

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6830922号
(P6830922)

(45) 発行日 令和3年2月17日(2021.2.17)

(24) 登録日 令和3年1月29日(2021.1.29)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2018-96732 (P2018-96732)
 (22) 出願日 平成30年5月21日 (2018.5.21)
 (65) 公開番号 特開2019-201678 (P2019-201678A)
 (43) 公開日 令和1年11月28日 (2019.11.28)
 審査請求日 令和1年6月21日 (2019.6.21)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 松谷 洋平

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】

所定の遊技を実行可能な遊技機において、
 遊技者の所定部材に対する動作を検出可能な検出手段と、
 遊技者に対する指示を実行する指示手段と、
 演出実行手段と、を備え、
 前記指示手段は、

前記検出手段によって検出可能な遊技者の動作を促す第1指示と、遊技機が検出不可
 能な遊技者の動作を促す第2指示と、を実行可能であり、

前記第1指示よりも低い頻度で前記第2指示を実行し、

前記第1指示は前記所定部材への接触を伴う動作を促すものであり、

前記演出実行手段は、

前記指示手段によって前記第1指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に
 基づいて演出を実行し、

前記指示手段によって前記第2指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に
 関わらず所定タイミングで演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

第1指示に対する動作の実行態様を記憶可能な記憶手段を備え、

指示手段は、前記記憶手段が記憶する実行態様に基づいて第2指示を実行する

10

20

請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

10

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

20

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

30

40

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

50

【 0 0 0 7 】

(A) 所定の遊技を実行可能な遊技機において、遊技者の所定部材に対する動作を検出可能な検出手段と、遊技者に対する指示を実行する指示手段と、演出実行手段と、を備え、前記指示手段は、前記検出手段によって検出可能な遊技者の動作を促す第 1 指示と、遊技機が検出不可能な遊技者の動作を促す第 2 指示と、を実行可能であり、前記第 1 指示よりも低い頻度で前記第 2 指示を実行し、前記第 1 指示は前記所定部材への接触を伴う動作を促すものであり、前記演出実行手段は、前記指示手段によって前記第 1 指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に基づいて演出を実行し、前記指示手段によって前記第 2 指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に関わらず所定タイミングで演出を実行可能である。

10

(B) 第 1 指示に対する動作の実行態様を記憶可能な記憶手段を備え、指示手段は、前記記憶手段が記憶する実行態様に基づいて第 2 指示を実行する。

(手段 1) 所定の遊技を実行可能な遊技機において、遊技者の動作 (例えば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作) を検出可能な検出手段 (例えば、プッシュセンサ 3 5 B) と、遊技者に対する指示を実行する指示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 , S 3 0 5 , S 3 2 3 , S 3 2 5 を実行する部分) と、演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、指示手段は、検出手段によって検出可能な遊技者の動作を促す第 1 指示 (例えば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作に対する指示) と、検出手段によって検出不可能な遊技者の動作を促す第 2 指示 (例えば、画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作に対する指示) と、を実行可能であり (例

えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 , S 3 2 3 を行うことにより第 1 指示を実行し、ステップ 3 0 I W S 3 0 5 , S 3 2 5 を行うことにより第 2 指示を実行する) 、演出実行手段は、指示手段によって第 1 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に基づいて演出を実行し (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 を行った場合、ステップ 3 0 I W S 3 0 9 の Y であるときにステップ 3 0 I W S 3 1 3 を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ 3 0 I W S 3 2 3 を行った場合、ステップ 3 0 I W S 3 2 9 の Y であるときにステップ 3 0 I W S 3 3 6 を実行することにより役物落下演出を実行する) 、指示手段によって第 2 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に関わらず所定タイミングで演出を実行可能である (例

えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 5 を行った場合、プッシュセンサ 3 5 B によってプッシュボタン 3 1 B への操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ 3 0 I W S 3 1 3 を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ 3 0 I W S 3 2 5 を行った場合、プッシュセンサ 3 5 B によってプッシュボタン 3 1 B への操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ 3 0 I W S 3 3 6 を実行することにより役物落下演出を実行する。) ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

30

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 1 - 2 1 7 9 5 7 号公報 (図 5 0 ~ 図 5 2)

40

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、上述した遊技機では、動作に対してのみ促進するものであったため、演出効果を高めることができなかった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

50

(A) 所定の遊技を実行可能な遊技機において、遊技者の所定部材に対する動作を検出可能な検出手段と、遊技者に対する指示を実行する指示手段と、演出実行手段と、を備え、前記指示手段は、前記検出手段によって検出可能な遊技者の動作を促す第 1 指示と、遊技機が検出不可能な遊技者の動作を促す第 2 指示と、を実行可能であり、前記第 1 指示は前記所定部材への接触を伴う動作を促すものであり、前記第 2 指示は遊技機への接触を伴わない動作を促すものであり、前記演出実行手段は、前記指示手段によって前記第 1 指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に基づいて演出を実行し、前記指示手段によって前記第 2 指示が実行された場合は、前記検出手段の検出結果に関わらず所定タイミングで演出を実行可能である。

(B) 第 1 指示に対する動作の実行態様を記憶可能な記憶手段を備え、指示手段は、前記記憶手段が記憶する実行態様に基づいて第 2 指示を実行する。

(手段 1) 所定の遊技を実行可能な遊技機において、遊技者の動作 (例えば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作) を検出可能な検出手段 (例えば、プッシュセンサ 3 5 B) と、遊技者に対する指示を実行する指示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 , S 3 0 5 , S 3 2 3 , S 3 2 5 を実行する部分) と、演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、指示手段は、検出手段によって検出可能な遊技者の動作を促す第 1 指示 (例えば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作に対する指示) と、検出手段によって検出不可能な遊技者の動作を促す第 2 指示 (例えば、画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作に対する指示) と、を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 , S 3 2 3 を行うことにより第 1 指示を実行し、ステップ 3 0 I W S 3 0 5 , S 3 2 5 を行うことにより第 2 指示を実行する)、演出実行手段は、指示手段によって第 1 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に基づいて演出を実行し (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 3 を行った場合、ステップ 3 0 I W S 3 0 9 の Y であるときにステップ 3 0 I W S 3 1 3 を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ 3 0 I W S 3 2 3 を行った場合、ステップ 3 0 I W S 3 2 9 の Y であるときにステップ 3 0 I W S 3 3 6 を実行することにより役物落下演出を実行する)、指示手段によって第 2 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に関わらず所定タイミングで演出を実行可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 5 を行った場合、プッシュセンサ 3 5 B によってプッシュボタン 3 1 B への操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ 3 0 I W S 3 1 3 を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ 3 0 I W S 3 2 5 を行った場合、プッシュセンサ 3 5 B によってプッシュボタン 3 1 B への操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ 3 0 I W S 3 3 6 を実行することにより役物落下演出を実行する。) ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 2 】

(手段 2) 手段 1 において、指示手段は、遊技機が検出しない遊技者の特定動作 (例えば、画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作) を促す第 2 指示を実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

(手段 3) 手段 2 において、演出実行手段は、指示手段によって第 2 指示が実行された場合、該第 2 指示が実行されてから特定動作の所要時間以上の長さであって、検出手段が検出する遊技者の動作を有効とする有効期間よりも短い所定期間が経過した後の所定タイミングで演出を実行可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 3 0 7 において、遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作の所要時間よりも長い時間であって、且つ、有効期間よりも短い時間をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトしたときにセリフ演出または役物落下演出を行う) こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 4 】

(手段 4) 手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、演出実行手段は、指示手段によって

10

20

30

40

50

第1指示が実行された場合は、検出手段により遊技者の動作が検出されないときには演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、ステップIWS309~S314を行うことにより、リーチ前促進演出を行って遊技者の操作を受け付けずに第1有効期間が終了した場合、セリフ演出を実行しない)こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0015】

(手段5) 手段1から手段4のいずれかにおいて、指示手段によって第1指示が実行された場合よりも第2指示が実行された場合の方が、有利度が高い(例えば、リーチ前促進演出の演出態様としては、プッシュボタン31Bへの操作を促す第1リーチ前態様よりも、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を促す第2リーチ前態様の方が、大当りに対する信頼度が高い(図8-2参照)。)こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のいずれかにおいて、指示手段は、第1指示よりも低い頻度で第2指示を実行する(例えば、プッシュボタン31Bへの操作を促す第1リーチ前態様よりも、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を促す第2リーチ前態様の方が、選択割合が低い(図8-2参照)。)こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のいずれかにおいて、指示手段は、所定部材(例えば、プッシュボタン31B)への接触を指示する第1指示と、遊技機に接触しない動作(例えば、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作)を指示する第2指示とを実行可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のいずれかにおいて、第1指示に対する動作の実行態様を記憶可能な記憶手段(例えば、値Pを記憶可能なRAM122)を備え、指示手段は、記憶手段が記憶する実行態様に基づいて第2指示を実行し(例えば、演出制御用CPU120は、値Pの範囲にもとづいて異なる割合で第2リーチ前態様/第2リーチ中態様を選択し(図8-2参照)、演出実行手段は、記憶手段が記憶する実行態様に基づいて演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、値Pの範囲にもとづいて異なる割合でリーチ前促進演出/リーチ中促進演出の演出態様を選択し、選択した演出態様に応じてセリフ演出/役物落下演出を実行する(図8-2参照)))こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

【0019】

(手段9) 手段1から手段8のいずれかにおいて、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であって、操作手段(例えば、プッシュボタン31B)への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出(例えば、促進演出)を実行可能である操作演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ30IWS200を実行する部分)と、操作演出が実行される場合に、操作手段を模した特別表示(例えば、ボタン促進画像)を表示可能である特別表示手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ30IWS323を実行する部分)とを備え、特別表示手段は、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、特別表示の表示を終了することが可能であり(例えば、図8-7(A1)~(A5)に示すように、プッシュボタン31Bが操作されると、ボタン促進画像の表示態様を変化させた後にボタン促進画像の表示を終了する)、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで、異なる終了態様により特別表示の表示を終了することが可能である(例えば、大当りとなる変動表示では、図8-7(A2)に示すように、ボタン促進画像を発光態様にて表示した後に、図8-7(A3)に示すように、ボタン促進画像を消去してボタン促進画像の表示を終了し、大当り報知表示を表示し、はずれとなる変動表示では、図8-7(A4)に示すように、ボタン促進画像をひび割れが生じたような態様にて表示した後に

40

50

、図 8 - 7 (A 5) に示すように、ボタン促進画像を消去してボタン促進画像の表示を終了し、はずれ報知表示を表示することとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 0 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2】リーチ前促進演出実行抽選テーブルと、リーチ中促進演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 3】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 4】促進演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】促進演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】リーチ前促進演出における表示例を示す説明図である。

【図 8 - 7】リーチ中促進演出における表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 1 】

(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。

【 0 0 2 2 】

(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。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 2 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0025】

なお、第1特別図柄表示装置4A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4B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。

【0026】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)や有機EL(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、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

10

【0027】

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

【0028】

20

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。保留表示及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。

【0029】

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

【0030】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

30

【0031】

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

【0032】

入賞球装置6A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。

40

【0033】

可変入賞球装置6B(普通電動役物)は、ソレノイド81(図2参照)によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6B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81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6A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6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊

50

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。

【００３４】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口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１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３５】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００３６】

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。

【００３７】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口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。

【００３８】

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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器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。

【００４０】

画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート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。

【００４１】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、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。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設け

10

20

30

40

50

られている。

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

10

【 0 0 4 7 】

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 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 8 】

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 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

（遊技の進行の概略）

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

30

【 0 0 5 1 】

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 5 2 】

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 5 3 】

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 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

50

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。

【0056】

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。

【0057】

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9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。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。

【0058】

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。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当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 6 5 】

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「普図当り」となる確率及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 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や

10

20

30

40

50

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。

【0073】

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5L、5C、5R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

【0074】

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。

【0075】

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

20

【0076】

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。

30

【0077】

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

40

【0078】

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

【0079】

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

50

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

【0080】

10

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）。

【0081】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0082】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

20

【0083】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0084】

30

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

【0085】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【0086】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0087】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口ス

50

イチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0088】

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

【0089】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0095】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯/消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0096】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピー

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 7 】

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。

【 0 0 9 8 】

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。

10

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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。

20

【 0 1 0 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 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 0 2 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 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。

30

【 0 1 0 4 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 5 】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【 0 1 0 6 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

50

【 0 1 0 7 】

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 S 3 ; N o ） 、 R A M 1 0 2 （バックアップ R A M ）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 S 4 ） 。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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）
10
の他、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 S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4 ; N o ） 、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 8 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 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 S 5 ） 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0
20
2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ） 、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 1 0 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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 S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 1 1 】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ） 。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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、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。

【 0 1 1 2 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、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 1 0 ） 。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 1 1 ） 、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ） 。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 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。

10

20

30

40

50

【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

【0114】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

20

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0118】

40

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

50

【 0 1 1 9 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 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 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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 R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表

10

20

30

40

50

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

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

10

【 0 1 2 7 】

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

20

【 0 1 2 8 】

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

30

【 0 1 2 9 】

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

40

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に

50

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 3 2 】

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

10

【 0 1 3 3 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

20

【 0 1 3 4 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 3 5 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 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。

30

40

【 0 1 3 6 】

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

50

２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１３７】

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

10

【０１３８】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１３９】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【０１４０】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１４１】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板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。

30

【０１４２】

ステップＳ１７１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１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。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１２３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１２３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。

40

【０１４３】

ステップＳ１７２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ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１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３２を駆動さ

50

せること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 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 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

10

20

30

40

50

出処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

(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、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

10

【 0 1 5 2 】

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

20

【 0 1 5 3 】

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

30

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

40

【 0 1 5 6 】

(特徴部 3 0 I W に関する説明)

次に、特徴部 3 0 I W について説明する。特徴部 3 0 I W における遊技機は、特別図柄の変動中に行う変動演出として、遊技者に対して動作を指示する促進演出を実行可能である。促進演出の実行タイミングとしてはリーチ前とリーチ中とが設けられており、リーチ前に行われる促進演出をリーチ前促進演出、リーチ中に行われる促進演出をリーチ中促進演出という。

50

【 0 1 5 7 】

図 8 - 1 は、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ 3 0 I W S 1 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 1 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納されている領域）に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 3 0 I W S 1 0 2）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 によってステップ 3 0 I W S 1 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 0 I W S 1 0 2 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「 2 2 3 」や「 4 4 5 」のように、リーチとならないものの大当り図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 3 0 I W S 1 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【 0 1 5 8 】

ステップ 3 0 I W S 1 0 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【 0 1 5 9 】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として「 1 3 5 」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置 5 に導出表示される 3 図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【 0 1 6 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【 0 1 6 1 】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この特徴部 3 0 I W では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この特徴部 3 0 I W では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【 0 1 6 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する（ステップ 3 0 I W S 1 0 3）。ステップ 3 0 I W S 1 0 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出実行抽

選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

【 0 1 6 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ前促進演出の実行の有無を決定するためのリーチ前促進演出実行抽選を行う（ステップ 3 0 I W S 1 0 4）。具体的に、図 8 - 2（A）に示すリーチ前促進演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、リーチ前促進演出を実行するか否かを決定する。

【 0 1 6 4 】

図 8 - 2（A）は、リーチ前促進演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 2（A）に示すリーチ前促進演出実行抽選テーブルでは、値 P の範囲および可変表示結果毎にリーチ前促進演出の実行の有無および実行する場合の演出態様に対する判定値が割り振られている。

10

【 0 1 6 5 】

リーチ前促進演出の実行態様としては、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促す第 1 リーチ前態様と、画像表示装置 5 における所定領域へ手をかざす動作を促す第 2 リーチ前態様とが設けられている。第 1 リーチ前態様のリーチ前促進演出が行われた場合にはプッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作を検出可能となる一方で、第 2 リーチ前態様のリーチ前促進演出が行われた場合には画像表示装置 5 における所定領域へ手をかざしたか否かを検出可能な検出手段は備えていないことから、遊技者が実際に該所定領域へ手をかざしたか否かを検出しないものである。

20

【 0 1 6 6 】

値 P とは、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行った頻度を示す値である。詳細については後述するが、値 P は、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行った場合に「1」加算され、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行わなかった場合に「1」減算されるようになっている。値 P は電源投入時に「0」にセットされることから、値 P が 0 以上であれば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行った割合が 5 0 % 以上であることを示し、値 P が 0 未満であれば、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行った割合が 5 0 % 未満であることを示すものである。

30

【 0 1 6 7 】

なお、特徴部 3 0 I W では説明を省略するが、遊技者が入れ替わる度に値 P がリセット（0 にセット）されることとしてもよい。例えば、最後に変動が終了した時点から所定期間が経過したことや、新たな遊技者が遊技を開始する旨を示す操作を受け付けたことを条件に値 P がリセットされることとしてもよい。これにより、現時点で遊技を行っている遊技者における遊技履歴を記憶することができることから、値 P を用いて演出の実行態様を決定することにより、より精度の高い遊技傾向を演出に反映することができ、興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 6 8 】

まず、値 P が 0 以上である場合（プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン 3 1 B への操作を行った割合が 5 0 % 以上である場合）について説明する。

【 0 1 6 9 】

可変表示結果が大当たりであれば、6 0 % の割合で第 1 リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、1 0 % の割合で第 2 リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、3 0 % の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定される。

【 0 1 7 0 】

可変表示結果がリーチはずれであれば、4 0 % の割合で第 1 リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、6 0 % の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定さ

50

れる。

【 0 1 7 1 】

可変表示結果が非リーチはずれであれば、10%の割合で第1リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、90%の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定される。

【 0 1 7 2 】

次に、値Pが0未満である場合（プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が50%未満である場合）について説明する。

【 0 1 7 3 】

可変表示結果が大当たりであれば、45%の割合で第1リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、5%の割合で第2リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、50%の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定される。

【 0 1 7 4 】

可変表示結果がリーチはずれであれば、20%の割合で第1リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、80%の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定される。

【 0 1 7 5 】

可変表示結果が非リーチはずれであれば、5%の割合で第1リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行することが、95%の割合でリーチ前促進演出を実行しないことが決定される。

【 0 1 7 6 】

このように、可変表示結果が大当たりである場合のみ第2リーチ前態様にてリーチ前促進演出を実行可能となっており、大当たりに対する信頼度は第1リーチ前態様のリーチ前促進演出<第2リーチ前態様のリーチ前促進演出となっている。

【 0 1 7 7 】

また、このように、発生頻度は第1リーチ前態様のリーチ前促進演出>第2リーチ前態様のリーチ前促進演出となっている。

【 0 1 7 8 】

また、このように、値Pが大きい程、すなわちプッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が高い程、リーチ前促進演出の実行割合が高くなっている。これにより、遊技傾向を演出に反映することができ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 9 】

リーチ前促進演出を実行することを決定した場合、演出制御用CPU120は、決定された演出態様にもとづいてリーチ前促進演出の実行を設定する（ステップ30IWS105のY，S106）。

【 0 1 8 0 】

その後、演出制御用CPU120は、リーチ中促進演出の実行の有無を決定するためのリーチ中促進演出実行抽選を行う（ステップ30IWS107）。具体的に、図8-2（B）に示すリーチ中促進演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、リーチ中促進演出を実行するか否かを決定する。

【 0 1 8 1 】

図8-2（B）は、リーチ中促進演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-2（B）に示すリーチ中促進演出実行抽選テーブルでは、値Pの範囲および可変表示結果毎にリーチ中促進演出の実行の有無および実行する場合の演出態様に対する判定値が割り振られている。

【 0 1 8 2 】

リーチ中促進演出の実行態様としては、プッシュボタン31Bへの押下操作を促す第1リーチ中態様と、画像表示装置5における所定領域へ手をかざす動作を促す第2リーチ中

10

20

30

40

50

態様とが設けられている。第1リーチ中態様のリーチ中促進演出が行われた場合にはプッシュセンサ35Bによりプッシュボタン31Bへの押下操作を検出可能となる一方で、第2リーチ中態様のリーチ中促進演出が行われた場合には画像表示装置5における所定領域へ手をかざしたか否かを検出可能な検出手段は備えていないことから、遊技者が実際に該所定領域へ手をかざしたか否かを検出しないものである。

【0183】

まず、値Pが0以上である場合（プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が50%以上である場合）について説明する。

【0184】

可変表示結果が大当たりであれば、60%の割合で第1リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、10%の割合で第2リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、30%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0185】

可変表示結果がリーチはずれであれば、40%の割合で第1リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、60%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0186】

可変表示結果が非リーチはずれであれば、100%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0187】

次に、値Pが0未満である場合（プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が50%未満である場合）について説明する。

【0188】

可変表示結果が大当たりであれば、45%の割合で第1リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、5%の割合で第2リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、50%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0189】

可変表示結果がリーチはずれであれば、20%の割合で第1リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行することが、80%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0190】

可変表示結果が非リーチはずれであれば、100%の割合でリーチ中促進演出を実行しないことが決定される。

【0191】

このように、可変表示結果が大当たりである場合のみ第2リーチ中態様にてリーチ中促進演出を実行可能となっており、大当たりに対する信頼度は第1リーチ中態様のリーチ中促進演出<第2リーチ中態様のリーチ中促進演出となっている。

【0192】

また、このように、発生頻度は第1リーチ中態様のリーチ中促進演出>第2リーチ中態様のリーチ中促進演出となっている。

【0193】

また、このように、値Pが大きい程、すなわちプッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が高い程、リーチ中促進演出の実行割合が高くなっている。これにより、遊技傾向を演出に反映することができ、興趣を向上させることができる。

【0194】

リーチ中促進演出を実行することを決定した場合、演出制御用CPU120は、決定された演出態様にもとづいてリーチ中促進演出の実行を設定する（ステップ30IWS10

10

20

30

40

50

8のY, S109)。

【0195】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび設定された予告演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ30IWS114)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ30IWS115)。

【0196】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0197】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0198】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、各種モータ)の制御を実行する(ステップ30IWS116)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0199】

なお、この特徴部30IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0200】

また、この特徴部30IWでは、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ30IWS114でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ30IWS116の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行される。

【0201】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ30IWS117）。

【0202】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ30IWS118）。

【0203】

図8-3は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、促進演出に関する促進演出処理を行う（ステップ30IWS200）。

10

【0204】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ30IWS201）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ30IWS202）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ30IWS203）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ30IWS204）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ30IWS205）。

【0205】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ30IWS217）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ30IWS218）。

20

【0206】

図8-4および図8-5は、促進演出処理を示すフローチャートである。促進演出処理において、演出制御用CPU120は、リーチ前促進演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ30IWS301）。具体的に、ステップ30IWS106においてリーチ前促進演出の実行が設定された変動において、所定のタイミング（変動パターン毎に異なるタイミングが設けられていてもよいし、いずれの変動パターンであるかにかかわらず一律のタイミングであってもよい）である場合にリーチ前促進演出の実行タイミングであると判定する。リーチ前促進演出の実行タイミングでない場合には、ステップ30IWS308へ移行する。

30

【0207】

リーチ前促進演出の実行タイミングである場合には、演出制御用CPU120は、設定された演出態様が第1リーチ前態様であれば、プッシュボタン31Bへの操作を促すボタン促進画像の表示を開始し、リーチ前促進演出においてプッシュボタン31Bへの操作を有効とする第1有効期間であることを示す第1有効期間フラグをセットする（ステップ30IWS302のY～S304）。

【0208】

設定された演出態様が第2リーチ前態様であれば、演出制御用CPU120は、タッチ促進画像の表示を開始し、待機中であることを示す第1待機フラグをセットし、タイマに所定時間をセットする（ステップ30IWS302のN, S305～S307）。ステップ30IWS307でセットされる所定時間とは、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作の所要時間（動作所要時間）よりも長い時間であって、且つ、第1有効期間よりも短い時間である。

40

【0209】

仮に、タッチ促進画像の表示を開始してからセリフ演出を行うまでの時間が動作所要時間よりも短い時間であるよう構成した場合には、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を行う前にセリフ演出を行うこととなるため、該動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまうが、動作所要時間よりも長い時間待機してからセリフ演出を行うことにより、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざすための時間を確保した

50

上でセリフ演出を行うこととなるので、恰も遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざしたことにもついでセリフ演出を行っているかのように見せることができる。

【0210】

また仮に、タッチ促進画像の表示を開始してからセリフ演出を行うまでの時間が長すぎると、実際に遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を行ったにもかかわらずセリフ演出がなかなか行われないこととなるため、該動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまう。そこで、第1有効期間よりも短い時間待機してからセリフ演出を行うことにより、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を検出していないことが認識されてしまうことを防止し、恰も遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざしたことにもついでセリフ演出を行っているかのように見せることができる。

10

【0211】

なお、タッチ促進画像としては、赤外線センサを模したセンサ画像と、該センサ画像に手をかざす動作を指示する促進文字画像とを表示するものである。

【0212】

ステップ30IWS308において、演出制御用CPU120は、第1有効期間フラグがセットされているか否かを判定し(ステップ30IWS308)、セットされている場合、プッシュボタン31Bへの操作を受け付けたか否かを判定する(ステップ30IWS309)。プッシュボタン31Bへの操作を受け付けた場合、値Pを1加算し(ステップ30IWS312)、画像表示装置5にてセリフ表示を行うセリフ演出を実行し(ステップ30IWS313)、第1有効期間フラグをリセットする(ステップ30IWS314)。

20

【0213】

ステップ30IWS309においてプッシュボタン31Bへの操作を受け付けていない場合、第1有効期間の終了タイミングであるか否かを判定し(ステップ30IWS310)、第1有効期間の終了タイミングでない場合にはステップ30IWS321へ移行する。第1有効期間の終了タイミングである場合、値Pを1減算し(ステップ30IWS311)、ステップ30IWS314へ移行する。

【0214】

このように、第1リーチ前態様におけるリーチ前促進演出では、第1有効期間中にプッシュボタン31Bへの操作を検出した場合にはセリフ演出を実行するが、プッシュボタン31Bへの操作を検出しないまま第1有効期間が終了した場合にはセリフ演出を実行せずにリーチ前促進演出が終了するものである。

30

【0215】

ステップ30IWS308において第1有効期間フラグがセットされていないものの、第1待機フラグがセットされている場合、ステップ30IWS307においてセットしたタイマがタイムアウトしたか否かを判定し(ステップ30IWS315のY、S316)、タイムアウトした場合には第1待機フラグをリセットして(ステップ30IWS317)、ステップ30IWS313へ移行する。

【0216】

このように、第2リーチ前態様におけるリーチ前促進演出では、プッシュボタン31Bへの操作にかかわらず、所定時間(遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作の所要時間よりも長い時間であって、且つ、第1有効期間よりも短い時間)が経過することを条件としてセリフ演出を実行するものである。

40

【0217】

ステップ30IWS321において、演出制御用CPU120は、リーチ中促進演出の実行タイミングであるか否かを判定する(ステップ30IWS321)。具体的に、ステップ30IWS109においてリーチ中促進演出の実行が設定された変動において、特定のタイミング(変動パターン毎に異なるタイミングが設けられていてもよいし、いずれの変動パターンであるかにかかわらず一律のタイミングであってもよい)である場合にリーチ中促進演出の実行タイミングであると判定する。リーチ中促進演出の実行タイミングで

50

ない場合には、ステップ 3 0 I W S 3 2 8 へ移行する。

【 0 2 1 8 】

リーチ中促進演出の実行タイミングである場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定された演出態様が第 1 リーチ中態様であれば、プッシュボタン 3 1 B への操作を促すボタン促進画像の表示を開始し、リーチ中促進演出においてプッシュボタン 3 1 B への操作を有効とする第 2 有効期間であることを示す第 2 有効期間フラグをセットする（ステップ 3 0 I W S 3 2 2 の Y ~ S 3 2 4 ）。

【 0 2 1 9 】

なお、リーチ前促進演出において表示するボタン促進画像の表示態様と、リーチ中促進演出において表示するボタン促進画像の表示態様とは同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。

10

【 0 2 2 0 】

設定された演出態様が第 2 リーチ中態様であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タッチ促進画像の表示を開始し、待機中であることを示す第 2 待機フラグをセットし、タイマに所定時間をセットする（ステップ 3 0 I W S 3 2 2 の N , S 3 2 5 ~ S 3 2 7 ）。ステップ 3 0 I W S 3 2 7 でセットされる所定時間とは、遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作の所要時間（動作所要時間）よりも長い時間であって、且つ、第 2 有効期間よりも短い時間である。

【 0 2 2 1 】

仮に、タッチ促進画像の表示を開始してから役物落下演出を行うまでの時間が動作所要時間よりも短い時間であるよう構成した場合には、遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作を行う前に役物落下演出を行うこととなるため、該動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまうが、動作所要時間よりも長い時間待機してから役物落下演出を行うことにより、遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざすための時間を確保した上で役物落下演出を行うこととなるので、恰も遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざしたことにもとづいて役物落下演出を行っているかのように見せることができる。

20

【 0 2 2 2 】

また仮に、タッチ促進画像の表示を開始してから役物落下演出を行うまでの時間が長すぎると、実際に遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作を行ったにもかかわらず役物落下演出がなかなか行われないうこととなるため、該動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまう。そこで、第 2 有効期間よりも短い時間待機してから役物落下演出を行うことにより、遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作を検出していないことが認識されてしまうことを防止し、恰も遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざしたことにもとづいて役物落下演出を行っているかのように見せることができる。

30

【 0 2 2 3 】

なお、タッチ促進画像としては、赤外線センサを模したセンサ画像と、該センサ画像に手をかざす動作を指示する促進文字画像とを表示するものである。

【 0 2 2 4 】

40

なお、リーチ前促進演出において表示するタッチ促進画像の表示態様と、リーチ中促進演出において表示するタッチ促進画像の表示態様とは同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。

【 0 2 2 5 】

ステップ 3 0 I W S 3 2 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 3 0 I W S 3 2 8 ）、セットされている場合、プッシュボタン 3 1 B への操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ 3 0 I W S 3 2 9 ）。プッシュボタン 3 1 B への操作を受け付けた場合、値 P を 1 加算し（ステップ 3 0 I W S 3 3 2 ）、第 2 有効期間フラグをリセットする（ステップ 3 0 I W S 3 3 3 ）。

50

【 0 2 2 6 】

ステップ 3 0 I W S 3 2 9 においてプッシュボタン 3 1 B への操作を受け付けていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 有効期間の終了タイミングであるか否かを判定し（ステップ 3 0 I W S 3 3 0 ）、第 2 有効期間の終了タイミングでない場合には促進演出処理を終了する。第 2 有効期間の終了タイミングである場合、値 P を 1 減算し（ステップ 3 0 I W S 3 3 1 ）、ステップ 3 0 I W S 3 3 3 へ移行する。

【 0 2 2 7 】

ステップ 3 0 I W S 3 3 3 の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の変動が大当り変動であるか否かを判定し（ステップ 3 0 I W S 3 3 4 ）、大当り変動であれば促進画像（ボタン促進画像およびタッチ促進画像を含む）を大当り対応態様に变化させ（ステップ 3 0 I W S 3 3 5 ）、可動体 3 2 を画像表示装置 5 に重畳する進出位置まで進出させる役物落下演出を行う（ステップ 3 0 I W S 3 3 6 ）。また、実行中の変動がはずれ変動であれば促進画像をはずれ対応態様に变化させる（ステップ 3 0 I W S 3 3 7 ）。

10

【 0 2 2 8 】

大当り対応態様のボタン促進画像とは、点灯している態様のプッシュボタン 3 1 B を模したボタン促進画像であり、はずれ対応態様のボタン促進画像とは、ひび割れた態様のプッシュボタン 3 1 B を模したボタン促進画像である。大当り対応態様のタッチ促進画像とは、点灯している態様のセンサ画像である（促進文字画像については非表示とする）。

【 0 2 2 9 】

このように、第 1 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出では、第 1 有効期間中にプッシュボタン 3 1 B への操作を検出の有無にかかわらず役物落下演出を実行可能である。

20

【 0 2 3 0 】

ステップ 3 0 I W S 3 2 8 において第 2 有効期間フラグがセットされていないものの、第 2 待機フラグがセットされている場合、ステップ 3 0 I W S 3 2 7 においてセットしたタイマがタイムアウトしたか否かを判定し（ステップ 3 0 I W S 3 3 8 の Y , S 3 3 9 ）、タイムアウトした場合には第 2 待機フラグをリセットして（ステップ 3 0 I W S 3 4 0 ）、ステップ 3 0 I W S 3 3 4 へ移行する。なお、第 2 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出は、上述したように大当りである場合のみ実行され得る演出であるため、第 2 リーチ中態様におけるリーチ中演出において所定時間が経過した後には必ず役物落下演出が実行されるようになっている。

30

【 0 2 3 1 】

このように、第 2 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出では、プッシュボタン 3 1 B への操作にかかわらず、所定時間（遊技者が画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作の所要時間よりも長い時間であって、且つ、第 2 有効期間よりも短い時間）が経過することを条件として役物落下演出を実行するものである。

【 0 2 3 2 】

図 8 - 6 は、リーチ前促進演出における表示例を示す説明図である。図 8 - 6 (A 1) ~ (A 3) では、第 1 リーチ前態様におけるリーチ前促進演出の表示例を示しており、図 8 - 6 (B 1) ~ (B 2) では、第 2 リーチ前態様におけるリーチ前促進演出の表示例を示している。

40

【 0 2 3 3 】

第 1 リーチ前態様におけるリーチ前促進演出では、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン促進画像 3 0 I W 0 1 を画像表示部 5 に表示するとともに第 1 有効期間が設定され（図 8 - 6 (A 1) 参照）、該第 1 有効期間においてプッシュボタン 3 1 B への押下操作を検出した場合にはセリフ表示 3 0 I W 0 2 を画像表示装置 5 に表示するセリフ演出が行われる（図 8 - 6 (A 2) 参照）。また、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を検出せずに第 1 有効期間が終了した場合にはセリフ演出が行われずに変動が進行する（図 8 - 6 (A 3) 参照）。

【 0 2 3 4 】

第 2 リーチ前態様におけるリーチ前促進演出では、タッチ促進画像として、赤外線セン

50

サを模したセンサ画像 30IW04 および該センサ画像 30IW04 へ手をかざす動作を促進する促進文字画像 30IW03 が画像表示部 5 に表示される (図 8 - 6 (B1) 参照)。そして、所定期間経過後にセリフ表示 30IW02 を画像表示装置 5 に表示するセリフ演出が行われる (図 8 - 6 (B2) 参照)。なお、赤外線センサを模したセンサ画像 30IW04 を表示するものであるが、パチンコ遊技機 1 には赤外線センサは設けられていない。

【0235】

図 8 - 7 は、リーチ中促進演出における表示例を示す説明図である。図 8 - 7 (A1) ~ (A5) では、第 1 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出の表示例を示しており、図 8 - 7 (B1) ~ (B3) では、第 2 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出の表示例を示している。

10

【0236】

第 1 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出では、プッシュボタン 31B を模したボタン促進画像 30IW01 を画像表示部 5 に表示するとともに第 2 有効期間が設定され (図 8 - 7 (A1) 参照)、プッシュボタン 31B が押下されたか第 2 有効期間が終了した場合に、大当たり変動であればボタン促進画像 30IW01 が大当たり対応態様 (発光態様) に変化するとともに役物落下演出が行われ (図 8 - 7 (A2) 参照)、大当たり図柄が停止表示される (図 8 - 7 (A3) 参照)。また、はずれ変動であればボタン促進画像 30IW01 がはずれ対応態様 (ひび割れ態様) に変化し (図 8 - 7 (A4) 参照)、はずれ図柄が停止表示される (図 8 - 7 (A5) 参照)。

20

【0237】

第 2 リーチ中態様におけるリーチ中促進演出では、タッチ促進画像として、赤外線センサを模したセンサ画像 30IW04 および該センサ画像 30IW04 へ手をかざす動作を促進する促進文字画像 30IW03 が画像表示部 5 に表示される (図 8 - 7 (B1) 参照)。そして、所定期間経過後に促進画像が大当たり対応態様に变化する (促進文字画像 30IW03 が非表示となり、センサ画像 30IW04 が点灯態様となる) とともに役物落下演出が行われ (図 8 - 7 (B2) 参照)、大当たり図柄が停止表示される (図 8 - 7 (B3) 参照)。

【0238】

なお、この特徴部 30IW では、大当たり変動においてのみタッチ促進画像を表示することとしたが、はずれ変動においてもタッチ促進画像を表示可能な遊技機であれば、図 8 - 7 (B1) の後、はずれ変動であればセンサ画像 30IW04 がはずれ対応態様 (例えば、ひび割れ態様) に変化し、はずれ図柄が停止表示されるものであってもよい。

30

【0239】

以上に説明したように、この特徴部 30IW によれば、所定の遊技を実行可能な遊技機において、遊技者の動作 (本例では、プッシュボタン 31B への押下操作) を検出可能な検出手段 (本例では、プッシュセンサ 35B) と、遊技者に対する指示を実行する指示手段 (本例では、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 30IWS303, S305, S323, S325 を実行する部分) と、演出実行手段 (本例では、演出制御用 CPU 120) とを備え、指示手段は、検出手段によって検出可能な指示を実行する第 1 指示 (本例では、プッシュボタン 31B への押下操作に対する指示) と、第 1 指示とは異なる第 2 指示 (本例では、画像表示装置 5 の所定領域に手をかざす動作に対する指示) を実行可能であり (本例では、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 30IWS303, S323 を行うことにより第 1 指示を実行し、ステップ 30IWS305, S325 を行うことにより第 2 指示を実行する)、演出実行手段は、指示手段によって第 1 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に基づいて演出を実行し (本例では、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 30IWS303 を行った場合、ステップ 30IWS309 の Y であるときにステップ 30IWS313 を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ 30IWS323 を行った場合、ステップ 30IWS329 の Y であるときにステップ 30IWS336 を実行することにより役物落下演出を実行する)、指示手段によって第

40

50

2 指示が実行された場合は、検出手段の検出結果に関わらず所定タイミングで演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ30IWS305を行った場合、プッシュセンサ35Bによってプッシュボタン31Bへの操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ30IWS313を実行することによりセリフ演出を実行する。また、ステップ30IWS325を行った場合、プッシュセンサ35Bによってプッシュボタン31Bへの操作が検出されるか否かにかかわらず、所定期間経過後にステップ30IWS336を実行することにより役物落下演出を実行する。）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0240】

なお、「検出可能な指示」とは、指示した事象を検出可能であるとの意味である。

10

【0241】

この特徴部30IWでは、プッシュボタン31Bへの押下操作に対する指示を第1指示としたが、検出手段によって検出可能な動作に対する指示であればこれに限るものではない。例えば、スティックコントローラ31Aへの傾倒操作に対する指示や、他の検出手段を設け、該他の検出手段により検出可能な動作（例えば、赤外線センサにより検出可能な動作）に対する指示を第1指示としてもよい。

【0242】

また、この特徴部30IWでは、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作に対する指示を第2指示としたが、第1指示と異なるものであればこれに限るものではない。例えば、「祈れ」や「気合いを入れる」のように検出手段により検出不可能な心理的事象に対する指示を第2指示としてもよいし、「祈りつつボタンを押せ」や「気合を入れてレバーを引け」のように指示のうち一部が検出不可能な指示を第2指示としてもよい。

20

【0243】

また、この特徴部30IWによれば、指示手段は、遊技機が検出しない遊技者の特定動作（本例では、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作）を促す第2指示を実行可能であることとした。これにより、検出手段にかかるコストやスペースを節減しつつ、演出効果を高めることができる。

【0244】

また、この特徴部30IWによれば、演出実行手段は、指示手段によって第2指示が実行された場合、該第2指示が実行されてから特定動作の所要時間以上の長さであって、検出手段が検出する遊技者の動作を有効とする有効期間よりも短い所定期間が経過した後の所定タイミングで演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ30IWS307において、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作の所要時間よりも長い時間であって、且つ、有効期間よりも短い時間をタイマにセットし、該タイマがタイムアウトしたときにセリフ演出または役物落下演出を行う）こととした。これにより、違和感を防止しつつ、演出効果を高めることができる。

30

【0245】

仮に、第2指示が実行されてから演出を行うまでの時間が特定動作の所要時間よりも短い時間であるよう構成した場合には、遊技者が特定動作を行う前に演出を行うこととなるため、該特定動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまうが、特定動作の所要時間以上の時間待機してから演出を行うことにより、遊技者が特定動作を行うための時間を確保した上で演出を行うこととなるので、恰も遊技者が特定動作を行ったことにもとづいて演出を行っているかのように見せることができる。

40

【0246】

また仮に、第2指示が実行されてから演出を行うまでの時間が長すぎると、実際に遊技者が特定動作を行ったにもかかわらず演出がなかなか行われないうこととなるため、該特定動作を検出していないことが遊技者に認識されてしまう。そこで、検出手段が検出する遊技者の動作を有効とする有効期間よりも短い時間待機してから演出を行うことにより、遊技者が特定動作を検出していないことが認識されてしまうことを防止し、恰も遊技者が特定動作を行ったことにもとづいてセリフ演出を行っているかのように見せることができる

50

。

【0247】

また、検出手段が検出する遊技者の動作を有効とする有効期間と、第1指示を行う第1指示期間（例えば、ボタン促進画像を表示している期間）とが異なる遊技機であれば、第2指示が実行された場合、該第2指示が実行されてから特定動作の所要時間以上の長さであって、第1指示期間よりも短い所定期間が経過した後の所定タイミングで演出を実行可能であることとしても、同様の効果（違和感を防止しつつ、演出効果を高めること）を得ることができる。

【0248】

また、この特徴部30IWによれば、演出実行手段は、指示手段によって第1指示が実行された場合は、検出手段により遊技者の動作が検出されないときには演出を実行しない（本例では、演出制御用CPU120は、ステップIWS309～S314を行うことにより、リーチ前促進演出を行って遊技者の操作を受け付けずに第1有効期間が終了した場合、セリフ演出を実行しない）こととした。これにより、遊技への参加を促進することができ、演出効果を高めることができる。

【0249】

なお、この特徴部30IWでは、第1リーチ前態様にてリーチ前促進演出を行った場合にプッシュボタン31Bへの操作を検出しないときにはセリフ演出を実行せず、第1リーチ中態様にてリーチ中促進演出を行った場合にプッシュボタン31Bへの操作を検出しないときには役物落下演出を実行することとしたが、複数の促進演出を実行可能な遊技機において、全ての促進演出をおこなった場合について、検出手段により遊技者の動作が検出されないときには演出を実行しないものとしてもよい。

【0250】

また、この特徴部30IWによれば、指示手段によって第1指示が実行された場合よりも第2指示が実行された場合の方が、有利度が高い（本例では、リーチ前促進演出の演出態様としては、プッシュボタン31Bへの操作を促す第1リーチ前態様よりも、遊技者が画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を促す第2リーチ前態様の方が、大当りに対する信頼度が高い（図8-2参照）。）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0251】

なお、この特徴部30IWでは、大当りである場合のみ第2指示が実行される構成となっているが、これに限るものではない。例えば、大当りである場合とはずれである場合とで第2指示を実行可能な構成とした上で、第1指示が実行された場合よりも第2指示が実行された場合の方が大当りに対する信頼度が高いよう構成してもよい。

【0252】

なお、「有利度」とは、遊技者にとって有利な状態に制御することに対する信頼度であって、大当りに制御することに対する信頼度の他にも、小当りに制御すること、高確率状態に制御すること、高ペース状態に制御すること、または信頼度の高い演出が発生することに対する信頼度であってもよい。

【0253】

また、この特徴部30IWによれば、指示手段は、第1指示よりも低い頻度で第2指示を実行する（本例では、プッシュボタン31Bへの操作を促す第1リーチ前態様よりも、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作を促す第2リーチ前態様の方が、選択割合が低い（図8-2参照）。）こととした。これにより、第2指示を高頻度で実行することにより遊技者に違和感を与えることを防止しつつ、演出効果を高めることができる。

【0254】

また、この特徴部30IWによれば、指示手段は、所定部材（本例では、プッシュボタン31B）への接触を指示する第1指示と、遊技機に接触しない動作（本例では、画像表示装置5の所定領域に手をかざす動作）を指示する第2指示とを実行可能であることとした。これにより、第2指示がなされた場合に実際に検出しているのか否かを遊技者が認識

10

20

30

40

50

しにくくなるため、違和感を与えることを防止しつつ、演出効果を高めることができる。

【0255】

「所定部材への接触を指示」とは、少なくとも所定部材への接触を伴う動作に対する指示の意味であって、所定部材に対する押下操作や傾倒操作に対する指示も含まれる概念である。

【0256】

また、この特徴部30IWによれば、第1指示に対する動作の実行態様を記憶可能な記憶手段（本例では、値Pを記憶可能なRAM122）を備え、指示手段は、記憶手段が記憶する実行態様に基づいて第2指示を実行し（本例では、演出制御用CPU120は、値Pの範囲にもとづいて異なる割合で第2リーチ前態様／第2リーチ中態様を選択し（図8 - 2参照））、演出実行手段は、記憶手段が記憶する実行態様に基づいて演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、値Pの範囲にもとづいて異なる割合でリーチ前促進演出／リーチ中促進演出の演出態様を選択し、選択した演出態様に応じてセリフ演出／役物落下演出を実行する（図8 - 2参照））こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

10

【0257】

なお、この特徴部30IWでは、「第1指示に対する動作の実行態様」として、プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った頻度を示す値Pを記憶可能であるが、他の遊技履歴を記憶可能であるとしてもよい。例えば、第1指示をしたときに動作が検出されたか否かを示す履歴の情報を記憶し、該履歴の情報にもとづいて第2指示や演出を実行する（例えば、第1指示をしたときに動作が検出された割合が高い程、第2指示の実行割合が高い）こととしてもよいし、第1指示をしてから動作を検出するまでの時間の情報などを実行態様として記憶し、該時間の情報にもとづいて第2指示や演出を実行する（例えば、第1指示をしてから動作を検出するまでの時間が短い程、第2指示の実行割合が高い）こととしてもよい。

20

【0258】

また、この特徴部30IWでは、電源を投入してから現時点までの遊技履歴（第1指示に対する動作の実行態様）を記憶可能であることとしたが、記憶可能な期間としてはこれに限るものではない。例えば、所定タイミング（例えば、遊技者が入れ替わったと判断したタイミング）から現時点までの期間の遊技履歴を記憶するものであってもよいし、第1指示を前回行ったときの遊技履歴（例えば、前回プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際にプッシュボタン31Bへの押下操作を検出したか否か）を記憶するものであってもよい。

30

【0259】

また、この特徴部30IWでは、遊技履歴にもとづいて促進演出の実行の有無を決定および実行する場合の促進演出の演出態様を決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、表示態様の異なる複数種類の促進画像を表示可能な遊技機であれば、遊技履歴にもとづいて促進画像の種類を決定するものであってもよい。具体的には、プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が低いほど大きいボタン促進画像を表示可能であることにより、より積極的な遊技への参加を促すこととしてもよい。

40

【0260】

なお、この特徴部30IWでは、プッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が高いほど促進演出の実行割合が高い構成としたが、逆にプッシュボタン31Bへの押下操作を促した際に遊技者がプッシュボタン31Bへの操作を行った割合が高いほど促進演出の実行割合が低い構成としてもよい。

【0261】

また、この特徴部30IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、操作手段（本例では、プッシュボタン31B）への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出（本例では、促進演出）を実行可能で

50

ある操作演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ30IWS200を実行する部分）と、操作演出が実行される場合に、操作手段を模した特別表示（本例では、ボタン促進画像）を表示可能である特別表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ30IWS323を実行する部分）とを備え、特別表示手段は、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、特別表示の表示を終了することが可能であり（本例では、図8-7（A1）～（A5）に示すように、プッシュボタン31Bが操作されると、ボタン促進画像の表示態様を変化させた後にボタン促進画像の表示を終了する）、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで、異なる終了態様により特別表示の表示を終了することが可能である（本例では、大当たりとなる変動表示では、図8-7（A2）に示すように、ボタン促進画像を発光態様にて表示した後に、図8-7（A3）に示すように、ボタン促進画像を消去してボタン促進画像の表示を終了し、大当たり報知表示を表示し、はずれとなる変動表示では、図8-7（A4）に示すように、ボタン促進画像をひび割れが生じたような態様にて表示した後に、図8-7（A5）に示すように、ボタン促進画像を消去してボタン促進画像の表示を終了し、はずれ報知表示を表示することとした。これにより、演出効果を高めることができる。

10

【符号の説明】

【0262】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

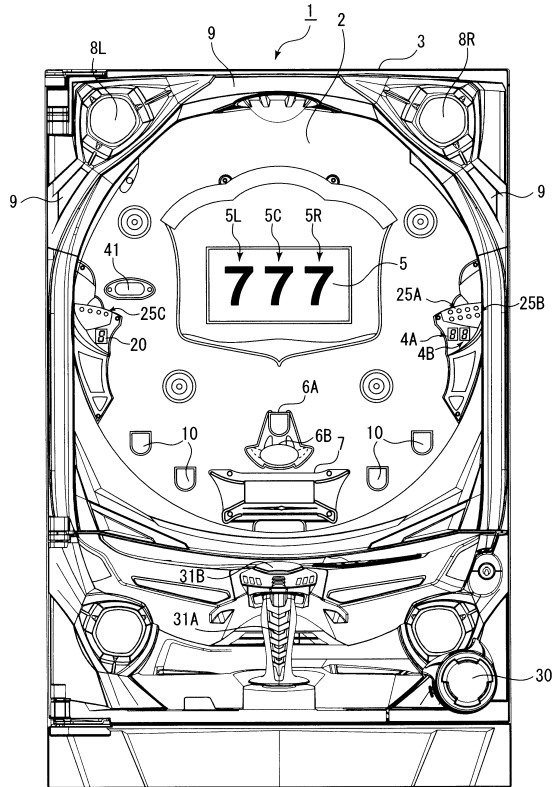
20

30

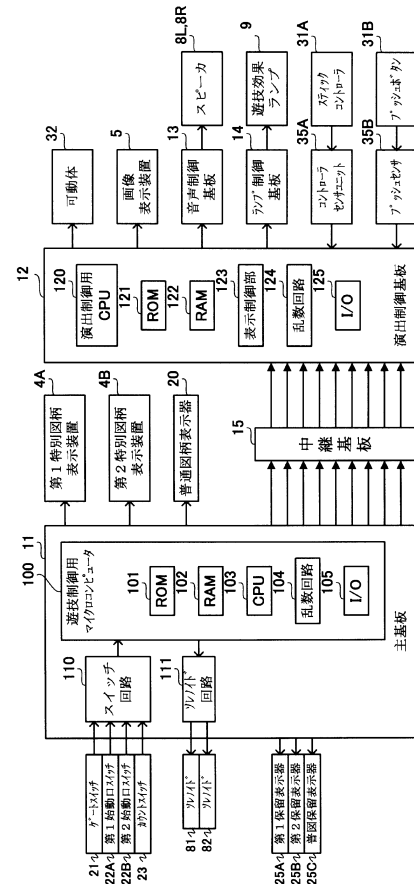
40

50

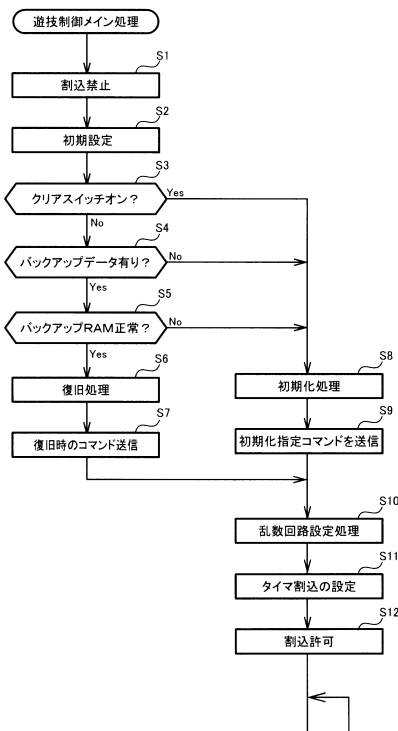
【図 1】



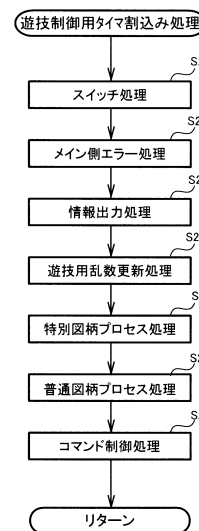
【図 2】



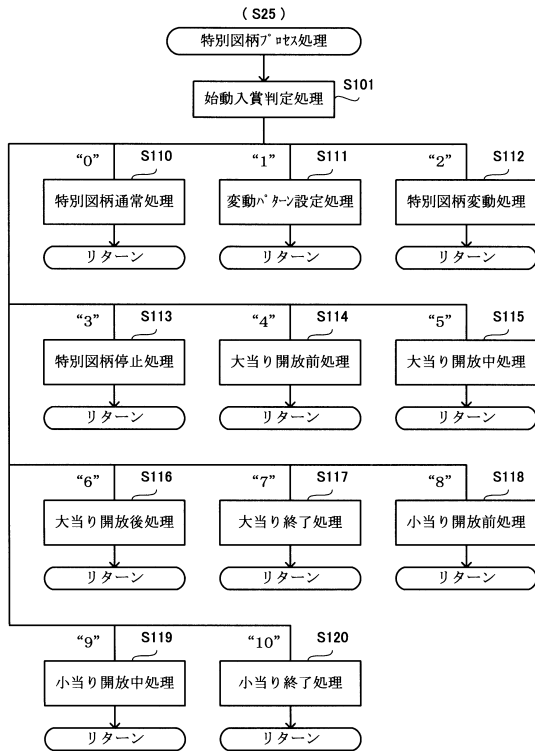
【図 3】



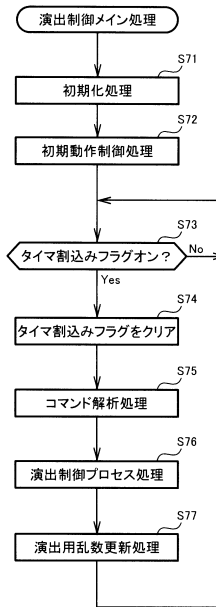
【図 4】



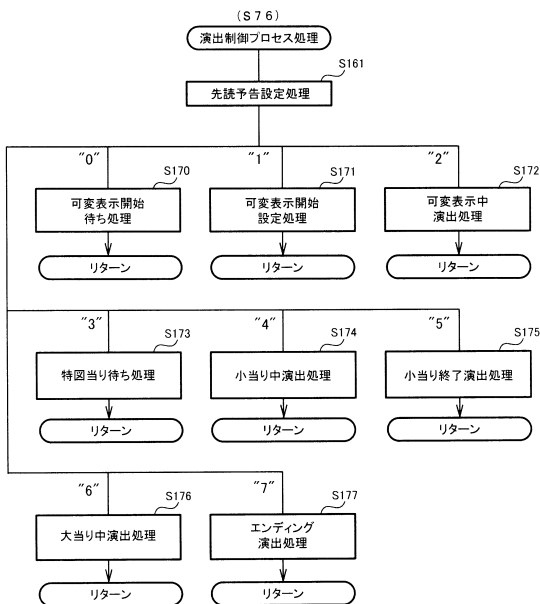
【図 5】



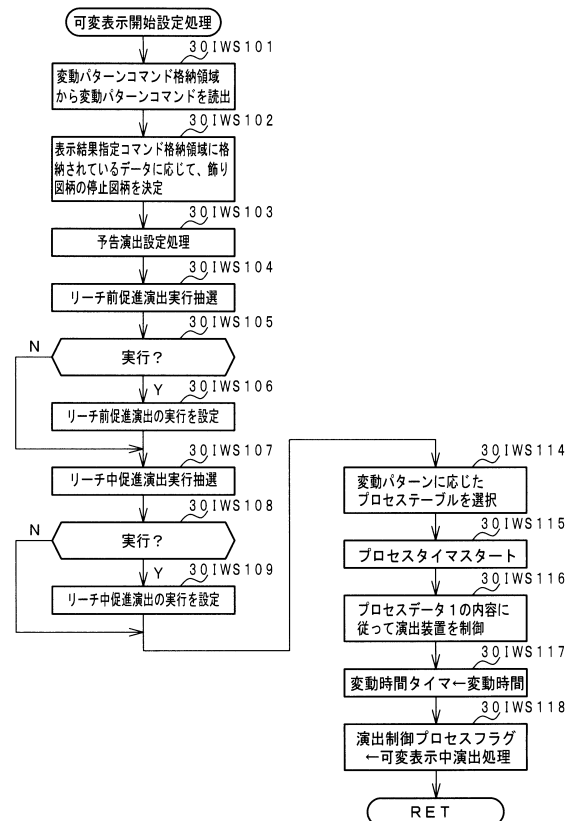
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

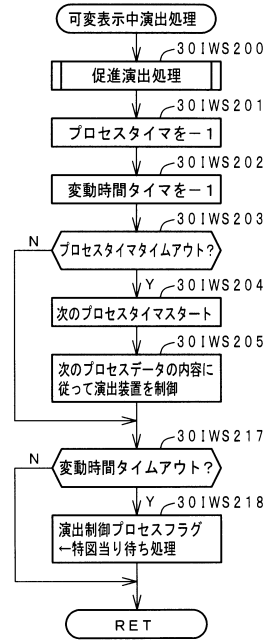
(A)リーチ前促進演出実行抽選テーブル

Pの範囲	可変表示結果	第1リーチ前態様 (ボタン押下)	第2リーチ前態様 (タッチ動作)	実行しない
0 ≤ P	大当り	60%	10%	30%
	リーチはずれ	40%	-	60%
	非リーチはずれ	10%	-	90%
P < 0	大当り	45%	5%	50%
	リーチはずれ	20%	-	80%
	非リーチはずれ	5%	-	95%

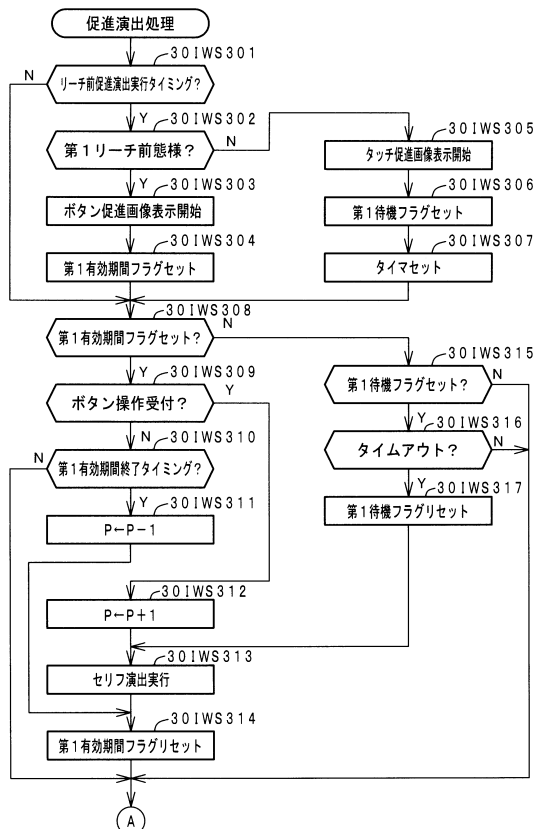
(B)リーチ中促進演出実行抽選テーブル

Pの範囲	可変表示結果	第1リーチ中態様 (ボタン押下)	第2リーチ中態様 (タッチ動作)	実行しない
0 ≤ P	大当り	60%	10%	30%
	リーチはずれ	40%	-	60%
	非リーチはずれ	-	-	100%
P < 0	大当り	45%	5%	50%
	リーチはずれ	20%	-	80%
	非リーチはずれ	-	-	100%

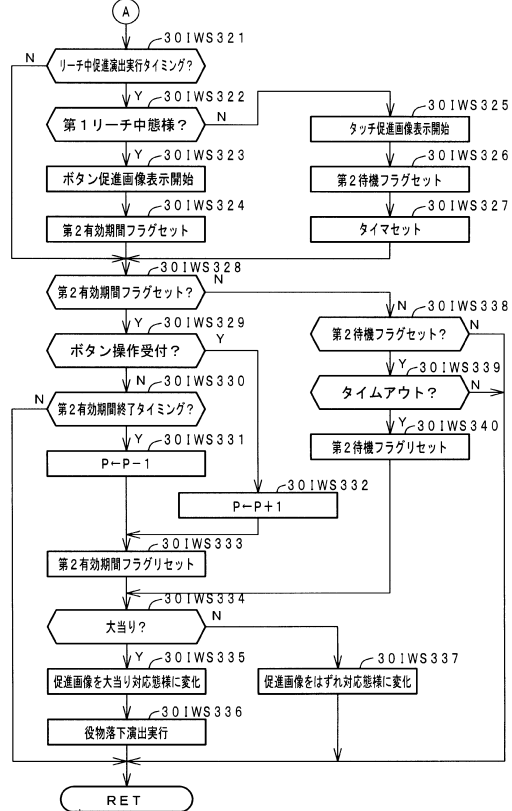
【図 8 - 3】



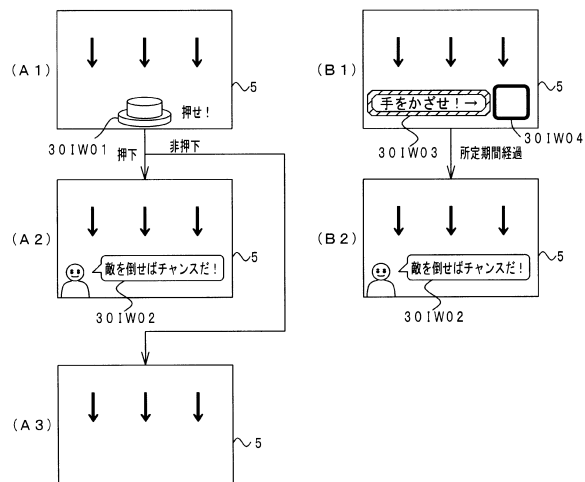
【図 8 - 4】



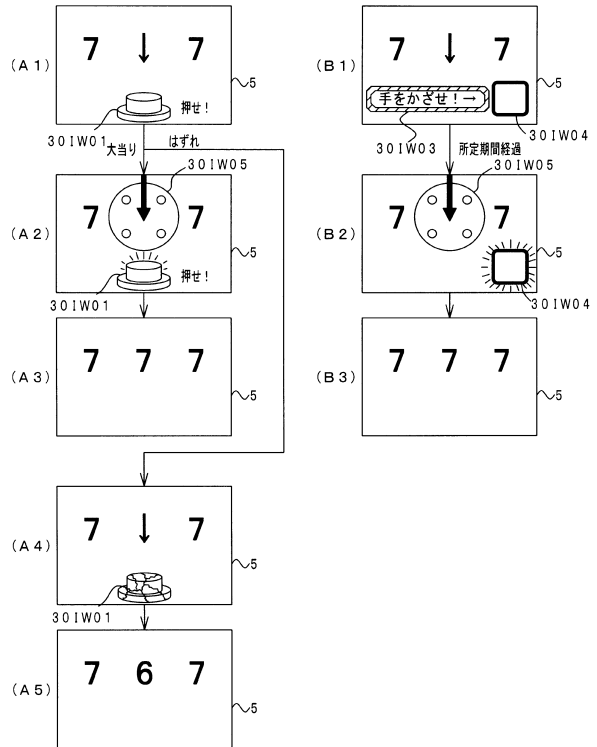
【図 8 - 5】



【図 8 - 6】



【図 8 - 7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 2 1 4 4 4 3 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 4 3 0 8 2 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 9 5 5 7 7 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 4 8 0 1 7 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 2 6 9 0 2 0 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2