

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-17904

(P2019-17904A)

(43) 公開日 平成31年2月7日(2019.2.7)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2017-141597 (P2017-141597)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年7月21日 (2017.7.21)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA15 CA33 CA49 CA53
			CA58 DA01

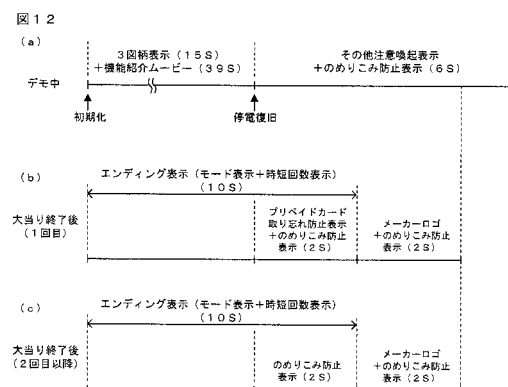
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】有利状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】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、遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段を備え、1回目の大当たり終了後の確変中に再度大当たりを選したときにおいて、プリペイドカード取り忘れ防止表示は1回目の大当たりのときにしか表示しないが、のめり込み防止表示は大当たり毎に表示する。このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【選択図】 図12



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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、
注意喚起を実行可能な注意喚起手段を備え、
前記注意喚起手段は、

遊技に対するのめり込み防止に関する第 1 注意喚起を実行可能であるとともに、

遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体の取り忘れに関する第 2 注意喚起を実行可能であり、

所定期間において前記有利状態に連続して制御されたとき、前記第 2 注意喚起は 1 回のみ実行し、前記第 1 注意喚起は前記有利状態毎に実行可能である、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、大当たり遊技状態が終了した後のエンディング期間において、遊技者に対して遊技へののめり込みを防止するための注意喚起を行なうものがあった（特許文献 1）。また、客待ちデモ状態中や変動表示中にのめり込みを防止するための注意喚起を行なうものもあった（特許文献 2）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 154687 号公報

【特許文献 2】特開 2014 - 8184 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、前述した特許文献 1 や特許文献 2 の遊技機では、有利状態としての大当たり遊技状態に連続して制御されたときの注意喚起について十分に考慮されていなかった。

30

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、有利状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（1） 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（たとえば、大当たり状態等）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 等）であって、

注意喚起を実行可能な注意喚起手段（たとえば、のめり込み防止画像 136 や取り忘れ防止画像 137 を表示する演出制御用マイクロコンピュータ 100 等）を備え、

40

前記注意喚起手段は、

遊技に対するのめり込み防止に関する第 1 注意喚起（たとえば、のめり込み防止画像 136 等）を実行可能であるとともに、

遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報（たとえば、残高情報等）が記録された遊技用記録媒体（たとえば、プリペイドカード等）の取り忘れに関する第 2 注意喚起（たとえば、取り忘れ防止画像 137 等）を実行可能であり、

所定期間において前記有利状態に連続して制御されたとき（たとえば、1 回目の大当たり終了後の確変中に再度大当たり当選したとき等）、前記第 2 注意喚起は 1 回のみ実行し、前記第 1 注意喚起は前記有利状態毎に実行可能である（たとえば、図 12 に示すように、

50

取り忘れ防止画像 137 は 1 回目の大当りのときにしか表示しないが、のめり込み防止画像 136 は大当たり毎に表示する等)。

【0007】

このような構成によれば、有利状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記第1注意喚起および前記第2注意喚起に関する画像を表示可能な表示手段(たとえば、演出表示装置9、演出制御用マイクロコンピュータ100等)をさらに備え、

前記表示手段は、前記有利状態が終了したとき(たとえば、エンディング期間等)に、当該有利状態が終了したことを報知する画像(たとえば、エンディング画像138等)に合せて複数種類の遊技に関する情報を表示可能であり(たとえば、エンディング画像138に合せてモード情報や確変回数情報が表示される等)、

前記注意喚起手段は、前記複数種類の遊技に関する情報が表示された後に、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を表示可能である(たとえば、図12、図17に示すように、モード情報や確変回数情報が表示された後に、のめり込み防止画像136がされる等)。

【0009】

このような構成によれば、先に遊技に関する情報を表示することで、遊技者を表示に注目させることができ、有利状態が終了した後の期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示可能であり(たとえば、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置9に表示可能である等)、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間が短い(たとえば、図12に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等)。

【0011】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0012】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示の表示開始タイミングを異ならせて表示する(たとえば、図14に示すように、のめり込み防止画像131を他の注意喚起表示130と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する等)。

【0013】

このような構成によれば、複数の注意喚起表示を同一の期間内に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【0014】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる(たとえば、図14に示すように、

10

20

30

40

50

のめり込み防止画像 1 3 1 を他の注意喚起表示 1 3 0 と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示 1 3 0 をフェードインさせた後、のめり込み防止画像 1 3 1 をフェードインさせ、他の注意喚起表示 1 3 0 とのめり込み防止画像 1 3 1 とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【 0 0 1 6 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者が選択可能な複数種類の演出に対応する複数の項目を表示する表示手段（たとえば、図 1 8 に示すように、複数種類の楽曲に対応する項目を表示する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）と、

前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択する選択演出を実行可能な選択演出手段（図 1 8 に示すように、選択操作により選択される項目を変更する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）と、

前記選択演出手段において選択された項目に対応した演出を実行可能な演出実行手段（図 1 8 に示すように、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力を行なう演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）とを備え、

前記表示手段は、前記選択演出において、前記複数種類の演出のうちの第 1 演出が実行されている状態であっても当該第 1 演出に対応した項目を表示可能であり（たとえば、図 1 8 (e) に示すように、楽曲 A に対応する項目が実行されている状態であっても楽曲 A に対応する項目を「戻る」で表示可能である等）、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出が実行されている状態で、当該第 1 演出とは異なる第 2 演出に対応する項目が選択された場合には、当該第 2 演出を実行し（たとえば、図 1 8 (h) に示すように、楽曲 A とは異なる楽曲 B に対応する項目が選択された場合には楽曲 B を最初から再生する等）、

前記第 1 演出が実行されている状態で、当該第 1 演出に対応する項目が再度選択された場合には、実行されている前記第 1 演出の状態を引継いで実行する（たとえば、図 1 8 (g) に示すように、楽曲 A に対応する項目が再度選択された場合には楽曲 A をそのまま流す等）。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 1 8 】

(7) 上記 (6) の遊技機において、

前記選択演出手段は、少なくとも前記選択演出を前記有利状態中に実行可能である（たとえば、図 1 8 に示すように、項目を選択する選択演出を大当り状態中に実行可能である等）。

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも有利状態中における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 2 0 】

(8) 上記 (7) の遊技機において、

前記選択演出は、前記有利状態の開始時に遊技者の操作に関わらず実行する第 1 選択演出（たとえば、図 1 8 (a) に示すように、大当り開始時に遊技者の操作に関わらず実行するラウンド開始時の選択演出等）と、当該第 1 選択演出の後に、遊技者の操作に基づいて実行する第 2 選択演出（たとえば、図 1 8 (d) に示すように、3 ラウンド開示時に遊技者の操作に基づいて実行される選択演出等）を含む。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、有利状態中において、選択演出の実行タイミングが複数あるので、遊技者の好みに応じて選択演出を実行することができる。

【0022】

(9) 上記(8)の遊技機において、

前記第1選択演出よりも前記第2選択演出の方が演出を実行可能な期間が長い(図18に示すように、ラウンド開始時の1回目の選択演出は1ラウンド開始時から2ラウンド終了時まで設定されており、3ラウンド開始時の2回目の選択演出は3ラウンド開始時から最終ラウンドまでに設定されている等)。

【0023】

このような構成によれば、遊技者の操作に基づいて実行する第2選択演出の実行可能な期間を長くすることで、多種態様な遊技者に対応することができる。

【0024】

(10) 上記(8)または(9)の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記複数種類の演出として、楽曲を再生可能であり(図18に示すように、楽曲を再生可能である等)、

前記第1選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生する楽曲を変化させ(たとえば、図18(a),(b)に示すように、ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生される楽曲が変化する等)、

前記第2選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生する楽曲を変化させない(たとえば、図18(e),(f)に示すように、3ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生される楽曲が変化しない等)。

【0025】

このような構成によれば、頻繁に楽曲が切替わらないため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0026】

(11) 上記(8)~(10)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記第2選択演出において、現在実行されている演出に対応した項目の表示を前記第1選択演出が実行されていたときの項目の表示と異なる態様で表示する(たとえば、図18(e)に示すように、3ラウンド開始時の選択演出においては、現在実行されている楽曲に対応した項目の表示をラウンド開始時の選択演出の「A」の表示と異なる「戻る」で表示する等)。

【0027】

このような構成によれば、現在実行されている演出がいずれの演出であるのかを遊技者に分かり易く示すことができる。

【0028】

(12) 上記(8)~(11)のいずれかの遊技機において、

変動表示に関する情報を保留情報(たとえば、保留記憶等)として記憶する保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のRAM55等)と、

保留情報に対応する変動表示の実行後に前記有利状態に制御されるか否かを、当該保留情報に対応する変動表示の実行前に判定可能な判定手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560等)と、

前記有利状態中において、前記判定手段の判定結果に基づいて前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合に、前記有利状態に制御されることを事前に報知する報知演出(たとえば、保留連演出等)を実行可能な報知演出手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100等)とをさらに備え、

前記報知演出手段は、

前記有利状態中の複数のタイミングのいずれかにおいて前記報知演出を実行可能であ

10

20

30

40

50

り（たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて保留連演出を実行可能である等）、

前記複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、前記第 1 選択演出において遊技者が前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで前記報知演出を実行可能である（たとえば、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで保留連演出を実行可能である等）。

【 0 0 2 9 】

このような構成によれば、第 1 選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第 2 選択演出において遊技者が複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで報知演出を実行してもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 0 】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】当り種別表を示す図である。

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

【図 4】各乱数を示す説明図である。

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

【図 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 7】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 12】客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。

【図 13】客待ちデモ状態中および節電モード中の各種表示について説明するための図である。

【図 14】客待ちデモ状態中における画面を示す図である。

【図 15】メニュー操作中における画面を示す図である。

【図 16】節電モード中における画面を示す図である。

【図 17】大当り終了後における画面を示す図である。

【図 18】大当り中に実行される演出を示す演出図面である。

【図 19】大当り時楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 1 】

[第 1 実施形態]

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

【 0 0 3 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 5（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 参照）が内蔵されている。

【 0 0 3 5 】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 3 参照）が設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、十字キースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な表示手段としての演出表示装置 9 が設けられている。遊技領域 7 における演出表示装置 9 の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）8 a と、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）8 b とが設けられている。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

より具体的には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（たとえば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【 0 0 4 2 】

第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置 9 においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

【 0 0 4 3 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

【 0 0 4 7 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。したがって、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくのもの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 0 5 0 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開

10

20

30

40

50

始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 1 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

10

【 0 0 5 2 】

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

20

【 0 0 5 3 】

また、演出表示装置 9 の表示画面における下部の位置には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず）が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して 1 つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、および、演出表示装置 9 のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

30

【 0 0 5 4 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

40

【 0 0 5 5 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態と閉鎖状態とを繰返し繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【 0 0 5 6 】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。す

50

なわち、普通図柄表示器 10 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0057】

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

10

【0058】

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

【0059】

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

20

【0060】

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

【0061】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

30

【0062】

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

40

【0063】

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

【0064】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技

50

が行なわれる可能性が高まる。また、「大当り」のうち、15ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、時短状態に制御されるが、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

図2に示すように、15ラウンドの大当りとしては、通常大当りと確変大当りとの複数種類の大当りが設けられている。通常大当りは、15ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当りである。通常大当りにおいては、非確変状態が次回の大当りが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件

10

20

30

40

50

が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当りは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【0071】

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

10

【0072】

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

20

【0073】

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

【0074】

30

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

【0075】

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

40

【0076】

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

50

レノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。

【0077】

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

【0078】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/O ポート部 105 等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

【0079】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 77 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において演出制御用 CPU 101 が ROM 102 に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、演出制御用マイクロコンピュータ 100 (または演出制御用 CPU 101) が実行する (または、処理を行なう) ということは、具体的には、演出制御用 CPU 101 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、演出制御基板 80 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0080】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 125 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 121 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、I/O ポート部 105 の出力ポートを介してパイプレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。また、演出制御用 CPU 101 は、モータ駆動回路 (図示省略) を介して役物モータ 17 を駆動して役物 12 を動作させる。

【0081】

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

【0082】

(1) ランダム R : 大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、10MHz で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 65535 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。(2) ランダム 1 (MR1) : 大当りの種類 (種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別) および大当り図柄を決定する (大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム 2 (MR2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)。(4) ラン

ダム 3 (MR3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)。(5)
ランダム 4 (MR4) : 普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄
当り判定用)。(6) ランダム 5 (MR5) : ランダム 4 の初期値を決定する (ランダム
4 初期値決定用)。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

10

20

30

40

50

図5は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5 (A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0090】

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

【0091】

CPU 56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図5 (A)に示す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(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図5 (A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【0092】

図5 (B)、(C)は、ROM 54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5 (B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図5 (C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【0093】

図5 (B)、および、図5 (C)の第1、第2特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動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、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」と「確変大当り」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU 56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ラン

10

20

30

40

50

ダム 1 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 0 9 7 】

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

10

【 0 0 9 8 】

図 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 においては、図 6 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 へ送信する。

20

【 0 0 9 9 】

図 6 のうち、主なコマンドを説明する。コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置 9 において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン X X に対応) 。つまり、使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「 (H) 」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

30

【 0 1 0 0 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【 0 1 0 1 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド (図柄確定指定コマンド) である。

40

【 0 1 0 2 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定 (電源投入時の初期画面を表示することを指定) するコマンドである。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定 (停電復旧画面を表示することを指定) するコマンドである。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちのデモンストレーション表示を指定 (客待ちデモ状態であることを指定) するコマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信後、所定期間経過後に遊技者が遊技を行っていない非遊技中 (客待ち状態) であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。な

50

お、変動表示中や大当り遊技状態中等の遊技の進行中に停電復旧した場合には、停電したときの遊技の進行状況に対応した状態で復旧される。

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

10

20

30

40

50

ユータ 1 0 0 に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

【 0 1 1 1 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶データ）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を説明する。保留記憶バッファは、R A M 5 5 に設けられる。

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 1 保留記憶バッファに保存される。また、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 2 保留記憶バッファに保存される。

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 （第 2 ）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 3 に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 （第 2 ）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【 0 1 1 7 】

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

10

20

30

40

50

行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【0118】

次に遊技機の動作について説明する。図7は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ560へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56が実行するメイン処理を示すフローチャートである。リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS(以下、単に「S」と示す)1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行なう(S1~S5)。

10

【0119】

次いで、CPU56は、クリアスイッチがオンされているか否か確認する(S6)。S6でクリアスイッチがオンでない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理(たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理)が行なわれたか否か確認する(S7)。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップRAM領域のデータを保護するための処理が行なわれている。そのような電力供給停止時処理が行なわれていたことを確認した場合には、CPU56は、電力供給停止時処理が行なわれた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行なわれていないことを確認した場合には、CPU56は初期化処理を実行する。

20

【0120】

電力供給停止時処理が行なわれていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値(たとえば2)になっているか否かによって確認される。

【0121】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック(この例ではパリティチェック)を行なう(S8)。

【0122】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。S8では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理(S10~S13の処理)を実行する。

30

【0123】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(S41~S42の処理)を行なう。たとえば、電力供給停止時の状態に戻すために、バックアップRAMにバックアップしていた特別図柄プロセスフラグ、異常状態を示すフラグ、遊技停止状態を示すフラグ等のデータを読み出す。このように、バックアップしていた各種データが読み出されると、そのデータを用いて電力供給停止時の状態からパチンコ遊技機1の遊技制御が開始される。そして、S14に移行する。

40

【0124】

S14において、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、CPU56は、所定時間(たとえば2ms)ごと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560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なうタイマ割込設定処理を実行する(S15)。

50

【 0 1 2 5 】

タイマ割込の設定が完了すると、CPU 56 は、まず、割込禁止状態にして（S 1 6）、初期値用乱数更新処理（S 1 8）と、表示用乱数更新処理（S 1 8）とを実行して、再び割込許可状態にする（S 1 9）。すなわち、CPU 56 は、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする。

【 0 1 2 6 】

なお、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理である。初期値用乱数とは、変動パターン種別を決定するための判定用乱数を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。判定用乱数発生カウンタのカウンタ値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【 0 1 2 7 】

また、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理である。表示用乱数とは、特別図柄表示器の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示用乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数等が用いられる。

【 0 1 2 8 】

また、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のS 2 4、S 2 5でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、S 1 7、S 1 8の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で初期値用乱数や表示用乱数を発生するためのカウンタのカウンタ値を更新してしまったのでは、カウンタ値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、S 1 7、S 1 8の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

20

【 0 1 2 9 】

パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

30

【 0 1 3 0 】

図 8 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU 56 は、図 8 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウンタスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S 2 1）。

【 0 1 3 1 】

次に、CPU 56 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、S 3 2、S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

40

【 0 1 3 2 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウンタ値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S 2 3）。CPU 56 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成

50

するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：S 2 4，S 2 5）。

【0 1 3 3】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0 1 3 4】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0 1 3 5】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、CPU 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

【0 1 3 6】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S 3 0）。

【0 1 3 7】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（S 3 1：出力処理）。

【0 1 3 8】

また、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S 3 2）。

【0 1 3 9】

さらに、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S 3 3）。また、CPU 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【0 1 4 0】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0 1 4 1】

図 9 は、特別図柄プロセス処理（S 2 6）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 2）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行なう。

【0 1 4 2】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、RAM 5 5 には、前述したように、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第 1 保留記憶データ）が記憶される第 1 保留記憶バッファと、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第 2 保留記憶デー

10

20

30

40

50

タ)が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。

【0143】

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

10

20

【0144】

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

【0145】

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

30

【0146】

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

40

【0147】

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

【0148】

50

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

図11は、図10に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（S700）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。

【0154】

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

【0155】

先読み演出処理（S700）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来

10

20

30

40

50

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

【0156】

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

10

【0157】

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

【0158】

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

20

【0159】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態開始時から大当たり遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM102に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

30

【0160】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

40

【0161】

[注意喚起について]

本実施の形態では、遊技者に対して各種の注意喚起が実行される。注意喚起としては、遊技者に対して遊技についての様々な注意をパチンコ遊技機1を用いて報知する制御が行なわれる。たとえば、注意喚起として、過度な遊技を抑制させるための報知が行なわれる。本実施の形態では、演出表示装置9の画面上に各種の注意喚起に対応する画像が表示される。なお、このような注意喚起は、画像を表示するだけでなく音を出力することともに実行されるようにしてもよい。以下では、注意喚起として演出表示装置9に表示される注意喚起表示の一例について具体的に説明する。

50

【 0 1 6 2 】

[のめり込み防止表示について]

注意喚起表示としては、遊技者に対してパチンコ遊技機 1 やスロットマシンへの遊技に対してのめり込み過ぎることを防止するための表示としてののめり込み防止表示がある。のめり込み防止表示では、たとえば、「パチンコ・スロットは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とが表示される。また、のめり込み防止画像には、文字の内容は同じであるが文字の周りを囲む画像や表示面積が異なる複数種類態様の画像が設けられている。このようなのめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行なわれる。

10

【 0 1 6 3 】

[取り忘れ防止表示について]

注意喚起表示としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての取り忘れ防止表示がある。取り忘れ防止表示では、たとえば、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」という文字とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。

20

【 0 1 6 4 】

[その他の注意喚起表示について]

その他の注意喚起表示として「18歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示等が文字と画像とにより表示される。なお、その他の注意喚起表示は、上記に示すもの以外であってもよく、たとえば、パチンコ遊技機 1 の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものであってもよい。

【 0 1 6 5 】

[表示タイミングについて]

上記のような注意喚起表示は、所定期間に亘り遊技を実行していない場合に移行される客待ちデモ状態中、大当り遊技状態が終了したときのエンディング期間中、演出内容を変更するためのメニュー画面の表示期間中等の各表示期間において表示される。注意喚起表示は、表示の種類や表示期間に応じて様々な表示態様で表示される。このような、注意喚起表示について以降に説明する。

30

【 0 1 6 6 】

図 1 2 は、客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。図 1 2 (a) は、客待ちデモ状態中（以下、単にデモ中とも称する）におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。また、図 1 2 (b)、(c) は、大当り終了後のエンディング期間中におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。図 1 2 (b) は、1 回目の大当り終了後の表示を示し、図 1 2 (c) は、大当りが連続したときの 2 回目以降の大当り終了後の表示を示している。

40

【 0 1 6 7 】

本実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信後に所定期間経過すると非遊技中であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。客待ちデモ指定コマンドは、始動入賞が発生せず第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがない場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側に送信される。デモ状態は、新たな始動入賞の発生等の遊技が開始されたことに伴って終了する。

50

【0168】

図12(a)に示すように、デモ中には、演出表示装置9の画面上に最終のハズレの停止図柄である3図柄(たとえば、「375」等の3つの数字図柄等)の表示が15秒間表示された後に、パチンコ遊技機1の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが39秒間表示される。その後、注意喚起表示として、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが6秒間表示される。詳細な表示内容については、図14で後述する。

【0169】

また、図12(a)に示すように、パチンコ遊技機1を初期化した場合には、デモ状態の最初の画面である3図柄表示から画面上の表示が始まる。それに対し、客待ちデモ中に停電により電力供給が停止され再開する停電復旧があった場合には、デモ状態の最初の画面である3図柄表示から演出が開始されるのではなく、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが実行されるタイミングから画面上の表示が始まる。

【0170】

次に、図12(b)に示すように、1回目の大当たり終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。エンディング表示では、エンディングの背景画像が10秒間表示されている間に大当たり中に選択された大当たり終了後の演出モードについての情報であるモード表示が実行され、その後、大当たり終了後の確変回数(時短回数)を示す確変回数表示(時短回数表示)が表示される。また、エンディング表示の終了2秒前からは、エンディング表示とともにプリペイドカード取り忘れ防止表示とのめり込み防止表示とが表示される。その後、パチンコ遊技機1の製造者を示すメーカーロゴ表示(製造者情報とも称する)とともに、のめり込み防止表示が2秒間表示される。

【0171】

また、図12(c)に示すように、2回目以降の大当たり終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。ここで、2回目以降の大当たりとは、最初の大当たりを含む大当たり終了後の100回の変動表示中(確変状態中や時短状態中)に再度大当たりとなったときの大当たりである。このような連続した2回目以降の大当たりでは、1回目の大当たりと同じように、エンディング表示として、10秒間エンディングの背景画像が表示されている間に大当たり中に選択された大当たり終了後の演出モードについての情報であるモード表示と大当たり終了後の確変回数(時短回数)を示す情報である確変回数表示(時短回数表示)とが表示される。しかし、1回目の大当たりとは異なり、エンディング表示の終了2秒前からは、エンディング表示とともにのめり込み防止表示が表示されるが、プリペイドカード取り忘れ防止表示は表示されない。その後、パチンコ遊技機1の製造者を示すメーカーロゴ表示とともに、のめり込み防止表示が2秒間表示される。

【0172】

図12に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短いため、大当たりが終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0173】

[節電モードについて]

次に、節電モードについて説明する。本実施の形態では、所定時間客待ちデモ状態が継続したときは、演出表示装置9の液晶のバックライトの輝度を低く抑えて省電力状態とする節電モードが実行される。節電モードは、図12で示した3図柄表示の15秒、機能紹介ムービーの39秒、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との6秒の合計60秒のデモ状態が3回実行された後に移行される。つまり、客待ちデモ状態が開始されてから3分経過後に節電モードへと移行する。また、節電モードは、遊技を開始することを条件に終了する。たとえば、節電モードは、遊技球を遊技領域7に打込んだことにより終了する。また、節電モードは、プッシュボタン120やスティックコントローラ122を遊技者が操作することにより終了する。なお、節電モードは、ハンドルにセンサが設けられてい

10

20

30

40

50

る場合に、当該センサに触れることで遊技者の操作を検知することにより終了するようにしてもよい。

【0174】

このような、節電モードは、遊技店員によりON/OFFの設定が可能となっている。節電モードの設定方法は、たとえば、演出制御基板80に機械的なハードスイッチを設け、このハードスイッチが特定の態様となっている状態で電源投入されると、設定画面が表示されるようにすればよい。ここで、特定の態様とは、0~9、A~Fの項目にスイッチを切替可能なもので、たとえば、項目Fに設置されている状態である。項目Fに設置された状態で電源投入がされると節電モードが実行するか否かの設定画面が表示される。その後、ハードスイッチを0~5のいずれかにすれば遊技者が音量調整可能な状態となり(0が最少音、5が最大音)、6~Bのいずれかにすれば遊技者が音量調整できず音量が固定される状態となる(6が最少音、Bが最大音)。なお、光量調整は、どの状態でも設定可能である。光量調整のみの場合であれば、メニュー画面を開いたとしても音量調整はできないようになる。また、C~Eが選択されている場合は、0と同じ状態である。

【0175】

図13は、客待ちデモ状態中および節電モード中の各種表示について説明するための図である。図13(a)は、客待ちデモ状態中から節電モード中へ移行する際の各種表示を示している。また、図13(b)は、客待ちデモ状態中において、特に、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との表示態様について示している。

【0176】

図13(a)に示すように、客待ちデモ状態として3図柄表示、機能紹介ムービー、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とを1セットとするデモ状態が3回実行された後に節電モードに移行される。節電モードでは、演出表示装置9の液晶のバックライトの輝度が低下するため画面が暗くなる。よって、節電モード中は、暗い画面において3図柄表示が15秒実行された後、機能紹介ムービーが39秒実行されることとなる。しかしながら、節電モード中は、機能紹介ムービーの後にその他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが表示されることはない。節電モード中は、機能紹介ムービーの後に再び3図柄表示へと移行される。

【0177】

そして、節電モードが終了したときには、最初に表示される画面においてのめり込み防止表示が5秒間表示される。その後、始動入賞による図柄の変動表示が開始されなければ、再度3図柄表示から始まるデモ状態に移行する。

【0178】

次に、その他注意喚起表示と、のめり込み防止表示との表示態様について図13(b)により説明する。その他注意喚起表示としては、前述した18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示等がある。ここでは、説明の都合上、複数種類のその他注意喚起表示のうち、18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示を注意喚起A、不正行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起B、詐欺行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起Cとして説明する。

【0179】

図13(b)に示すように、その他注意喚起表示とのめり込み表示とは6秒間の間に表示と消去とが実行される。ここで、表示の単位として1F(フレーム)を用いる。本実施の形態では、1Fが1/30秒に相当する。まず、複数のその他注意喚起表示のうち注意喚起Aが15F(0.5S)のフェードイン期間に亘りフェードインし、142Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Aは、9F(0.3S)のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

【0180】

注意喚起Bは、6Fの非表示期間の後、注意喚起Aのフェードイン期間の途中から15F(0.5S)のフェードイン期間に亘りフェードインし、136Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Bは、9F(0.3S)のフェードアウト期間に亘りフェー

10

20

30

40

50

ドアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

【0181】

注意喚起Cは、12Fの非表示期間の後、注意喚起Aおよび注意喚起Bのフェードイン期間の途中から15F(0.5S)のフェードイン期間に亘りフェードインし、130Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Cは、9F(0.3S)のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

【0182】

のめり込み防止表示は、35Fの非表示期間の後、注意喚起A、注意喚起Bおよび注意喚起Cのフェードイン期間の終了後に10Fのフェードイン期間に亘りフェードインし、112Fの表示期間に亘り表示される。その後、のめり込み防止表示は、9F(0.3S)のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。のめり込み防止表示のフェードイン期間は、他の注意喚起表示よりも短く設定されている。このようにすれば、最終ののめり込み防止表示を他の注意喚起よりも早く出現させることができ、表示にメリハリを付けることができる。

【0183】

図13(b)に示すように、注意喚起A、注意喚起B、注意喚起Cおよびのめり込み防止表示は、順番にフェードインし、重なる期間において表示された後、同じタイミングでフェードアウトする表示制御を行なわれる。なお、他の注意喚起のフェードイン期間とのめり込み防止のフェードイン期間は重なっていないが、重なるようにフェードインされてもよい。

【0184】

このように、のめり込み防止表示と他の注意喚起表示とを同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示することができる。これによれば、複数の注意喚起を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【0185】

また、のめり込み防止表示をその他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、その他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止表示をフェードインさせ、その他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0186】

[客待ちデモ状態中の画面]

次に、演出表示装置9の画面で表示される各種表示について説明する。図14は、客待ちデモ状態中における画面を示す図である。図14(a)に示すように、客待ちデモ状態の開始時には、左、中、右の演出図柄91~93が画面中央部ではずれ表示結果となる態様で表示される。このような3図柄表示は、15秒間に亘り表示される。次いで、図14(b)に示すように、パチンコ遊技機1の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが39秒間に亘り表示される。

【0187】

次いで、図14(c)~(f)にかけて、3つの他の注意喚起表示130が左から順番にフェードインする。他の注意喚起表示130は、画面中央上側に表示される。その後、図14(g),(h)に示すように、他の注意喚起表示130の下方にのめり込みを防止するためののめり込み防止画像131がフェードインする。その後、図14(i)に示すように、他の注意喚起表示130およびのめり込み防止画像131が同じタイミングでフェードアウトする。そして、図14(j)に示すように、フェードアウト後に所定期間画面が非表示となる。

【0188】

図14に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像131を他の注意喚起表示130と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示

10

20

30

40

50

タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【 0 1 8 9 】

また、図 1 4 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 1 3 1 を他の注意喚起表示 1 3 0 と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示 1 3 0 をフェードインさせた後、のめり込み防止画像 1 3 1 をフェードインさせ、他の注意喚起表示 1 3 0 とのめり込み防止画像 1 3 1 とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

10

【 0 1 9 0 】

[メニュー画面]

メニュー画面は、たとえば、客待ちデモ状態中において、演出表示装置 9 で、遊技者により選択可能な各種設定項目を選択肢形式（メニュー形式）のアイコン画像で提示する表示画面である。メニュー画面は、階層構造となっている。主な設定項目が一覧形式で表示可能な最初の画面から 1 つの項目を選択すると、選択された項目ごとに詳細な設定が可能となる。たとえば、主な設定項目として、遊技を実行するときの演出に対応するキャラクターの選択、音量・光量調整、演出のカスタマイズの選択等が可能である。

20

【 0 1 9 1 】

メニュー画面では、前後方向および左右方向に操作可能なスティックコントローラ 1 2 2 が傾倒操作されることに応じて、上下方向および左右方向に項目の選択が可能であり、プッシュボタン 1 2 0 が操作されると選択していた項目に決定される。1 つ前の画面に戻る場合には、「戻る」の項目でプッシュボタン 1 2 0 を操作すればよい。

【 0 1 9 2 】

[メニュー操作中の画面]

図 1 5 は、メニュー操作中における画面を示す図である。図 1 5 (a) , (b) に示す客待ちデモ状態中の画面から、プッシュボタン 1 2 0 を操作することにより、図 1 5 (c) のメニュー画面 1 3 2 が表示される。メニュー画面 1 3 2 には、選択可能な複数の項目が表示されているが図面を省略する。メニュー画面 1 3 2 の下方には、のめり込み防止画像 1 3 1 が表示される。

30

【 0 1 9 3 】

ここで、メニュー画面 1 3 2 は複数の画像の階層構造で構成されている。そして、メニュー画面 1 3 2 のいずれの階層でものめり込み防止画像が表示される。なお、メニュー画面 1 3 2 の表示階層毎にのめり込み防止画像の表示態様を異ならせてもよい。このようにすれば、メニュー画面 1 3 2 に表示される内容に応じた態様でのめり込み防止画像を表示することができる。

【 0 1 9 4 】

また、本実施の形態では、注意喚起を実行する前後の演出状態に応じてのめり込み防止画像の表示態様が異なる。具体的には、のめり込み防止画像による注意喚起を実行する前の演出状態として、メニュー画面 1 3 2 においていずれかのキャラクターの違いによりのもり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。また、後述するように、のめり込み防止画像による注意喚起を実行した後の演出状態として、大当り遊技中において選択した確変中のモードの違いによりエンディング時ののめり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。

40

【 0 1 9 5 】

図 1 5 (c) におけるメニュー画面で、スティックコントローラ 1 2 2 の操作とプッシュボタン 1 2 0 とによりキャラクター選択の項目に決定された場合には、図 1 5 (d) の画面が表示される。ここで、図 1 5 (d) のデフォルトの表示態様は、いずれのキャラクターも設定されていない状態の表示態様である。図 1 5 (d) に示すように、複数種類のキャ

50

ラクタとしてキャラクタXとキャラクタYとのうちいずれかが選択可能な画面が表示される。キャラクタの選択画面においても、のめり込み防止画像131が表示される。このときののめり込み防止画像131は、図15(c)の表示態様と同じである。また、こののめり込み防止画像131がデフォルトの表示態様である。なお、図15(c)のときののめり込み防止画像の表示態様と図15(d)のときののめり込み防止画像の表示態様とは表示態様が異なるようにしてもよい。表示態様が異なるとは、たとえば、違う位置に表示されるもの、違う位置で異なる表示がされるもの(一方に比べて縮小表示されるもの)等である。

【0196】

図15(d)の後に、遊技者がプッシュボタン120を操作し、キャラクタXが選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図15(e)に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像133が表示される。図15(e)ののめり込み防止画像133は、図15(c)、(d)に示すのめり込み防止画像131とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ122の左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、プッシュボタン120を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

【0197】

また、図15(d)の後に、遊技者がプッシュボタン120を操作し、キャラクタYが選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図15(f)に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像134が表示される。図15(f)ののめり込み防止画像134は、図15(c)、(d)に示すのめり込み防止画像131、および、図15(e)に示すのめり込み防止画像133とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ122の左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、プッシュボタン120を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

【0198】

ここで、いずれのキャラクタも選択せず、デフォルトの表示態様のままであった場合には、図15(c)、(d)に示すようなデフォルトののめり込み防止画像131が音量・光量調整アイコンの下方に引き続き表示される。

【0199】

図15(e)、(f)の状態からスティックコントローラ122の操作とプッシュボタン120との操作によりメニュー画面を終了すると、図15(g)の画面となる。図15(g)では、のめり込み防止画像135が演出表示装置9の画面の中央で大きく表示される。このように、メニュー画面132の表示を終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像135が表示されるように制御される。その後、始動入賞が生じなければ、図15(a)に示す客待ちデモ状態の画面となる。なお、図15(g)に示すのめり込み防止画像が、選択したキャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態中の表示が、キャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。

【0200】

ここで、メニュー画面においてのめり込み防止表示がされないものであれば、客待ちデモ状態中にメニュー画面を開くことでのめり込み防止表示が途切れてしまうと、のめり込み防止表示を見る機会が減ってしまう。そこで、本実施の形態では、メニュー画面の階層のいずれの階層にもものめり込み防止表示を表示することで、のめり込み防止表示を見る機会を増加させることができる。さらに、メニュー画面の終了時には、画面の中央で大きくのめり込み防止表示が表示されるので、のめり込み防止表示に遊技者を注目させることができる。

【0201】

なお、メニュー画面の終了時には、通常の客待ちデモ状態で最後の方に設定されているのめり込み防止表示を最初に表示させる制御を行なうことで、メニュー画面の終了時に最初にのめり込み防止表示が表示されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 2 】

また、メニュー画面中に選択されたキャラクタを判定する判定手段を備えるようにすればよい。メニュー画面中に選択されたキャラクタ情報は、たとえば、RAM 103に記憶され、その情報を元に演出制御用マイクロコンピュータ100（演出制御用CPU101）が設定されたキャラクタを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

【 0 2 0 3 】

また、遊技者の操作に応じてのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるのではなく、遊技中の演出状態に応じてのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、特定の演出状態への移行抽選に当選し、当該特定の演出状態となったことに伴って、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるようにしてもよい。より具体的には、所定の抽選や所定のゲーム数により背景変化するものにおいて、背景変化前と背景変化後とでのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるようにしてもよい。

【 0 2 0 4 】

〔 節電モード中の画面 〕

次に節電モード中における画面について説明する。図16は、節電モード中における画面を示す図である。客待ちデモ状態として図16(a)に示す3図柄表示、図16(b)に示す機能紹介ムービーが実行された後に、図16(c)に示す注意喚起表示130とのめり込み防止画像131とが表示される。このような、図16(a)～(c)のデモ状態が3回実行された後に図16(d)に示す節電モードへと移行する。

【 0 2 0 5 】

節電モード中は、画面の輝度が低下するが、客待ちデモ状態中の演出は継続される。図16(d)に示すように、画面の輝度が低下している状態において3図柄表示が実行された後に、図16(e)に示す機能紹介ムービーが実行される。節電モード中は、その後に注意喚起表示130とのめり込み防止画像131とが表示されることはなく、図(f)に示す画面の輝度が低下している状態における3図柄表示が実行された後に、図16(g)に示す機能紹介ムービーが実行され、以下繰返される。

【 0 2 0 6 】

図16(g)に示す状態から節電モード中からプッシュボタン120が操作されることにより節電モードが終了すると、図16(h)の画面へと移行する。図16(h)では、画面の輝度が元の明るさに戻るとともに、のめり込み防止画像135が演出表示装置9の画面の中央で大きく表示される。その後、始動入賞が生じなければ、図16(a)に示す客待ちデモ状態の画面となる。

【 0 2 0 7 】

〔 大当たり終了後の画面 〕

次に大当たり終了後の画面について説明する。図17は、大当たり終了後における画面を示す図である。図17(a)は、大当たり遊技中の画面を示している。大当たり遊技中は、15ラウンドのラウンド遊技が実行され、ラウンド遊技終了後に図17(b)に示すエンディング期間に亘ってエンディングの背景画像示すエンディング画像138が表示される。エンディング画像138は、図示しないキャラクタ等が背景として表示されるエンディング映像である。エンディング画像138のフェードイン後、モード情報がフェードインし、その後、大当たり後の確変回数情報（または時短回数情報）がフェードインする。モードには、AモードとBモードとが設けられており、大当たり遊技中にいずれのモードにするかの選択が可能となっている。各モードによって、大当たり終了後に実行される確変状態や時短状態で実行される演出が異なる。

【 0 2 0 8 】

エンディング期間には、エンディング画像とは別に、画面の左下隅の目立たない位置に残高情報が記憶されたプリペイドカードの取り忘れ防止画像137が表示され、その下方にのめり込み防止画像136が表示される。エンディング期間では、エンディング画像、

および、モードや確変回数情報が表示された後に、取り忘れ防止画像 137 と、のめり込み防止画像 136 とが表示される。取り忘れ防止画像 137 およびのめり込み防止画像 136 の表示の詳細については、図 17 (c) ~ (f) において説明する。なお、目立たない位置とは、画面の中央よりも端側の位置等の中央から外れた位置である。また、エンディング期間におけるのめり込み防止画像 136 の文字の内容は、客待ちデモ状態におけるのめり込み防止画像 131 の文字の内容と同じである。

【0209】

図 17 (c) に示すように、エンディング期間においては、プリペイドカードの取り忘れ防止画像 137 がのめり込み防止画像 136 よりも先にフェードインする。その後、図 17 (d) に示すように、のめり込み防止画像 136 がフェードインする。そして、図 17 (e) に示すように、取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 とが所定時間表示される。その後、図 17 (f) に示すように、同じタイミングで取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 とがフェードアウトする。

【0210】

図 17 (a) ~ (f) では、エンディング画像 138、モード情報、確変回数情報（または時短回数情報）、取り忘れ防止画像 137、のめり込み防止画像 136 の順でフェードインし、これらの画像がフェードアウトした後に図 17 (g) の表示となる。図 17 (g) では、パチンコ遊技機 1 の製造者を示すメカロゴ表示としての製造者画像 139 が画面中央に表示されるとともに、製造者画像 139 の下方にのめり込み防止画像 131 が表示される。

【0211】

このような 1 回目の大当りの後、図 17 (h) に示すように、確変状態中や時短状態中に連続して大当り表示結果となったときには、図 17 (i) に示す大当り遊技中に制御される。連続した 2 回目の大当りでは、大当り遊技中に B モードが選択されたものとする。そのような場合、図 17 (j) に示すように、エンディング期間に亘ってエンディング画像 138 が表示される。エンディング画像 138 では、図示しないエンディング画像が表示される。また、エンディング画像 138 の後に B モードの情報、100 回の確変回数（時短回数）の情報とが表示される。しかしながら、2 回目の大当り遊技の終了後には、1 回目の大当り遊技の終了後のときのように、取り忘れ防止画像 137 が表示されず、のめり込み防止画像 136 のみが画面の左下に小さく表示される。なお、2 回目以降の大当り遊技の終了後には、取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 との両方が表示されないようにしてもよい。

【0212】

そして、エンディング画像 138 の表示が消去された後に、図 17 (k) の表示となる。図 17 (k) では、製造者画像 139 が画面中央に表示されるとともに、製造者画像 139 の下方にのめり込み防止画像 140 が表示される。のめり込み防止画像 140 は、図 17 (g) に示すのめり込み防止画像 131 とは異なる態様で表示される。このような、のめり込み防止画像の表示態様の違いは、遊技者が大当り遊技中に選択したモードの種類によるものである。なお、図 17 (g) ののめり込み防止画像 131 や図 17 (k) ののめり込み防止画像 140 は、客待ちデモ状態中に表示されるのめり込み防止画像 131 よりも表示面積が小さくなるようにしてもよい。

【0213】

また、大当り遊技中に選択されたモードを判定する判定手段を備えるようにすればよい。大当り遊技中に選択されたモード情報は、たとえば、RAM 103 に記憶され、その情報を元に演出制御用マイクロコンピュータ 100（演出制御用 CPU 101）が設定されたモードを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

【0214】

図 17 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 136 を取り忘れ防止画像 137 と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像 1

10

20

30

40

50

36と取り忘れ防止画像137との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【0215】

また、図17に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像136を取り忘れ防止画像137と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像137をフェードインさせた後、のめり込み防止画像136をフェードインさせ、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0216】

なお、取り忘れ防止画像137をエンディング画像138が表示された後、製造者画像139が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。また、取り忘れ防止画像137を表示し続ける場合には、1回目の大当りの後は、エンディング画像138の表示から製造者画像139の表示にかけて取り忘れ防止画像137を表示するが、連続した2回目の大当り以降では、エンディング画像138の表示中は取り忘れ防止画像137を表示するが製造者画像139を表示する際に取り忘れ防止画像137を表示しないようにしてもよい。また、のめり込み防止画像136をエンディング画像138が表示された後、製造者画像139が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。のめり込み防止画像を表示し続ける場合には、エンディング画像138が製造者画像139に切替るときにも共通ののめり込み防止画像を表示し続けるようにすればよい。

【0217】

また、エンディング期間中に表示される各種の画像は、1つの画像の表示が完全に終了した後に次の画像が表示されるようにしてもよい。また、画像がフェードインするタイミングが一部重なるものと重ならないものがあってもよい。また、エンディング画像138、モード情報および確変回数情報は同時に表示されるようにし、その後、取り忘れ防止画像137をフェードインさせた後、のめり込み防止画像136をフェードインさせてもよい。

【0218】

〔主な効果〕

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【0219】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときには、図14(h)に示すように演出表示装置9の画面の下部にのめり込み防止画像131を大きく表示し、エンディング期間では、図17(b)に示すように演出表示装置9の画面の左下隅にのめり込み防止画像136を小さく表示する制御を行なっている。このようにすれば、大当りが終了したときに過度にのめり込み防止の注意喚起を実行することで、遊技の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0220】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置9に表示可能である。そして、図12に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短くなるように設定されている。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0221】

本実施の形態では、図14(h)、図17(b)に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小

10

20

30

40

50

さくなるように設定されている。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0222】

本実施の形態では、図14(h)、図17(b)に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0223】

本実施の形態では、図17に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像136を取り忘れ防止画像137と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像136と取り忘れ防止画像137との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【0224】

本実施の形態では、図17に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像136を取り忘れ防止画像137と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像137をフェードインさせた後、のめり込み防止画像136をフェードインさせ、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0225】

本実施の形態では、図12、図17に示すように、エンディング期間に表示されるエンディング画像138および製造者画像139が表示されている期間に亘ってのめり込み防止画像131、のめり込み防止画像136が表示される。このようにすれば、全ての情報を別々で表示することでエンディング期間が間延びすることを防ぎ、大当り遊技状態が終了した後の限られた期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0226】

本実施の形態では、図12、図17に示すように、モード情報や確変回数情報が表示された後に、のめり込み防止画像136がされる。このようにすれば、先に遊技に関する情報を表示することで、遊技者を表示に注目させることができ、大当り遊技状態が終了した後の期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0227】

本実施の形態では、図17(g)に示すように、エンディング画像138の後に遊技機の製造者を示す製造者画像139を表示し、その下方にのめり込み防止画像131を表示する。このようにすれば、製造者情報を表示させつつ、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0228】

本実施の形態では、図17に示すように、取り忘れ防止画像137の後にのめり込み防止画像136をフェードインし、製造者画像139に切替えることに関連して取り忘れ防止画像137の表示は終了するが、のめり込み防止画像131は、製造者画像139の表示が終了するまで継続して表示される。このようにすれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0229】

本実施の形態では、図12、図17(j)に示すように大当りが連続した場合には、取り忘れ防止画像137は1回目の大当りのときにしか表示しないが、のめり込み防止画像

10

20

30

40

50

136は大当たり毎に表示する制御を行なっている。これによれば、大当たり遊技状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することができる。

【0230】

本実施の形態では、図15(e),(f)に示すように、メニュー画面132においていずれかのキャラクタの違いによりのめり込み防止画像の表示態様が異なるように制御される。このようにすれば、注意喚起を実行する前の演出状態とのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様との関係について考慮することで、好適に注意喚起を実行することができる。

【0231】

本実施の形態では、図17(b),(k)に示すように、大当たり遊技中において確変中のモードの違いによりのめり込み防止画像の表示態様が異なるように制御される。このようにすれば、注意喚起を実行した後の演出状態とのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様との関係について考慮することで、好適に注意喚起を実行することができる。

【0232】

本実施の形態では、スティックコントローラ122やプッシュボタン120の操作に応じて設定されたキャラクタやモードに応じてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるように制御される。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。

【0233】

本実施の形態では、大当たり遊技中において選択した確変中のモードによりのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるように制御される。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。なお、後述する第2実施形態のように、大当たり中に楽曲(楽曲に対応する映像)の選択が可能なものであってもよい。このような場合には、大当たり中に選択した楽曲(楽曲に対応する映像)によつてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるようにしてもよい。

【0234】

本実施の形態では、大当たり遊技状態に制御されたときに設定されているキャラクタに応じてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。

【0235】

本実施の形態では、図12に示すように、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像が表示されるまでの実行時間が異なるように制御されていた。より具体的には、客待ちデモ遊技中において、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像の表示が開始されるまでの時間が異なる。このようにすれば、好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0236】

本実施の形態では、図15に示すように、のめり込み防止画像を音量・光量調整アイコンとは重ならない位置に表示するように制御される。このようにすれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0237】

本実施の形態では、図15に示すように、メニュー画面132は複数の画像による階層構造で構成されている。そして、のめり込み防止画像はメニュー画面132のいずれの階層にも表示されるように制御される。このようにすれば、のめり込み防止に関する注意喚起を好適に実行することができる。

【0238】

本実施の形態では、図15(g)に示すように、メニュー画面132の表示を終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像135が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起を好適に実行することができる。

【0239】

10

20

30

40

50

本実施の形態では、図 1 3 (a) , 図 1 6 に示すように、節電モード中に画面輝度が低下した輝度低下画像が演出表示装置 9 に表示されているときには、のめり込み防止画像を表示しないように制御される。このようにすれば、節電モード中にさらにのめり込み防止画像を表示しないようにすることで、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【 0 2 4 0 】

本実施の形態では、図 1 6 (h) に示すように、節電モードを終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像 1 3 5 が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起を好適に実行することができる。

【 0 2 4 1 】

本実施の形態では、図 1 6 (b) に示すように、客待ちデモ状態中において、機能紹介ムービーを演出表示装置 9 に表示可能である。そして、図 1 6 (e) , (g) に示すように、節電モード中において、のめり込み防止画像以外の機能紹介ムービーを演出表示装置 9 に表示可能である。このようにすれば、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【 0 2 4 2 】

[第 2 実施形態]

次に、第 2 実施形態における大当り演出中の処理について説明する。第 2 実施形態においては、大当り中に楽曲を選択できる場合について説明する。第 2 実施形態においては、大当り中に遊技者の操作に基づいて複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する選択演出を実行する。第 2 実施形態においては、操作手段としてスティックコントローラ 1 2 2 やプッシュボタン 1 2 0 が操作されたときには、内部に設けられたセンサにより遊技者の動作が検出され、当該検出信号が演出制御基板 8 0 に送信され、操作に基づいた演出が実行される。なお、選択演出としては、大当り中に複数種類の映像からいずれかの映像を選択できるようにしてもよいし、複数種類のモードからいずれかのモードが選択できるようにしてもよい。

【 0 2 4 3 】

図 1 8 は、大当り中に実行される演出を示す演出図面である。図 1 8 により、大当り中の演出について説明する。図 1 8 (a) に示すように、大当り開始時には、楽曲選択画面が表示される。この大当り開始時の楽曲選択画面は、遊技者の操作に関わらず表示される。演出表示装置 9 の表示画面における左側の領域には、A ~ D の楽曲に対応する項目が表示される。A の楽曲に対応する第 1 選択画像 1 7 0、B の楽曲に対応する第 2 選択画像 1 7 1、C の楽曲に対応する第 3 選択画像 1 7 2、D の楽曲に対応する第 4 選択画像 1 7 3 が上から順に並んで表示される。また、第 1 選択画像 1 7 0 の周囲には、当該画像に対応する項目が選択されていることが縁取りした表示により示されている。

【 0 2 4 4 】

第 1 選択画像 1 7 0 ~ 第 4 選択画像 1 7 3 の右側には、映像領域 1 7 5 が表示される。映像領域 1 7 5 には、A ~ D の楽曲に対応する映像が流れる。大当りの開始時には、第 1 選択画像 1 7 0 が選択されている状態で、映像領域 1 7 5 に楽曲 A に対応する映像が特定部（たとえば、楽曲の聞かせどころであるサビ部分）から流れる。また、大当りの開始時には、最初に選択されている楽曲 A に対応する楽曲が特定部（サビ部分）から再生される。ここで、特定部とは、楽曲の聞かせどころであるサビ部分以外の部分であってもよい。たとえば、その楽曲の盛り上がる部分であるがサビ部分とは異なる楽曲の主要部等であってもよい。なお、楽曲に対応する映像や音は、楽曲の最初から再生されるようにしてもよい。

【 0 2 4 5 】

また、演出表示装置 9 の画面の下部の左側には、スティックコントローラを模した楽曲選択操作を促す選択操作画像 1 7 6 が表示される。また、画面の下部の中央には、プッシュボタンを模した楽曲決定操作を促す決定画像 1 7 7 が表示される。また、画面の下部の

10

20

30

40

50

右側には、現在の大当りがいずれの図柄による大当りであるのかを示す「7」の画像が表示される。また、画面の上部左側には、現在のラウンド数、画面上部右側には、右側の領域を狙って遊技をすることを促す右打ち指示の画像が表示される。

【0246】

図18(a)の状態からスティックコントローラが操作されBの楽曲に対応する項目が選択されたときの様子を図18(b)を用いて説明する。図18(a)の状態からスティックコントローラが操作されBの楽曲に対応する項目が選択されると、第2選択画像171が縁取りされた状態で表示される。また、映像領域175に楽曲Bに対応する映像が特定部(サビ部分)から流れとともに、楽曲Bに対応する楽曲が特定部(サビ部分)から再生される。

10

【0247】

図18(b)の状態から、楽曲Aに決定された場合を図18(c)により説明する。大当り開始時の楽曲選択において、楽曲Aに決定された場合には、大当り開始時の楽曲決定画面として画面中央に移動した映像領域175において、楽曲Aに対応する映像が最初から再生される。また、楽曲Aが最初から再生される。決定操作により、選択操作画像176および決定画像177の表示は消去される。ここで、大当り開始時の楽曲選択操作は、1ラウンド開始から2ラウンドの終了時までの期間行なうことができる。2ラウンド終了時まで選択操作も決定操作もされなければ、初期設定されている楽曲Aに対応する映像や音が2ラウンド終了時から流れることとなる。また、選択操作のみ実行され、決定操作が実行されていない状態で2ラウンドが終了した場合には、選択操作で選択されている項目に対応する楽曲の映像および音出力される。

20

【0248】

図18(c)の状態から、3ラウンド開始時には図18(d)に示すように、画面中央の映像領域175に楽曲Aに対応する映像が続けて流されるとともに楽曲Aに対応する音出力される。また、3ラウンドの開始時には、画面の下部に選択操作画像176が再び表示される。そして、遊技者がスティックコントローラを操作することにより、図18(e)に示すように、楽曲選択画面が再び表示される。このように、2回目の楽曲選択画面は遊技者の操作に基づいて表示される。なお、1回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が1ラウンド開始時から2ラウンド終了時まで設定されており、2回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が3ラウンド開始時から最終ラウンド(16ラウンド)までに設定されている。なお、これらの期間はどのように設定されてもよく、選択可能期間が3回以上あってもよく、いずれかのラウンド中は選択操作ができないように設定されていてもよい。

30

【0249】

図18(e)の楽曲選択画面では、図18(a)の大当り開始時の楽曲選択画面と比較して、楽曲Aの項目に対応する第1選択画像170の文字が「A」という楽曲を示す文字から「戻る」の文字へと変更されている。また、現在選択されている「戻る」の第1選択画像170は縁取りされて表示される。また、図18(d)の状態からは、楽曲Aに対応する映像と音とそのまま続けて流れている。また、決定画像177が新たに表示されている。このような状態から、スティックコントローラが操作されBの楽曲に対応する項目が選択されると、図18(f)に示すように、第2選択画像171が縁取りされた状態で表示される。また、映像領域175に楽曲Bに対応する映像がサビ部分から流れる。ただし、このような選択操作があった場合であっても楽曲Aの音が引き続き出力される。

40

【0250】

図18(f)の状態から、楽曲Aが選択された場合には、図18(g)のようになる。図18(g)では、図18(f)において「戻る」で示す第1選択画像170に対応する楽曲Aの項目が選択されたため、映像領域175においてAに対応する映像が続きから再生される。また、楽曲Aの音がそのまま続けて流れる。それに対し、図18(f)の状態から、楽曲Bが選択された場合には、図18(h)のようになる。図18(h)では、図18(f)において「B」で示す第2選択画像171に対応する楽曲Bの項目が選択さ

50

れたため、映像領域 175 において B に対応する映像が最初から再生される。また、楽曲 B の音が最初から再生される。

【0251】

図 18 (a) に示すように、大当りの開始時には、複数種類の楽曲に対応する項目が表示される。そして、遊技者は、図 18 (b) に示すように、選択操作により選択される項目を変更することができる。また、選択操作により、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力が行なわれる。そして、図 18 (e) に示すように、楽曲 A に対応する項目が実行されている状態であっても楽曲 A に対応する項目を「戻る」で表示可能である。このような状況において、図 18 (g) に示すように、楽曲 A に対応する項目が再度選択された場合には楽曲 A の音がそのまま続けて流される。また、図 18 (h) に示すように、楽曲 A とは異なる楽曲 B に対応する項目が選択された場合には楽曲 B を最初から再生する。

10

【0252】

このようにすれば、楽曲 A に対応する楽曲を流しつつも他の選択項目に何があるか確認することができる。そして、再度楽曲 A に決め直した場合であっても楽曲 A が最初から再生されず途中から継続して流れるので、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。より具体的には、すでに選択された楽曲が再度選択されることで、その楽曲が最初から再生されてしまうと煩わしく思うことがあり、興趣が低下してしまふがある。しかし、上記のような処理により、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも、その楽曲が最初から再生してしまうことが防げるので、遊技の興趣の低下を防止することができる。

20

【0253】

また、図 18 に示したように、項目を選択する選択演出を大当り状態中に実行可能である。よって、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも大当り状態中における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0254】

また、楽曲を選択する楽曲選択演出には、図 18 (a) に示すように、大当り開始時に遊技者の操作に関わらず実行するラウンド開始時の選択演出と、図 18 (d) に示すように、3 ラウンド開示時に遊技者の操作に基づいて実行される選択演出とが含まれる。このようにすれば、大当り状態中において、選択演出の実行タイミングが複数あるので、1 回目の選択演出では楽曲を選ばず 2 回目の選択演出で楽曲を選択する等の遊技者の好みに応じた選択演出を実行することができる。

30

【0255】

また、図 18 に示すように、ラウンド開始時の 1 回目の選択演出は 1 ラウンド開始時から 2 ラウンド終了時まで設定されており、3 ラウンド開始時の 2 回目の選択演出は 3 ラウンド開始時から最終ラウンドまでに設定されている。よって、遊技者の操作に基づいて実行する 2 回目の選択演出の実行可能な期間を長くすることで、1 回目に選択操作ができなかった等の多様な遊技者に対応することができる。

【0256】

また、図 18 に示すように、楽曲を再生可能であるものにおいて、図 18 (a) , (b) に示すように、ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生される楽曲が変化する。それに対し、図 18 (e) , (f) に示すように、3 ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生される楽曲は変化しない。このようにすれば、頻繁に楽曲が切替わらないため、頻繁に楽曲が切替わることにより遊技の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【0257】

また、図 18 (e) に示すように、3 ラウンド開始時の選択演出においては、現在実行されている楽曲に対応した項目の表示をラウンド開始時の選択演出の「A」の表示と異なる「戻る」で表示する。このようにすれば、現在流れている楽曲がいずれの楽曲なのかを

50

遊技者に分かり易く示すことができる。

【0258】

なお、上記した選択演出について、保留連演出を実行してもよい。たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて保留連演出を実行可能であるとする。そして、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで保留連演出を実行してもよい。このようにすれば、大当たり開始時に楽曲選択する1回目の選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0259】

また、2ラウンド終了時まで遊技者の決定操作が無い場合には、2ラウンドのラウンド終了時のコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100が受付けたタイミングで、保留連演出を実行するようにしてもよい。また、大当たり開始時の選択演出ではなく、3ラウンド目開始時の2回目の選択演出において、遊技者が操作したタイミングで保留連演出を実行してもよい。なお、3ラウンド目開始時の選択演出から最終ラウンドまで、遊技者が選択操作を行なわなかった場合には、選択演出の実行可能な期間が終わった後のタイミングにおいて保留連演出を実行してもよい。

10

【0260】

また、有利状態としての大当たり状態について、第1有利状態としての通常大当たりと、当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態としての確変大当たりを設けるようにしてもよい。そして、通常大当たり中に確変大当たりへと昇格する確変昇格演出を実行してもよい。たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて確変昇格演出を実行可能であるとする。そして、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで確変昇格演出を実行してもよい。このようにすれば、大当たり開始時に楽曲選択する選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0261】

なお、確変昇格演出の場合は、大当たり開始時に実行タイミングを決定するものでもよい。そして、確変昇格演出の実行タイミングとして、楽曲の選択時、11R~13の固定的な確変昇格演出の煽り演出の結果時、エンディング時(16Rの終了後)の複数のタイミングを持つようにしてもよい。この3パターンの中から所定の乱数抽選により、楽曲の選択時のタイミングに決定された場合に、大当たり開始時に楽曲選択する選択演出において確変昇格演出を実行してもよい。

30

【0262】

また、ラウンドの異なる大当たりを複数設け、ラウンド数が少ない大当たりからラウンド数の多い大当たりへと昇格するラウンド昇格演出に適用してもよい。

【0263】

また、選択された楽曲の種類によって、大当たり終了後のエンディング期間において、のめり込み防止画像の表示態様が異なるようにしてもよい。

【0264】

図19は、大当たり時楽曲選択処理を示すフローチャートである。大当たり時楽曲選択処理は、演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行する演出制御プロセス処理において実行される。大当たり時楽曲選択処理では、大当たり時である場合に、図18に示した演出についての処理を実行する。以下、フローチャートに基づき、具体的に説明する。

40

【0265】

大当たり時楽曲選択処理では、まず、演出制御用CPU101は、現在のラウンドが1R~2Rの期間であるか否かを判定する(S601)。演出制御用CPU101は、現在のラウンドが1R~2Rの期間であると判定した場合には(S601でY)、初期楽曲決定フラグがセットされているか否かを判定する(S602)。演出制御用CPU101は、初期楽曲決定フラグがセットされている場合には(S602でY)、記憶領域に各種のデ

50

ータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。

【0266】

S 6 0 2 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、初期楽曲決定フラグがセットされていない場合には (S 6 0 2 で N)、楽曲変更期間であるか否かを判定し (S 6 0 3)、楽曲変更期間であると判定した場合には (S 6 0 3 で Y)、選択操作があるか否かを判定する (S 6 0 4)。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、楽曲変更期間でないと判定した場合には (S 6 0 3 で N)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。

【0267】

S 6 0 4 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、選択操作があると判定した場合には (S 6 0 4 で Y)、楽曲選択に合わせて楽曲に対応する映像および楽曲をサビから再生する (S 6 0 5)。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、選択操作がないと判定した場合には (S 6 0 4 で N)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。

【0268】

S 6 0 5 の後の S 6 0 6 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定操作があるか否かを判定する (S 6 0 6)。演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定操作があると判定した場合には (S 6 0 6 で Y)、決定された楽曲に対応する映像および楽曲を最初から再生する (S 6 0 7)。次いで、初期楽曲決定フラグをセットし (S 6 0 8)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定操作がないと判定した場合には (S 6 0 6 で N)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。

【0269】

S 6 0 1 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、現在のラウンドが 1 R ~ 2 R の期間でないと判定した場合には、最終楽曲決定フラグがセットされているか否かを判定する (S 6 1 0)。演出制御用 C P U 1 0 1 は、最終楽曲決定フラグがセットされている場合には (S 6 1 0 で Y)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、最終楽曲決定フラグがセットされていないと判定した場合には (S 6 1 0 で N)、楽曲変更画面を表示する (S 6 1 1)。次いで、画面変更フラグがセットされているか否かを判定する (S 6 1 2)。

【0270】

S 6 1 2 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、画面変更フラグがセットされていないと判定した場合には (S 6 1 2 で N)、変更操作があるか否かを判定する (S 6 1 3)。演出制御用 C P U 1 0 1 は、変更操作がないと判定した場合には (S 6 1 3 で N)、初期楽曲に対応する映像と楽曲をそのまま流し (S 6 1 6)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変更操作があると判定した場合には (S 6 1 3 で Y)、画面フラグをセットし (S 6 1 4)、初期楽曲を「戻る」にした楽曲選択画面を表示し (S 6 1 5)、S 6 1 7 へ移行する。S 6 1 2 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、画面変更フラグがセットされていると判定した場合には (S 6 1 2 で Y)、S 6 1 3 から S 6 1 5 の処理を行わずに、S 6 1 7 へ移行する。

【0271】

S 6 1 7 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、楽曲変更期間であるか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、楽曲変更期間であると判定した場合には (S 6 1 7 で Y)、選択操作があるか否かを判定する (S 6 1 8)。S 6 1 7 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、楽曲変更期間でないと判定した場合には (S 6 1 7 で N)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、選択操作があると判定した場合には (S 6 1 8 で Y)、選択された楽曲に対応する映像をサビから再生するとともに初期楽曲をそのまま流す (S 6 1 9)。そして、S 6 2 0 へ移行する。一方、演出制御用 C P U 1 0 1 は、選択操作がないと判定した場合には (S 6 1 8 で N)、記憶領域に各種のデータを記憶し (S 6 0 9)、処理を終了する。

【0272】

S 6 2 0 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定操作があるか否かを判定する。演出制

10

20

30

40

50

御用CPU101は、決定操作があると判定した場合には(S620でY)、初期楽曲に決定されたか否かを判定する(S621)。S620において、演出制御用CPU101は、決定操作がないと判定した場合には(S620でN)、記憶領域に各種のデータを記憶し(S609)、処理を終了する。S621において、初期楽曲に決定された場合には(S621でY)、初期楽曲に対応する映像を続きから再生するとともに初期楽曲をそのまま流す(S622)。次いで、最終楽曲決定フラグをセットして(S624)、記憶領域に各種のデータを記憶し(S609)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU101は、初期楽曲に決定されなかった場合には(S621でN)、変更した楽曲に対応する映像を最初から再生するとともに変更した楽曲を最初から再生する(S623)。次いで、最終楽曲決定フラグをセットして(S624)、記憶領域に各種のデータを記憶し(S609)、処理を終了する。

10

【0273】

なお、3Rから最終ラウンドの間において何回も楽曲変更が可能となるようにしてもよい。具体的には、S610およびS624の処理を実行しないようにすればよい。

【0274】

[変形例等]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【0275】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起が音の出力や光の発光により実行されてもよい。そして、のめり込み防止に関する注意喚起が実行される状況により表示態様のみではなく音や光の態様が異なるようにしてもよい。なお、表示を変えずに音と光とのみの態様変えてもよいし、音は同じであるが、表示と光との組合わせの態様を変えてもよい。

20

【0276】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起を客待ちデモ状態中や大当り遊技状態のタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、変動表示中にのめり込み防止に関する注意喚起が実行されるようにしてもよい。このような場合には、のめり込み防止に関する注意喚起を複数変動に亘って出すものでもよいし、一変動内のみで出すようなものでもよい。また、のめり込み防止に関する注意喚起を出すタイミングとして、時短終了後の1回転目のタイミングや、電源が投入された朝一番のタイミングや、変動表示が1000回実行されたときのタイミングであってもよい。

30

【0277】

前述した実施の形態では、遊技者あるいは店側でのめり込み防止に関する注意喚起を実行する頻度、タイミング、場面等を変更できるようにしてもよい。たとえば、元々のめり込み過ぎるまで遊技をすることがないという遊技者にとっては、のめり込み防止に関する注意喚起を不快に感じる恐れがある。よって、遊技者がプッシュボタン120等の操作手段を用いメニュー画面からのめり込み防止に関する注意喚起の実行を制限できるようにしてもよい。

【0278】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインした後に、のめり込み防止に関する注意喚起表示をフェードインさせる表示制御を行っていた。しかしながら、のめり込み防止に関する注意喚起表示を先にフェードインさせた後に、他の注意喚起表示をフェードインさせるようにしてもよい。このようにすれば、のめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間を長くとることができる。

40

【0279】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインした後に、のめり込み防止に関する注意喚起表示をフェードインさせる表示制御を行っていた。しかしながら、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同一のタイミン

50

グでフェードインさせた後に、いずれか一方の表示を先にフェードアウトしてもよい。

【0280】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同一のタイミングでフェードインした後に、同一のタイミングでフェードアウトするようにしてもよい。また、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同時にフェードイン（またはフェードアウト）するときと、異なるタイミングでフェードイン（またはフェードアウト）するときとで表示態様を異ならせるようにしてもよい。

【0281】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像138とともに、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とが表示された後に、製造者画像139が表示される場合を説明した。そして、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とは一度消去された後に、製造者画像139とともにのめり込み防止画像1331が再び表示されていた。しかしながら、エンディング画像138が表示されているときに表示されたのめり込み防止画像は、製造者画像139の表示が終了するまで表示し続けるようにしてもよい。具体的には、のめり込み防止画像を表示したままで、エンディング画像138と取り忘れ防止画像137の表示から製造者画像139の表示に切替わるようにすればよい。

【0282】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像138とともに、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とが表示された後に、製造者画像139が表示される場合を説明した。しかし、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像138を表示した後に、製造者画像139を表示し、その後、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とを表示してもよい。そして、大当りが連続した場合には、2回目以降の大当りにおいて製造者画像139を表示した後に、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とを表示しないようにしてもよい。

【0283】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示期間が短い場合について説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示期間が短いようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間のときの表示期間を長くすることにより、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0284】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示面積が小さい場合について説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示面積が小さくなるようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間において、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0285】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときと大当り終了後のエンディング期間のときとで、のめり込み防止画像の素材として同じ素材を用いるようにしてもよい。このようにすれば、データ容量を削減することができる。

【0286】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示位置が目立たない位置で表示される場合を説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示位置が目立たない位置で表示されるようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間のときの表示位置を目立たせることができ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0287】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態中は、画面の隅で常にのめり込み防止に関する注意喚起が実行されるようにしてもよい。また、前述した実施の形態では、始動入賞が発生しデモ状態が終了したときには、すぐにのめり込み防止に関する注意喚起を終了してもよいし、始動入賞が発生した後の所定期間のめり込み防止に関する注意喚起を実行した後に終了するようにしてもよい。

【0288】

前述した実施の形態では、大当りのエンディング期間において、図14(h)に示したような他の注意喚起表示が実行されるようにしてもよい。このような場合であっても、まずエンディング画像としてエンディング映像を表示し、モードの表示や大当り後の確変回数（または時短回数）といった遊技に関する情報を表示した後に、他の注意喚起表示が表示されるようにすればよい。また、他の注意喚起表示は、製造者画像139が表示された後に表示されるようにしてもよい。

【0289】

前述した実施の形態では、図12，図17に示すように、1回目の大当りでは、取り忘れ防止画像137と、のめり込み防止画像136とが表示され、連続した2回目以降の大当りでは、取り忘れ防止画像137が表示されず、のめり込み防止画像136のみが表示される場合について説明した。しかしながら、1回目の大当りと2回目以降の大当りとで注意喚起の態様が異なるものではなく、2回目までの大当りと3回目以降の大当りとで注意喚起の態様が異なるものでもよく、大当りが所定回数連続したことを条件として注意喚起の態様が異なるものでもよい。たとえば、大当りが5回までは、取り忘れ防止画像137を表示せず、のめり込み防止画像136のみを表示し、大当りが5回以上連続したときは、取り忘れ防止画像137とともにのめり込み防止画像136も表示されないように制限してもよい。

【0290】

前述した実施の形態では、確変状態には制御されるが出玉を得られない突然確変大当りを設けてもよい。そして、突然確変大当りに制御された場合には、1回目の大当りまたは連続した大当りに関係なく取り忘れ防止画像137とともにのめり込み防止画像136を表示しないようにしてもよい。このように、不利な大当りに当選したときには、有利な大当りに当選したときと異なる態様としてもよい。

【0291】

前述した実施の形態では、確変大当りのときには、取り忘れ防止画像137を表示せず、のめり込み防止画像136のみを表示し、通常大当りのときには、取り忘れ防止画像137を表示するとともに、のめり込み防止画像136を表示してもよい。このように、大当りの種類により注意喚起の態様を異ならせるようにしてもよい。

【0292】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置9に表示可能であった。しかしながら、のめり込み防止画像は、文字の内容が全く同じものに限らず、表現が類似しており同じ情報を伝えるものであれば別の態様であってもよい。

【0293】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、メニュー画面におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なっていた。しかしながら、大当り遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、大当り遊技状態終了後のエンディング期間におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なるようにしてもよい。また、通常遊技状態において複数種類の演出モードを設定可能とし、その設定されたモードに応じて、客待ちデモ状態中やエンディング期間中ののめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なるようにしてもよい。

【0294】

前述した実施の形態では、注意喚起としてのめり込み防止画像の表示態様と、のめり込み防止の表示に対応する音の出力とが含まれているようにしてもよい。そして、遊技者が

10

20

30

40

50

選択したモードによってのめり込み防止画像として共通の画像を表示し、のめり込み防止の表示に対応する音として異なる音を出力するようにしてもよい。

【0295】

前述した実施の形態では、のめり込み防止画像の表示の有無を設定可能なスイッチを設けてもよい。たとえば、このようなスイッチは、演出制御基板80の所定位置に設けるようにすればよい。そして、スイッチをONした状態で電源が投入されることにより、節電モードを実行するか否かの設定と、のめり込み防止画像の表示の有無の設定が実行できるようにすればよい。このようにすれば、遊技店側において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。なお、のめり込み防止画像の表示の有無とは別に、のめり込み防止画像の表示の大小や表示位置を変更できる操作手段が別途設けられていてもよい。

10

【0296】

前述した実施の形態では、図12に示すように、初期化時には、客待ちデモ状態の最初のタイミングである3図柄表示の頭からの画面が表示され、停電復旧時には、客待ちデモ状態の途中のタイミングであるその他注意喚起表示とのめり込み防止表示が実行されるタイミングの画面から表示される場合について説明した。しかし、初期化時と停電復旧時とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行するタイミングが異なっていればよく、別のタイミングであってもよい。たとえば、初期化時に通常背景を15秒程度表示し、その後、客待ちデモ状態を開始させ、最後のタイミングでのめり込み防止表示が実行されてもよい。また、停電復旧時には、その他注意喚起表示を実行することなくのめり込み防止表示が実行されるようにしてもよい。

20

【0297】

前述した実施の形態では、図14の客待ちデモ状態中の方が、図15のメニュー画面の表示中よりものめり込み防止表示を画面の中央で大きく表示するようにしてもよい。このようにすれば、状況に合わせのめり込み防止に関する注意喚起を好適に実行することができる。なお、メニュー画面の表示中の方が客待ちデモ状態中よりものめり込み防止表示の表示面積が大きくなるようにしてもよい。また、客待ちデモ状態中とメニュー画面の表示中とで、のめり込み防止表示の表示位置が異なることにより遊技者からの見えやすさが異なるようにしてもよい。

【0298】

30

前述した実施の形態では、画面輝度を低下させた節電モード中においても客待ちデモ状態中の演出が継続されていた。しかしながら、節電モード中は客待ちデモ状態中の演出を実行しないようにしてもよい。

【0299】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態中において、のめり込み防止画像を常に表示するようにしてもよい。このような場合に、節電モード中において、のめり込み防止画像の表示を消去するようにしてもよい。このようにすれば、節電モード中にさらにのめり込み防止画像を表示しないようにすることで、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【0300】

40

前述した実施の形態では、遊技者が選択操作可能な選択演出として楽曲の変更に関するものについて説明した。しかし、選択演出で変更される演出は、楽曲以外のものであってもよい。たとえば、選択演出で変更される演出は、背景変化の演出、映像変化の演出、キャラクタ変化の演出等であってもよい。このような場合に、一度選択されていたものが再度選択された場合に演出を引継ぐようにすればよい。具体的には、プッシュボタン操作により背景を変化させることを予約できる遊技機において、背景を変化させようとしたが、現在の背景のままにしたいと思ったときは、現在の背景での演出が継続（たとえば現在の背景での音楽が継続して流れる等）されるようにしてもよい。

【0301】

前述した実施の形態では、楽曲の選択演出は、大当たり中に実行可能である場合について

50

説明した。しかしながら、楽曲の選択演出をラッシュ中に実行できるようにしてもよいし、非K T状態中で実行できるようにしてもよい。このような場合には、選択演出を実行できる期間を複数設け、変動回数により変動回数が少ない場合（１～１０回）の期間と変動回数が多い場合（７０～１００回）の期間とで楽曲の選択演出が実行されるようにしてもよい。なお、選択演出を客待ちデモ中に実行するようにしてもよい。たとえば、客待ちデモ中にプッシュボタンを操作することによりメニュー画面を開くことができ、当該メニュー画面内においてパチンコ遊技機の音量や光量を調整したり、演出の実行頻度を変更できるようにしてもよい。

【０３０２】

前述した実施の形態では、図１８（e）に示すように、現在実行されている項目が「戻る」という文字に変更される場合を説明した。しかしながら、文字に変化するのではなく、現在実行されている項目の色や形が異なるものであってもよい。

【０３０３】

前述した実施の形態では、楽曲のサビ部分から再生される場合を説明した。楽曲によっては、「サビ」以外の部分（Ａメロなど）から再生されるようにしてもよいし、楽曲によって再生される部分を異ならせてもよい。

【０３０４】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の大当り期間としては、アタッカー開放を繰り返す期間、つまり、ラウンド遊技期間としているが、これに限定されない。たとえば大当り期間としては、大当り遊技状態の開始時に実行されるファンファーレ演出の期間と、アタッカー開放を繰り返す期間（ラウンド遊技期間）と、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング演出の期間とを含めた期間としてもよい。ファンファーレ演出とは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。エンディング演出とは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。

【０３０５】

前述した楽曲選択の各種制御は、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表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。スロットマシンにおいては、客待ちデモ状態中と、ビッグボーナスやＡＴといった遊技者にとって有利な有利状態が終了したときとに、のめり込み防止表示が実行されるようにすればよい。また、スロットマシンにおいては、筐体に設けられたプッシュボタンや十字キーにより楽曲の選択や決定操作が実行されるようにすればよい。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

前述した実施の形態では、たとえば「１」～「９」の複数種類の特別図柄や演出図柄を

10

20

30

40

50

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

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

なお、今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した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すべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0312】

1 パチンコ遊技機、9 演出表示装置、100 演出制御用マイクロコンピュータ、560 遊技制御用マイクロコンピュータ。

10

20

30

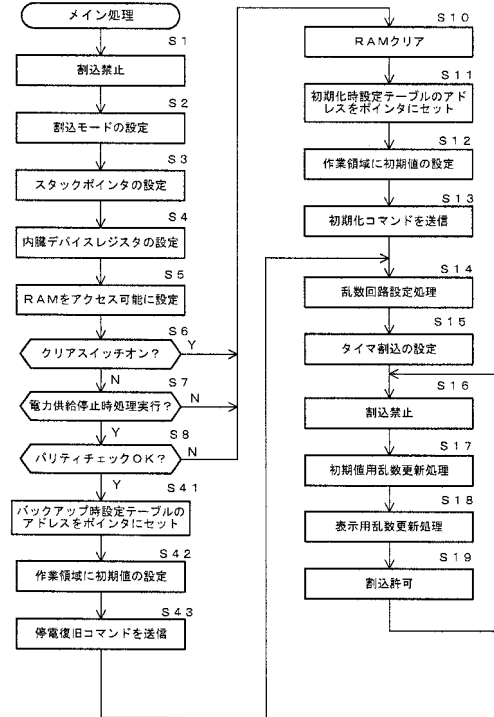
【図 6】

図 6

MODE	EXT	名称	内容
80	x x	変動パターン x 指定	図柄の変動パターンの指定 (x x = 変動パターン番号)
8C	01	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定 (演出図柄の変動開始指定)
8D	02	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定 (演出図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始 1 指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始 2 指定	確変大当りを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中指示指定 (XX = 01 (H) ~ 0F (H))
A2	x x	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX = 01 (H) ~ 0F (H))
A3	01	大当り終了 1 指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了 2 指定	確変大当りを終了することの指定
A4	01	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
A4	02	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	略短状態指定	遊技状態が略短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	x x	合算保留記憶数指定	合算保留数が x x で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留数を 1 減算することの指定
C2	x x	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C3	x x	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン種別) を指定

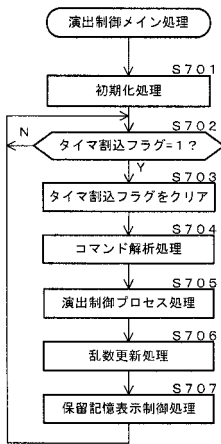
【図 7】

図 7



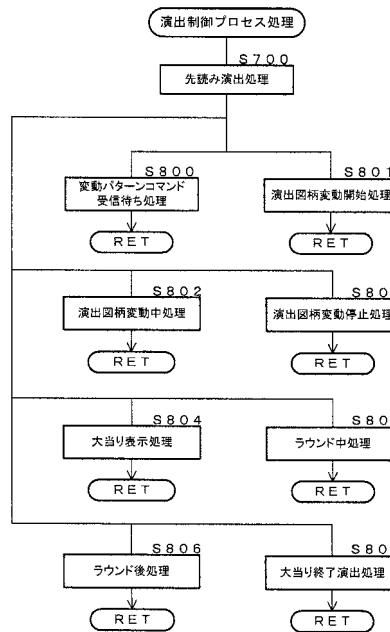
【図 10】

図 10



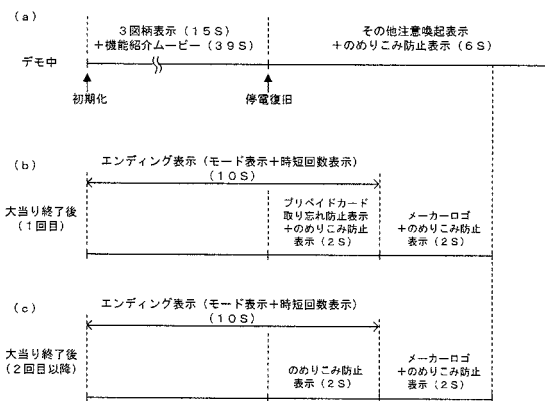
【図 11】

図 11



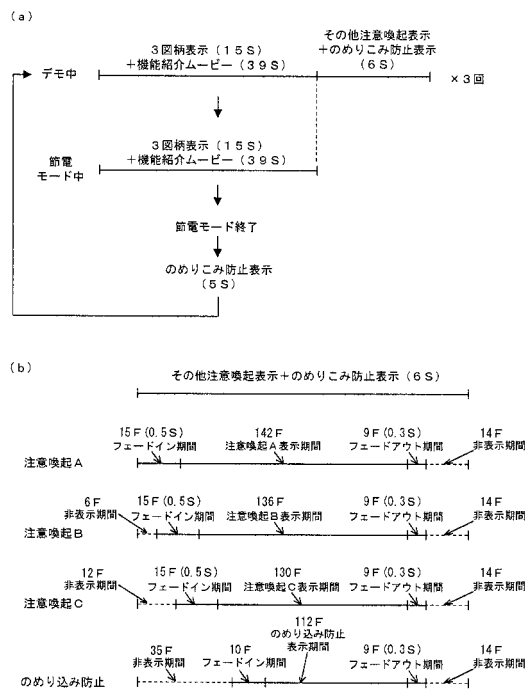
【図 12】

図 12



【図 13】

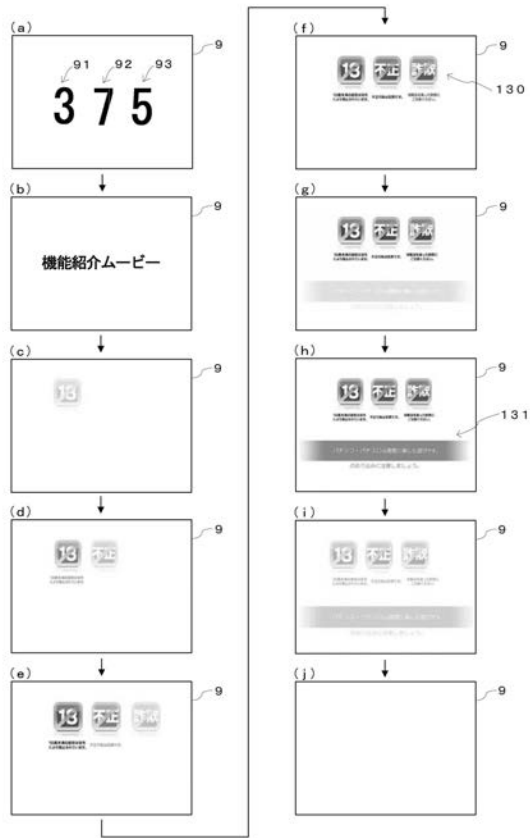
図 13



※ 1F=1/30秒

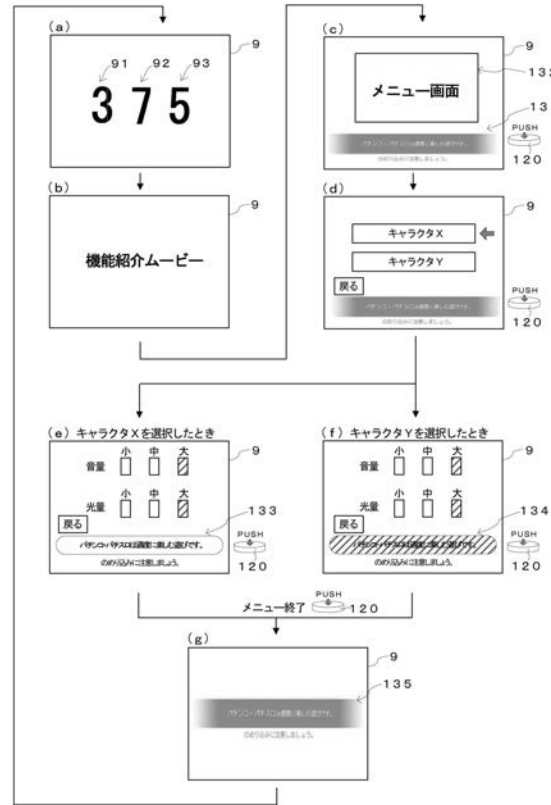
【図 14】

図 14



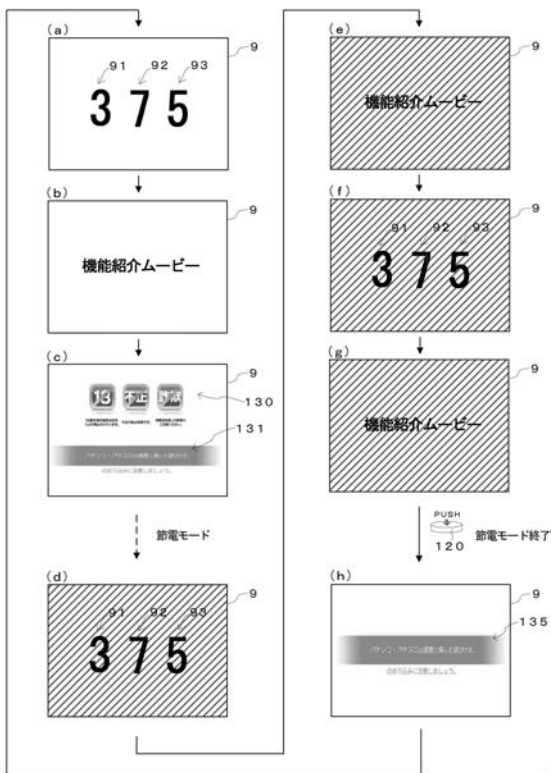
【図 15】

図 15



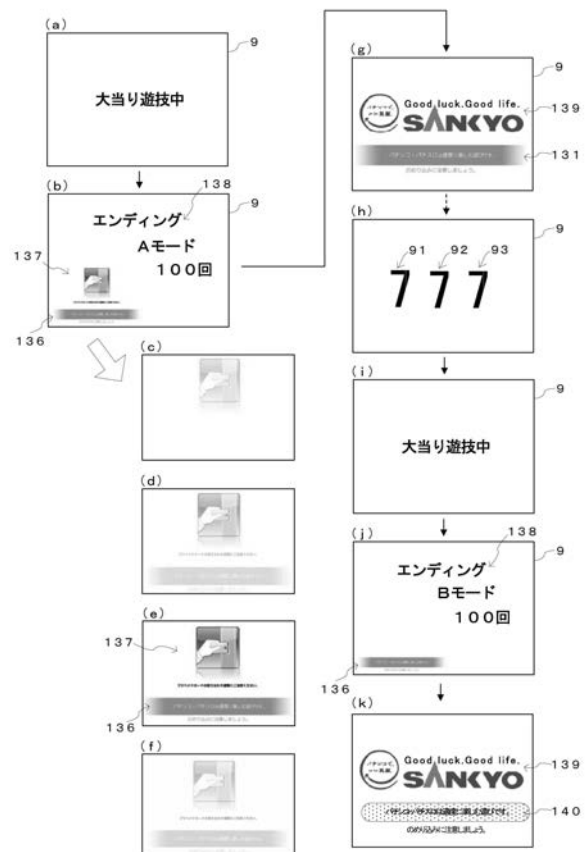
【図 16】

図 16



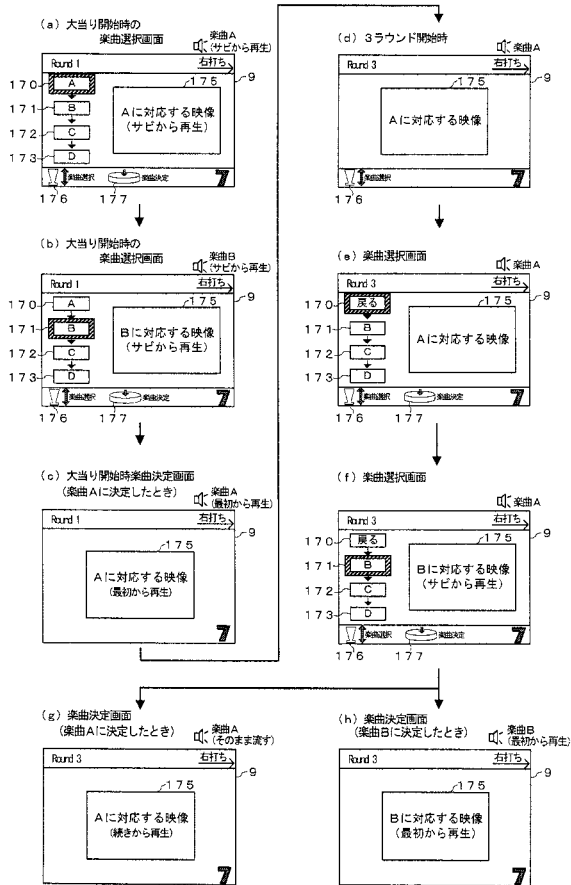
【図 17】

図 17



【図 18】

図 18



【図 19】

図 19

