

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7370837号
(P7370837)

(45)発行日 令和5年10月30日(2023.10.30)

(24)登録日 令和5年10月20日(2023.10.20)

(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109頁)

(21)出願番号	特願2019-217767(P2019-217767)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年12月2日(2019.12.2)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-87469(P2021-87469A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年6月10日(2021.6.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年8月9日(2022.8.9)		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	森川 能匡

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】

遊技媒体を発射可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出画像を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
前記発光手段を制御する発光制御手段と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後であって、遊技媒体の発射間隔以下の期間である所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

10

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、前記発光手段を発光させる制御を行い、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第 1 態様にて表示する第 1 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様にて表示する第 2 特定演出と、を実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となつたときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。

20

【0003】

このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2017 - 104625 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技媒体を発射可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

演出画像を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

50

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を
実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後であって、遊技媒体の発射間隔以下の期間である所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

10

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、前記発光手段を発光させる制御を行い、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第 1 態様にて表示する第 1 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様にて表示する第 2 特定演出と、を実行可能である、

ことを特徴としている。

20

さらに、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

30

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

40

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「0000」を表示するところなく「0015」を表示するなど）、

さらに、

前記表示手段は、演出画像を表示可能であり、

特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

50

前記特定キャラクタを、第 1 態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタ B - 3）にて表示する第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ β のリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2）にて表示する第 2 特定演出（例えば、パターン C I - 2 のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1）にて表示する第 3 特定演出（例えば、表示パターン β の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

10

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており（例えば、図 12 - 19（B）に示すように、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分）、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図 12 - 22 に示すように、表示パターン β にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

20

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、特定キャラクタが第 2 態様と第 3 態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第 1 態様にて表示される割合が変化するので、第 2 態様と第 3 態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0009】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 ~ 6 に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2018 - 99309 号公報に示されているような、な保留連報知演出を実行する遊技機において、次の大当たりとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に演出を実行可能な遊技機を提供することを必要がある。

（2）上記目的を達成するための他に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 010AK に係るパチンコ遊技機 1）であって、

40

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング TA、TB、または

50

ＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

10

【００１０】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パターン指定コマンド）を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

20

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【００１１】

（４）上記（３）の遊技機において、

前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、

前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する（例えば図１４－９（Ｈ）～（Ｊ））ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

30

【００１２】

（５）上記（２）から（４）のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである（例えば図１４－４）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状態で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【００１３】

（６）上記（２）から（５）のいずれかの遊技機において、

40

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記第２態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第１態様から前記第２態様に変更する制御を実行可能である（例えば図１４－１１）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第２態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 1 4 】

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】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 4】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 5】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 6】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 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】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 9】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。

10

【図 10 - 1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図 10 - 2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 3】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 4】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

20

【図 10 - 9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 10】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 11】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 12】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 13】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

30

【図 10 - 14】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図 10 - 16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

40

【図 10 - 20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【図 11】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 12 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 12 - 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 12 - 3】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 12 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 12 - 5】変動パターンを例示する図である。

50

【図 1 2 - 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 7】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 8】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】(A) は大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) 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 1 2 - 1 0】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 2】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 3】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 2 - 1 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。

【図 1 2 - 1 6】(A) は先読予告設定処理を示すフローチャートであり、(B) は保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 2 - 1 7】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 8】(A) はカットイン演出決定処理を示すフローチャートであり、(B) はカットイン演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 9】(A)、(B) は味方キャラクタの表示態様を示す図であり、(C) は各味方キャラクタの頭身と適用演出を示す図である。

【図 1 2 - 2 0】カットイン演出、保留表示予告演出、スーパーリーチのリーチ演出の各実行期間を示す図である。

20

【図 1 2 - 2 1】(A) はスーパーリーチの可変表示におけるカットイン演出の実行期間とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間を示すタイミングチャートであり、(B) は、スーパーリーチの可変表示中から保留表示予告演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 1 2 - 2 2】(A) は味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示去れる割合の大小関係の説明図であり、(B) は味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示去れる割合の大小関係の説明図である。

30

【図 1 2 - 2 3】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 4】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 5】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 6】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 7】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 8】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の実行タイミングの説明図である。

【図 1 2 - 2 9】変形例 0 4 3 S G - 2 における特図表示結果判定テーブルを示す図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 5】

(基本説明)

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

【0 0 1 6】

(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

50

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。

【0017】

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

10

【0018】

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

【0019】

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

20

【0020】

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特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよ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。

30

【0021】

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。保留表示およ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。

【0022】

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

【0023】

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

40

【0024】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0025】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、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。

【００２６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【００２７】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２８】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）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。

20

【００２９】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００３０】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５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始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【００３１】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３２】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）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。

40

【００３３】

画像表示装置５の右方には、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。

【００３４】

普通図柄表示器２０の下方には、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。

50

【 0 0 3 5 】

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。当該枠ランプ 9 b は、図示するように、左側下部分の左下ランプ 9 b L 1 と左側上部分の左上ランプ 9 b L 2 と、右側下部分の右下ランプ 9 b R 1 と右側上部分の右上ランプ 9 b R 2 とがある。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。また、スピーカ 8 L、8 R 部分には、それぞれに対応してスピーカランプ 9 e L、9 e R が設けられている。遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置には表示装置下ランプ 9 f が設けられており、表示装置下ランプ 9 f は、図示するように、左側表示装置下ランプ 9 f L と右側表示装置下ランプ 9 f R とがある。また、遊技領域の左下方 3 箇所に設けられた一般入賞口 1 0 の近傍には一般入賞口近傍ランプ 9 g が設けられている。

10

【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g は、LED を含んで構成されている。

20

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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。

30

【 0 0 4 0 】

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

40

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケ

50

ース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や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。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

【0044】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31

10

【0045】

表示モニタ 29 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

20

【0046】

設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0047】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 500A が取り付けられている。セキュリティカバー 500A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 500A は、短片 500Aa および長片 500Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

30

【0048】

（遊技の進行の概略）

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

40

【0049】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

【0050】

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

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29.5 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 10 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 6 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【 0 0 5 7 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（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、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

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」となる確率およ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）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 6 6 】

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

（演出の進行など）

40

【 0 0 6 7 】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 0 6 8 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図

50

ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の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変表示が継続している態様などのことである。

10

【0070】

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

20

【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。

30

【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。なお、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】

40

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

【0075】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクテ

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0076】

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

10

【0077】

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

20

【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3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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【0080】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0081】

40

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

【0082】

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。

50

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

10

20

30

40

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

10

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

30

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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。

40

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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 CPU 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。

50

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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 3 】

（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 4 】

（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 4 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。

【 0 1 0 5 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、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 6 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 0 7 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 1 0 8 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が

10

20

30

40

50

成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 1 1 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、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、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 1 4 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 1 5 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 1 1 6 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定

10

20

30

40

50

キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 7 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 1 1 8 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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 5 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 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

20

【 0 1 1 9 】

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

30

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

50

【 0 1 2 3 】

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 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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 特図ゲームまたは第 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、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 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 2 6 】

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 7 】

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 8 】

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 9 】

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

50

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

【 0 1 3 0 】

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「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 3 1 】

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 3 2 】

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 3 3 】

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 3 4 】

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。

50

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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 7 】

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。

20

【 0 1 3 8 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、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、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、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、6、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。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

【 0 1 3 9 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、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よい。

40

【 0 1 4 0 】

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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

50

【 0 1 4 1 】

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。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。なお、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。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。

10

【 0 1 4 2 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、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。

【 0 1 4 3 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、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 6 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る。

20

【 0 1 4 4 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

30

【 0 1 4 5 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

40

【 0 1 4 6 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

【 0 1 4 7 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が

50

通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、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。

【 0 1 4 8 】

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。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、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、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、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、大当り確率が 1 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【 0 1 4 9 】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【 0 1 5 0 】

（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 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 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 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 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）、RAM 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 CTC（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。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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 および装飾用 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。

【 0 1 5 5 】

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 5 6 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 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 9 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

10

20

30

40

50

て、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 5 7 】

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 5 8 】

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。

10

【 0 1 5 9 】

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

20

【 0 1 6 0 】

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。

30

【 0 1 6 1 】

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また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、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定

40

50

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 6 2 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この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。

10

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この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 6 4 】

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

20

【 0 1 6 5 】

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

30

【 0 1 6 6 】

(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、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

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

40

【 0 1 6 9 】

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

50

R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0170】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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。

10

【0171】

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およびデータを、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。

【0172】

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

20

【0173】

（特徴部 042AK に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 042AK における遊技機につき、図 10 - 1 ~ 図 10 - 21 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 042AK におけるパチンコ遊技機 1 は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部 042AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

30

【0174】

図 10 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9a、枠ランプ 9b（左下ランプ 9bL1、左上ランプ 9bL2、右下ランプ 9bR1、右上ランプ 9bR2）、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d、スピーカランプ 9eL、9eR、表示装置下ランプ 9f（左側表示装置下ランプ 9fL、右側表示装置下ランプ 9fR）、一般入賞口近傍ランプ 9g といった遊技効果ランプ 9 を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部 042AK では、詳しくは後述するが、メインランプ 9a、枠ランプ 9b（左下ランプ 9bL1、左上ランプ 9bL2、右下ランプ 9bR1、右上ランプ 9bR2）、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d、スピーカランプ 9eL、9eR、表示装置下ランプ 9f（左側表示装置下ランプ 9fL、右側表示装置下ランプ 9fR）、一般入賞口近傍ランプ 9g といった遊技効果ランプ 9 について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

40

【0175】

図 10 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S113 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 10 - 2 に示す特別図柄停止処理において、CPU 103 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 042AKS001）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ 042AKS001；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 042AKS002）。例えば、

50

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 1 7 6 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 4 ）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“ 4 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 6 ）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 1 7 7 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 ; N o ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ; N o ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

20

【 0 1 7 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 の処理に続いて、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 9 ）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 0 ）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 1 ）。

30

【 0 1 7 9 】

また、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ; N o ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“ 0 ”に更新する（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 2 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 1 1 、ステップ 0 4 2 A K S 0 1 2 の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 3 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば 1 減算または 1 加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ 0 4 2 A K S 0 1 3 の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えば R A M 1 0 2 に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め R O M 1 0 1 などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 8 0 】

50

図10-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ042AKS021)。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば(ステップ042AKS021; Yes)、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する(ステップ042AKS022)。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するとき、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS312の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値(例えば「0」など)と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

10

【0181】

ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中であればステップ042AKS022; Yes)、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算するなどして更新した後(ステップ042AKS023)、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には(ステップ042AKS022; No)、大当り開始時フラグをクリアするとともに(ステップ042AKS024)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして(ステップ042AKS025)、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し(ステップ042AKS026)、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部042AKでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変1」と「確変2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

20

【0182】

ステップ042AKS026の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中(次回開放待機中)であるか否かを判定する(ステップ042AKS027)。一例として、ステップ042AKS027の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ042AKS027にて次回開放待機中であれば(ステップ042AKS027; Yes)、ステップ042AKS023に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ042AKS023にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図10-2に示すステップ042AKS002にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図6のステップS116の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

30

【0183】

ステップ042AKS027にて次回開放待機中ではないと判定された場合には(ステップ042AKS027; No)、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う(ステップ042AKS028)。一例として、ステップ042AKS028の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

40

50

【 0 1 8 4 】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「 1 」～「 1 5 」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【 0 1 8 5 】

そして、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウント値を 1 加算するなどして更新するとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 0 ）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“ 5 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 1 ）、大入賞口開放前処理を終了する。

10

【 0 1 8 6 】

図 1 0 - 4 は、大当り開放中処理として、図 6 のステップ S 1 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 4 に示す大当り開放中処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えばカウントスイッチ 2 3 がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; N o ）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4 の処理へと進む。

【 0 1 8 7 】

これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; Y e s ）、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウント値を 1 加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 2 ）。そして、CPU 1 0 3 は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば 1 0 個）になっているか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; N o ）、遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算して更新した後（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4 ）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 ）。このとき、2 9 . 5 秒間が経過していなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 ; N o ）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

20

30

【 0 1 8 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s ）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 にて大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したと判別された場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s ）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 6 ）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7 ）。

40

【 0 1 8 9 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7 の処理を実行した後は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 8 ）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“ 6 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 9 ）、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

このように、図 1 0 - 2 に示す特別図柄停止処理、図 1 0 - 3 に示す大当り開放前処理、図 1 0 - 4 に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信

50

設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【0191】

図10-5は、各種表示処理として、図9のステップS176の大当たり中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図10-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当たり開放後処理において、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と判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【0192】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0193】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0

10

20

30

40

50

． 6 秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【 0 1 9 4 】

第 n Rを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、n = 1 であるか否か、すなわち第 1 ラウンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ）。n はラウンド数を示す変数で、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「 1 」として、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 6 の処理にて順次 1 ずつ加算され、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 8 にて「 1 」にクリアされる。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 の処理では、n の値を確認することで、n = 1 であるか否かを判定する。

【 0 1 9 5 】

n = 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 ）。一方、n ≠ 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n - 1 R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n - 1 R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理では、例えば、n = 2 の場合、第 1 ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第 1 ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L、8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。

【 0 1 9 6 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 またはステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ）。なお、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 の処理では、第 n R を開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま各種表示処理を終了する。

【 0 1 9 7 】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第 n R を開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 1 5 」加算する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 ）。なお、獲得出玉数のカウント値は R A M 1 2 2 の所定領域に、初期値を「 0 」として予め記憶されており、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 の処理や後述するステップ 0 4 2 A K S 0 6 3 の処理により「 1 5 」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「 0 」にクリアされる。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 ）。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 4 も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ 9 c の発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c を発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【 0 1 9 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 と同様に、 $n = 1$ であるか否かを、すなわち第 1 ラウンド（第 1 R）であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9）。 $n = 1$ であれば、すなわち第 1 ラウンドであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9；Y e s）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第 1 ラウンドでなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9；N o）、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 0）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図 1 0 - 1 2（a - 2 3）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 1 9 9 】

図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 において第 n R を開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 2；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1）。 $n = 1$ の場合、すなわち第 1 ラウンドである場合、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前の入賞があれば当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて獲得数が「1 5」加算されていることから、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、図 1 0 - 1 1（a - 2 0）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図 1 0 - 1 1（a - 2 1）に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「0 0 1 5」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「1 5」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図 1 0 - 1 1（a - 2 2）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「0 0 0 0」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「0 0 0 0」の他、例えば「- - - -」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L、8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9 c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ 9 を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

【 0 2 0 0 】

50

ステップ042AKS061の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS062）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合（ステップ042AKS062；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し（ステップ042AKS063）、アタックランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ042AKS064）。

【0201】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第nRのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第n+1Rが開始した場合、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、nを「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、n=1、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にてn=2となる。なお、n=2であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第n-1Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第nRである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

【0202】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、nを1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

【0203】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図10-6～図10-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当り）である場合について示している。

【0204】

図10-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図10-7～図10-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-6および図10-7（a-1）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図10-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図10-7（c-1）に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタックランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

【0205】

大当りとなると、図10-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの

期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図10-5のステップ042AKS054）。なお、図10-6に示す大当りから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図10-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図10-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図10-7（a-2）に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【0206】

具体的に、右打ち演出では、図10-7（a-3）～図10-10（a-19）に示すように、画像表示装置5において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ9の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図10-7（c-3）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ9gがまず点灯し、続いて図10-7（c-4）に示すように左側下部分の枠ランプ9である左下ランプ9bL1が点灯する。続いて図10-7（c-5）に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、左側表示装置下ランプ9fLが点灯し、その後図10-7（c-6）に示すように左側上部分の枠ランプ9である左上ランプ9bL2が点灯し、図10-8（c-7）に示すようにスピーカ8L部分に対応するスピーカランプ9eLが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。なお、図10-8（b-7）に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図10-8（b-7）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第2経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【0207】

次に、図10-8（c-8）に示すように、遊技盤2の中央上部分に設けられた可動体32に対応する可動体ランプ9dが点灯し、図10-8（c-9）に示すように、遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置のメインランプ9が点灯することで、パチンコ遊技機1の中央上部分に設けられた演出効果ランプ9が点灯する。

【0208】

次に、図10-8（c-10）に示すようにスピーカ8R部分に対応するスピーカランプ9eRが点灯し、その後図10-8（c-11）に示すように、右側上部分の枠ランプ9である右上ランプ9bR2が点灯し、図10-8（c-12）に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、右側表示装置下ランプ9fRが点灯する。続いて図10-9（c-13）に示すように右側下部分の枠ランプ9である右下ランプ9bR1が点灯し、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。これにより、パチンコ遊技機1の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯することで、演出効果ランプ9において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【0209】

演出効果ランプ9における右打ち演出が終了した後は、図10-9（c-15）に示すように、全ての演出効果ランプ9を消灯させる。なお、図10-9（a-15）に示すよ

10

20

30

40

50

うに、画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【0210】

次に、図 10 - 6 に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第 1 R が開始され、図 10 - 10 (b - 16) に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図 10 - 10 (a - 16) に示すように画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図 10 - 10 (c - 16) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 は消灯したままである（図 10 - 10 (a - 19) および (c - 19) まで同様である）。全ての演出効果ランプ 9 を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図 10 - 10 (b - 16) に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図 10 - 7 (c - 3) ~ 図 10 - 9 (c - 13) に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 10 - 9 (c - 15) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

10

【0211】

そして、図 10 - 10 (b - 17) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始され、図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出され、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 12 の側では、図 10 - 5 のステップ 042AKS058 の処理により、図 10 - 10 (b - 18) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 10 - 10 (c - 18) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 10 - 10 (b - 18) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 23 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

30

【0212】

図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 10 - 10 (b - 17) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 10 - 10 (a - 19)、(b - 19) および (c - 19) に示すように所定期間が経過すると、図 10 - 6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図 10 - 5 のステップ 042AKS061 の処理が実行される。

40

【0213】

具体的に、図 10 - 10 (b - 18) に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図 10 - 11 (a - 20) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「1 R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。

50

また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第１Ｒ中演出）として、図１０－１１（ａ－２０）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出（第１Ｒ中演出）として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図１０－２０も同様）、図１０－２１に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図１０－２１（Ａ－１）に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図１０－２１（Ａ－２）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｂ」の上部に星形の画像が表示される。次に図１０－２１（Ａ－３）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「７」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｏ」の上部に星形の画像が移行する。続いて図１０－２１（Ａ－４）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｎ」の上部に星形の画像が移行する。その後図１０－２１（Ａ－５）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「７」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｕ」の上部に星形の画像が移行する。そして図１０－２１（Ａ－６）に示すように、再度大当たりを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｓ」の上部に星形の画像が移行し、図１０－２１（Ａ－２）へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当たりを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当たりを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【０２１４】

なお、大当たり中演出では、図１０－１１（ｃ－２０）に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図１０－１１（ａ－２１）に示すように、獲得数表示として「００１５」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【０２１５】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図１０－１１（ａ－２２）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第１Ｒ中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【０２１６】

次に、時間が経過して、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図１０－５に示すステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理が実行さ

10

20

30

40

50

れ、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-12(b-23)に示すように入賞音出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

10

【0217】

第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図10-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図10-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図10-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第2Rの所定期間が経過するまで(n=2となってから所定期間が経過するまで)は、図10-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当たり中演出が継続して行われ(獲得数表示については入賞に応じて更新表示される)、図10-12(c-25)に示すように演出効果ランプ9が大当たり中演出に対応して点灯する。

【0218】

20

なお、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

30

【0219】

そして、第2ラウンドに対応して図10-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図10-13(b-26)に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図10-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることでn=2となる。この段階では、図10-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図10-13(a-26)や(c-26)に示すように、第1Rに対応する大当たり中演出やラウンド数表示が行われる(図10-6も参照)。

40

【0220】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図10-13(b-27)に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1Rのときとは異なり、図10-5のステップ042AKS060の処理にて、図10-13(a-27)に示すようにカウントアップ表示が行わ

50

れ、図10-13(a-28)に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-13(b-27)に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-13(c-27)に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1R以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2Rの所定期間が経過すると、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図10-14(a-30)に示すように、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド数表示が行われ、第2Rに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する(演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である)例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

10

【0221】

20

一方で、図10-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図10-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図10-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図10-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

30

【0222】

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第1Rの開始時(第1Rに対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性(2球目が入賞する可能性)があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図10-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0223】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1に

50

よれば、以下の効果を奏することができる。

【 0 2 2 4 】

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図10-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【 0 2 2 5 】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「0000」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 2 6 】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

20

【 0 2 2 7 】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 2 8 】

また、パチンコ遊技機1は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ23によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【 0 2 2 9 】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 3 0 】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 3 1 】

また、第1Rが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われる

50

ことで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

【０２３２】

また、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【０２３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【０２３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図１０－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図１０－１２（ｃ－２３）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２３７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早

10

20

30

40

50

く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0238】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

10

【0239】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

20

【0240】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

30

【0241】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)～図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

40

【0242】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0243】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで

50

、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0244】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0245】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

【0246】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図10-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図10-16(b-16A))において図10-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【0247】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図10-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

【0248】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【0249】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図10-18は、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における

10

20

30

40

50

各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 10 - 5 と同様の部分については説明を省略する。

【 0 2 5 0 】

図 10 - 18 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o ）、さらに一般入賞口 1 0 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞があった場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 3 」加算する（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; N o ）、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

10

【 0 2 5 1 】

また、図 10 - 18 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; N o ）、さらに一般入賞口 1 0 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞があった場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 3 」加算し（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ）、獲得数を更新表示する（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; N o ）、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 5 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

20

【 0 2 5 2 】

続いて一般入賞口 1 0 への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図 10 - 19 および図 10 - 20 を参照して説明する。図 10 - 19 および図 10 - 20 は、画像表示装置 5 における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図 10 - 19 に示す（ a - 16 ）、（ b - 16 ）、（ c - 16 ）、（ a - 17 ）、（ b - 17 ）、（ c - 17 ）は、図 10 - 10 に示す（ a - 16 ）、（ b - 16 ）、（ c - 16 ）、（ a - 17 ）、（ b - 17 ）、（ c - 17 ）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、図 10 - 19 （ a - 18 A ）、（ b - 18 A ）、（ c - 18 A ）に示す状態に移行する。そして、図 10 - 19 （ b - 18 A ）に示すように遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞した後、または図 10 - 19 （ b - 17 ）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口 1 0 にも入賞せずに時間が経過し、図 10 - 19 （ a - 19 A ）、（ b - 19 A ）および（ c - 19 A ）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞した場合には、図 10 - 20 （ a - 20 A ）、（ b - 20 A ）、（ c - 20 A ）に示す状態に移行し、図 10 - 20 （ a - 20 A ）に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第 1 R 中演出）として、図 10 - 20 （ a - 20 A ）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図 10 - 20 （ c - 20 A ）に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する。そして、図 10 - 20 （

30

40

50

a - 2 1 A) に示すように、獲得数表示として「 0 0 0 3 」が表示される。

【 0 2 5 3 】

一方、遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞することなく所定期間が経過した場合、図 1 0 - 2 0 (a - 2 2 A) に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「 0 0 0 0 」が表示される。なお、1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【 0 2 5 4 】

このように、第 1 ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口 1 0 への入賞に対応して、獲得数表示として「 0 0 0 3 」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口 1 0 にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「 0 0 0 0 」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【 0 2 5 5 】

(特徴部 0 4 2 A K に係る手段の説明)

(1) 特徴部 0 4 2 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば獲得数表示を行うなど) 、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し (例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ことを特徴とする。

【 0 2 5 6 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 5 7 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する (例えば「 0 0 0 0 」を表示するところなく

10

20

30

40

50

「 0 0 1 5 」を表示するなど)、
ようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 5 9 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う (例えば獲得数が増加することの報
知表示であるカウントアップ表示を行ってから「 0 0 1 5 」を表示するなど)、
ようにしてもよい。

10

【 0 2 6 0 】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【 0 2 6 1 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する (例えば主基板 11 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど)、
ようにしてもよい。

20

【 0 2 6 2 】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 6 3 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第 1 状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第 1 経路 (例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第 1 経路を通過させ大入賞口へと導くなど) と、前記第 2 状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第 2 経路 (例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過させて排出経路へと導くなど) とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段 (例えばカウントスイッチ 23 など) と、
を含み、

30

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である (例えば特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が、所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されているなど)、

ようにしてもよい。

40

【 0 2 6 4 】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 6 5 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う (例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図 10 - 7 (a - 3) に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど)、

50

ようにしてもよい。

【0266】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0267】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である(例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、

10

ようにしてもよい。

【0268】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0269】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

20

ようにしてもよい。

【0270】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0271】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し(例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了するなど)、

30

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

40

【0272】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0273】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と

50

前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能であるなど）、

【 0 2 7 4 】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 5 】

（特徴部 0 4 3 A K に係る手段の説明）

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 3 A K を含んでいる。

（ 1 ）特徴部 0 4 3 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど）、

発光手段（例えば演出効果ランプ 9 など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c を発光させるなど）、

ことを特徴とする。

【 0 2 7 6 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【 0 2 7 7 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、

10

20

30

40

50

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0278】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0279】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、
音出力手段（例えばスピーカ8L、8Rなど）をさらに備え、
前記音出力手段は、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、
前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、
ようにしてもよい。

【0280】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0281】

（特徴部044AKに係る手段の説明）

特徴部042AKは、下記の特徴部044AKを含んでいる。

（1）特徴部044AKに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、
前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該2回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第2ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど）、

10

20

30

40

50

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

【０２８２】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２８３】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し（例えば第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図１０－１４（a－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、

前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図１０－１４（a－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、

ようにしてもよい。

【０２８４】

この構成によれば、２回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２８５】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態となった後、再度前記第１状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、

ようにしてもよい。

【０２８６】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【０２８７】

（特徴部０４５ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４５ＡＫを含んでいる。

（１）特徴部０４５ＡＫに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）で

10

20

30

40

50

あって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

10

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

20

複数の発光手段（例えば演出効果ランプ 9 など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図 10 - 10（c - 18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図 10 - 11（c - 20）や（c - 21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行うなど）、

30

ことを特徴とする。

【0288】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0289】

40

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第 1 状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示

50

されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)～図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタックランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

ようにしてもよい。

10

【0290】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0291】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

20

ようにしてもよい。

【0292】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0293】

(4) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

30

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど）、

40

ようにしてもよい。

【0294】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0295】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の

50

表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当り中演出を所定期間の経過後に行うなど）、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど）、

ようにしてもよい。

【0296】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0297】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口10など）をさらに備え、

前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど）、

20

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0298】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

30

【0299】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置7が右側の遊技領域に設けられているなど）、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第1画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、

前記第1画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、

40

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0300】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【0301】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更

50

や追加があっても本発明に含まれる。

【0302】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0303】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0304】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「0000」を表示するところなく「0015」を表示するなど）、

さらに、

前記表示手段は、演出画像を表示可能であり、

特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタB-3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第1態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタB-3）にて表示する第1特定演出（例えば、スーパーリーチβのリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第1態様よりも高い第2態様（例えば、味方キャラクタB-3から頭身を低くした味方キャラクタB-2）にて表示する第2特定演出（例えば、パターンCI-2のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第1態様よりも高い第3態様（例えば、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1）にて表示する第3特定演出（例えば、表示パターンβの保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

10

20

30

40

50

を実行可能であり、

前記第1態様は、前記第2態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第3態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており（例えば、図12-19(B)に示すように、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-1との頭身差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB-1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB-2に類似したキャラクタである部分）、

前記第3特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合は、前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図12-22に示すように、表示パターンβにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチβのリーチ演出が実行される割合は、パターンCⅠ-2にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチβのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）遊技機が挙げられる。

【0305】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、特定キャラクタが第2態様と第3態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第1態様にて表示される割合が変化するので、第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0306】

つまり、可変入賞手段が第2状態から第1状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特定表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できるとともに、特定キャラクタが第2態様で表示されたときと第3態様で表示されたときとで、その後に第1態様で表示される第1特定演出が実行される割合が変化するので、遊技者は第1特定演出が実行されることを期待しながら第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるかに注目するようになり、遊技興趣が向上する。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

【0307】

また、有利状態を複数種類設け、実行される特定演出の種類に応じて有利状態を推測できるようにしてもよい。例えば、第1特定演出よりも第2特定演出や第3特定演出の方がより有利な有利状態に制御される割合が高くなってもよい。そうすることで遊技者は、特定演出の種類から有利状態を推測でき興趣が向上する。

【0308】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば当たり遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ010AKS004、ステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングTA、TB、またはTC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ010AKS024、ステップ010AKS02

10

20

30

40

50

5 の処理を実行する演出制御用 CPU 120) と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象 (例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー) が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング (例えばタイミング TD) で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である (例えばステップ 010 AKS045 の処理を実行可能である) 遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0309】

(他の形態例)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

10

【0310】

(主基板 11 の主要な動作)

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 11 は、主基板 11 における CPU 103 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。

【0311】

図 11 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S901)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S902)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

【0312】

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 S903)。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 S903; Yes)、初期化处理 (ステップ S908) を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【0313】

また、CPU 103 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 S909)。演出制御用 CPU 120 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。

【0314】

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 S903; No)、RAM 102 (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 S904)。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、CPU 103 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、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 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であるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合 (ステップ S904; No)、初期化处理 (ステップ S908) を実行する。

40

【0315】

50

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 9 0 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 9 0 5）。ステップ S 9 0 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 3 1 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 9 0 5 ; N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 9 0 8）を実行する。

10

【 0 3 1 7 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 9 0 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 9 0 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 3 1 8 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9 0 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、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。

20

【 0 3 1 9 】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【 0 3 2 0 】

（特徴部 0 4 3 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における遊技機につき、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 2 7 を参照して説明する。

40

【 0 3 2 1 】

まず、図 1 2 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 4 3 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 1 2 - 1 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 4 3 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 4 3 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 4 3 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 0 4 3 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 4 3 S G 0 0 3

50

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043SG003a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。

【0322】

また、遊技機用枠043SG003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043SG003及びガラス扉枠043SG003aを開放することはできないようになっている。

【0323】

左遊技領域043SG002Lは、打球操作ハンドル30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043SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域043SG002L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043SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

10

【0324】

また、左遊技領域043SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域043SG002Rには、該右遊技領域043SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、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043SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6A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043SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10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41を通過可能となっている。

20

【0325】

図12-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘043SGK1が配設されている。このため、左遊技領域043SG002L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043SG002R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。

【0326】

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043SG005D、第2保留記憶表示エリア043SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア043SG005D、第2保留記憶表示エリア043SG005U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。

30

【0327】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。本実施例の特徴部043SGでは、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

40

【0328】

尚、以下の説明において、第1保留記憶表示エリア043SG005D、第2保留記憶表示エリア043SG005Uを保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第1保留記憶表示エリア043SG005D、第2保留記憶表示エリア043SG005U

50

に表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【 0 3 2 9 】

図 1 2 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 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 4 3 S G 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。

【 0 3 3 0 】

また、図 1 2 - 1 及び図 1 2 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 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 4 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 0 4 3 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 4 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 0 4 3 S G 2 0 0 が設けられている。

【 0 3 3 1 】

第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 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 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 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 3 3 2 】

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 4 3 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 4 3 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）にて可変表示結果を導出表示可能となっている。

【 0 3 3 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 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 4 3 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 4 3 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 3 3 4 】

第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 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 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 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 4 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

【 0 3 3 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 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043SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器043SG25Bの左2個のLED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。

【0336】

また、ラウンド表示器043SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部043SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大

10

【0337】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用

20

【0338】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体043SG321及び第2可動体043SG322と、第1可動体043SG321が該第1可動体043SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ043SG331と、第2可動体043SG322が該第2可動体043SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ043SG332と、が接続されている。

【0339】

図12-3(A)は、本実施の形態における特徴部043SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図12-3(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。

30

【0340】

図12-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置043SG004A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8002Hは、第2特別図柄表示装置043SG004B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81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（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、XXHは不特定の16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EXTデータが設定される。

40

【0341】

50

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 1 2 - 3 (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 3 4 2 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 2 - 3 (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 3 4 3 】

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 3 4 4 】

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 3 4 5 】

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 3 4 6 】

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 3 4 7 】

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 4 3 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 4 3 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 3 4 8 】

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 3 4 9 】

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 3 5 0 】

30

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。

【 0 3 5 1 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、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値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

40

【 0 3 5 2 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュ

50

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。

【０３５３】

図１２－４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１２－４に示すように、この実施の形態の特徴部０４３ＳＧ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、ＣＰＵ１０３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。

10

【０３５４】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１２－４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。

【０３５５】

20

図１２－５（Ａ）は、本実施の形態の特徴部０４３ＳＧ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。

30

【０３５６】

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α、スーパーリーチβ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α、ノーマルリーチβ、...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、３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

40

【０３５７】

図１２－５（Ａ）に示すように、本実施の形態の特徴部０４３ＳＧ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α、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部０４３ＳＧにおけるスーパーリーチα、スーパーリーチβ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αよりもスーパーリーチβの方が長く設定されている。

50

【 0 3 5 8 】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチβ、スーパーリーチαの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されており、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。

【 0 3 5 9 】

また、図12-5(B)に示すように、スーパーリーチαの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタA-3(図12-19参照)と敵キャラクタとが戦うバトル演出であり、スーパーリーチβの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタB-3(図12-19参照)と敵キャラクタとが戦うバトル演出である。つまり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタB-3が出現した場合は、味方キャラクタA-3が出現した場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

10

【 0 3 6 0 】

尚、本実施の形態の特徴部043SG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。

20

【 0 3 6 1 】

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。

【 0 3 6 2 】

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12-6~図12-10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。

30

【 0 3 6 3 】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図12-6(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-6(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-7(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図12-7(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当た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。

40

【 0 3 6 4 】

図12-6(A)~図12-(D)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、MR

50

１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部０４３ＳＧ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。

【０３６５】

図１２－６（Ａ）は、変動特図が第１特図であるとともに、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第１特図用表示結果判定テーブル（通常状態・時短状態用）である。該第１特図用表示結果判定テーブルでは、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。

10

【０３６６】

図１２－６（Ｂ）は、変動特図が第１特図であるとともに、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第１特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）である。該第１特図用表示結果判定テーブルでは、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、１０２０～１３４６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。

【０３６７】

20

図１２－６（Ｃ）は、変動特図が第２特図であるとともに、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第２特図用表示結果判定テーブル（通常状態・時短状態用）である。該第２特図用表示結果判定テーブルでは、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。

【０３６８】

図１２－６（Ｄ）は、変動特図が第２特図であるとともに、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第２特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）である。該第２特図用表示結果判定テーブルでは、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、１０２０～１３４６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。

30

【０３６９】

このように、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では、通常状態または時短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０４３ＳＧでは、１／３００）に比べて、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（本実施の形態の特徴部０４３ＳＧでは、１／２００）。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。

40

【０３７０】

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１２－６（Ａ）及び図１２－６（Ｂ）

50

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。

【0371】

一方で、図12-6(C)及び図12-6(D)に示すように、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。

【0372】

つまり、CPU103は、その時点の遊技状態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。尚、図12-6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043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004B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043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004B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。

【0373】

図12-7(A)及び図12-7(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12-7(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12-7(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。

【0374】

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。

【0375】

ここで、本実施の形態の特徴部043SGにおける大当り種別について、図12-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部043SG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。

【0376】

「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10回(いわゆる10ラウンド)、繰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15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

【0377】

「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043SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或い

10

20

30

40

50

は該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0378】

一方、大当たりBや大当たりCの大当た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、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当た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、大当た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。

【0379】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たり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、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

10

【0380】

また、図12-7(A)に示すように、大当た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までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。一方で、図12-7(B)に示すように、大当た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までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部043SG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た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たり種別を決定するようになっている。

20

【0381】

尚、本実施の形態の特徴部043SGでは、大当たり種別を大当た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、大当たり種別は、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。

【0382】

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。

30

【0383】

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「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当た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。

【0384】

大当た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たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチα大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン(PB1-3)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。

40

【0385】

具体的には、図12-9(A)に示すように、大当た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1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0386】

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、小当たりの変動パターン(PC1

50

- 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 M R 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。具体的には、図 1 2 - 9 (B) 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、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までは小当りの変動パターン (P C 1 - 1) に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 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。

【 0 3 8 7 】

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。

10

【 0 3 8 8 】

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 (P A 1 - 1)、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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 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。

20

【 0 3 8 9 】

図 1 2 - 1 0 (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、M R 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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 9 0 】

30

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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 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 3 9 1 】

図 1 2 - 1 0 (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、M R 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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

40

【 0 3 9 2 】

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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 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 3 9 3 】

50

図 1 2 - 1 0 (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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 9 4 】

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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) 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 3 9 5 】

図 1 2 - 1 0 (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れの変動パターン (P A 1 - 4) 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 α はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 9 6 】

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く設定されている。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 7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ β 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。

【 0 3 9 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G 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。

【 0 3 9 8 】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) よりも非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン (P A 1 - 2) よりも非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3) の方が変動時間は短い (図 1 2 - 5 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 (P A 1 - 1) が決定されることにより、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。

【 0 3 9 9 】

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、図 1 2 - 1 0 (A) ~ 図 1 2 - 1 0 (D) 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。

【 0 4 0 0 】

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 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 4 0 1 】

図 1 2 - 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 4 0 2 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 4 0 3 】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 4 0 4 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始

動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0405】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

10

【0406】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器043SG020により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0407】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、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。

【0408】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0409】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技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タ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0410】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

【0411】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、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

50

記憶される。

【 0 4 1 2 】

また、演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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、演出制御用データ保持エリア 0 4 3 S G 1 9 0 0 4 3 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 2 - 1 1 (A) に示すように、演出制御用データ保持エリア 0 4 3 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 4 3 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 4 3 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 4 3 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 4 3 S G 1 9 4 0 4 3 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 4 1 3 】

演出制御フラグ設定部 0 4 3 S G 1 9 1 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 1 1 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 0 4 3 S G 1 9 1 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。

10

【 0 4 1 4 】

演出制御タイマ設定部 0 4 3 S G 1 9 2 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 0 4 3 S G 1 9 2 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。

【 0 4 1 5 】

20

演出制御カウンタ設定部 0 4 3 S G 1 9 3 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 0 4 3 S G 1 9 3 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。

【 0 4 1 6 】

演出制御バッファ設定部 0 4 3 S G 1 9 4 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 0 4 3 S G 1 9 4 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 4 1 7 】

30

また、演出制御バッファ設定部 0 4 3 S G 1 9 4 の所定領域には、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが記憶されている。図 1 2 - 1 1 (B) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A 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）と可変表示中の第 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 0 4 3 S G 1 9 4 A 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）と可変表示中の第 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）、や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）変動カテゴリ指定コマンドといったコマンドが 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 0 4 3 S G 1 9 4 A 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、これらのコマンドと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。

40

【 0 4 1 8 】

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

50

ッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」)の可変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。

【0419】

演出制御用CPU120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043SG194A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043SG194A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、各コマンドが格納されていくことになる。

10

【0420】

次に、本実施の形態の特徴部043SGにおいてCPU103が実行する処理について説明する。図12-12は、図5に示す始動入賞判定処理(ステップS101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、図12-12に示すように、CPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップ043SGS501a)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップ043SGS501a; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ043SGS502)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ043SGS502; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ043SGS503)。

20

【0421】

ステップ043SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ043SGS501a; N)、ステップ043SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ043SGS502; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップ043SGS501b)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップ043SGS501b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ043SGS505)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ043SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ043SGS505; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ043SGS506)。

30

40

【0422】

尚、第2始動口スイッチがオンでない場合(ステップ043SGS501b; N)や第2特図保留記憶数が上限値である場合(ステップ043SGS505; Y)は、始動入賞判定処理を終了する。

【0423】

ステップ043SGS503、ステップ043SGS506の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ043SGS507)。例えば、始動口バッファ値が

50

「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ０４３ＳＧＳ５０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０４２４】

ステップ０４３ＳＧＳ５０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や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を示す数値データを抽出する（ステップ０４３ＳＧＳ５０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ０４３ＳＧＳ５１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０４２５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ０４３ＳＧＳ５０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０４２６】

ステップ０４３ＳＧＳ５１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ０４３ＳＧＳ５１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０４２７】

ステップ０４３ＳＧＳ５１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ０４３ＳＧＳ５１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０４３ＳＧＳ５１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

10

20

30

40

50

【0428】

ステップ043SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ043SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ043SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ043SGS515)、ステップ043SGS501bの処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ043SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ043SGS516)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0429】

図12-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図12-12のステップ043SGS512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。本特徴部043SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のステップS22)において、遊技状態、可変表示を実行する特別図柄、設定値に応じた表示結果判定用テーブル(図12-6参照)を選択し、該選択した表示結果判定用テーブルを用いて特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。

20

【0430】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ043SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

30

【0431】

図12-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ043SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態(高確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態(低確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態(低確低ベース状態)であることを特定すればよい。

【0432】

ステップ043SGS521の処理に続いて、CPU103は、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ043SGS524)。

40

【0433】

具体的には、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図12-6(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)をセットし、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図12-6(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)をセットする。また、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図12-6(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態

50

用)をセットし、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図12-6(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)をセットする。

【0434】

表示結果判定テーブルをセットした後は、可変表示結果判定モジュール(ステップ043SGS525)において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。尚、可変表示結果判定モジュールでは、セットした可変表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲や小当たり判定値の数値範囲と特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を比較し、該乱数値MR1の値が大当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を大当たりと判定し、該乱数値MR1の値が小当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を小当たりと判定し、該乱数値MR1の値が大当たり判定値の数値範囲外且つ小当たり判定値の数値範囲外であれば可変表示結果をはずれと判定すればよい。

10

【0435】

そして、CPU103は、ステップ043SGS525にて可変表示結果が大当たりとなると判定したか否かを判定する(ステップ043SGS526)。大当たりとならないと判定した場合(ステップ043SGS526;N)は、ステップ043SGS525において可変表示結果が小当たりとなると判定したか否かを判定する(ステップ043SGS527)。小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(ステップ043SGS527;N)、時短フラグがオンであるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ043SGS528)。

20

【0436】

時短フラグがオンでない場合は(ステップ043SGS528;N)、図12-10に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットしてステップ043SGS536に進み(ステップ043SGS529)、時短フラグがオンである場合は(ステップ043SGS528;Y)、図12-10(D)に示すはずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットしてステップ043SGS536に進む(ステップ043SGS530)。

【0437】

ステップ043SGS526にて可変表示が大当たりとなると判定した場合には(ステップ043SGS526;Y)、図12-9(A)に示す大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(ステップ043SGS535)、ステップ043SGS536に進む。また、ステップ043SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には(ステップ043SGS527;Y)、図12-9(B)に示す小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(ステップ043SGS532)、ステップ043SGS536に進む。

30

【0438】

尚、本特徴部043SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルA~はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、共通して非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンとに1~700の判定値が割り当てられており、701~900にスーパーリーチαの変動パターンが割り当てられており、901~997にスーパーリーチβの変動パターンが割り当てられている。

40

【0439】

このため、可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。更に、スーパーリーチαとスーパーリーチβとの判定については、該判定後に保留記憶数が変化しても該判定したスーパーリーチの変動パターン

50

が選択される。

【0440】

ステップ043SGS529, ステップ043SGS530, ステップ043SGS532, ステップ043SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ043SGS536)。本特徴部043SGでは、図12-13(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「ノーマルリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ α 」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ β 」の可変表示態様となる変動カテゴリと、が設けられている。更に、本特徴部03SGでは、可変表示結果が「小当り」となる変動カテゴリも設けられている。ステップ043SGS536では、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

【0441】

その後、ステップ043SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ043SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0442】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

20

【0443】

次に、本実施の形態の特徴部043SGにおいて演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。図12-14は、コマンド解析処理として、図6のステップS75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12-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップ043SGS221)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップ043SGS221; N)、コマンド解析処理を終了する。

【0444】

30

ステップ043SGS221にて受信コマンドがある場合には(ステップ043SGS221; Y)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS222)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップ043SGS222; Y)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップ043SGS223)。例えば、ステップ043SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部043SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0445】

ステップ043SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ043SGS222; N)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS224)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップ043SGS224; Y)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップ043SGS225)。例えば、ステップ043SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

【0446】

ステップ043SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ043SGS224; N)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS227)。ステップ043SGS22

50

7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップ043SGS227;N)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS228)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップ043SGS228;Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップ043SGS229)。

【0447】

ステップ043SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ043SGS228;N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS230)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップ043SGS230;Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップ043SGS231)。

10

【0448】

ステップ043SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(ステップ043SGS227;Y)、あるいはステップ043SGS223、ステップ043SGS225、ステップ043SG229、ステップ043SG231の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し(ステップ043SGS233)、ステップ043SGS221の処理に戻る。

20

【0449】

尚、変動開始コマンド(第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド)とともに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)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0450】

ステップ043SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ043SGS230;N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップ043SGS234)、ステップ043SGS221の処理に戻る。

30

【0451】

図12-15は、本特徴部943SGにおける演出制御プロセス処理(S76)を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を実行した後は、保留表示更新処理を実行する(ステップ043SGS162)。該保留表示更新処理では、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第1始動入賞口を示す「B100(H)」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第1始動入賞に対応する保留記憶数(第1特図保留記憶数)を特定し、その時点において第1保留記憶表示エリア043SG005Dにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化(増加または減少)があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合(保留記憶数に変化がある場合)には、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を更新する。

40

【0452】

また、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第2始動入賞口を示す「B200(H)」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第2始動入賞に対応する保留記憶数(第2特図保留記憶数)を特定

50

し、その時点において第2保留記憶表示エリア043SG005Uにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化（増加または減少）があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合（保留記憶数に変化がある場合）には、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を更新する。

【0453】

図12-16は、図12-15に示す先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aをチェックし（ステップ043SGS241）、始動入賞指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが格納されているエントリが有るか否かを判定する（ステップ043SGS242）。これらコマンドを格納しているエントリが無い場合（ステップ043SGS242；N）は、先読予告設定処理を終了し、これらコマンドを格納しているエントリが有る場合（ステップ043SGS242；Y）は、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ043SGS243）。これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが無い（全てのエントリに保留フラグがセットされている）場合（ステップ043SGS243；N）は、先読予告設定処理を終了する。

【0454】

また、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ043SGS243；Y）は、更に、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ043SGS243a）。尚、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かは、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aのバッファ番号「1-1」～「1-4」、バッファ番号「2-1」～「2-4」のいずれかのエントリの保留表示フラグに「1」または「2」がセットされているか否かによって判定すればよい。

【0455】

既に保留表示予告演出の実行中である場合（ステップ043SGS243a；Y）は、ステップ043SGS248に進み、保留表示予告演出が実行されていない場合（ステップ043SGS243a；N）は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定する（043SGS244）。そして、演出制御用CPU120は、特定した変動カテゴリに基づいて、先読予告演出としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ043SGS245）。

【0456】

尚、本特徴部043SGにおける保留表示予告演出とは、保留表示の表示態様を保留フラグに応じた表示態様にて表示することで、当該保留表示に基づく可変表示においてスーパーリーチαやスーパーリーチβのリーチ演出が実行されることを示唆する演出である。

【0457】

ステップ043SGS245において演出制御用CPU120は、図12-16（B）に示すように、特定した変動カテゴリが非リーチや小当りである場合は、100%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定する。尚、保留表示予告演出の非実行を決定するとは、当該保留表示を前述した丸型の白色表示にて表示することを指す。

【0458】

特定した変動カテゴリがノーマルリーチである場合は、90%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターンαにて実行することを決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβにて実行することを決定する。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 9 】

特定した変動カテゴリがスーパーリーチαである場合は、35%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、50%の割合で保留表示予告演出を表示パターンαにて実行することを決定し、15%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβにて実行することを決定する。特定した変動カテゴリがスーパーリーチβである場合は、35%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、15%の割合で保留表示予告演出を表示パターンαにて実行することを決定し、50%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβにて実行することを決定する。

【 0 4 6 0 】

尚、保留表示予告演出を表示パターンαにて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタA-1にて表示することを指し、保留表示予告演出を表示パターンβにて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタB-1にて表示することを指す。

10

【 0 4 6 1 】

つまり、本特徴部043SGでは、保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチのリーチ演出が実行される、すなわち、保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。

【 0 4 6 2 】

また、保留表示予告演出が表示パターンαにて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターンβにて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチαのリーチ演出が実行されるように設定されている。また、保留表示予告演出が表示パターンβにて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターンαにて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチβのリーチ演出が実行されるように設定されている。

20

【 0 4 6 3 】

ステップ043SGS245を実行した後、演出制御用CPU120は、該ステップ043SGS245にて保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ043SGS246)。保留表示予告演出の実行を決定した場合(ステップ043SGS246; Y)は、該エントリの保留表示フラグに、決定した表示パターンに対応する値(例えば、保留表示予告演出を表示パターンαにて実行することを決定している場合には「1」、保留表示予告演出を表示パターンβにて実行することを決定している場合には「2」)をセットして先読予告設定処理を終了し(ステップ043SGS247)、保留表示予告演出の非実行を決定した場合(ステップ043SGS246; N)は、ステップ043SGS248に進む。

30

【 0 4 6 4 】

ステップ043SGS248において演出制御用CPU120は、該エントリの保留表示フラグに、保留表示予告演出の非実行に対応する値(例えば、「0」)をセットして先読予告設定処理を終了する(ステップ043SGS248)。

40

【 0 4 6 5 】

図12-17は、図7に示す可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ043SGS271)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンである場合は(ステップ043SGS271; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194A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(S272)。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。

50

【0466】

また、ステップ043SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンではない場合は(ステップ043SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ043SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオンとなっていない場合は(ステップ043SGS273; 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である場合は(ステップ043SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194A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(ステップ043SGS274)。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。

10

【0467】

ステップ043SGS272またはステップ043SGS274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(ステップ043SGS275)。

【0468】

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)や変動パターン指定コマンドから特定可能な変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ043SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、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。

20

【0469】

尚、本実施の形態の特徴部043SG、受信した表示結果指定コマンドが大当たり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(大当たり図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが大当たり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(大当たり図柄)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たり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(大当たり図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが小当たりを示す第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(小当たり図柄)を決定する。また、表示結果指定コマンドがはずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合は、変動パターンがリーチの変動パターンであれば「767」や「232」等のリーチはずれの図柄組合せを決定し、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば「356」や「928」等の飾り図柄の組合せ(非リーチ図柄)を決定する。

30

【0470】

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。

40

【0471】

ステップ043SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示の開始からリーチまでの間の期間においてカットイン演出を実行するか否か及びカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出決定処理(ステップ043SGS277)を実行してステップ043SGS280に進む。

【0472】

50

そして、ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 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）を選択し（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 ）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 1 ）。

【 0 4 7 3 】

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 L E D 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 8 L , 8 R から出力する音を制御するための音制御実行データや、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。

10

【 0 4 7 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L , 8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 2 ）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 0 4 7 5 】

尚、本実施の形態における特徴部 0 4 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 4 7 6 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 3 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 4 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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（ステップ S 1 7 2 ）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（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 5 ）。

30

【 0 4 7 7 】

図 1 2 - 1 8 (A) は、図 1 2 - 1 7 に示すカットイン演出決定処理を示すフローチャートである。カットイン演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、変動パターンを特定し（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 1 ）、該特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ）。特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンである場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; Y ）はカットイン演出決定処理を終了し、特定した変動パターンがリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; N ）は、更に当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ）。尚、当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否か等により判定すればよい。

40

【 0 4 7 8 】

当該可変表示が第 1 特図の可変表示である場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ; Y ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶の各エ

50

ントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ043SGS306に進み(ステップ043SGS304)、当該可変表示が第2特図の可変表示である場合(ステップ043SGS303;N)は、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ043SGS306に進む(ステップ043SGS305)。

【0479】

ステップ043SGS306において演出制御用CPU120は、保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に保留表示予告演出が実行されているか否かを判定する(ステップ043SGS306)。保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが有る場合(ステップ043SGS306;Y)はカットイン演出決定処理を終了し、保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが無い場合(ステップ043SGS306;N)は、ステップ043SGS301において特定した変動パターンに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ043SGS307)。

【0480】

具体的には、図12-18(B)に示すように、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチαの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を70%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチβの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を70%の割合で決定する。

【0481】

尚、図12-18(C)に示すように、パターンCI-1は、画像表示装置5において味方キャラクタA-2(図12-19参照)のカットイン画像を表示する演出パターンであり、パターンCI-2は、画像表示装置5において味方キャラクタB-2(図12-19参照)のカットイン画像を表示する演出である。

【0482】

つまり、図12-18(B)及び図12-18(C)に示すように、カットイン演出がパターンCI-1で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される)場合は、カットイン演出がパターンCI-2で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される)場合よりも高い割合でスーパーリーチαのリーチ演出が実行され、カットイン演出がパターンCI-2で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される)場合は、カットイン演出がパターンCI-1で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される)場合よりも高い割合でスーパーリーチβのリーチ演出が実行されるように設定されている。

【0483】

ステップ043SGS307の実行後、演出制御用CPU120は、カットイン演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ043SGS308)。カットイン演出の非実行を決定した場合(ステップ043SGS308;N)はカットイン演出決定処理を終了し、カットイン演出の実行を決定した場合(ステップ043SGS308;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともにカットイン演出開始待ちタイマをセットしてカットイン演出決定処理を終了する(ステップ043SGS309、ステップ043SGS310)。

【0484】

尚、カットイン演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、先ず、可変表

10

20

30

40

50

示中演出処理を実行する毎にカットイン演出開始待ちタイマの値を - 1 していく。カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、カットイン演出の演出パターンに応じたカットイン演出用プロセステーブルを選択し、カットイン演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出用プロセスタイマの値を - 1 していき、カットイン演出用プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【 0 4 8 5 】

次に、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ A - 1 ~ 味方キャラクタ A - 3 と味方キャラクタ B - 1 ~ 味方キャラクタ B - 3 について図 1 2 - 1 9 に基づいて説明する。

【 0 4 8 6 】

図 1 2 - 1 9 (A) 及び図 1 2 - 1 9 (C) に示すように、味方キャラクタ A - 1 及び味方キャラクタ A - 2 は、味方キャラクタ A - 3 をベースとして頭身を低くしたキャラクタであるとともに、それぞれで頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターン α として表示される味方キャラクタ A - 1 は約 1 . 5 頭身、パターン C I - 1 のカットイン演出として表示される味方キャラクタ A - 2 は約 3 頭身、スーパーリーチ α のリーチ演出中に表示される味方キャラクタ A - 3 (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2 のベースとなるキャラクタ) は 4 頭身のキャラクタである。

【 0 4 8 7 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 の中では、味方キャラクタ A - 1 が最も表示態様が抽象化 (デフォルメ) されたキャラクタ (抽象化度 ; 高) であり、味方キャラクタ A - 3 が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ (抽象化度 ; 低) であると言える (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 における抽象化度 ; 味方キャラクタ A - 1 > 味方キャラクタ A - 2 > 味方キャラクタ A - 3)。尚、本発明における抽象化とは、キャラクタを識別可能な要素が占める割合を高めていき、他の要素が占める割合を低くしていくことを指す。

【 0 4 8 8 】

言い換えれば、スーパーリーチ α のリーチ演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターン C I - 1 のカットイン演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を低くした (味方キャラクタ A - 3 における頭部の表示割合を高めた) 味方キャラクタ A - 2 として表示する演出であり、表示パターン α の保留表示予告演出は、味方キャラクタ A - 3 を、味方キャラクタ A - 2 よりも頭身を低くした (味方キャラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた) 味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

【 0 4 8 9 】

つまり、本発明において、キャラクタの頭部の表示割合が高いということは、前述した抽象化度が高いということと同義であり、キャラクタの頭部の表示割合が低いということは、前述した抽象化度が低いということと同義である。

【 0 4 9 0 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 において味方キャラクタ A - 2 を基準とすると、味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 との頭身差は約 1 . 5 頭身であり、味方キャラクタ A - 2 と味方キャラクタ A - 3 との頭身差は約 1 頭身となっている。つまり、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ A - 3 は、味方キャラクタ A - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ A - 1 との差が約 1 . 5 頭身であるので、味方キャラクタ A - 1 よりも頭身差にして約 0 . 5 頭身分味方キャラクタ A - 2 に類似したキャラクタであると言える。

【 0 4 9 1 】

図 1 2 - 1 9 (B) 及び図 1 2 - 1 9 (C) に示すように、味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 は、いずれも味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 とは異なる同一のキャラクタをモチーフとしている一方で、それぞれ頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターン

10

20

30

40

50

β として表示される味方キャラクタB - 1は約1.5頭身、パターンC I - 2のカットイン演出として表示される味方キャラクタB - 2は約3頭身、スーパーリーチ β のリーチ演出中に表示される味方キャラクタB - 3は4頭身のキャラクタである。

【0492】

つまり、これら味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3の中では、味方キャラクタB - 1が最も表示態様が抽象化（デフォルメ）されたキャラクタ（抽象化度；高）であり、味方キャラクタB - 3が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ（抽象化度；低）であると言える（味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3における抽象化度；味方キャラクタB - 1 > 味方キャラクタB - 2 > 味方キャラクタB - 3）。

10

【0493】

言い換えれば、スーパーリーチ α のリーチ演出は、味方キャラクタA - 3を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターンC I - 1のカットイン演出は、味方キャラクタA - 3を、頭身を低くした（味方キャラクタA - 3における頭部の表示割合を高めた）味方キャラクタA - 2として表示する演出であり、表示パターン α の保留表示予告演出は、味方キャラクタA - 3を、味方キャラクタA - 2よりも頭身を低くした（味方キャラクタA - 2における頭部の表示割合を更に高めた）味方キャラクタA - 1として表示する演出である。

【0494】

これら味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3において味方キャラクタB - 2を基準とすると、味方キャラクタB - 1と味方キャラクタB - 2との頭身差は約1.5頭身であり、味方キャラクタB - 2と味方キャラクタB - 3との頭身差は約1頭身となっている。つまり、本特徴部043SGにおける味方キャラクタB - 3は、味方キャラクタB - 2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB - 1との差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB - 1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB - 2に類似したキャラクタであると言える。

20

【0495】

図12 - 20に示すように、本特徴部043SGにおける各演出の実行期間について説明すると、カットイン演出は、前述したように、可変表示の開始からリーチまでの間の期間にて実行可能な演出である。また、保留表示予告演出は、可変表示中の任意のタイミング（始動入賞が発生したタイミング）から対象の可変表示開始タイミングまでの期間にて実行可能な演出である。また、スーパーリーチのリーチ演出は、リーチから可変表示の終了までの期間にて実行される演出である。

30

【0496】

このため図12 - 21（A）及び図12 - 21（B）に示すように、カットイン演出とスーパーリーチのリーチ演出は、実行期間が重複しない演出である一方で、保留表示予告演出とカットイン演出、保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出は、それぞれ実行期間が重複する場合がある演出である。

【0497】

また、図12 - 22（A）、図12 - 16（B）、図12 - 18（B）に示すように、味方キャラクタA - 1が表示されてから味方キャラクタA - 3が表示される割合を P_{a1} 、味方キャラクタA - 2が表示されてから味方キャラクタA - 3が表示される割合を P_{a2} とすると、本特徴部043SGでは、味方キャラクタA - 1が表示されてから味方キャラクタA - 3が表示される割合は、味方キャラクタA - 2が表示されてから味方キャラクタA - 3が表示される割合よりも高く設定されている（ $P_{a1} > P_{a2}$ ）。つまり、本特徴部043SGでは、味方キャラクタA - 3が頭身の低い味方キャラクタA - 1と味方キャラクタA - 2のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ α のリーチ演出として味方キャラクタA - 3が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ α のリーチ演出前に味方キャラクタA - 3が味方キャラクタA - 1と味方キャラクタA - 2のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

40

50

【 0 4 9 8 】

また、図 1 2 - 2 2 (B)、図 1 2 - 1 6 (B)、図 1 2 - 1 8 (B) に示すように、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 1$ 、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 2$ とすると、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合は、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合よりも高く設定されている ($P b 1 > P b 2$)。つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ β のリーチ演出として味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ β のリーチ演出前に味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 4 9 9 】

次に、本特徴部 0 4 3 S G における保留表示予告演出、カットイン演出、リーチ演出の画像表示装置 5 における表示態様について、図 1 2 - 2 3 ~ 図 1 2 - 2 6 に基づいて説明する。まず、図 1 2 - 2 3 (A) ~ 図 1 2 - 2 3 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれか変動パターンであれば、パターン C I - 1 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチ β のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ α のリーチ演出が実行される。

20

【 0 5 0 0 】

また、図 1 2 - 2 4 (A) ~ 図 1 2 - 2 4 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン α にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ β 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ α のリーチ演出が実行される。

【 0 5 0 1 】

また、図 1 2 - 2 5 (A) ~ 図 1 2 - 2 5 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α またはスーパーリーチ β の変動パターンであれば、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチ α のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される。

30

【 0 5 0 2 】

また、図 1 2 - 2 6 (A) ~ 図 1 2 - 2 6 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン β にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ β 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ α のリーチ演出が実行される。

【 0 5 0 3 】

以上、本特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、味方キャラクタ B - 3 を表示する演出としてスーパーリーチ β のリーチ演出と、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2 を表示する演出としてパターン C I - 2 のカットイン演出と、味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1 を表示する演出として、表示パターン β の保留表示予告演出と、を実行可能であり、表示パターン β の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合と、が異なっている。このため、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 2 と更に頭身の低い味方キャラクタ B - 3 とのいずれかで表示去れるかによって、その後に最も頭身の高い味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化するので、つまり、表示パターン β の保留表示予告演

40

50

出が実行される場合とパターンC I - 2にてカットイン演出が実行される場合とで、後にスーパーリーチβのリーチ演出が実行される割合が変化するので、味方キャラクタB - 3が味方キャラクタB - 1と味方キャラクタB - 2のどちらの態様で表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に本特徴部043SGでは、保留表示予告演出、カットイン演出、スーパーリーチ演出として表示する味方キャラクタを2種類設け、いずれ保留表示予告演出やカットイン演出にていずれの味方キャラクタが表示されるかに応じて実行が示唆されるリーチ演出が異なるので、これら保留表示予告演出やカットイン演出として表示される味方キャラクタの種類に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0504】

10

特に、本特徴部043SGでは、図12-22(B)に示すように、表示パターンβの保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチβのリーチ演出が実行される割合が、パターンC I - 2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチβのリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されているので、表示パターンβの保留表示予告演出が実行される場合は、パターンC I - 2のカットイン演出が実行される場合よりもスーパーリーチβのリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0505】

また、図12-20及び図12-21に示すように、カットイン演出と保留表示予告演出とは、始動入賞が発生するタイミングによっては実行期間が重複する場合があるが、カットイン演出とスーパーリーチβのリーチ演出は実行期間が重複することがない、つまり、カットイン演出の実行期間と保留表示予告演出の実行期間との少なくとも一部は重複する場合があるが、カットイン演出の実行期間とスーパーリーチβのリーチ演出の実行期間とは重複しない。このため、本特徴部043SGでは、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチβのリーチ演出とのどちらの演出とより関連性が深いかを、表示される味方キャラクタ(味方キャラクタB - 3)の頭身の違いだけでなく重複の状況によっても遊技者に認識させることができるので、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチβのリーチ演出のどちらと重複して実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0506】

30

尚、本特徴部043SGでは、スーパーリーチβのリーチ演出を本発明における第1特定演出、カットイン演出を本発明における第2特定演出、保留表示予告演出を本発明における第3特定演出と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、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出は、スーパーリーチβのリーチ演出、カットイン演出、保留表示予告演出以外の演出に適用してもよい。尚、このようにする場合は、第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合が、第2特定演出と第3特定演出の少なくとも一部が重複して実行される割合よりも高くともよいし、更に、第2特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合よりも低い割合にて第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行されてもよい。

40

【0507】

以上、本発明の実施例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例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。

【0508】

例えば、上記実施例では、本発明における第3特定演出を、始動入賞が発生してから該指導入賞に基づく可変表示が開始されるまでの期間にて実行可能な保留表示予告演出と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、変形例043SG-1として図12-27(A)~図12-27(E)に示すように、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置5の中央下部)に実行中の可変表示に対応する保留表示をアクテ

50

ィブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 F を設け、本発明における第 3 特定演出として、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタ A - 1 や味方キャラクタ B - 1 に変化するアクティブ表示予告演出を実行可能としてもよい。

【 0 5 0 9 】

尚、このようにアクティブ表示予告演出を実行可能とする場合は、図 1 2 - 2 8 (A) 及び図 1 2 - 2 8 (B) に示すように、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、可変表示開始からカットイン演出の開始タイミング間の第 1 タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化可能とする一方で、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は、前述した第 1 タイミングと、カットイン演出の終了タイミングからリーチタイミング間の第 2 タイミングとでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

10

【 0 5 1 0 】

このようにアクティブ表示予告演出を第 1 タイミングと第 2 タイミングとから実行可能とすることで、アクティブ表示予告演出を第 1 タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がカットイン演出及びスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行され、アクティブ表示予告演出を第 2 タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行されるので、第 1 タイミングと第 2 タイミングのどちらからアクティブ表示予告演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 1 1 】

20

特に、図 1 2 - 2 8 (C) に示すように、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については、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α の変動パターンとスーパーリーチ β の変動パターンのどちらであるかに応じて、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタ B - 2 に変化するタイミング（表示パターン β にてアクティブ表示予告演出を実行するタイミング）の決定割合を異ならせてもよい。

【 0 5 1 2 】

このようにすることで、アクティブ表示予告演出が第 1 タイミングから実行される場合（アクティブ表示予告演出が第 1 タイミングから実行された後にカットイン演出が実行される場合）と、アクティブ表示予告演出が第 2 タイミングから実行される場合（カットイン演出が実行されてからアクティブ表示予告演出が実行される場合）とで、スーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合を異ならせることができるので、アクティブ表示予告演出とカットイン演出の実行順に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 5 1 3 】

尚、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 2 - 2 8 (C) に示すように、第 2 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 1 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ β のリーチ演出が実行され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、第 1 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 2 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【 0 5 1 4 】

更に、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとして、リーチ演出の開始タイミングよりも前である第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとしては、3 以上のタイミングを設けてもよいし、アクティブ表示予告演出の実行タイミングのうち少なくとも 1 のタイミングをリーチ演出中に設けてもよい。

【 0 5 1 5 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明を、遊技状態が同一であれば必ず 1 の割合にて特図表示結果（可変表示結果）を大当りに決定する（図 1 2 - 6 に示すように、遊技状

50

態が通常態や時短状態であれば必ず 1 / 3 0 0 の確率で大当りを決定し、遊技状態が確変状態であれば必ず 1 / 3 0 の確率で大当りを決定する)パチンコ遊技機 1 に適用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、変形例 0 4 3 S G - 2 として図 1 2 - 2 9 に示すように、本発明は、複数の設定値 (例えば、1 ~ 6) のうちからいずれかの設定値を設定可能であって、遊技状態が同一であっても設定された設定値に応じて特図表示結果を大当りに決定する割合が異なるパチンコ遊技機 (所謂設定機能付パチンコ遊技機) に適用してもよい。

【 0 5 1 6 】

このような設定機能付パチンコ遊技機に本発明を適用する場合は、例えば、本発明における第 1 特定演出、第 2 特定演出、第 3 特定演出等において表示するキャラクタの表示態様に応じて該パチンコ遊技機に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることや、前回のパチンコ遊技機の起動時から設定値が変更されていること等を示唆可能な設定示唆演出を実行可能としてもよい。また、このような設定示唆演出としては、味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 3 よりも味方キャラクタ A - 2 に類似する味方キャラクタ A - 5 や味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 3 よりも味方キャラクタ B - 2 に類似する味方キャラクタ B - 5 を表示可能とし、該設定示唆演出として味方キャラクタ A - 5 と味方キャラクタ B - 5 のどちらが表示されるかに応じて示唆する設定値や設定値が変更されたことを示唆する割合が異なるようにしてもよい。

【 0 5 1 7 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、表示パターン β の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合が、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されてい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、変形例 0 4 3 S G - 3 として、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合が、表示パターン β の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されていてもよい。このようにすることで、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行される場合は、表示パターン β の保留表示予告演出が実行される場合よりもスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 1 8 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、カットイン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、保留表示予告演出の実行中であってもカットイン演出を実行する場合を設けてもよい。

【 0 5 1 9 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定しない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、既に保留表示予告演出が実行中である場合であっても、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定可能としてもよい。

【 0 5 2 0 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、本発明における第 1 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 を、頭身を変化させることとなる表示するスーパーリーチ β のリーチ演出と、本発明における第 2 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 の頭身を低くした味方キャラクタ B - 2 を表示するパターン C I - 2 のカットイン演出と、本発明における第 3 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1 を表示する表示パターン β の保留表示予告演出と、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、変形例 0 4 3 S G - 4 として、これら第 1 特定演出、第 2 特定演出、第 3 特定演出の他に、第 4 特定演出として、大当り遊技状態に制御されることを報知する大当り報知演出を実行可能としてもよい。尚、大当り報知演出を実行可能とする場合は、例えば、該大当り報知演出において、味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 とは異なる

10

20

30

40

50

頭身であって、該味方キャラクタ B - 3 との頭身の差が味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との頭身の差よりも小さい（例えば、味方キャラクタ B - 3 との頭身差が 1 頭身未満である）ことで、味方キャラクタ B - 2 よりも味方キャラクタ B - 3 に類似する味方キャラクタ B - 4 を表示する（味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 4 として表示する）ようにしてもよい。

【 0 5 2 1 】

このようにすることで、味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 4 として表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 2 2 】

尚、本変形例 0 4 3 S G - 4 では、大当り報知演出において味方キャラクタ B - 3 との頭身差が 1 頭身未満である味方キャラクタ B - 4 を表示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、大当り報知演出において表示される味方キャラクタ B - 4 は、味方キャラクタ B - 3 との頭身差が無くともよい。尚、この場合は、味方キャラクタ B - 3 を劇画調や 3 D C G のように描写したキャラクタを味方キャラクタ B - 4 として表示してもよい。

【 0 5 2 3 】

つまり、前記特徴部 0 4 3 S G における『類似』とは、各キャラクタを同一キャラクタであると看做することが可能であれば、各キャラクタ間の頭身差が小さいことの他、頭身は同一であるが描写態様が異なるもの等を含む概念である。尚、『描写態様が異なる』ことには、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を構成する頭身、配色パターン、描写スタイル（劇画調、3 D C G、アニメ調等）等の複数の要素のうち少なくとも 1 つの要素が異なっているものであればよい。例えば、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身であるアニメ調のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を白黒表示、味方キャラクタ B - 2 を味方キャラクタ B - 1 よりも多くの色での表示、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 よりも更に多くの色での表示とし、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との表示色数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 との表示色数の差よりも少なくすればよい。また、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身である 3 D C G のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を最も少なくポリゴン数で構成し、味方キャラクタ B - 3 を最も多いポリゴン数で構成するとともに、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 とのポリゴン数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 とのポリゴン数の差よりも少なくすればよい。

【 0 5 2 4 】

また、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 2 - 2 8 に示すように、表示パターン β にてアクティブ表示予告演出を実行可能なタイミングとして第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設け、変動パターンに応じて、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行前である第 1 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行後である第 2 タイミングから表示パターン β にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、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、変形例 0 4 3 S G - 5 として、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にアクティブ表示予告演出が実行される割合は、表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行された後にスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にスーパーリーチ β のリーチ演出が実行される割合よりも低く設定してもよい。このようにすることで、頻繁に表示パターン β にてアクティブ表示予告演出が実行される遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 0 5 2 5 】

また前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明における抽象化の形態として、味方キャラクタ B - 3 に占める頭部の表示割合を高める（頭身を低くする）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、本発明における抽象化としては、味方キャラクタ B - 3 に占める腕部や脚部等の頭部以外の表示割合を高めてもよい。

【 0 5 2 6 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G は、本発明における抽象化の対象を人型の味方キャラクタ A - 3、B - 3 とし、これら味方キャラクタ A - 3、B - 3 の頭部が占める表示割合を高めた味方キャラクタ A - 1、A - 2、B - 1、B - 2 を表示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、抽象化の対象とするキャラクタは、犬や向日葵等の動植物、ヘリコプターや戦車等の乗物の他、図案化された文字列の集合体（ロゴ）など、人型以外のキャラクタとし、各キャラクタの特徴的な部位が占める表示割合（例えば、抽象化対象が向日葵であれば花が占める表示割合、抽象化対象がヘリコプターであればメインローターが示す表示割合、抽象化対象がロゴであれば特定の文字が占める表示割合）を高めたキャラクタを表示可能としてもよい。

10

【 0 5 2 7 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【 0 5 2 8 】

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1 の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【 符号の説明 】

20

【 0 5 2 9 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

30

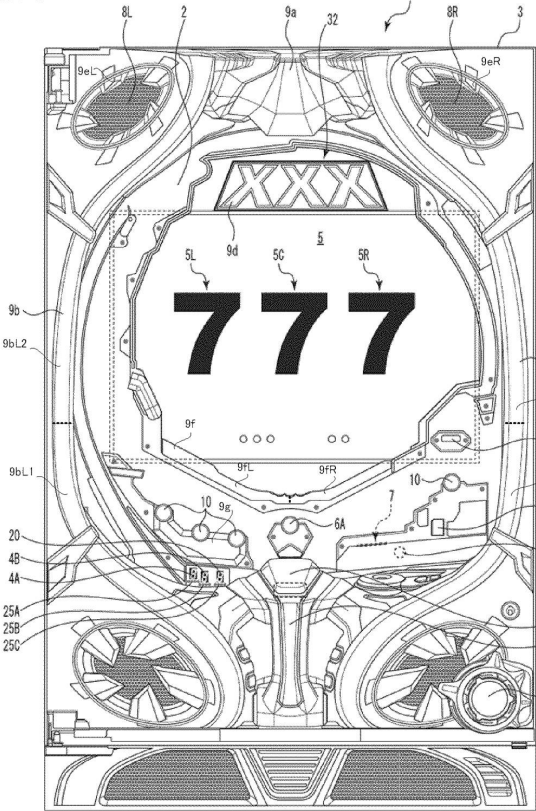
40

50

【図面】

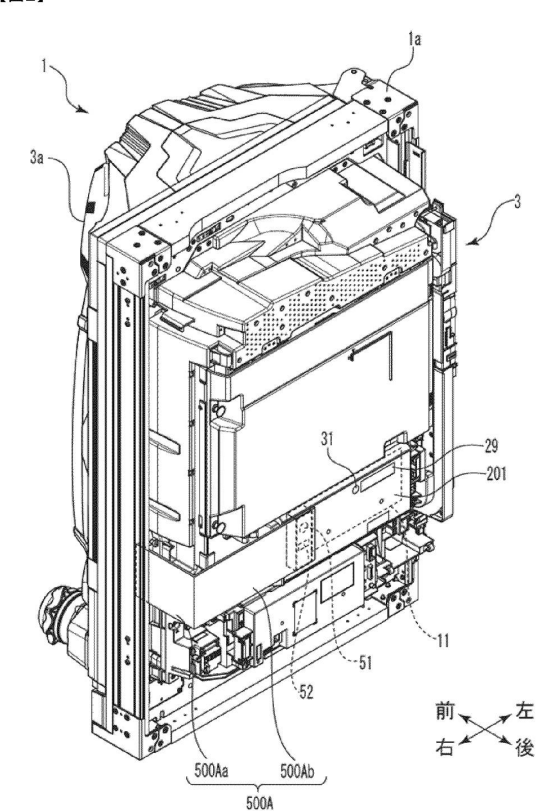
【図 1】

【図1】



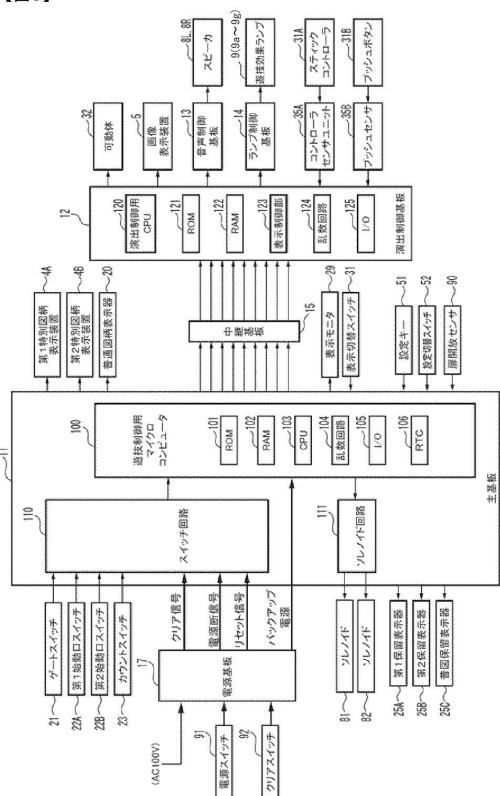
【図 2】

【図2】



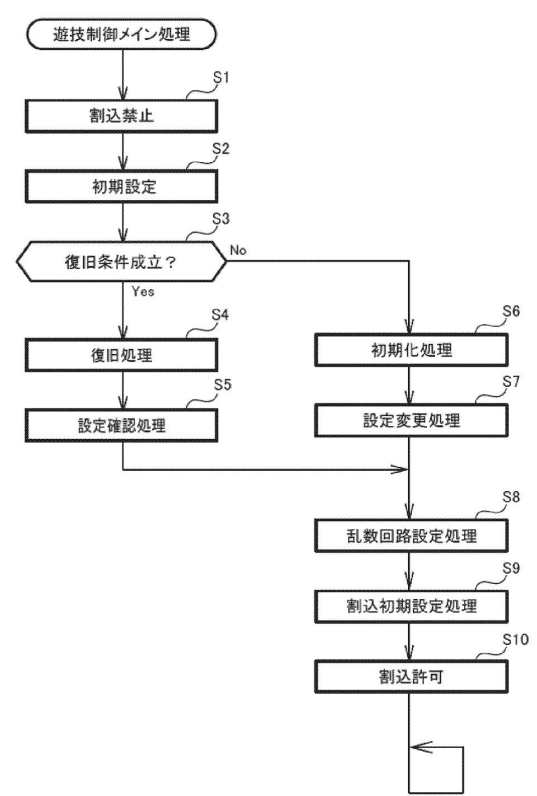
【図 3】

【図3】



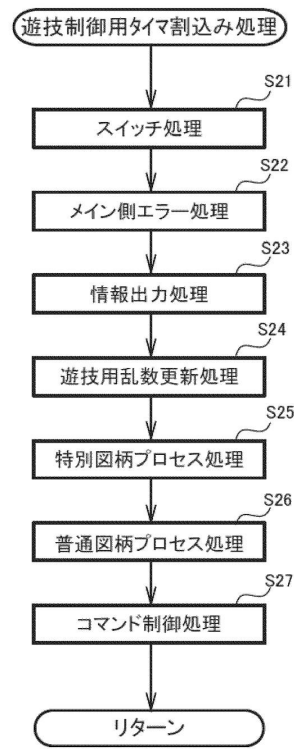
【図 4】

【図4】



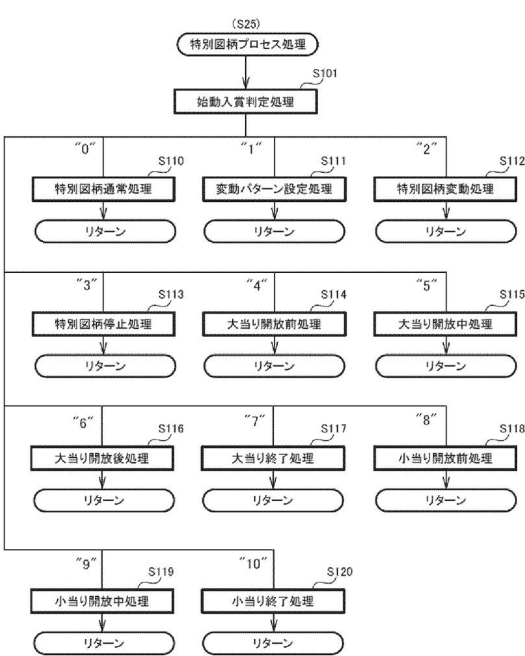
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果	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1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	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1/200)	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

【図 8】

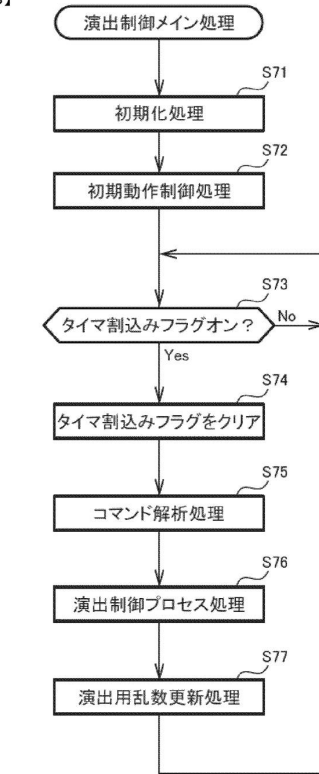
【図8】

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果	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1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	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1/200)	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

【図 8】

【図8】



(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

10

20

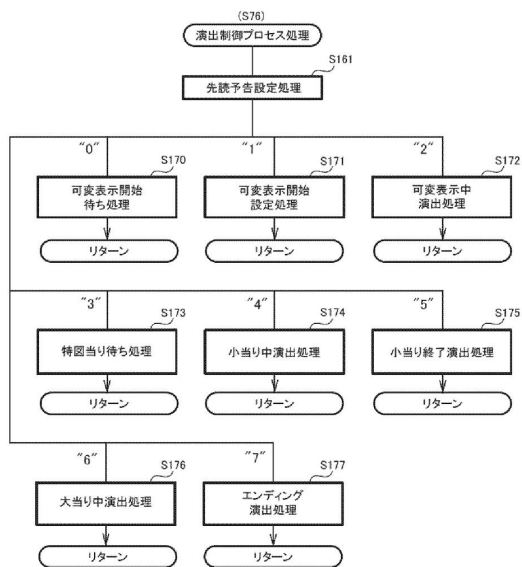
30

40

50

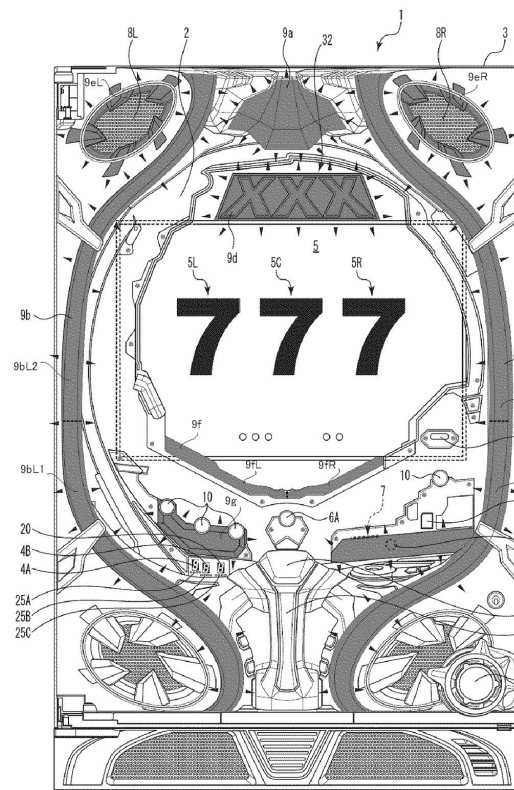
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】

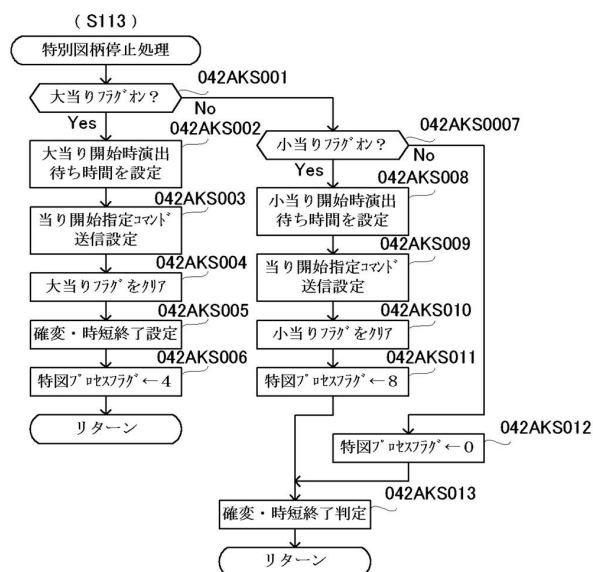


10

20

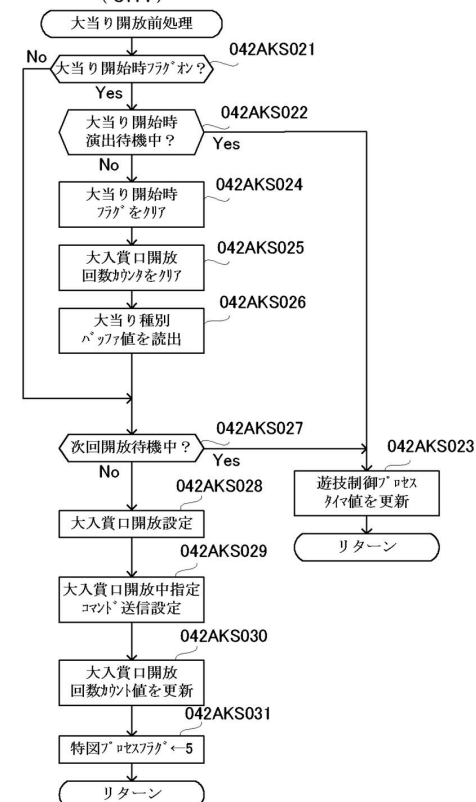
【図 10 - 2】

【図10-2】



【図 10 - 3】

【図10-3】



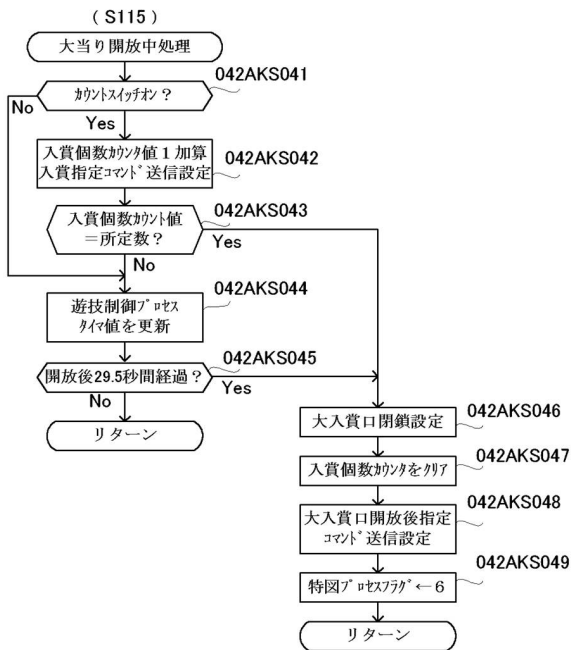
30

40

50

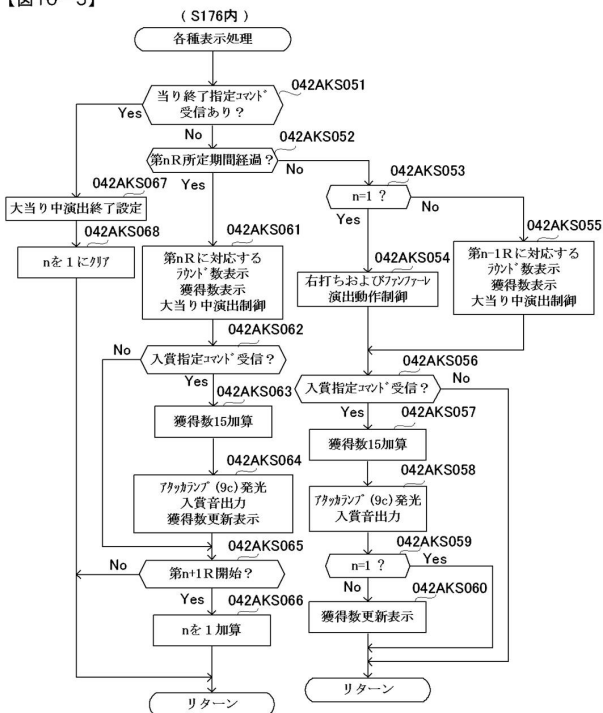
【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】

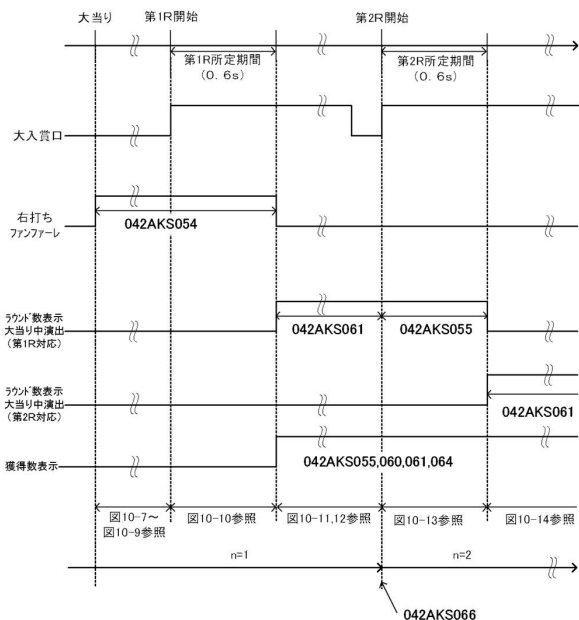


10

20

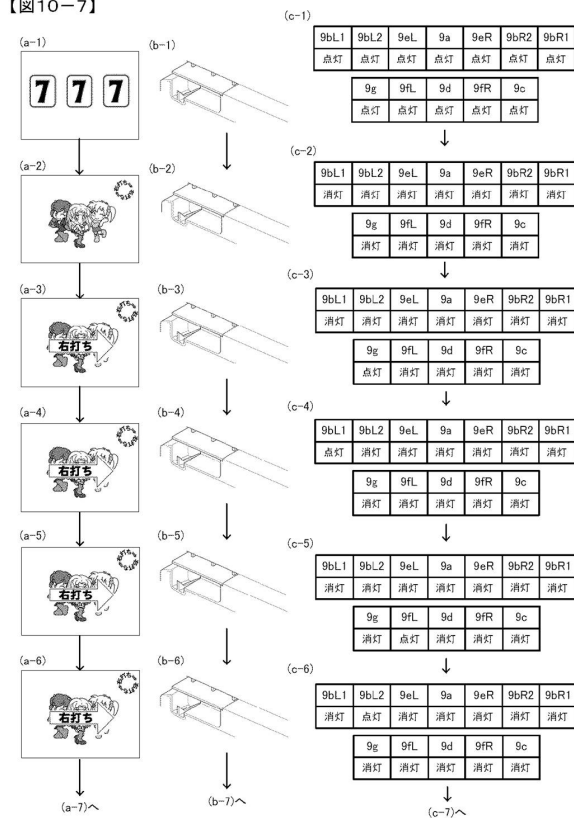
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

【図10-7】



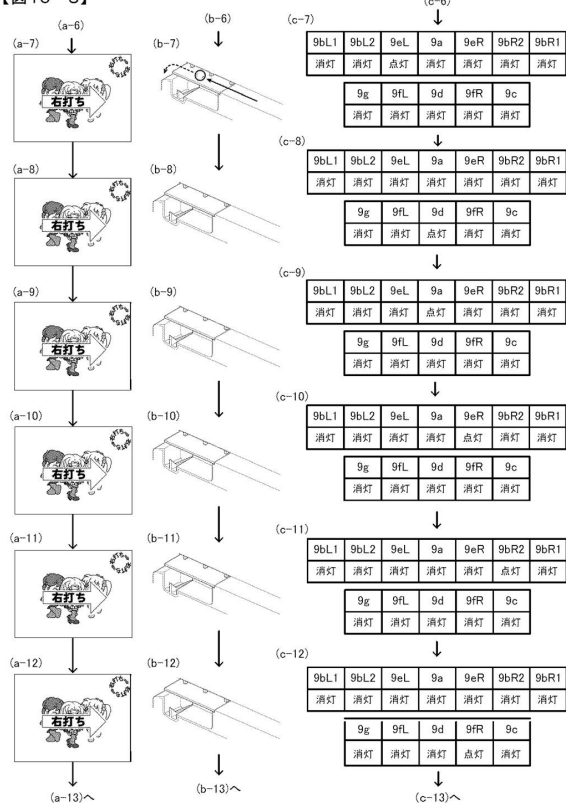
30

40

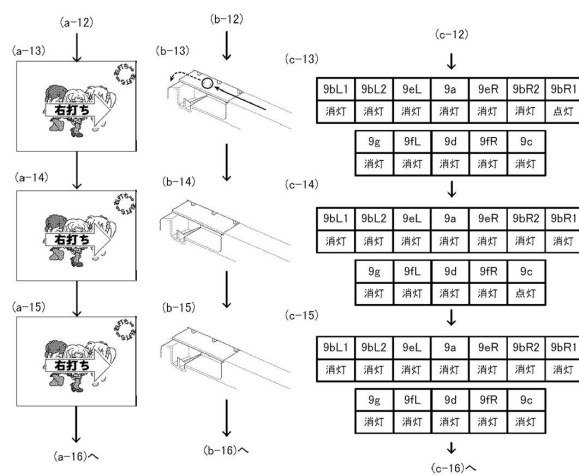
50

【 図 1 0 - 9 】

【图10-8】



【图10-9】

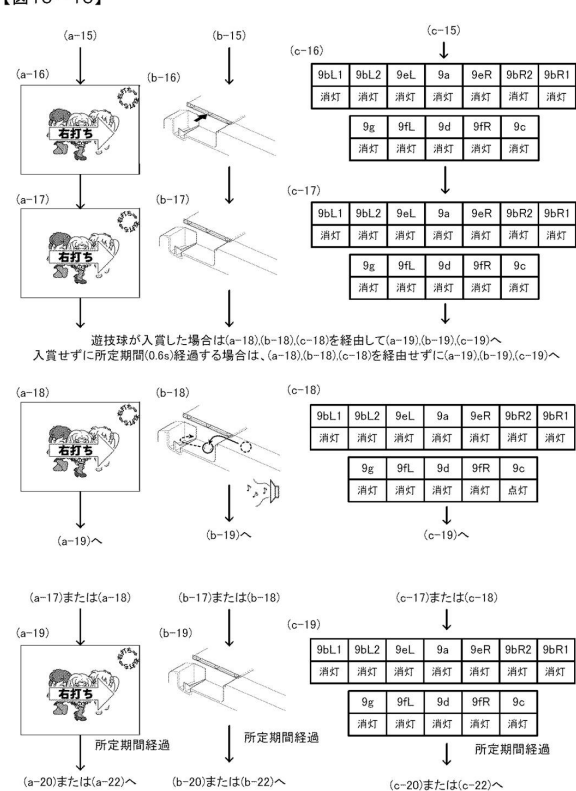


10

20

【 ㊦ 1 0 - 1 0 】

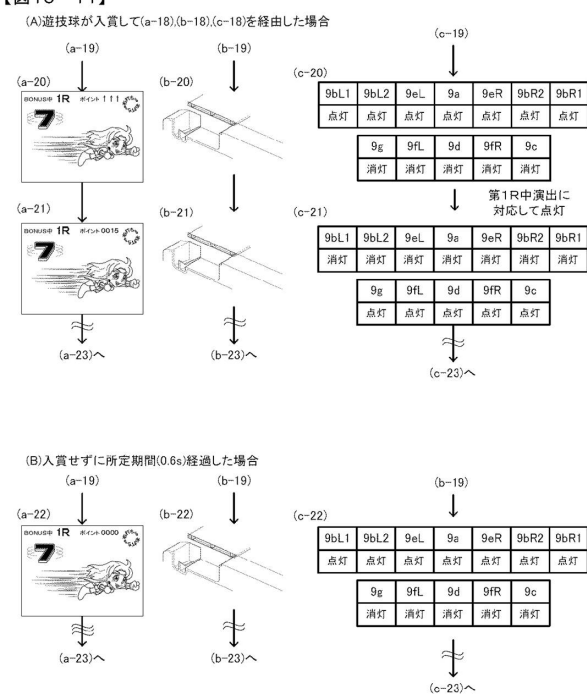
【图 10-10】



【 叉 1 0 - 1 1 】

【图 10-11】

(A)遊技球が入賞して(a-18),(b-18),(c-18)を経由した場合

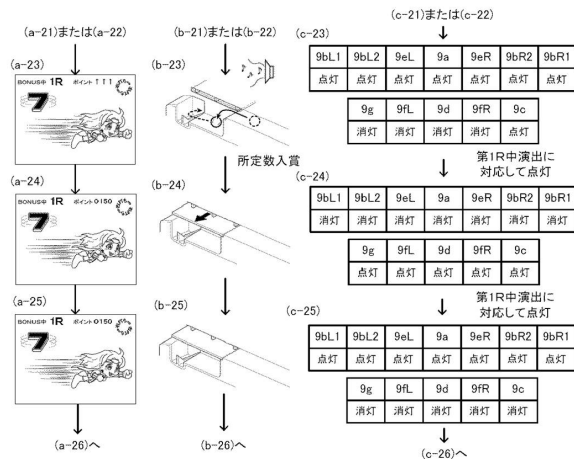


30

40

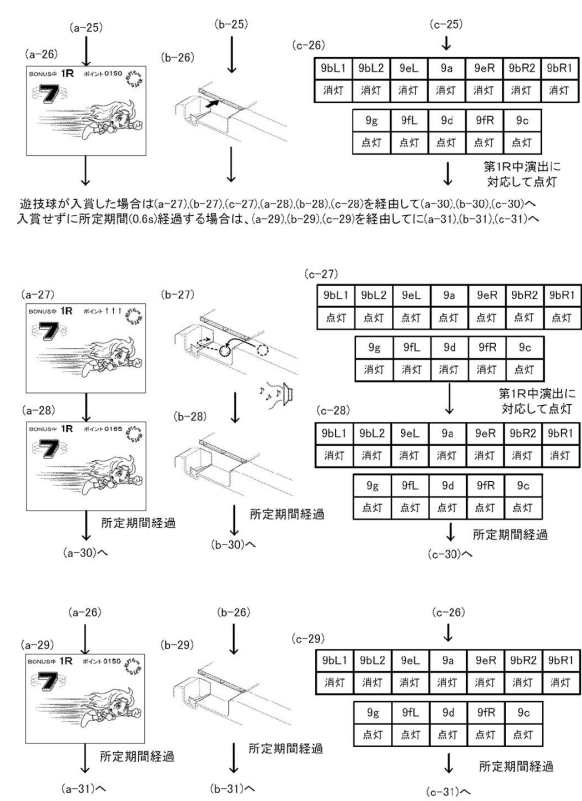
【 図 1 0 - 1 2 】

【图10-12】



【図 10 - 13】

【图10-13】

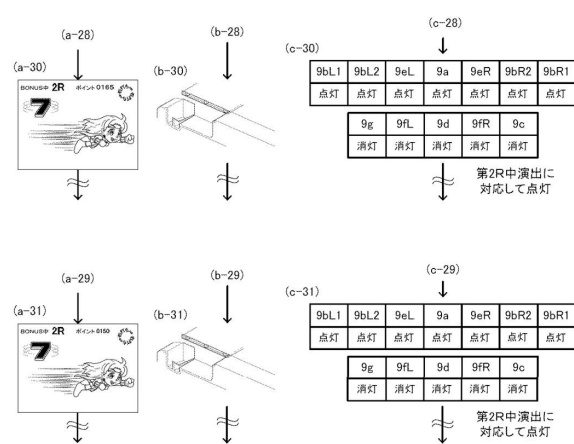


10

20

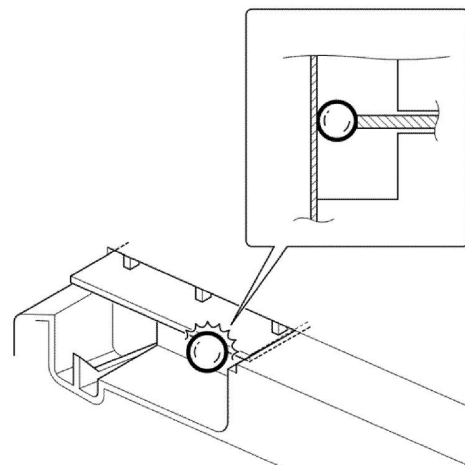
【 図 1 0 - 1 4 】

【图10-14】



【図 10 - 15】

【图10-15】

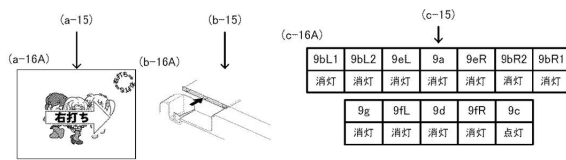


30

40

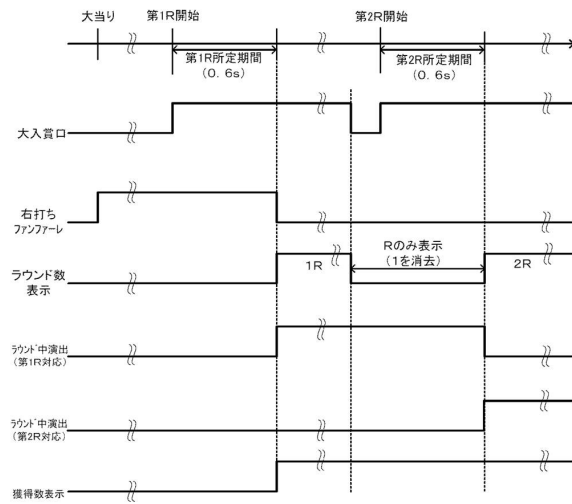
【図 10 - 16】

【図10-16】



【図 10 - 17】

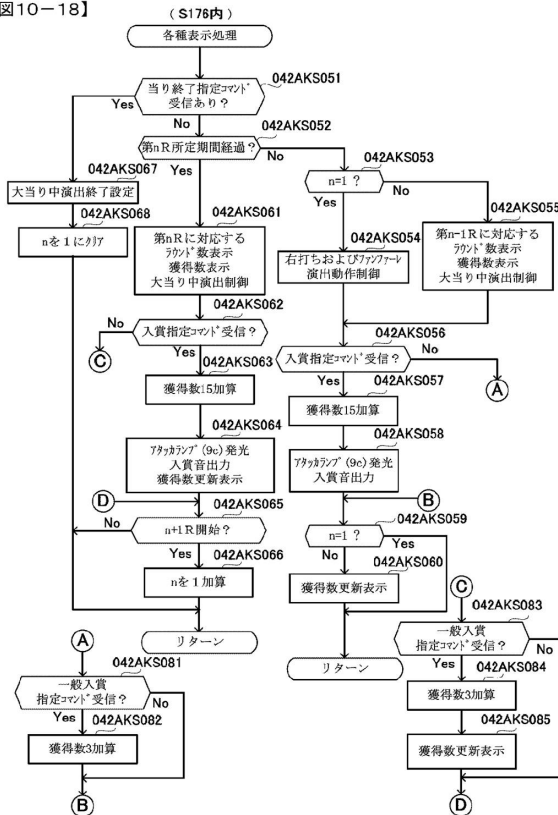
【図10-17】



10

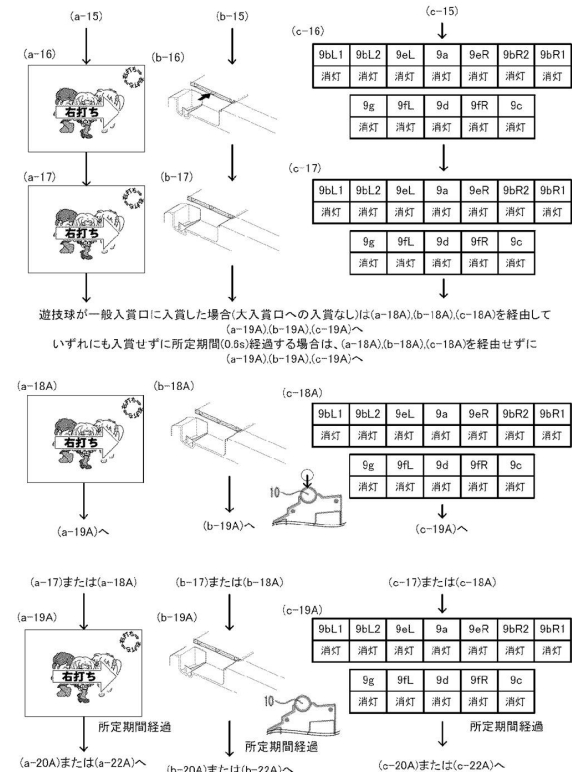
【図 10 - 18】

【図10-18】



【図 10 - 19】

【図10-19】



20

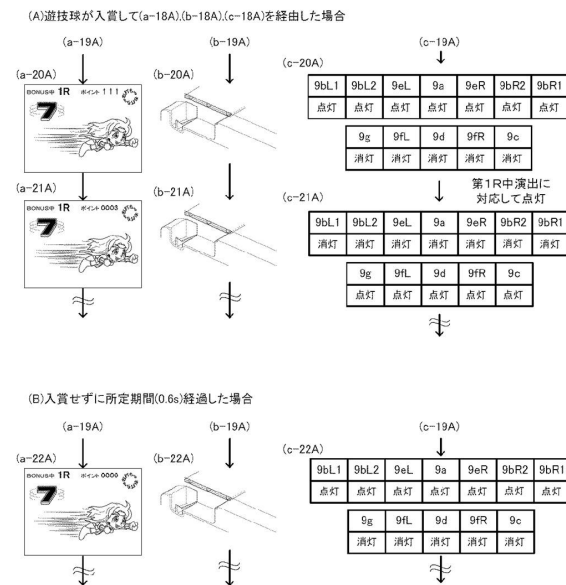
30

40

50

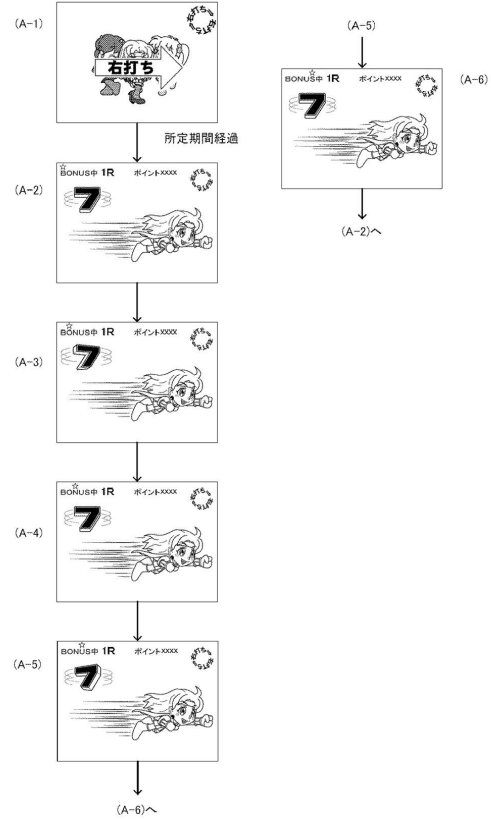
【図 10 - 20】

【図10-20】



【図 10 - 21】

【図10-21】

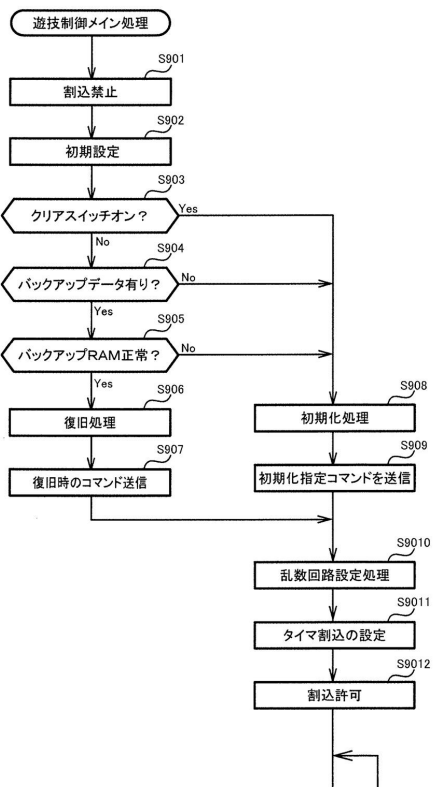


10

20

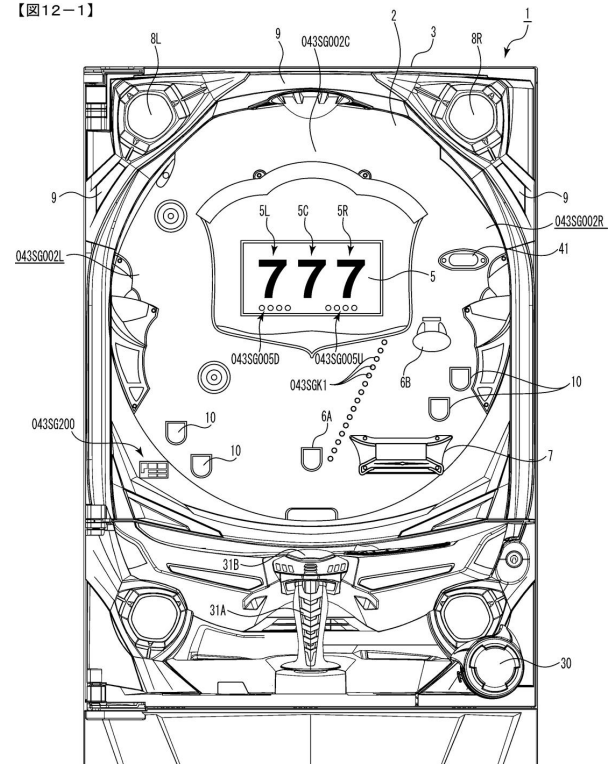
【図 11】

【図11】



【図 12 - 1】

【図12-1】



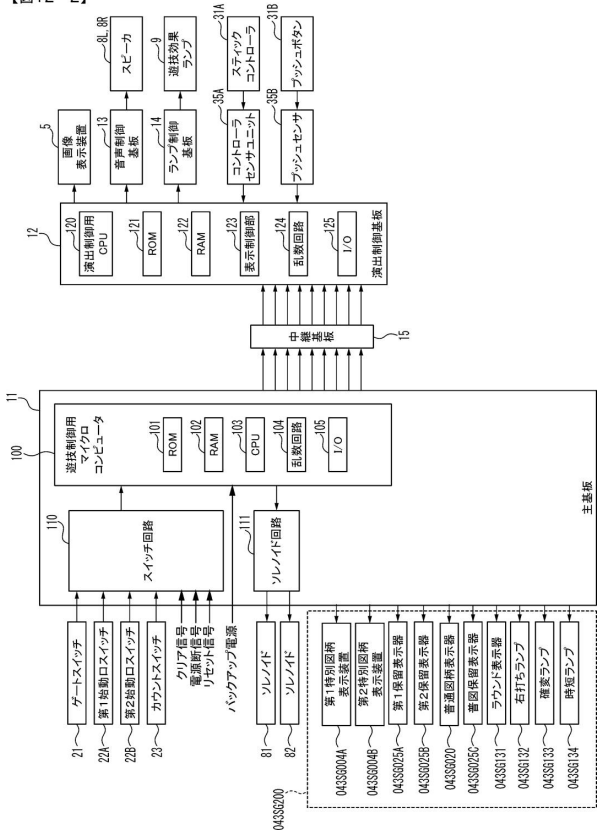
30

40

50

【図 1 2 - 2】

【図12-2】



【図 1 2 - 4】

【図12-4】

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	大当り種別判定用	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

【図 1 2 - 3】

【図12-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 1 2 - 5】

【図12-5】

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	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

(B) スーパーリーチの変動パターンにおけるリーチ演出態様

変動パターン	リーチ演出態様
PA2-2,PB1-2(スーパーリーチα)	味方キャラクターA-3と敵キャラクターとのバトル演出
PA2-3,PB1-3(スーパーリーチβ)	味方キャラクターB-3と敵キャラクターとのバトル演出

【図 12 - 6】

【図12-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

【図 12 - 7】

【図12-7】

(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 12 - 8】

【図12-8】

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	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 12 - 9】

【図12-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル

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	551～997

(B) 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

10

20

30

40

50

【 図 1 2 - 1 0 】

【图12-10】

(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	判定値
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	901～997

(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	判定値
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	901～997

(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)

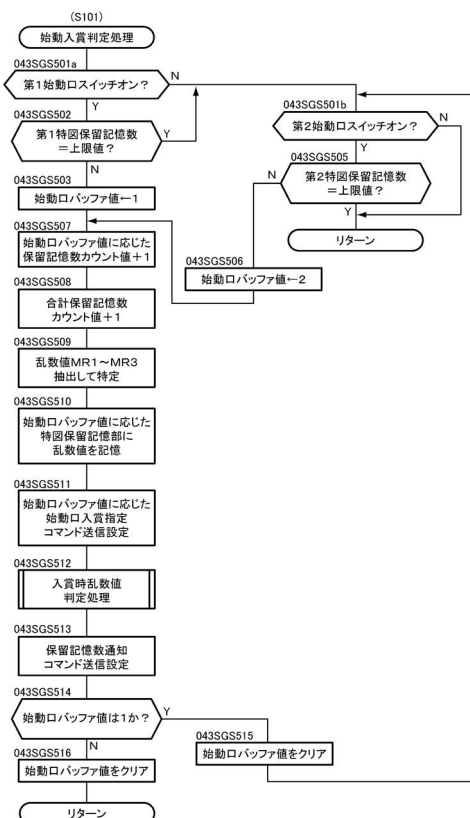
変動パターン	判定値
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(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	判定値
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	901～997

【 図 1 2 - 1 2 】

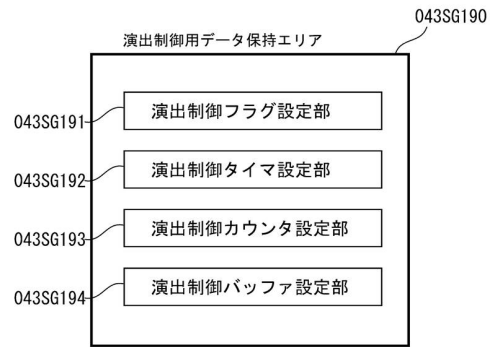
【圖12-12】



【 図 1 2 - 1 1 】

【图12-11】

(A)



(B)

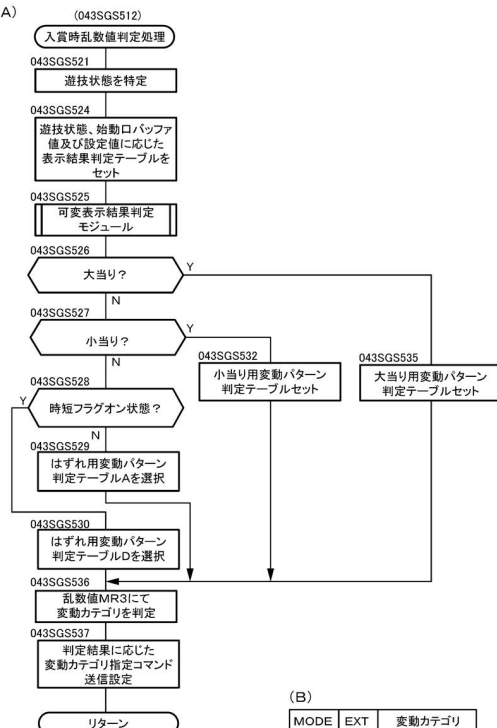


※保留表示フラグは0～2

【 図 1 2 - 1 3 】

【图12-13】

(A)

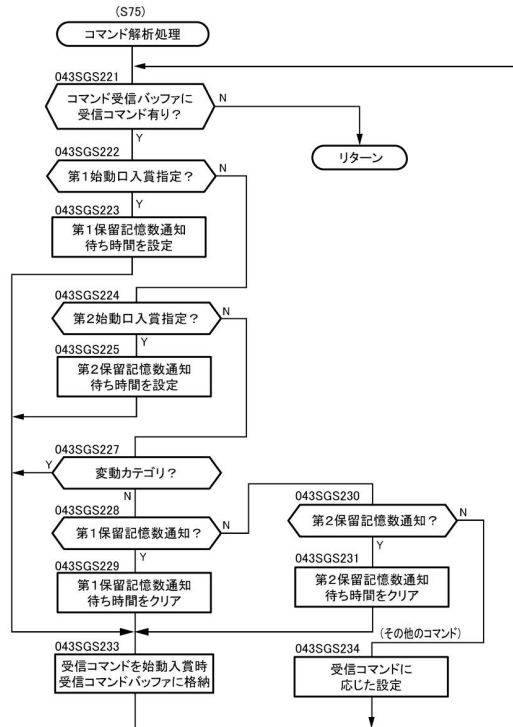


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチ α
	03	Sリーチ β
	04	小当り

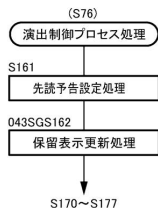
【図 12 - 14】

【図12-14】



【図 12 - 15】

【図12-15】



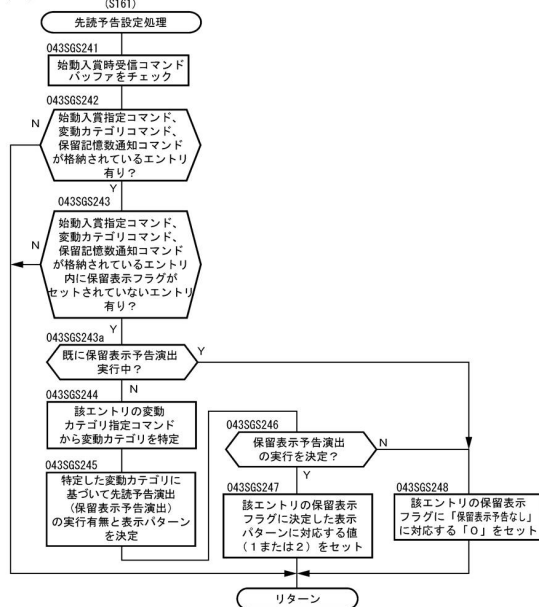
10

20

【図 12 - 16】

【図12-16】

(A)

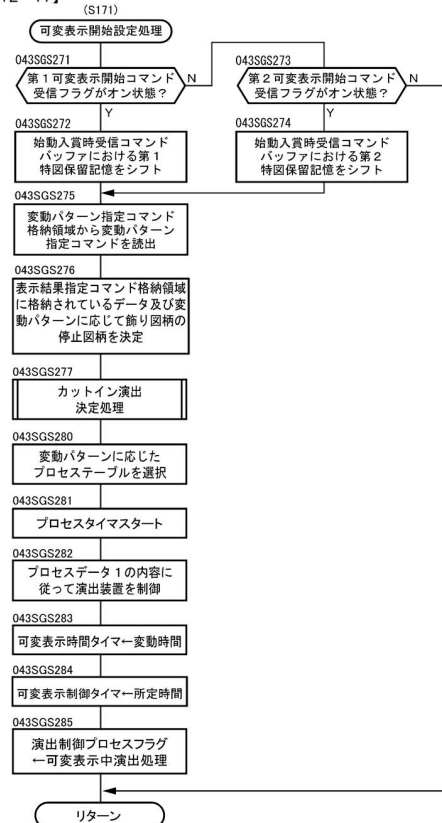


(B)

変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし ○	保留表示予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
非リーチ・小当り	1 0 0 %	味方キャラクタ A-1	味方キャラクタ B-1
Nリーチ	9 0 %	1 0 %	0 %
Sリーチα	3 5 %	5 0 %	1 5 %
Sリーチβ	3 5 %	1 5 %	5 0 %

【図 12 - 17】

【図12-17】



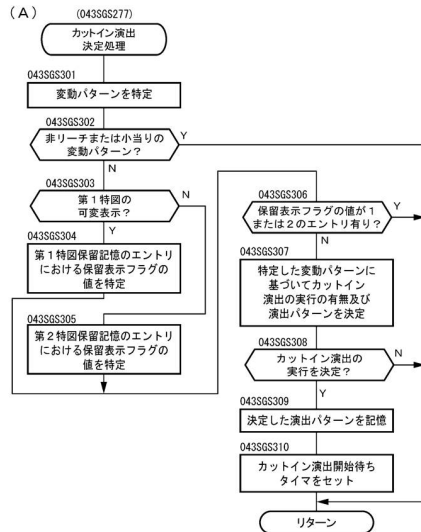
30

40

50

【図12-18】

【図12-18】



(B) カッティン演出の実行・非実行及び演出パターンの決定割合

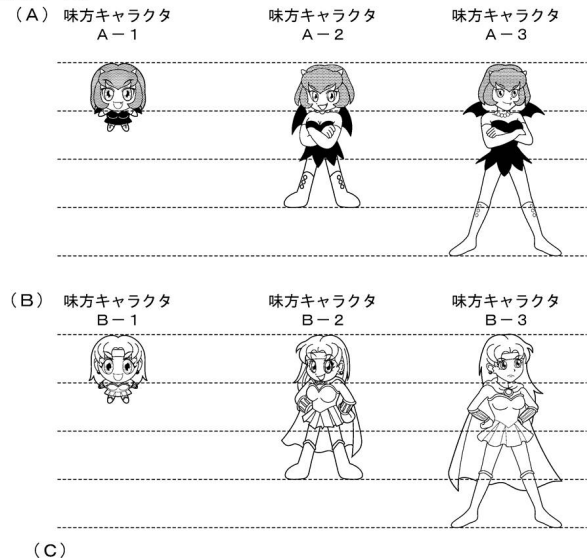
変動パターン	カッティン演出 非実行	カッティン演出実行	
		パターンC1-1	パターンC1-2
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチα	20%	70%	10%
Sリーチβ	20%	10%	70%

(C) カッティン演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンC1-1	カッティン画像（味方キャラクタA-2）表示
パターンC1-2	カッティン画像（味方キャラクタB-2）表示

【図12-19】

【図12-19】



味方キャラクタ	頭身	適用演出
A-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンα)
A-2	3	カッティン演出 (パターンC1-1)
A-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチα)
B-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンβ)
B-2	3	カッティン演出 (パターンC1-2)
B-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチβ)

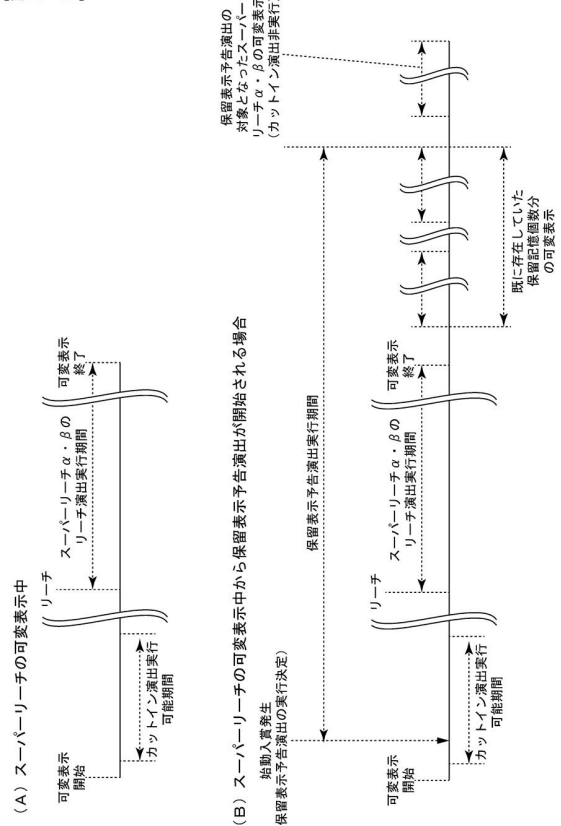
【図12-20】

【図12-20】

演出	実行期間
カッティン演出	可変表示開始からリーチまでの間
保留表示予告演出	可変表示中の任意のタイミングから対象の 可変表示開始タイミングまでの期間 (保留記憶数によって変動)
スーパーリーチのリーチ演出	リーチから可変表示終了までの期間

【図12-21】

【図12-21】



10

20

30

40

50

【図 12 - 22】

【図12-22】

(A)

味方キャラクターA-1が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合: P_{a1} 味方キャラクターA-2が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合: P_{a2} $P_{a1} > P_{a2}$ (図12-16(B)、 図12-18(B) から算出)

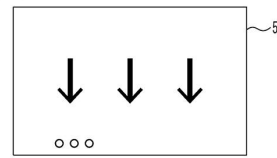
(B)

味方キャラクターB-1が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合: P_{b1} 味方キャラクターB-2が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合: P_{b2} $P_{b1} > P_{b2}$ (図12-16(B)、 図12-18(B) から算出)

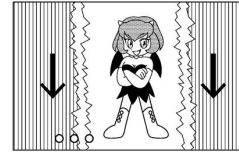
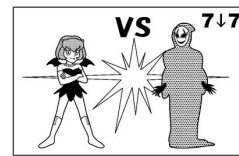
【図 12 - 23】

【図12-23】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-1)

(C) スーパーリーチ α 

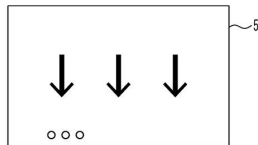
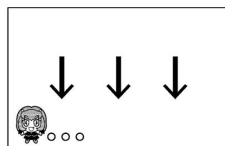
10

20

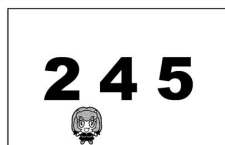
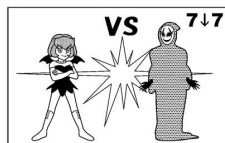
【図 12 - 24】

【図12-24】

(A)

(B) 表示パターン α 

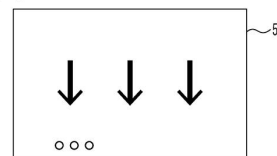
(C) はずれ

(D) スーパーリーチ α 

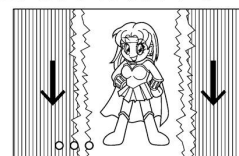
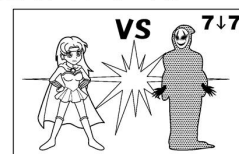
【図 12 - 25】

【図12-25】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-2)

(C) スーパーリーチ β 

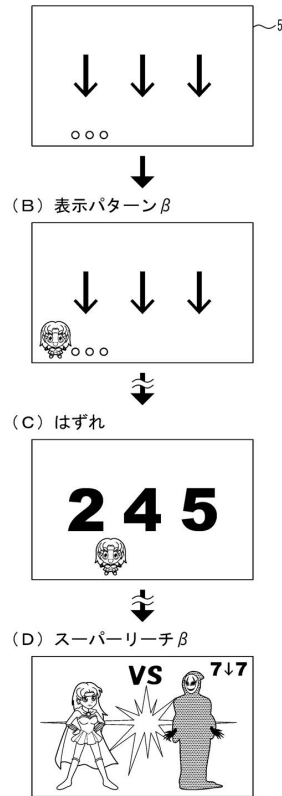
30

40

50

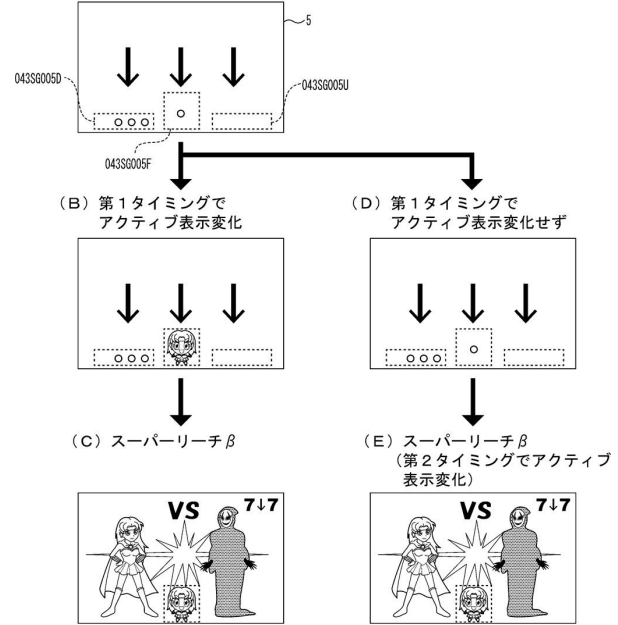
【図 12 - 26】

【図12-26】
(A)



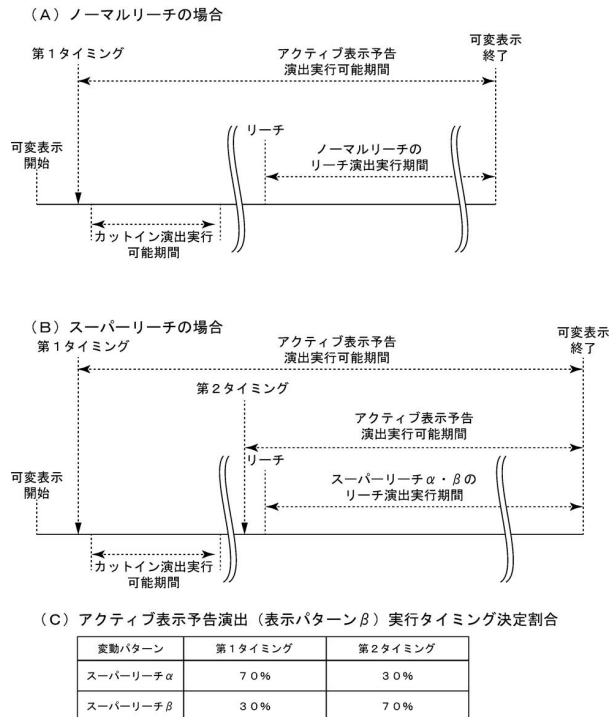
【図 12 - 27】

【図12-27】変形例043SG-1
(A)



【図 12 - 28】

【図12-28】変形例043SG-1



【図 12 - 29】

【図12-29】変形例043SG-2

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

連荘状態	特図表示結果	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	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)
通常状態	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)
通常状態	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
通常状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)
通常状態	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)
通常状態	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

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

連荘状態	特図表示結果	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	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)	1020~1237 (確率1/260)
通常状態	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)
通常状態	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
通常状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)
通常状態	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)
通常状態	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

30

40

50

フロントページの続き

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