

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5968807号

(P5968807)

(45) 発行日 平成28年8月10日 (2016. 8. 10)

(24) 登録日 平成28年7月15日 (2016. 7. 15)

(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 2 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2013-45738 (P2013-45738)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年3月7日 (2013. 3. 7)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-171605 (P2014-171605A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年9月22日 (2014. 9. 22)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成26年10月3日 (2014. 10. 3)		弁理士 木村 満
		(74) 代理人	100123618
			弁理士 雨宮 康仁
		(74) 代理人	100148633
			弁理士 桜田 圭
		(74) 代理人	100134599
			弁理士 杉本 和之
		(74) 代理人	100166442
			弁理士 鈴木 洋雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の遊技を行う遊技機であって、
 前記遊技に関連する画像を表示する画像表示手段と、
 前記画像表示手段の表示に用いる背景画像を設定する背景画像設定手段と、
 前記背景画像設定手段によって設定される背景画像から前記画像表示手段の表示領域の
 大きさに対応した大きさの表示部分を選択し、該選択した表示部分を前記画像表示手段に
 表示するとともに、背景画像から選択する前記表示部分を動かしていくことによって背景
 画像をスクロール表示する背景表示実行手段と、を備え、

前記背景画像設定手段は、背景画像上の特定位置に第1態様の特定画像が表示された第
 1 背景画像と、背景画像上の特定位置に第2態様の特定画像が表示された第2背景画像と
 を設定可能であり、

前記背景表示実行手段が前記表示部分を選択する際に用いる背景画像を前記第1背景画
 像と前記第2背景画像とに切換えることにより、背景画像上の特定位置に表示された特定
 画像の切換表示を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定の遊技を行う遊技機であって、
 前記遊技に関連する画像を表示する画像表示手段と、
 前記画像表示手段の表示に用いる背景画像を設定する背景画像設定手段と、

10

20

前記背景画像設定手段によって設定される背景画像から前記画像表示手段の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分を選択し、該選択した表示部分を前記画像表示手段に表示するとともに、背景画像から選択する前記表示部分を動かしていくことによって背景画像をスクロール表示する背景表示実行手段と、を備え、

前記背景画像設定手段は、背景画像上の特定位置に特定画像が表示された第1背景画像と、背景画像上の特定位置に特定画像が表示されていない第2背景画像とを設定可能であり、

前記背景表示実行手段が前記表示部分を選択する際に用いる背景画像を前記第1背景画像と前記第2背景画像とに切換えることにより、背景画像上の特定位置に表示された特定画像の切換表示を実行する、

10

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係り、詳しくは、所定の遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と、各々を識別可能な識別情報の可変表示を行う可変表示手段が設けられ、可変表示手段が行う可変表示の表示結果として予め定められた特定表示結果（大当たり図柄）が導出された場合に「大当たり」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

20

【0003】

このような遊技機として、所定の画像を表示する画像表示装置に所定の背景画像をスクロール表示しつつ、可変表示結果として特定表示結果となる可能性を示唆する予告画像を表示すると決定した場合に、スクロール表示される背景画像の位置を特定し、特定した背景画像の位置に応じて予告画像を表示する背景予告を行うものが提案されている（例えば特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-50124号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の技術では、背景予告を行う場合、画像表示装置にスクロール表示される背景画像の位置を特定する必要があるので、スクロール表示される背景画像において行う背景予告の制御が複雑になる、という問題がある。

40

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

所定の遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

前記遊技に関連する画像を表示する画像表示手段（例えば画像表示手段5など）と、

前記画像表示手段の表示に用いる背景画像を設定する背景画像設定手段（例えばステッ

50

プ S 6 0 0 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

前記背景画像設定手段によって設定される背景画像から前記画像表示手段の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分 (例えば図 1 3 に示す表示部分 G など) を選択し、該選択した表示部分を前記画像表示手段に表示するとともに、背景画像から選択する前記表示部分を動かしていくことによって背景画像をスクロール表示する背景表示実行手段 (例えばステップ S 6 0 1、ステップ S 6 0 6 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記背景画像設定手段は、背景画像上の特定位置 (例えば図 1 3 (A) に示す特定位置 B 1 C、B 1 R など) に第 1 態様 (例えば色調が暗めなど) の特定画像 (例えば宝箱を示す特定画像 C 1、C 2 など) が表示された第 1 背景画像 (例えば図 1 3 (A) に示す背景画像 B 1 など) と、背景画像上の特定位置 (例えば図 1 3 (B) に示す特定位置 B 2 C、B 2 R など) に第 2 態様 (例えば色調が明るめなど) の特定画像 (例えば宝箱を示す特定画像 C 1'、C 2' など) が表示された第 2 背景画像 (例えば図 1 3 (B) に示す背景画像 B 2 など) とを設定可能であり、

前記背景表示実行手段が前記表示部分を選択する際に用いる背景画像を前記第 1 背景画像と前記第 2 背景画像とに切換えることにより、背景画像上の特定位置に表示された特定画像の切換表示を実行する (例えばステップ S 6 1 3 の処理を実行する)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを切換えることによって第 1 態様の特定画像と第 2 態様の特定画像との切換表示をするので、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

【0008】

(2) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

所定の遊技を行う遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

前記遊技に関連する画像を表示する画像表示手段 (例えば画像表示手段 5 など) と、

前記画像表示手段の表示に用いる背景画像を設定する背景画像設定手段 (例えばステップ S 6 0 0 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

前記背景画像設定手段によって設定される背景画像から前記画像表示手段の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分 (例えば図 1 6 に示す表示部分 G など) を選択し、該選択した表示部分を前記画像表示手段に表示するとともに、背景画像から選択する前記表示部分を動かしていくことによって背景画像をスクロール表示する背景表示実行手段 (例えばステップ S 6 0 1、ステップ S 6 0 6 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記背景画像設定手段は、背景画像上の特定位置 (例えば図 1 6 (A) に示す特定位置 B 2 C、B 2 R など) に特定画像が表示された第 1 背景画像 (例えば図 1 6 (A) に示す背景画像 B 2 など) と、背景画像上の特定位置 (例えば図 1 6 (B) に示す特定位置 B 3 C、B 3 R など) に特定画像が表示されていない第 2 背景画像 (例えば図 1 6 (B) に示す背景画像 B 3 など) とを設定可能であり、

前記背景表示実行手段が前記表示部分を選択する際に用いる背景画像を前記第 1 背景画像と前記第 2 背景画像とに切換えることにより、背景画像上の特定位置に表示された特定画像の切換表示を実行する (例えばステップ S 6 1 3 の処理を実行する)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを切換えることによって特定画像と特定画像が表示されていない画像との切換表示をするので、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

【0009】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記背景画像設定手段は、背景画像上の複数の特定位置 (例えば図 1 3 (A) に示す 2 つの特定位置 B 1 C、B 1 R、図 1 3 (B) に示す 2 つの特定位置 B 2 C、B 2 R など) に、それぞれの特定位置に対応した特定画像 (例えば特定位置 B 1 C に対応した特定画像

10

20

30

40

50

C 1、特定位置 B 1 R に対応した特定画像 C 2、特定位置 B 2 C に対応した特定画像 C 1'、特定位置 B 2 R に対応した特定画像 C 2' など）が表示された背景画像を設定し、

前記背景表示実行手段が前記表示部分を選択する際に用いる背景画像を前記第 1 背景画像と前記第 2 背景画像とに切換えることにより、背景画像上の前記複数の特定位置に表示された複数の特定画像の切換表示を実行する、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、切換表示させる特定画像を背景画像上に複数設けても、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

【0010】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

10

前記背景表示実行手段は、前記切換表示を実行しないとき（例えばステップ S 6 1 3 の切換表示を実行する前など）には、前記第 1 背景画像と前記第 2 背景画像のうちいずれか一方（例えば図 1 3 に示す背景画像 B 1 及び背景画像 B 2 のうち、背景画像 B 1 など）をスクロール表示する、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、切換表示を行うときに用いる背景画像と切換表示を行わないときに用いる背景画像とが共通になるので、背景画像を記憶するための記憶容量を抑えることができる。

【0011】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

20

遊技者からの指示入力（例えばスティックコントローラ 3 1 A の傾倒操作など）を検出する指示入力検出手段（例えばステップ S 6 0 5 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）を備え、

前記背景表示実行手段は、前記指示入力検出手段によって検出された指示入力に応じて、背景画像から前記画像表示手段の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分を選択する、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が自らの操作によって背景画像をスクロール表示させて特定画像の切換表示をさせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0012】

(6) 上記 (5) の遊技機において、

前記背景表示実行手段は、前記指示入力（例えばスティックコントローラ 3 1 A の奥方向への傾倒操作など）に応じて背景画像を拡大表示（例えばステップ S 6 1 2 の処理など）し、前記拡大表示中に前記切換表示を実行する、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が自らの操作によって背景画像を拡大表示させて特定画像を切換表示させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

40

【図 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】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 4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特図表示結果などの決定例を示す説明図である。

【図 6】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 7】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図 8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 10】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートなどである。

50

【図 1 1】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2】背景予告演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】背景画像や特定位置に表示された特定画像などの一例を示す図である

【図 1 4】背景画像のスクロール表示を示す図である。

【図 1 5】背景予告を実行した場合の演出画面の例を示す図である。

【図 1 6】実施の形態 2 におけるパチンコ遊技機の背景画像や特定位置に表示された特定画像などの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(実施の形態 1)

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態 1 におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0015】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「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。

【0016】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となる
10
ことがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【0020】

画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが
20
形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0021】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始する
30
ための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され
40
る。

【0022】

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可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0023】

始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示5Hエリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置
50

4 Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

【0024】

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

10

【0025】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド81がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bは、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第1可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第2可変状態とに、変化できるように構成されている。

20

【0026】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第2始動条件が成立する。

30

【0027】

なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機1は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

40

【0028】

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

【0029】

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

50

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

【0030】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態または一部閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0031】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

10

20

30

40

50

【0035】

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31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

10

【0036】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット35Aが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【0037】

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31A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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31B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35Bが設けられていればよい。

20

【0038】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12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15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤などの背面には、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、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

【0039】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における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11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12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11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4B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20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【0040】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100やスイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。スイッチ回路110は、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100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送

50

する。

【0041】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

10

【0042】

音声制御基板13は、演出制御基板12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12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8R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14は、演出制御基板12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12からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ9や装飾用LED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。

【0043】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20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。

20

【0044】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、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」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

30

【0045】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備えて構成される。

40

【0046】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から

50

固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0047】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

10

【0048】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行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。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。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

20

【0049】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

30

【0050】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5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123と、演出制御用CPU120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124と、I/O125とが搭載されている。

40

【0051】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

50

【0052】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12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。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送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12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31B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35Bから伝送するための配線も接続されている。

10

【0053】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124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。

【0054】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータ、画像表示装置5に背景画像を表示するために用いられる背景画像データなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

20

【0055】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

30

【0056】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を送送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

40

【0057】

パチンコ遊技機1においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口（第1始動

50

領域)を通過(進入)すると、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことなどにより第1始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始される。

【0058】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口(第2始動領域)を通過(進入)すると、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことなどにより第2始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

10

【0059】

通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、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」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄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」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6B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開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

20

【0060】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定(事前決定)される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図2に示す主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

30

【0061】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄(演出図柄)の可変表示が行われる。

40

【0062】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果(特図表示結果)が「大当たり」(特定表示結果)となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当たり図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる。

50

【0063】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「ー」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおける任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

【0064】

10

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰り返し実行される。

【0065】

20

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」または「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となる短期開放ラウンドが実行される大当り種別（例えば「突確」など）を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

30

【0066】

大当り遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が確変状態となる。

40

【0067】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り

50

」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

10

【0068】

パチンコ遊技機 1 において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0069】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

20

【0070】

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

30

【0071】

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

40

【0072】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類

50

の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【0073】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、パチンコ遊技機1において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

【0074】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

【0075】

この実施の形態では、背景画像において「背景予告」や「特定予告演出」といった予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

【0076】

背景画像は、一例として、画像表示装置5の表示領域の大きさよりも大きい、例えば左右方向や上下方向などといった所定の方向に大きい画像である。背景画像は、画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分が選択され、選択された表示部分が画像表示装置5に表示されるとともに、選択される表示部分が左右方向や上下方向などといった所定の方向に動かされていくことによって、スクロール表示されるものである。

【0077】

図13は、背景画像や特定位置に表示された特定画像などの一例を示す図である。この実施の形態では、背景画像として、例えば、図13（A）に示す背景画像B1と図13（B）に示す背景画像B2とが用意されている。背景画像B1と背景画像B2は、背景画像データとしてROM121の所定領域に予め記憶されている。

【0078】

図13（A）に示すように背景画像B1は左右方向に延びる長方形を為している。背景画像B1の一部分は、画像表示装置5に表示される表示部分Gとして選択される。また、図13（B）に示すように背景画像B2は、背景画像B1と同一の形状を為している。背景画像B2の一部分は、画像表示装置5に表示される表示部分Gとして選択される。背景画像B1、B2の表示部分Gの大きさは、画像表示装置5の表示領域の大きさに対応している。

【0079】

図13(A)に示すように背景画像B1上の中央部に位置する特定位置B1Cには、特定画像C1が表示されている。また、背景画像B1上の右側部に位置する特定位置B1Rには、特定画像C2が表示されている。特定画像C1及び特定画像C2は、例えば、色調が暗めといった態様の図柄で構成されている。

【0080】

図13(B)に示すように背景画像B2上の中央部に位置する特定位置B2Cには、特定画像C1'が表示されている。また、背景画像B2上の右側部に位置する特定位置B2Rには、特定画像C2'が表示されている。特定画像C1'及び特定画像C2'は、例えば、色調が明るめといった態様の図柄で構成されている。特定画像C1'及び特定画像C2'は、色調以外は特定画像C1及び特定画像C2と同じ画像で構成されている。また、背景画像B2における特定位置(B2C、B2R)以外の部分は、背景画像B1における特定位置(B1C、B1R)以外の部分と共通の画像で構成されている。

10

【0081】

「背景予告」となる予告演出が実行される場合には、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部(例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど)にて飾り図柄が導出表示されるより前に、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B1と背景画像B2とに切替えることにより、背景画像上(背景画像B1上、背景画像B2上)の特定位置(特定位置B1CとB1R、特定位置B2CとB2R)に表示された特定画像(特定画像C1とC2、特定画像C1'とC2')の切替表示が行われる。切替表示は、例えば可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることや飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるリーチ演出が実行される可能性があることなどを示唆する演出動作であればよい。この実施の形態では、一例として、切替表示は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを示唆する演出動作である。

20

【0082】

「特定予告演出」となる予告演出では、背景予告において切替表示が行われるときに、遊技者によるプッシュボタン31Bなどの操作に応じて、画像表示装置5に表示されている特定画像の表示態様を変化させる演出動作や、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるリーチ演出が実行される可能性があることなどを示唆するメッセージ画像を表示させる演出動作、あるいは、これらを組合せた演出動作が実行される。

【0083】

30

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となる場合には、画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0084】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある(非リーチ)。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ組合せ」ともいう)を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある(リーチハズレ)。

40

【0085】

次に、本実施の形態1におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0086】

主基板11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100が起動し、CPU103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、CPU103は、割込み禁止に設定

50

した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0087】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

【0088】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0089】

一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR4とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を、例えば「非確変」や「確変」といった複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値である。

【0090】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20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6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

【0091】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、RAM102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

10

20

30

40

50

おける設定に対応して、I/O 105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御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。

【0092】

図3は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。始動入賞判定処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かが判定される。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基
10
づいて、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数を更新するための第1始動入賞処理が行われる。一方、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基
づいて、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数を更新するための第2始動入賞処理が行われる。

【0093】

一例として、第1始動入賞処理では、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第1特図保留記憶数が上限値に達していれば、第1始動入賞処理を終了する。一方、第1特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を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特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域（例えば第1特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。
20

【0094】

第2始動入賞処理では、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第2特図保留記憶数が上限値に達していれば、第2始動入賞処理を終了する。一方、第2特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、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特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域（例えば第2特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。
30

【0095】

図3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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S110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。
40

【0096】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その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。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別
50

図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0097】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

10

【0098】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

20

【0099】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

30

【0100】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。この処理では、例えば大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29 秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。なお、大当り種別に「突確」を設けた場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1 秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

40

【0101】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否か

50

を判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【0102】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

10

【0103】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。例えば、大当たり種別が「確変」であるか「非確変」であるかに応じて、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われる。その後、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0104】

20

図4は、特別図柄通常処理として、図3のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2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。

【0105】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図3に示すステップS101の始動入賞判定処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。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。

30

【0106】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、RAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

40

【0107】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ス

50

テップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0108】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されない。すなわち、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過（進入）した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM 1 0 2の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

10

【0109】

ステップS 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS 2 3 5；No）、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM 1 0 2の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS 2 3 6）。これにより、図3に示すステップS 1 0 1の始動入賞判定処理で第1始動入賞口における始動入賞（第1始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。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

【0110】

ステップS 2 3 6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特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS 2 3 7）。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS 2 3 7の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

【0111】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップS 2 3 9）。一例として、ステップS 2 3 9の処理では、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR 1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

30

【0112】

図5（A）は、ステップS 2 3 9の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図5（A）に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

40

【0113】

図5（A）に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS 1 1 7の大当たり終了処理によ

50

り、大当たり種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

【0114】

この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、確変制御の有無に応じた所定割合で特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。

10

【0115】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

20

【0116】

図5（B）は、ステップS242の処理による大当たり種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、所定割合で大当たり種別が「非確変」と「確変」のいずれかに決定される。なお、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、決定可能な大当たり種別を異ならせてもよいし、大当たり種別の決定割合を異ならせてもよい。一例として、変動特図が第1特図である場合には所定割合で大当たり種別が「突確」に決定可能とする一方、変動特図が第2特図である場合には大当たり種別が「突確」には決定されないように設定してもよい。

30

【0117】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる（ステップS243）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0118】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や（ステップS240；No）、ステップS243の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS244）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。より具体的には、大当たり種別が「非確変」の場合には「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当たり種別が「確変」の場合には「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すれ

40

50

ばよい。

【0119】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS245）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245の処理にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0120】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS246）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0121】

図6（A）は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図6（A）に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当たりフラグがオンである場合には（ステップS261；Yes）、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS263）。

【0122】

図6（B）は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0123】

図6（A）に示すステップS262の処理では、例えば予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

【0124】

図6（A）に示すステップS263の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意した複数のハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。複数のハズレ変動パターン決定テーブルでは、通常時であるか時短中であるかや、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

【0125】

ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数が所定数（例えば「2」）以上であるときに、所定数未満であるときよりも高い割合で、飾り図柄の変表示態様が「非リーチ」に決定されるように、決定値が割り当てられていればよい。このように、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときよりも飾り図柄の変表示態様がリーチ態様に決定されにくいように設定されていればよい。これにより、特図保留記憶数が比較的に多いときには、比較的に少ないときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。

【0126】

図7（A）は、大当たり時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、大当たり種別が「非確変」または「確変」の場合に、変動パターンPA3-1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2、PA3-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。

【0127】

図7（B）は、ハズレ時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2、PA2-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも高くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高められる。

【0128】

図7（B）に示す決定例において、スーパーAのリーチ演出が実行されて可変表示結果が導出される変動パターンPA2-2の決定割合は、スーパーBのリーチ演出が実行されて可変表示結果が導出される変動パターンPA2-3の決定割合よりも高くなるように設定されている。これに対して、図7（A）に示す決定例において、大当たり種別が「非確変」の場合に、変動パターンPA3-2の決定割合が変動パターンPA3-3の決定割合よりも高くなる一方、大当たり種別が「確変」の場合に、変動パターンPA3-2の決定割合が変動パターンPA3-3の決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる場合には、大当たり遊技状態とならない場合よりも高い割合で、スーパーBのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

【0129】

図6（B）に示すように、変動パターンPA2-1～PA2-3と、変動パターンPA3-1～PA3-3とでは、特図変動時間や内容が共通している一方で、可変表示結果が「ハズレ」となるか「大当たり」となるかが異なっている。図7（A）および（B）に示す決定割合の設定により、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、ノーマルのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。また、スーパーBのリーチ演出が実行されたときには、スーパーAのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度や確変期待度（可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる可能性）が高められる。

【0130】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS264）。特別図柄の変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間

は、図6(B)に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0131】

ステップS264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS265)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

10

【0132】

ステップS265の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS266)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1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、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第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、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

20

【0133】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R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演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

30

【0134】

ステップS266の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS267)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0135】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0136】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

40

【0137】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みと

50

は別に、主基板 11 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 120 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0138】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、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、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信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。

【0139】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D などの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、R A M 122 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する。

20

【0140】

図 8 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 120 は、R A M 122 の所定領域 (例えば演出制御フラグ設定部) に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 176 の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0141】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から伝送される第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 の画面上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。第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

40

【0142】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

50

【0143】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

【0144】

ステップS173の可変表示停止処理は、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。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。

20

【0145】

ステップS174の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

30

【0146】

ステップS175の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“6”に更新される。

40

【0147】

ステップS176の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に

50

初期化する。

【0148】

図9(A)は、図8のステップS171にて実行される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9(A)に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップS401)。このとき、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、変動開始時決定内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた変動開始時決定内容として、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確定(大当たり)」、「確定(大当たり)」がある。

10

【0149】

図9(B)は、ステップS401の処理における最終停止図柄となる飾り図柄の決定例を示している。この例では、変動開始時決定内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124またはRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

20

30

【0150】

変動開始時決定内容が「リーチ(ハズレ)」である場合には、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の(一致する)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

40

【0151】

50

変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 120 は、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 121 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当たり種別が「確変」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当たり種別が「確変」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

10

【0152】

ステップ S 401 の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。また、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることを報知できればよい。ステップ S 401 の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

20

30

【0153】

ステップ S 401 における最終停止図柄などの決定に続いて、予告演出決定処理を実行する（ステップ S 402）。ステップ S 402 の処理に続き、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 403）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターン、及び、ステップ S 402 の処理で決定した各種演出などに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0154】

ステップ S 403 の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 122 の所定領域（演出制御タイマ設定部などに設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 404）。そして、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 405）。このときには、例えばステップ S 403 にて使用パターンとして決定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 123 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0155】

ステップ S 405 の処理に続き、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示を更新するための設定を行う（ステップ

50

S 4 0 6)。例えば、始動入賞記憶表示エリア 5 Hにおいて保留番号が「1」に対応した表示部位を消去するとともに、全体の表示部位を1つつ左方向に移動させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップ S 4 0 7)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0156】

図10(A)は、予告演出決定処理として、図9(A)のステップ S 4 0 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10(A)に示す予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、「背景予告」となる予告演出を実行するか否かを決定する(ステップ S 5 0 1)。一例として、ステップ S 5 0 1の処理では、背景予告の有無を決定するための使用テーブルとして、予めROM121の所定領域に記憶するな
10
どして用意された背景予告決定テーブルを選択してセットする。背景予告決定テーブルでは、背景予告決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、背景予告を実行しない「背景予告なし」や、背景予告を実行する「背景予告あり」といった決定結果に、割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した背景予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、背景予告決定テーブルを参照することにより、背景予告の有無を決定すればよい。

【0157】

図10(B)は、「背景予告」となる予告演出の決定例を示している。この決定例において、「背景予告」となる予告演出を実行するか否かは、主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドなどにより特定される可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて異なる割合で決定される。より具体的には、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合には、可変表示結果が「大当り」となる場合よりも高い割合で、「背景予告あり」に決定される。なお、可変表示結果が「大当り」となる場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合よりも高い割合で、「背景予告あり」に決定されてもよい。
20

【0158】

次に、演出制御用CPU120は、背景予告を実行することに決定されたか否かを判定する(ステップ S 5 0 2)。ステップ S 5 0 2にて背景予告を実行することに決定されたと判定された場合には(ステップ S 5 0 2; Yes)、演出制御用CPU120は、リー
30
チ演出が行われる可能性があることを示唆する第1特定予告演出として予告A~Cの演出態様のうちのいずれの演出態様の特定予告演出を実行するかを決定する(ステップ S 5 0 3)。さらに、演出制御用CPU120は、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する第2特定予告演出として予告A~Cの演出態様のうちのいずれの演出態様の特定予告演出を実行するかを決定する(ステップ S 5 0 4)。

【0159】

一例として、ステップ S 5 0 3及びステップ S 5 0 4の処理では、演出制御用CPU120は、特定予告演出を決定するための使用テーブルとして、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意された特定予告演出決定テーブルを選択してセットする。特定
40
予告演出決定テーブルでは、特定予告演出決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、予告Aの演出態様の特定予告演出に対応した「予告A」、予告Bの演出態様の特定予告演出に対応した「予告B」または予告Cの演出態様の特定予告演出に対応した「予告C」といった決定結果に、割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した特定予告演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、特定予告演出決定テーブルを参照することにより、予告A~Cの演出態様のうちのいずれの演出態様の特定予告演出を実行するかを、ステップ S 5 0 3及びステップ S 5 0 4にてそれぞれ決定すればよい。

【0160】

図10(C)は、「特定予告演出」の演出態様の決定例を示している。この決定例にお
50

いて、「特定予告演出」の演出態様（演出内容）は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドなどにより特定される飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であるか「ノーマルリーチ」であるか「スーパーリーチ」であるかに応じて異なる割合で決定される。こうした決定に用いられる特定予告演出決定テーブルでは、可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、可変表示態様が「ノーマルリーチ」または「スーパーリーチ」となる場合よりも高い割合で、「予告 A」に決定される。一方、可変表示態様が「ノーマルリーチ」または「スーパーリーチ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」となる場合よりも高い割合で、「予告 B」または「予告 C」に決定される。可変表示態様が「ノーマルリーチ」となる場合には、可変表示態様が「スーパーリーチ」となる場合よりも高い割合で、「予告 B」に決定される。一方、可変表示態様が「スーパーリーチ」となる場合には、可変表示態様が「ノーマルリーチ」となる場合よりも高い割合で、「予告 C」に決定される。

10

【0161】

また、可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、「予告 A」、「予告 B」、「予告 C」の順に決定される割合が高くなる。可変表示態様が「ノーマルリーチ」となる場合には、「予告 A」、「予告 B」、「予告 C」の順に決定される割合が高くなる。可変表示態様が「スーパーリーチ」となる場合には、「予告 A」、「予告 C」、「予告 B」の順に決定される割合が高くなる。こうした予告決定割合に関する設定の一部または全部により、特定予告演出の演出態様が「予告 B」となる場合には「予告 A」となる場合よりも、可変表示態様が「ノーマルリーチ」または「スーパーリーチ」となる可能性（大当り信頼度）が高いことを示唆できる。また、特定予告演出の演出態様が「予告 C」となる場合には「予告 B」となる場合よりも、可変表示態様が「スーパーリーチ」となる可能性（大当り信頼度）が高いことを示唆できる。

20

【0162】

図 10（A）に示すステップ S 5 0 2 にて背景予告を実行しないことに決定されたと判定された場合や（ステップ S 5 0 2；No）、ステップ S 5 0 4 の処理により第 2 特定予告演出の演出態様についての決定を行った後には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出決定処理を終了する。

【0163】

図 1 1 は、図 8 のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 4 5 1）。一例として、ステップ S 4 5 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して所定の演出制御パターン（例えば特図変動時演出制御パターン）から終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

30

【0164】

ステップ 4 5 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 4 5 1；No）、背景予告の実行があるか否かを判定する（ステップ S 4 5 2）。一例として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予め用意された予告演出制御パターンが使用パターンにセットされているか否かに応じて、背景予告の有無を判定すればよい。そして、背景予告の実行があると判定された場合には（ステップ S 4 5 2；Yes）、背景予告を実行するための背景予告演出動作制御処理を実行する（ステップ S 4 5 3）。

40

【0165】

図 1 2 は、背景予告演出動作制御処理として、図 1 1 のステップ S 4 5 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 に示す背景予告演出動作制御処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の表示に用いる背景画像を設定する背景画像設定処理を実行する（ステップ S 6 0 0）。背景画像設定処理では、予め ROM 1 2 1 の所定領域に記憶するなどして用意された背景画像 B 1 及び背景画像 B 2 の背

50

景画像データを読み出し、画像表示装置5に表示させる背景画像として、背景画像B1及び背景画像B2を設定する。

【0166】

ステップS600の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像を表示する背景画像表示処理を実行する（ステップS601）。背景画像表示処理では、一例として、演出制御用CPU120は、ステップS600にて設定された背景画像B1及び背景画像B2のうち、背景画像B1から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する（ステップS601）。ステップS601における表示部分Gの選択では、背景画像B1上の予め定められた領域、例えば図13（A）に示すように背景画像B1上の左側領域を選択すればよい。

10

【0167】

ステップS601の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122の所定領域に設けられたスクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値をリセットする（ステップS602）。ステップS602の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、「背景予告」となる予告演出を実行するための背景予告演出期間であるかを判定する（ステップS603）。背景予告演出期間は、例えば「背景予告」となる予告演出を実行する場合に対応する予告演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマ値と予告演出制御パターンとにより、背景予告演出期間であるかを判定できればよい。

20

【0168】

ステップS603にて背景予告演出期間であると判定されたときには（ステップS603；Yes）、演出制御用CPU120は、スクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値が、後述するスクロール表示処理（右）を2回実行して表示部分Gが特定位置B1Rを含む所定領域に選択されていることを示す値である“2”であるかを判定する（ステップS604）。ステップS604にてスクロールカウント値が“2”でないと判定された場合（ステップS604；No）、演出制御用CPU120は、例えばスティックコントローラ31Aの右方向への傾倒操作といった、右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定する（ステップS605）。ステップS605にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出していないと判定された場合（ステップS605；No）、演出制御用CPU120は、ステップS603に戻り上記処理を再度実行する。

30

【0169】

ステップS605にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS605；Yes）、演出制御用CPU120は、背景画像を右方向へスクロール表示するスクロール表示処理（右）を実行する（ステップS606）。ステップS606のスクロール表示処理（右）では、演出制御用CPU120は、背景画像B1から選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B1を右方向へスクロール表示し、表示部分Gが特定位置B1C又は特定位置B1Rを含む所定領域に選択されると、スクロール表示を停止する。ステップS606の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、スクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値を“0”から“1”または“1”から“2”に更新する（ステップS607）。

40

【0170】

例えば、スクロールカウント値が“0”の状態、ステップS605にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS605；Yes）、ステップS606のスクロール表示処理（右）では、演出制御用CPU120は、図13（A）に示す背景画像B1から、選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B1を右方向へスクロール表示し、図13（A）の仮想線で示すように表示部分Gが特定位置B1Cを含む所定領域に選択されると、スクロール表示を停止する。ステップS607では、演出制御用CPU120は、スクロールカウンタの格納

50

値であるスクロールカウント値を“ 0 ”から“ 1 ”に更新する。

【0171】

また、スクロールカウント値が“ 1 ”の状態、ステップS 6 0 5にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS 6 0 5；Y e s）、ステップS 6 0 6のスクロール表示処理（右）では、演出制御用C P U 1 2 0は、図1 4（A）に示す背景画像B 1から、選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B 1を右方向へスクロール表示し、図1 4（A）の仮想線で示すように表示部分Gが特定位置B 1 Rを含む所定領域に選択されると、スクロール表示を停止する。ステップS 6 0 7では、演出制御用C P U 1 2 0は、スクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値を“ 1 ”から“ 2 ”に更新する。こうして、スクロールカウ
10

【0172】

また、ステップS 6 0 4にてスクロールカウント値が“ 2 ”であると判定された場合（ステップS 6 0 4；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、例えばスティックコントローラ3 1 Aの左方向への傾倒操作といった、左方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定する（ステップS 6 0 8）。ステップS 6 0 8にて左方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS 6 0 8；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、背景画像を左方向へスクロール表示する
20

スクロール表示処理（左）を実行する（ステップS 6 0 9）。ステップS 6 0 9のスクロール表示処理（左）では、演出制御用C P U 1 2 0は、図1 4（B）に示す背景画像B 1から、選択する表示部分Gを左方向へ動かしていくことによって背景画像B 1を左方向へスクロール表示し、図1 4（B）の仮想線で示すように表示部分Gが特定位置B 1 Cを含む所定領域に選択されると、スクロール表示を停止する。ステップS 6 0 9の処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、スクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値を“ 2 ”から“ 1 ”に更新する（ステップS 6 1 0）。こうして、スクロールカウント値は、左方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出して背景画像B 1を左方向へスクロール表示したときに、1 減少（デクリメント）するように更新される。

【0173】

ステップS 6 0 7の処理を実行した後や、ステップS 6 1 0の処理を実行した後、ステップS 6 0 8にて左方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出していないと判定された場合（ステップS 6 0 8；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、例えばスティックコントローラ3 1 Aの奥方向への傾倒操作といった、奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定する（ステップS 6 1 1）。ステップS 6 1 1にて奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出していないと判定された場合（ステップS 6 1 1；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップS 6 0 3
30

に戻り上記処理を再度実行する。

【0174】

ステップS 6 1 1にて奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS 6 1 1；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、背景画像の拡大表示を実行する（ステップS 6 1 2）。ステップS 6 1 2の拡大表示では、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば、図1 3（C）に示す背景画像B 1の表示部分Gに含まれている特定位置B 1 Cを中心にして背景画像B 1を拡大し、拡大した背景画像B 1から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する。これにより、図1 3（D）に示すように背景画像B 1の特定位置B 1 Cに表示された特定画像C 1が拡大して画像表示装置5に表示される。なお、ステップS 6 1 2では、演出制御用C P U 1 2 0は、背景画像B 1の拡大にあわせて背景画像B 2の拡大も同時に行う。
40

【0175】

ステップS 6 1 2の拡大表示を実行した後、演出制御用CPU 1 2 0は、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B 1と背景画像B 2とに切換えることにより、図1 3 (E)に示すように背景画像B 1に表示された特定画像C 1と背景画像B 2に表示された特定画像C 1'とを切換える切換表示を実行する(ステップS 6 1 3)。ステップS 6 1 3の切換表示では、所定時間(例えば、0. 5秒)ごとに背景画像B 1と背景画像B 2とに切換えればよい。

【0 1 7 6】

ステップS 6 1 3の処理を実行した後、演出制御用CPU 1 2 0は、例えばプッシュボタン3 1 Bに対する押下操作といった、ボタン押下操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定する(ステップS 6 1 4)。ステップS 6 1 4にてボタン押下操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合(ステップS 6 1 4; Yes)、演出制御用CPU 1 2 0は、スクロールカウンタの格納値であるスクロールカウント値が“1”であるか否かを判定する(ステップS 6 1 5)。ステップS 6 1 5にてスクロールカウント値が“1”であると判定された場合(ステップS 6 1 5; Yes)、演出制御用CPU 1 2 0は、第1特定予告演出を実行するための第1特定予告演出動作制御を行う(ステップS 6 1 6)。ステップS 6 1 6の第1特定予告演出動作制御では、例えば予告演出制御パターンから読み出した演出制御実行データに応じて各種指令を表示制御部1 2 3などに伝送させることなどにより、予告A~Cの演出態様のうちいずれかの演出態様の第1特定予告演出を実行すればよい。

【0 1 7 7】

また、ステップS 6 1 5にてスクロールカウント値が“1”でないと判定された場合(ステップS 6 1 5; No)、演出制御用CPU 1 2 0は、スクロールカウント値が“2”であるか否かを判定する(ステップS 6 1 7)。ステップS 6 1 7にてスクロールカウント値が“2”であると判定された場合(ステップS 6 1 7; Yes)、第2特定予告演出を実行するための第2特定予告演出動作制御を行う(ステップS 6 1 8)。ステップS 6 1 8の第2特定予告演出動作制御では、予告演出制御パターンから読み出した演出制御実行データに応じて各種指令を表示制御部1 2 3などに伝送させることなどにより、予告A~Cの演出態様のうちいずれかの演出態様の第2特定予告演出を実行すればよい。

【0 1 7 8】

また、ステップS 6 0 3にて背景予告演出期間でないと判定されたときや(ステップS 6 0 3; No)、ステップS 6 1 4にてボタン押下操作に基づく遊技者からの指示入力を検出していないと判定された場合(ステップS 6 1 4; No)、ステップS 6 1 6の処理を実行した後、ステップS 6 1 8の処理を実行した後、ステップS 6 1 7にてスクロールカウント値が“2”でないと判定された場合(ステップS 6 1 7; No)、演出制御用CPU 1 2 0は、背景予告演出動作制御処理を終了する。

【0 1 7 9】

ステップS 4 5 2にて背景予告の実行がないと判定された場合や(ステップS 4 5 2; No)、ステップS 4 5 3の背景予告演出動作制御処理を実行した後には、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS 4 5 4)。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて使用パターンに決定された演出制御パターン(例えば特図変動時演出制御パターン)において、予め定められていればよい。ステップS 4 5 4にてリーチ演出実行期間であるときには(ステップS 4 5 4; Yes)、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS 4 5 5)。例えば、ステップS 4 5 5の処理では、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ(例えば表示制御データまたはランプ制御データなど)に応じて、所定の演出態様によるリーチ演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部1 2 3や音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4などに対して伝送させればよい。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8 L、8 Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、演出用模型を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所

定の演出装置にてリーチ演出を実行できればよい。

【0180】

ステップS454にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップS454；No）、ステップS455の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップS456）、可変表示中演出処理を終了する。

【0181】

ステップS451にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS451；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS457）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS457；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

10

【0182】

ステップS457にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS457；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS458）。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS459）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS460）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0183】

次に、背景予告及び特定予告演出などが実行されるときにの主な演出画面について図15を参照して説明する。

【0184】

この実施の形態では、一例として、背景画像B1、背景画像B2の特定画像C1、C2、C1'、C2'は「宝箱」を示す画像である。背景画像B1の特定画像C1、C2は、色調が「暗め」の態様で、背景画像B2の特定画像C1'、C2'は、色調が「明るめ」の態様である。即ち、背景画像B1に表示された特定画像C1、C2は、色調が暗めの宝箱を示す画像であり、背景画像B2に表示された特定画像C1'、C2'は、色調が明るめの宝箱を示す画像である。なお、特定画像は宝箱を示す画像に限られず、例えば、「木」を示す画像や「風船」を示す画像、「街頭テレビ」を示す画像などとしてもよい。また、特定画像C1とC2とを（C1'とC2'とを）、それぞれ異なる図柄を示す画像としてもよい。また、「暗め」又は「明るめ」といった色調の態様以外に、例えば、「赤色」又は「青色」といった色彩の態様としてもよい。

30

【0185】

この実施の形態では、一例として、特定予告演出では、特定画像C1、C2、C1'、C2'としての「宝箱」を示す画像の表示態様を、蓋が閉まっている状態から蓋が開いた状態へと変化させる。そして、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるリーチ演出が実行される可能性があることを示唆するメッセージ画像を宝箱の中から出現させるように表示させる演出動作が実行される。この演出動作では、実行する特定予告演出の予告A～Cの演出態様に応じたメッセージ画像が宝箱の中から出現すればよい。例えば、予告Aの演出態様では、「空っぽ」を示すメッセージ画像が出現し、予告Bの演出態様では、「チャンス」を示すメッセージ画像が出現し、予告Cの演出態様では、「激アツ」を示すメッセージ画像が出現すればよい。

40

【0186】

図15に示すように、背景予告演出動作制御処理において、画像表示装置5に表示させる背景画像として、背景画像B1及び背景画像B2が設定された場合は、設定された背景画像B1及び背景画像B2のうち、背景画像B1から画像表示装置5の表示領域の大きさ

50

に対応した大きさの表示部分Gを選択し、図15(A)に示すように選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する。そして、右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出すると、図15(B)に示すように背景画像を右方向へスクロール表示し、表示部分Gが特定位置B1Cを含む所定領域に選択されて、スクロール表示が停止する。これにより図15(C)に示すように特定位置B1Cに表示された「宝箱」を示す特定画像C1が画像表示装置5に表示される。

【0187】

続いて、奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出すると、図15(D)に示すように「宝箱」を示す特定画像C1が拡大表示され、その後、図15(E)に示すように特定画像の切換表示が実行される。特定画像の切換表示が実行されることによって、色調が暗めの宝箱を示す特定画像C1と色調が明めの宝箱を示す特定画像C1'とが交互に表示される。このように宝箱を示す特定画像の切換表示を実行することで、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることが表現される。そして、ボタン押下操作に基づく遊技者からの指示入力を検出すると、図15(F)に示すように宝箱の蓋が開き、「チャンス」を示すメッセージ画像が宝箱の中から出現する。このようにメッセージ画像を宝箱の中から出現させる等の特定予告演出を実行することで、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるリーチ演出が実行される可能性があることが表現される。

10

【0188】

なお、図15では、「チャンス」を示すメッセージ画像が出現するので、予告Bの演出態様の特定予告演出が実行されたことになる。また、右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を1回検出した後、奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出して、ボタン押下操作に基づく遊技者からの指示入力を検出しているので、第1特定予告演出が実行されたことになる。

20

【0189】

以上説明したように、上記実施の形態1に係るパチンコ遊技機1によれば、例えばステップS453において、画像表示装置5に表示させる背景画像として、背景画像B1及び背景画像B2を設定し(ステップS600)、設定された背景画像B1及び背景画像B2のうち、背景画像B1から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する(ステップS601)。ステップS606にて、背景画像B1から選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B1を右方向へスクロール表示する。そして、ステップS613にて、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B1と背景画像B2とに切換えることにより、背景画像B1に表示された特定画像C1と背景画像B2に表示された特定画像C1'とを切換える切換表示を実行する。このように、背景画像B1と背景画像B2とを切換えることによって特定画像C1、C2と特定画像C1'、C2'との切換表示をするので、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

30

【0190】

上記実施の形態1に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば図13(A)に示すように背景画像B1上には複数の特定画像C1、C2が表示され、背景画像B2上には複数の特定画像C1'、C2'が表示されている。そして、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B1と背景画像B2とに切換えることにより、背景画像B1に表示された複数の特定画像C1、C2と背景画像B2に表示された複数の特定画像C1'、C2'とを切換える切換表示を実行する(ステップS613)。このように、切換表示させる特定画像を背景画像上に複数設けても、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

40

【0191】

上記実施の形態1に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、ステップS613の切換表示を実行する前、即ち、切換表示を実行しないときには、背景画像B1及び背景画像B2のうち、背景画像B1を右方向へスクロール表示する(ステップS606)。このよう

50

に切換表示を実行しないときには、背景画像 B 1 と背景画像 B 2 のうちいずれか一方の背景画像をスクロール表示する。従って、切換表示を行うときに用いる背景画像と切換表示を行わないときに用いる背景画像とが共通になるので、背景画像を記憶するための記憶容量を抑えることができる。

【0192】

上記実施の形態 1 に係るパチンコ遊技機 1 によれば、例えばステップ S 6 0 5 にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップ S 6 0 5 ; Y e s）、背景画像を右方向へスクロール表示するスクロール表示処理（右）を実行する（ステップ S 6 0 6）。ステップ S 6 0 6 のスクロール表示処理（右）においては、遊技者からの指示入力に応じて背景画像 B 1 から画像表示装置 5 の表示領域の大き
10
さに対応した大きさの表示部分 G が選択される。このように、遊技者が自らの操作によって背景画像をスクロール表示させて特定画像の切換表示をさせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0193】

上記実施の形態 1 に係るパチンコ遊技機 1 によれば、例えばステップ S 6 1 1 にて奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップ S 6 1 1 ; Y e s）、背景画像の拡大表示を実行してから（ステップ S 6 1 2）、ステップ S 6 1 3 の切換表示を実行する。このように、遊技者が自らの操作によって背景画像を
20
拡大表示させて特定画像を切換表示させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0194】

（実施の形態 2）

上記実施の形態 1 では、図 1 3 において示したように、背景画像 B 1 上の特定位置 B 1 C に特定画像 C 1 を表示し、特定位置 B 1 R に特定画像 C 2 を表示した。また、背景画像 B 2 上の特定位置 B 2 C に特定画像 C 1 ' を表示し、特定位置 B 2 R に特定画像 C 2 ' を表示した。そして、表示部分 G を選択する際に用いる背景画像を背景画像 B 1 と背景画像 B 2 とに切換えることにより、背景画像 B 1 に表示された特定画像 C 1、C 2 と背景画像 B 2 に表示された特定画像 C 1 '、C 2 ' とを切換える切換表示を実行した。このように背景画像上の特定位置に表示された特定画像の切換表示において、表示部分 G を選択する
30
際に用いる背景画像を背景画像 B 1 及び背景画像 B 2 としたが、背景画像は上記背景画像 B 1 及び背景画像 B 2 に限られない。

【0195】

図 1 6 は、背景画像や特定位置に表示された特定画像などの他の一例を示す図である。背景画像として、例えば、図 1 6（A）に示す背景画像 B 2 と図 1 6（B）に示す背景画像 B 3 とを用意してもよい。

【0196】

以下、この実施の形態 2 では、背景画像 B 2 及び背景画像 B 3 を用いて特定画像の切換表示を実行する例について説明する。なお、この実施の形態 2 における背景画像 B 2 は、上記実施の形態 1 における背景画像 B 2 と同じものである。

【0197】

背景画像 B 2 と背景画像 B 3 は、背景画像データとして R O M 1 2 1 の所定領域に予め記憶されている。図 1 6（B）に示すように背景画像 B 3 は、背景画像 B 2 と同一の形状を為している。背景画像 B 3 の一部分は、画像表示装置 5 に表示される表示部分 G として
40
選択される。背景画像 B 3 の表示部分 G の大きさは、画像表示装置 5 の表示領域の大きさに対応している。

【0198】

図 1 6（B）に示すように背景画像 B 3 上の中央部に位置する特定位置 B 3 C には、特定画像が表示されていない。また、背景画像 B 3 上の右側部に位置する特定位置 B 3 R にも、特定画像が表示されていない。背景画像 B 3 における特定位置（B 3 C、B 3 R）以外の部分は、背景画像 B 2 における特定位置（B 2 C、B 2 R）以外の部分と共通の画像
50

で構成されている。

【0199】

「背景予告」となる予告演出が実行される場合には、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B2と背景画像B3とに切換えることにより、背景画像B2上の特定位置B2C、B2Rに表示された特定画像C1'、C2'の切換表示が行われる。

【0200】

次に、本実施の形態2におけるパチンコ遊技機1の特徴的な動作（作用）を説明する。

【0201】

図12に示す背景予告演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、ステップS600にて画像表示装置5に表示させる背景画像として、背景画像B2及び背景画像B3を設定する。ステップS600の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS600にて設定された背景画像B2及び背景画像B3のうち、背景画像B2から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する（ステップS601）。ステップS601における表示部分Gの選択では、背景画像B2上の予め定められた領域、例えば図16（A）に示すように背景画像B2上の左側領域を選択すればよい。

【0202】

演出制御用CPU120は、ステップS605にて、例えばスティックコントローラ31Aの右方向への傾倒操作といった、右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定し、右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS605；Yes）、ステップS606にて背景画像B2から選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B2を右方向へスクロール表示する。そして、演出制御用CPU120は、ステップS611にて、例えばスティックコントローラ31Aの奥方向への傾倒操作といった、奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したか否かを判定し、奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS611；Yes）、ステップS612にて背景画像の拡大表示を実行する。

【0203】

ステップS612の拡大表示では、演出制御用CPU120は、例えば、図16（C）に示す背景画像B2の表示部分Gに含まれている特定位置B2Cを中心にして背景画像B2を拡大し、拡大した背景画像B2から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する。これにより、図16（D）に示すように背景画像B2の特定位置B2Cに表示された特定画像C1'が拡大して画像表示装置5に表示される。なお、ステップS612では、演出制御用CPU120は、背景画像B2の拡大にあわせて背景画像B3の拡大も同時に行う。

【0204】

ステップS612の拡大表示を実行した後、演出制御用CPU120は、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B2と背景画像B3とに切換えることにより、図16（E）に示すように背景画像B2に表示された特定画像C1'と背景画像B3の特定画像が表示されていない画像とを切換える切換表示を実行する（ステップS613）。ステップS613の切換表示では、所定時間（例えば、0.5秒）ごとに背景画像B2と背景画像B3とに切換えればよい。

【0205】

以上説明したように、上記実施の形態2に係るパチンコ遊技機1によれば、例えばステップS453において、画像表示装置5に表示させる背景画像として、背景画像B2及び背景画像B3を設定し（ステップS600）、設定された背景画像B2及び背景画像B3のうち、背景画像B2から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する（ステップS601）。ステップS606にて、背景画像B2から選択する表示部分Gを右方向へ動かしていくことによって背景画像B2を右方向へスクロール表示する。そして、ステップS613にて

、表示部分Gを選択する際に用いる背景画像を背景画像B2と背景画像B3とに切換えることにより、背景画像B2に表示された特定画像C1'と背景画像B3の特定画像が表示されていない画像とを切換える切換表示を実行する。このように、背景画像B2と背景画像B3とを切換えることによって特定画像C1'、C2'の切換表示をするので、スクロール表示される背景画像において簡易な制御で背景予告を行うことができる。

【0206】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

10

【0207】

上記実施の形態1、2では、背景画像B1、B2、B3を左右方向に延びる長方形に構成したが、スクロール方向に対応させて背景画像を、例えば上下方向に延びる長方形に構成してもよい。また、背景画像を画像表示装置5の表示領域の大きさよりも大きい画像としたが、背景画像を画像表示装置5の表示領域の大きさよりも小さい画像としてもよい。この場合には、例えば、背景画像を拡大してから、拡大した背景画像から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分を選択すればよい。

【0208】

上記実施の形態1、2では、ステップS604にてスクロールカウント値が“2”であると判定され（ステップS604；Yes）、ステップS608にて左方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS608；Yes）、演出制御用CPU120は、背景画像を左方向へスクロール表示するスクロール表示処理（左）を実行した（ステップS609）。しかし、背景画像のスクロール表示は、左右のどちらの方向へも可能なものに限られない。例えば、背景画像のスクロール表示を右方向のみといった一方向に固定し、背景画像を左方向へスクロール表示するスクロール表示処理（左）を実行しない構成にしてもよい。また、スクロールカウント値が“2”でない場合には、スクロール表示処理（左）は実行されない構成としたが、例えば、スクロールカウント値が“1”である場合に、スクロール表示処理（左）を実行する構成としてもよい。また、背景画像の左端と右端とに隙間が無いように背景画像をスクロール表示可能とし、左右の両方向や、左方向又は右方向といった一方向にスクロール表示できる構成

20

30

【0209】

上記実施の形態1、2では、ステップS605にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS605；Yes）、演出制御用CPU120は、背景画像を右方向へスクロール表示するスクロール表示処理（右）を実行した（ステップS606）。しかし、レバー操作に基づく遊技者からの指示入力によらずに、背景画像を自動でスクロール表示させてもよい。

【0210】

また、ステップS611にて奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS611；Yes）、演出制御用CPU120は、背景画像の拡大表示を実行した（ステップS612）。しかし、レバー操作に基づく遊技者からの指示入力によらずに、背景画像を自動で拡大表示させてもよい。

40

【0211】

上記実施の形態1、2では、ステップS611にて奥方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップS611；Yes）、演出制御用CPU120は、図13（C）に示す背景画像B1の表示部分Gに含まれている特定位置B1Cを中心にして背景画像B1を拡大し、拡大した背景画像B1から画像表示装置5の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分Gを選択し、選択した表示部分Gを画像表示装置5に表示する背景画像の拡大表示を実行した（ステップS612）。しかし、背景画像の拡大表示は上記方法に限られない。例えば、奥方向へのレバー操作に基づく遊技

50

者からの指示入力を検出したと判定された場合、背景画像 B 1 の表示部分 G の中央に向かって背景画像 B 1 を拡大し、その後、例えば、レバー操作に基づく遊技者からの指示入力に応じて表示部分 G を動かして画像表示装置 5 に表示する方法としてもよい。

【0212】

上記実施の形態 1、2 では、背景画像 B 1、B 2、B 3 上の特定位置の個数を、B 1 C と B 1 R、B 2 C と B 2 R、B 3 C と B 3 R、といったように 2 つとした。しかし、背景画像上の特定位置の個数は 2 つに限られず、1 つ又は 3 つ以上であってもよい。

【0213】

上記実施の形態 1 では、切替表示を実行しないときには、背景画像 B 1 及び背景画像 B 2 のうち、背景画像 B 1 をスクロール表示したが、背景画像 B 1 を背景画像 B 2 に換えて、背景画像 B 2 をスクロール表示してもよい。例えば、ステップ S 601 にて背景画像 B 2 から画像表示装置 5 の表示領域の大きさに対応した大きさの表示部分 G を選択し、選択した表示部分 G を画像表示装置 5 に表示して、ステップ S 605 にて右方向へのレバー操作に基づく遊技者からの指示入力を検出したと判定された場合（ステップ S 605；Yes）、背景画像 B 2 を右方向へスクロール表示してもよい。

【0214】

上記実施の形態 1、2 においては、飾り図柄の可変表示時間およびリーチ演出の種類等の可変表示態様を示す変動パターンを演出制御用 CPU 120 に通知するために、可変表示を開始するときに 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用 CPU 120 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 100 は、1 つ目のコマンドとして、「滑り」の可変表示演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には、いわゆる第 2 停止の前）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドとして、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、いわゆる第 2 停止の後）の可変表示時間や可変表示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、演出制御用 CPU 120 は 2 つのコマンドから導かれる可変表示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 100（具体的には、CPU 103）の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用 CPU 120 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、同一のタイマ割込み内で 2 つのコマンドを送信するようにしてもよいし、1 つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから（例えば次のタイマ割込みにおいて）2 つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。また、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるものではなく、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ことで、変動パターン指定コマンドとして予め記憶して用意すべきデータ量を削減することができる。

【0215】

上記実施の形態 1、2 では、遊技機の例として、特別図柄や飾り図柄を可変表示する機能や各種の演出画像を表示する機能を有するパチンコ遊技機 1 を用いて説明した。しかしながら、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 が備える構成及び機能の少なくとも一部は、スロットマシンなどの他の遊技機にも適用することができる。

【0216】

スロットマシンでは、遊技媒体としてのメダルなどを用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。なお、遊技媒体としてのメダルを用いるものに限定されず、メダルの枚数に対応する点数（クレジットなど）を使用して、所定の遊技が実行可能となるものであってもよい。例えば、スロットマシンの筐体前面における所定位置に設けられた所定の投入口からメダルが投入された枚数や、データとして蓄積されているクレジットなどに応じて、賭け数（例えば「1」または「3」）が設定される。その後、所定のスタートスイッチが、遊技者によるスタートレバーに対する所定操

10

20

30

40

50

作（例えば押下操作）を検出したことに基づいて、図柄表示装置に含まれる「左」、「中」、「右」の各リールが回転を開始し、図柄の可変表示（可変表示ゲーム）が開始される。

【0217】

スタートレバーの操作が検出されて可変表示が開始されるときには、乱数回路などによって更新されている遊技用乱数の一部または全部が抽出される。このとき抽出される遊技用乱数には、所定の入賞役が発生することを許容するか否かを決定するために用いられる内部抽選用の乱数値などが含まれていればよい。こうして抽出された内部抽選用の乱数値や現在の遊技状態などに基づいて、所定の当選判定用テーブルを参照することで、内部抽選が行われる。内部抽選に当選した場合は、当選した役に対応した当選フラグが遊技制御用マイクロコンピュータにおけるRAMの所定領域に設定される。

10

【0218】

役の種類には、大別して、メダルや得点の付与を伴う小役と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役とがあり、遊技状態に応じて入賞となる役が定められている。各役の当選のうち、小役及び再遊技役の当選は、その当選が決定されたゲームにおいてのみ有効とされるが、特別役の当選は、その内部抽選により発生が許容された役が揃うまで有効とされる。すなわち特別役となる入賞の発生が一度許容されると、たとえ各ゲームにて特別役となる入賞を発生させることができなかった場合でも、その当選は次のゲームへ持ち越されることになる。ただし、例えばレギュラーボーナスといった所定の遊技状態中におけるゲーム（ボーナスゲーム）では、特別役の当選が次のゲームへと持ち越されることがないようにしてもよい。

20

【0219】

各リールの回転動作による図柄の可変表示が開始された後、「左」、「中」、「右」のストップスイッチが、遊技者による所定操作（例えば押入操作）を検出したことに基づいて、対応するリールの回転を停止させ、入賞ライン上に図柄が停止表示される。スロットマシンの図柄表示装置では、例えば5本（上中下段の3本および対角線の2本）あるいは4本（上中段の2本および対角線の2本）といった、複数の入賞ラインが予め定められ、賭け数の設定などに応じて所定数の入賞ラインが有効化される。そして、すべてのリールが回転を停止することで、1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ライン上に停止した図柄の組合せなどにより、入賞が発生し得る。

30

【0220】

スロットマシンにおける遊技状態には、例えばレギュラーボーナス、ビッグボーナス、通常遊技状態がある。レギュラーボーナスの遊技状態では、例えばJAC、チェリー、スイカ及びベルなどの小役が、入賞となる役として定められており、内部抽選での抽選対象とされる。ビッグボーナスでは、所定の小役ゲームにおいて、例えばチェリー、スイカ及びベルなどの小役や、レギュラーボーナス（あるいはJACIN）などの特別役が、入賞となる役として定められており、各小役ゲームにおける内部抽選での抽選対象とされる。通常遊技状態では、例えばチェリー、スイカ及びベルなどの小役や、リプレイなどの再遊技役、ビッグボーナス、レギュラーボーナスなどの特別役が、入賞となる役として予め定められており、各ゲームにおける内部抽選での抽選対象とされる。

40

【0221】

通常遊技状態においてビッグボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスでは、小役ゲームと称される所定のゲームを行うことができる。ビッグボーナスは、当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数（例えば最大360枚）以上となった場合に終了する。通常遊技状態やビッグボーナス中の小役ゲームにおいてレギュラーボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲーム消化した場合と、8ゲーム入賞（役の種類はいつでもよい）した場合のいずれか早いほうで終了する。通常遊技状態時のレギュラーボーナスでは、遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となったときに、レギュラーボーナスを終了させるようにしてもよい

50

。ビッグボーナス中のレギュラーボーナスで当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となった場合は、ビッグボーナスとともに当該レギュラーボーナスも終了する。なお、スロットマシンは、景品遊技媒体となるメダルを直接に付与するものであってもよいし、景品遊技媒体となるメダルの枚数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【0222】

スロットマシンでは、遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスなどの特別遊技状態に移行している場合に、通常遊技状態よりも多くのメダルを遊技者が獲得でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、特別遊技状態はレギュラーボーナスやビッグボーナスなどに限らず、通常遊技状態に比べて遊技者が多くのメダルを獲得することが期待でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよい。このような通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としては、例えば、リールの導出条件（例えば停止順や停止タイミング）が満たされることを条件に発生する報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順が報知されるアシストタイム（AT）や、少なくともいずれか1つのリールの引込範囲を制限することで、ストップスイッチが操作された際に表示されている図柄が停止しやすいうように制御し、遊技者が目押しを行うことで入賞図柄の組合せを導出させることが可能となるチャレンジタイム（CT）、特定の入賞（例えばリプレイ入賞やシングルボーナス入賞等）の発生が許容される確率が高まる遊技状態（いわゆるリプレイタイムや集中状態）等、さらには、これらを組み合わせた遊技状態などであればよい。

【0223】

こうしたスロットマシンにおいて遊技媒体として用いられるメダルや、その枚数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらのメダルや得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、スロットマシンで再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0224】

また、スロットマシンにおいて付与可能となる遊技価値は、景品遊技媒体となるメダルの付与や得点の付与に限定されず、例えばレギュラーボーナスやビッグボーナスや他の特別遊技状態に制御すること、特別遊技状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「25」）よりも多い第1回数（例えば「50」）となることといった、遊技者にとって有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0225】

例えばスロットマシンの前面扉には、各種の演出画像を表示可能な画像表示装置が設けられている。また、スロットマシンの上部左右には、効果音を出力する2つのスピーカが設けられている。その他、スロットマシンの前面扉における所定位置には、遊技効果ランプが設けられている。こうしたスロットマシンが備える画像表示装置やスピーカ、遊技効果ランプなどによる演出動作には、例えば遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスなどの特別遊技状態に移行することといった、所定の遊技価値が付与される可能性を予告する予告演出が含まれていればよい。スロットマシンが備える演出制御用マイクロコンピュータのCPUは、例えば図柄の可変表示が開始されるときなどに、内部抽選の結果に基づいて、予告演出を実行するか否かと、実行する場合における予告演出の態様を決定する。このときには、予め用意された予告決定用データと、演出制御用マイクロコンピュータの乱数回路などから抽出した予告決定用の乱数値を示す数値データとを用いて、抽出した乱数値と予告演出の有無や演出態様に割り当てられた予告決定値とを比較し、乱数値と合致する決定値や乱数値が含まれる決定値範囲に対応して、予告なし、あるいは予告演出の態様を決定すればよい。

【0226】

こうしたスロットマシンにおいて実行可能な予告演出として、上記実施の形態1、2における「背景予告」となる予告演出などが含まれていればよい。

【0227】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、「背景予告」となる予告演出などの所定演出を実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、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。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0228】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機1といった、遊技機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。

【0229】

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】

【0230】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 5 H … 始動入賞記憶表示エリア
- 5 L、5 C、5 R … 図柄表示エリア
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 25 A、25 B、25 C … 保留表示器
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 35 A … コントローラセンサユニット

10

20

30

40

50

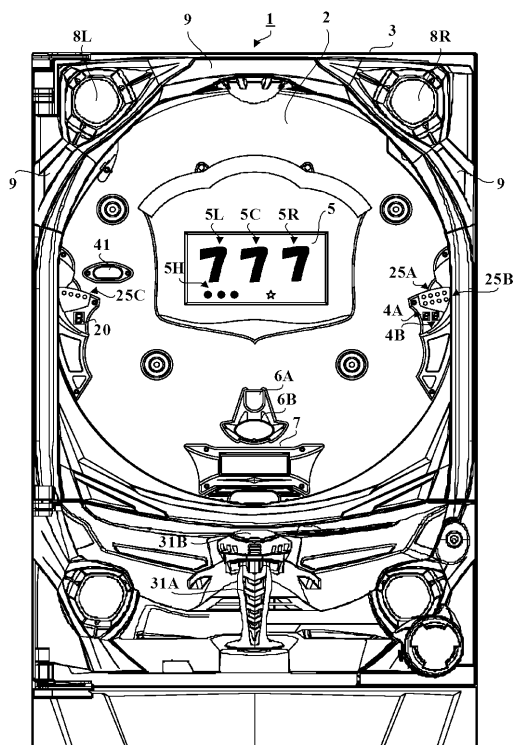
35B … プッシュセンサ
 41 … 通過ゲート
 81、82 … ソレノイド
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 110 … スイッチ回路
 111 … ソレノイド回路
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部
 B1、B2、B3 … 背景画像
 G … 表示部分
 B1C、B1R … 特定位置
 C1、C2 … 特定画像
 B2C、B2R … 特定位置
 C1'、C2' … 特定画像
 B3C、B3R … 特定位置

10

20

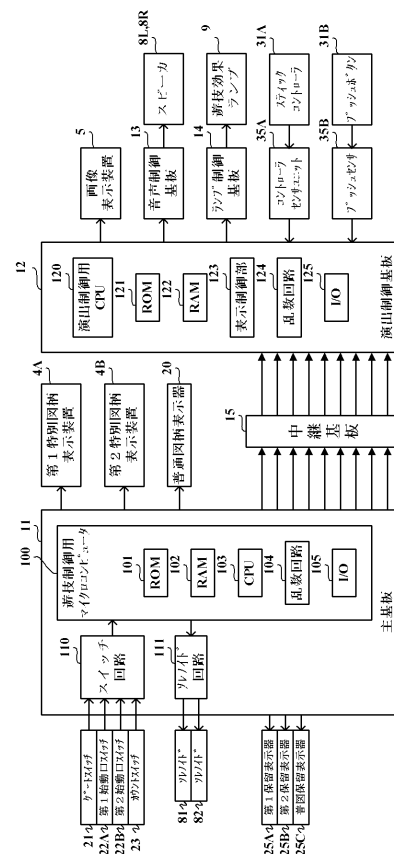
【図1】

【図1】



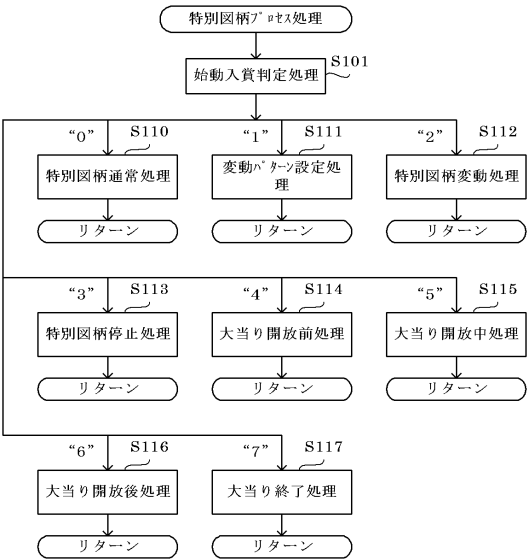
【図2】

【図2】



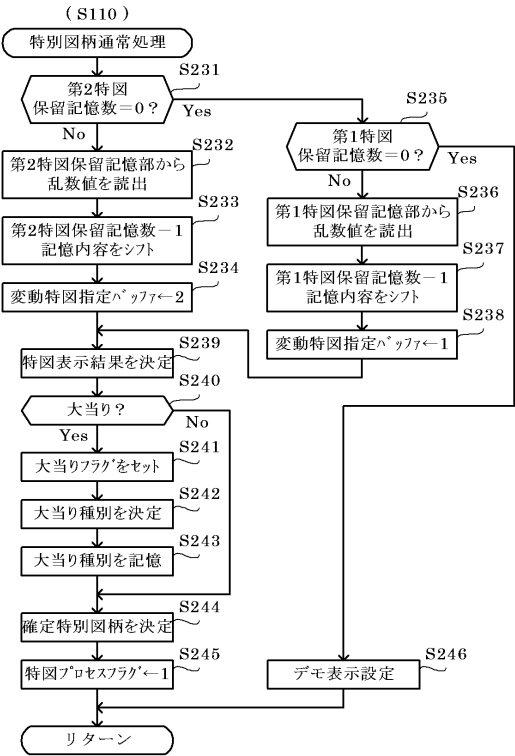
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



【図 5】

【図5】

(A) 特図表示結果の決定例 (S239)

確変制御有無	特図表示結果	決定割合
確変制御なし	大当たり	1/345
	ハズレ	344/345
確変制御あり	大当たり	10/345
	ハズレ	335/345

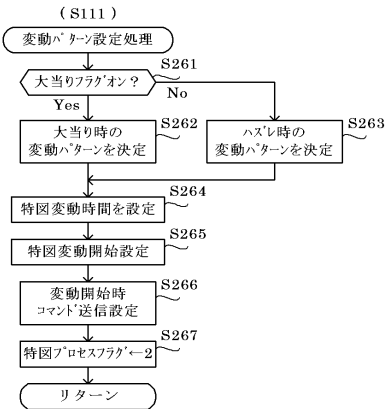
(B) 大当たり種別の決定例 (S242)

大当たり種別	決定割合
非確変	33/100
確変	67/100

【図 6】

【図6】

(A)



(B)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	7500	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ: ノーマルスーパーA(ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ: ノーマルスーパーB(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ: ノーマル(大当たり)
PA3-2	35000	リーチ: ノーマルスーパーA(大当たり)
PA3-3	48000	リーチ: ノーマルスーパーB(大当たり)

【図 7】

【図7】

(A) 大当たり時変動パターンの決定例 (S262)

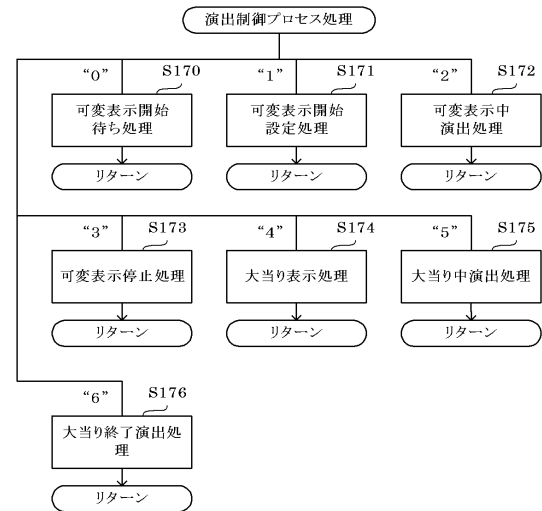
大当たり種別	変動パターン	決定割合
非確変	PA3-1	1/100
	PA3-2	60/100
	PA3-3	39/100
非確変	PA3-1	1/100
	PA3-2	39/100
	PA3-3	60/100

(B) ハズレ時変動パターンの決定例 (S263)

変動パターン	決定割合
PA2-1	15/100
PA2-2	4/100
PA2-3	1/100
上記以外のハズレ変動パターン	80/100

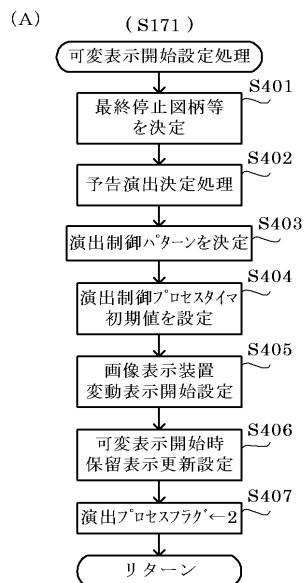
【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】

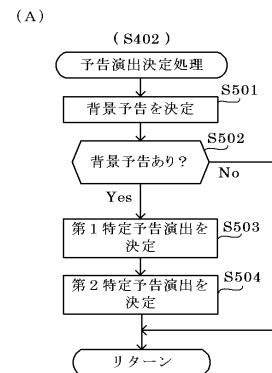


(B) 最終停止図柄の決定例 (S401)

可変表示内容	最終停止図柄
非リーチ(ハズレ)	左右不一致
リーチ(ハズレ)	左右のみ一致
非確変(大当たり)	左中右一致 (通常図柄)
確変(大当たり)	左中右一致 (通常図柄・確変図柄)

【図 10】

【図10】



(B) 背景予告の決定例 (S501)

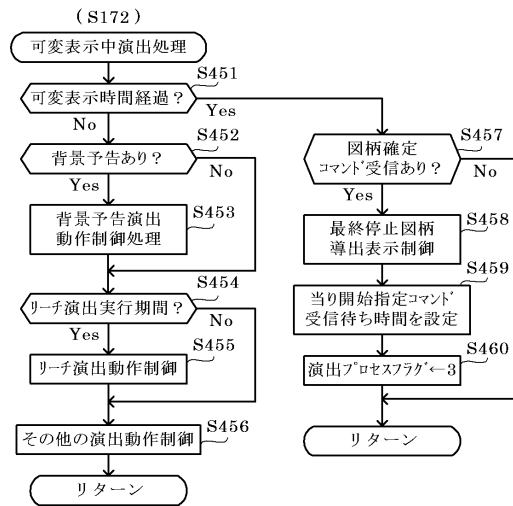
可変表示結果	背景予告なし	背景予告あり
ハズレ	50/100	50/100
大当たり	70/100	30/100

(C) 特定予告演出の演出態様の決定例 (S503,S504)

飾り図柄の可変表示態様	予告 A	予告 B	予告 C
非リーチ	90/100	9/100	1/100
ノーマルリーチ	50/100	40/100	10/100
スーパーリーチ	50/100	20/100	30/100

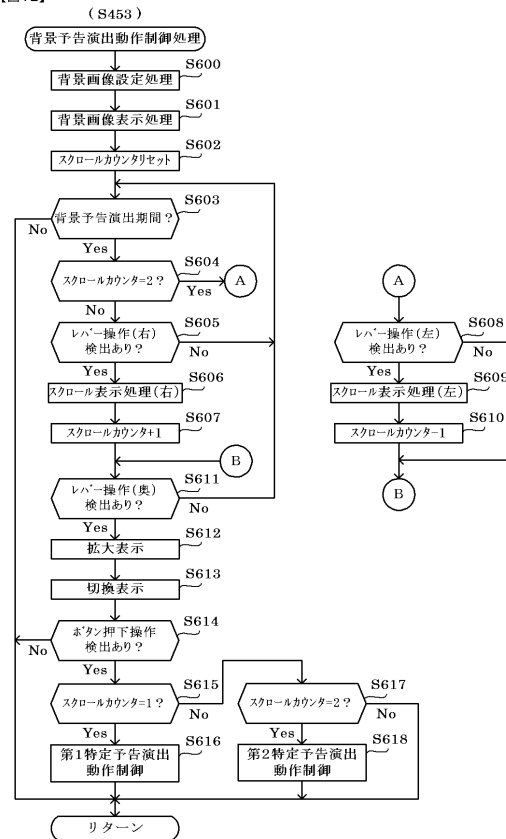
【図 11】

【図11】



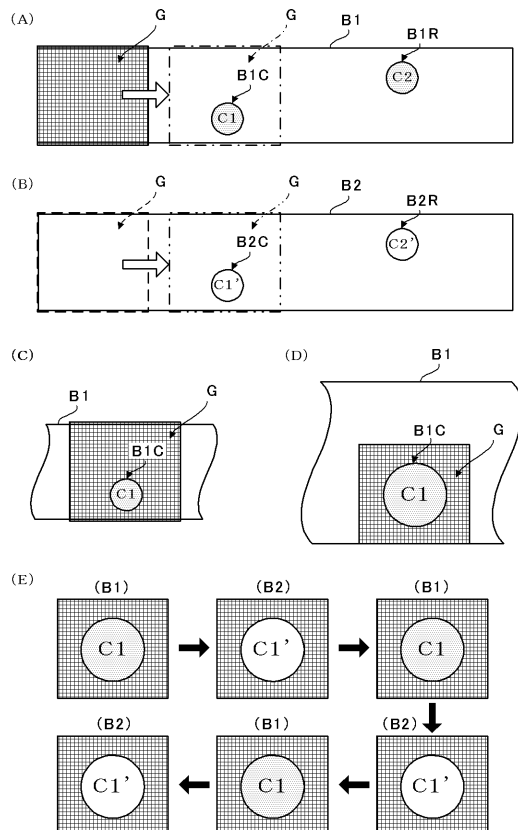
【図 12】

【図12】



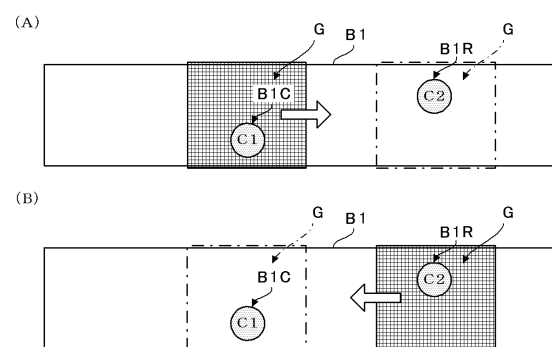
【図 13】

【図13】



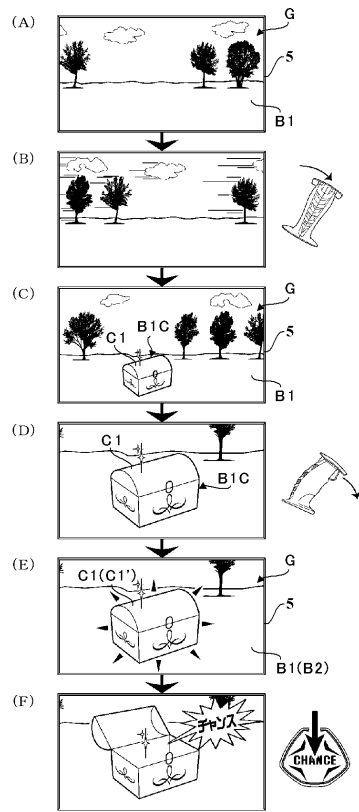
【図 14】

【図14】



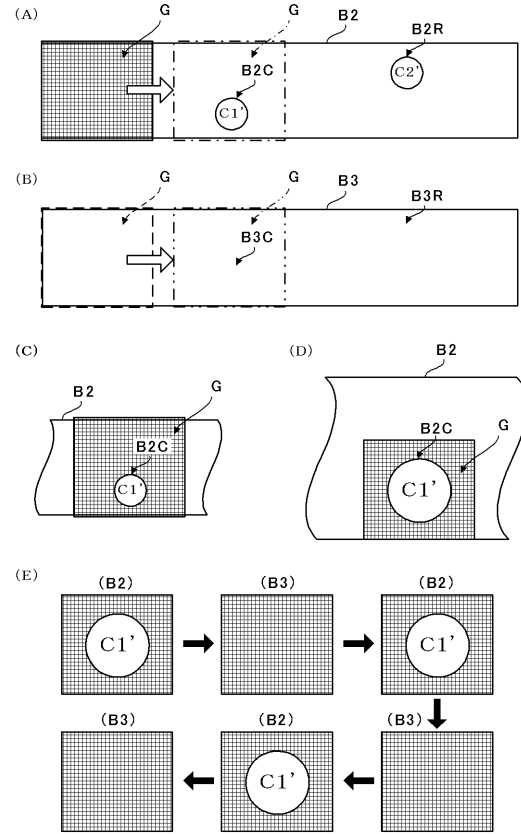
【図15】

【図15】



【図16】

【図16】



フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 野坂 精一
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 廣瀬 貴理

- (56)参考文献 特開２０１１－０６２５５９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３４４５５６（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２５４５２０（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１４３７６５（ＪＰ，Ａ）

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