

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7128766号

(P7128766)

(45)発行日 令和4年8月31日(2022.8.31)

(24)登録日 令和4年8月23日(2022.8.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全82頁)

(21)出願番号	特願2019-55869(P2019-55869)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年3月25日(2019.3.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-156537(P2020-156537 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和2年10月1日(2020.10.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年10月18日(2021.10.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	上田 正樹

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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 前記操作手段への遊技者の操作を検出可能な操作検出手段と、
前記操作手段を、該操作手段への操作による動作と異なる演出動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
 を備え、
 前記特定演出として、遊技者が前記操作手段を操作することにより実行される第1特定演出と、遊技者が前記操作手段を操作することなく実行される第2特定演出とを含み、
 前記特定演出実行手段は、
前記第2特定演出を開始する前に前記操作検出手段により遊技者の操作が検出された場合は、該第2特定演出の実行を制限し、
前記第2特定演出の開始後であって該第2特定演出の実行中に前記操作検出手段により遊技者の操作が検出された場合は、該第2特定演出の実行を制限せず、
前記第2特定演出において前記操作手段が動作を開始する前の所定タイミングにおいて、前記第2特定演出が実行されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える、
 ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにあっては、遊技者が操作可能な操作手段を備えたものがある。

【0003】

この種の遊技機において、演出の実行中などにおいて、操作手段の内部に設けた振動モータにより振動を発生させることで演出効果を高めることができるようにしたもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-106830号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機にあっては、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができないという問題があった。

20

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、操作手段を動作させる制御を状況に応じて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】

【0007】

手段Aに記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段への遊技者の操作を検出可能な操作検出手段と、
前記操作手段を、該操作手段への操作による動作と異なる演出動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、

30

前記特定演出として、遊技者が前記操作手段を操作することにより実行される第1特定演出と、遊技者が前記操作手段を操作することなく実行される第2特定演出とを含み、

前記特定演出実行手段は、

前記第2特定演出を開始する前に前記操作検出手段により遊技者の操作が検出された場合は、該第2特定演出の実行を制限し、

前記第2特定演出の開始後であって該第2特定演出の実行中に前記操作検出手段により遊技者の操作が検出された場合は、該第2特定演出の実行を制限せず、

40

前記第2特定演出において前記操作手段が動作を開始する前の所定タイミングにおいて、前記第2特定演出が実行されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える、

ことを特徴とする。

さらに、手段1に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ31A、操作部31S）と、

前記操作手段への遊技者の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、操作検出センサ001SG063）と、

遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出可能な特定検出手段（例え

50

ば、近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4) と、

前記操作手段を動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動演出を実行可能な部分) と、

を備え、

前記特定演出として、遊技者が前記操作手段を操作することにより実行される第 1 特定演出 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、決め操作演出において振動演出を実行可能な部分) と、遊技者が前記操作手段を操作することなく実行される第 2 特定演出 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動予告演出において振動演出を実行可能な部分) とを含み、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出を実行するときおよび前記第 2 特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、当該第 2 特定演出の実行を制限する (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動予告演出の開始タイミング T a 5 において近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態、つまり、遊技者が操作部 3 1 S に接触または近接していることを検出した場合、開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 0 6 3 がオン状態でなくても、振動演出を実行しない部分。図 8 - 2 6 (A) 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができる【 0 0 0 8 】

手段 2 に記載の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記特定検出手段は、前記操作手段が有する操作部とは異なる位置に設けられている (例えば、近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の近傍における遊技機用枠 3 の壁部などに設けられる)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段の構造が複雑化してしまうことを防ぐことができるとともに、操作部に接触していない近接した状況をより的確に検出することもできる。

【 0 0 0 9 】

手段 3 に記載の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記特定検出手段 (例えば、近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4) は、前記操作手段への遊技者の接触を検出可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の接触を検出すること可能となるので、接触していることに応じた制限を実行することができる。

【 0 0 1 0 】

手段 4 に記載の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出を開始する際に、前記特定検出手段により遊技者が前記操作手段に接触または近接していることが検出されていなくても、前記操作検出手段により遊技者の操作が検出されている場合には、該第 2 特定演出の実行を制限する (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、開始タイミング T a 5 において近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部 3 1 S を操作していると判定した場合、振動演出 (動作演出) を実行せず、発光演出 (非動作演出) のみ実行する部分など。図 8 - 2 6 (B) 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定検出手段に不具合が発生していても、遊技者の操作が検出されている場合には、第 2 特定演出の実行が制限されるので、問題が発生をより確実に防ぐことができる。

【 0 0 1 1 】

手段 5 に記載の遊技機は、手段 1 ~ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の周囲に構造物を有する (例えば、スティックコントローラ 3 1 A の周囲に遊技機用枠 3 の壁部を有する。図 8 - 2 0 (A) ~ (C) 参照)

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、遊技者の構造物への衝突や該衝突による構造物の破損を防ぐことができる。

【 0 0 1 2 】

手段 6 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出の実行中に前記特定検出手段により遊技者の近接が検出された場合には、該第 1 特定演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、振動予告演出の実行期間中であるタイミング T a 5 からタイミング T a 6 の期間に近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態であると判定した場合は、振動演出を中止することなく、タイミング T a 6 まで継続する部分。図 8 - 2 2 (B) 参照)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定演出の実行の契機となる操作の実行後において、遊技者が操作手段に接触または近接したままの状態であっても、第 1 特定演出の実行が制限されることを防ぐことができる。

【 0 0 1 3 】

手段 7 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出を開始する際に、前記特定検出手段により遊技者の接触または近接が検出された場合には、該第 2 特定演出を開始しない（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、振動予告演出の開始タイミング T a 5 において近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態、つまり、遊技者が操作部 3 1 S に接触または近接していることを検出した場合、開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 0 6 3 がオン状態でなくても、振動演出を実行しない。図 8 - 2 6 (A) 参照)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特定演出を完全に開始しないことで、制限した状況で実行される場合に比較して、問題の発生を確実に防止できる。

【 0 0 1 4 】

手段 8 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特定演出は、前記操作手段を動作させる動作演出（例えば、振動演出）と、前記操作手段の動作に伴って行われる非動作演出（例えば、発光演出）とを含み、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出の実行の制限として、前記動作演出の実行を制限するとともに、前記非動作演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、開始タイミング T a 5 において近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部 3 1 S を操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図 8 - 2 6 (A) 参照)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非動作演出については実行されるので、第 2 特定演出が全く実行されない場合に比較して、第 2 特定演出の非実行による遊技興趣の低下を抑えることができる。

【 0 0 1 5 】

手段 9 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の近傍位置には、該操作手段が動作することを告知する告知表示部（例えば、告知表示部 0 0 1 S G 0 8 0 ）が設けられている（図 8 - 2 0 (D) 参照）が設けられている

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が動作することを遊技者が事前に認識できるので、問題の発生をより一層、防ぐことができる。

【 0 0 1 6 】

手段 1 0 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特定演出において前記操作手段が動作を開始する前の所定タイミングにおいて

50

、前記第 2 特定演出が実行されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動演出において操作部 3 1 S が振動動作を開始するタイミング T a 5 よりも前の所定タイミング（例えば、タイミング T a 5 よりも 2 ～ 5 秒前のタイミングなど）において、振動演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、報知音を出力したり、報知画像を画像表示装置 5 にて表示するなど）を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特定演出の実行が事前に報知されることで、操作手段への遊技者の近接を予防でき、第 2 特定演出の実行が制限されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 1 7 】

手段 1 1 に記載の遊技機は、手段 1 0 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記操作手段の動作態様として、第 1 動作（例えば、第 1 振動動作（強振動））と、該第 1 動作よりも動作における変位量が少ない第 2 動作（例えば、第 2 振動動作（弱振動））とにより前記操作手段を動作させることが可能であって、

前記第 1 動作による前記第 2 特定演出を実行するときおよび前記第 1 動作による前記第 2 特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、前記制限として前記第 1 動作を前記第 2 動作に切替える制限を行う（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動予告演出の実行中に近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4（及び操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3）がオン状態となった場合、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 の駆動軸（図示略）の回転を高速回転から低速回転に切替える制御を行うことで、操作部 3 1 S の往復動作（振動動作）を、高速回転による第 1 振動動作（強振動）から該第 1 振動動作よりも動作における変位量が少ない低速回転による第 2 振動動作（弱振動）に切替える制御を行うことで、振動予告演出の実行を制限する部分。図 8 - 2 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特定演出の動作が、変位量が少ない第 2 動作に変更されて実行されるので、第 2 特定演出の非実行や中止による遊技興趣の低下を抑えることができる。

【 0 0 1 8 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 9 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 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 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】（ A ）,（ B ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】（ A ）は第 1 特図用表示結果判定テーブル、（ B ）は第 2 特図用表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 8】（ A ）は大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、（ B ）は大当たり種別

10

20

30

40

50

判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。

【図８－９】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図８－１０】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）、（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図８－１１】（Ａ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＡ（低ベース中合算保留記憶数１個以下用）、（Ｂ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＢ（低ベース中合算保留記憶数２～４個用）、（Ｃ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＣ（低ベース中合算保留記憶数５個以上用）、（Ｄ）ははずれ用変動パターン判定テーブルＤ（高ベース中用）を示す説明図である。

10

【図８－１２】演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－１３】（Ａ）は操作予告演出決定処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）は操作予告演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図８－１４】（Ａ）は振動予告演出決定処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）は振動予告演出決定用テーブルである。

【図８－１５】決め操作演出決定処理を示すフローチャートである。

【図８－１６】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図８－１７】操作予告演出処理を示すフローチャートである。

20

【図８－１８】振動予告演出処理を示すフローチャートである。

【図８－１９】決め操作演出処理を示すフローチャートである。

【図８－２０】（Ａ）は操作非検出状態のコントローラを示す図であり、（Ｂ）は操作検出状態のコントローラを示す図であり、（Ｃ）は振動状態のコントローラを示す図であり、（Ｄ）は操作ボタン近傍に設けられた注意書きを示す図である。

【図８－２１】（Ａ）はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、（Ｂ）はスーパーリーチ はずれの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図８－２２】（Ａ）はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、（Ｂ）はスーパーリーチ 大当りの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【図８－２３】（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチ における各演出の動作例を示す図である。

【図８－２４】（Ｉ）～（Ｋ）はスーパーリーチ における各演出の動作例を示す図である。

【図８－２５】特徴部ＳＧ００１の別の実施の形態としての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８－２６】（Ａ）はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、（Ｂ）はスーパーリーチ 大当りの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

40

【図８－２７】特徴部ＳＧ００１の変形例１における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図８－２８】特徴部ＳＧ００１の変形例２における、近接センサによる検出状況と振動との関係を示す説明図である。

【図８－２９】特徴部ＳＧ００１の変形例３における振動予告演出処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

（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

50

制御でもある。)について説明する。

【 0 0 2 1 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 2 2 】

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 L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【 0 0 2 3 】

尚、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。尚、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)。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

20

【 0 0 2 4 】

尚、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。尚、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。

30

【 0 0 2 5 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば L C D (液晶表示装置) や有機 E L (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ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 6 】

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。尚、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。

40

【 0 0 2 7 】

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 8 】

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

50

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 9 】

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 3 0 】

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。

10

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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。尚、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。

20

【 0 0 3 3 】

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。

30

【 0 0 3 4 】

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 5 】

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。

40

【 0 0 3 6 】

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 7 】

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 8 】

50

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

【0039】

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

【0040】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0041】

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。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【0047】

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 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【0048】

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 31A やプッシュボタン 31B 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。

【0049】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技

10

20

30

40

50

球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５０】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂ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）。

【００５１】

入賞球装置６Ａ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４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【００５２】

可変入賞球装置６Ｂ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４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【００５３】

尚、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。

【００５４】

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（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

尚、「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。

【００５８】

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。尚、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。

【００５９】

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。

10

20

30

40

50

【 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、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 0 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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）。尚、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 】

尚、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。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【 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5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや

50

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。

【0069】

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

【0070】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0071】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0072】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」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「小当たり」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た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「小当たり」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。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」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、大当たり信頼度を

10

20

30

40

50

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た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）における大当た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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【0077】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。尚、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

【0078】

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）。

【0079】

（基板構成）

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

10

20

30

40

50

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときを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 103 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。

【0084】

I/O 105 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 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 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。

【0085】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22 A および第 2 始動口スイッチ 22 B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0090】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

【0091】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35 A やプッシュセンサ 35 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 123 に指示することもある。

【0092】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

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

10

【 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 】

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

20

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3

50

）。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。

【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。

10

【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状態とする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオン状態であるか否かを判定する。バックアップフラグがオフ状態でRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0106】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0107】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；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S8）を実行する。

【0108】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0109】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンド

50

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。

【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 S10）。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 S11）、割込みを許可する（ステップ S12）。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。

10

【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 S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（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 S23）。

20

【0112】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 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）。

30

【0113】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）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 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0114】

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 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

40

【0115】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

50

【 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、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、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。

10

【 0 1 1 7 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、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 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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄や小当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）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。尚、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）。

20

30

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」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。

40

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

50

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。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、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフ状態であり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」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。

10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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。

【 0 1 2 8 】

50

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

【 0 1 2 9 】

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

10

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

20

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

30

【 0 1 3 2 】

その後、タイマ割込みフラグがオン状態となっているか否かの判定を行う (ステップ 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状態であれば (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。

40

50

【 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状態である場合には（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状態としたりする。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。

10

【 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定、設定などが行われる。

20

【 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 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1 ）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

30

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

【 0 1 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。

40

【 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

50

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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 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。

【 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 11 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。

【0146】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

10

【0147】

(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。

【0148】

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。

【0149】

20

特別図柄の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）。

【0150】

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合せになると、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。

30

【0151】

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。

【0152】

40

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。

【0153】

尚、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

50

割合であることも含む。

【 0 1 5 4 】

(特徴部 0 0 1 S G に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における遊技機につき、図 8 - 1 ~ 図 8 - 2 9 を参照して説明する。

【 0 1 5 5 】

まず、図 8 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8 - 1 及び図 8 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 0 0 1 S G 0 0 1 a と、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) 0 0 1 S G 0 0 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。また、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 0 0 1 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 0 0 1 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 0 0 1 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【 0 1 5 6 】

また、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 0 0 1 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

20

【 0 1 5 7 】

左遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された (左打ち) 遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された (右打ち) 遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 0 0 1 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 1 5 8 】

また、左遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

30

【 0 1 5 9 】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 0 0 1 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

40

【 0 1 6 0 】

また、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数 (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。

【 0 1 6 1 】

50

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切替えるための錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 0 0 1 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 0 0 1 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

10

【 0 1 6 2 】

これら錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 0 0 1 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 0 0 1 S G 0 5 2 は、基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【 0 1 6 3 】

錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 0 0 1 S G 0 5 2 を有する基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 0 0 1 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

20

【 0 1 6 4 】

また、基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 は、基板ケース 0 0 1 S G S 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 0 0 1 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【 0 1 6 5 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 0 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 0 0 1 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 0 0 1 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 0 1 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 0 0 1 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 0 0 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 0 0 1 S G S 2 0 0 が

40

50

設けられている。

【 0 1 6 6 】

第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【 0 1 6 7 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【 0 1 6 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【 0 1 6 9 】

第 1 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では左方向）に向けて消灯していく。

【 0 1 7 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 0 0 1 S G 0 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【 0 1 7 1 】

また、ラウンド表示器 0 0 1 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、7 ラウンド大当りである大当り B、10 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 0 0 1 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【 0 1 7 2 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。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 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる

10

20

30

40

50

音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 1 7 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における演出制御基板 1 2 に接続されたランプ制御基板 1 4 には、遊技効果ランプ 9 に加えて、スティックコントローラ 3 1 A の内部に設けられて該スティックコントローラ 3 1 A を点灯状態とすることが可能な演出用 L E D 0 0 1 S G 0 6 1 が接続されている。

【 0 1 7 4 】

(スティックコントローラ 3 1 A)

スティックコントローラ 3 1 A は、図 8 - 2 0 (A) ~ (C) に示すように、遊技者が把持して操作することが可能なスティック状の操作部 3 1 S を有し、遊技機用枠 3 における遊技領域の下方位置に形成された前面が開口する凹部 0 0 1 S G 0 7 0 内に操作部 3 1 S が収容されるように設けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、操作部 3 1 S が略上下方向を向く操作非検出位置 (図 8 - 2 0 (A) 参照) と操作部 3 1 S がやや前傾する操作検出位置 (図 8 - 2 0 (B) 参照) との間で前後方向に移動可能とされ、通常は付勢バネ (図示略) により操作非検出位置に維持されており、操作部 3 1 S を付勢バネの付勢力に抗して手前側に引くことで操作検出位置まで移動させることができるようになっている。

【 0 1 7 5 】

また、スティックコントローラ 3 1 A には、操作部 3 1 S を振動させるための振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 と、該操作部 3 1 S の傾倒操作を検出するための操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 と、操作部 3 1 S の前面側に設けられた発光部 3 1 H を発光可能な演出用 L E D 0 0 1 S G 0 6 1 と、が設けられている。そして、スティックコントローラ 3 1 A が演出制御基板 1 2 に接続されていることにより、演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 による操作部 3 1 S の振動の制御や、スティックコントローラ 3 1 A における操作部 3 1 S の傾倒操作の有無の検知や、発光部 3 1 H を発光可能な演出用 L E D 0 0 1 S G 0 6 1 の発光制御ができるようになっている。

【 0 1 7 6 】

本特徴部 0 0 1 S G におけるスティックコントローラ 3 1 A は、前面が開口する凹部 0 0 1 S G 0 7 0 内に操作部 3 1 S が収容されるように設けられていることで、操作部 3 1 S と遊技機用枠 3 の壁部との間に手指を挿入可能な空間 0 0 1 S G 0 7 1 が形成されている。図 8 - 2 0 (B) に示すように、空間 0 0 1 S G 0 7 1 は、遊技者が操作部 3 1 S を把持する際に手が周囲の遊技機用枠 3 の壁部に接触しない程度の大きさを有しているため、操作部 3 1 S を把持して操作非検出位置から手前側の操作検出位置まで移動させる傾倒操作が可能とされている。尚、操作非検出位置と操作検出位置との間での操作部 3 1 S の移動距離 (ストローク量) は、例えば、約 2 0 ~ 5 0 m m 程度の範囲とされている。

【 0 1 7 7 】

また、操作部 3 1 S は、遊技機用枠 3 の上壁部に形成された前後方向を向く案内溝 0 0 1 S G 0 7 2 に挿入される案内軸 0 0 1 S G 0 7 3 を介して遊技機用枠 3 の上壁に移動可能に支持されているため、操作部 3 1 S の上部と遊技機用枠 3 の上壁との間に若干の隙間が形成されている。

【 0 1 7 8 】

振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により発生する振動の力の大きさは、例えば、操作部 3 1 S を操作非検出位置に維持する付勢バネの付勢力よりも大きいため、図 8 - 2 0 (C) に示すように、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 が駆動すると、操作部 3 1 S は操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作 (振動) する。尚、案内溝 0 0 1 S G 0 7 2 に案内軸 0 0 1 S G 0 7 3 が挿入されているので左右方向にはあまり動かない。一方、操作部 3 1 S を遊技者が把持している場合に、遊技者の手が前後に大きく動かされてしまうことがない程度の力とされている。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 9 】

このように、スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が操作部 3 1 S を把持して操作非検出位置から操作検出位置まで移動させる傾倒操作が可能であり、操作部 3 1 S が操作検出位置まで移動して操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 により検出されることで、演出制御用 C P U 1 2 0 は遊技者により操作部 3 1 S が操作されたと判定できるようになっている。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者の操作に関係なく、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により操作部 3 1 S を前後方向に往復動作させる振動演出（動作演出）を実行可能である。尚、このような動作演出が行われる振動予告演出や決め操作演出については後述する。

【 0 1 8 0 】

また、遊技者に対し振動演出が開始されることの報知や示唆をしてしない状態で、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により操作部 3 1 S が前後方向に往復動作したときに、遊技者が操作部 3 1 S を把持している場合、遊技者が驚いて周囲の遊技機用枠 3 の壁部に手をぶつけてしまったり、操作部 3 1 S の上部と遊技機用枠 3 の上壁との間の隙間に指が挟まれてしまったりする可能性がある。

【 0 1 8 1 】

よって、図 8 - 2 0 (D) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A の近傍位置には、操作部 3 1 S が前後に往復動作することがあることを告知（注意喚起）する告知表示部 0 0 1 S G 0 8 0 が設けられている。具体的には、操作部 3 1 S が前後に往復動作していることを示す絵柄と、「コントローラの前後動、指挟みにご注意ください」なる文字と、危険であることを告知するマークと、が表示されている。このような告知表示部 0 0 1 S G 0 8 0 を遊技者に視認可能に設けることで、操作部 3 1 S が往復動作することを遊技者が事前に認識できるので、問題の発生をより一層、防ぐことができる。

【 0 1 8 2 】

尚、本実施の形態では、告知表示部 0 0 1 S G 0 8 0 をスティックコントローラ 3 1 A の上方における押しボタン 3 1 B の右側に配置した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、配置位置や表示内容は種々に変更可能である。また、画像表示装置 5 を用いて告知するようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

次に、図 8 - 4 (A) は、本実施の形態における特徴部 0 0 1 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 8 5 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、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。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 8 6 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 1 8 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、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 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 1 8 8 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 1 8 9 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 1 9 0 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対

10

20

30

40

50

応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 9 1 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 0 0 1 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

10

【 0 1 9 2 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基ついて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基ついて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【 0 1 9 3 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられるともよい。

【 0 1 9 4 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変等）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

30

【 0 1 9 5 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

40

【 0 1 9 6 】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数

50

値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106 とを備えて構成される。

【0197】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 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、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が I/O 105 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、CPU 103 が I/O 105 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。

10

【0198】

図 8 - 5 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8 - 5 に示すように、この実施の形態の特徴部 001SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR1 ~ MR5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵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 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【0199】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR1 ~ MR5 をそれぞれ図 8 - 5 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1 ~ MR5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

30

【0200】

図 8 - 6 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「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。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

40

【0201】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けてい

50

ないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチ、スーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0202】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部001SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定され、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチやスーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【0203】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度は、リーチ変動パターンのうちスーパーリーチが最も高く、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に大当たり期待度が低くなっているため（大当たり期待度；スーパーリーチ>スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチ）、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。また、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの大当たり期待度が全て同じとされていてもよい。

20

【0204】

尚、本実施の形態の特徴部001SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0205】

また、本実施の形態の特徴部001SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

40

【0206】

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し、RAM102をワークエリアとして用いることで、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の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0207】

50

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テーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図８－７～図８－１１などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる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などが記憶されている。

【０２０８】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図８－７（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブル、図８－７（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブル、図８－８（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図８－８（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０２０９】

本実施の形態の特徴部００１ＳＧのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【０２１０】

図８－７（Ａ）及び図８－７（Ｂ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部００１ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０２１１】

図８－７（Ａ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第１特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０２１２】

図８－７（Ｂ）に示すように、設定値が１であり変動特図が第２特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、３２７６７～３３４２１までが「小当り」

」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0213】

図8-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0214】

図8-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0215】

20

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0216】

図8-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0217】

図8-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0218】

図8-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、

50

1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【 0 2 1 9 】

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 5 であり変動特図が第 1 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 1 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 5 5 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【 0 2 2 0 】

図 8 - 7 (B) に示すように、設定値が 5 であり変動特図が第 2 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 1 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 5 5 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【 0 2 2 1 】

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 6 であり変動特図が第 1 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【 0 2 2 2 】

図 8 - 7 (B) に示すように、設定値が 6 であり変動特図が第 2 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【 0 2 2 3 】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、設定値が 1 の場合は 1 / 3 0 0、設定値が 2 の場合は 1 / 2 8 0、設定値が 3 の場合は 1 / 2 6 0、設定値が 4 の場合は 1 / 2 4 0、設定値が 5 の場合は 1 / 2 2 0、設定値が 6 の場合は 1 / 2 0 0）に比べて、特図表示結

50

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部 001SG では、設定値が 1 の場合は $1/200$ 、設定値が 2 の場合は $1/180$ 、設定値が 3 の場合は $1/160$ 、設定値が 4 の場合は $1/140$ 、設定値が 5 の場合は $1/120$ 、設定値が 6 の場合は $1/100$ ）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0224】

尚、本実施の形態の特徴部 001SG では、図 8 - 7 に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値 1 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1.5 倍であり、設定値 2 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約 1.56 倍であり、設定値 3 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1.625 倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5 倍）に設定してもよい。

10

【0225】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 8 - 7 (A) に示すように、第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。

20

【0226】

一方で、各第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 8 - 7 (B) に示すように、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

30

【0227】

尚、本実施の形態の特徴部 001SG では、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部 001SG では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

40

【0228】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち $1020 \sim 1237$ までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0229】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（ $1020 \sim 1237$ までが「大当り」に割り当てられている）一方で、

50

設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 2 3 0 】

つまり、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ～ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【 0 2 3 1 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値 (大当り基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 0 2 3 2 】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ～ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ～ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 0 2 3 3 】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【 0 2 3 4 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 0 2 3 5 】

つまり、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ～ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【 0 2 3 6 】

50

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

【0237】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0238】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0239】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【0240】

つまり、本実施の形態の特徴部001SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

30

【0241】

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

【0242】

40

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

【0243】

50

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0244】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0245】

つまり、本実施の形態の特徴部001SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

20

【0246】

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

【0247】

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

30

【0248】

以上、本実施の形態の特徴部001SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲(共通数値範囲)内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

40

【0249】

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

50

り基準値)として設定されている。

【0250】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている(大当り確率:設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1)。

【0251】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA~大当りC)とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置001SG004Aまたは第2特別図柄表示装置001SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置001SG004Aまたは第2特別図柄表示装置001SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0252】

尚、本実施の形態の特徴部001SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1~6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

【0253】

図8-8(A)及び図8-8(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図8-8(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0254】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0255】

ここで、本実施の形態の特徴部001SGにおける大当り種別について、図8-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部001SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

【0256】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰り返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが7回(いわゆる7ラウンド)、繰り返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。

【0257】

「大当り A」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部 001SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0258】

一方、大当り B や大当り C の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当り B や大当り C である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0259】

尚、本実施の形態の特徴部 001SG においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【0260】

また、図 8 - 8 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当り B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。一方で、図 8 - 8 (B) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 199 までは大当り B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部 001SG では、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

【0261】

尚、本実施の形態の特徴部 001SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【0262】

また、ROM101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0263】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0264】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-4）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0265】

図 8 - 10 (A) 及び図 8 - 10 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テ

10

20

30

40

50

ブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-4）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0266】

10

図8-10（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～950までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられており、951～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-4）に割り当てられている。

【0267】

図8-10（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～750までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられており、751～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-4）に割り当てられている。

20

【0268】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部001SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

30

【0269】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

40

【0270】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-4）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0271】

50

図 8 - 1 1 (A) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A (低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 6 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられ、9 6 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に割り当てられている。

【 0 2 7 2 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 7 3 】

図 8 - 1 1 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 0 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、5 0 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 6 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられ、9 6 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に割り当てられている。

【 0 2 7 4 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、合計保留記憶数が 5 ~ 8 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 7 5 】

図 8 - 1 1 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3) に割り当てられており、5 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 6 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられ、9 6 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に割り当てられている。

【 0 2 7 6 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル D においては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 7 7 】

図 8 - 1 1 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 5 0 までは非リーチはず

10

20

30

40

50

れの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられ、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられている。

【0278】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0279】

尚、本実施の形態の特徴部001SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0280】

尚、本実施の形態の特徴部001SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0281】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0282】

また、本実施の形態の特徴部001SGでは、図8-11（A）～図8-11（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 3 】

また、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【 0 2 8 4 】

図 8 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 2 8 5 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 の表示について簡単に説明する。表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 は、特に図示はしないが、第 1 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 0 0 1 S G S 2 9 E は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 0 0 1 S G S 2 9 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【 0 2 8 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において R O M 1 0 1 や R A M 1 0 2 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【 0 2 8 7 】

表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 には、全遊技状態のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 に表示される。

【 0 2 8 8 】

実際に表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「 b L . 」を表示するために第 1 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 B に「 L . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」 ~ 「 9 9 」の値）が第 3 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 0 0 1 S G 0 2 9 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 1 . 」を表示するために第 1 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 0 0 1 S G 0 2 9 B に「 1 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位

2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部001SG029Cと第4表示部001SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ001SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部001SG029Aに「b」、第2表示部001SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部001SG029Cと第4表示部001SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ001SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部001SG029Aに「b」、第2表示部001SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部001SG029Cと第4表示部001SG029Dとにおいて表示される。

10

【0289】

本実施の形態の表示モニタ001SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ001SG029の表示を5秒間隔で切替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ001SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ001SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ001SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

【0290】

図8-2に示す演出制御基板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を保持する領域として、特に図示はしないが演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

30

【0291】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【0292】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0293】

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

50

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G では、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファには、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファには、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 2 9 6 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【 0 2 9 7 】

更に、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G における始動入賞時受信コマンドバッファには、図示しない先読予告設定処理等において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【 0 2 9 8 】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「3」（青色のカメラ）または「4」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 0 1 S G 0 0 5 U に表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

【 0 2 9 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞

時受信コマンドバッファの第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファの第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0300】

始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば、格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0301】

次に、本実施の形態の特徴部 001SG における遊技制御メイン処理においては、RAM クリアフラグがセットされている場合には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理を実行し、RAM クリアフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理を実行可能である。尚、設定値変更処理では、CPU 103 は、表示モニタ 001SG 029 において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ 001SG 052 が操作される毎に表示モニタ 001SG 029 における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ 001SG 051 が OFF となったことにもとづいて表示モニタ 001SG 029 に表示されている設定値を RAM 102 に更新記憶するとともに、該新たに RAM 102 に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して出力する。

【0302】

また、錠スイッチ 001SG 051 が ON であり、且つ開放センサ 001SG 090 が ON である場合、つまり、RAM 102 にバックアップデータが存在しない、RAM 102 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合（遊技機用枠 001SG 003 を開放し、錠スイッチ 001SG 051 を ON とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合）は、RAM 102 に記憶されている設定値をクリアする。

【0303】

図 8-12 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。

【0304】

可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（001SGS 271）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（001SGS 271；Y）、始

10

20

30

40

50

動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(001SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0305】

また、001SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態ではない場合は(001SGS271;N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(001SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態ではない場合は(001SGS273;N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示2開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(001SGS273;Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(001SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0306】

001SGS272または001SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(001SGS275)。

【0307】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)と変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した変動パターン指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(001SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0308】

尚、本実施の形態の特徴部001SG、受信した表示結果指定コマンドが大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」以外の奇数で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示す第5可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、「123」や「246」等の連続する3つの数、連続する3つの偶数(または奇数)等の飾り図柄の組合せ(小当り図柄)を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示す第1可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、上述した大当り図柄や小当り図柄とは異なる飾り図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。

【0309】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【0310】

001SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、図8-13に示す操作予告演出決定処理を実行して、操作予告演出の実行の有無と実行する場合の種別とを決定する(001SGS277)。

【0311】

その後、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(001SGS278)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、001SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドから特定すればよい。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(001SGS278; Y)は、図8-14に示す振動予告の実行の有無を決定するための振動予告演出決定処理を実行するとともに(001SGS279A)、図8-15に示す決め操作演出決定処理を実行した後、001SGS280に進む。一方、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合(001SGS278; N)は、001SGS279A、001SGS279Bの処理を実行せずに001SGS280に進む。

10

【0312】

そして、001SGS280において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(001SGS281)。

【0313】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

20

【0314】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(押しボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(001SGS282)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

30

【0315】

尚、本実施の形態における特徴部001SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0316】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間(可変表示時間)に相当する値を設定する(001SGS283)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する(001SGS284)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(001SGS285)。

40

【0317】

(操作予告演出)

演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する操作予告演出を実行可能である。具体的には、演出制御用CPU120は、操作予告演出の実行を決

50

定した場合、可変表示期間における所定タイミングにて、遊技者にプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促進する操作促進画像 Z 1 (図 8 - 2 3 (C) 参照) を画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作有効期間内にプッシュセンサ 3 5 B または操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 4 からの検出信号を受信したこと、またはプッシュセンサ 3 5 B または操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 4 からの検出信号を受信しないまま操作有効期間が経過したことに基づいて、可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する示唆画像 Z 2 (図 8 - 2 3 (C) 参照) を表示する。

【 0 3 1 8 】

また、操作予告演出の演出パターンは、操作促進画像としてプッシュボタン 3 1 B に対応する操作促進画像 (図示略) を表示するとともに、操作に応じて示唆画像 Z 2 を表示するパターン A と、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A に対応する操作促進画像 Z 1 を表示するとともに、操作に応じて示唆画像 Z 2 を表示するパターン B と、のうちからいずれかを決定し、該決定したパターンに基づいて操作促進演出を実行可能とされている。

【 0 3 1 9 】

本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりとなる場合、はずれとなる場合よりも高い割合で操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A に対応する操作促進画像を表示するパターン B を決定するため、パターン B に基づく操作促進演出の方が、大当たり信頼度が高い演出とされている。示唆画像 Z 2 については、パターン A よりもパターン B の方が、大当たり期待度が高いことを示す態様の示唆画像を表示可能とされている。

【 0 3 2 0 】

図 8 - 1 3 (A) は、0 0 1 S G S 2 7 7 において実行される操作予告演出決定処理の処理内容を示すフロー図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は操作予告演出決定処理において、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する (0 0 1 S G S 4 0 1) 。可変表示結果と変動パターンとは、前述した 0 0 1 S G S 2 7 6 と同じく、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータと変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているデータから特定すればよい。

【 0 3 2 1 】

次いで、操作予告演出決定用乱数を抽出し、図 8 - 1 3 (B) に示す操作予告演出種別決定用テーブルを用いて操作予告演出の実行の有無と種別とを決定する (0 0 1 S G S 4 0 2) 。

【 0 3 2 2 】

尚、操作予告演出種別決定用テーブルには、図 8 - 1 3 (B) に示すように、「大当たり」、「スーパーリーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」の各々に対して、「非実行」、「パターン A」、「パターン B」の演出種別の項目毎に操作予告演出決定用乱数に対応する判定値が割り当てられている。具体的には、当該可変表示結果が「大当たり」となる場合には、1 0 個の判定値が「非実行」に割り当てられ、2 5 個の判定値が「パターン A」に割り当てられ、6 5 個の判定値が「パターン B」に割り当てられている。また、当該可変表示が「スーパーリーチはずれ」となる可変表示である場合には、2 0 個の判定値が「非実行」に割り当てられ、4 0 個の判定値が「パターン A」に割り当てられ、4 0 個の判定値が「パターン B」に割り当てられている。また、当該可変表示が「ノーマルリーチはずれ」となる可変表示である場合には、3 0 個の判定値が「非実行」に割り当てられ、6 0 個の判定値が「パターン A」に割り当てられ、1 0 個の判定値が「パターン B」に割り当てられている。

【 0 3 2 3 】

図 8 - 1 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 0 1 S G においては、操作予告演出が実行されない「非実行」に割り当てられている判定値数は、「大当たり」 < 「スーパーリーチはずれ」 < 「ノーマルリーチはずれ」の関係となるように設定されているので、操作

10

20

30

40

50

予告演出が実行された場合には、操作予告演出が実行されない場合に比較して大当たりとなる割合が高くなる。また、「パターン A」に割り当てられている判定値数は、「大当たり」 < 「スーパーリーチはずれ」 < 「ノーマルリーチはずれ」となるように設定されているとともに、「パターン B」に割り当てられている判定値数は、「大当たり」 > 「スーパーリーチはずれ」 > 「ノーマルリーチはずれ」の関係となるように設定されているので、「パターン B」の操作予告演出が実行される場合には、「パターン A」の操作予告演出が実行される場合よりも、大当たりとなる割合が高くなる。つまり、「パターン B」は「パターン A」よりも大当たりとなる期待度（信頼度）が高いパターンであり、「パターン B」の操作予告演出が実行されることにより、大当たりとなることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0324】

そして、001SGS402において操作予告演出の実行の有無と種別とを決定した後は、操作予告演出の実行を決定したか否かを判定する（001SGS403）。

【0325】

操作予告演出の実行を決定しなかった場合には（001SGS403；N）、当該操作予告演出決定処理を終了する一方、操作予告演出の実行を決定した場合には（001SGS403；Y）、決定した操作予告演出の種別を記憶し（001SGS404）、操作予告演出実行決定フラグをオン状態とするとともに（001SGS405）、操作予告演出開始待ちタイマをセットして（001SGS406）、当該操作予告演出決定処理を終了する。

20

【0326】

（振動予告演出）

演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンに基づく可変表示が実行されるときに、可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する振動予告演出を実行可能である。具体的には、演出制御用CPU120は、振動予告演出の実行を決定した場合、振動予告演出として、スーパーリーチの変動パターンに基づく可変表示の実行期間中において、可変表示態様がスーパーリーチ態様となるタイミング（スーパーリーチに発展するタイミング）で、演出用LED001SG061により発光部31Hを所定期間にわたり発光させる発光演出（非動作演出）を行うとともに、振動用モータ001SG062により操作部31Sを所定期間にわたり操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作させる振動演出（動作演出）を行う。

30

【0327】

本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりとなる場合、はずれとなる場合よりも高い割合で振動予告演出の実行を決定するため、振動予告演出が実行された場合、実行されないときよりも大当たり期待度が高まる。

【0328】

また、演出制御用CPU120は、振動予告演出の実行が決定され、該振動予告演出の実行を開始するタイミングとなったときに、操作検出センサ001SG063からの検出信号を受信している場合、つまり、遊技者が操作部31Sを操作（把持）している可能性があるとして判定した場合、実行予定の振動演出（動作演出）については実行せず、発光演出（非動作演出）のみを実行する。このようにすることで、振動予告演出が開始されることを認識せずに操作部31Sを操作検出位置まで傾倒させている遊技者は、操作部31Sの振動動作が予告なしに開始されたときに驚いて反射動作をすることにより、遊技者が怪我したり遊技機が破損するといった問題が発生してしまうことを防ぐことができる。よって、操作部31Sを動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができる。

40

【0329】

図8-14（A）は、図8-12の可変表示開始設定処理における001SGS279Aにおいて実行される振動予告演出決定処理を示すフロー図である。演出制御用CPU120は振動予告演出決定処理において、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（001SGS411）。可変表示結果と変動パターンとは、前述した001SGS40

50

1と同じく、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータと変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているデータから特定すればよい。

【0330】

そして、振動予告演出決定用乱数を抽出し、図8-14(B)に示す振動予告演出決定用テーブルを用いて振動予告演出の実行の有無を決定する(001SGS412)

【0331】

尚、振動予告演出決定用テーブルには、図8-14(B)に示すように、「スーパーリーチ 大当たり」、「スーパーリーチ はずれ」の各々に対して、「非実行」、「実行」の各項目毎に振動予告演出決定用乱数に対応する判定値が割り当てられている。具体的には、当該可変表示結果が「スーパーリーチ 大当たり」となる場合には、30個の判定値が「非実行」に割り当てられ、70個の判定値が「実行」に割り当てられている。一方、当該可変表示が「スーパーリーチ はずれ」となる可変表示である場合には、30個の判定値が「非実行」に割り当てられ、70個の判定値が「実行」に割り当てられている。

10

【0332】

よって、振動予告演出が実行される場合には、振動予告演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高くなっており、振動予告演出が実行されることにより、大当たりとなることに対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。

【0333】

(決め操作演出)

演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであるか否かを報知(告知)する決め操作演出を実行可能である。具体的には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンに基づく可変表示の実行期間中において、スーパーリーチ演出の所定タイミング(例えば、スーパーリーチ演出の後半)にて、遊技者にスティックコントローラ31Aの操作を促進する操作促進画像Z11(図8-24(I)参照)を画像表示装置5の表示領域に表示する。そして、スティックコントローラ31Aの操作有効期間内に操作検出センサ001SG064からの検出信号を受信したこと、または操作検出センサ001SG064からの検出信号を受信しないまま操作有効期間が経過したことに基いて、可変表示結果が大当たりの場合には、可変表示結果が大当たりとなったことを報知する大当たり報知画像Z12(図8-24(J)参照)を表示し、可変表示結果がはずれの場合には、可変表示結果がはずれとなったことを報知するはずれ報知画像Z13(図8-24(K)参照)を表示する。

20

30

【0334】

また、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりの場合には、可変表示結果が大当たりとなったことを報知する大当たり報知画像Z12を表示するとともに(図8-24(J)参照)、演出用LED001SG061により発光部31Hを所定期間にわたり発光させる発光演出(非動作演出)を行うとともに、振動用モータ001SG062により操作部31Sを所定期間にわたり操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作させる振動演出(動作演出)を行う。尚、発光演出や振動演出とともに可動体32(図2参照)を動作させる可動演出を複合して実行してもよい。

【0335】

40

図8-15は、図8-12の可変表示開始設定処理における001SGS279Bにおいて実行される決め操作演出決定処理を示すフロー図である。演出制御用CPU120は決め操作演出決定処理において、まず、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する(001SGS420)。

【0336】

可変表示結果が大当たりでない場合には(001SGS420;N)、001SGS422に進む一方、可変表示結果が大当たりである場合には、振動実行決定フラグをオン状態とした後(001SGS421)、001SGS422に進む。尚、可変表示結果が大当たりであるか否かは、前述した001SGS411と同じく、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータから特定すればよい。

50

【 0 3 3 7 】

そして、0 0 1 S G S 4 2 2 において決め操作演出開始待ちタイマをセットして、決め操作演出決定処理を終了する。

【 0 3 3 8 】

図 8 - 1 6 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理における可変表示中処理 (S 1 7 2) を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を - 1 する (0 0 1 S G S 3 0 1 , 0 0 1 S G S 3 0 2 , 0 0 1 S G S 3 0 3) 。

【 0 3 3 9 】

そして、0 0 1 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う (0 0 1 S G S 3 0 7) 。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (0 0 1 S G S 3 0 8) 。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (0 0 1 S G S 3 0 9 a) 。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行する (0 0 1 S G S 3 0 9 b) 。

【 0 3 4 0 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作予告演出処理を実行する (0 0 1 S G S 3 1 0) 。その後、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ であるか否かを判定する (0 0 1 S G S 3 1 0 A) 。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ でない場合には (0 0 1 S G S 3 1 0 A ; N) 、0 0 1 S G S 3 1 1 に進む一方、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ である場合には (0 0 1 S G S 3 1 0 A ; Y) 、図 8 - 1 8 に示す振動予告演出処理を実行するとともに (0 0 1 S G S 3 1 0 B) 、図 8 - 1 9 に示す決め操作演出処理を実行した後 (0 0 1 S G S 3 1 0 C) 、0 0 1 S G S 3 1 1 に進む。

【 0 3 4 1 】

0 0 1 S G S 3 1 1 においては、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には (0 0 1 S G S 3 1 1 ; Y) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出図柄の表示切替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (0 0 1 S G S 3 1 2) 。そのようにして、画像表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする (0 0 1 S G S 3 1 3) 。

【 0 3 4 2 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合 (0 0 1 S G S 3 1 1 ; N) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する (0 0 1 S G S 3 1 4) 。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (0 0 1 S G S 3 1 6) 。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら (0 0 1 S G S 3 1 5 ; Y) 、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (0 0 1 S G S 3 1 6) 。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間での

10

20

30

40

50

ノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0343】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、001SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

10

【0344】

図8-17は、図8-16の可変表示中演出処理における001SGS310にて実行される操作予告演出処理の一例を示すフローチャートである。操作予告演出処理において、演出制御用CPU120は、操作予告演出実行中フラグがオン状態であるか否か、つまり、操作予告演出が開始されている場合であるか否かを判定する（001SGS321）。

【0345】

操作予告演出実行中フラグがセットされていない場合には（001SGS321；N）、001SGS322において、演出制御用CPU120は、操作予告演出開始待ちタイマの値を-1する。尚、操作予告演出開始待ちタイマは、可変表示開始設定処理において操作予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる。操作予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ（001SGS323；N）、処理を終了する。操作予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、操作予告演出の開始タイミングである場合には（001SGS323；Y）、S324に移行する。

20

【0346】

S324では、演出制御用CPU120は、予告演出の実行中であることを示す予告演出実行中フラグをセットする。また、予告演出に該当する予告演出期間に相当する値を予告演出期間タイマにセットする（S325）。

【0347】

次いで、演出制御用CPU120は、実行する操作予告演出（パターンA、パターンB）に対応した操作予告演出プロセステーブルを読み出してセットした後（001SGS326）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1における操作予告演出プロセスタイマをスタートさせる（S327）。尚、本実施の形態では、各操作予告演出（パターンA、パターンB）の全ての組合せに対応する操作予告演出プロセステーブルが、予めROM121に記憶されている。

30

【0348】

そして演出制御用CPU120は、セットした操作予告演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1等）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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B）の制御を開始する（001SGS328）。

40

【0349】

また、001SGS321において操作予告演出実行中フラグがオン状態である場合には、001SGS329に進んで、演出制御用CPU120は、操作予告演出のプロセスを変更するための操作予告演出プロセスタイマの値を-1する。そして、操作予告演出期間の終了を計時するための操作予告演出期間タイマの値を-1する（001SGS330）。操作予告演出期間タイマがタイマアウト（値が0になる）した場合には（001SGS331；Y）、操作予告演出実行中フラグをクリアして操作予告演出処理を終了する（001SGS336）。

50

【 0 3 5 0 】

操作予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合 (0 0 1 S G S 3 3 1 ; N) に演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する (0 0 1 S G S 3 3 2)。操作予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、操作予告演出の操作予告演出プロセスデータの切り替えを行う (0 0 1 S G S 3 3 3)。即ち、操作予告演出プロセステーブルにおける次に設定されている操作予告演出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あらためてスタートさせる (0 0 1 S G S 3 3 4)。また、その次に設定されている操作予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御実行データ、入力制御実行データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (0 0 1 S G S 3 3 5)。

10

【 0 3 5 1 】

0 0 1 S G S 5 6 5 においては、操作予告演出プロセスデータの制御内容を実施する。そして、操作有効期間中であるか否かを判定する (0 0 1 S G S 3 3 6)。

【 0 3 5 2 】

操作有効期間中でない場合には (0 0 1 S G S 3 3 6 ; N)、操作予告演出処理を終了する一方、操作有効期間中である場合には (0 0 1 S G S 3 3 6 ; Y)、更に、操作有効期間開始タイミングであるか否かを判定する (0 0 1 S G S 3 3 7)。

【 0 3 5 3 】

操作有効期間開始タイミングであれば (0 0 1 S G S 3 3 7 ; Y)、操作促進画像 (図 8 - 2 3 (C) 参照) の表示を開始してから (0 0 1 S G S 3 3 8)、0 0 1 S G S 3 3 9 に進み、操作有効期間開始タイミングでなければ (0 0 1 S G S 3 3 7 ; N)、操作促進画像の表示を開始せずに 0 0 1 S G S 3 3 9 に進む。

20

【 0 3 5 4 】

0 0 1 S G S 3 3 9 においては、操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 の状態が操作されているオン状態であるか否かを判定し、操作されているオン状態である場合には (0 0 1 S G S 3 3 9 ; Y)、決定されているパターンに応じた所定の示唆画像を所定期間にわたり表示する処理を開始するとともに、操作促進画像の表示を終了する (0 0 1 S G S 3 4 1)。一方、操作されているオン状態でない場合には (0 0 1 S G S 3 3 9 ; N)、操作有効期間終了タイミングであるか否かを判定し (0 0 1 S G S 3 4 0)、操作有効期間終了タイミングでない場合には (0 0 1 S G S 3 4 0 ; N)、操作予告演出処理を終了する。

30

【 0 3 5 5 】

また、操作有効期間終了タイミングである場合には (0 0 1 S G S 3 4 0 ; Y)、操作促進画像の表示を終了し、決定されているパターンに応じた所定の示唆画像を所定期間にわたり表示する処理を開始し (0 0 1 S G S 3 4 1)、当該操作予告演出処理を終了する。

【 0 3 5 6 】

図 8 - 1 8 は、図 8 - 1 6 の可変表示中演出処理における 0 0 1 S G S 3 1 0 B にて実行される振動予告演出処理を示すフロー図である。振動予告演出処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、振動予告演出期間タイマが作動中か否かを判定する (0 0 1 S G S 5 0 1)。

40

【 0 3 5 7 】

振動予告演出期間タイマが作動中でなければ (0 0 1 S G S 5 0 1 ; N)、振動予告演出実行決定フラグがオン状態であるか否かを更に判定する (0 0 1 S G S 5 0 2)。

【 0 3 5 8 】

振動予告演出実行決定フラグがオン状態でなければ (0 0 1 S G S 5 0 2 ; N)、振動予告演出処理を終了する一方、振動予告演出実行決定フラグがオン状態であれば (0 0 1 S G S 5 0 2 ; Y)、振動予告演出開始待ちタイマを - 1 した後 (0 0 1 S G S 5 0 3)、該振動予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたタイミング、つまりスーパーリーチ演出の開始タイミングか否かを判定する (0 0 1 S G S 5 0 4)。

【 0 3 5 9 】

50

そして、操作検出センサ 001SG063 の状態が操作されているオン状態であるか否かを判定し (001SGS505)、操作されているオン状態でない場合には (001SGS505; N)、演出用 LED 001SG061 をオン状態とするとともに、振動用モータ 001SG062 もオン状態として、スティックコントローラ 31A を、振動しつつ発光する状態に制御する。一方、操作されているオン状態である場合には (001SGS505; Y)、演出用 LED 001SG061 をオン状態とする一方、振動用モータ 001SG062 をオフ状態、つまりスティックコントローラ 31A を、振動せずに発光だけする状態に制御する。

【0360】

そして、振動予告演出期間タイマに振動予告演出期間をセットするとともに (001SGS507)、該振動予告演出期間タイマスタートした後 (001SGS508)、振動予告演出実行決定フラグをオフ状態として (001SGS509)、振動予告演出処理を終了する。

10

【0361】

また、振動予告演出期間タイマが作動中であれば (001SGS501; Y)、振動予告演出期間タイマを -1 してから (001SGS510)、該振動予告演出期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (001SGS511)。

【0362】

振動予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合には (001SGS511; N)、振動予告演出処理を終了する一方、振動予告演出期間タイマがタイマアウトした場合には (001SGS511; Y)、演出用 LED 001SG061 と振動用モータ 001SG062 とをオフ状態としてから、振動予告演出処理を終了する。

20

【0363】

図 8 - 19 は、図 8 - 16 の可変表示中演出処理における 001SGS310C にて実行される決め操作演出処理を示すフロー図である。決め操作演出処理において演出制御用 CPU 120 は、まず、決め操作演出実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する (001SGS551)。

【0364】

決め操作演出実行中フラグがオン状態でない場合には (001SGS551; N)、決め操作演出開始待ちタイマを -1 して (001SGS552)、決め操作演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (001SGS553)。

30

【0365】

決め操作演出開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合には (001SGS553; N)、決め操作演出処理を終了する一方、決め操作演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合には (001SGS553; Y)、決め操作演出実行中フラグをオン状態とするとともに (001SGS554)、決め操作演出期間タイマに決め操作演出期間をセットする (001SGS555)。

【0366】

次いで、決め操作演出のプロセステーブルを選択してセットした後 (001SGS556)、決め操作演出プロセスタイマスタートする (001SGS557)。そして、決め操作演出の最初のプロセスデータの内容の制御を実施して、決め操作演出処理を終了する。

40

【0367】

尚、決め操作演出のプロセステーブルも変動パターンに応じたプロセステーブルと同様に、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L, 8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0368】

一方、決め操作演出実行中フラグがオン状態である場合には (001SGS551; Y

50

)、決め操作演出プロセスタイマを - 1するとともに(0 0 1 S G S 5 5 9)、決め操作演出期間タイマを - 1して(0 0 1 S G S 5 6 0)、決め操作演出期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(0 0 1 S G S 5 6 1)。

【 0 3 6 9 】

決め操作演出期間タイマがタイマアウトした場合には(0 0 1 S G S 5 6 1 ; Y)、演出用 L E D 0 0 1 S G 0 6 1 と振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 とをオフ状態とするとともに(0 0 1 S G S 5 7 5)、決め操作演出実行中フラグをオフ状態として(0 0 1 S G S 5 7 5)、振動予告演出処理を終了する。

【 0 3 7 0 】

一方、決め操作演出期間タイマがタイマアウトしていない場合には(0 0 1 S G S 5 6 1 ; N)、更に、決め操作演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定し(0 0 1 S G S 5 6 2)、決め操作演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合には(0 0 1 S G S 5 6 2 ; N)、0 0 1 S G S 5 6 5 に進み、決め操作演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合には(0 0 1 S G S 5 6 2 ; Y)、決め操作演出プロセスデータの切り替えを行った後(0 0 1 S G S 5 6 3)、次の決め操作演出プロセスタイマスタートしてから(0 0 1 S G S 5 6 4)、0 0 1 S G S 5 6 5 に進む。

【 0 3 7 1 】

0 0 1 S G S 5 6 5 においては、決め操作演出プロセスデータの制御内容を実施する。そして、操作有効期間中であるか否かを判定する(0 0 1 S G S 5 6 6)。

【 0 3 7 2 】

操作有効期間中でない場合には(0 0 1 S G S 5 6 6 ; N)、振動予告演出処理を終了する一方、操作有効期間中である場合には(0 0 1 S G S 5 6 6 ; Y)、更に、操作有効期間開始タイミングであるか否かを判定する(0 0 1 S G S 5 6 7)。

【 0 3 7 3 】

操作有効期間開始タイミングであれば(0 0 1 S G S 5 6 7 ; Y)、操作促進画像(図 8 - 2 4 参照) の表示を開始してから(0 0 1 S G S 5 6 8)、0 0 1 S G S 5 6 9 に進み、操作有効期間開始タイミングでなければ(0 0 1 S G S 5 6 7 ; N)、操作促進画像の表示を開始せずに0 0 1 S G S 5 6 9 に進む。

【 0 3 7 4 】

0 0 1 S G S 5 6 9 においては、操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 の状態が操作されているオン状態であるか否かを判定し、操作されているオン状態である場合には(0 0 1 S G S 5 6 9 ; Y)、決め操作に対応する所定の演出(例えば、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する画像を表示するなど)を実行したのち、操作促進画像の表示を終了する(0 0 1 S G S 5 7 1)。一方、操作されているオン状態でない場合には(0 0 1 S G S 5 6 9 ; N)、操作有効期間終了タイミングであるか否かを判定し(0 0 1 S G S 5 7 0)、操作有効期間終了タイミングでない場合には(0 0 1 S G S 5 7 0 ; N)、決め操作演出処理を終了する。

【 0 3 7 5 】

また、操作有効期間終了タイミングである場合には(0 0 1 S G S 5 7 0 ; Y)、操作促進画像の表示を終了する(0 0 1 S G S 5 7 1)。

【 0 3 7 6 】

そして、振動決定フラグがオン状態であるか否かを判定する(0 0 1 S G S 5 7 2)。振動決定フラグがオン状態でない場合には(0 0 1 S G S 5 7 2 ; N)、決め操作演出処理を終了する一方、振動決定フラグがオン状態である場合には(0 0 1 S G S 5 7 2 ; Y)、演出用 L E D 0 0 1 S G 0 6 1 と振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 とをオフ状態とするとともに(0 0 1 S G S 5 7 3)、振動決定フラグをオフ状態として(0 0 1 S G S 5 7 4)、決め操作演出処理を終了する。

【 0 3 7 7 】

(各演出の実行タイミング)

次に、各演出の実行タイミングについて、図 8 - 2 1 ~ 図 8 - 2 4 に基づいて説明する

10

20

30

40

50

。図 8 - 2 1 は、(A) はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、(B) はスーパーリーチ はずれの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図 8 - 2 2 は、(A) はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、(B) はスーパーリーチ 大当りの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図 8 - 2 3 は、(A) ~ (H) はスーパーリーチ における各演出の動作例を示す図である。図 8 - 2 4 は、(I) ~ (K) はスーパーリーチ における各演出の動作例を示す図である。

【 0 3 7 8 】

上記したように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作に基づいて大当りの示唆を行う操作予告演出や、スティックコントローラ 3 1 A の操作に基づいて大当りやはずれの報知を行う決め操作演出を実行可能である一方で、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により操作部 3 1 S を所定期間にわたり操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作させる振動演出（動作演出）を、振動予告演出や大当りを報知する決め操作演出において実行可能である。以下、スーパーリーチ の変動パターンに基づく可変表示における各種演出の動作例について、図 8 - 2 1 (A) (B) に基づいて、図 8 - 2 3、図 8 - 2 4 を参照しながら説明する。

【 0 3 7 9 】

まず、図 8 - 2 1 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ 大当りの変動パターンに基づく可変表示において、操作予告演出の実行を決定している場合、可変表示が開始されたタイミング T a 1（図 8 - 2 3 (A) 参照）からノーマルリーチ（図 8 - 2 3 (B) 参照）を経て、スーパーリーチになる前のタイミング T a 2 において、操作促進画像 Z 1 を表示して操作予告演出を開始することが可能である（図 8 - 2 3 (C) 参照）。タイミング T a 2 からタイミング T a 3 までの操作有効期間に操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態となった、つまり、遊技者の操作を検出した場合、タイミング T a 4 まで示唆画像 Z 2 を表示する（図 8 - 2 3 (D) 参照）。

【 0 3 8 0 】

次いで、リーチはずれ態様（図 8 - 2 3 (E) 参照）となった後に再変動が開始されたタイミング T a 5 にて（図 8 - 2 3 (F) 参照）、振動予告演出の実行を決定している場合、スーパーリーチ表示態様になったタイミング T a 5 からタイミング T a 6 までの所定期間にわたり、振動予告演出を実行する。振動予告演出においては、演出用 LED 0 0 1 S G 0 6 1 により発光部 3 1 H を所定期間にわたり発光させる発光演出（非動作演出）を行うとともに、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により操作部 3 1 S を所定期間にわたり操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作させる振動演出（動作演出）を行う。

【 0 3 8 1 】

そして、スーパーリーチ演出（図 8 - 2 3 (G) (H) 参照）を開始してから所定期間が経過したタイミング T a 7 で、操作促進画像 Z 1 1 を表示して操作促進演出を開始し（図 8 - 2 4 (I) 参照）、タイミング T a 7 からタイミング T a 9 までの操作有効期間に操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態となったタイミング T a 8 で、演出用 LED 0 0 1 S G 0 6 1 により発光部 3 1 H を所定期間にわたり発光させる発光演出（非動作演出）を行うとともに、振動用モータ 0 0 1 S G 0 6 2 により操作部 3 1 S を所定期間にわたり操作非検出位置と操作検出位置との間で前後方向へ往復動作させる振動演出（動作演出）を行い、タイミング T a 1 0 にて大当り報知画像 Z 1 2 を表示して可変表示結果が大当りであることを報知する（図 8 - 2 4 (J) 参照）。

【 0 3 8 2 】

一方、図 8 - 2 1 (B) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ はずれの変動パターンに基づく可変表示において、操作予告演出の実行を決定している場合、可変表示が開始されたタイミング T a 1（図 8 - 2 3 (A) 参照）からノーマルリーチ（図 8 - 2 3 (B) 参照）を経て、スーパーリーチになる前のタイミング T a 2 において、操作促進画像 Z 1 を表示して操作予告演出を開始することが可能である（図 8 - 2 3

10

20

30

40

50

(C)参照)。タイミングT a 2からタイミングT a 3までの操作有効期間に操作検出センサ001SG063がオン状態となった、つまり、遊技者の操作を検出した場合、タイミングT a 4まで示唆画像Z 2を表示する(図8 - 23(D)参照)。

【0383】

次いで、リーチはずれ態様(図8 - 23(E)参照)となった後に再変動が開始されたタイミングT a 5にて(図8 - 23(F)参照)、振動予告演出の実行を決定していない場合、スーパーリーチ表示態様になったタイミングT a 5から振動予告演出を実行しない。そして、スーパーリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミングT a 7で、操作促進画像Z 11を表示して操作促進演出を開始し、タイミングT a 7からタイミングT a 9までの操作有効期間に操作検出センサ001SG063がオン状態となったタイミングT a 8では、発光演出(非動作演出)及び振動演出(動作演出)を実行せず、はずれ報知画像Z 13を表示して可変表示結果がはずれであることを報知する(図8 - 24(K)参照)。

10

【0384】

次に、図8 - 22(A)に基づいて、実行を決定していた振動予告演出の実行を制限する場合の一例について説明する。

【0385】

図8 - 22(A)に示すように、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、振動予告演出が開始されるタイミングT a 5の前に、遊技者にスティックコントローラ31Aの操作を促進する操作予告演出を実行可能であるため、例えば、操作予告演出における操作促進演出により遊技者が操作部31Sを操作した後、遊技者が操作部31Sを手前の操作検出位置に傾倒操作したまま、振動予告演出の開始タイミングT a 5となることが考えられる。

20

【0386】

そこで、演出制御用CPU120は、振動予告演出の実行を決定している場合でも、開始タイミングT a 5において操作検出センサ001SG063がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部31Sを操作していると判定した場合、実行する予定であった振動演出の実行を制限する。

【0387】

具体的には、振動予告演出の開始タイミングT a 5となった振動用モータ001SG062により操作部31Sを前後方向へ往復動作させる振動演出(動作演出)を実行せず、演出用LED001SG061による発光演出(非動作演出)のみの実行を開始する。このようにすることで、操作部31Sの動作によって遊技者が驚いて反射動作をすることにより、遊技者が怪我したり遊技機が破損するといった問題が発生してしまうことを防ぐことができる。

30

【0388】

また、図8 - 22(B)に示すように、振動予告演出の開始タイミングT a 5から振動予告演出を開始した場合、該振動予告演出の実行期間中であるタイミングT a 5からタイミングT a 6の期間に操作検出センサ001SG063がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部31Sを操作していると判定した場合は、実行中の振動演出を制限しない。すなわち、振動演出が既に開始されている場合は、遊技者は振動を認識している上で操作部31Sを操作している可能性が高いため、振動演出を中止することなく、タイミングT a 6まで継続する。

40

【0389】

尚、決め操作演出においても、遊技者が操作部31Sを操作したタイミングT a 8から操作検出センサ001SG063のオン状態が継続している場合でも、実行中の振動演出を中止することなく継続する。

【0390】

(特徴部SG001の別の実施の形態)

次に、特徴部SG001の別の実施の形態について、図8 - 25～図8 - 27に基づい

50

て説明する。図 8 - 2 5 は、特徴部 S G 0 0 1 の別の実施の形態としての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 8 - 2 6 は、(A) はスーパーリーチ 大当りの変動パターン、(B) はスーパーリーチ 大当りの変動パターンの場合における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図 8 - 2 7 は、特徴部 S G 0 0 1 の変形例 1 における各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。尚、以下においては、前記実施の形態と同様の構成についての説明は省略し、相違する部分についてのみ説明するものとする。

【 0 3 9 1 】

前記実施の形態では、振動予告演出の開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態である場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部 3 1 S を操作していると判定した場合は、振動演出の実行を制限する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 2 5 に示すように、スティックコントローラ 3 1 A またはスティックコントローラ 3 1 A の近傍における遊技機用枠 3 の壁部などに近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 (または図示しない赤外線センサ) 等、遊技者が操作部 3 1 S に接触または近接していることを検出可能な特定検出手段を設け、振動予告演出の開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態でなくても、つまり、操作部 3 1 S を操作検出位置まで傾倒操作をしていなくても、遊技者の手指などが操作部 3 1 S に接触または近接していることを検出した場合に、振動演出の実行を制限するようにしてもよい。

【 0 3 9 2 】

具体的には、例えば、図 8 - 2 6 (A) に示すように、スーパーリーチ 変動パターンに基づく可変表示において、振動予告演出の実行が決定している場合、振動予告演出の開始タイミング T a 5 よりも前のタイミングから近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態、つまり、遊技者が操作部 3 1 S に接触または近接していることを検出した場合、開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態でなくても、つまり、操作部 3 1 S が操作検出位置まで傾倒されてなくても、振動演出の実行を制限する。詳しくは、実行するはずであった振動演出 (動作演出) を実行せず、発光演出 (非動作演出) のみを実行する。このようにすることで、操作部 3 1 S の動作によって遊技者が驚いて反射動作をすることにより、遊技者が怪我したり遊技機が破損するといった問題が発生してしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 9 3 】

また、図 8 - 2 6 (B) に示すように、振動予告演出の開始タイミング T a 5 から振動予告演出を開始した場合、該振動予告演出の実行期間中であるタイミング T a 5 からタイミング T a 6 の期間に近接センサ 0 0 1 S G 0 0 6 4 がオン状態、つまり、遊技者が操作部 3 1 S に接触または近接していると判定した場合は、実行中の振動演出を制限しない。すなわち、この場合、振動演出は既に開始されていることで、遊技者は振動を認識している上で操作部 3 1 S に接触または近接している可能性が高く安全であるため、振動演出を中止することなく、タイミング T a 6 まで継続する。

【 0 3 9 4 】

(第 1 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、遊技者が操作可能な操作手段を備えたパチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 0 6 8 3 0 号公報等に記載されたもののように、演出の実行中などにおいて、操作手段の内部に設けた振動モータにより振動を発生させることで演出効果を高めることができるようにしたもの等があった。しかし、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができないという問題があった。そこで、操作手段を動作させる制御を状況に応じて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して、

第 1 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A、操作部 3 1 S）と、

前記操作手段への遊技者の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3）と、

前記操作手段を動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特定演出として、遊技者が前記操作手段を操作することにより実行される第 1 特定演出（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、決め操作演出において振動演出を実行可能な部分）と、遊技者が前記操作手段を操作することなく実行される第 2 特定演出とを含み（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動予告演出において振動演出を実行可能な部分）、

10

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出を実行するときに、前記操作検出手段により遊技者の操作が検出されている場合には、該第 2 特定演出の実行を制限する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部 3 1 S を操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図 8 - 2 2（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができる。

【0 3 9 5】

20

手段 2 に記載の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記操作手段の周囲に構造物を有する（例えば、スティックコントローラ 3 1 A の周囲に遊技機用枠 3 の壁部を有する。図 8 - 2 0（A）～（C）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の構造物への衝突や該衝突による構造物の破損を防ぐことができる。

【0 3 9 6】

手段 3 に記載の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出の実行中に遊技者の操作が検出された場合には、該第 1 特定演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、振動予告演出の実行期間中であるタイミング T a 5 からタイミング T a 6 の期間に操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態であると判定した場合、振動演出を中止することなく、タイミング T a 6 まで継続する部分。図 8 - 2 2（B）参照）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定演出の実行の契機となる操作の実行後において、該操作を遊技者が継続してしまっても、第 1 特定演出の実行が制限されることを防ぐことができる。

【0 3 9 7】

手段 4 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 特定演出を開始する際に、前記操作検出手段により遊技者の操作が検出された場合には、該第 2 特定演出を開始しない（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、開始タイミング T a 5 において操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部 3 1 S を操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図 8 - 2 2（B）参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特定演出を完全に開始しないことで、制限した状況で実行される場合に比較して、問題の発生を確実に防止できる。

【0 3 9 8】

手段 5 に記載の遊技機は、手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記第2特定演出は、前記操作手段を動作させる動作演出（例えば、振動演出）と、前記操作手段の動作に伴って行われる非動作演出（例えば、発光演出）とを含み、

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出の実行の制限として、前記動作演出の実行を制限するとともに、前記非動作演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用CPU120が、開始タイミングTa5において操作検出センサ001SG063がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部31Sを操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図8-22（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非動作演出については実行されるので、第2特定演出が全く実行されない場合に比較して、第2特定演出の非実行による遊技興趣の低下を抑えることができる。

10

【0399】

手段6に記載の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の近傍位置には、該操作手段が動作することを告知する告知表示部（例えば、告知表示部001SG080）が設けられている（図8-20（D）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が動作することを遊技者が事前に認識できるので、問題の発生をより一層、防ぐことができる。

【0400】

20

手段7に記載の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特定演出において前記操作手段が動作を開始する前の所定タイミングにおいて、前記第2特定演出が実行されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える（例えば、演出制御用CPU120は、振動演出において操作部31Sが振動動作を開始するタイミングTa5よりも前の所定タイミング（例えば、タイミングTa5よりも2～5秒前のタイミングなど）において、振動演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、報知音を出力したり、報知画像を画像表示装置5にて表示するなど）を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出の実行が事前に報知されることで、遊技者によって動作が実行されることを予防でき、第2特定演出の実行が制限されてしまうことを防ぐことができる。

30

【0401】

手段8に記載の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出可能な特定検出手段（例えば、近接センサ001SG0064）をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出を実行するときおよび前記第2特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、前記操作検出手段により遊技者の操作が検出されていなくても、当該第2特定演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出の開始タイミングTa5において近接センサ001SG0064がオン状態、つまり、遊技者が操作部31Sに接触または近接していることを検出した場合、開始タイミングTa5において操作検出センサ001SG063がオン状態でなくても、振動演出を実行しない部分。図8-26（A）参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が操作をしていないが操作手段に触れているか或いは近接している場合にも、第2特定演出の実行を制限されるので、より確実に、問題の発生を防止できる。

【0402】

手段9に記載の遊技機は、手段8に記載の遊技機であって、

50

前記特定演出実行手段は、

前記操作手段の動作態様として、第1動作（例えば、第1振動動作（強振動））と、該第1動作よりも動作における変位量が少ない第2動作（例えば、第2振動動作（弱振動））とにより前記操作手段を動作させることが可能であって、

前記第1動作による前記第2特定演出を実行するときおよび前記第1動作による前記第2特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、前記第1動作を前記第2動作に切替える制限を行う（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出の実行中に近接センサ001SG0064（及び操作検出センサ001SG063）がオン状態となった場合、振動用モータ001SG062の駆動軸（図示略）の回転を高速回転から低速回転に切替える制御を行うことで、操作部31Sの往復動作（振動動作）を、高速回転による第1振動動作（強振動）から該第1振動動作よりも動作における変位量が少ない低速回転による第2振動動作（弱振動）に切替える制御を行うことで、振動予告演出の実行を制限する部分。図8-28参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出の動作が、変位量が少ない第2動作に変更されて実行されるので、第2特定演出の非実行や中止による遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0403】

（第2発明）

また、本実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、遊技者が操作可能な操作手段を備えたパチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、例えば、特開2016-106830号公報等に記載されたもののように、演出の実行中などにおいて、操作手段の内部に設けた振動モータにより振動を発生させることで演出効果を高めることができるようにしたもの等があった。しかし、上記特許文献1に記載の遊技機では、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができないという問題があった。そこで、操作手段を動作させる制御を状況に応じて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して、

第2発明の手段1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ31A、操作部31S）と、

前記操作手段への遊技者の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、操作検出センサ001SG063）と、

遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出可能な特定検出手段（例えば、近接センサ001SG0064）と、

前記操作手段を動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、振動演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特定演出として、遊技者が前記操作手段を操作することにより実行される第1特定演出（例えば、演出制御用CPU120が、決め操作演出において振動演出を実行可能な部分）と、遊技者が前記操作手段を操作することなく実行される第2特定演出（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出において振動演出を実行可能な部分）とを含み、

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出を実行するときおよび前記第2特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、当該第2特定演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出の開始タイミングTa5において近接センサ001SG0064がオン状態、つまり、遊技者が操作部31Sに接触または近接していることを検出した場合、開始タイミングTa5において操作検出センサ001SG063がオン状態でなくても、振動演出を実行しない部分。図8-26（A）参照）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、操作手段を動作させる制御を状況に応じて好適に行うことができる。

【0404】

手段2に記載の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記特定検出手段は、前記操作手段が有する操作部とは異なる位置に設けられている（例えば、近接センサ001SG0064は、スティックコントローラ31Aの近傍における遊技機用枠3の壁部などに設けられる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段の構造が複雑化してしまうことを防ぐことができるとともに、操作部に接触していない近接した状況をより的確に検出することもできる。

【0405】

手段3に記載の遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機であって、

前記特定検出手段（例えば、近接センサ001SG0064）は、前記操作手段への遊技者の接触を検出可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の接触を検出すること可能となるので、接触していることに応じた制限を実行することができる。

【0406】

手段4に記載の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出を開始する際に、前記特定検出手段により遊技者が前記操作手段に接触または近接していることが検出されていなくても、前記操作検出手段により遊技者の操作が検出されている場合には、該第2特定演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120が、開始タイミングTa5において近接センサ001SG0064がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部31Sを操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図8-26（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定検出手段に不具合が発生していても、遊技者の操作が検出されている場合には、第2特定演出の実行が制限されるので、問題が発生をより確実に防ぐことができる。

【0407】

手段5に記載の遊技機は、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の周囲に構造物を有する（例えば、スティックコントローラ31Aの周囲に遊技機用枠3の壁部を有する。図8-20（A）～（C）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の構造物への衝突や該衝突による構造物の破損を防ぐことができる。

【0408】

手段6に記載の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出の実行中に前記特定検出手段により遊技者の近接が検出された場合には、該第1特定演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出の実行期間中であるタイミングTa5からタイミングTa6の期間に近接センサ001SG0064がオン状態であると判定した場合は、振動演出を中止することなく、タイミングTa6まで継続する部分。図8-22（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定演出の実行の契機となる操作の実行後において、遊技者が操作手段に接触または近接したままの状態であっても、第1特定演出の実行が制限されることを防ぐことができる。

【0409】

手段7に記載の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出を開始する際に、前記特定検出手段により遊技者の接触または近接が検出された場合には、該第2特定演出を開始しない（例えば、演出制御用CPU120が、振動予告演出の開始タイミングTa5において近接センサ001SG0064がオン状態、つまり、遊技者が操作部31Sに接触または近接していることを検出した場合、開始タイミングTa5において操作検出センサ001SG0063がオン状態でなくても、振動演出を実行しない。図8-26(A)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出を完全に開始しないことで、制限した状況で実行される場合に比較して、問題の発生を確実に防止できる。

【0410】

手段8に記載の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特定演出は、前記操作手段を動作させる動作演出（例えば、振動演出）と、前記操作手段の動作に伴って行われる非動作演出（例えば、発光演出）とを含み、

前記特定演出実行手段は、前記第2特定演出の実行の制限として、前記動作演出の実行を制限するとともに、前記非動作演出を制限することなく実行する（例えば、演出制御用CPU120が、開始タイミングTa5において近接センサ001SG0064がオン状態であると判定した場合、つまり、遊技者が振動予告演出の実行に関係なく操作部31Sを操作していると判定した場合、振動演出（動作演出）を実行せず、発光演出（非動作演出）のみ実行する部分など。図8-26(S)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非動作演出については実行されるので、第2特定演出が全く実行されない場合に比較して、第2特定演出の非実行による遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0411】

手段9に記載の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段の近傍位置には、該操作手段が動作することを告知する告知表示部（例えば、告知表示部001SG080）が設けられている（図8-20(D)参照）が設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段が動作することを遊技者が事前に認識できるので、問題の発生をより一層、防ぐことができる。

【0412】

手段10に記載の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特定演出において前記操作手段が動作を開始する前の所定タイミングにおいて、前記第2特定演出が実行されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備える（例えば、演出制御用CPU120は、振動演出において操作部31Sが振動動作を開始するタイミングTa5よりも前の所定タイミング（例えば、タイミングTa5よりも2～5秒前のタイミングなど）において、振動演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、報知音を出力したり、報知画像を画像表示装置5にて表示するなど）を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出の実行が事前に報知されることで、操作手段への遊技者の近接を予防でき、第2特定演出の実行が制限されてしまうことを防ぐことができる。

【0413】

手段11に記載の遊技機は、手段10に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記操作手段の動作態様として、第1動作（例えば、第1振動動作（強振動））と、該第1動作よりも動作における変位量が少ない第2動作（例えば、第2振動動作（弱振動））とにより前記操作手段を動作させることが可能であって、

前記第1動作による前記第2特定演出を実行するときおよび前記第1動作による前記第

10

20

30

40

50

2 特定演出の実行中の少なくともいずれかにおいて、前記特定検出手段によって遊技者が前記操作手段に接触または近接していることを検出した場合には、前記制限として前記第 1 動作を前記第 2 動作に切替える制限を行う（例えば、演出制御用 CPU 120 が、振動予告演出の実行中に近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオン状態となった場合、振動用モータ 001SG062 の駆動軸（図示略）の回転を高速回転から低速回転に切替える制御を行うことで、操作部 31S の往復動作（振動動作）を、高速回転による第 1 振動動作（強振動）から該第 1 振動動作よりも動作における変位量が少ない低速回転による第 2 振動動作（弱振動）に切替える制御を行うことで、振動予告演出の実行を制限する部分。図 8 - 28 参照）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第 2 特定演出の動作が、変位量が少ない第 2 動作に変更されて実行されるので、第 2 特定演出の非実行や中止による遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0414】

（特徴部 001SG の変形例 1）

前記実施の形態では、振動予告演出を開始した後、操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオン状態となった場合でも、振動演出の実行は中止せずに継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 27 に示すように、振動予告演出の実行中に近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオン状態となった場合、振動演出の実行を中止し、発光演出の実行のみ継続することにより振動演出の実行を制限するようにしてもよい。

20

【0415】

（特徴部 001SG の変形例 2）

前記実施の形態では、振動予告演出を開始した後、操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオン状態となった場合でも、振動演出の実行は中止せずに継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 28 に示すように、振動予告演出の実行中に近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオン状態となった場合、振動用モータ 001SG062 の駆動軸（図示略）の回転を高速回転から低速回転に切替える制御を行うことで、操作部 31S の往復動作（振動動作）を、高速回転による第 1 振動動作（強振動）から該第 1 振動動作よりも動作における変位量が少ない低速回転による第 2 振動動作（弱振動）に切替える制御を行うことで、振動演出の実行を制限するようにしてもよい。

30

【0416】

つまり、実行中の振動演出を中止せず、操作部 31S の動作態様を弱態様に切替える制御を行うことで継続して実行することで、振動演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0417】

（特徴部 001SG の変形例 3）

前記実施の形態では、振動予告演出の開始タイミング Ta5 で、操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオン状態である場合、振動演出の実行は中止せずに継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 29 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、振動予告演出の開始タイミングにおいて近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオン状態であるか否かを判定し、近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオフ状態である場合には、振動用モータ 001SG062 の駆動軸（図示略）の回転を高速回転にて回転させて第 1 振動動作（強振動）による振動演出を実行し、近接センサ 001SG0064（及び操作検出センサ 001SG063）がオン状態である場合には、振動用モータ 001SG062 の駆動軸（図示略）の回転を低速回転にて回転させて第 2 振動動作（弱振動）による振動演出を実行するようにしてもよい。

40

【0418】

つまり、振動演出を開始するが、操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 の状態（操作されているか否かや接触または近接されているか否か）に応じ

50

て、操作部 31S の動作態様を強振動態様ではなく弱振動態様に切替える制御を行うことで振動演出を実行することで、振動演出の実行を制限するようにしてもよい。

【0419】

このように、振動演出の実行を制限するとは、前記実施の形態のように、振動演出を実行しないまたは実行中の振動演出を停止するものだけでなく、振動演出における振動動作態様（例えば、振動の往復移動範囲や往復移動の速さなど）を、第 1 振動動作よりも振動態様が小さい第 2 振動動作で実行するまたは切替えたり、振動動作の実行期間を短くしたり、振動動作を間欠的に所定回数実行するものにおいては実行回数を少なくするもの等を含む。

【0420】

（変形および応用に関する説明）

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0421】

例えば、前記実施の形態では、スーパーリーチ 変動パターンに基づく可変表示において、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて振動予告演出（振動演出）が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 は、振動演出において操作部 31S が振動動作を開始するタイミング Ta5 よりも前の所定タイミング（例えば、タイミング Ta5 よりも 2 ～ 5 秒前のタイミングなど）において、振動演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、報知音を出力したり、報知画像を画像表示装置 5 にて表示するなど）を実行可能としてもよい。

【0422】

また、上記のように報知演出を実行可能とする場合、報知演出の実行期間中に操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオン状態であっても、振動予告演出（振動演出）の開始タイミング Ta5 にて操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオフ状態であれば、振動演出の実行を制限しなくてもよい。

【0423】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチ 変動パターンに基づく可変表示において、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて操作検出センサ 001SG063 や近接センサ 001SG0064 がオン状態である場合、振動予告演出にて振動演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、振動予告演出にて振動演出を実行しない場合に、振動予告演出において振動演出の実行が制限された旨の異常報知（例えば、「コントローラから手を離してください」や「危険です」などのメッセージを表示したり音声出力するなど）を実行可能としてもよい。

【0424】

また、前記実施の形態では、スティックコントローラ 31A（操作手段）で振動演出（第 2 特定演出）を実行するときに遊技者の操作や接触または近接を検出した場合に振動演出の実行を制限する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 は、振動演出の実行期間以外の期間において操作手段への遊技者の操作や接触または近接を特定期間にわたり検出した場合に、操作手段が動作することがある旨を注意喚起する報知（例えば、「コントローラから手を離してください」や「危険です」などのメッセージを表示したり音声出力するなど）を実行可能としてもよい。また、報知の実行後においても操作手段への遊技者の操作や接触または近接を検出した場合、より強調した態様（例えば、「危険です！」など）で操作手段が動作することがある旨を注意喚起する報知を実行するようにしてもよい。

【0425】

また、上記のように異常報知を実行する場合、パチンコ遊技機 1 の電源を投入してから振動予告演出の実行を制限した回数を計数可能とし、制限を実行した回数が所定回数（例えば、5 回など）に達するまでは振動予告演出の実行の制限を実行せず、所定回数に達し

10

20

30

40

50

たときにそれ以降は振動予告演出の実行を制限するようにしてもよい。尚、次回以降の振動予告演出の実行を制限した場合、パチンコ遊技機 1 の電源をオン状態としたときやデモ演出を実行するなど所定条件が成立したときに振動予告演出の実行の制限を解除するようにしてもよい。

【0426】

また、前記実施の形態では、近接センサ 001SG0064 が設けられておらず、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて操作検出センサ 001SG063 がオン状態である場合に、振動予告演出にて振動演出の実行を実行しない（制限する）形態を例示し、また、別の実施の形態では、操作検出センサ 001SG063 及び近接センサ 001SG0064 が設けられ、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて近接センサ 001SG0064 がオン状態である場合に、振動予告演出にて振動演出の実行を実行しない（制限する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、近接センサ 001SG0064 が設けられている場合には、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて特定検出手段により遊技者が操作部 31S に接触していることが検知された場合には、振動予告演出にて振動演出の実行を制限するが、特定検出手段により遊技者が操作部 31S に近接していることが検知された場合には、振動予告演出にて振動演出の実行を制限しないようにしてもよい。逆に、振動予告演出の開始タイミング Ta5 にて特定検出手段により遊技者が操作部 31S に近接していることが検知された場合には、振動予告演出にて振動演出の実行を制限するが、特定検出手段により遊技者が操作部 31S に接触していることが検知された場合には、振動予告演出にて振動演出の実行を制限しないようにしてもよい。また、特定検出手段により遊技者が操作部 31S に接触または近接していることが検知された場合には、操作検出センサ 001SG063 がオン状態であるか否かによらず振動予告演出にて振動演出の実行を制限してもよいし、特定検出手段により遊技者が操作部 31S に接触または近接していることが検知され、かつ、操作部 31S の操作が検知された場合にのみ、振動予告演出にて振動演出の実行を制限してもよい。

【0427】

また、前記実施の形態では、振動予告演出にて振動演出の対象となる操作手段として遊技者が傾倒操作可能なスティックコントローラ 31A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、押圧操作が可能なプッシュボタン 31B や、十字キーやジョグダイヤルなどの他の操作手段を適用してもよい。

【0428】

また、前記実施の形態では、動作可能な操作手段として振動動作が可能なスティックコントローラ 31A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作は上記したような往復移動による振動動作だけでなく、例えば、第 1 操作非検出位置から該第 1 操作非検出位置よりも上方の第 2 操作非検出位置まで突出する突出動作が可能な操作ボタンや、回転動作やスライド移動動作など、振動以外の動作態様が可能な操作手段等を含む。

【0429】

また、前記実施の形態では、振動予告演出にて振動演出の対象となる操作手段として操作予告演出や決め操作演出といった演出に関連して操作されるスティックコントローラ 31A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出に関連しない操作手段を適用してもよい。具体的には、例えば、演出音や画面の明るさなどの演出環境を設定するための操作手段や、遊技に関連して操作される操作手段（例えば、スロットマシンにおけるストップスイッチや操作レバーなど）等を対象としてもよい。

【0430】

また、前記実施の形態では、振動予告演出にて振動演出の対象となる操作手段として、弾性変形が困難なスティックコントローラ 31A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作手段を弾性変形可能な素材（例えば、シリコンゴムなど）にて構成してもよく、このようにすることで、振動により動作するだけでなく弾性変形を伴うため、振動動作をより強調して見せることが可能となるとともに、遊技者が接

触しても怪我をしにくくなるので、安全性を高めることができる。

【 0 4 3 1 】

また、前記実施の形態では、振動予告演出にて振動演出の対象となる操作手段としてスティックコントローラ 3 1 A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作が可能であって動作態様が異なる複数の操作手段を設けてもよい。この場合、例えば、振動演出（第 2 特定演出）を実行するときに複数の操作手段のうちいずれかにおいて遊技者の操作や接触または近接を検出したときに、該操作手段の動作態様に応じて振動演出の実行の制限方法を異ならせるようにしてもよい。具体的には、第 1 動作で動作可能な第 1 操作手段と該第 1 動作よりも動作における変位量が少ない第 2 動作により動作可能な第 2 操作手段とを備える場合、第 1 操作手段で振動演出を実行するときに遊技者の操作や接触または近接を第 1 回数検出した場合は振動演出を実行しないようにする一方で、第 2 操作手段で振動演出を実行するときに遊技者の操作や接触または近接を第 1 回数よりも多い第 2 回数検出した場合に振動演出を実行しないようにすればよい。

10

【 0 4 3 2 】

また、前記実施の形態では、振動予告演出にて振動演出の対象となる操作手段としてスティックコントローラ 3 1 A を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 操作手段と該第 1 操作手段よりも遊技者側に設けられた第 2 操作手段を含む複数の操作手段を設けてもよい。この場合、第 2 操作手段で振動演出を実行するときに遊技者の操作や接触または近接を検出した場合は振動演出の実行を制限する（または動作態様を「弱」とする）一方で、遊技者から遠い第 1 操作手段で振動演出を実行するときに遊技者の操作や接触を検出した場合には振動演出（第 2 特定演出）の実行を制限しない（または動作態様を「強」とする）ようにしてもよい。

20

【 0 4 3 3 】

また、前記実施の形態では、特定演出実行手段としての演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作手段への遊技者の接触または近接を検出可能な操作検出手段の検出結果に基づいて第 2 特定演出の実行を制限するか否かを判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作手段への遊技者の接触または近接状況（例えば、強く握っているか否かや、極めて近いことや近いかなど）を判定可能とし、該判定結果に応じて振動演出（第 2 特定演出）の実行を制限するか否かや実行の制限方法を決定するようにしてもよい。

【 0 4 3 4 】

また、前記実施の形態では、操作手段としてのスティックコントローラ 3 1 A は動作態様を変更不能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技者または遊技場の店員等が操作手段の動作態様を、演出設定画面等にて変更（設定）可能としてもよい。具体的には、操作手段の動作態様を「強」、「中」、「弱」など複数段階のうちからいずれかに設定可能としてもよい。また、振動演出の実行を制限するときの操作手段の動作態様を「強」、「中」、「弱」、「動作無し」など複数段階のうちからいずれかに設定可能としてもよい。さらに、操作検出手段が操作手段への遊技者の接触または近接を検出する感度を「強」、「中」、「弱」など複数段階のうちからいずれかに設定可能としてもよい。

30

【 0 4 3 5 】

また、前記実施の形態では、振動予告演出の開始タイミング T a 5 にて操作検出センサ 0 0 1 S G 0 6 3 や近接センサ 0 0 1 S G 0 6 4 がオン状態である場合、振動演出を実行せずに操作部 3 1 S に設けられた演出用 LED 0 0 1 S G 0 6 1 にて発光演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光演出以外の演出、例えば、操作部 3 1 S 以外に設けられた発光手段（例えば、遊技機用棒 3 などに設けられた遊技効果ランプ 9 や盤側に設けられたランプなど）を発光させたり、画像表示装置 5 にスティックコントローラ 3 1 A が振動している態様の表示画像を表示したりすることで、振動予告演出が実行される予定であったことを示す振動補助演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当たり期待度が高い振動演出が実行されないことで遊技者の期待感が低下することを好適に抑制することができる。

40

50

【 0 4 3 6 】

また、前記実施の形態では、遊技者が操作手段を操作することにより実行される第 1 特定演出として、決め操作演出にて実行可能な振動演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特定演出は決め操作演出以外の操作演出（例えば、操作予告演出など）において実行可能な振動演出であってもよい。

【 0 4 3 7 】

また、前記実施の形態では、遊技者が操作手段を操作することなく実行される第 2 特定演出として、振動予告演出にて実行可能な振動演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特定演出は振動予告演出以外の演出（例えば、操作予告演出など）において実行可能な振動演出であってもよい。

10

【 0 4 3 8 】

また、前記実施の形態では、振動演出はパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値によらず共通して実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、設定値に応じて振動演出における振動態様を異ならせることにより、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 6 のいずれであるかを示唆する設定示唆を可能としてもよい。例えば、設定値が低設定（例えば、設定値 1 または 2）の場合は振動時間が 2 秒、中間設定（例えば、設定値 3 または 4）の場合は振動時間が 4 秒、高設定（例えば、設定値 5 または 6）の場合は振動時間が 6 秒とすることにより振動態様を異ならせることで、設定示唆を可能としてもよい。

【 0 4 3 9 】

また、上記のように、振動演出の実行を制限した場合に、例えば、操作部 3 1 S 以外に設けられた発光手段（例えば、遊技機用枠 3 などに設けられた遊技効果ランプ 9 や盤側に設けられたランプなど）を発光させたり、画像表示装置 5 にスティックコントローラ 3 1 A が振動している態様の表示画像を表示したりすることで、振動予告演出が実行される予定であったことを示す振動補助演出を実行可能とするものにおいて、このような振動補助演出の演出態様（例えば、発光手段による発光態様や表示画像における振動態様）を設定値に応じて異ならせることにより、設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることで、大当たり期待度が高い振動演出が実行されないことで遊技者の期待感が低下することを補助振動演出により好適に抑制することができるだけでなく、振動演出が実行されない場合でも設定示唆が行われることがあるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

20

30

【 0 4 4 0 】

また、前記実施の形態では、振動予告演出の開始タイミング T a 5 よりも前のタイミングにて操作予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に操作予告演出が実行可能でなくともよい。

【 0 4 4 1 】

また、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

40

【 0 4 4 2 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも第 1 発明や第 2 発明を適用可能である。

【 0 4 4 3 】

50

スロットマシンに第 1 発明や第 2 発明を適用する場合、遊技者にとって有利な有利状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、A T（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、A R T（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

【 0 4 4 4 】

尚、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【 0 4 4 5 】

- | | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第 1 特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第 2 特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 3 1 A | スティックコントローラ |
| 1 0 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U |

10

20

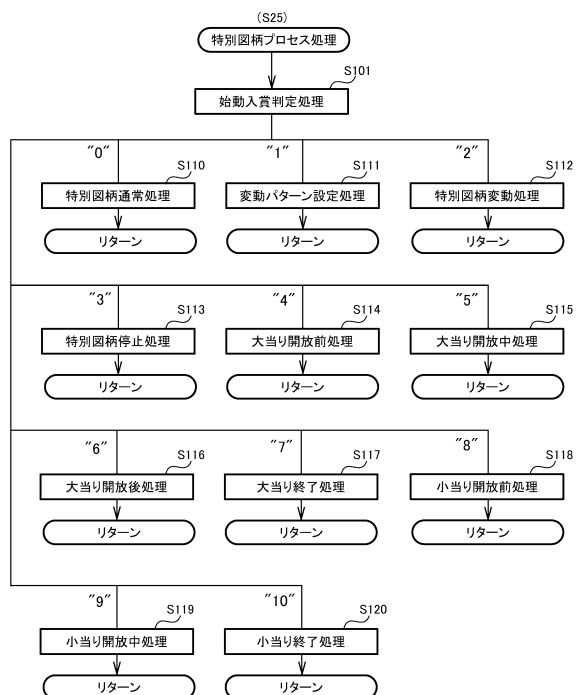
30

40

50

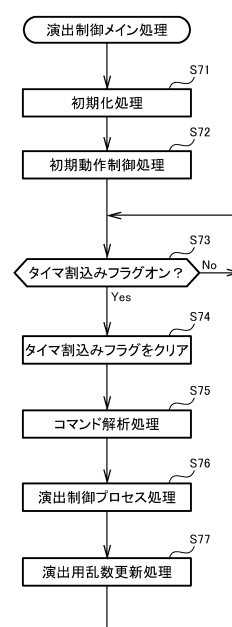
【 図 5 】

【図5】



【 図 6 】

【図 6】

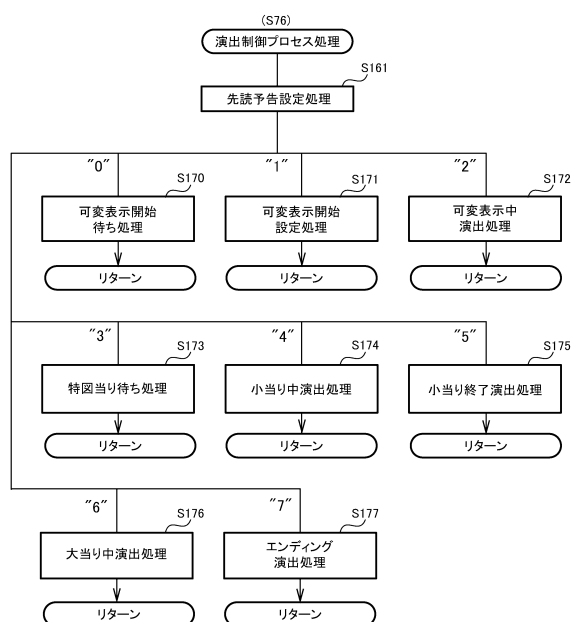


10

20

【圖 7】

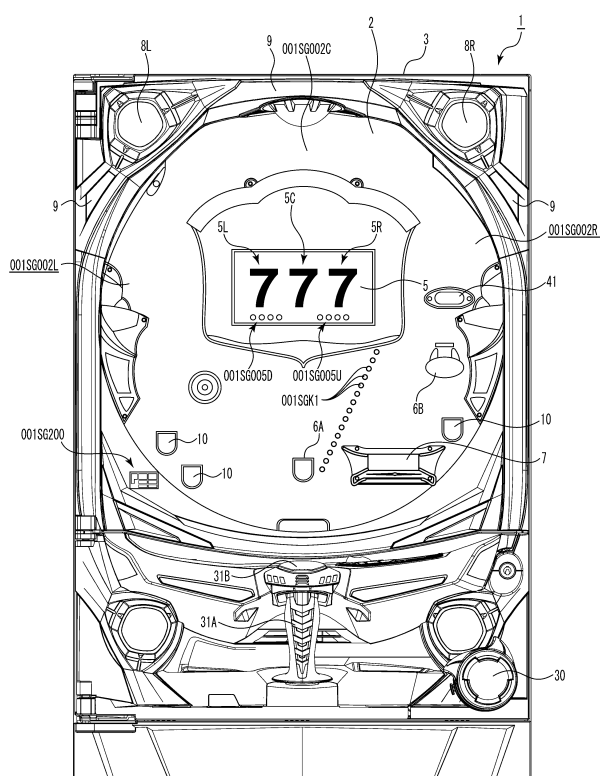
【図7】



【 図 8 - 1 】

【图 8-1】

特徴部 001SG

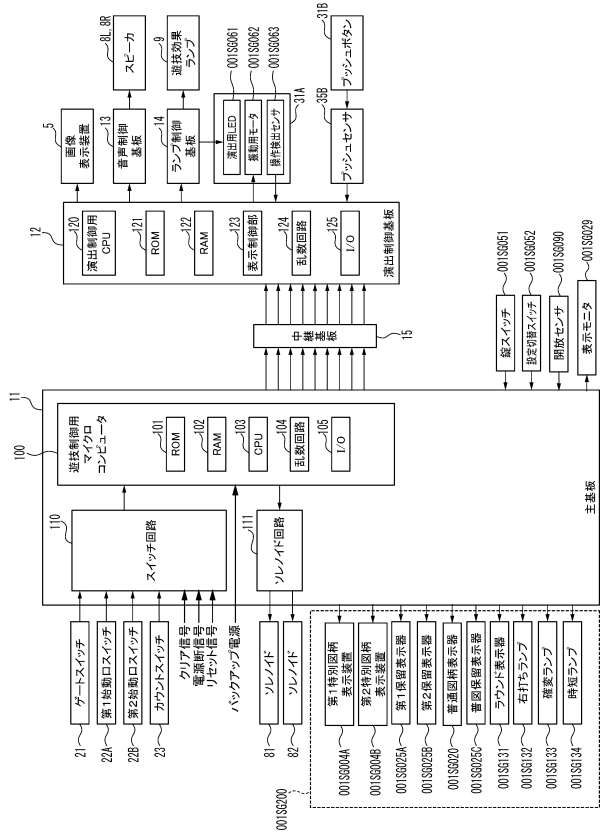


30

40

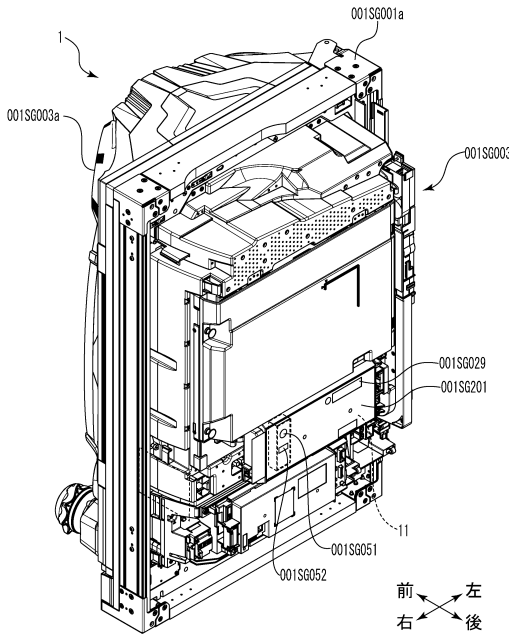
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A)		
MODE	EXT	名称
80	01	第1可変表示開始
80	02	第2可変表示開始
81	XX	変動パターン指定
8C	XX	可変表示結果通知
8F	00	図柄確定
95	XX	遊技状態指定
96	XX	エラー指定
A0	XX	当り開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定
A2	XX	大入賞口開放後指定
A3	XX	当り終了指定
B1	00	第1始動入賞指定
B2	00	第2始動入賞指定
C1	XX	第1保留記憶数通知
C2	XX	第2保留記憶数通知
C4	XX	図柄指定
C6	XX	変動カテゴリ
D0	XX	設定値指定
E1	01	ホットスタート通知
E1	02	コールドスタート通知

(B)		
MODE	EXT	名称
8C	00	第1可変表示結果指定
8C	01	第2可変表示結果指定
8C	02	第3可変表示結果指定
8C	03	第4可変表示結果指定
8C	04	第5可変表示結果指定

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PA2-4	63000	スーパリーチ γ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PB1-4	63000	スーパリーチ γ (大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

遊技状態	特図表示結果	第1特図用表示結果判定テーブル					
		MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率1/300)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/300)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

遊技状態	特図表示結果	第2特図用表示結果判定テーブル					
		MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率1/300)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/300)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～249
大当りC	250～299

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～199
大当りC	200～299

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	7
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	10

30

40

50

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~400
スーパーPB1-2	401~850
スーパーPB1-3	851~950
スーパーPB1-4	951~997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~200
スーパーPB1-2	201~550
スーパーPB1-3	551~750
スーパーPB1-4	751~997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1~450
ノーマルPA2-1	451~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1~500
ノーマルPA2-1	501~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

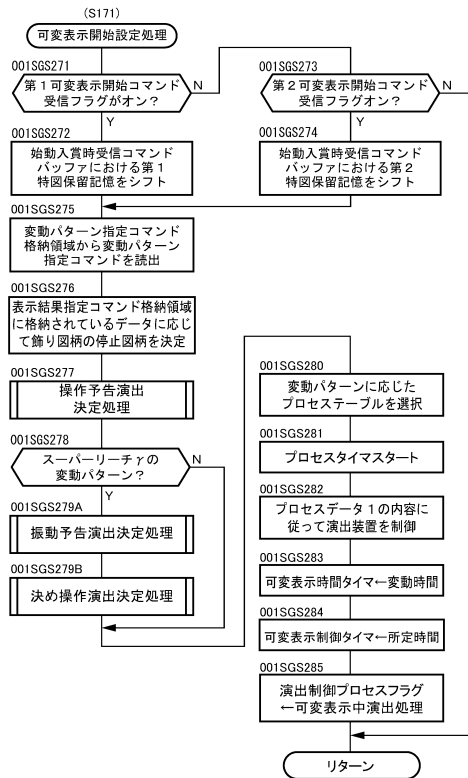
変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

【図 8 - 1 2】

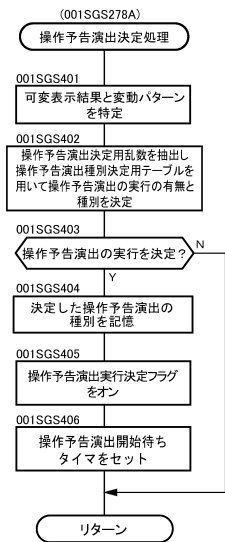
【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】

(A)



(B)

操作予告演出種別決定用テーブル

演出種別	大当り	スーパーリーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	10	20	30
パターンA	25	40	60
パターンB	65	40	10

(数値は判定値数)

10

20

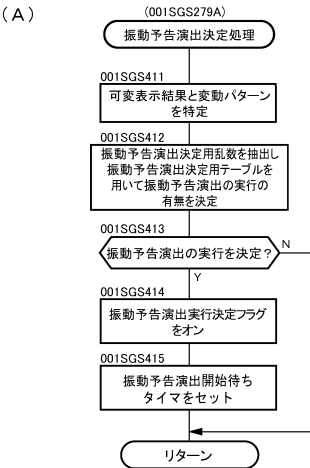
30

40

50

【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】
(A)



(B)

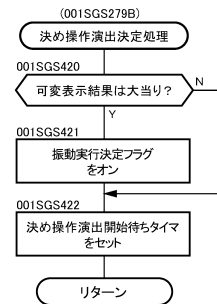
振動予告演出決定用テーブル

演出種別	Sリーチ大当り	Sリーチはずれ
非実行	30	70
実行	70	30

(数値は判定値数)

【図 8 - 1 5】

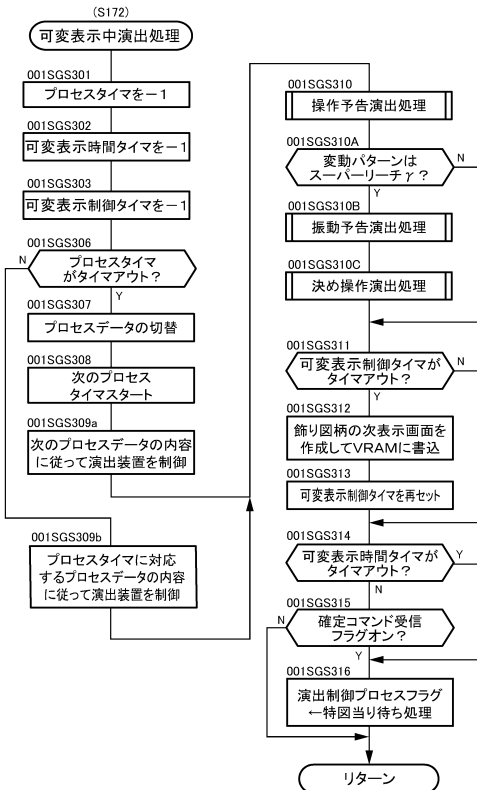
【図 8 - 1 5】



10

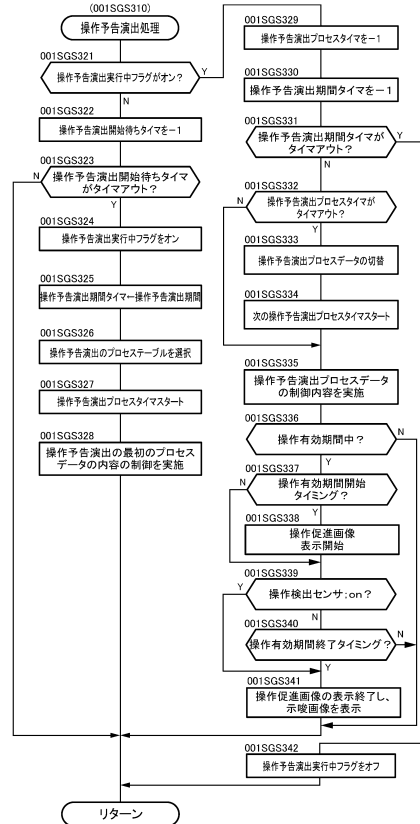
【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】



20

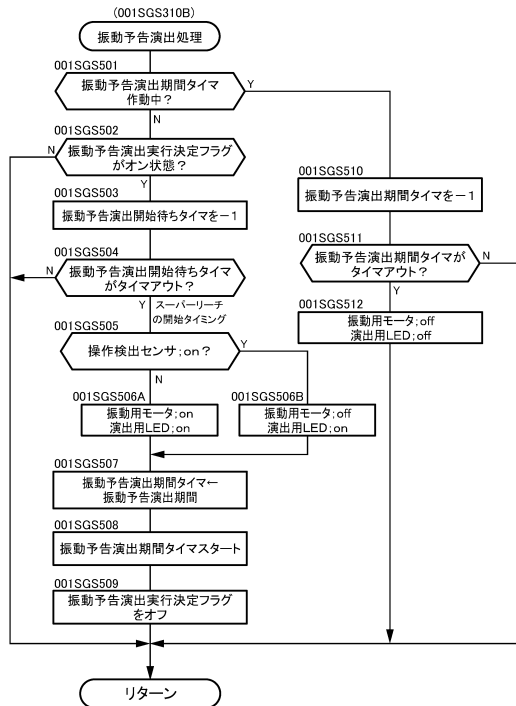
30

40

50

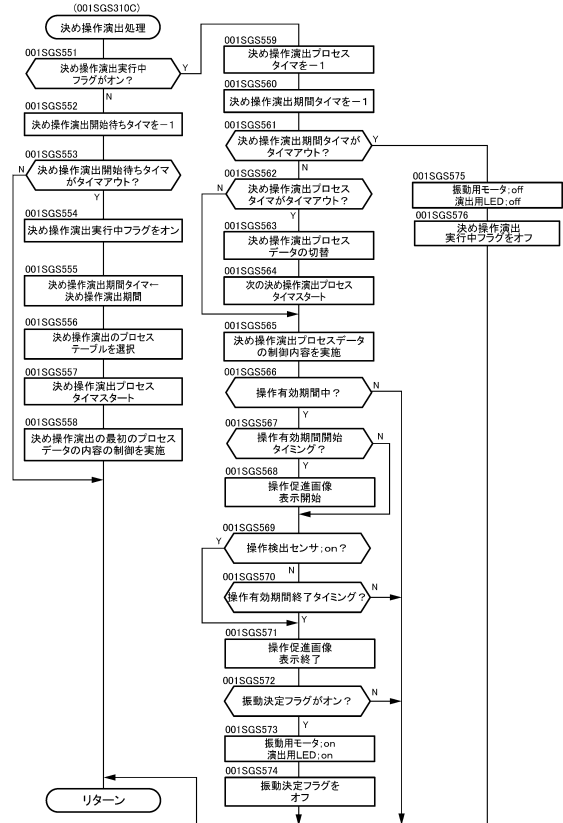
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】

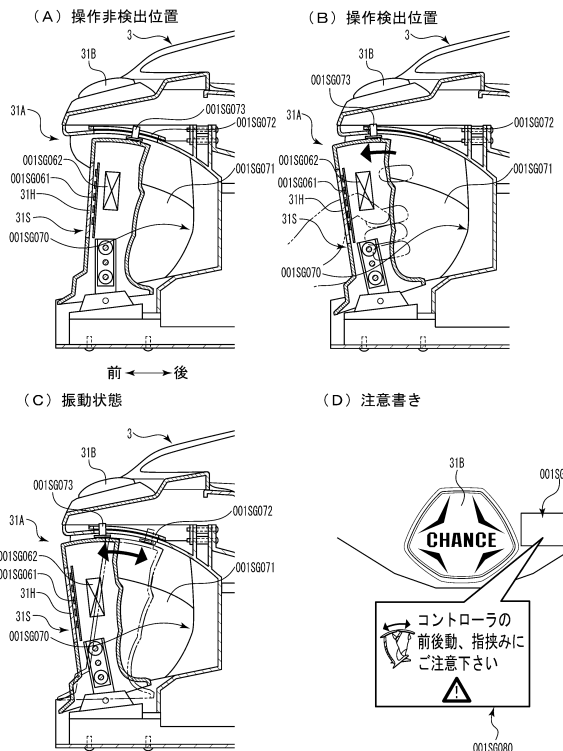


10

20

【図 8 - 20】

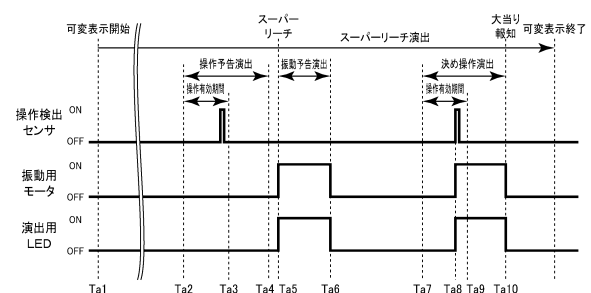
【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

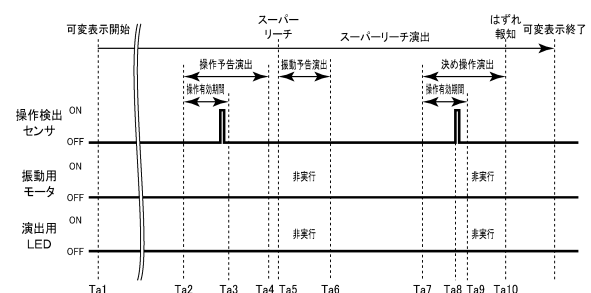
【図 8 - 21】

(A) 大当り可変表示 (振動予告演出あり)



30

(B) はずれ可変表示 (振動予告演出なし)



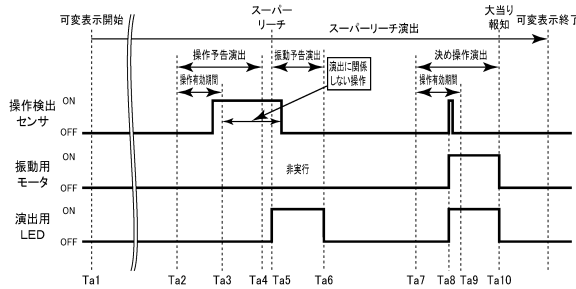
40

50

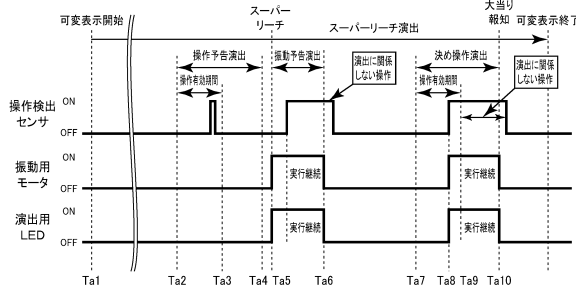
【図 8 - 2 2】

【図 8-22】

(A) 大当り可変表示 (振動予告演出開始タイミングで操作検出有り)

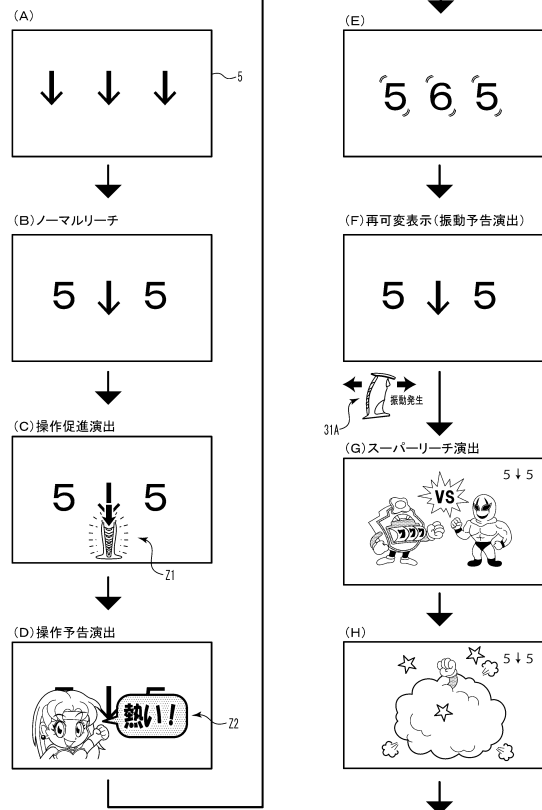


(B) 大当り可変表示 (振動予告演出中に操作検出有り)



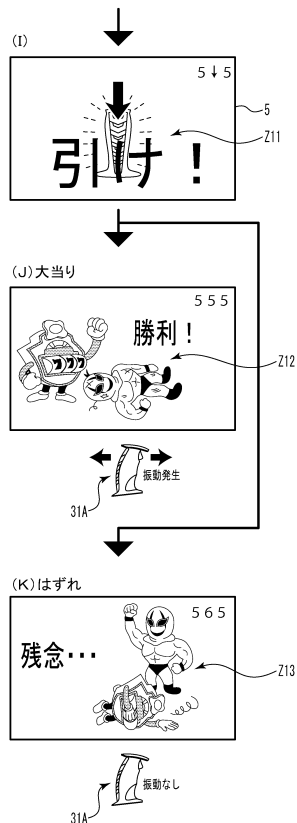
【図 8 - 2 3】

【図 8-23】



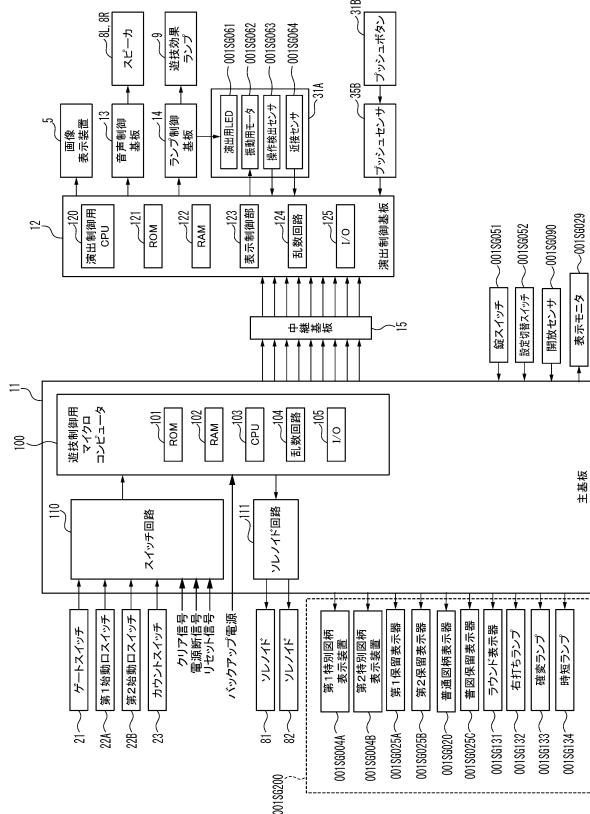
【図 8 - 2 4】

【図 8-24】



【図 8 - 2 5】

【図 8-25】 001SGの別の実施の形態



10

20

30

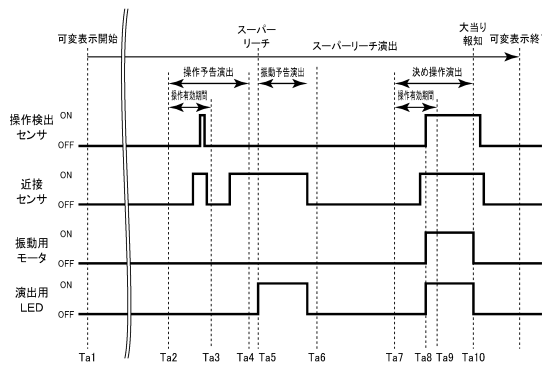
40

50

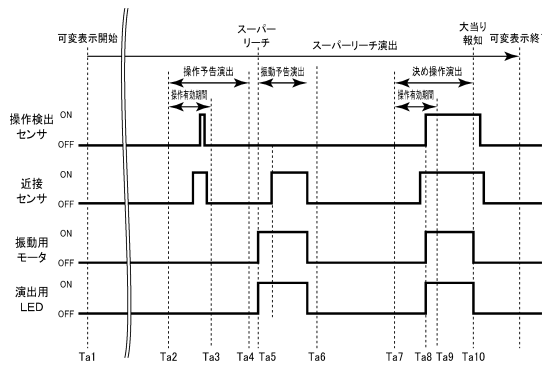
【図 8 - 26】

【図 8-26】

(A) 振動予告演出の開始前から近接センサがオンとなる場合



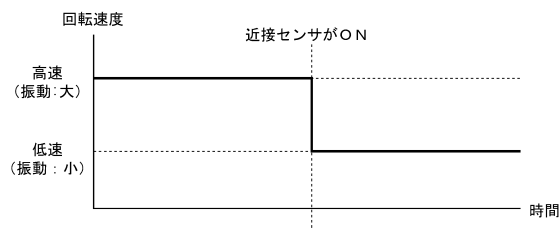
(B) 振動予告演出の実行中に近接センサがオンとなる場合



【図 8 - 28】

【図 8-28】 001SG変形例 2

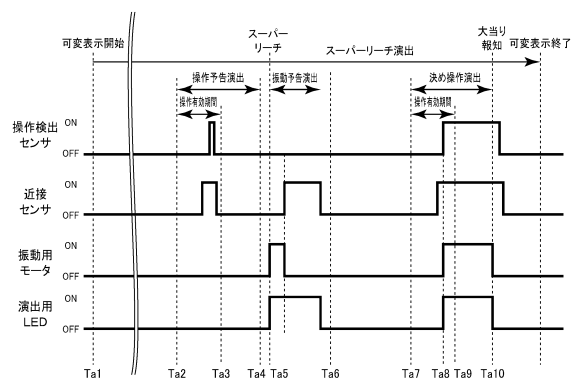
振動予告演出実行中における振動用モータの回転速度



【図 8 - 27】

【図 8-27】 001SG変形例 1

振動予告演出の開始以降から近接センサがオンとなる場合



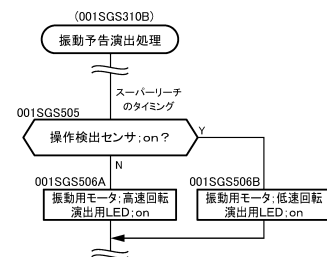
10

20

【図 8 - 29】

【図 8-29】

001SG変形例 3



30

40

50

フロントページの続き

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