

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6767340号  
(P6767340)

(45) 発行日 令和2年10月14日 (2020. 10. 14)

(24) 登録日 令和2年9月23日 (2020. 9. 23)

(51) Int.Cl.  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 137 頁)

|           |                              |           |                                                                                                                            |
|-----------|------------------------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2017-199232 (P2017-199232) | (73) 特許権者 | 000144153                                                                                                                  |
| (22) 出願日  | 平成29年10月13日 (2017. 10. 13)   |           | 株式会社三共                                                                                                                     |
| (65) 公開番号 | 特開2019-72045 (P2019-72045A)  |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号                                                                                                     |
| (43) 公開日  | 令和1年5月16日 (2019. 5. 16)      | (72) 発明者  | 小倉 敏男                                                                                                                      |
| 審査請求日     | 平成30年10月30日 (2018. 10. 30)   |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株<br>式会社三共内                                                                                         |
|           |                              | 審査官       | 廣瀬 貴理                                                                                                                      |
|           |                              | (56) 参考文献 | 特開2 0 1 6 - 1 4 4 5 9 2 ( J P , A<br>)<br>特開2 0 0 1 - 2 7 6 3 5 4 ( J P , A<br>)<br>特開2 0 1 6 - 1 5 8 9 1 7 ( J P , A<br>) |
|           |                              |           | 最終頁に続く                                                                                                                     |

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の変動表示を行ない、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段を備え、  
識別情報は、第 1 情報および第 2 情報を含み、  
識別情報の表示パターンは、前記第 2 情報を表示せず前記第 1 情報を表示する第 1 表示パターンと、前記第 1 情報および前記第 2 情報を表示する第 2 表示パターンと、を含み、  
前記変動表示手段は、識別情報が所定方向への変動を開始した後に前記第 1 表示パターンにより変動表示を実行するとともに、前記第 2 表示パターンにより変動表示を停止し、  
前記第 1 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報と、前記第 2 表示パターンにて表示されるときの前記第 1 情報とで、表示態様が異なり、

さらに、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
前記検出手段に対応した特定表示を行う特定表示実行手段と、を備え、  
前記検出手段は、第 1 操作手段に対する第 1 動作と、第 2 操作手段に対する第 2 動作と、を検出可能であり、  
前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、前記第 1 操作手段に対する前記第 1 動作に対応した第 1 特定表示と、前記第 2 操作手段に対する前記第 2 動作に対応し、かつ、前記第 1 特定表示よりも

遊技者にとって有利度が高い第2特定表示と、を表示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行され、

前記変動表示手段は、

リーチ状態となってから所定時間経過後に発展する特別リーチにおいて、前記第1情報を縮小させて表示するとともに、前記特別リーチ中に出力される演出音に応じて当該縮小させて表示した前記第1情報に所定動作をさせて表示し、

識別情報の変動表示を停止するときに、前記第1情報を拡大させて表示した後に当該第1情報を縮小させて表示し、

識別情報の変動表示を停止するときに、拡大させて表示した前記第1情報の後方から出現するように前記第2情報を表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、識別情報の変動表示を行ない、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

このような遊技機としては、識別情報の変動表示を実行するときに、第1識別情報としての数字情報と第2識別情報としての装飾情報とからなり、変動表示中は、数字情報のみで変動するが、変動停止時に数字情報に装飾情報が付随した状態となるものがあつた（特許文献1）。また、数字情報による変動表示を開始し、変動の途中で数字情報に装飾情報が付随するものがあつた（特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-135800号公報（図31）

【特許文献2】特開2004-173716号公報（図8、図9）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述した特許文献1、特許文献2の遊技機では、変動停止時の第1識別情報としての数字情報の大きさが一様であつたので、第2識別情報としての装飾情報の表示状態によっては好適な表示をすることができないおそれがあつた。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 識別情報の変動表示を行ない、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段を備え、

識別情報は、第1情報および第2情報を含み、

識別情報の表示パターンは、前記第2情報を表示せず前記第1情報を表示する第1表示パターンと、前記第1情報および前記第2情報を表示する第2表示パターンと、を含み、

前記変動表示手段は、識別情報が所定方向への変動を開始した後に前記第1表示パターンにより変動表示を実行するとともに、前記第2表示パターンにより変動表示を停止し、

10

20

30

40

50

前記第1表示パターンにて表示されるときの前記第1情報と、前記第2表示パターンにて表示されるときの前記第1情報とで、表示態様が異なり、

さらに、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

前記検出手段に対応した特定表示を行う特定表示実行手段と、を備え、

前記検出手段は、第1操作手段に対する第1動作と、第2操作手段に対する第2動作と、を検出可能であり、

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、前記第1操作手段に対する前記第1動作に対応した第1特定表示と、前記第2操作手段に対する前記第2動作に対応し、かつ、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示と、を表示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行され、

前記変動表示手段は、

リーチ状態となつてから所定時間経過後に発展する特別リーチにおいて、前記第1情報を縮小させて表示するとともに、前記特別リーチ中に出力される演出音に応じて当該縮小させて表示した前記第1情報に所定動作をさせて表示し、

識別情報の変動表示を停止するときに、前記第1情報を拡大させて表示した後に当該第1情報を縮小させて表示し、

識別情報の変動表示を停止するときに、拡大させて表示した前記第1情報の後方から出現するように前記第2情報を表示させることを特徴とする。

(1) 識別情報(図柄情報、図柄等)の変動表示(可変表示等)を行ない、遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態等)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1等)であつて、

識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段(演出表示装置9、演出制御用マイクロコンピュータ100等)を備え、

識別情報(図柄情報等)は、第1情報(数字情報、数字等)および第2情報(装飾情報、キャラクタ等)を含み、

識別情報の表示パターンには、前記第2情報を表示せず前記第1情報を表示する第1表示パターン(数字で表示するパターン等)と、前記第1情報および前記第2情報を表示する第2表示パターン(数字とキャラクタとで表示するパターン等)とが設けられ、

前記変動表示手段は、識別情報が所定方向(下方向等)への変動を開始した後に前記第1表示パターンにより変動表示を実行する(数字により変動表示を実行する等)とともに、前記第2表示パターンにより変動表示を停止し(数字とキャラクタとにより変動表示を停止する等)、

前記第1表示パターンにて表示されるときの前記第1情報と、前記第2表示パターンにて表示されるときの前記第1情報とでは、表示態様が異なり(図13に示すように、数字のみで表示するときの数字は、数字とキャラクタとで表示するときの数字よりも大きく表示される等)、

さらに、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等)と、

前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図47、図54～図60に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、

10

20

30

40

50

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、第1特定表示（例えば、小ボタン（白）D901等）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり（図29参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第2特定表示（例えば、第1特定表示を小ボタン（白）D901とする場合には第2特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（白）D902とする場合には第2特定表示は大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（赤）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、図51～図60に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図54（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後に当該小ボタン（白）D901を図55（G）に示すように大ボタン（白）D902に変化させ、更に、大ボタン（白）D902を図55（I）に示すように大ボタン（赤）D903に変化させ）、

前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT11～T13等）において、変化後の前記第2特定表示（例えば、図55（J）や図55（K）に示すように大ボタン（赤）D903や大ボタン（赤）D903U等）を用いた動作演出（例えば、図55（K）に示すように操作を促して図55（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行されることを特徴とする。

#### 【0007】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。また、演出効果が向上する。

#### 【0008】

（2） 前記（1）の遊技機であって、

前記変動表示手段は、複数種類設けられた前記第1情報（図12に示す1～9の数字等）の種類に応じた前記第2情報（図12に示すキャラクタA～キャラクタI等）を表示する前記第2表示パターンにより変動表示を停止する（図13に示すように、数字に応じたキャラクタを表示するパターンで変動表示を停止する等）。

#### 【0009】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。

#### 【0010】

（3） 前記（1）または（2）の遊技機であって、

前記変動表示手段は、リーチ状態となったときに、前記第1情報および前記第2情報の表示態様を当該リーチ状態の前の表示態様と異ならせて表示する（図15に示すように、リーチ形成時アクションとしてキャラクタが大きく動く表示が行われる等）。

#### 【0011】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。

#### 【0012】

（4） 前記（1）から（3）のいずれかの遊技機であって、

前記変動表示手段は、前記第1表示パターンから前記第2表示パターンに変化させるときに第1変更演出を実行し（変動停止時アクションとして数字のみから数字とキャラクタとに変更する演出を実行し）、前記第2表示パターンから前記第1表示パターンに変化させるときに第2変更演出を実行し（変動開始時アクションとして数字とキャラクタとから数字のみに変更する演出を実行し）、

前記第1変更演出と前記第2変更演出とでは、実行態様が異なる（図14に示すように、第1変更演出として実行される変動停止時図柄アクションでは、キャラクタが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出し、数字が下に移動し、数

10

20

30

40

50

字よりもキャラクタを大きく表示し、第2変更演出として実行される変動開始時図柄アクションでは、数字とキャラクタからキャラクタが消去され変更前より大きく表示された数字のみが下方方向に変動する等）。

【0013】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。

【0014】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機であって、

前記変動表示手段は、リーチ演出の終了時において前記有利状態に制御されることを示す識別情報を前記第1表示パターンにより表示し、当該リーチ演出終了後の識別情報の確定表示を前記第2表示パターンにより表示する(図15に示すように、SPリーチ終了時に数字のみで図柄揃いし、通常背景に戻った後の確定表示時に数字とキャラクタで決め動作をする等)。

10

【0015】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。

【0016】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機であって、

前記変動表示手段は、識別情報の変動表示を停止するときに、前記第2情報を停止前の前記第1情報よりも表示範囲を広くして出現させる表示を行なう(図13に示すように、変動表示を停止するときに、キャラクタを停止前の数字の表示範囲より広くして出現させる表示を行なう等)。

20

【0017】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。

【0018】

(7) 前記(1)から(6)のいずれかの遊技機であって、

前記変動表示手段は、識別情報の変動表示を停止するときに、前記第2情報を前記遊技機の後方から前方へ飛出すように表示する(図13、図14に示すように、変動停止時図柄アクションとしてキャラクタが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出すように表示する等)。

30

【0019】

このような構成によれば、第2識別情報を用いた迫力のある表示を行なうことができる。

【0020】

(8) 前記(1)から(7)のいずれかの遊技機であって、

前記有利状態には、有利度の高い第1有利状態(確変大当たり状態等)と、当該第1有利状態よりも有利度の低い第2有利状態(通常大当たり状態等)とが設けられ、

前記第1有利状態に対応した前記第1情報(確変大当たりに対応した数字等)と、前記第2有利状態に対応した前記第1情報(通常大当たりに対応した数字等)とが設けられ、

40

前記変動表示手段は、前記第1有利状態に対応した前記第1情報においてのみ、前記第2表示パターンを実行する(変形例に示すように、確変大当たりに対応した数字においてのみ、数字とキャラクタとで表示する等)。

【0021】

このような構成によれば、有利度の高い第1情報に特別な印象を与えることが可能となる。

【0022】

(9) 前記(1)から(8)のいずれかの遊技機であって、

遊技媒体(遊技球等)が始動領域(第1始動入賞口13または第2始動入賞口14等)に進入したことに基づいて変動表示を開始し、

50

前記有利状態が終了した後に所定条件（変動１００回転等）が成立するまで、通常状態よりも前記始動領域を遊技媒体が進入しやすい高頻度状態（時短状態等）に制御可能な高頻度状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等）をさらに備え、

前記変動表示手段は、前記高頻度状態において、前記第１表示パターンで変動表示を開始するとともに、前記第１表示パターンにより変動表示を停止する（時短状態においては、数のみで変動を開始するとともに数字のみで変動を停止する等）。

#### 【００２３】

このような構成によれば、高頻度状態において、好適に第１情報を表示することができる。

#### 【００２４】

（１０） 前記（３）から（９）のいずれかの遊技機であって、演出に合わせて演出音を出力する演出音出力手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、音声出力基板７０、スピーカ２７等）をさらに備え、

前記リーチ状態となってから所定時間経過後に特別リーチ（ＳＰリーチ等）へ発展することがあり、

前記変動表示手段は、前記特別リーチにおいて、前記第１情報を縮小させて表示（小図柄で表示等）するとともに、前記特別リーチ中の前記演出音に応じて当該縮小させて表示した前記第１情報に所定動作をさせて表示する（図１５に示すように、小図柄アクションパターンＢとしてＳＰリーチ中の演出音に応じて小図柄を激しく動かす等）。

#### 【００２５】

このような構成によれば、縮小させて表示した第１情報を好適に表示することができる。

#### 【００２６】

（１１） 前記（１）から（１０）のいずれかの遊技機であって、所定の予告演出（全画面予告演出等）を実行可能な予告演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００等）をさらに備え、

前記所定の予告演出は、変動表示の開始時に識別情報の表示態様を視認不可または視認困難とするように実行され（図１８（Ｂ２）、図２０（Ｂ２）または図２２（Ｂ２）に示すような飾り図柄が視認不可になるブラックアウト演出等）、

識別情報は、前記所定の予告演出が実行される際に、当該所定の予告演出の実行期間の経過後に所定方向への変動表示の開始が可能である（図１８（Ｂ２）、図２０（Ｂ２）または図２２（Ｂ２）に示すブラックアウト演出の実行期間の経過後に図１８（Ｄ２）、（Ｅ２）、図２０（Ｄ）、（Ｅ）または図２２（Ｄ２）に示すように飾り図柄の順方向への変動が開始される等）。

#### 【００２７】

このような構成によれば、識別情報の動き出しがわかりにくくなってしまうことを防止でき、遊技の興趣を向上できる。

#### 【００２８】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（１２）～（２０）に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１６－８３４７３号公報に示されているような、操作手段（ボタン等）の有効期間中に操作手段に対応した操作促進画像を表示する遊技機が知られている。この遊技機では、操作を行わないでいると操作促進画像が徐々に大きくなったり、ボタン形状の操作促進画像からパトランプ形状の操作促進画像に変化したりすることがある。しかしながら、操作手段に対応した操作促進画像は経時的に変化するものであり早めに操作されたときには操作促進画像は変化しないので、演出効果に乏しいという問題がある。この点に鑑み、演出効果が向上する遊技機の提供が求められている。

#### 【００２９】

（１２） 上記目的を達成するため、別態様による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（パチンコ遊技機９０１、スロット機等）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手

10

20

30

40

50

段（例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図47、図54～図60に示した小ボタン（白）D901、大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904、小ボタン（白）D901U、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティックD904U等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（S90529）、可変表示中演出処理（S90172）等）と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば、小ボタン（白）D901等）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり（図29参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第2特定表示（例えば、第1特定表示を小ボタン（白）D901とする場合には第2特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（白）D902とする場合には第2特定表示は大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（赤）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図54（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後に当該小ボタン（白）D901を図55（G）に示すように大ボタン（白）D902に変化させ、更に、大ボタン（白）D902を図55（I）に示すように大ボタン（赤）D903に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT11～T13等）において、変化後の前記第2特定表示（例えば、図55（J）や図55（K）に示すように大ボタン（赤）D903や大ボタン（赤）D903U等）を用いた動作演出（例えば、図55（K）に示すように操作を促して図55（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行されることを特徴とする。

#### 【0030】

上記構成によれば、演出効果が向上する。

#### 【0031】

（13）上記（12）の遊技機において、前記第1特定表示は、前記特定表示に作用する作用演出（例えば、図49（C）に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより前記第2特定表示に変化（例えば、図56（C）に示した小ボタン（白）D901は、図56（D）や図56（E）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図56（E）に示すように大ボタン（白）D902に変化、図57（G）に示した大ボタン（白）D902は、図57（H）や図57（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図57（I）に示すようにスティックD904に変化、図60（A）に示した小ボタン（白）D901は、図60（B）や図60（C）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像KS901や画像KS902や画像KS903を表示する強作用演出が実行されることにより図60（C）に示すようにスティックD904に変化等）するようにしてもよい。

#### 【0032】

上記構成によれば、作用演出によって演出効果が向上する。

#### 【0033】

（14）上記（12）又は（13）の遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類（例えば、図49（C）等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等）あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる（例えば、図49（C）に示すように、変化無の場合と変化有（弱変化、中変化又は強変化）の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる）ようにしてもよい。

## 【0034】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

## 【0035】

(15) 上記(12)から(14)のいずれかの遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図49(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図47、図54～図60に示した大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、図49(C)に示すように、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(白)D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(赤)D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)ようにしてもよい。

10

## 【0036】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

20

## 【0037】

(16) 上記(12)から(15)のいずれかの遊技機において、前記検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図59に示したように変化後の大ボタン(白)D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図55に示したように変化後の大ボタン(赤)D903に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図57や図60に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する)ようにしてもよい。

30

## 【0038】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

## 【0039】

(17) 上記(12)から(16)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図51～図60に示したT4～T11等)において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する(例えば、図51～図60に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン(白)D901、規制線K90を重畳させた大ボタン(白)D902、規制線K90を重畳させた大ボタン(赤)D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する)ようにしてもよい。

40

## 【0040】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

## 【0041】

(18) 上記(12)から(17)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示(例えば、擬似連変動として複数の(再)可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等)し、変更可能であってもよい。

## 【0042】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

## 【0043】

50

(19) 上記(12)から(18)のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御されることを予告する予告演出(例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等)を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記特定表示に作用する作用演出が実行され、前記作用演出が実行されることにより前記第2特定表示に変化するようにしてもよい。

#### 【0044】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

#### 【0045】

(20) 上記(12)から(19)のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第1状態(例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等)または第2状態(例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等)に設定可能な設定手段(例えば、図61に示したオートボタン設定処理等)と、演出実行条件が成立したときに特定演出(例えば、ボタン予告演出A～Cや、決めボタン演出において、プッシュボタン9031Bの操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表示や当否表示の表示を行うことなど)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図44に示した可変表示中演出処理等)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり(例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン9031Bの操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる)、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能(例えば、図61のステップS907103～S907104の処理を実行する部分等)であってもよい。

#### 【0046】

上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0047】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】当り種別表を示す図である。

【図3】主基板(遊技制御基板)における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図10】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図11】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図12】第1情報と第2情報との関係を示す図である。

【図13】変動表示の態様を示す図である。

【図14】非リーチはずれ時図柄表示パターンのタイミングチャートである。

【図15】SPリーチ大当たり時図柄表示パターンのタイミングチャートである。

【図16】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図17】飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートである。

【図18】演出実行例を示す図である。

【図19】飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートである。

【図20】演出実行例を示す図である。

【図21】飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートである。

- 【図 2 2】演出実行例を示す図である。
- 【図 2 3】別態様によるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2 4】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 2 5】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。
- 【図 2 6】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。
- 【図 2 7】変動カテゴリ及び変動パターンの一列を説明する説明図である。
- 【図 2 8】表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 0】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 3 1】演出制御パターンの構成例等を示す図である。 10
- 【図 3 2】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
- 【図 3 3】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 3 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 3 8】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 3 9】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 4 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 1】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 4 2】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 4 3】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】ボタン発展演出カテゴリ及びボタン発展演出パターンの一列を説明する説明図である。
- 【図 4 8】ボタン発展演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】ボタン発展演出の決定割合等を説明する説明図である。 30
- 【図 5 0】ボタン発展演出パターンの決定割合を説明する説明図である。
- 【図 5 1】ボタン発展演出における各種期間、具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。
- 【図 5 2】具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。
- 【図 5 3】具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。
- 【図 5 4】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 5】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 6】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 7】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 8】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。 40
- 【図 5 9】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 0】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 1】オートボタン設定処理一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 3】長押し操作によるオート連打とオートボタン機能によるオート連打との比較例を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0048】
- 以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一列としてパ 50

チンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

#### 【0049】

##### [第1実施形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は当り種別表である。

#### 【0050】

パチンコ遊技機1は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域7に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機1では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

#### 【0051】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5等が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

#### 【0052】

余剰球受皿（下皿）4を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ122が取付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン125（図3参照）が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン125に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ121（図3参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123（図3参照）が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126（図3参照）が内蔵されている。

#### 【0053】

打球供給皿（上皿）3を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ122の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124（図3参照）が設けられていけばよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン12

0とスティックコントローラ122との取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

#### 【0054】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な表示手段としての演出表示装置9が設けられている。識別情報としての演出図柄は、第1情報としての数字情報（たとえば数字）と、第2情報としての装飾情報（たとえばキャラクタ）から構成される。第1識別情報や第2識別情報は、変動表示に対応して表示態様が変化する。遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示部）8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器（第2変動表示部）8bとが設けられている。

10

#### 【0055】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

20

#### 【0056】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

#### 【0057】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

#### 【0058】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

30

#### 【0059】

より具体的には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

40

#### 【0060】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果

50

としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

#### 【0061】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）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表示したり、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、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

10

#### 【0062】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

20

#### 【0063】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

#### 【0064】

30

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

#### 【0065】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

40

#### 【0066】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわ

50

ち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

#### 【0067】

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

10

#### 【0068】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

20

#### 【0069】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

30

#### 【0070】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

40

#### 【0071】

また、演出表示装置9の表示画面における下部の位置には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず）が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して1つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶

50

表示器 18b、および、演出表示装置 9 のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

#### 【0072】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 21 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。

10

#### 【0073】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当たりの種別が複数設けられており、大当たりとすることが決定されたときには、いずれかの大当たり種別が選択される。

#### 【0074】

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

20

#### 【0075】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

30

#### 【0076】

また、演出表示装置 9 の上方には、役物 12 が設けられている。役物 12 は、遊技盤 6 と演出表示装置 9 との間に位置し、役物モータ 17 によって位置を変位することが可能である。役物 12 は、通常は遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行されるときに遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

#### 【0077】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

40

#### 【0078】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

#### 【0079】

図 2 の当り種別表においては、大当たりにおける当りの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間

50

、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

#### 【0080】

具体的に、大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

10

#### 【0081】

「大当たり」のうち、大当たり遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当たりの種類（種別）は、「確変大当たり」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

#### 【0082】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当たり」のうち、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。

20

#### 【0083】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置15が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置15に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置15への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

30

#### 【0084】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第2始動入賞口14への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度および／または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

40

#### 【0085】

電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり

50

、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0086】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0087】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【0088】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【0089】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

#### 【0093】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

10

#### 【0094】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

20

#### 【0095】

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

#### 【0096】

演出制御基板80は、演出制御用マイクロコンピュータ100、ROM102、RAM103、VDP109、および、I/Oポート部105等を搭載している。ROM102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM103は、ワークメモリとして使用される。ROM102およびRAM103は、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されてもよい。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行なう。

30

#### 【0097】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方方向にのみ信号を通過させる中継基板77を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置9の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行なうとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

40

#### 【0098】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ121から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、I/Oポート部105の入力

50

ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、I/Oポート部105の出力ポートを介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。また、演出制御用CPU101は、モータ駆動回路（図示省略）を介して役物モータ17を駆動して役物12を動作させる。

#### 【0099】

図4は、各乱数を示す説明図である。図4においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

#### 【0100】

(1) ランダムR：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当りの種類（種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）。

10

#### 【0101】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

20

#### 【0102】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

30

#### 【0103】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

#### 【0104】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

40

#### 【0105】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定

50

数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

#### 【0106】

10

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

#### 【0107】

図5は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

20

#### 【0108】

通常時大当たり判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数（10倍の個数）の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

#### 【0109】

30

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

#### 【0110】

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶（第1保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶（第2保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第2特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

40

#### 【0111】

図5(B)、および、図5(C)の第1、第2特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」と「確変大当たり」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

#### 【0112】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される

50

数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。

#### 【0113】

また、図5（B）、（C）に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されて

10

#### 【0114】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

#### 【0115】

図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

20

30

#### 【0116】

次に、図6を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図6は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

#### 【0117】

図6には、（a）に通常状態はずれ時判定テーブル、（b）に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、（c）に通常大当り時判定テーブル、（d）に確変大当り時判定テーブルが示されている。図6（a）～（d）の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定（決定）するために用いられる。

40

#### 【0118】

図6に示す判定テーブルは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

#### 【0119】

図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示す。

#### 【0120】

50

また、図6の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」(SPリーチ)は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

#### 【0121】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるとときに選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い(たとえば、ノーマルリーチ10秒、スーパーリーチ50秒〜80秒)変動パターンである。なお、スーパーリーチには、4種類の変動パターンが設定されており、第1スーパーリーチ<第2スー

10

#### 【0122】

なお、“期待度”とは、大当たりに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当たりに対する期待度(信頼度ともいう)とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当たりとなる期待度(大当たりとなる割合)であり、たとえば、リーチ変動が100回行なわれた場合に60回大当たりとなるのであれば、大当たりに対する期待度が60%(大当たりが出現する出現率(確率)が60%)となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度(確変となる割合)のことをいう。

#### 【0123】

なお、はずれ時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。通常大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。確変大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

20

#### 【0124】

これらの情報に基づいて、たとえば、図6(a)の「変動パターン」の欄に示された「第4スーパーリーチ(80秒)」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が80秒で実行される第4スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

#### 【0125】

図6のテーブルで「ランダム2範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム2範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図6(a)を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム2(1〜251)のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム2の値が1〜251の乱数値のうち、140〜229に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

30

#### 【0126】

また、図6のテーブルで「ランダム3範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム3範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図6(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の種別に属する変動パターンは、「第1スーパーリーチ」、「第2スーパーリーチ」、「第3スーパーリーチ」、および、「第4スーパーリーチ」である。

40

#### 【0127】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム3(1〜220)のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、

50

所定のタイミングで抽出したランダム 3 が 1 ～ 2 2 0 の乱数値のうち、1 ～ 7 0 に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、「第 1 スーパーリーチ ( 5 0 秒 ) 」の変動パターンとすることが決定される。

#### 【 0 1 2 8 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 ( a ) の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 ( b ) の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図 6 ( a ) , 図 6 ( b ) の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

10

#### 【 0 1 2 9 】

時短状態か否かにかかわらず第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図 6 ( c ) の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態か否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図 6 ( d ) の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

#### 【 0 1 3 0 】

図 6 ( b ) の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図 6 ( a ) の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、通常変動の変動時間が短く設定されている。そして、図 6 ( b ) の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図 6 ( a ) の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動 ( ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む ) よりも変動時間が短い通常変動 ( 非リーチはずれ変動 ( リーチとならずにははずれ表示結果となる変動 ) ) に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

20

#### 【 0 1 3 1 】

これにより、非時短状態 ( 通常状態 ) のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

30

#### 【 0 1 3 2 】

はずれとなるときに選択される図 6 ( a ) および図 6 ( b ) の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ > スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図 6 ( c ) および図 6 ( d ) の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ < スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合 ( リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合 ) が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出がされることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

40

#### 【 0 1 3 3 】

また、大当たりのうち確変大当たりとなるときに選択される図 6 ( d ) の判定テーブルでは、大当たりのうち通常大当たりとなるときに選択される図 6 ( c ) の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当たりとなるときには、通常大当たりとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合 ( リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合 ) が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

50

## 【0134】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第1特別図柄および第2特別図柄の合算保留記憶数（合計値）が所定数以上であるとき（たとえば、合算保留記憶数が3以上）と、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも（たとえば、合算保留記憶数が3以上）リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む）の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数短縮制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。

10

## 【0135】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図7に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

## 【0136】

図7のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

20

## 【0137】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

30

## 【0138】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド（図柄確定指定コマンド）である。

## 【0139】

コマンドA001～A002(H)は、大当たりの種別（通常大当たり、または、確変大当たり）ごとに大当たり遊技状態開始を指定する大当たり開始指定コマンドである。

## 【0140】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

40

## 【0141】

コマンドA301～A302(H)は、大当たりの種別（通常大当たり、または、確変大当たり）ごとに大当たり遊技状態終了を指定する大当たり終了指定コマンドである。

## 【0142】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

## 【0143】

50

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低確率状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを指定する確変状態指定コマンドである。

#### 【0144】

コマンドC0XX(H)は、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドである。コマンドC100(H)は、合算保留記憶数が1減算されることを示す合算保留記憶数減算指定コマンドである。この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドは、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への遊技球の始動入賞時(たとえば、後述する始動口スイッチ通過処理の実行時)に、演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる。また、合算保留記憶数減算指定コマンドは、変動表示開始時(たとえば、後述する特別図柄変動表示中処理の実行時)に演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる。なお、合算保留記憶数指定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを兼用してもよい。たとえば、合算保留記憶数指定コマンドを、減算後の保留記憶数を特定可能なコマンドとして用いてもよい。なお、合算保留記憶数としてではなく、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを特定可能なコマンドをそれぞれ送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値を合算保留記憶数として特定してもよい。

10

#### 【0145】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

20

#### 【0146】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

30

#### 【0147】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ(保留記憶データ)を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を説明する。保留記憶バッファは、RAM55に設けられる。

40

#### 【0148】

第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

#### 【0149】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱

50

数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

#### 【0150】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時に抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

10

#### 【0151】

このように保留記憶バッファに記憶されたデータは、後述するように、始動入賞時に読出されて先読み予告演出のために用いられるとともに、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。

#### 【0152】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1（第2）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板31から演出制御基板80へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1（第2）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

20

#### 【0153】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

30

#### 【0154】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

#### 【0155】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路503を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

40

#### 【0156】

図8は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図8に示すステップS（以下、単に「S」と示す）20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S20）。次いで、入力ド

50

ライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S21）。

【0157】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、S32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

10

【0158】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S24、S25）。

【0159】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行なう（S26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

20

【0160】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0161】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S28）。さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S29）。

30

【0162】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S30）。

【0163】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（S31：出力処理）。

40

【0164】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S32）。

【0165】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S33）。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

50

## 【0166】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

## 【0167】

図9は、特別図柄プロセス処理（S26）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S312）。そして、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行なう。

## 【0168】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第1保留記憶データ）が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第2保留記憶データ）が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。

## 【0169】

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第1」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第2」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。

## 【0170】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

## 【0171】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

## 【0172】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当りの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当り遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（S305）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当り終了処理（S307）に移行する。大当り終了処理（S307）は、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

#### 【0173】

10

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図10は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【0174】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

#### 【0175】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

30

#### 【0176】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3等）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。このような乱数SR1-1～SR1-3のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

40

#### 【0177】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。

#### 【0178】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27L、27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

#### 【0179】

図11は、図10に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S7

50

05)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理(S700)を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。

#### 【0180】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

10

#### 【0181】

先読み演出処理(S700)は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報(保留記憶情報)に基づいた特別図柄の変動表示(図柄変動)の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

20

#### 【0182】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

#### 【0183】

演出図柄変動開始処理(S801)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理(S802)は、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理(S803)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示を停止し、変動表示の表示結果(最終停止図柄)を導出表示する制御を行なう処理である。

30

#### 【0184】

大当たり表示処理(S804)は、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理(S805)は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理(S806)は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理(S807)は、演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

40

#### 【0185】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態開始時から大当たり遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM102に格納された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演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。

#### 【0186】

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合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄(飾り図柄)の変動表示の変動時間(変動表示時間)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、演出表示装

50

置 9 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 CPU 101 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演出図柄を表示させる制御を行なう。このような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。

#### 【0187】

〔識別情報について〕

次に、本実施の形態で用いられる識別情報について説明する。本実施の形態では、演出表示装置 9 において、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄が変動表示される。識別情報としての演出図柄は、第 1 情報としての数字情報（数字）と、第 2 情報としての装飾情報（キャラクタ）から構成される。第 1 情報としての数字を示す画像と第 2 情報としてのキャラクタを示す画像とは、それぞれ 1 対 1 に対応付けられている。なお、第 1 情報は、漢字、英字、所定のマークやシンボル等であってもよい。また、第 2 情報は、キャラクタ以外のエフェクト表示等でもよく、第 1 情報のモチーフに合った装飾表示であればよい。

#### 【0188】

図 12 は、第 1 情報と第 2 情報との関係を示す図である。図 12 に示すように、数字の「1」に対応して「キャラクタ A」が対応付けられ、数字の「2」に対応して「キャラクタ B」が対応付けられ、数字の「3」に対応して「キャラクタ C」が対応付けられ、数字の「4」に対応して「キャラクタ D」が対応付けられ、数字の「5」に対応して「キャラクタ E」が対応付けられ、数字の「6」に対応して「キャラクタ F」が対応付けられ、数字の「7」に対応して「キャラクタ G」が対応付けられ、数字の「8」に対応して「キャラクタ H」が対応付けられ、数字の「9」に対応して「キャラクタ I」が対応付けられている。

#### 【0189】

識別情報の表示パターンには、装飾情報（キャラクタ）を表示せず数字情報（数字）を表示する第 1 表示パターンと、数字情報（数字）および装飾情報（キャラクタ）を表示する第 2 表示パターンとが設けられている。第 1 情報としての数字情報（数字）および、第 2 情報としての装飾情報（キャラクタ）は、変動表示において第 1 表示パターンや第 2 表示パターンに変化することにより、表示態様が変化するようにになっている。変動表示における第 1 情報としての数字および第 2 情報としてのキャラクタの表示態様の变化について、以下に説明する。

#### 【0190】

〔変動表示の表示態様について〕

図 13 は、変動表示の態様を示す図である。特に図 13 では、短縮変動時の表示態様を示している。短縮変動時には 3 つの全図柄が一斉に変動を開始するとともに、短い変動時間内に全図柄が一斉に変動を停止する。それに対し、通常の変動時には 3 つの図柄一斉に変動を開始するとともに、左図柄、右図柄、中図柄の順番で変動を停止する。なお、短縮変動時に、通常の変動時と同じ図柄の停止順としてもよく、変動開始時に図柄が 1 つずつ動き出すようにしてもよい。

#### 【0191】

図 13 では、図 13 (a) ~ (e) の順に変動表示における時間の経過を示している。図 13 (a) は、変動開始時の演出表示装置 9 の表示画面を示している。図 13 (a) に示す変動開始時とは、演出図柄が停止しており、これから変動表示が開始される直前の状態を示す。演出表示装置 9 の表示画面には、数字とキャラクタとから形成される識別情報としての演出図柄が表示される。数字とキャラクタとで形成される演出図柄は、演出表示装置 9 の表示画面に対して広い表示範囲に表示される。また、数字とキャラクタとでは、キャラクタの方が表示範囲が広い。

#### 【0192】

図 13 (a) のように数字とキャラクタとで形成されていた演出図柄が、変動開示時図

10

20

30

40

50

柄アクションとして図13(b)のように、数字のみとなる。このように、変動開始時には、演出図柄が下方向へ変動を開始した後に、第1表示パターンである数字による変動表示が開始される。図13(a)から図13(b)においては、キャラクタが拡大する等、変動開始時の動作を実行した後、消去され、数字が変動開始前よりも大きくなり、下方向への数字のみによる変動表示が実行される。図13(c)は、変動中の演出図柄の表示態様を示している。下向きの矢印は、数字が下方向に変動している様子を示している。

#### 【0193】

図13(d)は、演出図柄の変動表示時が停止するときの図柄アクションを示している。変動停止時には、高速で変動していた3つの数字が表示画面の中央の停止位置に停止する動作が実行される。その後、3つの数字図柄が図柄の停止位置よりも下方向へ移動する。このときの変動停止時図柄アクションとして、図13(e)の点線で示す停止位置の図柄を下方向に押下げるように、キャラクタB, C, Hが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に向かって飛出すように表示される演出が実行される。その演出に伴い、数字が下方向へさらに移動し縮小した表示態様で表示される。

10

#### 【0194】

その後、図13(f)のように、変動停止時においては、演出図柄が数字とキャラクタとからなる第2表示パターンにより表示される。ここで、変動開始時図柄アクションとして数字とキャラクタとからなる第2表示パターンから数字のみからなる第1表示パターンへ変化するときの表示態様と、変動停止時図柄アクションとして数字のみからなる第1表示パターンから数字とキャラクタとからなる第2表示パターンへ変化するときの表示態様とは、異なっている。たとえば、変動開始時にキャラクタが前方へ拡大表示され、消去されるとき動きと、変動停止時にキャラクタが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向(後方)から前方へ出現し、数字を押下げる動きとで表示態様が異なっている。このようにすれば、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

20

#### 【0195】

なお、変動停止時の動作は、キャラクタA～キャラクタIにより各々異なるが、変動開始時に数字のみになるときの動作は、全図柄で共通となるようにしてもよい。このようにすれば、変動開始時には、3つの図柄が同時に動き出すので、図柄アクションの統一がとれて見栄えをよくすることができる。

#### 【0196】

また、図13に示すように、第2表示パターンにより表示するときの数字の大きさと第1表示パターンにより表示するときの数字の大きさが異なっている。たとえば、第2表示パターンにより表示される変動開始時や変動停止時に表示される数字の大きさは、第1表示パターンにより表示される変動中の数字の大きさより表示範囲が小さい。このようにすれば、変動開始時や変動停止時には、数字とキャラクタとからなる表示態様に遊技者を注目させることができるとともに、変動表示中は、変動停止時よりも大きな表示範囲で数字のみによる変動表示を実行することで、変動表示中の演出図柄の移り変わりを認識させやすくすることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

30

#### 【0197】

また、図13に示すように、変動停止時図柄アクションとして数字を下方向に移動させることによりキャラクタを数字より大きく表示するパターンにより変動表示を停止する演出が実行される。このようにすれば、数字とキャラクタとを表示するときの表示態様に面白みを持たせ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

40

#### 【0198】

また、図13に示すように、変動表示を停止するとき、キャラクタを停止前の数字の表示範囲より広くして出現させる表示を行なう表示を実行する。このようにすれば、第1表示パターンから第2表示パターンに変化するときの違和感を軽減することができる。よって、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

#### 【0199】

また、図13(d), (e)に示すように、変動停止時図柄アクションとして、キャラ

50

クタが演出表示装置 9 を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出すように表示する演出が実行される。このようにすれば、キャラクタを用いた迫力のある表示を行なうことができる。

#### 【0200】

また、図 1 2 に示すような数字とキャラクタとの対応関係があり、図 1 3 に示すように、数字に応じたキャラクタを表示するパターンで変動表示が停止される。このようにすれば、数字に応じて各々別々のキャラクタが出現することとなるので、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

#### 【0201】

[非リーチはずれ時図柄表示パターンについて]

10

図 1 4 は、非リーチはずれ時図柄表示パターンのタイミングチャートである。図 1 3 に示す変動表示が図 1 4 に示すようなタイミングで実行される。時間  $t_0$  において、変動表示が開始される（図 1 3 (a) 参照）。次いで、時間  $t_0 \sim t_1$  にかけて変動開始時アクションが実行される（図 1 3 (b) 参照）。変動開始時アクションでは、数字とキャラクタとから成る演出図柄が数字のみとなり、数字が下方方向に動く変動表示が実行される。その後、 $T_1$  の期間において、数字のみによる変動表示が実行される（図 1 3 (c) 参照）。

#### 【0202】

$T_1$  の後の  $t_2 \sim t_3$  にかけて、変動停止時図柄アクションが実行される（図 1 3 (d), (e) 参照）。変動停止時図柄アクションでは、数字のみで表示されていた図柄が変動を停止するときに停止位置よりも下方に移動し、その空いた空間にキャラクタが演出表示装置 9 の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出す演出が実行される。また、変動停止時図柄アクションでは、数字が下に移動したときにキャラクタを数字よりも大きく表示する。そして、 $t_3$  において、変動表示が数字とキャラクタとから成る第 2 表示パターンにより停止する（図 1 3 (f) 参照）。

20

#### 【0203】

図 1 4 に示すように、変動停止時アクションとして数字のみから数字とキャラクタとに変更する第 1 変更演出を実行し、変動開始時アクションとして数字とキャラクタとから数字のみに変更する第 2 変更演出を実行する。第 1 変更演出と第 2 変更演出とでは、実行態様が異なっている。第 1 変更演出として実行される変動停止時図柄アクションでは、キャラクタが演出表示装置 9 の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出し、数字が下に移動し、数字よりもキャラクタを大きく表示し、第 2 変更演出として実行される変動開始時図柄アクションでは、数字とキャラクタからキャラクタが消去され変更前より大きく表示された数字のみが下方方向に変動する。このようにすれば、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

30

#### 【0204】

[SPリーチ大当たり時図柄表示パターンについて]

次に、スーパーリーチ (SPリーチ) が発生し、大当たりとなるときの図柄表示パターンについて説明する。図 1 5 は、SPリーチ大当たり時図柄表示パターンのタイミングチャートである。時間  $t_0$  において、変動表示が開始される。次いで、時間  $t_0 \sim t_1$  にかけて変動開始時アクションが実行される。変動開始時アクションでは、数字とキャラクタとから成る演出図柄が数字のみとなり、数字が下方方向に動く変動表示が実行される。その後、 $T_1$  の期間において、数字のみによる変動表示が実行される。

40

#### 【0205】

その後、 $t_2$  において、左図柄変動停止時図柄アクションとして、演出図柄が数字のみから成る第 1 表示パターンから数字とキャラクタとから成る第 2 表示パターンとなり、仮停止した状態（完全に図柄が停止せずに、上下に僅かに動く状態）となる。このときの数字とキャラクタの動きは、前述した変動停止時アクションと同様である。ついで、 $t_3$  において、右図柄変動停止時アクションとして、演出図柄が数字のみから成る第 1 表示パターンから数字とキャラクタとから成る第 2 表示パターンとなり、仮停止した状態となる。

50

このときの数字とキャラクタの動きも、前述した変動停止時アクションと同様である。

【0206】

そして、t 3の状態からt 4にかけてリーチ形成時アクションが実行される。リーチ形成時アクションでは、第2表示パターンとして表示されるキャラクタを大きく動く演出が実行される。たとえば、リーチ状態となった後にキャラクタが横方向に回転する演出が実行されることにより、キャラクタの前面および背面を見せる演出が実行される。なお、キャラクタのリーチ形成時アクションの動作は、各キャラクタ毎に異なるようにすればよい。また、キャラクタの動きを大当り期待度により異ならせてもよい。また、リーチ状態となるまでのt 2およびt 3の段階では数字図柄のままとし、t 4のタイミングにおいて左右の数字図柄（リーチ図柄）を数字とキャラクタとから成る第2表示パターンとしてもよい。

10

【0207】

その後、数字図柄のみで実行される通常のリーチ演出から中図柄が高速スクロールし、t 5において、SPリーチへとリーチが発展する。SPリーチへ発展するときに、数字で示される演出図柄が演出表示装置9の画面の隅（たとえば、右隅）で縮小した表示態様の小図柄として表示される。

【0208】

SPリーチへ発展した後のT 2における期間では、小図柄アクションパターンが実行される。小図柄アクションパターンの期間では、SPリーチ演出が実行され、小図柄が激しく動く演出が実行される。たとえば、小図柄アクションパターン中は、SPリーチ演出において流れる演出音に合わせて小図柄が上下に飛び跳ねる演出や縦方向および横方向に回転する演出が実行されればよい。そして、t 6において、SPリーチが終了し大当りとなったことが、小図柄から拡大され通常の大きさとなった数字のみの図柄揃いにより表示される。

20

【0209】

なお、SPリーチの種類（第1スーパーリーチ～第4スーパーリーチ等）により、小図柄アクションのパターンが変化するようにしてもよい。また、SPリーチ中に流れる曲の種類により小図柄の動作が異なるようにしてもよい。また、SPリーチ中の途中で小図柄の動作が変化するようにしてもよい。また、大当り期待度により小図柄の動作態様を異ならせてもよい。また、SPリーチに発展する前に小図柄を表示してもよく、SPリーチの種類により、SPリーチ発展前と発展後とで、小図柄の動作態様が異なるようにしてもよい。このようにすれば、小図柄の動作態様が多様になり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0210】

その後、t 7において、SPリーチの背景から通常背景に戻る演出が実行される。さらに、その後、図柄が変動を停止し、確定表示（完全に図柄が停止した状態）となるまでに、数字のみの第1表示パターンから数字とキャラクタとから成る第2表示パターンで表示され、キャラクタが決め動作を実行する。キャラクタの決め動作としては、たとえば、キャラクタがVサインをして大当り表示結果となる数字が確定したことが示される演出が実行される。

40

【0211】

図15に示すように、リーチ形成時アクションとしてキャラクタが大きく動く表示が行われるので、キャラクタの動きに注目させることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0212】

また、図15に示すように、SPリーチ終了時に数字のみで図柄揃いし、通常背景に戻った後の確定表示時に数字とキャラクタで決め動作をする。このようにすれば、演出の各場面に適した演出図柄の表示態様とすることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0213】

50

また、図15に示すように、小図柄アクションパターンBとしてSPリーチ中の演出音に応じて小図柄を激しく動かす演出が実行される。このようにすれば、縮小させて表示した小図柄としての数字を好適に表示することができる。

#### 【0214】

なお、SPリーチ前は、小図柄を表示させないようにしてもよい。具体的には、SPリーチへ発展する前は、簡単に数字のみでリーチはずれとする演出を実行し、その後SPリーチ発展したときに数字図柄を小図柄で表示するようにしてもよい。

#### 【0215】

次に図柄表示パターン等を決定するための処理について説明する。図16は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なう。

#### 【0216】

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する(S601)。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する(S602)。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

#### 【0217】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ROM102に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(S604)、S616へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR1-1～SR1-3のそれぞれの数値データが対応付けられている。

#### 【0218】

S604の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ(乱数)を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。

#### 【0219】

S602の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(S605)、S616へ進む。S605の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ(乱数)を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、SR1-1から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右の各演出図柄の停止図柄として決定され、SR1-2から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当り図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、中図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。

#### 【0220】

また、S601の処理でははずれとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に(S601のN)、演出制御用CPU101は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(S603)、S616へ進む。

10

20

30

40

50

## 【0221】

S603では、次のように大当りの種別に応じて当り図柄の組合せを決定する。表示結果2指定コマンドと表示結果3指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当りと、通常大当りとのうちから、大当りの種別を判定し、確変大当りにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、SR1-1と確変大当り図柄の組合せ（たとえば、左、中、右が「7, 7, 7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当り図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの確変大当り図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当りにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、SR1-1と通常大当り図柄の組合せ（たとえば、左、中、右が「4, 4, 4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当り図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの通常大当り図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当り遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

10

## 【0222】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行なう演出設定処理（S616）を実行した後、S617に進む。演出設定処理では、S603～S605において決定された図柄の種類に基づいて図柄表示パターン等を決定する。図柄表示パターンの決定の際には、今回の変動表示が通常変動はずれであるか、短縮変動はずれであるか、リーチを伴うものであるか、SPリーチへ発展するものであるか等により、演出図柄の表示パターンや表示態様を決定する。なお、これらの情報は、RAM103の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにより判定されるようにすればよい。

20

## 【0223】

S617では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。S617においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、S616の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

30

## 【0224】

ROM102に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、S616の処理で決定された演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置9の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

## 【0225】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

40

## 【0226】

次いで、S617で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S618）。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（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S619）。

## 【0227】

S619の処理を実行したら、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ラン

50

プ制御実行データ1、音番号データ1)にしたがって演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、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27)の制御を開始する(S620)。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像(演出図柄を含む。)を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種LED等の発光体を点灯/消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35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27からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板70に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

#### 【0228】

そして、変動表示時間タイマに、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し(S621)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S802)に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する(S622)。そして、演出図柄変動開始処理が終了する。

#### 【0229】

[その他の演出について]

前述した実施の形態において、次のような演出を実行してもよい。たとえば、全画面予告演出を実行してもよい。全画面予告演出とは、変動開始時に演出表示装置9の表示画面の全域に暗転画像DGなどの被覆画像を表示して飾り図柄(演出図柄)の表示態様を視認困難とするブラックアウト演出といった全画面を覆う予告演出のことである。なお、被覆画像は、暗転画像DGや黒画像に限るものではなく、発光態様の画像やフリーズ態様の画像など、所定の色や模様などの画像であってもよく、飾り図柄の表示形態(特に飾り図柄の表示内容)が視認困難または視認不可能になる画像であればよい。また、全画面予告演出などの所定の予告演出は、パネル型(パネル表示形式)のステップアップ予告、カットイン予告、ストーリー予告、ミニゲーム予告、発展予告などであってもよく、表示画面の全域または部分(少なくとも飾り図柄を隠すことが可能な部分)に表示される予告演出であって、少なくとも飾り図柄(たとえば、飾り図柄の表示形態または表示内容など)が全く見えない(透過性がゼロ)などの視認不可能とする予告演出や、表示画面や飾り図柄が透けて見える(透過性が低い)などの視認困難とする予告演出であってもよい。

#### 【0230】

図17、図18を参照して、全画面予告演出の有無の場合における図柄予告演出と逆変動が表示される場合の一例を説明する。図17は飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートであって、(A)では全画面予告演出の実行が無く、(B)では全画面予告演出の実行が有る場合を示す。図18は、スーパーリーチ変動表示の開始期間において図17に示す場合の演出実行例を示している。具体的には、図18(A)、(B1)~(E1)は図17(A)の場合の演出実行例であり、図18(A)、(B2)~(E2)は図17(B)の場合の演出実行例である。

#### 【0231】

図17(A)に示すように、飾り図柄の変動表示についてみれば、その変動開始時(タイミングT01)に全ての飾り図柄の逆方向変動が開始され、逆方向変動の終了時(タイミングT03)に飾り図柄の順方向への変動が開始されてから高速変動となり、その後左右の飾り図柄の変動が減速され、リーチの表示態様となり(リーチ成立)、リーチ演出が実行される。また、各予告演出などについてみれば、図17(A)では、全画面予告演出の実行が無しに決定されており、タイミングT01において飾り図柄の逆方向始動表示と図柄予告演出とが開始される。図柄予告演出はタイミングT02にて終了し、逆方向変動はタイミングT03に終了する。この逆方向変動の終了時(タイミングT03)には飾り図柄の順方向への変動が開始される。このときの演出実行例を見てみると、図18(A)に示すように前回の変動表示において飾り図柄が基準位置Refに確定表示された状態から、図18(B1)に示すように順方向(下方向)とは反対の逆方向(上方向)変動が開始されるとともに、図18(B1)に示すような図柄予告演出、つまり、飾り図柄の周囲に所定色(たとえば、青色、緑色、赤色など)のオーラ(後光)の画像Gが表示される

予告演出も開始される。そして、図17(A)に示す逆方向変動の終了時(タイミングT03)にて、図18(C1)に示すように飾り図柄の逆変動が停止し、図18(D1)に示すように飾り図柄の順方向への変動が開始され、図18(E1)に示す基準位置Refを越えて飾り図柄が順方向へ変動表示されていく。

#### 【0232】

これに対して、図17(B)では、全画面予告演出の実行が有りに決定されているので、図柄予告演出が、初期値としてのタイミングT01からタイミングT03に変更される。このときの演出実行例を見てみると、図18(B2)に示すように全画面予告演出(ブラックアウト演出)が開始され、図18(C2)に示すように全画面予告演出に含まれる「チャンス!」などの報知画像が表示され、図18(C2)の全画面予告演出の終了後、つまり、図18(D2)に示すように飾り図柄の順方向変動が開始されたときに図柄予告演出が開始されるように変更されている。つまり、図柄予告演出の開始が、図18(B1)に示す変動開始時ではなく、図18(D2)に示す全画面予告演出(ブラックアウト演出)の終了後に変更されている。これにより、図柄予告演出が全画面予告演出に隠れて非表示となることを防止できる。なお、飾り図柄の逆方向始動表示は変更なく実行されているが、図18(B2)、(C2)に示す全画面予告演出(ブラックアウト演出)の背後に隠れているため、遊技者からは見えない。また、図18(C2)に示す報知画像は、全画面予告演出に含まれるとしているが、全画面予告演出とは別途に実行される予告としてもよいし、報知画像を表示しないとしてもよい。また、図18(D2)に示すように飾り図柄が基準位置Refに到達する前から図柄予告演出を開始しているが、一点鎖線矢印で示すように、飾り図柄が基準位置Refに戻った状態から図柄予告演出を実行するようにしてもよい。また、図柄予告演出の実行期間は、図17(A)に示すように逆方向変動の実行期間よりも短い、逆方向変動の実行期間と同じまたはそれよりも長くしてもよい。図17(B)のように開始がタイミングT03に変更された場合も、前記と同様である。

#### 【0233】

次に、図19、図20を参照して、図柄予告演出の実行が無く、全画面予告演出の有無の場合において逆変動が表示される場合の一例を説明する。図19は飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートであって、(A)では図柄予告演出と全画面予告演出との実行が無く逆変動が実行される場合、(B)では図柄予告演出の実行が無く全画面予告演出と逆変動が実行される場合を示す。図20は、スーパーリーチ変動表示の開始期間において図19に示す場合の演出実行例を示している。具体的には、図20(A)、(B1)、(C1)、(D)、(E)は図19(A)の場合の演出実行例、図20(A)、(B2)、(C2)、(D)、(E)は図19(B)の場合の演出実行例である。

#### 【0234】

図19(A)に示す飾り図柄の変動表示は、前述の図17(A)と同じであるためここでの説明を省略する。また、各予告演出などについてみれば、図19(A)では、全画面予告演出と図柄予告演出の実行が無しに決定されており、タイミングT01において飾り図柄の逆方向始動表示が開始され、逆方向変動はタイミングT03にて終了する。この逆方向変動の終了時(タイミングT03)には飾り図柄の順方向への変動が開始される。このときの演出実行例を見てみると、図20(A)に示すように前回の変動表示において飾り図柄が基準位置Refに確定表示された状態から、図20(B1)に示すように順方向(下方向)とは反対の逆方向(上方向)変動が開始され、図19(A)に示す逆方向変動の終了時(タイミングT03)にて、図20(C1)に示すように飾り図柄の逆変動が停止し、図20(D1)に示すように飾り図柄の順方向への変動が開始され、図20(E1)に示す基準位置Refを越えて飾り図柄が順方向に変動表示されていく。

#### 【0235】

これに対して、図19(B)では、図柄予告演出の実行が無しに決定され、全画面予告演出と逆方向変動の実行が有りに決定されており、全画面予告演出と逆方向変動とが変動開始時(タイミングT01)に開始され、タイミングT03にて共に終了する。この逆方向変動の終了時(タイミングT03)には飾り図柄の順方向への変動が開始される。この

ときの演出実行例を見てみると、図20(B2)に示すように全画面予告演出(ブラックアウト演出)が開始され、図20(C2)に示すように全画面予告演出に含まれる「チャンス!」などの報知画像が表示され、図20(C2)の全画面予告演出の終了後、つまり、図20(D)に示すように飾り図柄の順方向変動が開始されている。なお、飾り図柄の逆方向始動表示は実行されているが、図20(B2)、(C2)に示す全画面予告演出(ブラックアウト演出)の背後に隠れているため、遊技者からは逆方向変動が見えない。また、図20(C2)に示す報知画像は、全画面予告演出に含まれるとしているが、全画面予告演出とは別途に実行される予告としてもよいし、報知画像を表示しないとしてもよい。また、図20(D)に示すように飾り図柄が基準位置Refに到達する前から順方向への変動表示が視認可能であるが、一点鎖線矢印で示すように、飾り図柄が基準位置Refに戻った状態から順方向への変動表示が視認可能としてもよい。

10

#### 【0236】

ここで、図21、図22を参照して、逆方向変動の実行が無く、全画面予告演出の有無の場合における図柄予告演出が実行される場合の一例を説明する。図21は飾り図柄の変動と各予告演出等の関係を示すタイミングチャートであって、(A)では全画面予告演出と逆方向変動の実行が無く、(B)では逆方向変動の実行が無く、全画面予告演出と図柄予告演出の実行が有る場合を示す。図22は、スーパーリーチ変動表示の開始期間において図21に示す場合の演出実行例を示している。具体的には、図22(A)、(B1)は図21(A)の場合の演出実行例であり、図22(A)、(B2)、(C2)、(D2)は図21(B)の場合の演出実行例である。

20

#### 【0237】

図21(A)に示す飾り図柄の変動表示は、前述の図17(A)と同じであるためここでの説明を省略する。また、各予告演出などについてみれば、図21(A)では、全画面予告演出と飾り図柄の逆方向変動との実行が無しに決定されており、変動開始時(タイミングT01)において図柄予告演出が開始される。図柄予告演出はその後のタイミングT02にて終了する。なお、飾り図柄の順方向への変動も変動開始時(タイミングT01)に開始される。このときの演出実行例を見てみると、図22(A)に示すように前回の変動表示において飾り図柄が基準位置Refに確定表示された状態から、図22(B1)に示すように順方向(下方向)への変動が開始されるとともに、図22(B1)に示すような図柄予告演出、つまり、飾り図柄の周囲に所定色(たとえば、青色、緑色、赤色など)のオーラ(後光)の画像Gが表示される予告演出も開始される。

30

#### 【0238】

これに対して、図21(B)では、図柄予告演出と全画面予告演出の実行が有りに決定されているので、図柄予告演出が、初期値としてのタイミングT01からタイミングT03に変更される。このときの演出実行例を見てみると、図22(B2)に示すように全画面予告演出(ブラックアウト演出)が開始され、図22(C2)に示すように全画面予告演出に含まれる「チャンス!」などの報知画像が表示され、図22(C2)の全画面予告演出の終了後、つまり、図22(D2)に示すように飾り図柄の順方向変動が開始されたときに図柄予告演出が開始されるように変更されている。つまり、図柄予告演出の開始が、図22(B1)に示す変動開始時ではなく、図22(D2)に示す全画面予告演出(ブラックアウト演出)の終了後に変更されている。これにより、図柄予告演出が全画面予告演出に隠れて非表示となることを防止できる。なお、図21(B)に示すように図柄予告演出と全画面予告演出の実行が有りに決定され、飾り図柄の逆方向変動の実行無しに決定されているので、図22(B2)、(C2)に示す全画面予告演出(ブラックアウト演出)の実行期間中では、図21(B)に示すように飾り図柄の揺動が実行されているが、全画面予告演出の背後に隠れているため、遊技者からは飾り図柄の揺動が見えない。飾り図柄の順方向への変動開始は、全図柄予告演出の実行期間の終了後に変更されている。また、図22(C2)に示す報知画像は、全画面予告演出に含まれるとしているが、全画面予告演出とは別途に実行される予告としてもよいし、報知画像を表示しないとしてもよい。

40

#### 【0239】

50

(1) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、  
遊技が可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 など）であって、  
識別情報（たとえば、飾り図柄など）を所定方向へと変動表示する変動表示手段（たとえば、演出表示装置 9 など）と、

所定の予告演出（たとえば、全画面予告演出など）を実行可能な予告演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 101 など）と、

を備え、

前記所定の予告演出は、変動表示の開始時に識別情報の表示態様を視認不可または視認困難とするように実行され（たとえば、図 18（B2）、図 20（B2）または図 22（B2）に示すような飾り図柄が視認不可になるブラックアウト演出など）、

10

識別情報は、前記所定の予告演出が実行される際に、該所定の予告演出の実行期間の経過後に前記所定方向への変動表示の開始が可能である（たとえば、図 18（B2）、図 20（B2）または図 22（B2）に示すブラックアウト演出の実行期間の経過後に図 18（D2）、（E2）、図 20（D）、（E）または図 22（D2）に示すように飾り図柄の順方向への変動が開始されるなど）。

#### 【0240】

このような構成によれば、識別情報の動き出しがわかりにくくなってしまうことを防止でき、遊技の興趣を向上できる。

#### 【0241】

(2) 上記(1)の遊技機において、

20

前記所定方向は通常方向である（たとえば、図 18（D1）、（D2）、（E1）、（E2）に示すように飾り図柄の順方向など）、ようにしてもよい。

#### 【0242】

このような構成によれば、識別情報の動き出しがわかりにくくなってしまうことを防止できる。

#### 【0243】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記所定の予告演出は、有利状態となる期待度を示唆する演出であって、識別情報の一部分または全体を隠す態様で実行される演出である（たとえば、全画面予告演出は、いずれの場合よりも大当りの場合の方が表示されやすく、飾り図柄の全体を隠す態様の演出（図 18（B2）参照）であるなど）、ようにしてもよい。

30

#### 【0244】

このような構成によれば、識別情報の動き出しがわかりにくくなってしまうことを防止できる。

#### 【0245】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記変動表示手段は、識別情報を前記所定方向とは異なる特定方向（たとえば、逆方向など）へと変動表示することが可能である（たとえば、図 18（B1）、図 20（B1）に示すように飾り図柄が順方向とは異なる逆方向へと変動表示されるなど）、ようにしてもよい。

40

#### 【0246】

このような構成によれば、変動表示の方向が多様になり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0247】

(5) 上記(4)の遊技機において、

前記変動表示手段は、少なくとも前記所定の予告演出の実行期間中において、識別情報を前記特定方向へ変動表示する（たとえば、図 17（B）、に示すように少なくとも全画面予告演出の実行期間中において、飾り図柄を逆方向へ変動表示することなど）、ようにしてもよい。

#### 【0248】

50

このような構成によれば、識別情報を特定方向に変動表示させてから、特定方向とは異なる所定方向に変動表示させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0249】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記所定方向への変動表示の開始時に識別情報予告が実行可能である(たとえば、演出制御用CPU101により、図18(B1)、図22(B1)に示すように図柄予告演出が実行可能であるなど)、ようにしてもよい。

【0250】

このような構成によれば、識別情報予告を実行することにより、遊技の興趣を向上できる。

10

【0251】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記識別情報予告と前記所定の予告演出とを実行するときには、前記所定の予告演出の終了後に前記識別情報予告を実行する(たとえば、図18(C2)、図22(C2)に示す全画面予告演出の終了後に、図18(D2)、図22(D2)に示すように図柄予告演出を実行するなど)、ようにしてもよい。

【0252】

このような構成によれば、識別情報予告と所定の予告演出とが同時期に重複して実行されることを防止でき、識別情報予告が所定の予告演出によって視認不可または視認困難になることを防止できる。

20

【0253】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図13に示すように、第2表示パターンにより表示するときの数字の大きさと第1表示パターンにより表示するときの数字の大きさが異なっている。たとえば、第2表示パターンにより表示される変動開始時や変動停止時に表示される数字の大きさは、第1表示パターンにより表示される変動中の数字の大きさより表示範囲が小さい。このようにすれば、変動開始時や変動停止時には、数字とキャラクタとからなる表示態様に遊技者を注目させることができるとともに、変動表示中は、変動停止時よりも大きな表示範囲で数字のみによる変動表示を実行することで、変動表示中の演出図柄の移り変わりを認識させやすくすることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

30

【0254】

(2) 図12に示すような数字とキャラクタとの対応関係があり、図13に示すように、数字に応じたキャラクタを表示するパターンで変動表示が停止される。このようにすれば、数字に応じて各々別々のキャラクタが出現することとなるので、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0255】

(3) 図13に示すように、変動停止時図柄アクションとして数字を下方方向に移動させることによりキャラクタを数字より大きく表示するパターンにより変動表示を停止する演出が実行される。このようにすれば、数字とキャラクタとを表示するときの表示態様に面白みを持たせ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

40

【0256】

(4) 図15に示すように、リーチ形成時アクションとしてキャラクタが大きく動く表示が行われるので、キャラクタの動きに注目させることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0257】

(5) 図14に示すように、変動停止時アクションとして数字のみから数字とキャラクタとに変更する第1変更演出を実行し、変動開始時アクションとして数字とキャラクタとから数字のみに変更する第2変更演出を実行する。第1変更演出と第2変更演出とでは、実行態様が異なっている。第1変更演出として実行される変動停止時図柄アクションでは、キャラクタが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出

50

し、数字が下に移動し、数字よりもキャラクタを大きく表示し、第2変更演出として実行される変動開始時図柄アクションでは、数字とキャラクタからキャラクタが消去され変更前より大きく表示された数字のみが下方方向に変動する。このようにすれば、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0258】

(6) 図15に示すように、SPリーチ終了時に数字のみで図柄揃いし、通常背景に戻った後の確定表示時に数字とキャラクタで決め動作をする。このようにすれば、演出の各場面に適した演出図柄の表示態様とすることができ、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0259】

(7) 図13に示すように、変動表示を停止するときに、キャラクタを停止前の数字の表示範囲より広くして出現させる表示を行なう表示を実行する。このようにすれば、第1表示パターンから第2表示パターンに変化するときの違和感を軽減することができる。よって、数字とキャラクタとを好適に表示することができる。

【0260】

(8) 図13(d), (e)に示すように、変動停止時図柄アクションとして、キャラクタが演出表示装置9の画面を正面から見たときの奥行き方向から前方に飛出すように表示する演出が実行される。このようにすれば、キャラクタを用いた迫力のある表示を行なうことができる。

【0261】

(9) 図15に示すように、小図柄アクションパターンBとしてSPリーチ中の演出音に応じて小図柄を激しく動かす演出が実行される。このようにすれば、縮小させて表示させた小図柄としての数字を好適に表示することができる。

【0262】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態では、確変大当たり状態と通常大当たり状態とが設けられていた。また、演出図柄としては、確変大当たりに対応して奇数図柄、通常大当たりに対応して偶数図柄が設けられていた。ここで、第2表示パターンで表示されるのは、確変大当たりに対応した数字のみであってもよい。たとえば、確変大当たりに対応した数字においてのみ、数字とキャラクタとで表示し、通常大当たりに対応した数字は、キャラクタを表示させず数字のみを表示するようにしてもよい。このようにすれば、確変大当たりに対応した奇数図柄について特別感を出すことができ、有利度の高い奇数図柄に特別な印象を与えることができる。なお、奇数図柄のうち、「3」図柄や「7」図柄のみを確変図柄としてもよく、第2表示パターンで表示する図柄の数は、適宜変更可能である。

【0263】

(2) 前述した実施の形態では、大当たりの終了後の変動表示100回転までは、時短状態（高ベース状態）となっていた。このような時短状態においては、数字のみで変動を開始するとともに数字のみで変動を停止するようにしてもよい。時短状態においては、変動時間が通常状態よりも短いので、動作を伴うキャラクタが表示されると、キャラクタを表示したり消去したりすることで、図柄の動きが慌ただしくなり、変な見え方となってしまう、変動表示が見え難くなる虞がある。そこで、時短状態においては、通常状態と異なり数字のみの第1表示パターンにより変動表示を実行するようにしてもよい。このようにすれば、時短状態において、好適に数字を表示することができる。

【0264】

(3) 前述した実施の形態では、数字のみで表示する第1表示パターンと、数字とキャラクタとで表示する第2表示パターンとで、数字の表示態様が異なる場合として数字の大きさが異なる場合を説明した。しかしながら、数字の表示態様が異なる場合としては、数字の大きさではなく、数字の位置や数字の色、数字の種類等であってもよく、また、いずれか2つ以上の組合せで合ってもよい。また、大当たり期待度により、数字の表示態様が異なるようにしてもよい。

## 【0265】

(4) 前述した実施の形態では、小図柄を演出表示装置9の画面の隅に表示する場合を示した。しかしながら、リーチとなっている小図柄のうち、一方を画面の左上隅、他方を画面の右上隅に表示するようにしてもよい。また、小図柄アクションパターンとして、小図柄を上下に動かす場合等を説明した。小図柄の動きはこれらに限定されるものではなく、音楽に合わせて図柄を揺らしたり、横方向に回転させたり、ダンスを踊るように跳ねる動作をしてもよい。また、小図柄の周囲にエフェクト画像（たとえば、炎の画像）を付加するようにしてもよい。

## 【0266】

(5) 前述した実施の形態では、変動停止時図柄アクションとして数字を下方方向に移動させることによりキャラクタを数字より大きく表示するパターンにより変動表示を停止する演出が実行されていた。しかしながら、変動停止時の図柄アクションとしては、数字を下方方向に動かすのではなく、斜め方向に動かすものであってもよい。具体的には、変動表示の停止時に、左図柄に関しては右斜めに動かし、中図柄に関しては真下に動かし、右図柄に関しては、左斜めに動かしてもよい。このようにすれば、変動停止時に小さく表示される数字図柄が中央に集まるように表示されて見栄えがよい。なお、変動停止時の図柄アクションの動きは、これらに限定されず、どのような方向に動かすものでもよい。

10

## 【0267】

(6) 前述した実施の形態では、数字とキャラクタとが1対1に対応するものを示した。しかしながら、数字とキャラクタとは、1対1に対応していなくてもよい。たとえば、複数の数字に対して同一のキャラクタが対応するようにしてもよいし、背景によって、対応するキャラクタが変化するものでもよい。また、先読み予告を実行する場合に先読みの対象となるターゲットの変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示について特殊なステージへ変更するようにしてもよい。この場合には、通常は表示されない特別な数字やキャラクタを表示するようにしてもよい。また、このときの数字やキャラクタの表示パターンは、通常時とは異なるものとするのが望ましい。なお、数字のみで変動表示が実行されるステージを設けるようにしてもよい。

20

## 【0268】

(7) 前述した実施の形態では、変動表示中は、数字のみで図柄を変動させることで、遊技者に変動表示中か否かを認識できるようにしていた。このような変動表示中の数字は、変動開始時や変動停止時の表示態様よりも薄く表示させるのが望ましい。このようにすれば、変動開始時等と同様の濃さとすることで、背景で実行される演出が視認困難となることを防ぐことができる。そして、数字およびキャラクタで表示するよりも数字のみで表示することにより、図柄の表示面積を小さくすることができ、図柄を変動していることを示しつつ、他の予告の妨げになることを低減することができる。

30

## 【0269】

(8) 前述した実施の形態では、リーチ中の図柄は、変動表示中の第1表示パターンで示される図柄と同じであってもよい、第1表示パターンで示される図柄とは異なる図柄であってもよい。

## 【0270】

40

(9) 前述した実施の形態では、変動停止時アクションとして数字のみから数字とキャラクタとに変更する第1演出を実行し、変動開始時アクションとして数字とキャラクタとから数字のみに変更する第2変更演出を実行する場合について説明した。変更演出の実行時には、キャラクタが動作したが、別のエフェクト画像が追加されるようなものであってもよく、表示態様に対し、何らかの変更が加えられるものであってもよい。

## 【0271】

(10) 前述した実施の形態では、変動停止時図柄アクションとして、停止する数字を一旦前方に拡大表示させ、その後縮小させるようにしてもよい。そして、拡大された数字の後ろからキャラクタを出現させるようにしてもよい。このようにすれば、拡大された数字の後ろからキャラクタがいきなり大きな表示態様で示されるように表示されるので、

50

より迫力のあるキャラクタの表示とすることができ、遊技者に驚きを与えることができる。

【0272】

(11) 前述した実施の形態では、SPリーチの種類を複数設けるようにしてもよい。そして、SPリーチの種類により小図柄アクションが異なるようにしてもよい。

【0273】

(12) 前述した実施の形態では、1つの数字に対して1人のキャラクタが表示される場合を示した。しかしながら、1つの数字に対してキャラクタ以外の画像が付加されるようにしてもよい。たとえば、変動停止時アクションとして、数字が停止するときにキャラクタとともに保留表示が変化することを示す画像（大当り期待度の高い保留表示に変化することを示す画像）が表示されるようにしてもよい。このようにすれば、変動停止時アクションにより注目させることができる。そして、当該画像が表示されることにより保留表示が変化する先読み予告とすることができる。

10

【0274】

(13) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当り遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【0275】

(14) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27R、27L等）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

20

【0276】

(15) 前述の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（たとえば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35等、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ100が行っていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ100が行なうようにしてもよく、または、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、または、音／ランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行なうようにしてもよい。

30

40

【0277】

(16) 前述した実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や疑似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至そ

50

れ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（たとえば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。このように2つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、1つ目のコマンドを送信した後の2つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その2つ目のコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。ここで擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見える演出表示である擬似連続変動を示す略語である。また、滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

#### 【0278】

(17) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機等の装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、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等の有する記憶装置にプリ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。そして、ゲームの実施形態も、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な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。

#### 【0279】

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

#### 【0280】

(19) 前述した実施の形態では、たとえば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような

10

20

30

40

50

態様にかぎられない。たとえば、変動表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要なく、変動表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を変動表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、たとえば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その変動表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

#### 【0281】

(20) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

#### 【0282】

(21) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が行われるようにしてもよい。

#### 【0283】

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。

#### 【0284】

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、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

#### 【0285】

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な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。

#### 【0286】

本発明の遊技機としては、他にも、識別情報(図柄情報、図柄等)の変動表示(可変表示等)を行ない、遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態等)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1等)であって、識別情報の変動表示を実行可能な変動表示手段(演出表示装置9、演出制御用マイクロコンピュータ100等)を備え、識別情報(図柄情報等)は、第1情報(数字情報、数字等)および第2情報(装飾情報、キャラクタ等)を含み、識別情報の表示パターンには、前記第2情報を表示せず前記第1情報を表示する第1表示パターン(数字で表示するパターン等)と、前記第1情報および前記第2情報を表示する第2表示パターン(数字とキャラクタとで表示するパターン等)とが設けられ、前記変動表示手段は、識別情報が所定方向(下方向等)への変動を開始した後に前記第1表示パターンにより変動表示を実行する(数字により変動表示を実行する等)とともに、前記第2表示パターンにより変動表示を停止し(数字とキャラクタとにより変動表示を停止する等)、前記第1表示パターンにて表示されるときの前記第1情報と、前記第2表示パターンにて表示されるときの前記第1情報とでは、表示態様が異なり(図13に示すように、数字のみで表示するときの数字は、数字とキャラクタとで表示するときの数字よりも大きく表示される等)、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カ

メラ等)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図47、図54～図60に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D901等)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり(図29参照)となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D901とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(白)D902とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(赤)D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等)を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図51～図60に示したT4～T11等)において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば、図54(C)に示すように小ボタン(白)D901を表示した後に当該小ボタン(白)D901を図55(G)に示すように大ボタン(白)D902に変化させ、更に、大ボタン(白)D902を図55(I)に示すように大ボタン(赤)D903に変化させ)、前記検出手段による検出の有効期間(例えば、図51～図60に示したT11～T13等)において、変化後の前記第2特定表示(例えば、図55(J)や図55(K)に示すように大ボタン(赤)D903や大ボタン(赤)D903U等)を用いた動作演出(例えば、図55(K)に示すように操作を促して図55(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される遊技機が挙げられる。

#### 【0287】

このような構成によれば、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができる。また、演出効果が向上する。

#### 【0288】

また、上記の遊技機において、識別情報と特定表示や動作演出とに関係性を持たせるようにしてもよい。例えば、第1特定表示を用いた動作演出が実行されたときと第2特定表示を用いた動作演出が実行されたときとで、第1情報や第2情報の表示態様が異なるようにしてもよい。このような構成によれば、演出のバリエーションが増え、いずれの特定表示を用いた動作演出が実行されるかにより注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0289】

さらに、第1識別情報と第2識別情報とを好適に表示することができ、演出効果が向上する遊技機の形態の一例として、遊技を行うことが可能な遊技機(パチンコ遊技機901、スロット機等)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図47、図54～図60に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D901等)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり(図29参照)となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D901とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(白)D902とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(赤)D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等)を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間(例えば、図51～図60に示したT11～T13等)において、変化後の前記第2特定表示(例えば、図55(J)や図55(K)に示すように大ボタン(赤)D903や大ボタン(赤)D903U等)を用いた動作演出(例えば、図55(K)に示すように操作を促して図55(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される遊技機が挙げられる。

）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、図51～図60に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図54（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後に当該小ボタン（白）D901を図55（G）に示すように大ボタン（白）D902に変化させ、更に、大ボタン（白）D902を図55（I）に示すように大ボタン（赤）D903に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT11～T13等）において、変化後の前記第2特定表示（例えば、図55（J）や図55（K）に示すように大ボタン（赤）D903や大ボタン（赤）D903U等）を用いた動作演出（例えば、図55（K）に示すように操作を促して図55（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行される遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

**【0290】**

（他の形態例）

以下、他の形態例を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機901の全体の構成について説明する。なお、この他の形態例を「実施形態」ということがある。図23は、他の形態例によるパチンコ遊技機901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901は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）902と、遊技盤902を支持固定する遊技機用枠（台枠）903とから構成されている。遊技盤902には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊

20

**【0291】**

遊技盤902における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置906Aと普通可変入賞球装置906Bとが設けられている。普通入賞球装置906Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置906Bは、図24に示す普通電動役物用となるソレノイド9081によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」と称する。

30

**【0292】**

普通入賞球装置906Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図24に示す第1始動口スイッチ9022Aによって検出される。普通可変入賞球装置906Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図24に示す第2始動口スイッチ9022Bによって検出される。

**【0293】**

なお、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）や大入賞口（後述）などの入賞口を通過（進入）した遊技球が、夫々の入賞口に対応して設けられたスイッチ（第1始動口スイッチ9022A、第2始動口スイッチ9022B、カウントスイッチ9023（後述））によって検出されることを「入賞」と称する。「入賞」のうち、始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）への入賞を「始動入賞」と称し、特に、第1始動入賞口への入賞を第1始動入賞と称し、第2始動入賞口への入賞を第2始動入賞と称する。

40

**【0294】**

第1始動入賞の発生（第1始動口スイッチ9022Aによる遊技球の検出）に基づいて、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とともに、第1特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1特別図柄表示装置904Aにおいて実行される第1特図ゲーム（後述）や画像表示装置905（後述）において実行される飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件（第1実行条件とも称する）が成立する。

**【0295】**

50

第2始動入賞の発生（第2始動口スイッチ9022Bによる遊技球の検出）に基づいて、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とともに、第2特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2特別図柄表示装置904Bにおいて実行される第2特図ゲーム（後述）や画像表示装置905（後述）において実行される飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件（第2実行条件とも称する）が成立する。なお、第1始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

#### 【0296】

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機901が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つつ減少する。

#### 【0297】

なお、ある第1始動入賞による第1始動条件は成立したが、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない当該第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立する迄、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つつ消化され、消化される第1特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

#### 【0298】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機901が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つつ減少する。

#### 【0299】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は、第2開始条件が成立する毎に1つつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

#### 【0300】

なお、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」とも称する。つま

り、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」と称したときに、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数のうちの1つ又は2つ又は3つを指す場合もあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

#### 【0301】

遊技盤902における遊技領域の下側部分には、特別可変入賞球装置907が設けられている。特別可変入賞球装置907は、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態と、遊技球が通過（進入）できる開放状態とに変化する大入賞口を形成する。具体的には、特別可変入賞球装置907は、例えば図24に示す大入賞口扉用のソレノイド9082によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉の開閉によって大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。

10

#### 【0302】

一例として、特別可変入賞球装置907は、ソレノイド9082がオフ状態であるときに大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態とし、ソレノイド9082がオン状態であるときに大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態とする。開放状態となった大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図24に示すカウントスイッチ9023によって検出される。つまり、大入賞口を開放状態とすることによって、大入賞口への入賞が発生する。

#### 【0303】

20

大入賞口への入賞の発生（カウントスイッチ9023による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば12個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば12個）は、第1始動入賞の発生に基づいては払い出される賞球の個数（例えば3個）、第2始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば3個）よりも多い。つまり、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）が、遊技者にとって有利か否かに大きく影響する。

#### 【0304】

遊技盤902における遊技領域の右側部分には、第1特別図柄表示装置904Aと、第2特別図柄表示装置904Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置904Aは、例えば7セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成される。第2特別図柄表示装置904Bについても同様である。第1特別図柄表示装置904Aは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第2特別図柄表示装置904Bについても同様である。なお、第1特別図柄表示装置904Aにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第1特図」又は「特図1」とも称し、第2特別図柄表示装置904Bにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第2特図」又は「特図2」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第1特別図柄表示装置904Aが実行する可変表示ゲーム（第1特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第1特図ゲームとも称し、第2特別図柄表示装置904Bが実行する可変表示ゲーム（第2特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第2特図ゲームとも称する。また、第1特図ゲームと、第2特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

30

40

#### 【0305】

第1特別図柄表示装置904A（第2特別図柄表示装置904Bも同様）は、特図ゲームとして、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。

#### 【0306】

遊技盤902における遊技領域の右側部分（第1特別図柄表示装置904Aと第2特別図柄表示装置904Bの上部）には、第1保留表示器9025Aと第2保留表示器9025Bとが設けられている。第1保留表示器9025Aは、例えば4個のLEDを含んで構

50

成され、保留データ（第1特図保留情報）に基づく第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。第2保留表示器9025Bは、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ（第2特図保留情報）に基づく第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。

#### 【0307】

なお、第1保留表示と第2保留表示とを特に区別しない場合には、単に、「保留表示」とも称する。また、「保留表示」なる表現は、動作（第1保留表示器9025Aや第2保留表示器9025BによるLEDの点灯制御）を指す場合の他、表示自体（LEDによる表示）を指す場合もある。例えば、保留表示を新たに追加したと言う場合の保留表示は、当該新たに追加された表示自体を示している。始動入賞記憶表示エリア905H（後述）における「保留表示」や、アクティブ表示エリアAHA'（後述）における「アクティブ表示」（後述）についても同様である。

10

#### 【0308】

遊技盤902における遊技領域の左側部分には、通過ゲート9041と、普通図柄表示器9020と、普図保留表示器9025Cとが設けられている。通過ゲート9041を通過した遊技球は、例えば図24に示すゲートスイッチ9021によって検出される。通過ゲート9041を通過した遊技球がゲートスイッチ9021によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器9020において実行される普図ゲーム（後述）を実行するための普図始動条件が成立する。

20

#### 【0309】

普通図柄表示器9020は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成される。普通図柄表示器9020は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム（又は「普通図ゲーム」）とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件（後述）が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

#### 【0310】

普図保留表示器9025Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ（普図保留情報）に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート9041を通過した遊技球がゲートスイッチ9021によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

30

#### 【0311】

遊技盤902における遊技領域の中央付近には、画像表示装置905が設けられている。画像表示装置905は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

40

#### 【0312】

画像表示装置905の表示領域には、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rが配置されている。飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。具体的には、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、特図ゲームと連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。なお、飾り図柄表示エリア905Lに対応する飾り図柄を左図柄、飾り図柄表示エリア905Cに対応する飾り図柄を中図柄、飾り図柄表示エリア905Rに対応する飾り図柄を右図柄とも称する。飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

#### 【0313】

50

また、画像表示装置 905 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 905H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 905H では、保留情報に対応する保留表示が行われる。始動入賞記憶表示エリア 905H では、例えば左詰めで保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな始動条件の成立によって特図ゲームの保留数が増加したときは、始動入賞記憶表示エリア 905H の左端（アクティブ表示エリア AHA' の最も近い側）から順に消化されるように新たな保留表示を追加してもよい。新たな開始条件の成立によって特図ゲームの保留数が減少したときは、始動入賞記憶表示エリア 905H の左端に表示されている保留表示（一番古くから表示されている保留表示）を消去するとともに、他の保留表示があるときには他の保留表示（他と保留表示が複数あるときには夫々の保留表示）を左側に移動（シフト）する。

10

**【0314】**

また、画像表示装置 905 の表示領域には、アクティブ表示エリア（今回表示エリア、アクティブ保留表示エリア、消化時表示エリアなどとも称する）AHA' が配置されている。アクティブ表示エリアでは、開始条件の成立によって始動入賞記憶表示エリア 905H から保留表示が消去されることに基づいてアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）が行われる。つまり、開始条件の成立によって始動入賞記憶表示エリア 905H の左端に表示されている保留表示がアクティブ表示エリア AHA' に移動（シフト）してアクティブ表示が表示される。なお、以下、ある保留表示 M が消去されることに基づいて表示されるアクティブ表示を保留表示 M に対応するアクティブ表示とも称する場合がある。

20

**【0315】**

本実施形態では、アクティブ表示エリア AHA' は、図 23 に示すように、始動入賞記憶表示エリア 905H の左側に配置されているが、アクティブ表示エリア AHA' は、画像表示装置 905 の表示領域の何れかの位置に配置されていればよい。

**【0316】**

遊技領域の下方における遊技機用枠 903 の所定位置には、上皿や下皿が設けられている。下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 9031A が取り付けられている。上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 9031A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 9031B が設けられている。

30

**【0317】**

遊技機用枠 903 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 23 に示した一例では、遊技機用枠 903 の左右上部位置に、スピーカ 908UL、スピーカ 908UR を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 908LL、スピーカ 908LR を設置している。以下、スピーカ 908UL、908UR、908LL、908LR の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 908 と称する。

**【0318】**

遊技機用枠 903 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として動作する可動役物（可動体）が設けられている。図 23 に示した一例では、画像表示装置 905 の上部位置に、第 1 位置（図 23 に示した初期位置）から第 2 位置（下端位置。例えば画像表示装置 905 の表示領域の前面の位置）迄移動可能な可動役物 9017 が設けられている。

40

**【0319】**

また、遊技機用枠 903 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 23 に示した一例では、可動役物 9017 に発光部材 909CC を設置し、画像表示装置 905 の左右位置に発光部材 909CL、発光部材 909CR を設置し、遊技機用枠 903 の上部位置に発光部材 909U、遊技機用枠 903 の左右位置に発光部材 909SL、発光部材 909SR を設置している。以下、発光部材 909CC、909CL、909CR、909U、909SL、909SR の夫

50

々を特に区別しない場合には、単に、ランプ９０９と称する。

#### 【０３２０】

上述した画像表示装置９０５、スピーカ９０８、ランプ９０９、可動役物９０１７は演出を実行する演出装置であるが、遊技機９０１は、例えば、振動部を有する装置、送風部を有する装置など他の演出装置を備えていてもよい。

#### 【０３２１】

次に、パチンコ遊技機９０１における遊技の進行を概略的に説明する。

#### 【０３２２】

パチンコ遊技機９０１では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器９０２０による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り（普通図柄当り）」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ（普通図柄ハズレ）」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置９０６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

#### 【０３２３】

パチンコ遊技機９０１では、第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特図ゲームが開始され、第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特図ゲームが開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、大当り図柄や小当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」としてもよい。

#### 【０３２４】

本実施形態におけるパチンコ遊技機９０１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第１特図ゲームと第２特図ゲームにおいて異なる特別図柄を大当り図柄としてもよい。

#### 【０３２５】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、パチンコ遊技機９０１は、特定遊技状態である大当り遊技状態に制御される。パチンコ遊技機９０１は、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置９０７が形成する大入賞口を開放状態に制御する。大入賞口が開放状態に制御される大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、パチンコ遊技機９０１は、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態である小当り遊技状態に制御される。

#### 【０３２６】

具体的には、パチンコ遊技機９０１は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を、所定の回数（所定のラウンド数）、実行する。ラウンドは、大入賞口の開放サイクルである。パチンコ遊技機９０１は、各ラウンド（各回のラウンド）において、特別可変入賞球装置９０７の大入賞口扉を開閉させて、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状

態)を変化させる。例えば、パチンコ遊技機901は、ラウンドの開始時に大入賞口扉を開いて大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させ、大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。ラウンドにおいて大入賞口は、大入賞口扉を開いた後に所定の上限開放時間(例えば29秒間)が経過するか、大入賞口への所定個数(例えば9個)の入賞が発生するか、の何れかの条件が成立するまで開放状態に維持される。

#### 【0327】

パチンコ遊技機901は、大当たり遊技状態において、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達するまで、ラウンドを繰り返し実行する。なお、パチンコ遊技機901は、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達する前であっても、所定条件の成立(例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど)により、ラウンドの実行を終了してもよい。所定の上限回数は、本実施形態では、2種類(8Rに対応する8回、16Rに対応する16回。図29参照)であるが、1種類であってもよいし、3種類以上であってもよい。

#### 【0328】

画像表示装置905の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、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。また、飾り図柄の可変表示が開始されてから確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間にはリーチ状態となることがある。リーチ状態とは、画像表示装置905の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄(「リーチ変動図柄」ともいう)については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。リーチ状態における演出をリーチ演出という。

#### 【0329】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様(リーチ態様)が異なる複数種類の演出パターン(「リーチパターン」ともいう)が、予め用意されていればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性(「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう)を異ならせてもよい。

#### 【0330】

なお、ある演出による大当たり期待度は、例えば、 $(\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) / \{ (\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) + (\text{大当たり時以外にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりにならない確率}) \}$ によって算出される。なお、ある演出が実行されると必ず「大当たり」になる場合、その演出の大当たり期待度は「1」である。ある演出によるスーパーリーチ期待度などについても同様である。

#### 【0331】

リーチ演出は、大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出であるが、パチンコ遊技機901は、リーチ演出のほかにも、大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出(例えば、保留演出、擬似連演出等)を実行可能である。また、パチンコ遊技機901は、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行されることなどを遊技者に予告、示唆する演出(例えば、保留演出、滑り演出等)を実行可能である。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出を予告演出と総称する場合がある。

#### 【0332】

なお、予告演出による報知(予告、示唆)は、当該報知内容が実現するか否かを遊技者が認識するよりも前に行われるものであればよい。例えば、リーチ状態となる可能性を報知する予告演出は、リーチ状態(又は、非リーチ状態)となる前に行われるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を報知する予告演出は、確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に行われるものであればよい。

## 【0333】

予告演出のうちには、先読予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する保留表示をターゲットの保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。なお、ターゲットの保留表示に対応するアクティブ表示（ターゲットの可変表示中に表示されるアクティブ表示）をターゲットのアクティブ表示とも称する。

10

## 【0334】

なお、アクティブ表示の表示態様は、入賞時に決定してもよいし、保留表示の時点（未だアクティブ表示となる前）に決定してもよいし、アクティブ表示となるときに（当該変動開始時）に決定してもよい。また、保留表示の表示態様と、当該保留表示に対応するアクティブ（当該保留表示が消去されることにより表示されるアクティブ表示）の表示態様は、同一（又は略同一）であってもよいし、互いに関連するものであってもよい。表示態様が同一（又は略同一）であるとは、例えば、消去前の保留表示の表示態様と同一又は略同一の表示態様のアクティブ表示が表示されることである。

## 【0335】

表示態様が互いに関連するとは、例えば、保留表示の表示態様として大当たり期待度が異なる3種類の表示態様（表示態様aの期待度>表示態様bの期待度>表示態様cの期待度）が存在し、アクティブ表示の表示態様として大当たり期待度が異なる3種類の表示態様（表示態様sの期待度>表示態様tの期待度>表示態様uの期待度。但し、表示態様sは表示態様a、b、cの何れとも異なり、表示態様tは表示態様a、b、cの何れとも異なり、表示態様uは表示態様a、b、cの何れとも異なる）が存在する場合に、表示態様aの保留表示が消去されたときには表示態様sのアクティブ表示が表示され、表示態様bの保留表示が消去されたときには表示態様tのアクティブ表示が表示され、表示態様cの保留表示が消去されたときには表示態様uのアクティブ表示が表示されることである。なお、後述の追加時アクティブ表示演出が実行される場合には、表示態様aの保留表示が消去されたときには表示態様t又は表示態様uのアクティブ表示が表示され、表示態様bの保留表示が消去されたときには表示態様uのアクティブ表示が表示される。

20

30

## 【0336】

本実施形態では、先読予告演出として、始動入賞記憶表示エリア905Hにおける保留表示の表示態様による保留演出が実行可能である。保留演出には、例えば、始動入賞記憶表示エリア905Hに追加する保留表示を通常態様（本実施形態では白）とは異なる予告態様（本実施形態では青や赤）で表示する演出（追加時保留演出）や、既に表示されている保留表示を予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む）させる演出（保留変化演出）などが含まれる。

## 【0337】

また、本実施形態では、先読予告演出として、保留表示を予告態様に変化させるときに実行する演出であって画像表示装置905の表示領域においてキャラクタ等を表示して保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用演出。後述の「保留作用失敗演出」と区別して「保留作用成功演出」と称する場合がある）が実行可能である。また、保留作用成功演出と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であって保留表示を予告態様に変化させないときに実行する演出（保留作用失敗演出）が実行可能であってもよい。

40

## 【0338】

また、本実施形態では、予告演出（又は先読み予告演出）として、アクティブ表示エリアAHA'におけるアクティブ表示の表示態様によるアクティブ表示演出が実行可能であってもよい。アクティブ表示演出には、例えば、消去時の保留表示が通常態様であったときにアクティブ表示エリアAHA'に追加するアクティブ表示を予告態様で表示する演出

50

(追加時アクティブ表示演出)や、通常態様で表示されているアクティブ表示を予告態様に変化(ある予告態様から他の予告態様への変化も含む)させる演出(アクティブ表示変化演出)などが含まれる。なお、保留変化演出とアクティブ表示変化演出を特に区別しない場合には、「保留等変化演出」と称する場合がある。

#### 【0339】

また、アクティブ表示演出が実行可能である場合には、保留作用成功演出は、アクティブ表示を予告態様に変化させるときに実行され、画像表示装置905の表示領域においてキャラクタ等を表示してアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出であってもよい。同様に、保留作用失敗演出は、アクティブ表示を予告態様に変化させないときに実行する演出であってもよい。

10

#### 【0340】

また、本実施形態では、始動入賞記憶表示エリア905Hにおける保留表示を隠ぺいする隠ぺい演出が実行可能である。なお、隠ぺい演出は、保留表示の少なくとも一部の視認を困難にする演出である。例えば、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア905Hに表示されている保留表示の数すらも全く認識できない位に保留表示の視認を困難(例えば、前面(上位のレイヤ)に隠ぺい用の画像が表示され全体的にシルエットのようになりぼんやりして視認困難、前面に隠ぺい用の画像が表示され部分的に邪魔になって視認困難、保留表示自体が見難くなり(小さくなり、半透明化し)視認困難等)又は不可能(例えば、前面に隠ぺい用の画像が表示され完全に視認不可能、透明化又は非表示化により完全に視認不可能)にする演出であってもよい。また、始動入賞記憶表示エリア905Hに表示されている保留表示の数は何とか認識可能(例えばシルエットにより認識可能)であるものの夫々の表示態様の視認を困難又は不可能にする演出であってもよい。また、表示態様は認識可能であるが、数を視認を困難又は不可能にする演出であってもよい。例えば、ある表示態様の保留表示(例えば赤の保留表示)の有無を報知するものであってもよい。また、全体ではなく一部(例えば上部)に予告態様が表現される保留表示の場合には、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア905Hに表示されている夫々の保留表示の上部の視認を困難又は不可能にする演出であってもよい。

20

#### 【0341】

また、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア905Hにおける保留表示に代えて又は加えてアクティブ表示エリアAHA'におけるアクティブ表示を隠ぺいしてもよい。

30

#### 【0342】

本実施形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄(「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄)のうち、「3」の数字を示す特別図柄又は「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「8R確変大当たり」となる。また、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「16R確変大当たり」となる。16R確変大当たりや8R確変大当たりの終了後には、時短制御(時間短縮制御)とともに確変制御(確率変動制御)が行われる。

#### 【0343】

確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当たり」となる確率は、確変制御が行われないときに比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定のST回数(確変回数とも称する)の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当たり」となるときとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定のST回数(確変回数)の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のST回数は、例えば70回である。

40

#### 【0344】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間(特図変動時間)は、時短制御が行われないときに比べて短縮される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が

50

「大当たり」となることとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、時短制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば70回である。

#### 【0345】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器9020による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を時短制御が行われないときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を時短制御が行われないときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置906Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を時短制御が行われないときよりも長くする制御、その傾動回数を時短制御が行われないときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

10

#### 【0346】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第2特別図柄表示装置904Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、第2特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

20

#### 【0347】

時短制御と高開放制御とがともに行われる遊技状態は、時短状態又は高ベース状態とも称される。また、確変制御が行われる遊技状態は、高確状態又は確変状態とも称される。時短状態（高ベース状態）や、高確状態（確変状態）は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。

#### 【0348】

確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であって高ベース状態（時短状態）でもある遊技状態は、高確高ベース状態又は時短付確変状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であるが高ベース状態（時短状態）ではない遊技状態は、高確低ベース状態又は時短無確変状態とも称される。なお、高確高ベース状態（時短付確変状態）のみを「確変状態」ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）ではないが高ベース状態（時短状態）である遊技状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御も行われない遊技状態は、即ち、高確状態（確変状態）でも高ベース状態（時短状態）でもない遊技状態は、低確低ベース状態とも称される。低確低ベース状態は、確変制御も時短制御も高開放制御も行われない通常の状態であるため、高確高ベース状態や高確低ベース状態や低確高ベース状態などと区別して、「通常状態」と称することもある。パチンコ遊技機901の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように電源投入後に初期化処理が実行された後の状態）は、通常状態である。

30

40

#### 【0349】

なお、本実施形態では、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了するが、ST回数（確変回数）を設けずに可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御が終了しないようにしてもよい。即ち、次回大当たりとなるまで確変制御を継続させる確変大当たりを設けるようにしてもよい。次回大当たりとなるまで確変制御を継続させる確変大当たりを設けるときには、終了後に確変制御が行われない通常大当たりを更に

50

設けるようにしてもよい。

#### 【0350】

パチンコ遊技機901には、例えば図24に示すような主基板9011、演出制御基板9012、音声制御基板9013、ランプ制御基板9014といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機901には、主基板9011と演出制御基板9012との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板9015なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機901における遊技盤902などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0351】

主基板9011は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板9011は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板9012などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板9011は、第1特別図柄表示装置904Aと第2特別図柄表示装置904Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器9020の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器9020による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

#### 【0352】

主基板9011には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ90100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ90100に伝送するスイッチ回路90110、遊技制御用マイクロコンピュータ90100からのソレノイド駆動信号をソレノイド9081、9082に伝送するソレノイド回路90111などが搭載されている。

#### 【0353】

演出制御基板9012は、主基板9011とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板9015を介して主基板9011から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909及び可動役物9017などによる演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。

#### 【0354】

音声制御基板9013は、演出制御基板9012とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板9012からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ908から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板9014は、演出制御基板9012とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板9012からの指令や制御データなどに基づき、ランプ909などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。役物制御基板9016は、演出制御基板9012とは別個に設けられた役物動作制御用の制御基板であり、演出制御基板9012からの指令や制御データなどに基づき、可動役物9017の駆動させるアクチュエータ（非図示）に駆動信号を出力する回路などが搭載されている。

#### 【0355】

図24に示すように、主基板9011には、ゲートスイッチ9021、第1始動口スイッチ9022A、第2始動口スイッチ9022B、カウントスイッチ9023からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ9021、第1始動口スイッチ9022A、第2始動口スイッチ9022B、カウントスイッチ9023は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。なお、遊技機901は、ゲートスイッチ9021、第1始動口スイッ

10

20

30

40

50

チ 9 0 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 9 0 2 2 B、カウントスイッチ 9 0 2 3 に加え、同様に主基板 9 0 1 1 に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤 9 0 2 自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。また、主基板 9 0 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 9 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 9 0 4 B、普通図柄表示器 9 0 2 0、第 1 保留表示器 9 0 2 5 A、第 2 保留表示器 9 0 2 5 B、普図保留表示器 9 0 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

#### 【0356】

主基板 9 0 1 1 から演出制御基板 9 0 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 9 0 1 5 によって中継される。中継基板 9 0 1 5 を介して主基板 9 0 1 1 から演出制御基板 9 0 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

#### 【0357】

図 2 5 (A) は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 2 5 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、演出制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、演出制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【0358】

なお、夫々の演出制御コマンドを構成する情報は、例えば、ROM 9 0 1 0 1 内のコマンドテーブルに記憶されていてもよい。ある演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するときには、当該演出制御コマンドを送信するための設定として、上記コマンドテーブルにおける当該演出制御コマンドの記憶アドレスを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すればよい。その後、遊技制御用タイマ割込み処理 (図 3 3) のコマンド制御処理 (ステップ S 9 0 1 7) が実行されることなどにより、上述のように設定された演出制御コマンドが、主基板 9 0 1 1 から演出制御基板 9 0 1 2 に対して伝送される。

#### 【0359】

図 2 5 (A) の一部について説明する。例えば、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特図ゲームの開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特図ゲームの開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア 9 0 5 L、9 0 5 C、9 0 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

#### 【0360】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果を通知する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 5 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「1 6 R 確変大当たり」であるか「8 R 確変大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。

#### 【0361】

コマンド B 1 0 0 H は、第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞通知コマンドである (第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 始動口入賞時コマンドと称する場合もある)。コマンド B 2 0 0 H は、第 2 特別図柄表示装置 9 0 4 B による第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞通知コマンドであ

る（第2始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞時コマンドと称する場合もある）。

#### 【0362】

コマンドC1XXHは、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。例えば、第1始動入賞が発生した場合（第1特図保留記憶数が増加した場合）には、第1始動口入賞通知コマンドとともに第1保留記憶数通知コマンドを送信する。また、第2始動入賞が発生した場合（第2特図保留記憶数が増加した場合）には、第2始動口入賞通知コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを送信する。

#### 【0363】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンド（「変動カテゴリコマンド」とも称する）である。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリ化される1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

#### 【0364】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図37）において、始動入賞の発生時に、一部の場（例えば、高ベース状態等において第1始動入賞があった場合）を除いて、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'に基づいて、変動カテゴリを判定する。そして、変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板9012に対して送信する制御を行う。演出制御基板9012に搭載された演出制御用CPU90120は、始動入賞の発生時に、主基板9011から送信された変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、当該始動入賞に基づく可変表示がスーパーリーチとなるか否かなどを認識できる。

#### 【0365】

主基板9011に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ90100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）90101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）90102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）90103と、CPU90103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路90104と、I/O（Input/Output port）90105と、を備えて構成される。

#### 【0366】

図26は、主基板9011の側においてカウント（更新）される乱数値を例示する説明図である。図26に示すように、本実施形態では、主基板9011の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当り種別決定用の乱数値MR2'、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'、普図表示結果決定用の乱数値MR4'、変動パターン決定用の乱数値MR5'のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0367】

乱数回路90104は、乱数値MR1'～MR5'の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU90103は、例えば図30に示す遊技制御カウンタ設定部90154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路90104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1'～MR5'の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。

### 【0368】

図27は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの一例を説明する説明図である。図27において、変動カテゴリ「PA1'」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1'」には、変動パターン「PA1'-1」が属している。変動カテゴリ「PA2'」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2'」には、変動パターン「PA2'-1」と「PA2'-2」とが属している。変動カテゴリ「PA3'」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3'」には、変動パターン「PA3'-1」と「PA3'-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4'」は、スーパーリーチα（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4'」には、変動パターン「PA4'-1」～「PA4'-3」が属している。変動カテゴリ「PA5'」は、スーパーリーチβ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5'」には、変動パターン「PA5'-1」～「PA5'-3」が属している。変動カテゴリ「PB1'」は、短縮・リーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB1'」には、変動パターン「PB1'-1」が属している。変動カテゴリ「PB3'」は、ノーマルリーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3'」には、変動パターン「PB3'-1」と「PB3'-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4'」は、スーパーリーチα（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4'」には、変動パターン「PB4'-1」～「PB4'-3」が属している。変動カテゴリ「PB5'」は、スーパーリーチβ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5'」には、変動パターン「PB5'-1」～「PB5'-3」が属している。

### 【0369】

図27の一部について説明する。例えば、変動カテゴリ「PA3'」に属する変動パターン「PA3'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PA4'」に属する変動パターン「PA4'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4'-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PB3'」に属する変動パターン「PB3'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「PB3'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB1'」に属する変動パターン「PB1'-1」は、変動パターン「PB3'-1」よりも特図変動時間が短縮された短縮・リーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB4'」に属する変動パターン「PB4'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4'-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。

### 【0370】

図28は、ROM90101に記憶される表示結果決定テーブルの構成例を示している。図28に示した表示結果決定テーブル90130は、特図ゲームの可変表示結果（特図表示結果）が導出表示される以前に、当該特図表示結果を特図表示結果決定用の乱数値MR1'に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図28に示した表示結果決定テーブル90130では、パチンコ遊技機901における遊技状態に応じて、夫々の特図表示結果（「大当たり」、「ハズレ」）に割り当てた判定値（特図表示結果決定用の乱数値MR1'と比較される数値）の個数を異ならせている。図28に示した表示結果決定テーブル90130によれば、遊技状態が高確状態であるときには低確状態であるときより

も多くの判定値を「大当たり」に割り当てている。つまり、高確状態であるときには低確状態であるときに比べて「大当たり」となる確率を高くしている。

#### 【0371】

図29は、ROM90101に記憶される大当たり種別決定テーブル90131の構成例を示している。図29に示した大当たり種別決定テーブル90131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定した場合に、大当たり種別を複数種類の何れかにするかを、大当たり種別決定用の乱数値MR2'に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図29に示した大当たり種別決定テーブル90131では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて（つまり、第1特図ゲームを実行するか第2特図ゲームを実行するかに応じて）、夫々の大当たり種別（「16R確変大当たり」、「8R 10

#### 【0372】

また、ROM90101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルや、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。 20

#### 【0373】

RAM90102は、パチンコ遊技機901における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する。RAM90102は、保持するデータの一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMである。

#### 【0374】

図30は、RAM90102に設けられている遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。RAM90102には、パチンコ遊技機901における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図30に示すような遊技制御用データ保持エリア90150が設けられている。図30に示す遊技 30

制御用データ保持エリア90150は、第1特図保留記憶部90151Aと、第2特図保留記憶部90151Bと、保留特定情報記憶部90151Cと、普図保留記憶部90151Dと、遊技制御フラグ設定部90152と、遊技制御タイマ設定部90153と、遊技制御カウンタ設定部90154と、遊技制御バッファ設定部90155とを備えている。

#### 【0375】

第1特図保留記憶部90151Aは、第1特図ゲームの保留データ（第1保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部90151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された乱数値を示す数値データ（例えば、乱数値MR1'~MR3'を示す数値データなど）を保留データとして、その記憶数 40

#### 【0376】

第2特図保留記憶部90151Bは、第2特図ゲームの保留データ（第2保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部90151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された乱数値を示す数値データ（例えば、乱数値MR1'~MR3'を示す数値データなど）を保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0377】

保留特定情報記憶部90151Cは、第1特図保留記憶部90151Aに記憶される保 50

留データ、及び、第2特図保留記憶部90151Bに記憶される保留データを合わせた全体の保留データの入賞順（遊技球の検出順）である保留番号と関連付けて、第1始動入賞の発生に基づく保留データ（第1保留情報）であるか、第2始動入賞の発生に基づく保留データ（第2保留情報）であるか、を示す情報を記憶する。図36に示した保留特定情報記憶部90151Cにおいて、「第1」は第1保留情報である旨を示し、「第2」は第2保留情報である旨を示している。

#### 【0378】

普図保留記憶部90151Dは、普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部90151Dは、遊技球が通過ゲート9041を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4'を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

#### 【0379】

遊技制御フラグ設定部90152には、パチンコ遊技機901における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部90152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0380】

遊技制御タイマ設定部90153には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部90153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

#### 【0381】

遊技制御カウンタ設定部90154には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部90154には、第1特図保留記憶数を計数するための第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値などが記憶される。

30

#### 【0382】

遊技制御バッファ設定部90155には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部90155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0383】

図24に示す遊技制御用マイクロコンピュータ90100が備えるI/O90105は、遊技制御用マイクロコンピュータ90100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ90100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

40

#### 【0384】

図24に示すように、演出制御基板9012には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU90120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM90121と、演出制御用CPU90120のワークエリアを提供するRAM90122と、画像表示装置905における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部90123と、演出制御用CPU90120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路90124と、I/O90125、RTC（リアルタイムクロック）回路90126とが搭載されている。

#### 【0385】

演出制御用CPU90120、ROM90121、RAM90122は、演出制御基板

50

9012に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

#### 【0386】

演出制御基板9012には、画像表示装置905に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板9013に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板9014に対する指令を示す情報信号（電飾信号）を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板9012には、スティックコントローラ9031Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット9035Aから伝送するための配線や、プッシュボタン9031Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ9035Bから伝送するための配線も接続されている。

10

#### 【0387】

演出制御基板9012では、例えば乱数回路90124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

#### 【0388】

図24に示す演出制御基板9012に搭載されたROM90121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM90121には、演出制御用CPU90120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

20

#### 【0389】

また、ROM90121には、演出制御用CPU90120が各種の演出装置（例えば画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017等）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータが記憶されている。夫々の演出制御パターンは、パチンコ遊技機901における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。即ち、各種の演出動作は、演出制御パターンがセットされることによって実現される。例えば、夫々の変動パターンに対応する飾り図柄の可変表示動作は、夫々の変動パターンに対応する演出制御パターンがセットされることによって実現される。保留演出、アクティブ表示演出、ファンファーレ演出、ラウンド遊技中の演出（開放中演出、閉鎖中演出）、エンディング演出などについても、夫々の演出に対応する演出制御パターンセットされることによって実現される。

30

#### 【0390】

図31（A）は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、可動役物制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータにおいて演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

40

#### 【0391】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示

50

すデータといった、画像表示装置 905 の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置 905 の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 908 からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ 908 からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ 909 の発光動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、ランプ 909 の発光動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば押しボタン 9031B といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。可動役物制御データには、例えば可動役物 9017 の動作態様を示すデータが含まれている。即ち、可動役物制御データは、可動役物 9017 の動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

10

#### 【0392】

図 31 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 90120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 905 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 908 から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ 909 を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間（単に有効期間という場合がある）にてスティックコントローラ 9031A や押しボタン 9031B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出装置に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

20

30

#### 【0393】

図 31 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当たり遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当たり遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

#### 【0394】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 90121 から読み出して RAM 90122 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 90121 における記憶アドレスを、RAM 90122 の所定領域に一時記憶させて、ROM 90121 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 90120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ #1 ~ プロセスデータ #n (n は任意の整数) の内容に従って、演出装置（例えば、画像表示装置 905、スピーカ 908、ランプ 909、可動役物 9017 等）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ #1 ~ プロセスデータ #n において、演出制御プロ

40

50

セスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n、可動役物制御データ # 1 ~ 可動役物制御データ # n は、夫々の演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

#### 【0395】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 90120 から表示制御部 90123、音声制御基板 9013、ランプ制御基板 9014、役物制御基板 9016 などに対して出力される。例えば、演出制御用 CPU 90120 からの指令を受けた表示制御部 90123 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 90120 からの指令を受けた音声制御基板 9013 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

10

#### 【0396】

図 32 (A) は、RAM 90122 に設けられている演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。RAM 90122 には、パチンコ遊技機 1 における演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 32 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 90190 が設けられている。図 32 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 90190 は、演出制御フラグ設定部 90191 と、演出制御タイマ設定部 90192 と、演出制御カウンタ設定部 90193 と、演出制御バッファ設定部 90194 とを備えている。

20

#### 【0397】

演出制御フラグ設定部 90191 には、例えば画像表示装置 905 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 9011 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 90191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0398】

演出制御タイマ設定部 90192 には、例えば画像表示装置 905 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 90192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

#### 【0399】

演出制御カウンタ設定部 90193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 90193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【0400】

演出制御バッファ設定部 90194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 90194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

#### 【0401】

本実施形態では、図 32 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 90194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 90194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 90194A には、合計保留記憶数の最大値 (例えば「8」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1」~「8」に対応した領域) が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンド

50

又は第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットして、主基板9011から演出制御基板9012へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aには、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

#### 【0402】

演出制御用CPU90120は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図32(B)に示すように、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。図32(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。

10

#### 【0403】

また、本実施形態では、図32(C)に示すような先読予告バッファ90194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。先読予告バッファ90194Bには、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」～「8」に対応した領域)が設けられている。即ち、先読予告バッファ90194Bには、演出制御用CPU90120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「8」に対応付けて記憶される。例えば、飾り図柄の可変表示の開始などにより、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、先読予告バッファ90194Bにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされるときには、先読予告バッファ90194Bにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

20

30

#### 【0404】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機901の動作(作用)を説明する。

#### 【0405】

主基板9011では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ90100が起動し、CPU90103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU90103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM90102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ90100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU90103へ送出され、CPU90103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機901の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

40

#### 【0406】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU90103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33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33に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU90103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90110を介してゲートスイッチ9021、第1始動口スイッチ9022A、第2始動口ス

50

イッチ9022B、カウントスイッチ9023といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS9011）。続いて、所定のメイン側エラー処理（センサエラー報知処理を含む）を実行することにより、パチンコ遊技機901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S9012）。

#### 【0407】

ステップS9012の処理に続いて、CPU90103は、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901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、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS9013）。

#### 【0408】

ステップS9013の情報出力処理に続いて、CPU90103は、遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS9014）。ステップS9014の遊技用乱数更新処理では、例えば、主基板9011の側で用いられる遊技用乱数（例えば、乱数値MR1'~MR5'等）の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、CPU90103は、遊技制御カウンタ設定部90154のランダムカウンタによってカウントされる遊技用乱数を示す数値データをソフトウェアにより更新してもよい。

#### 【0409】

ステップS9014の遊技用乱数更新処理に続いて、CPU90103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS9015）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機901における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置907における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

#### 【0410】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU90103は、普通図柄プロセス処理を実行する（ステップS9016）。普通図柄プロセス処理が実行されることにより、普通図柄表示器9020における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置906Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

#### 【0411】

普通図柄プロセス処理に続いて、CPU90103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板9011から演出制御基板9012などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップS9017）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部90155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O90105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板9012に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0412】

図34は、図33に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS9015にて実行される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。特別図柄プロセス処理において、CPU90103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS90101）。図35は、図34に示す特別図柄プロセス処理（ステップS9015）のステップS90101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0413】

図35に示す始動入賞判定処理（ステップS90101）において、CPU90103は、まず、普通入賞球装置906Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1

10

20

30

40

50

始動口スイッチ9022Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ9022Aがオンであるか否かを判定する（ステップS90201）。ステップS90201にて第1始動口スイッチ9022Aがオンであると判定した場合は（ステップS90201；YES）、CPU90103は、第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS90202）。CPU90103は、例えば遊技制御カウンタ設定部90154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定すればよい。

#### 【0414】

ステップS90202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS90202；NO）、CPU90103は、遊技制御バッファ設定部90155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「1」を設定する（ステップS90207）。ステップS90207の処理に続いて、CPU90103は、始動入賞時処理（図36）を実行し（ステップS90208）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）する（ステップS90209）。

#### 【0415】

ステップS90201にて第1始動口スイッチ9022Aがオンではないと判定した場合や（ステップS90201（NO））、ステップS90202にて第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合や（ステップS90202（YES））、ステップS90209の処理を実行した後は、CPU90103は、普通可変入賞球装置906Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ9022Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ9022Bがオンであるか否かを判定する（ステップS90203）。ステップS90203にて第2始動口スイッチ9022Bがオンであると判定した場合は（ステップS90203；YES）、CPU90103は、第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS90204）。CPU90103は、例えば遊技制御カウンタ設定部90154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定すればよい。

#### 【0416】

ステップS90204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS90204；NO）、CPU90103は、遊技制御バッファ設定部90155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「2」を設定する（ステップS90210）。ステップS90210の処理に続いて、CPU90103は、始動入賞時処理（図36）を実行し（ステップS90211）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）し（ステップS90212）、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【0417】

ステップS90203にて第2始動口スイッチ9022Bがオンではないと判定した場合や（ステップS90203（NO））、ステップS90204にて第2特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合には（ステップS90204（YES））、ステップS90210、S90211、S90212の処理を行わずに、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【0418】

図35に示した始動入賞判定処理によれば、第1始動口スイッチ9022Aと第2始動口スイッチ9022Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

#### 【0419】

図36は、始動入賞時処理（ステップS90208、ステップS90211）の一例を示すフローチャートである。図36に示した始動入賞時処理において、CPU90103は、まず、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステ

10

20

30

40

50

ップS90215)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。ステップS90215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS90216）。例えば、遊技制御カウンタ設定部90154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0420】

ステップS90216の処理に続いて、CPU90103は、乱数回路90104や遊技制御カウンタ設定部90154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データを抽出する（ステップS90217）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部90151における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS90218）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部90151Aに乱数値MR1'～MR3'を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部90151Bに乱数値MR1'～MR3'を示す数値データがセットされる。また、保留特定情報記憶部90151Cには、始動口バッファ値に応じた情報が記憶される。

#### 【0421】

ステップS90218の処理に続いて、CPU90103は、始動口バッファ値に応じた始動口入賞通知コマンドを演出制御基板9012に対して送信するための設定を行う（ステップS90219）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第2始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。ステップS90219において設定された始動口入賞通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図33に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS9017）が実行されることなどにより、主基板9011から演出制御基板9012に対して伝送される。

#### 【0422】

ステップS90219の処理に続いて、CPU90103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS90220）。その後、CPU90103は、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS90221）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。そして、始動入賞時処理を終了する。なお、ステップS90221において設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図33に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS9017）が実行されることなどにより、主基板9011から演出制御基板9012に対して伝送される。

#### 【0423】

図37は、入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）の一例を示すフローチャートなどである。図37（A）に示した入賞時乱数値判定処理において、CPU90103は、まず、パチンコ遊技機901における現在の遊技状態を特定する（ステップS90401）。ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた大当たりフラグの状態を確認することなどにより、大当たり遊技状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU90103は、大当たりフラグがオン状態であるときには大当たり遊技状態であると特定し、大当たりフラグがオン状態ではないときには

(オフ状態であるときには) 大当り遊技状態ではないと特定する。また、ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた高ベースフラグの状態を確認することなどにより、高ベース状態であるか低ベース状態であるかを特定する。具体的には、CPU90103は、高ベースフラグがオン状態であるときには高ベース状態であると特定し、高ベースフラグがオン状態ではないときには(オフ状態であるときには) 低ベース状態であると特定する。また、ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた高確フラグの状態を確認することなどにより、高確状態であるか低確状態であるかを特定してもよい。具体的には、CPU90103は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには(オフ状態であるときには) 低確状態であると特定してもよい。

10

#### 【0424】

なお、CPU90103は、大当り終了処理(ステップS90117)において、高ベースフラグをオン状態にセットする。また、CPU90103は、特別図柄停止処理(ステップS90113)において高ベースフラグをオフ状態にクリアする。例えば、CPU90103は、大当り終了処理において時短回数と比較される変動数カウンタに初期値であるゼロをセットし、特別図柄停止処理においてハズレとなる場合に変動数カウンタの値を更新(カウントアップ)するとともに変動数カウンタの値が時短回数に到達した場合に、高ベースフラグをオフ状態にクリアする。また、CPU90103は、大当り終了処理において、高確フラグをオン状態にセットする。また、CPU90103は、特別図柄停止処理において高確フラグをオフ状態にクリアする。例えば、CPU90103は、大当り終了処理においてST回数と比較される変動数カウンタに初期値であるゼロをセットし、特別図柄停止処理においてハズレとなる場合に変動数カウンタの値を更新(カウントアップ)するとともに変動数カウンタの値が高確回数に到達した場合に、高確フラグをオフ状態にクリアする。なお、変動数カウンタの値は、例えば、遊技制御カウンタ設定部90154には記憶される。

20

#### 【0425】

ステップS90401の処理に続いて、CPU90103は、現在、大当り遊技状態であるか否かを判定する(ステップS90402)。つまり、ステップS90401の処理において大当り遊技状態であると特定したか否かを判定する。ステップS90402にて大当り遊技状態ではないと判定した場合(ステップS90402; NO)、CPU90103は、現在、高ベース状態であるか否かを判定する(ステップS90403)。つまり、ステップS90401の処理において高ベース状態であると特定したか否かを判定する。

30

#### 【0426】

ステップS90402にて大当り遊技状態であると判定した場合や(ステップS90402; YES)、ステップS90403にて高ベース状態であると判定した場合には(ステップS90403; YES)、CPU90103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する(ステップS90404)。つまり、第2始動入賞(変動特図が第2特図である始動入賞)であるか否かを判定する。ステップS90404にて始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合(ステップS90404; NO)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

40

#### 【0427】

ステップS90403にて高ベース状態ではないと判定した場合や(ステップS90403; NO)、ステップS90404にて始動口バッファ値が「2」であると判定した場合には(ステップS90404; YES)、CPU90103は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット(選択)する(ステップS90405)。具体的には、CPU90103は、高確状態でないときには、図28に示した表示結果決定テーブル90130から、低確状態用のテーブルデータ(「8000」~「8329」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットし、高

50

確状態であるときには、図28に示した表示結果決定テーブル90130から、高確状態用のテーブルデータ（「8000」～「8818」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットする。なお、CPU90103は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低確状態であると特定してもよい。また、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル（第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル）を用いる場合、始動口バッファ値が「1」である場合には、第1特図表示結果決定テーブルを使用し、始動口バッファ値が「2」である場合には、第2特図表示結果決定テーブルを使用すればよい。

#### 【0428】

ステップS90405の処理に続いて、CPU90103は、図36に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1'を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS90406）。例えば、CPU90103は、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較し、乱数値MR1'を示す数値データと合致する判定値の有無を判定する。あるいは、CPU90103は、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを比較し、乱数値MR1'を示す数値データが、判定値の最小値と最大値の範囲内であるか否かを判定してもよい。

#### 【0429】

ステップS90406にて大当り判定範囲内であると判定した場合には（ステップS90406；YES）、図36に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出された大当り種別決定用の乱数値MR2'を示す数値データに基づいて、大当り種別を判定する（ステップS90407）。具体的には、まず、CPU90103は、始動口バッファ値によって特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じた大当り種別決定テーブルをセット（選択）する。具体的には、CPU90103は、図29に示した大当り種別決定テーブル90131から、変動特図に応じたテーブルデータをセットする。続いて、CPU90103は、例えば、大当り種別決定用の乱数値MR2'を示す数値データと、変動特図に応じてセットした大当り種別決定用テーブルデータにおける夫々の大当り種別の判定値とを比較するなどして、乱数値MR2'を示す数値データと合致する大当り種別を判定すればよい。

#### 【0430】

ステップS90407の処理に続いて、CPU90103は、ステップS90407の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板9012に対して送信するための設定を行う（ステップS90408）。一方、ステップS90406にて大当り判定範囲内ではないと判定した場合には（ステップS90406；NO）、ハズレに応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板9012に対して送信するための設定を行う（ステップS90409）。なお、ステップS90409において設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図33に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS9017）が実行されることなどにより、主基板9011から演出制御基板9012に対して伝送される。

#### 【0431】

ステップS90408の処理又はステップS90409の処理を実行した後は、CPU90103は、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS90410）。ステップS90410にて高ベース状態ではないと判定した場合には（ステップS90410；NO）、つまり、上記場面1や上記場面3であるときには、CPU90103は、特図表示結果に応じた低ベース状態用の変動カテゴリ決定テーブルをセット（選択）する（ステップS90411）。一方、ステップS90410にて高ベース状態であると判定した

場合には（ステップS90410；YES）、つまり、上記場面2や上記場面4であるときには、CPU90103は、特図表示結果に応じた高ベース状態用の変動カテゴリ決定テーブルをセット（選択）する（ステップS90412）。

#### 【0432】

図38は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図38（A）は、低ベース状態であるときに、複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。図38（A）によれば、低ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときには、保留記憶数に応じて、3種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C-TBL1」「C-TBL2」「C-TBL3」）のなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルが選択される。具体的には、図38（A）に示すように、保留記憶数が0個又は1個のときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」が選択され、保留記憶数が2個又は3個のときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」が選択され、保留記憶数が4個以上のときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」が選択される。また、図38（A）によれば、低ベース状態において特図表示結果を「大当たり」とするときには、保留記憶数に関わらず、1種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C-TBL4」）が選択される。

10

#### 【0433】

図38（B）は、高ベース状態であるときに、複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。図38（B）によれば、高ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときには、保留記憶数に応じて、2種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C-TBL1」「C-TBL3」）のなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルが選択される。また、図38（B）によれば、高ベース状態において特図表示結果を「大当たり」とするときには、保留記憶数に関わらず、1種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C-TBL5」）が選択される。

20

#### 【0434】

図39は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。図39（A）は、図38（A）や図38（B）の図中に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」である。図39（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」（図39（B）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図39（C）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図39（D）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」、図39（E）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」も同様）は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'と比較される数値（決定値）が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

30

#### 【0435】

例えば、図39（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3'の決定値の100個（「0」～「99」の範囲の値）のうち、0個が変動カテゴリ「PA1'」に割り当てられ、70個（「0」～「69」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA2'」に割り当てられ、27個（「70」～「96」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA3'」に割り当てられ、2個（「97」～「98」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA4'」に割り当てられ、1個（値「99」）が変動カテゴリ「PA5'」に割り当てられている。つまり、図39（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、変動カテゴリ「PA1'」が0%（0÷100）、変動カテゴリ「PA2'」が70%（70÷100）、変動カテゴリ「PA3'」が27%（27÷100）、変動カテゴリ「PA4'」が2%（2÷100）、変動カテゴリ「PA5'」が1%（1÷100）の割合で決定される。

40

#### 【0436】

図39（B）に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図39（C）に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図39（D）に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」、図39（E）に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」についても同様であるため、説明を省略する。

50

## 【0437】

図37(A)に戻る。ステップS90410にて高ベース状態ではないと判定した場合には実行するステップS90411の処理では、CPU90103は、ステップS90406にて特図表示結果を「大当たり」とすると判定していた場合には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」を構成するテーブルデータをセットし、特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には保留記憶数に応じて変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」～変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のうちの何れかを構成するテーブルデータをセットする。また、ステップS90410にて高ベース状態であると判定した場合には実行するステップS90412の処理では、CPU90103は、ステップS90406にて特図表示結果を「大当たり」とすると判定していた場合には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」を構成するテーブルデータをセットし、特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には保留記憶数に応じて変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」又は変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の何れかを構成するテーブルデータをセットする。

10

## 【0438】

ステップS90411の処理又はステップS90412の処理を実行した後は、CPU90103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データに基づいて、変動カテゴリを決定(判定)する(ステップS90413)。具体的には、CPU90103は、図36に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データと、ステップS90411又はステップS90412にてセットした変動カテゴリ決定テーブルのテーブルデータにおいて夫々の変動カテゴリに割り当てられている判定値とを比較するなどして、判定値の何れが、乱数値MR3'を示す数値データと合致するかを判定すればよい。ステップS90413の処理に続いて、CPU90103は、ステップS90413の処理による判定結果(決定結果)に応じて、図37(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板9012に対して送信するための設定を行ってから(ステップS90414)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

20

## 【0439】

始動入賞判定処理(ステップS90101)に続いて、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152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S90110～S90117の処理の何れかを選択して実行する(図34参照)。

30

## 【0440】

ステップS90110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。特別図柄通常処理は、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、当該可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する処理などを含んでいる。特別図柄通常処理では、可変表示結果を事前決定したときには、特図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

## 【0441】

ステップS90111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処理である。変動パターン設定処理は、変動パターンを決定する処理や、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1変動開始コマンド(又は第2変動開始コマンド)などを送信するための設定処理などを含んでいる。変動パターン設定処理では、特図プロセスフラグの値を“2”に更新する。

40

## 【0442】

ステップS90112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処理である。特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて特別図柄を変動(可変表示)させる処理や、変動開始後の経過時間が特図変動時間(図27)に達したか否かを判定する処理などを含んでいる。特別図柄変動処理では、変動開始後の経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

50

## 【0443】

ステップS90113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処理である。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて特別図柄の変動を停止させ、確定特別図柄を停止表示（導出）させる処理や、大当たりフラグがオフ状態となっている場合（特別図柄通常処理（ステップS90110）にて可変表示結果を「ハズレ」とすると事前決定している場合）に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を遷移させる処理や、大当たりフラグがオン状態となっている場合（可変表示結果を「大当たり」とすると事前決定している場合）に実行する処理として当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を送信するための設定処理などを含んでいる。特別図柄停止処理では、大当たりフラグがオフ状態となっ

10

## 【0444】

ステップS90114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処理である。大当たり開放前処理は、大入賞口を開放状態とするための設定（例えば、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用のソレノイド9082に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放中通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放前処理では、特図プロセスフラグの値を“5”に更新する。

## 【0445】

ステップS90115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処理である。大当たり開放中処理は、大入賞口の開放後の経過時間が所定時間を経過したか否かやカウントスイッチ9023によって検出された遊技球の個数が所定個数に達したか否か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を判定する処理や、大入賞口を閉鎖状態とするための設定（例えば、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用のソレノイド9082に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放後通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放中処理では、特図プロセスフラグの値を“6”に更新する。

20

## 【0446】

ステップS90116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処理である。大当たり開放後処理は、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達しない場合に実行する処理として大入賞口開放中通知コマンドを送信するための設定処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に実行する処理として当り終了指定コマンドを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放後処理では、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値を“5”に更新し、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値を“7”に更新する。

30

## 【0447】

ステップS90117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処理である。大当たり終了処理は、大当たり終了時演出待ち時間（エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間）が経過したか否かを判定する処理や、大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を高確高ベース状態に設定する処理やST回数や時短回数を設定する処理などを含んでいる。大当たり終了処理では、エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

40

## 【0448】

また、大当たり開放中処理（ステップS90115）、大当たり開放後処理（ステップS90116）、大当たり開放前処理（ステップS90114）、大当たり終了処理（ステップS90117）は、カウントスイッチ9023がオンとなった場合に大入賞口入賞通知コマ

50

ンドを送信するための送信設定を含んでいる。

#### 【0449】

図40は、特別図柄通常処理（ステップS90110）の一例を示すフローチャートである。図40に示す特別図柄通常処理において、CPU90103は、まず、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS90230）。例えば、ステップS90230の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

#### 【0450】

ステップS90230にて合計保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS90230；NO）、最初に消化される保留データ（最も先に入賞した保留データ）は第2保留情報であるか否かを判定する（ステップS90231）。例えば、ステップS90231の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」に対応して記憶されている情報が、第2保留情報である旨を示している情報であるか否かを判定すればよい。

10

#### 【0451】

ステップS90231にて最初に消化される保留データが第2保留情報であるときには（ステップS90231；YES）、第2特図保留記憶部90151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'をそれぞれ読み出す（ステップS90232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

#### 【0452】

ステップS90232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部90151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1'～MR3'を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS90233）。また、ステップS90233の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された情報を1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS90233の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新する。ステップS90233の処理に続いて、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS90234）。

30

#### 【0453】

ステップS90231にて最初に消化される保留データが第2保留情報でないときには（ステップS90231；NO）、第1特図保留記憶部90151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'をそれぞれ読み出す（ステップS90236）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

#### 【0454】

ステップS90236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部90151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1'～MR3'を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS90237）。また、ステップS90237の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された情報を1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS90237の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新する。ステップS90237

50

の処理に続いて、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS90238）。

#### 【0455】

ステップS90234、S90238の処理の何れかを実行した後は、CPU90103は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット（選択）する（ステップS90239）。例えば、CPU90103は、図37（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90405と同様に、特図表示結果決定テーブルをセットすればよい。続いて、CPU90103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90239にてセットした特図表示結果決定テーブルとに基づいて、特図表示結果を決定する（ステップS90240）。ステップS90240の処理では、CPU90103は、図37（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90406と同様、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90239にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較するなどして、特図表示結果（「大当り」とするか「ハズレ」とするか）を決定すればよい。

10

#### 【0456】

ステップS90240の処理に続いて、CPU90103は、ステップS90240にて決定した特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS90241）。ステップS90241にて「大当り」と判定した場合には（ステップS90241；YES）、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS90242）。なお、大当りフラグは、ステップS90117の大当り終了処理にてオフ状態にクリア（リセット）される。ステップS90242の処理に続いて、CPU90103は、大当り種別決定処理を実行する（S90244）。ステップS90244の大当り種別決定処理は、図37（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90407において実行される大当り種別判定処理と同様である。ステップS90244の大当り種別決定処理に続いて、CPU90103は、ステップS90244の大当り種別決定処理において決定した大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部90155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定する（ステップS90245）。つまり、ステップS90244の大当り種別決定処理において決定した大当り種別が何であるかを記憶する。一例として、CPU90103は、ステップS90244の大当り種別決定処理において決定した大当り種別が、「16R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「1」を設定し、「8R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「2」を設定する。

20

30

#### 【0457】

ステップS90241にて「大当り」ではないと判定した場合は（ステップS90241（NO））や、ステップS90245の処理を実行した後は、CPU90103は、ステップS90240の処理にて決定された特図表示結果や、大当りの場合にステップS90244の処理にて決定された大当り種別に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS90248）。ステップS90248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS90249）、特別図柄通常処理を終了する。

40

#### 【0458】

ステップS90230にて合計保留記憶数が「0」とあるときには（ステップS90230；YES）、デモ表示設定（ステップS90250）を実行し、特別図柄通常処理を終了する。ステップS90250のデモ表示設定では、例えば画像表示装置905において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板9011から演出制御基板9012に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設

50

定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0459】

図41は、変動パターン設定処理（ステップS90111）において参照される変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。変動パターン設定処理において、CPU90103は、図37（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90413の処理と同様、変動カテゴリを決定し、決定した変動カテゴリに対応する変動パターン決定テーブルを選択（セット）し、選択した変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。例えば、CPU90103は、変動カテゴリ「PA2'」を決定した場合には、図41（B）に示した変動カテゴリ「PA2'」に対応する変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR5'を示す数値データが、「0」～「39」の範囲にあるときには変動パターン「PA2'-1」を決定し、「40」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「PA2'-2」を決定する。また例えば、CPU103は、変動カテゴリ「PA3'」を決定した場合には、図41（C）に示す、変動カテゴリ「PA3'」に対応する変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR5'を示す数値データが、「0」～「79」の範囲にあるときには変動パターン「PA3'-1」を決定し、「80」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「PA3'-2」を決定する。他の変動カテゴリを決定した場合についても同様である。

10

#### 【0460】

図27、図28、図38、図39及び図41等によれば、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの大当たり期待度の関係は、スーパーリーチ $\beta$  > スーパーリーチ $\alpha$  > ノーマルリーチである。また、ノーマルリーチにおいては擬似連変動ありの場合の方が擬似連変動なしの場合よりも大当たり期待度は高い。スーパーリーチ $\alpha$ （スーパーリーチ $\beta$ も同様）においては擬似連変動ありの場合の方が擬似連変動なしの場合よりも大当たり期待度は高く、擬似連の回数が2回の場合の方が1回の場合よりも期待度は高い。

20

#### 【0461】

なお、変動パターン決定用の乱数値MR5'は、当該処理の実行時に抽出してもよいし、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'などと同様、始動入賞時処理（ステップS90208、ステップS90211）のステップS90217にて抽出して保留データとし、特別図柄通常処理（ステップS90110）のステップS90232（又はステップS90236）にて読み出してもよい。

30

#### 【0462】

なお、本実施形態では、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8R確変大当りの場合の時短回数の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合の時短回数の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。

40

#### 【0463】

次に、演出制御基板9012における動作を説明する。

#### 【0464】

図42は、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。演出制御基板9012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CPU90120が起動して、図42に示すような演出制御メイン処理を実行する。

#### 【0465】

50

図42に示した演出制御メイン処理において、演出制御用CPU90120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS9071）、RAM90122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板9012に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオン状態となっているか否かの判定を行う（ステップS9072）。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。タイマ割込みフラグがオン状態となっていないと判定した場合には（ステップS9072；NO）、ステップS9072の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【0466】

また、演出制御基板9012の側では、タイマ割込みとは別に、主基板9011から演出制御コマンド等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9011からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU90120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU90120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O90125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板9015を介して主基板9011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、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

#### 【0467】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部90194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU90120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。

#### 【0468】

ステップS9072にてタイマ割込みフラグがオン状態となっていると判定した場合には（ステップS9072；YES）、演出制御用CPU90120は、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S9073）、コマンド解析処理を実行する（ステップS9074）。ステップS9074にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板9011の遊技制御用マイクロコンピュータ90100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。

#### 【0469】

ステップS9074のコマンド解析処理に続いて、演出制御用CPU90120は、エラー報知処理を実行する（ステップS9075）。ステップS9075のエラー報知処理では、例えば磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為について、主基板9011から送信された磁気異常報知指定コマンドに対応したエラー報知等が行われる。

#### 【0470】

ステップS9075のエラー報知処理に続いて、演出制御用CPU90120は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS9076）。ステップS9076の演出制御プロセス処理では、主基板9011から送信された演出制御コマンド等に基づいて、各種の演出装置（例えば、画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017等）を用いた演出動作に関する判定や決定、設定などが行われる。

#### 【0471】

ステップS9076の演出制御プロセス処理に続いて、演出制御用CPU90120は、演出用乱数更新処理を実行する（ステップS9077）。ステップS9077の演出用乱数更新処理では、例えば、演出制御基板9012の側で用いられる演出用乱数の少なく

とも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データをソフトウェアにより更新してもよい。その後、ステップS9072の処理に戻る。

#### 【0472】

なお、演出制御基板9012の側で、主基板9011から演出制御コマンド等を受信するための割込みは、主基板9011からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みであると説明したが、演出制御コマンド等を受信するための割込みを発生させる方法は、上記に限定されない。例えば、シリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以って、演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

10

#### 【0473】

図43は、コマンド解析処理（ステップS9074）の一例を示すフローチャートである。図43に示したコマンド解析処理において、演出制御用CPU90120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板9015を介して伝送された主基板9011からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS90501）。受信コマンドがないと判定した場合には（ステップS90501；NO）、演出制御用CPU90120は、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0474】

ステップS90501にて受信コマンドがあると判定した場合には（ステップS90501；YES）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第1始動口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90502）。なお、演出制御用CPU90120は、例えば受信コマンドのMODEデータを確認し、受信コマンドの種類を特定すればよい（図25参照）。

20

#### 【0475】

ステップS90502にて第1始動口入賞通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90502；YES）、演出制御用CPU90120は、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS90503）。例えば、演出制御用CPU90120は、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、演出制御タイマ設定部90192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットすればよい。

30

#### 【0476】

ステップS90502にて第1始動口入賞通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90502；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第2始動口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90504）。ステップS90504にて第2始動口入賞通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90504；YES）、演出制御用CPU90120は、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS90505）。例えば、演出制御用CPU90120は、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、コマンド受信制御タイマにセットすればよい。

#### 【0477】

ステップS90504にて第2始動口入賞通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90504；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS90506）。ステップS90506にて図柄指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS90506；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップS90507）。ステップS90507にて変動カテゴリコマンドではないと判定した場合には（ステップS90507；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90508）。ステップS90508にて第1保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90508；YES）、例えばコマンド受信制御タイマによ

40

50

る計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS90509）。

【0478】

ステップS90508にて第1保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90508；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90510）。ステップS90510にて第2保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90510；YES）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS90511）。

【0479】

ステップS90506にて図柄指定コマンドであると判定した場合や（ステップS90506（YES））、ステップS90507にて変動カテゴリコマンドであると判定した場合や（ステップS90507（YES））、ステップS90503、ステップS90505、ステップS90509、ステップS90511の処理の何れかを実行した後は、演出制御用CPU90120は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける空き領域の先頭に格納する（ステップS90512）。ステップS90512の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0480】

ステップS90510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90510；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS90513）。変動パターン指定コマンドであると判定した場合には（ステップS90513；YES）、演出制御用CPU90201は、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納する（ステップS90515）。ステップS90515の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0481】

ステップS90513にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないとして判定した場合には（ステップS90513；NO）、演出制御用CPU90120は、他の夫々の受信コマンドに応じた設定等を行う（ステップS90518）。例えば、演出制御用CPU90120は、受信コマンドが遊技状態指定コマンドであった場合には、当該遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定してもよい。ステップS90518の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0482】

図44は、演出制御プロセス処理（ステップS9076）の一例を示すフローチャートである。図44に示した演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU90120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する（ステップS90150）。入賞時演出決定処理では、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける記憶内容をチェックする処理や、受信コマンドとして、始動口入賞通知コマンドを受信しているか否かを判定する処理や、各種の演出に関して決定する処理などが実行される。

【0483】

入賞時演出決定処理（ステップS90150）に続いて、演出制御用CPU90120は、演出制御フラグ設定部90191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS90170～90177の処理の何れかを選択して実行する。

【0484】

ステップS90170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”のときに実行される処理である。可変表示開始待ち処理は、主基板9011から伝送された第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを受信したか否かに基づいて画像表示装置905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。可変表

10

20

30

40

50

示開始待ち処理では、飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには（即ち、変動パターン指定コマンド等を受信したときには）、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新する。

#### 【0485】

ステップS90171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。可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおける特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置905における飾り図柄の可変表示を行うための設定（例えば、変動パターン（特図変動時間）に対応する演出制御パターンや変動時間タイマの値の設定等）を行う処理や、保留表示、アクティブ表示などの表示動作を行うための設定（例えば、当該表示動作に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理では、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新する。

10

#### 【0486】

ステップS90172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。可変表示中演出処理は、可変表示開始設定処理（ステップS90171）にて設定した変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（画像表示装置905における飾り図柄の可変表示開始後の経過時間が特図変動時間に達したか否か）を判定する処理などを含んでいる。可変表示中演出処理では、変動時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

#### 【0487】

20

ステップS90173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。特図当り待ち処理は、確定飾り図柄が「ハズレ」である場合に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を設定する変動時遊技状態設定処理や、確定飾り図柄が「大当り」である場合に実行する処理としてファンファーレ演出を行うための設定（例えば、ファンファーレ演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。特図当り待ち処理では、確定飾り図柄が「ハズレ」であるときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、確定飾り図柄が「大当り」であるときには、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。

#### 【0488】

ステップS90174の大当り開始処理は、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。大当り開始処理は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出（各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置907が開放状態であるときに実行する演出）を行うための設定（例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。大当り開始処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新する。

30

#### 【0489】

ステップS90175のラウンド中処理は、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。ラウンド中処理は、大入賞口開放後通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放後通知コマンドを受信した場合に実行する処理として閉鎖中演出（各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置907が閉鎖状態であるときに実行する演出）を行うための設定（例えば、閉鎖中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。ラウンド中処理では、大入賞口開放後通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。

40

#### 【0490】

ステップS90176のラウンド後処理は、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。ラウンド後処理は、大入賞口開放中通知コマンドや当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出を行うための設定（例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理や、当り終了指定コマンドを受信した場合に実行す

50

る処理としてエンディング演出を行うための設定（例えば、エンディング演出に対応する演出制御パターンやエンディング演出実行時間タイマの値の設定等）を行う処理などを含んでいる。ラウンド後処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新し、当り終了指定コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する。

#### 【0491】

ステップS90177の大当り終了後処理は、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。大当り終了後処理は、ラウンド後処理（ステップS90176）にて設定したエンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたか否か（画像表示装置5におけるエンディング演出の実行開始後の経過時間が設定時間に達したか否か）を判定する処理などを含んでいる。大当り終了後処理では、エンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

10

#### 【0492】

図45は、入賞時演出決定処理（S90150）の一例を示すフローチャートである。図45に示した入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU90120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける記憶内容をチェックし（ステップS90151）、新たな受信コマンドとして第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS90152）。ステップS90152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS90152；NO）、演出制御用CPU90120は、新たな受信コマンドとして第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS90154）。ステップS90154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS90154；NO）、入賞時演出決定処理を終了する。

20

#### 【0493】

ステップS90152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS90152；YES）、演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御フラグ設定部90191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS90155）。時短状態ではないと判定したときは（ステップS90155；NO）、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理を実行する（ステップS90160）。ステップS90160の保留演出等決定処理（ステップS90163の保留演出等決定処理も同様）には、保留演出、アクティブ表示演出、作用演出（保留作用失敗演出、保留作用失敗演出等）等について決定する処理が含まれている。詳細は後述する。

30

#### 【0494】

保留演出等決定処理（ステップS90160）を実行した後は、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理の決定内容を記憶する（ステップS90161）。具体的には、例えば、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける当該始動入賞のバッファ番号に対応する先読予告バッファ90194Bのバッファ番号に対応付けて保留演出等決定処理の決定内容を記憶する。

40

#### 【0495】

ステップS90161の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90161において記憶した決定内容に基づいて、始動入賞記憶表示エリア905Hに新たな保留表示を追加する（ステップS90162）。より詳細には、演出制御用CPU90120は、上述の先読予告バッファ90194Bのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時の表示態様による保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部90123のVDP等に対して伝送させることなどにより、保留演出等決定処理において決定した追加時の表示態様で表示される保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに追加する。そして

50

、入賞時演出決定処理を終了する。

#### 【0496】

ステップS90154において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS90154；YES）、演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御フラグ設定部90191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS90156）。時短状態（高確高ベース状態）であると判定したときは（ステップS90156：YES）、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理を実行する（ステップS90163）。ステップS90163の保留演出等決定処理は、ステップS90160の保留演出等決定処理と同様である。

10

#### 【0497】

保留演出等決定処理（ステップS90163）を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90163、ステップS90164、ステップS90165の処理を実行し、入賞時演出決定処理を終了する。なお、ステップS90163、ステップS90164、ステップS90165の夫々の処理は、ステップS90160、ステップS90161、ステップS90162の夫々の処理に係る処理と同様である。

#### 【0498】

ステップS90155において時短状態であると判定したときや（ステップS90155：YES）、ステップS90156において時短状態ではないと判定したときは（ステップS90156：NO）、始動口入賞指定に応じた保留追加処理を実行する（S90166）。具体的には、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理（ステップS90160、S90163）において保留演出を実行しないと決定した場合と同様、追加時及び各シフト後の表示態様として通常が表示態様（例えば、白色）を示す情報を記憶し、通常が表示態様で表示される保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

20

#### 【0499】

図46は、可変表示開始設定処理（S90171）の一例を示すフローチャートである。図46に示した可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU90120は、まず、例えば、主基板9011から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS90522）。

30

#### 【0500】

ステップS90522にて特図表示結果が「ハズレ」とであると判定したときには（ステップS90522；YES）、演出制御用CPU90120は、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS90524）。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193に設けられたランダムカウンタ等により更新される乱数値（例えば、左確定図柄決定用の乱数値、右確定図柄決定用の乱数値、中確定図柄決定用の乱数値等）を示す数値データを抽出し、ROM90121などに予め記憶された所定の図柄決定テーブル（例えば、左確定図柄決定テーブル、右確定図柄決定テーブル、中確定図柄決定テーブル等）を参照することなどにより、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄の組合せとして、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rの夫々に最終的に停止表示される飾り図柄を決定する。

40

#### 【0501】

ステップS90522にて特図表示結果が「ハズレ」でないと判定したときには（ステップS90522；NO）、即ち、特図表示結果が「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」であるときには、演出制御用CPU90120は、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS90528）。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193に設けられたランダムカウンタ等により更新される乱数値（例えば、大当たり確定図柄決定用の乱数値等）を示す数値データを抽出し、ROM90121などに予め記憶された所定の図柄決定テーブル（例えば、大

50

当り確定図柄決定テーブル等)を参照することなどにより、大当り組合せを構成する確定飾り図柄の組合せとして、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rの夫々に最終的に停止表示される飾り図柄を決定する。なお、演出制御用CPU90120は、大当り種別(16R確変大当り、8R確変大当り)がいずれであるかや、昇格演出の有無などに応じて、大当り組合せを構成する確定飾り図柄の組合せを決定してもよい。

#### 【0502】

ステップS90524の処理又はステップS90528の処理のいずれかを実行した後には、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理を実行する(ステップS90529)。ボタン発展演出決定処理は、ボタン発展演出(後述)の実行有無を決定する処理や、ボタン発展演出を実行すると決定した場合においてボタン発展演出の演出態様を決定する処理等が含まれる。ボタン発展演出決定処理の詳細は後述する。

10

#### 【0503】

ステップS90529の処理を実行後、演出制御用CPU90120は、保留消化処理を実行する(ステップS90530)。具体的には、始動入賞記憶表示エリア905Hの左端に表示されている保留表示をアクティブ表示エリアAHA'に移動(シフト)させるとともに、始動入賞記憶表示エリア905Hに他の保留表示があるときには、夫々について左側に移動させる。

#### 【0504】

ステップS90530の保留消化処理を実行後、演出制御用CPU90120は、演出制御パターンセットの処理を実行する(ステップS90532)。例えば、演出制御用CPU90120は、当該変動の変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。即ち、演出制御用CPU90120は、主基板9011から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンを使用パターンとしてセットする。また、例えば、演出制御用CPU90120は、ステップS90529のボタン発展演出決定処理にて決定したボタン発展演出に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。即ち、演出制御用CPU90120は、ステップS90529のボタン発展演出決定処理においてボタン発展演出を実行すると決定した場合にはボタン発展演出の演出態様(例えば、後述するボタン発展演出パターン)等を決定するが、ステップS90532の処理では、ステップS90529のボタン発展演出決定処理にて決定したボタン発展演出の演出態様等に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。これにより、可変表示中演出処理(S90172)において、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやボタン発展演出決定処理(S90532)の決定内容に従って、画像表示装置905の表示領域における表示動作が行われる(例えば図52～図60参照)。

20

30

#### 【0505】

ステップS90532の処理を実行後、演出制御用CPU90120は、ステップS90532においてセットした演出制御パターンのプロセスデータの演出制御プロセスタイマの初期値を設定し(ステップS90534)、演出制御プロセスタイマをスタートさせて(ステップS90535)、プロセスデータの内容に従って画像表示装置905等の演出装置(演出用部品)の制御を行う(ステップS90536)。続いて、演出制御用CPU90120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(図27に示した特図変動時間)に相当する値を設定する(ステップS90537)。

40

#### 【0506】

続いて、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに格納されているコマンドを消化する(ステップS90538)。具体的には、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。また、ステップS90538の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM9012

50

2などに設けられる先読予告バッファ90194Bに格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS90539）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0507】

以下、ボタン発展演出について詳しく説明する。ボタン発展演出とは、ボタン等（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A）に対応する画像（プッシュボタン9031Bを模したボタン画像、スティックコントローラ9031Aを模したスティックコントローラ画像）を変化（発展）させる演出である。以下、ボタン等に対応する画像を「ボタン等画像」又は「ボタン等表示」と称する場合がある。

#### 【0508】

演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出として、一の種類のボタン等画像の表示態様を変化させたり（例えばボタン画像の表示態様（表示色、表示サイズ）を変化させたり）、一の種類のボタン等画像を他の種類のボタン等画像に変化させたり（例えばボタン画像をスティックコントローラ画像）に変化させたりする。

#### 【0509】

なお、以下の説明において、ボタン等画像として、プッシュボタン9031Bを模した小さいサイズの白色のボタン画像を「小ボタン（白）」又は「第1態様」と称する場合がある。また、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの白色のボタン画像を「大ボタン（白）」又は「第2態様」と称する場合がある。また、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの赤色のボタン画像を「大ボタン（赤）」又は「第3態様」と称する場合がある。また、スティックコントローラ9031Aを模したスティックコントローラ画像を「スティック」又は「第4態様」と称する場合がある。

#### 【0510】

図47は、本実施形態におけるボタン発展演出カテゴリ及びボタン発展演出パターンの一例を説明する説明図である。ボタン発展演出パターンは、ボタン発展演出の演出態様（表示態様）を示すものである。ボタン発展演出カテゴリは、ボタン発展演出パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、ボタン発展演出カテゴリとは、共通のグループにカテゴリ化される1以上のボタン発展演出パターンを含む、各グループのグループ名である。

#### 【0511】

図47において、「当初」は、当初の表示である。「最終」は、最終的な表示である。「タイミング1」は、ボタン等画像が変化し得る1回目のタイミングである。「タイミング2」は、ボタン等画像が変化し得る2回目のタイミングである。「タイミング3」は、ボタン等画像が変化し得る3回目のタイミングである。なお、変動パターンに応じて、「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」は異なってもよい。

#### 【0512】

また、図47において（他図においても同様）、「変化無」は、ボタン等画像の変化がない旨を表している。「弱変化」は、ボタン等画像の1段階の変化（1段階変化）がある旨を表している。具体的には、「弱変化（第1→第2）」は、「第1態様」から「第2態様」への1段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「大ボタン（白）」への変化がある旨を表している。「弱変化（第2→第3）」は、「第2態様」から「第3態様」への1段階変化、即ち「大ボタン（白）」から「大ボタン（赤）」への変化がある旨を表している。「弱変化（第3→第4）」は、「第3態様」から「第4態様」への1段階変化、即ち「大ボタン（赤）」から「スティック」への変化がある旨を表している。「中変化」は、ボタン等画像の2段階の変化（2段階変化）がある旨を表している。具体的には、「中変化（第1→第3）」は、「第1態様」から「第3態様」への2段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「大ボタン（赤）」への変化がある旨を表している。「中変化（第2→第4）」は、「第2態様」から「第4態様」への2段階変化、即ち「大ボタン（白）」から「スティック」への変化がある旨を表している。「強変化」は、ボタン等画像の3段階の変化（3段階変化）がある旨を表している。具体的には、「強変化（第1→第4）」は、「第1

態様」から「第4態様」への3段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「スティック」への変化がある旨を表している。

【0513】

図47において、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」は、3つのタイミング（タイミング1、2、3）のいずれにおいても、ボタン等画像が変化せずに、「最終」が「第1態様（小ボタン（白））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH1」には、ボタン発展演出パターン「BH1-1」が属している。

【0514】

なお、ボタン発展演出パターン「BH1-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1、タイミング2、タイミング3のいずれにおいても変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH1-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「当初」、即ち「タイミング1」以前）も第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）も第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）も第4の期間（「最終」、即ち「タイミング3」以降）も「第1態様（小ボタン（白））」となる。

【0515】

ボタン発展演出カテゴリ「BH2」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第2態様（大ボタン（白））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH2」には、タイミング1において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-1」と、タイミング2において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-2」と、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-3」とが属している。

【0516】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH2-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において弱変化し、タイミング2やタイミング3において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH2-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）や第4の期間（「タイミング3」以降）では「第2態様（大ボタン（白））」となる。

【0517】

ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第3態様（大ボタン（赤））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」には、タイミング1及びタイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH3a-1」と、タイミング2及びタイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH3a-2」とが属している。

【0518】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1やタイミング3において弱変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第2態様（大ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第3態様（大ボタン（赤））」となる。

【0519】

ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにおいて、ボタン等画像が中変化し、「最終」が「第3態様（大ボタン（赤））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」には、タイミング1において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3b-1」と、タイミング2において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3b-2」と、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3b-3」とが属している。

## 【0520】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH3b-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において中変化し、タイミング2やタイミング3において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH3b-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）や第4の期間（「タイミング3」以降）では「第3態様（大ボタン（赤））」となる。

## 【0521】

ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおける、先のタイミングにおいてボタン等画像が中変化し、後のタイミングにおいてボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」には、タイミング1において中変化、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH4a-1」と、タイミング2において中変化、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH4a-2」とが属している。

10

## 【0522】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において中変化し、タイミング3において弱変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第3態様（大ボタン（赤））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第4態様（スティック）」となる。

20

## 【0523】

ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおける、先のタイミングにおいてボタン等画像が弱変化し、後のタイミングにおいてボタン等画像が中変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」には、タイミング1において弱変化、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH4b-1」と、タイミング2において弱変化、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH4b-2」とが属している。

30

## 【0524】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH4b-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において弱変化し、タイミング3において中変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第2態様（大ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第4態様（スティック）」となる。

## 【0525】

ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つ（本実施形態ではタイミング3）のタイミングにおいて、ボタン等画像が強変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」には、タイミング3において強変化があるボタン発展演出パターン「BH4c-1」が属している。

40

## 【0526】

ボタン発展演出パターン「BH4c-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング3において強変化し、タイミング1やタイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）や第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～

50

「タイミング3」)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第4の期間(「タイミング3」以降)では「第4態様(スティック)」となる。

#### 【0527】

図48は、ボタン発展演出決定処理(S90529)の一例を示すフローチャートである。図49は、ボタン発展演出の決定割合等を説明する説明図である。図50は、ボタン発展演出パターンの決定割合を説明する説明図である。なお、図49(A)において(他図においても同様)、変動パターン「PA4'-X」は、スーパーリーチα(ハズレ)の変動パターン(具体的には、変動パターン「PA4'-1」「PA4'-2」「PA4'-3」のいずれか)である。変動パターン「PA5'-X」は、スーパーリーチβ(ハズレ)の変動パターン(具体的には、変動パターン「PA5'-1」「PA5'-2」「PA5'-3」のいずれか)である。変動パターン「PB4'-X」は、スーパーリーチα(大当り)の変動パターン(具体的には、変動パターン「PB4'-1」「PB4'-2」「PB4'-3」のいずれか)である。変動パターン「PB5'-X」は、スーパーリーチβ(大当り)の変動パターン(具体的には、変動パターン「PB5'-1」「PB5'-2」「PB5'-3」のいずれか)である。

10

#### 【0528】

図48に示したボタン発展演出決定処理において、演出制御用CPU90120は、まず、ボタン発展演出の実行有無を決定する(S90550)。具体的には、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づいて、ボタン発展演出を実行するか否かを、図49(A)に示すような決定割合で決定する。

20

#### 【0529】

例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときには5%の割合でボタン発展演出を実行すると決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときに参照される、スーパーリーチα(ハズレ)時用のボタン発展演出実行有無決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出実行有無決定用の乱数値(例えば、演出用乱数更新処理(S9077)にて更新される乱数値)と比較される数値が、「実行無し」と「実行有り」とに5:95の割合で割り当てられていればよい。

30

#### 【0530】

また例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときには10%の割合でボタン発展演出を実行すると決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチβ(ハズレ)時用のボタン発展演出実行有無決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が、「実行無し」と「実行有り」とに10:90の割合で割り当てられていればよい。

#### 【0531】

なお、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが、スーパーリーチの変動パターン(「PA4'-X」、「PA5'-X」、「PB4'-X」、「PB5'-X」)以外の変動パターン(「PA1'-X」、「PA2'-X」、「PA3'-X」、「PB1'-X」、「PB3'-X」)であるときには常にボタン発展演出を実行しないと決定する。

40

#### 【0532】

図49(A)によれば、ボタン発展演出が実行される場合には常にスーパーリーチとなるので、ボタン発展演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも大当り期待度は高い。

#### 【0533】

また、低確状態であるときに、スーパーリーチαにおいてボタン発展演出が実行された

50

場合の大当たり期待度は、（「PB4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率）／{（「PB4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率）+（「PA4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率）}から求められ、約18.5%である。なお、「PB4'-X」で「実行有り」となる確率は15%であり、「PA4'-X」で「実行有り」となる確率は5%である（図49（A））。また、低確状態の大当たり確率は約1/199であるため（図28参照）、低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率は（1/199）×（30/100）であり、低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率は（198/199）×（2/100）である（図38、図39参照）。これに対し、低確状態であるときにスーパーリーチαが  
10  
実行された場合の大当たり期待度は、低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率／（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率+低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率）から求められ、約7%である。以上から、スーパーリーチαにおいてボタン発展演出が実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度は高くなる。

#### 【0534】

また、低確状態であるときに、スーパーリーチβにおいてボタン発展演出が実行された場合の大当たり期待度は、（「PB5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率）／{（「PB5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率）+（「PA5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率）}から求められ、約50%である。なお、「PB5'-X」で「実行有り」となる確率は40%であり、「PA5'-X」で「実行有り」となる確率は10%である（図49（A））。また、低確状態の大当たり確率は約1/199であるため（図28参照）、低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率は（1/199）×（50/100）であり、低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率は（198/199）×（1/100）である（図38、図39参照）。これに対し、低確状態であるときにスーパーリーチβが  
20  
実行された場合の大当たり期待度は、低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率／（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率+低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率）から求められ、約20%である。以上から、スーパーリーチβにおいてボタン発展演出が実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度は高くなる。  
30

#### 【0535】

図48に戻る。ステップS90550の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90550の処理においてボタン発展演出を実行すると決定したか否かを判定する（S90551）。ボタン発展演出を実行しないと決定していた場合（ステップS90551；NO）、ボタン発展演出決定処理を終了する。

#### 【0536】

一方、ボタン発展演出を実行すると決定していた場合（ステップS90551；YES）、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出カテゴリを決定する（S90552）。具体的には、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づいて、ボタン発展演出カテゴリを、図49（B）に示すよう  
40  
な決定割合で決定する。

#### 【0537】

例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときには、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を30%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を0%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン  
50

「PA4'-X」であるときに参照される、スーパーリーチα（ハズレ）時用のボタン発展演出カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出カテゴリ決定用の乱数値（例えば、演出用乱数更新処理（S9077）にて更新される乱数値）と比較される数値が、「BH1」と「BH2」と「BH3a」と「BH3b」と「BH4a」と「BH4b」と「BH4c」とに30:20:20:10:10:10:0の割合で割り当てられていればよい。

#### 【0538】

また例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときには、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を0%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を30%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」を15%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を5%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチβ（ハズレ）時用のボタン発展演出カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出カテゴリ決定用の乱数値と比較される数値が、「BH1」と「BH2」と「BH3a」と「BH3b」と「BH4a」と「BH4b」と「BH4c」とに0:30:20:20:15:10:5の割合で割り当てられていればよい。

#### 【0539】

図49（B）によれば、スーパーリーチαにおいて、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」又は「BH2」の決定割合に対する、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」又は「BH4b」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」である場合よりも高い。つまり、スーパーリーチαにおいて、ボタン等画像が最終的に第4態様（スティック）に迄変化した場合の方が、第1態様（小ボタン（白））や第2態様（大ボタン（白））に止まる場合よりも大当たり期待度は高い。また、スーパーリーチβにおいて、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」の決定割合に対する、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」又は「BH4b」又は「BH4c」の決定割合は、変動パターン「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA5'-X」である場合よりも高い。つまり、スーパーリーチβにおいて、ボタン等画像が最終的に第4態様（スティック）に迄変化した場合の方が、第2態様（大ボタン（白））に止まる場合よりも大当たり期待度は高い。なお、大当たり期待度の関係は、スーパーリーチβ>スーパーリーチαであると説明したが、図49（B）によれば、スーパーリーチβとなる場合の方がスーパーリーチαとなる場合よりも、ボタン等画像が最終的に第4態様に迄変化し易くなっている。以上から、第4態様（スティック）の大当たり期待度>第3態様（大ボタン（赤））の大当たり期待度>第2態様（大ボタン（赤））の大当たり期待度>第1態様（小ボタン（白））の大当たり期待度である。

#### 【0540】

また、図49（B）によれば、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH3b」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」である場合よりも高く、変動パターン「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA5'-X」である場合よりも高い。つまり、1回の中変化（2段階変化）により「最終」が「第3態様」となる場合（BH3b）の方が、2回の弱変化（1段階変化）により「最終」が「第3態様」となる場合（BH3a）よりも大当たり期待度は高い。

#### 【0541】

また、図49（B）によれば、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」又は「BH4b」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH4c」の決定割合は、変動パターン「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA5'-X」である場合よりも高い。

つまり、1回の強変化（3段階変化）により「最終」が「第4態様」となる場合（BH4c）の方が、1回の弱変化（1段階変化）と1回の中変化（2段階変化）により「最終」が「第4態様」となる場合（BH4a、BH4b）よりも大当たり期待度は高い。また、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH4b」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」である場合よりも高く、変動パターン「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA5'-X」である場合よりも高い。つまり、弱変化（1段階変化）、中変化（2段階変化）の順により「最終」が「第3態様」となる場合（BH4b）の方が、中変化（2段階変化）、弱変化（1段階変化）の順により「最終」が「第3態様」となる場合（BH4a）よりも大当たり期待度は高い。

10

**【0542】**

図48に戻る。ステップS90552の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90552にて決定したボタン発展演出カテゴリに属する一のボタン発展演出パターンを決定する（S90553）。

**【0543】**

例えば、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH2」を決定していた場合、演出制御用CPU90120は、図50（B）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH2-1」を36%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH2-2」を33%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH2-3」を31%の割合で決定し、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH2-1」を31%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH2-2」を33%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH2-3」を36%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（ハズレ）時用のボタン発展演出パターン（BH2-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値（例えば、演出用乱数更新処理（S9077）にて更新される乱数値）と比較される数値が、「BH2-1」と「BH2-2」と「BH2-3」とに36：33：31の割合で割り当てられていればよい。また、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（大当たり）時用のボタン発展演出パターン（BH2-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH2-1」と「BH2-2」と「BH2-3」とに31：33：36の割合で割り当てられていればよい。

20

30

**【0544】**

また例えば、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を決定していた場合、演出制御用CPU90120は、図50（C）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」を55%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を45%の割合で決定し、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」を45%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を55%の割合で決定する。例えば、ROM121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（ハズレ）時用のボタン発展演出パターン（BH3a-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH3a-1」と「BH3a-2」とに55：45の割合で割り当てられていればよい。

40

50

また、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（大当たり）時用のボタン発展演出パターン（BH3a-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH3a-1」と「BH3a-2」とに45:55の割合で割り当てられていればよい。

#### 【0545】

なお、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH1」を決定していた場合には、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」に属するボタン発展演出パターンは1種類（ボタン発展演出パターン「BH1-1」）であるため、図50（A）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」、  
10 「PA5'-X」、「PB4'-X」、「PB5'-X」のいずれであっても、ボタン発展演出パターン「BH1-1」を決定する。また、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を決定していた場合には、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」に属するボタン発展演出パターンは1種類（ボタン発展演出パターン「BH4c-1」）であるため、図50（G）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」、「PA5'-X」、「PB4'-X」、  
「PB5'-X」のいずれであっても、ボタン発展演出パターン「BH4c-1」を決定する。

#### 【0546】

図50（B）によれば、ボタン発展演出パターン「BH2-1」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH2-3」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」である場合よりも高い。また、図50（C）によれば、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH3a-2」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」である場合よりも高い。図50（D）～図50（F）についても同様である。つまり、遅いタイミングにおいて変化が行われる場合の方が、早い  
20 タイミングで変化が行われる場合よりも大当たり期待度は高い。

#### 【0547】

図48に戻る。ステップS90553の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ボタン等作用演出（図中は単に「作用演出」）を決定し（S90554）、ボタン発展演出決定処理を終了する。ステップS90554の処理では、具体的には、演出制御用CPU90120は、タイミング1～3の夫々におけるボタン等画像の変化態様（「変化無」、「弱変化」、「中変化」、「強変化」）に応じて、ボタン等作用演出の実行有無（及び、実行有の場合の演出態様）を、図49（C）に示すような決定割合で決定する。  
30

#### 【0548】

なお、以下の説明において、画像表示装置905において行われるボタン等作用演出として、キャラクタが登場する演出（キャラ登場）を「弱作用演出」と称し、大砲による砲撃が行われる演出（大砲）を「中作用演出」と称し、落雷がある演出（落雷）を「強作用  
40 演出」と称する場合がある。

#### 【0549】

例えば、あるタイミング（タイミング1～3）におけるボタン等画像の変化態様が「変化無」であるときには、演出制御用CPU90120は、図49（C）に示すように、「作用演出無」を70%の割合で決定し、「弱作用演出」を20%の割合で決定し、「中作用演出」を10%の割合で決定し、「強作用演出」を0%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、「変化無」であるときに参照される、変化無用時のボタン等作用演出決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン等作用演出決定用の乱数値と比較される数値が、「作用演出無」と「弱作用演出」と「中作用演出」と「強作用演出」とに70:20:10:0の割合で割り当てられていればよい。  
50

## 【0550】

また例えば、あるタイミング（タイミング1～3）におけるボタン等画像の変化態様が「弱変化」であるときには、演出制御用CPU90120は、図49（C）に示すように、「作用演出無」を20％の割合で決定し、「弱作用演出」を70％の割合で決定し、「中作用演出」を8％の割合で決定し、「強作用演出」を2％の割合で決定する。例えば、ROM90121には、「弱変化」であるときに参照される、弱変化時のボタン等作用演出決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン等作用演出決定用の乱数値と比較される数値が、「作用演出無」と「弱作用演出」と「中作用演出」と「強作用演出」とに20：70：8：2の割合で割り当てられていればよい。

## 【0551】

つまり、ステップS90553において、例えば、ボタン発展演出パターン「BH4b-1」が決定された場合には、タイミング1が「弱変化」、タイミング2が「変化無」、タイミング3が「中変化」となるが（図47参照）、ステップS90554の処理において、演出制御用CPU90120は、タイミング1の「弱変化」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を20％の割合で決定し、「弱作用演出」を70％の割合で決定し、「中作用演出」を8％の割合で決定し、「強作用演出」を2％の割合で決定する。また、演出制御用CPU90120は、タイミング2の「変化無」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を70％の割合で決定し、「弱作用演出」を20％の割合で決定し、「中作用演出」を10％の割合で決定し、「強作用演出」を0％の割合で決定する。また、演出制御用CPU90120は、タイミング3の「中変化」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を5％の割合で決定し、「弱作用演出」を20％の割合で決定し、「中作用演出」を55％の割合で決定し、「強作用演出」を20％の割合で決定する。また、ステップS90553において、例えば、ボタン発展演出パターン「BH1-1」が決定された場合には、タイミング1～3が全て「変化無」となるが（図47参照）、ステップS90554の処理において、演出制御用CPU90120は、タイミング1～3の夫々の「変化無」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を70％の割合で決定し、「弱作用演出」を20％の割合で決定し、「中作用演出」を10％の割合で決定し、「強作用演出」を0％の割合で決定する。

## 【0552】

図49（C）によれば、ボタン等作用演出（弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行される場合には実行されない場合よりもボタン等画像が変化（弱変化、中変化、強変化）し易い。また、強作用演出が実行される場合にはボタン等画像は常に変化（弱変化、中変化、強変化）し、中作用演出が実行される場合には弱作用演出が実行される場合よりもボタン等画像が変化（弱変化、中変化、強変化）し易い。また、強作用演出が実行される場合には強作用演出が実行されない場合よりも強変化し易く、中作用演出が実行される場合には中作用演出が実行されない場合よりも中変化し易く、弱作用演出が実行される場合には弱作用演出が実行されない場合よりも弱変化し易い。

## 【0553】

なお、上述した様に、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532では、ボタン発展演出の演出態様等に対応する演出制御パターンも使用パターンとしてセットするため、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理において決定した決定内容（例えば、（ボタン発展演出パターン）、ボタン等作用演出の演出態様（タイミング1～3の夫々における「作用演出無」、「弱作用演出」、「中作用演出」、「強作用演出」の別を特定する情報等）をRAM90122等に記憶し、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532ではRAM90122等を参照し、ボタン発展演出の演出態様等に対応する演出制御パターンも使用パターンとしてセットするようにしてもよい。

## 【0554】

図51（A）は、ボタン発展演出における各種期間を説明する説明図である。図51（A）について説明する前に、図51～図60に示した「T1」～「T14」について説明

する。「T 1」は変動の開始タイミングを表している。「T 1 4」は、変動の終了タイミングを表している。「T 2」は、リーチになるタイミングを表している。「T 3」は、スーパーリーチに発展するタイミングを表している。「T 3」から発展したスーパーリーチは「T 1 3」に終了する。つまり、「T 1 3」は、スーパーリーチの結果（勝敗等）が表示（報知）されるタイミングを表している。

**【0 5 5 5】**

「T 4」は、ボタン等画像の表示開始のタイミングを表している。「T 4」から表示されるボタン等画像は「T 1 3」に消去される。つまり、「T 4」～「T 1 3」は、ボタン等表示期間（ボタン等画像の表示期間）である。

**【0 5 5 6】**

「T 6」は、図 4 7 の「タイミング 1」を表している。「T 8」は、図 4 7 の「タイミング 2」を表している。「T 1 0」は、図 4 7 の「タイミング 3」を表している。「T 5」は、タイミング 1（T 6）におけるボタン等画像の変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T 5」に開始されたボタン等作用演出は「T 6」に終了する。つまり、「T 5」～「T 6」は、タイミング 1 におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「T 7」は、タイミング 2（T 8）におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T 7」に開始されたボタン等作用演出は「T 8」に終了する。つまり、「T 7」～「T 8」は、タイミング 2 におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「T 9」は、タイミング 3（T 1 0）におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T 9」に開始されたボタン等作用演出は「T 1 0」に終了する。つまり、「T 9」～「T 1 0」は、タイミング 3 におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。なお、「T 1 1」及び「T 1 2」については後述する。

**【0 5 5 7】**

図 5 1（A）に示すように、ボタン等表示期間（T 4～T 1 3）のうちの一部の期間（T 1 1～T 1 3）がボタン等（プッシュボタン 9 0 3 1 B、スティックコントローラ 9 0 3 1 A）の有効期間（操作が有効である期間）であり、他の期間（T 4～T 1 1）はボタン等の非有効期間（操作が有効ではない期間）である。つまり、「T 1 1」は、ボタン等の操作が有効になるタイミングを表している。非有効期間中（T 4～T 1 1）には、非有効期間中である旨を報知するための画像として、ボタン等画像に重畳させて「規制線」を表示する。なお、有効期間中（T 1 1～T 1 3）には、「規制線」を表示しない。つまり、「T 1 1」にて「規制線」は消去される。

**【0 5 5 8】**

ボタン等表示期間（T 4～T 1 3）に続く期間（T 1 3～T 1 4）は、結果（勝敗等）を表示する期間である。より詳細には、有効期間中（T 1 1～T 1 3）に操作がなかった場合には有効期間が終了するときに（T 1 3）、ボタン等画像は消去され、ボタン等表示期間に続く期間（T 1 3～T 1 4）において結果が表示される。一方、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに、ボタン等画像は消去され、操作があったときから結果が表示される。また、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに有効期間は終了する。なお、有効期間中（T 1 1～T 1 3）のボタン等画像の表示し、ボタン等画像が消去された後に結果（勝敗等）を表示する演出を「操作演出」と称する場合がある。

**【0 5 5 9】**

図 5 1（B）～図 5 3（B）の夫々は、具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

**【0 5 6 0】****（具体例 1）**

図 5 1（B）は、具体例 1 におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例 1 では

、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PA 4-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理（S90529）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S90550）、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を決定し（S90552）、ボタン発展演出パターン「BH1-1」を決定し（S90553）、タイミング1（「BH1-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング2（「BH1-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出（キャラ登場）」を決定し（S90554）、タイミング3（「BH1-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定したものである。上記決定内容は、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532においてセットされ、図51（B）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

10

#### 【0561】

具体例1にて決定したボタン発展演出パターン「BH1-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前／T4～T6）も第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」／T6～T8）も第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）も第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）も小ボタン（白）となり（図47参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例1では、図51（B）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例1では、タイミング2（変化無）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T7」～「T8」においてキャラクタを登場させるがボタン等画像を変化させていない（失敗演出）。

20

#### 【0562】

（具体例2）

図52（A）は、具体例2におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例2では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PA 4-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理（S90529）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S90550）、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を決定し（S90552）、ボタン発展演出パターン「BH2-1」を決定し（S90553）、タイミング1（「BH2-1」では「弱変化（第1→第2）」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し（S90554）、タイミング2（「BH2-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング3（「BH2-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものである。上記決定内容は、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532においてセットされ、図52（A）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

30

#### 【0563】

具体例2にて決定したボタン発展演出パターン「BH2-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前／T4～T6）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」／T6～T8）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）や第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第2態様（大ボタン（白））」となり（図47参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例2では、図52（A）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例2では、タイミング1（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T5」～「T6」においてキャラクタを登場させて「T6」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白））」から「第2態様（大ボタン（白））」に変化（1段階変化）させている（成功演出）。また、具体例2では、タイミング3（変化無）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T9」～「T10」においてキャラクタを登場させるが「T10」においてボタン等画像を変化させていない（失敗演出）。

40

50

## 【0564】

## (具体例3)

図52(B)は、具体例3におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例3では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB4'-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理(S90529)において、ボタン発展演出を実行すると決定し(S90550)、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を決定し(S90552)、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を決定し(S90553)、タイミング1(「BH3a-2」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し(S90554)、タイミング2(「BH3a-2」では「弱変化(第1→第2)」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し(S90554)、タイミング3(「BH3a-2」では「弱変化(第2→第3)」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理(S90171)のステップS90532においてセットされ、図52(B)に示すように、ボタン発展演出が実行される。

10

## 【0565】

具体例3にて決定したボタン発展演出パターン「BH3a-2」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)や第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第3の期間(「タイミング2」~「タイミング3」/T8~T10)では「第2態様(大ボタン(白))」となり、第4の期間(「タイミング3」以降/T10~T13)では「第3態様(大ボタン(赤))」となり(図47参照)、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中(T4~T11)には「規制線」を表示させるため、具体例3では、図52(B)の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例3では、タイミング2(弱変化)に対して「作用演出無」を決定したため、「T7」~「T8」においてキャラクタを登場させずに「T8」においてボタン等画像を「第1態様(小ボタン(白))」から「第2態様(大ボタン(白))」に変化(1段階変化)させている。また、具体例3では、タイミング3(弱変化)に対して「弱作用演出(キャラ登場)」を決定したため、「T9」~「T10」においてキャラクタを登場させて「T10」においてボタン等画像を「第2態様(大ボタン(白))」から「第3態様(大ボタン(赤))」に変化(1段階変化)させている(成功演出)。

20

30

## 【0566】

## (具体例4)

図53(A)は、具体例4におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例4では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB5'-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理(S90529)において、ボタン発展演出を実行すると決定し(S90550)、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」を決定し(S90552)、ボタン発展演出パターン「BH4b-1」を決定し(S90553)、タイミング1(「BH4b-1」では「弱変化(第1→第2)」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し(S90554)、タイミング2(「BH4b-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し(S90554)、タイミング3(「BH4b-1」では「中変化(第2→第4)」)に対するボタン等作用演出について「中作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理(S90171)のステップS90532においてセットされ、図53(A)に示すように、ボタン発展演出が実行される。

40

## 【0567】

具体例4にて決定したボタン発展演出パターン「BH4b-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)や第3の

50

期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）では「第2態様（大ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第4態様（スティック）」となり（図47参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例4では、図53（A）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例4では、タイミング1（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T5」～「T6」においてキャラクタを登場させて「T6」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白））」から「第2態様（大ボタン（白））」に変化（1段階変化）させている（成功演出）。また、具体例4では、タイミング3（中変化）に対して「中作用演出（大砲）」を決定したため、「T9」～「T10」において大砲を出現させて「T10」においてボタン等画像を「第2態様（大ボタン（白））」から「第4態様（スティック）」に変化（2段階変化）させている（成功演出）。

10

**【0568】**

（具体例5）

図53（B）は、具体例5におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例5では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB5'-X」であるものとする。また、演出制御用CPU120は、ボタン発展演出決定処理（S90529）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S90550）、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を決定し（S90552）、ボタン発展演出パターン「BH4c-1」を決定し（S90553）、タイミング1（「BH4c-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング2（「BH4c-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング3（「BH4c-1」では「強変化（第1→第4）」）に対するボタン等作用演出について「強作用演出」を決定したものとする。

20

**【0569】**

具体例5にて決定したボタン発展演出パターン「BH4c-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前／T4～T6）や第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」／T6～T8）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第4態様（スティック）」となり（図47参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例5では、図53（B）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例5では、タイミング3（強変化）に対して「強作用演出（落雷）」を決定したため、「T9」～「T10」において雷雲を出現させて「T10」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白））」から「第4態様（スティック）」に変化（3段階変化）させている（成功演出）。

30

**【0570】**

図54～図60は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。なお、図54～図60において、キャラC901はスーパーリーチαやスーパーリーチβに登場する味方キャラ、キャラC902はスーパーリーチαに登場する敵キャラであり、キャラC903はスーパーリーチβに登場する敵キャラである。

40

**【0571】**

図54及び図55は、図52（B）に示した具体例3（T2以降）の表示動作例を表している。具体的には、図54（A）→図54（B）→図54（C）→図54（D）→図54（E）→図54（F）→図55（G）→図55（H）→図55（I）→図55（J）→図55（K）→図55（L）→図55（M）というように遷移する。図54（A）は、リーチになった場面（T2）である。図54（B）は、スーパーリーチαになった場面（T3）である。図54（C）は、小ボタン（白）D901の表示が開始された場面（T4）である。非有効期間（T4～T11）であるため、図54（C）では、小ボタン（白）D

50

901に重畳して規制線K90が表示されている。

【0572】

図54(D)は、タイミング1における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T5)である。具体例3ではタイミング1における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図54(D)では、図54(C)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。図54(E)は、タイミング1における変化等が行われる場面(T6)である。具体例3ではタイミング1における変化はないため、図54(E)では、図54(D)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。

【0573】

図54(F)は、タイミング2における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T7)である。具体例3ではタイミング2における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図54(F)では、図54(E)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。図55(G)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例3ではタイミング2において弱変化となるため、図55(G)では、小ボタン(白)D901が大ボタン(白)D902に変化(1段階変化)している。非有効期間(T4~T11)であるため、図55(G)では、大ボタン(白)D902に重畳して規制線K90が表示されている。

【0574】

図55(H)は、タイミング3における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例3ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出(キャラ登場)が実行されるため、図55(H)では、弱作用演出としてキャラJS(符号「JS」は非図示。以下同様)が祈る画像JS901が表示されている。図55(I)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例3ではタイミング3において弱変化となるため、図55(I)では、大ボタン(白)D902が大ボタン(赤)D903に変化(1段階変化)している。非有効期間(T4~T11)であるため、図55(I)では、大ボタン(赤)D903に重畳して規制線K90が表示されている。また、図55(I)では、キャラJSが喜ぶ画像JS902も表示されている。

【0575】

図55(J)は、大ボタン(赤)D903に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図55(J)では、規制線K90が表示されていない。図55(K)は、図55(J)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタン9031Bの操作を促すため、図55(J)では表示領域の右下に表示していた大ボタン(赤)D903を、図55(K)では大ボタン(赤)D903Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。なお、図55(K)において、残り有効期間の分量を報知等する情報(ゲージ、数値)を表示するようにしてもよい。図57(K)、図58(E)、図59(E)、図60(E)においても同様である。なお、図52(B)では、図示の都合上、T12の位置をT11の位置から離して記載している。図51(B)等の他図でも同様である。

【0576】

図55(L)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例3では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラC901が勝利している。つまり、大ボタン(赤)D903(大ボタン(赤)D903U)に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)の結果として、勝敗(キャラC901の勝利)を報知している。なお、図55(L)では、遊技者がプッシュボタン9031Bを操作しなかった場合として、T13と記載している。他図でも同様である。図55(M)は、

可変表示が終了する場面（T 1 4）である。なお、図 5 5（M）の直後にはファンファーレ演出が実行される。

#### 【0 5 7 7】

図 5 6 及び図 5 7 は、図 5 3（A）に示した具体例 4（T 2 以降）の表示動作例を表している。具体的には、図 5 6（A）→図 5 6（B）→図 5 6（C）→図 5 6（D）→図 5 6（E）→図 5 6（F）→図 5 7（G）→図 5 7（H）→図 5 7（I）→図 5 7（J）→図 5 7（K）→図 5 7（L）→図 5 7（M）というように遷移する。図 5 6（A）は、リーチになった場面（T 2）である。図 5 6（B）は、スーパーリーチβになった場面（T 3）である。図 5 6（C）は、小ボタン（白）D 9 0 1 の表示が開始された場面（T 4）である。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 5 6（C）では、小ボタン（白）D 9 0 1 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。

10

#### 【0 5 7 8】

図 5 6（D）は、タイミング 1 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 5）である。具体例 4 ではタイミング 1 における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図 5 6（D）では、弱作用演出としてキャラ J S が祈る画像 J S 9 0 1 が表示されている。図 5 6（E）は、タイミング 1 における変化等が行われる場面（T 6）である。具体例 4 ではタイミング 1 において弱変化となるため、図 5 6（E）では、小ボタン（白）D 9 0 1 が大ボタン（白）D 9 0 2 に変化（1 段階変化）している。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 5 6（E）では、大ボタン（白）D 9 0 2 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。また、図 5 6（E）では、キャラ J S が喜ぶ画像 J S 9 0 2 も表示されている。

20

#### 【0 5 7 9】

図 5 6（F）は、タイミング 2 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 7）である。具体例 4 ではタイミング 2 における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図 5 6（F）では、図 5 6（E）と同様の表示（キャラ C 9 0 1、キャラ C 9 0 3 の動作を除く）となっている。図 5 7（G）は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（T 8）である。具体例 4 ではタイミング 2 における変化はないため、図 5 7（G）では、図 5 6（F）と同様の表示（キャラ C 9 0 1、キャラ C 9 0 3 の動作を除く）となっている。

30

#### 【0 5 8 0】

図 5 7（H）は、タイミング 3 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 9）である。具体例 4 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出として中作用演出（大砲）が実行されるため、図 5 7（H）では、中作用演出として大砲の画像 T S 9 0 1 が表示されている。図 5 7（I）は、タイミング 3 における変化等が行われる場面（T 1 0）である。具体例 4 ではタイミング 3 において中変化となるため、図 5 7（I）では、大ボタン（白）D 9 0 2 がスティック D 9 0 4 に変化（2 段階変化）している。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 5 7（I）では、スティック D 9 0 4 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。また、図 5 7（I）では、発砲の煙の画像 T S 9 0 2 や命中時の衝撃の画像 T S 9 0 3 も表示されている。なお、中作用演出において変化しない場合（つまり失敗演出である場合）には、例えば、発砲しないか、発砲しても命中しないようにしてもよい。

40

#### 【0 5 8 1】

図 5 7（J）は、スティック D 9 0 4 に対応する操作（スティックコントローラ 9 0 3 1 A の操作）が有効になった場面（T 1 1）である。有効期間（T 1 1～T 1 3）となったため、図 5 7（J）では、規制線 K 9 0 が表示されていない。図 5 7（K）は、図 5 7（J）の直後の場面（T 1 2）である。遊技者にスティックコントローラ 9 0 3 1 A の操作を促すため、図 5 7（J）では表示領域の右下に表示していたスティック D 9 0 4 を、図 5 7（K）ではスティック D 9 0 4 U として表示領域の中央部に大きく表示している。

#### 【0 5 8 2】

50

図57(L)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がスティックコントローラ9031Aを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がスティックコントローラ9031Aを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例4では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラC901が勝利している。つまり、スティックD904(スティックD904U)に対応する操作(スティックコントローラ9031Aの操作)の結果として、勝敗(キャラC901の勝利)を報知している。図57(M)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図57(M)の直後にはファンファーレ演出が実行される。

#### 【0583】

図58は、図51(B)に示した具体例1(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図58(A)→図58(B)→図58(C)→図58(D)→図58(E)→図58(F)→図58(G)というように遷移する。図58(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例1ではタイミング2における変化はないため、図58(A)では、タイミング1以降と同様、小ボタン(白)D901が表示されている。非有効期間(T4~T11)であるため、図58(A)では、小ボタン(白)D901に重畳して規制線K90が表示されている。なお、具体例1ではタイミング2における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出として弱作用演出(キャラ登場)が実行されるが、タイミング2における変化はないため(つまり失敗演出であるため)、図58(A)では、キャラJSが喜ぶ画像JS902は表示されていない。

#### 【0584】

図58(B)は、タイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例1ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図58(B)では、図58(A)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。図58(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例1ではタイミング3における変化はないため、図58(C)では、図58(B)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。

#### 【0585】

図58(D)は、小ボタン(白)D901に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図58(D)では、規制線K90が表示されていない。図58(E)は、図58(D)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタン9031Bの操作を促すため、図58(D)では表示領域の右下に表示していた小ボタン(白)D901を、図58(E)では小ボタン(白)D901Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

#### 【0586】

図58(F)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例1では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラC902が勝利している。つまり、小ボタン(白)D901(小ボタン(白)D901U)に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)の結果として、勝敗(キャラC902の勝利)を報知している。図58(G)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図58(G)の直後には次の可変表示が実行される。

#### 【0587】

図59は、図52(A)に示した具体例2(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図59(A)→図59(B)→図59(C)→図59(D)→図59(E)→図59(F)→図59(G)というように遷移する。図59(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例2ではタイミング2における変化はないため、図59(A)では、タイミング1以降と同様、大ボタン(白)D902が表示さ

れている。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 5 9（A）では、大ボタン（白）D 9 0 2 に重畳して規制線 K が表示されている。

#### 【0 5 8 8】

図 5 9（B）は、タイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 9）である。具体例 2 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図 5 9（B）では、弱作用演出としてキャラ J S が祈る画像 J S 9 0 1 が表示されている。図 5 9（C）は、タイミング 3 における変化等が行われる場面（T 1 0）である。具体例 2 ではタイミング 3 における変化はないため、図 5 9（C）では、図 5 9（B）と同様の表示（キャラ C 9 0 1、キャラ C 9 0 2 の動作を除く）となっている。なお、失敗演出であるため、図 5 9（C）では、キャラ J S が喜ぶ画像 J S 9 0 2 は表示されていない。

10

#### 【0 5 8 9】

図 5 9（D）は、大ボタン（白）D 9 0 2 に対応する操作（プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作）が有効になった場面（T 1 1）である。有効期間（T 1 1～T 1 3）となったため、図 5 9（D）では、規制線 K 9 0 が表示されていない。図 5 9（E）は、図 5 9（D）の直後の場面（T 1 2）である。遊技者にプッシュボタン 9 0 3 1 B の操作を促すため、図 5 9（D）では表示領域の右下に表示していた大ボタン（白）D 9 0 2 を、図 5 9（E）では大ボタン（白）D 9 0 2 U として表示領域の中央部に大きく表示している。

#### 【0 5 9 0】

図 5 9（F）は、有効期間中（T 1 1～T 1 3）に遊技者がプッシュボタン 9 0 3 1 B を操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中（T 1 1～T 1 3）に遊技者がプッシュボタン 9 0 3 1 B を操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面（T 1 3）である。具体例 2 では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラ C 9 0 2 が勝利している。つまり、大ボタン（白）D 9 0 2（大ボタン（白）D 9 0 2 U）に対応する操作（プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作）の結果として、勝敗（キャラ C 9 0 2 の勝利）を報知している。図 5 9（G）は、可変表示が終了する場面（T 1 4）である。なお、図 5 9（G）の直後には次の可変表示が実行される。

20

#### 【0 5 9 1】

図 6 0 は、図 5 3（B）に示した具体例 5（T 8 以降）の表示動作例を表している。具体的には、図 6 0（A）→図 6 0（B）→図 6 0（C）→図 6 0（D）→図 6 0（E）→図 6 0（F）→図 6 0（G）というように遷移する。図 6 0（A）は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（T 8）である。具体例 2 ではタイミング 2 における変化はないため、図 6 0（A）では、タイミング 1 以降と同様、小ボタン（白）D 1 が表示されている。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 6 0（A）では、小ボタン（白）D 1 に重畳して規制線 K が表示されている。

30

#### 【0 5 9 2】

図 6 0（B）は、タイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 9）である。具体例 5 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出として強作用演出（落雷）が実行されるため、図 6 0（B）では、強作用演出として雷雲の画像 K S 9 0 1 が表示されている。図 6 0（C）は、タイミング 3 における変化等が行われる場面（T 1 0）である。具体例 5 ではタイミング 3 において強変化となるため、図 6 0（C）では、小ボタン（白）D 9 0 1 がスティック D 9 0 4 に変化（3 段階変化）している。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 6 0（C）では、スティック D 9 0 4 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。また、図 6 0（C）では、稲妻の画像 K S 9 0 2 や命中時の衝撃の画像 K S 9 0 3 も表示されている。なお、図 4 9（C）によれば強作用演出では必ず変化が行われるが、強作用演出において変化しない場合（つまり失敗演出である場合）には、例えば、落雷がないか、落雷があっても命中しないようにしてもよい。

40

#### 【0 5 9 3】

図 6 0（D）～図 6 0（G）は、図 5 7（J）～図 5 7（M）と同様であるため、説明

50

を省略する。

#### 【0594】

なお、有効期間中（T11～T13）の操作として、連打操作（後述）や長押し操作（後述）を遊技者に求めてもよい。また、有効期間中（T11～T13）には、下記に説明するオートボタンやオート連打の機能が有効になるようにしてもよい。

#### 【0595】

（オートボタン、オート連打について）

続いて、オートボタンについて説明する。演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御プロセス処理（S9076）の入賞時演出決定処理（S90150）を実行する前に、オートボタン（後述）の機能を有効とするか無効とするかを設定するためのオートボタン設定処理を実行してもよい。つまり、演出制御用CPU90120は、演出制御プロセス処理（S9076）において、オートボタン設定処理を実行し、続いて、入賞時演出決定処理（S90150）を実行し、続いて、演出制御フラグ設定部90191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS90170～90177の処理の何れかを選択して実行することができる。なお、オートボタン設定処理は、演出プロセスフラグの値に関係なく実行されるものであればよく、例えば、演出制御プロセス処理（S9076）において入賞時演出決定処理（S90150）を実行した後にオートボタン設定処理を実行してもよいし、演出制御メイン処理（図42）において演出制御プロセス処理（S9076）を実行する前にオートボタン設定処理を実行してもよい。

#### 【0596】

以下の説明において、飾り図柄の可変表示中にボタン予告演出が実行され、ボタン予告演出において、ボタン等（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A）の単発操作または連打操作を検出したことに基づいて予告表示を表示するものとする。「単発操作」とは、ボタン等が一回操作されることであり、「連打操作」とは、ボタン等が連続して複数回操作されることである。

#### 【0597】

なお、ボタン予告演出は、上述したボタン発展演出であり、ボタン発展演出（有効期間中）においてボタン等の単発操作または連打操作を検出したことに基づいてスーパーリーチの結果（勝敗等）を表示してもよい。

#### 【0598】

また、「オートボタン」とは、実際には遊技者によってボタン等（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A）が操作されていないのであるが、恰もボタン等が操作されているものとして処理を実行する機能である。即ち、オートボタンの機能が有効に設定されている場合には、ボタン等が操作されなくても、ボタン等が単発操作または連打操作されているものとして処理を実行し、予告表示を表示する。

#### 【0599】

また、「オート連打」とは、実際には遊技者によってボタン等が継続して操作（例えば、プッシュボタン9031Bの長押し、スティックコントローラ9031Aの長引き等。長押し及び長引きを区別せずに「長押し操作」と称する場合もある）されているのであるが、恰もボタン等が複数回連続して操作（例えば、プッシュボタン9031Bの連打、スティックコントローラ9031Aを連続して引く動作等）されているものとして検出する機能である。即ち、オート連打の機能が有効に設定されている場合には、ボタン等が複数回連続して操作されなくても、ボタン等が連打操作されているものとして処理を実行し、予告表示を表示する。

#### 【0600】

また、ボタン予告演出は、1種類であってもよいが、複数種類であってもよい。以下、複数種類のボタン予告演出として、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン予告演出C）が用意されているものとする。ボタン予告演出Aおよびボタン予告演出Bは、例えば、有効期間が開始されると、プッシュボタン9031Bの操作回数に応じたゲージ表示が表示され、プッシュボタン9031Bの操作が検出される度に、ゲージ表示の目盛が1

つ減少したような態様に表示を更新し、操作を検出した回数が所定回数に達すると（即ち、ゲージ表示の目盛が0になると）、操作条件が成立したものと判定して予告表示（例えば、「激熱！」や「チャンス！」などの文字列）を表示するようなものである。また、ボタン予告演出Cは、例えば、有効期間中にプッシュボタン9031Bの操作が1回検出されると、操作条件が成立したものと判定して予告表示（例えば、キャラクタAまたはキャラクタB）を表示するようなものである。

#### 【0601】

なお、以下の説明では、ボタン予告演出とは別に、有効期間にボタン等の操作が検出されたことに基づいて、発光部材909CC等を所定態様により発光させる裏ボタン予告演出を設けているものとする。ボタン予告演出では、有効期間が開始されると、操作が有効であることを示す、または操作を促すための報知が行われる一方、裏ボタン予告演出では、有効期間（以下、ボタン予告演出における有効期間と区別するために、特別有効期間と称する場合もある）が開始されても、操作が有効であることを示す、または操作を促すための報知が行われない。そのため、裏ボタン予告演出には、特別有効期間を探し出して実行させるという楽しみ方がある。このような裏ボタン予告演出の特性から、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている場合であっても、特別有効期間にボタン等の操作が検出されなければ、裏ボタン予告演出により発光部材909CC等を所定態様により発光させる制御は行われないうに構成されている。

#### 【0602】

本実施形態では、オートボタン設定処理が実行されることによって、任意のタイミング（例えば、デモ画面表示中である期間や飾り図柄の可変表示が行われている期間、大当たり遊技中である期間）にボタン等の操作に基づいて、オートボタンの機能を有効とするか無効とするかの設定が可能となる。また、本実施形態では、オートボタン設定処理によるオートボタンの設定に加えて、設定メニュー（背景画像、音量、輝度等の設定が可能なメニュー画面）からもオートボタンの設定を行うことができるものとする。なお、本実施形態では、オート連打の機能は常に有効であるものとするが、オートボタンの機能と同様に、有効とするか無効とするかの設定を可能に構成してもよい。

#### 【0603】

図61は、オートボタン設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図61（図62、図63も同様）では、ボタン等の操作として、プッシュボタン9031Bの操作を説明するが、スティックコントローラ9031Aについても同様である。

#### 【0604】

オートボタン設定処理において、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS907101）。

#### 【0605】

オートボタン有効フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップS907101；NO）、演出制御用CPU90120は、ボタン予告演出における操作の有効期間中であることを示す操作有効期間中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS907102）。操作有効期間中フラグがセットされていれば（ステップS907102；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

#### 【0606】

操作有効期間中フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップS907102；NO）、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン9031Bの長押し操作が検出されているか否かを確認する（ステップS907103）。プッシュボタン9031Bの長押し操作が検出されていなければ（ステップS907103；NO）、オートボタン設定処理を終了する。なお、プッシュボタン9031Bの長押し操作が検出されているか否かについては、例えば、タイマ割込において、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出すると操作検出フラグをセットし、押圧操作を検出しないと操作検出フラグをリセットするように構成し、操作検出フラグがセットされており、かつプッシュボタン90

10

20

30

40

50

31Bの押圧操作を検出している状態が所定期間継続したときに、長押し操作が検出されていると判断するようにしてもよい。

【0607】

プッシュボタンの長押し操作が検出されている場合には（ステップS907103；YES）、演出制御用CPU90120は、オートボタン有効フラグをセットする（ステップS907104）。

【0608】

次いで、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効表示を画像表示装置5に表示する制御を行う（ステップS907105）。また、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効効果音を出力する制御を行う（ステップS907106）。また、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン用LED（プッシュボタン9031Bに設けられているLED）を通常発光態様（例えば、白色に発光する）とは異なる、オートボタン機能が有効に設定されていることを報知する特別発光態様（例えば、赤色に発光する）により発光させる制御を行う（ステップS907107）。

10

【0609】

オートボタン有効フラグがセットされていると判断した場合には（ステップS907101；YES）、演出制御用CPU90120は、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中であることを示す特別操作有効期間中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS907108）。特別操作有効期間中フラグがセットされていれば（ステップS907108；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

20

【0610】

特別操作有効期間中フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップS907108；NO）、演出制御用CPU90120は、設定メニューが表示中であることを示す設定メニュー表示中フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS907109）、セットされていれば（ステップS907109；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

【0611】

設定メニュー表示中フラグがセットされていない場合（ステップS907109；NO）、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されているか否かを確認する（ステップS907110）。プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されていなければ、オートボタン設定処理を終了する。

30

【0612】

プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されている場合には（ステップS907110；YES）、演出制御用CPU90120は、オートボタン有効フラグをリセットする（ステップS907111）。

【0613】

次いで、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が無効であることを示すオートボタン無効表示を画像表示装置905に表示する制御を行う（ステップS907112）。また、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が無効であることを示すオートボタン無効効果音（上記のオートボタン有効効果音とは異なる効果音）を出力する制御を行う（ステップS907113）。また、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン用LEDを通常発光態様により発光させる制御を行う（ステップS907114）。

40

【0614】

以上、図61を用いてオートボタン設定処理を説明したが、図61に示すオートボタン設定処理が実行されることにより、任意のタイミングでオートボタンの機能を有効または無効に設定することができる。具体的には、遊技者は、オートボタンの機能が無効であるときに、プッシュボタン9031Bの長押し操作を行うと、オートボタン機能を有効に設

50

定することができ（ステップS907101, S907103, S907104参照）、オートボタンの機能が有効であるときに、プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）を行うと、オートボタン機能を無効に設定することができる（ステップS907101, S907110, S907111参照）。このような構成により、デモ画面表示中である期間に限らず、飾り図柄の可変表示が行われている期間や大当り遊技中である期間にも、オートボタン機能の設定を容易に変更することができる。即ち、遊技を一旦中断することなく、オートボタン機能の設定を容易に変更することができ、中断により興趣が低下することを防止することができる。

#### 【0615】

但し、本実施形態では、例外的にオートボタン機能の設定変更を受け付けられない期間が設けられている。例えば、オートボタンの機能が無効であるときには、ボタン予告演出における有効期間中に、予告表示を表示させるために長押し操作が行われることがあるが、この長押し操作に応じてオートボタンの機能の設定を変更すると、遊技者が意図しない設定変更が行われることになる。そこで、本実施形態では、ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、操作有効期間中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成されている（ステップS907102参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

#### 【0616】

なお、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中や、決めボタン演出（有効期間中にプッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）を検出したことに基づいて当否報知として大当りか否かを示す当否表示を表示する演出）における有効期間中には、押圧操作（単発操作）を検出したことに基づいて所定の制御が行われるため、遊技者は長押し操作を行う必要はない。しかし、単発操作を行うつもりが結果として長押し操作になってしまうことも想定されるため、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、特別操作有効期間中フラグがセットされているとき）や、決めボタン演出における操作の有効期間中（決めボタン演出における操作の有効期間中であることを示す決めボタン演出操作有効期間中フラグがセットされているとき）にも、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成してもよい。同様に、表示中の設定メニューから背景画像の設定やオートボタンの設定を変更するためにプッシュボタン9031Bの単発操作が行われることがあるが、単発操作を行うつもりが結果として長押し操作になってしまうことも想定されるため、設定メニューの表示中（即ち、設定メニュー表示中フラグがセットされているとき）にも、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成してもよい。

#### 【0617】

また、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であっても、裏ボタン予告演出を実行させるためには、プッシュボタン9031Bの押圧操作を行わなければならないように構成されている。そのため、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中に、裏ボタン予告演出を実行させるための操作が行われることがある。そこで、本実施形態では、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、特別操作有効期間中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの機能を有効から無効に変更しないように構成されている（ステップS907108参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

#### 【0618】

また、本実施形態では、設定メニューから背景画像の設定やオートボタンの設定を変更するためにプッシュボタン9031Bの押圧操作が行われることがある。そこで、本実施形態では、設定メニューの表示中（即ち、設定メニュー表示中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの機能を

有効から無効に変更しないように構成されている（ステップS907109参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

#### 【0619】

また、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であるときにボタン予告演出が開始され、ボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うと、オートボタンの機能が有効から無効に変更されるが（例えば、ステップS907101、S907108～S907111の処理により実現されるが）、オートボタンの機能が有効から無効に変更されるのに加えて該操作の検出結果がボタン予告演出に反映されるように構成してもよい。このような構成により、オートボタンの機能を有効に設定していても、遊技者が操作を行いたいと思えば、直ちに操作を演出に反映させることができる。

10

#### 【0620】

なお、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であるときに開始されたボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うとオートボタンの機能が有効から無効に変更される構成に代えて、例えば、ボタン予告演出の実行中はオートボタンの機能の設定を変更せず、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能が有効から無効に変更されるように構成してもよい。ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能を有効から無効に変更する構成は、例えば、次のような処理を実行することによって実現することができる。演出制御用CPU90120は、ステップS907110においてプッシュボタン9031Bの操作を検出すると、ボタン予告演出の有効期間中でなければステップS907111～S907114の処理を実行し、有効期間中であればオートボタンの機能を有効から無効に変更することを保留していることを示すオートボタン変更保留フラグをセットする処理を実行し、ステップS907111～S907114の処理を実行せずにオートボタン設定処理を終了する。そして、演出制御用CPU90120は、ボタン予告演出の終了時（例えば、予告表示が表示されたタイミングまたは有効期間の終了タイミング）において、オートボタン変更保留フラグがセットされていれば、オートボタンの機能が有効から無効に変更する（即ち、オートボタン有効フラグをリセットするとともに、オートボタン変更保留フラグをリセットする）。なお、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能が有効から無効に変更されるように構成（オートボタン機能の設定変更が一時的に保留される構成）については、プッシュボタン9031Bの連打操作を検出したことに基づいて予告表示が表示されるボタン予告演出Aおよびボタン予告演出Bと、プッシュボタン9031Bの単発操作を検出したことに基づいて予告表示が表示されるボタン予告演出Cと、のうちのいずれか一方のみに適用してもよいし、両方に適用してもよい。

20

30

#### 【0621】

また、ボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うと、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能を有効から無効に変更する構成とする場合には、例えば、オートボタンの機能により所定間隔ごとにプッシュボタン9031Bの操作を検出したとするのに加えて、遊技者により実際にプッシュボタン9031Bが操作されたことを検出して、演出に反映させるようにしてもよい。つまり、オートボタンによる連打操作と、実際に行われた操作とを演出に反映させるようにしてもよい。このような構成は、例えば、オートボタン変更保留フラグがセットされている場合には、オートボタンの機能により所定間隔毎に操作回数カウンタの値（当該値に応じた演出が行われる）を更新することに加えて、プッシュボタン9031Bの操作に応じて操作回数カウンタの値を更新することによって実現される。

40

#### 【0622】

また、例えば、プッシュボタン9031Bが変形可能に構成され、所定の演出に伴い、プッシュボタン9031Bが通常状態とは異なる形状に変形している場合（即ち、プッシュボタン9031Bの変形を伴う演出の実行中である場合）にも、プッシュボタン903

50

1 Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの設定を変更しないようにしてもよい。例えば、プッシュボタン9031Bを変形させることによって操作を強く促している場合には、操作が行われても、設定変更の意思はないという場合が考えられるためである。なお、プッシュボタン9031Bが通常状態とは異なる形状に変形している場合には、例えば、ボタン部が通常状態よりも遊技者側に突出した状態に変形している場合や、通常状態では結合されているボタン部が分裂している場合や、複数のボタン部用パーツが結合されて1つのボタン部が形成されている場合などの他に、回転可能（例えば、鉛直方向の回転軸を中心として回転可能、または水平方向の回転軸を中心として回転可能）なボタン部が回転している場合なども含まれる。

#### 【0623】

10

次に、オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様について説明する。図62は、オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様の具体例を示す説明図である。図62において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。なお、図62(1)のときには、オートボタンの機能が無効に設定されているものとする。

#### 【0624】

図62(1)に示すように、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、遊技者によってプッシュボタン9031Bの長押し操作が行われると、図62(2)に示すように、オートボタンの機能が有効に設定されるとともに、画像表示装置905において「オートボタン有効」などの文字列が表示され、オートボタンの機能が有効に設定された旨の表示が行われる。またこのとき、オートボタン有効効果音をスピーカ908から出力する制御とともに、プッシュボタン9031Bを特別発光態様により発光させる制御が行われる（ステップS907103～S907107参照）。

20

#### 【0625】

また、オートボタンの機能が有効に設定されているときに、遊技者によってプッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が行われると、図62(3)に示すように、オートボタンの機能が無効に設定されるとともに、画像表示装置905において「オートボタン無効」などの文字列が表示され、オートボタンの機能が無効に設定された旨の表示が行われる。またこのとき、オートボタン無効効果音をスピーカ908から出力する制御とともに、プッシュボタン9031Bを通常発光態様により発光させる制御が行われる（ステップS907110～S907114参照）。

30

#### 【0626】

なお、図62の例では、飾り図柄の可変表示中にオートボタン機能の設定を変更しているが、本実施形態では、同様の操作を行うことにより、飾り図柄の可変表示中に限らず、デモ画面表示期間や大当たり遊技期間等においても、オートボタン機能の設定を変更することができる。

#### 【0627】

次に、長押し操作によるオート連打が行われる場合と、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合との差異について説明する。図63は、長押し操作によるオート連打と、オートボタン機能によるオート連打との比較例を示す説明図である。なお、有効期間中の長押し操作によるオート連打はプッシュボタン9031Bの長押し操作が開始されてから所定の開始待機期間の経過後に連打判定がオンになるが、開始待機期間は、ボタン予告演出の種類に応じて異なるものであってもよい。図63の説明において、ボタン予告演出Aの開始待機期間は4秒、ボタン予告演出Aの開始待機期間は2秒であるものとする。なお、図63に示す例では、ボタン予告演出Aの実行が決定されているものとする。

40

#### 【0628】

ボタン予告演出Aについて、有効期間の開始後に、長押し操作によるオート連打が行われる場合には、図63(A)に示したように、プッシュボタン9031Bの長押し操作が開始されてから開始待機期間（4秒）を経過した後に連打判定がオンになる（即ち、長押し操作の4秒経過後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ

50

表示の目盛が減少していく)。

#### 【0629】

これに対して、ボタン予告演出Aについて、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合には、図63(B)に示したように、有効期間の開始後に直ちに連打判定がオンになる(即ち、有効期間の開始直後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ表示の目盛が減少していく)。このような構成により、オートボタン機能が有効であり長押し操作が行われなときと、オートボタン機能が無効であり長押し操作が行われるときとで、演出(例えば、ゲージ表示の目盛の減少)が実行されるタイミングが異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0630】

また、ボタン予告演出Bについて、有効期間の開始後に、長押し操作によるオート連打が行われる場合には、図示は省略したが、プッシュボタン9031Bの長押し操作が開始されてから開始待機期間(2秒)を経過した後に連打判定がオンになり(即ち、長押し操作の2秒経過後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ表示の目盛が減少し)、ボタン予告演出Bについて、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合には、有効期間の開始後に直ちに連打判定がオンになる。つまり、ボタン予告演出A、Bのいずれの場合にも、オートボタン機能が有効であり長押し操作が行われなときと、オートボタン機能が無効であり長押し操作が行われるときとで、演出(例えば、ゲージ表示の目盛の減少)が実行されるタイミングが異なるように構成されている。

#### 【0631】

以上、本発明の実施形態について説明したが、装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置905における画像表示動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

#### 【0632】

例えば、上記実施形態では、ボタン等画像の表示開始タイミング(図47の「当初」)は、スーパーリーチ発展後であったが(図51(A)参照)、ボタン等画像の表示開始タイミングは、スーパーリーチ発展前又はスーパーリーチ発展時であってもよい。また、上記実施形態では、ボタン等画像の変化タイミング(図47の「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」)は、スーパーリーチ発展後であったが(図51(A)参照)、ボタン等画像の変化タイミングは、スーパーリーチ発展前又はスーパーリーチ発展時であってもよい。

#### 【0633】

また、擬似連変動ありのスーパーリーチの変動パターン(「PA4'-2」、「PA4'-3」、「PA5'-2」、「PA5'-3」、「PB4'-2」、「PB4'-3」、「PB5'-2」、「PB5'-3」)のうちの全部又は一部の変動パターンにおいては、スーパーリーチとなった後に仮停止表示や再可変表示が行われるようにしてもよい。

#### 【0634】

また、擬似連変動における複数の可変表示(又は再可変表示)にわたってボタン発展演出を実行(ボタン等画像の表示)してもよい。一例として、変動パターン「PB4'-2」が、可変表示開始→リーチ→1回目の仮停止表示及び再可変表示→スーパーリーチβに発展→最終停止表示というように進行するものである場合、当該変動パターン「PB4'-2」におけるボタン等画像の表示及び変化タイミング(図47の「当初」、「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」)は、例えば、リーチ前を「当初」とし、リーチ～1回目の仮停止表示の間を「タイミング1」とし、1回目の仮停止表示後～再可変表示の間を「タイミング2」とし、再可変表示後を「タイミング3」としてもよい。従って、変動パターン「PB4'-2」においてボタン発展演出パターン「BH3a-1」が決定された場合には、可変表示開始→小ボタン(白)を表示(「当初」)→リーチ→大ボタン(白)に変化(タイミング1)→1回目の仮停止表示→変化無(タイミング2)→再可変表示→大ボタン(赤)に変化(タイミング3)→最終停止表示というように進行する。他の例として、変動パターン「PB5'-3」が、可変表示開始→リーチ→1回目の

仮停止表示及び再可変表示→スーパーリーチβに発展→2回目の仮停止表示及び再可変表示→最終停止表示というように進行するものである場合、当該変動パターン「PB5'ー3」におけるボタン等画像の表示及び変化タイミングは、例えば、リーチ～1回目の仮停止表示の間を「当初」とし、1回目の仮停止表示後～再可変表示の間を「タイミング1」とし、スーパーリーチβに発展後～2回目の仮停止表示の間を「タイミング2」とし、2回目の再可変表示後を「タイミング3」としてもよい。従って、変動パターン「PB5'ー3」においてボタン発展演出パターン「BH3aー1」が決定された場合には、可変表示開始→リーチ→小ボタン（白）を表示（「当初」）→1回目の仮停止表示→大ボタン（白）に変化（タイミング1）→再可変表示→スーパーリーチβに発展→変化無（タイミング2）→2回目の仮停止表示→再可変表示→大ボタン（赤）に変化（タイミング3）→最終停止表示というように進行する。

10

**【0635】**

また、上記実施形態では、ある可変表示の可変表示開始が行われるときに当該可変表示の変動パターンに基づいてボタン発展演出の実行有無を決定しているが（図46、図48、図49（A）参照）、他のタイミングにおいてボタン発展演出の実行有無を決定してもよい。例えば、始動入賞があったときに変動カテゴリ等に基づいてボタン発展演出の実行有無を決定してもよい。なお、他のタイミング（例えば、始動入賞時等）において、ボタン発展演出の実行有無に加えてボタン発展演出の演出態様（ボタン発展演出パターン等）やボタン等作用演出の演出態様を決定してもよい。

20

**【0636】**

始動入賞があったときにボタン発展演出の実行有無やボタン発展演出の演出態様（ボタン発展演出パターン等）やボタン等作用演出の演出態様を決定する場合、当該始動入賞に係る可変表示前はボタン発展演出を開始せずに当該始動入賞に係る可変表示中にボタン発展演出を開始してもよいし、当該始動入賞に係る可変表示前にボタン発展演出を開始してもよい。

**【0637】**

なお、当該始動入賞に係る可変表示前にボタン発展演出を開始する場合（所謂、先読みによりボタン発展演出を実行する場合）、始動入賞時に直ちにボタン発展演出を開始（ボタン等画像を表示）してもよいし、当該始動入賞以前の入賞に対応する可変表示の開始時（保留表示のシフト時）にボタン発展演出を開始してもよいし、当該始動入賞以前の入賞に対応する可変表示中（リーチ前であってもよいし、リーチ後であってもよい）にボタン発展演出を開始してもよい。なお、先読み期間中のボタン発展演出の開始時（ボタン等表示の表示開始時）から当該始動入賞に係る可変表示の所定タイミング（例えば、図51のT13）迄の期間が、ボタン等表示期間である。

30

**【0638】**

また、上記実施形態では、ボタン等作用演出（弱作用演出、中作用演出、強作用演出）は、何の前触れもなく突然実行される（例えば、図55（H）に示すように画像JS901が突然表示され、図57（H）に示すように画像TS901が突然表示され、図60（B）に示すように画像KS901が突然表示される等）が、例えば、大当たり期待度が高いことや大当たり遊技状態に制御されることなどを予告する予告演出（例えば、可動役物9017を画像表示装置905の表示領域の中央部の位置迄落下させる役物落下演出、画像をカットインさせるカットイン演出、数字をカウントダウンさせる表示するカウントダウン演出等）が実行されることによりボタン等作用演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、少なくとも、予告演出が実行されることによりボタン等作用演出が実行される場合と予告演出が実行されることなくボタン等作用演出が実行される場合とがあればよい（予告演出が実行されたがボタン等作用演出が実行されない場合についてはあってもよいしなくてもよい）。なお、予告演出が実行されることによりボタン等作用演出が実行される場合と、予告演出が実行されることなくボタン等作用演出が実行される場合とで、ボタン等画像が変化するか割合や、いずれのボタン等画像に変化するかの割合を異ならせもよい。

40

50

## 【0639】

また、上記実施形態では、ボタン等表示の種類（「小ボタン（白）」、「大ボタン（白）」、「大ボタン（赤）」、「スティック」）に応じて大当たり期待度が異なるが（図49（B）参照）、ボタン等表示の種類に応じて16R確変大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、例えば、大当たり種別（図29参照）に応じてボタン発展演出カテゴリの決定割合を異ならせてもよい。また、大当たり種別として確変大当たりに加えて通常大当たりを設ける場合には、ボタン等表示の種類に応じて確変大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

## 【0640】

（A1）以上、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機901は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図47、図54～図60に示した小ボタン（白）D901、大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904、小ボタン（白）D901U、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティックD904U等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（S90529）、可変表示中演出処理（S90172）等）と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば、小ボタン（白）D901等）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり（図29参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第2特定表示（例えば、第1特定表示を小ボタン（白）D901とする場合には第2特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（白）D902とする場合には第2特定表示は大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（赤）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、前記第1特定表示を表示した後、前記特定表示に作用する作用演出（例えば、図49（C）に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより前記第2特定表示を表示可能（例えば、図56（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後、図56（D）や図56（E）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図56（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示可能や、図56（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示した後、図57（H）や図57（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図57（I）に示すようにスティックD904を表示可能等）である。

## 【0641】

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、作用演出によって特定表示が変化することで演出が分かり易く、演出効果が向上する。

## 【0642】

（A2）上記（A1）の遊技機は、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に前記作用演出が実行されることにより当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図56（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示した後、図57（H）や図57（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図57（I）に示すように大ボタン（白）D902をスティックD904に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図51～図60に示したT11～T13等）において、前記第2特定表示（例えば、図57（J）や図57（K）に示すようにスティックD904やスティックD904U等）を用いた動作演出（例えば、図57（K）に示すように操作を促して図57（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行される。

## 【0643】

上記構成によれば、有効期間前の期待感を高めることができる。

【0644】

(A3) 上記(A1)又は(A2)の遊技機において、前記作用演出は、複数種類(例えば、図49(C)等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる(例えば、図49(C)に示すように、変化無の場合と変化有(弱変化、中変化又は強変化)の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる)。

【0645】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

10

【0646】

(A4) 上記(A1)から(A3)のいずれかの遊技機において、前記作用演出は、複数種類(例えば、図49(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図47、図54～図60に示した大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、図49(C)に示すように、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(白)D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(赤)D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)。

20

【0647】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0648】

(A5) 上記(A1)から(A4)のいずれかの遊技機において、前記検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図59に示したように変化後の大ボタン(白)D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図55に示したように変化後の大ボタン(赤)D903に対応したプッシュボタン31Bにより検出される動作演出を実行し、図57や図60に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する)。

30

【0649】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

40

【0650】

(A6) 上記(A1)から(A5)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図51～図60に示したT4～T11等)において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する(例えば、図51～図60に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン(白)D901、規制線K90を重畳させた大ボタン(白)D902、規制線K90を重畳させた大ボタン(赤)D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する)。

【0651】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

50

## 【0652】

(A7) 上記(A1)から(A6)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示(例えば、擬似連変動として複数の(再)可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等)し、変更可能である。

## 【0653】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

## 【0654】

(A8) 上記(A1)から(A7)のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御されることを予告する予告演出(例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等)を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記作用演出が実行される。

10

## 【0655】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

## 【0656】

(A9) 上記(A1)から(A8)のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第1状態(例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等)または第2状態(例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等)に設定可能な設定手段(例えば、図61に示したオートボタン設定処理等)と、演出実行条件が成立したときに特定演出(例えば、ボタン予告演出A~Cや、決めボタン演出において、プッシュボタン9031Bの操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表示や当否表示の表示を行うことなど)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図44に示した可変表示中演出処理等)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり(例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン9031Bの操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる)、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能(例えば、図61のステップS907103~S907104の処理を実行する部分等)である。

20

30

## 【0657】

上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

## 【0658】

(B1) 本発明の実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図47、図54~図60に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D901等)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり(図29参照)となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D901とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(白)D902とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(赤)D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等)を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図51~図6

40

50

0に示したT4～T11等)において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば、図54(C)に示すように小ボタン(白)D901を表示した後に当該小ボタン(白)D901を図55(G)に示すように大ボタン(白)D902に変化させ、更に、大ボタン(白)D902を図55(I)に示すように大ボタン(赤)D903に変化させ)、前記検出手段による検出の有効期間(例えば、図51～図60に示したT11～T13等)において、変化後の前記第2特定表示(例えば、図55(J)や図55(K)に示すように大ボタン(赤)D903や大ボタン(赤)D903U等)を用いた動作演出(例えば、図55(K)に示すように操作を促して図55(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される。

#### 【0659】

10

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、非有効期間中に特定表示を変化させるので変化を見せることができ、演出効果が向上する。

#### 【0660】

(B2)上記(B1)の遊技機において、前記第1特定表示は、前記特定表示に作用する作用演出(例えば、図49(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出)が実行されることにより前記第2特定表示に変化(例えば、図56(C)に示した小ボタン(白)D901は、図56(D)や図56(E)に示すように小ボタン(白)D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図56(E)に示すように大ボタン(白)D902に変化、図57(G)に示した大ボタン(白)D902は、図57(H)や図57(I)に示すように大ボタン(白)D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図57(I)に示すようにスティックD904に変化、図60(A)に示した小ボタン(白)D901は、図60(B)や図60(C)に示すように小ボタン(白)D901に作用する画像KS901や画像KS902や画像KS903を表示する強作用演出が実行されることにより図60(C)に示すようにスティックD904に変化等)する。

20

#### 【0661】

上記構成によれば、作用演出によって演出効果が向上する。

#### 【0662】

(B3)上記(B1)又は(B2)の遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図49(C)等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる(例えば、図49(C)に示すように、変化無の場合と変化有(弱変化、中変化又は強変化)の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる)。

30

#### 【0663】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

#### 【0664】

(B4)上記(B1)から(B3)のいずれかの遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図49(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図47、図54～図60に示した大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、図49(C)に示すように、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタ

40

50

ン（白）D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン（白）D901が大ボタン（赤）D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン（白）D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる）。

#### 【0665】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

#### 【0666】

（B5）上記（B1）から（B4）のいずれかの遊技機において、前記検出手段は、複数種類（例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等）あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する（例えば、図59に示したように変化後の大ボタン（白）D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図55に示したように変化後の大ボタン（赤）D903に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図57や図60に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する）。

10

#### 【0667】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

#### 【0668】

（B6）上記（B1）から（B5）のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、図51～図60に示したT4～T11等）において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する（例えば、図51～図60に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン（白）D901、規制線K90を重畳させた大ボタン（白）D902、規制線K90を重畳させた大ボタン（赤）D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する）。

20

#### 【0669】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

#### 【0670】

（B7）上記（B1）から（B6）のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示（例えば、擬似連変動として複数の（再）可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等）し、変更可能である。

30

#### 【0671】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

#### 【0672】

（B8）上記（B1）から（B7）のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御されることを予告する予告演出（例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等）を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記特定表示に作用する作用演出が実行され、前記作用演出が実行されることにより前記第2特定表示に変化する。

40

#### 【0673】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

#### 【0674】

（B9）上記（B1）から（B8）のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第1状態（例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等）または第2状態（例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等）に設定可能な設定手段（例えば、図61に示したオートボタン設定処理等）と、演出実行条件が成立したときに特定演出（例えば、ボタン予告演出A～Cや、決めボタン演出において、プッシュボタン9031Bの操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表

50

示や当否表示の表示を行うことなど）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、図44に示した可変表示中演出処理等）と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり（例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン9031Bの操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる）、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能（例えば、図61のステップS907103～S907104の処理を実行する部分等）である。

10

**【0675】**

上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

**【0676】**

なお、上記（A1）から（A9）及び上記（B1）から（B9）において、「検出手段」は、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031Aに限定されるものではなく、筐体に設けられたオブジェ（構造物）を利用した操作（例えば、オブジェの全体又は一部を、奥方向又は下方向に押す操作、手前方向又は上方向に引く操作、回転又はスライドさせる動作等）を検出するセンサ等であってもよい。また、ガラス面等への遊技者の身体（手等）の接触を検出するセンサ等であってもよいし、遊技機に接触しない遊技者の身体（手、顔等）の動作を検出するセンサ等であってもよい。つまり、「検出手段」は、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラなどであってもよい。なお、「検出手段」が、例えばガラス面へのタッチを検出可能なタッチセンサである場合には、「特定表示」は、ガラス面へのタッチを想起させる画像（例えば、掌を模した画像等）であってもよい。

20

**【0677】**

また、上記以外にも、発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。例えば、上記説明では、ボタン発展演出を実行すると決定した場合には、ボタン発展演出パターンを決定する前にボタン発展演出カテゴリを決定しているが（図48参照）、直接、ボタン発展演出パターンを決定してもよい。即ち、ボタン発展演出カテゴリなる概念を用いなくてもよい。

**【0678】**

30

また、図47に示したボタン発展演出パターンは、「当初」が「第1態様（小ボタン（白））」であるボタン発展演出パターンであるが、「当初」が「第2態様（大ボタン（白））」や「第3態様（大ボタン（赤））」や「第4態様（スティック）」であるボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。

**【0679】**

また、上記実施形態では、ボタン等画像の表示開始のタイミングは一定（T4）であるが、ボタン等画像の表示開始のタイミングには複数のタイミングがあってもよい。ボタン等画像の種類毎に複数のタイミングがあってもよい。

**【0680】**

表示開始タイミングに応じて、後にボタン等画像が変化（成長）するか否かの割合や、どこまで変化するかを割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、後にボタン等画像が変化する割合が高く、また、スティック迄変化する割合が高くなるようにしてもよい。また、非有効期間から有効期間になるタイミングが複数種類ある態様（後述）において、表示開始タイミングに応じて、非有効期間から有効期間になるタイミングの割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、非有効期間から有効期間になるタイミングが所定タイミングよりも遅くなる割合を高くしてもよい。また、非有効期間から有効期間にならない態様がある場合（後述）において、表示開始タイミングに応じて、有効期間になるか否かの割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、有効期間になる割合を高くしてもよい。また、除去成功演出（後述）を実行する態様において、

40

50

表示開始タイミングに応じて、除去成功演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、除去成功演出の実行割合を高くしてもよい。

#### 【0681】

また、図47に示したボタン発展演出パターンは、3つの変化タイミング（タイミング1、タイミング2、タイミング3）のうち最大2つの変化タイミングにおいてボタン等画像を変化させるものであるが、全部（3つ）の変化タイミングにおいてボタン等画像を変化させるものであってもよい。即ち、タイミング1で弱変化（第1→第2）、タイミング2で弱変化（第2→第3）、タイミング3で弱変化（第3→第4）するボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。また、変化タイミングは、3回でなくてもよく、1回、2回、4回以上であってもよい。

10

#### 【0682】

また、大当りの確定を報知するボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。一例として、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの虹色のボタン画像（「大ボタン（虹）」）や、スティックコントローラ9031Aを模した虹色のスティックコントローラ画像（「スティック（虹）」）を「第5態様」とし、「最終」が「第5態様」となるボタン発展演出パターン（「大当り確定のボタン発展演出パターン」と称する場合もある）を設けるとともに、スーパーリーチ（大当り）の変動パターン（「PB4'-X」「PB5'-X」）では大当り確定のボタン発展演出パターンが決定される場合があるが、スーパーリーチ（ハズレ）の変動パターン（「PA4'-X」「PA5'-X」）では大当り確定のボタン発展演出パターンが決定されないようにしてもよい。

20

#### 【0683】

また、操作手段（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等）は、少なくとも一部分（又は周辺）を発光可能なものとし、ボタン等画像に応じて、操作手段を変化させてもよい。例えば、いずれのボタン等画像も表示されていないときには、プッシュボタン9031Bの発光部もスティックコントローラ9031Aの発光部も消灯させ、小ボタン（白）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの発光部を白色にて点灯させ、大ボタン（白）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの発光部を白色にて点滅（又は赤色にて点灯）させ、大ボタン（赤）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの発光部を赤色にて点灯（又は赤色にて点滅）させ、スティックが表示されているときにはスティックコントローラ9031Aの発光部を白色にて点灯（又は白色にて点滅）させるようにしてもよい。なお、操作手段の発光部を点滅させるときには、ボタン等画像も点滅させるようにしてもよい。

30

#### 【0684】

また、図47等にボタン等画像は2つの操作手段のうちの一方の操作手段に対応している（一方の操作手段を有効としている）。具体的には、小ボタン（白）、大ボタン（白）、大ボタン（赤）はプッシュボタン9031Bに対応し、スティックはスティックコントローラ9031Aに対応している。これに代えて、2つの操作手段の両方に対応するボタン等画像を表示してもよい。一例として、小ボタン（白）、大ボタン（白）、大ボタン（赤）、スティックのいずれの場合においても、プッシュボタン9031Bもスティックコントローラ9031Aも有効としてもよい。途中で操作手段が変わるような演出であるため、両方とも有効にすることで、操作したのに結果（勝敗等）が表示されないという事態を防止することができる。また、他の例として、プッシュボタン9031Bにもスティックコントローラ9031Aも対応するロゴマーク（例えば、パチンコ遊技機901の演出に用いられているコンテンツに係るロゴマーク、パチンコ遊技機901のブランド名に係るロゴマーク等）を表示してもよい。つまり、有効期間に上記ロゴマークが表示されている場合、プッシュボタン9031Bの操作が行われてもスティックコントローラ9031Aの操作が行われても結果が表示される。

40

#### 【0685】

また、図49（C）によれば、「強作用演出」が実行された場合には、主に「強変化」

50

となることが期待されるが、期待以下の「中変化」や「弱変化」となる場合もある。「強作用演出」の実行により「中変化」や「弱変化」となった場合、期待していた「強変化」に対し、所謂、成り下がりに該当し、遊技者が落胆する可能性もある。従って、「弱変化」や「中変化」であるときには「強作用演出」が決定されないようにしてもよい。これにより、「強作用演出」が実行された場合には「強変化」が確定し、遊技者を落胆させることがなくなる。また、「中作用演出」の実行後にボタン画像等が変化する場合には、主に「中変化」となることが期待されるが、期待以下の「弱変化」となる場合もある。従って、「弱変化」であるときには「中作用演出」が決定されないようにしてもよい。これにより、「中作用演出」が実行後にボタン画像等が変化する場合には「中変化」以上が確定し、遊技者を落胆させることがなくなる。なお、「変化無」であるときには「強作用演出」が決定されないが、「変化無」であるときには「強作用演出」に加えて「中作用演出」も決定されないようにしてもよい。

10

**【0686】**

また、ボタン等画像の変化を变化の程度（段階数）がどのくらいに区分（1段階変化させる「弱作用演出」、2段階変化させる「中作用演出」、3段階変化させる「強作用演出」等）して制御（管理）しているが、ボタン等画像の変化を何に変化するかに区分（例えば、第1態様から第2態様に变化させる第2作用演出、第1態様や第2態様から第3態様に变化させる第3作用演出、第1態様や第2態様や第3態様から第4態様に变化させる第4作用演出等）して制御するようにしてもよい。

**【0687】**

20

また、上記実施形態では、スーパーリーチは、味方キャラと敵キャラが対決する、所謂バトル演出であるが、スーパーリーチはバトル演出に限定されない。例えば、大当たりとなる場合には成功裏にストーリーが完結する（ハズレとなる場合には成功裏にストーリーが完結しない）ストーリー系の演出であってもよい。なお、ストーリー系のスーパーリーチにおいてボタン発展演出が実行される場合には、例えば、有効期間における操作等に応じて（動作演出として）、バトル演出の結果（勝敗等）に代えて、ストーリーの結果（成功裏にストーリーが完結するか否か）が報知されるようになっていけばよい。

**【0688】**

非有効期間から有効期間になるとときには、非有効期間中である旨を報知するための画像（例えば、図54～図60に示した規制線K90等）が除去される演出（以下、「除去演出」と称する。また、後述の「除去失敗演出」と区別して「除去成功演出」と称する場合がある）を実行してもよい。例えば、図59（C）から図59（D）の間に、大ボタン（白）D902に重畳している規制線K90が除去される演出（例えば、キャラクタ（警官等）が規制線K90を回収する演出、掃除機に規制線K90を吸い取る演出、炎で規制線K90を焼き払う演出、大ボタン（白）D902自体が震動等して規制線K90が外れる演出等）が行われるようにしてもよい。

30

**【0689】**

また、除去失敗演出（除去成功演出と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であっても非有効期間中である旨を報知するための画像が除去されない演出）を実行してもよい。除去失敗演出が実行された場合には有効期間とならずにスーパーリーチを終了させるようにしてもよい。つまり、例えば、図59において除去成功演出が実行される場合には、図59（C）→除去成功演出→図59（D）→図59（E）→図59（F）→図59（G）と遷移し、一方、図59において除去失敗演出が実行される場合には、図59（C）→除去失敗演出→図59（F）→図59（G）と遷移するようにしてもよい。

40

**【0690】**

また、非有効期間から有効期間になるタイミングは複数種類があり、非有効期間から有効期間になるのが遅い場合には早い場合よりも、非有効期間が長いことなどにより、ボタン等画像が十分に变化（成長）するようにしてもよい。また、除去失敗演出が1回も実行されずに除去成功演出が実行される場合の他に、除去失敗演出が1回以上実行された後に除去成功演出が実行される場合や、除去失敗演出が1回以上実行された後に除去成功演出

50

が実行されない場合があってもよい。これにより、遊技者は、ボタン等画像が十分に成長していないときには有効期間の到来としては時期尚早であるとして除去成功演出が実行されないこと（例えば、規制線K90を除去しようとする演出が開始された場合には最終的には規制線K90が除去されないこと、即ち除去成功演出ではなく除去失敗演出が実行されていること）を望むが、ボタン等画像が十分に成長しているときには有効期間を到来させるものとして除去成功演出が実行されること（例えば規制線K90を除去しようとする演出が開始された場合には最終的には規制線K90が除去されること、即ち除去失敗演出ではなく除去成功演出が実行されていること）を望むようになる。つまり、状況に応じた演出が実行されるかに注目させることができる。

#### 【0691】

なお、非有効期間中である旨を報知するための画像は、規制線の画像でなく他の画像であってもよい。例えば、ボタン等画像に架けられた鎖と鍵の画像であってもよいし、ボタン等画像を収納する半透明のケースの画像であってもよいし、凍結したようなボタン等画像に見せる氷であってもよい。

#### 【0692】

非有効期間中である旨を報知するための画像の種類に応じて、後にボタン等画像が変化（成長）するか否かの割合や、どこまで変化するかを割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、後にボタン等画像が変化する割合が高く、また、スティック迄変化する割合が高くなるようにしてもよい。また、非有効期間から有効期間になるタイミングが複数種類ある態様において、非有効期間中である旨を報知するための画像の種類に応じて、非有効期間から有効期間になるタイミングの割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、非有効期間から有効期間になるタイミングが所定タイミングよりも遅くなる割合を高くしてもよい。また、非有効期間から有効期間にならない態様が場合において、非有効期間中である旨を報知するための画像に応じて、有効期間になるか否かの割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、有効期間になる割合を高くしてもよい。また、除去成功演出を実行する態様において、非有効期間中である旨を報知するための画像に応じて、除去成功演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、除去成功演出の実行割合を高くしてもよい。

#### 【0693】

また、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化（成長）させてもよい。例えば、小ボタン（白）のときには「規制線」とし、大ボタン（白）となったときに「鎖と鍵」に変化させ、大ボタン（赤）となったときに「半透明のケース」に変化させ、スティックとなったときに「氷」に変化させるというように、ボタン等画像の変化タイミングと同一のタイミングで非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。また例えば、大ボタン（白）であるときに「規制線」から「鎖と鍵」に変化させ、スティックであるときに「鎖と鍵」から「半透明のケース」に変化させ更に「氷」に変化させるというように、ボタン等画像の変化タイミングと異なるタイミングで非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。

#### 【0694】

非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる態様において、作用演出によって、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出は、ボタン等画像を変化させる作用演出と同一（共通）であってもよい。なお、共通の作用演出を実行した場合に、ボタン等画像も非有効期間中である旨を報知するための画像も共に変化するときと、ボタン等画像も非有効期間中である旨を報知するための画像も共に変化しないときと、何れか一方が変化するときとがあってもよい。また、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出と、ボタン等画像を変化させる作用演出とは異なるものであってもよい。即ち、ボタン等画像を変化させる作用演出とは別に、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる専用の作用演出を設けるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0695】

また、同一種類の演出によって、非有効期間中である旨を報知するための画像が変化（成長）する場合と、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去される場合とがあってもよい。つまり、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出が実行されることにより、上述した除去演出が実行された場合と同じように、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去される場合があってもよい。即ち、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）が実行された場合には、ボタン等画像については変化するときと変化しないときとがあり、非有効期間中である旨を報知するための画像については変化するときと除去されるときと何も起こらないときとがあってもよい。なお、変化後に除去されてもよい（例えば、「半透明のケース」から「氷」に変化した後に変化後の「氷」が除去される等）。なお、非有効期間中である旨を報知するための画像について、除去されるか除去されないかの2通りを説明したが、除去には段階があり、段々と除去されるようにしてもよい。つまり、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）又は除去演出が実行された場合に「氷」が少し割れ、再度、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）又は除去演出が実行された場合に「氷」が完全に割れ除去されるようにしてもよい。なお、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去の途中である場合、変化しないようにしてもよいし、変化可能で変化後において元の状態に戻るようにしてもよいし、変化可能で変化後において上記途中の状態が維持されるようにしてもよい。例えば、「半透明のケース」が少し割れている場合、「氷」に変化しないようにしてもよいし、割れていない「氷」に変化してもよいし、少し割れている「氷」に変化してもよい。

10

20

## 【0696】

また、上記実施形態では、第1特図ゲームの保留データ（第1保留情報）と第2特図ゲームの保留データ（第2保留情報）とを区別せずに入賞順に消化しているが（図40参照）、第2保留情報を優先して消化してもよい。

## 【0697】

また、上記実施形態では、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や、 $A : B : C = 70\% : 20\% : 10\%$ のような関係となるものにかぎらず、図49（B）や図50（A）にも示したが、 $A : B = 100\% : 0\%$ や、 $A : B : C = 70\% : 30\% : 0\%$ のような関係となるもの（即ち、100%や0%の割り振りが存在するもの）も含む概念である。

30

## 【0698】

また、上記実施形態では、ラウンド数は、8ラウンド、16ラウンドの2種類としているが、ラウンド数は3種類以上であってもよい。例えば、4R確変大当たり、8R確変大当たり、16R確変大当たりの3種類であってもよい。また、上記実施形態では、大当たり種別として確変大当たりのみを設ける遊技機を示したが、上述したように、大当たり種別として非確変大当たり（通常大当たり）を含む遊技機であってもよい。

## 【0699】

また、上記実施形態では、「0」～「8」を示す数字や「-」を示す記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、当該可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該1種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

40

50

## 【0700】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍に、又は、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基いて大当り遊技状態に制御するようにしてもよい。

## 【0701】

また、上記実施形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板9012に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板9012に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ90100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板9012側では2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ90100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板9012の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

## 【0702】

また、上記実施形態では、主基板9011に乱数値の判定用テーブル（表示結果決定テーブル、大当り種別決定テーブル、及び変動カテゴリ決定テーブル）を記憶させておき、始動入賞時に主基板9011において抽出された乱数値（MR1'～MR3'）に基づき、主基板9011が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理（大当りとなるか否かの判定、及び変動カテゴリの判定、並びに大当りである場合は大当りの種別の判定）を実行し、演出制御基板9012は、主基板9011において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板9012に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、主基板9011から乱数値そのものを演出制御基板9012に送信（例えば、主基板9011から乱数値を特定可能な演出制御コマンドを演出制御基板9012に送信）することにより、演出制御基板9012は、主基板9011において抽出された乱数値そのものを受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板9012において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板9011と演出制御基板9012の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板9012は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板9011において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板9012は、乱数値（MR1'及びMR2'）を受信して大当りとなるか否かの判定及び大当りである場合は大当りの種別の判定を実行するとともに、乱数値（MR3'）に基づき主基板9011で判定された変動カテゴリの判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板9012は、自ら判定した判定結果と主基板9011で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

## 【0703】

また、各乱数の更新タイミングを異なせたり、各乱数の更新範囲を異なせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

## 【0704】

また、例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与する遊技機にも本発明を適用することができる。また、遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

## 【0705】

また、上記説明では、ROM90101には、CPU90103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルなどを構成するデータが記憶されている、と説明したが、上記データは、必ずしもテーブル形式（例えば、構造体、配列なども含む）で記憶されている必要はない。即ち、抽出された乱数値と比較される判定値（決定値）を、ROM90101内に纏めて記憶してもよいが、ROM90101の複数個所に分散（点在）させて記憶してもよい。あるいは、抽出された乱数値を入力した場合に結果（例えば、図28の例では大当り又はハズレ）が出力される数式やプログラムをROM90101に格納してもよい。ROM90121に記憶された判定テーブル等についても同様である。

## 【0706】

また、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、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、RT、AT、ARRT、CZ（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。例えば、本発明を適用したスロット機は、遊技者の動作を検出可能な検出手段（演出用ボタン）と、前記検出手段に対応した特定表示（演出用ボタンを模した演出用ボタン画像）を行う特定表示実行手段と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（演出用ボタン画像（白色））と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い（例えば、ボーナス等になる期待度が高い等）第2特定表示（演出用ボタン画像（赤色））を表示可能であり、前記第1特定表示を表示した後、前記特定表示に作用する作用演出が実行されることにより前記第2特定表示を表示可能なスロット機であってもよい。

## 【0707】

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901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プリ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。

## 【0708】

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。

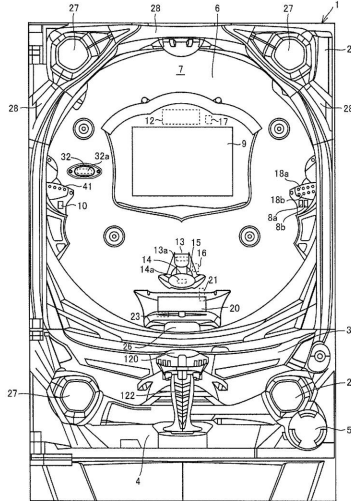
## 【符号の説明】

## 【0709】

|             |                 |    |
|-------------|-----------------|----|
| 1           | パチンコ遊技機         |    |
| 9           | 演出表示装置          |    |
| 100         | 演出制御用マイクロコンピュータ |    |
| 560         | 遊技制御用マイクロコンピュータ |    |
| 901         | パチンコ遊技機         |    |
| 902         | 遊技盤             |    |
| 903         | 遊技機用枠           |    |
| 904A        | 第1特別図柄表示装置      |    |
| 904B        | 第2特別図柄表示装置      |    |
| 905         | 画像表示装置          | 10 |
| 905H        | 始動入賞記憶表示エリア     |    |
| 906A        | 普通入賞球装置         |    |
| 906B        | 普通可変入賞球装置       |    |
| 907         | 特別可変入賞球装置       |    |
| 908         | スピーカ            |    |
| 909         | ランプ             |    |
| 9011        | 主基板             |    |
| 9012        | 演出制御基板          |    |
| 9013        | 音声制御基板          |    |
| 9014        | ランプ制御基板         | 20 |
| 9015        | 中継基板            |    |
| 9016        | 役物制御基板          |    |
| 9017        | 可動役物            |    |
| 9020        | 普通図柄表示器         |    |
| 9021        | ゲートスイッチ         |    |
| 9022A       | 第1始動口スイッチ       |    |
| 9022B       | 第2始動口スイッチ       |    |
| 9023        | カウントスイッチ        |    |
| 9031A       | スティックコントローラ     |    |
| 9031B       | プッシュボタン         | 30 |
| 90100       | 遊技制御用マイクロコンピュータ |    |
| 90101、90121 | ROM             |    |
| 90102、90122 | RAM             |    |
| 90103       | CPU             |    |
| 90104、90124 | 乱数回路            |    |
| 90105、90125 | I/O             |    |
| 90120       | 演出制御用CPU        |    |
| 90123       | 表示制御部           |    |
| 90126       | RTC回路           |    |

【図 1】

【図 1】



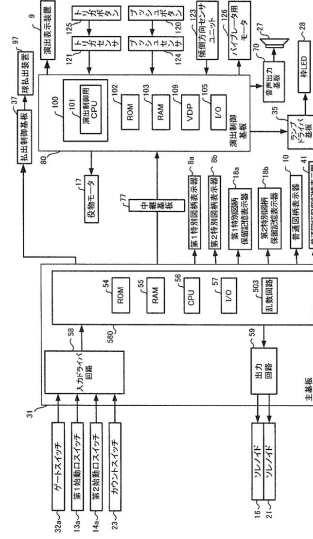
【図 2】

【図 2】

| 当り種別      | 当り後<br>大当り確率      | 当り後ベース<br>高ベース<br>(変動100回まで) | 当り後<br>変動時間<br>時短<br>(変動100回まで) | 解放<br>回数 | ラウンド<br>解放時間 |
|-----------|-------------------|------------------------------|---------------------------------|----------|--------------|
| 通常<br>大当り | 低確率               | 高ベース<br>(変動100回まで)           | 時短<br>(変動100回まで)                | 15回      | 29秒          |
| 確変<br>大当り | 高確率<br>(変動100回まで) | 高ベース<br>(変動100回まで)           | 時短<br>(変動100回まで)                | 15回      | 29秒          |

【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

| 乱数    | 範囲      | 用途          | 加算条件                          |
|-------|---------|-------------|-------------------------------|
| ランダムR | 0~65535 | 大当り判定用      | 10MHzで1加算                     |
| ランダム1 | 0~9     | 大当り種別判定用    | 0.002秒毎に1ずつ加算                 |
| ランダム2 | 1~251   | 変動パターン種別判定用 | 0.002秒毎および到達処理残り時<br>間1に1ずつ加算 |
| ランダム3 | 1~220   | 変動パターン判定用   | 0.002秒毎および到達処理残り時<br>間1に1ずつ加算 |
| ランダム4 | 1~201   | 普通図柄当り判定用   | 0.002秒毎に1ずつ加算                 |
| ランダム5 | 1~201   | ランダム4初期値決定用 | 0.002秒毎および到達処理残り時<br>間1に1ずつ加算 |

【図 5】

【図 5】

| 大当り判定テーブル                          |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 通常時 (非確変)                          | 確変時                               |
| 1020~1080, 13320~13477 (確率: 1/300) | 1000~1091, 13320~13504 (確率: 1/30) |

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

| 大当り種別 | 通常大当り         | 確変大当り         |
|-------|---------------|---------------|
| 大当り図柄 | 3             | 7             |
| ランダム2 | 0, 2, 4, 6, 8 | 1, 3, 5, 7, 9 |

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

| 大当り種別 | 通常大当り         | 確変大当り         |
|-------|---------------|---------------|
| 大当り図柄 | 3             | 7             |
| ランダム2 | 0, 2, 4, 6, 8 | 1, 3, 5, 7, 9 |

【図 6】

【図 6】

| (a) 通常状態ははずれ時判定テーブル |          |             |                 |
|---------------------|----------|-------------|-----------------|
| ランダム2<br>範囲         | 変動パターン種別 | ランダム3<br>範囲 | 変動パターン          |
| 1~139               | 通常       | 1~220       | 通常変動 (7秒)       |
| 140~229             | ノーマルリーチ  | 1~220       | ノーマルリーチ (10秒)   |
|                     |          | 1~70        | 第1スーパーリーチ (50秒) |
|                     |          | 71~130      | 第2スーパーリーチ (60秒) |
| 230~251             | スーパーリーチ  | 131~180     | 第3スーパーリーチ (70秒) |
|                     |          | 181~220     | 第4スーパーリーチ (80秒) |

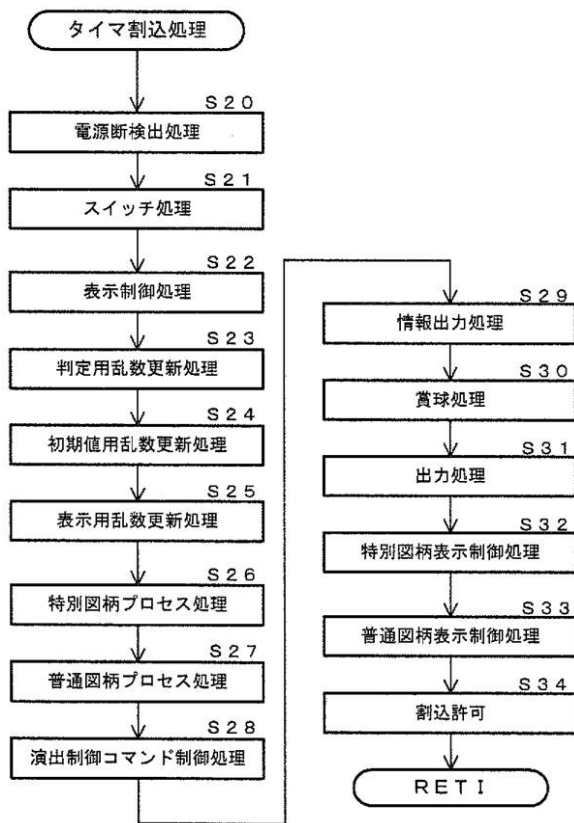
| (b) 時短状態ははずれ時判定テーブル |          |             |                 |
|---------------------|----------|-------------|-----------------|
| ランダム2<br>範囲         | 変動パターン種別 | ランダム3<br>範囲 | 変動パターン          |
| 1~179               | 通常       | 1~220       | 通常変動 (3秒)       |
| 180~229             | ノーマルリーチ  | 1~220       | ノーマルリーチ (10秒)   |
| 230~251             | スーパーリーチ  | 1~70        | 第1スーパーリーチ (50秒) |
|                     |          | 71~130      | 第2スーパーリーチ (60秒) |
|                     |          | 131~180     | 第3スーパーリーチ (70秒) |
|                     |          | 181~220     | 第4スーパーリーチ (80秒) |

| (c) 通常大当り時判定テーブル |          |             |                 |
|------------------|----------|-------------|-----------------|
| ランダム2<br>範囲      | 変動パターン種別 | ランダム3<br>範囲 | 変動パターン          |
| 1~60             | ノーマルリーチ  | 1~220       | ノーマルリーチ (10秒)   |
| 61~251           | スーパーリーチ  | 1~30        | 第1スーパーリーチ (50秒) |
|                  |          | 31~70       | 第2スーパーリーチ (60秒) |
|                  |          | 71~120      | 第3スーパーリーチ (70秒) |
|                  |          | 121~220     | 第4スーパーリーチ (80秒) |

| (d) 確変大当り時判定テーブル |          |             |                 |
|------------------|----------|-------------|-----------------|
| ランダム2<br>範囲      | 変動パターン種別 | ランダム3<br>範囲 | 変動パターン          |
| 1~40             | ノーマルリーチ  | 1~220       | ノーマルリーチ (10秒)   |
| 41~251           | スーパーリーチ  | 1~30        | 第1スーパーリーチ (50秒) |
|                  |          | 31~70       | 第2スーパーリーチ (60秒) |
|                  |          | 71~120      | 第3スーパーリーチ (70秒) |
|                  |          | 121~220     | 第4スーパーリーチ (80秒) |

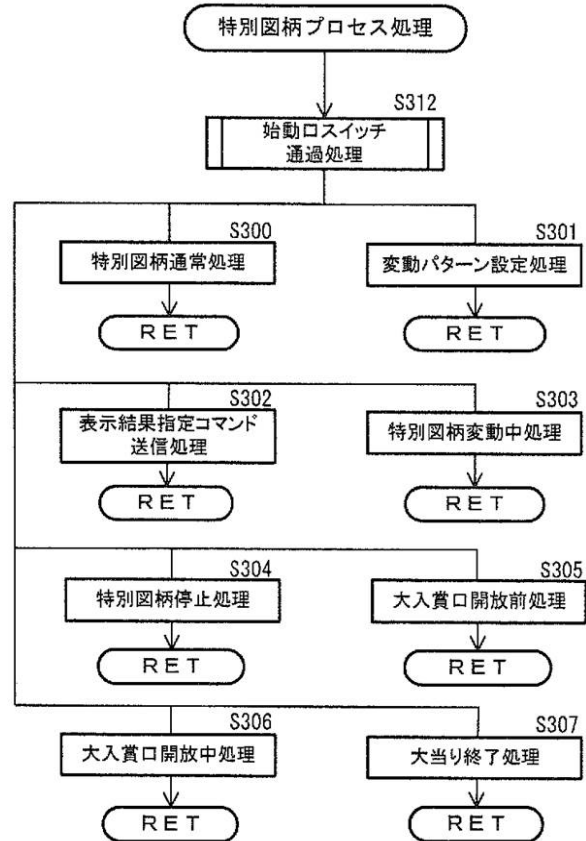
【図 8】

【図8】



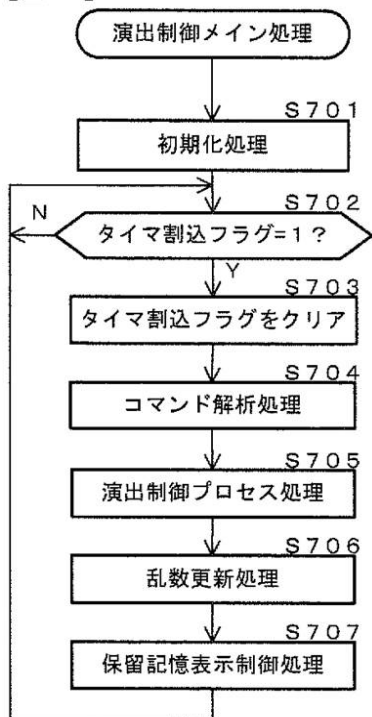
【図 9】

【図9】



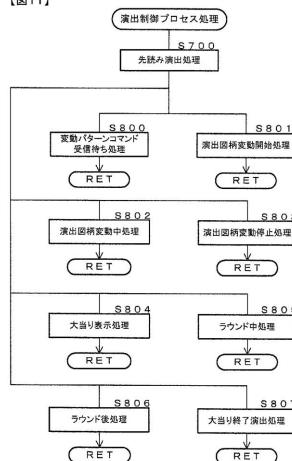
【図 10】

【図10】



【図 11】

【図11】

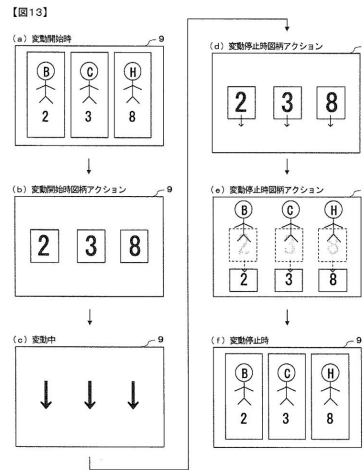


【図 12】

【図12】

| 第1情報<br>(数字) | 第2情報<br>(キャラクタ) |
|--------------|-----------------|
| 1            | キャラクタA          |
| 2            | キャラクタB          |
| 3            | キャラクタC          |
| 4            | キャラクタD          |
| 5            | キャラクタE          |
| 6            | キャラクタF          |
| 7            | キャラクタG          |
| 8            | キャラクタH          |
| 9            | キャラクタI          |

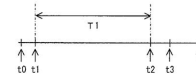
【図 13】



【図 14】

【図14】

非リーチはずれ時図柄表示パターン

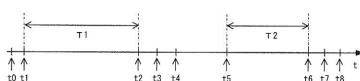


- t0: 変動開始  
t1: 変動開始時図柄アクション (数字+キャラクタから数字のみとなり下方向に動く。)  
T1: 数字のみ変動  
t2: 変動停止時図柄アクション (キャラクタが後方から前方に飛出す。数字が下に移動し、キャラクタを数字より大きく表示する。)  
t3: 変動停止

【図 15】

【図15】

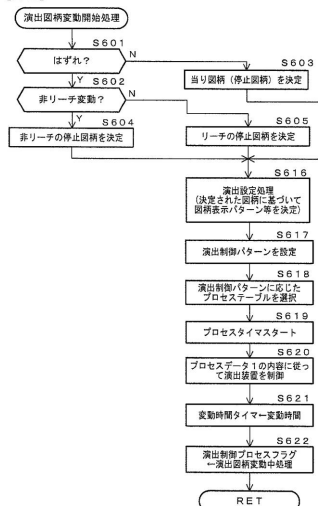
S Pリーチ大当たり時図柄表示パターン



- t0: 変動開始  
t1: 変動開始時図柄アクション (数字+キャラクタから数字のみとなり下方向に動く。)  
T1: 数字のみ変動  
t2: 左図柄変動停止時図柄アクション (数字のみから数字+キャラクタに変化)  
t3: 右図柄変動停止時図柄アクション (数字のみから数字+キャラクタに変化)  
t4: リーチ形成時図柄アクション (キャラクタが大きく動く)  
t5: S Pリーチ発生  
T2: 小図柄アクションパターン  
t6: S Pリーチ終了 (数字のみで図柄揃い)  
t7: 通常背景に戻る  
t8: 変動停止 (数字+キャラクタで決める動作)

【図 16】

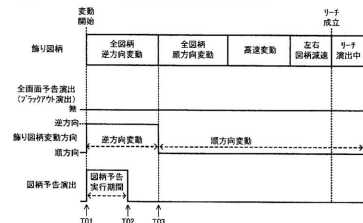
【図16】



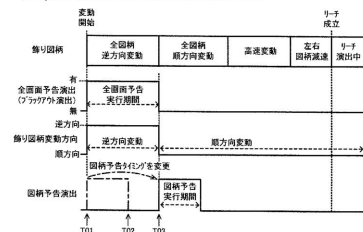
【図 17】

【図17】

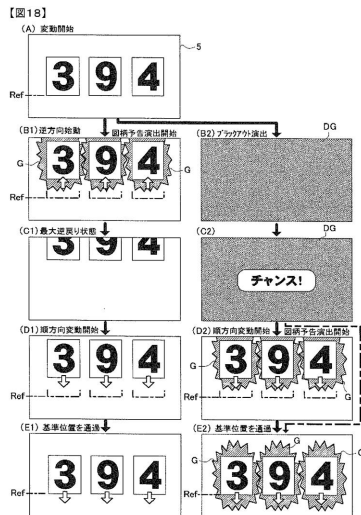
(A) 全図柄予告演出無しで図柄予告演出と連変動とを実行する場合



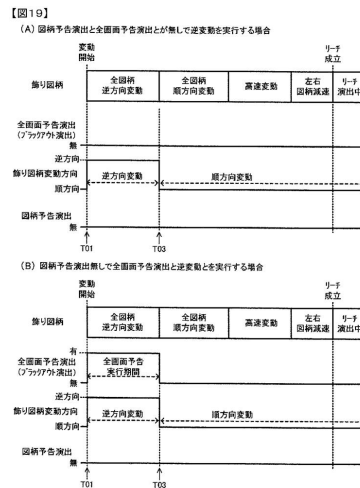
(B) 全図柄予告演出有りで図柄予告演出と連変動とを実行する場合



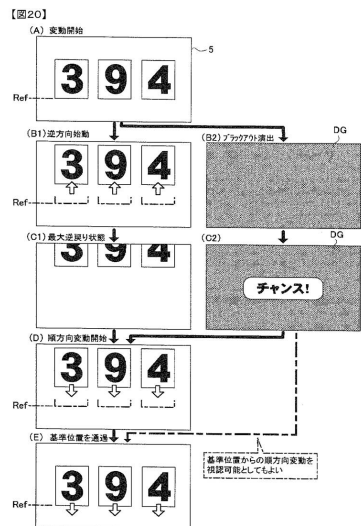
【図 18】



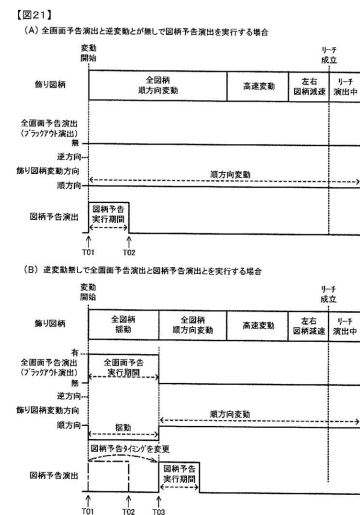
【図 19】



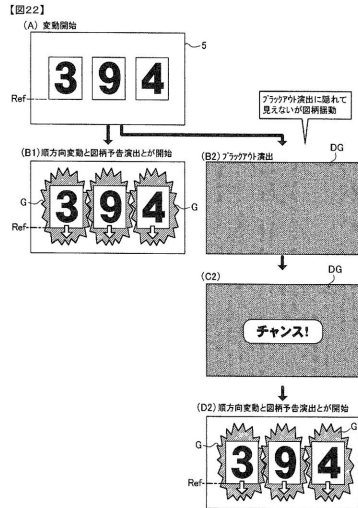
【図 20】



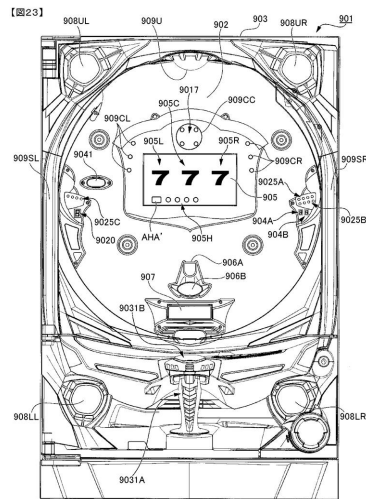
【図 21】



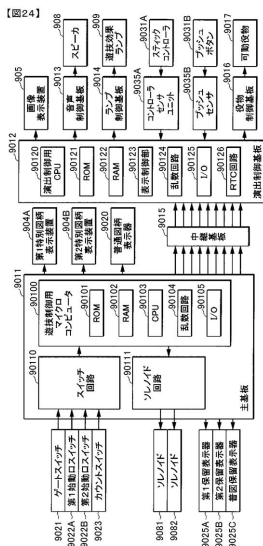
【图 2 2】



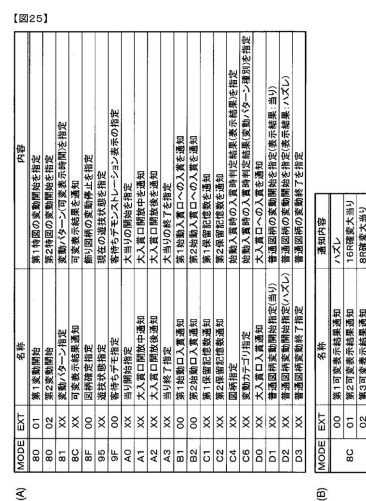
【图 2 3】



【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

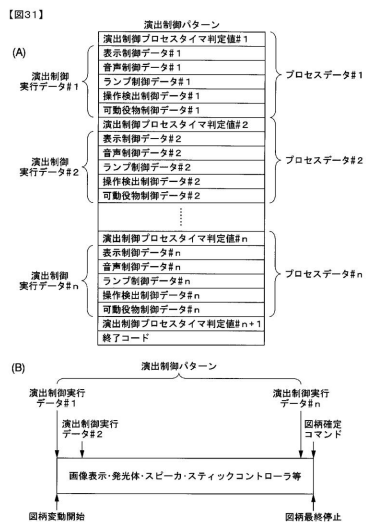
| 変動パターン | 内容                | 特徴量時間 (ms) | 内容                |
|--------|-------------------|------------|-------------------|
| PA1'   | 第1回変動パターンα (ハズレ)  | 9000       | 短縮変動パターンα (ハズレ)   |
| PA2'   | 第2回変動パターンβ (ハズレ)  | 6000       | 第1回変動パターンα (ハズレ)  |
| PA3'   | 第3回変動パターンγ (ハズレ)  | 15000      | 第2回変動パターンβ (ハズレ)  |
| PA4'   | 第4回変動パターンδ (ハズレ)  | 10000      | 第3回変動パターンγ (ハズレ)  |
| PA5'   | 第5回変動パターンε (ハズレ)  | 21000      | 第4回変動パターンδ (ハズレ)  |
| PA6'   | 第6回変動パターンζ (ハズレ)  | 27000      | 第5回変動パターンε (ハズレ)  |
| PA7'   | 第7回変動パターンη (ハズレ)  | 33000      | 第6回変動パターンζ (ハズレ)  |
| PA8'   | 第8回変動パターンθ (ハズレ)  | 21000      | 第7回変動パターンη (ハズレ)  |
| PA9'   | 第9回変動パターンι (ハズレ)  | 27000      | 第8回変動パターンθ (ハズレ)  |
| PA10'  | 第10回変動パターンκ (ハズレ) | 33000      | 第9回変動パターンι (ハズレ)  |
| PA11'  | 第11回変動パターンλ (ハズレ) | 9000       | 第10回変動パターンκ (ハズレ) |
| PA12'  | 第12回変動パターンμ (ハズレ) | 15000      | 第11回変動パターンλ (ハズレ) |
| PA13'  | 第13回変動パターンν (ハズレ) | 21000      | 第12回変動パターンμ (ハズレ) |
| PA14'  | 第14回変動パターンξ (ハズレ) | 27000      | 第13回変動パターンν (ハズレ) |
| PA15'  | 第15回変動パターンο (ハズレ) | 33000      | 第14回変動パターンξ (ハズレ) |
| PA16'  | 第16回変動パターンπ (ハズレ) | 9000       | 第15回変動パターンο (ハズレ) |
| PA17'  | 第17回変動パターンρ (ハズレ) | 15000      | 第16回変動パターンπ (ハズレ) |
| PA18'  | 第18回変動パターンσ (ハズレ) | 21000      | 第17回変動パターンρ (ハズレ) |
| PA19'  | 第19回変動パターンτ (ハズレ) | 27000      | 第18回変動パターンσ (ハズレ) |
| PA20'  | 第20回変動パターンυ (ハズレ) | 33000      | 第19回変動パターンτ (ハズレ) |
| PA21'  | 第21回変動パターンφ (ハズレ) | 9000       | 第20回変動パターンυ (ハズレ) |
| PA22'  | 第22回変動パターンχ (ハズレ) | 15000      | 第21回変動パターンφ (ハズレ) |
| PA23'  | 第23回変動パターンψ (ハズレ) | 21000      | 第22回変動パターンχ (ハズレ) |
| PA24'  | 第24回変動パターンω (ハズレ) | 27000      | 第23回変動パターンψ (ハズレ) |
| PA25'  | 第25回変動パターンδ (ハズレ) | 33000      | 第24回変動パターンω (ハズレ) |
| PA26'  | 第26回変動パターンε (ハズレ) | 9000       | 第25回変動パターンδ (ハズレ) |
| PA27'  | 第27回変動パターンζ (ハズレ) | 15000      | 第26回変動パターンε (ハズレ) |
| PA28'  | 第28回変動パターンη (ハズレ) | 21000      | 第27回変動パターンζ (ハズレ) |
| PA29'  | 第29回変動パターンθ (ハズレ) | 27000      | 第28回変動パターンη (ハズレ) |
| PA30'  | 第30回変動パターンι (ハズレ) | 33000      | 第29回変動パターンθ (ハズレ) |

【図 28】

表示結果決定テーブル(変動特図共通)

| 遊技状態 | 判定値(MR1') | 特図表示結果 |
|------|-----------|--------|
| 低確状態 | 8000~8329 | 大当り    |
|      | 上記数値以外    | ハズレ    |
| 高確状態 | 8000~8818 | 大当り    |
|      | 上記数値以外    | ハズレ    |

【図 31】



【図 29】

【図29】

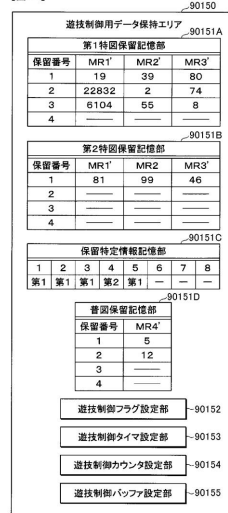
大当り種別決定テーブル

90131

| 変動特図 | 判定値(MR2') | 大当り種別 |
|------|-----------|-------|
| 第1特図 | 0~19      | 16R確変 |
|      | 20~99     | 8R確変  |
| 第2特図 | 0~49      | 16R確変 |
|      | 50~99     | 8R確変  |

【図 30】

【図30】



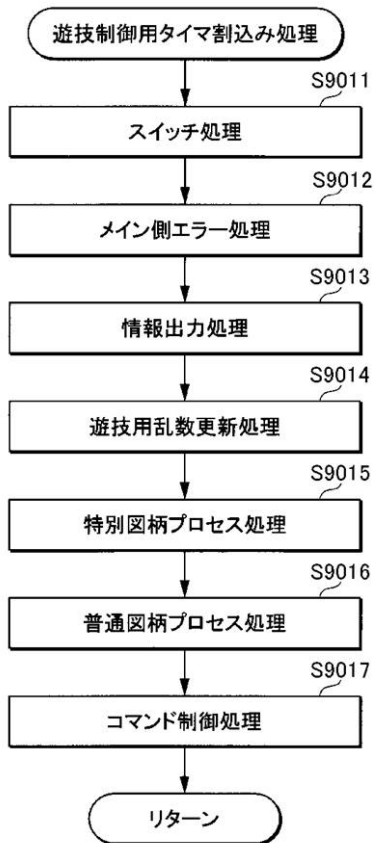
【図 32】

【図32】



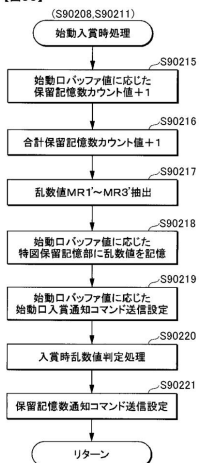
【図 3 3】

【図33】



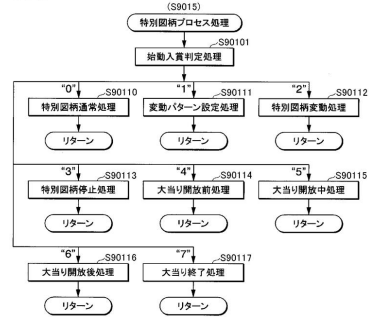
【図 3 6】

【図36】



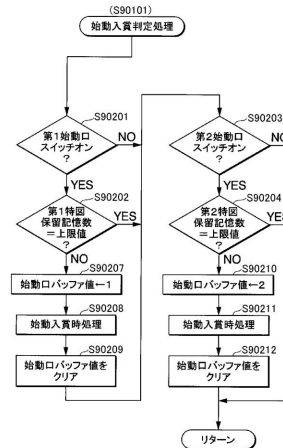
【図 3 4】

【図34】



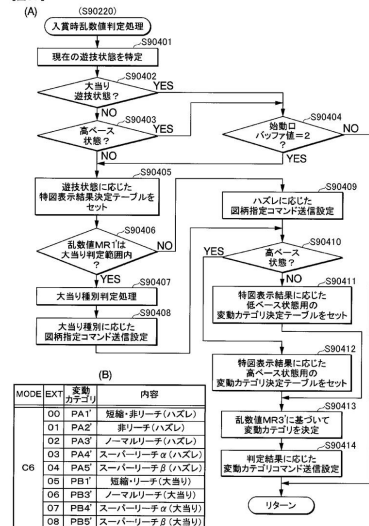
【図 3 5】

【図35】



【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】

(A) 低ベース時

| 特図表示結果 | 保留記憶数  |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
|        | 0, 1   | 2, 3   | 4~     |
| ハズレ    | C-TBL1 | C-TBL2 | C-TBL3 |
| 大当り    | C-TBL4 | C-TBL4 | C-TBL4 |

(B) 高ベース時

| 特図表示結果 | 保留記憶数  |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
|        | 0, 1   | 2, 3   | 4~     |
| ハズレ    | C-TBL1 | C-TBL3 | C-TBL3 |
| 大当り    | C-TBL5 | C-TBL5 | C-TBL5 |

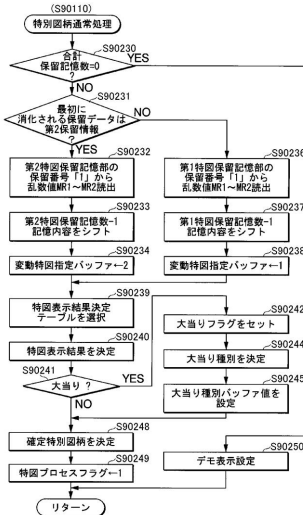
【図 3 9】

【圖39】

| (A) C-TBL1 |                        |           |
|------------|------------------------|-----------|
| 変動カテゴリー    | 内容                     | 判定値 (MR3) |
| PA1'       | 短縮・非リチ (ハズレ)           | —         |
| PA2'       | 非リチ (ハズレ)              | 0 ~ 69    |
| PA3'       | ノーマルリチ (ハズレ)           | 70 ~ 96   |
| PA4'       | スーパリーージ $\alpha$ (ハズレ) | 97 ~ 98   |
| PA5'       | スーパリーージ $\beta$ (ハズレ)  | 99        |
| (B) C-TBL2 |                        |           |
| 変動カテゴリー    | 内容                     | 判定値 (MR3) |
| PA1'       | 短縮・非リチ (ハズレ)           | 0 ~ 3     |
| PA2'       | 非リチ (ハズレ)              | 4 ~ 88    |
| PA3'       | ノーマルリチ (ハズレ)           | 89 ~ 96   |
| PA4'       | スーパリーージ $\alpha$ (ハズレ) | 97 ~ 98   |
| PA5'       | スーパリーージ $\beta$ (ハズレ)  | 99        |
| (C) C-TBL3 |                        |           |
| 変動カテゴリー    | 内容                     | 判定値 (MR3) |
| PA1'       | 短縮・非リチ (ハズレ)           | 0 ~ 63    |
| PA2'       | 非リチ (ハズレ)              | 64 ~ 88   |
| PA3'       | ノーマルリチ (ハズレ)           | 89 ~ 96   |
| PA4'       | スーパリーージ $\alpha$ (ハズレ) | 97 ~ 98   |
| PA5'       | スーパリーージ $\beta$ (ハズレ)  | 99        |
| (D) C-TBL4 |                        |           |
| 変動カテゴリー    | 内容                     | 判定値 (MR3) |
| PB1'       | 短縮・リチ (大当り)            | 0 ~ 1     |
| PB3'       | ノーマルリチ (大当り)           | 2 ~ 19    |
| PB4'       | スーパリーージ $\alpha$ (大当り) | 20 ~ 49   |
| PB5'       | スーパリーージ $\beta$ (大当り)  | 50 ~ 99   |
| (E) C-TBL5 |                        |           |
| 変動カテゴリー    | 内容                     | 判定値 (MR3) |
| PB1'       | 短縮・リチ (大当り)            | 0 ~ 9     |
| PB3'       | ノーマルリチ (大当り)           | 10 ~ 19   |
| PB4'       | スーパリーージ $\alpha$ (大当り) | 20 ~ 49   |
| PB5'       | スーパリーージ $\beta$ (大当り)  | 50 ~ 99   |

【図 40】

【図40】



【図 4 1】

【图41】

(A) 変動/ターン決定テーブル(PA1用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PA1-1  | 0~99         |

1

(B) 変動/ターン決定テーブル(PA2用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PA2-1  | 0~39         |
| PA2-2  | 40~99        |

(C) 変動/ターン決定テーブル(PA3用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PA3-1  | 0~79         |
| PA3-2  | 80~99        |

(D) 変動/ターン決定テーブル(PA4用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PA4-1  | 0~69         |
| PA4-2  | 70~89        |
| PA4-3  | 90~99        |

(E) 変動/ターン決定テーブル(PA5用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PA5-1  | 0~69         |
| PA5-2  | 70~89        |
| PA5-3  | 90~99        |

(F) 変動/ターン決定テーブル(PB1用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PB1-1  | 0~99         |

(G) 変動/ターン決定テーブル(PB3用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PB3-1  | 0~19         |
| PB3-2  | 20~99        |

(H) 変動/ターン決定テーブル(PB4用)

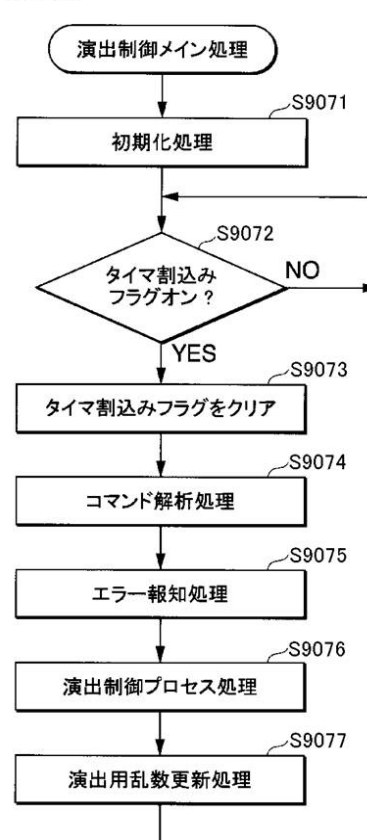
| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PB4-1  | 0~49         |
| PB4-2  | 50~74        |
| PB4-3  | 75~99        |

(I) 変動/ターン決定テーブル(PB5用)

| 変動/ターン | 判定値<br>(MRS) |
|--------|--------------|
| PB5-1  | 0~39         |
| PB5-2  | 40~69        |
| PB5-3  | 70~99        |

【図 4 2】

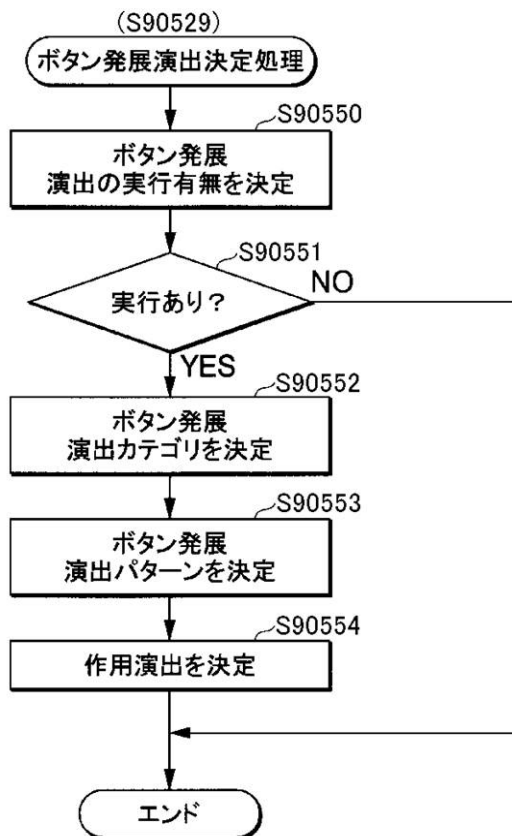
【図42】





【図 48】

【図48】



【図 50】

【図50】

- (A) ボタン発展演出パターン (BH1-X) の決定割合 (%)
- | BH1-1        |     |
|--------------|-----|
| PA4-X, PA5-X |     |
| PB4-X, PB5-X | 100 |
- (B) ボタン発展演出パターン (BH2-X) の決定割合 (%)
- |              | BH2-1 | BH2-2 | BH2-3 |
|--------------|-------|-------|-------|
| PA4-X, PA5-X | 31    | 33    | 31    |
| PB4-X, PB5-X | 3     | 33    | 36    |
- (C) ボタン発展演出パターン (BH3-a-X) の決定割合 (%)
- |              | BH3-a-1 | BH3-a-2 |
|--------------|---------|---------|
| PA4-X, PA5-X | 55      | 45      |
| PB4-X, PB5-X | 45      | 55      |
- (D) ボタン発展演出パターン (BH3-b-X) の決定割合 (%)
- |              | BH3-b-1 | BH3-b-2 | BH3-b-3 |
|--------------|---------|---------|---------|
| PA4-X, PA5-X | 39      | 32      | 29      |
| PB4-X, PB5-X | 29      | 32      | 39      |
- (E) ボタン発展演出パターン (BH4-a-X) の決定割合 (%)
- |              | BH4-a-1 | BH4-a-2 |
|--------------|---------|---------|
| PA4-X, PA5-X | 58      | 42      |
| PB4-X, PB5-X | 42      | 58      |
- (F) ボタン発展演出パターン (BH4-b-X) の決定割合 (%)
- |              | BH4-b-1 | BH4-b-2 |
|--------------|---------|---------|
| PA4-X, PA5-X | 58      | 42      |
| PB4-X, PB5-X | 42      | 58      |
- (G) ボタン発展演出パターン (BH4-c-X) の決定割合 (%)
- |              | BH4-c-1 |
|--------------|---------|
| PA4-X, PA5-X |         |
| PB4-X, PB5-X | 100     |

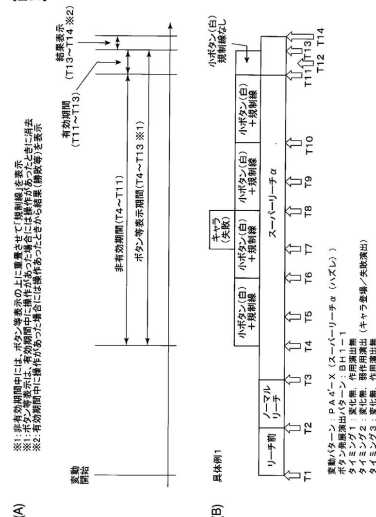
【図 49】

【圖49】

- (A) ボタン兼演奏出の実行有無の決定割合 (%)
- |       | 実行有り | 実行無し |
|-------|------|------|
| PA4-X | 9    | 95   |
| PA5-X | 10   | 90   |
| PB4-X | 15   | 85   |
| PB5-X | 40   | 60   |
- PA4-X = PA4-A-1, PA4-B-2, PA4-A-3  
 PA5-X = PA5-A-1, PA5-B-2, PA5-A-3  
 PB4-X = PB4-A-1, PB4-B-2, PB4-A-3  
 PB5-X = PB5-A-1, PB5-B-2, PB5-A-3  
 と記号の異なるボタンとのときも実行無し
- (B) ボタン兼演奏出カテゴリー (B-H X) の決定割合 (%)
- |       | BH1 | BH2 | BH3 | BH3B | BH4 | BH4B | BH5 | BH5B |
|-------|-----|-----|-----|------|-----|------|-----|------|
| PA4-X | 3.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0  | 1.0 | 1.0  | 0   | 0    |
| PA5-X | 0   | 3.0 | 2.0 | 2.0  | 1.5 | 1.0  | 0   | 5    |
| PB4-X | 8   | 1.2 | 1.5 | 1.8  | 2.2 | 2.5  | 0   | 0    |
| PB5-X | 0   | 8   | 1.2 | 1.5  | 1.8 | 2.2  | 2.5 | 0    |
- (C) 作用演出の決定割合 (%)
- |     | 作用演出無 |       | 作用演出有 |       |
|-----|-------|-------|-------|-------|
|     | 弱作用演出 | 強作用演出 | 中作用演出 | 強作用演出 |
| 変化無 | 7.0   | 2.0   | 1.0   | 0     |
| 弱変化 | 2.0   | 7.0   | 8     | 2     |
| 中変化 | 5     | 2.0   | 5.5   | 2.0   |
| 強変化 | 1     | 4     | 2.5   | 7.0   |
- 弱作用演出＝キララ登場  
 強作用演出＝大喧嘩  
 中作用演出＝大喧嘩

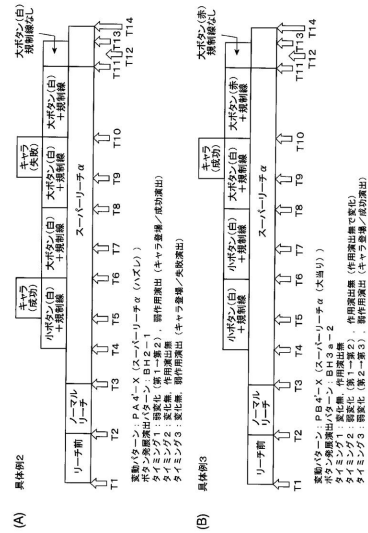
【図 5 1】

【図51】



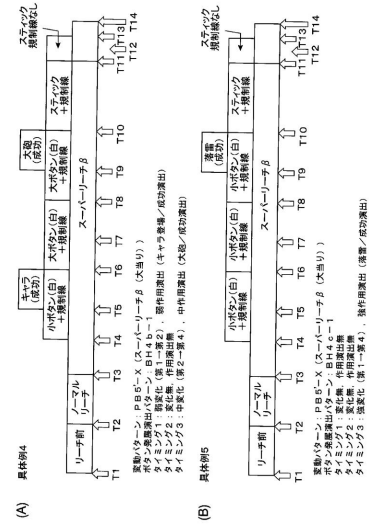
【図 5 2】

【圖52】



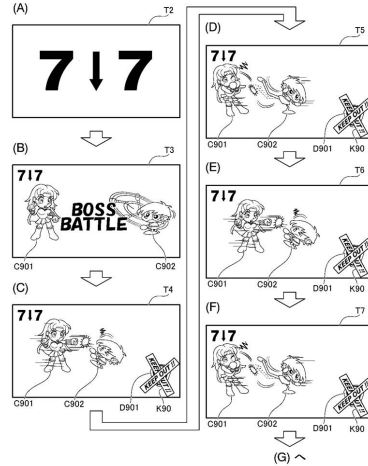
## 【図 5 3】

【图53】



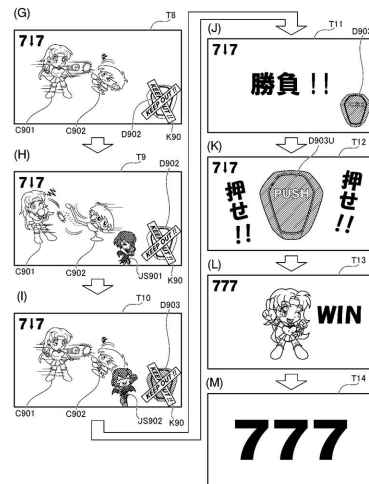
## 【図 5 4】

【图54】

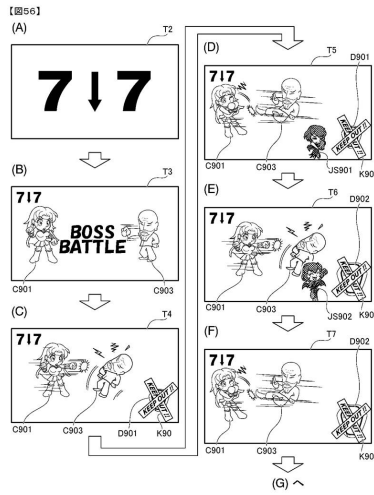


## 【图 5 5】

【圖55】



【図56】



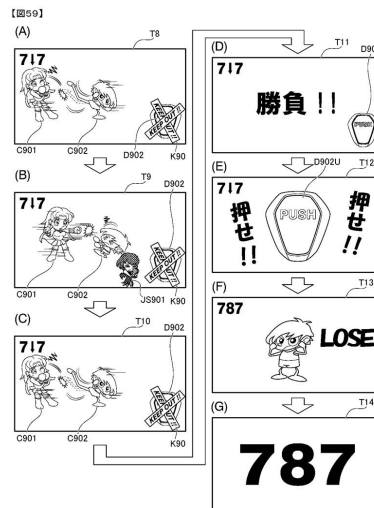
【図57】



【図58】



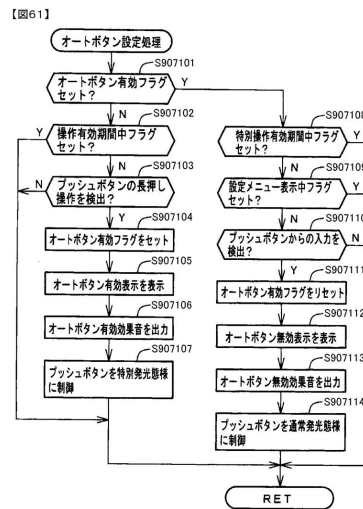
【図59】



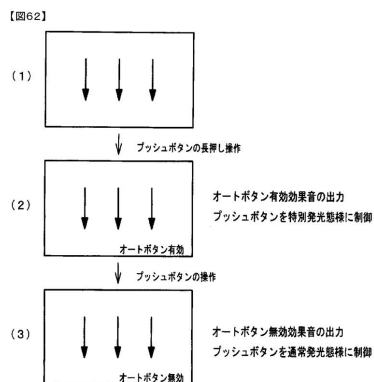
【図 60】



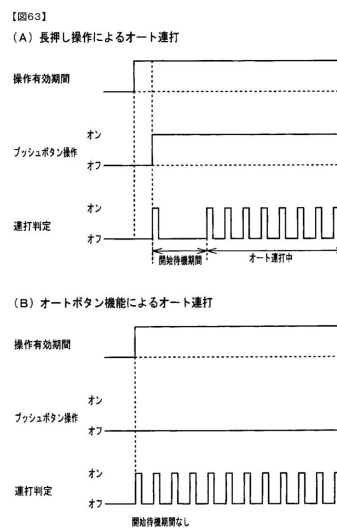
【図 61】



【図 62】



【図 63】



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F      7 / 0 2

A 6 3 F      5 / 0 4