

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-165860

(P2019-165860A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2018-54609 (P2018-54609)  
 (22) 出願日 平成30年3月22日 (2018.3.22)

(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 CA26 CA42 CA50 CA77

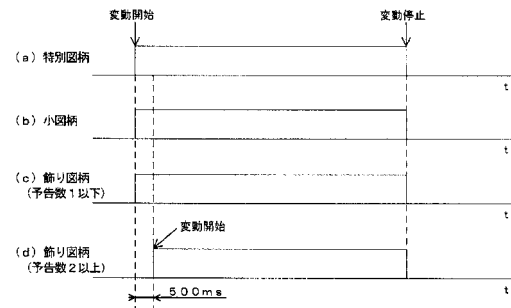
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】変動開始時の処理の負担を軽減することのできる遊技機を提供することである。

【解決手段】識別情報の可変表示に対応して可変表示を行う飾り図柄、識別情報の可変表示に対応して可変表示を行う小図柄、予告演出を実行可能な特定演出実行手段等を備える遊技機において、小図柄の可変表示は特別図柄の可変表示に対応して開始される一方で、予告数が2以上の飾り図柄の可変表示は特別図柄の可変表示から500ms遅れて開始される。

【選択図】図8



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

識別情報の可変表示を行い、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、

識別情報の可変表示に対応して可変表示を行う装飾情報と、

識別情報の可変表示に対応して可変表示を行うとともに、前記装飾情報とは異なる対応情報と、

識別情報の可変表示が開始されることに関連して特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出が実行されるときに、前記対応情報の可変表示は前記識別情報の可変表示の開始に対応して開始される一方で、前記装飾情報の可変表示は前記識別情報の可変表示の開始に対応して開始されない、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、識別情報の可変表示（変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、例えば、特別図柄、特別図柄に対応する第4図柄、および、特別図柄に対応する演出図柄（飾り図柄）の変動が変動開始時と変動終了時とで同期するものがあった（特許文献1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2017-51565号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、前述した特許文献1の遊技機では、変動開始時に複数の演出が集中した場合、処理落ちする場合が想定される。

**【0005】**

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、変動開始時の処理の負担を軽減することのできる遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

識別情報の可変表示（例えば、特別図柄）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

識別情報の可変表示に対応して可変表示を行う装飾情報（例えば、飾り図柄）と、

識別情報の可変表示に対応して可変表示を行うとともに、前記装飾情報とは異なる対応情報（例えば、小図柄）と、

識別情報の可変表示が開始されることに関連して特定演出（例えば、予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）とを備え、

前記特定演出が実行されるときに、前記対応情報の可変表示は前記識別情報の可変表示の開始に対応して開始される一方で、前記装飾情報の可変表示は前記識別情報の可変表示の開始に対応して開始されない（例えば、図8に示すように小図柄の可変表示は特別図柄の可変表示に対応して開始される一方で、予告数が2以上の飾り図柄の可変表示は特別図柄の可変表示から500ms遅れて開始される）。

**【0007】**

10

20

30

40

50

このような構成によれば、変動開始時の処理の負担を軽減することができる。

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記装飾情報は、可変表示の開始時に所定動作を行う(例えば、図9に示すように、変動開始時にキャラクタ画像が動作する)。

【0008】

このような構成によれば、変動開始時に所定動作が行われた場合の処理負担を軽減することができる。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記対応情報と前記装飾情報とでは、前記装飾情報の方が可変表示の際の動作が大きい(例えば、図9に示すように、飾り図柄と小図柄とでは飾り図柄の方が可変表示の際の動作が大きい)。

【0010】

このような構成によれば、変動開始時に装飾情報の可変表示の動作が大きい場合の処理負担を軽減することができる。

【0011】

(4) 上記(1)~(3)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出を前記装飾情報よりも視認性が高い状態で実行可能である(例えば、図9(d)に示すように、予告演出を飾り図柄よりも視認性が高い状態で実行可能である)。

【0012】

このような構成によれば、飾り図柄が変動を開始する以前に予告演出に注目させることができる。

【0013】

(5) 上記(1)~(4)の遊技機において、

前記特定演出は、複数種類設けられ(例えば、セリフ予告、背景予告、タイマ予告)、

前記特定演出実行手段は、複数の前記特定演出を同時に実行可能である(例えば、図9(d)に示すように、複数の予告演出を同時に実行可能である)。

【0014】

このような構成によれば、複数の特定演出が同時に実行された場合の処理負担を軽減することができる。

【0015】

また、本発明の遊技機は、以下の構成を備えるようにしてもよい。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり状態等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段(例えば、のめり込み防止画像131を表示する演出制御用CPU120等)を備え、

前記注意喚起手段は、

少なくとも非遊技状態(例えば、客待ちデモ状態等)のときと、前記有利状態が終了したとき(例えば、エンディング期間等)とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能(例えば、のめり込み防止画像131を表示する等)であり、

前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで異なる態様によりのめり込み防止に関する注意喚起を実行する(例えば、客待ちデモ状態のときには、図14(h)に示すように画像表示装置5の画面の下部にのめり込み防止画像131を大きく表示し、エンディング期間では、図17(b)に示すように画像表示装置5の画面の左下隅にのめり込み防止画像136を小さく表示する、図12に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等)。

【0016】

このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することがで

10

20

30

40

50

きる。

【0017】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり(例えば、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を画像表示装置5に表示可能である等)、

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

10

【0018】

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

【0019】

(3) 上記(1)の遊技機において、

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり(例えば、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を画像表示装置5に表示可能である等)、

20

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示面積が小さい(例えば、図14(h)、図17(b)に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さい等)。

【0020】

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

30

【0021】

(4) 上記(1)の遊技機において、

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり(例えば、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を画像表示装置5に表示可能である等)、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示が遊技者に対して目立たない位置に表示される(例えば、図14(h)、図17(b)に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される等)。

40

【0022】

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

【0023】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注

50

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

#### 【００２４】

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

#### 【００２５】

（６） 上記（４）の遊技機において、

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる（例えば、図１４に示すように、のめり込み防止画像１３１を他の注意喚起表示１３０と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示１３０をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３１をフェードインさせ、他の注意喚起表示１３０とのめり込み防止画像１３１とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。

#### 【００２６】

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

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００２７】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８】各種図柄における変動の開始と停止とのタイミングを示すタイミングチャートである。

【図９】各種図柄と予告演出との関係を説明するための図である。

【図１０】予告数決定テーブルおよび予告内容決定テーブルを示す図である。

【図１１】演出設定処理を示すフローチャートである。

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

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

【図１４】客待ちデモ状態中における画面を示す図である。

【図１５】メニュー操作中における画面を示す図である。

【図１６】節電モード中における画面を示す図である。

【図１７】大当り終了後における画面を示す図である。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【００２８】

（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。

（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

10

20

30

40

50

域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0029】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0030】

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。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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

10

20

30

40

50

、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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 4 2 】

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 4 3 】

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 4 4 】

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 4 5 】

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

10

20

30

40

50

柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 0 4 6 】

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 を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 7 】

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 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 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 5 5 】

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。

（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 5 6 】

10

20

30

40

50



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

【 0 0 5 7 】

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 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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 6 4 】

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 6 5 】

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

10

20

30

40

50

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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0069】

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、次回の大当た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

【0070】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

【0071】

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

【0072】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される(但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

40

【0073】

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

(演出の進行など)

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 7 4 】

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 7 5 】

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。

10

## 【 0 0 7 6 】

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。

20

## 【 0 0 7 7 】

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 8 】

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

30

## 【 0 0 7 9 】

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。

40

## 【 0 0 8 0 】

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

50

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 8 1 】

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 8 2 】

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 8 3 】

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 8 4 】

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）。

（基板構成）

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

30

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

40

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、R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、C P U（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 7 】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対

50

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、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

#### 【００８８】

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、ＣＰＵ１０３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。

#### 【００８９】

Ｉ／Ｏ１０５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。

#### 【００９０】

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。

#### 【００９１】

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。

#### 【００９２】

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。

#### 【００９３】

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。

#### 【００９４】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

#### 【００９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１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、ＲＯＭ１２１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、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

#### 【００９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P ( Video Display Processor )、C G R O M ( Character Generator ROM )、V R A M ( Video RAM )などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

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

## 【 0 1 0 0 】

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

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

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

## 【 0 1 0 3 】

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

## 【 0 1 0 4 】

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

( 動作 )

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

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

## 【 0 1 0 5 】

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

## 【 0 1 0 6 】

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 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ 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 103 は、R A M 102 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。

## 【 0 1 0 7 】

また、C P U 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

## 【 0 1 0 8 】

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 102（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 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ 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 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

## 【 0 1 0 9 】

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

## 【 0 1 1 0 】

R A M 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；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。

## 【 0 1 1 1 】

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

## 【 0 1 1 2 】

そして、C P U 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0113】

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。

#### 【0114】

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）。

#### 【0115】

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）。

#### 【0116】

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」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0117】

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、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0118】

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

10

20

30

40

50



の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102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。

10

【0120】

S101にて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。

【0121】

20

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）。

30

【0122】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101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ROM 121に格納されている。

【0123】

40

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。

【0124】

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

50

れる。

【 0 1 2 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大

10

20

30

40

50

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。

#### 【0131】

ステップS118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。

#### 【0132】

ステップS119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“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

#### 【0133】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”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。

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12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CPU120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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32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32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0134】

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S73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTC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S73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【0135】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT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INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI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

10

20

30

40

50

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RAM 122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CPU 120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。

#### 【0136】

ステップS 73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS 73; 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S 74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS 75)。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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

10

#### 【0137】

ステップS 75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS 76)。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。

20

#### 【0138】

ステップS 76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS 77)、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S 73の処理に戻る。ステップS 73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0139】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS 76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS 161)。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。

30

#### 【0140】

ステップS 161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 170~S 177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0141】

40

ステップS 170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。

#### 【0142】

ステップS 171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

50

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123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123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123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。

#### 【0143】

ステップS172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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11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。

#### 【0144】

ステップS173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CPU120は、主基板11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。

#### 【0145】

ステップS174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CPU120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11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。

#### 【0146】

ステップS175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CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

#### 【0147】

ステップS176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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

#### 【0148】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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た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。

(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。

#### 【0149】

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。

#### 【0150】

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)。

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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。

#### 【0153】

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

#### 【0154】

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。

#### 【0155】

〔第1実施形態について〕

次に第1実施形態におけるパチンコ遊技機1について説明する。本実施の形態では、可変表示（変動表示とも称する）において、各種図柄の動作が異なる場合がある。図8は、各種図柄における変動の開始と停止のタイミングを示すタイミングチャートである。図8（a）は特別図柄、図8（b）は小図柄、図8（c）は予告数が1以下である場合の飾り図柄、図8（d）は予告数が2以上である場合の飾り図柄における変動の開始と停止とのタイミングを示している。

10

#### 【0156】

まず、図8（a）に示すように、可変表示の実行条件である始動条件が成立（たとえば、遊技球が始動入賞口を通過（入賞を含む））した後、可変表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立すると、特別図柄の変動が開始される。特別図柄表示装置上では、特別図柄の変動が7セグの点灯により示され、所定の変動時間が経過すると、変動が停止する。

#### 【0157】

20

また、画像表示装置5の画面右上では特別図柄に対応して可変表示を行う小図柄の変動が行われる。小図柄とは、飾り図柄に表示される数字と同じ数字（異なる数字でもよい）を画面隅部等で常に可変表示させることで飾り図柄が各種演出により隠されたとしても可変表示中であることを確認できるようにした図柄のことである。小図柄は、可変表示が終了して表示結果が確定するときのみ停止表示される。図8（b）に示すように、特別図柄の変動開始と同じタイミングで小図柄の変動が開始し、特別図柄の変動停止と同じタイミングで小図柄の変動が停止する。

#### 【0158】

また、画像表示装置5の画面中央では飾り図柄の変動が行われる。図8（c）、（d）に示すように、飾り図柄の変動開始タイミングは、変動開始時の予告演出における予告の数によって、異なっている。図8（c）に示すように、予告数が1以下の場合には、特別図柄や小図柄と同じタイミングで変動が開始する。そして、特別図柄や小図柄と同じタイミングで変動が停止する。一方、図8（d）に示すように、予告数が2以上の場合には、特別図柄や小図柄の変動開始タイミングから500ms遅れて変動が開始する。そして、特別図柄や小図柄と同じタイミングで変動が停止する。

30

#### 【0159】

ここで、飾り図柄や小図柄は、特別図柄の可変表示に対応して遊技制御用マイクロコンピュータ100が演出制御用CPU120へ送信する変動パターンコマンドに基づいて変動を開始する。そして、特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドに基づいて変動を終了する。

40

#### 【0160】

この実施の形態では、演出制御用CPU120が変動パターンコマンドを受信したとしても変動開始時の予告数が2以上の場合には、すぐに変動が開始されないようになっている。これにより、変動開始時の処理の負担を軽減することができる。

#### 【0161】

なお、図8（c）と図8（d）とでは、同じ種類の変動パターンコマンドを受信した場合に、変動時間は同じであるが飾り図柄の変動開始タイミングが異なる。よって、例えば、同じ種類のスーパーリーチを行う場合などに時間の尺を合わせる必要が生じる。このような場合には、スーパーリーチへ発展するまでの通常変動の時間を短くしたり、スーパーリーチが終了した後の数字図柄が仮停止する期間を短くすることにより、スーパーリーチ

50

中の演出時間を同じにすればよい。

【0162】

図9は、各種図柄と予告演出との関係を説明するための図である。図9(a)は、変動停止時の画像表示装置5の画面を示している。また、画面の右側には、特別図柄の可変表示を示す第1特別図柄表示装置4A(第2特別図柄表示装置4B)が示されている。図9(a)の状態から変動が開始され、変動開始時に予告が発生しない場合を図9(b)、(c)に示し、変動開始時に予告が3つ発生する場合を図9(d)~(f)に示す。

【0163】

図9(a)に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、左飾り図柄161F001、中飾り図柄161F002、右飾り図柄161F003が表示される。各飾り図柄は、数字画像および数字画像の上に表示されるキャラクタ画像より形成される。キャラクタ画像は変動開始時および変動停止時に動作する。可変表示中は、数字図柄のみが変動する。また、画像表示装置5の画面上の右上の小図柄表示領域161F004に飾り図柄と同様の3つの数字から形成される小図柄が表示される。小図柄は、飾り図柄と比較し見立たない小さな数字画像のみで形成されている。また、小図柄は、画像表示装置5の画面上で常に視認可能となるように表示順序が最も手前となっている。また、第1特別図柄表示装置4A(第2特別図柄表示装置4B)には、はずれであることを示す線が横に一本表示されている。

【0164】

図9(a)の状態から変動が開始されると、図9(b)のように、各図柄が動作する。図9(b)に示すように、変動開始時の予告が無い場合には、特別図柄の可変表示に対応して、小図柄が下向きの矢印で示すように可変表示を開始する。また、特別図柄の可変表示に対応して左飾り図柄161F001、中飾り図柄161F002、右飾り図柄161F003のキャラクタ画像が手を上げる動作をする。その後、数字画像とキャラクタ画像から成る各飾り図柄が数字図柄のみとなり、図9(c)に下向きの矢印で示すように数字図柄による可変表示が開始される。

【0165】

図9(a)の状態から変動が開始されるときに変動開始時の予告が3つ有る場合には、図9(d)のように各図柄が動作する。図9(d)に示すように、変動開始時の予告として、画像表示装置5の左下隅にタイマ予告のためのタイマ画像161F005が表示される。タイマ予告は、表示された数字が時間経過とともにカウントダウンし、タイマの値が0となったときに何等かの演出が実行される予告である。タイマ予告は、大当たり時に実行される割合が高い期待度の高い予告である。

【0166】

また、画面の右下にはキャラクタとともに「チャンス!」というセリフ画像161F006が表示されるセリフ予告が実行される。セリフ予告は大当たり期待度に応じてセリフの内容やセリフを発するキャラクタを変化させる予告である。また、画像表示装置5の画面を薄暗い背景画像161F007とする背景予告が実行される。背景予告は、背景の色によりその後の展開を予告する演出である。これらの予告演出は、飾り図柄に重畳して表示されて実行される。つまり、予告演出を飾り図柄よりも視認性が高い状態で実行可能である。

【0167】

また、図9(d)に示すように、変動開始時に3つの予告が重なった場合、特別図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示を開始するが、飾り図柄は何も動作しない。そして、図9(e)に示すように、特別図柄の可変表示が開始してから500ms後に左飾り図柄161F001、中飾り図柄161F002、右飾り図柄161F003のキャラクタ画像が手を上げる動作をする。その後、数字画像とキャラクタ画像から成る各飾り図柄が数字図柄のみとなり、図9(f)に下向きの矢印で示すように数字図柄による可変表示が開始される。

【0168】

10

20

30

40

50



図 9 ( b ) に示すように、変動開始時においては、キャラクタ画像が動作する演出が実行される。そして、変動開始時には、複数の予告が実行されることがあるので、これらの処理が重なってしまい処理落ちになる恐れもある。しかしながら、本実施の形態においては、このような変動開始時の処理落ちを防ぐために、図 9 ( d ) ~ ( f ) に示すように、変動開始時に予告が複数重なるときには、所定動作を実行する飾り図柄の変動開始を特別図柄および小図柄の変動開始時よりも 5 0 0 m s 遅らせて実行する。このようにすれば、変動開始時に飾り図柄のキャラクタ画像が動作した場合の処理負担を軽減することができる。なお、変動開始時に予告が複数重なるときは、変動開始時の飾り図柄におけるキャラクタ画像の動作を予告が複数重ならない通常のとときと比べ簡単なものとしてもよい。

【 0 1 6 9 】

10

また、図 9 ( b ) に示すように、飾り図柄と小図柄とを比べると表示面積は、飾り図柄の方が小図柄よりも大きくなっている。また、飾り図柄と小図柄とを比べると変動開始時の動作は、飾り図柄の方が小図柄よりも大きくなっている。このようになっているので、小図柄は変動開始時の処理負担は少ないが、飾り図柄は変動開始時の処理負担が大きい。しかしながら、本実施の形態においては、図 9 ( d ) ~ ( f ) に示すように、変動開始時に予告が複数重なるときには、動作の大きい飾り図柄の変動開始を特別図柄および小図柄の変動開始時よりも 5 0 0 m s 遅らせて実行する。このようにすれば、変動開始時に飾り図柄のキャラクタ画像が大きく動作する場合の処理負担を軽減することができる。

【 0 1 7 0 】

20

また、図 9 ( d ) に示すように、予告演出を飾り図柄よりも視認性が高い状態で実行可能である。このようにすれば、飾り図柄が変動を開始する以前に予告演出に注目させることができる。

【 0 1 7 1 】

また、図 9 ( d ) に示すように、複数の予告演出を同時に実行可能である。このようにすれば、複数の予告演出が同時に実行されたときの画像処理の負担を軽減することができる。

【 0 1 7 2 】

30

図 1 0 は、予告数決定テーブルおよび予告内容決定テーブルを示す図である。図 1 0 ( A ) は、大当たり時予告数決定テーブル、図 1 0 ( B ) は、はずれ時予告数決定テーブルを示す。また、図 1 0 ( C ) は、大当たり時予告内容決定テーブル、図 1 0 ( D ) は、はずれ時予告内容決定テーブルを示す。可変表示の表示結果が大当たりである場合には、大当たり時予告数決定テーブルと大当たり時予告内容決定テーブルを用いて、予告数とその演出内容が決定される。また、可変表示の表示結果がはずれである場合には、はずれ時予告数決定テーブルとはずれ時予告内容決定テーブルを用いて、予告数とその演出内容が決定される。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。また、図 1 0 で決定されるのは、変動開始時の予告のみであるが、リーチ前やリーチ後の予告を同時に決定してもよい。

【 0 1 7 3 】

40

図 1 0 ( A ) の大当たり時予告数決定テーブルでは、図 1 0 ( A ) に示す割合にしたがって、変動開始時の予告の数が 0、1、2、3 のいずれかに決定される。予告数が 0 に決定される割合は 1 0 %、予告数が 1 に決定される割合は 2 0 %、予告数が 2 に決定される割合は 3 0 %、予告数が 3 に決定される割合は 4 0 % となるように設定されている。このように、大当たり時では、予告数の少ないものより予告数の多いものが選択される割合が高くなっている。

【 0 1 7 4 】

図 1 0 ( B ) のはずれ時予告数決定テーブルでは、図 1 0 ( B ) に示す割合にしたがって、変動開始時の予告の数が 0、1、2、3 のいずれかに決定される。予告数が 0 に決定される割合は 4 0 %、予告数が 1 に決定される割合は 3 0 %、予告数が 2 に決定される割合は 2 0 %、予告数が 3 に決定される割合は 1 0 % となるように設定されている。このように、はずれ時では、予告数の多いものより予告数の少ないものが選択される割合が高くなっている。

50

## 【 0 1 7 5 】

図 1 0 ( A ) , 図 1 0 ( B ) に示すデータの設定により、予告数が多い場合には、大当りに対する期待度が高くなる。

## 【 0 1 7 6 】

図 1 0 ( C ) の大当り時予告内容決定テーブルでは、図 1 0 ( C ) に示す割合にしたがって、予告演出の種類がセリフ予告、背景予告、タイマ予告のいずれかに決定される。予告演出の種類がセリフ予告に決定される割合は 2 0 %、予告演出の種類が背景予告に決定される割合は 3 0 %、予告演出の種類がタイマ予告に決定される割合は 5 0 % となるように設定されている。このように、大当り時では、「セリフ予告 < 背景予告 < タイマ予告」という選択割合となるようにデータが設定されている。

10

## 【 0 1 7 7 】

図 1 0 ( D ) のはずれ時予告内容決定テーブルでは、図 1 0 ( D ) に示す割合にしたがって、予告演出の種類がセリフ予告、背景予告、タイマ予告のいずれかに決定される。予告演出の種類がセリフ予告に決定される割合は 5 0 %、予告演出の種類が背景予告に決定される割合は 3 0 %、予告演出の種類がタイマ予告に決定される割合は 2 0 % となるように設定されている。このように、はずれ時では、「セリフ予告 > 背景予告 > タイマ予告」という選択割合となるようにデータが設定されている。

## 【 0 1 7 8 】

図 1 0 ( C ) , 図 1 0 ( D ) に示すデータの設定により、「セリフ予告 < 背景予告 < タイマ予告」の順に大当りに対する期待度が高くなるように設定される。

20

## 【 0 1 7 9 】

これらのテーブルを用いて、予告数と予告演出の種類を決定するが、まず、予告の数を決定する。その後、その予告数に応じた数だけ予告演出の種類が決定される。たとえば、予告数決定テーブルにより予告数が 2 に決定された場合には、まず、1 の予告の種類がテーブルの中から選択される。その後、もう一つの予告の種類は、先に選択された予告が再度選択されることが禁止された同テーブルから選択される。つまり、予告数が複数の場合に、同じ予告が選択されることがないようにしている。なお、決定される予告数毎に選択される予告演出の割合が異なる複数のテーブルを用いてもよい。また、同じテーブルを用いる場合に再度同じ予告が選択された場合には強制的に予告の内容を書き換えてもよい。

30

## 【 0 1 8 0 】

また、図 1 0 に示すテーブルでは、選択される予告の種類は、セリフ予告、背景予告、タイマ予告の 3 種のみであるが、より多くの種類を設けておき、多くの種類の中から選択するようにしてもよい。また、予告数の異なる予告の組合せのパターンを複数設けておき、その中からいずれかの予告のパターンが選択されるようにしてもよい。なお、予告内容決定テーブルで予告の種別を決定するときに、さらにその予告で実行される詳細な予告演出の内容（例えば、タイマ予告においてタイマが 0 になったときに実行される演出の内容等）は、記載を省略している。

## 【 0 1 8 1 】

図 1 1 は、演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理とは、図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する可変表示開始設定処理 ( S 1 7 1 ) の中で実行される。

40

## 【 0 1 8 2 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告数決定テーブルにより、予告数を決定する（ステップ S 1 6 1 F S 0 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告内容決定テーブルにより、予告数に応じた数の予告演出を決定し（ステップ S 1 6 1 F S 0 0 2）、ステップ S 1 6 1 F S 0 0 3 へ移行する。

## 【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 6 1 F S 0 0 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告数が 2 以上であるか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告数が 2 以上である場合には（ステッ

50

ブ S 1 6 1 F S 0 0 3 で Y )、変動開始時に飾り図柄の可変表示を特別図柄の可変表示よりも 5 0 0 m s 遅らせて変動するように設定し ( ステップ S 1 6 1 F S 0 0 4 )、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告数が 2 以上でない、つまり、予告数が 1 または 0 である場合には ( ステップ S 1 6 1 F S 0 0 3 で N )、ステップ S 1 6 1 F S 0 0 4 を行わずに、処理を終了する。なお、予告数の数により変動開始時に飾り図柄を遅らせる時間を異ならせるようにしてもよい。具体的には、予告数が 2 のときには 2 0 0 m s 遅らせるようにし、予告数が 3 のときには 5 0 0 m s 遅らせるようにしてもよい。

【 0 1 8 4 】

このように、予告数が 0 か 1 の場合には、予告演出と飾り図柄の変動が同時に開始するのに対し、予告数が 2 以上の場合には、変動開始時に飾り図柄の可変表示を特別図柄の可変表示よりも 5 0 0 m s 遅らせて開始することで、予告演出開始後に飾り図柄の変動を開始させることができる。このようにすれば、変動開始時の処理の負担を軽減することができる。

【 0 1 8 5 】

なお、予告数が 2 以上の場合でも、その予告演出の内容が地味な場合には、飾り図柄の変動開始を特別図柄の変動開始に遅らせなくてもよい。なぜなら、画像処理の負担が少ない地味な予告の場合には、画像処理に時間がかからないので、飾り図柄の変動開始を 5 0 0 m s 遅らさらなくてもよいからである。なお、予告数を確認するのではなく、変動開始時の画像処理の負担を計測し、処理負担が大きい場合に飾り図柄を遅らすようにしてもよい。

【 0 1 8 6 】

次に、大当り中やデモ中に実行される処理について以下に説明する。なお、以下の飾り図柄は単なる数字のみとして説明しているが、上記したような数字図柄とキャラクタ画像とから形成される飾り図柄であってもよい。また、小図柄の記載についても省略しているが小図柄が表示されていてもよい。

【 0 1 8 7 】

[ 注意喚起について ]

本実施の形態では、遊技者に対して各種の注意喚起が実行される。注意喚起としては、遊技者に対して遊技についての様々な注意をパチンコ遊技機 1 を用いて報知する制御が行われる。例えば、注意喚起として、過度な遊技を抑制させるための報知が行われる。本実施の形態では、画像表示装置 5 の画面上に各種の注意喚起に対応する画像が表示される。なお、このような注意喚起は、画像を表示するだけでなく音を出力することともに実行されるようにしてもよい。以下では、注意喚起として画像表示装置 5 に表示される注意喚起表示の一例について具体的に説明する。

【 0 1 8 8 】

[ のめり込み防止表示について ]

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

【 0 1 8 9 】

[ 取り忘れ防止表示について ]

注意喚起表示としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての取り忘れ防止表示がある。取り忘れ防止表示では、例えば、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」という文字

10

20

30

40

50

とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。

#### 【0190】

[ その他の注意喚起表示について ]

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

10

#### 【0191】

[ 表示タイミングについて ]

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

#### 【0192】

20

図12は、客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。図12(a)は、客待ちデモ状態中(以下、単にデモ中とも称する)におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。また、図12(b)、(c)は、大当り終了後のエンディング期間中におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。図12(b)は、1回目の大当り終了後の表示を示し、図12(c)は、大当りが連続したときの2回目以降の大当り終了後の表示を示している。

#### 【0193】

本実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信後に所定期間経過すると非遊技中であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。客待ちデモ指定コマンドは、始動入賞が発生せず第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがない場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ100側から演出制御用CPU120側に送信される。デモ状態は、新たな始動入賞の発生等の遊技が開始されたことに伴って終了する。

30

#### 【0194】

図12(a)に示すように、デモ中には、画像表示装置5の画面上に最終のハズレの停止図柄である3図柄(例えば、「375」等の3つの数字図柄等)の表示が15秒間表示された後に、パチンコ遊技機1の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが39秒間表示される。その後、注意喚起表示として、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが6秒間表示される。詳細な表示内容については、図14で後述する。

40

#### 【0195】

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

#### 【0196】

次に、図12(b)に示すように、1回目の大当り終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。エンディング表示では、エンディングの背景画像が10

50

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

#### 【0197】

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

10

#### 【0198】

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

20

#### 【0199】

##### [ 節電モードについて ]

次に、節電モードについて説明する。本実施の形態では、所定時間客待ちデモ状態が継続したときは、画像表示装置5の液晶のバックライトの輝度を低く抑えて省電力状態とする節電モードが実行される。節電モードは、図12で示した3図柄表示の15秒、機能紹介ムービーの39秒、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との6秒の合計60秒のデモ状態が3回実行された後に移行される。つまり、客待ちデモ状態が開始されてから3分経過後に節電モードへと移行する。また、節電モードは、遊技を開始することを条件に終了する。例えば、節電モードは、遊技球を遊技領域に打込んだことにより終了する。また、節電モードは、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを遊技者が操作することにより終了する。なお、節電モードは、ハンドルにセンサが設けられている場合に、当該センサに触れることで遊技者の操作を検知することにより終了するようにしてもよい。

30

#### 【0200】

このような、節電モードは、遊技店員によりON/OFFの設定が可能となっている。節電モードの設定方法は、例えば、演出制御基板12に機械的なハードスイッチを設け、このハードスイッチが特定の態様となっている状態で電源投入されると、設定画面が表示されるようにすればよい。ここで、特定の態様とは、0～9、A～Fの項目にスイッチを切替可能なもので、例えば、項目Fに設置されている状態である。項目Fに設置された状態で電源投入がされると節電モードが実行するか否かの設定画面が表示される。その後、ハードスイッチを0～5のいずれかにすれば遊技者が音量調整可能な状態となり（0が最少音、5が最大音）、6～Bのいずれかにすれば遊技者が音量調整できず音量が固定される状態となる（6が最少音、Bが最大音）。なお、光量調整は、どの状態でも設定可能である。光量調整のみの場合であれば、メニュー画面を開いたとしても音量調整はできないようになる。また、C～Eが選択されている場合は、0と同じ状態である。

40

#### 【0201】

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

50

である。図 1 3 ( a ) は、客待ちデモ状態中から節電モード中へ移行する際の各種表示を示している。また、図 1 3 ( b ) は、客待ちデモ状態中において、特に、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との表示態様について示している。

#### 【 0 2 0 2 】

図 1 3 ( a ) に示すように、客待ちデモ状態として 3 図柄表示、機能紹介ムービー、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とを 1 セットとするデモ状態が 3 回実行された後に節電モードに移行される。節電モードでは、画像表示装置 5 の液晶のバックライトの輝度が低下するため画面が暗くなる。よって、節電モード中は、暗い画面において 3 図柄表示が 1 5 秒実行された後、機能紹介ムービーが 3 9 秒実行されることとなる。しかしながら、節電モード中は、機能紹介ムービーの後にその他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが表示されることはない。節電モード中は、機能紹介ムービーの後に再び 3 図柄表示へと移行される。

10

#### 【 0 2 0 3 】

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

#### 【 0 2 0 4 】

次に、その他注意喚起表示と、のめり込み防止表示との表示態様について図 1 3 ( b ) により説明する。その他注意喚起表示としては、前述した 1 8 歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示等がある。ここでは、説明の都合上、複数種類のその他注意喚起表示のうち、1 8 歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示を注意喚起 A、不正行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起 B、詐欺行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起 C として説明する。

20

#### 【 0 2 0 5 】

図 1 3 ( b ) に示すように、その他注意喚起表示とのめり込み表示とは 6 秒間の間に表示と消去とが実行される。ここで、表示の単位として 1 F ( フレーム ) を用いる。本実施の形態では、1 F が 1 / 3 0 秒に相当する。まず、複数のその他注意喚起表示のうち注意喚起 A が 1 5 F ( 0 . 5 S ) のフェードイン期間に亘りフェードインし、1 4 2 F の表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起 A は、9 F ( 0 . 3 S ) のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、1 4 F の非表示期間に亘り非表示となる。

30

#### 【 0 2 0 6 】

注意喚起 B は、6 F の非表示期間の後、注意喚起 A のフェードイン期間の途中から 1 5 F ( 0 . 5 S ) のフェードイン期間に亘りフェードインし、1 3 6 F の表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起 B は、9 F ( 0 . 3 S ) のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、1 4 F の非表示期間に亘り非表示となる。

#### 【 0 2 0 7 】

注意喚起 C は、1 2 F の非表示期間の後、注意喚起 A および注意喚起 B のフェードイン期間の途中から 1 5 F ( 0 . 5 S ) のフェードイン期間に亘りフェードインし、1 3 0 F の表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起 C は、9 F ( 0 . 3 S ) のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、1 4 F の非表示期間に亘り非表示となる。

40

#### 【 0 2 0 8 】

のめり込み防止表示は、3 5 F の非表示期間の後、注意喚起 A、注意喚起 B および注意喚起 C のフェードイン期間の終了後に 1 0 F のフェードイン期間に亘りフェードインし、1 1 2 F の表示期間に亘り表示される。その後、のめり込み防止表示は、9 F ( 0 . 3 S ) のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、1 4 F の非表示期間に亘り非表示となる。のめり込み防止表示のフェードイン期間は、他の注意喚起表示よりも短く設定されている。このようにすれば、最終ののめり込み防止表示を他の注意喚起よりも早く出現させることができ、表示にメリハリを付けることができる。

#### 【 0 2 0 9 】

図 1 3 ( b ) に示すように、注意喚起 A、注意喚起 B、注意喚起 C およびのめり込み防

50

止表示は、順番にフェードインし、重なる期間において表示された後、同じタイミングでフェードアウトする表示制御が行われる。なお、他の注意喚起のフェードイン期間とのめり込み防止のフェードイン期間は重なっていないが、重なるようにフェードインされてもよい。

#### 【0210】

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

#### 【0211】

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

#### 【0212】

##### [ 客待ちデモ状態中の画面 ]

次に、画像表示装置5の画面で表示される各種表示について説明する。図14は、客待ちデモ状態中における画面を示す図である。図14(a)に示すように、客待ちデモ状態の開始時には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が画面中央部ではずれ表示結果となる態様で表示される。このような3図柄表示は、15秒間に亘り表示される。次いで、図14(b)に示すように、パチンコ遊技機1の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが39秒間に亘り表示される。

#### 【0213】

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

#### 【0214】

図14に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像131を他の注意喚起表示130と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する制御が行われる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

#### 【0215】

また、図14に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像131を他の注意喚起表示130と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示130をフェードインさせた後、のめり込み防止画像131をフェードインさせ、他の注意喚起表示130とのめり込み防止画像131とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行われる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

#### 【0216】

##### [ メニュー画面 ]

メニュー画面は、例えば、客待ちデモ状態中において、画像表示装置5で、遊技者により選択可能な各種設定項目を選択肢形式(メニュー形式)のアイコン画像で提示する表示

10

20

30

40

50

画面である。メニュー画面は、階層構造となっている。主な設定項目が一覧形式で表示可能な最初の画面から1つの項目を選択すると、選択された項目ごとに詳細な設定が可能となる。例えば、主な設定項目として、遊技を実行するときの演出に対応するキャラクタの選択、音量・光量調整、演出のカスタマイズの選択等が可能である。

#### 【0217】

メニュー画面では、前後方向および左右方向に操作可能なスティックコントローラ31Aが傾倒操作されることに応じて、上下方向および左右方向に項目の選択が可能であり、プッシュボタン31Bが操作されると選択していた項目に決定される。1つ前の画面に戻る場合には、「戻る」の項目でプッシュボタン31Bを操作すればよい。

#### 【0218】

##### [メニュー操作中の画面]

図15は、メニュー操作中における画面を示す図である。図15(a)，(b)に示す客待ちデモ状態中の画面から、プッシュボタン31Bを操作することにより、図15(c)のメニュー画面132が表示される。メニュー画面132には、選択可能な複数の項目が表示されているが図面を省略する。メニュー画面132の下方には、のめり込み防止画像131が表示される。

#### 【0219】

ここで、メニュー画面132は複数の画像の階層構造で構成されている。そして、メニュー画面132のいずれの階層でものめり込み防止画像が表示される。なお、メニュー画面132の表示階層毎にのめり込み防止画像の表示態様を異ならせてもよい。このようにすれば、メニュー画面132に表示される内容に応じた態様でのめり込み防止画像を表示することができる。

#### 【0220】

また、本実施の形態では、注意喚起を実行する前後の演出状態に応じたのめり込み防止画像の表示態様が異なる。具体的には、のめり込み防止画像による注意喚起を実行する前の演出状態として、メニュー画面132においていずれかのキャラクタの違いにより、のめり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。また、後述するように、のめり込み防止画像による注意喚起を実行した後の演出状態として、大当り遊技中において選択した確変中のモードの違いによりエンディング時ののめり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。

#### 【0221】

図15(c)におけるメニュー画面で、スティックコントローラ31Aの操作とプッシュボタン31Bとによりキャラクタ選択の項目に決定された場合には、図15(d)の画面が表示される。ここで、図15(d)のデフォルトの表示態様は、いずれのキャラクタも設定されていない状態の表示態様である。図15(d)に示すように、複数種類のキャラクタとしてキャラクタXとキャラクタYとのうちいずれかが選択可能な画面が表示される。キャラクタの選択画面においても、のめり込み防止画像131が表示される。このときののめり込み防止画像131は、図15(c)の表示態様と同じである。また、こののめり込み防止画像131がデフォルトの表示態様である。なお、図15(c)のときののめり込み防止画像の表示態様と図15(d)のときののめり込み防止画像の表示態様とは表示態様が異なるようにしてもよい。表示態様が異なるとは、例えば、違う位置に表示されるもの、違う位置で異なる表示がされるもの(一方に比べて縮小表示されるもの)等である。

#### 【0222】

図15(d)の後に、遊技者がプッシュボタン31Bを操作し、キャラクタXが選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図15(e)に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像133が表示される。図15(e)ののめり込み防止画像133は、図15(c)，(d)に示すのめり込み防止画像131とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ31Aの左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、

10

20

30

40

50



プッシュボタン 3 1 B を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

【 0 2 2 3 】

また、図 1 5 ( d ) の後に、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作し、キャラクタ Y が選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図 1 5 ( f ) に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像 1 3 4 が表示される。図 1 5 ( f ) ののめり込み防止画像 1 3 4 は、図 1 5 ( c ) , ( d ) に示すのめり込み防止画像 1 3 1、および、図 1 5 ( e ) に示すのめり込み防止画像 1 3 3 とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ 3 1 A の左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、プッシュボタン 3 1 B を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

10

【 0 2 2 4 】

ここで、いずれのキャラクタも選択せず、デフォルトの表示態様のままであった場合には、図 1 5 ( c ) , ( d ) に示すようなデフォルトののめり込み防止画像 1 3 1 が音量・光量調整アイコンの下方に引き続き表示される。

【 0 2 2 5 】

図 1 5 ( e ) , ( f ) の状態からスティックコントローラ 3 1 A の操作とプッシュボタン 3 1 B との操作によりメニュー画面を終了すると、図 1 5 ( g ) の画面となる。図 1 5 ( g ) では、のめり込み防止画像 1 3 5 が画像表示装置 5 の画面の中央で大きく表示される。このように、メニュー画面 1 3 2 の表示を終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像 1 3 5 が表示されるように制御される。その後、始動入賞が生じなければ、図 1 5 ( a ) に示す客待ちデモ状態の画面となる。なお、図 1 5 ( g ) に示すのめり込み防止画像が、選択したキャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態中の表示が、キャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。

20

【 0 2 2 6 】

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

30

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

また、メニュー画面中に選択されたキャラクタを判定する判定手段を備えるようにすればよい。メニュー画面中に選択されたキャラクタ情報は、例えば、R A M 1 2 2 に記憶され、その情報を元に演出制御用 C P U 1 2 0 が設定されたキャラクタを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

40

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

[ 節電モード中の画面 ]

50

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

#### 【0231】

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

#### 【0232】

図16(g)に示す状態から節電モード中からプッシュボタン31Bが操作されることにより節電モードが終了すると、図16(h)の画面へと移行する。図16(h)では、画面の輝度が元の明るさに戻るとともに、のめり込み防止画像135が画像表示装置5の画面の中央で大きく表示される。その後、始動入賞が生じなければ、図16(a)に示す客待ちデモ状態の画面となる。

#### 【0233】

##### [大当たり終了後の画面]

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

#### 【0234】

エンディング期間には、エンディング画像とは別に、画面の左下隅の目立たない位置に残高情報が記憶されたプリペイドカードの取り忘れ防止画像137が表示され、その下方にのめり込み防止画像136が表示される。エンディング期間では、エンディング画像、および、モードや確変回数情報が表示された後に、取り忘れ防止画像137と、のめり込み防止画像136とが表示される。取り忘れ防止画像137およびのめり込み防止画像136の表示の詳細については、図17(c)～(f)において説明する。なお、目立たない位置とは、画面の中央よりも端側の位置等の中央から外れた位置である。また、エンディング期間におけるのめり込み防止画像136の文字の内容は、客待ちデモ状態におけるのめり込み防止画像131の文字の内容と同じである。

#### 【0235】

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

#### 【0236】

図17(a)～(f)では、エンディング画像138、モード情報、確変回数情報(または時短回数情報)、取り忘れ防止画像137、のめり込み防止画像136の順でフェー

10

20

30

40

50

ドインし、これらの画像がフェードアウトした後に図 17 ( g ) の表示となる。図 17 ( g ) では、パチンコ遊技機 1 の製造者を示すメーカーロゴ表示としての製造者画像 139 が画面中央に表示されるとともに、製造者画像 139 の下方にのめり込み防止画像 131 が表示される。

#### 【 0 2 3 7 】

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

#### 【 0 2 3 8 】

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

#### 【 0 2 3 9 】

また、大当り遊技中に選択されたモードを判定する判定手段を備えるようにすればよい。大当り遊技中に選択されたモード情報は、例えば、RAM 122 に記憶され、その情報を元に演出制御用 CPU 120 が設定されたモードを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

#### 【 0 2 4 0 】

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

#### 【 0 2 4 1 】

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

#### 【 0 2 4 2 】

なお、取り忘れ防止画像 137 をエンディング画像 138 が表示された後、製造者画像 139 が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。また、取り忘れ防止画像 137 を表示し続ける場合には、1 回目の大当りの後は、エンディング画像 138 の表示から製造者画像 139 の表示にかけて取り忘れ防止画像 137 を表示するが、連続した 2 回目の大当り以降では、エンディング画像 138 の表示中は取り忘れ防止画像 137 を表示する

が製造者画像 139 を表示する際に取り忘れ防止画像 137 を表示しないようにしてもよい。また、のめり込み防止画像 136 をエンディング画像 138 が表示された後、製造者画像 139 が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。のめり込み防止画像を表示し続ける場合には、エンディング画像 138 が製造者画像 139 に切替るときにも共通ののめり込み防止画像を表示し続けるようにすればよい。

#### 【0243】

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

#### 【0244】

##### [主な効果]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

#### 【0245】

本実施の形態では、図8に示すように小図柄の可変表示は特別図柄の可変表示に対応して開始される一方で、予告数が2以上の飾り図柄の可変表示は特別図柄の可変表示から500ms遅れて開始される。このようにすれば、変動開始時の処理の負担を軽減することができる。

#### 【0246】

本実施の形態では、図9に示すように、変動開始時にキャラクタ画像が動作する。このようにすれば、変動開始時に所定動作が行われた場合の処理負担を軽減することができる。

#### 【0247】

本実施の形態では、図9に示すように、飾り図柄と小図柄とでは飾り図柄の方が可変表示の際の動作が大きい。このようにすれば、変動開始時に飾り図柄の可変表示の動作が大きい場合の処理負担を軽減することができる。

#### 【0248】

本実施の形態では、図9(d)に示すように、予告演出を飾り図柄よりも視認性が高い状態で実行可能である。このようにすれば、飾り図柄が変動を開始する以前に予告演出に注目させることができる。

#### 【0249】

本実施の形態では、図9(d)に示すように、複数の予告演出を同時に実行可能である。このようにすれば、複数の予告演出が同時に実行された場合の処理負担を軽減することができる。

#### 【0250】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときには、図14(h)に示すように画像表示装置5の画面の下部にのめり込み防止画像131を大きく表示し、エンディング期間では、図17(b)に示すように画像表示装置5の画面の左下隅にのめり込み防止画像136を小さく表示する制御を行っている。このようにすれば、大当たりが終了したときに過度にのめり込み防止の注意喚起を実行することで、遊技の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0251】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を画像表示装置5に表示可能である。そして、図12に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短くなるように設定されている。このようにすれば、大当たり遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行うことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することが

10

20

30

40

50

できる。

【0252】

本実施の形態では、図14(h)、図17(b)に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さくなるように設定されている。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行うことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【0253】

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

10

【0254】

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

20

【0255】

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

【0256】

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

30

【0257】

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

40

【0258】

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

【0259】

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

50

注意喚起を実行することができる。

【0260】

本実施の形態では、図12, 図17(j)に示すように大当たりが連続した場合には、取り忘れ防止画像137は1回目の大当たりのときにしか表示しないが、のめり込み防止画像136は大当たり毎に表示する制御を行っている。これによれば、大当たり遊技状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することができる。

【0261】

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

10

【0262】

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

【0263】

本実施の形態では、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作に応じて設定されたキャラクタやモードに応じてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるように制御される。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。

20

【0264】

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

【0265】

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

30

【0266】

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

【0267】

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

40

【0268】

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

【0269】

本実施の形態では、図15(g)に示すように、メニュー画面132の表示を終了する

50

ことに基づいて、最初にのめり込み防止画像 135 が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起を好適に実行することができる。

【0270】

本実施の形態では、図 13 (a) , 図 16 に示すように、節電モード中に画面輝度が低下した輝度低下画像が画像表示装置 5 に表示されているときには、のめり込み防止画像を表示しないように制御される。このようにすれば、節電モード中にさらにのめり込み防止画像を表示しないようにすることで、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【0271】

本実施の形態では、図 16 (h) に示すように、節電モードを終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像 135 が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起を好適に実行することができる。

【0272】

本実施の形態では、図 16 (b) に示すように、客待ちデモ状態中において、機能紹介ムービーを画像表示装置 5 に表示可能である。そして、図 16 (e) , (g) に示すように、節電モード中において、のめり込み防止画像以外の機能紹介ムービーを画像表示装置 5 に表示可能である。このようにすれば、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【0273】

[ 変形例等 ]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【0274】

前述した実施の形態では、画像表示装置 5 において、特別図柄の変動開始に対応して実行される図柄として小図柄について説明した。しかし、特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) が可変表示していることを示す図柄として、画像表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄、飾り図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として設けられた図柄である。第 1 特別図柄 ( または第 2 特別図柄 ) の可変表示に同期して第 1 特別図柄 ( または第 2 特別図柄 ) に対応する第 4 図柄の可変表示 ( 点滅表示等 ) が行われる。このような第 4 図柄についても画像処理負担は少ないため、変動開始時には、予告数に関わらず特別図柄と変動開始タイミングを同じにすることができる。

【0275】

前述した実施の形態では、変動開始時に実行される予告演出の数が 2 以上の場合に飾り図柄の変動が特別図柄の変動開始時よりも遅れる場合について説明した。しかしながら、予告演出の数が 0 や 1 の場合であっても飾り図柄の変動が特別図柄の変動開始時よりも遅れるようにしてもよい。特に、変動開始時に飾り図柄が大きく動作をするような場合には画像処理の負担が大きいため、予告演出の数が少ない場合であっても飾り図柄の変動を特別図柄の変動開始時よりも遅らせるようにしてもよい。

【0276】

前述した実施の形態では、飾り図柄は、数字画像とキャラクタ画像とから構成されていた。そして、変動開始時において、小図柄は数字が可変表示するだけの動作であり、飾り図柄はキャラクタ画像が動作した後に数字画像が可変表示するものであった。しかし、飾り図柄に関して、数字画像も所定の動作を行うようにしてもよい。また、飾り図柄自体で予告演出を実行するようにしてもよい。飾り図柄で予告を行う場合には、例えば、飾り図柄を変動開始時に拡大させるようにしてもよいし、キャラクタ画像が前方へ飛び出すような通常とは異なる動作を実行するようにしてもよいし、数字画像やキャラクタ画像の動作や大きさの組合せであってもよい。このような場合にも画像処理の負担が大きいため、特別図柄の変動よりも飾り図柄の変動開始を遅らすようにすればよい。

10

20

30

40

50

## 【0277】

前述した実施の形態では、変動開始時の飾り図柄の所定の動作して、飾り図柄がエフェクト画像を纏うようにしてもよい。例えば、偶数図柄を青色、奇数図柄を緑色、奇数図柄の中でも3図柄と7図柄とを赤色とし、同じ色の数字図柄が停止するときに、飾り図柄の周りにエフェクト画像を表示することにより、その後の展開をエフェクト画像の色で予告（期待度順に青、緑、赤等）するようにしてもよい。しかし、エフェクト画像の表示は画像処理の負担が増加するため、このような場合にも特別図柄の変動よりも飾り図柄の変動開始を遅らすようにすればよい。

## 【0278】

前述した実施の形態では、1つの予告が実行された場合であっても、この実行される1つの予告が画像処理の負担が大きい派手な予告である場合には、特別図柄の変動よりも飾り図柄の変動開始を遅らすようにしてもよい。

## 【0279】

前述した実施の形態では、飾り図柄の表示や実行される演出が異なる演出モードの種類により、特別図柄の変動よりも飾り図柄の変動開始を遅らす場合と、特別図柄の変動よりも飾り図柄の変動開始を遅らさない場合があるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の動作が大きい演出モードにおいては飾り図柄の変動開始を遅らせ、飾り図柄の動作が小さい演出モードにおいては飾り図柄の変動開始を遅らせないようにしてもよい。

## 【0280】

前述した実施の形態では、変動開始時に実行される予告演出の種類により、飾り図柄が変動を開始するまでの期間を異ならせてもよい。例えば、処理負担がそれほどかからない予告演出の組合せの場合には、飾り図柄を遅らせる時間を短くし、処理負担が大きい予告演出の組合せの場合には、飾り図柄を遅らせる時間を長くしてもよい。

## 【0281】

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

## 【0282】

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

## 【0283】

前述した実施の形態では、遊技者あるいは店側でのめり込み防止に関する注意喚起を実行する頻度、タイミング、場面等を変更できるようにしてもよい。例えば、元々のめり込み過ぎるまで遊技をすることがないという遊技者にとっては、のめり込み防止に関する注意喚起を不快に感じる恐れがある。よって、遊技者がプッシュボタン31B等の操作手段を用いメニュー画面からのめり込み防止に関する注意喚起の実行を制限できるようにしてもよい。

## 【0284】

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

10

20

30

40

50



関する注意喚起表示の表示期間を長くとることができる。

【0285】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインした後に、のめり込み防止に関する注意喚起表示をフェードインさせる表示制御を行っていた。しかしながら、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同一のタイミングでフェードインさせた後に、いずれか一方の表示を先にフェードアウトしてもよい。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期

10

20

30

40

50

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

#### 【0293】

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

10

#### 【0294】

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

#### 【0295】

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

20

#### 【0296】

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

30

#### 【0297】

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

40

#### 【0298】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を画像表示装置5に表示可能であった。しかしながら、のめり込み防止画像は、文字の内容が全く同じものに限らず、表現が類似しており同じ情報を伝えるものであれば別の態様であってもよい。

#### 【0299】

前述した実施の形態では、大当たり遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、メニュー画面におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なっていた。しかしながら、大当たり遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、大当たり遊技状態終了後のエンディング期間におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実

50

行態様が異なるようにしてもよい。また、通常遊技状態において複数種類の演出モードを設定可能とし、その設定されたモードに応じて、客待ちデモ状態中やエンディング期間中ののめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なるようにしてもよい。

#### 【0300】

前述した実施の形態では、注意喚起としてののめり込み防止画像の表示態様と、のめり込み防止の表示に対応する音の出力とが含まれているようにしてもよい。そして、遊技者が選択したモードによってのめり込み防止画像として共通の画像を表示し、のめり込み防止の表示に対応する音として異なる音を出力するようにしてもよい。

#### 【0301】

前述した実施の形態では、のめり込み防止画像の表示の有無を設定可能なスイッチを設けてもよい。例えば、このようなスイッチは、演出制御基板12の所定位置に設けるようにすればよい。そして、スイッチをONした状態で電源が投入されることにより、節電モードを実行するか否かの設定と、のめり込み防止画像の表示の有無の設定が実行できるようにすればよい。このようにすれば、遊技店側において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。なお、のめり込み防止画像の表示の有無とは別に、のめり込み防止画像の表示の大小や表示位置を変更できる操作手段が別途設けられていてもよい。

#### 【0302】

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

#### 【0303】

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

#### 【0304】

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

#### 【0305】

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

#### 【0306】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 3 0 7 】

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

## 【 0 3 0 8 】

前述した実施の形態では、例えば「１」～「９」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、変動表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、変動表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を変動表示する必要はなく、１種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その１種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その変動表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

## 【 0 3 0 9 】

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

## 【 0 3 1 0 】

前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当りとするのが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当り遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置７における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

## 【 0 3 1 1 】

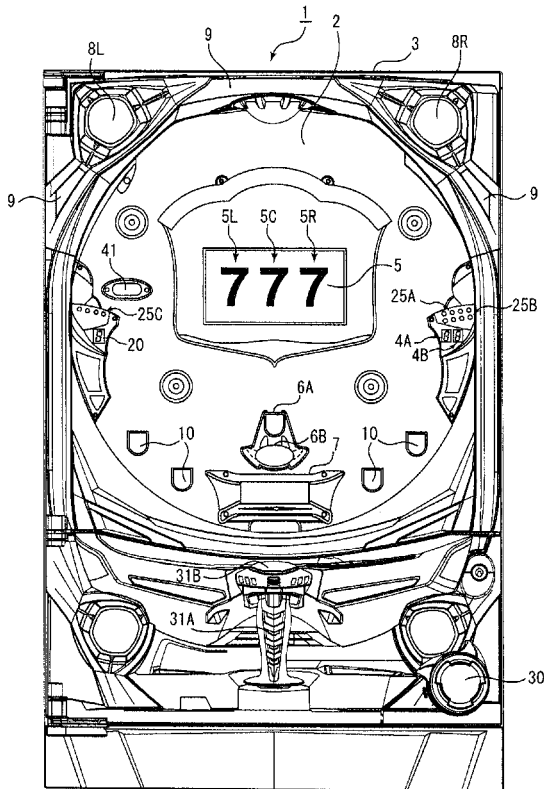
なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

## 【 符号の説明 】

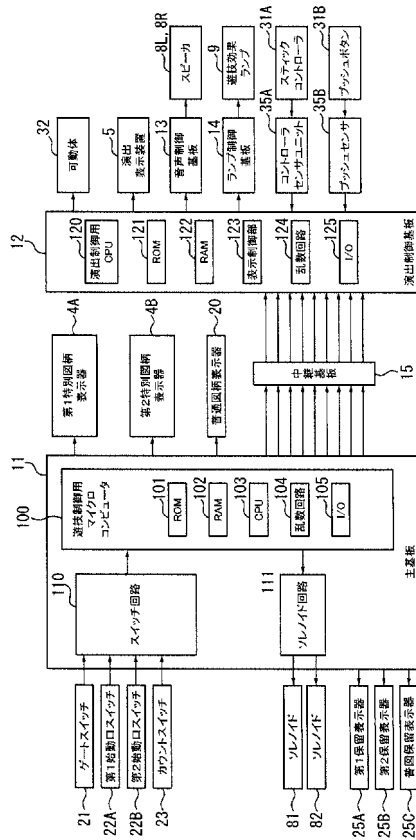
## 【 0 3 1 2 】

１ パチンコ遊技機、５ 画像表示装置、１００ 遊技制御用マイクロコンピュータ、１２０ 演出制御用ＣＰＵ。

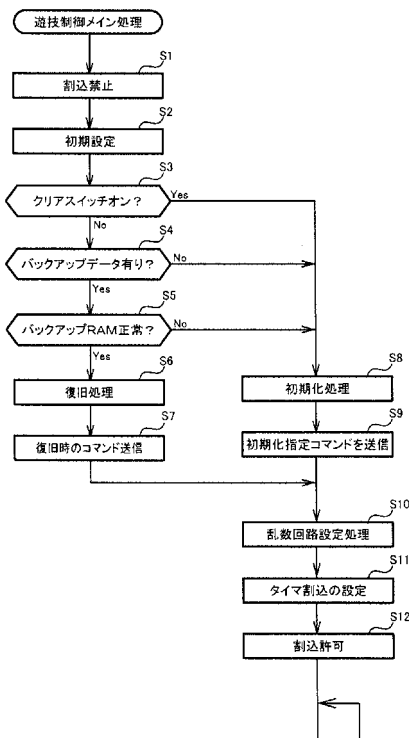
【図 1】



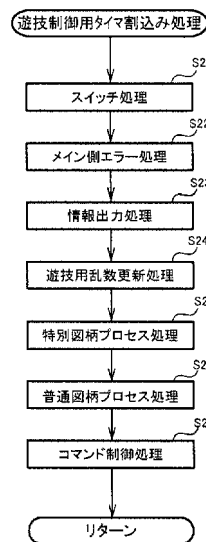
【図 2】



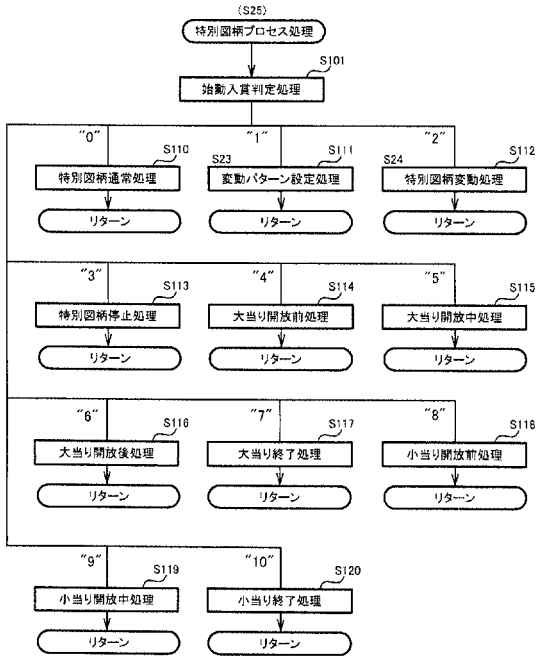
【図 3】



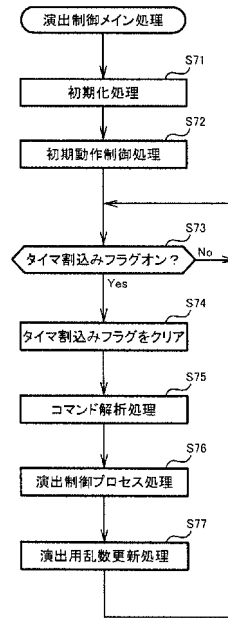
【図 4】



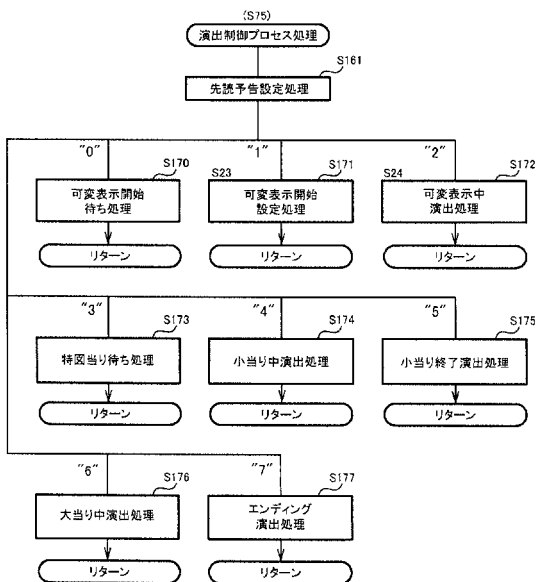
【図 5】



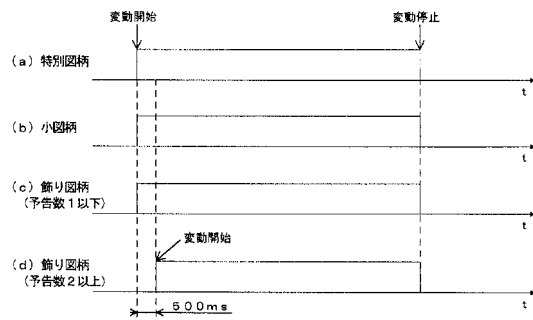
【図 6】



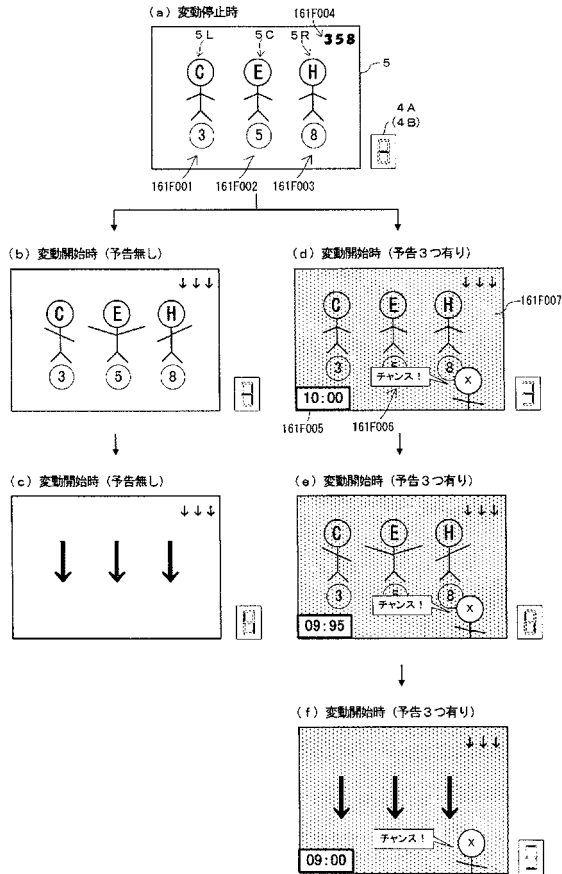
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(A) 大当たり時予告数決定テーブル

予告数	割合
0	10%
1	20%
2	30%
3	40%

(B) はずれ時予告数決定テーブル

予告数	割合
0	40%
1	30%
2	20%
3	10%

(C) 大当たり時予告内容決定テーブル

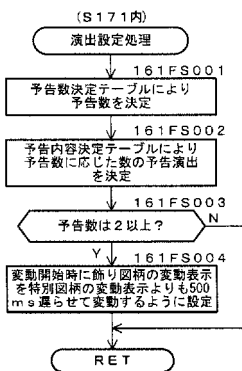
予告演出の種類	割合
セリフ予告	20%
背景予告	30%
タイマ予告	50%

(D) はずれ時予告内容決定テーブル

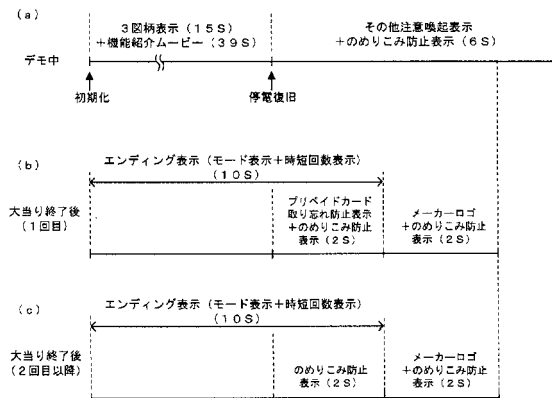
予告演出の種類	割合
セリフ予告	50%
背景予告	30%
タイマ予告	20%

※予告数に応じた数の予告演出が決定される。

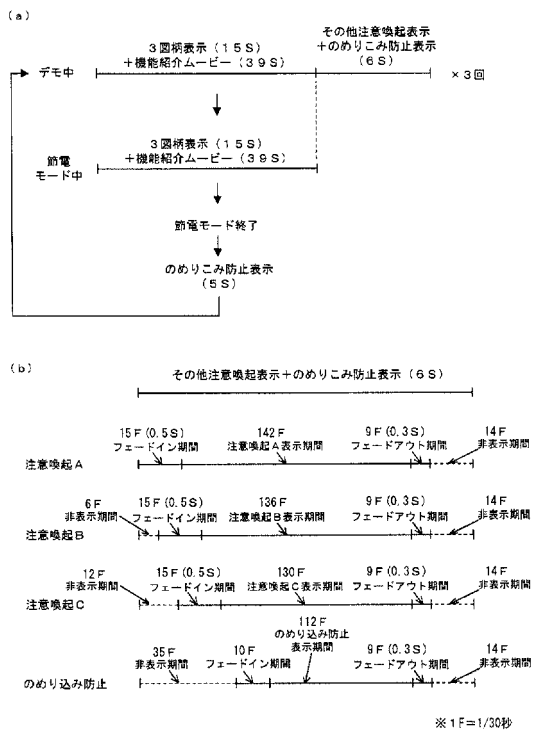
【図 11】



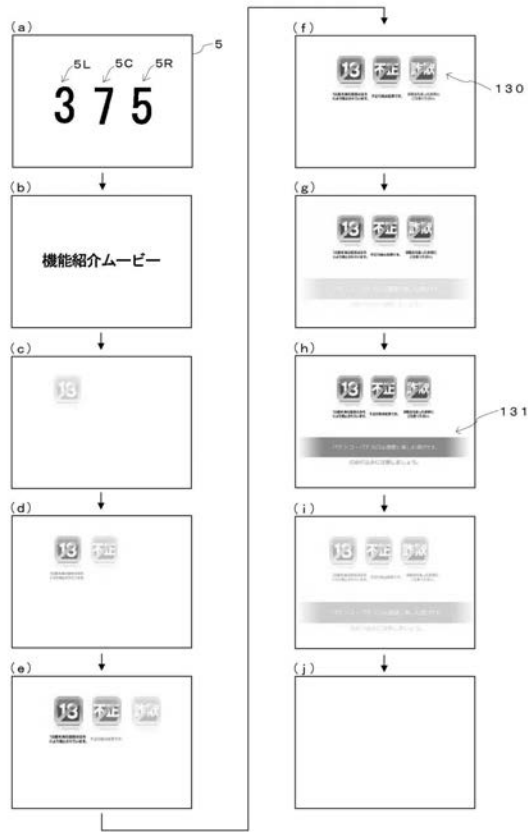
【図 12】



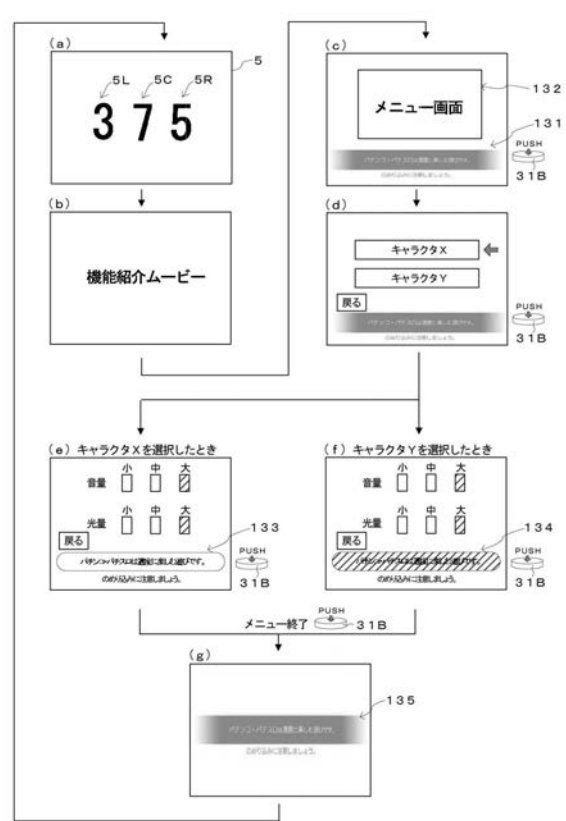
【図 13】



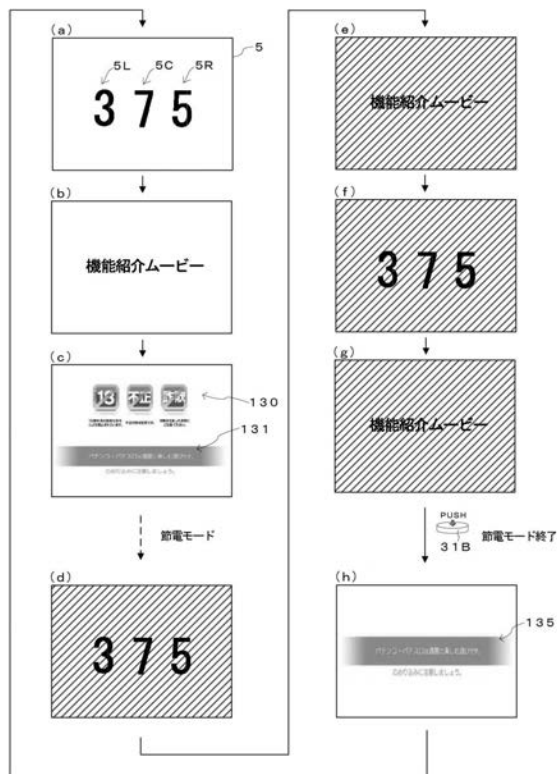
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

