

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6835767号
(P6835767)

(45) 発行日 令和3年2月24日 (2021.2.24)

(24) 登録日 令和3年2月8日 (2021.2.8)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2018-96730 (P2018-96730)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年5月21日 (2018.5.21)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-201676 (P2019-201676A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和1年11月28日 (2019.11.28)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年6月21日 (2019.6.21)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	武田 知晋
		(56) 参考文献	特開2018-015134 (JP, A)
			特開2017-213260 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定条件の成立に基づいて有利状態に制御可能な遊技機において、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

操作手段と、

所定操作に関する報知を実行する報知手段と、

遊技媒体が進入可能な第1状態と遊技媒体が進入困難または不可能な第2状態とに変化する可変手段と、

通常状態と、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路へ向けて遊技媒体を発射することで前記通常状態よりも遊技者にとって有利となる特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記可変手段は、前記所定経路を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記報知手段は、

前記特別状態に制御されているときに、前記所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知として、第1報知と該第1報知よりも認識しやすい第2報知を実行可能であり、

前記第1報知の実行中に前記第1報知の認識性を低下させる事象が発生した場合に、前記第2報知を実行可能であり、

10

20

前記所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知として、設定された設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知手段は、前記第 1 報知の実行中に遊技機への電力供給が停止された後電力供給が再開される場合に、前記第 2 報知を実行可能である、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動

10

20

30

40

50

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り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【 0 0 0 7 】

そのような遊技機において、所定操作に関する報知を実行するように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、大当り遊技が開始されると、演出表示装置の特定領域に右打ち表示の縮小表示の表示を開始することが記載されている。また、大当り遊技中に確変昇格演出が実行されると、演出表示装置の表示画面が可動部材によって覆われた状態となるが、可動部材が動作しても視認可能な位置に配置されている特別領域に右打ち表示の縮小表示を継続して表示することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 8 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 7 - 0 8 0 0 6 6 号公報（段落 0 3 2 6 , 0 3 2 9、図 4 0）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、所定操作に関する報知を好適に行うことができていなかった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、所定操作に関する報知を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

（手段 A） 所定条件の成立に基づいて有利状態に制御可能な遊技機において、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

操作手段と、

所定操作に関する報知を実行する報知手段と、

遊技媒体が進入可能な第 1 状態と遊技媒体が進入困難または不可能な第 2 状態とに変化する可変手段と、

通常状態と、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路へ向けて遊技媒体を発射することで前記通常状態よりも遊技者にとって有利となる特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記可変手段は、前記所定経路を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記報知手段は、

前記特別状態に制御されているときに、前記所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知として、第 1 報知と該第 1 報知よりも認識しやすい第 2 報知を実行可能であり、

前記第 1 報知の実行中に前記第 1 報知の認識性を低下させる事象が発生した場合に、前記第 2 報知を実行可能であり、

前記所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知として、設定された設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

（手段 B）手段 A において、報知手段は、第 1 報知の実行中に遊技機への電力供給が停止された後電力供給が再開される場合に、第 2 報知を実行可能である、ように構成されてい

10

20

30

40

50

てもよい。

(手段C) 手段Aまたは手段Bにおいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、設定された設定値に応じて異なる割合により有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、を備え、報知手段は、所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知として、設定された設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能である、ように構成されていてもよい。

(手段1) 本発明による遊技機は、所定条件の成立(例えば、大当り図柄の導出表示)に基づいて有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機において、操作手段(例えば、打球操作ハンドル(操作ノブ)30)と、所定操作に関する報知(例えば、第1右打ち表示029IW003、第2右打ち表示029IW006)を実行する報知手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ029IWS8312、S2917を実行する部分)と、遊技媒体が進입可能な第1状態と遊技媒体が進입困難または不可能な第2状態とに変化する可変手段と、を備え、可変手段は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路を移動する遊技媒体が進입可能に設けられ、報知手段は、第1報知(例えば、第1右打ち表示029IW003)と該第1報知よりも認識しやすい第2報知(例えば、第2右打ち表示029IW006)を実行可能であり、第1報知の実行中に第1報知の認識性を低下させる事象(例えば、図9-4(D)に示す可動体029IW005の動作を伴う賞球数達成演出)が発生した場合に、第2報知を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS29IWS2908~S2916を実行してステップ029IWS2917を実行する。図9-4(D)および図9-5(E)参照。)、所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0012】

(手段2) 手段1において、遊技媒体(例えば、遊技球)が進입可能な第1状態(例えば、開放状態)と遊技媒体が進입困難または不可能な第2状態(例えば、閉鎖状態)とに変化する可変装置(例えば、特別可変入賞球装置7)を備え、可変装置は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を移動する遊技媒体が進입可能に設けられ、報知手段は、所定操作として所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知(例えば、第1右打ち表示029IW003、第2右打ち表示029IW006)を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS8312、S2917を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0013】

(手段3) 手段1または手段2において、操作手段は、演出用の操作手段(例えば、プッシュボタン31B)を含み、演出用の操作手段による操作に基づいて演出(例えば、演出用の操作手段(例えば、プッシュボタン31B)の操作にもとづいて実行されるボタン予告演出)を実行する演出実行手段(例えば、変形例1において、演出制御用CPU120における予告演出を含むプロセステーブルを選択して可変表示中演出処理(ステップS172)などを実行する部分)を備え、報知手段は、所定操作として演出用の操作手段による操作に関する報知(例えば、図9-6(A)に示す第1操作促進表示029IW007、図9-6(C)に示す第2操作促進表示029IW010)を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出用の操作手段による操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0014】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、付与条件の成立(例えば、大入賞口や一般入賞口10、第1始動入賞口、第2始動入賞口への遊技球の入賞)に基づいて遊技価値(例えば、賞球)を付与する付与手段(例えば、払出制御基板に搭載された払出制御用マイクロコンピュータ)と、遊技価値の付与に関する報知を行う付与報知(例えば、図9-4(D)に示す賞球数達成演出)を実行する付与報知実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ029IWS2908~S2916を実行する部分)

10

20

30

40

50

とを備え、付与報知実行手段は、可動部材（例えば、図9-4(D)に示す可動体029IW005）を動作させて第1報知が表示されている表示領域が該可動部材によって覆われる態様により付与報知を実行し（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS2911, S2916を実行する）、報知手段は、第1報知の視認性を低下させる事象として付与報知が実行される場合に、第2報知を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS29IWS2908~S2916を実行してステップ029IWS2917を実行する。図9-4(D)および図9-5(E)参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めつつ、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0015】

10

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、報知手段は、第1報知の視認性を低下させる事象として遊技機への電力供給が停止された後電力供給が再開される場合に、第2報知を実行可能である（例えば、変形例2において、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS2917と同様の処理を行う。図9-7(B)~(D)参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0016】

（手段6）手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、予告演出（例えば、図9-8(B)に示すラウンド昇格予告演出）を実効可能な予告演出実行手段（例えば、変形例3において、演出制御用CPU120におけるラウンド昇格予告演出を含むプロセスデータに切り替えてステップ029IWS2903の処理を実行する部分）を備え、報知手段は、第1報知の視認性を低下させる事象として予告演出が実行される場合に、第2報知を実行可能である（例えば、変形例3において、演出制御用CPU120は、ステップ029IWS2917と同様の処理を行う。図9-8(B), (C)参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めつつ、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

20

【0017】

（手段7）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値1~3のいずれかなど）を設定可能であり、遊技に関する説明を行う特定報知を実行可能な特定報知手段（例えば右打ち指示報知を行う演出制御用CPU120など）を備え、特定報知手段は、設定されている設定値に応じて異なる実行態様により特定報知を実行可能である（例えば設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆を含む右打ち指示報知（特定報知）を実行可能であるなど。図8-4参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部112AKにおける特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-2】特徴部112AKにおける右打ち指示報知処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-3】特徴部112AKにおける設定示唆の決定割合を示す図である。

【図8-4】特徴部112AKにおける右打ち指示報知の実行態様の決定割合を示す図で

50

ある。

【図 8 - 5】特徴部 1 1 2 A K における特定報知の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 1】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9 - 2】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3】大当り中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4】右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9 - 5】右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9 - 6】変形例 1 における操作促進表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 9 - 7】変形例 2 における右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。 10

【図 9 - 8】変形例 3 における右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(基本説明)

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

【0020】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。 20

【0021】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。 30

【0022】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。 40

【0023】

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

【0024】

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 50

装置 5 は、例えば L C D (液晶表示装置) や有機 E L (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 5 】

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

10

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

20

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

30

【 0 0 3 1 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 3 】

50

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

10

【 0 0 3 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 3 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 7 】

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

20

【 0 0 3 8 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

30

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 2 】

40

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では図示略) には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル (操作ノブ) 3 0 が設けられている。

【 0 0 4 4 】

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

50

出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

10

【 0 0 4 7 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 8 】

（遊技の進行の概略）

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

20

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

30

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

40

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

50

【 0 0 5 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 6 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊

10

20

30

40

50

技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

10

20

30

40

50

上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 8 5 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御 (音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体 3 2 の制御 (可動体 3 2 を動作させる信号の供給等) は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

実行するようにしてもよい。

【0097】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0098】

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、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0099】

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、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【0102】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0103】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【0104】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

40

【0105】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデ

50

ータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS 4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS 4；No）、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0106】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS 4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS 5）。ステップS 5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0107】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0108】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

20

【0109】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0110】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS 11）、割込みを許可する（ステップS 12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 22

50

）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 1 2 】

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

10

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

20

【 0 1 1 5 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

30

【 0 1 1 6 】

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

40

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1

50

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

10

【0119】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0120】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【0121】

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

【0122】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0123】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0124】

ステップS114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

50

行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

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

10

【 0 1 2 6 】

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

20

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 0 】

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

50

は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に
10 戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 3 2 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。
40

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決
50

定、設定などが行われる。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）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 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

10

【 0 1 4 3 】

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

20

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

30

【 0 1 4 6 】

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

40

【 0 1 4 7 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 8 】

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

50

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 4 】

（特徴部１１２ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１１２ＡＫについて説明する。図８－１は、特徴部１１２ＡＫにて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６００）。当り開始指定コマンド受信待ち時間は、ステップＳ１８２の可変表示中演出処理にて、飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに応じて予め定められた一定時間が設定される。

【 0 1 5 5 】

ステップＳ６００にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップＳ６００；Ｎｏ）、主基板１１から伝送される大当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ６０１）。大当り開始指定コマンドの受信があれば（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する（ステップＳ６０２）。

【 0 1 5 6 】

ステップＳ６０２の処理を大当り遊技状態の開始を報知するために予め用意された大当

10

20

30

40

50

り報知用の演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする（ステップS604）。その後、使用パターンとしてセットした演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、大当り報知動作の制御を開始するための設定を行う（ステップS605）。そして、右打ち指示報知を行う右打ち指示報知処理を行う（ステップ112AKS001）。

【0157】

特徴部112AKにおけるパチンコ遊技機1の遊技領域には、遊技者にとって右側の右遊技領域に普通可変入賞球装置6Bと通過ゲート41とが設けられている。したがって、時短制御とともに高開放制御が行われているときには、右遊技領域に向けて遊技球を発射すれば、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）しやすい。また、時短制御が行われていることから、速やかに特図ゲームを消化して、可変表示結果が「大当り」となるまでの時間を短縮することができる。このように、時短制御とともに高開放制御が行われる時短状態では、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域となる。また、特徴部112AKにおけるパチンコ遊技機1では、右遊技領域に特別可変入賞球装置7が設けられている。したがって、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されて大入賞口が開放状態（第1状態）と閉鎖状態（第2状態）とに変化するときには、右遊技領域に向けて遊技球を発射すれば、大入賞口を遊技球が通過（進入）することにより、景品として多数の賞球が得られる可能性がある。このように、大当り遊技状態や小当り遊技状態にて大入賞口が開放状態（第1状態）と閉鎖状態（第2状態）とに変化するときには、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域となる。ステップ112AKS001では、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域ことを遊技者に報知する処理を行う。

【0158】

図8-2は、図8-1のステップ112AKS001にて実行される右打ち指示報知処理の一例を示すフローチャートである。図8-2に示す右打ち指示報知処理において、演出制御用CPU120は、右打ち指示報知において設定値を示唆する設定示唆演出（設定示唆）を行うか否かを決定する（ステップ112AKS002）。具体的に、ステップ112AKS002の処理では、大当り種別に基づいて、図8-3に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。この実施の形態では、図8-3に示すように、大当り種別A<大当り種別B<大当り種別Cの順に設定示唆が実行される割合が高くなっている。なお、この実施の形態における大当り種別Aと大当り種別Bは、大当り遊技中のラウンド数が16の大当り（16R大当り）であり、大当り種別Cは大当り遊技中のラウンド数が4Rの大当り（4R大当り）となっている。すなわち、特徴部112AKでは、大当り種別Cよりも遊技者にとって有利な大当り種別Aや大当り種別Bの方が、設定示唆が実行される割合が低くなっており、大当り種別Aや大当り種別Bよりも有利度の低い大当り種別Cの方が、設定示唆が実行される割合が高くなっている。そのため、有利度の低い大当り種別Cの大当りに対しても遊技者の注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。なお、ラウンド数に限られず、例えば、確変大当りよりも非確変大当りの方が、設定示唆が実行される割合が高いなど、一方の大当りよりも有利度の低い大当りの方が、有利度の高い大当りよりも高い割合で設定示唆が行われればよい。さらに、大当り種別に限られず、例えば、可変表示中に設定示唆を行う場合において、遊技状態が通常状態である場合には、通常状態以外（確変状態や時短状態）よりも高い割合で設定示唆が行われればよい。

【0159】

図8-2に戻り、ステップ112AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ112AKS002にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち設定示唆有るか否かを判定する（ステップ112AKS003）。設定示唆なしの場合、すなわちステップ112AKS002にて設定示唆を実行しないと決定した場合（ステップ112AKS003;No）、演出制御用CPU120は、通常態様の右打ち指示

報知、すなわち、設定示唆を行わない右打ち指示報知を実行すると決定する（ステップ 112AKS004）。ここで、通常態様の右打ち指示報知は、図 8 - 5 に示す通常態様の右打ち指示報知 112AK001 のように「右打ちしてね！」のメッセージを表示することにより行われる。

【0160】

一方、ステップ 112AKS002 にて設定示唆を実行すると決定した場合、すなわち設定示唆有りの場合（ステップ 112AKS003；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、設定示唆を含む右打ち指示報知の実行態様を決定する（ステップ 112AKS005）。具体的に、ステップ 112AKS005 の処理では、設定されている設定値に基づいて、図 8 - 4 に示す決定割合に従って、態様 1 ～ 態様 3 のいずれかを、設定示唆を含む右打ち指示報知の実行態様として決定する。この実施の形態における設定示唆を含む右打ち指示報知は、図 8 - 5 に示す通常態様の右打ち指示報知 112AK001 と、図 8 - 5（A）～（C）に示す態様 1 ～ 3 といった特定態様の右打ち指示報知 112AK002 とを含んでおり、当該態様 1 ～ 3 の右打ち指示報知 112AK002 により設定値がいずれであるかを示唆する演出である。この実施の形態における態様 1 の右打ち指示報知は、設定値が「1」であることを示唆し、態様 2 の右打ち指示報知は、設定値が「2」であることを示唆し、態様 3 の右打ち指示報知は、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。なお、設定示唆を含む右打ち指示報知では、図 8 - 5 に示す通常態様の右打ち指示報知 112AK001 を行った後に、図 8 - 5（A）～（C）に示す態様 1 ～ 3 の右打ち指示報知 112AK002 を表示する。そのため、通常態様の右打ち指示報知が行われた後に特定態様の右打ち指示報知が行われるかに対する遊技者の注目を集めることができるとともに、いずれの態様の右打ち指示報知が行われるかに対する遊技者の注目を集めることができる。特徴部 112AK では、通常態様の右打ち指示報知と特定態様の右打ち指示報知とを合わせて遊技に関する説明を行う特定報知と呼ぶ。すなわち、特徴部 112AK では、通常態様の右打ち指示報知が行われた後、特定態様の右打ち指示報知が行われる場合と、通常態様の右打ち指示報知が行われた後、特定態様の右打ち指示報知が行われない場合とがあり、特定報知に注目させることができる。図 8 - 5 は、当該通常態様の右打ち指示報知と特定態様の右打ち指示報知とを含む特定報知の演出動作例を示している。

【0161】

図 8 - 4 に示すように、特徴部 112AK では、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆を含む右打ち指示報知を実行可能に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる実行態様の特定報知が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。なお、異なる実行態様の特定報知が、異なる実行割合で実行されること、すなわち、実行される特定報知の種類や態様や実行割合が異なることを含めて、単に異なる実行態様により実行されるということがある。また、図 8 - 4 に示すように、態様 3 の右打ち指示報知は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、特定報知として態様 3 の右打ち指示報知が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、態様 1 および態様 2 の右打ち指示報知は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、態様 1 または態様 2 の右打ち指示報知が行われた場合と、態様 3 の右打ち指示報知が行われた場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、示唆の信頼度が異なる態様の右打ち指示報知が実行可能であり、演出効果を高めることができる。なお、例えば変動回数が多いほど、示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であったり、遊技場の営業開始時よりも営業終了間際の方が示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であったり、遊技状態に応じて示唆の信頼度が異なるなど、状況に応じて、設定示唆を含む右打ち指示報知による示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。この場合、例えば、図 8 - 4 に示す決定割合とは別に設定された（より示唆の信頼度が高く決定割合が設定された）テ

10

20

30

40

50

ーブルを設け、状況に応じて選択するテーブルを変更し、特定報知の実行態様を決定すればよい。これによれば、状況に応じて示唆の信頼度が異なることから、演出効果を高めることができる。

【0162】

図8-2に戻り、ステップ112AKS004またはステップ112AKS005の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、決定した実行態様の右打ち指示報知を実行し(ステップ112AKS006)、右打ち指示報知処理を終了する。なお、ステップ112AKS006にて設定示唆を含む右打ち指示報知が実行された場合には、図8-5に示す特定報知が実行される。なお、画像表示装置5における画像の表示に加えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体の点灯動作などにより、右打ち指示報知が行われるようにしてもよい。また、一旦行われた右打ち指示報知は、例えば、時短状態が終了したタイミングなど、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置(発射目標位置)が右遊技領域でなくなったタイミングで消去されればよい。

10

【0163】

図8-1に戻り、ステップ112AKS001の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該特図当り待ち処理を終了する。

【0164】

ステップS601にて大当り開始指定コマンドの受信がない場合には(ステップS601; No)、小当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS608)。小当り開始指定コマンドの受信がなければ(ステップS608; No)、特図当り待ち処理を終了して、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまで待機する。小当り開始指定コマンドの受信があった場合には(ステップS608; Yes)、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新して(ステップS609)特図当り待ち処理を終了する。また、ステップS600にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過した場合には(ステップS600; Yes)、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから(ステップS613)、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0165】

(特徴部112AKの変形例)

30

上記実施の形態では、図8-5に示すように、通常態様の右打ち指示報知112AK001が「右打ちしてね!」のメッセージを表示するものであり、特定態様の右打ち指示報知112AK002が図8-5(A)~(C)に示す態様1~3といった右向きの矢印の画像を態様に応じた柄にて表示する例を示したが、これは一例である。設定示唆を含む右打ち指示報知として、例えば、通常態様の右打ち指示報知として「右打ちしてね!」のメッセージに加えて右向きの矢印の画像を表示し(態様は1態様でよい)、当該矢印の上部にキャラクタ画像を表示することで設定示唆を行うようにしてもよい。具体的に、態様Aの場合にはキャラクタAを表示し、態様Bの場合にはキャラクタBを表示し、態様Cの場合にはキャラクタCを表示するようにしてもよい。また、例えば、示唆の信頼度に応じて特定態様の右打ち指示報知112AK002とするのかキャラクタとするのかが異なってもよい。これによれば、信頼度に応じて設定示唆の種類が異なるため演出の幅が広がり演出効果を高めることができる。

40

【0166】

また、上記実施の形態では、右打ち指示報知に設定示唆を含む例を示したが、これは一例である。設定示唆は、遊技に関する説明を行う演出に含まれていればよく、例えば、所定のアイテムやキャラクタを取得してミッションをクリアさせることを遊技者に説明する演出において、上記右打ち指示報知のような特定態様の表示を行うことで設定示唆を行ってもよい。また、例えば、デモ中に再生される動画にて攻略情報(例えばいずれの種類の演出が大当り期待度が高いかなど)を遊技者に説明するような場合に、当該特定態様の表示にて説明を行うことで設定示唆を行ってもよい。

50

【0167】

(特徴部112AKに係る手段の説明)

以上の特徴部112AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部112AKに係る手段1の遊技機として、

10

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、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)を設定可能であり、

遊技に関する説明を行う特定報知を実行可能な特定報知手段(例えば右打ち指示報知を行う演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記特定報知手段は、設定されている設定値に応じて異なる実行態様により前記特定報知を実行可能である(例えば設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆を含む右打ち指示報知(特定報知)を実行可能であるなど)、

20

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0168】

特徴部112AKに係る手段2の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態(例えば大当たり種別Cの4R大当たりなど)と、前記第1有利状態よりも有利な第2有利状態(例えば大当たり種別AやBの16R大当たりなど)とを少なくとも含み、

前記特定報知手段は、前記第1有利状態に制御されるときに前記特定報知を実行可能である(例えば大当たり種別Aや大当たり種別Bよりも有利度の低い大当たり種別Cの方が、設定示唆が実行される割合が高くなっているなど)、

30

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、有利度の低い第1有利状態に対しても注目させることができ演出効果を高めることができる。

【0169】

特徴部112AKに係る手段3の遊技機として、

前記特定報知手段は、設定値に関わらず共通の演出(例えば通常態様の右打ち指示報知など)を実行した後、設定値に応じて異なる実行態様により演出が実行されるように前記特定報知を実行可能である(例えば通常態様の右打ち指示報知が行われた後に特定態様の右打ち指示報知が行われるなど)

40

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定報知の実行有無について遊技者の注目を集めることができる。

【0170】

特徴部112AKに係る手段4の遊技機として、

前記特定報知手段は、前記特定報知として、設定されている設定値を示唆する第1特定報知(例えば態様1または態様2の右打ち指示報知など)と、前記第1特定報知よりも示唆される設定値の信頼度が高い第2特定報知(例えば態様3の右打ち指示報知など)と、

50

を実行可能である、

ことを特徴とする特徴部 1 1 2 A K に係る手段 1 ~ 手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 1 7 1 】

特徴部 1 1 2 A K に係る手段 5 の遊技機として、

前記特定報知手段は、状況に応じて異なる実行態様により前記特定報知を実行可能である（例えば遊技場の営業開始時よりも営業終了間際の方が示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であるなど）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 2 A K に係る手段 4 の遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 1 7 2 】

（特徴部 0 2 9 I W に関する説明）

次に、特徴部 0 2 9 I W について説明する。図 1 では大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が遊技領域の中央下方に設けられている場合を示したが、本特徴部 0 2 9 I W では、特別可変入賞球装置 7 は、遊技領域の右方領域に設けられているものとする。従って、本特徴部 0 2 9 I W では、遊技者は、大当り遊技中に大入賞口に遊技球を入賞させるべく、遊技領域の右方を狙って右打ち操作を行うことになる。

【 0 1 7 3 】

また、本特徴部 0 2 9 I W では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、例えば、スイッチ処理（ステップ S 2 1）において、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）に遊技球が入賞し、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を入力すると、大入賞口への入賞を検出したことを指定する大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う。

20

【 0 1 7 4 】

また、C P U 1 0 3 は、スイッチ処理（ステップ S 2 1）において、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞し、一般入賞口 1 0 に設けられた入賞口スイッチ（図示せず）からの検出信号を入力すると、一般入賞口 1 0 への入賞を検出したことを指定する一般入賞口入賞指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う。

【 0 1 7 5 】

30

また、C P U 1 0 3 は、スイッチ処理（ステップ S 2 1）において、入賞球装置 6 A（第 1 始動入賞口）に遊技球が入賞し、第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号を入力すると、第 1 始動入賞口への入賞を検出したことを指定する第 1 始動入賞口入賞指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、スイッチ処理（ステップ S 2 1）において、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）に遊技球が入賞し、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号を入力すると、第 2 始動入賞口への入賞を検出したことを指定する第 2 始動入賞口入賞指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う。

【 0 1 7 6 】

なお、本例で示した処理方法にかぎらず、例えば、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5）の大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）や大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）、大当り開放後処理（ステップ S 1 1 6）において、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を入力したか否かを確認し、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を入力していれば、大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行うように構成してもよい。

40

【 0 1 7 7 】

また、本例では、C P U 1 0 3 は、大入賞口や一般入賞口 1 0、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口への入賞を検出したことにもとづいて、払い出すべき賞球数を特定可能な払出制御コマンドを、払出制御基板に搭載された払出制御用マイクロコンピュータ（図示せず）に対して送信する制御を行う。そして、払出制御用マイクロコンピュータは、受信した

50

払出制御コマンドにもとづいて、球払出装置（図示せず）を駆動し、賞球を払い出す制御を行う。

【0178】

（コマンド解析処理）

図9-1は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0179】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップ029 IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ029 IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ029 IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0180】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ029 IWS614）、演出制御用CPU120は、賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ029 IWS615）。本例では、大当たり遊技中において、大当たり遊技中に獲得した賞球の累積数を表示する賞球数表示を表示する。ステップ029 IWS615では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示を現在表示中であるか否かを確認する。

【0181】

賞球数表示の表示中であれば、演出制御用CPU120は、大当たり遊技中に獲得した賞球数をカウントするための賞球数カウンタの値を14加算する（ステップ029 IWS616）。そして、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値に応じて、画像表示装置5における賞球数表示の表示を更新する制御を行う（ステップ029 IWS617）。

【0182】

ステップ029 IWS614～S617の処理が実行されることによって、本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞し、賞球が14個得られるごとに、画像表示装置5における賞球数表示の表示が更新される。

【0183】

受信した演出制御コマンドが一般入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ029 IWS618）、演出制御用CPU120は、賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ029 IWS619）。賞球数表示の表示中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を10加算する（ステップ029 IWS620）。そして、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値に応じて、画像表示装置5における賞球数表示の表示を更新する制御を行う（ステップ029 IWS621）。

【0184】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞口入賞指定コマンドまたは第2始動入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ029 IWS622）、演出制御用CPU120は、賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ029 IWS623）。賞球数表示の表示中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を3加算する（ステップ029 IWS624）。そして、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値に応じて、画像表示装置5における賞球数表示の表示を更新する制御を行う（ステップ029 IWS625）。

【0185】

ステップ029 IWS 618 ~ S625の処理が実行されることによって、本例では、大入賞口に遊技球が入賞した場合だけでなく、大当たり遊技中に一般入賞口10や第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、賞球が10個または3個得られた場合にも、画像表示装置5における賞球数表示の表示が更新される。

【0186】

なお、本例では、大当たり遊技中の各ラウンドにおいて、所定期間（例えば、29秒）が経過する前に所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口が閉鎖されラウンドを終了するのであるが、所定個数の入賞を検出して大入賞口の閉鎖を完了する直前に大入賞口への遊技球の入賞（いわゆるオーバー入賞）が発生する場合がある。このようなオーバー入賞が発生した場合にも、大入賞口入賞指定コマンドが送信され、賞球数表示の表示が更新されるように構成してもよい。

10

【0187】

また、必ずしも一般入賞口10への入賞と第1始動入賞口や第2始動入賞口への入賞との両方を反映して賞球数表示を更新する必要はなく、一般入賞口10への入賞または第1始動入賞口や第2始動入賞口への入賞のいずれか一方のみを反映して賞球数表示を更新するように構成してもよい。また、例えば、一般入賞口10や第1始動入賞口、第2始動入賞口への入賞については賞球数表示に反映させないようにし、大入賞口へのオーバー入賞のみを反映して賞球数表示を更新するように構成してもよい。

【0188】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ029 IWS 626）。例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば、RAM122に設けられた変動パターンコマンド格納領域に、受信した変動パターンコマンドを格納する。また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば、RAM122に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に、受信した表示結果指定コマンドを格納する。また、例えば、受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば、大当たり終了指定コマンドを受信したことを示す大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ029 IWS 611に移行する。

20

30

【0189】

図9-2は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、まず、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ029 IWS 8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ029 IWS 8305に移行する。この特徴部029 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップ029 IWS 8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、大当たり中演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したが大当たり中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ029 IWS 8302の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ029 IWS 8305に移行する。

40

【0190】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ029 IWS 8302）。

【0191】

次いで、ステップ029 IWS 8302の処理で大当たり図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ029 IWS 8303のN）、演出

50

制御用CPU120は、ステップ029 IWS8314に移行する。

【0192】

ステップ029 IWS8302の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ029 IWS8303のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ029 IWS8304）、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否か（例えば、いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ029 IWS8305）。いずれかの当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ029 IWS8306）。なお、この場合、演出制御用CPU120は、セットされていた当り開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

10

【0193】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ029 IWS8307）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ029 IWS8308）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ029 IWS8309）。

【0194】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を0クリアする（ステップ029 IWS8310）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ029 IWS8311）。なお、この場合、賞球数カウンタの値は0であることから、画像表示装置5において、賞球数がまだ0であることを示す賞球数表示が表示される。

20

【0195】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、右打ち操作を促すための第1右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ029 IWS8312）。例えば、画像表示装置5の表示画面の右上端部において、第1右打ち表示として「右打ち」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。

【0196】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に応じた値に更新し（ステップ029 IWS8313）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【0197】

大当りとしにないことに決定されている場合には（ステップ029 IWS8303のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に応じた値に更新し（ステップ029 IWS8314）、特図当り待ち処理を終了する。

【0198】

図9-3は、図7に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップS176）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、いずれかの当り終了指定コマンドを受信したか否か（例えば、いずれかの当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ029 IWS2901）。いずれかの当り終了指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ029 IWS2902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等）の制御を実行する（ステップ029 IWS2903）。

40

【0199】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ029 IWS2904）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ029 IWS2905）。すなわち、プロセ

50

ステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ029 IWS 2906）。

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り遊技中に獲得した賞球数の累積数が所定の期待数に達したときに実行される賞球数達成演出の実行済みであることを示す賞球数達成演出実行済フラグがセットされているかを確認する（ステップ029 IWS 2907）。賞球数達成演出実行済フラグがセットされていれば（すなわち、既に賞球数達成演出を実行済みであれば）、そのまま大当り中演出処理を終了する。

10

【0201】

賞球数達成演出実行済フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、賞球数達成演出の実行中であることを示す賞球数達成演出実行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029 IWS 2908）。賞球数達成演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、賞球数達成演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が所定数（本例では、2100）以上となっているか否かを確認する（ステップ029 IWS 2909）。

【0202】

本例では、15ラウンドの大当り遊技に制御される場合には、1ラウンドあたり最大で10個の大入賞口への入賞が可能であり、1回の大入賞口への入賞ごとに14個の賞球が得られることから、 $14 \times 10 \times 15 = 2100$ 個の賞球が期待できる。ステップ029 IWS 2909では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2100以上となっているか否かを確認することにより、今回の大当り遊技中に獲得した賞球数の累積数が15ラウンドの大当り遊技中に期待できる賞球数である2100に達しているか否かを確認する。

20

【0203】

なお、既に説明したように、本例では、賞球数カウンタには、大入賞口への入賞により得られた賞球数だけでなく、一般入賞口10や第1始動入賞口、第2始動入賞口への入賞により得られた賞球数もカウントされるので、15ラウンドの大当り遊技が終了する前に賞球数の累積数が2100に達してステップ029 IWS 2909でYと判定される場合がある。

30

【0204】

賞球数カウンタの値が所定数以上となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数達成演出を開始する制御を行う（ステップ029 IWS 2910）。また、演出制御用CPU120は、モータの駆動を開始して、遊技機に設けられた可動体の動作を開始する制御を行う（ステップ029 IWS 2911）。本例では、ステップ029 IWS 2910、S 2911の処理が実行されることによって、可動体の動作を伴う態様により賞球数達成演出が実行される。

【0205】

また、演出制御用CPU120は、賞球数達成演出実行中フラグをセットする（ステップ029 IWS 2912）。そして、演出制御用CPU120は、賞球数達成演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマに所定期間（例えば、2秒）に相当する値をセットし（ステップ029 IWS 2913）、大当り中演出処理を終了する。

40

【0206】

賞球数達成演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、賞球数達成演出の実行中であれば）、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ029 IWS 2914）。演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、賞球数達成演出の演出期間を終了していれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数達成演出を終了する制御を行う（ステップ029 IWS 2915）。また、演出制御用CPU120は、モータの駆動を終了して、遊技

50

機に設けられた可動体の動作を終了する制御を行う（ステップ029 IWS 2916）。

【0207】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、右打ち操作を促すための第2右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ029 IWS 2917）。例えば、画像表示装置5の表示画面の略中央部において、第2右打ち表示として「右を狙って！」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。

【0208】

なお、本例では、第2右打ち表示として第1右打ち表示と比較して表示サイズが大きい表示を行うことにより、第1右打ち表示より視認しやすい態様により第2右打ち表示が表示される。

【0209】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数達成演出実行中フラグをリセットする（ステップ029 IWS 2918）とともに、賞球数達成演出実行済フラグをセットし（ステップ029 IWS 2919）、大当たり中演出処理を終了する。

【0210】

いずれかの当たり終了指定コマンドを受信していれば（ステップ029 IWS 2901のY）、演出制御用CPU120は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ029 IWS 2920）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ029 IWS 2921）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ029 IWS 2922）。なお、この場合、演出制御用CPU120は、セットされていた当たり終了指定コマンド受信フラグもリセットする。

【0211】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を、エンディング演出処理に応じた値に更新し（ステップ029 IWS 2923）、大当たり中演出処理を終了する。

【0212】

次に、本特徴部029 IWにおける右打ち表示の表示態様について説明する。図9-4および図9-5は、右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図9-4および図9-5において、（A）（B）（C）・・・の順に表示画面が推移する。

【0213】

図9-4（A）に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で揃った当たり図柄が導出表示され、当たりが発生すると、図9-4（B）に示すように、画像表示装置5において大当たり中の表示やラウンド数表示029 IW001の表示が開始され、大当たり中演出が開始される。また、大当たり遊技が開始されると、図9-4（B）に示すように、画像表示装置5において賞球数表示029 IW002も表示され、大入賞口や一般入賞口10、第1始動入賞口、第2始動入賞口への入賞に応じて更新される（ステップ029 IWS 8311、ステップ029 IWS 614～S625参照）。

【0214】

また、大当たり遊技が開始されると、図9-4（B）に示すように、画像表示装置5において第1右打ち表示029 IW003も表示される（ステップ029 IWS 8312参照）。本例では、図9-4（B）に示すように、画像表示装置5の表示画面の右上端部において、第1右打ち表示029 IW003として「右打ち」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【0215】

次いで、図9-4(C)に示すように、大当り遊技中に賞球数の累積数が所定数(本例では、2100個)に到達したものとする。賞球数の累積数が所定数に到達すると、図9-4(D)に示すように、画像表示装置5において賞球数達成演出が実行される(ステップ029IWS2910参照)。本例では、図9-4(D)に示すように、賞球数達成演出として、画像表示装置5において所定のキャラクタ029IW004が表示されるとともに、所定のキャラクタ029IW004のセリフとして「やったね!」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【0216】

また、賞球数の累積数が所定数に到達すると、図9-4(D)に示すように、可動体029IW005の動作も行われる(ステップ029IWS2911参照)。従って、本例では、可動体029IW005の動作を伴う態様により賞球数達成演出が実行される。なお、本例では、図9-4(D)に示すように、可動体029IW005が動作すると、画像表示装置5の表示画面の上方が可動体029IW005によって覆われ、第1右打ち表示029IW003が視認できなくなる場合が示されている。

【0217】

本例では、図9-4(D)に示すように、大当り遊技中に賞球数の累積数が所定数(本例では、2100個)に到達すると、賞球数達成演出が実行されるとともに可動体029IW005の動作が行われるので、15ラウンドの大当り遊技中に期待できる賞球数に到達したことに対する達成感を遊技者に与えることができる。

【0218】

次いで、賞球数達成演出の演出期間を終了すると、図9-5(E)に示すように、画像表示装置5において賞球数達成演出を終了するとともに可動体029IW005の動作を終了し、第1右打ち表示029IW003が再び視認可能な状態となる。また、図9-5(E)に示すように、画像表示装置5において第2右打ち表示029IW006の表示が開始される(ステップ029IWS2917参照)。本例では、図9-5(E)に示すように、画像表示装置5の表示画面の略中央部において、第2右打ち表示029IW006として「右を狙って!」などの文字表示が表示される場合が示されている。また、本例では、図9-5(E)に示すように、第1右打ち表示029IW003と比較して大きい表示サイズで第2右打ち表示029IW006が表示される。

【0219】

なお、賞球数表示や賞球数達成演出の態様は、図9-4および図9-5に示したものにかぎられない。例えば、本例では、賞球数表示において、大入賞口や一般入賞口10、第1始動入賞口、第2始動入賞口への入賞に応じて得られた賞球数が加算されて表示が更新されていく場合を示したが、逆に賞球数表示を「2100」から開始し、入賞に応じて得られた賞球数が減算されて表示が更新されていくようにしてもよい。そして、賞球数表示が「0」となったときに賞球数達成演出を実行し、可動体029IW005を動作させるように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技を開始するときに、大当り遊技中に獲得できる賞球数の期待数(本例では、2100個)を報知する演出を実行してから、賞球数表示を開始するように構成してもよい。

【0220】

なお、本例では、大当り遊技中に右打ち表示を行う場合に視認性が低い第1報知(本例では、第1右打ち表示029IW003)と視認性が高い第2報知(本例では、第2右打ち表示029IW006)とを行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出用の操作手段の操作を促す操作促進表示を行う場合に、視認性が低い第1報知と視認性が高い第2報知とを行うように構成してもよい。以下、操作促進表示を行う場合に第1報知と第2報知とを行うように構成した変形例1について説明する。

【0221】

図9-6は、変形例1における操作促進表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図9-6において、(A)(B)(C)の順に表示画面が推移する。変形例1では、演出制御用CPU120は、例えば、飾り図柄の変動表示を開始するときに

10

20

30

40

50

予告演出（例えば、演出用の操作手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）の操作にもとづいて実行されるボタン予告演出）を実行するか否かを決定し、予告演出を実行すると決定すると、予告演出を含むプロセステーブルを選択して可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）などを実行することにより、飾り図柄の変動表示中に操作促進表示の表示および予告演出（例えば、ボタン予告演出）を実行する。

【 0 2 2 2 】

図 9 - 6（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示の実行中に第 1 操作促進表示の表示タイミングとなると、画像表示装置 5 において、演出用の操作手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）の操作を促すための第 1 操作促進表示 0 2 9 I W 0 0 7 の表示を開始する。本例では、図 9 - 6（A）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において、第 1 操作促進表示 0 2 9 I W 0 0 7 として「ボタンを押せ！」などの文字表示が表示される場合が示されている。

10

【 0 2 2 3 】

次いで、予告演出の実行タイミングとなると、図 9 - 6（B）に示すように、画像表示装置 5 において予告演出が実行される。本例では、図 9 - 6（B）に示すように、予告演出として、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ 0 2 9 I W 0 0 8 が表示されるとともに、所定のキャラクタ 0 2 9 I W 0 0 8 のセリフとして「いいことあるかも！」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【 0 2 2 4 】

また、予告演出の実行タイミングとなると、図 9 - 6（B）に示すように、可動体 0 2 9 I W 0 0 9 の動作も行われる。従って、本例では、可動体 0 2 9 I W 0 0 9 の動作を伴う態様により予告演出が実行される。なお、本例では、図 9 - 6（B）に示すように、可動体 0 2 9 I W 0 0 9 が動作すると、画像表示装置 5 の表示画面の上方が可動体 0 2 9 I W 0 0 9 によって覆われ、第 1 操作促進表示 0 2 9 I W 0 0 7 が視認できなくなる場合が示されている。

20

【 0 2 2 5 】

次いで、予告演出の演出期間を終了すると、図 9 - 6（C）に示すように、画像表示装置 5 において予告演出を終了するとともに可動体 0 2 9 I W 0 0 9 の動作を終了し、第 1 操作促進表示 0 2 9 I W 0 0 7 が再び視認可能な状態となる。また、図 9 - 6（C）に示すように、画像表示装置 5 において、演出用の操作手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）の操作を促すための第 2 操作促進表示 0 2 9 I W 0 1 0 の表示が開始される。本例では、図 9 - 6（C）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の略中央部において、第 2 操作促進表示 0 2 9 I W 0 1 0 として、プッシュボタン 3 1 B を模した画像が表示されるとともに、「押せ！」などの文字表示が表示される場合が示されている。また、本例では、図 9 - 6（C）に示すように、第 1 操作促進表示 0 2 9 I W 0 0 7 と比較して大きい表示サイズで第 2 操作促進表示 0 2 9 I W 0 1 0 が表示される。

30

【 0 2 2 6 】

また、本例では、賞球数達成演出を実行するタイミングで第 2 報知（本例では、第 2 右打ち表示 0 2 9 I W 0 0 6）を開始する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技中に電断復旧が発生したタイミングで第 2 報知（本例では、第 2 右打ち表示 0 2 9 I W 0 0 6）を開始するように構成してもよい。以下、大当たり遊技中に電断復旧が発生したタイミングで第 2 報知を開始する変形例 2 について説明する。

40

【 0 2 2 7 】

図 9 - 7 は、変形例 2 における右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図 9 - 7 において、（A）（B）（C）・・・の順に表示画面が推移する。図 9 - 7（A）に示すように、図 9 - 4 および図 9 - 5 と同様の態様により、画像表示装置 5 において大当たり中の表示やラウンド数表示 0 2 9 I W 0 0 1 が表示され、賞球数表示 0 2 9 I W 0 0 2 が表示されるとともに、第 1 右打ち表示 0 2 9 I W 0 0 3 も表示される。

【 0 2 2 8 】

50

ここで、図 9 - 7 (B) に示すように、遊技機への電力供給が停止し、その後、図 9 - 7 (C) に示すように、遊技機への電力供給が再開したものとする。この場合、演出制御用 CPU 120 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から復旧時のコマンド (ステップ S7 参照) を受信すると、図 9 - 7 (C) に示すように、画像表示装置 5 において「復旧中！」などの文字表示を表示し、電断復旧中であることを報知する制御を行う。

【 0229 】

次いで、電断復旧中であることの報知期間を終了すると、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 029 IWS2917 と同様の処理を行い、図 9 - 7 (D) に示すように、画像表示装置 5 において第 2 右打ち表示 029 IW006 の表示が開始される。

【 0230 】

また、例えば、大当たり遊技中にラウンド昇格予告演出などの予告演出を実行可能に構成し、ラウンド昇格予告演出などを実行するタイミングで第 2 報知 (本例では、第 2 右打ち表示 029 IW006) を開始するように構成してもよい。以下、大当たり遊技中にラウンド昇格予告演出などを実行するタイミングで第 2 報知を開始する変形例 3 について説明する。

【 0231 】

図 9 - 8 は、変形例 3 における右打ち表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図 9 - 8 において、(A) (B) (C) の順に表示画面が推移する。変形例 3 では、演出制御用 CPU 120 は、例えば、大当たり遊技を開始するとき、ラウンド昇格予告演出を実行するか否かを決定し、ラウンド昇格予告演出を実行すると決定すると、ラウンド昇格予告演出の実行タイミングとなるラウンド (例えば、第 7 ラウンド) において、ラウンド昇格予告演出を含むプロセスデータに切り替えてステップ 029 IWS2903 の処理を実行することにより、大当たり遊技中にラウンド昇格予告演出を実行する。

【 0232 】

変形例 3 では、例えば、大当たり種別が 15 ラウンドの大当たりと 7 ラウンドの大当たりの場合にラウンド昇格予告演出を実行する場合があります。15 ラウンドの大当たりの場合であれば、第 7 ラウンドでラウンド昇格予告演出を実行した後、恰もラウンド昇格に成功して大当たり遊技が継続して第 8 ラウンドに移行するような演出を行い、7 ラウンドの大当たりの場合であれば、第 7 ラウンドでラウンド昇格予告演出を実行した後、恰もラウンド昇格に失敗して大当たり遊技が終了するような演出を行う。

【 0233 】

図 9 - 8 (A) に示すように、図 9 - 4 および図 9 - 5 と同様の態様により、画像表示装置 5 において大当たり中の表示やラウンド数表示 029 IW001 が表示され、賞球数表示 029 IW002 が表示されるとともに、第 1 右打ち表示 029 IW003 も表示される。

【 0234 】

また、図 9 - 8 (A) に示すように、第 7 ラウンドとなり、第 7 ラウンド中のラウンド昇格予告演出の実行タイミングとなると、図 9 - 8 (B) に示すように、画像表示装置 5 においてラウンド昇格予告演出が実行される。本例では、図 9 - 8 (B) に示すように、ラウンド昇格予告演出として、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ 029 IW011 が表示されるとともに、所定のキャラクタ 029 IW011 のセリフとして「大当たり継続するかも！」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【 0235 】

また、ラウンド昇格予告演出の実行タイミングとなると、図 9 - 8 (B) に示すように、可動体 029 IW012 の動作も行われる。従って、本例では、可動体 029 IW012 の動作を伴う態様によりラウンド昇格予告演出が実行される。なお、本例では、図 9 - 8 (B) に示すように、可動体 029 IW012 が動作すると、画像表示装置 5 の表示画面の上方が可動体 029 IW012 によって覆われ、第 1 右打ち表示 029 IW003 が視認できなくなる場合が示されている。

【 0236 】

10

20

30

40

50

次いで、ラウンド昇格予告演出の演出期間を終了すると、図9-8(C)に示すように、画像表示装置5においてラウンド昇格予告演出を終了するとともに可動体029IW012の動作を終了し、第1右打ち表示029IW003が再び視認可能な状態となる。また、演出制御CPU120は、ステップ029IWS2917と同様の処理を行い、図9-8(C)に示すように、画像表示装置5において第2右打ち表示029IW006の表示が開始される。なお、図9-8(C)に示す例では、恰もラウンド昇格に成功して大当たり遊技が継続して第8ラウンドに移行した場合が示されている。

【0237】

以上に説明したように、本特徴部029IWによれば、所定条件の成立（例えば、大当たり図柄の導出表示）に基づいて有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、操作手段（例えば、打球操作ハンドル（操作ノブ）30）を備え、所定操作（例えば、右打ち操作）に関する報知（例えば、第1右打ち表示029IW003、第2右打ち表示029IW006）を実行する。また、第1報知（例えば、第1右打ち表示029IW003）と該第1報知よりも認識しやすい第2報知（例えば、第2右打ち表示029IW006）を実行可能であり、第1報知の実行中に第1報知の認識性を低下させる事象（例えば、図9-4(D)に示す可動体029IW005の動作を伴う賞球数達成演出）が発生した場合に、第2報知を実行可能である（図9-4(D)および図9-5(E)参照）。そのため、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0238】

具体的には、本例では、可動体029IW005の動作を伴う態様により賞球数達成演出が実行されるので、遊技者は可動体029IW005の動作に注目してしまい、相対的に所定操作（本例では、右打ち操作）に関する報知（本例では、右打ち表示）に対する注目が低下し、そのままでは所定操作に関する報知を好適に行うことができない。そこで、本特徴部029IWでは、そのような第1報知（本例では、第1右打ち表示029IW003）の認識性を低下させる事象が発生した場合に、該第1報知よりも認識しやすい第2報知（本例では、第2右打ち表示029IW006）を実行することにより、所定操作に関する報知に対する注目が低下することを防止し、所定操作に関する報知を好適に行うことができるようにしている。

【0239】

なお、本例では、図9-5(E)に示すように、可動体029IW005の動作を伴う賞球数達成演出の実行を契機として、第1右打ち表示029IW003の表示を継続しつつ、視認性の高い第2右打ち表示029IW006の表示を開始する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、可動体029IW005の動作を伴う賞球数達成演出の実行を契機として、視認性の高い第2右打ち表示029IW006のみを表示するようにし、第1右打ち表示029IW003は消去するように構成してもよい。

【0240】

また、第1報知の認識性を低下させる事象（本例では、可動体029IW005の動作を伴う賞球数達成演出）を契機として、第2報知（本例では、第2右打ち表示029IW006）を開始するものであれば、例えば、賞球数達成演出の実行中に第2右打ち表示029IW006の表示を開始したり、賞球数達成演出の終了時に第2右打ち表示029IW006の表示を開始したり、賞球数達成演出の終了後所定時間（例えば、1秒）経過してから第2右打ち表示029IW006の表示を開始したりするものでもよく、様々な態様が考えられる。

【0241】

また、本例では、第1報知よりも認識しやすい第2報知として、第1右打ち表示029IW003よりも表示サイズが大きい第2右打ち表示029IW006を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1右打ち表示029IW003よりも目立ちやすい表示色や目立ちやすい形状で第2右打ち表示029IW006を表示するように構成してもよい。また、例えば、第2報知として帯状に右打ち表示を連続して表示することにより、目立ちやすい態様で右打ち報知を行うものでもよく、何らかの形式で

10

20

30

40

50

認識しやすい表示を行うものであればよい。

【0242】

また、本例では、第1報知や第2報知として画像表示装置5において右打ち表示を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしも表示による報知にかぎらず、音出力により報知を行うものでもよく、「右打ちしてください」などの音声を出力することにより右打ち報知を行う場合に適用してもよい。この場合、例えば、音声による右打ち報知の実行中に音量の大きい演出が実行されてしまうと、相対的に右打ち報知に対する注目が低下し、音声による右打ち報知を好適に行うことができない。そのような場合に、例えば、音量の大きい演出の実行を契機として、より認識しやすい音声による右打ち報知（例えば、より音量の大きい右打ち報知や、高い音程の右打ち報知）を実行することにより、右打ち報知に対する注目が低下することを防止し、右打ち報知を好適に行うことができるように構成してもよい。

10

【0243】

また、本特徴部029IWによれば、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な第1状態（例えば、開放状態）と遊技媒体が進入困難または不可能な第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化する可変装置（例えば、特別可変入賞球装置7）を備える。また、可変装置は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、所定操作として所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知（例えば、第1右打ち表示029IW003、第2右打ち表示029IW006）を実行する。そのため、所定経路への遊技媒体の発射操作に関する報知を好適に行うことができる。

20

【0244】

また、本特徴部029IWの変形例1によれば、操作手段は、演出用の操作手段（例えば、プッシュボタン31B）を含み、演出用の操作手段による操作に基づいて演出（例えば、演出用の操作手段（例えば、プッシュボタン31B）の操作にもとづいて実行されるボタン予告演出）を実行する。また、所定操作として演出用の操作手段による操作に関する報知（例えば、図9-6（A）に示す第1操作促進表示029IW007、図9-6（C）に示す第2操作促進表示029IW010）を実行する。そのため、演出用の操作手段による操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0245】

30

なお、本例では、操作手段が打球操作ハンドル（操作ノブ）30やプッシュボタン31Bであり、右打ち表示や操作促進表示を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、操作手段としてプッシュボタン31B以外のスティックコントローラ31Aの操作促進表示を行う場合に、本特徴部029IWで示した構成を適用するように構成してもよい。また、例えば、赤外線センサや光センサを用いて遊技者の動作を検出可能に構成し、遊技者の動作を促す動作促進表示を行う場合に、本特徴部029IWで示した構成を適用するように構成してもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合に、操作手段としてスロット機のストップボタンの操作をナビゲートするための押し順ナビ表示を行う場合に、本特徴部029IWで示した構成を適用するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

40

【0246】

また、例えば、特別可変入賞球装置（大入賞口）内に設けられた特定領域（V入賞領域）に遊技球が入賞したことを条件として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御するように構成した遊技機に適用し、第1報知や第2報知として「Vを狙え！」などのV入賞領域への遊技球の入賞を促す文字表示を表示するように構成してもよい。

【0247】

また、例えば、大当たり図柄を停止表示した後、遊技領域に設けられた作動ゲートを遊技球が通過したことを条件として大当たり遊技に移行するように構成した遊技機に適用し、作動ゲートを遊技球が通過するまでは、第1報知として小さい表示サイズで右打ち報知を行い、作動ゲートを遊技球が通過し大当たり遊技に移行すると、第2報知として大きい表示サ

50

イズで右打ち報知を行うように構成してもよい。

【0248】

また、本特徴部029IWによれば、付与条件の成立（例えば、大入賞口や一般入賞口10、第1始動入賞口、第2始動入賞口への遊技球の入賞）に基づいて遊技価値（例えば、賞球）を付与する。また、遊技価値の付与に関する報知を行う付与報知（例えば、図9-4（D）に示す賞球数達成演出）を実行する。また、可動部材（例えば、図9-4（D）に示す可動体029IW005）を動作させて第1報知が表示されている表示領域が該可動部材によって覆われる態様により付与報知を実行する。そして、第1報知の視認性を低下させる事象として付与報知が実行される場合に、第2報知を実行可能である（図9-4（D）および図9-5（E）参照）。そのため、演出効果を高めつつ、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

10

【0249】

また、本特徴部029IWの変形例2によれば、第1報知の視認性を低下させる事象として遊技機への電力供給が停止された後電力供給が再開される場合に、第2報知を実行可能である（図9-7（B）～（D）参照）。そのため、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。すなわち、第1報知の実行中に電断によって報知が途切れた場合に、第1報知よりも認識しやすい第2報知が実行されるので、（例えば、右打ち操作を行う状態であったことを再認識させることができ）所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0250】

20

また、本特徴部029IWの変形例3によれば、予告演出（例えば、図9-8（B）に示すラウンド昇格予告演出）を実効可能である。また、第1報知の視認性を低下させる事象として予告演出が実行される場合に、第2報知を実行可能である（図9-8（B）、（C）参照）。そのため、演出効果を高めつつ、所定操作に関する報知を好適に行うことができる。

【0251】

なお、本例では、予告演出としてラウンド昇格予告演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、予告演出として、大当たり遊技中に記憶されている保留記憶の中に大当たりとなるものがあること（すなわち、いわゆる連荘が発生すること）を予告する保留連予告演出を実行可能に構成し、保留連予告演出の実行を契機として第1報知や第2報知を実行可能に構成してもよい。

30

【0252】

なお、図9-6に示した変形例1においても、飾り図柄の変動表示中に実行される予告演出（ボタン予告演出）を契機として、第1操作促進表示や第2操作促進表示を実行しているので、第1報知の視認性を低下させる事象として予告演出が実行される場合に、第2報知を実行可能なものとなっている。

【0253】

また、この特徴部029IWで示した構成は、特徴部112AKで示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部029IWで示した構成を特徴部112AKで示した構成に適用し、特徴部112AKで示した右打ち指示報知を視認性が低い第1報知と視認性が高い第2報知とで行うように構成してもよい。

40

【符号の説明】

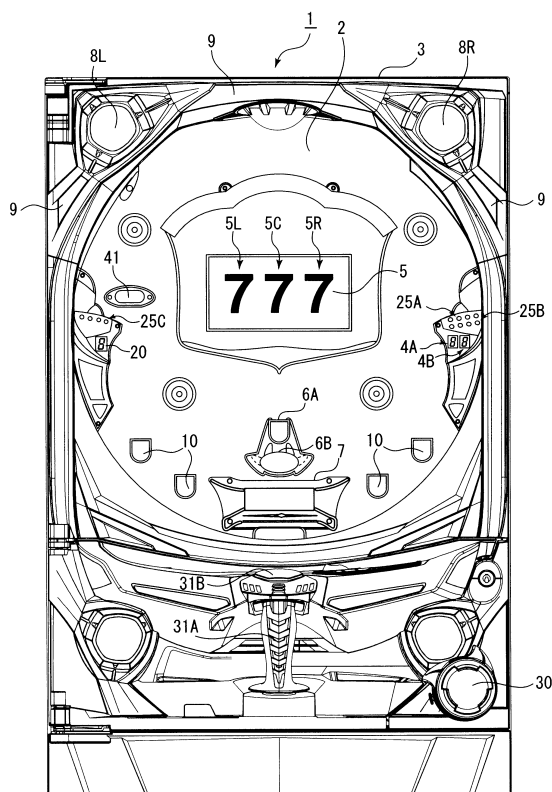
【0254】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置

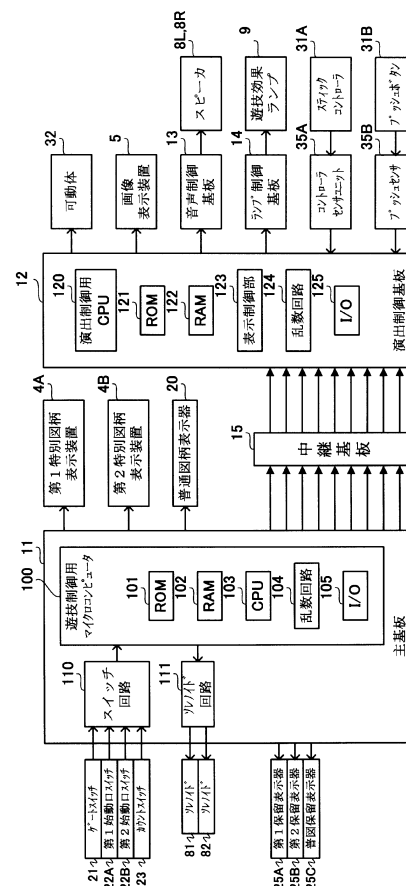
50

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

【図1】



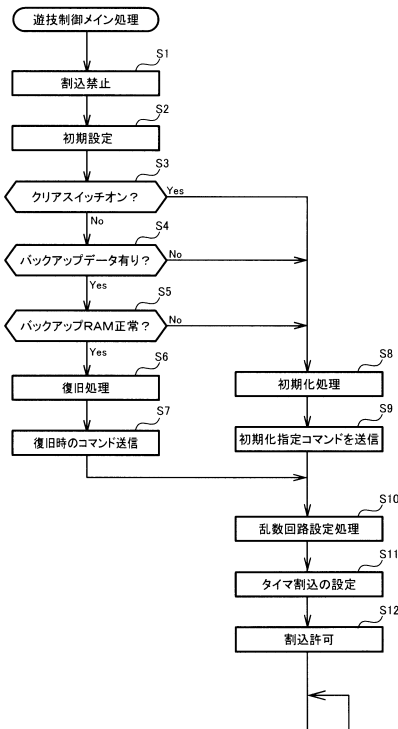
【図2】



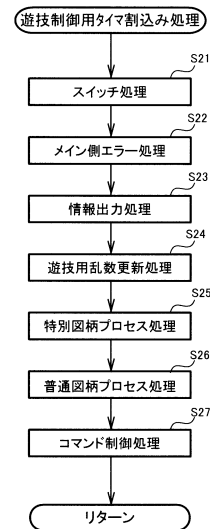
10

20

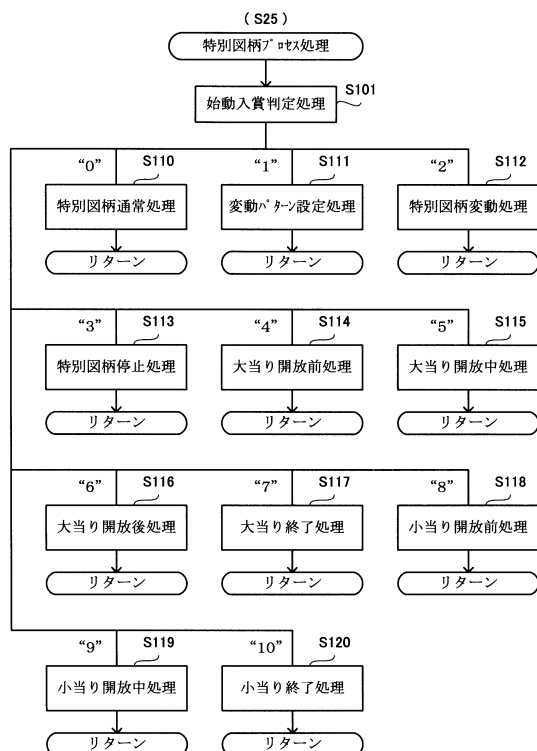
【図 3】



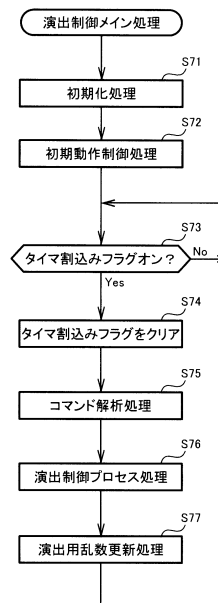
【図 4】



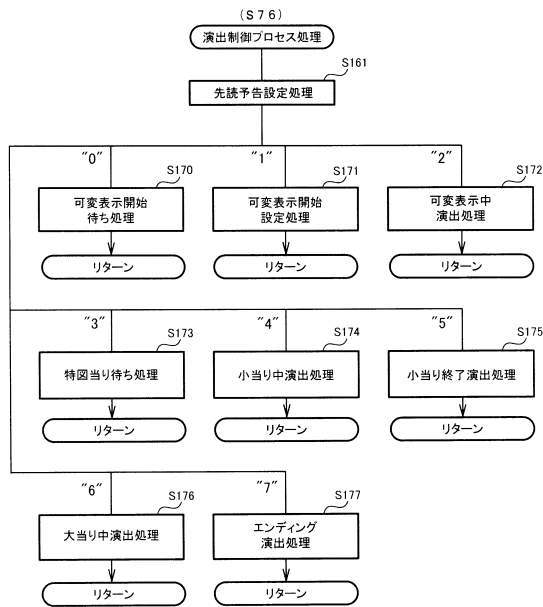
【図 5】



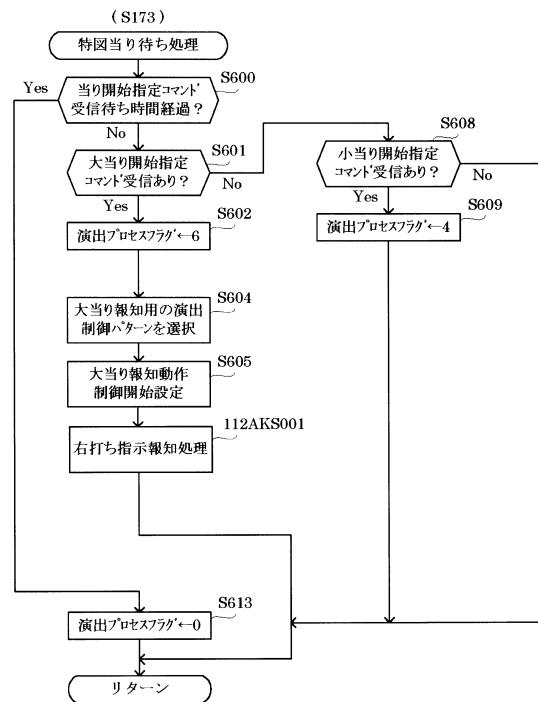
【図 6】



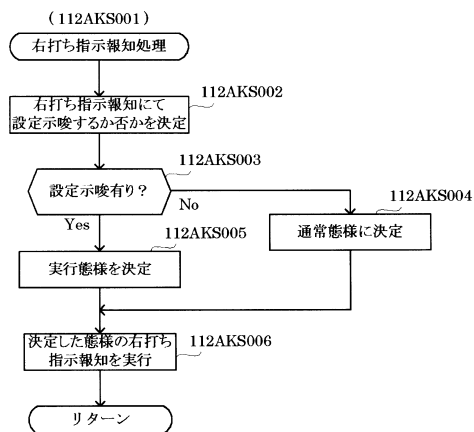
【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



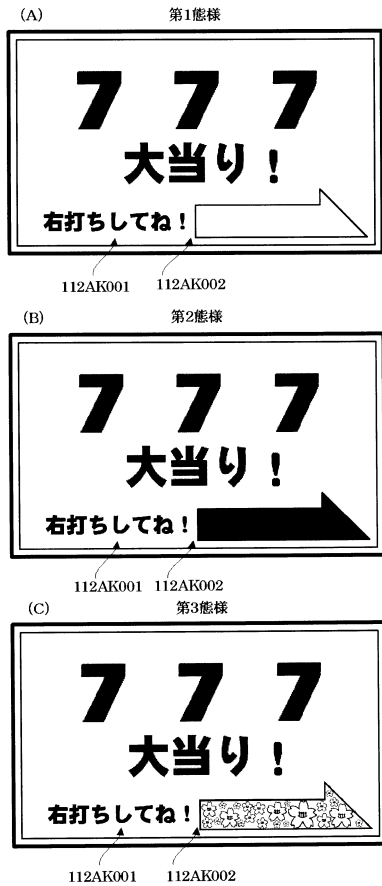
【図 8 - 4】

実行態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
態様1	60%	55%	45%
態様2	40%	45%	54%
態様3	0%	0%	1%

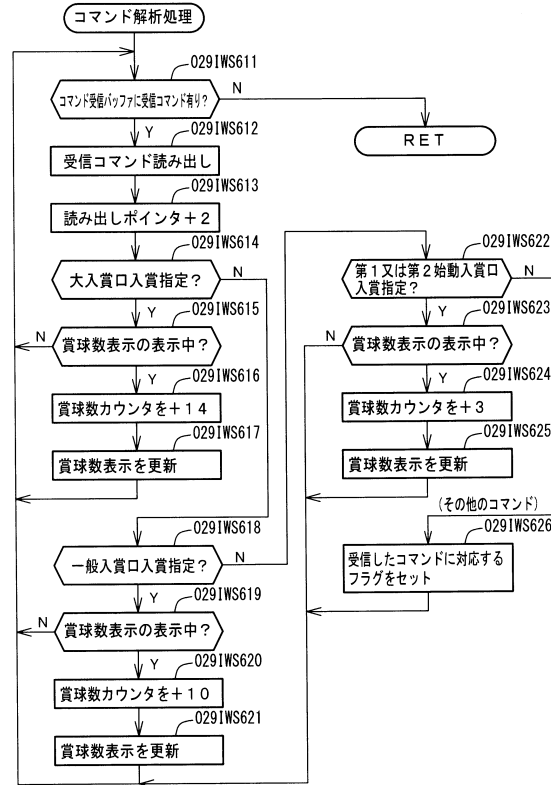
【図 8 - 3】

大当り種別	設定示唆有無(%)	
	設定示唆有り	設定示唆無し
大当り種別A	60%	40%
大当り種別B	70%	30%
大当り種別C	80%	20%

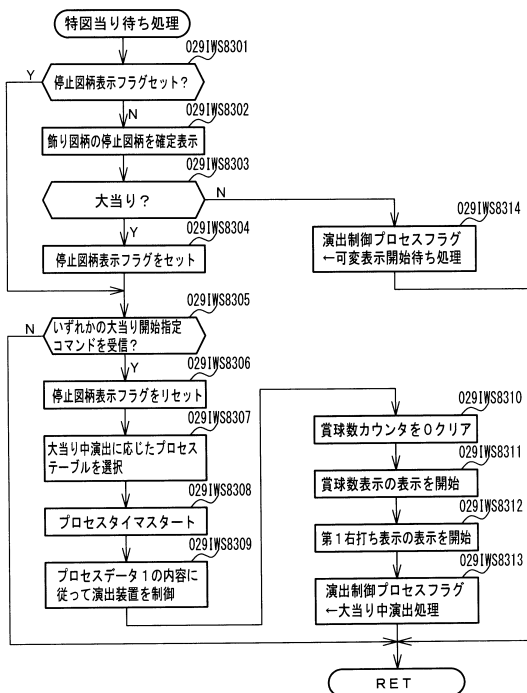
【図 8 - 5】



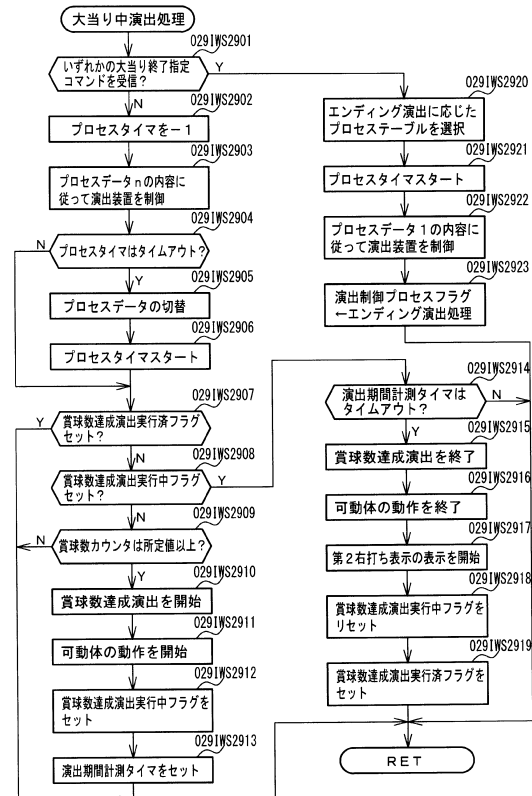
【図 9 - 1】



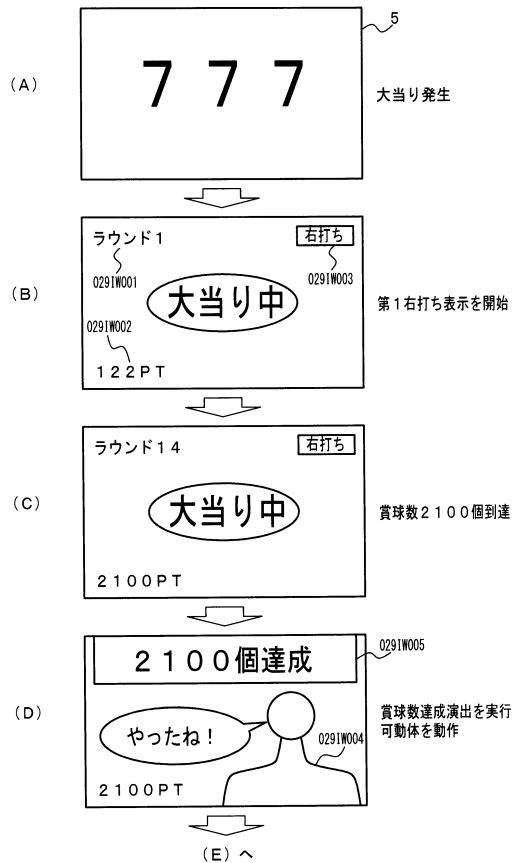
【図 9 - 2】



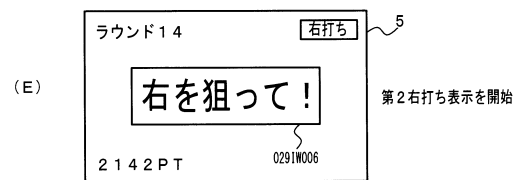
【図 9 - 3】



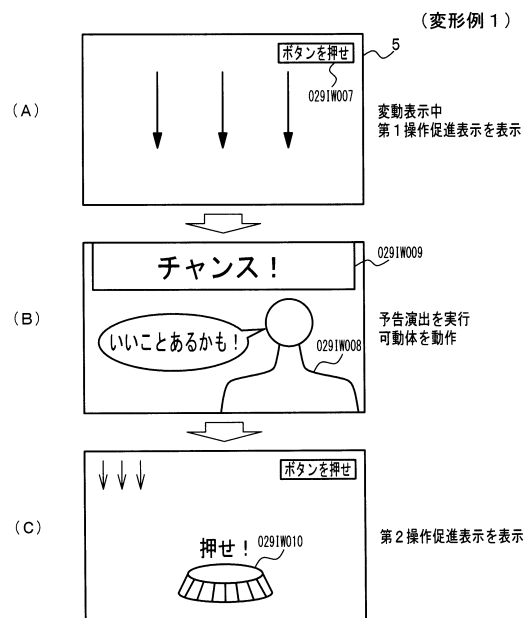
【図 9 - 4】



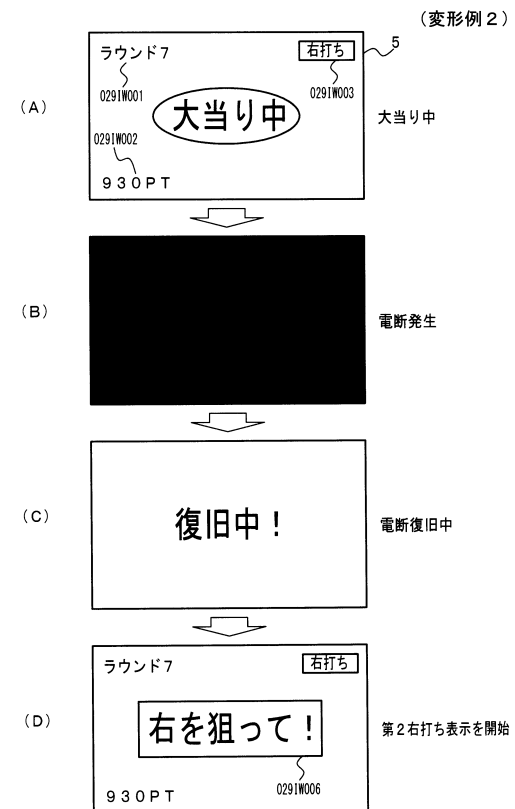
【図 9 - 5】



【図 9 - 6】



【図 9 - 7】



【図 9 - 8】

