

(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2020-168424

(P2020-168424A)

(43) 公開日 令和2年10月15日(2020.10.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2020-113713 (P2020-113713)  
 (22) 出願日 令和2年7月1日(2020.7.1)  
 (62) 分割の表示 特願2017-212660 (P2017-212660)  
 の分割  
 原出願日 平成29年11月2日(2017.11.2)

(71) 出願人 000144153  
 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 CA08 CA26 CA49 CA77  
 CA79

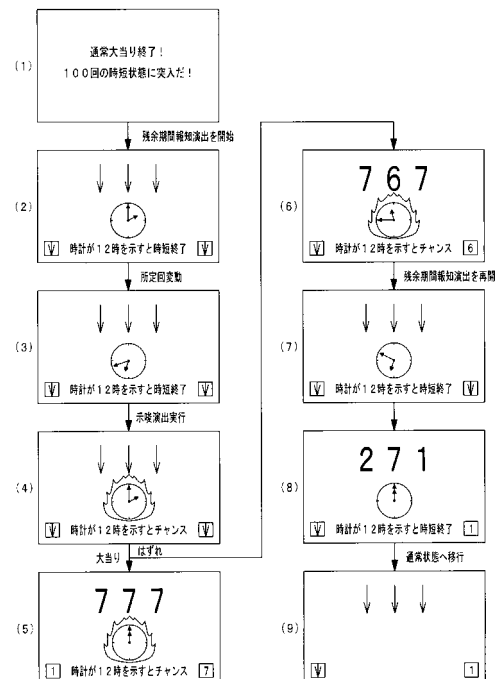
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】興趣の低下を防止することができる遊技機を提供すること。

【解決手段】所定期間に亘り時短状態に制御可能であり、時短状態において、所定表示を行い、該所定表示の表示態様を変化させることにより時短状態の残余期間を報知する報知演出（例えば、時計画像を表示し、該時計画像が示す時刻が変化することにより時短状態の残余期間を報知する残余期間報知演出）と、時短状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、大当たりとなることを示唆する示唆演出（大当たりを経由して時短状態となる構成であるため、大当たりとなることを示唆することで、時短状態となることを示唆する演出））とを実行可能であり、所定表示の少なくとも一部と共通する画像を用いて示唆演出を実行する（例えば、残余期間報知演出と示唆演出とで共通する時計画像を表示する）。これにより、興趣の低下を防止することができる。

【選択図】図20-16



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

可変表示を行い、所定期間に亘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、

前記有利状態において、所定表示を行い、該所定表示の表示態様を変化させることにより前記有利状態の残余期間を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記所定表示の少なくとも一部と共通する画像を用いて前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、可変表示を行い、所定期間に亘り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】**

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

**【0003】**

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

**【0004】**

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

**【0005】**

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

10

20

30

40

50

ということがある。

【 0 0 0 6 】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【 0 0 0 7 】

また、所定期間に亘り遊技者にとって有利な有利状態（例えば、時短状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態の残余期間を報知する報知演出を行うものがあつた（例えば、特許文献 1 参照。）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 2 3 7 7 7 7 号 公 報 （ 図 9 ）

【 発明の概要 】

20

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、上述した遊技機では、報知演出を実行することにより残余期間の報知という役割を果たす一方で、有利状態の終了時期を報知することで遊技者に不安感を与え、興趣の低下を招く虞があつた。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

30

（手段 1）本発明による遊技機は、可変表示を行い、所定期間に亘り遊技者にとって有利な有利状態（例えば、時短状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態において、所定表示を行い、該所定表示の表示態様を変化させることにより有利状態の残余期間を報知する報知演出（例えば、時計画像を表示し、該時計画像が示す時刻が変化することにより時短状態の残余期間を報知する残余期間報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 108 IWS 655，108 IWS 410 を実行する部分）と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、時計画像およびエフェクト画像を表示し、該時計画像が示す時刻が変化することにより大当りとなることを示唆する示唆演出（大当りを經由して時短状態となる構成であることから、大当りとなることを示唆することで、時短状態となることを示唆している））を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 108 IWS 86，108 IWS 87 を実行することにより示唆演出を設定した後に、ステップ 108 IWS 921，108 IWS 923，108 IWS 902 を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、所定表示の少なくとも一部と共通する画像を用いて示唆演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、残余期間報知演出と示唆演出とで共通する時計画像を表示する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

40

【 0 0 1 2 】

（手段 2）手段 1 において、示唆演出実行手段は、有利状態において示唆演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、時短状態において示唆演出を実行する（ステッ

50

ブ 1 0 8 I W S 1 0 8 の Y である場合にステップ 1 0 8 I W S 8 6 , 1 0 8 I W S 8 7 を実行可能である) ) こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に不安感を与え得る状況における興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

( 手段 3 ) 手段 1 または手段 2 において、報知演出が行われているときに該報知演出の役割を示唆する第 1 役割示唆演出を実行し ( 例えば、残余期間報知演出に対する第 1 役割示唆演出 ) 、示唆演出が行われているときに該示唆演出の役割を示唆する第 2 役割示唆演出 ( 例えば、示唆演出に対する第 2 役割示唆演出 ) とを実行する役割示唆演出実行手段 ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 1 0 8 I W S 6 5 5 , 1 0 8 I W S 4 1 0 を実行することにより、残余期間報知演出に対する第 1 役割示唆演出を実行する部分と、ステップ 1 0 8 I W S 8 6 , 1 0 8 I W S 8 7 を実行することにより示唆演出を設定した後に、ステップ 1 0 8 I W S 9 2 1 , 1 0 8 I W S 9 2 3 , 1 0 8 I W S 9 0 2 を実行することにより、示唆演出に対する第 2 役割示唆演出を実行する部分 ( 図 2 0 - 1 6 参照 ) ) を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して現状を把握させることができる。

10

【 0 0 1 4 】

( 手段 4 ) 手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、報知演出における有利状態の残余期間がないことを報知する期間終了表示態様の所定表示 ( 例えば、1 2 時を指し示す時計画像 ) と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出を実行可能である ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時計画像が 1 2 時を指し示した場合に時短状態が終了する ( 残余期間がない ) ことを報知する残余期間報知を行うとともに、時計画像が 1 2 時を指し示した場合に大当たりとなることを示唆する示唆演出を行う ) こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して不安感を与えることを防止することができる。

20

【 0 0 1 5 】

( 手段 5 ) 手段 4 において、期間終了表示態様の所定表示と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出が行われたときに、遊技者にとって有利であって有利状態とは異なる特定状態 ( 例えば、大当たり遊技状態 ) に制御する状態制御手段 ( 例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時計画像が 1 2 時を指し示す示唆演出が行われたときに、大当たり遊技状態に制御する ( 大当たり遊技状態に制御されることが決定されている場合に、時計画像が 1 2 時を指し示す示唆演出が行われる ) ) を備えたこととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して不安感を与えることを防止することができる。

30

【 0 0 1 6 】

( 手段 6 ) 手段 4 または手段 5 において、報知演出実行手段は、報知演出の実行中に示唆演出が開始されたときに該報知演出の実行を中断し、期間終了表示態様の所定表示と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出が行われなかったときに、該報知演出の実行を再開する ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残余期間報知演出の実行中に示唆演出を行うときに該残余期間報知演出の実行を中断し ( ステップ 1 0 8 I W S 8 4 参照 ) 、示唆成功演出が行われなかったときに、中断していた残余期間報知演出の実行を再開する ( ステップ 1 0 8 I W S 4 0 9 参照 ) ) こととしてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行する機会を増加させることができる。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【 図 3 】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 4 】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 5 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
- 【図 9】演出動作例を示す図である。
- 【図 10】演出動作例を示す図である。
- 【図 11】演出動作例を示す図である。
- 【図 12】演出動作例を示す図である。
- 【図 13】演出動作例を示す図である。
- 【図 14】演出動作例を示す図である。
- 【図 15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 17】変形例の演出動作例を示す図である。 10
- 【図 18】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 19】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 20 - 1】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
- 【図 20 - 2】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 3】第 1 特別図柄プロセス処理とし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 20 - 4】第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 5】第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 20 - 6】第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 7】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 8】第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 10】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 11】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 12】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。 30
- 【図 20 - 13】背景図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 14】背景図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 15】示唆演出実行抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 20 - 16】時短状態における画像表示装置の表示例を示す説明図である。
- 【図 20 - 17】変形例における、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 20 - 18】変形例における、特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0018】

（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。

##### 【0019】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 0 】

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

## 【 0 0 2 1 】

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

## 【 0 0 2 2 】

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

## 【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

## 【 0 0 2 4 】

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

## 【 0 0 2 5 】

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

## 【 0 0 2 6 】

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

## 【 0 0 2 7 】

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

## 【 0 0 2 8 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、  
10 一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

10

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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。

20

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

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

30

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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。

40

【 0 0 4 7 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 4 8 】

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

50



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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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。

10

【 0 0 5 1 】

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 2 】

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。

20

【 0 0 5 3 】

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 4 】

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

30

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

40

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

【 0 0 5 7 】

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

50

様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0058】

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。

【0059】

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。

10

【0060】

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。

【0061】

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。

20

【0062】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

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。

40

【0066】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

50

## 【 0 0 6 7 】

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

## 【 0 0 6 8 】

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

## 【 0 0 6 9 】

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

## 【 0 0 7 0 】

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

## 【 0 0 7 1 】

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。

## 【 0 0 7 2 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

## 【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

10

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

（基板構成）

30

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

【 0 0 7 9 】

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

40

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメイン

50

メモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

#### 【0082】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

#### 【0083】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C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。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

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

#### 【0086】

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

#### 【0087】

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

#### 【0088】

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

#### 【0089】

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

#### 【0090】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35B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

10

20

30

40

50

を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0091】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0092】

表示制御部123は、演出制御用CPU120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123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13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14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0093】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8R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8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0094】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

20

【0095】

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32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0096】

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

30

【0097】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0098】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0099】

40

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0100】

(主基板11の主要な動作)

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

【0101】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ス

50

テップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(C T C (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【0102】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ S 3)。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 1 0 0 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 S 3 ; Y e s)、初期化处理(ステップ S 8)を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 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 R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

#### 【0103】

また、C P U 1 0 3 は、初期化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)。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

#### 【0104】

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 S 3 ; N o)、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M)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 S 4)。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップ S 4 ; N o)、初期化处理(ステップ S 8)を実行する。

20

30

#### 【0105】

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 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 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、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。

#### 【0106】

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 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 8)を実行する。

40

#### 【0107】

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 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 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。

#### 【0108】

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

50

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

#### 【0109】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【0110】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

#### 【0111】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

#### 【0112】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0113】

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可

10

20

30

40

50



してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0114】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0115】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップ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。

【0116】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120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S110~S120)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12に送信するための送信設定が行われる。

【0117】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0118】

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

【0119】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

【0120】

10

20

30

40

50

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 1 】

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

10

#### 【 0 1 2 2 】

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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

#### 【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンド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、大当り開放前処理は終了する。

30

#### 【 0 1 2 4 】

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

40

#### 【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、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、大当り解放後処理は終了する。

#### 【 0 1 2 6 】

50

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当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、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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。

【 0 1 2 9 】

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

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

【 0 1 3 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 3 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CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120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。

#### 【0133】

ステップS73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S73; Yes)、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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

#### 【0134】

ステップS75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S76)。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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32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11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【0135】

ステップS76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S77)、演出制御基板12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S73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0136】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

#### 【0137】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0138】

ステップS170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11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

20

30

40

50

## 【 0 1 3 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。

10

## 【 0 1 4 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。

20

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

30

## 【 0 1 4 2 】

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

40

## 【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

50

内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【 0 1 4 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。

【 0 1 4 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、様々な変形及び応用が可能である。

20

【 0 1 4 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 4 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 )

30

【 0 1 4 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 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。

【 0 1 5 0 】

40

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

【 0 1 5 1 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモ

50

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。

#### 【0152】

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

#### 【0153】

10

（特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

#### 【0154】

20

また、図8（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図8（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

#### 【0155】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

30

#### 【0156】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

40

#### 【0157】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出

50

内容等を示すものであってもよい。

【0158】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

10

【0159】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出(スーパーリーチ演出ともいう)の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002(ここでは「SPリーチA」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチA」)が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

20

【0160】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図9(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

30

【0161】

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

40

【0162】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを

50



報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0163】

また、スーパーリーチ A (図 9 (C) (D) (E)...) とスーパーリーチ B (図 9 (C) (F) (G)...) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている (図 9 (C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出 (例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出) を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目ようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

10

【0164】

(スーパーリーチ D)

スーパーリーチ D となる場合には、図 9 (H) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「SPリーチ D」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「敵を倒せ」) が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 9 (H) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

20

【0165】

なお、スーパーリーチ D の音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

30

【0166】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 (I) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図 9 (I) では、図 9 (C) (スーパーリーチ A、スーパーリーチ B) と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチ D 専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

40

【0167】

その後、図 9 (J) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 とが対決するスーパーリーチ D のリーチ演出が実行される。

【0168】

(スーパーリーチ E)

スーパーリーチ E となる場合には、図 10 (A) に示すように、画像表示装置 5 の左上の一部にスーパーリーチ E のタイトル 3 1 A K 0 1 0 (ここでは「SPリーチ E」の文字) が表示されることで、スーパーリーチ E のタイトルが報知される。なお、スーパーリーチ E では、音声によるタイトルの報知が行われな

50

示と合わせて、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 とが表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 とが対決するスーパーリーチ E のリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチ E では、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチ E では、リーチ演出中にタイトル 3 1 A K 0 1 0 が表示され続ける。

#### 【 0 1 6 9 】

大当り信頼度の低いスーパーリーチ E のリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ D のリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図 9（D）、（F）、（H））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ D といったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 0 】

（タイトルの報知タイミング）

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当り信頼度の低いスーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 1 】

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、画像表示装置 5 の画面全体（第 1 領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、画像表示装置 5 の画面の一部（第 2 領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置 5 の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっばいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチ D とスーパーリーチ E とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

#### 【 0 1 7 2 】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じて

タイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

#### 【0173】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

10

#### 【0174】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等を示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等を示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

20

#### 【0175】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

30

#### 【0176】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

#### 【0177】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図10(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10(D)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

40

#### 【0178】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっていた。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

#### 【0179】

50

図 9、図 10 に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置 5 の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

#### 【0180】

なお、画像表示装置 5 に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチ E といった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

#### 【0181】

##### （発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図 11（A）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出が実行されている（スーパーリーチ D のタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図 11（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチ A に発展する場合には、図 11（C）に示すように、スーパーリーチ A のタイトルが報知され、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される。スーパーリーチ B に発展する場合には、図 11（D）に示すように、スーパーリーチ B のタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図 11 に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

#### 【0182】

なお、発展演出は図 11（B）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

#### 【0183】

##### （期待度示唆演出）

図 9（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に 5 つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0184】

例えば、図 12（A）に示すように、スーパーリーチ D のタイトルを報知する際に、最初に 5 つの白い星の期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 が表示される。そして、図 12（B）に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の星より大きな黒い星 3 1 A K 0 2 2 が表示され、図 12（C）に示すように、黒い星 3 1 A K 0 2 2 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図 12（D）、（E）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ 8 から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図 12（F）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

#### 【0185】

10

20

30

40

50

図12(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示

10

20

30

40

50

#### 【0186】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

#### 【0187】

図12(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図12(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

#### 【0188】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声出力される。図12(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図12(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

#### 【0189】

図12では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって他のリーチ演出(タイトル報知、期待度示唆演出を含む)の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊

技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0190】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようにしてもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【0191】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図13(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

20

【0192】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色等)によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図14(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

30

【0193】

また、タイトルの表示態様(表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様に変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声出力するようにしてもよい。

40

【0194】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出(特定演出)の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行

50

され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0195】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

【0196】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ31AKS001；Yes）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS002）。

【0197】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0198】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0199】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図16（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図16（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の变化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0200】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0201】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS003）。

10

20

30

40

50

## 【0202】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16(C)に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16(C)に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

10

## 【0203】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様(表示色)が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に变化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

20

## 【0204】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

## 【0205】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

## 【0206】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合(ステップAK31S001;No)、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する(ステップAK31S004)。その後、31AKS002~31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し(ステップAK31S005)、予告演出決定処理を終了する。

30

## 【0207】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ(例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外)である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

40

## 【0208】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数(表示可能な表示色の数)が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

## 【0209】

50



#### (作用演出)

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様を変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様(表示色)が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様(作用演出画像等)はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップA K 3 1 S 0 0 4の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合(作用演出により演出態様に変化する割合)が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合(いずれに作用するかの割合)が異なるようにしてもよいし、何色に(何段階)変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

20

#### 【0210】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容(例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等)に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様(表示色)が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

#### 【0211】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

30

#### 【0212】

#### (サブ液晶)

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクス(LED)により構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

40

#### 【0213】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知(主に文字を表示する報知)に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出(例えば先読み予告演出)として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン(ステージ、演出モード等)に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション(「7でリーチをかける」、「スティッ

50

クコントローラを使って敵を全滅させる」等)を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【0214】

(特徴部31AKの変形例1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図10(B)~(D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

10

【0215】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図17(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図17(C)~(F)、図18(G)~(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

20

【0216】

リーチ演出に伴い、図17(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0217】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

30

【0218】

例えば、図17(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図17(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0219】

その後、図18(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図18(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

40

【0220】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0221】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。ま

50

た、このときスティックコントローラ 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

【 0 2 2 2 】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 8 ( L ) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 1 8 ( M ) に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 1 8 ( L ) に示す画像が表示される。

【 0 2 2 3 】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 2 2 4 】

なお、図 1 7、図 1 8 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 1 7、図 1 8 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【 0 2 2 5 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第 1 示唆表示を行うシャッター演出と、第 2 示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【 0 2 2 6 】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ~ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【 0 2 2 7 】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【0228】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0229】

図19は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図19(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図19(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図19(c)に示すように、リーチ状態となる。

【0230】

次いで、図19(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0231】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0232】

その後、図19(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図19(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0233】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

10

20

30

40

50

## 【0234】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

## 【0235】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまいうことを防止することができる。

10

## 【0236】

シャッター演出に係る決定(シャッター演出の有無や演出態様)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図15のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

## 【0237】

(特徴部108IWに関する説明)

20

次に、本実施の形態の特徴部108IWについて説明する。特徴部108IWが備えるパチンコ遊技機1は、第1特別図柄(第1特図)の変動と、第2特別図柄(第2特図)の変動とを並行して実行可能なタイプの遊技機である。詳細については後述するが、第1特別図柄および第2特別図柄のうち一方の特別図柄の変動を開始する際に、他方の特別図柄の変動として大当たり変動が行われている場合、開始しようとしている特別図柄の変動を強制的にはずれとするものである。また、第1特別図柄および第2特別図柄のうち一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄の変動にもとづいて大当たりが開始される場合、実行中の特別図柄の変動を中止するものである。

## 【0238】

また、特徴部108IWが備えるパチンコ遊技機1では、遊技状態として、通常状態(低確率低ベース状態)と、通常状態よりも変動効率が向上する時短状態(低確率高ベース状態)と、通常状態よりも変動効率が向上するとともに大当たりとなりやすい確変状態(高確率高ベース状態)とが設けられている。

30

## 【0239】

また、特徴部108IWが備えるパチンコ遊技機1では、大当たり種別として、大当たり遊技状態後に確変状態(高確率高ベース状態)に移行する確変大当たりと、時短状態(低確率高ベース状態)に移行する通常大当たりとが設けられている。時短状態に移行した場合、100回の変動が行われることを条件として通常状態(低確率低ベース状態)へ移行するよう構成されている。確変状態に移行した場合、次に大当たりが発生するまで他の遊技状態へは移行しないよう構成されている。

40

## 【0240】

また、特徴部108IWが備えるパチンコ遊技機1において、画像表示装置5の表示画面には、第1の実行条件である第1始動条件の成立(例えば、打球が入賞球装置6Aに入賞したこと)にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄(第1飾り図柄)を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域(以下、第1可変表示部ということがある)と、第2の実行条件である第2始動条件の成立(例えば、打球が可変入賞球装置6Bに入賞したこと)にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄(第2飾り図柄)を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域(以下、第2可変表示部ということがある)と、第1可変表示部および第2可変表示部よりも遊技者が表示内容を視認することが容易な表示領域(以下、背景図柄表示部ということがある)とがある。なお、表示内

50

容を視認することが容易とは、例えば、表示領域のサイズが大きいことであったり、第1可変表示部および第2可変表示部における表示内容が常に単色であるのに対して表示色が変わったりすることである。また、この実施形態では、背景図柄演出部には、左・中・右の3つの表示領域に識別情報（以下、背景図柄ともいう。）が表示制御される。この実施の形態では、2つの可変表示部（第1可変表示部および第2可変表示部）に対して1つの背景図柄演出部が設けられ、背景図柄演出部において、2つの可変表示部において可変表示される飾り図柄（第1飾り図柄および第2飾り図柄）のいずれかに対応した演出が実行されるので、飾り図柄の状況（例えば、大当り図柄が導出表示されるか否か）を把握しづらくする。なお、この実施の形態では、背景図柄は、画像表示装置5（液晶表示装置）における演出用の図柄変動表示を行うためのものであり、演出用識別情報、装飾図柄、および演出図柄に相当する。

#### 【0241】

第1可変表示部は画像表示装置5の表示領域の略左下に、第2可変表示部は画像表示装置5の表示領域の略右下に、背景図柄表示部は画像表示装置5の表示領域の略中央に、それぞれ設けられていることとする（図20-16参照）。

#### 【0242】

詳しくは後述するが、本実施の形態では、時短状態において、時短状態における残余期間を報知する残余期間報知演出と、実行中の変動において大当りとなることに対する信頼度を示唆する示唆演出とを実行可能である。

#### 【0243】

具体的に、時計画像を表示することにより残余期間報知演出を行う。残余期間報知演出では、時短状態の最初の変動で2時を指し示す時計画像の表示を開始し、該時計画像が示す時刻が1変動毎に6分ずつ進み、12時を指し示したときに時短状態が終了することとなっている。本実施の形態では、100回の時短状態に移行するとともに、時短状態の開始時に時計画像が示す時刻が2時で、時短状態の終了時に時計画像が示す時刻が12時となる構成であるため、10回変動が行われることで時計画像が示す時刻が1時間（1変動毎に6分）進むようになっている。

#### 【0244】

示唆演出とは、実行中の変動において大当りとなることに対する信頼度を示唆する演出である。示唆演出の演出態様としては、大当りとなる場合に実行される示唆成功演出と、はずれとなる場合に実行される示唆失敗演出とが設けられている。

#### 【0245】

具体的に、時計画像を表示することにより示唆演出を行う。示唆演出では、変動が開始されると2時を指し示す時計画像が表示され、該時計画像が12時を指し示したときに大当りとなるように構成されている。示唆成功演出としては最終的に時計画像が12時を指し示す表示が行われ、示唆失敗演出としては最終的に時計画像が12時を指し示す前に変動が終了するものである。

#### 【0246】

なお、残余期間報知演出および示唆演出で表示する時計画像が共通していることから、いずれの演出が行われているのかを遊技者に認識させるために、残余期間報知演出および示唆演出の実行中には、表示している時計が像の役割を示すための役割示唆演出も併せて実行される。

#### 【0247】

具体的に、残余期間報知演出が行われているときには、該残余期間報知演出における時計画像の役割を示すための第1役割示唆演出も併せて実行される。例えば、「時計が12時を示すと時短終了」といった文字を表示する第1役割示唆演出が実行される。

#### 【0248】

また、具体的に、示唆演出が行われているときには、該示唆演出における時計画像の役割を示すための第2役割示唆演出も併せて実行される。例えば、「時計が12時を示すとチャンス」といった文字を表示する第2役割示唆演出が実行される。

## 【 0 2 4 9 】

なお、本実施の形態では、残余期間報知演出と示唆演出とで類似する画像を表示する（残余期間報知演出では単に時計画像を表示し、示唆演出では時計画像および該時計画像の周囲を強調するエフェクト画像を表示する）が、残余期間報知演出と示唆演出とで同一の画像を表示することとしてもよい。

## 【 0 2 5 0 】

図 2 0 - 1 は、この実施の形態で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図 2 0 - 1 に示す E X T とは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2 バイト構成）の 2 バイト目のデータである。

## 【 0 2 5 1 】

図 2 0 - 1 に示す例では、第 1 特別図柄および第 1 飾り図柄についての第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 5 の 5 種類と、第 2 特別図柄および第 2 飾り図柄についての第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 6 の 6 種類とが用いられる。

## 【 0 2 5 2 】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、低ベース状態（通常状態）および高ベース状態（確変状態、時短状態）のいずれである場合にも、図 2 0 - 1（A）に示す低ベース / 高ベース時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 2 0 - 1（A）に示すように、低ベース状態および高ベース状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 5 のいずれかに決定される。

## 【 0 2 5 3 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低ベース状態（通常状態）である場合には、図 2 0 - 1（B）に示す低ベース時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 2 0 - 1（B）に示すように、低ベース状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 5 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかが決定される。また、大当たりと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 5 のいずれかが決定される。

## 【 0 2 5 4 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）である場合には、図 2 0 - 1（C）に示す高ベース時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 2 0 - 1（C）に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 2 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 2 ~ # 0 3、# 0 6 のいずれかが決定される。また、大当たりと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 5 のいずれかが決定される。

## 【 0 2 5 5 】

高ベース状態（確変状態、時短状態）では、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されやすいとともに、図 2 0 - 1（C）に示した変動パターンテーブルを用いて第 2 特別図柄の変動パターンを決定することにより（はずれと決定する場合にもリーチとならないときには常に 1 . 5 秒と変動時間の短い第 2 変動パターン # 0 6 が決定されることにより）、第 2 特別図柄の変動頻度が高くなるよう構成されている。

## 【 0 2 5 6 】

また、特徴部 1 0 8 I W における C P U 1 0 3 は、図 4 に示した遊技制御用タイマ割込み処理に代えて、図 2 0 - 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行するものである。

## 【 0 2 5 7 】

図 2 0 - 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 4 の後、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ 1 0 8 I W S 2 5 A , 1 0 8 I W S 2 5 B）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理を実行する

10

20

30

40

50

ことにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。その後、CPU 103は、ステップS26以降の処理を実行する。

#### 【0258】

図20-3は、第1特別図柄プロセス処理として、図20-2に示すステップ108 IWS25A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。この第1特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、第1始動入賞判定処理を実行する（ステップ108 IWS312）。

#### 【0259】

第1始動入賞判定処理では、入賞球装置6Aへの始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に第1保留情報（第1特図の変動に対応する保留情報）を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図20-2に示すステップ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。

#### 【0260】

ステップ108 IWS312にて第1始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた第1特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ108 IWS300～108 IWS307の処理のいずれかを選択して実行する。なお、第1特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ108 IWS300～108 IWS307）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12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【0261】

ステップ108 IWS300の第1特別図柄通常処理は、第1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。この第1特別図柄通常処理では、第1保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第1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、第1特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第1特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第1特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第1特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、第1特別図柄通常処理は終了する。

#### 【0262】

ステップ108 IWS301の第1変動パターン設定処理は、第1特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この第1変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第1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、第1特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、第1変動パターン設定処理は終了する。

#### 【0263】

ステップ108 IWS303の第1特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この第1特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第1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、第1特



別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、第1特別図柄変動処理は終了する。

【0264】

ステップ108 IWS304の第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には第1特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「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。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

10

【0265】

ステップ108 IWS304Aの第1大当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この第1大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンド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82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、第1特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、第1大当り開放前処理は終了する。

20

【0266】

ステップ108 IWS305の第1大当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この第1大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23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82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、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、第1大当り開放中処理を終了する。

30

【0267】

ステップ108 IWS306の第1大当り開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この第1大当り開放後処理には、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、第1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、第1特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当り解放後処理は終了する。

40

【0268】

ステップ108 IWS307の第1大当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この第1大当り終了処理には、大当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、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1大当り終了処理は終了する。

【0269】

図20-4は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップ108 IWS300）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状

50

態は、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップ108 IWS300を示す値となっている場合である。なお、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップ108 IWS300を示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、大当り遊技(大入賞口を所定回開放)中でもない場合である。

【0270】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ108 IWS52A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0271】

第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ108 IWS51A)。

【0272】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ108 IWS53A)、第1保留記憶数の値を1減らし(第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ108 IWS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0273】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ108 IWS60A)。具体的に、確変フラグおよび時短フラグがオフである場合には通常状態であると判定して通常背景指定コマンドを、確変フラグがオフで時短フラグがオンである場合には時短状態であると判定して時短背景指定コマンドを、確変フラグがオンで時短フラグがオフである場合には確変状態であると判定して確変背景指定コマンドを、送信する。

【0274】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する(ステップ108 IWS64AA)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当り変動中であると判定する。第2特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ108 IWS64A以降の処理を行うことなくステップ108 IWS68Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当り変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0275】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ108 IWS64AAにて第2特別図柄の大当り変動中である場合に、大当り判定用乱数(ランダム1)としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ108 IWS65Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数(ランダム1)が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0276】

また、大当り判定とは別に、小当りとするか否かを決定するための小当り判定を行う遊技機では、ステップ108 IWS 64 Aにて第2特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ108 IWS 64 A～108 IWS 161 Aの処理を行わずに、小当り判定用乱数（大当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数（ランダム1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

#### 【0277】

第2特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから大当り判定用乱数（ランダム1）を読み出し（ステップ108 IWS 64 A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ108 IWS 65 A）。大当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ108 IWS 66 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグをセットする（ステップ108 IWS 67 A）。そして、ランダム2にもとづいて大当り種別が確変大当りおよび通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ108 IWS 160 A）、大当り種別を記憶し（ステップ108 IWS 161 A）、ステップ108 IWS 68 Aへ移行する。また、ステップ108 IWS 66 Aにおいて大当りとしめない場合（すなわち、はずれとする場合）、ステップ108 IWS 68 Aへ移行する。

#### 【0278】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当りと決定しなかった場合には、無条件に全てはずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にこだわられない。例えば、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当りと決定しなかった場合にも、低い確率で小当りと決定する場合があるように構成してもよい。

#### 【0279】

そして、ステップ108 IWS 68 Aにおいて、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ108 IWS 68 A）。なお、図示は省略したが、ステップ108 IWS 68 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

#### 【0280】

なお、ステップ108 IWS 65 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行うものである。

#### 【0281】

図20-5は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップ108 IWS 301）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、遊技状態に応じていずれかの変動パターンテーブルを選択する（ステップ108 IWS 201）。次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ108 IWS 201にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数（ランダム5）ともとづいて、変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ108 IWS 1700）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

#### 【0282】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ108 IWS 1701）。

## 【0283】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果がはずれであることを示す表示結果1指定コマンド、通常大当たりであることを示す表示結果2指定コマンド、確変大当たりであることを示す表示結果3指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ108 IWS1701A）。

## 【0284】

また、ステップ108 IWS1700にて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間（変動パターン）を示す変動時間データを第1特別図柄プロセスタイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ108 IWS1702）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ108 IWS1703）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ108 IWS1706）

## 【0285】

図20-6は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップ108 IWS303）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ108 IWS1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ108 IWS1122A）、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ108 IWS1123A）。そして、CPU103は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップ108 IWS304）に対応した値に更新する（ステップ108 IWS1124A）。

## 【0286】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ108 IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば、CPU103は、ステップ108 IWS1123Aに移行して演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ108 IWS1123A）とともに、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップ108 IWS304）に対応した値に更新する（ステップ108 IWS1124A）。

## 【0287】

このように、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当たりとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、第1図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて第1可変表示部における第1飾り図柄の停止表示を停止するとともに、ステップ108 IWS302で送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、第1飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

## 【0288】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していなければ（ステップ108 IWS1125AのN）、そのまま処理を終了する。

## 【0289】

図20-7は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止

処理において、まず、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ108 IWS2014)。第1大当りフラグがセットされていない場合、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定し(ステップ108 IWS2010)、セットされていない場合にはステップ108 IWS2113へ移行する。

#### 【0290】

時短フラグがセットされている場合、時短状態における残余変動回数を示す時短カウンタを1減算し(ステップ108 IWS2011)、時短カウンタが「0」になったか否かを判定する(ステップ108 IWS2012)。時短カウンタが「0」になっていない場合にはステップ108 IWS2113へ移行する。時短カウンタが「0」になった場合、時短フラグをリセットすることにより通常状態に制御する(ステップ108 IWS2013)。

10

#### 【0291】

ステップ108 IWS2113では、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理(ステップ108 IWS300)に対応した値に更新する(ステップ108 IWS2113)。

#### 【0292】

ステップ108 IWS2014において、第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、セットされていれば、確変フラグおよび時短フラグをリセットする(ステップ108 IWS2015)。

20

#### 【0293】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(ステップ108 IWS2017)、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし(ステップ108 IWS2018)、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットし(ステップ108 IWS2019)、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1大当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ108 IWS2020)。

#### 【0294】

図20-8は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理(ステップ108 IWS307)を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップ108 IWS2200A)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ108 IWS2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし(ステップ108 IWS2201A)、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ108 IWS2202A)。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ108 IWS2203A)、処理を終了する。

30

#### 【0295】

ステップ108 IWS2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ108 IWS2204A)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する(ステップ108 IWS2205A)。経過していなければ処理を終了する。

40

#### 【0296】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ108 IWS2205AのY)、CPU103は、今回終了した大当りの種別が確変大当りであるか否かを確認する(ステップ108 IWS2206A)。なお、確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ108 IWS161Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。確変大当りであれば、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態(高確率高ベース状態)に移行する(ステップ108 IWS2207A)とともに、ステップ108 IWS2214Aに移行する。

50

## 【0297】

確変大当りでなければ、すなわち通常大当りであれば、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグをセットして時短状態（低確率高ベース状態）に移行する（ステップ108 IWS2208A）とともに、時短カウンタに「100」をセットし（ステップ108 IWS2209A）、ステップ108 IWS2214Aに移行する。

## 【0298】

そして、CPU103は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップ108 IWS300）に対応した値に更新する（ステップ108 IWS2214A）。

## 【0299】

また、上述した第2特別図柄プロセス処理（ステップ108 IWS25B）では、図20-3を用いて説明した第1特別図柄プロセス処理（ステップ108 IWS25A）の「第1」を「第2」に、「第2」を「第1」に、「入賞球装置6A」を「可変入賞球装置6B」に、それぞれ読み替えた処理が行われる。

## 【0300】

また、特徴部108 IWにおける演出制御用CPU120は、図6に示した演出制御メイン処理に代えて、図20-9に示す演出制御メイン処理を実行するものである。

## 【0301】

図20-9に示す演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1飾り図柄プロセス処理を行う（ステップ108 IWS76A）。第1飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第1演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第1可変表示部の表示制御を実行する。また、第2飾り図柄プロセス処理を行う（ステップ108 IWS76B）。第2飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第2演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第2可変表示部の表示制御を実行する。さらに、背景図柄表示部の表示状態の制御を行う背景図柄プロセス処理を実行する（ステップ108 IWS76C）。その後、演出制御用CPU120は、ステップS77へ移行する。

## 【0302】

図20-10および図20-11は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

## 【0303】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップ108 IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ108 IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ108 IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

## 【0304】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ108 IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ108 IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ108 IWS616）。なお、ここでは、受信した変動パターンコマンドが、第1特別図柄に対応する変動パターンコマンドであれば第1変動パターンコマンド受信フラグを、第2特別図柄に対応する変動パターンコマンドであれば第2変動パターンコマンド受信フラグを、それぞれセットす

10

20

30

40

50

ることにより、いずれの特別図柄に対応する変動を開始するのかを特定可能にするものである。

【0305】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ108 I W S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果3指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ108 I W S 6 1 8 A）。

【0306】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ108 I W S 6 1 9）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ108 I W S 6 2 0）。なお、ここでは、受信した図柄確定指定コマンドが、第1特別図柄に対応する図柄確定指定コマンドであれば第1図柄確定指定コマンド受信フラグを、第2特別図柄に対応する図柄確定指定コマンドであれば第2図柄確定指定コマンド受信フラグを、それぞれセットすることにより、いずれの特別図柄に対応する変動を停止するのかを特定可能にするものである。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確定コマンド受信時処理を実行する（ステップ108 I W S 6 2 0 A）。

10

【0307】

受信した演出制御コマンドが第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドであれば（ステップ108 I W S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1大当り開始指定コマンド受信フラグまたは第2大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ108 I W S 6 2 2）。なお、この実施の形態では、ステップ108 I W S 6 2 2 でセットされる第1大当り開始指定コマンド受信フラグ、第2大当り開始指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

20

【0308】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ108 I W S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ108 I W S 6 2 4 A）。なお、この実施の形態では、ステップ108 I W S 6 2 4 A でセットされる大当り終了指定コマンド受信フラグのことを、エンディングフラグともいう。

【0309】

30

受信した演出制御コマンドが時短背景指定であれば（ステップ108 I W S 6 5 0）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置5に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ108 I W S 6 5 1）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態であることを示す時短演出フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ108 I W S 6 5 2）、セットされていない場合には時短演出フラグをセットし（ステップ108 I W S 6 5 3）、時短状態の残余回数を示す時短演出カウンタに「100」をセットし（ステップ108 I W S 6 5 4）、時短状態における残余期間を報知する残余期間報知演出を開始する（ステップ108 I W S 6 5 5）。具体的に、2時を指し示す時計画像の表示を開始する。また、このとき、第1役割示唆演出も併せて実行される。具体的に、「時計が12時を示すと時短終了」といった文字を表示する第1役割示唆演出が実行される。

40

【0310】

受信した演出制御コマンドが確変背景指定であれば（ステップ108 I W S 6 5 6）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置5に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ108 I W S 6 5 7）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットされていれば、時短演出フラグをリセットする（ステップ108 I W S 6 5 8）。

【0311】

受信した演出制御コマンドが通常背景指定であれば（ステップ108 I W S 6 5 9）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置5に表示する背景画面を通常状態に応じた背景

50

画面（例えば、黄色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ１０８ＩＷＳ６６０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットされていれば、時短演出フラグをリセットする（ステップ１０８ＩＷＳ６６１）。

#### 【０３１２】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセット、または処理を実行する（ステップ１０８ＩＷＳ６７０）。そして、ステップ１０８ＩＷＳ６１１に移行する。

#### 【０３１３】

図２０－１２は、確定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短演出フラグがセットされている場合、時短演出カウンタを１減算し（ステップ１０８ＩＷＳ４０４のＹ，１０８ＩＷＳ４０５）、時短演出カウンタが「０」になった場合には（ステップ１０８ＩＷＳ４０６のＹ）、時短演出フラグをリセットし（ステップ１０８ＩＷＳ４０７）、残余期間報知演出を終了する（ステップ１０８ＩＷＳ４０８）。これにより、時短状態の残余回数が「０」となったとき（時短状態が終了するとき）に残余期間報知演出を終了するものである。なお、図示は省略するが、大当たりとなったときにも残余期間報知演出を終了するものである。また、時短状態が終了した次の変動開始時に残余期間報知演出を終了するものであってもよい。

10

#### 【０３１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１０８ＩＷＳ４０６において、時短演出カウンタが「０」でない場合（ステップ１０８ＩＷＳ４０６のＮ）、中断されていれば残余期間報知演出を再開し（ステップ１０８ＩＷＳ４０９）、ステップ１０８ＩＷＳ４０５において更新された時短演出カウンタの値に応じて残余期間報知演出における時計画像を更新する（ステップ１０８ＩＷＳ４１０）。

20

#### 【０３１５】

なお、本実施の形態では、時短状態中に示唆演出を実行する場合、実行していた残余期間報知演出を中断し、該示唆演出が終了するときに残余期間報知演出を再開するよう構成されている。具体的に、残余期間報知演出と示唆演出とで共通する時計画像を表示することから、示唆演出を終了して残余期間報知演出を再開するときには、示唆演出（示唆失敗演出）において最終的に表示していた時刻から、残余期間報知演出に対応した時刻に巻き戻るように表示されるものである。なお、示唆演出（示唆失敗演出）において最終的に表示していた時計画像を消去し、残余期間報知演出における時計画像を表示するまでの間に特定の画像（例えば、表示領域の全体を黒く塗り潰した画像、いわゆるアイキャッチ画像）を表示することとしてもよい。

30

#### 【０３１６】

図２０－１３は、図２０－９に示す背景図柄プロセス処理（ステップ１０８ＩＷＳ７６Ｃ）を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景図柄プロセスフラグの値に応じてステップ１０８ＩＷＳ９００～１０８ＩＷＳ９０７のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

#### 【０３１７】

背景図柄変動開始待ち処理（ステップ１０８ＩＷＳ９００）：背景図柄の変動開始条件が成立したか否かが判定し、背景図柄の変動開始条件が成立した場合には、背景図柄表示部９ｃにおいて変動が開始されるように制御する。背景図柄の変動開始条件は、コマンド解析処理でいずれかの変動パターンコマンドが受信されたことが確認された場合に成立する。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動開始処理（ステップ１０８ＩＷＳ９０１）に応じた値に更新する。

40

#### 【０３１８】

背景図柄変動開始処理（ステップ１０８ＩＷＳ９０１）：左中右の背景図柄の変動が開始されるように制御する。また、受信している表示結果コマンドに応じて背景図柄の停止図柄を決定し、背景図柄の変動時間を設定する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動中処理（ステップ１０８ＩＷＳ９０２）に対応した値に更新する。

50



## 【0319】

背景図柄変動中処理（ステップ108 I W S 9 0 2）：背景図柄の変動時間の終了を監視する。変動時間が終了したら、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄停止処理（ステップ108 I W S 9 0 3）に対応した値に更新する。なお、背景図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、背景図柄の変動時間を延長することがある。

## 【0320】

背景図柄停止処理（ステップ108 I W S 9 0 3）：背景図柄の変動を最終停止し停止図柄を表示する制御を行う。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップ108 I W S 9 0 0）または大当り表示処理（ステップ108 I W S 9 0 4）に対応した値に更新する。なお、大当り表示処理（ステップ108 I W S 9 0 4）に対応した値に更新する場合には、第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドを受信していることを条件に、大当り表示処理（ステップ108 I W S 9 0 4）に対応した値に更新する。

10

## 【0321】

大当り表示処理（ステップ108 I W S 9 0 4）：大当り表示の制御を行う。そして、実際に大当り遊技が開始されたことを示すことになる大入賞口開放中表示コマンド（第1ラウンドに関する大入賞口開放中表示コマンド）を受信したら背景図柄プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ108 I W S 9 0 5）に対応した値に更新する。

## 【0322】

ラウンド中処理（ステップ108 I W S 9 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

20

## 【0323】

ラウンド後処理（ステップ108 I W S 9 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

## 【0324】

大当り終了演出処理（ステップ108 I W S 9 0 7）：大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディング指定コマンド（第1エンディング指定コマンド、第2エンディング指定コマンド）を受信したら、エンディング演出を実行する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップ108 I W S 9 0 0）に応じた値に更新する。

30

## 【0325】

図20-14は、背景図柄変動開始処理（ステップ108 I W S 9 0 1）を示すフローチャートである。背景図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、背景図柄の停止図柄を決定する（ステップ108 I W S 9 2 0）。なお、この実施の形態では、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の背景図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（通常大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドを受信した場合（確変大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。

40

## 【0326】

その後、演出制御用CPU120は、時短演出フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ108 I W S 8 1）、セットされていない場合にはステップ108 I W S 9 2 1へ移行する。時短演出フラグがセットされている場合、すなわち時短状態である場合、示唆演出の実行の有無を決定するための示唆演出実行抽選を行う（ステップ108 I W S 8 2）。具体的には、図20-15に示す示唆演出実行抽選テーブルを用いて、示唆演出実行抽選を実行する。

## 【0327】

50

図 20 - 15 は、示唆演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図 20 - 15 に示す示唆演出実行抽選テーブルには残余時短回数（3 回以上、3 回未満）および変動パターン毎に示唆演出の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図 20 - 15 に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 CPU 120 は、例えば、示唆演出実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0328】

まず、残余時短回数が 3 回以上である場合について説明する。開始する変動における変動パターンが非リーチはずれに対応する変動パターンであれば、5 %の割合で示唆演出を実行することを、95 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。開始する変動における変動パターンがリーチ A はずれに対応する変動パターンであれば、20 %の割合で示唆演出を実行することを、80 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。開始する変動における変動パターンがリーチ B はずれに対応する変動パターンであれば、60 %の割合で示唆演出を実行することを、40 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。開始する変動における変動パターンが大当りに対応する変動パターンであれば、80 %の割合で示唆演出を実行することを、20 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。

【0329】

次に、残余時短回数が 3 回未満である場合について説明する。開始する変動における変動パターンがはずれ（非リーチはずれ、リーチ A はずれ、リーチ B はずれ）に対応する変動パターンであれば、100 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。開始する変動における変動パターンが大当りに対応する変動パターンであれば、80 %の割合で示唆演出を実行することを、20 %の割合で示唆演出を実行しないことを決定する。

【0330】

このように、本実施の形態では、時短状態が終了する直前の 3 変動では、はずれ変動において示唆演出が実行されない構成となっている。仮に、時短状態の残余期間が短い場合にも、はずれ変動において示唆演出を実行する構成とした場合には、示唆演出（示唆失敗演出）が終了してから残余期間報知演出を再開する際に、時計画像の示す時刻の巻き戻る幅が少ないため、遊技者を落胆させてしまうことが考えられる。そこで、本実施の形態のように、時短状態の残余期間が短い場合にははずれ変動において示唆演出を実行しない構成とすることにより、遊技者を落胆させることを防止することができるようになっている。

【0331】

なお、示唆演出実行抽選では、時短演出カウンタの値にもとづいて、時短状態の残余回数を特定するものである。

【0332】

示唆演出を実行する場合（ステップ 108 IWS 83 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、残余期間報知演出を中断（具体的に、残余期間報知演出における時計画像の表示を消去）し（ステップ 108 IWS 84）、大当り変動である場合には示唆成功演出の実行を設定し（ステップ 108 IWS 85 の Y、108 IWS 86）、はずれ変動である場合には示唆失敗演出の実行を設定する（ステップ 108 IWS 85 の N、108 IWS 87）。

【0333】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンおよび実行する場合には設定された示唆演出に応じて、使用する背景図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 108 IWS 921）。そして、選択したプロセステーブルにおけるプロセステータ 1 のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 108 IWS 922）。次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセステータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（画像表示装置 5、各種ラン

ブ、スピーカ 8 L , 8 R ) の制御を実行する ( ステップ 1 0 8 I W S 9 2 3 ) 。例えば、背景図柄表示部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、V D P に制御信号 ( 表示制御実行データ ) 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 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 1 3 に対して制御信号 ( 音番号データ ) を出力する。

【 0 3 3 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を背景図柄変動時間タイマに設定して背景図柄変動時間タイマをスタートさせる ( ステップ 1 0 8 I W S 9 2 4 ) 。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動中処理 ( ステップ 1 0 8 I W S 9 0 2 ) に応じた値に更新する ( ステップ 1 0 8 I W S 9 2 5 ) 。

10

【 0 3 3 5 】

なお、図示は省略するが、ステップ 1 0 8 I W S 9 2 1 にて選択されたプロセステーブルの内容に従って演出装置を制御する処理が、背景図柄変動中処理 ( 1 0 8 I W S 9 0 2 ) において行われることにより、変動中の演出が実行されるものである。

【 0 3 3 6 】

図 2 0 - 1 6 は、時短状態における画像表示装置 5 の表示例を示す説明図である。例えば、( 1 ) 通常大当たりが終了したときに時短状態に移行する旨の表示 ( 例えば、エンディング期間における表示 ) がなされ、時短状態に移行する。( 2 ) そして、残余期間報知演出に対応する時計画像 ( 2 時 ) が表示されるとともに、「時計が 1 2 時を示すと時短終了」といった文字が表示される第 1 役割示唆演出が行われ、( 3 ) 変動が行われた回数に応じて時計画像が示す時刻が更新表示されていく。

20

【 0 3 3 7 】

( 4 ) 時短状態における所定の変動にて示唆演出を実行することが決定された場合、残余期間報知演出を中断するとともに示唆演出に対応する時計画像 ( 2 時 ) およびエフェクト画像が表示される。また、「時計が 1 2 時を示すとチャンス」といった第 2 役割示唆演出が行われる。( 5 ) 示唆演出が行われる変動において大当たりとなる場合、示唆演出に対応する時計画像が 1 2 時を示すことにより示唆成功演出が行われ、大当たりを示す背景画像が停止表示される。

【 0 3 3 8 】

30

( 6 ) 一方、示唆演出が行われる変動においてははずれとなる場合、示唆演出に対応する時計画像が 1 2 時を示す前に変動が終了する ( 示唆失敗演出が実行される ) 。( 7 ) 示唆失敗演出が行われた次の変動においては、残余期間報知演出および第 2 役割示唆演出が再開される。( 8 ) 時短状態における 1 0 0 回目の変動でははずれとなるとともに時計画像が 1 2 時を示すことにより、時短状態が終了し、( 9 ) 通常状態へ移行することにより残余期間報知演出および第 2 役割示唆演出が終了する。

【 0 3 3 9 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を行い、所定期間に亘り遊技者にとって有利な有利状態 ( 本例では、時短状態 ) に制御可能な遊技機であって、有利状態において、所定表示を行い、該所定表示の表示態様を変化させることにより有利状態の残余期間を報知する報知演出 ( 本例では、時計画像を表示し、該時計画像が示す時刻が変化することにより時短状態の残余期間を報知する残余期間報知演出 ) を実行可能であり ( 本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ 1 0 8 I W S 6 5 5 , 1 0 8 I W S 4 1 0 を実行する ) 、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出 ( 本例では、時計画像およびエフェクト画像を表示し、該時計画像が示す時刻が変化することにより大当たりとなることを示唆する示唆演出 ( 大当たりを経由して時短状態となる構成であることから、大当たりとなることを示唆することで、時短状態となることを示唆している ) ) を実行可能であり ( 本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ 1 0 8 I W S 8 6 , 1 0 8 I W S 8 7 を実行することにより示唆演出を設定した後に、ステップ 1 0 8 I W S 9 2 1 , 1 0 8 I W S 9 2 3 , 1 0 8 I W S 9 0 2 を実行する ) 、所定表示の少なくとも一部と共通する

40

50

画像を用いて示唆演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、残余期間報知演出と示唆演出とで共通する時計画像を表示する）こととした。これにより、興趣の低下を防止することができる。

#### 【0340】

なお、残余期間報知演出や示唆演出の具体例としては、時計画像を表示するものに限られず、所定の距離をキャラクタが走ってゴールすれば時短状態の終了を報知したり時短状態に制御されることを示唆したりすることとしてもよい。また、爆弾の導火線が短くなっていき、爆弾が爆発すれば時短状態の終了を報知したり時短状態に制御されることを示唆したりすることとしてもよい。

#### 【0341】

また、残余報知表示と示唆演出とで同じ時計画像を表示することとしたが、少なくとも一部が共通する画像を表示するものであればよく、例えば、大きさや色相の異なる時計画像を残余報知表示と示唆演出とで表示するものであってもよい。

#### 【0342】

また、本実施の形態では、残余期間報知演出では時計画像を表示し、示唆演出では該時計画像とエフェクト画像とを表示することとし、すなわち、残余期間報知演出と示唆演出とでは一部が共通する画像を表示することとしたが、表示する全ての画像が共通するものであってもよい。例えば、残余期間報知演出でも示唆演出でも共通する時計画像のみを表示することとしてもよい。

#### 【0343】

また、本実施の形態では、残余期間報知演出と示唆演出とで共通する時計画像を表示することとしたが、これに限るものではない。例えば、時計を模した共通の可動役物を用いて残余期間報知演出と示唆演出とを実行することとしてもよい。

#### 【0344】

また、本実施の形態では、大当たりとなる場合（示唆成功演出を行う場合）であっても、はずれとなる場合（示唆失敗演出を行う場合）であっても、1種類の示唆演出（時計画像が2時から開始して12時を示せばチャンスとなる示唆演出）を実行することとしたが、チャンスとなる時刻や、表示開始する際の時刻が異なる複数種類の示唆演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、大当たりとなることに対する期待度が異なる複数種類の示唆演出が設けられていることとしてもよく、表示開始する際の時刻と、チャンスとなる時刻とが近い程、大当たりとなりやすいこととしてもよい。具体的に、表示開始する際の時刻として2時、4時、6時が設けられており、チャンスとなる時刻として8時、10時、12時が設けられていることとすれば、表示開始する際の時刻として6時が選択され、チャンスとなる時刻として8時が選択される場合が最も信頼度が高く、表示開始する際の時刻として2時が選択され、チャンスとなる時刻として12時が選択される場合が最も信頼度が低いこととしてもよい。

#### 【0345】

また、本実施の形態では、示唆演出における時計画像が12時を示した場合に大当たりとなる構成としたが、これに限るものではない。例えば、はずれ変動においても時計画像が12時を示し得る構成としてもよい。

#### 【0346】

また、本実施の形態では、示唆演出における時計画像が12時を示すとともに大当たりとなる構成としたが、これに限るものではなく、例えば、12時を示すとともに特定演出を実行（例えばリーチに発展）することとしてもよい。

#### 【0347】

また、この実施の形態によれば、有利状態において示唆演出を実行する（本例では、演出制御用CPU120は、時短状態において示唆演出を実行する（ステップ108 IWS 108のYである場合にステップ108 IWS 86, 108 IWS 87を実行可能である））こととした。これにより、遊技者に不安感を与え得る状況における興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 4 8 】

なお、本実施の形態では説明を省略したが、有利状態（例えば、時短状態）に制御されていないときにも所定表示（例えば、時計画像）を用いた演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、低確率低ベース状態における予告演出として、時計画像を用いた演出を実行可能であることとしてもよい。

## 【 0 3 4 9 】

また、リーチ演出中に時計画像を表示し、所定の時刻（例えば 1 2 時）になったことに合わせてリーチ演出と関連した演出（例えば、リーチ中のカットイン演出）を実行することとしてもよい。

## 【 0 3 5 0 】

また、この実施の形態によれば、報知演出が行われているときに該報知演出の役割を示唆する第 1 役割示唆演出を実行し（本例では、残余期間報知演出に対する第 1 役割示唆演出）、示唆演出が行われているときに該示唆演出の役割を示唆する第 2 役割示唆演出（本例では、示唆演出に対する第 2 役割示唆演出）とを実行する（本例では、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ 1 0 8 I W S 6 5 5 , 1 0 8 I W S 4 1 0 を実行することにより、残余期間報知演出に対する第 1 役割示唆演出を実行し、ステップ 1 0 8 I W S 8 6 , 1 0 8 I W S 8 7 を実行することにより示唆演出を設定した後に、ステップ 1 0 8 I W S 9 2 1 , 1 0 8 I W S 9 2 3 , 1 0 8 I W S 9 0 2 を実行することにより、示唆演出に対する第 2 役割示唆演出を実行する（図 2 0 - 1 6 参照））こととした。これにより、遊技者に対して現状を把握させることができる。

## 【 0 3 5 1 】

なお、本実施の形態では、文字表示により役割示唆演出（第 1 役割示唆演出、第 2 役割示唆演出）を行うこととしたが、これに限るものではない。例えば、文字以外の画像を表示したり、音声出力やランプ制御により報知演出や示唆演出の役割を示唆することとしてもよい。

## 【 0 3 5 2 】

また、この実施の形態によれば、報知演出における有利状態の残余期間がないことを報知する期間終了表示態様の所定表示（本例では、1 2 時を指し示す時計画像）と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時計画像が 1 2 時を指し示した場合に時短状態が終了する（残余期間がない）ことを報知する残余期間報知を行うとともに、時計画像が 1 2 時を指し示した場合に大当たりとなることを示唆する示唆演出を行う）こととした。これにより、遊技者に対して不安感を与えることを防止することができる。

## 【 0 3 5 3 】

また、この実施の形態によれば、期間終了表示態様の所定表示と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出が行われたときに、遊技者にとって有利であって有利状態とは異なる特定状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御する（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時計画像が 1 2 時を指し示す示唆演出が行われたときに、大当たり遊技状態に制御する（大当たり遊技状態に制御されることが決定されている場合に、時計画像が 1 2 時を指し示す示唆演出が行われる））こととした。これにより、遊技者に対して不安感を与えることを防止することができる。

## 【 0 3 5 4 】

また、この実施の形態によれば、報知演出の実行中に示唆演出が開始されたときに該報知演出の実行を中断し、期間終了表示態様の所定表示と少なくとも一部が共通する画像を用いた示唆演出が行われなかったときに、該報知演出の実行を再開する（本例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、残余期間報知演出の実行中に示唆演出を行うときに該残余期間報知演出の実行を中断し（ステップ 1 0 8 I W S 8 4 参照）、示唆成功演出が行われなかったときに、中断していた残余期間報知演出の実行を再開する（ステップ 1 0 8 I W S 4 0 9 参照））こととした。これにより、報知演出を実行する機会を増加させることができる。

## 【0355】

また、報知演出において示す有利時間の残余時間を短くする演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、報知演出として上述した時計画像を表示する場合に、キャラクタが該時計画像における時計の針を進めるように作用する演出を行うこととしてもよい。

## 【0356】

また、示唆演出において有利状態に制御されることを示す状態に近づく演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、示唆演出として上述した時計画像を表示する場合に、キャラクタが該時計画像における時計の針を進めるように作用する演出を行うこととしてもよい。

## 【0357】

また、上述したように、報知演出から示唆演出に切り替わる際に第1役割示唆演出から第2役割示唆演出に切り替わり（図20-16（3）、（4）参照）、示唆演出から報知演出に切り替わる際に第2役割示唆演出から第1役割示唆演出に切り替わることとしたが（図20-16（6）、（7）参照）、役割示唆演出が切り替わったことを遊技者が認識しやすいよう、切り替わった後の役割示唆演字を強調して実行することとしてもよい。例えば、図20-16（4）における「時計が12時を示すとチャンス」の文字の大きさや色を変化させたり、第1役割示唆演出と第2役割示唆演出とで異なるBGMを出力したりすることにより、役割示唆演出が切り替わったこと（時計画像の役割が変更されたこと）を遊技者に報知するものであってもよい。

## 【0358】

なお、本実施の形態では、「有利状態」として時短状態を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、所定期間の経過（所定回数の変動の実行）を条件として終了する確変状態（高確率高ベース状態）や高確率低ベース状態であってもよく、確変状態にて所定回（例えば50回）の変動が行われることを条件に通常状態に移行するタイプの遊技機（いわゆるST機）であれば、確変状態を「有利状態」としてもよい。

## 【0359】

また、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御可能な遊技機であれば、通常状態よりも小当りに制御する割合が高いKT状態を「有利状態」としてもよい。以下、KT状態に制御可能に構成した変形例について説明する。

## 【0360】

図20-17は、変形例における、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行されるとは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、大当り遊技（大入賞口を所定回開放）中でもない場合である。

## 【0361】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ108IWS52B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

## 【0362】

第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ108IWS51B）。

## 【0363】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ108IWS53B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ108IWS54B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞ

10

20

30

40

50

れの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数 = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0364】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ108 IWS60B)。

【0365】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ108 IWS64BB)。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ108 IWS64B以降の処理を行うことなくステップ108 IWS68Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0366】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ108 IWS64BBにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数(ランダム1)としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ108 IWS65Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数(ランダム1)が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0367】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップ108 IWS64BBにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ108 IWS64B~108 IWS161Bの処理を行わずに、小当たり判定用乱数(大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい)としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数(ランダム1)が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0368】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから大当たり判定用乱数(ランダム1)を読み出し(ステップ108 IWS64B)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ108 IWS65B)。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ108 IWS66B)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする(ステップ108 IWS67B)。そして、ランダム2にもとづいて大当たり種別が確変大当たりおよび通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップ108 IWS160B)、大当たり種別を記憶し(ステップ108 IWS161B)、ステップ108 IWS68Bへ移行する。また、ステップ108 IWS66Bにおいて大当たりとしない場合、小当たりとなることを示す小当たりフラグをセットし(ステップ108 IWS70B)、ステップ108 IWS68Aへ移行する。

【0369】

なお、この変形例では、第2特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合には、無条件に全て小当たりと決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合にも

10

20

30

40

50

、低い確率ではずれと決定する場合があるように構成してもよい。

【0370】

そして、ステップ108 IWS68Bにおいて、第2特別図柄プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する(ステップ108 IWS68B)。なお、図示は省略したが、ステップ108 IWS68Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0371】

なお、ステップ108 IWS65Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行うものである。

10

【0372】

図20-18は、この変形例で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。図20-18に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド(2バイト構成)の2バイト目のデータである。

【0373】

図20-18に示す例では、第1特別図柄および第1飾り図柄についての第1変動パターン#21~#27の7種類と、第2特別図柄および第2飾り図柄についての第2変動パターン#31~#34の4種類とが用いられる。

【0374】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態である場合には、図20-18(A)に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図20-18(A)に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#21~#25のいずれかに決定される。

20

【0375】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態である場合には、図20-18(B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図20-18(B)に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#26~#27のいずれかに決定される。

【0376】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態(低確率/非KT状態)である場合には、図20-18(C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図20-18(C)に示すように、非KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#31~#32のいずれかに決定される。具体的には、小当たりと決定する場合には第2変動パターン#31が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン#32が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

30

【0377】

この変形例では、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、大入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この変形例では、図20-18(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この変形例において、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間(例えば、1分)あたりの小当たりの発生割合であり、KT状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

40

【0378】

なお、この変形例では、図20-18(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図

50



柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非KT状態中に不当に大入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

#### 【0379】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態である場合には、図20-18(D)に示すKT状態時用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図20-18(D)に示すように、KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#33~#34のいずれかに決定される。また、図20-18(D)に示すように、KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#33に決定される。

10

#### 【0380】

この変形例では、特定の種別の大当たりとなった場合にKT状態に制御するものであり、KT状態において特定回(例えば50回)の変動を行うことを条件として非KT状態に制御するものである。KT状態においては、上述した変動パターンを選択することにより、通常状態よりも小当たりとなりやすいよう構成されている。

#### 【0381】

そして、KT状態においては、KT状態の残余期間を報知する報知演出と、KT状態に制御されることを示唆する示唆演出とを実行可能であり、報知演出における所定表示(例えば時計画像)と少なくとも一部が共通する画像を用いて示唆演出を実行することとしてもよい。

20

#### 【0382】

(特徴部31AKおよび特徴部108IWに関する説明)

上述した特徴部31AKおよび特徴部108IWの両方を備えた遊技機としてもよい。例えば、特徴部108IWに示した示唆演出が行われるときに、該に対応したタイトルを報知可能であることとしてもよい。

#### 【0383】

また、例えば、特徴部108IWに示した示唆演出として複数種類の演出を実行可能であって、いずれの種類の示唆演出を実行する場合であっても、示唆演出を実行する前の期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい。

30

#### 【0384】

また、例えば、特徴部108IWに示した示唆演出として、期待度の異なる複数の複数種類の演出を実行可能であって、示唆演出の期待度を示唆する期待度示唆表示を実行する(期待度を示す黒い星を表示する)こととしてもよい。

#### 【0385】

また、例えば、特徴部108IWに示した示唆演出の実行中の複数のタイミングにて特定演出(例えば発展演出や予告演出)を実行可能であるが、示唆演出を実行する前の期間には該特定演出を実行しないこととしてもよい。

#### 【0386】

また、例えば、リーチ演出の実行中の複数のタイミングにて、特徴部108IWに示した示唆演出を実行可能であるが、リーチ演出を実行する前の期間には該示唆演出を実行しないこととしてもよい。

40

#### 【0387】

また、例えば、特徴部108IWに示した示唆演出として複数種類の示唆演出を実行可能であり、実行する示唆演出の種類に応じて、タイトルを報知するタイミングが異なることとしてもよい。

#### 【0388】

また、例えば、ボタン表示を行い、ボタン操作を検出した場合に特徴部108IWに示した示唆演出を実行可能であることとしてもよい。

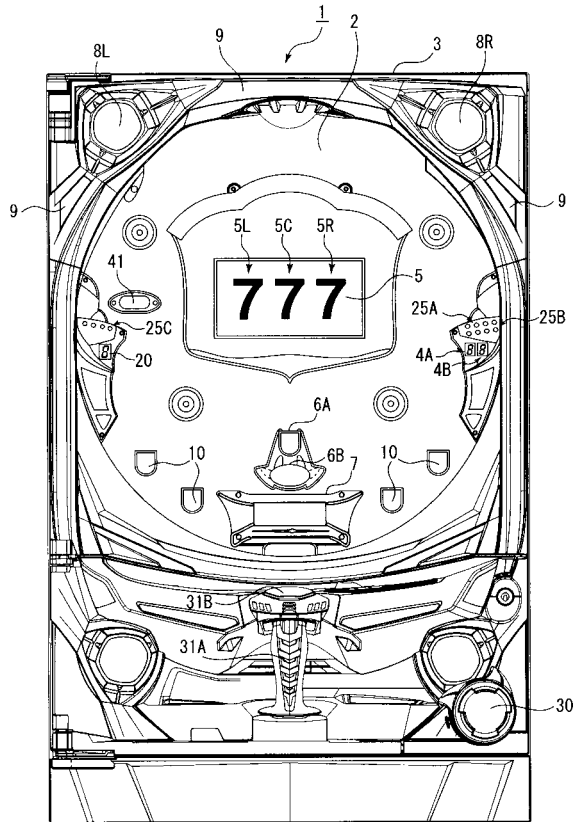
50

## 【符号の説明】

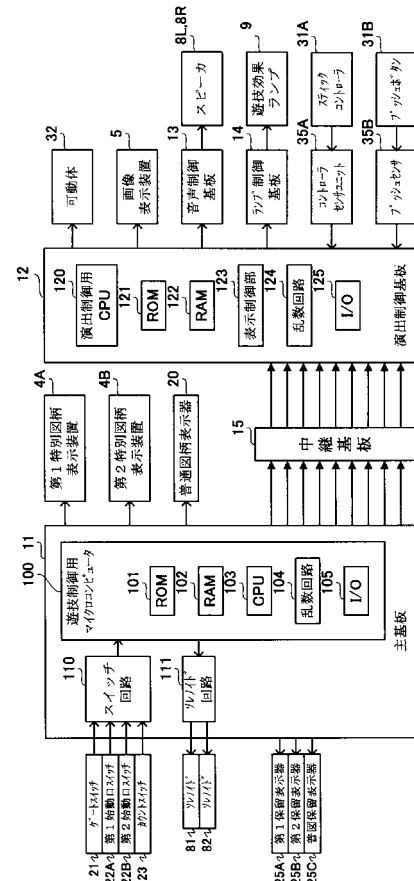
## 【0389】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	10
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
10	...	一般入賞口	
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	
13	...	音声制御基板	
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	
20	...	普通図柄表示器	
21	...	ゲートスイッチ	20
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	
31 A	...	スティックコントローラ	
31 B	...	プッシュボタン	
32	...	可動体	
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	ROM	
102、122	...	RAM	
103	...	CPU	30
104、124	...	乱数回路	
105、125	...	I/O	
120	...	演出制御用CPU	
123	...	表示制御部	

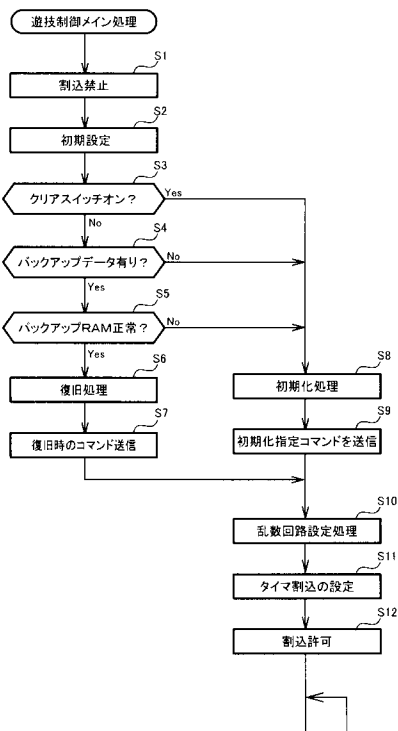
【図 1】



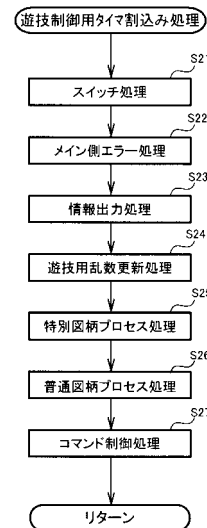
【図 2】



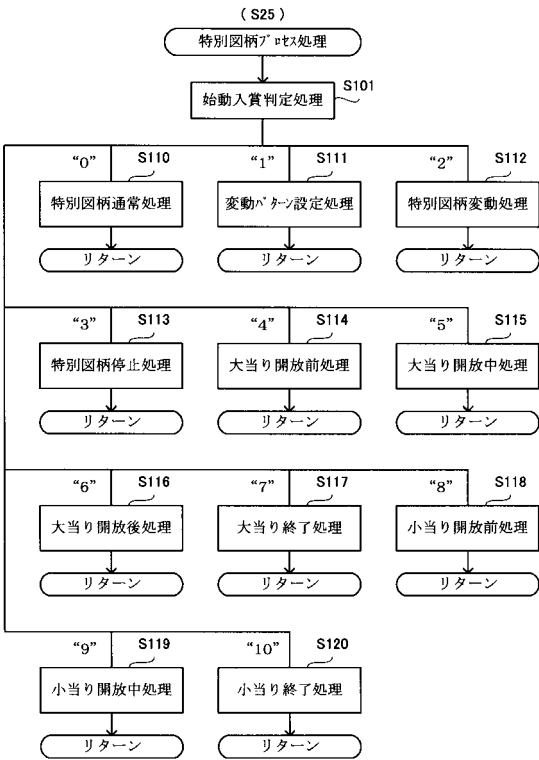
【図 3】



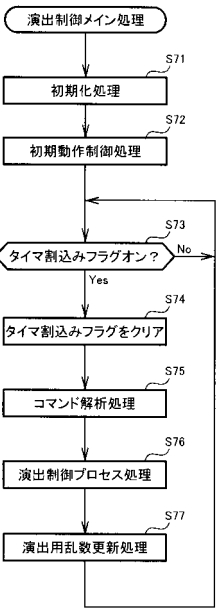
【図 4】



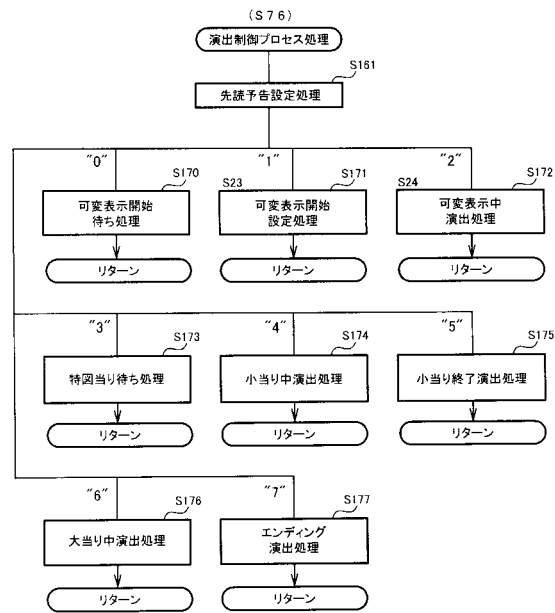
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

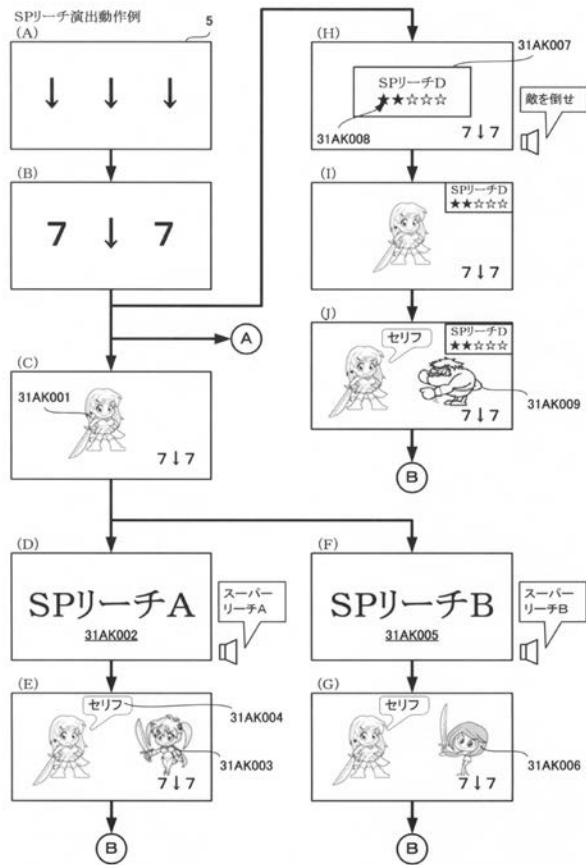
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

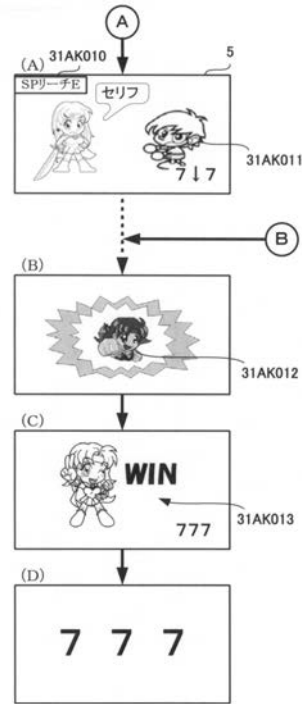
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

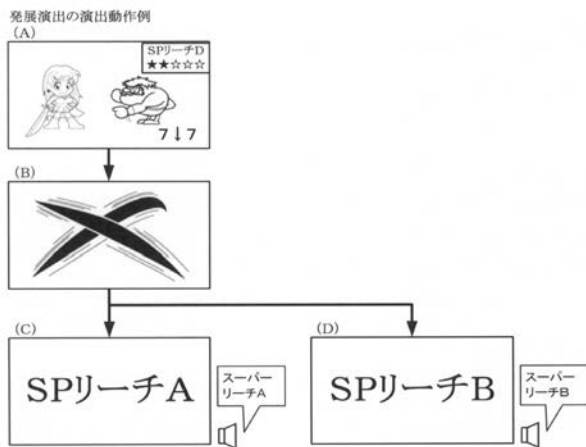
【図 9】



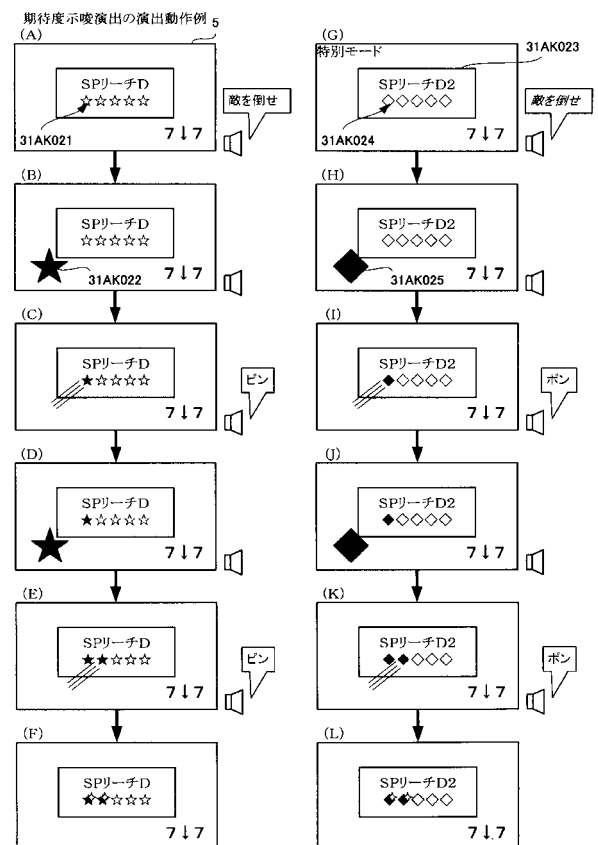
【図 10】



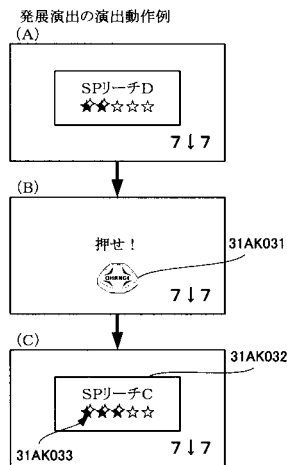
【図 11】



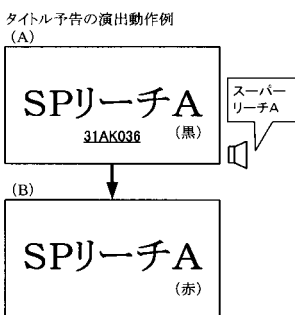
【図 12】



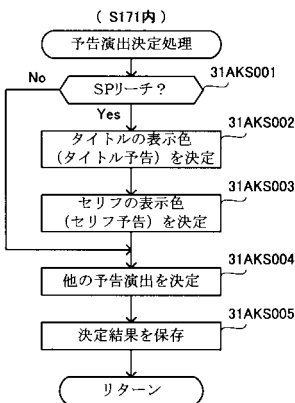
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合	信頼度
	大当たり時	ハズレ時
黒	10%	80%
赤	15%	10%
黒→赤	20%	9%
黒→フルーツ柄	35%	1%
赤→フルーツ柄	20%	0%

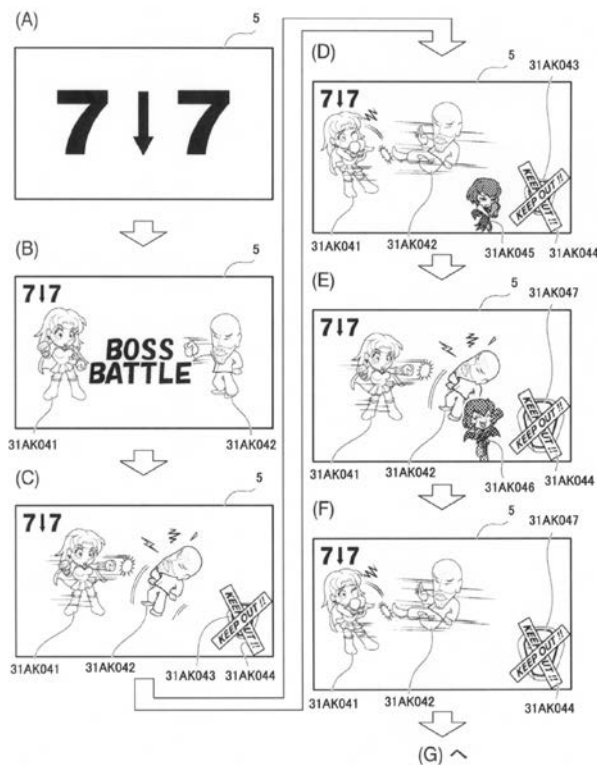
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

タイトル 表示色	決定割合	信頼度
	大当たり時	ハズレ時
黒	5%	70%
赤	10%	16%
黒→赤	25%	12%
黒→フルーツ柄	40%	2%
赤→フルーツ柄	20%	0%

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合	信頼度
	大当たり時	ハズレ時
白	10%	90%
赤	30%	9%
白→赤	60%	1%

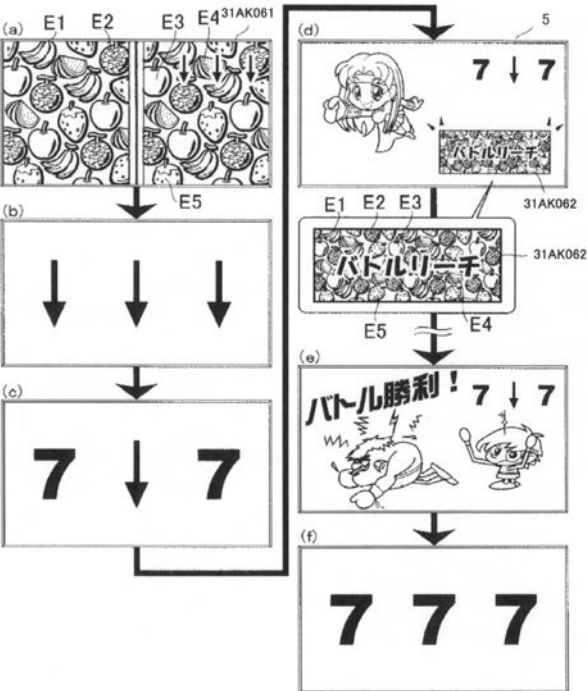
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20 - 1】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル (低ベース/高ベース時)

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#01	非リーチはずれ	15秒
02	第1変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#04	リーチA大当たり	30秒
05	第1変動パターン#05	リーチB大当たり	40秒

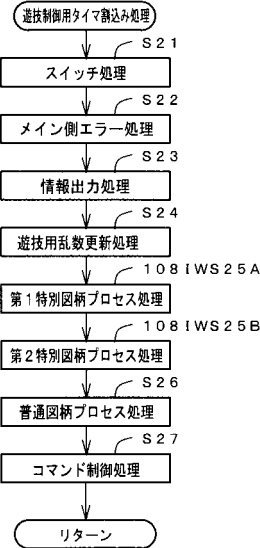
(B) 第2特別図柄用変動パターンテーブル (低ベース時)

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	非リーチはずれ	15秒
12	第2変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
13	第2変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
14	第2変動パターン#04	リーチA大当たり	30秒
15	第2変動パターン#05	リーチB大当たり	40秒

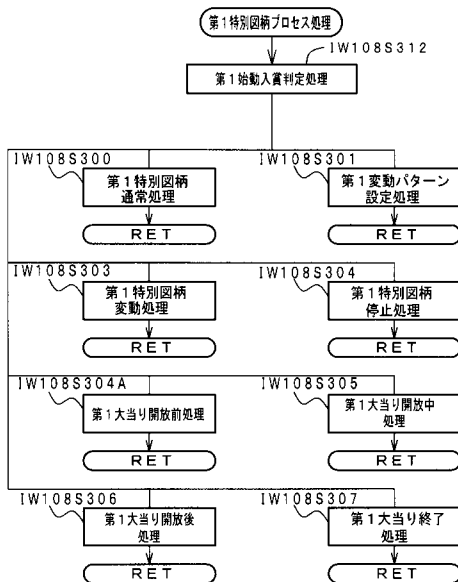
(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル (高ベース時)

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
16	第2変動パターン#06	非リーチはずれ (短縮)	1.5秒
12	第2変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
13	第2変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
14	第2変動パターン#04	リーチA大当たり	30秒
15	第2変動パターン#05	リーチB大当たり	40秒

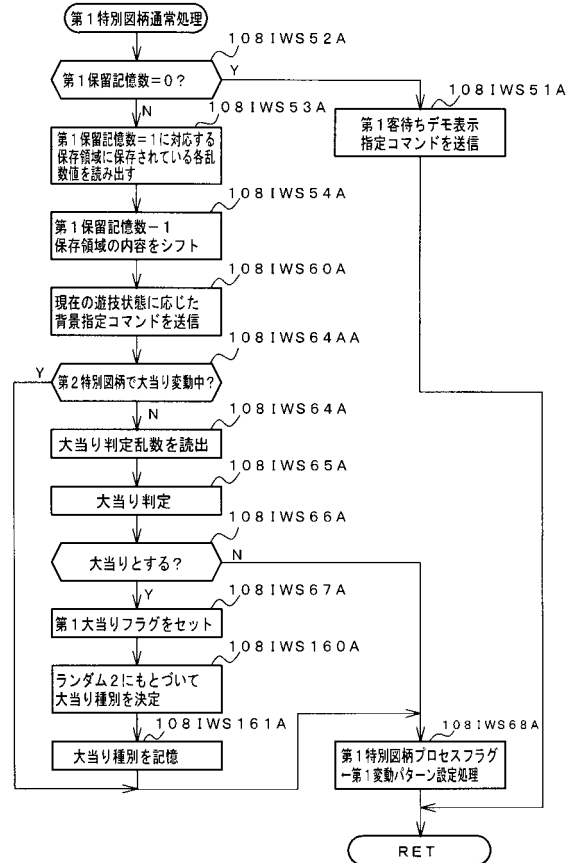
【図 20 - 2】



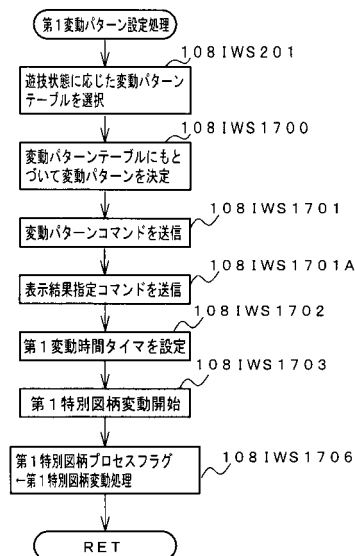
【図 20 - 3】



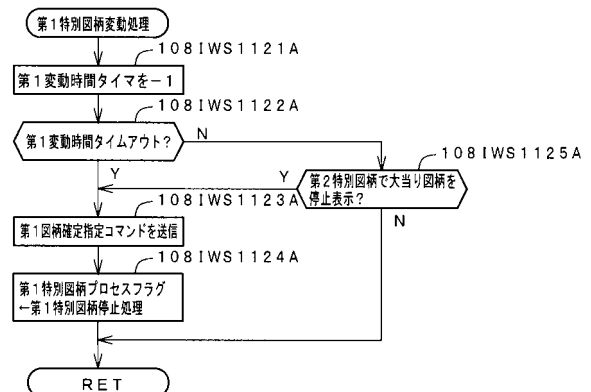
【図 20 - 4】



【図 20 - 5】

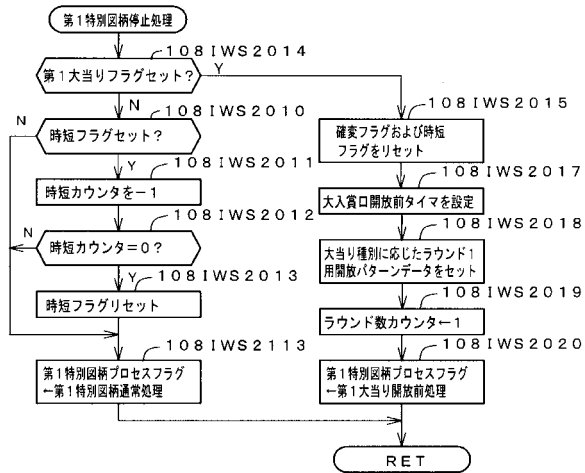


【図 20 - 6】

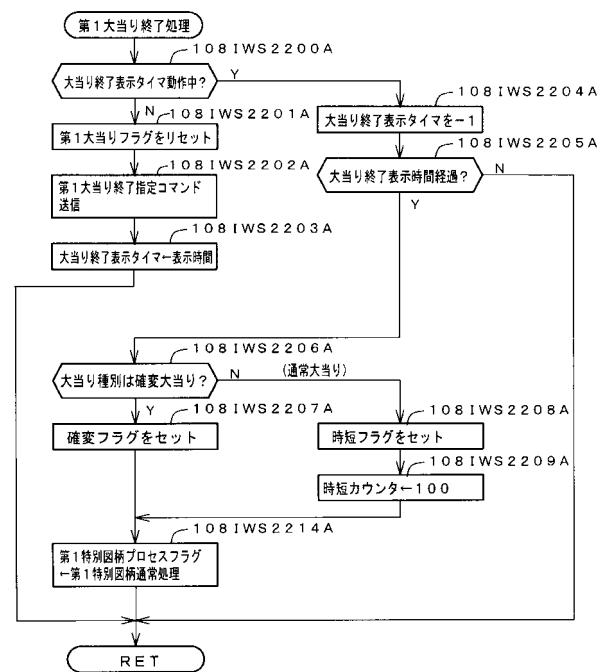




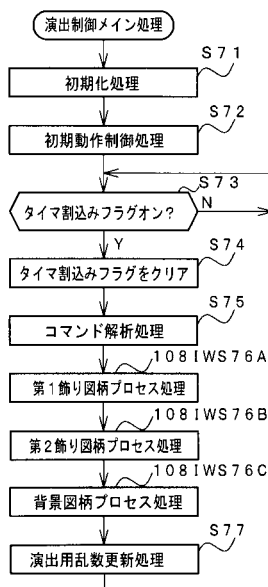
【図 20 - 7】



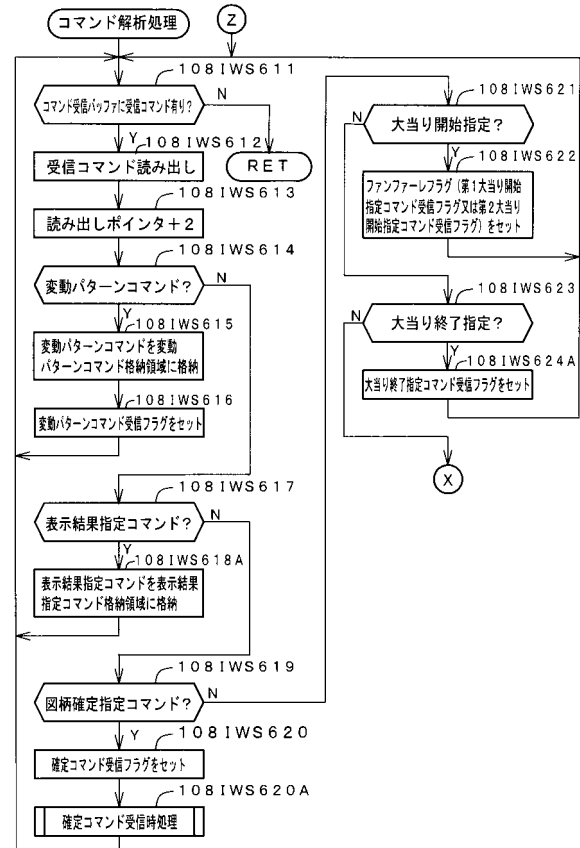
【図 20 - 8】



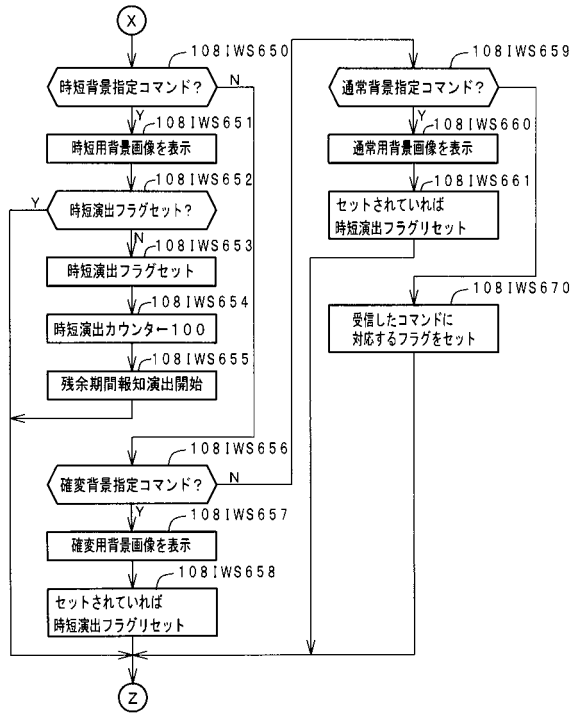
【図 20 - 9】



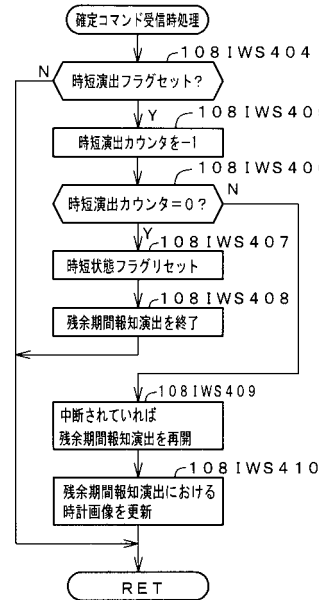
【図 20 - 10】



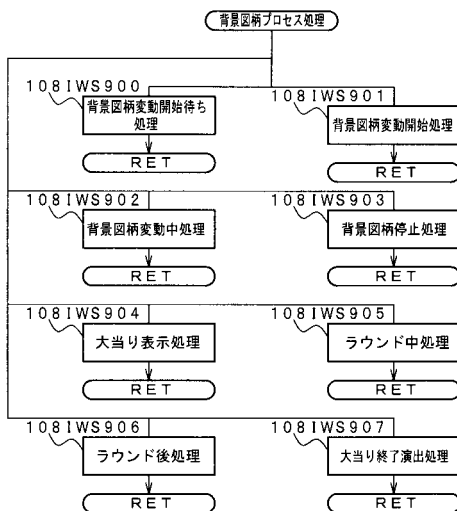
【図 20 - 1 1】



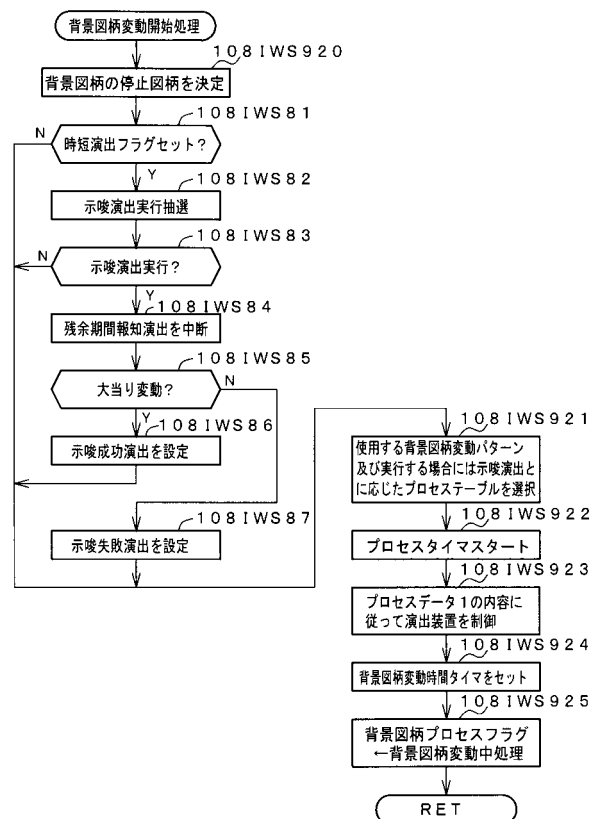
【図 20 - 1 2】



【図 20 - 1 3】



【図 20 - 1 4】

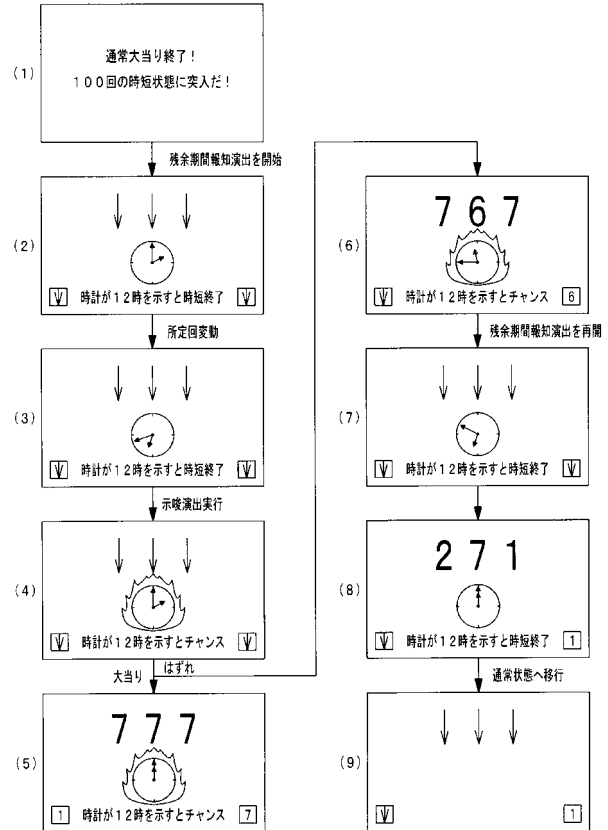


【図 20 - 15】

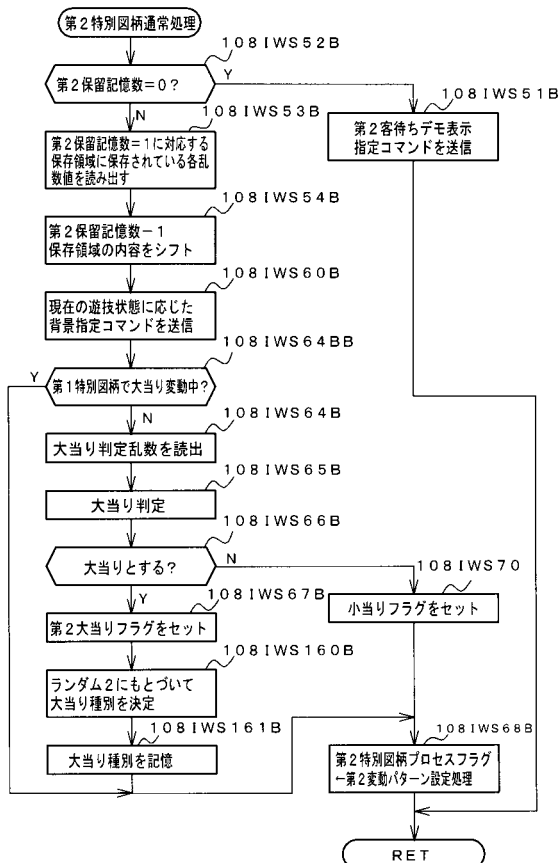
示唆演出実行抽選テーブル

残余時短回数	変動パターン	実行する	実行しない
3回以上	非リーチはずれ	5%	95%
	リーチAはずれ	20%	80%
	リーチBはずれ	60%	40%
3回未満	大当り	80%	20%
	はずれ	0%	100%
	大当り	80%	20%

【図 20 - 16】



【図 20 - 17】



【図 20 - 18】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
21	第1変動パターン#21	非リーチはずれ	15秒
22	第1変動パターン#22	リーチAはずれ	30秒
23	第1変動パターン#23	リーチBはずれ	40秒
24	第1変動パターン#24	リーチA大当り	30秒
25	第1変動パターン#25	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
26	第1変動パターン#26	非リーチはずれ	2秒
27	第1変動パターン#27	大当り	10秒

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
31	第2変動パターン#31	小当り	15分
32	第2変動パターン#32	大当り	5分

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
33	第2変動パターン#33	小当り	5秒
34	第2変動パターン#34	大当り	2分