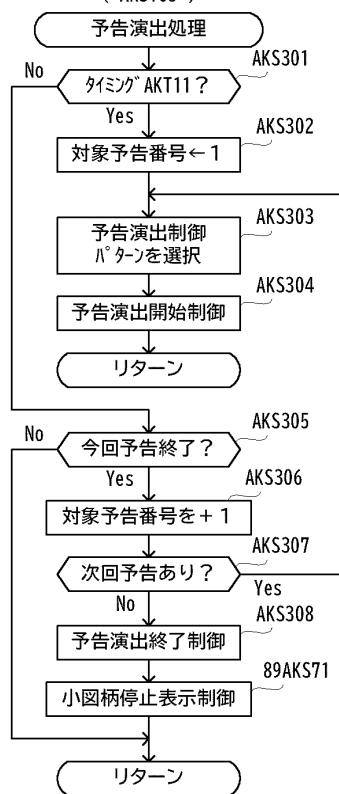
92AK01

期待度アップ条件	第2始動入賞	演出中強制アップタイミング	演出終了タイミング
92AKC01	あり	あり	なし
92AKC02	あり	なし	あり
92AKC03	あり	なし	なし

【図 17 - 26】

【図 17-26】

(AKS108)



【図 17 - 27】

【図 17-27】

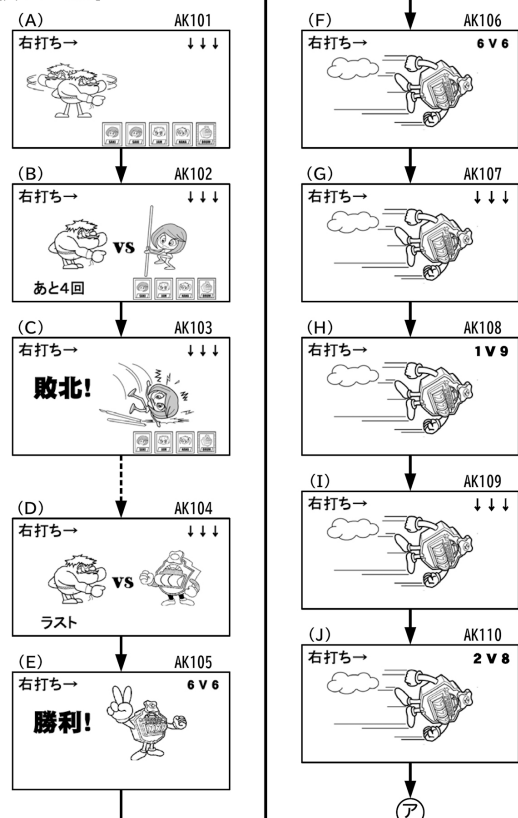
予告演出制御パターンの構成例

AKY01

予告演出制御パターン	予告番号	演出	予告内容
CPA1-1	1	AKC1	当り
CPA1-2	1	AKC2	当り
CPA1-3	1	AKC3	当り
CPA1-4	1	AKC4	当り
CPA1-5	1	AKC5	当り
CPA2-1	2	AKC1	当り
CPA2-2	2	AKC2	当り
CPA2-3	2	AKC3	当り
CPA2-4	2	AKC4	当り
CPA2-5	2	AKC5	当り
CPA3-1	3	AKC1	当り
CPA3-2	3	AKC2	当り
CPA3-3	3	AKC3	当り
CPA3-4	3	AKC4	当り
CPA3-5	3	AKC5	当り
CPA4-1	4	AKC1	当り
CPA4-2	4	AKC2	当り
CPA4-3	4	AKC3	当り
CPA4-4	4	AKC4	当り
CPA4-5	4	AKC5	当り
CPA5-1	5	AKC1	当り
CPA5-2	5	AKC2	当り
CPA5-3	5	AKC3	当り
CPA5-4	5	AKC4	当り
CPA5-5	5	AKC5	当り
CPB1-1	1	AKC1	ハズレ
CPB1-2	1	AKC2	ハズレ
CPB1-3	1	AKC3	ハズレ
CPB1-4	1	AKC4	ハズレ
CPB1-5	1	AKC5	ハズレ
CPB2-1	2	AKC1	ハズレ
CPB2-2	2	AKC2	ハズレ
CPB2-3	2	AKC3	ハズレ
CPB2-4	2	AKC4	ハズレ
CPB2-5	2	AKC5	ハズレ
CPB3-1	3	AKC1	ハズレ
CPB3-2	3	AKC2	ハズレ
CPB3-3	3	AKC3	ハズレ
CPB3-4	3	AKC4	ハズレ
CPB3-5	3	AKC5	ハズレ
CPB4-1	4	AKC1	ハズレ
CPB4-2	4	AKC2	ハズレ
CPB4-3	4	AKC3	ハズレ
CPB4-4	4	AKC4	ハズレ
CPB4-5	4	AKC5	ハズレ
CPB5-1	5	AKC1	ハズレ
CPB5-2	5	AKC2	ハズレ
CPB5-3	5	AKC3	ハズレ
CPB5-4	5	AKC4	ハズレ
CPB5-5	5	AKC5	ハズレ

【図 17 - 28】

【図 17-28】



10

20

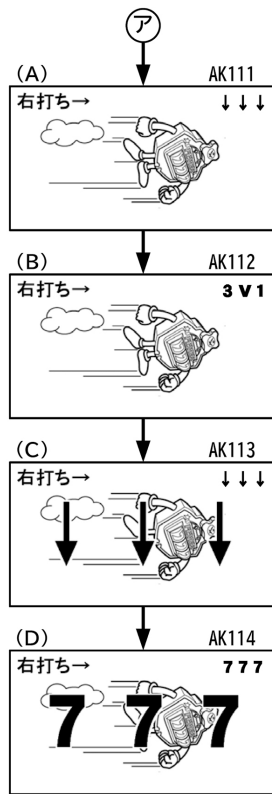
30

40

50

【図 17 - 29】

【図 17-29】



【図 18 - 1】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ロング→非リチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ショート→非リチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ショート→非リチ(ハズレ)
PA1-4	18000	擬似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	5000	時短用第1ショート→非リチ(ハズレ)
PB1-2	3000	時短用第2ショート→非リチ(ハズレ)
PB1-3	1500	時短用第3ショート→非リチ(ハズレ)
PC1-1	15000	特別時第1ロング(ハズレ)
PC1-2	30000	特別時第2ロング(ハズレ)
PC1-3	140000	特別時最終ロング(ハズレ)
PC1-4	145000	特別時最終ロング(当り予告無し(ハズレ))
PD1-1	500	特別終了時ショート(ハズレ)
PA2-1	20000	リチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-2	26000	擬似連変動(1回)→リチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-3	32000	擬似連変動(2回)→リチ: ノーマル(ハズレ)
PB2-1	50000	リチ: スーパー(ハズレ)
PB2-2	56000	擬似連変動(1回)→リチ: スーパー(ハズレ)
PB2-3	62000	擬似連変動(2回)→リチ: スーパー(ハズレ)
PB2-4	68000	擬似連変動(3回)→リチ: スーパー(ハズレ)
PA3-1	20000	リチ: ノーマル(当り)
PA3-2	26000	擬似連変動(1回)→リチ: ノーマル(当り)
PA3-3	32000	擬似連変動(2回)→リチ: ノーマル(当り)
PB3-1	50000	リチ: スーパー(当り)
PB3-2	56000	擬似連変動(1回)→リチ: スーパー(当り)
PB3-3	62000	擬似連変動(2回)→リチ: スーパー(当り)
PB3-4	68000	擬似連変動(3回)→リチ: スーパー(当り)
PC3-1	30000	特別時第1リチ(当り)
PC3-2	60000	特別時第2リチ(当り)
PC3-3	140000	特別時最終ロング(当り)
PD3-1	15000	特別終了時第1ショート(当り)
PD3-2	20000	特別終了時第2ショート(当り)

10

20

【図 18 - 2】

(A) 特別状態 残余回数 0[最終変動] AKE06

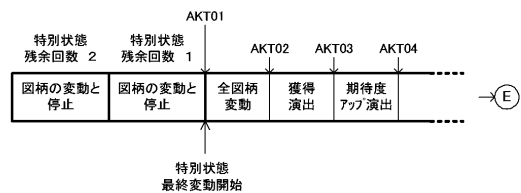
可変表示結果	決定可能パターン
ハズレ	PC1-3, PC1-4
当り	PC3-3

(B) 特別状態最終変動の変動パターン決定割合(ハズレ時)

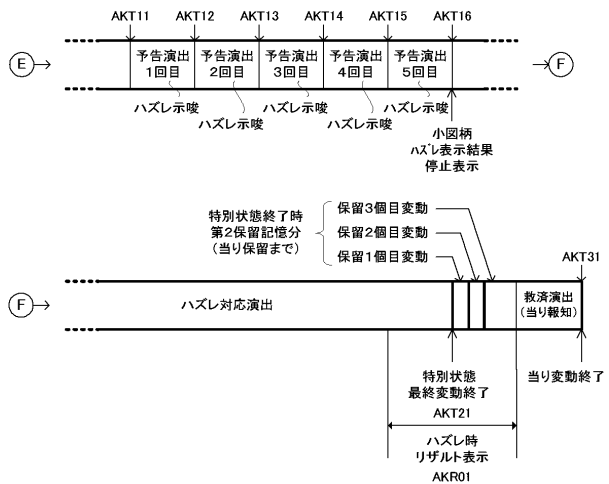
保留情報	PC1-3	PC1-4
保留内当り無し	100%	0%
第2特図大当り、小当り経由大当りX	90%	10%
上記以外当り	100%	0%

【図 18 - 3】

最終変動および第2保留記憶1、2個目がハズレで
第2保留記憶3個目が当りの場合(予告演出5回当り予告無し)



30



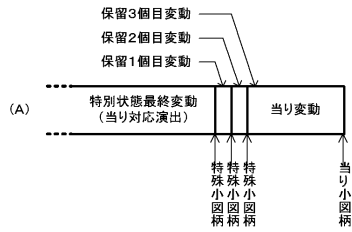
40

50

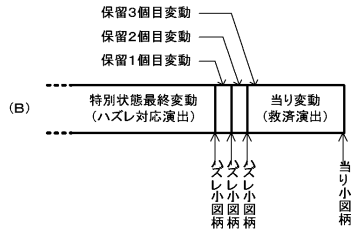
【図 18 - 4】

特別状態最終変動以降の停止小図柄例

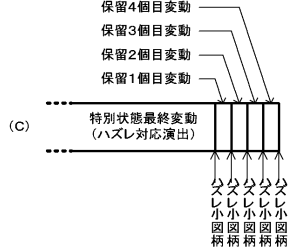
当り有り第1パターン(特別状態最終変動において当り報知 第2保留記憶3個目が当り)



当り無し第2パターン(特別状態最終変動においてハズレ報知時 第2保留記憶3個目が当り)

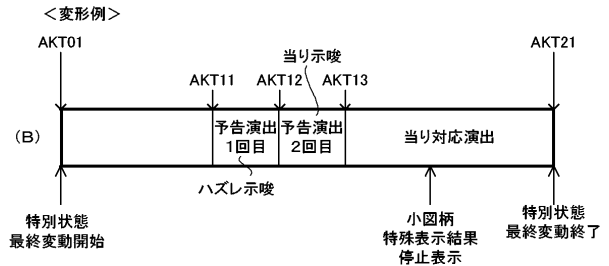
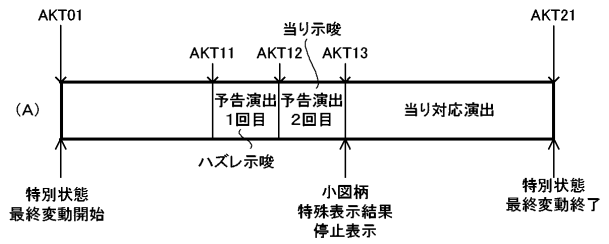


当り無しパターン



【図 18 - 5】

特別状態最終変動タイミングチャート(予告演出2回)

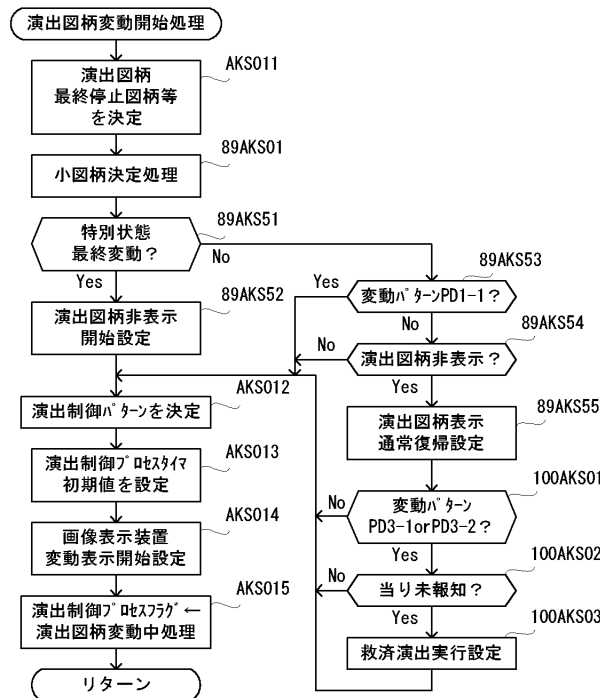


10

20

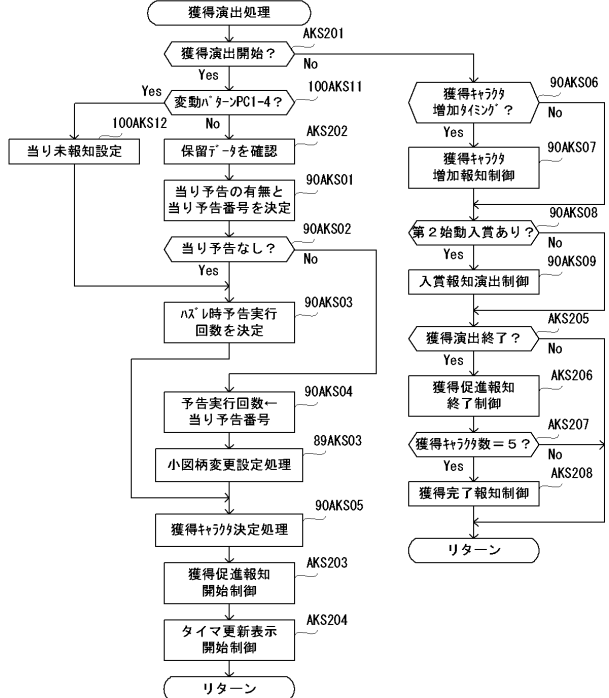
【図 18 - 6】

(S801)



【図 18 - 7】

(AKS104)

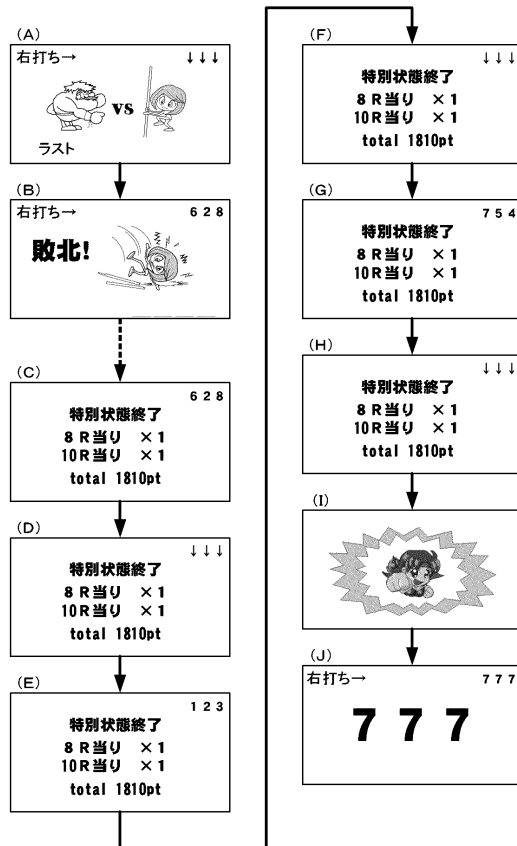


30

40

50

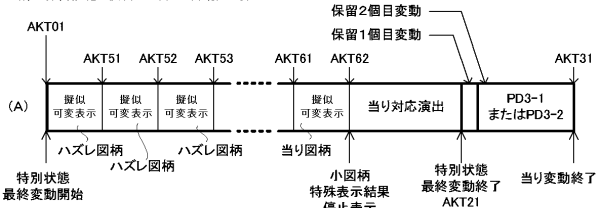
【図 18 - 8】



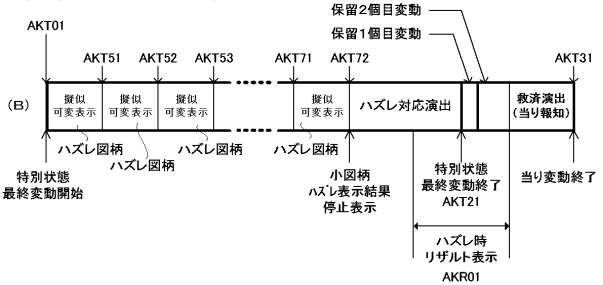
【図 18 - 9】

<変形例>

特別状態最終変動タイミングチャート
(第2保留記憶2個目が当り 当り報知時)



特別状態最終変動タイミングチャート
(第2保留記憶2個目が当り ハズレ報知時)



(C) 特別状態最終変動における特定予告演出実行割合

	実行有り	実行無し
当り報知時	90%	10%
ハズレ報知時	30%	70%

【図 19 - 1】

当り決定割合

特別図柄	大当り	小当り
第1特図	1/199	—
第2特図	1/199	1/5

【図 19 - 2】

(A) 大当り振分

大当り種別	ラウンド数	特別状態 (第2特図変動回数)	決定割合
第1大当り	6R	1回	99%
第2大当り	6R	99回	1%

(B) 第2特図小当り經由大当り振分

大当り種別	ラウンド数	特別状態 (第2特図変動回数)	決定割合
小当り經由大当り (特別状態)	7R(実質6R)	1回	100%
小当り經由大当り (通常状態)	7R(実質6R)	99回	100%

10

20

30

40

50

【 図 1 9 - 3 】

第2特図変動パターン一覧

変動パターン 番号	変動 時間	内容
101	2s	非リーチハズレ
102	12s	ノーマルリーチハズレ
103	28s	スーパーリーチハズレ
111	8s	擬似可変表示4回非リーチハズレ
112	12s	擬似可変表示4回リーチハズレ
113	24s	擬似可変表示12回非リーチハズレ
114	28s	擬似可変表示12回リーチハズレ
202	12s	ノーマルリーチ当り(直当り)
203	28s	スーパーリーチ当り
212	12s	擬似可変表示4回当り
214	28s	擬似可変表示12回当り

【 図 1 9 - 4 】

第2特図変動パターン決定割合

(A) 1回特別状態+残保留4回(ハズレ)

変動パターン 番号	内容	決定割合
113	疑似可変表示12回非リーチハズレ	50%
114	疑似可変表示12回リーチハズレ	50%

(B) 1回特別状態+残保留4回(当り)

変動パターン 番号	内容	決定割合
212	擬似可変表示4回当り	10%
214	擬似可変表示12回当り	90%

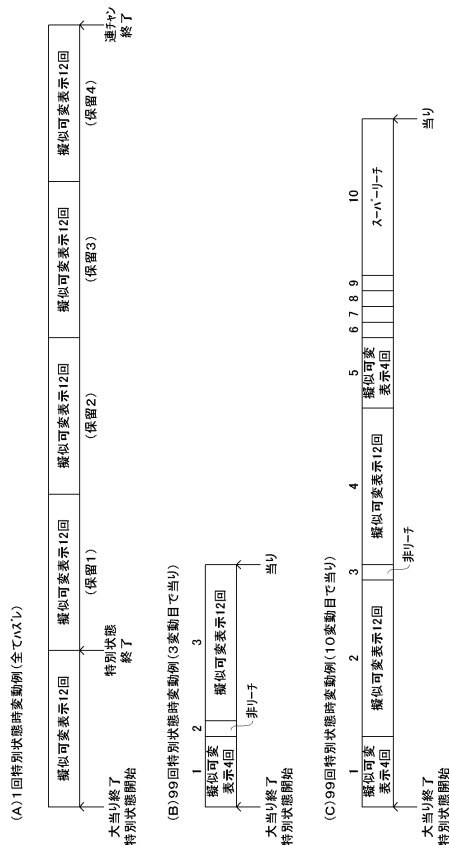
(C) 99回特別状態(ハズレ)

変動パターン 番号	内容	決定割合		
		初回	2～5回目	6回目～
101	非リーチハズレ	－	10%	95%
102	ノーマルリーチハズレ	－	－	4%
103	スーパーリーチハズレ	－	－	1%
111	擬似可変表示4回非リーチハズレ	50%	30%	－
112	擬似可変表示4回リーチハズレ	50%	10%	－
113	擬似可変表示12回非リーチハズレ	－	40%	－
114	擬似可変表示12回リーチハズレ	－	10%	－

(D) 99回特別状態(当り)

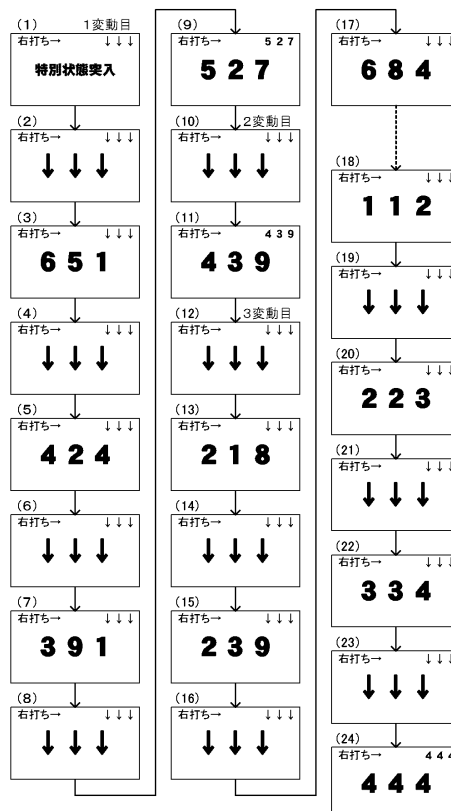
変動パターン 番号	内容	決定割合	
		1～5回名	6回目～
202	ノーマルリーチ当り(直当たり)	10%	20%
203	スーパーリーチ当り	－	80%
212	擬似可変表示4回当り	20%	－
214	擬似可変表示12回当り	70%	－

【 図 1 9 - 5 】

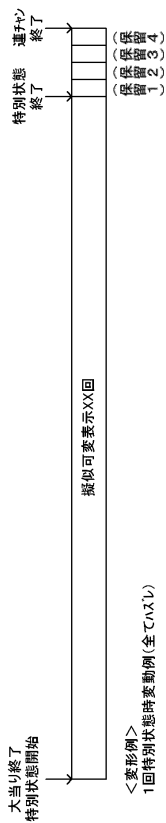


【 図 1 9 - 6 】

99回特別状態 3変動目で当り



【図 19 - 7】



【図 19 - 8】

疑似可変表示パターン(4回用)

疑似可変表示 パターン	1	2	3
FPA0-1	非	非	非
FPA1-1	非	非	リ
FPA1-2	非	リ	非
FPA1-3	リ	非	非
FPA2-1	非	リ	リ
FPA2-2	リ	リ	非
FPA3-1	リ	リ	リ
FPA0-2	チ	チ	チ

※「非」＝非リーチ, 「リ」＝リーチハズレ, 「チ」＝チャンス目
※3連続チャンスでリーチ確定

10

20

【図 19 - 9】

チャンス目一覧

左	中	右
1	1	2
2	2	3
3	3	4
4	4	5
5	5	6
6	6	7
7	7	8
8	8	9
9	9	1

【図 19 - 10】

(A)残保留内に当たり無し

表示結果	疑似可変表示パターン				
	FPA0-1	FPA1	FPA2	FPA3-1	FPA0-2
非リーチ	80%	10%	7%	3%	0%
リーチハズレ	40%	30%	20%	9%	1%
当り	10%	20%	25%	35%	10%

(B)残保留内当たり有り

表示結果	疑似可変表示パターン				
	FPA0-1	FPA1	FPA2	FPA3-1	FPA0-2
非リーチ	60%	15%	15%	10%	0%
リーチハズレ	20%	30%	30%	19%	1%
当り	10%	20%	25%	35%	10%

※リーチハズレの回数 当り>リーチ>非リーチ, 保留内当たり有り>保留内当たり無し

30

40

50

【図 19 - 11】

擬似可変表示パターン(12回用)

擬似可変表示 パターン	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FPB0-1	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非
FPB1-1	非	非	非	非	非	非	非	非	非	非	リ
FPB1-2	非	非	非	非	非	非	非	非	非	リ	非
⋮											
FPB5-21	非	非	リ	リ	リ	非	非	リ	非	非	リ
⋮											
FPB2-32	非	チ	チ	非	非	非	非	非	リ	非	リ
⋮											
FPB3-41	非	リ	リ	非	非	非	チ	チ	チ	リ	非
⋮											
FPB0-30	非	非	非	非	非	非	非	非	チ	チ	チ

※「非」＝非リチ、「リ」＝リチハズレ、「チ」＝チャンス目
 ※3連続チャンスでリチ確定

【図 19 - 12】

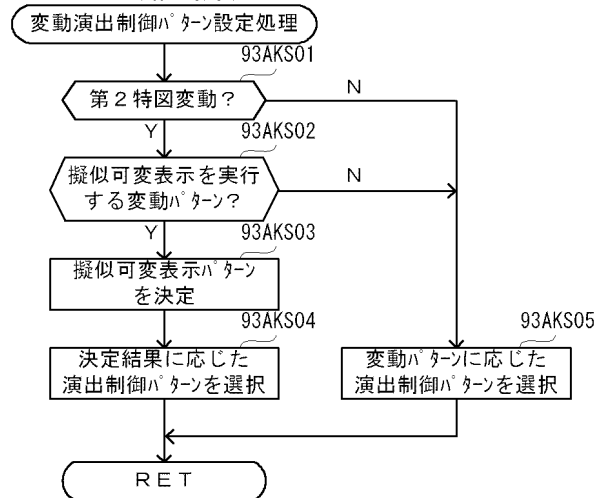
表示結果	擬似可変表示パターン						
	FPB0-1	FPB1	FPB2	FPB3	...	FPB11	FPB0-30
非リチ	20%	15%	10%	8%	...	0%	0%
リチハズレ	10%	12%	14%	18%	...	1%	1%
当り	3%	4%	5%	7%	...	13%	5%

※リチハズレの回数 当り>リチ>非リチ

10

【図 19 - 13】

(S801 演出図柄変動開始処理内)



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 2 0 0 1 5 6 (J P , B 2)
特許第 7 2 0 0 1 5 7 (J P , B 2)
特開 2 0 1 9 - 0 0 5 4 0 4 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 2 0 1 9 7 7 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 2 8 3 8 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2