

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6322224号
(P6322224)

(45) 発行日 平成30年5月9日(2018.5.9)

(24) 登録日 平成30年4月13日(2018.4.13)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 86 頁)

(21) 出願番号	特願2016-108473 (P2016-108473)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年5月31日 (2016.5.31)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-123277 (P2012-123277)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成24年5月30日 (2012.5.30)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2016-153023 (P2016-153023A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成28年8月25日 (2016.8.25)	(74) 代理人	100163212
審査請求日	平成28年5月31日 (2016.5.31)		弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(74) 代理人	100206656
			弁理士 林 修身
		(74) 代理人	100206911
			弁理士 大久保 岳彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者の第1動作を検出する第1検出手段と、
遊技者の前記第1動作とは異なる第2動作を検出する第2検出手段と、
遊技者の動作を促進する促進演出として、遊技者が前記第1動作を行うことを促進する第1促進演出と、遊技者が前記第2動作を行うことを促進する第2促進演出とを実行する促進演出実行手段と、
前記促進演出を実行する前に前記促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記促進演出実行手段は、前記第1促進演出の実行前および実行後の少なくともいずれかにおける所定期間と前記第1促進演出の実行中の期間は前記第2促進演出の実行を制限し、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出においては、複数種類の示唆画像を表示可能であり、少なくとも前記第1促進演出の実行中に前記第2促進演出が実行されることを示唆する前記示唆演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技者の操作を検出する複数の検出手段を備える遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機等の遊技機がある。こうした遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

10

【 0 0 0 3 】

また、所定の賭け数を設定し、スタート操作が行われたときに、複数種類の識別情報の可変表示が行われ、遊技者の停止操作による表示結果が所定の特定表示結果となったことによって所定の遊技価値を付与するスロットマシン等の遊技機がある。

【 0 0 0 4 】

このような遊技機として、遊技者の動作を検出する複数の検出手段を備えた遊技機が提案されている。そして、そのような遊技機には、当該複数の検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて演出を実行するものがある（例えば特許文献 1）。

20

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 1 3 1 2 1 9

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、遊技者の動作が煩雑になってしまい、却って遊技興趣を低下させるおそれがあった。

30

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣の低下を防止する遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン 1 1 0 1）であって、

遊技者の第 1 動作（例えば、スティックコントローラ 3 1 A の傾倒操作、遊技者が赤外線センサの検出範囲 S A に手を翳す動作）を検出する第 1 検出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が変動表示中演出処理においてステップ S 5 4 7 を実行する部分）と、

40

遊技者の前記第 1 動作とは異なる第 2 動作（例えば、プッシュボタン 3 1 B の押下操作）を検出する第 2 検出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が変動表示中演出処理においてステップ S 5 5 8 を実行する部分）と、

遊技者の動作を促進する促進演出として、遊技者が前記第 1 動作を行うことを促進する第 1 促進演出（例えば、図 2 1（a）に示すスティックコントローラ 3 1 A の画像が演出表示装置 5 の表示画面に表示されている部分）と、遊技者が前記第 2 動作を行うことを促進する第 2 促進演出（例えば、図 2 1（c）に示すプッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 の表示画面に表示されている部分）とを実行する促進演出実行手段（演出制御用

50

C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理において実行する変動表示中演出処理) と、

前記促進演出を実行する前に前記促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記促進演出実行手段は、前記第 1 促進演出の実行前および実行後の少なくともいずれかにおける所定期間と前記第 1 促進演出の実行中の期間は前記第 2 促進演出の実行を制限し (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 2 の促進演出決定処理において、ステップ S 6 0 6 で第 2 の促進演出の実行期間を、ステップ S 6 0 3 で第 2 の促進演出の実行を決定した期間以外から決定する部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出においては、複数種類の示唆画像を表示可能であり、少なくとも前記第 1 促進演出の実行中に前記第 2 促進演出が実行されることを示唆する前記示唆演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 促進演出の実行前および実行後の少なくともいずれかにおける所定期間と第 1 促進演出の実行中の期間は第 2 促進演出の実行が制限されるため、遊技者の動作が煩雑になることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 0 9 】

本発明の手段 1 に記載の遊技用システムは、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 , スロットマシン 1 0 1) であって、遊技を行った結果である遊技履歴 (例えば、レベル、ポイント数、総始動回数、総大当たり回数等) を特定可能な遊技履歴情報 (2 次元コード) を出力する遊技履歴情報出力手段演出制御メイン処理においてステップ S 7 0 9 の遊技履歴出力処理を実行する部分)、を含む遊技機と、

前記遊技履歴情報から特定される前記遊技履歴を管理する管理装置 (管理サーバ 1 0 0 0) と、

を含む遊技用システムであって、

前記遊技履歴を蓄積する遊技履歴蓄積手段 (遊技履歴テーブル) と、

前記遊技履歴にもとづいて遊技者に対して特典を付与する特典付与手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出参加データ更新処理においてステップ S 8 0 3 を実行する部分と、ステップ S 8 0 5 を実行する部分) と、

を備え、

前記遊技機は、

遊技者の第 1 の動作 (例えば、スティックコントローラ 3 1 A の傾倒操作、遊技者が赤外線センサの検出範囲 S A に手を翳す動作) を検出する第 1 の検出手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が変動表示中演出処理においてステップ S 5 4 7 を実行する部分) と、

遊技者の前記第 1 の動作とは異なる第 2 の動作 (例えば、プッシュボタン 3 1 B の押下操作) を検出する第 2 の検出手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が変動表示中演出処理においてステップ S 5 5 8 を実行する部分) と、

遊技者が前記第 1 の動作を行うことを促進する第 1 の促進演出 (例えば、図 2 1 (a) に示すスティックコントローラ 3 1 A の画像が演出表示装置 5 の表示画面に表示されている部分) と、遊技者が前記第 2 の動作を行うことを促進する第 2 の促進演出 (例えば、図 2 1 (c) に示すプッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 の表示画面に表示されている部分) とを実行する促進演出実行手段 (演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理において実行する変動表示中演出処理) と、

を備え、

前記特典付与手段は、

前記第 1 の促進演出および / または前記第 2 の促進演出が前記促進演出実行手段によって実行されたことにもとづいて前記特典を付与することが可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動表示中演出処理において第 1 の促進演出実行中フラグがリセットされていればステップ S 8 0 3 を実行し、第 2 の促進演出実行中フラグがリセットされて

10

20

30

40

50

いればステップ S 8 0 5 を実行する部分)、

前記遊技機の促進演出実行手段は、

前記第 1 の促進演出の実行前および / または実行後における所定期間と前記第 1 の促進演出の実行中の期間は前記第 2 の促進演出の実行を制限する (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 の促進演出決定処理において、ステップ S 6 0 6 で第 2 の促進演出の実行期間を、ステップ S 6 0 3 で第 2 の促進演出の実行を決定した期間以外から決定する部分)

、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 の促進演出の実行前および / または実行後における所定期間と第 1 の促進演出の実行中の期間は第 2 の促進演出の実行が制限されるため、遊技者の動作が煩雑になることによる遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、第 1 の促進演出または第 2 の促進演出が実行されることにもとづいて特典が付与されるので、遊技機の稼働を向上することができる。

10

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 2 に記載の遊技機及び遊技用システムは、請求項 1 に記載の遊技機または手段 1 に記載の遊技用システムであって、

前記価値付与手段または前記特典付与手段は、前記第 1 の促進演出が実施されたときには前記第 2 の促進演出が実施されたときよりも、大きな特定価値若しくは価値の大きい特典の付与、または高い割合にて特定価値若しくは特典を付与する (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出参加データ更新処理において、ステップ S 8 0 3 実行時に促進演出用ポイント付与テーブルを参照して、第 1 の促進演出と第 2 1 の促進演出とで異なる大きさのポイントを付与する部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行される促進演出が、大きな特定価値若しくは価値の大きい特典が付与や、高い割合にて特定価値若しくは特典が付与される第 1 の促進演出であるか否かについても、遊技者に注目させることができるため、遊技機の興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 3 に記載の遊技機及び遊技用システムは、請求項 1、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機及び遊技用システムであって、

前記遊技機は、

30

前記促進演出実行手段によって前記第 1 の促進演出または前記第 2 の促進演出が実施されたときに、前記第 1 の検出手段による第 1 の動作または前記第 2 の検出手段による第 2 の動作を検出した検出頻度を特定可能な検出頻度情報 (例えば、第 1 の促進演出参加回数、第 2 の促進演出参加回数) を記憶する検出頻度情報記憶手段 (促進演出参加回数記憶テーブル) を備え、

前記価値付与手段または前記特典付与手段は、

前記検出頻度情報記憶手段に記憶されている検出頻度情報から特定される検出頻度に応じて、異なる大きさの特定価値若しくは価値の異なる特典の付与、または異なる割合にて特定価値若しくは特典を付与する (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出参加データ更新処理において、ステップ S 8 0 3 実行時に促進演出用ポイント付与テーブルを参照してステップ S 8 0 2 にて更新した第 1 の促進演出参加回数に基づくポイントを付与する部分と、ステップ S 8 0 5 実行時に促進演出用ポイント付与テーブルを参照してステップ S 8 0 4 にて更新した第 2 の促進演出参加回数に基づくポイントを付与する)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、例えば、検出頻度情報から特定される検出頻度が高い場合には、検出頻度が低い場合よりも、大きな特定価値若しくは価値の高い特典の付与、または高い割合にて特定価値若しくは特典が付与されることにより、遊技者が、第 1 の動作または第 2 の動作を行う動機付けに資することができ、結果として、遊技者が、第 1 の動作または第 2 の動作を実施する頻度を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

50

本発明の手段 4 に記載の遊技機及び遊技用システムは、請求項 1、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機及び遊技用システムであって、

前記遊技機は、

前記価値付与手段による前記特定価値の付与または前記特典付与手段による特典の付与の実施・非実施を選択するための選択手段（例えば、図 4 7 に示す遊技モードを第 1 モードと第 2 モードとで選択する部分）を備え、

前記促進演出実行手段は、前記選択手段によって付与の実施が選択されているときには、非実施が選択されているときよりも高頻度にて、前記第 1 の促進演出または前記第 2 の促進演出を実行する（例えば、図 4 9 に示す予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 が、遊技モードが第 1 モードであれば、第 1 の促進演出及び第 2 の促進演出の有無を図 4 8（a）に示す第 1 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）と図 4 8（b）に示す第 2 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）とに基づいて決定し、遊技モードが第 2 モードであれば、第 1 の促進演出及び第 2 の促進演出の有無を図 4 8（c）に示す第 1 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）と図 4 8（d）に示す第 2 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）とに基づいて決定する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、特定価値や特典の付与の実施・非実施を選択することができるとともに、特定価値や特典の付与の実施が選択された場合には、第 1 の促進演出または第 2 の促進演出が実行される頻度が高まって、遊技者は、付与を受けやすくなるので、遊技者の特定価値や特典を得ようとする意欲を喚起することができ、結果として遊技機の稼働を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図 1】実施例 1 における本発明が適用された遊技用システムの一例を示す図である。

【図 2】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】特図表示結果判定テーブルを示す図である。

【図 8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】変動表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】第 1 の促進演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 15】変動開始時から左右の図柄が停止するまでの期間の例を示す図である。

【図 16】第 2 の促進演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】第 2 の促進演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 18】変動表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】演出参加データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】促進演出参加回数記憶テーブルを示す図である。

【図 21】画像表示装置に表示される第 1 および第 2 の促進演出の実行例を説明するための図である。

【図 22】第 1 および第 2 の促進演出が実行される場合における各促進演出が実行されるタイミングを説明するための図である。

【図 23】画像表示装置に表示される示唆演出の実行例を説明するための図である。

【図 24】動作有効期間の終了前に促進演出の実行期間を終了させる場合の例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 2 5】促進演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 2 6】第 1 および第 2 の促進演出が実行される場合における各促進演出が実行されるタイミングを説明するための図である。

【図 2 7】遊技履歴テーブルを示す図である。

【図 2 8】ポイント付与テーブルを示す図である。

【図 2 9】促進演出用ポイント付与テーブルを示す図である。

【図 3 0】メニュー処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】パスワード受付処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】パスワード解析処理の処理内容の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】(a) はパスワード解析テーブルを示す図であり、(b) はパスワードの解析手順を示す図である。 10

【図 3 4】遊技履歴出力処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】2 次元コードの構成を示す図である。

【図 3 6】(a) は、管理サーバにおける遊技者データベースを示す図であり、(b) は遊技履歴データベースを示す図であり、(c) は、特典データベースを示す図である。

【図 3 7】携帯端末と管理サーバとのやり取りを示す図である。

【図 3 8】携帯端末と管理サーバとパチンコ機とのやり取りを示す図である。

【図 3 9】特典取得時における携帯端末と管理サーバとのやり取りを示す図である。

【図 4 0】(a) ~ (c) は、パスワードの入力状況を示す図である。

【図 4 1】(a)、(b) は、2 次元コードの出力状況を示す図である。 20

【図 4 2】変形例 1 における赤外線センサを備えたパチンコ遊技機の正面図である。

【図 4 3】変形例 2 における赤外線センサを備えたスロットマシンの正面図である。

【図 4 4】実施例 2 におけるパチンコ遊技機が備えた特典データベースを示す図である。

【図 4 5】実施例 2 における特典取得時におけるパチンコ遊技機と携帯端末とのやり取りを示す図である。

【図 4 6】(a)、(b) は、実施例 2 における特典取得時の 2 次元コードの出力状況を示す図である。

【図 4 7】実施例 3 における遊技モードの選択状況を示す図である。

【図 4 8】(a) は、実施例 3 における第 1 の促進演出決定テーブル (第 1 モード用) の構成例を示す図であり、(b) は、実施例 3 における第 2 の促進演出決定テーブル (第 1 モード用) の構成例を示す図であり、(c) は、実施例 3 における第 1 の促進演出決定テーブル (第 2 モード用) の構成例を示す図であり、(d) は、実施例 3 における第 2 の促進演出決定テーブル (第 2 モード用) の構成例を示す図である。 30

【図 4 9】実施例 3 における予告演出設定処理の一例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】

【 0 0 1 4 】

本発明に係る遊技用システム及び遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例 1】

【 0 0 1 5 】

図 1 は、本実施例の遊技システムを示すシステム構成図であり、本実施例の遊技システムは、図 1 に示すように、遊技場に設置された遊技機の一例としてのパチンコ遊技機 1 と、インターネットに接続された管理サーバ 1 0 0 0 と、遊技者が携行する携帯端末 1 0 0 1 と、から構成され、パチンコ遊技機 1 と、管理サーバ 1 0 0 0 と、は 2 次元コード読み取り機能及びインターネットへの接続機能を備える携帯端末 1 0 0 1 を介してデータのやり取りを行うことが可能とされている。 40

【 0 0 1 6 】

図 2 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊 50

技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていけばよい。

10

【0018】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において変動表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において変動表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

20

【0019】

第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はともに、例えば方形状に形成されている。なお、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【0020】

30

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、演出表示装置 5 が設けられている。演出表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が変動表示される。この飾り図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0021】

一例として、演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

40

【0022】

このように、演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた

50

特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例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。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動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飾り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、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【0023】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

20

【0024】

飾り図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

30

【0025】

演出表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（入賞）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。

40

【0026】

図2に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実

50

行が保留されている記憶数である。第２特図保留記憶数は、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【００２７】

演出表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図３に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第１始動領域とは異なる始動領域（第２始動領域）としての第２始動入賞口を形成する。

【００２８】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（入賞）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（入賞）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動領域としての第２始動入賞口は、遊技球が通過（入賞）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（入賞）しにくいまたは通過（入賞）できない通常開放状態とに変化する。

【００２９】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（入賞）した遊技球は、例えば図３に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（入賞）した遊技球は、例えば図３に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３０】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図３に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００３１】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（入賞）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過

(入賞)しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過(入賞)しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過(入賞)できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過(入賞)できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過(入賞)しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0032】

大入賞口を通過(入賞)した遊技球は、例えば図3に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過(入賞)したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過(入賞)したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過(入賞)させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0033】

遊技盤2の所定位置(図2に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(変動表示)する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。

【0034】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0035】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0036】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物(例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等)の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量(回転量)に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング(タッチセンサ)が設けられていればよい。

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する上皿(打球供給皿)が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持(貯留)する下皿が設けられて

いる。

【 0 0 3 8 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

10

【 0 0 3 9 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作（第 1 の動作）を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

20

【 0 0 4 0 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作（第 2 の動作）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 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者による第 2 の動作を検知するプッシュセンサ 3 5 B が設けられていればよい。このように、この実施の形態では、第 1 の動作と第 2 の動作とで遊技者の操作態様が異なるものとなっている。

【 0 0 4 1 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

30

【 0 0 4 2 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 3 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。

【 0 0 4 3 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

40

【 0 0 4 4 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（入賞）した遊技球が図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した

50

後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（入賞）した遊技球が図3に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが開始される。

【0045】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

10

【0046】

特図ゲームでの変動表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの変動表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

20

【0047】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0048】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

30

【0049】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

40

【0050】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0051】

50

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0052】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

【0053】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。

【0054】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（入賞）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0055】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0056】

演出表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の変動表示が開始される。そして、飾り図柄の

10

20

30

40

50

変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【 0 0 5 7 】

ここで、リーチ状態とは、演出表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【 0 0 5 8 】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、演出表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【 0 0 5 9 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

【 0 0 6 0 】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチやスーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【 0 0 6 1 】

飾り図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための変動表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の変動表示演出は、主基板 1 1 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【 0 0 6 2 】

「滑り」の変動表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5

10

20

30

40

50

C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5 Lと「右」の飾り図柄表示エリア5 Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の変動表示演出では、飾り図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について変動表示を再度実行することにより、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

10

「擬似連」の変動表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに对应して、飾り図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の変動表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

20

【0063】

「擬似連」の変動表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後、擬似連変動（再変動表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の変動表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の変動表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の変動表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

30

【0064】

こうした飾り図柄の変動表示動作を利用した変動表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の変動表示演出では、飾り図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の変動表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に変動表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。

40

【0065】

また、「発展チャンス目終了」の変動表示演出では、飾り図柄の変動表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の変動表示演出では、「擬似連」の変動表示演出と同様に、飾り図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り

50

図柄を再び変動させる「擬似連」の変動表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【 0 0 6 6 】

飾り図柄の変動表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの変動表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の変動表示が開始されてから、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【 0 0 6 7 】

この実施の形態における予告演出には、傾倒方向センサユニットにスティックコントローラ 3 1 A の操作桿に対する傾倒操作（第 1 の動作）を検知させるために第 1 の動作を行うよう遊技者に促す促進演出（第 1 の促進演出）を実行し、当該第 1 の動作を検知したことに応じて実行される第 1 の特定演出と、プッシュセンサ 3 5 B にプッシュボタン 3 1 B の押下操作など（第 2 の動作）を検知させるために第 2 の動作を行うよう遊技者に促す促進演出（第 2 の促進演出）を実行し、当該第 2 の動作を検知したことに応じて実行される第 2 の特定演出なるものが含まれている。

【 0 0 6 8 】

第 1 の促進演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動表示が開始された後、後述する予告演出設定処理にて決定された期間で実行される。第 1 の促進演出は、例えば演出表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A への第 1 の動作を促す演出動作であればよい。遊技者による第 1 の動作を促す演出動作としては、演出表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声を出させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。第 1 の促進演出が行われるときには、遊技者による第 1 の動作を有効に検出する操作検出有効期間となる。そして、操作検出有効期間内にスティックコントローラ 3 1 A に対する第 1 の動作がセンサユニット 3 2 によって検出されたときには、その第 1 の動作が検出された時点にて、第 1 の促進演出の実行が停止され、第 1 の特定演出が実行される。

【 0 0 6 9 】

第 1 の特定演出は、第 1 の動作が検出されたことに基づいて、例えば演出表示装置 5 の表示画面における所定位置に、第 1 の促進演出の演出態様に基づいて予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを遊技者に報知する演出である。尚、この実施の形態においては、第 1 の特定演出においては、「激熱！」のメッセージ画像（図示略）と「チャンス」のメッセージ画像（図 2 1 参照）が表示可能とされており、大当たりとなることが決定されている場合には高い割合にて「激熱！」が選択されて表示され、大当たりとなることが決定されていない場合には高い割合にて「チャンス」が選択されて表示されるようになっており、これら表示されるメッセージ画像の態様にて大当たりとなる期待度が報知されるようになっている。

【 0 0 7 0 】

第2の促進演出は、第1の促進演出が実行される前または実行された後に、後述する所定の期間で実行される。第2の促進演出は、例えば演出表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン31Bへの第2の動作を促す演出動作であればよい。遊技者による第2の動作を促す演出動作としては、演出表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。第2の促進演出が行われるときには、遊技者による第2の動作を有効に検出する操作検出有効期間となる。そして、操作検出有効期間内にプッシュボタン31Bに対する第2の動作がプッシュセンサ35Bによって検出されたときには、その第2の動作が検出された時点にて、第2の促進演出の実行が停止され、第2の特定演出が実行される。

10

【 0 0 7 1 】

第2の特定演出は、第2の動作が検出されたことに基づいて、例えば演出表示装置5の表示画面における所定位置に、第2の促進演出の演出態様に基づいて予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを遊技者に報知する演出である。尚、この実施の形態においては、第2の特定演出においては、キャラクタAが画面を横切る演出画像（図21参照）とキャラクタBが画面を横切る演出画像（図示略）が表示可能とされており、大当たりとなることが決定されている場合には高い割合にて「キャラクタA」が選択されて表示され、大当たりとなることが決定されていない場合には高い割合にて「キャラクタB」が選択されて表示されるようになっており、これら表示されるキャラクタ画像の態様にて大当たりとなる期待度が報知されるようになっている。

20

【 0 0 7 2 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の変動表示が開始されてから、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。

30

【 0 0 7 3 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の変動表示が開始されてから、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。

【 0 0 7 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確定大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄

40

50

は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で変動表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回、50回、25回のいずれかの回数）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

10

【0076】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の変動表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

20

30

【0077】

確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「確変」の大当たり種別で変動表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回、50回、25回のいずれかの回数）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

40

【0078】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる

50

制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（入賞）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【 0 0 8 0 】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける変動表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【 0 0 8 1 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄（短期開放ラウンド大当り状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることもある。

【 0 0 8 2 】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【 0 0 8 3 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り

10

20

30

40

50

図柄が停止表示されて変動表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、変動表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、変動表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【 0 0 8 4 】

飾り図柄の変動表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、変動表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の変動表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当り状態および小当り遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当り状態に制御されることに対応している。

【 0 0 8 5 】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の変動表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【 0 0 8 6 】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の変動表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の変動表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【 0 0 8 7 】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、演出表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄を変動表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の変動表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【 0 0 8 8 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声

10

20

30

40

50

制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 など搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、演出表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 9 2 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 9 3 】

図 3 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 9 4 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば演出表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられ

る表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【0095】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (ReadOnlyMemory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (RandomAccessMemory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (CentralProcessingUnit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Outputport) 105 とを備えて構成される。

10

【0096】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0097】

この実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0098】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1 ~ MR 3 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば RAM 102 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを定期的あるいは不定期に更新することで、各種の乱数値の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0099】

特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 は、変動表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の変動表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

40

【0100】

変動パターン決定用の乱数値 MR 3 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「251」の範囲の値をとる。

【0101】

50

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【０１０２】

この実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【０１０３】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、変動表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンに含まれる。

【０１０４】

図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の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バックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（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）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、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（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域が設けられている。

【０１０５】

図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１０６】

図３に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、演出表示装置５に

10

20

30

40

50

おける表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 1 0 7 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【 0 1 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【 0 1 0 9 】

演出制御基板 1 2 には、演出表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

20

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【 0 1 1 1 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

30

【 0 1 1 2 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば演出表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

40

【 0 1 1 3 】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の変動表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の変動表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは

50

、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【0114】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の変動表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出
10
といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる
20
プロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（演出表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0115】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU120から
30
の指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0116】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアには、それぞれ図示しない演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備
40
えている。

【0117】

前記演出制御フラグ設定部には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、前記演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0118】

前記演出制御タイマ設定部には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが
50

設けられている。例えば、前記演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 1 9 】

前記演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、前記演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 1 2 0 】

前記演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、前記演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【 0 1 2 1 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、演出表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、演出表示装置 5 の画面上に表示させる演出画像の切替期間を決定することなどにより、飾り図柄の変動表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 1 2 3 は、V D P (VideoDisplayProcessor)、C G R O M (CharacterGeneratorROM)、V R A M (VideoRAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【 0 1 2 2 】

20

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドやセンサユニット 3 2 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、演出表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【 0 1 2 3 】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

30

【 0 1 2 4 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

40

【 0 1 2 5 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 2 6 】

主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C (カウンタ/タイマ

50

回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにC T Cから割込み要求信号がC P U 1 0 3へ送出され、C P U 1 0 3は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0127】

こうした遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3は、C T Cからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する。

【0128】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値M R 1 ~ M R 3といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する。この後、C P U 1 0 3は、特別図柄プロセス処理を実行する。特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0129】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される。C P U 1 0 3は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントL E Dの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0130】

普通図柄プロセス処理を実行した後、C P U 1 0 3は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御I N T信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御I N T信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0131】

図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。図5は、始動入賞判定処理として、図4のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0132】

図5に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201

）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えばRAM102の所定領域に格納されている遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えばRAM102の所定領域に格納されている遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

【0133】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。CPU103は、例えば前記遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、例えば前記遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS206）。

【0134】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（入賞）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（入賞）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS208）。例えば、前記遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0135】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104やRAM102のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する（ステップS209）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、RAM102に格納されている第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、RAM102に格納されている第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。このとき、対応する始動口データを乱数値MR1～MR3を示す数値データとともにセットしてもよい。

【0136】

前記第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が

10

20

30

40

50

通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、前記第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして前記第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0137】

前記第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、前記第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして前記第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0138】

なお、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0139】

特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を決定するために用いられる。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを決定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

30

【0140】

図5に示すステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例え

40

50

ば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0141】

その後、例えば ROM 101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドのいずれかを送信するための設定を行う（ステップ S 212）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。なお、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

10

【0142】

ステップ S 212 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 213）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S 213；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 214）、ステップ S 204 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ S 213；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 215）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 22A と第 2 始動口スイッチ 22B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【0143】

図 4 のステップ S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ~ S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0144】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、前記第 1 特図保留記憶部や前記第 2 特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

30

40

【0145】

ステップ S 111 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0146】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理やステップ S 111 の変動パターン設定処理によ

50

り、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を用いて、特別図柄や飾り図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0147】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、RAM102に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0148】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0149】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0150】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻す期間となったか否かを判定

する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。

10

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

【 0 1 5 3 】

20

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、変動表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、変動表示結果が「小当り」となったときには、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新される。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻す期間となったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

30

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

40

【 0 1 5 6 】

図 6 は、特別図柄通常処理として、図 4 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 6 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、RAM 1 0 2 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

50

【0157】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、前記第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0158】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、RAM102の所定領域に格納されている始動データ記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「8」に対応するエントリ)に記憶された始動口データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

【0159】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0160】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0161】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、前記第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0162】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、前記第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0163】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使

10

20

30

40

50

用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図7（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図7（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【0164】

第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0165】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0166】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」および「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」して大当り遊技状態に制御すると決定される確率や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0167】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて変動表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を

用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて変動表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0168】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の判定を行うようにしてもよい。

10

【0169】

図6に示すステップS239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。

20

【0170】

ステップS239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS240の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

30

【0171】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS241）。そして、「大当り」と判定された場合には（ステップS241；Yes）、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図8に示す大当り種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS243）。

40

【0172】

大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される

50

数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0173】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0174】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0175】

図6に示すステップS243にてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップS244）。

【0176】

ステップS244の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップS245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0177】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS241；No）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS246；Yes）、RAM102に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS247）。

【0178】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS246；No）、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS24

10

20

30

40

50

8)。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップS244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0179】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0180】

図9は、図4のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。大当りフラグがオンである場合（ステップS261；Yes）には、例えばRAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS262）。そして、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、特定した大当り種別に対応する大当り変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS263）。

【0181】

「非確変」の大当り種別に対応する大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「非確変大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。また、「確変」の大当り種別に対応する大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「確変大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。「突確」の大当り種別に対応する大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「突確大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0182】

各大当り変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている。例えば、大当り種別が「非確変」の場合に使用される「非確変」の大当り種別に対応する大当り変動パターン決定テーブルと、大当り種別が「確変」の場合に使用される「確変」の大当り種別に対応する大当り変

10

20

30

40

50

動パターン決定テーブルとでは、同一の変動パターンに対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0183】

一方、大当たりフラグがオフであると判定ときには（ステップS261；No）、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS264）。そして、小当たりフラグがオンであれば（ステップS264；Yes）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図示しない小当たり変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS265）。

【0184】

小当たりフラグがオフであるときには（ステップS264；No）、例えばRAM102に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する（ステップS267）。そして、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、特定した遊技状態である時短状態または通常状態（非時短制御中）に対応するハズレ変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS268）。

【0185】

「時短状態」に対応するハズレ変動パターン決定テーブルは、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるときに変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。「通常状態」に対応するハズレ変動パターン決定テーブルは、遊技状態が時短制御が実施されていない通常状態であるときに変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。尚、「通常状態」に対応するハズレ変動パターン決定テーブルとして、保留記憶数の数に対応して複数のハズレ変動パターン決定テーブルを使用するようにしても良い。

【0186】

これら各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている。例えば、遊技状態が時短状態である場合に使用される「時短状態」に対応するハズレ変動パターン決定テーブルと、遊技状態が「通常状態」に対応するハズレ変動パターン決定テーブルとでは、同一の変動パターンに対する決定値の割当てが異なっている。これにより、遊技状態が「時短状態」であるか「通常状態」であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0187】

そして、ステップS267の後、例えばRAM102に設けられた時短フラグ等の各フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態を特定する（ステップS268）。なお、ステップS267の処理を実行したときには、例えばRAM102に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定するとよい。

【0188】

ステップS263、S265、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS269）。

【0189】

ステップS269にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS270）。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから変動表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要

10

20

30

40

50

時間である。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 2 7 0 の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う (ステップ S 2 7 1)。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

10

【 0 1 9 1 】

ステップ S 2 7 1 の処理に続いて、特別図柄の変動開始用となる各種コマンドを送信するための設定を行う (ステップ S 2 7 2)。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレス (先頭アドレス) を示す設定データを、RAM 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「 2 」に更新してから (ステップ S 2 7 3)、変動パターン設定処理を終了する。

20

【 0 1 9 2 】

ここで、第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で変動表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。変動表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

30

【 0 1 9 3 】

ステップ S 2 7 2 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから、上述したコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

40

【 0 1 9 4 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 1 9 5 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU

50

120が起動して、図10のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図10に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS701)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS702)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS702; No)、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

【0196】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122の所定領域に格納されている演出制御バッファ設定部に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0197】

ステップS702にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS702; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS703)、コマンド解析処理を実行する(ステップS704)。ステップS704にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0198】

ステップS704にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS705)。ステップS705の演出制御プロセス処理では、例えば演出表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。次いで、大当り図柄決定用乱数などの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乱数更新処理を実行する(ステップS706)とともに、図40(b)に示すメニュー画面を表示するメニュー処理(ステップS707)や、該メニュー表示処理にて表示されたメニューの選択に応じてパスワードの受け付けを行うパスワード受け付け処理(ステップS708)や、メニュー表示処理にて表示されたメニューの選択に応じて遊技履歴を含む2次元バーコードの出力等を行う遊技履歴出力処理(ステップS709)を実行する。その後、ステップS702に移行する。

【0199】

図11は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図11に示す演

10

20

30

40

50

演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば前記演出制御フラグ設定部に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0200】

ステップS170の変動表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、演出表示装置5における飾り図柄の変動表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【0201】

ステップS171の変動表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この変動表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の変動表示が開始されることに対応して、予告演出を実行するか否かを決定する処理や、予告演出の実行設定を行う処理や、演出表示装置5における飾り図柄の変動表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【0202】

ステップS172の変動表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この変動表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、前記演出制御タイマ設定部に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、予告演出などといった飾り図柄の変動表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の変動表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の変動表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する変動表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して変動表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0203】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0204】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ラン

10

20

30

40

50

ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0205】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0206】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

【0207】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。

【0208】

図12は、変動表示開始設定処理として、図11のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12に示す変動表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、予告演出設定処理を実行する(ステップS521)。そして、該予告演出設定処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS522)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには(ステップS522; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS523)。

【0209】

ステップS523にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS523; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS524)。一例として、ステップS524の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定

10

20

30

40

50

用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。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、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り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、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS524の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

10

【0210】

ステップS523にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS523; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS525)。一例として、ステップS525の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとは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、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【0211】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS522; No)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップS526)。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには(ステップS526; Yes)、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS527)。一例として、変動パターン指定コマンドにより「突確」や「小当たり」の変動パターンのいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドによりリーチとなる変動パターンが指定された場合には、例えばステップS525と同様の処理を実行する

40

50

ことにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0212】

ステップS526にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS526；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、演出表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

10

【0213】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

20

【0214】

ステップS524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS529）。一例として、ステップS529の処理では、例えば、セリフ予告やクイズ予告や先読み予告演出等の各種の変動中予告演出や、これら変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

30

【0215】

他の一例として、ステップS529の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

40

【0216】

その後、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（ステップS530）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えばキャラクタ表示予告の先読み予告演出を実行するための設定がなされた場合には、その設定に対応した予告演出制御パターンが選択されてもよい。

【0217】

50

ステップS 5 3 0の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部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(ステップS 5 3 1)。続いて、演出表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS 5 3 2)。このときには、例えばステップS 5 3 0にて使用パターンとして決定された特図変動時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表示制御部1 2 3のVDP等に対して伝送させることなどにより、演出表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS 5 3 3)、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【0 2 1 8】

図1 3は、予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図1 3に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU1 2 0は、例えば、図1 4に示す第1の促進演出決定テーブルを参照するなどにより、第1の動作を行うよう遊技者に促す促進演出(第1の促進演出)の実行有無を決定する(ステップS 5 3 5)。第1の促進演出決定テーブルでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて、第1の促進演出決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、第1の促進演出を実行しない場合に対応する「第1の促進演出無し」と、第1の促進演出を実行する場合に対応する「第1の促進演出実行有り」に、割り当てられていればよい。演出制御用CPU1 2 0は、例えば乱数回路1 2 4や前記演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した第1の促進演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、第1の促進演出決定テーブルを参照することにより、第1の促進演出の実行有無を決定すればよい。当該第1の促進演出の実行有無は、予告演出設定処理における任意の期間で決定されればよく、例えば、後述するステップS 5 2 5またはステップS 5 2 8の処理の後に実行されてもよい。

20

【0 2 1 9】

図1 4に示す第1の促進演出決定テーブルでは、変動パターンに応じて第1の促進演出の実行有無の決定割合を異ならせている。具体的には、変動パターンが「非リーチ共通」である場合よりも「ハズレ各種」である場合の方が第1の促進演出を実行すると決定する割合が高く、「ハズレ各種」である場合よりも「小当たり」である場合の方が第1の促進演出を実行すると決定する割合が高く、「大当たり」である場合が最も高くなるように設定されている。なお、図1 4における「非リーチ共通」の変動パターンは、ノーマルリーチのリーチ演出もスーパーリーチのリーチ演出も実行されない変動パターンである。「ハズレ各種」の変動パターンは、「非リーチ共通」のとき以外に変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンであり、リーチ変動パターンを示している。「小当たり」の変動パターンは小当たり変動パターンを示し、「大当たり」の変動パターンは大当たり変動パターンを示している。尚、本実施例における第1の促進演出決定テーブルにおいては、後述する第2の促進演出決定テーブル(図1 7参照)と比較して、「大当たり」の変動パターンである場合に第1の促進演出有りと決定される割合が、「大当たり」の変動パターンである場合に第2の促進演出有りと決定される割合よりも大きく設定されている。このため、本実施例では、第1の促進演出が実行されることで、遊技者は、第2の促進演出が実行される場合よりも変動表示結果が「大当たり」となることに期待することができる。

30

40

【0 2 2 0】

次に、図1 3に示すステップS 5 3 5の処理に基づいて、第1の促進演出を実行する「第1の促進演出実行有り」であるか否かを判定する(ステップS 5 3 6)。このとき、「第1の促進演出実行有り」であれば(ステップS 5 3 6; Yes)、第1の促進演出の実行期間を決定する(ステップS 5 3 7)。なお、「第1の促進演出実行有り」であるか否かは、ステップS 5 3 5の処理にて第1の促進演出を実行すると決定した場合に、前記演出制御フラグ設定部などに設けられた第1の促進演出フラグをオン状態にセットし、当該ステップS 5 3 6の処理にて第1の促進演出フラグがオン状態であるか否かを判定すればよい。ステップS 5 3 7の処理では、例えば、図1 5に示すように、変動開始から「左」

50

と「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で変動表示される飾り図柄が停止表示されるまでの期間を、「期間 1」～「期間 7」といった 7 つの期間に分け、いずれかの期間を選択することにより、第 1 の促進演出の実行期間を決定する。

【0221】

これら期間を選択する具体的な手法としては、期間決定用乱数と、各期間毎に該期間決定用乱数の決定値が割り当てられた期間決定用テーブルを使用して、期間を決定することができる。尚、これら期間決定用テーブルとしては、非確変大当りと決定されている場合と、確変大当りと決定されている場合と、突確大当りと決定されている場合と、小当りに決定されている場合と、ハズレに決定されている場合とで、同一の期間に対する決定値の割当てが異なるようにすることで、例えば、はずれに決定されている場合には、「期間 1」から「期間 3」等の変動開始からの経過時間が比較的小さい期間が決定される割合が高く、小当りや突確大当りに決定されている場合には、「期間 4」や「期間 5」等の変動開始からの経過時間が中間の期間が決定される割合が高く、非確変大当りや確変大当りが決定されている場合には、「期間 5」から「期間 7」等の変動開始からの経過時間が比較的大きい期間が決定される割合が高くなるようにすれば良い。

【0222】

そして、これら期間を決定したとき、決定した第 1 の促進演出の実行期間に基づいて、第 1 の促進演出の開始タイミングと終了タイミングとをそれぞれ演出制御プロセスタイマ判定値に設定する。なお、「期間 1」～「期間 7」のそれぞれ期間の長さは、第 1 の促進演出と第 1 の特定演出とを実行するに十分な長さを有している。また、それぞれの期間の長さは、第 2 の促進演出と第 2 の特定演出とを実行するに十分な長さを有している。

【0223】

図 13 に示すステップ S 537 の処理やステップ S 536 の処理において第 1 促進を実行しない「第 1 の促進演出実行無し」とであると判定した場合（ステップ S 536；No）、第 2 の促進演出決定処理を実行し（ステップ S 538）、予告演出設定処理を終了する。

図 16 は、図 13 に示すステップ S 538 における第 2 の促進演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図 16 に示す第 2 の促進演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば、図 17 に示す第 2 の促進演出決定テーブルを参照するなどにより、第 2 の動作を行うよう遊技者に促す促進演出（第 2 の促進演出）の実行有無を決定する（ステップ S 601）。第 2 の促進演出決定テーブルでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて、第 2 の促進演出決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、第 2 の促進演出を実行しない場合に対応する「第 2 の促進演出無し」と、第 2 の促進演出を実行する場合に対応する「第 2 の促進演出実行有り」に、割り当てられていればよい。演出制御用 CPU 120 は、例えば乱数回路 124 や前記演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した第 2 の促進演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、第 2 の促進演出決定テーブルを参照することにより、第 2 の促進演出の実行有無を決定すればよい。

【0224】

図 17 に示す第 2 の促進演出決定テーブルでは、変動パターンに応じて第 2 の促進演出の実行有無の決定割合を異ならせている。具体的には、変動パターンが「非リーチ共通」である場合よりも「ハズレ各種」である場合の方が第 1 の促進演出を実行すると決定する割合が高く、「ハズレ各種」である場合よりも「小当り」である場合の方が第 1 の促進演出を実行すると決定する割合が高く、「大当り」である場合が最も高くなるように設定されている。この実施の形態では、図 14 に示す第 1 の促進演出決定テーブルと図 17 に示す第 2 の促進演出決定テーブルとでは、第 2 の促進演出決定テーブルの方が、変動パターン毎の促進演出を実行すると決定する割合が高くなるように設定されている。なお、第 1 の促進演出決定テーブルと第 2 の促進演出決定テーブルとにおいて、変動パターン毎の促進演出を実行すると決定する割合は任意であってもよく、例えば、第 1 の促進演出決定テーブルと第 2 の促進演出決定テーブルとにおいて、変動パターン毎の促進演出を実行する

と決定する割合を同割合にしてもよいし、変動パターン毎に異なるようにしてもよい。

【0225】

次に、図16に示すステップS601の処理に基づいて、第2の促進演出を実行する「第2の促進演出実行有り」であるか否かを判定する(ステップS602)。このとき、「第2の促進演出実行有り」であれば(ステップS602; Yes)、図13に示すステップS537における第1の促進演出の実行期間を決定する処理と同様の処理により、第2の促進演出の実行期間を決定する(ステップS603)。この第2の促進演出の実行期間を決定する場合であっても、上述した第1の促進演出の実行期間を決定する場合と同じく、期間決定用乱数と、各期間毎に該期間決定用乱数の決定値が割り当てられた期間決定用テーブルを使用して、期間を決定すれば良い。尚、これら期間決定用テーブルとしては、非確変大当りと決定されている場合と、確変大当りと決定されている場合と、突確大当りと決定されている場合と、小当りに決定されている場合と、ハズレに決定されている場合とで、同一の期間に対する決定値の割当てが異なるようにすることで、例えば、はずれに決定されている場合には、「期間1」から「期間3」等の変動開始からの経過時間が比較的小さい期間が決定される割合が高く、小当りや突確大当りに決定されている場合には、「期間4」や「期間5」等の変動開始からの経過時間が中間の期間が決定される割合が高く、非確変大当りや確変大当りが決定されている場合には、「期間5」から「期間7」等の変動開始からの経過時間が比較的大きい期間が決定される割合が高くなるようにすれば良い。

10

【0226】

なお、「第2の促進演出実行有り」であるか否かは、図13に示すステップS536の処理と同様に、図16に示すステップS601の処理にて第2の促進演出を実行すると決定した場合に、前記演出制御フラグ設定部などに設けられた第2の促進演出フラグをオン状態にセットし、当該ステップS602の処理にて第2の促進演出フラグがオン状態であるか否かを判定すればよい。

20

【0227】

図16に示すステップS603の処理にて第2の促進演出の実行期間を決定した後、前記演出制御フラグ設定部などに設けられた第1の促進演出フラグがオン状態であるか否かを参照することなどにより、第1の促進演出を実行する「第1の促進演出実行有り」であるか否かを判定する(ステップS604)。

30

【0228】

ステップS604の処理にて「第1の促進演出実行有り」と判定した場合(ステップS604; Yes)、例えば、図15に示す期間1～期間7の各期間のうち、図13に示すステップS537の処理で決定した期間と図14のステップS603の処理で決定した期間とが同じ期間であるか否かなどを判定する(例えば、第1の促進演出の実行期間が図15に示す期間3で、第2の促進演出の実行期間も図15に示す期間3であることなどを判定する)ことにより、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間があるか否かを判定する(ステップS605)。なお、図13に示すステップS537の処理で決定した期間(例えば期間3)と図16のステップS603の処理で決定した期間(例えば期間3)とは、それぞれの期間が決定された時点でRAM122に記憶されている。

40

【0229】

図16に示すステップS605の処理にて、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間であると判定した場合(ステップS605; Yes)、例えば、図15に示す期間1～7のうち、図16に示すステップS603の処理で決定した期間を除外し(例えば、ステップS603の処理で決定した期間が期間3であった場合には、期間3を除外し)、残りの6つの期間(例えば、期間1～2、期間4～7)のうちのいずれかの期間を、第2の促進演出の実行期間として再度決定する(ステップS606)。この場合、例えば、期間1～7のうち、RAM122に記憶されている第2の促進演出の実行期間以外の期間から第2の促進演出の実行期間を決定すればよい。具体的には、例えば、

50

ステップS 6 0 3の処理で決定した期間が、例えば「期間3」であれば、ステップS 6 0 3において使用した期間決定用テーブルにおいて、該「期間3」に対して割り当てられている決決定値を除いて期間決定用乱数を抽出すること等により、「期間3」以外の期間を決定すれば良い。

【0230】

そして、これら期間を決定したとき、決定した第2の促進演出の実行期間を演出制御プロセスタイマ判定値に設定する。なお、当該ステップS 6 0 5の処理にて第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間であると判定した場合には、第2の促進演出を実行しないようにしてもよく、この場合には、第2の促進演出決定処理を終了すればよい。

10

【0231】

これによれば、傾倒方向センサユニットにスティックコントローラ31Aの操作桿に対する傾倒操作(第1の動作)を検知させるために第1の動作を行うよう遊技者に促す第1の促進演出と、プッシュセンサ35Bにプッシュボタン31Bの押下操作など(第2の動作)を検知させるために第2の動作を行うよう遊技者に促す第2の促進演出とが、それぞれ別の期間で実行されるよう決定される。そのため、複数の動作を遊技者に同時に要求することがなく、遊技者の動作が煩雑になることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0232】

尚、この実施の形態においては、上述したように、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが重複している場合に、第2の促進演出の実行期間を他の期間に変更する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第2の促進演出を決定可能な期間として「期間1」から「期間3」が予め設定され、第1の促進演出を決定可能な期間として、第2の促進演出を決定可能な期間と重複しない「期間4」から「期間7」が予め設定されていることで、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが重複しないようにしても良いし、例えば、「期間1」から「期間3」を前半期間とし、「期間4」から「期間7」を後半期間とし、第1の促進演出の実行期間を前半期間とした場合には第2の促進演出の実行期間を後半期間に決定し、第1の促進演出の実行期間を後半期間とした場合には第2の促進演出の実行期間を前半期間に決定するように、第1の促進演出と第2の促進演出の実行期間とを択一的に選択することで、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが重複しないようにしても良い。

20

30

【0233】

ステップS 6 0 2の処理にて第2の促進演出を実行しない「第2の促進演出実行無し」とであると判定した場合(ステップS 6 0 2; No)や、ステップS 6 0 4の処理にて第1の促進演出を実行しない「第1の促進演出実行無し」とであると判定した場合(ステップS 6 0 4; No)や、ステップS 6 0 5の処理にて第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが別期間である(例えば第1の促進演出の実行期間が図15に示す期間3で、第2の促進演出の実行期間も図15に示す期間4であるなど)と判定した場合(ステップS 6 0 5; No)や、ステップS 6 0 6の処理の後には、第2の促進演出決定処理を終了する。なお、ステップS 6 0 4の処理にて第1の促進演出を実行しない「第1の促進演出実行無し」とであると判定した場合(ステップS 6 0 4; No)や、ステップS 6 0 5の処理にて第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが別期間であると判定した場合(ステップS 6 0 5; No)には、例えば、ステップS 6 0 3の処理で決定した第2の促進演出の実行期間に基づいて、第2の促進演出の開始タイミングと終了タイミングとをそれぞれ演出制御プロセスタイマ判定値に設定する。

40

【0234】

図18は、変動表示中演出処理として、図11のステップS 1 7 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す変動表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した変動表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS 5 4 1)。一例と

50

して、ステップS541の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、変動表示時間が経過したと判定すればよい。

【0235】

ステップS541にて変動表示時間が経過していない場合には（ステップS541；No）、前記演出制御フラグ設定部などに設けられた第1の促進演出フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS542）。第1の促進演出フラグがオン状態であると判定した場合（ステップS542；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値と合致したか否かを判定するなどして、第1の促進演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS543）。

10

ステップS543の処理にて第1の促進演出の開始タイミングであると判定した場合（ステップS543；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、図21（a）に示すように、スティックコントローラ31Aの画像を演出表示装置5の表示画面に表示したり、操作桿に対する傾倒操作（第1の動作）を行うよう遊技者に促すようなメッセージを演出表示装置5の表示画面に表示するなどして、第1の動作を行うよう遊技者に促す第1の促進演出を実行する（ステップS544）。このとき、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第1の促進演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップS545）、変動表示中演出処理を終了する。また、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第1動作有効期間フラグをオン状態にセットする。第1動作有効期間フラグがオン状態にセットされることにより、遊技者の第1の動作を受け付け可能に制御する。

20

【0236】

一方、ステップS543の処理にて第1の促進演出の開始タイミングでないと判定した場合（ステップS543；No）、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第1の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップS546）。

【0237】

第1の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップS546；Yes）、遊技者による第1の動作を検出したか否かを判定する（ステップS547）。第1の動作を検出した場合（ステップS547；Yes）、図21（b）に示すように、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、遊技状態が遊技者にとって有利な状態になる可能性があることを報知する第1の特定演出を実行する（ステップS548）。尚、このとき、図27の遊技履歴テーブルにおける第1の特定演出回数に1を加算する。そして、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第1の促進演出フラグと第1の促進演出実行中フラグをリセットし（ステップS549）、ステップ568に進む。なお、このとき、第1動作有効期間フラグもリセットされるとともに、遊技者の第1の動作検出によって第1の促進演出実行中フラグがリセットされた旨を示す第1の動作検出フラグがセットされる。

30

【0238】

一方、遊技者による第1の動作を検出していないと判定した場合（ステップS547；No）、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値と合致したか否かを判定するなどして、第1の促進演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS550）。第1の促進演出の終了タイミングである場合（ステップS550；Yes）、第1の促進演出を終了し（ステップS551）、続けて第1の促進演出フラグと第1の促進演出実行中フラグをリセットして（ステップS552）、ステップS553に進む。このとき、第1動作有効期間フラグもリセットされる。また、ステップS550の処理にて第1の促進演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップS550；No）には、変動表示中演出処理を終了する。この場合、演出プロセスフラグは更新されていないため、再度変動表示中演出処理が実行されることになる。そして、第1の促進演出フラグや第1の促進演出実行中フラグ、第1動作有効期間フラグといった各種フラグはリセットされていないため、第1の動作が検出されるか、ある

40

50

いは第1の促進演出の終了タイミングとなるまでステップS547の処理やステップS550の処理が繰り返し実行されることとなる。

【0239】

ステップS542の処理にて第1の促進演出フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS542；No）や、ステップS546の処理にて第1の促進演出実行中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS546；No）、前記演出制御フラグ設定部などに設けられた第2の促進演出フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS553）。第2の促進演出フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS553；No）、変動表示中演出処理を終了する。一方、第2の促進演出フラグがオン状態であると判定した場合（ステップS553；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値と合致したか否かを判定するなどして、第2の促進演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS554）。

10

【0240】

ステップS554の処理にて第2の促進演出の開始タイミングであると判定した場合（ステップS554；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、図21（c）に示すように、押しボタン31Bの画像を演出表示装置5の表示画面に表示したり、押しボタン31Bの押下操作など（第2の動作）を行うよう遊技者に促すようなメッセージを演出表示装置5の表示画面に表示するなどして、第2の動作を行うよう遊技者に促す第2の促進演出を実行する（ステップS555）。このとき、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第2の促進演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップS556）、変動表示中演出処理を終了する。また、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第2動作有効期間フラグをオン状態にセットする。第2動作有効期間フラグがオン状態にセットされることにより、遊技者の第2の動作を受け付け可能に制御する。

20

【0241】

一方、ステップS554の処理にて第2の促進演出の開始タイミングでないと判定した場合（ステップS554；No）、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第2の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップS557）。

【0242】

第2の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップS557；Yes）、遊技者による第2の動作を検出したか否かを判定する（ステップS558）。第2の動作を検出した場合（ステップS558；Yes）、図21（d）に示すように、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、遊技状態が遊技者にとって有利な状態になる可能性があることを報知する第2の特定演出を実行する（ステップS559）。尚、このとき、図27の遊技履歴テーブルにおける第2の特定演出回数に1を加算する。そして、前記演出制御フラグ設定部に設けられた第2の促進演出フラグと第2の促進演出実行中フラグをリセットし（ステップS560）、ステップS568に進む。なお、このとき、第2動作有効期間フラグもリセットされるとともに、遊技者の第2の動作検出によって第2の促進演出実行中フラグがリセットされた旨を示す第2の動作検出フラグがセットされる。第1の特定演出と第2の特定演出とでは、図21（b）や図21（d）に示すように演出の表示態様を異ならせてもよいし、表示態様を同一としてもよい。また、第1の特定演出と第2の特定演出とで、変動表示結果が「大当たり」となる確率を異ならせてもよい。さらに、例えば、実行可能な特定演出を複数用意しておき、変動パターンや大当たり種別に応じて実行する特定演出の種類を決定するようにしてもよい。

30

40

【0243】

一方、遊技者による第2の動作を検出していないと判定した場合（ステップS558；No）、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値と合致したか否かを判定するなどして、第2の促進演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS561）。第2の促進演出の終了タイミングである

50

場合（ステップS 5 6 1；Y e s）、第2の促進演出を終了し（ステップS 5 6 2）、続けて第2の促進演出フラグと第2の促進演出実行中フラグをリセットして（ステップS 5 6 3）、ステップS 5 6 8に進む。このとき、第2動作有効期間フラグもリセットされる。そして、演出参加データ更新処理を実行した（ステップS 5 6 8）後、変動表示中演出処理を終了する。また、ステップS 5 6 1の処理にて第2の促進演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップS 5 6 1；N o）には、変動表示中演出処理を終了する。この場合、演出プロセスフラグは更新されていないため、再度変動表示中演出処理が実行されることになる。そして、第2の促進演出フラグや第2の促進演出実行中フラグ、第2動作有効期間フラグといった各種フラグはリセットされていないため、第2の動作が検出されるか、あるいは第2の促進演出の終了タイミングとなるまでステップS 5 5 8の処理やステップS 5 6 1の処理が繰り返し実行されることとなる。

10

【0244】

ステップS 5 5 7の処理にて第2の促進演出実行中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS 5 5 7；N o）や、ステップS 5 6 0の処理を実行した後や、ステップS 5 6 3の処理を実行した後、変動表示中演出処理を終了する。

【0245】

ステップS 5 4 1にて変動表示時間が経過した場合には（ステップS 5 4 1；Y e s）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 5 6 4）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS 5 6 4；N o）、変動表示中演出処理を終了して待機する。尚、変動表示時間が経過した後、図柄確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。

20

【0246】

ステップS 5 6 4にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS 5 6 4；Y e s）、例えば所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の変動表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 5 6 5）。また、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（ステップS 5 6 6）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS 5 6 7）、変動表示中演出処理を終了する。

30

【0247】

図19は、図18のステップS 5 6 8にて実行される演出参加データ更新処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す演出参加データ更新処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動表示中演出処理のステップS 5 4 9において第1の促進演出実行中フラグがリセットされたか否かを判定する（ステップS 8 0 1）。尚、これら第1の促進演出実行中フラグがリセットされたか否かは、ステップS 5 4 9において第1の促進演出実行中フラグがリセットされたことに応じて演出制御フラグ設定部にセットされる第1の動作検出フラグがセットされているか否かにより判定することができる。第1の促進演出実行中フラグがリセット（第1の動作検出フラグがセット）されていれば（ステップS 8 0 1；Y e s）、第1の促進演出中に第1の動作が検出されたと判定し、RAM122に格納されている図20に示す促進演出参加回数記憶テーブルにおいて、第1の促進演出参加回数に1を加算更新する（ステップS 8 0 2）。尚、この促進演出参加回数記憶テーブルは、前述のように遊技中における遊技者の第1の促進演出参加回数を記憶可能であるとともに、後述のように遊技中における遊技者の第2の促進演出参加回数を記憶可能なテーブルである。そして、後述する促進演出用ポイント付与テーブル（図29参照）を参照し、ステップS 8 0 2にて更新した第1の促進演出参加回数に基づくポイントを付与して（ステップS 8 0 3）演出参加データ更新処理を終了する。

40

【0248】

また、S 5 4 9において第1の促進演出実行中フラグがリセットされてなければすなわち、ステップS 5 6 0で第2の促進演出実行中フラグがリセットされていれば（ステップ

50

S 8 0 1 ; N o)、第 2 の促進演出中に第 2 の動作が検出されたと判定し、R A M 1 2 2 に格納されている図 2 0 に示す促進演出参加回数記憶テーブルにおいて、第 2 の促進演出参加回数に 1 を加算更新する(ステップ S 8 0 4)。そして、後述する促進演出用ポイント付与テーブル(図 2 9 参照)を参照し、ステップ S 8 0 4 にて更新した第 2 の促進演出参加回数に基づくポイントを付与して(ステップ S 8 0 5)演出参加データ更新処理を終了する。

【 0 2 4 9 】

図 2 2 は、第 1 の促進演出と第 2 の促進演出とが実行される場合における各種演出の実行タイミングの一例を示している。図 2 2 は、図 1 3 のステップ S 5 3 7 の処理にて第 1 の促進演出の実行期間を、図 1 5 に示す期間 1 ~ 期間 7 のうちの期間 2 に決定し、図 1 6 のステップ S 6 0 3 の処理にて第 2 の促進演出の実行期間を、図 1 5 に示す期間 1 ~ 7 のうちの期間 3 に決定した場合の例を示している。

【 0 2 5 0 】

図 2 2 に示す第 1 の促進演出期間は、図 2 1 (a) に対応し、第 1 の特定演出期間は、図 2 1 (b) に対応している。そして、図 2 2 に示す第 2 の促進演出期間は、図 2 1 (c) に対応し、第 2 の特定演出期間は図 2 1 (d) に対応している。図 2 2 における第 1 動作有効期間とは、第 1 動作有効期間フラグがオン状態にセットされている期間をいい、第 2 動作有効期間とは、第 2 動作有効期間フラグがオン状態にセットされている期間をいう。

【 0 2 5 1 】

図 2 2 では、期間 2 になるタイミングで第 1 の促進演出(第 1 の促進演出 A または第 1 の促進演出 B)が実行されるとともに第 1 の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされ、その後、第 1 の促進演出 A または第 1 の促進演出 B に対応するスティックコントローラ 3 1 A の動作が検出されて第 1 の特定演出が実行されるとともに第 1 の促進演出実行中フラグがリセットされる場合を示すとともに、期間 3 になるタイミングで第 2 の促進演出(第 2 の促進演出 A または第 2 の促進演出 B)が実行されるとともに第 2 の促進演出実行中フラグがオン状態にセットされ、第 2 の促進演出 A または第 2 の促進演出 B に対応するプッシュボタン 3 1 B の動作が検出されて第 2 の特定演出が実行されるとともに第 2 の促進演出実行中フラグがリセットされる場合を示している。ここで、図 2 2 に示す例では、期間 2 と期間 3 といった連続した期間においてそれぞれ促進演出が実行される例を示したが、期間 3 における第 2 の促進演出の実行前の期間 2 においては、第 1 の促進演出と第 1 の特定演出(第 1 動作の検出時)のみが実行され、その他の何の演出も行われないうちに、第 2 の促進演出の実行後には第 2 の促進演出(第 2 動作の検出時)が実行されるため、第 2 の促進演出の前の第 1 の特定演出の実行開始時から第 2 の特定演出の実行終了時までの期間においては、他の促進演出が実行されないこととなる。尚、第 1 の促進演出フラグは、ステップ S 5 3 5 にてセットされた後、第 1 の促進演出実行中フラグとともに第 1 動作有効期間終了時にリセットされ、第 2 の促進演出フラグは、ステップ S 6 0 1 にてセットされた後、第 2 の促進演出実行中フラグとともに第 2 動作有効期間終了時にリセットされる。

【 0 2 5 2 】

このように、遊技者に動作を促す第 1 の促進演出と第 2 の促進演出とが同時に実行される期間が存在しないことに加えて、第 1 または第 2 の促進演出の前後の期間においても促進演出が実行されず、遊技者は当該期間に複数の動作を要求されることがなくなる。例えば、パチンコ機のように、片方の手が操作ノブを握っている状態で、もう片方の手で複数の操作を実行することが要求されている場合において、複数の検出手段(例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出する傾倒方向センサユニットやプッシュボタン 3 1 B の操作を検出するプッシュセンサ 3 5 B など)を備えたときに、所定の演出期間において予め遊技者による操作を要求するタイミングが決定されているものであると、遊技が単調になってしまうおそれがある。しかしながら、所定の演出期間のいずれにおいても第 1 の促進演出または第 2 の促進演出を実行可能とすると、複数の促進演出が同時に実行される

状態が発生しうる。このように、同時に複数の促進演出を実行するようにしてしまうと、遊技者によっては一方の検出手段により検出される動作のみしか行うことができなくなってしまうこともあり、かえって遊技興趣が低下してしまうおそれがあった。したがって意図的に複数の促進演出の実行タイミングをずらすことにより、遊技者の動作が煩雑になってしまうことを防止でき、促進演出が実行されても各検出手段に遊技者の動作を検出させやすくなる。したがって、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0253】

さらに、促進演出の実行後に行われる特定演出の実行期間においても、第1または第2の促進演出が実行されることがなくなるため、遊技者の動作が煩雑になってしまうことを防止でき、遊技者は特定演出に集中することができる。

10

【0254】

本実施例のパチンコ遊技機1では、図13の予告演出設定処理において、第1の促進演出および第2の促進演出を実行すると決定した場合、例えば図21に示すように、一方の促進演出のみを実行した後、該当するタイミングとなったことにより他方の促進演出を実行する例を示したが、これは一例である。例えば、先に実行される促進演出の実行中に、後に実行される促進演出があることを遊技者に示唆する示唆演出を実行してもよい。具体的には、図23(a)に示すように、先に実行された促進演出の実行中に、後に実行される促進演出の開始までの時間をカウントダウン表示する演出を示唆演出として実行してもよい。なお、示唆演出は、図23(a)に示す数字によるカウントダウン表示を行うものに限られず、例えば、時間経過とともに減少または増加するメーターを表示など行うものであってもよい。さらに、示唆演出は、例えば、メッセージ表示などを行い、後に促進演出が実行されることのみを遊技者に報知するものであってもよい。さらに、予め複数種類の示唆演出を用意しておき、乱数回路124などから抽出した示唆演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいていずれの示唆演出を実行するかを決定してもよい。

20

【0255】

示唆演出を実行する場合には、例えば、図18に示す変動表示中演出処理におけるステップS544の処理の前に、第1の促進演出実行開始タイミングが第2の促進演出実行タイミングよりも前であるか否かを判定し、第1の促進演出実行開始タイミングが第2の促進演出実行タイミングよりも前である場合に、第2の促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行するようにし、かつ、ステップS555の処理の前に、第2の促進演出実行開始タイミングが第1の促進演出実行タイミングよりも前であるか否かを判定し、第2の促進演出実行開始タイミングが第1の促進演出実行タイミングよりも前である場合に、第1の促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行するようにすればよい。

30

【0256】

図23に示す例では、示唆演出が第1の促進演出の実行中にのみ行われる例を示したが、第2の促進演出が実行されるまでの期間中、すなわち、第1の特定演出の期間中も行われるようにしてもよい。

【0257】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、図18に示す変動表示中演出処理におけるステップS545やS556の処理に続けて第1または第2有効期間フラグをオン状態にセットし、ステップS552の処理またはステップS563の処理に続けて第1または第2有効期間フラグをリセットすることにより、第1または第2の促進演出の実行期間と、第1の動作または第2の動作を受付可能に制御する第1動作有効期間と第2動作有効期間とが、同じ期間である例を示したが、これは一例である。例えば、第1および第2の促進演出期間の長さが、第1および第2動作有効期間の長さよりも、所定時間(例えば0.2秒)短くなるようにしてもよい。ここで、所定時間とは、人間が視覚野で視覚情報を認識してから手の神経に命令を伝達し、動作を行うまでの時間をいう。

40

【0258】

図24は、第2の促進演出期間の終了タイミングと第2動作有効期間の終了タイミングの一例を示している。図24では、第2の促進演出期間の終了タイミングを、第2動作有

50

効期間の終了タイミングよりも0.2秒早く設定している。人が視覚野で視覚情報を認識してから手の神経に命令を伝達するまでには0.1秒程度を要する。したがって、表示内容を視認したと同時にプッシュボタン31Bを操作したと遊技者が認識した場合でも、実際には0.1秒以上は遅延していることになる。この遅延は、第2の促進演出期間の終了タイミングと第2動作有効期間の終了タイミングとが同タイミングである場合に、第2の促進演出期間の終了となる直前にプッシュボタン31Bを操作したと遊技者が認識していた場合でも、実際には第2動作有効期間内に操作されていないといった誤解が生じる要因の一つである。そのため、プッシュボタン31Bの画像を表示してプッシュボタン31Bの押下操作(第2の動作)を促す第2の促進演出期間を、第2動作有効期間が終了する0.2秒前に終了させるようにすることで、遊技者が第2の促進演出期間の終了となる直前にプッシュボタン31Bを操作したと認識したときに、実際にはプッシュボタン31Bの画像表示が消えてから(第2の促進演出期間の終了後に)プッシュボタン31Bが操作されていた場合であっても、第2動作有効期間内には操作されていることになる。このようにすることで、実際には第2動作有効期間内に操作されていないといった誤解を防止することができる。

10

【0259】

一方で、仮にプッシュボタン31Bの画像表示が消えてから(第2の促進演出期間の終了後)0.5秒以上経過した時点でのプッシュボタン31Bの操作が有効になってしまうと、遊技者は明らかに操作が間に合っていないにもかかわらず、操作が有効になったと認識して違和感を覚える。そのため、第2の促進演出期間を、実際の第2動作有効期間が終了する0.1秒~0.4秒前に終了させることが適しており、図24に示す例では、0.2秒前に終了させている。

20

【0260】

なお、図24に示す例では、第2の促進演出期間を第2動作有効期間が終了する0.2秒前に終了させる例を示しているが、第2の促進演出期間に限られず、第1の促進演出期間を第1動作有効期間が終了する0.2秒前に終了させてもよいし、第1および第2の促進演出の双方の促進演出期間を第1または第2動作有効期間が終了する0.2秒前に終了させてもよい。この場合には、例えば、第1動作有効期間の終了タイミングを演出制御プロセスタイマ判定値として予め設定しておき、図18に示す変動表示中演出処理におけるステップS552の処理の後に、演出制御プロセスタイマ値と合致するか否かにより判定し、合致したと判定した場合に、第1動作有効期間フラグをリセットし、第1動作有効期間を終了すればよい。また、例えば、第2動作有効期間の終了タイミングを演出制御プロセスタイマ判定値として予め設定しておき、図18に示す変動表示中演出処理におけるステップS563の処理の後に、演出制御プロセスタイマ値と合致するか否かにより判定し、合致したと判定した場合に、第2動作有効期間フラグをリセットし、第2動作有効期間を終了すればよい。

30

【0261】

また、図24に示すように、第2の促進演出期間中に、演出表示装置5にプッシュボタン31Bの画像を表示するとともに、第2の促進演出期間の残り時間を示すメーターを表示するなどしてもよい。なお、図24では、第2の促進演出期間の残り時間を示すメーターを表示する例を示したが、第1の促進演出期間の残り時間や、第1および第2の促進演出期間といった双方の促進演出の残り時間を表示するようにしてもよい。さらに、促進演出期間の残り時間は、メーターによる表示に限られず、数字やメッセージと数字の組み合わせなどによるカウントダウン表示であってもよい。

40

これによれば、促進演出の実行期間が遊技者に視認可能に表示される。したがって遊技者は、促進演出の実行期間を認識することができ、実際には動作有効期間内に操作されていないといった誤解をより防止することができる。

【0262】

また、本実施例のパチンコ遊技機1では、図16に示す第2の促進演出決定処理においてステップS605の処理により、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期

50

間とが同期間であるか否かを判定し（ステップS605）、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間であると判定した場合（ステップS605；Yes）に、ステップS603の処理で決定した期間を除外した残りの期間から第2の促進演出の実行期間を決定する例を示したが、これは一例である。例えば、図13に示す予告演出設定処理におけるステップS537の処理において第1の促進演出の実行期間を決定し（例えば図15の「期間2」）、決定した第1の促進演出の実行期間をRAM122に記憶する。そして、図16に示す第2の促進演出決定処理におけるステップS603の処理をステップS604の処理の後に実行し、ステップS604の処理にて「第1の促進演出実行有り」である場合には（ステップS604；Yes）、RAM122に記憶されている第1の促進演出の実行期間（例えば「期間2」）を、図15に示す期間1～期間7のうちから除外した各期間のうちから（例えば「期間1」、「期間3」～「期間7」）いずれかの期間を第2の促進演出の実行期間として決定し、「第1の促進演出実行無し」である場合には（ステップS604；No）、図15に示す期間1～期間7のうちのいずれかの期間を第2の促進演出の実行期間として決定するようにしてもよい。そして、第2の促進演出決定処理を終了すればよい。この場合において、第2の促進演出の実行期間を決定するには、例えば、期間ごと（例えば「期間1」～「期間7」の各期間）に、当該期間を除外したそれぞれの期間とその決定割合が定められたテーブルを予め用意しておき、RAM122に記憶されている第1の促進演出の実行期間（例えば「期間2」）に対応するテーブルを参照することなどにより、第2の促進演出の実行期間（例えば「期間1」、「期間3」～「期間7」のいずれかの期間）を、当該テーブルの決定割合にしたがって決定するようにすればよい。なお、第2の促進演出の実行期間を第1の促進演出の実行期間よりも先に決定する場合には、第2の促進演出の実行期間を記憶しておき、第1の促進演出の実行期間を決定する際に、その期間を除いた各期間からいずれかの期間を第1の促進演出の実行期間として決定すればよい。これによれば、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間であるか否かを判定するまでもなく、処理を簡素化しつつ第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間とならないよう各促進演出の実行期間を決定することができる。

【0263】

また、例えば、図13に示す予告演出設定処理におけるステップS537の処理において第1の促進演出の実行期間を決定し（例えば図15の「期間2」）、決定した第1の促進演出の実行期間をRAM122に記憶する。そして、図16に示す第2の促進演出決定処理におけるステップS603の処理をステップS604の処理の後に実行し、ステップS604の処理にて「第1の促進演出実行有り」である場合には（ステップS604；Yes）、RAM122に記憶されている第1の促進演出の実行期間（例えば「期間2」）と、その前後の期間（例えば「期間1」と「期間3」）を図15に示す期間1～期間7のうちから除外した各期間のうちから（例えば「期間4」～「期間7」）いずれかの期間を第2の促進演出の実行期間として決定し、「第1の促進演出実行無し」である場合には（ステップS604；No）、図15に示す期間1～期間7のうちのいずれかの期間を第2の促進演出の実行期間として決定するようにしてもよい。この場合には、第1または第2の促進演出の実行期間に促進演出と特定演出との実行期間が含まれていなくてもよく、例えば、ステップS537の処理において決定された第1の促進演出の実行期間（例えば「期間2」）に第1の促進演出を行い、その次の期間（例えば「期間3」）に第1の特定演出を行うようにしてもよい。また、第2の促進演出と第2の特定演出についても同様に、決定された第2の促進演出の実行期間（例えば「期間4」）に第2の促進演出を行い、その次の期間（例えば「期間5」）に第2の特定演出を行うようにしてもよい。なお、図16に示すステップS605の処理において第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間であると判定した場合（ステップS605；Yes）、再度ステップS603の処理を実行して第2の促進演出の実行期間を決定した後、ステップS604の処理を実行せずにステップS605の処理を実行し、第1の促進演出の実行期間と第2の促進演出の実行期間とが同期間でないと判定されるまで（ステップS605；No）、ス

10

20

30

40

50

テップ S 6 0 5 とステップ S 6 0 3 の処理を繰り返し実行してもよい。

【 0 2 6 4 】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、図 1 3 の予告演出設定処理において、第 1 の促進演出の実行有無を決定してから、第 2 の促進演出の実行有無を決定する例を示したが、これは一例である。例えば、第 2 の促進演出の実行有無を決定してから第 1 の促進演出の実行有無を決定してもよく、また、第 1 の促進演出と第 2 の促進演出との実行有無を同時に決定してもよい。この場合、例えば、図 2 5 に示すような促進演出決定テーブルを参照するなどして、変動パターンに応じて第 1 の促進演出と第 2 の促進演出の実行有無を決定するようにしてもよい。なお、第 1 の促進演出と第 2 の促進演出との両促進演出を実行すると決定する場合には、第 1 の促進演出の実行期間と第 2 の促進演出の実行期間とが同期間とならないようにそれぞれの促進演出の実行期間を決定するものとする。ここで、この場合におけるそれぞれの促進演出の実行期間は、各促進演出の実行有無を決定するタイミングで決定してもよいし、実行有無を決定した後に決定してもよい。

10

【 0 2 6 5 】

また、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、変動開始から「左」と「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で変動表示される飾り図柄が停止表示されるまでの期間内に第 1 または第 2 の促進演出が実行される例を示したが、これは一例である。例えば、第 1 または第 2 の促進演出はリーチ演出中や大当り演出中に実行されてもよい。

【 0 2 6 6 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、図 1 6 に示す第 2 の促進演出決定処理におけるステップ S 6 0 5 の処理において、第 1 の促進演出の実行期間と第 2 の促進演出実行期間とが同期間であると判定した場合（ステップ S 6 0 5 ; Y e s）、ステップ S 6 0 6 の処理にて、ステップ S 6 0 3 で決定した期間以外から第 2 の促進演出の実行期間を決定する例を示したが、これは一例である。例えば、ステップ S 6 0 5 の処理において第 1 の促進演出の実行期間と第 2 の促進演出実行期間とが同期間であると判定した場合（ステップ S 6 0 5 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 の促進演出を内部的に実行し、スティックコントローラ 3 1 A の画像や、操作桿に対する傾倒操作（第 1 の動作）を行うよう遊技者に促すようなメッセージを、演出表示装置 5 の表示画面に表示しないようにしてもよい。これによれば、遊技者にとって、見かけ上第 1 の促進演出と第 2 の促進演出とが同時に実行される期間が存在しないことになり、遊技者の動作が煩雑になってしまうことを防止できる。したがって、遊技興趣の低下を防止することができる。

20

30

【 0 2 6 7 】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、図 1 5 に示すように、変動開始から「左」と「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で変動表示される飾り図柄が停止表示されるまでの期間を、「期間 1」～「期間 7」といった 7 つの期間に分け、いずれかの期間を、第 1 の促進演出の実行期間や第 2 の促進演出の実行期間として決定する例を示したが、これは一例である。第 1 の促進演出の実行期間と第 2 の促進演出の実行期間とは、双方の促進演出の実行期間が重ならなければ任意に決定してもよい。この場合例えば、図 2 6 に示すように、第 1 の促進演出の実行期間のうちの開始時間を t_1 とし、終了時間を t_2 とし、第 2 の促進演出の実行期間のうちの開始時間を T_1 とし、終了時間を T_2 とし、 $t_2 < T_1$ かつ $T_1 - t_2 =$ 第 1 の特定演出の実行期間、または、 $T_2 < t_1$ かつ $t_1 - T_2 =$ 第 2 の特定演出の実行期間となるように第 1 の促進演出および第 2 の促進演出の実行期間を決定すればよい。ここで、促進演出の終了期間の終了間際に遊技者による第 1 または第 2 の動作が検出され、特定演出が実行された場合が、最も長い演出時間となる。そのため、第 1 の促進演出の終了時間 t_2 および第 2 の促進演出の終了時間 T_2 は、第 1 または第 2 の動作が行われなかった場合における第 1 または第 2 の促進演出の終了時間であるものとする。

40

【 0 2 6 8 】

これによれば、遊技者に動作を促す第 1 の促進演出と第 2 の促進演出とが同時に実行される期間が存在しないことに加えて、第 1 または第 2 の促進演出の前後の一定期間におい

50

ても、第1または第2の特定演出が実行されるため、他の促進演出が実行されず、遊技者は当該期間に複数のまたは連続した動作を要求されることがなくなる。したがって遊技者の動作が煩雑になってしまうことを防止でき、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、 $t_2 < T_1$ かつ $T_1 - t_2 < \text{第1の特定演出の実行期間}$ 、 $T_2 < t_1$ かつ $t_1 - T_2 < \text{第2の特定演出の実行期間}$ であってもよい。なお、第1の促進演出の実行タイミングを予め複数用意しておき、乱数回路124などから抽出したタイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づいていずれのタイミングで第1の促進演出を実行するかを決定することにより、 t_1 と t_2 を決定すればよい。

【0269】

また、演出制御基板12におけるRAM122には、前回の大当りの発生時からの始動回数や新たなパスワードの入力時点からの始動回数が集計される始動回数カウンタが設けられているとともに、図27に示す遊技履歴テーブルが記憶されている。

【0270】

本実施例の遊技履歴テーブルには、図27に示すように、当該パチンコ遊技機1の機種に固有の遊技データ、つまり、当該機種のパチンコ遊技機1においてのみ発生する機種固有のスーパーリーチであって大当たりとなる信頼度が極めて高いプレミアムスーパーリーチであるスペシャルストーリーリーチの総発生回数、第1の特定演出の実行回数、第2の特定演出の実行回数や各通常ミッションの達成/未達成等のデータ等から成る固有データと、当該機種以外の他の機種（後述するパスワードによる遊技データの引き継ぎが可能とされた兄弟機種（継承対象機種））と共通となるレベル、特典の付与に使用されるポイント、始動回数、大当たり回数、確変回数の総発生回数等のデータから成る共通データとが集計されるようになっている。つまり変動表示が実施される毎に総始動回数に1が加算更新され、大当たりが発生する毎に総大当たり回数に1が加算され、確変大当たりや突確の発生後に確変状態が発生する毎に総確変回数に1が加算され、スペシャルストーリーリーチが発生する毎に総スペシャルストーリーリーチ回数に1が加算され、ミッションが達成される毎に該当するミッション番号のデータが非達成から達成に更新される。また、本実施例におけるレベルは、遊技を繰り返し行うことで上昇するようになっている。

【0271】

尚、遊技履歴テーブルには、図27に示すように、当該遊技履歴テーブルに記憶されている履歴の集計の開始時または集計中において受け付けられたパスワードが記憶されており、該パスワードを含む2次元コードが履歴とともに出力される。

【0272】

また、演出制御基板12におけるROM121には、図28に示す後述する遊技者に特典を付与するために使用されるポイント付与テーブルが記憶されている。

【0273】

ポイント付与テーブルには、図28に示すように、ポイントが付与される各種の付与条件に対応付けて、当該付与条件が満たされたときに付与されるポイント数が、各レベル範囲と始動回数範囲毎に記憶されている。

【0274】

ポイントが付与される達成条件としては、例えば、図28に示すように、セリフ予告が実行されたときにハズレとなることや、セリフ予告が実行されたときに大当たりとなることや、クイズ予告が実行されたときにハズレとなることや、クイズ予告が実行されたときに大当たりとなることなどが定められており、各達成条件の難易度、現在のレベル、始動回数の大きさに応じて付与されるポイント数が定められ、達成条件が成立した時点の状況に応じたポイント数が付与（遊技履歴テーブルのポイント数への加算更新）されるようになっている。特に、本実施例のポイント付与テーブルでは、現在のレベルが高いほどポイント付与の達成条件成立時により多くのポイント数が付与されるようになっているため、遊技者に一度のポイント付与の達成条件成立時により多くのポイント数の付与が得られるよう、レベルを上昇させるために遊技を繰り返し実行するよう促すことができる。尚、これらセリフ予告やクイズ予告等の各種予告演出の実行は、ステップS529におけるその他の

10

20

30

40

50

演出として実行が決定される。

【0275】

また、演出制御基板12におけるROM121には、図29に示すように、図19に示す演出参加データ更新処理において用いられる促進演出用ポイント付与テーブルが記憶されている。この促進演出用ポイント付与テーブルは、促進演出の参加回数、すなわち、第1の促進演出において第1の動作が検出された回数及び第2の促進演出において第2の動作が検出された回数に対応付けて、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数に応じて付与されるポイント数が、各参加回数と促進演出毎に定められており、第1の促進演出参加回数または第2の促進演出参加回数が更新される毎に、該参加回数に応じたポイント数が付与されるようになっている。

10

【0276】

このうち、本実施例では、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどより多くのポイント数を付与するようになっているため、特典を獲得するためにポイント数の付与を望む遊技者に対して、積極的に促進演出への参加を促すことができるようになっている。また、本実施例では、第1の促進演出への参加の方が、第2の促進演出への参加よりも多くのポイント数が付与されるようになっている。

【0277】

この実施例では、パスワードの入力や2次元コードの出力を行うことで、遊技者が、遊技を行うことで変化させた演出パラメータやレベルや大当たり回数等の遊技情報を、同一機種である他のパチンコ遊技機1や、兄弟機種のパチンコ遊技機に引き継ぐことができる。

20

【0278】

具体的には、図40(b)に示すメニュー画面からパスワードの入力を選択し、管理サーバ1000にて発行されたパスワードを入力することにより、遊技により変化した演出パラメータやレベルや総始動回数や総大当たり回数等の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことが、同一機種のみならず、兄弟機種(継承対象機種)でも可能となる。

【0279】

パスワードは、後述するように、機種を特定可能な機種情報やレベルや大当たり回数等の同一機種並びに兄弟機種において共通な共通データと、当該機種に固有なリーチの発生回数や通常ミッション等の個々の機種において固有の固有データとを含む2進数データを、所定配列の2進数データに対応付けられた所定長(本実施例では16文字)の記号列に変換したものである。

30

【0280】

図40(b)に示すメニュー画面は、図30に示すメニュー処理が演出制御メイン処理(図10参照)のステップS707において実施されることによって、演出表示装置5に表示される。

【0281】

このメニュー処理において演出制御用CPU120は、まず、パスワードの受付け中または2次元バーコードの出力中であるか否かを判定し(ステップS730)、パスワードの受付け中または2次元バーコードの出力中である場合には処理を終了する。

【0282】

一方、パスワードの受付け中または2次元バーコードの出力中でない場合には、保留記憶数が0であるか否かを、第1保留記憶数保存領域および第2保留記憶数保存領域の記憶データに基づいて判定する(ステップS731)とともに、保留記憶数が0である場合には、ステップS732に進んで、可変表示中であるか否かを、演出制御プロセスフラグが変動パターンコマンド受信待ち処理に対応する値であるか否かにより判定する。

40

【0283】

ステップS731でNoまたはステップS732でYesの場合、つまり、保留記憶数が0ではないか、或いは、保留記憶数が0であっても可変表示中である場合には、ステップS740に進んで、メニュー操作処理中であるか否かを判定し、メニュー操作処理中ではない場合には、当該処理を終了する一方、メニュー操作処理中である場合、つまり、メニ

50

ユー操作処理中において保留記憶数が0でないか或いは可変表示中となった場合には、該実行中のメニュー操作処理を終了して（ステップS741）、当該処理を終了する。

【0284】

つまり、保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても可変表示中である場合、すなわち、演出表示装置5において演出表示等が実行される可能性がある場合には、メニュー処理が終了されて、図40（b）のメニュー画面が表示されることがないので、これらメニュー画面の表示や、メニュー画面内のメニュー選択による処理によって演出表示等に支障が生じることを回避するとともに、メニュー操作処理を実施中である場合において遊技が実施されて保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても可変表示中となった場合には、該実施中のメニュー操作処理が終了されることで、演出表示等に支障が生じることはない。

10

【0285】

ステップS732でNoの場合、つまり、保留記憶数が0であって且つ可変表示中でもない場合には、ステップS733に進み、既にメニュー操作処理を実施中であるか否かを判定し、メニュー操作処理を実施中である場合には、ステップS736に進んで、該実施中のメニュー操作処理を継続する一方、メニュー操作処理を実施中でない場合には、ステップS734に進んで、例えば、1秒以上の期間に亘って連続してプッシュボタン31Bが押圧操作されている状態である長押し操作がされているか否かを判定する。尚、これら長押し操作の有無の判定は、例えば、プッシュボタン31Bの操作開始時点において、プッシュボタン31Bの操作解除によりリセットされる1秒の判定タイマをセットしておき、該判定タイマがタイマアップしたか否かにより判定すれば良い。

20

【0286】

尚、本実施例のデモ画面には、図40（a）に示すように、「ボタンを長押しするとメニュー画面が表示されます」というメッセージが表示画面の下部に表示されており、プッシュボタン31Bを長押しするとメニュー画面を表示できることが遊技者に報知（案内）されるようになっている。

【0287】

遊技者が、メニュー画面を表示させるためにプッシュボタン31Bを長押し操作した場合には、ステップS734にて長押し操作ありと判定されてステップS735に進み、図40（b）のメニュー画面が演出表示装置5に表示された後、該メニュー画面においてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によるメニュー項目の選択を受付けるメニュー操作処理（ステップS736）を実施する一方、ステップS734の判定においてプッシュボタン31Bの長押し操作がない場合には当該処理を終了する。

30

【0288】

メニュー画面では、図40（b）に示すように、「パスワード入力」「2次元コード出力」「終了」のメニュー項目が表示されるようになっており、このパスワード入力前のメインメニュー画面にてスティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを操作してパスワードメニューを選択することにより、図40（c）に示すパスワード入力画面が表示される。

【0289】

40

具体的には、メニュー画面において、スティックコントローラ31Aが左側に傾倒操作されることで左側のメニュー項目に移動し、スティックコントローラ31Aが右側に傾倒操作されることで右側のメニュー項目に移動し、スティックコントローラ31Aが上側に傾倒操作されることで上側のメニュー項目に移動し、スティックコントローラ31Aが下側に傾倒操作されることで下側のメニュー項目に移動する。そして、プッシュボタン31Bが操作されることで反転表示されているメニュー項目が選択される。また、メニュー項目として「終了」が反転表示されている状態でプッシュボタン31Bが操作されるか、プッシュボタン31Bが一定時間以上長押し操作されると、「YES」「NO」を選択可能な終了確認画面が表示され（図示略）、終了確認画面にてスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bを操作し、「YES」「NO」のうち「YES」を選択すること

50

で基本画面（メニュー画面に移行する前の通常画面）に戻るようになっている。

【0290】

尚、メニュー操作処理においては、図41(a)に示すように遊技者により選択されたメニューが、メニュー画面における「2次元コード出力」のメニューである場合には、ステップS709の2次元コード出力処理が実行されて、図41(b)に示すように、入力されたパスワードやその時点の遊技履歴テーブルに記憶されている遊技履歴を含む2次元バーコードが表示出力される。

【0291】

また、メニュー操作処理（ステップS736）の後においては、メニュー画面における「パスワード入力」のメニューが選択されたか否かを判定し、「パスワード入力」のメニューが選択されていない場合には処理を終了する一方、「パスワード入力」のメニューが選択されている場合には、遊技履歴テーブルをリセットするとともに、該遊技履歴テーブルへの遊技履歴の集計を開始するとともに（ステップS738）、パスワード受付中フラグをセットすることで（ステップS739）、図10に示すステップS708のパスワード受付処理が実施される。

【0292】

ステップS735において表示されるメニュー画面において、「パスワード入力」のメニューを選択した場合に実施されるパスワード受付処理では、図31に示すように、まず、演出制御用CPU120は、パスワード受付中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS750）、パスワード受付中フラグがセットされていない場合には当該処理を終了する。

【0293】

パスワード受付中フラグがセットされている場合には、ステップS751～S754を実施することで、パスワードの受付に関する終了予備条件が成立したか否か、パスワードの受付に関する終了条件が成立したか否か、保留記憶数が0であるか否か、可変表示中であるか否かを順次判定する。

【0294】

終了予備条件が成立した場合（ステップS751でYes）には、ステップS765に進み、促進表示処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0295】

尚、本実施例では、パスワードの受付に関する終了条件が大当りの終了並びにパスワードの受付開始からの始動回数（遊技履歴テーブルに集計された始動回数）が所定回数（例えば500回）であることとされているので、始動回数が所定回数となることや大当りの終了によってパスワードの受付が終了してしまい、それまでに集計された履歴が出力不能（無効）とされてしまうので、これらパスワードの受付が終了する以前に成立する条件、具体的には、大当りの発生や、始動回数が所定回数よりも所定数分（例えば50回）少ない回数（事前回数、例えば450回）となることを終了予備条件として設定されている。

【0296】

よって、大当りが発生したときや始動回数が事前回数となったときに、終了予備条件が成立したと判定される。

【0297】

ステップS765の促進表示処理においては、例えば、パスワードの入力完了を促進するメッセージ表示を表示するための設定が実施される。

【0298】

尚、これら促進表示画面の表示は、表示終了条件、具体的には、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によるパスワードの入力操作があったことや、所定期間（所定数の始動回数）の経過等により終了される。尚、このようなパスワード入力の完了を促す報知は、パスワード入力画面にメッセージを表示するだけでなく、音声等にて報知してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 9 】

また、上記した終了条件である大当りの終了または始動回数の 5 0 0 回への到達が成立した場合には、ステップ S 7 5 2 で Y e s と判定されてステップ S 7 6 4 に進むことで、遊技中において分割表示される入力画面の表示を終了して、通常の全画面表示に移行するとともに、遊技履歴テーブルをリセットした後（ステップ S 7 6 4 + ）、当該処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

尚、これら終了条件には、遊技者が遊技を終了して所定時間が経過することにより演出表示装置 5 に表示される、図 4 0 (a) に示すデモ画面の表示が所定時間継続していることを更なる条件とすることで、遊技者が一時的に遊技を中断しても終了条件は成立しないが、遊技者が遊技を終了して次の遊技者が遊技を開始する場合には、終了条件が成立するようにすることで、大当たりが発生せずに遊技者が交代した場合や、始動回数が 5 0 0 回に到達することなく遊技者が交代した場合に、前に遊技していた遊技者の遊技履歴が後の遊技者に引き継がれてしまうことを抑制できるようにしても良い。

【 0 3 0 1 】

また、本実施例では、大当りの終了を終了条件としているが、該大当たりとしては、1 ラウンドの時間が長いことでパスワードの入力時間を確保できる通常大当たり及び確変大当りのみを対象とし、大当りの期間が小当たりと同様に短い突確は対象としないことで、突確が発生しても、パスワードの入力期間が終了しないようになっており、このようにすることで、短期間で終了する突確の発生により、遊技者がパスワードを入力できずにパスワードの入力期間が終了してしまい、パスワードの入力を遊技者が完了できなくなってしまうことを回避できるようになっている。つまり、終了条件としては、全ての大当たりを対象とするのではなく、パスワードの入力時間を確保できる大当たりのみ対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発生する大当たりが全てパスワードの入力時間を確保できる大当たりである場合には、全ての大当たりを終了条件の対象としても良い。

【 0 3 0 2 】

また、終了予備条件も終了条件も成立していない場合であって、保留記憶数が 0 ではないか、或いは、保留記憶数が 0 であっても可変表示中である場合、つまり、遊技者が遊技中であると特定できる場合には、ステップ S 7 6 2 に進んで分割入力画面を表示するための分割入力画面表示処理を実施した後、ステップ S 7 5 6 に進む。

【 0 3 0 3 】

この分割入力画面表示処理においては、演出表示装置 5 の表示領域の向かって左側の所定領域を入力画面領域、向かって右側の所定領域を遊技画面領域に設定する。この設定により、分割表示用の入力画面が入力画面領域に表示され、遊技画面が遊技画面領域に表示される。

【 0 3 0 4 】

また、終了予備条件も終了条件も成立していない場合であって、保留記憶数が 0 で、且つ可変表示中でもない場合、つまり、遊技者が遊技中でないと特定できる場合には、ステップ S 7 5 5 に進んで、図 4 0 (c) に示すパスワードの入力画面を演出表示装置 5 の全表示領域に表示するための全入力画面表示処理を実施した後、ステップ S 7 5 6 に進む。

【 0 3 0 5 】

この全入力画面表示処理においては、図 4 0 (c) に示すように、演出表示装置 5 の全表示領域を入力画面領域に設定する。この設定により、パスワードの入力画面が入力画面領域（全領域）に表示される。

【 0 3 0 6 】

つまり、遊技者が遊技を実施していないことによって図 4 0 (a) のデモ画面が表示されているときに、押しボタン 3 1 B が長押しされて図 4 0 (b) のメニュー画面が表示され、該メニュー画面において「パスワード入力」のメニューが選択されることにより図 4 0 (c) に示すパスワードの入力画面が表示された後、パスワードの入力が完了する前に遊技が開始されて可変表示が開始されるか保留記憶が存在する状態となったときには

、分割表示用の入力画面と遊技画面とが分割表示されることで、開始した遊技中においてもパスワードの入力が可能とされる。また、遊技中においてパスワードを入力するために遊技を中断することで保留記憶が0で且つ可変表示中でない状態となった場合には、全画面にパスワードの入力画面が表示されることで、入力画面を視認し易くなり、パスワードを容易に入力することができるようになる。

【0307】

尚、本実施例では、分割表示を左右の分割としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの分割を上下に分割して入力画面と遊技画面とを表示するようにしても良い。

【0308】

パスワード入力画面では、図40(c)に示すように、スティックコントローラ31Aを操作することで文字が移動し、トリガースイッチ512aを操作することで、手前に表示されている文字が選択されることとなる。また、「遊技中でも入力できます」というメッセージがパスワードの入力画面に表示され、始動入賞に基づいて可変表示が開始されてからでもパスワードを入力可能である旨が遊技者に報知される。

【0309】

また、本実施例のパスワード入力画面では、1文字選択する毎に、次の文字が選択可能となる。また、「1文字戻る」が手前に表示されている状態でトリガースイッチ512aを操作することで、手前の文字を再度選択可能となる。そして、16文字のパスワードを選択すると、決定欄に移動し、「1文字戻る」以外の文字が手前に表示されている状態で

【0310】

ステップS756において演出制御用CPU120は、第1の促進演出実行中フラグ、または第2の促進演出実行中フラグのセット有りか否かを判定し(ステップS756)、第1の促進演出実行中フラグ、または第2の促進演出実行中フラグのセットが有れば(ステップS756; Yes)、入力操作中断処理(ステップS763)を実施してスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によるパスワードの入力を中断してパスワード受付処理を終了する。

【0311】

一方、第1の促進演出実行中フラグ及び第2の促進演出実行中フラグのいずれのセットも無ければ(ステップS756; No)、入力操作処理を実施する(ステップS757)ことで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によるパスワードの入力を受け(再開し)て、該操作に応じた表示等を、パスワード入力画面(全画面または分割画面)において実施する。

【0312】

そして、入力操作処理によってパスワードの入力操作が完了したか否かを判定する(ステップS758)。

【0313】

パスワードの入力操作が完了していない場合(ステップS758; No)には当該処理を終了する一方、パスワードの入力操作が完了している場合(ステップS758; Yes)には、図32に示すパスワード解析処理(ステップS759)を実施して、当該遊技者のレベル等を特定して、遊技履歴テーブルに記憶(更新)した後、入力完了画面を表示する入力完了画面表示処理(ステップS760)を実施する。

【0314】

この入力完了画面にはパスワードの入力が完了した旨のメッセージと、パスワード解析処理にて特定されたレベルとが、レベルゲージと数値にて表示されることで、入力したパスワードが間違っていないかを、これらレベル値から確認できるようになっており、これら入力完了画面が所定時間表示された後、分割画面表示が終了されて、通常の遊技画面が全画面領域に表示される。

【0315】

10

20

30

40

50

そして、ステップS 7 6 1に進んで、ステップS 7 3 9にてセットされたパスワード受付け中フラグをリセットした後、当該処理を終了する。

【0316】

ここで、本実施例のパスワードと図32に示すパスワード解析処理について、説明すると、演出制御用CPU120は、まず、パスワード受付け画面にて受付けた記号列が、パスワードのフォーマットに該当する所定記号数(16記号)であるか否かを判定し(ステップSp0)、受付けた記号列が16記号である場合には、ステップSp1に進む一方、16記号でない場合には、受付けた記号列がパスワードではないものとして当該処理を終了する。

【0317】

尚、演出制御基板12に搭載されているROM(図示せず)には、図33(a)に示すように、パスワードを構成する記号(英数字:10種類、ローマ字(大文字):26種類、ローマ字(小文字):26種類の合計62種類)に対応して0~61の数値が定められているパスワード解析テーブルが記憶されており、ステップSp1においては、図33(b)に示すように、パスワード解析テーブルを参照し、入力されたパスワードを該当する数値(十進数)に置き換える。

【0318】

次いで、置き換えた数値(十進数)をさらに6桁(6ビット)の2進数に変換する。

【0319】

そして、上位10記号に対応する2進数の数値列から、上記した端末IDに対応する先頭ビットを除いた60ビットのデータを共通データとして抽出する(ステップSp2)。

【0320】

この共通データには、当該パスワードを出力した機種を特定可能な機種情報や、機種に依存せずに共通して利用可能な遊技データである、レベル、ポイント、総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、演出パラメータ、追加演出情報等の各種データが含まれており(図35参照)、抽出した共通データに含まれる機種情報から、該入力されたパスワードが、同一機種から出力されたパスワードであるか、或いは、異なる機種(兄弟機種)から出力されたパスワードであるかを判定する(ステップSp3)。

【0321】

同一機種から出力されたパスワードである場合には、共通データの場合と同様に、下位6記号に対応する2進数の数値列から、36ビットのデータを固有データとして抽出する(ステップSp4)。

【0322】

これら固有データには、当該機種においてのみ利用可能な遊技データである、機種固有のスーパーリーチ(例えば、スペシャルストーリーリーチ)の発生回数や第1の特定演出回数、第2の特定演出回数、ミッション等の各種データが含まれている(図27参照)。

【0323】

そして、抽出した共通データから、上述したレベル、総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、演出パラメータ、追加演出情報等を特定して、図27に示す遊技履歴テーブルの共通データに対応する各該当データを更新する(ステップSp5)とともに、抽出した固有データから、特定リーチの発生回数や、通常ミッション等を特定して、図27に示す遊技履歴テーブルの固有データに対応する各該当データを更新した後、始動回数カウンタをリセットして(ステップSp6)当該処理を終了する。

【0324】

尚、この再、遊技履歴テーブルに既に遊技履歴が記憶されている場合には、該遊技履歴にパスワードから抽出した該当データを加算更新する。

【0325】

つまり、同一機種から出力されたパスワードである場合には、共有データだけではなく、固有データも引き継ぐことが可能となるので、固有データも抽出して遊技履歴テーブルの固有データに反映させる。

10

20

30

40

50

【0326】

ステップSp3の判定において、同一機種から出力されたパスワードでないと判定された場合には、ステップSp7に進んで、機種情報から特定される機種が、演出制御基板12に搭載されているROM121に、予め継承対象機種として登録されている機種、例えば、略同一の遊技盤2等を有していて当りの確率や遊技性のみが異なる兄弟機種や、遊技機アプリであるか否かを判定し、継承対象機種でない場合には、入力されたパスワードを無効として当該処理を終了する。

【0327】

一方、継承対象機種である場合には、ステップSp5に進むことで、遊技履歴テーブルの共通データのみが更新される。

10

【0328】

このように、本実施例では、異なる機種である兄弟機種（継承対象機種）の遊技履歴を引き継ぐことが可能であって、これら兄弟機種（継承対象機種）から共通データを引き継ぐ場合において、演出パラメータの値に基づいて、継承対象機種において当該遊技者が、有る程度、遊技を実施していると判定できたことを条件に、楽曲6の演出を追加する特典を遊技者に付与することで、継承対象機種への共通データを引き継ぐことの動機付けを遊技者に与えることができるようになる。

【0329】

次に、本実施例の遊技履歴出力処理において、図34に示す遊技履歴出力処理の一例を示すフローチャートに基づいて説明する。図34に示す遊技履歴出力処理において、演出制御用CPU120は、まず、2次元コード出力フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS780）。2次元コード出力フラグがセットされていれば（ステップS780；Yes）ステップS785に進み、2次元コード出力フラグがセットされていなければ（ステップS780；No）、図40（b）のメニュー画面において「2次元コード出力」が選択されたか否かを判定する（ステップS781）。

20

【0330】

「2次元コード出力」が選択されていなければ（ステップS781；No）遊技履歴出力処理を終了し、「2次元コード出力」が選択されていれば（図41（a）参照）（ステップS781；Yes）、演出制御用CPU120は、図27に示す遊技履歴テーブルに記憶されている共通データとしてのレベル、ポイント数、総始動回数、総大当たり回数等と、固有データとしての第1の特定演出回数、第2の特定演出回数、総スペシャルストーリーリーチ回数等からなる遊技履歴を取得し、図35に示すように該遊技履歴に基づく2次元コードを生成する（ステップS782）。そして、図41（b）に示すように、演出表示装置5の表示画面に2次元コードの表示を開始（ステップS783）した後、2次元コード出力フラグをセット（ステップS784）してステップS785に進む。

30

【0331】

尚、この実施の形態では、第1の促進演出が実施された回数のうち、第1の動作が検出されたことで第1の特定演出が実行された回数である第1の特定演出回数や、第2の促進演出が実施された回数のうち、第2の動作が検出されたことで第2の特定演出が実行された回数である第2の特定演出回数を含む2次元コードを出力するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1の特定演出回数、第2の特定演出回数とともに、或いはこれら第1の特定演出回数、第2の特定演出回数に代えて、第1の促進演出が実施された第1の促進演出回数や、第2の促進演出が実施された第2の促進演出回数を含む2次元コードを出力するようにして、これら第1の促進演出回数や第2の促進演出回数を管理サーバ1000における後述する遊技者データベースにおいて管理するようにしても良い。

40

【0332】

このように、管理サーバ1000において、第1の特定演出回数や第2の特定演出回数とともに、第1の促進演出が実施された第1の促進演出回数や、第2の促進演出が実施された第2の促進演出回数を管理する場合にあっては、第1の促進演出回数に対する第1の

50

特定演出回数の比率である第1の促進演出への参加頻度や、第2の促進演出回数に対する第2の特定演出回数の比率である第2の促進演出への参加頻度を、遊技履歴に基づいて、各機種に算出することで、新規の遊技機の開発にも、これらの情報を活用することができる。

【0333】

そして、ステップS785において、プッシュボタン31Bの操作有るか否かを判定する(ステップS785)。プッシュボタン31Bの操作無ければ(ステップS785; No)遊技履歴出力処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作有れば(ステップS785; Yes)、演出表示装置5の表示画面に表示されている2次元コードの表示を終了し(ステップS786)、遊技履歴テーブル及び促進演出参加回数記憶テーブルをリセットする(ステップS787)。最後に、2次元コード出力フラグをリセットして遊技履歴出力処理を終了する。

10

【0334】

次に、管理装置の一例である管理サーバ1000について説明すると、管理サーバ1000は、CPU、RAMなどを備えた一般的なサーバコンピュータにて構成されており、インターネットを介して携帯端末1001からアクセス可能とされており、遊技履歴の管理や、パスワードの発行などを行う。

【0335】

管理サーバ1000は、遊技者の情報を管理する遊技者データベース(図36(a))や各遊技履歴が登録される遊技履歴データベース(図36(b))、遊技者に付与される特典を管理する特典データベース(図36(c))を備えている。

20

【0336】

遊技者データベースは、図36(a)に示すように、遊技者を個々に識別可能であって、該遊技者が使用する携帯端末1001に固有に付与された端末ID(SIMデータ)に対応付けて、携帯端末1001の電子メールアドレス、該遊技者に対して発行されたパスワード、レベル、総始動回数(共通データ)、総大当たり回数(共通データ)、総確変回数(共通データ)、スペシャルストーリーリーチ回数(固有データ)、第1の特定演出回数、第2の特定演出回数、通常ミッション(固有データ)等の各種データが格納されている。

【0337】

また、遊技履歴データベースは、図36(b)に示すように、遊技を行った遊技者の所有する携帯端末1001の端末ID(SIMデータ)及び遊技日時に対応して、遊技者が当該遊技を行ったパチンコ遊技機1の機種を特定可能な機種IDと、当該遊技の遊技にて入力されたパスワードと、当該遊技終了時のレベル、当該遊技での始動回数、当該遊技での大当たり回数、当該遊技での確変回数、当該遊技終了時のスペシャルストーリーリーチ回数、第1の特定演出回数、第2の特定演出回数、ミッション等のデータが格納されている。

30

【0338】

特典データベースは、図36(c)に示すように、各特典を識別可能な特典IDに対応して、特典データの格納場所、特典データの種別、特典を付与するために必要な必要ポイント数が格納されている。

40

【0339】

次に、携帯端末1001から管理サーバ1000にアクセスして会員登録を行う際の、管理サーバ1000の動作を、図37に基づいて説明する。

【0340】

図37に示すように、携帯端末1001で会員登録を行う場合には、まず携帯端末1001から管理サーバ1000の会員登録ページにアクセスする。そして会員登録ページにて氏名、メールアドレスなどの会員情報を入力し、入力された会員情報及び携帯端末1001の端末IDを含む会員登録要求を管理サーバ1000に対して送信する。

【0341】

50

携帯端末１００１から会員登録要求がなされると、管理サーバ１０００は、会員登録要求を行った携帯端末の端末ＩＤが、遊技者データベースに既に登録されている端末ＩＤと一致するか否かを判定し、一致する端末ＩＤがある場合には、既に登録済みの会員情報の更新、或いは、簡単スタートにて端末ＩＤのみ登録済みとして、遊技者データベースの該当する端末ＩＤに対応する会員情報を会員登録要求から特定される会員情報に更新し、会員登録要求を行った携帯端末に対して登録結果を通知する。

【０３４２】

一方、会員登録要求を行った携帯端末の端末ＩＤが、遊技者データベースに既に登録されている端末ＩＤと一致しなかった場合には、未登録の遊技者による会員登録要求として、会員登録要求を行った携帯端末の端末ＩＤ及び会員登録要求から特定される会員情報に対応付けて遊技者データベースに新規に登録し、会員登録要求を行った携帯端末１００１に対して登録結果を通知する。

10

【０３４３】

登録結果を受けた携帯端末１００１では、登録結果が表示され、遊技者にその旨が通知される。

【０３４４】

次に、パスワードを発行し、パチンコ遊技機１にて遊技を行う際の管理サーバ１０００及びパチンコ遊技機１の動作を、図３８に基づいて簡潔に説明する。

【０３４５】

図３８に示すように、携帯端末１００１から新たなパスワードの発行要求がなされると、管理サーバ１０００は、発行要求を行った携帯端末の端末識別情報が、遊技者データベースに登録されている端末識別情報と一致するか否かを判定し、一致する端末ＩＤ（端末識別情報）がない場合には、発行不可としてその旨を携帯端末１００１に対して通知する。

20

【０３４６】

一方、発行要求を行った携帯端末１００１の端末ＩＤが、遊技者データベースに登録されている端末ＩＤと一致した場合には、端末ＩＤに対応するレベル、総始動回数、総大当たり回数、演出パラメータ等の遊技履歴に基づく履歴情報を遊技者データベースから取得してパスワードを発行する。

【０３４７】

パスワードは、図３３（ｂ）に示す手順と逆の手順にて生成される。まずは、該当する端末ＩＤのレベル、総始動回数、総大当たり回数等の履歴情報を取得し、取得したデータ（履歴情報）に基づいて９６ビットの値を作成する。この際、共通データについては６０ビット、固有データについては３６ビットを割り当てる。

30

【０３４８】

次いで、作成した９６ビットの値を６ビット毎に分断し、１０進数に置き換え、置き換えた値を図３３（ａ）に示すパスワード解析テーブルに基づいて文字に置き換えることにより、１６文字のパスワードを生成する。

【０３４９】

次いで、遊技者データベースの該当する端末ＩＤに登録されているパスワード、すなわち前回発行されたパスワードと一致するか否かを判定し、一致する場合には、前述した手順にて前回のパスワードと一致しないと判定されるまで、再度パスワードを生成する。

40

【０３５０】

管理サーバ１０００は、上記のようにして前回のパスワードと一致しないパスワードを発行し、発行要求を行った携帯端末１００１に送信するとともに、遊技者データベースにおいて発行要求を行った携帯端末の端末ＩＤに対応するパスワードを今回発行したパスワードに更新する。

【０３５１】

パスワードの発行要求に応じてパスワードが発行されると携帯端末１００１には、発行されたパスワードが表示されることとなり、遊技者は表示されたパスワードをパチンコ遊

50

技機 1 に入力する。そしてパスワードが入力されたパチンコ遊技機 1 では、前述のように入力されたパスワードを解析し、パスワードが認証されると、パスワードから特定されるレベル、ポイント数、総始動回数、総大当たり回数、演出パラメータ、ミッション等の履歴情報がパチンコ遊技機 1 の遊技履歴テーブルに反映されることにより、管理サーバ 1000 にて管理されているレベル、総始動回数、総大当たり回数、演出パラメータ、ミッション等の履歴情報を引き継いで遊技を行うことが可能となる。この際、入力されたパスワードも遊技履歴テーブルに格納される。

【0352】

そして遊技者が遊技を終了し、前述した図 41 (b) に示すメニュー画面から「2次元コード出力」を選択することで遊技履歴テーブルに格納されているパスワードと遊技履歴の各データ、つまり、レベル、総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、演出パラメータ、ミッション等を取得し、これらのデータと、更新ページの所在を示す URL と、から 2次元コードが生成され、演出表示装置 5 に表示されるとともに、遊技履歴テーブルが初期化される。

【0353】

遊技者は、携帯端末 1001 にて表示された 2次元コードを読み取り、2次元コードから解析された遊技履歴、パスワード及び携帯端末 1001 の端末 ID を含む更新要求を管理サーバ 1000 に対して行うことにより、2次元コードにて取得した遊技履歴を管理サーバ 1000 の遊技者データベースに反映させることができる。

【0354】

携帯端末 1001 から更新要求がされると、管理サーバ 1000 は、更新要求を行った携帯端末の端末 ID が、遊技者データベースに登録されている端末 ID と一致するか否かを判定し、一致する端末 ID がない場合には、更新不可としてその旨を携帯端末 1001 に対して通知する。

【0355】

一方、更新要求を行った携帯端末 1001 の端末 ID が、遊技者データベースに登録されている端末 ID と一致した場合には、更新要求から特定されるパスワードを、更新要求から特定される端末 ID に対応付けて遊技者データベースに登録されているパスワードと照合する。そして、更新要求から特定されるパスワードと、遊技者データベースに登録されているパスワードと、が一致した場合には、パスワードを発行した遊技者であると認証し、認証 OK である場合には、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末 ID の対応する項目を更新するとともに、該端末 ID 及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴を遊技履歴データベースに登録した後、更新要求を行った携帯端末 1001 に対して更新完了を通知する。

【0356】

一方、認証結果が認証 NG である場合には、パスワードの一致状況を判定する。一致状況が、いずれか 1 文字のみパスワード入力時の配列上前後 1 字違いの相違であるか、を判定する。尚、パスワード入力時の配列上前後 1 字違いとは、図 41 (b) に示すパスワード入力画面の前後 1 文字であり、例えば、正規のパスワードが「Z」であれば、その前後 1 字とは「Y」と「=」が該当する。

【0357】

そして、いずれか 1 文字のみ前後 1 字違いの相違以外の相違である場合、すなわち 2 文字以上相違する場合や相違するのは 1 文字であるが、前後 1 字違いにあたらない場合には、更新不可としてその旨を携帯端末 1001 に対して通知する。

【0358】

一方で、いずれか 1 文字のみ前後 1 字違いの相違である場合には、入力ミスの条件を満たすとして、パスワードを発行した遊技者であると一応認証し、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末 ID の対応する項目を更新するとともに、該端末 ID 及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴を遊技履歴データベースに登録した後、更新要求を行った携帯端末 1001

10

20

30

40

50

に対して更新完了を通知する。

【0359】

この際、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末IDに対応する項目の全てを更新するのではなく、このうち総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、ミッションなど、遊技履歴の連続性に影響のない特定の項目のみ更新し、レベル、ポイント数、演出パラメータなど、遊技履歴の連続性に影響する項目の更新は行われなくなっている。また、更新完了の通知においては、パスワードが完全には一致しなかったが入力ミスの範囲であったこと、そのため、連続性に影響のない一部の項目しか更新されなかったことを併せて通知する。

【0360】

次に、特典を付与する際の管理サーバ1000の動作を、図39に基づいて説明する。

【0361】

図39示すように、携帯端末1001で特典を入手する場合には、まず携帯端末1001から管理サーバ1000の特典付与ページにアクセスする。そして特典付与ページにて携帯端末1001の端末識別情報を含む特典要求を管理サーバ1000に対して送信する。

【0362】

携帯端末から特典要求がなされると、管理サーバ1000は、特典要求を行った携帯端末の端末識別情報が、遊技者データベースに登録されている端末識別情報と一致するか否かを判定し、一致する端末識別情報がない場合には、要求不可としてその旨を携帯端末に対して通知する。

【0363】

一方、特典要求を行った携帯端末の端末識別情報が、遊技者データベースに登録されている端末識別情報と一致した場合には、特典要求から特定される端末識別情報に基づいて遊技者データベースから当該遊技者のポイント数を取得する。

【0364】

次いで、遊技者データベースから取得したポイント数に基づいて付与可能な特典データを抽出し、特典リストを作成して特典要求を行った携帯端末1001に対して配信する。

【0365】

特典リストを取得した携帯端末1001にて特典リストから所望の特典を選択すると、選択した特典種別を示すデータが管理サーバ1000に対して送信され、これを受けて管理サーバ1000では、特典種別に該当する特典データの格納場所から抽出し、抽出した特典データを特典要求を行った携帯端末1001に対して配信し、これに基づいて特典要求を行った遊技者が特典データを取得することとなる。

【0366】

以上、本実施例1におけるパチンコ遊技機1及び遊技システムにあつては、第1の促進演出の実行前および/または実行後における所定期間と第1の促進演出の実行中の期間は第2の促進演出の実行が制限されるため、遊技者の動作が煩雑になることによる遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、第1の促進演出または第2の促進演出が実施されることにもとづいてポイントが付与されるので、これらポイントの付与を遊技を行う動機付けに資することができ、結果としてパチンコ遊技機1の稼働を向上することができる。

【0367】

また、実行される促進演出が、大きなポイント若しくは価値の大きい特典が付与や、高い割合にてポイント若しくは特典が付与される第1の促進演出であるか否かについても、遊技者に注目させることができるため、パチンコ遊技機1の興趣を向上できる。

【0368】

また、例えば、検出頻度情報から特定される検出頻度が高い場合には、検出頻度が低い場合よりも、大きなポイント若しくは価値の高い特典の付与、または高い割合にてポイント若しくは特典が付与されることにより、遊技者が、第1の動作または第2の動作を行う動機付けに資することができ、結果として、遊技者が、第1の動作または第2の動作を実

10

20

30

40

50

施する頻度を向上させることができる。

【0369】

前記実施例1では、前述のようにパチンコ遊技機1において、第1の促進演出の実行時のスティックコントローラ31A操作による第1の動作検出により第1の特定演出を実行し、第2の促進演出の実行時のプッシュボタン31B操作による第2の動作検出により第2の特定演出を実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例1として図42に示すように、パチンコ遊技機1に赤外線センサ（図示せず）を取り付けるとともに、該赤外線センサの検出範囲SAを演出表示装置5の正面略全域とすることで、第1の動作検出を該赤外線センサの検出範囲SAにおいて遊技者の手等を検出することとしても良い。

10

【0370】

このように前記赤外線センサの検出範囲SAにおいて遊技者の手を検出することを第1の動作検出とする場合は、遊技者は第1の促進演出が実行される毎に演出表示装置5の正面において手を翳す必要があるため、第1の動作検出として遊技者が前記赤外線センサの検出範囲SAに手を翳すのに要する時間と、第2の動作検出として遊技者がスティックコントローラ31Aを操作するのに要する時間を考慮し、第1の促進演出の開始タイミングから第1の促進演出の終了タイミングまでの時間を、第2の促進演出の開始タイミングから第2の促進演出の終了タイミングまでの時間よりも長く設定しても良い。

【0371】

また、本実施例では、前述のようにパチンコ遊技機1において、第1の促進演出の実行時のスティックコントローラ31A操作による第1の動作検出により第1の特定演出を実行し、第2の促進演出の実行時のプッシュボタン31B操作による第2の動作検出により第2の特定演出を実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1の促進演出時の第1の動作検出による第1の特定演出の実行と、第2の促進演出時の第2の動作検出による第2の特定演出の実行とは、パチンコ遊技機1に限らず、例えば、スロットマシン1101においても可能である。具体的に変形例2として図43を参照して説明する。

20

【0372】

本実施例のスロットマシン1101は、図43に示すように、前面が開口する筐体（図示せず）と、該筐体の側端に回動自在に枢支された前面扉1101bと、から構成されている。

30

【0373】

本実施例のスロットマシン1101の前記筐体の内部には、図43に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール1102L、1102C、1102R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図43に示すように、これらリール1102L、1102C、1102Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1101bに設けられた透視窓1103から見えるように配置されている。

【0374】

前面扉1101bには、メダルを投入可能なメダル投入部1104、メダルが払い出されるメダル払出口1109、演出表示装置としてゲーム実行時に演出を表示する液晶表示器1151、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ1106、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ1110、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ1107、リール1102L、1102C、1102Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ1108L、1108C、1108R、演出に用いるための演出用スイッチ1156が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

【0375】

50

そして、前面扉 1 1 0 1 b には、更に赤外線センサ（図示せず）が埋設されており、該赤外線センサによって、前面扉 1 1 0 1 b における MAX B E T スイッチ 1 1 0 6 とメダル投入部 1 1 0 4 との間が、該赤外線センサが遊技者の手等を検出するための検出範囲 S A となっている。

【 0 3 7 6 】

このようにスロットマシン 1 1 0 1 に演出用スイッチ 1 1 5 6 及び前記赤外線センサを設けることによって、スロットマシン 1 1 0 1 におけるゲームにおいて第 1 の促進演出が実行された場合は、遊技者の手を検出範囲 S A で検出されたことを第 1 の動作検出として、液晶表示器 1 1 5 1 において第 1 の特定演出を実行することができるとともに、第 2 の促進演出が実行された場合は、演出用スイッチが操作されたことを第 2 の動作検出として、液晶表示器 1 1 5 1 において第 2 の特定演出を実行することができる。

10

【 0 3 7 7 】

また、本変形例においては、赤外線センサの検出範囲 S A を前面扉 1 1 0 1 b における MAX B E T スイッチ 1 1 0 6 とメダル投入部 1 1 0 4 との間の領域としているので、変形例 1 において検出範囲 S A を演出表示装置 5 の正面略全域としている場合に比較して、遊技者には検出範囲 S A の正確な位置が分かり難い。このため本変形例では、前面扉 1 1 0 1 b における検出範囲 S A の周囲に複数の L E D を配置したり、前面扉 1 1 0 1 b における検出範囲 S A の近傍に複数の L E D を検出範囲 S A を指す矢印状に配置することで、第 1 の促進演出の実行時に該 L E D を発光させ、遊技者に検出範囲 S A の位置を分かりやすくするようにしても良い。

20

【 0 3 7 8 】

尚、本変形例における赤外線センサの検出範囲 S A を、変形例 1 において検出範囲 S A が演出表示装置 5 の正面略全域である場合と異なり、前面扉 1 1 0 1 b における MAX B E T スイッチ 1 1 0 6 とメダル投入部 1 1 0 4 との間の領域としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら検出範囲 S A を変形例 1 と同様に、透視窓 1 1 0 3 の周囲に赤外線センサを設けて、該透視窓 1 1 0 3 の前面を赤外線センサの検出範囲 S A としても良い。この場合にあっては、検出範囲 S A の周囲に複数の L E D を配置したり、検出範囲 S A の近傍に複数の L E D を検出範囲 S A を指す矢印状に配置して、第 1 の促進演出の実行時にこれらの L E D を発光させたり、或いは、演出表示装置 5 や透視窓 1 1 0 3 に矢印等を表示して、遊技者に検出範囲 S A の位置を分かりやすくするようにしても良い。

30

【実施例 2】

【 0 3 7 9 】

次に、実施例 2 に係る遊技用システムにつき、図 4 4 から図 4 6 を参照して説明する。尚、前記実施例と同一構成で重複する構成を省略する。

【 0 3 8 0 】

図 4 4 に示すように、本実施例 2 におけるパチンコ遊技機 1 の R O M 1 0 1 には、遊技者に付与される特典を管理する特典データベースが記憶されている。この特典データベースは、各特典を識別かの王な特典 I D に対応して、特典データの格納場所として U R L アドレス、特典データの種別、特典を付与するために必要な必要ポイント数が格納されている。尚、本実施例 2 では管理サーバは存在しない。このため携帯端末 1 0 0 1 は、遊技開始時にはパチンコ遊技機 1 にパスワードの入力を行うことなく、遊技終了時にパチンコ遊技機 1 から出力される特典 U R L のみを 2 次元コードから取得するようになっている。

40

【 0 3 8 1 】

このように構成された本実施例 2 におけるパチンコ遊技機 1 にて、遊技を終了し特典の付与を行う際のパチンコ遊技機 1 及び携帯端末 1 0 0 1 の動作を、図 4 5 に基づいて簡潔に説明する。

【 0 3 8 2 】

先ず、遊技者が遊技を終了し、メニュー画面から「終了」を選択すると、パチンコ遊技機 1 は、前述したポイント付与テーブル（図 2 8 参照）及び促進演出用ポイント付与テ

50

ブル（図 2 9 参照）に基づいて今回の遊技で付与したポイント数に基づいて、特典データベースから付与可能な得点データを抽出し、図 4 6（a）に示すように、特典リストを作成して演出表示装置 5 の表示画面に表示する。

【0383】

この状態で、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで表示されている特典リストから所望の特典を選択すると、パチンコ遊技機 1 は、選択された特典の URL から 2 次元コードを生成し、図 4 6（b）に示すように該 2 次元コードを演出表示装置 5 の表示画面に表示する。尚、このとき今回の遊技で付与された残りのポイントが初期化される。

【0384】

そして、遊技者は、携帯端末 1 0 0 1 にて表示された 2 次元コードを読み取り、2 次元コードから解析された特典 URL にアクセスすることで、特典を獲得することができる。

【実施例 3】

【0385】

次に、実施例 3 に係る遊技用システムにつき、図 4 7 から図 4 8 を参照して説明する。尚、前記実施例に示される構成部分と同一構成部分に付いては同一符号を付して重複する説明を省略する。

【0386】

図 4 7 に示すように、本実施例 3 における演出表示装置 5 の表示画面には、遊技開始時に、遊技者が行う遊技を、前述した実施例 1 と同様に促進演出に参加することでポイントが付与される第 1 モードと、促進演出に参加してもポイントの付与が無い第 2 モードと、から選択可能となっている。

【0387】

また、本実施例 3 の演出制御基板 1 2 における ROM 1 2 1 には、図 4 8 に示すように、第 1 モードの予告演出設定処理において、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて第 1 の促進演出実行の可否を決定する第 1 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）（図 4 8（a））、第 1 モードの予告演出設定処理において、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて第 2 の促進演出実行の可否を決定する第 2 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）（図 4 8（b））、第 2 モードの予告演出設定処理において、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて第 1 の促進演出実行の可否を決定する第 1 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）（図 4 8（c））、第 2 モードの予告演出設定処理において、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて第 2 の促進演出実行の可否を決定する第 2 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）（図 4 8（d））、が記憶されている。

【0388】

これら各促進演出決定テーブルのうち、図 4 8（a）に示す第 1 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）における各変動パターン毎の第 1 の促進演出の決定割合は、図 4 8（c）に示す第 1 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）における各変動パターン毎の第 1 の促進演出の決定割合よりも高く設定されている。また、図 4 8（b）に示す第 2 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）における各変動パターン毎の第 2 の促進演出の決定割合は、図 4 8（d）に示す第 2 の促進演出決定テーブル（第 2 モード用）における各変動パターン毎の第 2 の促進演出の決定割合よりも高く設定されている。

【0389】

つまり本実施例 3 では、図 4 7 に示すように、遊技開始時に遊技者が第 1 モードを選択すると、当該遊技者の遊技中は予告演出設定処理において第 1 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）と第 2 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）に基づいて第 1 の促進演出及び第 2 の促進演出の実行が決定されることで、促進演出参加時にポイントの付与がなされるとともに、遊技開始時に遊技者が第 2 モードを選択すると、当該遊技者の遊技中は予告演出設定処理において、第 1 の促進演出決定テーブル（第 1 モード用）よりも促進演

10

20

30

40

50

出の決定割合が低い第1の促進演出決定テーブル(第2モード用)と、第2の促進演出決定テーブル(第1モード用)よりも促進演出の決定割合が低い第2の促進演出決定テーブル(第2モード用)に基づいて第1の促進演出及び第2の促進演出の実行が決定されるため、ポイントの付与が不要な遊技者は、第2モードを選択することで第1促進演出及び第2促進演出の決定割合を抑えた状態で遊技を行うことができる。

【0390】

尚、第1モードまたは第2モードを遊技者が選択するのではなく、実施例1におけるパswードの入力があったときには、ポイントの付与がされ易い第1モードが自動的に選択されて移行するようにしても良い。

【0391】

具体的には、図49に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は先ず、遊技モードが第1モードか否かを判定する(ステップS901)。遊技モードが第1モードであれば(ステップS901; Yes)、第1の促進演出決定テーブル(第1モード用)を用いて第1の促進演出の実行有無を決定する(ステップS902)。

【0392】

そして、ステップS902において第1の促進演出の実行有りが否かを判定する(ステップS903)。第1の促進演出の実行有りであれば(ステップS903; Yes)、第1の促進演出実行期間を決定して(ステップS904)ステップS905に進み、第1の促進演出の実行無しであれば(ステップS903; No)、ステップS905に進む。

【0393】

ステップS905においては、第2の促進演出決定テーブル(第1モード用)を用いて第2の促進演出の実行有無を決定し(ステップS905)、ステップS905において第2の促進演出の実行有りが否かを判定する(ステップS906)。第2の促進演出の実行有りであれば(ステップS906; Yes)、第2の促進演出の実行期間を決定して予告演出設定処理を終了し、第2の促進演出の実行無しであれば(ステップS906; No)、予告演出設定処理を終了する。

【0394】

一方、遊技モードが第1モードでなければ(ステップS901; No)、第1の促進演出決定テーブル(第2モード用)を用いて第1の促進演出の実行有無を決定する(ステップS908)。

【0395】

そして、ステップS908において第1の促進演出の実行有りが否かを判定する(ステップS909)。第1の促進演出の実行有りであれば(ステップS909; Yes)、第1の促進演出実行期間を決定して(ステップS910)ステップS911に進み、第1の促進演出の実行無しであれば(ステップS909; No)、ステップS911に進む。

【0396】

ステップS911においては、第2の促進演出決定テーブル(第2モード用)を用いて第2の促進演出の実行有無を決定し(ステップS911)、ステップS911において第2の促進演出の実行有りが否かを判定する(ステップS912)。第2の促進演出の実行有りであれば(ステップS912; Yes)、第2の促進演出の実行期間を決定して予告演出設定処理を終了し、第2の促進演出の実行無しであれば(ステップS912; No)、予告演出設定処理を終了する。

【0397】

以上、本実施例3における遊技システムにあっては、遊技者は、ポイントや特典の付与の実施・非実施を選択することができるとともに、ポイントや特典の付与の実施が選択された場合には、第1の促進演出または第2の促進演出が実行される頻度が高まって、遊技者は、付与を受けやすくなるので、遊技者の特定価値や特典を得ようとする意欲を喚起することができ、結果としてパチンコ遊技機1の稼働を向上することができる。

【0398】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限

10

20

30

40

50

られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0399】

例えば、前記実施例1では、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、第1の促進演出が実行されて第1の動作が検出された場合、及び第2の促進演出が実行されて第2の動作が検出された場合に、夫々の促進演出の参加回数に基づいたポイント数の付与を行っているが、本発明はこれに限定されず、例えば、パチンコ遊技機1では、遊技中における第1の促進演出の参加回数及び第2の促進演出の参加回数を記憶するとともに、遊技終了時にこれら遊技中における第1の促進演出の参加回数及び第2の促進演出の参加回数を2次元コードのデータに含めて出力し、管理サーバ1000において遊技中における第1の促進演出の参加回数及び第2の促進演出の参加回数に基づいたポイント数の付与を行ったり、或いは第1の促進演出の参加回数及び第2の促進演出の参加回数に応じて直接特典を付与するようにしても良い。

10

【0400】

また、前記実施例1では、第1の促進演出中に第1の動作が検出された回数を第1の促進演出の参加回数として集計し、第2の促進演出中に第2の動作が検出された回数を第2の促進演出の参加回数として集計することで、これら第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数に応じてポイントを付与しているが、本発明はこれに限定されず、第1の促進演出の実行回数に占める第1の促進演出中に第1の動作が検出された回数が占める割合及び第2の促進演出の実行回数に占める第2の促進演出中に第2の動作が検出された回数が占める割合に基づいてポイントを付与したり、第1の促進演出への連続参加回数及び第2の促進演出への連続参加回数のみを集計してポイントを付与するようにしても良い。

20

【0401】

また、前記実施例1では、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどより多くのポイントを付与するようになっているが、本発明はこれに限定されず、例えば、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどより少ないポイント数を付与するようにしてもよく、また、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数に拘らず異なるポイント数を付与するようにしても良い。

【0402】

また、前記実施例1、実施例3では、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどより多くのポイントを付与するようになっているが、本発明はこれに限定されず、例えば、携帯端末1001と管理サーバ1000とのやり取りを介することなく、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほど希少性の高い特典を直接付与するようにしても良い。尚、この場合は、第1の促進演出へ参加の方が、第2の促進演出への参加よりも希少性の高い特典が付与される。

30

【0403】

また、前記実施例1、実施例3では、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどより多くのポイントを付与するようになっているが、本発明はこれに限定されず、例えば、促進演出用ポイント付与テーブルにおいて、ポイント数に替えて、第1促進演出及び第2促進演出への参加回数に応じて一定ポイント数が付与される確率を定めておくことで、第1の促進演出及び第2の促進演出の参加回数が多いほどポイントが付与される確率が上昇するようにしても良い。尚、この場合は、第1の促進演出へ参加の方が、第2の促進演出への参加よりも高い確率でポイントが付与される。

40

【0404】

また、前記変形例1、変形例2では、パチンコ遊技機1（スロットマシン1101）に赤外線センサを設け、第1の促進演出が実行された場合は、該赤外線センサの検出範囲SAで遊技者の手が検出されたことを第1の動作検出として、第1の特定演出を実行しているが、本発明はこれに限定されず、前記赤外線センサの検出範囲SAにおいて検出される遊技者の手の動きによって、第1の特定演出として異なる複数の演出が選択的に実行されるようにしても良い。

50

【 0 4 0 5 】

また、前記変形例 1、変形例 2 では、遊技が実施されていない状態において実施されるデモンストレーション演出中においては、第 1 の促進演出を実施していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出表示装置 5（液晶表示器 1 1 5 1）において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示実行中において、該赤外線センサの検出範囲 S A に手を翳すように第 1 の促進演出を実施して、該第 1 の促進演出に対応する手を翳す動作を赤外線センサにて検出できたときに、該動作を検出できた旨の演出表示を実施することで、遊技を実施する前に、遊技者が予め検出範囲 S A を認識できるとともに、所定の動作を練習できるようにすることで、予め遊技者が遊技中に実行される第 1 の促進演出において迷いなく検出範囲 S A に手を翳すことができるようにしても良い。

10

【 0 4 0 6 】

また、前記実施例 3 では、遊技モードを遊技者が変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技モードを備えないパチンコ遊技機 1 やスロットマシン 1 1 0 1 であっても良いし、これら遊技モードを遊技者ではなくパチンコ遊技機 1 やスロットマシン 1 1 0 1 が、遊技の進行に応じて変更するものであっても良い。具体的には、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン 1 1 0 1 が遊技モードを変更する条件としては、例えば、確変大当たりが発生したことや、特定のスーパーリーチや疑似連の演出が発生したことや、小当たりや突確大当たりが発生したことや、特定の予告演出の実行が決定されたことを条件とすれば良い。

20

【 0 4 0 7 】

また、前記実施例では、遊技の開始時において遊技モードを選択できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの遊技モードを遊技中においても選択（変更）できるようにしても良い。尚、これら遊技モードを遊技中においても選択（変更）できるようにする場合において、変動表示中に遊技モードの変更があったときには、該変更において、第 1 の促進演出フラグや第 2 の促進演出フラグをリセットすることにより、第 1 の促進演出や第 2 の促進演出の実行を中止するようにしても良い。同様に、疑似連の段階等の演出状態が大きく変化した場合にも、その後の促進演出の実行を中止するようにしても良い。つまり、所定の中止条件が成立した場合には、促進演出の実行を中止するようにしても良い。

30

【 0 4 0 8 】

また、前記実施例では、スティックコントローラ 3 1 A に対する動作として引く動作を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら以外の動作、例えば、スティックコントローラ 3 1 A を押す動作や前後左右に無造作に動作させたり、旋回させる等の動作としても良い。また、プッシュボタン 3 1 B に対する動作として、単純に押す操作を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら以外の動作、例えば、連打や長押し等の動作であっても良い。また、変形例の赤外線センサの場合には、表示画面の指触動作等に限定されるものではなく、指を左右や上下に動かす動作や、手を開く動作や、手を握る動作であっても良い。

40

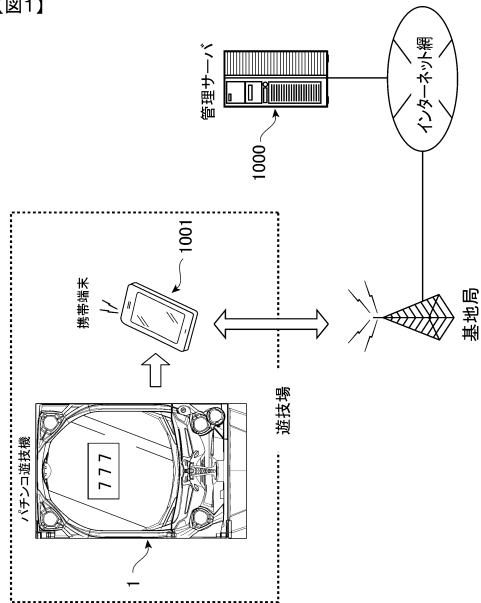
【 符号の説明 】

【 0 4 0 9 】

1	パチンコ遊技機
3 1 A	スティックコントローラ
3 1 B	プッシュボタン
1 0 1	スロットマシン
1 2 0	演出制御用 C P U
1 0 0 0	管理サーバ
1 0 0 1	携帯端末
S A	検出範囲

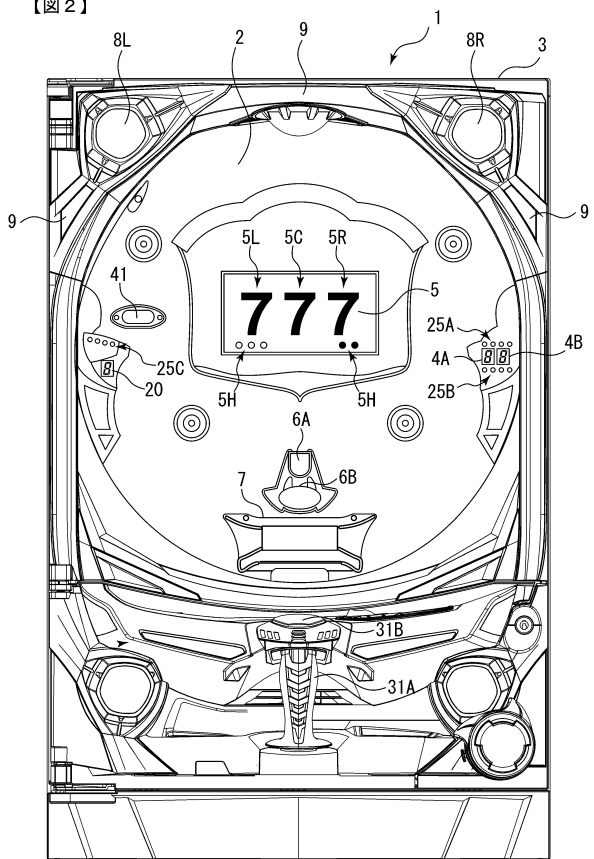
【図 1】

【図 1】



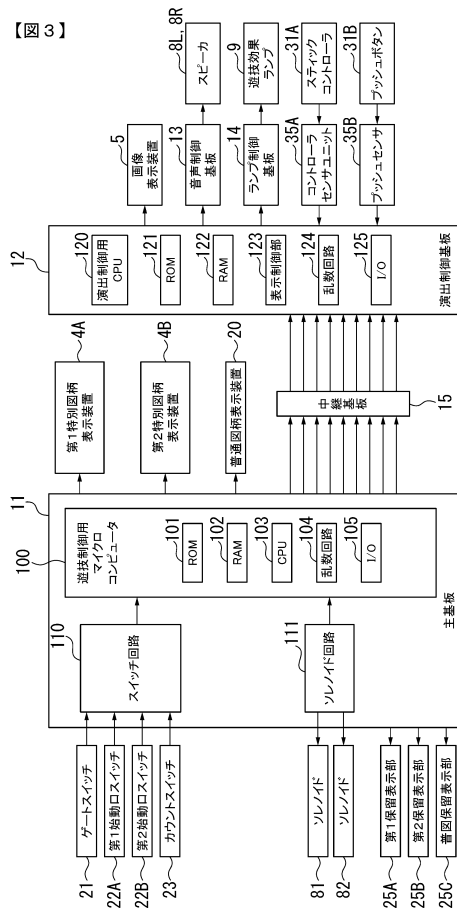
【図 2】

【図 2】



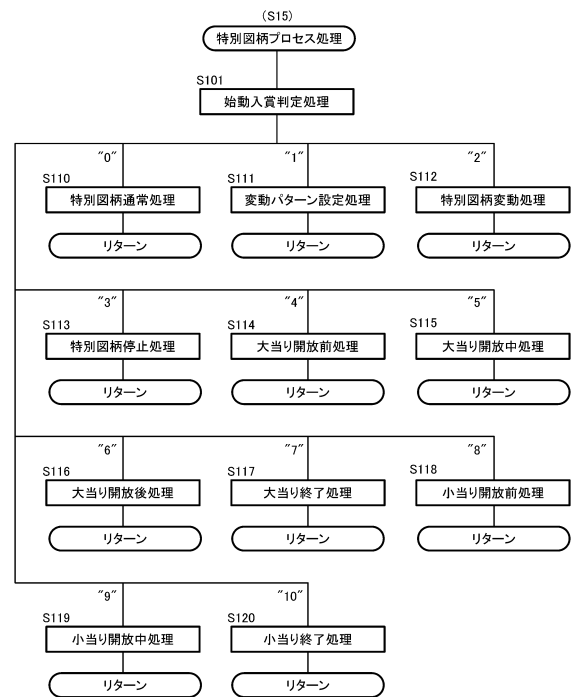
【図 3】

【図 3】



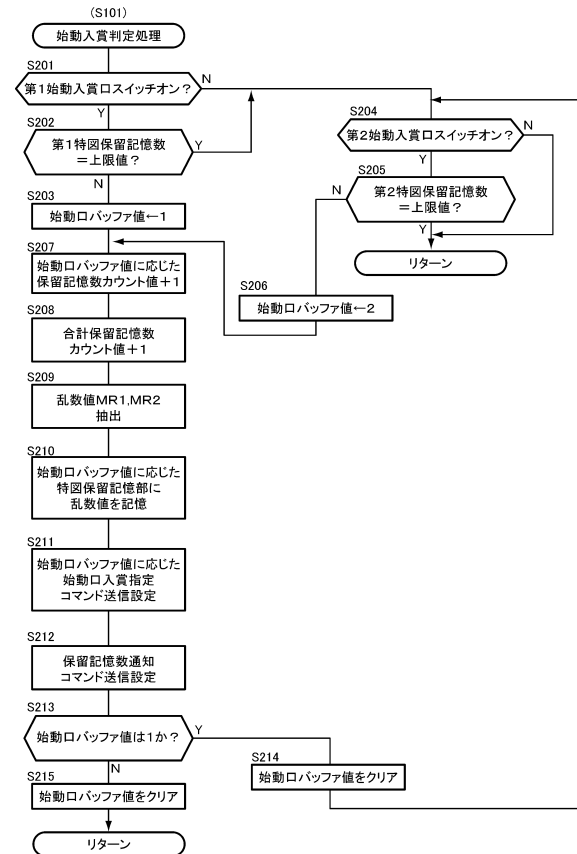
【図 4】

【図 4】



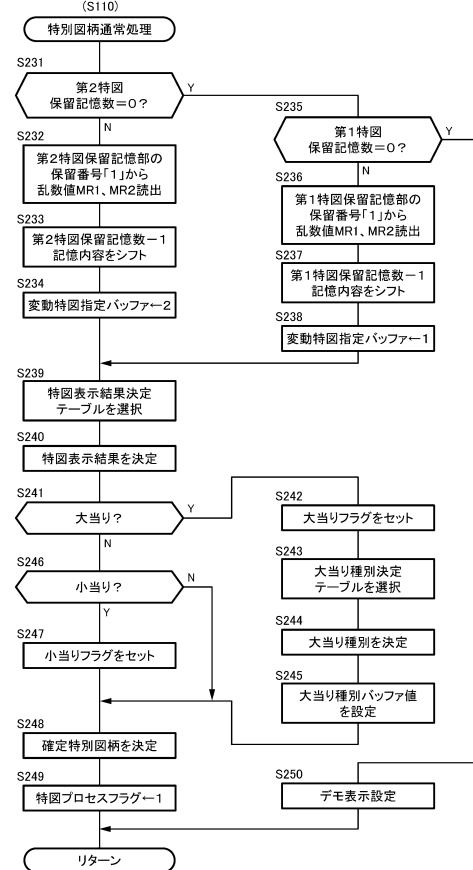
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000~8189	大当たり
	30000~30350	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当たり
	30000~30350	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000~1189	大当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2890	大当たり
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

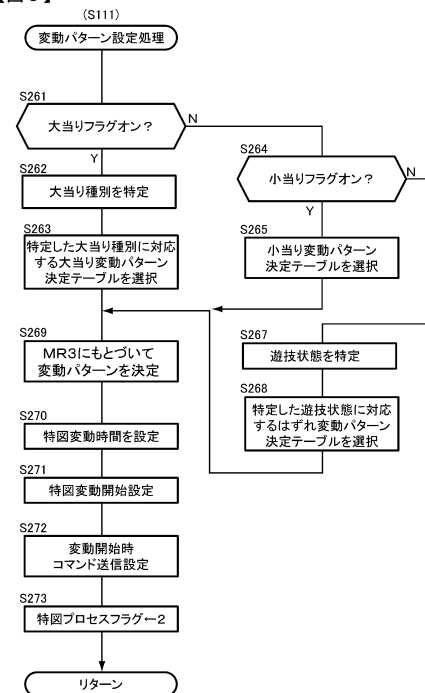
【図 8】

大当たり種別決定テーブル

変動特図	決定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

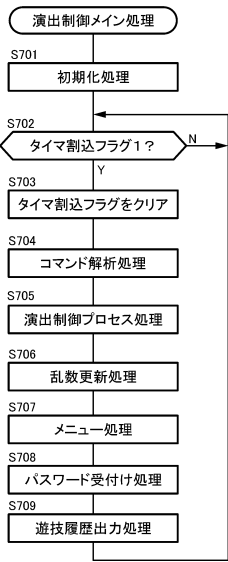
【図 9】

【図 9】



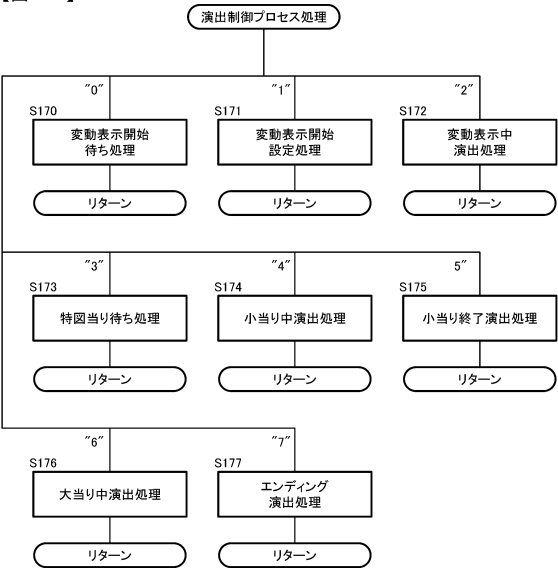
【図 1 0】

【図 1 0】



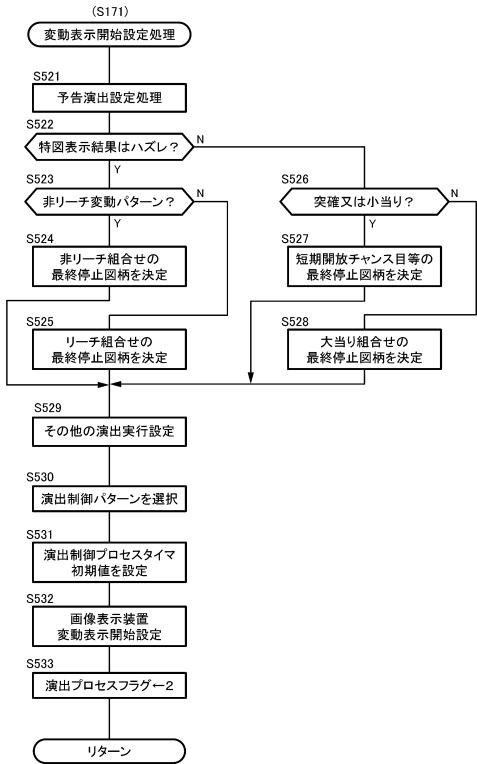
【図 1 1】

【図 1 1】



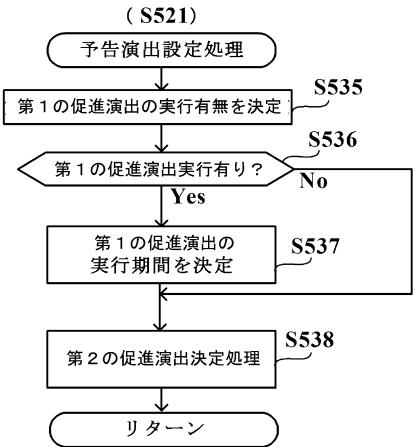
【図 1 2】

【図 1 2】



【図 1 3】

【図 1 3】



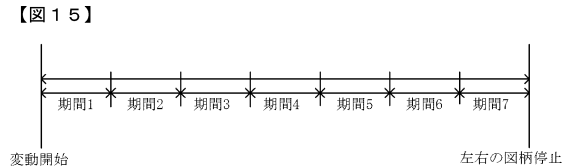
【図 1 4】

【図 1 4】

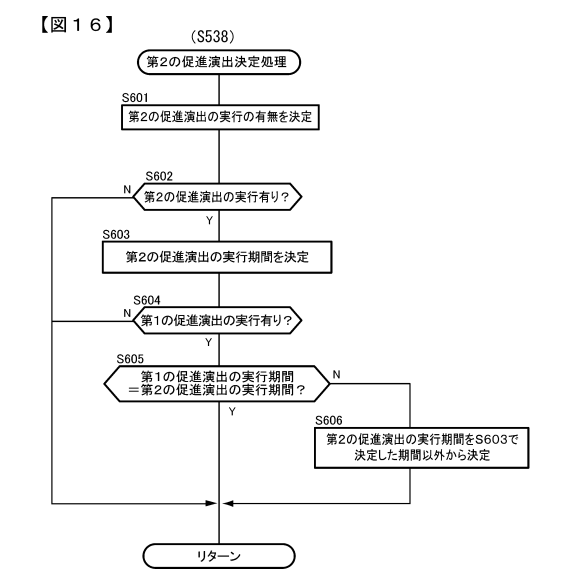
第 1 の促進演出決定テーブル

変動パターン	第 1 の促進演出有り	第 1 の促進演出無し
非リーチ共通	15%	85%
ハズレ各種	20%	80%
小当り	40%	60%
大当り	70%	30%

【図15】



【図16】

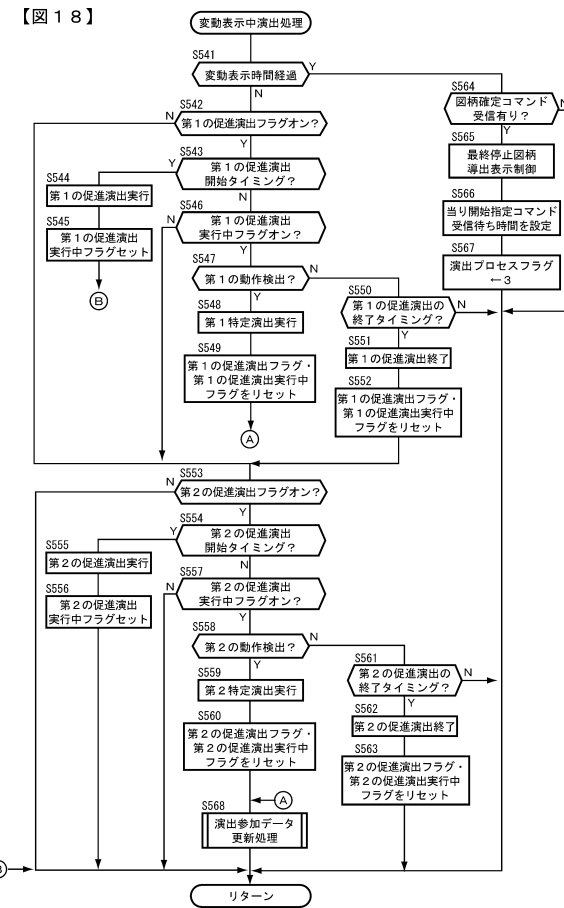


【図17】

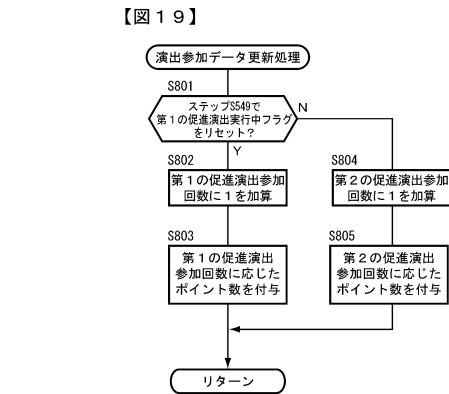
【図17】
第2の促進演出決定テーブル

変動パターン	第2の促進演出有り	第2の促進演出無し
非リーチ共通	20%	80%
ハズレ各種	25%	75%
小当り	40%	60%
大当り	65%	35%

【図18】



【図19】



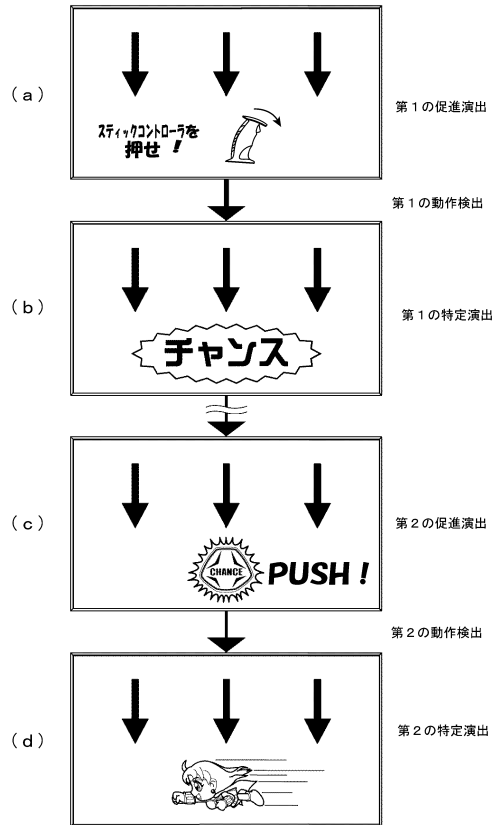
【図20】

【図20】
促進演出参加回数記憶テーブル

第1の促進演出参加回数	**回
第2の促進演出参加回数	**回

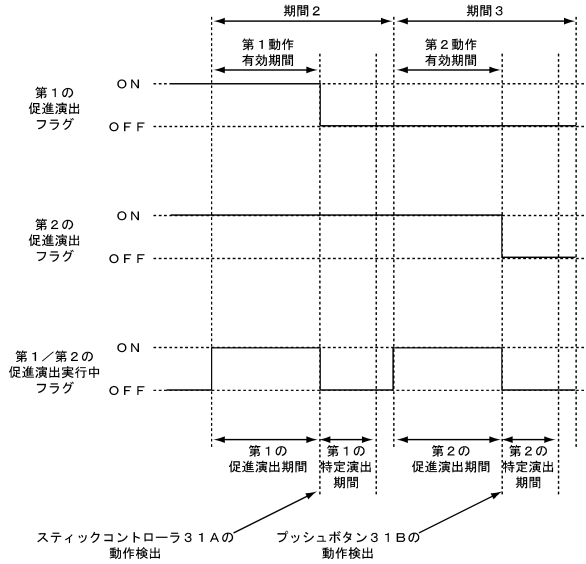
【図 2 1】

【図 2 1】



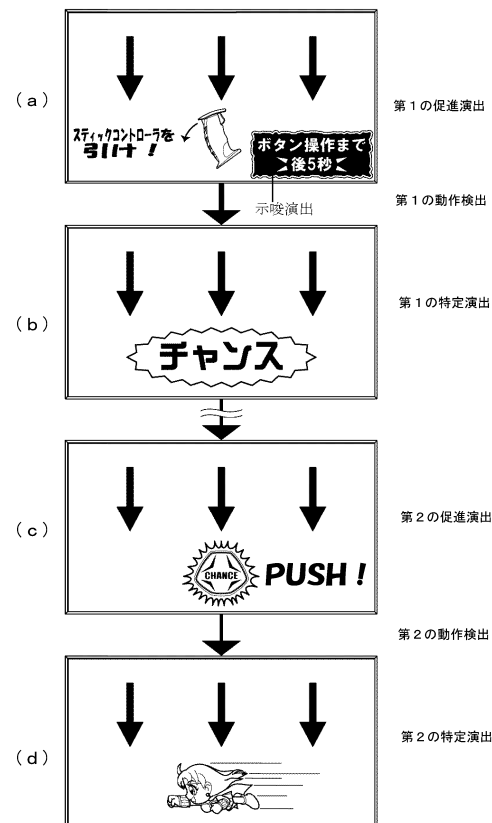
【図 2 2】

【図 2 2】



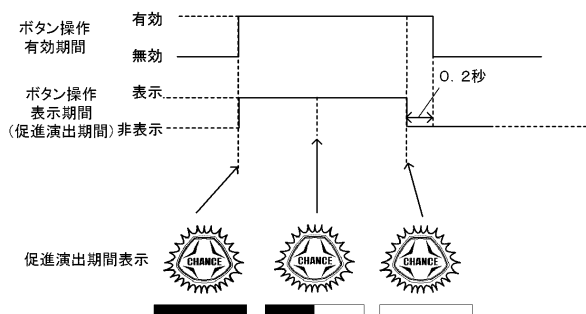
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】



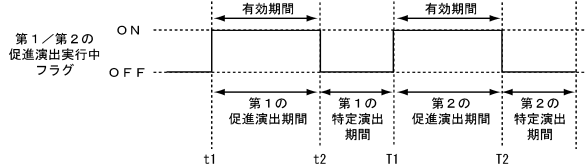
【図 2 5】

【図 2 5】

変動パターン	第1の促進演出有り 第2の促進演出有り	第1の促進演出有り 第2の促進演出無し	第1の促進演出無し 第2の促進演出有り	第1の促進演出無し 第2の促進演出無し
非リーチ共通	10%	20%	30%	40%
ハズレ各種	15%	25%	25%	35%
小当り	30%	30%	25%	15%
大当り	70%	15%	10%	5%

【図 2 6】

【図 2 6】



【図 27】

遊技履歴テーブル

共通データ	パスワード	*****
	レベル	**
	ポイント	**
	総始動回数	***回
	総大当り回数	*回
	総確変回数	*回
	：	：
	演出パラメータ	**
	追加演出データ	A楽曲*
	追加演出データ	B楽曲*
固有データ	：	：
	第1の特定演出回数	*回
	：	：
	第2の特定演出回数	*回
	：	：
	装スベシャルストーリーリーチ回数	*回
	：	：
	ミッションN	—

【図 29】

促進演出用ポイント付与テーブル

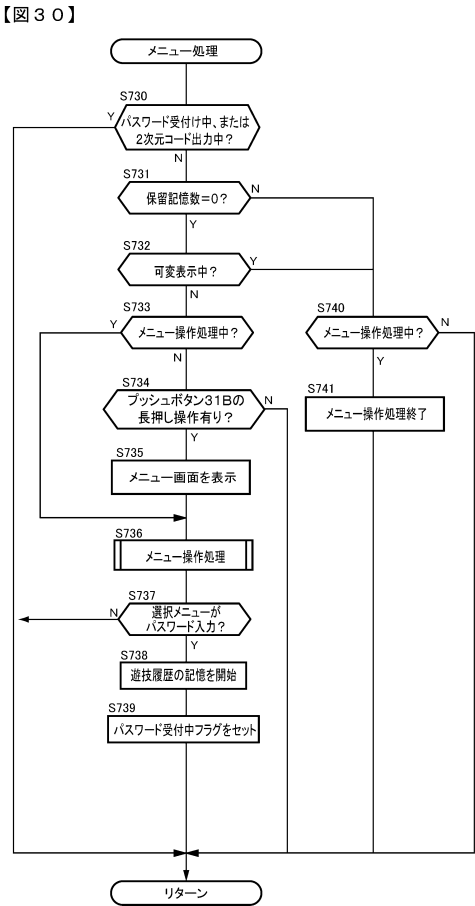
参加回数	10~20	21~30	31~
第1の促進演出	2	4	6
第2の促進演出	1	2	3

【図 28】

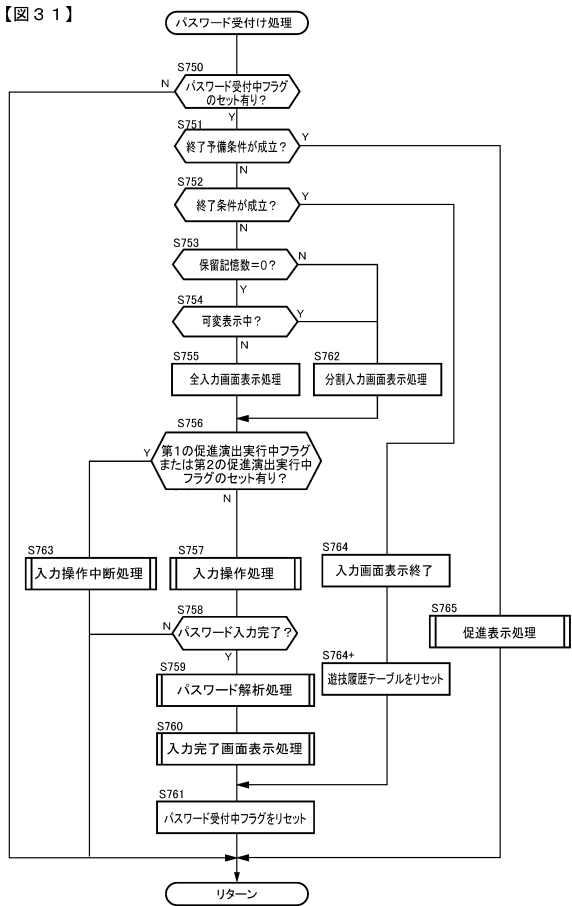
【図 28】
ポイント付与テーブル

	レベル1～30			レベル31～60			レベル61～99		
達成条件	0～499	500～699	700～	0～499	500～699	700～	0～499	500～699	700～
セリフ予告ハズレ	0	0	0	1	2	3	2	4	6
セリフ予告当選	1	2	3	2	4	6	4	8	12
クイズ予告ハズレ	2	4	6	4	8	12	8	16	24
クイズ予告当選	1	2	3	2	4	6	4	8	12
：	：	：	：	：	：	：	：	：	：

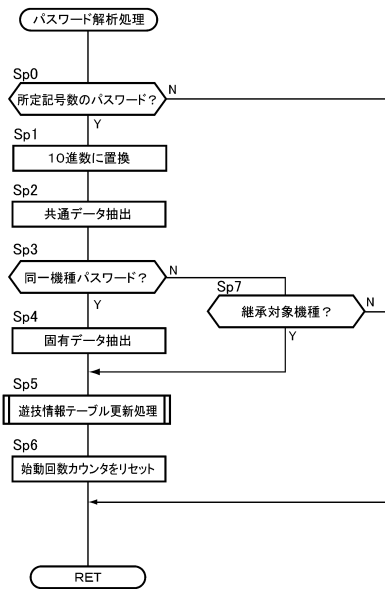
【図 30】



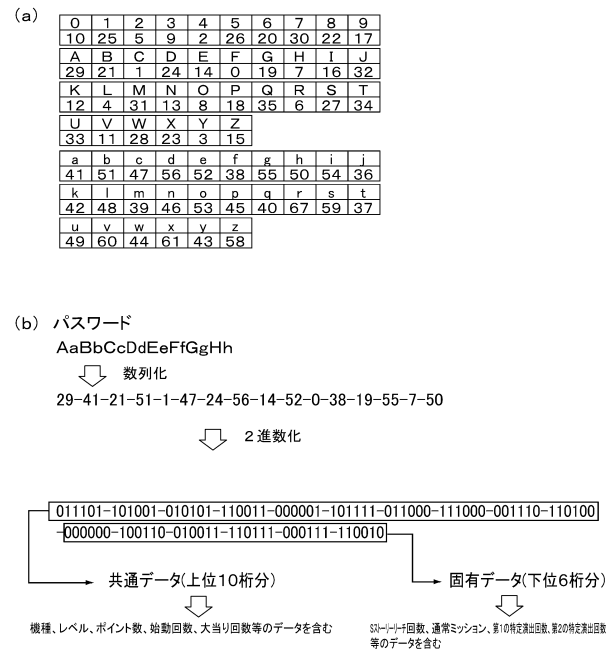
【図 31】



【図 3 2】
【図 3 2】

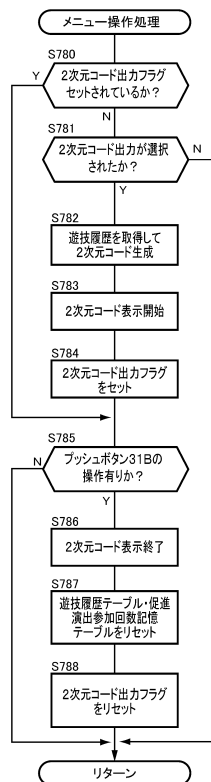


【図 3 3】
【図 3 3】



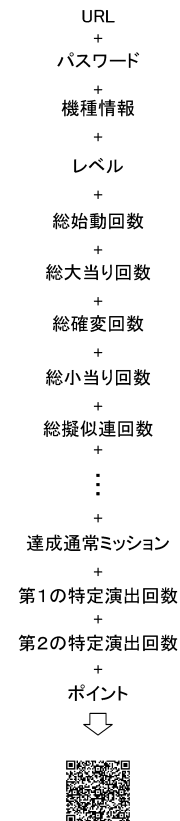
【図 3 4】

【図 3 4】



【図 3 5】

【図 35】



【 図 3 6 】
【 図 3 6 】

[illegible]

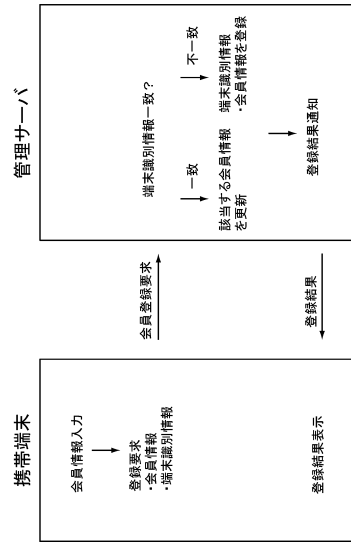
(b)遊技履歴データベース

[illegible]

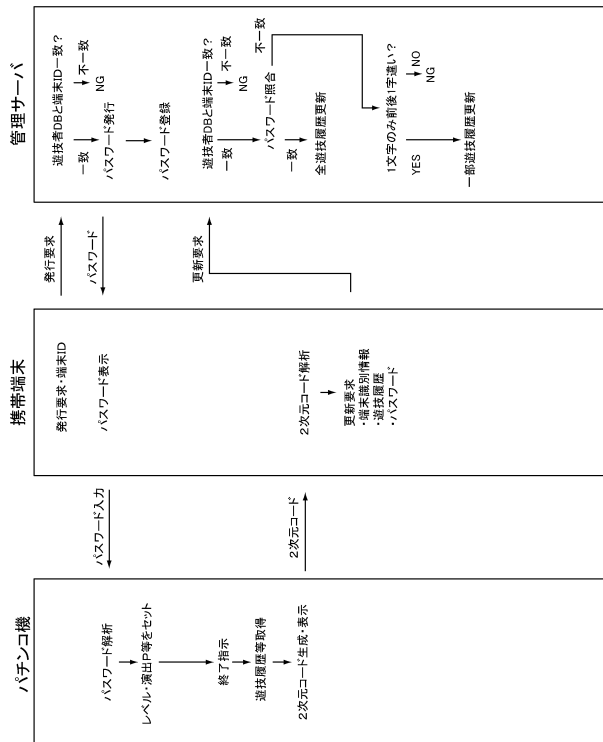
(c)特典データベース

特異ID	格納場所	種別	必要ポイント数
*****	***	壁紙	*
...

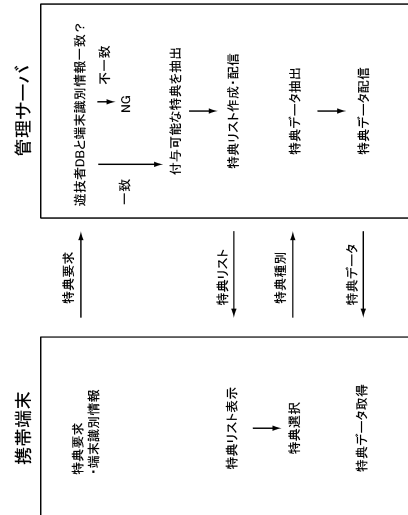
【 図 3 7 】
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】

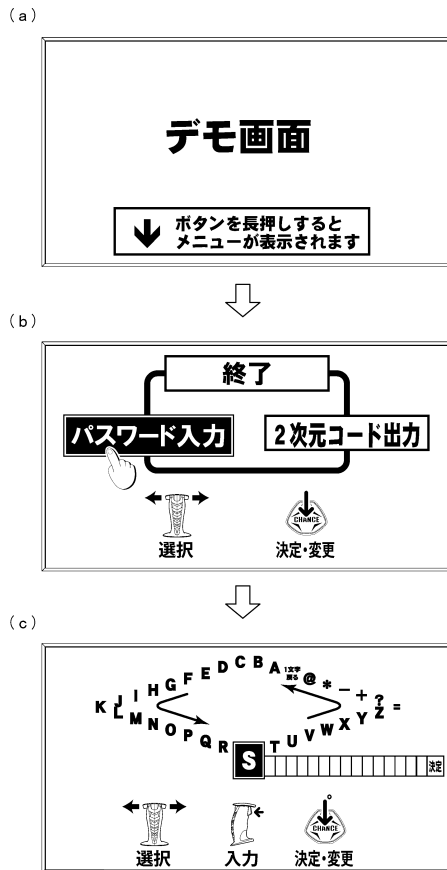


【 図 3 9 】



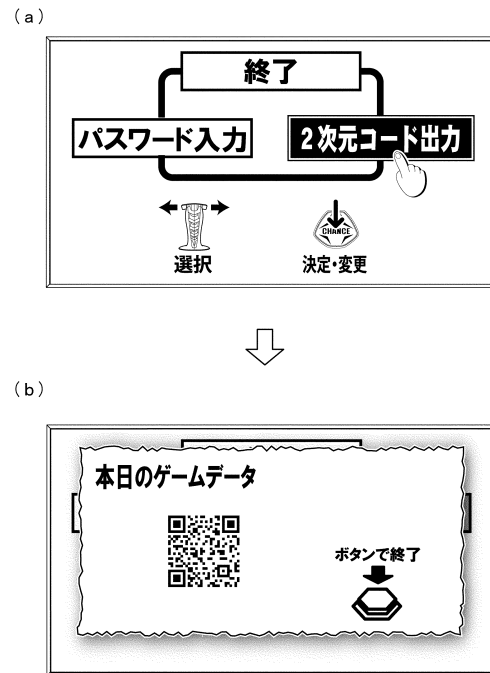
【図 40】

【図 40】



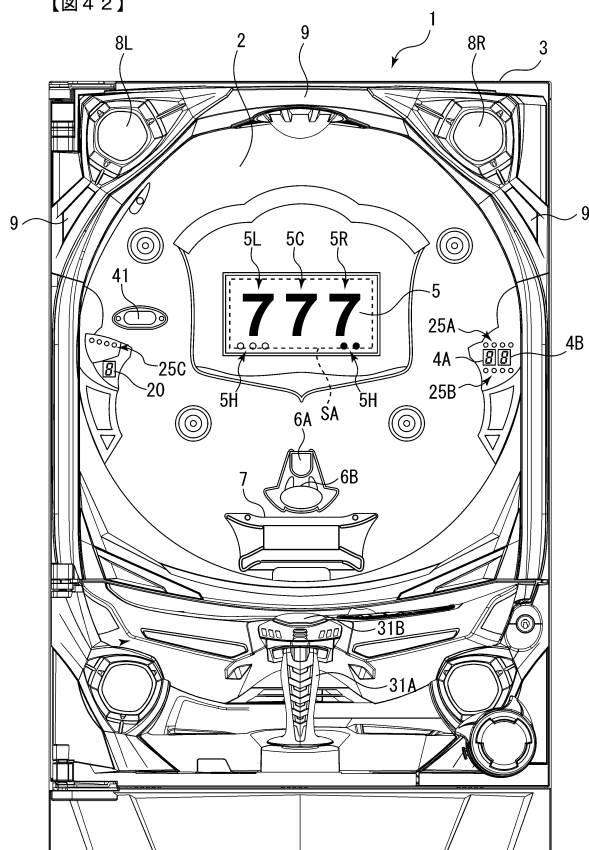
【図 41】

【図 41】



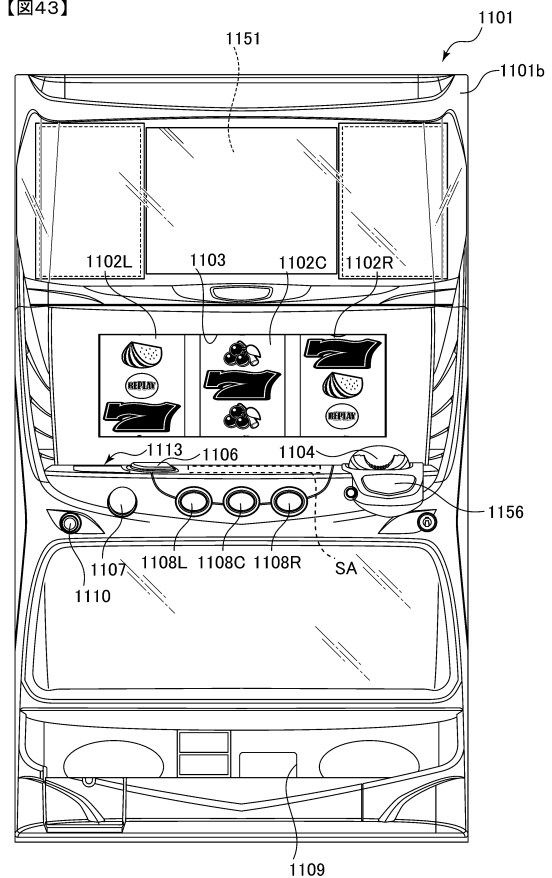
【図 42】

【図 42】



【図 43】

【図 43】



【図 4 4】

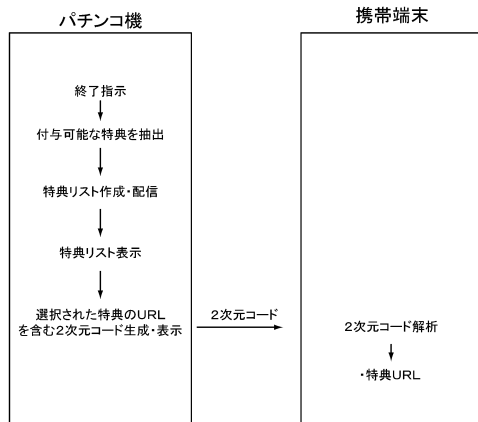
【図 4 4】

特典データベース

特典ID	特典URL	種別	必要ポイント数
*****	http://*****	壁紙	*
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 4 5】

【図 4 5】



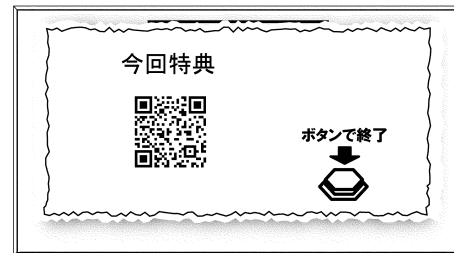
【図 4 6】

【図 4 6】

(a)

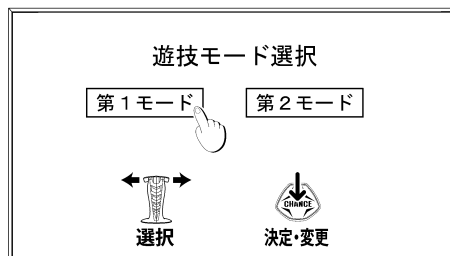


(b)



【図 4 7】

【図 4 7】



【図 4 8】

【図 4 8】

(a) 第1の促進演出決定テーブル (第1モード用)

変動パターン	第1促進演出決定有り	第1促進演出決定無し
非リーチ共通	15%	85%
ハズレ各種	20%	80%
小当り	40%	60%
大当り	70%	30%

(b) 第2の促進演出決定テーブル (第1モード用)

変動パターン	第2促進演出決定有り	第2促進演出決定無し
非リーチ共通	20%	80%
ハズレ各種	25%	75%
小当り	40%	60%
大当り	65%	35%

(c) 第1の促進演出決定テーブル (第2モード用)

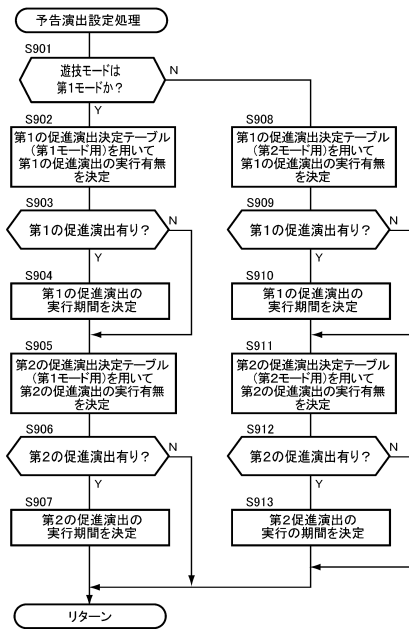
変動パターン	第1促進演出決定有り	第1促進演出決定無し
非リーチ共通	5%	95%
ハズレ各種	10%	90%
小当り	20%	80%
大当り	40%	60%

(d) 第2の促進演出決定テーブル (第2モード用)

変動パターン	第2促進演出決定有り	第2促進演出決定無し
非リーチ共通	10%	90%
ハズレ各種	15%	85%
小当り	25%	75%
大当り	35%	65%

【図 49】

【図 49】



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 武田 知晋

(56)参考文献 特開２０１１－２１２３６３（ＪＰ，Ａ）

特開２０１０－１７２６２４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4