

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7229900号
(P7229900)

(45)発行日 令和5年2月28日(2023.2.28)

(24)登録日 令和5年2月17日(2023.2.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全99頁)

(21)出願番号	特願2019-210412(P2019-210412)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年11月21日(2019.11.21)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-78946(P2021-78946A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年5月27日(2021.5.27)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月22日(2022.7.22)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	中村 祐一

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】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

画像を用いた演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特

別演出を実行可能であり、

前記特別演出には、特別画像を表示した後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンとを含み、

前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンとは前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記第 1 パターンは、新たな第 1 特別画像を表示する第 1 特別演出と、表示中の前記第 1 特別画像を当該第 1 特別画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 特別画像に変更する第 2 特別演出とを含む、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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がある。こうしたパチンコ遊技機では、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有利状態（大当たり遊技状態）となる。大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。

20

【0003】

このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2017 - 104625 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

50

画像を用いた演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

10

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出には、特別画像を表示した後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンとを含み、

前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記第 1 パターンは、新たな第 1 特別画像を表示する第 1 特別演出と、表示中の前記第 1 特別画像を当該第 1 特別画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 特別画像に変更する第 2 特別演出とを含む、

ことを特徴としている。

20

さらに、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

30

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

40

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行い（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、

さらに、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出（例えば、タイトル変化演出、期待度表示演出、カットイン演出、ボタン変化演出

50

）を実行可能であり、

前記特別演出には、特別画像（例えば、アイテム画像）を表示し、当該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第１パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第２パターンとを含み（例えば、図１２－１に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第１パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第２パターンとを含む）、

前記第１パターンと、前記第２パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図１２－６に示すように、アイテム有りの第１パターンの方が、アイテム無しの第２パターンよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い）。

10

ことを特徴としている。

【０００８】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

さらに、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０００９】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２～８に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１４－２２６２８２号公報に示されているような、プレゼントボックス画像としての特定画像を複数個同時に表示する演出を実行するパチンコ遊技機があった。

20

【００１０】

しかしながら、特定画像が表示されるのみで特定画像を用いた演出の興趣を十分に向上させることができなかった。かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供する必要がある。

（２）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

画像を用いた演出（例えば、アイテム演出、予告演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、

30

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出（例えば、タイトル変化演出、期待度表示演出、カットイン演出、ボタン変化演出）を実行可能であり、

前記特別演出には、特別画像（例えば、アイテム画像）を表示し、当該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第１パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第２パターンとを含み（例えば、図１２－１に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第１パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第２パターンとを含む）、

40

前記第１パターンと、前記第２パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図１２－６に示すように、アイテム有りの第１パターンの方が、アイテム無しの第２パターンよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い）。

【００１１】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【００１２】

（３）前記（２）の遊技機において、

前記第１パターンは、新たな前記第１特別画像を表示する第１特別演出（例えば、表示中の白アイテム画像に新たに白アイテム画像を追加して表示するアイテム追加演出）と、表示中の前記第１特別画像を当該第１特別画像よりも前記有利状態に制御される期待度が

50

高い第2特別画像に変更する第2特別演出（例えば、表示中の白アイテム画像を赤アイテム画像に変更するアイテム変更演出）とを含み、

前記演出実行手段は、一の可変表示中に前記第1特別演出と前記第2特別演出とを複数回実行可能である（例えば、図12-11に示すように、一の可変表示中にアイテム追加演出とアイテム変更演出とを複数回実行可能である）。

【0013】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0014】

（4）前記（3）の遊技機において、

前記第1特定画像と、前記第2特定画像とが表示されているときは、いずれの前記特定画像の態様を変化させた後に前記所定演出が実行されるかにより前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、変形例に示すように、白アイテム画像と赤アイテム画像とが表示されているときに、いずれのアイテム画像の態様を変化させた後に予告演出が実行されるかにより大当たり遊技状態に制御される期待度が異なる）。

【0015】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0016】

（5）前記（4）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記第1特別画像の態様が変化したときに実行される前記特別演出と、前記第2特別画像の態様が変化したときに実行される前記特別演出とで少なくとも一部の演出を共通で実行可能である（例えば、変形例に示すように、白アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出と、赤アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出とで少なくとも一部の演出を共通で実行する）。

【0017】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0018】

（6）前記（4）または（5）の遊技機において、

前記第2特別画像の態様が変化したときに実行される前記特別演出は複数種類設けられ、当該複数種類の前記特別演出の中には、前記第2特別画像の態様が変化したときにしか実行されない前記特別演出がある（例えば、変形例に示すように、赤アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出は複数種類設けられ、複数種類の予告演出の中には、赤アイテム画像の態様が変化したときにしか実行されない予告演出がある）。

【0019】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0020】

（7）前記（4）～（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる（例えば、大当たり確率が異なる）複数の設定値（例えば、設定1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記設定手段の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、図13-2に示すアイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出）を実行可能であり、

前記特別演出において前記設定示唆演出を実行しない（例えば、予告演出において設定示唆演出を実行しない）。

【0021】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出を混乱させることなく興趣を向上させることができる。

【0022】

（8）前記（4）～（7）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる（例えば、大当たり確率が異なる）複数の設定値（例え

10

20

30

40

50

ば、設定１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記設定手段の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、図１３－２に示すアイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出）を実行可能であり、

前記特別画像は、通常態様と、特別態様とで表示可能であり（例えば、無地のアイテム箱の図柄と、フルーツ柄のアイテム箱の図柄とでアイテム箱が表示される）、

前記演出実行手段は、前記特別態様で表示されている前記特別画像を用いて前記設定示唆演出を実行する（例えば、図１３－２に示すアイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出を実行する）。

10

【００２３】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出を混乱させることなく興趣を向上させることができる。

【００２４】

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

【図面の簡単な説明】

【００２５】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

20

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【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】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】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７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】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９】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１０－１】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図１０－２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図１０－３】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－４】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－５】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－６】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図１０－７】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－８】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

40

【図１０－１０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－１１】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－１２】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－１３】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図１０－１４】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各

50

種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図 10 - 16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

10

【図 10 - 21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【図 11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 1】第 1 パターン演出および第 2 パターン演出を示すタイミングチャートである。

【図 12 - 2】演出例を示す表示画面図である。

【図 12 - 3】演出例を示す表示画面図である。

【図 12 - 4】演出例を示す表示画面図である。

【図 12 - 5】演出例を示す表示画面図である。

【図 12 - 6】アイテム演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

20

【図 12 - 7】バトル演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 8】バトル演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 9】バトル演出処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 10】アイテム演出処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 11】アイテム演出内容決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 12 - 12】アイテム演出内容決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 12 - 13】アイテム演出内容決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 12 - 14】アイテム演出内容決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 13 - 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 13 - 2】設定示唆演出実行決定テーブルおよび設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0026】

(基本説明)

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

【0027】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

40

【0028】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある

50

図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入でき

10

20

30

40

50

る開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0038】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0039】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図3参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0040】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド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、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド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、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0041】

大入賞口に遊技球が進入したときには、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。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

普通図柄表示器20の下方には、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、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0046】

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

【0047】

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が設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。当該枠ランプ9bは、図示するように、左側下部分の左下ラン

10

20

30

40

50

ランプ 9 b L 1 と左側上部分の左上ランプ 9 b L 2 と、右側下部分の右下ランプ 9 b R 1 と右側上部分の右上ランプ 9 b R 2 とがある。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。また、スピーカ 8 L、8 R 部分には、それぞれに対応してスピーカランプ 9 e L、9 e R が設けられている。遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置には表示装置下ランプ 9 f が設けられており、表示装置下ランプ 9 f は、図示するように、左側表示装置下ランプ 9 f L と右側表示装置下ランプ 9 f R とがある。また、遊技領域の左下方 3 箇所に設けられた一般入賞口 10 の近傍には一般入賞口近傍ランプ 9 g が設けられている。

【0048】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g は、LED を含んで構成されている。

【0049】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0050】

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

【0051】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 3 参照）により検出される。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

【0055】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED

10

20

30

40

50

表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 5 6 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

10

【 0 0 5 7 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回転可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【 0 0 5 8 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

20

【 0 0 5 9 】

（遊技の進行の概略）

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

30

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

40

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

50

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29.5秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 6 7 】

20

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【 0 0 6 8 】

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

30

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

40

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率

50

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

（演出の進行など）

【 0 0 7 8 】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当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については可変表示が継続してい

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【 0 0 8 1 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 8 2 】

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

10

【 0 0 8 3 】

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

20

【 0 0 8 4 】

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

30

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

40

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

【 0 0 8 7 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 8 8 】

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

10

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

（基板構成）

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、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

20

【 0 0 9 1 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（A C）を直流（D C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

30

【 0 0 9 2 】

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 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 9 3 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

40

【 0 0 9 4 】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

50

【 0 0 9 5 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 6 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 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）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【 0 0 9 7 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 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（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 0 0 9 8 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

【 0 0 9 9 】

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

30

【 0 1 0 0 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 1 2 2 と

50

、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

10

【 0 1 0 6 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 0 7 】

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

20

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

30

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

40

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

50

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【0115】

(主基板 11 の主要な動作)

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0116】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0117】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0118】

復旧条件が成立した場合には (ステップ S3 ; Yes)、復旧処理 (ステップ S4) を実行した後に、設定確認処理 (ステップ S5) を実行する。ステップ S4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0119】

復旧条件が成立しなかった場合には (ステップ S3 ; No)、初期化处理 (ステップ S6) を実行した後に、設定変更処理 (ステップ S7) を実行する。ステップ S6 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0120】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0121】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、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、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【 0 1 2 5 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 2 6 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

30

【 0 1 2 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

40

【 0 1 2 8 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに

50

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。

【 0 1 2 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 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 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

【 0 1 3 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。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（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

20

【 0 1 3 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 3 2 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【 0 1 3 3 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、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 S 1 0 1）。

40

【 0 1 3 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマン

50

ド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 1 4 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、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。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、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

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 8 】

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

10

【 0 1 4 9 】

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

20

【 0 1 5 0 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【 0 1 5 1 】

表示結果判定テーブルにおいては、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判定値が、「大当り」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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

40

【 0 1 5 2 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「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を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「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を同一確率としても

50

よい。

【 0 1 5 3 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【 0 1 5 4 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【 0 1 5 5 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 5 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 5 7 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 5 8 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 5 9 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい

10

20

30

40

50

。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

20

【0160】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

30

【0161】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 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 120 が起動して、図 8 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 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【0162】

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

【0163】

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

50

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

10

【 0 1 6 4 】

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

20

【 0 1 6 5 】

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

30

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 1 6 1) 。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

40

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値

50

）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更

10

20

30

40

50

新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

10

20

30

40

50

ない。

【 0 1 8 2 】

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

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

（特徴部 0 4 2 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K における遊技機につき、図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 2 1 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【 0 1 8 5 】

図 1 0 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、詳しくは後述するが、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

【 0 1 8 6 】

図 1 0 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 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 1 0 - 2 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1；Y e s）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 1 8 7 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、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

10

20

30

40

50

れたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS004）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ042AKS005）。例えば、ステップ042AKS005では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ042AKS006）、特別図柄停止処理を終了する。

【0188】

ステップ042AKS001にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS001；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS007）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS007；No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS008）。例えば、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0189】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS009）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS010）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ042AKS011）。

【0190】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS007；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ042AKS012）。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ042AKS013）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0191】

図10-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114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10-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS021）。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに伴ってオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ042AKS021；Yes）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ042AKS022）。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して

10

20

30

40

50

予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 2 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0192】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中であればステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; Y e s)、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算するなどして更新した後（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; N o）、大当り開始時フラグをクリアするとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 4）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 5）、R A M 1 0 2 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6）、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変 1」と「確変 2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【0193】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中であれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; Y e s）、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 1 0 - 2 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図 6 のステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【0194】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; N o）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【0195】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0196】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9）。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を 1 加算するなどして更新するとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 0）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に

10

20

30

40

50

対応した値である“ 5 ”に更新してから（ステップ042AKS031）、大入賞口開放前処理を終了する。

【0197】

図10-4は、大当り開放中処理として、図6のステップS115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10-4に示す大当り開放中処理において、CPU103は、まず、例えばカウントスイッチ23がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ042AKS041）。ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ042AKS041; No）、ステップ042AKS044の処理へと進む。

【0198】

これに対して、ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ042AKS041; Yes）、CPU103は、入賞個数カウント値を1加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信する設定を行う（ステップ042AKS042）。そして、CPU103は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば10個）になっているか否かを判定する（ステップ042AKS043）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ042AKS043; No）、遊技制御プロセスタイマ値を1減算して更新した後（ステップ042AKS044）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が29.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したか否かを判定する（ステップ042AKS045）。このとき、29.5秒間が経過していなければ（ステップ042AKS045; No）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【0199】

ステップ042AKS043にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ042AKS043; Yes）、ステップ042AKS045にて大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したと判別された場合（ステップ042AKS043; Yes）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ042AKS046）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ042AKS047）。

【0200】

ステップ042AKS047の処理を実行した後は、演出制御基板12に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ042AKS048）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“ 6 ”に更新してから（ステップ042AKS049）、大当り開放中処理を終了する。

【0201】

このように、図10-2に示す特別図柄停止処理、図10-3に示す大当り開放前処理、図10-4に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【0202】

図10-5は、各種表示処理として、図9のステップS176の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図10-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当り開放後処理において、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したと判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当り中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。
【0203】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0204】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0205】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

【 0 2 0 6 】

$n = 1$ であると判定した場合（ステップ042AKS053；Yes）、演出制御用CPU120は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ042AKS054）。一方、 $n = 1$ であると判定した場合（ステップ042AKS053；No）、演出制御用CPU120は、第 $n - 1$ Rに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 $n - 1$ Rの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS055）。ステップ042AKS055の処理では、例えば、 $n = 2$ の場合、第1ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第1ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ042AKS055の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。

10

【 0 2 0 7 】

ステップ042AKS054またはステップ042AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS056）。なお、当該ステップ042AKS056の処理では、第 n Rを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS056；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。

20

【 0 2 0 8 】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第 n Rを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ042AKS056；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する（ステップ042AKS057）。なお、獲得出玉数のカウント値はRAM122の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ042AKS057の処理や後述するステップ042AKS063の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ042AKS057の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ042AKS058）。なお、ステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ9cの発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【 0 2 0 9 】

ステップ042AKS058の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ042AKS053と同様に、 $n = 1$ であるか否かを、すなわち第1ラウンド（第1R）であるか否かを判定する（ステップ042AKS059）。 $n = 1$ であれば、すなわち第1ラウンドであれば（ステップ042AKS059；Yes）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n = 1$ であれば、すなわち第1ラウンドでなければ（ステップ042AKS059；No）、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ042AKS060）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、ステッ

50

ブ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図 1 0 - 1 2 (a - 2 3) に示すようにカウントアップする表示 (獲得数が増加することの報知表示) を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 1 0 】

図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 において第 n R を開始してから所定期間が経過したと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 ; Y e s) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n R の大当たり中演出の動作制御を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1) 。 n = 1 の場合、すなわち第 1 ラウンドである場合、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて獲得数が「 1 5 」加算されていることから、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、図 1 0 - 1 1 (a - 2 0) に示すようにカウントアップする表示 (獲得数が増加することの報知表示) を行ってから図 1 0 - 1 1 (a - 2 1) に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の (特定表示としての) 獲得数表示 (「 0 0 1 5 」の表示) を行う (連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「 1 5 」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい) 。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「 0 」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図 1 0 - 1 1 (a - 2 2) に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示 (「 0 0 0 0 」の表示) を行う (連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい) 。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示 (所定表示) としては「 0 0 0 0 」の他、例えば「 - - - - 」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L 、 8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9 c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ 9 を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 1 1 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2) 。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口へ入賞があった場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; Y e s) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 1 5 」加算し (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 3) 、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示 (獲得数が増加することの報知表示) を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 4) 。

【 0 2 1 2 】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第nRのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第n+1Rが開始した場合、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、nを「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、n=1、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にてn=2となる。なお、n=2であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第n-1Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第nRである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

10

【0213】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、nを1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

20

【0214】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図10-6～図10-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当たり）である場合について示している。

【0215】

図10-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図10-7～図10-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-6および図10-7（a-1）に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図10-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図10-7（c-1）に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

30

【0216】

大当たりとなると、図10-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図10-5のステップ042AKS054）。なお、図10-6に示す大当たりから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図10-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図10-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図10-7（a-2）に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

40

50

【 0 2 1 7 】

具体的に、右打ち演出では、図 1 0 - 7 (a - 3) ~ 図 1 0 - 1 0 (a - 1 9) に示すように、画像表示装置 5 において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ 9 の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図 1 0 - 7 (c - 3) に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ 9 g がまず点灯し、続いて図 1 0 - 7 (c - 4) に示すように左側下部分の枠ランプ 9 である左下ランプ 9 b L 1 が点灯する。続いて図 1 0 - 7 (c - 5) に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、左側表示装置下ランプ 9 f L が点灯し、その後図 1 0 - 7 (c - 6) に示すように左側上部分の枠ランプ 9 である左上ランプ 9 b L 2 が点灯し、図 1 0 - 8 (c - 7) に示すようにスピーカ 8 L 部分に対応するスピーカランプ 9 e L が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。なお、図 1 0 - 8 (b - 7) に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図 1 0 - 8 (b - 7) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

10

【 0 2 1 8 】

次に、図 1 0 - 8 (c - 8) に示すように、遊技盤 2 の中央上部分に設けられた可動体 3 2 に対応する可動体ランプ 9 d が点灯し、図 1 0 - 8 (c - 9) に示すように、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置のメインランプ 9 が点灯することで、パチンコ遊技機 1 の中央上部分に設けられた演出効果ランプ 9 が点灯する。

20

【 0 2 1 9 】

次に、図 1 0 - 8 (c - 1 0) に示すようにスピーカ 8 R 部分に対応するスピーカランプ 9 e R が点灯し、その後図 1 0 - 8 (c - 1 1) に示すように、右側上部分の枠ランプ 9 である右上ランプ 9 b R 2 が点灯し、図 1 0 - 8 (c - 1 2) に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、右側表示装置下ランプ 9 f R が点灯する。続いて図 1 0 - 9 (c - 1 3) に示すように右側下部分の枠ランプ 9 である右下ランプ 9 b R 1 が点灯し、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。これにより、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯することで、演出効果ランプ 9 において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

30

【 0 2 2 0 】

演出効果ランプ 9 における右打ち演出が終了した後は、図 1 0 - 9 (c - 1 5) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる。なお、図 1 0 - 9 (a - 1 5) に示すように、画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

40

【 0 2 2 1 】

次に、図 1 0 - 6 に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第 1 R が開始され、図 1 0 - 1 0 (b - 1 6) に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図 1 0 - 1 0 (a - 1 6) に示すように画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図 1 0 - 1 0 (c - 1 6) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 は消灯したままである（図 1 0 - 1 0 (a - 1 9) および (c - 1 9) まで同様である）。全ての演出効果ランプ 9 を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標の

50

いずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図 10 - 10 (b - 16) に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図 10 - 7 (c - 3) ~ 図 10 - 9 (c - 13) に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい (点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい) 。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 10 - 9 (c - 15) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【 0 2 2 2 】

そして、図 10 - 10 (b - 17) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始され、図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出され、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前 (大入賞口が開放状態となる前) に右打ち演出が行われることで発射された遊技球 (早打ちされた遊技球) についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 12 の側では、図 10 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理により、図 10 - 10 (b - 18) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 10 - 10 (c - 18) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 10 - 10 (b - 18) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 23 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 2 3 】

図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 10 - 10 (b - 17) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 10 - 10 (a - 19) 、 (b - 19) および (c - 19) に示すように所定期間が経過すると、図 10 - 6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図 10 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理が実行される。

【 0 2 2 4 】

具体的に、図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図 10 - 11 (a - 20) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、図 10 - 11 (a - 20) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中 」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「 B O U N U S 中 」の表示については、図示は省略しているが (後述する図 10 - 20 も同様) 、図 10 - 21 に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図 10 - 21 (A - 1) に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図 10 - 21 (A - 2) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「 7 」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「 B O U N U S 中 」の表示

10

20

30

40

50

のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図10-21(A-3)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BOUNUS中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図10-21(A-4)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BOUNUS中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図10-21(A-5)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「BOUNUS中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図10-21(A-6)に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BOUNUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図10-21(A-2)へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「BOUNUS中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

10

【0225】

なお、大当り中演出では、図10-11(c-20)に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図10-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

20

【0226】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出(第1R中演出)として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

30

【0227】

次に、時間が経過して、図10-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図10-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担

40

50

保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【 0 2 2 8 】

第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図 1 0 - 1 2 (b - 2 4) に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図 1 0 - 6 に示す第 2 R が開始されるまでの期間、図 1 0 - 1 2 (b - 2 5) に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第 2 R の所定期間が経過するまで ($n = 2$ となってから所定期間が経過するまで) は、図 1 0 - 1 2 (a - 2 5) に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ (獲得数表示については入賞に応じて更新表示される)、図 1 0 - 1 2 (c - 2 5) に示すように演出効果ランプ 9 が大当り中演出に対応して点灯する。

10

【 0 2 2 9 】

なお、第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、1 1 個目の遊技球が 1 0 個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図 1 0 - 1 2 (a - 2 3) に示すようにカウントアップ表示が行われ、「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われればよい。この場合、1 0 個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図 1 0 - 1 2 (b - 2 5) に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第 2 R に対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第 1 R においてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第 1 ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第 2 ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音 (オーバー入賞音) であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「 1 0 」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ 9 c についても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

20

【 0 2 3 0 】

そして、第 2 ラウンドに対応して図 1 0 - 6 に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図 1 0 - 1 3 (b - 2 6) に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 5 にて Y e s と判定され、すなわち第 $n + 1$ R の開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、0 4 2 A K S 0 6 6 の処理が実行されることで $n = 2$ となる。この段階では、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理が実行されるため、図 1 0 - 1 3 (a - 2 6) や (c - 2 6) に示すように、第 1 R に対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる (図 1 0 - 6 も参照)。

30

【 0 2 3 1 】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図 1 0 - 1 3 (b - 2 7) に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第 1 R のときとは異なり、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理にて、図 1 0 - 1 3 (a - 2 7) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 1 0 - 1 3 (a - 2 8) に示すように「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図 1 0 - 1 3 (b - 2 7) に示すように入賞音出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ 9 の点灯に加えて、図 1 0 - 1 3 (c - 2 7) に示すようにアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、第 1 R 以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第 2 R の所定期間が経過すると、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理が実行されるため、図 1 0 - 1 4 (a - 3 0) に示すように、第 2 ラウンドであることを示す「 2 R 」のラウンド数表示が行われ、第 2 R に対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第 1 ラウンドである「 1 R 」のラウンド数表示のうち「 1 」の数字が「 2 」に変更される。すな

40

50

わち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当たり中演出を実行する（演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当たり中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

10

【0232】

一方で、図10-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図10-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図10-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図10-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

20

【0233】

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時（第1Rに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性（2球目が入賞する可能性）があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0234】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

40

【0235】

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図10-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の

50

低下を防止することができる。

【 0 2 3 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「 0 0 0 0 」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 3 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

10

【 0 2 3 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板 1 1 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 3 9 】

また、パチンコ遊技機 1 は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第 1 経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ 2 3 によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 2 3 によって検出されるまでの時間が、所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 2 3 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【 0 2 4 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 6 に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図 1 0 - 7 (a - 3) に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 4 1 】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 1 1 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 4 2 】

また、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

40

【 0 2 4 3 】

また、例えば最終ラウンドにおいて 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、 1 1 個目の遊技球が図 1 0 - 1 5 に示すように、特別可変入賞球装置 7（より具体的には大入賞扉とガラス

50

扉枠 3 a との間) に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第 1 R の開始時(第 1 R に対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用 CPU 120 は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0244】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0245】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 10 - 10 (b - 18) に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図 10 - 10 (c - 18) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。また、図 10 - 12 (b - 23) に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図 10 - 12 (c - 23) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

20

【0246】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 10 - 5 のステップ 042 AKS058 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光(ステップ 042 AKS064 も同様)を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0247】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 10 - 10 (b - 18) に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図 10 - 12 (b - 23) に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

【0248】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図 10 - 5 のステップ 042 AKS061 の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

40

【0249】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図 10 - 14 (a - 31) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図 10 - 14 (a - 30) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表

50

示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0250】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

10

【0251】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

20

【0252】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

30

【0253】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0254】

40

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0255】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

50

【 0 2 5 6 】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当りを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

【 0 2 5 7 】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図10-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図10-16(b-16A))において図10-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【 0 2 5 8 】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図10-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

【 0 2 5 9 】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【 0 2 6 0 】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図10-18は、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図10-5と同様の部分については説明を省略する。

【 0 2 6 1 】

図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS056にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS056; No)、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS081)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS081; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する(ステップ0

10

20

30

40

50

4 2 A K S 0 8 2)。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; N o)、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

【 0 2 6 2 】

また、図 1 0 - 1 8 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; N o)、さらに一般入賞口 1 0 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞があった場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; Y e s)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 3 」加算し (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3)、獲得数を更新表示する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5)。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示 (獲得数が増加することの報知表示) を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; N o)、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 5 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

【 0 2 6 3 】

続いて一般入賞口 1 0 への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図 1 0 - 1 9 および図 1 0 - 2 0 を参照して説明する。図 1 0 - 1 9 および図 1 0 - 2 0 は、画像表示装置 5 における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図 1 0 - 1 9 に示す (a - 1 6)、(b - 1 6)、(c - 1 6)、(a - 1 7)、(b - 1 7)、(c - 1 7) は、図 1 0 - 1 0 に示す (a - 1 6)、(b - 1 6)、(c - 1 6)、(a - 1 7)、(b - 1 7)、(c - 1 7) と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、図 1 0 - 1 9 (a - 1 8 A)、(b - 1 8 A)、(c - 1 8 A) に示す状態に移行する。そして、図 1 0 - 1 9 (b - 1 8 A) に示すように遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞した後、または図 1 0 - 1 9 (b - 1 7) に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口 1 0 にも入賞せずに時間が経過し、図 1 0 - 1 9 (a - 1 9 A)、(b - 1 9 A) および (c - 1 9 A) に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞した場合には、図 1 0 - 2 0 (a - 2 0 A)、(b - 2 0 A)、(c - 2 0 A) に示す状態に移行し、図 1 0 - 2 0 (a - 2 0 A) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、図 1 0 - 2 0 (a - 2 0 A) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図 1 0 - 2 0 (c - 2 0 A) に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する。そして、図 1 0 - 2 0 (a - 2 1 A) に示すように、獲得数表示として「 0 0 0 3 」が表示される。

【 0 2 6 4 】

一方、遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞することなく所定期間が経過した場合、図 1 0 - 2 0 (a - 2 2 A) に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「 0 0 0 0 」が表示される。なお、1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 5 】

このように、第 1 ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口 1 0 への入賞に対応して、獲得数表示として「 0 0 0 3 」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口 1 0 にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「 0 0 0 0 」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【 0 2 6 6 】

(特徴部 0 4 2 A K に係る手段の説明)

10

(1) 特徴部 0 4 2 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

20

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば獲得数表示を行うなど) 、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し (例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど) 、

30

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ことを特徴とする。

【 0 2 6 7 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 6 8 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する (例えば「 0 0 0 0 」を表示するところなく「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

40

ようにしてもよい。

【 0 2 6 9 】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 7 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示

50

として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、
ようにしてもよい。

【0271】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0272】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、

ようにしてもよい。

【0273】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0274】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第１状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第１経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第２状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第２経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ２３など）と、を含み、

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されているなど）、

ようにしてもよい。

【0275】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0276】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0277】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0278】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が

10

20

30

40

50

完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、
ようにしてもよい。

【0279】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0280】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0281】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0282】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し(例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど)、

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0283】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0284】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど)、

【0285】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

(特徴部043AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。

(1) 特徴部043AKに係る遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、

ことを特徴とする。

【０２８７】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２８８】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【０２８９】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、
音出力手段 (例えばスピーカ 8 L、8 R など) をさらに備え、
前記音出力手段は、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、
前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する (例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど)、
ようにしてもよい。

10

【 0 2 9 1 】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 2 】

(特徴部 0 4 4 A K に係る手段の説明)

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 4 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 4 4 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

20

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば獲得数表示を行うなど)、

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり (例えばラウンド数表示を行うなど)、

30

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し (例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該 2 回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し (例えば第 2 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど)、

40

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

【 0 2 9 3 】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感

50

を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【 0 2 9 4 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し (例えば第 2 ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図 1 0 - 1 4 (a - 3 1) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど)、

10

前記 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する (例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図 1 0 - 1 4 (a - 3 0) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど)、

ようにしてもよい。

20

【 0 2 9 5 】

この構成によれば、2 回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【 0 2 9 6 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態となった後、再度前記第 1 状態となるまでに終了する (例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第 2 R に対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど)、

30

ようにしてもよい。

【 0 2 9 7 】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【 0 2 9 8 】

(特徴部 0 4 5 A K に係る手段の説明)

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 5 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 4 5 A K に係る遊技機は、

40

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化するラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

50

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

複数の発光手段（例えば演出効果ランプ 9 など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図 10 - 10（c - 18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図 10 - 11（c - 20）や（c - 21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行うなど）、

ことを特徴とする。

【0299】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0300】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第 1 状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図 10 - 7（c - 3）～図 10 - 9（c - 13）に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図 10 - 11（c - 20）や（c - 21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9c の点灯後は、図 10 - 9（c - 15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0301】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0302】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

ようにしてもよい。

【0303】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0304】

(4) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0305】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0306】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり(例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど)、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる(例えば図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0307】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り

10

20

30

40

50

上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0308】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、
遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段(例えば一般入賞口10など)をさらに備え、
前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり(例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う(例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示としての「0003」の表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0309】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0310】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ(例えば特別可変入賞球装置7が右側の遊技領域に設けられているなど)、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第1画像(例えば大当りを構成する飾り図柄などを)を表示可能であり、

前記第1画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され(例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど)、

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する(例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0311】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【0312】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、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。

【0313】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0314】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 5 】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可变入賞手段（例えば特別可变入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可变入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

10

前記表示手段は、

前記可变入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可变入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

20

前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行い（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、

さらに、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出（例えば、タイトル変化演出、期待度表示演出、カットイン演出、ボタン変化演出）を実行可能であり、

30

前記特別演出には、特別画像（例えば、アイテム画像）を表示し、当該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンとを含み（例えば、図 12 - 1 に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第 1 パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第 2 パターンとを含む）、

前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図 12 - 6 に示すように、アイテム有りの第 1 パターンの方が、アイテム無しの第 2 パターンよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い）遊技機が挙げられる。ことを特徴としている。

40

【 0 3 1 6 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 7 】

つまり、可变入賞手段が第 2 状態から第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特定表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できるとともに、特別画像が表示され、当該特別画像の態様が変化した後に特別演

50

出が実行される第 1 パターンと、特別画像が表示されることなく特別演出が実行される第 2 パターンと、のいずれのパターンで特別演出が実行されるかによって有利状態に制御される期待度が変化するので、特別画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【 0 3 1 8 】

また、大当り遊技中に特定演出を実行するようにしてもよい。この場合、大当り中において保留記憶内に大当りがあることを示す特定演出を実行してもよい。そうすることで大当り中の遊技用価値の付与数だけでなく、次の大当りに対しても注目することができ興趣が向上する。

【 0 3 1 9 】

また、付与量表示は大当り中だけではなく、確変中等においても実行してもよい。例えば、電チューに入賞した場合や、小当り当選時において入賞した場合に表示してもよい。この場合、所定演出の内容として、電チューが開放する旨や小当りとなる旨を報知するようにしてもよい。そうすることでより一層遊技の興趣が向上する。

【 0 3 2 0 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

画像を用いた演出（例えば、アイテム演出、予告演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出（例えば、タイトル変化演出、期待度表示演出、カットイン演出、ボタン変化演出）を実行可能であり、

前記特別演出には、特別画像（例えば、アイテム画像）を表示し、当該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンとを含み（例えば、図 12 - 1 に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第 1 パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第 2 パターンとを含む）、

前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図 12 - 6 に示すように、アイテム有りの第 1 パターンの方が、アイテム無しの第 2 パターンよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 0 3 2 1 】

（他の形態例）

【 0 3 2 2 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 3 2 3 】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 11 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 3 2 4 】

図 11 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S902）。初期設定に

10

20

30

40

50

は、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０３２５】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ９０３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ９０３；Ｙｅｓ）、初期化处理（ステップＳ９０８）を実行する。初期化处理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

【０３２６】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９０９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０３２７】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ９０３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ９０４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ９０４；Ｎｏ）、初期化处理（ステップＳ８）を実行する。

20

30

【０３２８】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ９０４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ９０５）。ステップＳ９０５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０３２９】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ９０５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップＳ９０８）を実行する。

40

【０３３０】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ９０５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０３３１】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板

50

12に送信する(ステップS907)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0332】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS9010)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS9011)、割込みを許可する(ステップS9012)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0333】

(特徴部175F~180Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部175F~180Fについて説明する。特徴部175F~180Fは、画像表示装置5に表示される画像を用いた演出を実行することに特徴がある。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上に画像を用いた様々な演出を実行する。画像を用いた演出では、例えば箱の態様を示すアイテム画像を用いた演出が実行される。箱の態様で示されるアイテム画像には、通常態様としての白色の箱で示される白アイテム画像と、白アイテム画像よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い赤色の箱で示される赤アイテム画像とが設けられている。なお、アイテム画像には、その他の種類の表示態様があってもよい。

【0334】

アイテム画像を用いたアイテム演出には、新たに白アイテム画像を表示するアイテム追加演出と、表示中の白アイテム画像を赤アイテム画像に変更するアイテム変更演出とが含まれる。アイテム演出は、可変表示中のスーパーリーチとなるタイミングよりも前のタイミングで実行される。可変表示中は、リーチ態様となることによりノーマルリーチとなることがある。ノーマルリーチは、大当り期待度のあまり高くないリーチであり、可変表示開始からノーマルリーチ終了までにかけての期間にアイテム画像を用いた演出が実行される。その後、大当り期待度の高いスーパーリーチへと発展することがある。

【0335】

スーパーリーチにおいては、複数のタイミングで予告演出が実行される。予告演出は、複数種類の態様が設けられている。所定のタイミングで実行される予告演出の態様により、大当り遊技状態に制御されることが示唆される。アイテム画像は、予告演出が実行されることを示唆する画像である。アイテム画像としての箱が開放することにより、中から予告演出に対応した画像が出現する。予告演出は、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化して予告演出を実行する第1パターン演出と、アイテム画像を表示することなく予告演出を実行する第2パターン演出とのいずれかにより実行される。以下、画像を用いた演出について詳細に説明する。

【0336】

図12-1は、第1パターン演出および第2パターン演出を示すタイミングチャートである。第1パターン演出は、アイテム演出が実行されるパターンである。第2パターン演出は、アイテム演出が実行されないパターンである。図12-1に示すように、飾り図柄の可変表示が開始されたから終了するまでに、ノーマルリーチとなり、その後スーパーリーチへと発展する演出が実行されることがある。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 7 】

第 1 パターン演出では、ノーマルリーチとなる前に初回ゲット演出が実行される。初回ゲット演出は、最初にプレゼント画像が表示される演出である。初回ゲット演出では、白アイテム画像が 1 つ表示される場合や、白アイテム画像が 2 つ表示される場合等がある。また、初回ゲット演出では白アイテム画像よりも大当たり期待度の高い赤アイテム画像が表示されることもある。なお、初回ゲット演出で表示されるアイテム画像は、白アイテム画像と赤アイテム画像とが 1 つずつ表示される等、様々な種類が設けられるようにしてもよい。

【 0 3 3 8 】

第 1 パターン演出では、初回ゲット演出の後に飾り図柄の可変表示がノーマルリーチとなっているときにゾーン突入演出が実行される。ここで、ゾーン演出突入演出とは、これからアイテム画像を追加するアイテム追加演出やアイテム画像を変更するアイテム変更演出が実行されることを煽る演出として実行される演出である。具体的には、画面上で「ゾーン突入」と表示されることにより、以降にアイテム演出が実行されることを煽る。なお、ゾーン突入演出には、その後にアイテム画像の追加・変更演出が実行されないガセパターンを設けるようにしてもよい。

10

【 0 3 3 9 】

ゾーン突入演出の後は、ノーマルリーチの期間にアイテム画像の追加・変更演出が 5 回実行される。なお、アイテム画像の追加・変更演出の実行タイミングにおいてアイテム画像が追加も変更もされない演出が実行されることがある。このような場合は、アイテム画像の追加・変更演出が実行されるタイミングでその後もアイテム画像の追加・変更演出が実行されることを示唆する継続示唆演出が実行される。なお、アイテム画像の追加・変更演出が 5 回実行される例を説明しているが、アイテム画像の追加・変更演出は、5 回以上実行されるようにしてもよいし、5 回未満の回数で実行されるようにしてもよい。そして、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展したときには、スーパーリーチ中に様々な予告演出が実行される。

20

【 0 3 4 0 】

本実施の形態では、スーパーリーチ中に味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると大当たり表示結果が導出され、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するとはずれ表示結果が導出される演出である。このようなバトル演出の最中に様々な予告演出が実行される。第 1 パターン演出では、図 1 2 - 1 に示すように、タイトル変化演出、期待度表示演出、タイトル変化演出、カットイン演出、ボタン変化演出という予告演出が実行される。タイトル変化演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うことを示すタイトルの表示の色が期待度の高い色へと変化する演出である。タイトル変化演出は、バトル演出の開始時とバトル演出の途中の期間とで実行されることがある。

30

【 0 3 4 1 】

期待度表示演出は、今回のバトル演出において味方キャラクタが勝利する期待度を文字により示す演出である。味方キャラクタが勝利する期待度により異なる文字が表示される。カットイン演出は、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、画面上で味方キャラクタを表す画像がカットイン表示される演出である。このカットインされる画像が、味方が勝利する期待度により複数種類設けられている。ボタン変化演出は、バトル演出の結果が出る最終の煽り時に実行される演出である。ボタン変化演出では、通常のボタン操作を促す操作促進画像が味方が勝利する期待度の高い操作促進画像に変化することがある。

40

【 0 3 4 2 】

第 1 パターン演出では、各予告演出が実行される前に表示されているアイテム画像の態様が閉じた箱から開放された箱へと変化する。その後、アイテム箱が開放された中から各予告演出が実行されることを示す画像が表示される。なお、アイテム画像が開放されたときに表示される画像は、予告演出が実行されることを示す画像ではなく、予告演出自体の内容を示す画像であってもよい。また、アイテム画像が開放されたときに表示される画像

50

は、所定期間画面上に表示されるようにし、同じ期間に複数個表示されるようにしてもよく、予告演出が実行されることに伴って表示が1つずつ消えるようにしてもよい。

【0343】

次に、第2パターン演出について説明する。第2パターン演出では、アイテム演出が実行されないパターンの演出が実行される。図12-1に示すように、第2パターン演出では、初回ゲット演出やゾーン突入演出、アイテム画像の追加・変更演出が何ら実行されることがない。スーパーリーチ中においては、第1パターン演出と同様に各種の予告演出が実行される。しかし、第2パターンでは、第1パターン演出よりも実行される予告の種類が少ないことがある。図12-1に示すように、第2パターン演出では第1パターン演出と比べ期待度表示演出が実行されず予告演出の数が1つ少なくなっている。

10

【0344】

なお、アイテム演出は、ノーマルリーチ中に実行される場合を説明したが、ノーマルリーチ中以外の期間で実行されるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ中の期間で実行されてもよいし、リーチとなる前の期間で実行されるようにしてもよい。また、擬似連が実行される場合に、擬似連が実行される期間中にアイテム演出が実行されるようにしてもよい。例えば、擬似連期間中にアイテム演出が実行される場合には、擬似連の仮停止のタイミングでアイテム画像の追加・変更演出が実行されるようにしてもよい。

【0345】

次に、アイテム演出の具体的な演出例について説明する。図12-2は、変動開始時から図柄停止時における演出例を示す表示画面図である。演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示する画像を制御する処理を実行する。図12-2(A)に示すように、変動開始時には、飾り図柄が下向きの矢印で示すように可変表示を開始する。画面上の左下には現在の可変表示に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、その右側の領域には未だ実行されていない可変表示に対応する保留表示が表示される。

20

【0346】

その後、図12-2(B)に示すように、初回ゲット演出が実行される。初回ゲット演出として、白アイテム画像と「GET!」の文字とから成る初回画像が画面の中央に表示される。現在の可変表示を示す画像が画面上の左上に小さく縮小した小図柄態様で表示される。その後、図12-2(C)に示すように、画面上の左下に追加された白アイテム画像175F002が表示される。そして、「5」の図柄でリーチ状態となった後に、図12-2(D)に示すように画面中央で「ゾーン突入」の文字が表示され、ゾーン演出が開始される。なお、リーチ状態となる際の画面は省略するが、画面中央で「5」図柄が2つ揃うリーチ状態となる演出が実行されるノーマルリーチ演出が実行される。

30

【0347】

図12-2(D)の後、図12-2(E)に示すように、画面中央で「CHANGE!」の文字とともに斜線で示す赤色のアイテム画像が表示されるアイテム変更演出が実行される。図12-2(E)に示す赤色のアイテム画像が画面左下の白アイテム画像175FS002に作用するアイテム変更演出が実行される。そして、このアイテム変更演出により、図12-2(F)に示すように、白アイテム画像175F002が赤アイテム画像175F003に変更され、この状態で待機される。

40

【0348】

その後、図12-2(E)に示すように、赤アイテム画像175F003が開放する演出が実行され、アイテム画像の中から期待度表示演出として「激熱」の文字が表示される。このように、アイテム画像が開放されることにより、何らかの予告演出が実行される。そして、今回実行される可変表示では、図12-2(H)に示すように、図柄停止時に「555」の図柄が揃い大当たり表示結果となる。

【0349】

次に、アイテム画像追加・変更演出の具体例について説明する。図12-3は、初回ゲット時にアイテム画像が1つ追加される場合の演出例を示す表示画面図である。図12-3(A)に示すように、初回ゲット時にアイテム画像が1つ追加される場合には、「GE

50

T！」の文字とアイテム画像とが画面の中央に表示される。その後、図12-3(B)に示すように、白アイテム画像175FS002が画面上の左下で待機して表示される。

【0350】

図12-3(B)の状態からアイテム追加演出が実行される場合には、図12-3(C)に示すように、画面中央に「GET！」の文字とともに白色のアイテム画像が1つ追加されるアイテム追加演出が実行されることがある。その後、図12-3(D)に示すように、追加された白アイテム画像175F002を含め、画面上の下方に全部で2つの白アイテム画像175F002が表示される。複数アイテム画像が表示されている場合には、左側のアイテム画像から順に開放される。

【0351】

また、図12-3(B)の状態からアイテム変更演出が実行される場合には、図12-3(E)に示すように、画面中央に「CHANGE！」の文字とともに赤色のアイテム画像が表示されるアイテム変更演出が実行されることがある。画面中央の赤色のアイテム画像が、画面左下の白色のアイテム画像に作用する。これにより、図12-3(F)に示すように、白アイテム画像175F002が赤アイテム画像175FS003に変化して画面上の左下に1つ表示される。

【0352】

次に、別のアイテム画像追加・変更演出の具体例について説明する。図12-4は、初回ゲット時にアイテム画像が2つ追加される場合の演出例を示す表示画面図である。図12-4(A)に示すように、初回ゲット時にアイテム画像が2つ追加される場合には、「GET！」の文字と2つのアイテム画像が追加されたことを示す画像とが画面の中央に表示される。その後、図12-4(B)に示すように、白アイテム画像175FS002が画面上の左下で2つ待機して表示される。

【0353】

図12-4(B)の状態からアイテム追加演出が実行される場合には、図12-4(C)に示すように、画面中央に「GET！」の文字とともに白色のアイテム画像が2つ追加されるアイテム追加演出が実行されることがある。その後、図12-4(D)に示すように、追加された白アイテム画像175F002を含め、画面上の下方に全部で4つの白アイテム画像175F002が表示される。

【0354】

また、図12-4(B)の状態からアイテム変更演出が実行される場合には、図12-4(E)に示すように、画面中央に「CHANGE！」の文字とともに赤色のアイテム画像が表示されるアイテム変更演出が実行されることがある。画面中央の赤色のアイテム画像が、画面左下の右側の白色のアイテム画像に作用する。これにより、図12-4(F)に示すように、2つの白アイテム画像175F002のうち右側の白アイテム画像175F002が赤アイテム画像175FS003に変化する。そして、画面上の左下に1つの白アイテム画像175F002と、1つの赤アイテム画像175FS003が表示される。

【0355】

なお、アイテム変更演出は、複数アイテム画像が表示されている場合に、一番右側の白アイテム画像175FS002が赤アイテム画像175FS003に変更するようにすればよい。しかしながら、アイテム画像が複数表示されている場合に、いずれか1つのアイテム画像の表示態様が変化するようにしてもよい。また、アイテム画像が複数表示されている場合に、複数のアイテム画像の表示態様が全て変更されるパターンを設けてもよい。

【0356】

次に、スーパーリーチ中に実行される演出について説明する。図12-5は、スーパーリーチ中に実行されるバトル演出の演出例を示す表示画面図である。図12-5(A)～(E)は、アイテム画像が表示されている第1パターン演出の演出の流れを示している。また、8-5(F)～(H)は、アイテム画像が表示されていない第2パターン演出の演出の流れを示している。

【0357】

10

20

30

40

50

第 1 パターン演出について説明する。第 1 パターン演出では、図 1 2 - 5 (A) に示すように、白アイテム画像 1 7 5 F S 0 0 2 が画面上に 2 つ表示された状態でバトル演出が開始される。画面上の左上には、現在リーチ状態であることが小図柄により示されている。その後、図 1 2 - 5 (B) に示すように、2 つの白アイテム画像 1 7 5 F 0 0 2 のうち、左側のアイテム画像が開放され、箱の中から「タイトル変化」の文字が出現する演出が実行される。この演出により、その後にタイトル変化演出が実行されることが示唆される。

【 0 3 5 8 】

図 1 2 - 5 (C) は、タイトル変化演出が実行されている状態を示す図である。タイトルが表示される際に、通常白色の背景に「味方 V S 敵」の文字が表示されるものが、赤色の背景に「味方 V S 敵」の文字で表示されるものとなる。なお、文字の背景ではなく文字の色自体が白色から赤色に変化するようにしてもよい。このとき、白アイテム画像 1 7 5 F 0 0 1 0 0 2 がもう 1 つ残っているため、何らかの予告演出がその後実行されることが示唆されている。

【 0 3 5 9 】

その後、図 1 2 - 5 (D) に示すように、残りのアイテム画像が開放され、箱の中から「カットイン変化」の文字が出現する演出が実行される。この演出により、その後にカットイン変化演出が実行されることが示唆される。図 1 2 - 5 (E) は、カットイン変化演出が実行されている状態を示す図である。カットイン画像が表示される際に、通常白色の背景にキャラクタが表示されるものが、赤色の背景にキャラクタが表示されるものとなる。

【 0 3 6 0 】

次に、第 2 パターン演出について説明する。第 2 パターン演出では、図 1 2 - 5 (F) に示すように、アイテム画像が表示されることなくバトル演出が開始される。その後、アイテム画像による演出無しに図 1 2 - 5 (G) のタイトル変化演出が実行される。さらに、アイテム画像による演出無しに図 1 2 - 5 (H) のカットイン変化演出が実行される。

【 0 3 6 1 】

次に、上記で説明した一連の演出の各種決定の処理について説明する。図 1 2 - 6 は、アイテム演出パターン決定テーブルを示す説明図である。アイテム演出パターン決定テーブルは、アイテム演出パターンを決定するテーブルである。図 1 2 - 6 (A) が表示結果が大当たりとなるときに用いられる大当たり時アイテム演出パターン決定テーブル 1 7 8 F T 0 0 1 であり、図 1 2 - 6 (B) が表示結果がはずれとなるときに用いられるはずれ時アイテム演出パターン決定テーブル 1 7 8 F T 0 0 2 である。これらのテーブルは、R O M 1 2 1 に記憶されている。

【 0 3 6 2 】

図 1 2 - 6 (A) に示すように、大当たり時にはアイテム演出パターンとして、アイテム画像が表示される第 1 パターン演出に 6 0 % の割合で決定され、アイテム画像が表示されない第 2 パターン演出に 4 0 % の割合で決定される。また、図 1 2 - 6 (B) に示すように、はずれ時にはアイテム演出パターンとして、アイテム画像が表示される第 1 パターン演出に 4 0 % の割合で決定され、アイテム画像が表示されない第 2 パターン演出に 6 0 % の割合で決定される。なお、テーブルの割合は割振られた乱数値をパーセント表示したものである。

【 0 3 6 3 】

図 1 2 - 6 に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりも第 1 パターン演出に決定されやすい。つまり、大当たり時には、はずれ時よりもアイテム画像を表示するアイテム演出のパターンに決定されやすくなっている。言い換えれば、第 1 パターン演出が実行される場合は、第 2 パターン演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いということになる。

【 0 3 6 4 】

図 1 2 - 7 は、バトル演出パターン決定テーブルを示す説明図である。バトル演出パターン決定テーブルは、スーパーリーチ中に実行される各種予告演出の実行パターンを決定するためのテーブルである。図 1 2 - 7 (A) は、大当たり時かつアイテム画像が表示され

10

20

30

40

50

ていないときに用いられる大当たり時アイテム無しバトル演出パターン決定テーブル 1 7 9 F T 0 0 1 である。図 1 2 - 7 (B) は、大当たり時かつアイテム画像が表示されるときに用いられる大当たり時アイテム有りバトル演出パターン決定テーブル 1 7 9 F T 0 0 2 である。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 3 6 5 】

図 1 2 - 7 (A) に示すように、大当たり時アイテム無し演出パターン決定テーブルでは、バトル演出のパターンとして P T 1 - 0 ~ P T 1 - 1 0 のパターンが設けられている。大当たり時かつアイテム画像が表示されない場合には、図 1 2 - 7 (A) のテーブルを用いて複数のバトル演出パターンからいずれかのバトル演出パターンに決定される。

【 0 3 6 6 】

P T 1 - 0 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行されず青（通常）のカットインで表示され、ボタン画像が白（通常）で表示される、予告の合計の変化回数が 0 回であり、3 % の割合で決定されるパターンである。P T 1 - 1 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行されず青（通常）のカットインで表示され、ボタン画像が白（通常）で表示される、予告の合計の変化回数が 1 回であり、4 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 6 7 】

P T 1 - 2 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され緑のカットインで表示され、ボタン画像が白（通常）で表示される、予告の合計の変化回数が 2 回であり、6 % の割合で決定されるパターンである。P T 1 - 3 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され赤のカットインで表示され、ボタン画像が白（通常）で表示される、予告の合計の変化回数が 2 回であり、8 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 6 8 】

P T 1 - 4 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示としてチャンスの文字が表示され、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され緑のカットインで表示され、ボタン画像が白（通常）で表示される、予告の合計の変化回数が 3 回であり、1 0 % の割合で決定されるパターンである。P T 1 - 5 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され緑のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 3 回であり、1 2 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 6 9 】

P T 1 - 6 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、期待度表示がなく、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され赤のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 3 回であり、1 4 % の割合で決定されるパターンである。P T 1 - 7 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、期待度表示としてチャンスの文字が表示され、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され緑のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 4 回であり、1 6 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 7 0 】

P T 1 - 8 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行されず白（通常）のタイトルで表示され、期待度表示として激熱の文字が表示され、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され赤のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 4 回であり、17 % の割合で決定されるパターンである。P T 1 - 9 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示として激熱の文字が表示され、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され緑のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 5 回であり、4 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 7 1 】

10

P T 1 - 10 は、バトル演出の開始時にタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、期待度表示として激熱の文字が表示され、バトル演出の途中でタイトル変化演出が実行され赤のタイトルで表示され、カットイン変化演出が実行され赤のカットインで表示され、ボタン画像が赤で表示される、予告の合計の変化回数が 5 回であり、6 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 7 2 】

図 1 2 - 7 (B) に示すように、大当たり時アイテム有り演出パターン決定テーブルでは、バトル演出のパターンとして P T 2 - 1 ~ P T 2 - 10 のパターンが設けられている。大当たり時かつアイテム画像が表示される場合には、図 1 2 - 7 (B) のテーブルを用いて複数のバトル演出パターンからいずれかのバトル演出パターンに決定される。

20

【 0 3 7 3 】

P T 2 - 1 は、P T 1 - 1 と同じパターンの予告演出が実行され、4 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 2 は、P T 1 - 2 と同じパターンの予告演出が実行され、6 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 3 は、P T 1 - 3 と同じパターンの予告演出が実行され、8 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 4 は、P T 1 - 4 と同じパターンの予告演出が実行され、10 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 5 は、P T 1 - 5 と同じパターンの予告演出が実行され、12 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 6 は、P T 1 - 6 と同じパターンの予告演出が実行され、14 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 7 4 】

30

P T 2 - 7 は、ボタン演出においてスティックコントローラを示す画像が表示される以外は P T 1 - 7 と同じパターンの予告演出が実行され、16 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 8 は、ボタン演出においてスティックコントローラを示す画像が表示される以外は P T 1 - 8 と同じパターンの予告演出が実行され、17 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 9 は、ボタン演出においてスティックコントローラを示す画像が表示される以外は P T 1 - 9 と同じパターンの予告演出が実行され、6 % の割合で決定されるパターンである。P T 2 - 10 は、ボタン演出においてスティックコントローラを示す画像が表示される以外は P T 1 - 10 と同じパターンの予告演出が実行され、7 % の割合で決定されるパターンである。

【 0 3 7 5 】

40

図 1 2 - 7 に示すように大当たり時には、合計変化回数が多いバトル演出パターンに決定される割合が高くなっている。しかし、合計変化回数が 5 回に決定される割合は、低くなっている。これは、合計 5 回予告演出が変化するパターンは稀にしか起こらないパターンとして位置づけられているからである。また、タイトル変化演出は、同じバトル演出の中で開始時と途中で 2 回実行される可能性があるが、大当たり時には開始時よりも途中で実行される方が決定されやすくなっている。また、ボタン変化演出でスティックコントローラに変化する演出は、アイテム有りのときにしか決定されなくなっている。また、アイテム有りのときは合計変化回数が 0 回のパターンは実行されることがない。

【 0 3 7 6 】

図 1 2 - 8 は、バトル演出パターン決定テーブルを示す説明図である。バトル演出パタ

50

ーン決定テーブルは、スーパーリーチ中に実行される各種予告演出の実行パターンを決定するためのテーブルである。図12-8(A)ははずれ時かつアイテム画像が表示されていないときに用いられるはずれ時アイテム無しバトル演出パターン決定テーブル179FT003である。図12-8(B)は、はずれ時かつアイテム画像が表示されるときに用いられるはずれ時アイテム有りバトル演出パターン決定テーブル179FT004である。
【0377】

図12-8(A)に示すように、はずれ時アイテム無し演出パターン決定テーブルでは、バトル演出のパターンとしてPT3-0~PT3-10のパターンが設けられている。はずれ時かつアイテム画像が表示されない場合には、図12-8(A)のテーブルを用いて複数のバトル演出パターンからいずれかのバトル演出パターンに決定される。

10

【0378】

PT3-0は、PT1-0と同じパターンの予告演出が実行され、17%の割合で決定されるパターンである。PT3-1は、PT1-1と同じパターンの予告演出が実行され、16%の割合で決定されるパターンである。PT3-2は、PT1-2と同じパターンの予告演出が実行され、14%の割合で決定されるパターンである。PT3-3は、PT1-3と同じパターンの予告演出が実行され、12%の割合で決定されるパターンである。PT3-4は、PT1-4と同じパターンの予告演出が実行され、11%の割合で決定されるパターンである。PT3-5は、PT1-5と同じパターンの予告演出が実行され、10%の割合で決定されるパターンである。PT3-6は、PT1-6と同じパターンの予告演出が実行され、7%の割合で決定されるパターンである。PT3-7は、PT1-7と同じパターンの予告演出が実行され、6%の割合で決定されるパターンである。PT3-8は、PT1-8と同じパターンの予告演出が実行され、4%の割合で決定されるパターンである。PT3-9は、PT1-9と同じパターンの予告演出が実行され、2%の割合で決定されるパターンである。PT3-10は、PT1-10と同じパターンの予告演出が実行され、1%の割合で決定されるパターンである。

20

【0379】

図12-8(B)に示すように、はずれ時アイテム有り演出パターン決定テーブルでは、バトル演出のパターンとしてPT4-1~PT4-10のパターンが設けられている。はずれ時かつアイテム画像が表示される場合には、図12-8(B)のテーブルを用いて複数のバトル演出パターンからいずれかのバトル演出パターンに決定される。

30

【0380】

PT4-1は、PT2-1と同じパターンの予告演出が実行され、18%の割合で決定されるパターンである。PT4-2は、PT2-2と同じパターンの予告演出が実行され、16%の割合で決定されるパターンである。PT4-3は、PT2-3と同じパターンの予告演出が実行され、14%の割合で決定されるパターンである。PT4-4は、PT2-4と同じパターンの予告演出が実行され、13%の割合で決定されるパターンである。PT4-5は、PT2-5と同じパターンの予告演出が実行され、12%の割合で決定されるパターンである。PT4-6は、PT2-6と同じパターンの予告演出が実行され、9%の割合で決定されるパターンである。PT4-7は、PT2-7と同じパターンの予告演出が実行され、8%の割合で決定されるパターンである。PT4-8は、PT2-8と同じパターンの予告演出が実行され、5%の割合で決定されるパターンである。PT4-9は、PT2-9と同じパターンの予告演出が実行され、3%の割合で決定されるパターンである。PT4-10は、PT2-10と同じパターンの予告演出が実行され、2%の割合で決定されるパターンである。

40

【0381】

図12-8に示すようにはずれ時には、合計変化回数が少ないバトル演出パターンに決定される割合が高くなっている。また、タイトル変化演出は、同じバトル演出の中で開始時と途中とで2回実行される可能性があるが、はずれ時には途中よりも開始時で実行される方が決定されやすくなっている。また、ボタン変化演出でスティックコントローラに変化する演出は、アイテム有りのときにしか決定されなくなっている。また、アイテ

50

ム有りのときは合計変化回数が0回のパターンは実行されることがない。また、図12-7と図12-8とを比較すると、大当たり時の方がはずれ時よりも合計変化回数が多いパターンに決定される割合が高くなっている。よって、バトル演出の中で予告演出の回数が多い方が大当たり遊技状態に制御される期待度高い。

【0382】

次に、バトル演出処理について説明する。図12-9は、バトル演出処理を示すフローチャートである。バトル演出処理は、可変表示開始設定処理（図7のS171）において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンがバトル演出の変動パターンであるか否かを判定する（178FS001）。バトル演出を実行するか否かは、メイン側からサブ側に送られてくる変動パターン指定コマンドの値から判定すればよい。

10

【0383】

演出制御用CPU120は、バトル演出の変動パターンでないと判定した場合（178FS001；N）は、処理を終了する。演出制御用CPU120は、バトル演出の変動パターンであると判定した場合（178FS001；Y）は、図12-6に示したアイテム演出パターン決定テーブルによりアイテム演出のパターンを決定する（178FS002）。次いで、演出制御用CPU120は、アイテム画像を表示する第1パターン演出であるか否かを判定する（178FS003）。演出制御用CPU120は、第1パターン演出であると判定した場合（178FS003；Y）には、178FS004の処理へ移行する。演出制御用CPU120は、第1パターン演出でないと判定した場合（178FS003；N）、つまり、アイテム画像を表示しない第2パターン演出である判定した場合には、178FS005の処理へ移行する。

20

【0384】

演出制御用CPU120は、178FS005において図12-7（A）または図12-8（A）のアイテム無しバトル演出パターン決定テーブルにより、バトル演出の演出パターンを決定し、178FS007の処理へ移行する。演出制御用CPU120は、178FS004において図12-7（B）または図12-8（B）のアイテム有りバトル演出パターン決定テーブルにより、バトル演出の演出パターンを決定し、178FS006の処理へ移行した後に、178FS007の処理へ移行する。

【0385】

演出制御用CPU120は、178FS006のアイテム演出処理において、アイテム演出を実行する場合の詳細な処理を決定する。アイテム演出処理についての詳細は、図12-10以降で説明する。演出制御用CPU120は、178FS007の処理において、決定された内容のバトル演出を実行するように設定し、処理を終了する。このような一連のバトル演出処理において、バトル演出が実行されるときに各種予告演出やアイテム演出が、決定された内容で実行されるように設定される。

30

【0386】

図12-10は、アイテム演出処理を示すフローチャートである。アイテム演出処理は、図12-9のS178FS006内において実行される処理である。演出制御用CPU120は、まず、図12-9で決定されたバトル演出パターンがいずれのパターンであるかを特定する（178FS010）。次いで、演出制御用CPU120は、特定したバトル演出パターンに基づいて予告演出の合計回数に応じた最終的なアイテム数を特定する（178FS011）。次いで、演出制御用CPU120は、図12-11～図12-13に示すいずれかのアイテム演出内容決定テーブルにより、アイテム演出の内容を決定し（178FS012）、処理を終了する。

40

【0387】

次に、アイテム演出の内容を決定するために用いられるアイテム演出決定テーブルについて説明する。アイテム演出の内容とは、アイテム画像をどのように追加するか、変更するかのパターンを決定するためのテーブルである。アイテム演出の内容をどのように決定するかは、図12-11に示すアイテム演出内容決定テーブルを用いるパターンと、図1

50

2 - 1 2 に示すアイテム演出内容決定テーブルを用いるパターンと、図 1 2 - 1 3 に示すアイテム演出内容決定テーブルを用いるパターンとがある。なお、各アイテム演出内容決定テーブルは、一部の特徴的なアイテム演出の内容を決定するために用いられるテーブルであり、アイテム演出に用いられる全てのテーブルを示すものではない。

【0388】

〔特徴部 1 7 5 F のアイテム演出内容決定テーブル〕

図 1 2 - 1 1 は、特徴部 1 7 5 F におけるアイテム演出内容決定テーブルの一例を示す図である。図 1 2 - 1 1 (A) は、大当り表示結果となるときに用いられる大当り時アイテム演出内容決定テーブル 1 7 5 F T 0 0 1 である。また、図 1 2 - 1 1 (B) は、はずれ表示結果となるときに用いられるはずれ時アイテム演出内容決定テーブル 1 7 5 F T 0 0 2 である。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

10

【0389】

図 1 2 - 1 1 (A) に示すように、大当り時アイテム演出内容決定テーブルでは、アイテム演出のパターンとして最終的なアイテム画像の数により、AT 1 - 1 ~ AT 1 - 2 , AT 2 - 1 ~ AT 2 - 2 , AT 3 - 1 ~ AT 3 - 3 , AT 4 - 1 ~ AT 4 - 5 , AT 5 - 1 ~ AT 5 - 5 の中からいずれかのパターンに決定される。

【0390】

最終的なアイテム画像の数が 1 つのパターンは、AT 1 - 1 ~ AT 1 - 2 である。AT 1 - 1 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が 1 つゲットされる演出が実行され、その後にアイテム画像の追加・変更演出が実行されず、最終的な態様が「白」となり、40 % の割合で決定されるパターンである。AT 1 - 2 は、初回ゲット演出として赤アイテム画像が 1 つゲットされる演出が実行され、その後にアイテム画像の追加・変更演出が実行されず、最終的な態様が「赤」となり、40 % の割合で決定されるパターンである。

20

【0391】

最終的なアイテム画像の数が 2 つのパターンは、AT 2 - 1 ~ AT 2 - 2 である。AT 2 - 1 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が 2 つゲットされる演出が実行され、その後にアイテム画像の追加・変更演出が実行されず、最終的な態様が「白白」となり、40 % の割合で決定されるパターンである。AT 2 - 2 は、初回ゲット演出として赤アイテム画像が 2 つゲットされる演出が実行され、その後にアイテム画像の追加・変更演出が実行されず、最終的な態様が「赤赤」となり、40 % の割合で決定されるパターンである。最終的なアイテム画像の数が 1 つや 2 つのパターンのときは、初回ゲット演出のみ実行されその後にアイテム演出が実行されない。よって、このようなパターンはゾーン突入演出へと発展しない。なお、最終的なアイテム画像の数が 1 つや 2 つのパターンのときにゾーン突入演出へ発展する煽りを実行するようにしてもよい。

30

【0392】

最終的なアイテム画像の数が 3 つのパターンは、AT 3 - 1 ~ AT 3 - 3 である。AT 3 - 1 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が 1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が 1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、3 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が 1 つ追加され、4 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白赤」となり、20 % の割合で決定されるパターンである。ここで、継続示唆演出とは、アイテム画像の追加・変更演出が実行されるタイミングでその後に追加・変更演出が実行されることを示唆する演出である。継続示唆演出としては、例えば、画面上に「継続」の文字が出現する演出が実行される。

40

【0393】

AT 3 - 2 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が 1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が 1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が 1 つ追加され、3 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、4 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム

50

画像が赤色に変更され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白赤赤」となり、30 %の割合で決定されるパターンである。A T 3 - 3 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、3 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「赤赤赤」となり、50 %の割合で決定されるパターンである。ここで、各パターンにおいて複数赤色に変更される場合には、一番右側のアイテム画像から変更される。なお、アイテム画像が赤色に変更されるときは一番右側以外のアイテム画像が変更されるようにしてもよく、大当たり期待度等の抽選により変更されるアイテム画像が異なるようにしてもよい。

10

【0394】

最終的なアイテム画像の数が4 つのパターンは、A T 4 - 1 ~ A T 4 - 5 である。A T 4 - 1 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、3 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、4 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、5 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、最終的な態様が「白白白白」となり、5 %の割合で決定されるパターンである。A T 4 - 2 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、3 回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、4 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白白赤」となり、10 %の割合で決定されるパターンである。

20

【0395】

A T 4 - 3 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、3 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、4 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白赤赤」となり、20 %の割合で決定されるパターンである。A T 4 - 4 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が2 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1 つ追加され、3 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白赤赤赤」となり、30 %の割合で決定されるパターンである。

30

40

【0396】

A T 4 - 5 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が2 つゲットされる演出が実行され、1 回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が2 つ追加され、2 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、3 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5 回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「赤赤赤赤」となり、35 %の割合で決定されるパターンである。

【0397】

最終的なアイテム画像の数が5 つのパターンは、A T 5 - 1 ~ A T 5 - 5 である。A T

50

5 - 1 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、4回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、5回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、最終的な態様が「白白白白」となり、5%の割合で決定されるパターンである。AT 5 - 2 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が1つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、4回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白白白赤」となり、10%の割合で決定されるパターンである。

10

【0398】

AT 5 - 3 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、4回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白白赤赤」となり、20%の割合で決定されるパターンである。AT 5 - 4 は、初回ゲット演出として白アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が2つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「白白赤赤赤」となり、30%の割合で決定されるパターンである。

20

【0399】

AT 5 - 5 は、初回ゲット演出として赤アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が2つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「赤赤赤赤赤」となり、35%の割合で決定されるパターンである。

30

【0400】

図12 - 11 (B) に示すように、はずれ時アイテム演出内容決定テーブルでは、アイテム演出のパターンとして最終的なアイテム画像の数により、AT 6 - 1 ~ AT 6 - 2, AT 7 - 1 ~ AT 7 - 2, AT 8 - 1 ~ AT 8 - 3, AT 9 - 1 ~ AT 9 - 5, AT 10 - 1 ~ AT 10 - 5 の中からいずれからのパターンに決定される。

40

【0401】

AT 6 - 1 は、AT 1 - 1 と同じパターンのアイテム演出が実行され、60%の割合で決定されるパターンである。AT 6 - 2 は、AT 1 - 2 と同じパターンのアイテム演出が実行され、40%の割合で決定されるパターンである。AT 7 - 1 は、AT 2 - 1 と同じパターンのアイテム演出が実行され、60%の割合で決定されるパターンである。AT 7 - 2 は、AT 2 - 2 と同じパターンのアイテム演出が実行され、40%の割合で決定されるパターンである。

【0402】

AT 8 - 1 は、AT 3 - 1 と同じパターンのアイテム演出が実行され、50%の割合で決定されるパターンである。AT 8 - 2 は、AT 3 - 2 と同じパターンのアイテム演出が

50

実行され、３０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ８－３は、ＡＴ３－３と同じパターンのアイテム演出が実行され、２０％の割合で決定されるパターンである。

【０４０３】

ＡＴ９－１は、ＡＴ４－１と同じパターンのアイテム演出が実行され、３５％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ９－２は、ＡＴ４－２と同じパターンのアイテム演出が実行され、３０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ９－３は、ＡＴ４－３と同じパターンのアイテム演出が実行され、２０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ９－４は、ＡＴ４－４と同じパターンのアイテム演出が実行され、１０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ９－５は、ＡＴ４－５と同じパターンのアイテム演出が実行され、５％の割合で決定されるパターンである。

10

【０４０４】

ＡＴ１０－１は、ＡＴ５－１と同じパターンのアイテム演出が実行され、３５％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ１０－２は、ＡＴ５－２と同じパターンのアイテム演出が実行され、３０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ１０－３は、ＡＴ５－３と同じパターンのアイテム演出が実行され、２０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ１０－４は、ＡＴ５－４と同じパターンのアイテム演出が実行され、１０％の割合で決定されるパターンである。ＡＴ１０－５は、ＡＴ５－５と同じパターンのアイテム演出が実行され、５％の割合で決定されるパターンである。

【０４０５】

特徴部１７５Ｆにおける図１２－１１のアイテム演出内容決定テーブルによれば、大当たり時には、はずれ時よりも最終態様として赤色のアイテム画像が含まれているアイテム演出のパターンに決定されやすくなっている。また、大当たり時には、はずれ時よりも初回ゲット演出としてゲットされるアイテム画像の数が多いパターンに決定されやすくなっている。

20

【０４０６】

また、図１２－１１に示すように、アイテム演出を実行する前の初回ゲット演出で表示されるアイテム画像の表示状況に応じて、アイテム追加演出とアイテム変更演出との実行割合が異なるようになっている。例えば、初回ゲット演出により白アイテム画像が２つゲットされる演出が実行される場合の方が、初回ゲット演出により白アイテム画像が１つゲットされる演出が実行される場合よりもその後白アイテム画像が赤色に変更されるアイテム変更演出の実行割合が高くなっている。このようにすれば、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

30

【０４０７】

また、図１２－１１に示すように、一の可変表示中にアイテム追加演出とアイテム変更演出とを複数回実行可能である。このようにすれば、一の可変表示中に追加・変更演出によりアイテム画像の表示態様何度も変化していくため、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【０４０８】

また、図１２－１１に示すように、最初にアイテム画像が２個表示されているときの方が１個表示されているときよりも早いタイミングでアイテム画像が追加される演出が実行され、そのときの方が大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、初回ゲット演出にて表示されるアイテムにも注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

40

【０４０９】

〔特徴部１７６Ｆのアイテム演出内容決定テーブル〕

図１２－１２は、特徴部１７６Ｆにおけるアイテム演出内容決定テーブルの一例を示す図である。図１２－１２（Ａ）は、大当たり表示結果となるときに用いられる大当たり時アイテム演出内容決定テーブル１７６ＦＴ００１である。また、図１２－１２（Ｂ）は、はずれ表示結果となるときに用いられるはずれ時アイテム演出内容決定テーブル１７６ＦＴ００２である。これらのテーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

50

【 0 4 1 0 】

図 1 2 - 1 2 に示すように、特徴部 1 7 6 F のアイテム演出内容決定テーブルでは、アイテム演出としてのアイテム画像の追加・変更演出の実行タイミングとして 3 つのタイミングが設定されている場合について説明する。3 つのタイミングとは、複数回実行される一連の追加・変更演出の演出が実行される、前半の第 1 タイミング、中盤の第 2 タイミング、後半の第 3 タイミングのことである。一連の追加・変更演出の演出は、この 3 つのタイミングのうちのいずれかのタイミングにおいて実行される。

【 0 4 1 1 】

図 1 2 - 1 2 (A) に示すように、大当たり時には、第 1 タイミング (前半) < 第 2 タイミング (中盤) < 第 3 タイミング (後半) の順に決定される割合が高い。また、図 1 2 - 1 2 (B) に示すように、はずれ時には、第 3 タイミング (後半) < 第 2 タイミング (中盤) < 第 1 タイミング (前半) の順に決定される割合が高い。図 1 2 - 1 2 (A) , (B) の関係により、第 1 タイミング (前半) < 第 2 タイミング (中盤) < 第 3 タイミング (後半) の順に大当たり期待度が高い。

【 0 4 1 2 】

よって、図 1 2 - 1 2 に示すように、アイテム追加演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム追加演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。これによれば、アイテム追加演出の実行タイミングに注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。また、図 1 2 - 1 2 に示すように、アイテム変更演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム変更演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。これによれば、アイテム変更演出の実行タイミングに注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 4 1 3 】

なお、一連の追加・変更演出の演出が、3 つのタイミングのうちのいずれかのタイミングにおいて実行される場合について説明したが、一連の追加・変更演出自体は、1 つのタイミングから実行されるようにしてもよい。また、アイテム追加演出とアイテム変更演出とで、実行されるタイミングが異なるようにしてもよい。

【 0 4 1 4 】

〔 特徴部 1 7 7 F のアイテム演出内容決定テーブル 〕

図 1 2 - 1 3 は、特徴部 1 7 7 F におけるアイテム演出内容決定テーブルの一例を示す図である。図 1 2 - 1 3 (A) は、大当たり表示結果となるときに用いられる大当たり時アイテム演出内容決定テーブル 1 7 7 F T 0 0 1 である。また、図 1 2 - 1 3 (B) は、はずれ表示結果となるときに用いられるはずれ時アイテム演出内容決定テーブル 1 7 7 F T 0 0 2 である。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 4 1 5 】

図 1 2 - 1 3 に示すように、特徴部 1 7 7 F のアイテム演出内容決定テーブルでは、アイテム演出とし赤アイテム画像の表示の実行タイミングに特徴がある。赤アイテム画像の表示の実行タイミングには、赤アイテム画像の表示のさせ方として、白アイテム画像を初回ゲット演出において 1 回表示させて赤アイテム画像に変更することで赤アイテム画像を表示するタイミングと、初回ゲット演出において赤アイテム画像を表示させるタイミングとがある。このような 2 つのタイミングでは、初回ゲット演出において赤アイテム画像を表示させるタイミングの方が白アイテム画像を初回ゲット演出において 1 回表示させて赤アイテム画像に変更することで赤アイテム画像を表示するタイミングに比べ赤アイテム画像が表示されるタイミングが早い。

【 0 4 1 6 】

そして、図 1 2 - 1 3 (A) に示すように、大当たり時には、初回ゲット演出において赤アイテム画像を表示させるタイミングの方が、白アイテム画像を初回ゲット演出において 1 回表示させて赤アイテム画像に変更することで赤アイテム画像を表示するタイミングよりも決定される割合が高い。また、図 1 2 - 1 3 (B) に示すように、はずれ時には、白

10

20

30

40

50

アイテム画像を初回ゲット演出において1回表示させて赤アイテム画像に変更することで赤アイテム画像を表示するタイミングの方が、初回ゲット演出において赤アイテム画像を表示させるタイミングよりも決定される割合が高い。つまり、赤アイテム画像の表示タイミングが早い方が、赤アイテム画像の表示タイミングが遅い場合よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。

【0417】

このように、最初から赤アイテム画像が表示される方が、途中で白アイテム画像が赤アイテム画像に変更するよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高いため、赤アイテム画像が表示されるタイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

【0418】

〔変形例のアイテム演出内容決定テーブル〕

図12-14は、変形例におけるアイテム演出内容決定テーブルの一例を示す説明図である。図12-14では、最終的なアイテム数が4つのときのアイテム演出の中心に説明する。なお、図12-14中の「…」は、記載の省略を示している。変形例として実行されるアイテム演出のパターンとしては、図12-14に示すパターンが実行されるようにしてもよい。

【0419】

例えば、初回ゲット演出として白アイテム画像が1つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、4回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が2つ追加され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「赤赤白赤」となるパターンを設けてもよい。このように、追加・変更演出が実行される5回のタイミングにおいて、変更演出、追加演出が交互に実行されるようにしてもよい。また、最終的に表示されるアイテム画像に「白赤白」、「赤白赤」等の途中で違う色のアイテム画像が表示されるパターンを設けてもよい。

20

【0420】

また、初回ゲット演出として赤アイテム画像が1つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、2回目の追加・変更演出のタイミングで赤アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで継続示唆演出が実行され、4回目の追加・変更演出のタイミングで赤アイテム画像が1つ追加され、5回目の追加・変更演出のタイミングで赤アイテム画像が1つ追加され、最終的な態様が「赤赤赤赤」となるパターンを設けてもよい。このように、白アイテム画像を追加する演出が実行されず、赤アイテム画像のみが追加される演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0421】

また、初回ゲット演出として白アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで2つの白アイテム画像が赤色に変更され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、4回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングでアイテム画像が赤色に変更され、最終的な態様が「赤赤赤赤」となるパターンを設けてもよい。このように、複数表示されている白アイテム画像を一回の追加・変更演出のタイミングで複数赤アイテム画像に変更してもよい。

40

【0422】

また、初回ゲット演出として白アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が赤色に変更され、4回目の追加・変更演出のタイミングで別の白ア

50

アイテム画像が赤色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングで赤アイテム画像が赤色よりも大当り期待度の高い金印に変更され、最終的な態様が「白白赤金」となるパターンを設けてもよい。このように、赤アイテム画像からさらに期待度の高い金アイテム画像による表示が実行されるようにしてもよい。

【0423】

また、初回ゲット演出として白アイテム画像が2つゲットされる演出が実行され、1回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が1つ追加され、2回目の追加・変更演出のタイミングで金アイテム画像が1つ追加され、3回目の追加・変更演出のタイミングで白アイテム画像が金色に変更され、4回目の追加・変更演出のタイミングで別の白アイテム画像が金色に変更され、5回目の追加・変更演出のタイミングで別の白アイテム画像が金色に変更され、最終的な態様が「金金金金」となるパターンを設けてもよい。このように、大当り期待度の高い金アイテム画像が追加演出により追加されるようにしてもよい。このような全て金となるパターンは、大当り期待度が最も高いパターンにおいて実行されるようにすることが望ましい。

【0424】

〔特徴部175F～180Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 図12-3に示すように、予告演出の実行前のアイテム演出として、新たに白アイテム画像を表示するアイテム追加演出と、表示中の白アイテム画像を赤アイテム画像に変更するアイテム変更演出とを実行可能である。そして、図12-11に示すように、アイテム演出を実行する前の初回ゲット演出で表示されるアイテム画像の表示状況に応じて、アイテム追加演出とアイテム変更演出との実行割合が異なる。このようにすれば、初回ゲット演出で表示されるアイテム画像の表示状況に注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0425】

〔2〕 図12-12に示すように、アイテム追加演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム追加演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、アイテム追加演出の実行タイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0426】

〔3〕 図12-12に示すように、アイテム変更演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム変更演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、アイテム変更演出の実行タイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0427】

〔4〕 図12-13に示すように、最初から赤アイテム画像が表示される方が、途中で白アイテム画像が赤アイテム画像に変更するよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、赤アイテム画像が表示されるタイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0428】

〔5〕 図12-11に示すように、最初にアイテム画像が2個表示されているときの方が1個表示されているときよりも早いタイミングでアイテム画像が追加される演出が実行され、そのときの方が大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、アイテム画像の表示数に着目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0429】

〔6〕 図12-1に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第1パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第2パターンとがある。そして、図12-6に示すように、アイテム有りの第1パターンの方が、アイテム無しの第2パターンよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、アイテム画像が表示されることに期待を

10

20

30

40

50

持たせることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 4 3 0 】

〔 7 〕 図 1 2 - 7 に示すように、ボタン変化演出でスティックコントローラに変化する演出は、アイテム画像が表示される第 1 パターンのときにしか実行されない。このようにすれば、アイテム画像が表示される演出に特別感を与えることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 4 3 1 】

〔 8 〕 図 1 2 - 7 に示すように、図 1 2 - 7 に示すように、タイトル変化演出がバトル演出の開始時に実行されるよりも途中で実行される場合の方が大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、同じタイトル変化演出であっても実行タイミング

10

【 0 4 3 2 】

〔 9 〕 図 1 2 - 1 1 に示すように、一の可変表示中にアイテム追加演出とアイテム変更演出とを複数回実行可能である。このようにすれば、複数回実行される追加・変更演出に注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 4 3 3 】

〔 特徴部 1 7 5 F ~ 1 8 0 F のその他の変形例 〕

〔 1 〕 前述した実施の形態において、白アイテム画像と赤アイテム画像とが表示されているときに、いずれのアイテム画像の態様を変化させた後に予告演出が実行されるかにより大当たり遊技状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり期待度が高い赤アイテム画像が遅いタイミングで実行されることが多いパターンであれば、赤アイテム画像の態様が後のタイミングで変化した後に予告演出が実行される時のの方が大当たり遊技状態に制御される期待度が高いということになる。このようにすれば、白アイテム画像と、赤アイテム画像とのうちいずれの態様が変化するかに注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 3 4 】

〔 2 〕 前述した実施の形態において、白アイテム画像と、赤アイテム画像とが複数表示されている状態で、いずれのアイテム画像から変化するのかが分からないようなものであってもよい。このような場合に、赤アイテム画像が早いタイミングで変化する場合よりも遅いタイミングで変化する場合の方が大当たり期待度が高いようにしてもよい。このようにすれば、いずれの態様のアイテム画像が変化するかに注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 3 5 】

〔 3 〕 前述した実施の形態において、白アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出と、赤アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出とで少なくとも一部の演出を共通で実行するようにしてもよい。例えば、予告の種類として予告 A ~ F が存在するとき、予告 A , B は、白アイテム画像の態様が変化したときにのみ実行される予告で、予告 E , F は、赤アイテム画像の態様が変化したときにのみ実行される予告であるが、予告 C , D は、白アイテム画像と赤アイテム画像とのいずれのアイテム画像が変化したときにも実行される予告であるようにしてもよい。このようにすれば、実行される予告演出の種類に着目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 3 6 】

〔 4 〕 前述した実施の形態において、白アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出と、赤アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出とで実行される共通の演出は大当たり期待度の高い演出であってもよい。例えば、複数の予告演出が実行されるときに、大当たり期待度が高い演出に関しては予告の実行に際して数値がカウントダウンされ、タイマの値が 0 となるとときに予告演出が実行されるタイマ予告演出と同時に実行されるようにしてもよい。そして、大当たり期待度の高いタイマ予告演出が付加される

50

予告演出は、共通の演出として実行され、タイマ予告演出が付加されない予告演出は、共通の演出とはならず大当たり期待度の高い演出と低い演出とがあるようにしてもよい。

【 0 4 3 7 】

〔 5 〕 前述した実施の形態において、赤アイテム画像の態様が変化したときに実行される予告演出は複数種類設けられ、複数種類の予告演出の中には、赤アイテム画像の態様が変化したときにしか実行されない予告演出があるようにしてもよい。例えば、赤アイテム画像の態様が変化したときにしか実行されない演出として、プレミアムカットイン予告演出を設けてもよい。プレミアムカットイン予告演出は、大当たりが確定する演出とし、実行割合が低い特別な予告演出とすればよい。このようにすれば、赤アイテム画像が表示されることに期待感を持たせることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 3 8 】

〔 6 〕 前述した実施の形態において、アイテム画像が表示されないときにしか実行されない予告演出を設けるようにしてもよい。また、白アイテム画像の態様が変化したときにしか実行されない予告演出を設けるようにしてもよい。

【 0 4 3 9 】

〔 7 〕 前述した実施の形態において、アイテム画像の態様を表示し、当該アイテム画像の態様を変化させた後に予告演出が実行される場合について説明した。しかし、アイテム画像以外の画像を用いた演出としてもよい。例えば、態様が変化する画像であればどんな画像であってもよく、爆弾が爆破して中から何らかの予告に関する画像が表示されるものであってもよい。

20

【 0 4 4 0 】

〔 8 〕 前述した実施の形態において、アイテム演出は、ノーマルリーチの期間で実行される場合を説明したが、その他の期間で実行されうようにしてもよい。例えば、一の可変表示中で実行される場合には、リーチ前、リーチ中、リーチ発展後、S Pリーチ発展後のいずれの期間で実行されるようにしてもよい。また、複数回の可変表示に亘る期間に実行されるようにしてもよい。複数回の可変表示に亘る期間に実行される場合には、可変表示が実行される毎にアイテム画像が追加される演出が変更される演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 4 4 1 】

30

〔 9 〕 前述した実施の形態において、アイテム画像を用いた演出は擬似連期間を用いて実行されるようにしてもよい。具体的には、最初にアイテム画像を追加する初回ゲット演出は、擬似連の2回目の仮停止までの期間を用いて実行し、その後のアイテム演出は擬似連の3回目の擬似変動の時間を用いて実行されるようにしてもよい。このような場合には、擬似連の3回目の擬似変動の時間をゾーン演出が実行される期間としてもよい。

【 0 4 4 2 】

〔 1 0 〕 前述した実施の形態において、アイテム画像を表示するか否かを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。例えば、アイテム画像が表示される前に、アイテム画像を表示するか否かを煽る演出を実行し、当該煽り演出が成功した場合にのみアイテム画像が表示されるようにしてもよい。

40

【 0 4 4 3 】

〔 1 1 〕 前述した実施の形態において、アイテム画像の追加・変更演出は、毎回の抽選によりアイテム画像を追加する演出が実行されるか、アイテム画像を変更する演出が実行されるかが決定されるようにしてもよい。

【 0 4 4 4 】

〔 1 2 〕 前述した実施の形態において、追加・変更演出は、アイテム画像が少なくとも3つ以上最終的に表示される場合に実行されていた。しかし、アイテム画像が最終的に1つや2つの場合であっても追加・変更演出が実行されるようにしてもよい。また、追加・変更演出は、アイテム画像が少なくとも3つ以上最終的に表示される場合に継続示唆演出を含めて5回のタイミングに実行される場合を説明した。しかしながら、5回未満の回

50

数で実行されるようにしてもよいし5回を超える回数実行されるようにしてもよい。また、大当り遊技状態に制御される期待度により実行される回数が異なるようにしてもよい。また、少ない回数になる場合には、継続示唆演出により時間尺を吸収してもよいし別の演出により時間尺を吸収してもよい。

【0445】

〔13〕 前述した実施の形態において、初回ゲット演出を無くしても良い。また、ゾーン突入演出を無くしても良い。また、初回ゲット演出があるパターンと無いパターンとで大当り期待度が異なるようにしてもよい。また、ゾーン突入演出があるパターンと無いパターンとで大当り期待度が異なるようにしてもよい。また、初回ゲット演出やゾーン突入演出の有無により、アイテム画像の追加・変更演出のパターンが異なるようにしてもよい。

10

【0446】

〔14〕 前述した実施の形態において、初回ゲット演出においてアイテムがゲットされないパターンが含まれるようにしてもよい。また、初回ゲット演出においてアイテムがゲットされる場合と、ゲットされない場合とで、その後のアイテム追加演出やアイテム変更演出の実行割合が異なるようにしてもよい。また、初回ゲット演出においてアイテムがゲットされる場合と、ゲットされない場合とで、大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【0447】

〔15〕 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示したが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに適用する場合には、遊技者にとって有利なボーナス、AT（遊技者にストップボタン操作の操作手順を報知する状態）、CZ（報知状態であるATへの制御に関する有利度が高い状態）、ART（AT+リプレイ確率が高いRTである状態）等へ移行していること、あるいは移行することを示唆する一連の演出の中でアイテム画像を用いた演出が実行されるようにすればよい。

20

【0448】

〔設定変更機能付きパチンコ遊技機について〕

30

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

40

【0449】

図13-1(A)及び図13-1(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図13-1(A)は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図13-2(A)は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テ

50

ーブルは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0～65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0450】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0451】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1253までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1253までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1383までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0452】

設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1272までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1429までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1272までが「大当り」に割り当てられ

10

20

30

40

50

技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0456】

各表示結果判定テーブルにおいては、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判定値が、「大当り」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る確率（例えば、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、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る確率が高くなる（例えば、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、判定値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。

【0457】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0458】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図13-1（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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1/200に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図13-1（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、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1/100に設定されている。

【0459】

設定値にかかわらず特図表示結果を「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同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「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を異ならせてもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「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異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「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を同一確率としてもよい。

【0460】

各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設

10

20

30

40

50

定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【0461】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0462】

遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

40

【0463】

遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注

50

目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0464】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0465】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0466】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値

10

20

30

40

50

範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0467】

遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0468】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

20

【0469】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、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小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

30

【0470】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図13-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0471】

50

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ～ 6 の計 6 個の設定値を設けている形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、特定の当たり種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【 0 4 7 2 】

パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1 / 320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1 / 200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1 / 320$ 且つ小当たり確率が $1 / 50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ～ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ～ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【 0 4 7 3 】

〔 設定示唆演出について 〕

次に、現在設定されている設定値がいずれの値であるのかを示唆する設定示唆演出について説明する。例えば、設定示唆演出は、上述したアイテム画像を用いて実行される。具体的には、アイテム画像としてのアイテム箱の図柄の表示態様により設定示唆演出が行われる。図 13 - 2 は、設定示唆演出実行決定テーブルおよび設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。これらのテーブルを用いて設定示唆演出の実行の有無と、実行されるとき設定示唆演出の態様が決定される。

【 0 4 7 4 】

演出制御用 CPU 120 は、アイテム画像の表示の有無を決定するときに合わせて、設定示唆演出の実行の有無を決定することができる。設定示唆演出の実行の有無は、図 13 - 2 (A) の設定示唆演出実行決定テーブルを用いて決定される。図 13 - 2 (A) に示すように、設定示唆演出の実行の有無が、設定示唆演出の実行有り 10 %、設定示唆演出の実行無し 90 % の割合で決定される。なお、アイテム演出が実行される場合に必ず設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 4 7 5 】

設定示唆演出を実行することが決定された場合には、図 13 - 2 (B) の設定示唆演出決定テーブルを用いて設定示唆演出の演出内容が決定される。図 13 - 2 (B) に示すように、各フルーツ図柄のうち、バナナ図柄は現在の設定値が 1, 3, 5 のような奇数設定であることを示唆する奇数設定示唆の図柄である。ブドウ図柄は現在の設定値が 2, 4, 6 のような偶数設定であることを示唆する偶数設定示唆の図柄である。メロン図柄は現在

の設定値が2以上であること（設定値が1でないこと）を示す設定2以上示唆の図柄である。イチゴ図柄は現在の設定値が最高設定値の6であることを示す最高設定確定示唆の図柄である。

【0476】

設定1の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に95%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に5%の割合で決定され、その他の設定示唆に決定されることはない。設定2の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に5%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に85%の割合で決定され、設定2以上示唆（メロン図柄）に10%の割合で決定され、最高設定確定示唆（イチゴ図柄）に決定されることはない。設定3の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に85%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に5%の割合で決定され、設定2以上示唆（メロン図柄）に10%の割合で決定され、最高設定確定示唆（イチゴ図柄）に決定されることはない。

10

【0477】

設定4の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に5%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に75%の割合で決定され、設定2以上示唆（メロン図柄）に20%の割合で決定され、最高設定確定示唆（イチゴ図柄）に決定されることはない。設定5の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に75%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に5%の割合で決定され、設定2以上示唆（メロン図柄）に20%の割合で決定され、最高設定確定示唆（イチゴ図柄）に決定されることはない。設定6の場合には、奇数設定示唆（バナナ図柄）に5%の割合で決定され、偶数設定示唆（ブドウ図柄）に70%の割合で決定され、設定2以上示唆（メロン図柄）に22%の割合で決定され、最高設定確定示唆（イチゴ図柄）に3%の割合で決定される。

20

【0478】

このように、アイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出が実行される。しかしながら、予告演出において設定示唆演出が実行されることはない。つまり、予告演出としてアイテム画像から出現する演出の内容として設定示唆演出が実行されないようになっている。予告演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告が実行されることが前提である。よって、このような予告演出の1つとして設定示唆演出が実行されてしまうと遊技者に演出を混乱させてしまうことも考えられる。この実施形態で示すように、設定示唆演出がアイテム箱の図柄を用いて実行されることにより、アイテム画像を用いた演出を混乱させることなく興趣を向上させることができる。

30

【0479】

また、アイテム箱の図柄は、設定示唆演出が実行されない場合には無地のアイテム箱の図柄で表示され、設定示唆演出が実行される場合にはフルーツ柄のアイテム箱の図柄で表示される。そして、演出制御用CPU120は、図13-2(B)の設定示唆演出決定テーブルに基づいて、アイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出を実行する。

【0480】

このように、アイテム箱の図柄を設定値に対応する図柄に変更する設定示唆演出が実行されるため、アイテム画像を用いた演出を混乱させることなく興趣を向上させることができる。なお、アイテム箱の図柄は、フルーツ柄以外の図柄用いられるようにしてもよい。また、アイテム箱の図柄により大当り遊技状態に制御されることを予告するようにしてもよい。また、予告演出が大当り期待度が高いときにしか実行されないような予告である場合には、当該予告にはずれたことにより高設定値であることが示されるようにしてもよい。このようにすれば、期待度の高い予告にはずれたことによる残念感を減少させることができる。

40

【0481】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられて

50

いない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 0 4 8 2 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

【 0 4 8 3 】

- 1 ... パチンコ遊技機 10
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

20

30

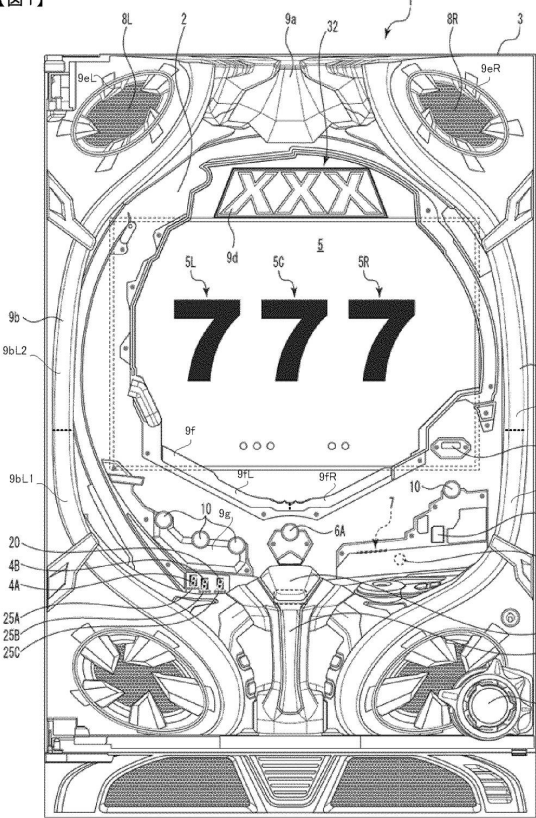
40

50

【図面】

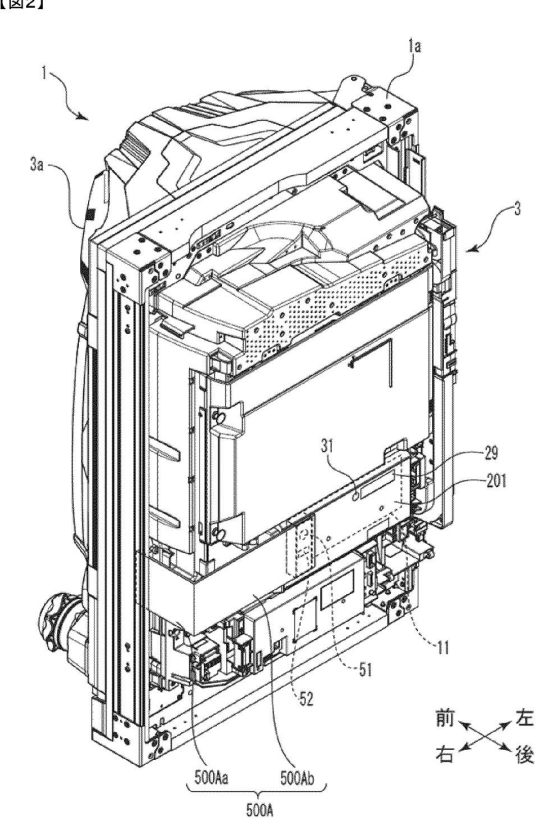
【図 1】

【図1】



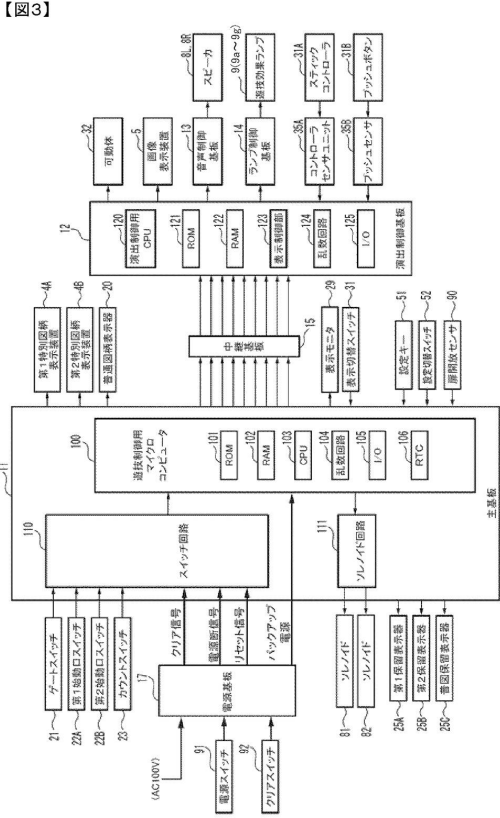
【図 2】

【図2】



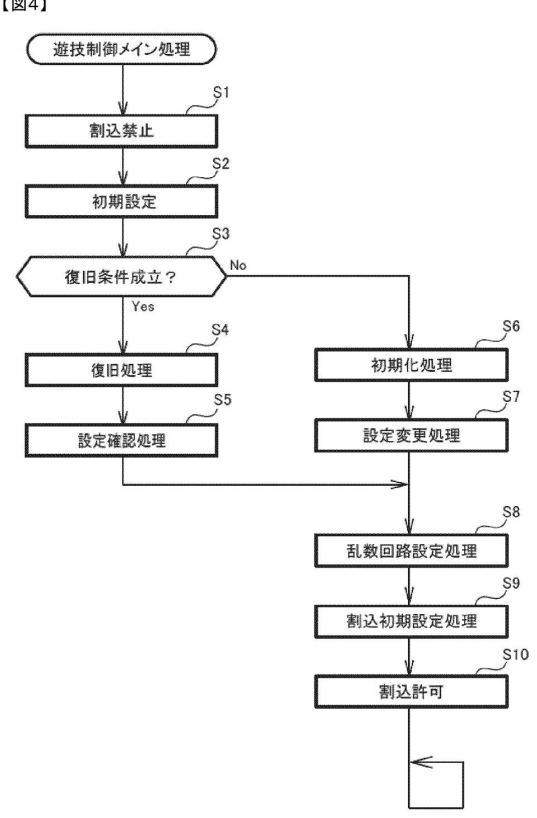
【図 3】

【図3】



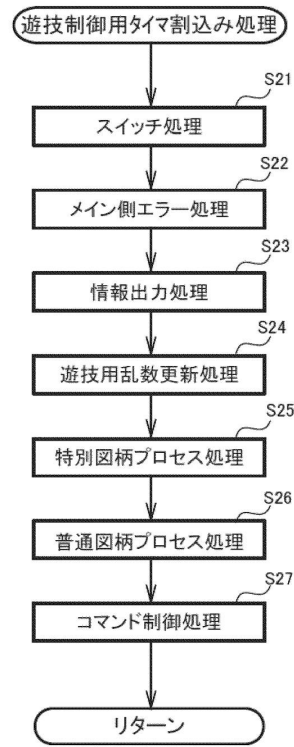
【図 4】

【図4】



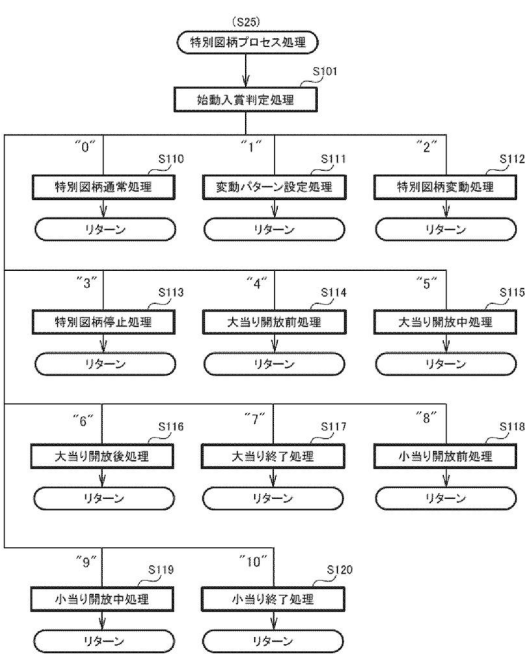
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

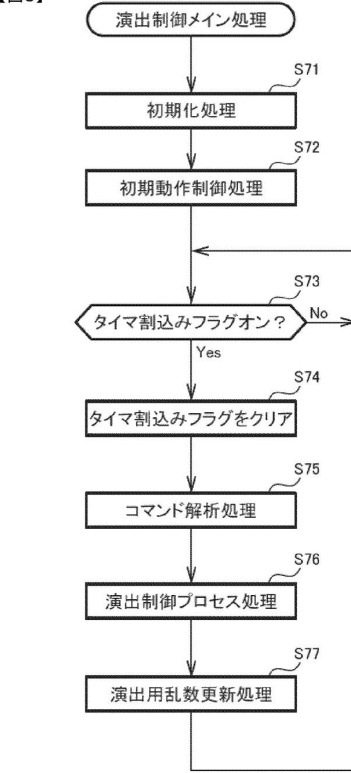
遊技状態	特別図柄表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図8】

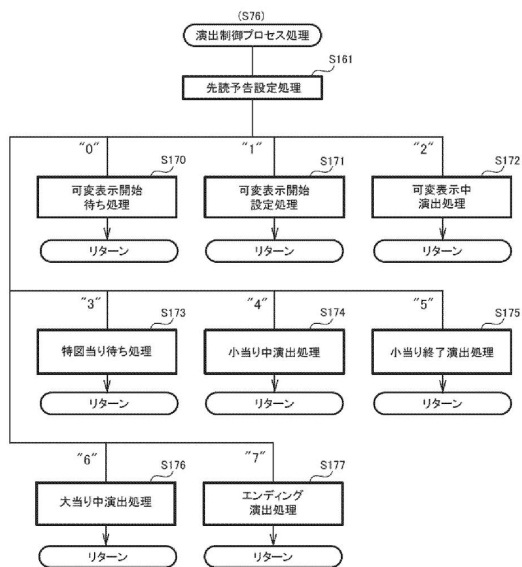
(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外



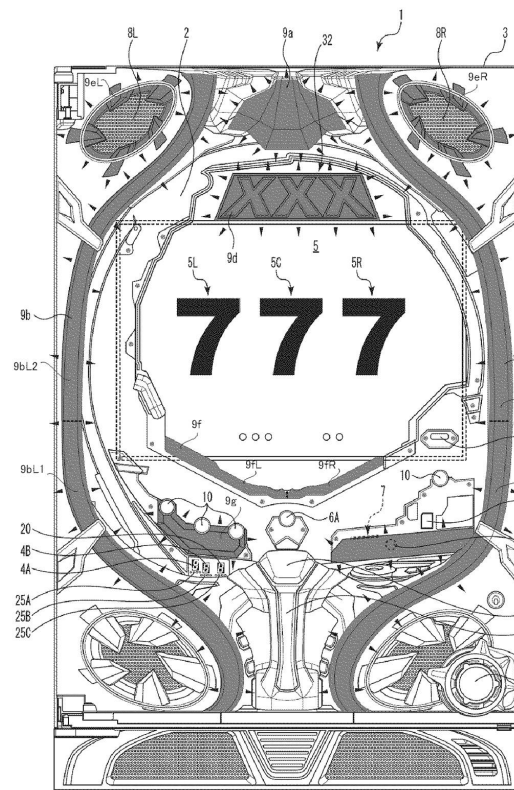
【図 9】

【図9】



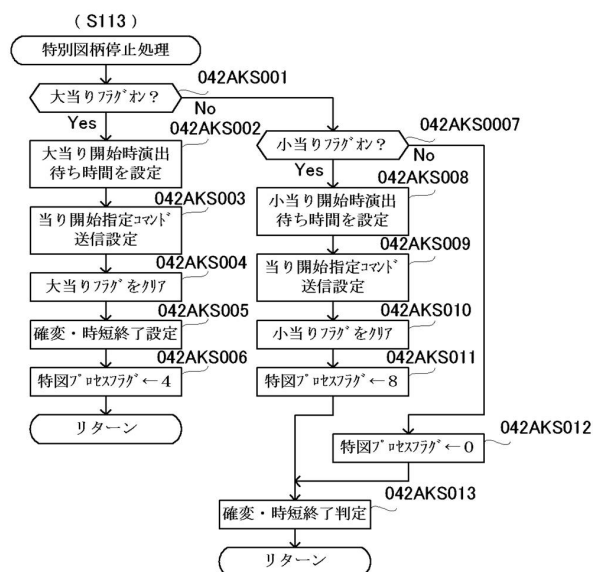
【図 10 - 1】

【図10-1】



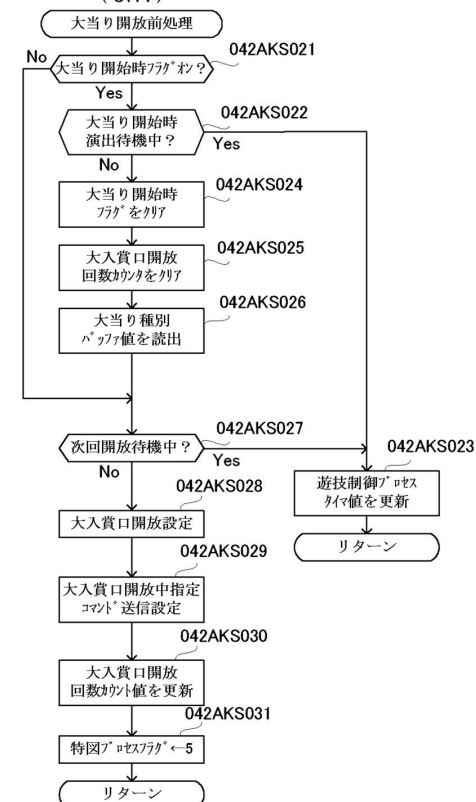
【図 10 - 2】

【図10-2】



【図 10 - 3】

【図10-3】



10

20

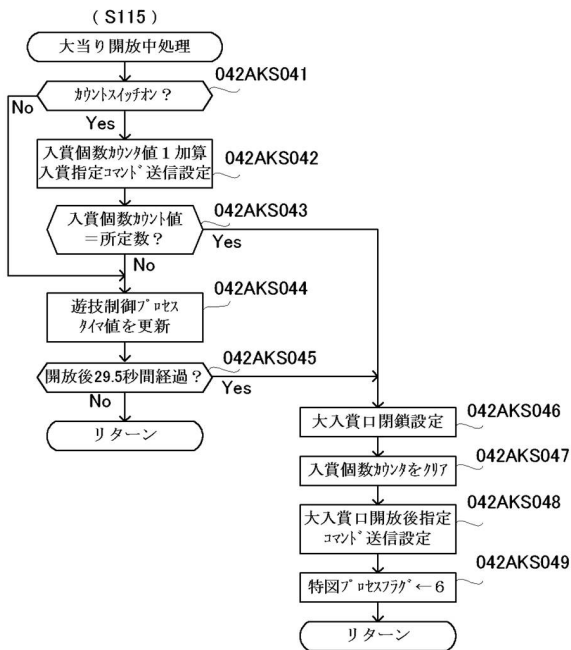
30

40

50

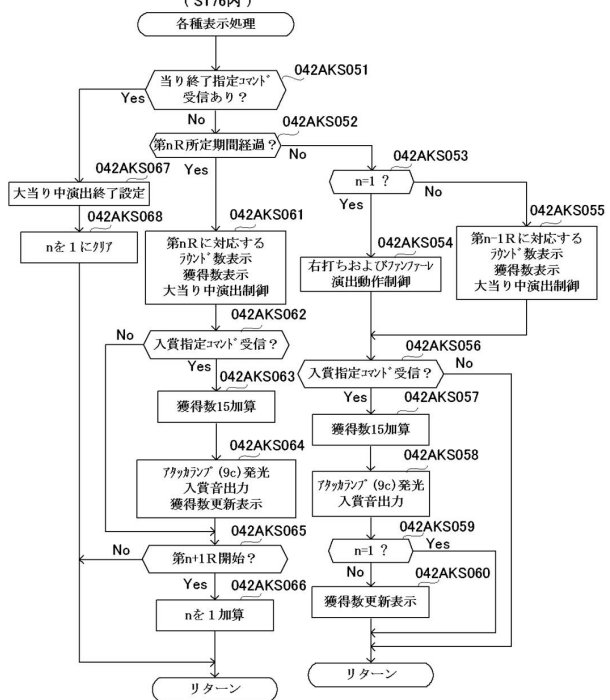
【図10-4】

【図10-4】



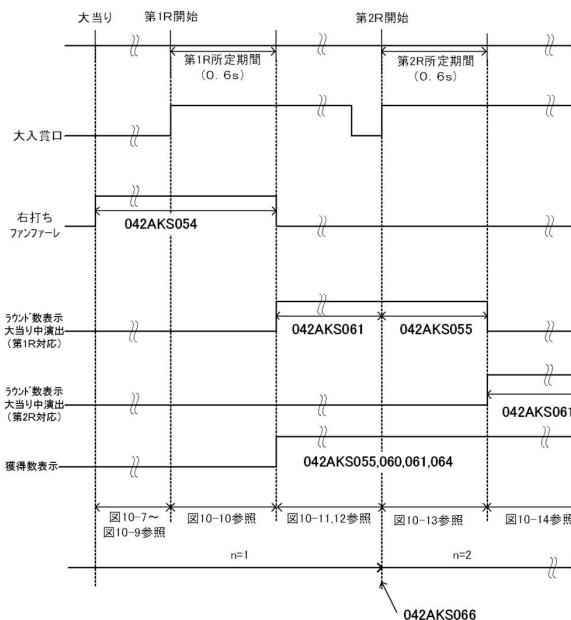
【図10-5】

【図10-5】



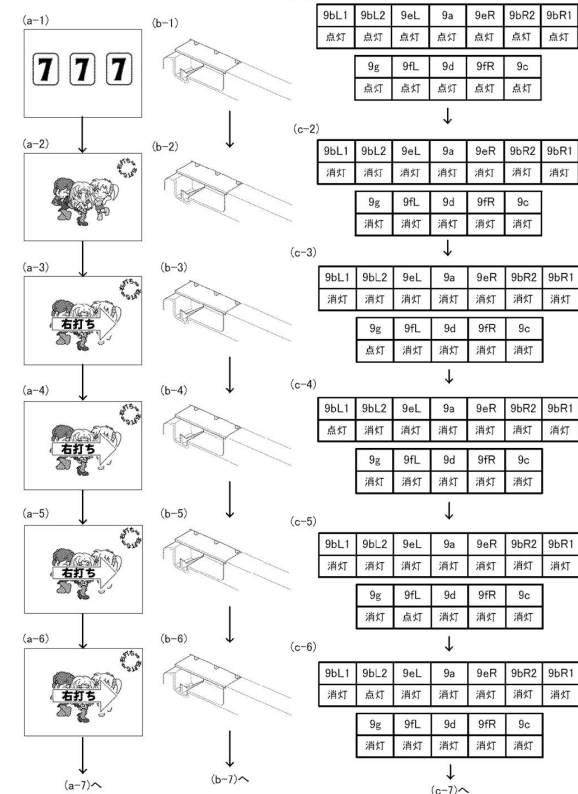
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

【図10-7】



10

20

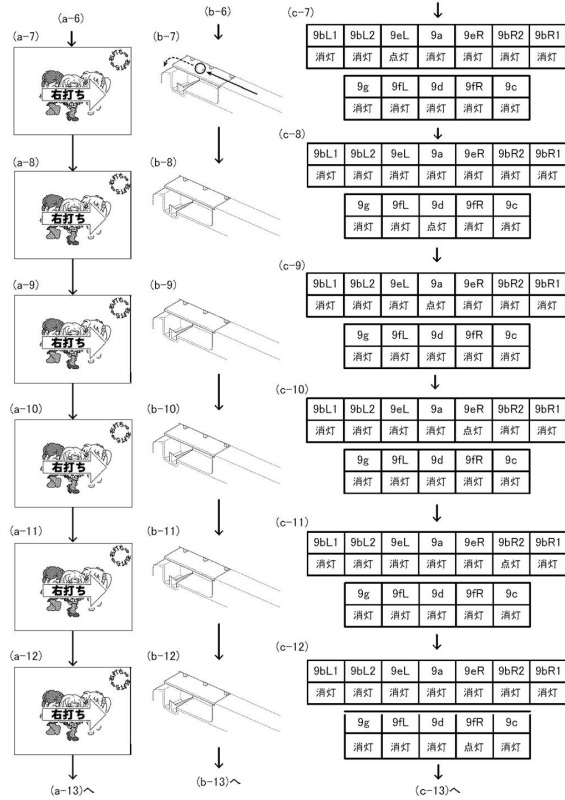
30

40

50

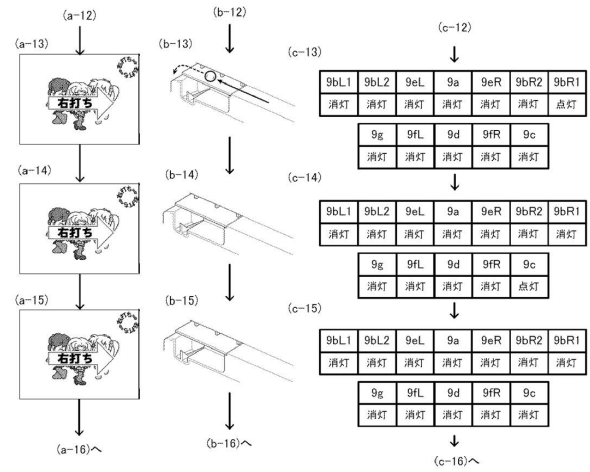
【図10-8】

【図10-8】



【図10-9】

【図10-9】

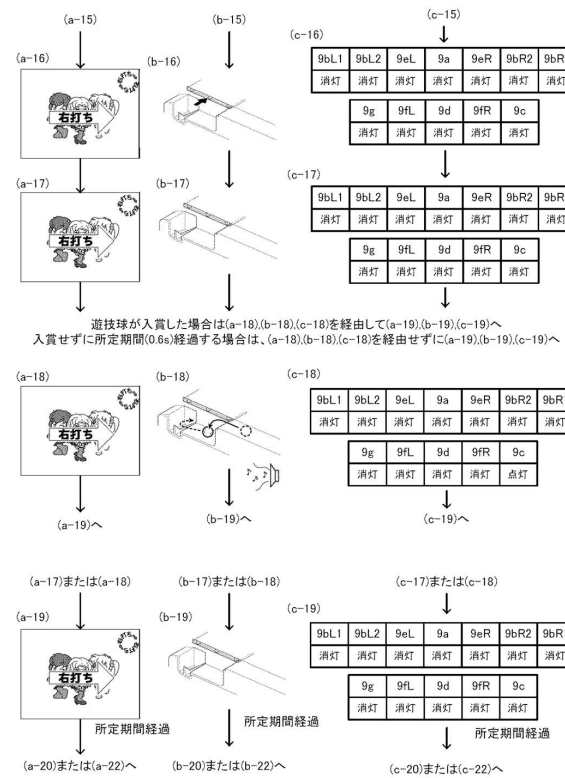


10

20

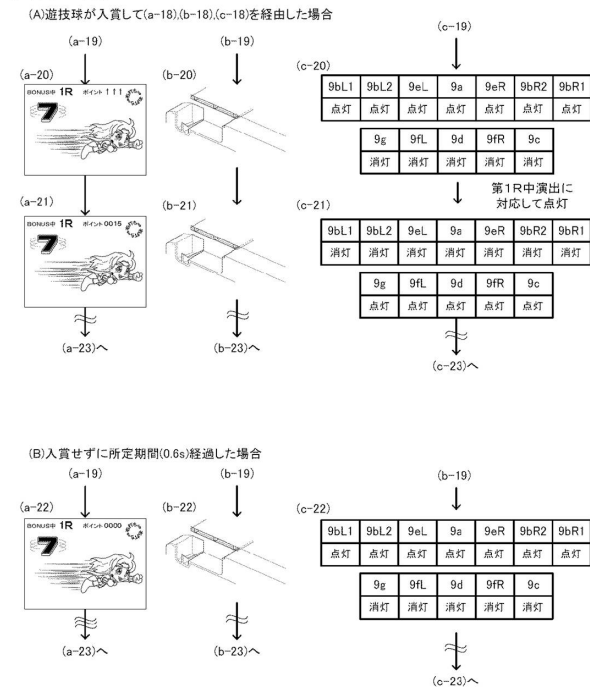
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



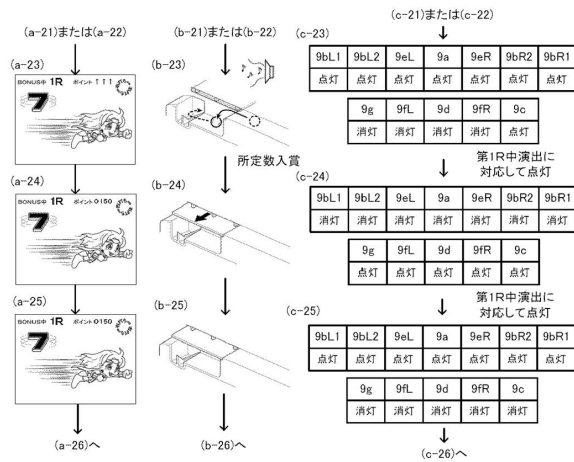
30

40

50

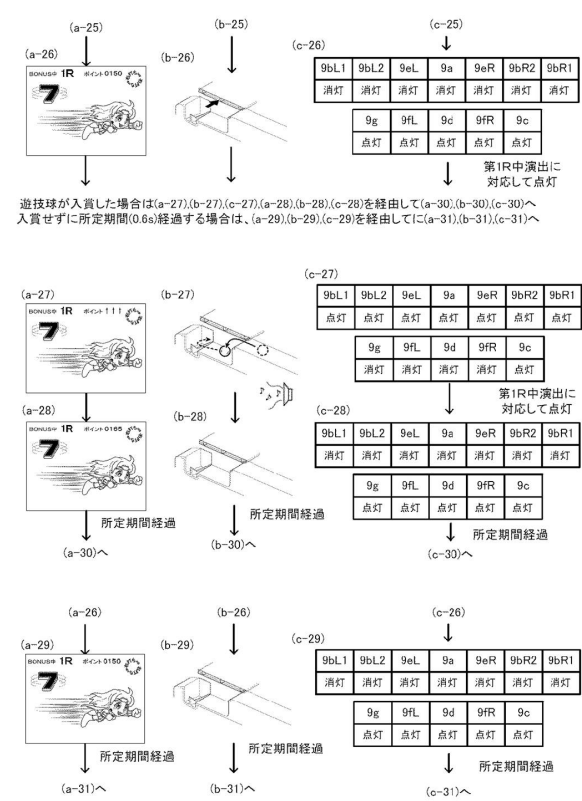
【図 10 - 12】

【図10-12】



【図 10 - 13】

【図10-13】

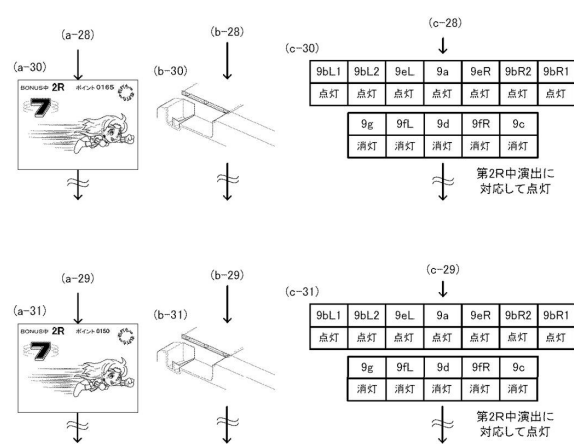


10

20

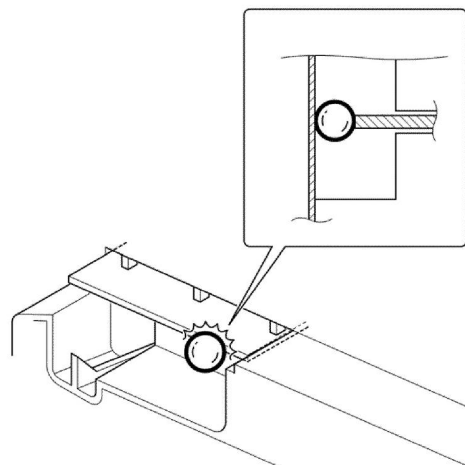
【図 10 - 14】

【図10-14】



【図 10 - 15】

【図10-15】



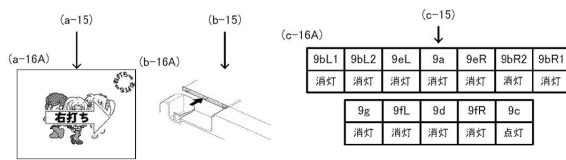
30

40

50

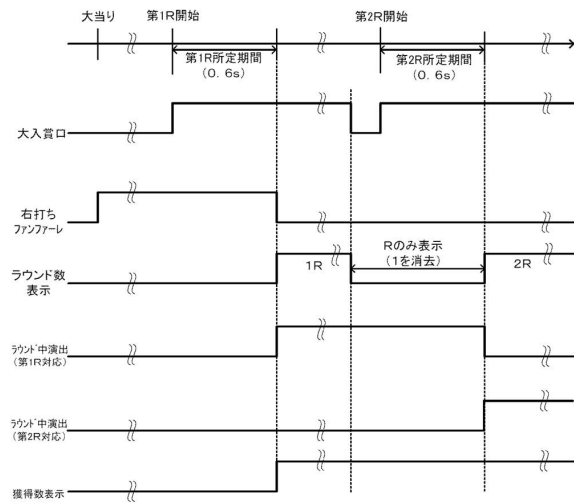
【図10-16】

【図10-16】



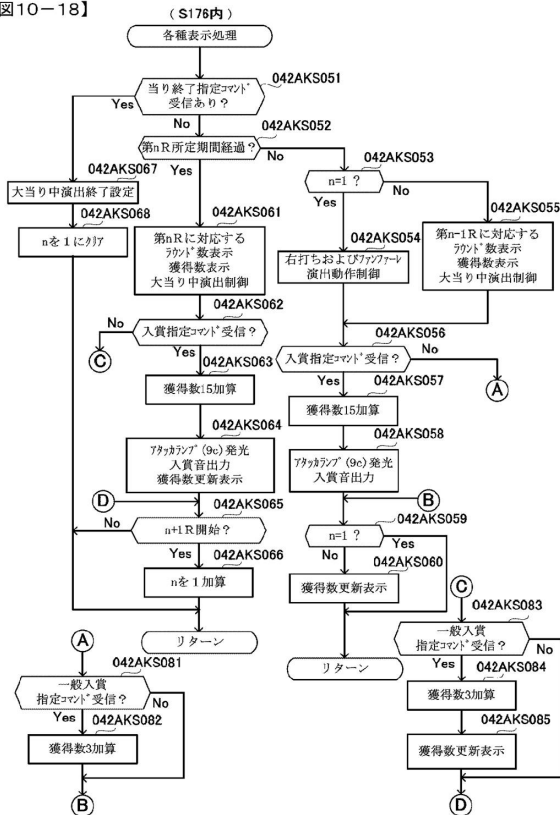
【図10-17】

【図10-17】



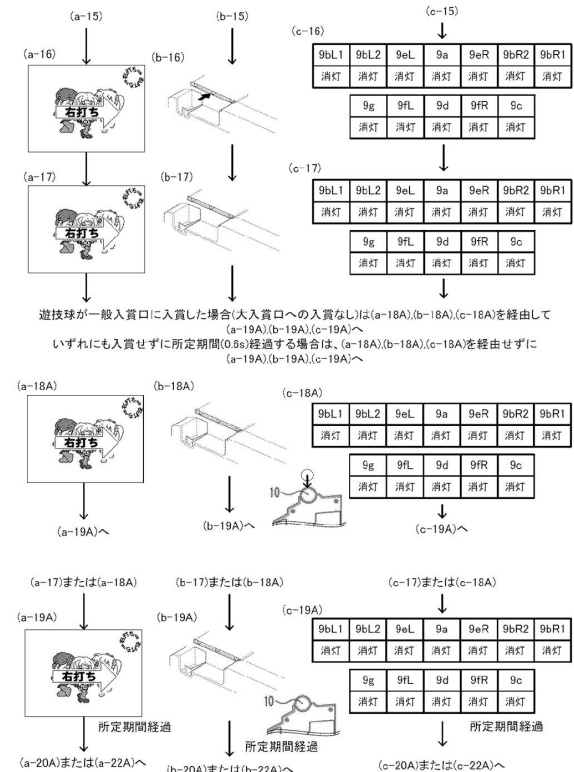
【図10-18】

【図10-18】



【図10-19】

【図10-19】



10

20

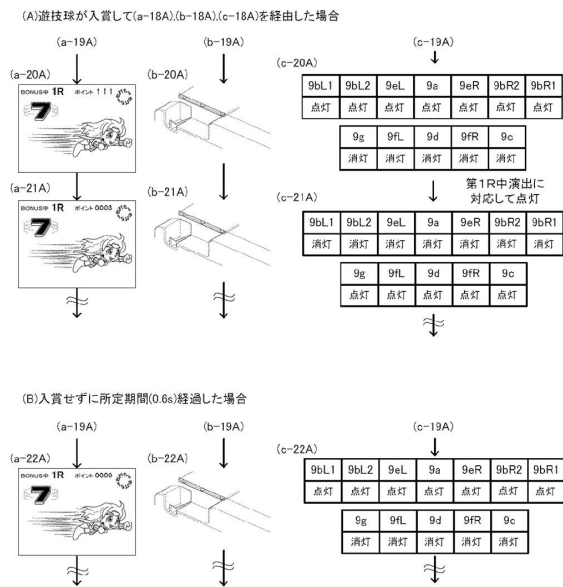
30

40

50

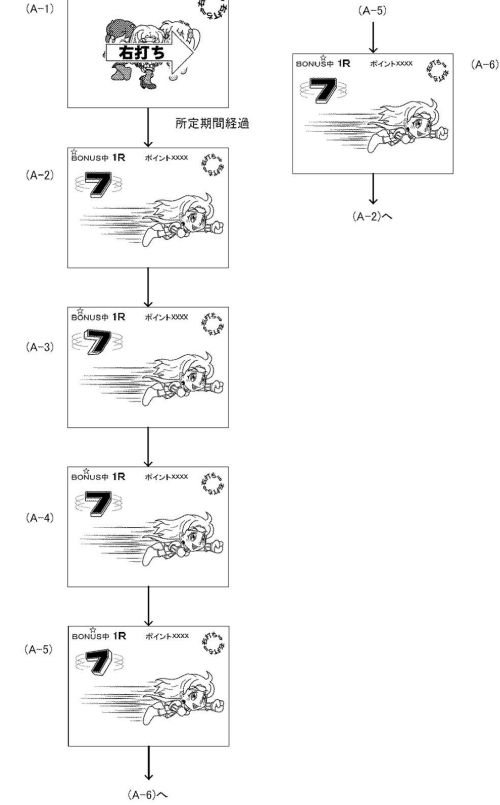
【図 10 - 20】

【図10-20】



【図 10 - 21】

【図10-21】

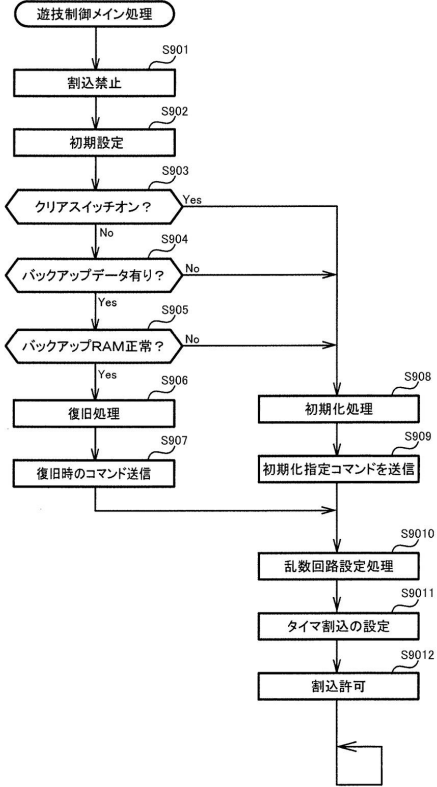


10

20

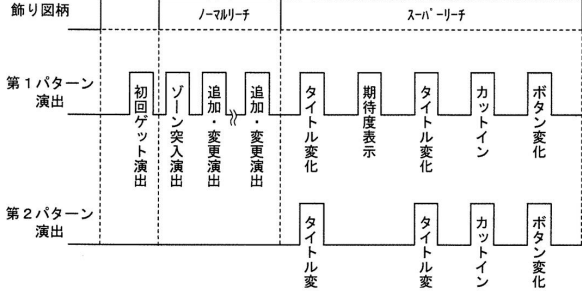
【図 11】

【図11】



【図 12 - 1】

【図12-1】



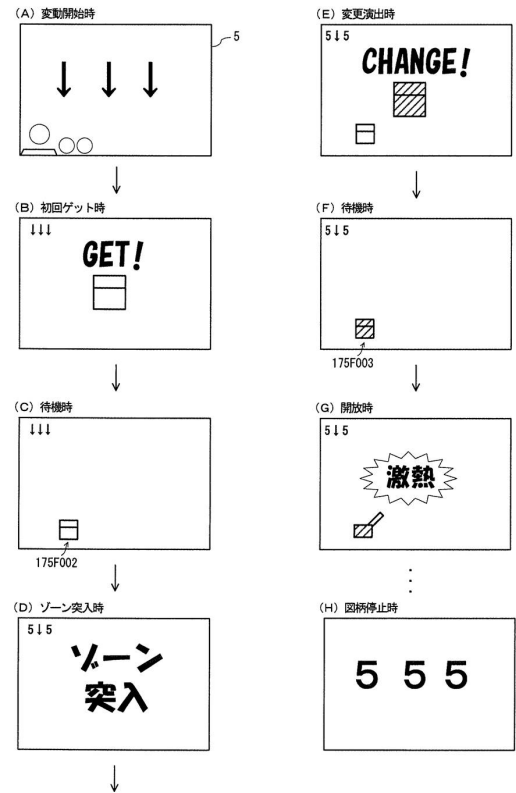
30

40

50

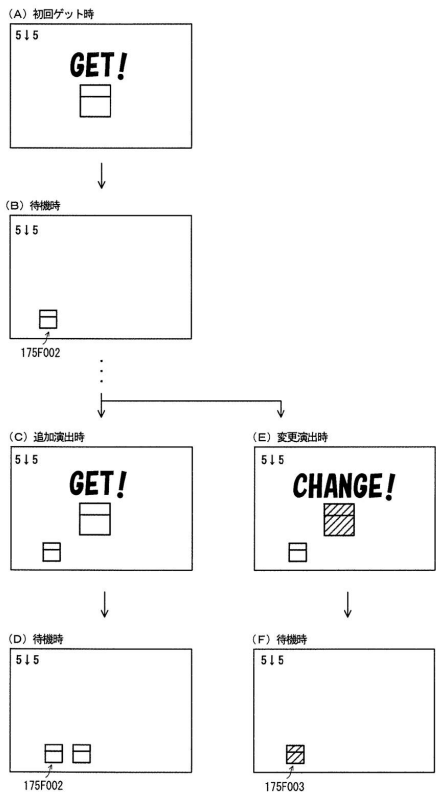
【図 12 - 2】

【図 12-2】



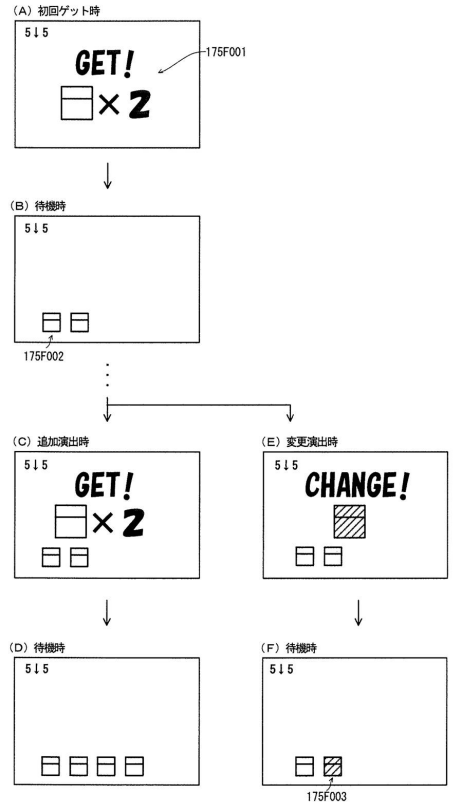
【図 12 - 3】

【図 12-3】



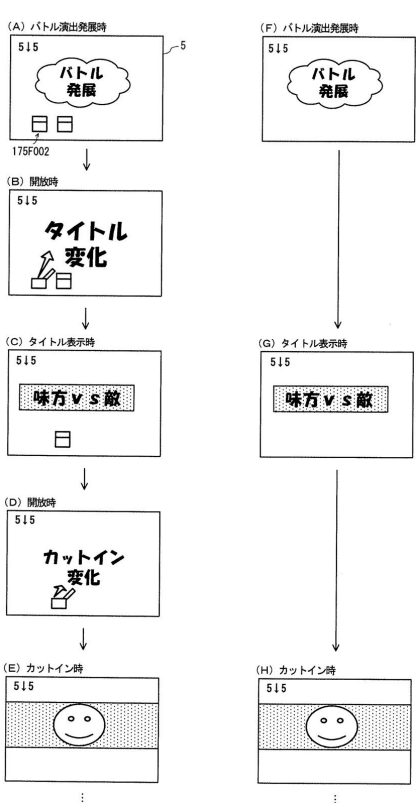
【図 12 - 4】

【図 12-4】



【図 12 - 5】

【図 12-5】



10

20

30

40

50

【図 12 - 6】

【図12-6】

(A)大当り時アイテム演出パターン決定テーブル 178FT001

アイテム演出パターン	割合
第1パターン(アイテム有り)	60%
第2パターン(アイテム無し)	40%

(B)はずれ時アイテム演出パターン決定テーブル 178FT002

アイテム演出パターン	割合
第1パターン(アイテム有り)	40%
第2パターン(アイテム無し)	60%

【図 12 - 7】

【図12-7】

(A)大当り時アイテム無しバトル演出パターン決定テーブル								179F7001
バトル演出 パターン	バトル変化 (開始時)	期待度表示	バトル変化 (途中)	加トイン変化	バトル変化	合計変化回数	割合	
PT1-0	白(通常)	なし	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	0	3%	
PT1-1	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	1	4%	
PT1-2	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	2	6%	
PT1-3	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	3	8%	
PT1-4	赤	チャンス	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	4	10%	
PT1-5	白(通常)	なし	赤	緑	赤白(通常)	3	12%	
PT1-6	白(通常)	なし	赤	赤	赤白(通常)	3	14%	
PT1-7	白(通常)	チャンス	赤	緑	赤白(通常)	4	16%	
PT1-8	白(通常)	激熱	赤	赤	赤白(通常)	4	17%	
PT1-9	赤	激熱	赤	緑	赤白(通常)	5	4%	
PT1-10	赤	激熱	赤	赤	赤白(通常)	5	6%	

(B)大当り時アイテム有りバトル演出パターン決定テーブル								179F7002
バトル演出 パターン	バトル変化 (開始時)	期待度表示	バトル変化 (途中)	加トイン変化	バトル変化	合計変化回数	割合	
PT2-1	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤白(通常)	1	4%	
PT2-2	赤	なし	白(通常)	緑	赤白(通常)	2	6%	
PT2-3	赤	なし	白(通常)	赤	赤白(通常)	2	8%	
PT2-4	赤	チャンス	白(通常)	緑	赤白(通常)	3	10%	
PT2-5	白(通常)	なし	赤	緑	赤白(通常)	3	12%	
PT2-6	白(通常)	なし	赤	赤	赤白(通常)	3	14%	
PT2-7	白(通常)	チャンス	赤	緑	スティック	4	16%	
PT2-8	白(通常)	激熱	赤	赤	スティック	4	17%	
PT2-9	赤	激熱	赤	緑	スティック	5	6%	
PT2-10	赤	激熱	赤	赤	スティック	5	7%	

【図 12 - 8】

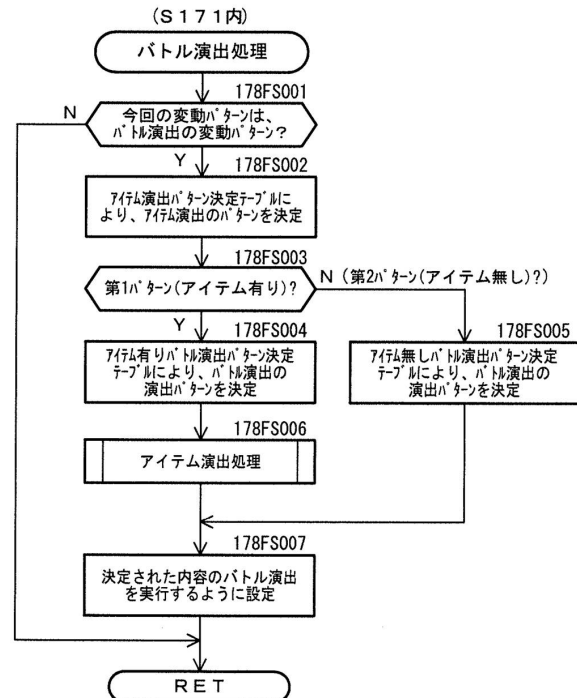
【図12-8】

(A)はずれ時アイテム無しバトル演出パターン決定テーブル								179FT003
バトル演出パターン	バトル変化(開始時)	期待度表示	バトル変化(途中)	加トイン変化	バトル変化	合計変化回数	割合	
PT3-0	白(通常)	なし	白(通常)	青(通常)	赤(白(通常))	0	17%	
PT3-1	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤(白(通常))	1	16%	
PT3-2	赤	なし	白(通常)	緑	赤(白(通常))	2	14%	
PT3-3	赤	なし	白(通常)	赤	赤(白(通常))	2	12%	
PT3-4	赤	チャンス	白(通常)	緑	赤(白(通常))	3	11%	
PT3-5	白(通常)	なし	赤	赤	赤(赤)	3	10%	
PT3-6	白(通常)	なし	赤	赤	赤(赤)	3	7%	
PT3-7	白(通常)	チャンス	赤	赤	赤(赤)	4	6%	
PT3-8	白(通常)	激熱	赤	赤	赤(赤)	4	4%	
PT3-9	赤	激熱	赤	緑	赤(赤)	5	2%	
PT3-10	赤	激熱	赤	赤	赤(赤)	5	1%	

(B)はずれ時アイテム有りバトル演出パターン決定テーブル								179FT004
バトル演出パターン	バトル変化(開始時)	期待度表示	バトル変化(途中)	加トイン変化	バトル変化	合計変化回数	割合	
PT4-1	赤	なし	白(通常)	青(通常)	赤(白(通常))	1	18%	
PT4-2	赤	なし	白(通常)	緑	赤(白(通常))	2	16%	
PT4-3	赤	なし	白(通常)	赤	赤(白(通常))	2	14%	
PT4-4	赤	チャンス	白(通常)	緑	赤(白(通常))	3	13%	
PT4-5	白(通常)	なし	赤	緑	赤(赤)	3	12%	
PT4-6	白(通常)	なし	赤	赤	赤(赤)	3	9%	
PT4-7	白(通常)	チャンス	赤	緑	赤(スティック)	4	8%	
PT4-8	白(通常)	激熱	赤	赤	赤(スティック)	4	5%	
PT4-9	赤	激熱	赤	緑	赤(スティック)	5	3%	
PT4-10	赤	激熱	赤	赤	赤(スティック)	5	2%	

【図 12 - 9】

【図12-9】



10

20

30

40

50

【 図 1 2 - 1 4 】

【图12-14】

表2例1におけるアイドル演出決定テーブルの例									
アイドル名	アイドル属性	初期アイドル演出	第1回アイドル演出 (1回目)	第2回アイドル演出 (2回目)	第3回アイドル演出 (3回目)	第4回アイドル演出 (4回目)	第5回アイドル演出 (5回目)	最終総仕上げ	最終
アイドルA	A属性	4	白 x1	赤 x1	白 x1	白 x1	赤 x2	赤 x1	赤
			白 x2	緑 x1	緑 x1	緑 x1	赤 x1	赤	赤
			白 x2	赤 x2	赤 x2	赤 x2	赤 x2	赤	赤
			白 x2	白 x1	白 x1	赤 x2	赤 x2	赤	赤
アイドルB	B属性	4	白 x1	白 x1	赤 x1	赤 x1	赤 x1	赤 x1	赤
			白 x2	白 x1	赤 x1	赤 x1	赤 x1	赤	赤
			白 x2	白 x1	赤 x1	赤 x1	赤 x1	赤	赤
			白 x2	白 x1	赤 x1	赤 x1	赤 x1	赤	赤

【 図 1 3 - 1 】

【图13-1】

逆枝状態	MR1 (設定値1)	MR2 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020/1346 (確率1/200)	1020/1253 (確率1/200)	1020/1282 (確率1/200)	1020/1317 (確率1/200)	1020/1346 (確率1/200)
通常状態	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)
大当り	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外
ハズレ	1020/1346 (確率1/200)	1020/1383 (確率1/140)	1020/1487 (確率1/140)	1020/1556 (確率1/100)	1020/1674 (確率1/100)
大当り	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)	32767/33094 (確率1/200)
通常状態	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外
大当り	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外	上記載値以外
ハズレ	1020/1346 (確率1/200)	1020/1383 (確率1/200)	1020/1487 (確率1/200)	1020/1556 (確率1/200)	1020/1674 (確率1/200)

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特約表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 主役は特選状態	大当り	1020/1237 (確率:1/2020)	1020/1253 (確率:1/280)	1020/1272 (確率:1/240)	1020/1292 (確率:1/240)	1020/1317 (確率:1/220)	1020/1346 (確率:1/200)
	小当り	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確選状態	大当り	1020/1346 (確率:1/3421)	1020/1383 (確率:1/180)	1020/1429 (確率:1/140)	1020/1487 (確率:1/140)	1020/1556 (確率:1/120)	1020/1674 (確率:1/100)
	小当り	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)	32767/33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【 図 1 3 - 2 】

【图13-2】

(A)設定示唆演出実行決定テーブル

設定示唆演出の実行有無	割合
実行有り	10%
実行無し	90%

(B)設定示唆演出決定テーブル

設定値	演出内容(アイテム箱の図柄)	割合
1	奇数設定示唆(バナナ図柄)	95%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	5%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	0%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	5%
2	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	85%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	10%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	85%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	5%
3	設定2以上示唆(メロン図柄)	10%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	5%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	75%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	20%
4	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	75%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	20%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	5%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
5	奇数設定示唆(バナナ図柄)	75%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	5%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	20%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	0%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	5%
6	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	70%
	設定2以上示唆(メロン図柄)	22%
	最高設定確定示唆(イチゴ図柄)	3%
	奇数設定示唆(バナナ図柄)	5%
	偶数設定示唆(ブドウ図柄)	70%

フロントページの続き

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