

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7387442号  
(P7387442)

(45)発行日 令和5年11月28日(2023.11.28)

(24)登録日 令和5年11月17日(2023.11.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全235頁)

(21)出願番号	特願2020-172(P2020-172)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年1月6日(2020.1.6)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-108731(P2021-108731 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年8月2日(2021.8.2)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月20日(2022.7.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
前置審査		審査官	井上 昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、  
前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、  
前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、  
前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、  
前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、  
前記特定演出期間中の第3タイミングと、前記特定演出期間中であって前記第3タイミングよりも後の第4タイミングと、において前記特殊振動演出を実行可能であり、  
前記特殊振動演出として、  
前記特定演出期間にて前記操作手段とは異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出を実行可能であり、  
前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出を実行可能であり、  
前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方

10

20

が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記特殊振動演出は、共通する演出態様として、第 1 演出態様と、第 2 演出態様と、を含み、

前記第 1 タイミングで前記所定振動演出が実行される場合、前記第 2 演出態様にて実行されるときの方が前記第 1 演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記第 3 タイミングで前記特殊振動演出が実行される場合、前記第 2 演出態様にて実行されるときの方が前記第 1 演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記第 1 タイミングで前記所定振動演出が前記第 1 演出態様にて実行されるときの方が、前記第 3 タイミングで前記特殊振動演出が前記第 2 演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

10

前記所定振動演出と前記第 1 特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記第 1 特殊振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、態様が異なり、

前記演出制御手段は、前記操作手段に対する遊技者の操作が有効にならない場合において、前記操作手段に対する遊技者の操作が有効になる場合における前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、打球発射ハンドルに振動手段を設ける技術が提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【文献】特開 2007 - 38019 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載された技術では、振動による演出の興趣向上に改善の余地があった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

40

【0006】

（A）上記目的を達成するため、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ 31 A、プッシュボタン 31 B など）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特定演出（例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当たり

50

確定報知、大当たり種別抽選など)を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミング(例えばタイミングAKT11)と、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミング(例えばタイミングAKT01~AKT03)と、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり(例えばタイミングAKT01~AKT03、AKT11における振動演出の実行など)、

前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間AKZ01~AKZ05における振動演出の実行など)、

前記特定演出期間中の第3タイミングと、前記特定演出期間中であって前記第3タイミングよりも後の第4タイミングと、において前記特殊振動演出を実行可能であり、

10

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記操作手段とは異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出(例えば振動パターンAKV41)を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出(例えば振動パターンAKV42)を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など)、

前記所定振動演出と前記特殊振動演出は、共通する演出態様として、第1演出態様(例えば、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出)と、第2演出態様(例えば、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出)と、を含み、

20

前記第1タイミングで前記所定振動演出が実行される場合、前記第2演出態様にて実行されるときの方が前記第1演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記第3タイミングで前記特殊振動演出が実行される場合、前記第2演出態様にて実行されるときの方が前記第1演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

30

前記第1タイミングで前記所定振動演出が前記第1演出態様にて実行されるときの方が、前記第3タイミングで前記特殊振動演出が前記第2演出態様にて実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、態様が異なり(例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン)、

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり(例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン)、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、態様が異なり(例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン)、

前記演出制御手段は、前記操作手段に対する遊技者の操作が有効にならない場合において、前記操作手段に対する遊技者の操作が有効になる場合における前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する視線誘導演出を実行可能であること等)、

40

ことを特徴としている。

このような構成によれば、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させることができる。

(1)上記目的を達成するため、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態))に制御可

50

能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなど）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えばＳＰリーチＡのリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など）、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など）、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間ＡＫＺ０１～ＡＫＺ０５における振動演出の実行など）、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり（例えば振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４とは異なる振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３など）、

10

20

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

30

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１４－１３及び図１４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

40

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１４－２７及び図１４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別

50



を決定可能な部分)、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。さらに、この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

【0007】

10

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-83580号公報に示されているような、通常状態よりも有利状態である大当り状態に制御されやすい特別状態である高確率状態(確変状態)に所定回数の可変表示回数に亘って制御される遊技機がある。

【0008】

しかしながら、高確率状態(確変状態)が終了するまでに、再度高確率状態(確変状態)に制御される有利状態(大当り状態)が繰り返し発生することによって、多量の遊技媒体である遊技球が短期間にて付与されてしまう場合があり、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう恐れがあるという問題があった。

【0009】

20

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的とする。

【0010】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態))に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

30

前記遊技制御手段から送信される制御情報(例えば、図14-2に示す演出制御コマンド)にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間(例えば、連荘状態の期間)において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき(例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき)に所定数値データを第1の値(例えば、「0」)から第2の値(例えば、「1」や「2」)へ更新可能な更新手段(例えば、CPU103が図14-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分)と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段(例えば、図14-13及び図14-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分)と、

40

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって(例えば、図14-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である(例えば、図14-27及び図14-28に

50

示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0011】

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

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

【図10-4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図10-5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図10-6】設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図11-1】特徴部10SHに係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】特徴部10SHに係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図11-3】特徴部10SHに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-4】振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。

【図11-5】振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。

【図11-6】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

40

【図11-7】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図12-1】特徴部48AK~50AKに関する演出装置の構成例を示す図である。

【図12-2】操作部演出パターンと特定連動演出を実行する場合の設定例を示す図である。

【図12-3】振動パターンの設定内容を示す図である。

【図12-4】振動および発光による演出の実行例を示す図である。

【図12-5】連続演出パターンの設定例を示す図である。

【図12-6】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-7】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-8】演出制御パターンの構成例を示す図である。

50

【図 1 2 - 9】操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示す図である。

【図 1 2 - 1 0】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 1】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 2】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 3】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 4】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 5】操作部演出の制御例を示す図である。

【図 1 2 - 1 6】遊技効果ランプを発光させる演出の実行例を示す図である。

【図 1 2 - 1 7】特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示す図である。

【図 1 2 - 1 8】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。

10

【図 1 2 - 1 9】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。

【図 1 2 - 2 0】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。

【図 1 2 - 2 1】楽曲再生実行例を示す図である。

【図 1 3 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 3 - 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 1 3 - 3】可動体ユニットの概略図である。

【図 1 3 - 4】( A ) , ( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 3 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 - 6】( A ) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、( B ) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

20

【図 1 3 - 7】( A ) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 1 3 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 1 3 - 9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 1 3 - 1 0】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 1 3 - 1 1】( A ) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、( B ) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 1 3 - 1 2】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 3】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 4】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 3 - 1 5】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 6】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 3 - 1 7】第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。

【図 1 3 - 1 8】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 9】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 2 0】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。

【図 1 3 - 2 1】スーパーリーチ 1 大当たり、スーパーリーチ 2 大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 1 3 - 2 2】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

40

【図 1 3 - 2 3】スーパーリーチ 1 大当たり、スーパーリーチ 2 大当たりの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 1 3 - 2 4】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 1 3 - 2 5】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。

【図 1 3 - 2 6】( A ) は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、( B ) は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 7】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。

50

- 【図 1 3 - 2 8】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 2 9】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 0】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 1】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 2】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 3】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 4】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 5】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 6】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 3 - 3 7】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。 10
- 【図 1 4 - 1】特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 4 - 2】( A ) , ( B ) , ( C ) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 4 - 3】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 4】( A ) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、( B ) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 5】( A ) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図 1 4 - 6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 1 4 - 7】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。 20
- 【図 1 4 - 8】各変動パターンの可変表示時間と出玉状態フラグとの関係を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 9】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 4 - 1 0】( A ) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、( B ) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 1 4 - 1 1】特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機における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 1 4 - 1 2】特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機における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 1 4 - 1 3】( a ) は、出玉状態判定処理の一例を示すフローチャートであり、( b ) は、出玉状態フラグ値と各調整との関係を示す説明図である。 30
- 【図 1 4 - 1 4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 5】( A ) は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
- 【図 1 4 - 1 6】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 7】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 8】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 1 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 0】大当たりの進行状況と大入賞口の開閉状況との関係を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 2 1】出玉状態フラグ値と大当たり状態における各期間との関係を示す説明図である。 40
- 【図 1 4 - 2 2】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 3】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 - 2 4】( A ) は、大当たり(確変大当たり C を除く)の保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、( B ) は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
- 【図 1 4 - 2 5】( A ) は、第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアを示す図であり、( B ) は、第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
- 【図 1 4 - 2 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図 1 4 - 2 7】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 1 4 - 2 8】予告演出種別決定用テーブル A ~ C を示す図である。

【図 1 4 - 2 9】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 0】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 3 1】出玉状態フラグの値に応じて選択するはずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(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。

【0014】

(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。

【0015】

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

【0016】

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。

【0017】

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

【0018】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームと同期して、「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および飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0019】

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

10

20

30

40

50

示ともいう。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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 とが設けられている。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 保留記憶数を表示する。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。

10

【 0 0 2 2 】

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 3 】

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 2 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、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。

20

【 0 0 2 5 】

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

30

【 0 0 2 6 】

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 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

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 始動入賞口および一般入賞口 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 2 9 】

50

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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）が設けられている。

【 0 0 3 7 】

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 3 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、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 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 1 】

10

20

30

40

50

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

【0042】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 30 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 30 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

10

【0043】

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

20

【0044】

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

【0045】

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

30

【0046】

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

40

【0047】

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

【0048】

50



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 4 9 】

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 0 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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 1 】

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（大当たり図柄、例えば「 7 」、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「 2 」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「 - 」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 5 2 】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【 0 0 5 3 】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（ 1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 4 】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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 5 】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【 0 0 5 6 】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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。

【 0 0 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

10

20

30

40

50

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。

【0059】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

【0060】

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。

【0061】

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

20

【0062】

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。

【0063】

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。

30

【0064】

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

【0065】

（演出の進行など）

40

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

【0066】

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

50

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。

【0067】

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。

【0068】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0069】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0070】

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。

【0071】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。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。

【0072】

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。

【0073】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を

10

20

30

40

50

予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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）。

【0077】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

10

20

30

40

50

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

#### 【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、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。

10

#### 【0083】

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、普通図柄保留表示器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（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

20

#### 【0085】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

#### 【0086】

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

#### 【0087】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

40

#### 【0088】

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

50

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

10

20

30

40

50

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 0 】

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

【 0 1 0 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

【 0 1 0 2 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 3 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）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。

20

【 0 1 0 4 】

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

30

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

40

【 0 1 0 7 】

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

50

あることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

10

【 0 1 1 0 】

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

20

【 0 1 1 1 】

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

30

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

40

【 0 1 1 4 】

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

50



理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【 0 1 1 5 】

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

10

#### 【 0 1 1 6 】

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

20

#### 【 0 1 1 7 】

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

30

#### 【 0 1 1 8 】

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

#### 【 0 1 1 9 】

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

40

#### 【 0 1 2 0 】

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

#### 【 0 1 2 1 】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

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

20

#### 【 0 1 2 4 】

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

30

#### 【 0 1 2 5 】

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

40

#### 【 0 1 2 6 】

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 7 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置

50

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

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 2 9 】

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

20

【 0 1 3 0 】

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

30

【 0 1 3 1 】

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

40

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

50

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

【 0 1 3 4 】

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

10

【 0 1 3 5 】

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 6 】

20

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

30

【 0 1 3 7 】

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

40

【 0 1 3 8 】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 0 1 3 9 】

50

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

#### 【0140】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

#### 【0141】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

#### 【0142】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0143】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0144】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0145】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から3342

10

20

30

40

50

1までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0146】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

#### 【0147】

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

#### 【0148】

（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8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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。

## 【 0 1 4 9 】

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

## 【 0 1 5 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

## 【 0 1 5 1 】

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

## 【 0 1 5 2 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

## 【 0 1 5 3 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

## 【 0 1 5 4 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制

10

20

30

40

50

御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【 0 1 5 7 】

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

20

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 ( 効果音信号 ) の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 ( 電飾信号 ) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、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

40

50



を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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 6 4 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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 ) 。

【 0 1 6 7 】

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

10

20

30

40

50

可能である。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機 1 における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【 0 1 7 2 】

図 10 - 1 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 1 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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップ S 2 0 1）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップ S 2 0 2）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【 0 1 7 3 】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 2 0 3）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ S 2 0 2 の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 0 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 2 0 4）。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設

10

20

30

40

50

定を行う（ステップ S 2 0 5）。このときには、ステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 1 7 5 】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ S 2 0 6）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置 5 の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

図 1 0 - 2 は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 1 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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 2 2 1）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【 0 1 7 7 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップ S 2 2 1；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップ S 2 2 2）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【 0 1 7 8 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1；Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【 0 1 7 9 】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り

10

20

30

40

50

図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1 ～ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

10

【0180】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

20

30

【0181】

ステップ S 223 に続いて、決定されたリーチ図柄は 7 の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 224）。このとき、リーチ図柄が 7 以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップ S 224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップ S 224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップ S 225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

40

【0182】

ステップ S 225 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ S 226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ S 226；Yes）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ S 227）。演出制御用 CPU 120 は、パチン

50

コ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 1 1 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を R A M 1 2 2 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ S 2 2 7 では、R A M 1 2 2 に格納されている設定値を特定すればよい。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 2 2 7 に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップ S 2 2 8 ）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

10

【 0 1 8 4 】

図 1 0 - 3 は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図 1 0 - 3 に示す決定テーブル T A 0 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 5 では、決定テーブル T A 0 1 を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル T A 0 1 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

20

【 0 1 8 5 】

図 1 0 - 4 ( A ) は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4 つのパターン R E - 0 ~ パターン R E 3 が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターン R E - 0 は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターン R E - 1 は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。パターン R E - 2 は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターン R E - 3 は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる 6 であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆を行うことができる。

30

【 0 1 8 6 】

図 1 0 - 4 ( B ) は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 1 2 1 には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図 1 0 - 4 ( B ) に示す決定テーブル T A 1 1 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 2 2 8 では、決定テーブル T A 1 1 を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブル T A 1 1 では、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

40

【 0 1 8 7 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆

50

演出がパターン R E - 0 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターン R E - 1 で実行される場合は設定値が 2 以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターン R E - 2 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターン R E - 3 で実行される場合は最高の設定値となる 6 であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7 以外の数に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7 の数字に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

10

#### 【 0 1 8 8 】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 1 に決定されないで、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 以外である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 3 に決定されないで、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が 6 であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

20

#### 【 0 1 8 9 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

30

#### 【 0 1 9 0 】

複数の設定示唆パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン R E - 0 とパターン R E - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン R E - 2 とパターン R E - 3 は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン R E - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

40

#### 【 0 1 9 1 】

図 10 - 5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示

50

時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS 2 4 1）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップS 2 4 1；N o）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示開始設定処理のステップS 2 0 3にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部1 2 3や音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8 L、8 Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用L E Dを点灯や消灯や点滅させること、可動体3 2などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

10

#### 【0 1 9 2】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップS 2 4 2）。予告演出期間である場合には（ステップS 2 4 2；Y e s）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップS 2 4 3）。予告演出期間ではない場合や（ステップS 2 4 2；N o）、ステップS 2 4 3の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS 2 4 4）。リーチ演出期間である場合には（ステップS 2 4 4；Y e s）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップS 2 4 5）。ステップS 2 4 5の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

20

#### 【0 1 9 3】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップS 2 4 4；N o）、ステップS 2 4 5の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップS 2 4 6）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップS 2 4 6；Y e s）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップS 2 4 7）。変更演出期間ではない場合や（ステップS 2 4 6；N o）、ステップS 2 4 7の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップS 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

30

#### 【0 1 9 4】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンR E - 0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンR E - 1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンR E - 2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンR E - 3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをS N S（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機1に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものかも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣

40

50

伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

#### 【 0 1 9 5 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s ）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9 ）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9 ; Y e s ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0 ）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1 ）。また、演出プロセスフラグの値を特図当たり待ち処理に対応した値である “ 3 ” に更新してから（ステップ S 2 5 2 ）、可変表示中演出処理を終了する。

10

#### 【 0 1 9 6 】

図 1 0 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 0 - 6 ( A ) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 1 0 - 6 ( B ) は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 1 0 - 6 ( C ) は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

20

#### 【 0 1 9 7 】

図 1 0 - 6 ( D 1 ) は、パターン R E - 0 により図柄表示色が変化しない演出実行例 H D 1 1 1 を示している。図 1 0 - 6 ( D 2 ) は、パターン R E - 1 により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例 H D 1 1 2 を示している。図 1 0 - 6 ( D 3 ) は、パターン R E - 2 により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。図 1 0 - 6 ( D 4 ) は、パターン R E - 3 により図柄表示色が金色に変化する演出実行例 H D 1 1 3 を示している。演出実行例 H D 1 1 1 では、パターン R E - 0 によりリーチ図柄の表示色は変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 2 では、パターン R E - 1 によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。演出実行例 H D 1 1 3 では、パターン R E - 2 によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例 H D 1 1 4 では、パターン R E - 3 によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる 6 の確定を示唆する。

30

40

#### 【 0 1 9 8 】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機

50



１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【０１９９】

パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機１における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【０２００】

可変表示の実行中には、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）や大当たり中演出（第１ラウンドや第２ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【０２０１】

20

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【０２０２】

（特徴部１０ＳＨの説明）

次に、この実施の形態の特徴部１０ＳＨについて説明する。

【０２０３】

30

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。例えば、パチンコ遊技機１は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能である。

【０２０４】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備える。例えば、パチンコ遊技機１は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂを備える。

【０２０５】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段を備える。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂが振動する振動演出を実行可能である。

40

【０２０６】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備える。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する視線誘導演出を実行可能である。

【０２０７】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機１は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高い。

50

## 【 0 2 0 8 】

特徴部 1 0 S H に係る振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、振動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、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T 1、タイミング T 2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能である。

## 【 0 2 0 9 】

特徴部 1 0 S H に係る振動演出実行手段は、第 1 タイミングであるか第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で振動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、タイミング T 1 とタイミング T 2 とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミング T 3 とタイミング T 4 とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン 3 1 B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能である。

10

## 【 0 2 1 0 】

特徴部 1 0 S H に係る視線誘導演出実行手段は、第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とにおいて視線誘導演出を実行しない。

## 【 0 2 1 1 】

特徴部 1 0 S H に係る視線誘導演出実行手段は、第 2 タイミングにおいて振動演出が行われる前に視線誘導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、タイミング T 3 とタイミング T 4 とにおいて振動演出が行われる前に視線誘導演出を実行可能である。

20

## 【 0 2 1 2 】

特徴部 1 0 S H に係る振動演出実行手段は、視線誘導演出が行われているときに振動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、視線誘導演出が行われているときに振動演出を実行可能である。

## 【 0 2 1 3 】

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、振動演出とも視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。

30

## 【 0 2 1 4 】

特徴部 1 0 S H に係る振動演出実行手段は、特定演出が行われているときに振動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、スーパーリーチのリーチ演出が行われているときに振動演出を実行可能である。

## 【 0 2 1 5 】

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、表示を行う表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、各種の演出画像を表示する画像表示装置 5 を備える。

## 【 0 2 1 6 】

特徴部 1 0 S H に係る視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い。例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高い。

40

## 【 0 2 1 7 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 1 - 1 は、特徴部 1 0 S H に係るパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。

## 【 0 2 1 8 】

プッシュボタン 3 1 B は、透光性のある部材によって形成されており、プッシュボタン

50

3 1 B の内部には遊技効果用の遊技効果ランプ 9 B が設けられている。このような構成によれば、遊技効果ランプ 9 B が点灯することにより、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

【 0 2 1 9 】

また、プッシュボタン 3 1 B は、振動モータ 1 3 1 の駆動により、振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、例えば、重心に偏りがある錘がモータ軸に設けられた偏心モータで構成され、プッシュボタン 3 1 B の内部や接近した位置に設けられる。なお、プッシュボタン 3 1 B の振動態様を多彩にするために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【 0 2 2 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 L、9 R が設けられている。遊技効果ランプ 9 L は、プッシュボタン 3 1 B の左側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。同様に、遊技効果ランプ 9 R は、プッシュボタン 3 1 B の右側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。遊技効果ランプ 9 L、9 R には、遊技効果ランプ 9 L、9 R の延在方向に沿って、複数の LED が内蔵されている。

【 0 2 2 1 】

( 基板構成 )

図 1 1 - 2 は、特徴部 1 0 S H に係るパチンコ遊技機 1 に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【 0 2 2 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出画像の表示に同期して遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R の点灯 / 消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給する。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動する各種回路を搭載しており、ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、ランプの点灯 / 消灯を制御する。なお、ランプの点灯 / 消灯の制御は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 2 2 3 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、モータ制御基板 1 3 0 が搭載されている。表示制御部 1 2 3 は、演出画像の表示に同期して振動モータ 1 3 1 を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板 1 3 0 に供給する。モータ制御基板 1 3 0 は、振動モータ 1 3 1 を駆動する各種回路を搭載しており、モータ信号が指定する態様で振動モータ 1 3 1 を駆動する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、振動モータ 1 3 1 を制御する。なお、振動モータ 1 3 1 の制御は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 2 2 4 】

( 可変表示開始設定処理 )

図 1 1 - 3 は、特徴部 1 0 S H に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 9 の可変表示開始設定処理にて、図 1 1 - 3 に示す処理を実行する。

【 0 2 2 5 】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、これから実行する可変表示の変動パターン、及びこれから実行する可変表示の表示結果に基づいて、最終停止図柄を決定する ( ステップ 1 0 S H S 1 )。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板 1 1 から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンドによって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと表示結果との組み合わせに応じて ROM 1 2 1 に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値、及び ROM 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう。乱数値は、乱数回路 1 2 4 又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の 1 つを使用する。

【 0 2 2 6 】

10

20

30

40

50

その後、演出制御用CPU120は、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する（ステップ10SHS2）。振動演出とは、プッシュボタン31Bが振動する演出である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、予告演出と連動しない振動演出を実行可能である。ステップ10SHS2の処理では、演出制御用CPU120は、乱数値、及びROM121に予め用意されたテーブルによる抽選により、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する。

#### 【0227】

ステップ10SHS2の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出が実行されるときには振動演出が実行されないときよりも大当たり信頼度が高くなり、振動演出を実行するときには振動演出の実行パターンに応じて大当たり信頼度が異なるように、乱数値と比較される決定値が、振動演出の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、の決定結果に割り当てられていればよい。

10

#### 【0228】

ここで、ある演出Aの大当たり信頼度は、例えば、（表示結果が「大当たり」となるときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当たり」となる確率）／{（表示結果が「大当たり」となるときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当たり」となる確率）＋（表示結果が「大当たり」とならないときに演出Aが実行される確率）×（表示結果が「大当たり」とならない確率）}によって算出される。

#### 【0229】

20

したがって、ステップ10SHS2の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出の実行パターンに応じた大当たり信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当たり」となるときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、表示結果が「大当たり」とならないときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、が規定されていればよい。

#### 【0230】

（振動演出の内容と大当たり信頼度）

図11-4は、振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出の実行タイミングと、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン31Bの発光色と、の組み合わせに応じて、実行パターンSE1～SE10の複数種類の振動演出を実行可能である。

30

#### 【0231】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行するときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2において振動演出を実行するときには、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1における振動演出として、実行パターンSE1～SE3の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、リーチが成立したタイミングT2における振動演出として、実行パターンSE4の振動演出を実行可能である。

40

#### 【0232】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、タイミングT1、タイミングT2よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行するときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行しない。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出

50

を実行するときには、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3における振動演出として、実行パターンSE5～SE7の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4における振動演出として、実行パターンSE8～SE10の振動演出を実行可能である。

【0233】

このような構成によれば、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0234】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1であるか、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3であるか、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4であるか、にかかわらず、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE1、SE5、SE8の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE2、SE6、SE9の振動演出を実行可能である。

【0235】

また、この実施の形態の演出制御用CPU120は、振動演出を実行可能ないずれのタイミングであるかにかかわらず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンSE3、SE4、SE7、SE10の振動演出を実行可能である。

【0236】

そして、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高い。また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出の大当たり信頼度は100%であり、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する。

【0237】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動したときに、プッシュボタン31Bが何色に発光しているかと、プッシュボタン31Bが何秒間にわたって振動するかに注目させることができる。

【0238】

また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときと、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときには、その振動演出の実行タイミングによって、大当たり信頼度が異なる。例えば、同じ態様の振動演出であっても、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行されるときよりも、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときの方が、大当たり信頼度が高い。また、同じ態様の振動演出であっても、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1におい

10

20

30

40

50

て実行されるときよりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において実行されるときの方が、大当たり信頼度が高い。

【 0 2 3 9 】

このような構成によれば、飾り図柄の変表示が開始されたタイミング T 1 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。また、タイミング T 1 において振動演出が実行されなかったときに飾り図柄の変表示の態様が所定のリーチ態様となった場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 ではなく、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において振動演出が実行されなかったときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

10

【 0 2 4 0 】

なお、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、ノーマルリーチの信頼度よりも高くなっていけばよい。また、複数種類のノーマルリーチのリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のノーマルリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。

20

【 0 2 4 1 】

同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、スーパーリーチの信頼度よりも高くなっていけばよい。また、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であり、スーパーリーチのリーチ演出の種類によって大当たり信頼度が異なる場合、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において実行可能な振動演出の大当たり信頼度は、そのときに実行されているスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のスーパーリーチのリーチ演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。

【 0 2 4 2 】

このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において実行可能な振動演出や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において実行可能な振動演出を、チャンスアップの演出とすることができる。

30

【 0 2 4 3 】

また、この実施の形態では、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出が実行されるときには、必ず、押しボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共に押しボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行され、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知される。

【 0 2 4 4 】

このような構成によれば、飾り図柄の変表示が開始されたタイミング T 1 ではなく、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、飾り図柄の変表示が開始されたタイミング T 1 において振動演出が実行されなかったときには、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

40

【 0 2 4 5 】

このように、この実施の形態では、飾り図柄の変表示の進行に伴って、振動演出が実行されることに対する期待感を複雑に変化させていくことができる。

【 0 2 4 6 】

また、押しボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共に押しボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行される確率を、他の態様の振動演出が実行される確率と比較して十分に低く規定することにより、表示結果が「大当たり」となることが確

50

定的に報知されたときの興味を高めることができる。

【 0 2 4 7 】

また、この実施の形態では、振動演出としてプッシュボタン 3 1 B を振動させるときには、プッシュボタン 3 1 B を必ず発光させている。

【 0 2 4 8 】

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B が振動していることを視覚的に認識させることができ、プッシュボタン 3 1 B が振動していることを認識させる機会を高めることができる。

【 0 2 4 9 】

図 1 1 - 3 の説明に戻り、その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 S H S 2 の決定結果によれば、今回の可変表示における、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行するか否かを判定する（ステップ 1 0 S H S 3 ）。

【 0 2 5 0 】

そして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合（ステップ 1 0 S H S 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、視線誘導演出の実行の有無を決定する（ステップ 1 0 S H S 4 ）。視線誘導演出とは、遊技者の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導する演出である。ステップ 1 0 S H S 4 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数値、及び R O M 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる抽選により、視線誘導演出の実行の有無を決定する。ステップ 1 0 S H S 4 の処理にて参照されるテーブルでは、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかにかかわらず設定されている。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回の振動演出がいずれの態様であるかにかかわらず同じ割合で、視線誘導演出の有無を決定する。

【 0 2 5 1 】

このように、この実施の形態では、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、視線誘導演出を実行可能である。

【 0 2 5 2 】

このような構成によれば、振動演出が実行される前にプッシュボタン 3 1 B に注目させることができるので、振動演出による興味を十分に高めることができる。

【 0 2 5 3 】

一方、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合、視線誘導演出を実行しない。

【 0 2 5 4 】

ここで、表示結果が導出表示されるときに、「はずれ」の表示結果が表示された後、救済演出が実行されて、真の表示結果が導出表示されることがある。そのため、前回の可変表示の表示結果が導出表示されて、今回の可変表示が開始されているにもかかわらず、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において視線誘導演出が実行されると、前回の可変表示において救済演出が実行されているかのような誤解を与えてしまう可能性がある。これに対し、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 においては視線誘導演出を実行しないので、そのような誤解を与えてしまうことを防止することができる。

【 0 2 5 5 】

また、リーチが成立したタイミング T 2 において視線誘導演出が実行されると、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができない可能性がある。これに対し、この実施の形態では、リーチが成立したタイミング T 2 にお

10

20

30

40

50

いては視線誘導演出を実行しないので、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができる。

【0256】

図11-3の説明に戻り、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行しない場合（ステップ10SHS3；No）、又はステップ10SHS4の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出等のその他の演出の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ10SHS5）。具体的には、抽選により予告演出等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に依りて大当り信頼度を異ならせる。また、今回のパターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出を実行すると決定する。

10

【0257】

その後、演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出の開始タイミングを設定する（10SHS6）。具体的に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマに初期値として設定すると共に、実行すると決定した演出の種類や態様等を特定する演出特定データと、演出の実行タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値と、を対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数ある場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

20

【0258】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様、且つ、決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する（10SHS7）。表示制御部123は、指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい。

【0259】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ10SHS8）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【0260】

（振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間）

図11-5は、振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。演出制御用CPU120は、前述のとおり、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。

【0261】

また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて振動演出を実行する場合、その前に視線誘導演出を実行可能である。

40

【0262】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングT3の4秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングT3となったときに振動演出を開始する。同様に、この実施の形態の演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場

50



合、タイミング T 4 の 4 秒前に視線誘導演出を開始し、タイミング T 4 となったときに振動演出を開始する。この実施の形態の視線誘導演出の演出期間は、5 秒間である。したがって、振動演出は、最初の 1 秒間、視線誘導演出が実行されているときに実行されることになる。

【 0 2 6 3 】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【 0 2 6 4 】

( 演出動作例 )

図 1 1 - 6、図 1 1 - 7 は、振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。この演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行する例について説明する。

【 0 2 6 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出において、そのスーパーリーチの種類に対応する背景画像を表示する。この例では、図 1 1 - 6 ( A ) に示すように、スーパーリーチの種類に対応する背景画像として、「山の景色」の背景画像 1 0 S H Y が表示されている。

【 0 2 6 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出を開始すると、リーチが成立したときに停止表示された飾り図柄を縮小させて表示する。この例では、図 1 1 - 6 ( A ) に示すように、リーチが成立したときに「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄を縮小させた「左」のリーチ飾り図柄 1 0 S H 5 L と、リーチが成立したときに「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示された飾り図柄を縮小させた「右」のリーチ飾り図柄 1 0 S H 5 R と、が表示されている。

【 0 2 6 7 】

また、画像表示装置 5 の画面の左下隅部には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さい小図柄表示エリア 1 0 S H K が設けられている。小図柄表示エリア 1 0 S H K では、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 1 0 S H K では、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が導出される。

【 0 2 6 8 】

このように、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア 1 0 S H K は、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア 1 0 S H K における小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア 1 0 S H K にて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア 1 0 S H K では、例えば、飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれぞれと一部又は全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。なお、小図柄は、飾り図柄が非表示のときのみ表示されるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示がリーチ態様で表示された後に、かかる飾り図柄の可変表示に代えて、図 1 1 - 6 ( A ) に示すように、小図柄の可変表示が画像表示装置 5 の画面の左下隅部に表示されるようにしてもよい。

【 0 2 6 9 】

なお、特別図柄と飾り図柄、更には普通図柄に次ぐ第 4 図柄が設けられ、特別図柄や飾

10

20

30

40

50

り図柄の可変表示と同期して、第４図柄の可変表示が行われることがある。第４図柄の可変表示は、例えば、画像表示装置５の画面上又は画面外に設けられた第４図柄表示エリアにて、特定の表示色で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。但し、第４図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識し易い態様で表示されるようにしてもよい。

#### 【０２７０】

また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂは、例えば、図１１－１に示すように、パチンコ遊技機１における遊技領域の右側方といった、画像表示装置５の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置５における表示による演出に注目している遊技者は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示状態を確認し難くなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア１０ＳＨＫにおいて小図柄の可変表示を行い、その表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識し易い態様で表示することができる。

10

#### 【０２７１】

また、この例では、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための保留表示エリア１０ＳＨＨと、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アクティブ表示エリア１０ＳＨＡと、が表示されている。なお、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときには、保留表示エリア１０ＳＨＨとアクティブ表示エリア１０ＳＨＡとを表示しないようにしてもよい。

20

#### 【０２７２】

また、画像表示装置５の画面の左隅部には、保留数表示エリア１０ＳＨＨＳが設けられている。保留数表示エリア１０ＳＨＨＳでは、保留表示エリア１０ＳＨＨと同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。

#### 【０２７３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述のとおり、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４の４秒前になると、視線誘導演出を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出として、例えば、視覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する演出を実行する。

30

#### 【０２７４】

この例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、図１１－６（Ｂ）に示すように、ハンマーを持ったキャラクタを模したキャラクタ画像１０ＳＨＣと、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像１０ＳＨＢと、を表示する。

#### 【０２７５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、キャラクタがハンマーを振り上げる動作を行うようにキャラクタ画像１０ＳＨＣの態様を変化させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタがハンマーを振り上げる動作に合わせて、図１１－６（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒに内蔵されているＬＥＤを、内側から外側に光点が移動するように点灯させる。

40

#### 【０２７６】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－７（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作を行うようにキャラクタ画像１０ＳＨＣの態様を変化させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作に合わせて、図１１－７（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒに内蔵されているＬＥＤを、外側から内側に光点が移動するように点灯させる。

#### 【０２７７】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－７（Ｇ）に示すように、タイミングＴ４

50

となったときに、キャラクタが振り下ろしたハンマーがボタン画像 10SHB にぶつかり、ボタン画像 10SHB から星を模した複数の「星」のエフェクト画像 10SHS が飛び散るように各種画像の態様を変化させる。また、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 7 (G) に示すように、タイミング T 4 となったときに、振動演出を開始し、プッシュボタン 31B を振動させると共に、プッシュボタン 31B に内蔵されている遊技効果ランプ 9B と、遊技効果ランプ 9L、9R と、を点灯させる。

【0278】

そして、タイミング T 4 の 1 秒後、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 7 (H) に示すように、視線誘導演出を終了する。その後、演出制御用 CPU 120 は、振動演出によるプッシュボタン 31B の振動時間が経過したときに、振動演出を終了し、プッシュボタン 31B の振動を停止させると共に、プッシュボタン 31B に内蔵されている遊技効果ランプ 9B と、遊技効果ランプ 9L、9R と、を消灯させる。

10

【0279】

ここで、プッシュボタン 31B は、例えば、図 11 - 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技領域の下方といった、画像表示装置 5 の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置 5 における表示による演出に注目している遊技者は、プッシュボタン 31B の状態を確認し難くなり、プッシュボタン 31B が振動しているか否かや、プッシュボタン 31B が点灯しているか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、振動演出が実行される前に、画像表示装置 5 の画面上にて視線誘導演出を実行することで、プッシュボタン 31B が振動する前にプッシュボタン 31B に注目させることができ、プッシュボタン 31B の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

20

【0280】

なお、視線誘導演出の表示のプライオリティは、常時小図柄や保留数表示よりも低く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、常時小図柄や保留数表示を表示するレイヤよりも背面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

【0281】

この例では、図 11 - 7 (G) に示すように、小図柄表示エリア 10SHK に表示されている常時小図柄よりも背面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、常時小図柄よりもプライオリティが低いといえる。

30

【0282】

また、この例では、図 11 - 7 (G) に示すように、保留数表示エリア 10SHHS に表示されている保留数表示よりも背面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、保留数表示よりもプライオリティが低いといえる。

【0283】

一方、視線誘導演出の表示のプライオリティは、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりも高く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、背景画像や飾り図柄を表示するレイヤよりも前面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

40

【0284】

この例では、図 11 - 6 (B) ~ 図 11 - 7 (G) に示すように、「山の景色」の背景画像 10SHY よりも前面側にキャラクタ画像 10SHC とボタン画像 10SHB が表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像 10SHC とボタン画像 10SHB は、「山の景色」の背景画像 10SHY よりもプライオリティが高いといえる。

【0285】

また、この例では、図 11 - 6 (D) に示すように、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりも前面側にキャラクタ画像 10SHC の

50

ハンマーが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像 10SHC は、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりもプライオリティが高いといえる。

【0286】

また、この例では、図 11-6(D) に示すように、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりもプライオリティが高いといえる。

【0287】

また、この例では、図 11-6(G) に示すように、保留表示エリア 10SHH に表示されている保留表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、保留表示よりもプライオリティが高いといえる。

【0288】

また、この例では、図 11-6(G) に示すように、アクティブ表示エリア 10SHA に表示されているアクティブ表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、アクティブ表示よりもプライオリティが高いといえる。

【0289】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0290】

また、この例では、図 11-6(B) ~ 図 11-7(G) に示すように、視線誘導演出が実行されているときに、視線誘導演出の表示と、視線誘導演出の表示よりもプライオリティが高い常時小図柄や保留数表示と、を明るく表示し、その他の表示を暗く表示している。

【0291】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性をより好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性をより目立たせることができる。

【0292】

(特徴部 10SH の変形例)

特徴部 10SH に係る発明は、上記実施の形態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。

【0293】

例えば図 11-3 のステップ 10SHS4 の処理にて参照されるテーブルにおいて、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかに応じて設定されていてもよい。この場合に、演出制御用 CPU 120 は、今回の振動演出が、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を虹色に発光させる態様の振動演出であるか、に応じて異なる割合で、視線誘導演出の有無を決定してもよい。ここでは、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出が実行される場合に、視線誘導演出を実行し易い。また、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行される場合には、視線誘導演出を必ず実行する。つまり、視線誘導演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、より大当たり信頼度が高い振動演出の実行割合が高い。このような構成によれば、視線誘導演出が実行される

10

20

30

40

50

ことによって、より大当たり信頼度が高い振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【 0 2 9 4 】

演出制御用CPU120は、予告演出と連動する振動演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合には、予告演出と連動する振動演出として、連動する予告演出と、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン31Bの発光色と、の組み合わせに応じて、複数種類の振動演出を実行可能であってもよい。演出制御用CPU120は、可動体32の動作態様により、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する役物予告演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、高信頼度の役物予告演出と連動する振動演出を実行可能である。この振動演出は、可動体32の動作に同期させてプッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当たり信頼度は、連動する役物予告演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。このような構成によれば、振動演出を、役物予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

10

【 0 2 9 5 】

また、演出制御用CPU120は、高信頼度のその他の予告演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、予告演出にて表示される映像に同期させてプッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当たり信頼度は、連動する予告演出の大当たり信頼度よりも高くなっていけばよい。このような構成によれば、振動演出を、予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。

20

【 0 2 9 6 】

また、パチンコ遊技機1は、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出された後に、例えば、特定の通過ゲートや入賞口といったパチンコ遊技機1の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過したことにより、大当たり遊技状態が開始されるものであってもよい。その場合、演出制御用CPU120は、特定の領域を通過した遊技球が検出されたときに、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を報知するラウンド抽選演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、ラウンド抽選演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の演出であり、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最小ラウンド数ではないことを報知する。あるいは、振動演出として、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の演出を実行することで、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最高ラウンド数であることを確定的に報知してもよい。このような構成によれば、ラウンド抽選演出と連動する振動演出に対する注目を高めることができる。

30

【 0 2 9 7 】

演出制御用CPU120は、エラー報知処理を実行可能であってもよい。エラー報知処理では、主基板11からエラーが発生したことを通知するエラーコマンドを受信したときや、演出制御基板12におけるエラーが検出されたときに、エラーに対応するエラー報知を実行する。エラー報知処理では、エラーが検出されたときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示する処理や、エラー報知音声をスピーカ8L、8Rから出力する処理が実行されればよい。演出制御用CPU120は、視線誘導演出を実行しているときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示可能である。その場合、視線誘導演出の表示は、エラー報知画像の表示よりもプライオリティが低ければよい。このような構成によれば、エラー報知画像を表示するときに視線誘導演出が実行されていても、エラー報知画像の視認性を好適に確保することができる。

40

【 0 2 9 8 】

50

振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間は、視線誘導演出が実行されるときと、視線誘導演出が実行されないときとで、異なってもよい。例えば、視線誘導演出が実行されるときには、視線誘導演出が実行されないときよりも、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。また、例えば、視線誘導演出が実行されないときには、視線誘導演出が実行されるときよりも、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されなかったとしても、プッシュボタン 3 1 B が振動していることを認識させ易い。

#### 【 0 2 9 9 】

振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間は、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングと、基準となるタイミングよりも後のタイミングと、において異なるようにしてもよい。例えば、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間を、リーチが成立したタイミング T 2 を基準にして、タイミング T 2 よりも前のタイミングとなる飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 では 1 . 5 秒間とし、タイミング T 2 よりも後のタイミングとなるノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 やスーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 では 3 秒間とする等、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングにおける振動時間よりも、基準となるタイミングよりも後のタイミングにおける振動時間の方が、長くなるようにすればよい。このような構成によれば、基準となるタイミングよりも後に振動演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

#### 【 0 3 0 0 】

プッシュボタン 3 1 B の振動の強さに応じて、振動演出の大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン 3 1 B を、第 1 の強さで振動させるときと、第 1 の強さよりも大きい第 2 の強さで振動させるときと、があり、プッシュボタン 3 1 B を第 2 の強さで振動させるときには、プッシュボタン 3 1 B を第 1 の強さで振動させるときよりも、振動演出の大当たり信頼度が高くなるようにすればよい。このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B が振動したときの振動の強さに注目させることができる。

#### 【 0 3 0 1 】

振動演出の実行パターンと大当たり信頼度は、第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 1 機種とは異なる第 2 機種のパチンコ遊技機 1 とで、共通していてもよい。このような構成によれば、第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 2 機種のパチンコ遊技機 1 と、において、それぞれ実行される振動演出の実行パターンと大当たり信頼度のばらつきをなくすことができ、遊技者の違和感が生じないようにすることができる。

#### 【 0 3 0 2 】

実行前の可変表示における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出として振動演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出を実行する機会を増やすことができる。

#### 【 0 3 0 3 】

これに加えて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が、第 1 態様であるときと、第 2 態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なってもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が、所定時間にわたって継続して振動する態様であるときと、所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なるようにする。このような構成によれば、先読み予告演出としての振動演出に対する注目を高めることができる。

#### 【 0 3 0 4 】

あるいは、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出の実行タイミングは、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能な複数のタイミングのうち、いずれか一のタイミングで

のみ実行可能としてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1でのみ実行可能とする。このような構成によれば、先読み予告としての振動演出を実行可能なタイミングとは異なるタイミングにおいて振動演出が実行されたときに、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として振動演出が実行されたことを好適に認識させることができる。

#### 【0305】

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としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、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としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様と、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様とを、異ならせてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合、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としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を3秒間とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を1.5秒間とする。あるいは、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としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって継続して振動する態様とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様とする。このような構成によれば、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としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合に、いずれの振動演出が実行されたのかを容易に認識させることができる。

#### 【0306】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、特定タイミングにおいて実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度が共通しているとしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される特定演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、が異なっているとしても、大当り信頼度は100%とする。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の機種が異なっているとしても、特定のタイミングにおいて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

#### 【0307】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、例えば、視線誘導演出が実行されないときであれば、そのときに実行される演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において、リーチが成立したことを報知する報知演出を実行する場合、報知演出の映像が表示されている期間においてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出とする。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されない場合でも、振動演出と、そのときに実行されている演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

#### 【0308】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、同じ実行パターンの振動演出について、大当り信頼度の下限値のみを保障するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、振動演出を他の演出のチャンスアップの演出として実行するような場合に、他の演出の大当り信頼度との関係において、振動演出の大当り信頼度を柔軟に調整しつつも、遊技者の違和感が生じ難くすることができる。

#### 【0309】

10

20

30

40

50

振動演出を、タイミング T 1 ~ T 4 とは異なるタイミングにおいて実行可能であってもよい。例えば、演出制御用 CPU 120 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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示した後、そのリーチ態様よりも大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展することを煽る煽り演出を実行可能である。煽り演出が実行された後、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展する場合と、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合と、がある。大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展する場合、演出制御用 CPU 120 は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展することを報知する煽り成功演出を実行する。一方、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合、演出制御用 CPU 120 は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しないことを報知する煽り失敗演出を実行する。このような煽り演出を実行するにあたり、演出制御用 CPU 120 は、煽り成功演出を実行するタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

10

#### 【0310】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン 31B の振動時間は、煽り成功演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣をより向上させることができる。

#### 【0311】

20

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色は、他のタイミングにおいて実行可能な複数種類の実行パターンの振動演出のうち、大当たり信頼度が最も低い実行パターンの振動演出におけるプッシュボタン 31B を発光色と同じ発光色としてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときに、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しても表示結果が「はずれ」となる可能性があるところ、大当たり信頼度を過度に高めてしまうことを抑制することができる。

#### 【0312】

また、演出制御用 CPU 120 は、表示結果が「大当たり」となる場合、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する直前のタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、確定飾り図柄が停止表示される直前のタイミングにおける興趣を向上させることができるだけでなく、振動演出そのものに対する期待感が高まり、その他のタイミングにおいても、振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

30

#### 【0313】

第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 1 機種とは異なる第 2 機種のパチンコ遊技機 1 とで、振動演出の実行パターンと大当たり信頼度とを共通にする場合には、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の大当たり種別のうち、有利度が最も高い大当たり種別とは異なる大当たり種別の「大当たり」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となり得るようにする。このような構成によれば、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当たり種別の「大当たり」となるかのような誤解を与えないようにすることができる。

40

#### 【0314】

大当たり種別の別による遊技者に対する有利度が 2 種類しかない場合には、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となる実行パターンを設けないようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出においてプッシュボタン 31B が「虹色」に発光したにもかかわらず、遊技者に対する有利度が低い大当たり種別の「大当たり」となることを防止することができ、振動演出に対する期待感が損なわれてしまうことを防止することができる。

#### 【0315】

演出制御用 CPU 120 は、視線誘導演出として、聴覚的な演出効果を利用して遊技者

50



の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動演出が実行されているときに特定の効果音を出力するようにした上で、視線誘導演出として、その特定の効果音を、小さい音量から徐々に大きい音量に変化するように出力する。このような構成によれば、視覚的な演出効果を利用した視線誘導演出を認識困難な遊技者を、操作手段が振動する前に操作手段に注目させることができる。

#### 【 0 3 1 6 】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、同じ実行パターンの振動演出であっても、第 1 設定値であるときと、第 1 設定値とは異なる第 2 設定値であるときとで、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が異なってもよい。例えば、同じ実行パターンの振動演出であっても、設定値「 6 」であるときには、設定値「 1 」であるときよりも、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が高くなっていけばよい。このような構成によれば、振動演出が実行されて表示結果が「大当り」となった場合、有利度の高い設定値であることに対する期待感を高めることができる。

10

#### 【 0 3 1 7 】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、第 1 設定値であるときと、第 1 設定値とは異なる第 2 設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が異なってもよい。このような構成によれば、振動演出によって、設定値を示唆することができる。例えば、「 1 」～「 3 」のうちのいずれかの設定値であるときと、「 4 」～「 6 」のうちのいずれかの設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「 6 」である可能性のある高設定であるか否かを示唆することができる。また、例えば、奇数の設定値であるときと、偶数の設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「 6 」である可能性のある偶数の設定値であるか否かを示唆することができる。

20

#### 【 0 3 1 8 】

リーチが成立したタイミング T 2 においても、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、リーチが成立したタイミング T 2 においても、振動演出が実行されることに対する注目のみならず、振動演出が実行されたときの態様に注目させることができる。

30

#### 【 0 3 1 9 】

リーチが成立したタイミング T 2 においても、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能とする場合には、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミング T 1 とタイミング T 2 とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミング T 1 における振動演出の実行パターンと、タイミング T 2 における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミング T 2 における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

40

50

## 【 0 3 2 0 】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミング T 3 とタイミング T 4 とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミング T 3 における振動演出の実行パターンと、タイミング T 4 における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミング T 4 における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

10

## 【 0 3 2 1 】

表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様は、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や振動態様とは異なるようにしてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間を、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間よりも長い振動時間とする。あるいは、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出では、プッシュボタン 3 1 B を所定の拍子に合わせて振動させる。このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出が、特別な振動演出であることを認識させ易くすることができる。

20

## 【 0 3 2 2 】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行する場合、視線誘導演出が必ず実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、リーチ演出が実行されていることに起因する、表示結果が「大当たり」となることに対する期待感を、操作手段の振動が好適に認識されることにより、好適に高めることができる。

30

## 【 0 3 2 3 】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能としてもよい。その場合、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色よりも成り下がらないように、換言すれば、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出の大当たり信頼度が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出の大当たり信頼度よりも成り下がらないように、タイミング T 3 やタイミング T 4 において実行可能な振動演出の実行パターンを制限するようにしてもよい。例えば、タイミング T 1 において、実行パターン S E 2 の振動演出が実行されるときには、タイミング T 3 において実行パターン S E 5 の振動演出が実行されることと、タイミング T 4 において実行パターン S E 8 の振動演出が実行されることと、を制限する。このような構成によれば、一の可変表示において複数回の振動演出が実行される場合に、大当たり信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

40

50

## 【 0 3 2 4 】

予告演出に連動する振動演出を実行可能とする場合には、予告演出に連動する振動演出の態様と、予告演出に連動しない振動演出の態様と、が異なってもよい。例えば、予告演出に連動する振動演出では、連動する予告演出において流れる音楽の拍子に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、役物予告演出に連動する振動演出では、役物が動作するときの効果音に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、予告演出に連動する振動演出では、予告演出に連動しない振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の発光色とは異なる色で、プッシュボタン 3 1 B を発光させる。このような構成によれば、振動演出が実行されたときに、その振動演出が、予告演出に連動するものであるか、予告演出に連動しないものであるか、を認識させ易くすることができる。

10

## 【 0 3 2 5 】

プレゼントボックス演出を実行可能としてもよい。その場合、プレゼントボックスが開くと、開いたプレゼントボックスから、図 1 1 - 6 ( B ) に示すような、ハンマーを持ったキャラクタが飛び出し、視線誘導演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、プレゼントボックス演出が実行されることに起因して、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

## 【 0 3 2 6 】

プッシュボタン 3 1 B を操作させる操作演出を実行可能である場合に、この操作演出では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効であることを報知するために、プッシュボタン 3 1 B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B を点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン 3 1 B を点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン 3 1 B を点灯させる場合には、プッシュボタン 3 1 B を振動させる 3 秒間にわたり連続してプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる振動演出用の点灯態様となるように制御してもよい。これに対し、操作演出においてプッシュボタン 3 1 B を点灯させる場合には、操作有効期間であるときにプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替えるボタン操作示唆用の点灯態様となるように制御してもよい。このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効であることを好適に報知することができる。なお、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーの操作が有効なレバー操作有効期間において、操作レバーの操作が有効であることを報知するために、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを点灯させるようにしてもよい。この場合には、レバー操作有効期間であるときにスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させるレバー操作示唆用の点灯態様となるように制御すればよい。レバー操作示唆用の点灯態様は、ボタン操作示唆用の点灯態様と共通の点灯態様であってもよいし、ボタン操作示唆用の点灯態様とは異なる点灯態様であってもよい。

20

30

## 【 0 3 2 7 】

例えば、特図ゲーム等が実行されていないときには、プッシュボタン 3 1 B 等が遊技者によって操作されることにより、例えば、実行される演出の音量設定、出力される楽曲や背景の種類の設定、画像表示装置 5 の輝度設定、遊技効果ランプ 9 等の各種ランプの輝度設定等、演出に関する設定が変更可能であってもよい。なお、例えば、メニュー画面からいずれの演出設定を変更するのかを選択可能としてもよいし、遊技者が望む変更項目に対応して異なる操作を行うようにし、その操作に対応する設定が変更されるようにしてもよい。また、特図ゲーム等が実行されていないときに、演出に関する設定を変更可能であることを報知するために、プッシュボタン 3 1 B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B を点灯態様や、操作演出におけるプッシュボタン 3 1 B を点灯態様とは異なる態様でプッシュボタン 3 1 B を点灯させる。このような構成によれば、演出に関する設定を変更可能であることを好適に報知することができる。

40

## 【 0 3 2 8 】

（特徴部 1 0 S H に係る手段の説明）

特徴部 1 0 S H に関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、遊技者

50

が操作可能な操作手段が振動する振動演出を実行可能な遊技機が提案されている（例えば、特開 2019-051075 号公報参照）。

【0329】

一般的に、遊技者は、可変表示や各種演出が表示されている表示手段を視ながら遊技を行っている。そのため、操作手段が遊技者の視界に入っていない場合、振動演出が実行されても操作手段が振動していることを認識させることができない可能性がある。その場合、振動演出による興趣を十分に高めることができない。

【0330】

そこで、振動演出が実行される前に遊技手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めるため、特徴部 10SH に係る手段 1 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能であること等）、遊技者が操作可能な操作手段と（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B を備えること等）、前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と（例えば、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B が振動する振動演出を実行可能であること等）、遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段と（例えば、演出制御用 CPU 120 は、遊技者の視線をプッシュボタン 31B に誘導する視線誘導演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出が実行されないときよりも、前記振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、パチンコ遊技機 1 は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高いこと等）、前記振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T1 と、リーチが成立したタイミング T2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T1、タイミング T2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T4 と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能であること等）、前記第 1 タイミングであるか前記第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T1 とタイミング T2 とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミング T3 とタイミング T4 とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン 31B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能であること等）、前記視線誘導演出実行手段は、前記第 1 タイミングにおいて前記視線誘導演出を実行せず（例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T1 とタイミング T2 とにおいて視線誘導演出を実行しないこと等）、前記第 2 タイミングにおいて前記振動演出が実行される前に前記視線誘導演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T3 とタイミング T4 とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であること等）、ことを特徴とする。

【0331】

このような構成によれば、振動演出が実行される前に操作手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0332】

特徴部 10SH に係る手段 2 の遊技機は、手段 1 の遊技機において、前記振動演出実行手段は、前記視線誘導演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【0333】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【0334】

特徴部 10SH に係る手段 3 の遊技機は、手段 1 又は手段 2 の遊技機において、前記振動演出とも前記視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【0335】

このような構成によれば、特定演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0336】

特徴部 10SH に係る手段 4 の遊技機は、手段 1 から手段 3 のいずれかの遊技機において、表示を行う表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、各種の演出画像を表示する画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、該所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い（例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高いこと等）、ようにしてもよい。

【0337】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、所定情報の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0338】

特徴部 10SH に係る手段 5 の遊技機は、手段 1 から手段 4 のいずれかの遊技機において、前記振動演出実行手段は、第 1 態様の前記振動演出と、該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第 2 態様の前記振動演出と、を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能であり、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等）、前記視線誘導演出が実行される場合、前記第 1 態様の振動演出よりも前記第 2 態様の振動演出の方が実行され易い（例えば、パチンコ遊技機 1 においては、視線誘導演出が実行される場合、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出よりも、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出の方が実行され易いこと等）、ようにしてもよい。

【0339】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、第 2 態様の振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0340】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部 10SH に係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0341】

（特徴部 48AK ~ 50AK の説明）

図 12 - 1 は、特徴部 48AK ~ 50AK に関する演出装置の構成例を示している。この構成例において、画像表示装置 5 の表示画面と重複する前方側の下方縁部である下端前

10

20

30

40

50

方には、可動演出装置となる演出用の可動体 3 2 が設けられている。可動体 3 2 は、例えばリンク機構を介して動作用モータに連結されていればよい。可動体 3 2 は、動作用モータからの動力が伝達されることにより、画像表示装置 5 の前方側にて、初期位置と、初期位置とは異なる位置とに変更可能となる。可動体 3 2 は、例えば動作用ソレノイド、その他の一般的なアクチュエータからの動力により位置を変更可能となるものであってもよい。

#### 【0342】

可動体 3 2 は、枠部と窓部とを備えている。可動体 3 2 の枠部は、装飾部材を用いて構成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できないように被覆可能な構成を有している。可動体 3 2 の窓部は、透過性のあるガラスまたは合成樹脂を用いて、あるいは単純な開口として形成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できるように透視可能な構成を有している。

10

#### 【0343】

遊技効果ランプ 9 は、上枠ランプ 9 C を構成する複数の LED と、左枠ランプ 9 M を構成する複数の LED と、右枠ランプ 9 N を構成する複数の LED とを含んでいればよい。上枠ランプ 9 C は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の上方における所定位置に設けられる。左枠ランプ 9 M は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の左方における所定位置に設けられる。右枠ランプ 9 N は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の右方における所定位置に設けられる。

#### 【0344】

遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 を構成する複数の LED と、ボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の LED とを含んでいればよい。レバーランプ 9 B 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（操作レバー）に内蔵されている複数の LED により構成される。ボタンランプ 9 B 2 は、プッシュボタン 3 1 B の内部に設けられている複数の LED により構成される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B は、一部または全部が透光性のある部材によって形成されていればよい。これにより、レバーランプ 9 B 1 が点灯することで、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させることができる。また、ボタンランプ 9 B 2 が点灯することで、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

20

#### 【0345】

例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とは、一体的に形成され、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、プッシュボタン 3 1 B の内部や近接した位置に設けられてもよいし、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに内蔵されたり、操作レバーの根本位置に設けられたりしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様を多様化するために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

30

#### 【0346】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が所定割合で「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、振動演出に伴う発光演出が含まれる操作部演出を実行可能である。操作部演出に含まれる振動演出では、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が、振動パターンに応じた振動態様で振動する。操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動演出に伴い発光させる。なお、操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とのうち一方の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とのうち一方を、振動演出に伴い発光させてもよい。例えば、ボタンランプ 9 B 2 のみの点灯により、プッシュボタン 3 1 B のみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

40

#### 【0347】

図 1 2 - 2 ( A ) は、操作部演出を実行するために用いられる操作部演出パターンの設

50

定例を示している。この設定例では、複数の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 0 1 ~ A K C 0 3、A K C 1 1 ~ A K C 1 3、A K C 2 1、A K C 2 2、A K C 3 1、A K C 3 2、A K C 4 1 が予め用意されている。各操作部演出パターンに対応して、発光色、振動パターン、大当り信頼度、用途が設定されている。操作部演出パターンに対応した発光色は、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる場合の発光態様を示している。操作部演出パターンに対応した振動パターンは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動する場合の振動態様を示している。操作部演出パターンに対応した大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じた操作部演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合を示している。操作部演出パターンに対応した用途は、操作部演出が実行されるタイミングを、操作部演出パターンごとに示している。

10

#### 【 0 3 4 8 】

操作部演出は、例えば、事前変動開始時、対象変動開始時、リーチ成立時、リーチ発展時、当否報知煽り時といった、可変表示の進行に伴う複数のタイミングにて実行可能である。事前変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の開始に対応するタイミングである。対象変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示の開始に対応するタイミングである。リーチ成立時は、可変表示がリーチ態様になる場合と対応したタイミングである。リーチ発展時は、スーパーリーチのリーチ演出に伴い発展演出が実行される場合と対応したタイミングである。発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されること（リーチの発展）を報知する演出である。当否報知煽り時は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中に、可変表示結果が「大当り」となるか否かを報知する当否報知演出より前の煽り演出と対応したタイミングである。

20

#### 【 0 3 4 9 】

図 1 2 - 2 ( A ) に示した設定例では、複数のタイミングに応じた操作部演出の実行に使用可能な複数の操作部演出パターンが、予め用意されている。また、操作部演出を実行可能な複数のタイミングに応じて、異なる操作部演出パターンが使用可能となるように設定されている。

#### 【 0 3 5 0 】

30

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチのリーチ演出だけが実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合などに比べて、大当り信頼度が高くなる。スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当り組合せの確定飾り図柄が導出されるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知できる。スーパーリーチのリーチ演出は、例えば S P リーチ A を含めた複数のリーチ演出が予め用意されていればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでいてもよい。それぞれのリーチ演出に応じた大当り信頼度となるように、可変表示結果が「大当り」である場合の決定割合と、可変表示結果が「大当り」ではない場合の決定割合とが、設定されていればよい。変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照することにより決定された変動パターンに応じて、リーチ演出の有無、スーパーリーチのリーチ演出の有無、リーチ演出における演出態様などが、設定可能になればよい。

40

#### 【 0 3 5 1 】

操作部演出は、例えばリーチ演出など、可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能な特定演出にかかわらず、可変表示結果が「大当り」となるか否かに応じた所定割合で、実行の有無を決定可能である。このような特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出は、単体操作部演出ともいう。これに対し、特定演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、発光させたり振動させたりする演出を実行する場合がある。このような特定演出に伴う発光や振動による演出は、特定連動演出ともいう。

50

## 【 0 3 5 2 】

図 1 2 - 2 ( B ) は、特定連動演出を実行する場合の設定例を示している。この設定例では、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当たり確定報知、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 といった、複数の特定演出に伴い特定連動演出を実行する場合の発光色や振動パターンが設定されている。特定連動演出における発光色は、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させることができればよい。特定連動演出における振動パターンは、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させることができればよい。このように、特定連動演出は、特定演出の一部として実行可能なので、大当たり信頼度は特定演出と共通であり、独自の大当たり信頼度が設定されたものではない。特定連動演出におけるスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動は、特定演出の実行に伴い実行可能な特殊振動演出に含まれる。特定連動演出におけるスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光は、特定演出の実行に伴い実行可能な特定発光演出に含まれる。

10

## 【 0 3 5 3 】

S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当たり信頼度が 4 0 % 程度であればよい。大当たり種別抽選 C H 1 は、ラウンド数が最小（例えば 4 ラウンドなど）となる第 1 大当たり種別とは異なる大当たり種別になる場合に実行可能な抽選演出であればよい。大当たり種別抽選 C H 2 は、ラウンド数が最大（例えば 1 6 ラウンドなど）の第 2 大当たり種別となる場合に実行可能な抽選演出であればよい。なお、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当たり遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件に応じた大当たり種別に関する抽選演出であってもよいし、大当たり遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量に関する抽選演出であってもよい。大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 として、V 入賞アタッカーにおける V 入賞口に入賞した遊技球に基づいて、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、確変制御の終了条件などに応じて、有利度が異なる大当たり遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生に基づいて、小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V 入賞の発生後に制御される大当たり遊技状態のラウンド数などに応じて、有利度が異なる小当たり遊技状態や大当たり遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。

20

30

## 【 0 3 5 4 】

V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態が開始されるまでは、振動弱監視状態に制御され、その後、V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態の開始から V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生までの期間において、振動強監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させないように制御してもよい。そして、V 入賞が発生した場合には、振動弱監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を含めた演出が実行されてもよい。振動強監視状態は振動エラーを検出しやすい状態であり、振動弱監視状態は振動強監視状態よりも振動エラーを検出しにくい状態である。遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが多い期間において、振動強監視状態に制御する。これに対し、遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが少ない期間において、振動弱監視状態に制御する。振動エラーが検出された場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御などにより、警報画像の表示、警報音出力、警報ランプの点灯、警報信号の出力、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、異常の発生を報知する制御が実行可能であればよい。振動エラーが検出された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における C P U 1 0 3 の制御などにより、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。これにより、適切に振動の監視を行うとともに不適切な異常判定によって振動エラーが報知されたり遊技停止状態となることによる遊技興趣の低

40

50



下を抑制できる。

【 0 3 5 5 】

図 1 2 - 3 は、振動パターンの設定内容を示している。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様に応じて、複数の振動パターンが予め用意されている。図 1 2 - 3 ( A ) は、操作部演出に含まれる振動演出を実行するために用いられる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3、A K V 1 1、A K V 1 2、A K V 2 1、A K V 2 2、A K V 3 1 を示している。図 1 2 - 3 ( B ) は、特定連動演出に含まれる特殊振動演出を実行するために用いられる振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 を示している。

【 0 3 5 6 】

振動パターン A K V 0 1 では、3 0 0 ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に 3 回繰り返す振動態様となる。振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、事前変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【 0 3 5 7 】

振動パターン A K V 0 2 では、1 5 0 0 ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 0 3 による操作部演出に含まれている。また、振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出に含まれている。他方において、振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、事前変動開始時や対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が虹色になる。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【 0 3 5 8 】

振動パターン A K V 0 3 では、3 0 0 0 ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターン A K V 0 3 による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 0 3 による操作部演出は、対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

【 0 3 5 9 】

振動パターン A K V 1 1 では、リーチ成立時の演出 A K R 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 1 1 による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 1 1 による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

【 0 3 6 0 】

10

20

30

40

50

振動パターン A K V 1 2 では、リーチ成立時の演出 A K R 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

【 0 3 6 1 】

なお、リーチ成立時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ成立時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

【 0 3 6 2 】

振動パターン A K V 2 1 では、リーチ発展時の演出 A K S 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【 0 3 6 3 】

振動パターン A K V 2 2 では、リーチ発展時の演出 A K S 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【 0 3 6 4 】

なお、リーチ発展時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ発展時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

【 0 3 6 5 】

振動パターン A K V 3 1 では、1 5 0 0 ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。例えば、1 5 0 0 ミリ秒にわたりオン期間が継続した後に、有効検出期間にお

10

20

30

40

50

いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまで、さらにオン期間が継続する振動態様となればよい。振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、当否報知煽り時に実行可能な操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、当否報知煽り時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が金色になる。

#### 【 0 3 6 6 】

なお、振動パターン A K V 3 1 による振動演出が実行される場合に、有効検出期間を設けるか否かは、例えばリーチ演出の種類といった、可変表示に伴い実行される演出の種類に応じて、異ならせてもよい。有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。なお、有効検出期間を設けない場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させる期間にわたり連続して金色に発光させる振動演出用の発光態様となるように制御してもよい。これに対し、有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに金色とは異なる赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。1 5 0 ミリ秒ごとに発光と非発光とで切り替える発光態様の発光演出を実行することにより、振動演出を実行しつつ、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を操作する動作が有効であることを、遊技者に対して示唆することができる。あるいは、ランプ制御データを設定可能な複数のランプレイヤを用いて、発光制御の優先度を異ならせてもよい。例えば、第 1 ランプレイヤには通常操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 5 0 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とするランプ制御データを設定する。第 2 ランプレイヤには特別操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 5 0 0 0 ミリ秒の有効検出期間にわたり連続して金色に発光させる発光態様とするランプ制御データを設定する。そして、第 2 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御を、第 1 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御よりも優先して実行する。これにより、通常操作示唆用の発光態様よりも、特別操作示唆用の発光態様の方が、優先的に発光演出の発光態様となるように制御してもよい。

#### 【 0 3 6 7 】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当たり信頼度が比較的に高い強 S P リーチと、大当たり信頼度が比較的に低い弱 S P リーチとを含んでいてもよい。強 S P リーチのリーチ演出では、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されることによる動作検出演出を実行した後に当否報知演出が実行される。このような強 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、有効検出期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまでオン期間が継続する振動態様となればよい。弱 S P リーチのリーチ演出では、動作検出演出を実行せずに当否報知演出が実行される。このような弱 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、当否報知演出より 1 5 0 0 ミリ秒以上前に、振動パターン A K V 3 1 による振動態様となればよい。なお、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、振動演出の振動態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強 S P リーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間である 5 0 0 0 ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させ

10

20

30

40

50

るオン期間となる振動態様に制御してもよい。あるいは、強SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様に制御してもよい。これに対し、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを2000ミリ秒にわたり連続して振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。強SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、発光演出の発光態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様となるように制御してもよい。これに対し、弱SPリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させる2000ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを金色に発光させる発光態様となるように制御してもよい。

10

#### 【0368】

振動パターンAKV41では、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV42では、SPリーチAのリーチ演出における画面表示と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV43では、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV44では、3000ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。

20

#### 【0369】

振動パターンAKV41による振動は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色になる。振動パターンAKV42による振動は、SPリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が金色になる。振動パターンAKV43による振動は、SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。SPリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色から赤色を経て金色へと変化する。

30

#### 【0370】

振動パターンAKV44による振動は、大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、大当たり種別抽選CH1、CH2とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、がある。大当たり確定報知とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。大当たり種別抽選CH1とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が白色になる。大当たり種別抽選CH2とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。

40

#### 【0371】

50

図 1 2 - 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動および発光させることによる演出の実行例を示している。ここでは、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色に応じて、複数の演出実行例 A K A 0 1 ~ A K A 0 7 が示されている。なお、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに設けられたレバーランプ 9 B 1 と、プッシュボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 B 2 とは、通常発光状態において、発光輝度が低く設定された通常発光輝度で、発光色が白色になるように発光していればよい。あるいは、通常発光状態において、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【 0 3 7 2 】

演出実行例 A K A 0 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が白色になる。操作部演出パターン A K C 0 1 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 1 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 は、いずれもリーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 5 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 2 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 2 2 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり種別抽選 C H 1 を実行する場合にも、発光色が白色になる。

【 0 3 7 3 】

演出実行例 A K A 0 2 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が赤色になる。操作部演出パターン A K C 0 2 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 2 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 7 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が赤色になる演出期間を含んでいる。

【 0 3 7 4 】

演出実行例 A K A 0 3 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が虹色になる。操作部演出パターン A K C 0 3 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 1 3 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり確定報知や大当たり種別抽選 C H 2 を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

【 0 3 7 5 】

演出実行例 A K A 0 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュ

10

20

30

40

50

ボタン 3 1 B を桃色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が桃色になる。操作部演出パターン A K C 2 1 は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 1 による振動演出を含んでいる。

【 0 3 7 6 】

演出実行例 A K A 0 5 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を橙色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出を実行する場合には、発光色が橙色になる。操作部演出パターン A K C 2 2 は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 2 による振動演出を含んでいる。

10

【 0 3 7 7 】

演出実行例 A K V 0 6 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出を実行する場合に、発光色が青色になることはない。特定演出として S P リーチ A の可動体動作を実行する場合に、発光色が青色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が青色になる演出期間を含んでいる。

20

【 0 3 7 8 】

演出実行例 A K V 0 7 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を金色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が金色になる。操作部演出パターン A K C 4 1 は、当否報知揃り時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 3 1 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の画像表示を実行する場合に、発光色が金色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が金色になる演出期間を含んでいる。

30

【 0 3 7 9 】

このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合がある。発光色の他に、例えば、発光時間、発光回数（点滅回数）、発光周期（点滅周期）、発光輝度といった、任意の発光態様は、操作部演出の実行タイミングや大当たり信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合があってもよい。

【 0 3 8 0 】

操作部演出は、事前変動開始時に実行される場合に、先読予告演出や連続予告演出として実行可能である。先読予告演出は、示唆の対象となる可変表示よりも前に可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する。連続予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、示唆の対象となる可変表示以前に実行される複数回の可変表示にわたり連続して示唆する。連続予告演出は、保留記憶数ごとの連続演出パターンを用いて実行可能である。ここでの保留記憶数は、始動入賞時の特図保留記憶数であればよい。保留記憶数ごとの連続演出パターンとしては、残余回数ごとの演出態様に応じて、複数の連続演出パターンが予め用意されている。残余回数は、始動入賞時の特図保留記憶数が設定され、可変表示が実行されるごとに 1 減算される。そして、示唆の対象となる可変表示が実行される場合には、残余回数が「 0 」になる。

40

【 0 3 8 1 】

図 1 2 - 5 は、連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンの設定例を

50

示している。連続演出パターンは、例えば連続演出パターン決定用の乱数値を用いて、保留記憶数に応じた連続演出パターン決定テーブルを参照し、入賞時判定結果に応じて、乱数値に一致する決定値が割り当てられている決定結果を判定することにより、決定されるようにすればよい。

#### 【0382】

図12-5(A)は、保留記憶数が「2」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD01～AKD06を示している。連続演出パターンAKD01による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC11による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD02による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD03による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD04による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD05による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD06による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC03による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。

#### 【0383】

図12-5(B)は、保留記憶数が「3」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD11～AKD16を示している。連続演出パターンAKD11～AKD16による連続予告演出では、残余回数が「2」または「1」であるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

#### 【0384】

図12-5(C)は、保留記憶数が「4」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD21～AKD26を示している。連続演出パターンAKD21～AKD26による連続予告演出では、残余回数が「1」～「3」のいずれかであるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

#### 【0385】

図12-6は、先読予告設定処理として、図9のステップS161にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図12-6に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先読予告条件が成立したか否かを判定する(ステップAKS101)。先読予告条件は、連続予告演出となる先読予告演出を実行可能になる条件として、予め設定されていればよい。ステップAKS101では、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド(始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果コマンド)を受信したか否かを判定する。コマンド受信がない場合には、先読予告条件は不成立であると判定する。コマンド受信がある場合には、受信したコマンドによる通知内容を特定し、例えば入賞時判定結果コマンドによる通知内容として、入賞時判定結果を特定する。

#### 【0386】

入賞時判定結果は、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや、変動パターンが特定の変動パターンに決定されるか否かを、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理により判定

10

20

30

40

50

した結果であればよい。入賞時判定結果として、例えば、大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定、ハズレ時リーチ確定、ハズレ時一般のうち、いずれかを示す場合があればよい。大当たりの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当たり判定範囲内である場合に対応して、大当たり遊技状態に制御される場合に対応した判定結果である。ハズレ時スーパーリーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時リーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時一般の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に対応した判定結果である。

10

**【 0 3 8 7 】**

入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、先読予告条件が成立可能であればよい。また、今回の入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかであるとともに、保留記憶に対応する前回までの入賞時判定結果が、すべてハズレ時一般である場合に、先読予告条件が成立可能であってもよい。なお、既に連続予告演出となる先読予告演出の実行が開始されるように設定されている場合には、先読予告条件が成立しないように制限してもよい。

**【 0 3 8 8 】**

20

先読予告条件が成立しない場合には（ステップ A K S 1 0 1 ; N o ）、先読予告設定処理を終了する。先読予告条件が成立した場合には（ステップ A K S 1 0 1 ; Y e s ）、先読予告実行の有無を決定する（ステップ A K S 1 0 2 ）。例えば、先読予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された先読予告実行決定テーブルを参照することなどにより、先読予告実行の有無として、先読予告演出を実行するか否かを決定すればよい。ステップ A K S 1 0 2 では、先読予告演出を実行しない場合における「実行なし」、あるいは先読予告演出を実行する場合における「実行あり」のうちで、いずれかに決定される。このときの決定結果について、「実行あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ A K S 1 0 3 ）。

**【 0 3 8 9 】**

30

先読予告演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には（ステップ A K S 1 0 3 ; N o ）、先読予告設定処理を終了する。先読予告演出を実行する「実行あり」に決定された場合には（ステップ A K S 1 0 3 ; Y e s ）、残数回数を設定する（ステップ A K S 1 0 4 ）。ステップ A K S 1 0 4 では、保留記憶数を残数回数として設定すればよい。続いて、連続演出パターンを決定する（ステップ A K S 1 0 5 ）。例えば、連続演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された連続演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、連続演出パターンを複数パターンのいずれかに決定すればよい。

**【 0 3 9 0 】**

ステップ A K S 1 0 5 にて連続演出パターンを決定した後は、先読予告中設定を行い（ステップ A K S 1 0 6 ）、先読予告設定処理を終了する。ステップ A K S 1 0 6 では、例えば R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読予告中フラグをオン状態にセットすればよい。

40

**【 0 3 9 1 】**

このような先読予告設定処理では、入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、ステップ A K S 1 0 1 における先読予告条件が成立可能となり、ステップ A K S 1 0 2 による先読予告実行の有無やステップ A K S 1 0 5 による連続演出パターンを、決定可能になる。そして、入賞時判定結果が大当たりの場合には、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合よりも高い割合で、ステップ A K S 1 0 2 により先読予告演出を実行する「実行あり」に決定されてもよい。また、ステップ A K

50



S 1 0 5 では、入賞時判定結果が大当りの場合に、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合とは異なる割合で、連続演出パターンが決定されるようにすればよい。こうして、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、先読予告演出となる連続予告演出を実行可能であればよい。

#### 【 0 3 9 2 】

図 1 2 - 7 は、可変表示開始設定処理として、図 9 のステップ S 1 7 1 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 7 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ A K S 2 0 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」があればよい。

#### 【 0 3 9 3 】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

#### 【 0 3 9 4 】

ステップ A K S 2 0 1 では、例えば可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合に、最終停止図柄として同一の偶数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」である場合には、最終停止図柄として同一の奇数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定可能であればよい。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄としてリーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄として非リーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。確定飾り図柄の組合せを決定するときには、例えば図柄決定用の乱数値となる数値データを抽出し、可変表示内容に応じて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された図柄決定テーブルを参照することで、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。

#### 【 0 3 9 5 】

最終停止図柄などを決定した後は、操作部演出を決定する（ステップ A K S 2 0 2）。ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中であるか否かを判定する。例えば先読予告中フラグがオンである場合に、先読予告演出を実行中であると判定すればよい。先読予告演出を実行中である場合には、残余回数を 1 減算して、減算後の残余回数と連続演出パターンに応じて、操作部演出パターンを決定すればよい。連続演出パターンは、先読予告設定処理のステップ A K S 1 0 5 にて決定されたものが、RAM 1 2 2 の所定領域に記憶されていればよい。減算後の残余回数が「0」である場合には、先読予告中フラグをクリアしてオフ状態にすればよい。

#### 【 0 3 9 6 】

ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に、今回の可変表示に対応した操作部演出の有無や操作部演出パターンを、所定割合で決定すればよい。例えば、操作部演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、R A M 1 2 1 に予め記憶されて用意された操作部演出決定テーブルを参照することなどにより、操作部演出を実行するか否かという操作部演出の有無と、操作部演出を実行する場合に用いられる操作部演出パターンとを、決定することができればよい。今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に実行可能となり、先読予告演出を実行中であると判定された場合には実行不可となる。したがって、今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出に含まれる操作部演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。

10

#### 【 0 3 9 7 】

ステップ A K S 2 0 2 では、変動パターンに基づいて特定演出に伴い特殊振動演出を含む特定連動演出が実行される場合には、操作部演出の実行を制限してもよい。例えば、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、いずれのタイミングでも操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には全部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。あるいは、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、対象変動開始時やリーチ成立時に対応するタイミングにおいて操作部演出を所定割合で実行することに決定可能である一方で、リーチ発展時や当否報知煽り時に対応するタイミングにおいて操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。その他、特定演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部または全部の操作部演出が実行されにくいように、限界となる制限が設けられてもよい。このように、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊振動演出が実行される場合に、振動演出を含む操作部演出の実行を制限することができる。

20

#### 【 0 3 9 8 】

なお、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する場合のうち、変動パターンまたは入賞時判定結果などに基づいて特定演出とは異なる特別演出が実行される場合には、特別演出が実行されない場合よりも、可変表示の実行中に一部または全部の操作部演出が実行されやすいように、操作部演出の決定割合が設定されてもよい。

30

#### 【 0 3 9 9 】

操作部演出を決定した後は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ A K S 2 0 3 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ A K S 2 0 2 により決定された操作部演出に対応して、複数用意された演出制御パターン（操作部演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。また、例えば R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ A K S 2 0 4 ）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させる（ステップ A K S 2 0 5 ）。このときには、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

#### 【 0 4 0 0 】

変動開始の設定を行った後は、可変表示の開始に対応して、保留表示などを更新する

50

ための設定を行う（ステップ A K S 2 0 6）。保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ A K S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0401】

図12-8は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、図12-8(A)に示す可変表示演出制御パターンと、図12-8(B)に示す操作部演出制御パターンと、を含んでいる。図12-8(A)に示す可変表示演出制御パターンは、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでに各種演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。図12-8(B)に示す操作部演出制御パターンは、操作部演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。

10

#### 【0402】

可変表示演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

#### 【0403】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。可変表示演出制御パターンのランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体について、飾り図柄の可変表示中における発光駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンのランプ制御データは、飾り図柄の可変表示中における発光体の発光態様を指定するデータである。

30

#### 【0404】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ31Aの操作レバーに対する傾倒操作やトリガボタンに対する指示操作、あるいはプッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間や、各々の動作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の動作検出に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。可変表示演出制御パターンの振動制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における振動モータ131のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンの振動制御データは、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示中において、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動態様を指定するデータである。

40

#### 【0405】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ

50

の全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば可動体 3 2 の動作態様を示す可動体制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

#### 【 0 4 0 6 】

演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 における可変表示中演出処理では、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n ( n は任意の整数 ) の内容に従って、演出装置 ( 画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体、振動モータ 1 3 1、可動体 3 2 など ) の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n、振動制御データ # 1 ~ 振動制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

#### 【 0 4 0 7 】

操作部演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、ランプ制御データ、振動制御データなどを含んだプロセスデータから構成されている。操作部演出制御パターンのランプ制御データには、例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 といった、操作部演出における発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンのランプ制御データは、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ 3 1 B の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる場合の発光態様を指定するデータである。操作部演出制御パターンの振動制御データには、例えば振動モータ 1 3 1 の駆動といった、操作部演出における振動発生装置のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンの振動制御データは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ 3 1 B の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

#### 【 0 4 0 8 】

図 1 2 - 9 は、振動演出実行例 A K E 0 1 において、操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示している。タイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 は、事前変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、事前変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップ A K S 1 0 5 にて連続演出パターンを決定した場合には、残余回数に応じて、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 の一部または全部において、操作部演出を実行することができる。例えば、残余回数が「 3 」である場合にはタイミング A K T 0 1 において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「 2 」である場合にはタイミング A K T 0 2 において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「 1 」である場合にはタイミング A K T 0 3 において操作部演出を実行可能である。

#### 【 0 4 0 9 】

図 1 2 - 9 に示すタイミング A K T 1 1 は、対象変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、対象変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップ A K S 1 0 5 にて連続演出パターンを決定した場合には、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 の一部または全部において、残余回数に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行した後、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 では、残余回数が「 0 」に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において、操作部演出を実行可能になる場合がある。具体的には、ステップ A K S 2 0 2 に

より、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 のいずれかに決定された場合に、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

#### 【 0 4 1 0 】

タイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 あるいはタイミング A K T 1 1 のように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されると同時に操作部演出を実行可能であってもよいし、飾り図柄の可変表示が開始されてから一定期間が経過したときに操作部演出を実行可能であってもよい。このように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されることにより到達可能な任意のタイミングであればよい。

10

#### 【 0 4 1 1 】

図 1 2 - 9 に示すタイミング A K T 1 2 ~ A K T 1 4 は、今回の可変表示に対応した操作部演出として、リーチ成立時の操作部演出、リーチ発展時の操作部演出、当否報知燐り時の操作部演出を、それぞれ実行可能なタイミングである。例えば可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 2 にて決定された操作部演出パターンにより、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において操作部演出を実行可能になる場合と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において操作部演出を実行可能になる場合と、当否報知燐り時となるタイミング A K T 1 4 において操作部演出を実行可能になる場合とがある。具体的には、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 のいずれかに決定された場合に、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかに決定された場合に、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。あるいは、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 4 1 に決定された場合に、当否報知燐り時となるタイミング A K T 1 4 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

20

#### 【 0 4 1 2 】

図 1 2 - 1 0 は、操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、図 1 2 - 1 0 ( A ) に示す発光色が白色になる発光演出と、図 1 2 - 1 0 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 1 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、図 1 2 - 1 0 ( B ) に示すように、3 0 0 ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に 3 回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 0 ( A ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、3 0 0 ミリ秒のオン期間において、例えば 3 0 ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

30

#### 【 0 4 1 3 】

図 1 2 - 1 1 は、操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 0 3 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出は、図 1 2 - 1 1 ( A ) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図 1 2 - 1 1 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、図 1 2 - 1 1 ( A ) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図 1 2 - 1 1 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図 1 2 - 1 1 ( B ) に示すように、1 5 0 0 ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 1 ( A ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて

40

50

、操作部演出パターン A K C 0 2 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が赤色で連続的に発光し、操作部演出パターン A K C 0 3 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光する。例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の L E D は、赤、赤紫、青紫、青、緑、黄、橙の発光色が、経過時間や発光位置に応じて遷移させて発光することで、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光すればよい。レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 における発光位置は、例えばレバーランプ 9 B 1 の上部と下部と、ボタンランプ 9 B 2 の全体といった、複数の区画を指定可能であり、各区画に応じて発光時間や発光色、発光輝度の一部または全部を設定可能であればよい。

#### 【 0 4 1 4 】

図 1 2 - 1 2 は、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、図 1 2 - 1 2 ( A ) に示す発光色が白色になる発光演出と、図 1 2 - 1 2 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図 1 2 - 1 2 ( B ) に示すように、1 5 0 0 ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 2 ( A ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、1 5 0 0 ミリ秒のオン期間において、例えば 3 0 ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

#### 【 0 4 1 5 】

図 1 2 - 1 3 は、操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、図 1 2 - 1 3 ( A ) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図 1 2 - 1 3 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、図 1 2 - 1 3 ( A ) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図 1 2 - 1 3 ( B ) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 3 による振動演出は、図 1 2 - 1 3 ( B ) に示すように、3 0 0 0 ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 3 ( A ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターン A K C 1 2 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が赤色で断続的に発光し、操作部演出パターン A K C 1 3 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光する。例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 は、振動演出のオン期間において、2 0 ミリ秒ごとに赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、赤色の発光輝度が周期的に変化してもよい。この場合には、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出に含まれる発光演出よりも、操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出に含まれる発光演出の方が、短い周期で発光輝度を変化させる発光態様となる。このように、発光演出の演出態様として、発光色だけでなく発光周期を異ならせることにより、大当たり信頼度を示唆できるようにしてもよい。なお、振動演出のオン期間において、例えば 2 0 ミリ秒ごとに赤色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、赤色で断続的に発光してもよい。発光演出の演出態様として、発光周期は共通である一方で、発光色を異ならせることにより、大当たり信頼度を示唆可能であってもよい。こうして、例えば発光演出における発光色が異なる場合に、発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。

#### 【 0 4 1 6 】

図 1 2 - 1 4 は、操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、図 1 2 - 1 4 ( A ) に示すリーチ成立時演出となる演出 A K R 1 に

対応して実行可能であり、図 1 2 - 1 4 ( B ) に示す発光色が桃色になる発光演出と、図 1 2 - 1 4 ( C ) に示す振動パターン A K V 1 1 による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出 A K R 1 は、例えば画像表示装置 5 の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。振動パターン A K V 1 1 による振動演出は、図 1 2 - 1 4 ( C ) に示すように、所定時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）ごとにオン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 4 ( B ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が桃色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。

10

#### 【 0 4 1 7 】

図 1 2 - 1 5 は、操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、図 1 2 - 1 5 ( A ) に示すリーチ成立時演出となる演出 A K R 2 に対応して実行可能であり、図 1 2 - 1 5 ( B ) に示す発光色が橙色になる発光演出と、図 1 2 - 1 5 ( C ) に示す振動パターン A K V 1 2 による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出 A K R 2 は、例えば画像表示装置 5 の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。リーチ成立時演出となる演出 A K R 1 と演出 A K R 2 とで、演出態様が異なっていればよい。振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、図 1 2 - 1 5 ( C ) に示すように、第 1 振動オン時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）のオン期間と第 1 振動オフ時間（例えば 1 0 0 ミリ秒）のオフ期間を交互に 2 回繰り返した後、第 2 振動オン時間（例えば 2 5 0 ミリ秒）のオン期間と、第 3 振動オン時間（例えば 5 0 0 ミリ秒）のオン期間とを含む振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 5 ( B ) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が橙色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。また、振動演出のオン期間が異なる振動オン時間となる場合に、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光パターンを異ならせてもよい。例えば、第 1 振動オン時間のオン期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が連続的に橙色で発光する。これに対し、第 2 振動オン時間や第 3 振動オン時間のオン期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が断続的に橙色で発光する。レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 は、第 2 振動オン時間や第 3 振動オン時間のオン期間において、2 0 ミリ秒ごとに橙色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、橙色で断続的に発光すればよい。

20

30

#### 【 0 4 1 8 】

操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において、リーチ発展時演出となる演出 A K S 1、A K S 2 に対応して実行可能であり、発光色が白色になる発光演出と、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 による振動演出と、を含む。振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、操作部演出パターン A K C 3 1 の場合に、演出 A K S 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、操作部演出パターン A K C 3 2 の場合に、演出 A K S 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。これらの振動演出に伴う発光演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれの場合にも、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。

40

#### 【 0 4 1 9 】

操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において、当否煽り演出に対応して実行可能であり、発光色が金色になる発光演出と、振動パターン A K V 3 1 による振動演出と、を含む。振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、オン期間が 1 5 0 0 ミリ秒以上の振動態様となる。この振動演出に伴う

50

発光演出は、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が金色で発光する。

#### 【 0 4 2 0 】

図 1 2 - 1 2 および図 1 2 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合と、を含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 とは異なる振動パターン A K V 0 3 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 3 による振動演出が実行される。つまり、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。こうして、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

10

#### 【 0 4 2 1 】

対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出が実行されるものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光色が共通である白色になり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 による操作部演出といった、発光色が赤色や虹色になる発光演出を実行するものも含んでいる。この場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様も異なる場合を設けてもよい。発光色が白色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が共通であるものを含んでいる。また、発光色が赤色や虹色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいてもよい。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出は、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいなくてもよい。

20

30

40

#### 【 0 4 2 2 】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。これらの操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 1 0 0 % である。当否報知

50



煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出といった、振動パターン A K V 3 1 による振動演出に伴い発光色が金色になる発光演出を実行するものを含んでいる。この操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、大当り信頼度が 1 0 0 % で共通となり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。また、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、発光色が異なり、振動演出の振動態様が異なる。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、大当り信頼度が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、あるいは、発光演出の発光態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 4 2 3 】

対象変動開始となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2 、 A K V 0 3 による振動演出に伴い発光色が白色や赤色や虹色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1 、 A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行される操作部演出と、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

#### 【 0 4 2 4 】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1 、 A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1 、 A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1 、 A K V 2 2 による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なること、あるいは、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでもよい。また、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでもよい。これらにより、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合には、発光演出の発光態様が共通でも、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【 0 4 2 5 】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じて、5 0 % 以上、7 0 % 以上、1

50

00%のいずれかとなる。対象変動開始時となるタイミングAKT11において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じて、50%以上、70%以上、100%のいずれかとなる。リーチ成立時となるタイミングAKT12において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず100%となる。リーチ発展時となるタイミングAKT13において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず50%以上となる。当否報知煽り時となるタイミングAKT14において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は100%となる。したがって、操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、振動演出が実行されたタイミングとに応じて、異なる場合がある。また、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依拠して、振動演出の振動態様が異なる場合がある。なお、振動演出の振動態様は、オン期間の長さに応じた振動の時間、振動モータ131の駆動による振動強度、オン期間とオフ期間の組合せ、振動強度における強振動と弱振動の組合せ、その他、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bといった操作部材を振動させる任意の振動パターンが異なることにより、異ならせることができる。

10

#### 【0426】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、SPリーチAのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当たり確定報知、大当たり種別抽選CH1、CH2を含んでいる。SPリーチAのリーチ演出は、例えば大当たり信頼度が40%程度である。そのため、操作部演出による振動演出が実行される方が、SPリーチAのリーチ演出が実行されるよりも、大当たり信頼度が高くなり、実行された際に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。SPリーチAのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生は、いずれもリーチ演出の一部として実行されるので、個別に大当たり信頼度を有するものではない。また、大当たり確定報知は、可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する演出である。大当たり種別抽選CH1、CH2は、大当たり遊技状態に制御される場合に対応して、ラウンド数などに応じた大当たり種別の抽選演出である。大当たり確定報知や大当たり種別抽選CH1、CH2は、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを、遊技者が疑いなく認識し得る点において、SPリーチAのリーチ演出などのような大当たり信頼度を有する演出とは相違している。このように、複数の特定演出のうちで、大当たり信頼度を有する特定演出について、その特定演出が実行されるよりも、操作部演出による振動演出が実行される方が、大当たり信頼度が高くなるように設定されていけばよい。また、操作部演出による振動演出が実行されないときよりも、操作部演出による振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

20

30

#### 【0427】

図12-16は、遊技効果ランプ9を発光させることによる演出の実行例を示している。遊技効果ランプ9は、レバーランプ9B1やボタンランプ9B2とは異なる上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nを含んでいる。ここでは、発光による演出の実行態様に依拠して、複数の演出実行例AKF01~AKF04が示されている。

#### 【0428】

演出実行例AKF01は、画像表示装置5の背景表示が白色の表示色である場合に、上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nを、背景表示にあわせた白色に発光させる一方で、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、操作部演出における発光演出により赤色に発光させている。例えば操作部演出パターンAKC02、AKC12のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。

40

#### 【0429】

演出実行例AKF02は、画像表示装置5の背景表示が赤色の表示色である場合に、上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nを、背景表示にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを、操作部演出における発光演出により虹色に発光させている。例えば操作部演出パターンA

50

K C 0 3、A K C 1 3のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が虹色になる発光演出を含んでいる。

【 0 4 3 0 】

演出実行例 A K F 0 3 は、画像表示装置 5 の背景表示が左側から右側に向かって黒色から白色の表示色に変化する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた黒色から白色に変化するように発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

10

【 0 4 3 1 】

演出実行例 A K F 0 4 は、画像表示装置 5 の文字表示が青色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、文字表示にあわせた青色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【 0 4 3 2 】

例えば画像表示装置 5 の背景表示や文字表示、その他、任意の演出画像を表示することによる所定演出は、飾り図柄の可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、可変表示などの遊技の進行に応じて所定演出を実行する制御が行われる。この制御データには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御データと、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N の発光を制御するランプ制御データとが、含まれている。こうした所定演出を実行中に、操作部演出が実行された場合には、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、操作部演出を実行する制御が行われる。この制御データには、レバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ 1 3 1 を駆動することによりスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を制御する振動制御データとが、含まれている。このような操作部演出における振動演出に伴う発光演出に対し、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、所定演出に伴い操作部演出の発光演出とは異なる発光態様で発光可能である。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

【 0 4 3 3 】

所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示に加えて、あるいは、画像表示装置 5 の画面表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R の音声出力により実行可能であってもよい。この場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、例えば B G M などの音声出力にあわせた発光色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出の発光色に発光させてもよい。例えば、スピーカ 8 L、8 R により遊技者が赤色の印象を受けるメッセージとなる音声を出力する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、音声出力にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させることがあってもよ

50

い。このようにしても、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示を暗転させるとともに、スピーカ 8 L、8 R による音声出力の停止に加えて、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など非発光（消灯）としてもよい。この所定演出が実行される場合に、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出により振動させてもよい。こうした所定演出の実行中に操作部演出が実行されることにより、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる振動演出に対して、遊技者の注目度がより一層に高められて、遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【0434】

図 12 - 17 は、振動演出実行例 A K E 0 2 において、特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示している。期間 A K Z 0 1 は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作に伴い、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 1 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 2 は、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示に伴い、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 2 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が金色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 3 は、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生に伴い、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 3 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色から赤色を経て金色に変化する特定発光演出を含んでいる。

20

#### 【0435】

期間 A K Z 0 4 は、大当たり確定報知に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 4 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。なお、大当たり確定報知は、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示すること、リーチ演出において味方キャラクタが敵方キャラクタとのバトルに勝利する場面の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R により大当たり確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ 9 に含まれる大当たり確定の報知ランプを点灯させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、遊技者が大当たりを認識可能な任意の報知を実行する場合であればよい。

30

#### 【0436】

なお、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出に続けて、大当たり確定報知に伴う期間 A K Z 0 4 における特定連動演出が実行されてもよい。この場合には、操作部演出により遊技者の期待感を高めたまま、大当たり確定報知に伴う特定連動演出を実行することで、演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。このような操作部演出に続けて特定連動演出を実行する場合に、操作部演出と、特定連動演出とで、振動演出や特殊振動演出の振動態様を異ならせたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異ならせたりしてもよい。例えば振動演出と特殊振動演出とで、振動強度を異ならせてもよい。発光演出と特定発光演出とで、発光輝度を異ならせてもよい。こうした振動態様や発光態様を異ならせて演出のメリハリを持たせることで、操作部演出と特定連動演出との区別を容易に認識可能にして、演出

40

50

を適切に多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 3 7 】

期間 A K Z 0 5 は、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当り種別抽選 C H 1 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が白色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当り種別抽選 C H 2 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。

10

【 0 4 3 8 】

図 1 2 - 1 8 ~ 図 1 2 - 2 0 は、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合を示している。図 1 2 - 1 8 は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合の演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 を示している。図 1 2 - 1 9 は、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合の演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 を示している。図 1 2 - 2 0 は、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生が実行される場合の演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 を示している。

【 0 4 3 9 】

飾り図柄の可変表示がリーチ態様となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されているときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から変更されない。可動体 3 2 の初期位置は、画像表示装置 5 の表示画面に対して下端前方となる位置であればよい。続いて、リーチ発展により S P リーチ A のリーチ演出が開始されると、演出実行例 A K G 0 1 のように、可動体 3 2 の位置が、初期位置から変更されることで、可動体動作が行われる。このときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から上方に直線移動あるいは平行移動することで変更され、可動体 3 2 の内側に設けられた窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「S P リーチ A」といったメッセージを示す演出画像が表示される。その後、可動体 3 2 の位置変更が継続することで、演出実行例 A K G 0 2 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における中央付近を通過する。このときには、可動体 3 2 の窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「この変動は・・・」といったメッセージを示す演出画像が表示される。

20

30

【 0 4 4 0 】

演出実行例 A K G 0 1、A K G 0 2 のような可動体動作となる可動体 3 2 の位置変更に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 1 において、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出と、発光色が青色になる特定発光演出と、を含んでいる。さらに可動体 3 2 の位置変更が継続して、演出実行例 A K G 0 3 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における上端前方に達したときには、期間 A K Z 0 1 における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体 3 2 の位置が初期位置である表示画面に対して下端前方から上端前方に達するまでに対応する期間 A K Z 0 1 は 2 5 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光態様で特定発光演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 ミリ秒ごとに青色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

40

50

## 【 0 4 4 1 】

演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば可動体 3 2 の位置が変更されることに伴い、下方から上方に向かい発光色や発光輝度が次第に変化する発光パターンで発光してもよい。例えば、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、可動体 3 2 の位置が変更されるときに、発光色が青色になり、発光輝度が高さと時間に応じてウェーブ状に変化するように発光すればよい。

## 【 0 4 4 2 】

演出実行例 A K G 0 3 のように可動体動作が終了した後に、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示として、演出実行例 A K G 1 1 のように、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示が行われる。このときには、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示が、金色の表示色で行われる。また、演出実行例 A K G 1 2 のように、文字表示の周囲にエフェクト画像を付加して表示することができる。

10

## 【 0 4 4 3 】

演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 2 において、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出と、発光色が金色になる特定発光演出と、を含んでいる。メッセージを示す文字表示が終了して、演出実行例 A K G 1 3 のように、文字表示とは異なるリーチ演出における演出画像の表示が開始されたときには、期間 A K Z 0 2 における特定連動演出が終了する。なお、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示に対応する期間 A K Z 0 2 は 1 0 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 2 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 2 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 0 ミリ秒ごとに金色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

20

## 【 0 4 4 4 】

演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示や、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色にあわせて、発光色が金色になればよい。例えば演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、発光色が金色になり、演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始されたときには、金色とは異なる発光色で発光すればよい。

30

## 【 0 4 4 5 】

演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始された後に、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生として、演出実行例 A K G 2 1 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力させる。続いて、演出実行例 A K G 2 2 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力させる。その後、演出実行例 A K G 2 3 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力させる。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声を順番に出力させることで、S P リーチ A のリーチ演出における全体の楽曲再生を実行できればよい。

40

## 【 0 4 4 6 】

演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 のような楽曲再生となる音声の出力に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生とともに

50

実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 3 において、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出と、発光色が青色から赤色に変化し、さらに赤色から金色に変化する特定発光演出と、を含んでいる。演出実行例 A K G 2 1 では、楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力に対応して、発光色が青色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 2 では、楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力に対応して、発光色が赤色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 3 では、楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力に対応して、発光色が金色になる特定発光演出を実行する。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声順に出力されることに伴い、発光色が複数色に変化する特定発光演出を実行できればよい。

【 0 4 4 7 】

図 1 2 - 2 1 は、楽曲再生実行例 A K H 0 1 として、演出の進行に伴い音階が順番に変化する場合を示している。この場合には、例えば図 1 2 - 2 1 ( A ) に示すように、楽曲再生に伴い特定連動演出を実行可能な期間 A K Z 0 3 において、ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの各音階に対応する音声、スピーカ 8 L、8 R により出力される。ここで、最後に出力されるドの音階は、最初に出力されるドの音階よりも、1 オクターブ高い音程であればよい。

【 0 4 4 8 】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図 1 2 - 2 1 ( B ) に示すように発光色が変化する特定発光演出となる発光演出と、図 1 2 - 2 1 ( C ) に示す振動パターンによる特殊振動演出となる振動演出と、を含み、楽曲再生に対応した期間 A K Z 0 3 において実行可能である。図 1 2 - 2 1 ( C ) に示す振動演出は、各音階に対応する音声の出力期間にあわせて、オン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この特殊振動演出に伴う特定発光演出は、図 1 2 - 2 1 ( B ) に示すように、各音階に対応する音声の出力期間および特殊振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光色が、青色と赤色と金色とで順番に変化する。音声出力の停止期間および特殊振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。なお、各音階に対応する音声の出力期間では、音階ごとに特定発光演出の発光態様を異ならせてもよい。例えば、最初に出力されるドの音階である期間にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる。次に、レの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で発光させる。その後、ミの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で発光させる。このように、各音階に応じた発光色ごとに発光量が異なる発光態様となることで、演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 4 9 】

S P リーチ A のリーチ演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに対応して、可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いることにより、実行可能に制御される。図 1 2 - 8 ( A ) に示された可変表示演出制御パターンは、ランプ制御データや振動制御データにより、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生などの特定演出に伴い、特定連動演出を実行可能に設定されている。特定連動演出では、振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出を実行可能である。これらの振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出と、操作部演出における振動パターンによる振動演出とでは、振動態様が異なる。このように、特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出における振動演出と、特定演出の実行に伴い実行可能な特定連動演出における特殊振動演出とで、振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 0 】

10

20

30

40

50

操作部演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出が実行される。特定連動演出を実行する場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる特定発光演出が実行される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B といった操作部材の振動と発光を含んだ演出を実行することにより、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示に注目していた遊技者は、画像表示とは異なる操作部材の振動や発光を認識することで、演出の意外性が高められる。

10

#### 【 0 4 5 1 】

図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 1 では、S P リーチ A のリーチ演出における可動物動作となる可動体 3 2 の動作に伴い、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、可動体 3 2 の動作期間中において特殊振動演出を実行できることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 4 5 2 】

図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 4 では、大当たり確定報知に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、大当たり遊技状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行できることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

#### 【 0 4 5 3 】

特定連動演出は、振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が発光することによる特定発光演出を含んでいる。そして、操作部演出における振動演出に伴う発光演出と、特定連動演出における特殊振動演出に伴う特定発光演出とでは、発光色などの発光態様が異なる。このように、操作部演出と特定連動演出とに応じて発光態様を異ならせることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

#### 【 0 4 5 4 】

図 1 2 - 1 0 および図 1 2 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。図 1 2 - 1 2 および図 1 2 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 3 による振動演出が実行される。したがって、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なる。また、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出とで、発光色が白色と赤色と虹色のいずれかになることで、発光演出の発光態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が異なる一方で、発光演出の発光態様が共通になる場合を設けることで、ス

40

50



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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 5 】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出は、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において操作部演出が実行される可変表示より前の可変表示において実行される。このように、操作部演出が実行されるタイミングを異ならせることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 6 】

図 1 2 - 1 0 および図 1 2 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【 0 4 5 7 】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンは、残余回数が「 0 」以外の場合と、残余回数が「 0 」の場合とに応じて、発光演出における発光色が異なる操作部演出パターンを含むものがある。例えば図 1 2 - 5 ( A ) に示された連続演出パターン A K D 0 2 は、残余回数が「 1 」である場合の操作部演出パターン A K C 0 1 と、残余回数が「 0 」の場合の操作部演出パターン A K C 1 2 と、を含んでいる。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。したがって、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることで、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 といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 8 】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンでは、残余回数が多い場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度よりも、残余回数が少ない場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度の方が、低下したものになることを防止するように設定されている。例えば図 1 2 - 5 ( A ) に示された連続演出パターンにおいて、残余回数が「 1 」である場合の操作部演出パターン A K C 0 2 であれば、残余回数が「 0 」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 になることを防止するように設定されている。残余回数が「 1 」である場合の操作部演出パターン A K C 0 3 であれば、残余回数が「 0 」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 や操作部演出パターン A K C 1 2 になることを防止するように設定されている。これにより、事前変動開始時に大当り信頼度が高い操作部演出が先に実行されたにもか

10

20

30

40

50

かわらず、対象変動開始時などに大当たり信頼度が低い操作部演出が後に実行されることを防止するので、遊技者の期待感を低下させることがなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 4 5 9 】

また、図 1 2 - 1 0 および図 1 2 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出のオン期間とオフ期間にあわせて発光と非発光とが繰り返され、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて連続的に発光する。図 1 2 - 1 2 および図 1 2 - 1 3 に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて発光し、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 3 による振動演出のオン期間にあわせて断続的に発光する。振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 による振動演出では互いにオン期間の設定が異なるので、発光演出における発光期間といった発光態様が異なることになる。このようにしても、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることができればよい。

【 0 4 6 0 】

( 特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A K の変形例 )

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。

【 0 4 6 1 】

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機 1 の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。その他、操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機 1 における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。

【 0 4 6 2 】

操作部演出を実行するタイミングが異なる場合と共通である場合とで、振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合、大当たり信頼度が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。操作部演出と特定連動演出とで、実行されるタイミングが異なる場合と共通である場合、振動演出や特殊振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出や特定発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機 1 の仕様などに応じて、任意に設定可能である。なお、振動演出の振動態様が異なる場合に、発光演出の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出の発光態様が異なる場合に、振動演出の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。振動演

出における一部の振動態様が異なる場合に、その振動演出における他の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、振動演出における振動強度が異なる場合に、振動演出における振動周期を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出における一部の発光態様が異なる場合に、その発光演出における他の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、発光演出における発光色が異なる場合に、発光演出における発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。特殊振動演出の振動態様や、特定発光演出の発光態様についても、同様の共通化により、制御負担を軽減できればよい。

#### 【 0 4 6 3 】

可変表示の実行中に加えて、あるいは、可変表示の実行中に代えて、小当り遊技状態や大当り遊技状態といった任意の遊技状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば小当り遊技状態に制御されている場合には、V入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。大当り遊技状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。小当り遊技状態や大当り遊技状態における可動物動作、画像表示、楽曲再生といった、特定演出に伴い特定連動演出を実行可能であってもよい。

#### 【 0 4 6 4 】

特定連動演出を実行可能な特定演出は、可変表示の実行に応じて実行可能な任意の演出であってもよいし、可変表示の実行にかかわらず実行可能な任意の演出であってもよい。例えば、リーチ演出とは異なり、所定割合で可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出が実行される場合に、一部または全部の演出期間において特定連動演出を実行可能であってもよい。

#### 【 0 4 6 5 】

任意の演出状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば特別演出モードとなる演出状態に制御されている場合には、特別演出モードとは異なる演出モードとなる演出状態に制御されている場合よりも、高い割合で操作部演出や特定連動演出を実行可能であってもよい。

#### 【 0 4 6 6 】

振動や発光による演出を実行可能な操作部材は、遊技者の動作を検出可能に構成された任意の動作検出部材であればよい。例えば回動操作が可能なジョグダイヤルに対する操作を検出するセンサであってもよいし、タッチパネルに対する接触操作や押圧操作を検出するものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による動作を検出できるようにしてもよい。その他、遊技者による所定の動作を機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。このような動作検出部材とともに、遊技者が手などを接触可能な接触部材を設けて、動作検出部材とともに、あるいは、動作検出部材とは別に、接触部材を振動させたり発光させたりしてもよい。

#### 【 0 4 6 7 】

操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部48AKにおける振動演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出と、に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第1振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部50AKにおける第2振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光

10

20

30

40

50

演出は、特徴部 4 8 A K における振動演出に伴う発光演出と、特徴部 4 9 A K における所定振動演出に伴う発光演出と、特徴部 5 0 A K における第 1 振動演出および第 2 振動演出に伴う発光演出とに、対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部 5 0 A K における第 1 振動演出に伴う発光演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部 5 0 A K における第 2 振動演出に伴う発光演出に対応し得る。特定連動演出に含まれる特殊振動演出は、特徴部 4 9 A K における特殊振動演出に対応し得る。

【 0 4 6 8 】

10

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【 0 4 6 9 】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【 0 4 7 0 】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

20

【 0 4 7 1 】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。尚、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【 0 4 7 2 】

30

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【 0 4 7 3 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

【 0 4 7 4 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

40

【 0 4 7 5 】

尚、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 0 4 7 6 】

50

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【 0 4 7 7 】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率低ベース状態においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【 0 4 7 8 】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 0 4 7 9 】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図 1 と特図 2 で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【 0 4 8 0 】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【 0 4 8 1 】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 0 4 8 2 】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【 0 4 8 3 】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 0 4 8 4 】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 0 4 8 5 】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 0 4 8 6 】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 0 4 8 7 】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【 0 4 8 8 】

10

20

30

40

50

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0489】

(特徴部48AKの課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出に伴う発光演出の発光態様に依りて、該振動演出の振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに依りた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に依りた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様に依りて振動演出の振動態様が異なることは、例えば操作部演出パターンAKC01~AKC03、AKC11~AKC13に含まれる発光色と振動パターンAKV01~AKV03などであればよい。

10

20

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0490】

30

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01~AKT03、AKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0491】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0492】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0493】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタ

50

イミングは、例えばタイミング A K T 1 4 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 4 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第 1 発光態様と、該第 1 発光態様とは異なる第 2 発光態様とを含み、発光演出が第 1 発光態様で実行される場合と、発光演出が第 2 発光態様で実行される場合とで、振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

10

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 5 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 6 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が 1 0 0 % である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 9 7 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 9 8 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 9 】

操作手段を発光させる第 1 発光手段と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、遊技

50

の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に振動演出が実行された場合に、第１発光手段は振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第２発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第１発光手段は、例えばレバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２などであればよい。第２発光手段は、例えば上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置５などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

10

このような構成においては、第１発光手段や第２発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【０５００】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第１タイミングと、該第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、振動演出を実行可能であり、第１タイミングであるか第２タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第２タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒなどであればよい。第１タイミングは、例えばタイミングＴ１、Ｔ２などであればよい。第２タイミングは、例えばタイミングＴ３、Ｔ４などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が１．５秒や３秒である場合などであればよい。第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ１、Ｔ２の場合などであればよい。第２タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ３、Ｔ４の場合などであればよい。

20

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

#### 【０５０１】

（特徴部４９ＡＫの課題解決手段および効果）

30

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、所定振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、所定振動演出が実行されないときよりも、所定振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、所定振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出実行手段は、特定演出の実行に伴い特殊振動演出を実行可能であり、所定振動演出と、特殊振動演出とで振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなどであればよい。所定振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。特殊振動演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光態色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用

40

50



C P U 1 2 0 などであればよい。特定演出は、例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。所定振動演出が実行されるときのほうが有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度などであればよい。特殊振動演出を実行可能であることは、例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行などであればよい。所定振動演出と特殊振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 などであればよい。

10

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 2 】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3、A K T 1 1 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

#### 【 0 5 0 3 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 2 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 4 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 3 などであればよい。

30

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 5 】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 4 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 6 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な所定振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第 1 発光態様と、該第 1 発光態様とは異なる第 2 発光態様とを含み、発光演出が第 1 発光態様で実行される場合と、発光演出が第 2 発光態様で実行される場合とで、所定振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 などであればよい。

40

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 7 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリー

50

チ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 8 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が 1 0 0 % である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

10

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 9 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 1 0 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 1 1 】

操作手段を発光させる第 1 発光手段と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に所定振動演出が実行された場合に、第 1 発光手段は所定振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第 2 発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第 1 発光手段は、例えばレバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 などであればよい。第 2 発光手段は、例えば上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N などであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

40

このような構成においては、第 1 発光手段や第 2 発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 1 2 】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミ

50

ングと、において、所定振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で所定振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて所定振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

10

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

#### 【0513】

所定振動演出が実行される方が、特定演出が実行されるよりも、有利状態に制御される割合が高くてよい。ここで、有利状態に制御される割合は、例えばSPリーチAのリーチ演出が実行される場合よりも高い50%以上の大当たり期待度などであればよい。

このような構成においては、所定振動演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0514】

20

特定演出実行手段は、特定演出として可動部材を動作させる演出を実行可能であり、振動演出実行手段は、可動部材の動作期間中において特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可動部材を動作させる演出は、例えば演出実行例AKG01～AKG03などであればよい。可動部材の動作期間中における特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV41による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0515】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、有利状態に制御されることの報知は、例えば大当たり確定報知などであればよい。この報知に伴う特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV44による振動演出などであればよい。

30

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0516】

発光演出実行手段は、特殊振動演出に伴い操作手段を発光させる特定発光演出を実行可能であり、所定振動演出に伴う発光演出と、特殊振動演出に伴う特定発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、特定発光演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データによるレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光態様が異なることは、例えば発光色が青色や金色や青色から赤色を経て金色に変化する場合とは異なる発光色が白色や赤色や虹色の場合などであればよい。

40

このような構成によれば、振動演出に伴う発光演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0517】

特殊振動演出が実行される場合に、所定振動演出の実行を制限する制限手段を備えてもよい。ここで、制限手段は、例えばステップAKS202により操作部演出を決定するときの演出制御用CPU120などであればよい。

このような構成によれば、振動演出を適切に実行して、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0518】

50

(特徴部 50AK の課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、第 1 振動演出と第 2 振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、有利状態に制御される割合が異なり、第 1 振動演出と、第 2 振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なり、第 1 振動演出と、第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が共通である。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B などであればよい。第 1 振動演出は、例えば操作部演出パターン AKC01 ~ AKC03 に含まれる振動パターン AKV01、AKV02 による振動モータ 131 の駆動などであればよい。第 2 振動演出は、例えば操作部演出パターン AKC11 ~ AKC13 に含まれる振動パターン AKV02、AKV03 による駆動モータ 131 の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップ AKS203 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 などであればよい。振動演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色に応じた大当り信頼度などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで実行されるタイミングが異なることは、例えば対象変動開始のタイミング AKT11 とは異なる事前変動開始のタイミング AKT01 ~ AKT03 などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターン AKV03 とは異なる振動パターン AKV01 などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで発光演出の発光態様が共通であることは、例えば操作部演出パターン AKC01 ~ AKC03、AKC11 ~ AKC13 に含まれる発光色が白色や赤色や虹色である場合などであればよい。

10

20

30

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0519】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えば対象変動開始のタイミング AKT11 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0520】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミング AKT12 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0521】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング AKT13 などであればよい。

50

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 2 】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 4 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 3 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な第 2 振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第 1 発光態様と、該第 1 発光態様とは異なる第 2 発光態様とを含み、発光演出が第 1 発光態様で実行される場合と、発光演出が第 2 発光態様で実行される場合とで、第 2 振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

10

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 4 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 5 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当たり信頼度が 1 0 0 % である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 6 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

40

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 7 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第 2 振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合な

50

どであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 8 】

操作手段を発光させる第 1 発光手段と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に第 2 振動演出が実行された場合に、第 1 発光手段は第 2 振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第 2 発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第 1 発光手段は、例えばレバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 などであればよい。第 2 発光手段は、例えば上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N などであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

10

このような構成においては、第 1 発光手段や第 2 発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 9 】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、第 2 振動演出を実行可能であり、第 1 タイミングであるか第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で第 2 振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第 2 タイミングにおいて第 2 振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ 9 L、9 R などであればよい。第 1 タイミングは、例えばタイミング T 1、T 2 などであればよい。第 2 タイミングは、例えばタイミング T 3、T 4 などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が 1 . 5 秒や 3 秒である場合などであればよい。第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ 1 0 S H S 3 にてタイミング T 1、T 2 の場合などであればよい。第 2 タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ 1 0 S H S 3 にてタイミング T 3、T 4 の場合などであればよい。

20

30

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【 0 5 3 0 】

振動演出実行手段は、先読判定結果に基づいて、第 2 振動演出が実行される可変表示より前の可変表示において第 1 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、保留記憶に対応する可変表示より前の可変表示は、例えば事前変動となる可変表示などであればよい。

【 0 5 3 1 】

第 1 振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第 1 振動時発光態様と、該第 1 振動時発光態様とは異なる第 2 振動時発光態様とを含み、発光演出が第 1 振動時発光態様で実行されるときと、発光演出が第 2 振動時発光態様で実行されるときとで、第 1 振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 振動時発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 振動時発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 2 とは異なる振動パターン A K V 0 1 の場合などであればよい。

40

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 3 2 】

第 1 振動演出に伴う発光演出と、第 2 振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば連続演出パターンに応じて残余回数

50

が「0」以外の場合に残余回数が「0」の場合とは異なる操作部演出パターンの発光色となる場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出に伴う発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0533】

(特徴部48AK~50AKの関連付けに係る説明)

特徴部48AK~50AKに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

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

【0537】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態))に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど)と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出(例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など)と特殊振動演出(例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など)とを実行可能な振動演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など)を実行可能な発光演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技の進行に応じて特定演出(例えばSPリーチAのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間AKZ01~AKZ05における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり(例えば振動パターンAKV41~AKV44とは異なる振動パターンAKV01~A

10

20

30

40

50

K V 0 3 など)、

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 1 4 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 4 - 1 3 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

10

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 1 4 - 1 3 及び図 1 4 - 2 1 に示すように、C P U 1 0 3 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 1 4 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 がステップ 1 6 2 S G S 1 7 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

20

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 1 4 - 2 7 及び図 1 4 - 2 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。さらに、この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

30

つまり、操作手段を用いて、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができるとともに、遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することができる。

40

#### 【 0 5 3 8 】

つまり、所定振動演出が有利状態に制御される割合が高い発光態様、振動演出の実行タイミングで実行されるかどうかや、特定演出の実行に伴って特殊振動演出が実行されるかどうか注目させることができるので、遊技興趣を向上させることができるとともに、遊技価値の付与速度を低下させる調整（例えば、変動パターン選択において遊技価値の付与速度を低下させない場合よりも可変表示時間が長くなるようにする調整）が実行されたときに該調整に応じた演出が行われるため、短期間に過度の遊技価値が付与されることを防ぎながら遊技興趣の低下を防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに適度な射幸性で遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

#### 【 0 5 3 9 】

50



また、連荘回数が増えることにより操作手段の振動動作態様が増えるようにしてもよい。そうすることで、連荘することで操作手段の振動態様が多様化され興味が向上する。

【 0 5 4 0 】

また、有利状態中において可変入賞手段に規定数以上( 1 0 カウントにおいて 1 1 個以上の入賞)の入賞が発生した場合に操作手段が振動してもよい。そうすることで、オーバー入賞が発生したことを遊技者にわかりやすく報知することができ興味が向上する。

【 0 5 4 1 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態))に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3 )と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報(例えば、図 1 4 - 2 に示す演出制御コマンド)にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 )と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間(例えば、連荘状態の期間)において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき(例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」以上であるとき)に所定数値データを第 1 の値(例えば、「 0 」)から第 2 の値(例えば、「 1 」や「 2 」)へ更新可能な更新手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 1 4 - 1 3 に示す出玉状態判定処理を実行する部分)と、

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段(例えば、図 1 4 - 1 3 及び図 1 4 - 2 1 に示すように、C P U 1 0 3 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「 1 」や「 2 」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって(例えば、図 1 4 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 がステップ 1 6 2 S G S 1 7 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である(例えば、図 1 4 - 2 7 及び図 1 4 - 2 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分)、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 0 5 4 2 】

(基本説明)

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

【 0 5 4 3 】

[形態]

形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、時短状態(高確高ベース状態や低確高ベース状態))に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間(例えば、連荘状態の期間)において発生

10

20

30

40

50

した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図14-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図14-13及び図14-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、を備え、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第2の値から前記第1の値へ更新する（例えば、図14-13に示すように、CPU103が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が0となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときに遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときに短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。

#### 【0544】

特徴部162SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当り）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときに実行される可変表示の可変表示期間が、前記所定数値データが前記第1の値であるときに実行される可変表示の可変表示期間よりも長くなるように調整する（例えば、図14-8に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」であるとき（第1高出玉状態や第2高出玉状態であるとき）は、出玉状態フラグの値が「0」であるとき（低出玉状態であるとき）よりも各変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示期間が長くなることによって所定数値データが第2の値であるときに発生する有利状態の時間間隔を長くできるので、所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を、有利状態にて付与される遊技価値を低減することなく低下させることができる。

#### 【0545】

特徴部162SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記有利状態は、遊技価値が付与可能である付与可能期間（例えば、図14-20に示すように、大入賞口が開放状態となる各ラウンド遊技の期間）と遊技価値が付与不能である付与不能期間（例えば、図14-20に示すように、大入賞口が閉鎖状態となるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間）とを含み、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときに制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第1の値であるときに制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整する（例えば、図14-21に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合は、出玉状態フラグの値が「0」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング期間が長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値が付与されない付与不能期間が長くなることによって、所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

#### 【0546】

特徴部162SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であ

10

20

30

40

50

って、

前記有利状態を、第1有利状態（例えば、確変大当りB）と該第1有利状態よりも付与される遊技価値の大きさが大きい第2有利状態（例えば、確変大当りA）のいずれとするかを決定可能な有利状態種別決定手段（例えば、CPU103が図14-16に示す特別図柄通常処理において大当り種別を決定する処理（ステップ162SGS154）を実行する部分）を備え、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-1に示すように、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りAの決定割合を低下させるとともに確変大当りBの決定割合を高める部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいては付与される遊技価値の大きさが小さい第1有利状態が決定されやすくなるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて付与される遊技価値の大きさを低減できるので、結果として所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0547】

特徴部162SGの形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-2に示すように、高出玉状態において低出玉状態よりも大当り種別を非確変大当りに決定する割合を高める部分や、高出玉状態において低出玉状態よりも転落抽選に当選する割合を高める部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが前記第2の値であるときにおいては有利期間の終了が決定され易くなって通常状態に制御されやすくなるため、特別状態を介して連続する有利状態の発生回数を低減することができるので、結果として所定数値データが前記第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

30

【0548】

特徴部162SGの形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に前記有利期間において発生した前記有利状態の発生回数が終了判定回数に達したことである（例えば、変形例162SG-3に示すように、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第1の値から前記第2の値へ更新された後において終了判定回数の有利状態が有利期間において発生したときに調整を終了することができる。

【0549】

特徴部162SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当り）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に実行された可変表示の回数が終了判定回数に達したこと（例えば

50

、判定後可変表示残回数としてセットされた値である「１００」が１００回の可変表示の実行によって「０」となること）である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば所定数値データが第１の値から前第２の値へ更新された後において終了判定回数の可変表示が実行されたときに調整を終了することができる。

【０５５０】

特徴部１６２ＳＧの形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第１の値から前記第２の値へ更新された後に遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したことである（例えば、変形例１６２ＳＧ－４に示すように、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第１の値から前第２の値へ更新された後において遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したときに調整を終了することができる。

【０５５１】

特徴部１６２ＳＧの形態９の遊技機は、形態１～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、所定条件の成立にもとづいて前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が図１４－１１に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していないことにもとづいて（ステップＳ３；Ｎ）、ステップＳ６ａ及びステップＳ６ｂの処理を実行する部分）と、

を備え、

前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化された場合に、前記所定数値データに前記第１の値が設定される（例えば、図１４－１１に示すように、ＣＰＵ１０３がステップＳ６ｂの処理にて出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「０」をセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源供給開始時に調整が行われてしまうことを防ぐことができる。

【０５５２】

特徴部１６２ＳＧの形態１０の遊技機は、形態１～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に保持された前記所定数値データの値にもとづいて前記所定数値データを復旧する（例えば、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が図１４－１１に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していれば（ステップＳ３；Ｙ）、バックアップデータによる出玉状態フラグの更新処理を含む復旧処理（ステップＳ４）を実行することにより、電断発生時に高出玉状態であった場合には高出玉状態に復旧し、電断発生時に低出玉状態であった場合には低出玉状態に復旧する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断の発生時の所定数値データが第２の値であれば、電断復旧時に調整を継続することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 5 3 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定数値データが前記第 2 の値であることを報知可能な報知手段（例えば、図 1 4 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 が出玉状態判定処理において、ステップ S 1 6 2 S G 0 6 の処理で出玉状態フラグの値を「1」にセットした後に、ステップ 1 6 2 S G 0 8 の処理で高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯を開始する部分）を備える、

ことを特徴としている。

所定数値データが第 2 の値であることにより調整がおこなわれていることを認識することができる。

10

## 【 0 5 5 4 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 1 1 に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記遊技制御手段によって発光が制御される複数の発光部（例えば、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、普通図柄表示器 2 0、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1）を有する発光手段と、を備え、

前記報知は、前記発光部を発光させることによって行われる（例えば、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯によって高出玉状態を報知する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段による他の発光部と共通した発光制御によって報知を行うことができる。

20

## 【 0 5 5 5 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 1 4 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 1 4 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 がステップ 1 6 2 S G S 1 7 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

30

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 1 4 - 2 7 及び図 1 4 - 2 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

40

## 【 0 5 5 6 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆可能な特定演出（例えば、リーチ演出）と、該特定演出の実行を予告する予告演出（例えば、先読予告演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）を備え、

前記演出実行手段は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新される前の所定期間において、前記予告演出の実行を制限する（例えば、図 1 4 - 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理のステッ

50

ブ 1 6 2 S G S 2 4 2 b の処理において判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定し、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b ; Y ）は先読予告演出を実行しない部分）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値から第 1 の値に更新されたことにより調整が実行されなくなることによって予告演出が不適設となってしまうことを防止できる。

【 0 5 5 7 】

（特徴部 1 0 9 S G に関する説明）

次に、この発明の実施の形態における特徴部 1 0 9 S G （以下、本特徴部 1 0 9 S G と略記する）について説明する。

【 0 5 5 8 】

従来の遊技機には、特開 2 0 1 3 - 9 9 5 7 2 号公報（特許文献 1 ）に記載の遊技機として、可動体の動作（特定演出の実行）によって演出結果を報知可能であり、演出音を出力可能なスピーカ（音出力手段）を備えているものがある。

【 0 5 5 9 】

特許文献 1 に記載の遊技機としては、特定演出を実行するよりも前の期間において可動体を繰り返し動作させることより特定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、該示唆演出を実行することで特定演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させるものが考えられる。更に、このような遊技機としては、特定演出よりも所定期間前に示唆演出としての可動体の繰り返し動作を終了し、該所定期間の前後でスピーカから出力される演出音の種類を異ならせる（スピーカから出力される演出音の種類を変化させる）ことによって遊技興趣を向上させることが考えられるが、該所定期間の前後ではこれらスピーカから出力される演出音の種類が変化していることが可動体の動作によって認識され難くなってしまうという問題が有る。

【 0 5 6 0 】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易い遊技機を提供することを目的とする。

【 0 5 6 1 】

図 1 3 - 1 は、本特徴部 1 0 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 1 3 - 1 に示すように、本特徴部 1 0 9 S のパチンコ遊技機 1 においては、遊技盤 2 とその背面側に設けられている画像表示装置 5 との間に可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が設けられている。

【 0 5 6 2 】

該可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 は、図 1 3 - 3 （ A ）に示すように、基台 1 0 9 S G 4 1 0 を有している。該基台 1 0 9 S G 4 1 0 の左右幅方向の中央部には第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が、基台 1 0 9 S G 4 1 0 の左右幅方向の左部には第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L が、基台 1 0 9 S G 4 1 0 の左右幅方向の右部には第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R が、それぞれ配置されている。

【 0 5 6 3 】

また、該可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 には、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を動作させるための第 1 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 1 と、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L を動作させるための第 2 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 2 と、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R を動作させるための第 3 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 3 と、を有している。このため、本特徴部 1 0 9 S G における第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とは、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 とは個別に動作可能となっている。また、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の所定位置（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の上部位置）には、可動体 LED 1 0 9 S G 4 9 5 が内蔵されている。

【 0 5 6 4 】

これら第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R のうち、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 は、第 1 可動体用モータ 1 0 9 S G

10

20

30

40

50

4 2 1 の駆動によって、画像表示装置 5 の下方位置である退避位置（図 1 3 - 3（A）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図 1 3 - 3（B）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置 5 の正面位置でもある演出位置（図 1 3 - 3（C）参照）に移動可能となっている。

#### 【0 5 6 5】

尚、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とは、第 2 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 2 と第 3 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 3 との駆動により、画像表示装置 5 の下方位置である退避位置（図 1 3 - 3（A）参照）から、演出位置に移動した第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置（図 1 3 - 3（C）参照）に移動可能となっている。

10

#### 【0 5 6 6】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、図 1 3 - 3（A）～図 1 3 - 3（C）に示すように、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R が全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 の第 1 状態、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が示唆位置に位置している一方で、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L 及び第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R が退避位置に位置している状態を可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 の第 2 状態、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が演出位置に位置しており、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L 及び第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R が該演出位置に位置している第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 の第 3 状態とする。

20

#### 【0 5 6 7】

図 1 3 - 4（A）は、本特徴部 1 0 9 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 3 - 4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【0 5 6 8】

30

図 1 3 - 4（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

40

#### 【0 5 6 9】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 3 - 4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【0 5 7 0】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 3 - 4（B）に示すように、コマンド 8

50

C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

10

#### 【0571】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

20

#### 【0572】

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

30

#### 【0573】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「10」)に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

40

#### 【0574】

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

50



行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 5 7 5 】

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

10

【 0 5 7 6 】

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

【 0 5 7 7 】

20

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

【 0 5 7 8 】

尚、図 1 3 - 4 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【 0 5 7 9 】

図 1 3 - 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 3 - 5 に示すように、本特徴部 1 0 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウン

40

ト可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 5 8 0 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 3 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 5 8 1 】

50

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0582】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0583】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0584】

図13-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部109SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0585】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0586】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0587】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0588】

また、図13-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲ

10

20

30

40

50

ームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0589】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【0590】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

#### 【0591】

図13-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

#### 【0592】

ここで、本特徴部109SGにおける大当り種別について、図13-7(B)を用いて説明すると、本特徴部109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

#### 【0593】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りC」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊

10

20

30

40

50

技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称する場合がある。

【0594】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0595】

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

【0596】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部109SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0597】

図13-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0598】

尚、図13-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0599】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

10

20

30

40

50

## 【0600】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

## 【0601】

図13-8は、本特徴部109SGにおける変動パターンを示している。本特徴部109SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

## 【0602】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部109SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

## 【0603】

尚、本特徴部109SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

## 【0604】

図13-8に示すように、本特徴部109SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

## 【0605】

また、本特徴部109SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

## 【0606】

図13-9は、本特徴部109SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部109SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 0 7 】

具体的には、図 1 3 - 9 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当りの変動パターン ) と P B 1 - 2 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 3 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 4 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 5 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) とから決定する。

## 【 0 6 0 8 】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当りの変動パターン ) と P B 1 - 2 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 3 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 4 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と P B 1 - 5 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) とから決定する。

## 【 0 6 0 9 】

尚、図 1 3 - 9 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1 に対する判定値の割当数は同一である一方で、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 2 個、P B 1 - 2 に 4 5 個、P B 1 - 3 に 1 5 0 個、P B 1 - 4 に 3 0 0 個、P B 1 - 5 に 5 0 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 2 個、P B 1 - 2 に 3 0 個、P B 1 - 3 に 1 3 5 個、P B 1 - 4 に 3 1 5 個、P B 1 - 5 に 5 1 5 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ 1、2 の変動パターンである P B 1 - 4 または P B 1 - 5 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

## 【 0 6 1 0 】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P C 1 - 1 ( 特殊当りの変動パターン ) に決定する。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

## 【 0 6 1 1 】

また、通常遊技状態 ( 低ベース状態 ) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 ( 非リーチはずれの変動パターン ) と P A 2 - 1 ( ノーマルリーチはずれの変動パターン ) と P A 2 - 2 ( スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 3 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 4 ( スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 5 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) とから決定する。

## 【 0 6 1 2 】

また、通常遊技状態 ( 低ベース状態 ) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 ( 非リーチはずれの短縮変動パターン ) と P A 2 - 1 ( ノーマルリーチはずれの変動パターン ) と P A 2 - 2 ( スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 3 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 4 ( スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン ) と P A 2 - 5 ( スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン ) とから決定する。

## 【 0 6 1 3 】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

## 【 0 6 1 4 】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチ 1 はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

## 【 0 6 1 5 】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

## 【 0 6 1 6 】

尚、図13-28～図13-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチ 1の可変表示（変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示）は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 2の可変表示（変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示）は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 1の可変表示（変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 2の可変表示（変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

## 【 0 6 1 7 】

そして、図13-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチ 2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている（本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度：スーパーリーチ 2 > スーパーリーチ 1 > スーパーリーチ 2 > スーパーリーチ 1 > ノーマルリーチ > 非リーチ）。

## 【 0 6 1 8 】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合わせによって大当たり期待度が異なっている。

## 【 0 6 1 9 】

10

20

30

40

50

本特徴部 109SG における RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 13 - 10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 109SG 150 が設けられている。図 13 - 10 に示す遊技制御用データ保持エリア 109SG 150 は、第 1 特図保留記憶部 109SG 151A と、第 2 特図保留記憶部 109SG 151B と、普図保留記憶部 109SG 151C と、遊技制御フラグ設定部 109SG 152 と、遊技制御タイマ設定部 109SG 153 と、遊技制御カウンタ設定部 109SG 154 と、遊技制御バッファ設定部 109SG 155 とを備えている。

#### 【0620】

第 1 特図保留記憶部 109SG 151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 109SG 151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 109SG 151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0621】

第 2 特図保留記憶部 109SG 151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 109SG 151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 109SG 151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0622】

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

#### 【0623】

普図保留記憶部 109SG 151C は、通過ゲート 41 を通過した遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 109SG 151C は、遊技球が通過ゲート 41 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0624】

10

20

30

40

50



遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 109SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0625】

遊技制御タイマ設定部 109SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 109SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0626】

遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0627】

遊技制御カウンタ設定部 109SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0628】

遊技制御バッファ設定部 109SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 109SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0629】

演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 13 - 11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 109SG190 が設けられている。図 13 - 11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 109SG190 は、演出制御フラグ設定部 109SG191 と、演出制御タイマ設定部 109SG192 と、演出制御カウンタ設定部 109SG193 と、演出制御バッファ設定部 109SG194 とを備えている。

【0630】

演出制御フラグ設定部 109SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 109SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0631】

演出制御タイマ設定部 109SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 109SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0632】

演出制御カウンタ設定部 109SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために

10

20

30

40

50

用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 6 3 3 】

演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 6 3 4 】

本特徴部 1 0 9 S G では、図 1 3 - 1 1 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

#### 【 0 6 3 5 】

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

#### 【 0 6 3 6 】

更に、本特徴部 1 0 9 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【 0 6 3 7 】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示されて、該保留記憶

10

20

30

40

50

表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

#### 【 0 6 3 8 】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【 0 6 3 9 】

図13-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図13-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【 0 6 4 0 】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SGの始動入賞判定処理について、図13-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ109SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ109SGS103）。

#### 【 0 6 4 1 】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ス

テップ 109SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているかを判定する(ステップ109SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ109SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ109SGS106)。

#### 【0642】

ステップ109SGS103, ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ109SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ109SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0643】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ109SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ109SGS110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

#### 【0644】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0645】

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ109SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動

口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 6 4 6 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 6 4 7 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 5）、ステップ 1 0 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 6）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【 0 6 4 8 】

図 1 3 - 1 3 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 3 - 1 2 のステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 0 9 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 5 のステップ S 2 2、図 1 3 - 1 1）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 5 のステップ S 2 3、図 1 3 - 1 2）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

30

40

【 0 6 4 9 】

図 1 3 - 1 3 ( A ) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【 0 6 5 0 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 3 - 6 に示す特図表示結果判定テ-

50

ブル1を選択してセットする(ステップ109SGS122)。その後、図13-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

10

**【0651】**

ステップ109SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ109SGS123;N)、図13-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ109SGS124)。その後、図13-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS125)。

**【0652】**

20

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には(ステップ109SGS125;Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ109SGS127)して、ステップ109SGS138に進む。

**【0653】**

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ109SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ109SGS129;N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は(ステップ109SGS129;Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ109SGS131)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

**【0654】**

40

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図13-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定

50

用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

【0655】

このため、ステップ109SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が増加しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

10

【0656】

また、ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(ステップ109SGS123; Y)、図13-13(A)に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(ステップ109SGS132)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

20

【0657】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS133)、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する(ステップ109SGS134a)。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合(ステップ109SGS134a; Y)は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして(ステップ109SGS135)、ステップ109SGS138に進む。

30

【0658】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合(ステップ109SGS134a; N)は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして(ステップ109SGS136)、ステップ109SGS138に進む。

【0659】

ステップ109SGS127、ステップ109SGS130、ステップ109SGS131、ステップ109SGS135、ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ109SGS138)。本特徴部109SGでは、図13-13(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

【0660】

その後、ステップ109SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ109SGS132)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

50

## 【 0 6 6 1 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 1 3 - 1 4 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 3 - 1 4 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 ）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 ; N ）、コマンド解析処理を終了する。

## 【 0 6 6 2 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 ; Y ）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 2 ）。 10

## 【 0 6 6 3 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 2 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 2 ; N ）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 4 ）。 20

## 【 0 6 6 4 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 2 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 4 ; N ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 6 ）。ステップ 1 0 9 S G S 2 2 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 6 ; N ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 7 ）。ステップ 1 0 9 S G S 2 2 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 7 ; N ）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 8 ）。 30

## 【 0 6 6 5 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 2 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 8 ; N ）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 ）。 40

## 【 0 6 6 6 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 2 2 において受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 2 ; Y ）や、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 4 において受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 4 ; Y ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 6 において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 6 ; Y ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 7 において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 2 7 ; Y ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 8 において受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドである場合（ 1 0 9 S G S 2 2 8 ; Y ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 において受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 ; Y ）は、受信コマンドを、図 1 3 - 1 1 に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納し（ステップ 1 0 9 S G S 2 3 3 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 の処理に戻る。 40

## 【 0 6 6 7 】

尚、可変表示開始コマンド（第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A に格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。 50



## 【0668】

ステップ109SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ109SGS230;N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行い(ステップ109SGS234)、ステップ109SGS221の処理に戻る。

## 【0669】

特に本特徴部162SGS234の処理では、受信コマンドが第1出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が低出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「0」にセット(更新)し、受信コマンドが第2出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第1高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「1」にセット(更新)し、受信コマンドが第3出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第2高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「2」にセット(更新)する。

10

## 【0670】

尚、本特徴部109SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

20

## 【0671】

図13-15は、先読予告設定処理として、図5のステップS161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13-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aをチェックし(ステップ109SGS241)、保留表示フラグがセットされていない保留記憶(エントリ)が有るか否かを判定する(ステップ109SGS242a)。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合(ステップ109SGS242a;N)は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合(ステップ109SGS242a;Y)は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ109SGS242b)。

30

## 【0672】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か(可変表示の実行中であるか否か)と、演出制御プロセスフラグの値が2であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

## 【0673】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合(ステップ109SGS242b;Y)はステップ109SGS250に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合(ステップ109SGS242bb;N)は、更に、該エントリ(保留表示フラグがセットされていないエントリ)に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ109SGS243a)。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合(ステップ109SGS243a;Y)は、ステップ109SGS250に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合(ステップ109SGS243a;N)は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド(はずれを示す図柄指定コマンド)であるか否かを判定する(ステップ109SGS243b)。

40

## 【0674】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマン

50

ドである場合（ステップ109SGS243b；N）は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当たり種別を特定する（ステップ109SGS244）。

【0675】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ109SGS244において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない大当たり時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ109SGS245）。

【0676】

ステップ109SGS245においては、例えば、図13-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図13-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS244の処理において特定した大当たり種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

10

【0677】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン及び表示パターンの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

20

【0678】

また、図13-16に示すように、大当たり種別が「確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンが決定される割合は、表示パターンが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンが決定される割合は、表示パターンが決定される割合よりも低く設定されている。

【0679】

このような設定により、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンの表示が実行された場合は、表示パターンの表示が実行された場合よりも大当たり種別が確変大当たりである割合が高くなり、遊技者の確変大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。

30

【0680】

尚、本特徴部109SGでは、可変表示結果が大当たりである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（ ）に表示する表示パターンまたは白色の星形（ ）に表示する表示パターンのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

40

【0681】

また、ステップ109SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ109SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ109SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

50

## 【0682】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ109SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

## 【0683】

ステップ109SGS248においては、例えば、図13-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図13-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

10

## 【0684】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターン の2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

20

## 【0685】

図13-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

30

## 【0686】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。

40

## 【0687】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン が決定される割合が最も低く設定されている。

## 【0688】

更に、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示

50

パターン または表示パターン が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン または表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【 0 6 8 9 】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変大当たり）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

10

【 0 6 9 0 】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン が実行（表示）された場合には、表示パターン または表示パターン が実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く、特に表示パターン が実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ大当たり種別が「確変大当たり」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 6 9 1 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 7 において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ）。

20

【 0 6 9 2 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； Y ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 6 ）。具体的には、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 1 」をセットし、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 2 」をセットした後、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

30

【 0 6 9 3 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； N ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

【 0 6 9 4 】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ； Y ）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

40

【 0 6 9 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 ）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A に新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマ

50

ンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じて、図 1 3 - 1 7 に示すように、画像表示装置 5 の下方位置に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D および第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U の保留表示が更新される。

【 0 6 9 6 】

具体的には、図 1 3 - 1 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 1 つであれば 1 つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「 0 」である場合には、図 1 3 - 1 7 に示すように「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 1 」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 2 」である場合には、「 」の表示態様にて表示される。尚、第 1 特図保留記憶数が 2 つであれば、2 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D に表示される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 つであれば、3 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D に表示される。また、第 1 特図保留記憶数が 4 つであれば、4 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D に表示される。

10

【 0 6 9 7 】

また、第 2 特図保留記憶数が 1 つであれば 1 つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第 1 特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「 0 」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 1 」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 2 」である場合には、「 」の表示態様にて表示される。尚、第 2 特図保留記憶数が 2 つであれば、例えば、図 1 3 - 1 7 に示すように、2 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1 の保留記憶表示が「 」の表示態様、1 の保留記憶表示が「 」の表示態様にて第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示される。また、第 2 特図保留記憶数が 3 つであれば、3 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示される。また、第 2 特図保留記憶数が 4 つであれば、4 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示される。

20

30

【 0 6 9 8 】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに伴って、図 1 3 - 1 7 に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部 1 0 9 S G では画面の中央方向）にシフトする。

【 0 6 9 9 】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の保留記憶にもとづいて、第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U における保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示されるようになる。

40

【 0 7 0 0 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G においては、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 の処理を先読予告設

50

定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

#### 【0701】

また、本特徴部109SGでは、ステップ109SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ109SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

10

#### 【0702】

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

20

#### 【0703】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

30

#### 【0704】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

40

#### 【0705】

図13-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0

50

」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【 0 7 0 6 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

#### 【 0 7 0 7 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 7 1 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 1 ; N）、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 3）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 3 ; N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 3 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 0 」～「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「 2 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

#### 【 0 7 0 8 】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 3 」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

#### 【 0 7 0 9 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 7 2 またはステップ 1 0 9 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 5）。

#### 【 0 7 1 0 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

#### 【 0 7 1 1 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと

50

同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

#### 【０７１２】

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

#### 【０７１３】

そして、ステップ１０９ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０９ＳＧＳ２８２）。

#### 【０７１４】

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

#### 【０７１５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒ、操作部（押しボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【０７１６】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【０７１７】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに第１時間を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８５）。尚、第１時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該第１時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他

10

20

30

40

50



の演出の動画の表示が実現される（図 13 - 20 参照）。

【0718】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ109SGS287）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ109SGS287；Y）は、可動体制御タイマに第2時間を設定する（ステップ109SGS288）。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される（図13 - 20参照）。

10

【0719】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合（ステップ109SGS287；N）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ109SGS286）。

【0720】

図13 - 19は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ109SGS301、ステップ109SGS302、ステップ109SGS303）。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ109SGS303b；Y）は、可動体制御タイマの値を-1する（ステップ109SGS303c）。

20

【0721】

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ109SGS303b；N）は、ステップ109SGS306に進む。

【0722】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ109SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ109SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ109SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ109SGS309b）。

30

【0723】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する（ステップ109SGS309f）。

40

【0724】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ109SGS309f；Y）は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（109SGS309g）。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合（ステップ109SGS309g；Y）は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる（ステップ109SGS309h）。そして、可動体制御タイマを再セット（可動体制御

50

タイマに再度第 2 時間をセット)してステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 に進む(ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 i)。

【 0 7 2 5 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 f ; N)と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 g ; N)は、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 h とステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 i の処理を実行せずにステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 に進む。

【 0 7 2 6 】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面(前回の画像の更新時点から 3 3 m s 経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 1)。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御(動画の表示制御)が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第 1 時間を再セットする(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 2)。

【 0 7 2 7 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 ; N)、ステップ 1 0 9 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 3)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップ S 1 7 3)に応じた値に更新する(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 4 ; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップ S 1 7 3)に応じた値に更新する(ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【 0 7 2 8 】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【 0 7 2 9 】

次に特徴部 1 0 9 S G におけるスーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図 1 3 - 2 1 ~ 図 1 3 - 2 4 に基づいて説明する。

【 0 7 3 0 】

まず、図 1 3 - 2 1、図 1 3 - 2 2 に示すように、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ 1 のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A、スーパーリーチ 2 のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

【 0 7 3 1 】

具体的には、第 1 拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（1 倍）から表示倍率  $m_1$  まで等速で拡大していき、第 2 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率  $m_1$  から表示倍率  $m_2$  まで等速で拡大していき、第 3 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率  $m_2$  から表示倍率  $m_3$  まで等速で拡大していく。そして、第 3 拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を  $m_3$  で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

10

【 0 7 3 2 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図 1 3 - 2 1 及び図 1 3 - 2 2 に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率  $m_1$  との間の差が最も大きく、表示倍率  $m_2$  と表示倍率  $m_3$  との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、キャラクタ画像の拡大速度については、第 1 拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第 3 拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第 1 拡大表示期間 > 第 2 拡大表示期間 > 第 3 拡大表示期間）。尚、本特徴部 1 0 9 S G において「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【 0 7 3 3 】

20

以降、本特徴部 1 0 9 S G では、前述した第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間 T 2、第 3 拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を  $m_3$  で維持する所定期間とを併せた期間を期間 T 3 と呼称する場合がある。

【 0 7 3 4 】

尚、図 1 3 - 2 1 に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置から演出位置に移動させるとともに第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とを第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 を第 1 状態から第 3 状態に変化させた後）、暫くしてから第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R を各退避位置に移動させる（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 を第 3 状態から第 1 状態に変化させる）可動体動作演出 A を実行する。

30

【 0 7 3 5 】

一方で、図 1 3 - 2 2 に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R を動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

40

【 0 7 3 6 】

以降、本特徴部 1 0 9 S G では、可動体演出 A 及びはずれ報知演出の実行期間を期間 T 4 と呼称する場合がある。これら期間 T 2 ~ 期間 T 4 については、期間 T 3 が最も短い期間であり、期間 T 4 が最も長い期間となっている（期間 T 2 ~ 期間 T 4 の長さ：期間 T 4 > 期間 T 2 > 期間 T 3）。

【 0 7 3 7 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出 A 及び可動体動作演出 A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置 5 においてエフェクト画像の表示も行う。

【 0 7 3 8 】

50

具体的には、図 1 3 - 2 1 及び図 1 3 - 2 2 に示すように、画像表示装置 5 では、前述した期間 T 2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）に亘って、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて移動する可動体動作示唆演出 A が実行される。

【 0 7 3 9 】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出 A の一部として、期間 T 4 に亘って、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて画像表示装置 5 の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度 V 2 の絶対値は、速度 V 1 の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部 1 0 9 S G における可動体動作演出 A は、可動体動作示唆演出 A よりも高速で星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が移動する演出でもある。

10

【 0 7 4 0 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光も実行される。具体的には、図 1 3 - 2 1 及び図 1 3 - 2 2 に示すように、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 は、前述した期間 T 2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）及び期間 T 3 の途中（より正確には第 1 拡大表示期間の開始タイミングから第 3 拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間 T 4 に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 よりも高輝度である輝度 C 2 にて発光させる。

【 0 7 4 1 】

20

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、スピーカ 8 L、8 R から、楽曲等の B G M、S E（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の 4 種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【 0 7 4 2 】

具体的には、図 1 3 - 2 1 及び図 1 3 - 2 2 に示すように、B G M は、可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であり、期間 T 3 においてのみスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される。つまり、リーチ演出における B G M の出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間 T 2 の終了タイミングまでと、期間 T 4 に亘って実行される。

30

【 0 7 4 3 】

また、S E（効果音）は、B G M と同じく可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であるが、B G M と異なりスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出における S E の出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【 0 7 4 4 】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の実行期間である期間 T 2 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当たり報知音は、可動体動作演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、大当たり報知音は、可変表示結果が大当たりとなる場合の可動体動作演出 A の実行期間である期間 T 4 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

40

【 0 7 4 5 】

図 1 3 - 2 3、図 1 3 - 2 4 に示すように、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ 1 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A、スーパーリーチ 2 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

【 0 7 4 6 】

50

以降、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体 LED 109SG495 の発光態様、スピーカ 8L、8R からの BGM、SE、動作示唆音、大当り報知音の出力については図 13 - 21 及び図 13 - 22 に示すスーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【0747】

図 13 - 23 に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間 T3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第 1 可動体 109SG401 を退避位置から演出位置に移動させるとともに第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とを第 1 可動体 109SG401 の近接位置に移動させた後（可動体ユニット 109SG400 を第 1 状態から第 3 状態に変化させた後）、暫くしてから第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R を各退避位置に移動させる（可動体ユニット 109SG400 を第 3 状態から第 1 状態に変化させる）可動体動作演出 B を実行する。

10

【0748】

一方で、図 13 - 24 に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間 T3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R を動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出 B は、前述した可動体演出 A 及びはずれ報知演出と同じく期間 T4 に亘って実行される演出である。

20

【0749】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、図 13 - 23 及び図 13 - 24 に示すように、前述した期間 T2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）に亘って、第 1 可動体 109SG401 を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出 B を実行する。尚、該可動体動作示唆演出 B における第 1 可動体 109SG401 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T1 は、前述した期間 T3 よりも短い期間となっている（期間 T1 ~ 期間 T4 の長さ：期間 T4 > 期間 T2 > 期間 T3 > 期間 T1）。

30

【0750】

以上のように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 の可変表示においては、図 13 - 25 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第 3 拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間では、第 1 拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第 3 拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

【0751】

更に、図 13 - 26（A）に示すように、可動体動作示唆演出 A と可動体動作示唆演出 B とを比較すると、可動体動作示唆演出 A は、画像表示装置 5 において星型のエフェクト画像 109SG005S が第 1 可動体 109SG401 に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 にて第 1 可動体 109SG401 に向けて移動していく）演出であり、第 1 可動体 109SG401 自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出 B は、第 1 可動体 109SG401 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出 A と可動体動作示唆演出 B とは、どちらも演出の実行期間中に可動体 LED 109SG495 が輝度 C1 にて発光することが共通している。

40

【0752】

図 13 - 26（B）に示すように、可動体動作演出 A と可動体動作演出 B とを比較する

50

と、可動体動作演出 A は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とを該演出位置に移動した第 1 可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 を第 1 状態から第 3 状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から拡散していく演出である。可動体動作演出 B は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とを該演出位置に移動した第 1 可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 を第 1 状態から第 3 状態に変化させる）演出であり、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出 A とは異なっている。更に、可動体動作演出 A と可動体動作演出 B とはどちらも演出の実行期間中に可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 が輝度 C 1 にて発光することが共通している。

10

#### 【 0 7 5 3 】

次に、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 の可変表示における画像表示装置 5 でのリーチ演出の表示態様について図 1 3 - 2 7 ~ 図 1 3 - 3 5 に基づいて説明する。

#### 【 0 7 5 4 】

まず、図 1 3 - 2 7 ( A ) 及び図 1 3 - 2 7 ( B ) に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R とで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ A と敵キャラクタ A のバトル演出が開始され（図 1 3 - 2 7 ( C ) 及び図 1 3 - 2 8 ( A ) 参照）、当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ A と敵キャラクタ B のバトル演出が開始され（図 1 3 - 2 7 ( D ) 及び図 1 3 - 3 0 ( A ) 参照）、当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ A のバトル演出が開始され（図 1 3 - 2 7 ( E ) 及び図 1 3 - 3 2 ( A ) 参照）、当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ B のバトル演出が開始される（図 1 3 - 2 7 ( F ) 及び図 1 3 - 3 4 ( A ) 参照）。

20

30

#### 【 0 7 5 5 】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R とに表示されていた飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア 5 C n i 表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

#### 【 0 7 5 6 】

図 1 3 - 2 8 ( A ) 及び図 1 3 - 2 8 ( B ) に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図 1 3 - 2 8 ( C ) に示すように、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図 1 3 - 2 8 ( C ) ~ 図 1 3 - 2 8 ( F ) に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が行われる。

40

#### 【 0 7 5 7 】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間（図 1 3 - 2 8 ( D ) ~ 図 1 3 - 2 8 ( F ) ）とでは、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像が第 1 拡大表示期間以前（図 1 3 - 2 8 ( A ) ~ 図 1 3 - 2 8 ( C ) ）よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像に重複して、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて複数の星型のエフェクト画像 1 0

50

9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて移動する画像（可動体動作示唆演出 A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は、第 1 拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【 0 7 5 8 】

また、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に設けられた可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の輝度 C 1 での発光も実行される。

【 0 7 5 9 】

そして、図 1 3 - 2 8 ( E ) ～図 1 3 - 2 8 ( F ) に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とを表示倍率 m 3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光は実行されない。

10

【 0 7 6 0 】

図 1 3 - 2 9 ( H ) 及び図 1 3 - 2 9 ( I ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出 A として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像に重複して爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 V 2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が表示される。

【 0 7 6 1 】

20

更にこのとき、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とが演出位置に移動した第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B は第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は速度 V 2 にて画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示される。

【 0 7 6 2 】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B の表示が終了した後に第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ A にヒットして味方キャラクタ A が勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

30

【 0 7 6 3 】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

40

【 0 7 6 4 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 1 3 - 2 9 ( J ) 及び図 1 3 - 2 9 ( K ) に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ A の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタ A が敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 1 3 - 2 9 ( I ) に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

50

## 【 0 7 6 5 】

図 1 3 - 3 0 ( A ) 及び図 1 3 - 3 0 ( B ) に示すように、スーパーリーチ 2 のリーチ演出としてのバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図 1 3 - 3 0 ( C ) に示すように、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図 1 3 - 3 0 ( C ) ~ 図 1 3 - 3 0 ( F ) に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像の拡大表示が行われる。

## 【 0 7 6 6 】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間（図 1 3 - 3 0 ( D ) ~ 図 1 3 - 3 0 ( F ) ）とでは、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像が第 1 拡大表示期間以前（図 1 3 - 3 0 ( A ) ~ 図 1 3 - 3 0 ( C ) ）よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像に重複して、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて移動する画像（可動体動作示唆演出 A ）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は、第 1 拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する様を認識し易くなっている。

## 【 0 7 6 7 】

また、第 1 拡大表示期間 ~ 第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に設けられた可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の輝度 C 1 での発光も実行される。

## 【 0 7 6 8 】

そして、図 1 3 - 3 0 ( F ) に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とを表示倍率 m 3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光は実行されない。

## 【 0 7 6 9 】

図 1 3 - 3 1 ( G ) ~ 図 1 3 - 3 1 ( I ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出 A として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ A と敵キャラクタ B の画像に重複して爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 V 2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が表示される。

## 【 0 7 7 0 】

更にこのとき、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とが演出位置に移動した第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B は第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S は速度 V 2 にて画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示される。

## 【 0 7 7 1 】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B の表示が終了した後には第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ A が勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停

10

20

30

40

50



止する。

【 0 7 7 2 】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【 0 7 7 3 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 1 3 - 3 1 ( J ) 及び図 1 3 - 3 1 ( K ) に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 1 3 - 2 9 ( I ) ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

10

【 0 7 7 4 】

図 1 3 - 3 2 ( A ) 及び図 1 3 - 3 2 ( B ) に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図 1 3 - 3 2 ( C ) に示すように、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図 1 3 - 3 2 ( C ) ~ 図 1 3 - 3 2 ( F ) に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が行われる。

20

【 0 7 7 5 】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出 B として、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 の第 1 状態から第 2 状態への変化と第 2 状態から第 1 状態への変化が繰り返し実行される）。

【 0 7 7 6 】

また、図 1 3 - 3 2 ( D ) 及び図 1 3 - 3 2 ( E ) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X が表示され、該エフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X によって味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が強調される。

30

【 0 7 7 7 】

また、第 1 拡大表示期間 ~ 第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に設けられた可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の輝度 C 1 での発光も実行される。

【 0 7 7 8 】

そして、図 1 3 - 3 2 ( F ) に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示倍率  $m_3$  にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光は実行されない。

【 0 7 7 9 】

図 1 3 - 3 3 ( G ) ~ 図 1 3 - 3 3 ( I ) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出 B として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像に重複して爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示される。

40

【 0 7 8 0 】

更にこのとき、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R とが演出位置に移動した第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B は第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の背後で表示される。

【 0 7 8 1 】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 1 0 9 S G 4 0 0 が第 3 状態から

50

第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0782】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0783】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図13-33(J)及び図13-33(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図13-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0784】

図13-34(A)及び図13-34(B)に示すように、スーパーリーチ2のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図13-34(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図13-34(C)~図13-34(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面では該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0785】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される(可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される)。

【0786】

また、図13-34(D)及び図13-34(E)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0787】

また、第1拡大表示期間~第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0788】

そして、図13-34(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0789】

そして、図13-35(G)~図13-35(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表

10

20

30

40

50

示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度  $V_2$  にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が表示される。

【0790】

更にこのとき、第 1 可動体 109SG401 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とが演出位置に移動した第 1 可動体 109SG401 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 109SG400 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 109SG005B は第 1 可動体 109SG401 の背後で表示される。

【0791】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 109SG400 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 109SG005B の表示が終了した後に第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ A が勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0792】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【0793】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 13 - 35（J）及び図 13 - 35（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 13 - 29（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0794】

以上、本特徴部 109SG におけるパチンコ遊技機 1 は、10 - 31 ~ 図 13 - 35 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示するので、該爆発のエフェクト画像 109SG005B の表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）による可動体動作演出 B の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0795】

また、図 13 - 21 ~ 図 13 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで第 1 可動体 109SG401 の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第 1 可動体 109SG401 の制御負荷を低減することができる。

【0796】

また、図 13 - 21 ~ 図 13 - 24 に示すように、第 2 拡大表示期間は第 1 拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第 3 拡大表示期間は第 2 拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラ

10

20

30

40

50

クタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部 109SG では、第 1 拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第 3 拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 3 拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第 1 拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第 2 拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【0797】

また、図 13 - 21 ~ 図 13 - 24 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読予告演出の実行が制限されるので、先読予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部 109SG では、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第 1 拡大表示期間 ~ 第 3 拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部 109SG では、先読予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読予告演出を実行しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読予告演出を実行してもよい。

10

【0798】

また、図 13 - 32 及び図 13 - 34 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図 13 - 33 及び図 13 - 35 に示すように、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG 005B が表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第 1 可動体 109SG 401 の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第 1 可動体 109SG 401 の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第 1 可動体 109SG 401 とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

20

【0799】

また、図 13 - 21 及び図 13 - 23 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ 8L、8R から BGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ 8L、8R から BGM、SE、大当り報知音を出力するので、第 3 拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ 8L、8R から出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

30

【0800】

また、図 13 - 21 ~ 図 13 - 24 に示すように、期間 T3 は、第 1 可動体 109SG 401 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T1 よりも長い期間であり、期間 T3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T2 よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第 1 可動体 109SG 401 の動作が可動体動作示唆演出における第 1 可動体 109SG 401 の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。また、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

40

【0801】

また、図 13 - 21 ~ 図 13 - 24 に示すように、第 3 拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体 LED 109SG 495 を消灯することによって、可動体 LED 109SG 495 が消灯している期間は、第 1 可動体 109SG 401 が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【0802】

また、図 13 - 32 及び図 13 - 34 に示すように、可動体動作示唆演出 B では、第 1 可動体 109SG 401 のみを動作させ、図 13 - 33 及び図 13 - 35 に示すように、可動体動作演出 B では、第 1 可動体 109SG 401、第 2 可動体 109SG 402L、第 3 可動体 109SG 402R の全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆

50

演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるのかを遊技者が区別し易くできる。

【0803】

また、図13-21～図13-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させるので、可動体LED109SG495の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【0804】

また、図13-28及び図13-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Aの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V1での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができる。

【0805】

更に、図13-29及び図13-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0806】

また、図13-28（F）及び図13-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【0807】

以上、この発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0808】

例えば、前記特徴部109SGでは、図13-21～図13-24に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第1可動体109SG401の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

【0809】

また、前記特徴部109SGでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置5における画像

10

20

30

40

50

の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置 5 における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 109SG-2 として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置 5 において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置 5 での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0810】

また、前記特徴部 109SG では、画像表示装置 5 において、リーチ演出中の第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-3 として、画像表示装置 5 では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

10

【0811】

尚、このように、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0812】

更に、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0813】

また、前記特徴部 109SG では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作への注目を高めることができる。

30

40

【0814】

また、前記特徴部 109SG では、図 13-28～図 13-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG-5 として、可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい

50

。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

【0815】

また、前記特徴部 109SG では、図 13 - 28 ~ 図 13 - 35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG - 6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

10

【0816】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

20

【0817】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

【0818】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8L8R から該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8L8R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置 5 に表示される各画像に対応した音をスピーカ 8L、8R から出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

30

【0819】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置 5 において画像表示装置 5 にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

40

【0820】

また、前記特徴部 109SG では、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 2 のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が第 1 可動体 109SG401 に向けて速度 V1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109SG - 7 として、速度 V1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が第 1 可動体 109SG401 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 109SG005S の速度を第 1 可動体 109SG401 に接近するにつれて低速

50

に変化させる（速度V1を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5に表示される複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの移動速度（速度V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0821】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の大当り報知音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当り報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

10

【0822】

更に、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ8L、8Rから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ8L、8Rから出力される音によって可動体動作演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0823】

20

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0824】

また、前記特徴部109SGでは、図13-21～図13-24に示すように、可動体動作演出の実行期間において第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行期間における第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第1可動体109SG401の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

30

【0825】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を退避位置にて待機させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第1可動体109SG401を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作演出が終了してから、第1可動体109SG401が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

40

【0826】

また、前記特徴部109SGでは、図13-21～図13-24に示すように、可動体動作演出の実行時と可動体動作演出の実行時とは、第1可動体109SG401の

50



立ち上がり速度が同一となっているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【0827】

また、前記特徴部109SGでは、図13-20に示すように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）の移動制御とをそれぞれ制御タイムに基づいて実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機1に設けられているLEDの点灯制御やスピーカ8L、8Rからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイムに基づいて実行してもよい。

10

【0828】

尚、このように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1ms毎に演出制御用CPU120がタイマ割込みを実行する（図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

20

【0829】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【0830】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

30

【0831】

また、前記特徴部109SGでは、図13-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0832】

また、前記特徴部109SGでは、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを第1可動体109SG401に向けて移動させる（可動体動作示唆演出A）または第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出B）ことで可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆する形態を例示

50

したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第1可動体109SG401自体の動作以外の態様で可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部109SGに示すように第1可動体109SG401にLED(可動体LED109SG495)を備えている場合は、該LEDの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。

#### 【0833】

また、前記特徴部109SGでは、図13-28及び図13-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示(図13-28(D)及び図13-30(D)参照)する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング(例えば、図13-28(C)や図13-30(C)のタイミング)から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始してもよい。

#### 【0834】

尚、このように画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの透過度(透明度)を上げることで、画像表示装置5にて表示中の演出画像(図13-28や図13-30の例では味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像)がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

#### 【0835】

また、前記特徴部109SGでは、図13-29(G)等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示され、画像表示装置5にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像109SG005Bによって視認不能な状態となる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像109SG005B或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

#### 【0836】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例109SG-8として、図13-36(A)、図13-36(B)及び図13-37(C)~図13-37(H)に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

#### 【0837】

この場合は、図13-36(B)に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置5では、この後に実行するリーチ演出が高期待度(大当たり遊技状態に制御される割合が高い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ1、スーパーリーチ2、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2のリーチ演出)と低期待度(大当たり遊技状態に制御される割合が低い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ1、スーパーリーチ2、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出)のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図13-37(C)に示すように、可動体動作示唆

10

20

30

40

50

演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【0838】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図13-37(C)～図13-37(E)に示すように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置5の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分岐演出では、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない(低期待度のリーチ演出が実行される)ことが報知される。そして、画像表示装置5の表示領域が完全に暗転した後(分岐演出が終了した後)は、低期待度のリーチ演出が実行される。

【0839】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図13-37(F)～図13-37(H)に示すように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0840】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部109SGに例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出(大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出)として実行してもよい。

【0841】

尚、本変形例109SG-8では、図13-36(B)及び図13-37(C)に示すように、画像表示装置5において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置5において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0842】

以上のように、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐としてこの発明を適用する形態を例示したが、本変形例109SG-8に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐としてこの発明を適用してもよい。この場合は、この発明における特定画像がキャラクタの画像(第1特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第2特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像)、この発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

【0843】

尚、図13-36及び図13-37に示すように、本変形例109SG-8では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後に可動体動作演出の実行割合が異なる(高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる)ようにしてもよい。(特徴部162SGに関する説明)

次に、この発明の実施の形態における特徴部162SG(以下、本特徴部162SGと略記する)について説明する。尚、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001は、前述した基本構成のパチンコ遊技機1と同一の構成を有しており、基本構成と同一の符号が付されている同一構成については、ここでの説明を省略するものとし、基本構成のパチンコ遊技機1と異なる特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001の特徴構成について以下に説明するものとする。

【0844】

図 1 4 - 1 は、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 の構成を示すブロック図である。図 1 4 - 1 のブロック図に示すように、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 では、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、普通図柄表示器 2 0 とともに、遊技盤 2 の所定位置である遊技領域の左側下位置に、高出玉状態と判定されたことによって、単位期間に払い出される（遊技者に付与される）遊技球の数を調整するための後述する可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを点灯によって報知するための高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 が、遊技者から視認可能に設けられている。

#### 【 0 8 4 5 】

これら高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 は、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、普通図柄表示器 2 0 と同じく主基板 1 1 に接続されており、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）によって、後述する出玉状態判定処理（図 1 4 - 1 3 参照）が実行されることによって点灯・消灯が制御されるようになっており、これら点灯・消灯の制御周期は、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、普通図柄表示器 2 0 の制御周期と同一周期とされている。

#### 【 0 8 4 6 】

このように、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 では、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯により、高出玉状態と判定されることによって可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを確認（把握）できるようになっている。

#### 【 0 8 4 7 】

図 1 4 - 2（A）は、本特徴部 1 6 2 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 4 - 2（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【 0 8 4 8 】

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

#### 【 0 8 4 9 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 4 - 2（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 8 5 0 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 4 - 2（B）に示すように、コマンド 8

10

20

30

40

50

C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

10

#### 【0851】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1 6 2 S G 0 0 1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1 6 2 S G 0 0 1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

20

#### 【0852】

コマンド9 6 X X Hは、パチンコ遊技機1 6 2 S G 0 0 1における出玉状態判定の判定状況を指定する出玉状態指定コマンドである。出玉状態指定コマンドでは、図14-2(C)に示すように、出玉状態判定の判定状況に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 6 0 0 Hを、高出玉状態と判定されていない低出玉状態に対応した出玉状態1指定コマンドとし、コマンド9 6 0 1 Hを、大当たりの連荘回数が第1判定回数(5回)以上で第2判定回数(10回)未満である第1高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態2指定コマンドとし、コマンド9 6 0 2 Hを、大当たりの連荘回数が第2判定回数(10回)以上である第2高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態3指定コマンドとする。

30

#### 【0853】

コマンド9 7 X X Hは、高出玉状態と判定されてから該判定された高出玉状態にて発生した大当たり状態の回数である判定後連荘回数を通知するコマンドであり、判定後連荘回数に対応したE X Tデータが設定されることにより、該E X Tデータによって判定後連荘回数が演出制御基板12側において特定される。

40

#### 【0854】

コマンド9 8 X X Hは、高出玉状態と判定されてから実行された可変表示回数(高ベース状態終了後の可変表示回数を含む)である判定後可変表示残回数を通知するコマンドであり、判定後可変表示残回数に対応したE X Tデータが設定されることにより、該E X Tデータによって判定後可変表示残回数が演出制御基板12側において特定される。

#### 【0855】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技や小当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA 1 X X Hは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、大当たり遊技状態に

50

において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技や小当たりの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 8 5 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 8 5 7 】

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

20

【 0 8 5 8 】

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

30

【 0 8 5 9 】

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

【 0 8 6 0 】

40

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

【 0 8 6 1 】

尚、図 1 4 - 2 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、

50

これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

#### 【 0 8 6 2 】

図 1 4 - 3 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 4 - 3 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウ

10

ント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【 0 8 6 3 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 4 - 9 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

#### 【 0 8 6 4 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

#### 【 0 8 6 5 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

30

#### 【 0 8 6 6 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

#### 【 0 8 6 7 】

図 1 4 - 4 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本特徴部 1 6 2 S G では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【 0 8 6 8 】

表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

#### 【 0 8 6 9 】

本特徴部 1 6 2 S G における表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

50

## 【 0 8 7 0 】

表示結果判定テーブル 1 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 6 2 S G における表示結果判定テーブル 1 では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 1 6 2 S G では約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 1 6 2 S G では約 1 / 3 0 ）。即ち、表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

## 【 0 8 7 1 】

また、図 1 4 - 4 ( B ) は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブル 2 の構成例を示している。表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

## 【 0 8 7 2 】

本特徴部 1 6 2 S G における表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【 0 8 7 3 】

表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 6 2 S G における表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

## 【 0 8 7 4 】

図 1 4 - 5 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 1 6 2 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A 」

50



、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0875】

ここで、本特徴部162SGにおける大当り種別について、図14-5(B)を用いて説明すると、本特徴部162SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

10

【0876】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

20

【0877】

また、特に図示はしないが、本特徴部162SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部162SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

30

【0878】

つまり、本特徴部162SGにおいては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン(図14-6に示すPC1-1)にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

40

【0879】

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

【0880】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部162SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0881】

50

尚、低ベース状態にて発生した大当りを初大当り（初当り）と記載する場合があるとともに、時短状態（高確高ベース状態および低確高ベース状態）において発生した大当りを連荘大当り（連荘当り）と記載する場合がある。また、初大当り（初当り）が発生したときからその後に通常状態に制御されるまでの大当り状態と高ベース状態の期間を連荘期間（有利期間）ともいう。尚、本特徴部 162SG では確変大当り C が発生しても該大当り後に高ベースに制御されないので、確変大当り C を初大当り（初当り）とはせず、該確変大当り C 後の確変状態において大当りが発生した場合該大当りを初大当り（初当り）とするようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら確変大当り C を初大当り（初当り）として、該確変大当り C 後の高確低ベース状態の期間も連荘期間（有利期間）に含めるようにしてもよい。

10

#### 【0882】

尚、本特徴部 162SG においては実施していないが、確変大当り C に代えて、該大当り後の遊技状態を低確高ベース状態となる突然時短大当りを設けるようにしてもよく、この場合にあっては、突然時短大当りが初大当り（初当り）となる。

#### 【0883】

更には、例えば、停止図柄として時短図柄（例えば 137 の停止図柄や可変表示において表示されない時短専用の停止図柄）が導出表示されたときに、特別可変入賞球装置 7 を開放するラウンド遊技を実行することなく高ベース状態に制御するようにしてもよく、このように通常状態から高ベース状態に直接制御される場合には、該高ベース状態の開始が連荘期間（有利期間）の開始のタイミングとなる。

20

#### 【0884】

つまり、連荘期間（有利期間）は、通常状態から大当り状態（有利状態）または高ベース状態（特別状態）のいずれかに制御されたときから、その後において通常状態に制御されるときまでの期間である。

#### 【0885】

図 14 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

#### 【0886】

尚、図 14 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

#### 【0887】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り

50

当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【 0 8 8 8 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【 0 8 8 9 】

図 1 4 - 6 は、本特徴部 1 6 2 S G における変動パターンを示している。本特徴部 1 6 2 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【 0 8 9 0 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 6 2 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 0 8 9 1 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【 0 8 9 2 】

図 1 4 - 6 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 0 8 9 3 】

また、本特徴部 1 6 2 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パター

10

20

30

40

50

ンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0894】

図14-7は、本特徴部162SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部162SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0895】

具体的には、図14-7に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0896】

尚、図14-7に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1とPB1-2に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に498個の判定値が割り当てられており、PB1-2に497個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられており、PB1-2に747個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるPB1-2に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0897】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0898】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【0899】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【0900】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチはずれの

10

20

30

40

50

動パターン)とから決定する。

【0901】

つまり、本特徴部162SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0902】

次に、図14-8を用いて変動パターンと出玉状態との関係について説明する。図14-8における出玉状態フラグは、後述する図14-13に示す出玉状態判定処理によって更新されるフラグであって、低出玉状態である場合に「0」がセットされ、第1高出玉状態である場合に「1」がセットされ、第2高出玉状態である場合に「2」がセットされるフラグであり、該出玉状態フラグの値によって、その時点の出玉状態が、低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであるのかを特定できるようになっている。

【0903】

出玉状態フラグに「0」がセットされている低出玉状態に対応する各変動パターンの可変表示時間は、図14-6に示した各変動パターンの可変表示時間と同一であり、出玉状態フラグに「0」がセットされている場合に対応する可変表示時間については延長されないが、出玉状態フラグに「1」がセットされている第1高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ(PA1-1~PA1-4)の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「0」に対応する非リーチはずれ(PA1-1~PA1-4)の変動パターンの可変表示時間よりも長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「1」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間が長くなる。

【0904】

また、出玉状態フラグに「2」がセットされている第2高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ(PA1-1~PA1-4)とノーマルリーチはずれ(PA2-1)とノーマルリーチ大当たり(PB1-1)の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「1」に対応する非リーチはずれ(PA1-1~PA1-4)とノーマルリーチはずれ(PA2-1)とノーマルリーチ大当たりの変動パターンの可変表示時間よりもさらに長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「2」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれとノーマルリーチはずれとノーマルリーチ大当たりの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間がさらに長くなる。

【0905】

これら延長される可変表示時間としては、非短縮の変動パターンである非リーチPA1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては1秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.5秒であり、短縮の変動パターンである非リーチPA1-2~非リーチPA1-4に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0.5秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.0秒であり、リーチの変動パターンであるPA2-1やPB1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては5秒である。

【0906】

尚、図14-8に示した延長する可変表示時間の長さは、一例であって、これらの長さとは異なる延長を行うようにしてもよい。例えば、第2高出玉状態においては、第1高出玉状態における延長よりも長い延長を行うようにしてもよい。

【0907】

10

20

30

40

50

また、図 14 - 8 に示した例では、決定割合が高いことで実行頻度の高い非リーチはずれの変動パターンや、スーパーリーチに比較して実行頻度の高いノーマルリーチの変動パターンを延長することで、平均の可変表示時間を効率良く長くできるとともに、可変表示時間が長いことで演出に関するデータ量が多いリーチやスーパーリーチの変動パターンについて、可変表示時間の延長によって複数のデータを記憶することによってデータ容量が増大してしまうことも防止できるようにした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、全ての変動パターンについて、所定の延長時間として「1 秒」を一律に可変表示時間に加算して延長するようにし、これら延長した期間については、各変動パターンにおいて共通の演出データを使用した共通の演出を実行するようにしてもよい。

10

**【0908】**

また、図 14 - 8 に示した例では、出玉状態フラグが「1」である第 1 高出玉状態では、非リーチはずれの変動パターンのみを延長し、出玉状態フラグが「2」である第 2 高出玉状態となった場合にリーチの変動パターンについても延長するように、第 2 高出玉状態においては延長対象の変動パターンを多くすることで、平均の可変表示時間をより一層効率良く延長できるようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグが「2」においても、出玉状態フラグが「1」において延長された変動パターンについてのみ更に延長するようにして、延長対象の変動パターンを出玉状態に応じて変化しないようにすることで、延長に関する制御負荷が過度に増大してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

20

**【0909】**

また、図 14 - 8 に示した例では、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチ PA1 - 4 の変動パターンだけではなく、後述するように、連荘期間（有利期間）が終了して通常状態に制御されてから少ない可変表示回数にて再び大当たりが発生する場合にも対応できるように、これら連荘期間（有利期間）が終了したときの通常状態における可変表示についても、延長できるように、通常状態に対応する非リーチ PA1 - 1 ~ 非リーチ PA1 - 3 の変動パターンについても延長した形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチ PA1 - 4 の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

30

**【0910】**

本特徴部 162 SG における RAM 102 には、パチンコ遊技機 162 SG 001 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 14 - 9 に示すような遊技制御用データ保持エリア 162 SG 150 が設けられている。図 14 - 9 に示す遊技制御用データ保持エリア 162 SG 150 は、第 1 特図保留記憶部 162 SG 151 A と、第 2 特図保留記憶部 162 SG 151 B と、普図保留記憶部 162 SG 151 C と、遊技制御フラグ設定部 162 SG 152 と、遊技制御タイマ設定部 162 SG 153 と、遊技制御カウンタ設定部 162 SG 154 と、遊技制御バッファ設定部 162 SG 155 とを備えている。

**【0911】**

40

第 1 特図保留記憶部 162 SG 151 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 162 SG 151 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 162 SG 151 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留され

50

ていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【 0 9 1 2 】

第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【 0 9 1 3 】

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

20

【 0 9 1 4 】

普図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

30

【 0 9 1 5 】

遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 9 1 6 】

遊技制御タイマ設定部 1 6 2 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 6 2 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【 0 9 1 7 】

遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 9 1 8 】

遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で

50

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

【0919】

遊技制御バッファ設定部162SG155には、パチンコ遊技機162SG001における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部162SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0920】

図14-1に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14-10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア162SG190が設けられている。図14-10(A)に示す演出制御用データ保持エリア162SG190は、演出制御フラグ設定部162SG191と、演出制御タイマ設定部162SG192と、演出制御カウンタ設定部162SG193と、演出制御バッファ設定部162SG194とを備えている。

【0921】

20

演出制御フラグ設定部162SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部162SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0922】

演出制御タイマ設定部162SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部162SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0923】

演出制御カウンタ設定部162SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部162SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【0924】

演出制御バッファ設定部162SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部162SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【0925】

本特徴部162SGでは、図14-10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部162SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-

50



0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

#### 【0926】

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

#### 【0927】

更に、本特徴部162SGの始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aには、先読予告設定処理(図9)において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

20

#### 【0928】

また、本特徴部162SGの始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aには、演出制限フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理(図14-22)において、第1始動入賞口や第2始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1保留記憶数通知待ち時間、または第2保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

30

#### 【0929】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き)の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形( )や星( ))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形( ))または「2」(星( ))がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

40

#### 【0930】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口へ

50

の始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【0931】

図 1 4 - 1 0 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 4 - 1 0 ( B ) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【0932】

次に、図 1 4 - 1 1 にもとづいて、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理について説明する。図 1 4 - 1 1 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理でも、図 4 の基本構成における遊技制御メイン処理とほぼ同じ処理を実行するが、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理の特徴としては、S 4 の復旧処理の内容が異なっていることとともに、ステップ S 6 a の初期化処理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップ S 6 b の処理が追加されている点である。

#### 【0933】

本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理のステップ S 4 の復旧処理においては、出玉状態フラグを電断前の状態に復旧する処理を実行する。尚、後述するように、図 1 4 - 1 2 に示す本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御用タイム割込処理におけるステップ S 1 9 の電断処理において、電断発生時に記憶されるバックアップデータには、該電断発生時の出玉状態フラグのフラグ値のデータが含まれている。

#### 【0934】

出玉状態フラグの具体的な復旧状況としては、電断発生時において出玉状態フラグの値が低出玉状態に対応した「0」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「0」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第 1 出玉状態に対応した「1」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「1」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第 2 出玉状態に対応した「2」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「2」がセットされる。つまり、S 4 の復旧処理によって、出玉状態フラグの値に電断発生前の値がセットされて電断前の出玉状態が復旧される。

#### 【0935】

尚、上記したバックアップデータには、後述する判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも含まれており、これらの判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも S 4 の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。

#### 【0936】

このように、ステップ S 4 の復旧処理によって出玉状態フラグの値が電断発生前の値に復旧されるとともに、判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータが復旧されること

10

20

30

40

50

によって、出玉速度の調整が実施されている第 1 出玉状態や第 2 出玉状態において電断が発生しても、これら出玉速度の調整が該電断によって終了せずに、電断復旧後も継続される。

【 0 9 3 7 】

一方、ステップ S 3 において復旧条件が成立してしないことによってステップ S 6 a の初期化処理が実行されて電源投入時等における初期設定（連荘回数等の各種遊技データの初期化を含む）が実行された後においては、出玉状態フラグに、電源投入時における初期値である低出玉状態に対応した値である「 0 」をセットする。このように、電断復旧条件が成立していない電源投入時（電断復旧以外の電源供給開始時）においては、低出玉状態に対応した値である「 0 」が出玉状態フラグにセットされることによって、電源投入時に  
10 出玉速度の調整が不適切に実行されてしまうことを防止できるようになっている。

【 0 9 3 8 】

次に、図 1 4 - 1 2 にもとづいて、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御用タイマ割込処理について説明する。本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御用タイマ割込処理は、基本構成における図 5 の遊技制御用タイマ割込処理と同じくステップ S 2 1 ~ S 2 7 の各処理を実行するが、これらの処理に加えて、基本構成においては省略していたステップ S 1 9 の電断処理と、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御用タイマ割込処理の特徴点である出玉状態判定処理を有している点が異なる。

【 0 9 3 9 】

ステップ S 1 9 の電断処理においては、電源基板 1 7 から電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。電源断信号は、例えば電源基板 1 7 に搭載されている電源監視回路が、供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力される信号である。電源断信号が出力されたことを検出した場合には、前述したように、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 の状態を、電断時の状態に復旧させるために必要となる前述した出玉状態フラグ等を含む各遊技用データを、バックアップデータとして遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存する。尚、電源断信号が出力されたことを検出していない場合には、電断処理を終了する。そして、ステップ S 2 0 の出玉状態判定処理を実行した後、ステップ S 2 1 ~ S 2 7 の各処理を実行する。  
20

【 0 9 4 0 】

ここで、本特徴部 1 6 2 S G のステップ S 2 0 の出玉状態判定処理について、図 1 4 - 1 3（ a ）を用いて説明する。図 1 4 - 1 3（ a ）は、ステップ S 2 0 の出玉状態判定処理の処理内容の一例を示すフロー図である。  
30

【 0 9 4 1 】

出玉状態判定処理において遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、まず、出玉状態フラグの値が「 0 」であるか否か、つまり、出玉状態が低出玉状態であるか第 1 高出玉状態若しくは第 2 高出玉状態であるかを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 1 ）。

【 0 9 4 2 】

出玉状態フラグの値が「 0 」である場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 1 ; Y）には、R A M 1 0 2 の遊技制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 5 0 に記憶している連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 2）。第 1 判定回数である「 5 」以上でない場合、つまり、連荘状態となっていないか或いは連荘状態であっても連荘回数が 5 回未満である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ; N）、出玉状態判定処理を終了する。一方、連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」以上である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ; Y）、更に、連荘回数が第 2 判定回数である「 1 0 」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 3）。  
40

【 0 9 4 3 】

連荘回数が第 2 判定回数である「 1 0 」以上でない場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 3 ; N）、つまり、連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」に到達したときには、第 1 出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第 1 出玉状態に対応する「 1 」をセットし（ステップ 1 6 2 S G S 0 6）、図 1 4 - 1 3（ b ）に示すように第 1 段階の調整を開始する（ス  
50

テップ162SGS07)。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、連荘回数5回目の大当りは、第1段階の大当り期間延長調整が実行されない大当りであり、第1段階の大当り期間延長調整は、連荘回数6回目～10回目の大当りについて実行される。

【0944】

尚、大当り期間延長調整は、図14-21に示すように、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置7が開放されていない期間である大当り状態の開始時におけるファンファーレ演出期間、ラウンド遊技終了から次ぎのラウンド遊技開始までのインターバル期間、大当り状態の終了時におけるエンディング演出期間が、出玉状態フラグに「0」がセットされる低出玉状態よりも延長されることにより、同数の遊技球が払い出される大当り遊技の期間が延長されることで、単位時間において払い出される遊技球の数が低減されることになる。

10

【0945】

そして、これらファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の延長長さとしては、図14-21に示すように、出玉状態フラグに「1」がセットされる第1高出玉状態よりも出玉状態フラグに「2」がセットされる第2高出玉状態の方が長く設定されており、出玉状態フラグに「1」がセットされる第1高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的短い第1段階の大当り期間延長調整であり、出玉状態フラグに「2」がセットされる第2高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的長い第2段階の大当り期間延長調整である。

20

【0946】

そして、高出玉状態報知LED162SG071の点灯を開始して、高出玉状態となったことの報知を開始するとともに（ステップ162SGS08）、高出玉状態と判定されてからの可変表示回数が所定回数である100回となるまでの残回数を特定するための判定後可変表示残回数（100）をセットするとともに、高出玉状態と判定されてから発生した連荘大当りの回数である判定後連荘回数に初期値である「0」をセットした後（ステップ162SGS09）、ステップ162SGS17に進む。尚、本特徴部162SGでは、所定回数を100回とした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に依じて適宜に変更してもよい。

30

【0947】

一方、連荘回数が第2判定回数である「10」以上である場合（ステップ162SGS03；Y）、つまり、連荘回数が第2判定回数である「10」に到達したときには、第2出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第2出玉状態に対応する「2」をセットし（ステップ162SGS04）、図14-13（b）に示すように第2段階の調整を開始した後（ステップ162SGS05）、ステップ162SGS17に進む。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、第2段階の大当り期間延長調整は、連荘回数11回目以降の大当りについて実行されることになる。

【0948】

また、出玉状態フラグの値が「0」でない場合（ステップ162SGS01；N）には、判定後連荘回数が、調整を終了するための終了判定回数である10回以上であるか否か、つまり、判定後連荘回数が終了判定回数である10回に達しているか否かを判定する（ステップ162SGS10）。尚、本特徴部162SGでは、終了判定回数を10回とした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に依じて適宜に変更してもよい。

40

【0949】

判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上である場合（ステップ162SGS10；N）、つまり、連荘回数が5回以上となって高出玉状態と判定された以降において連荘状態が終了することなく発生した連荘大当りの回数が10回に達した場合には、遊技状態が低ベース状態であるか否か、つまり、連荘状態が終了した状態であるか否かを判定し

50

(ステップ162SGS11)、遊技状態が低ベース状態である場合には(ステップ162SGS11;Y)、ステップ162SGS13に進む。尚、連荘状態が終了して低ベース状態となるとときに連荘回数はリセットされる。

【0950】

一方、判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上でない場合(ステップ162SGS10;N)、若しくは、判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上であるが(ステップ162SGS10;Y)遊技状態が低ベース状態でない場合には(ステップ162SGS11;N)、更に、ステップ162SGS09においてセットされた判定後可変表示残回数が「0」であるか否かを判定する(ステップ162SGS12)。

【0951】

判定後可変表示残回数が「0」でない場合(ステップ162SGS12;N)、つまり、連荘回数が5回以上となって高出玉状態と判定された以降において所定回数である100回の可変表示が実行されていない場合には、該高出玉状態判定処理を終了する。

【0952】

判定後可変表示残回数が「0」である場合(ステップ162SGS12;Y)、つまり、高出玉状態と判定された以降において所定回数である100回の可変表示が実行されている場合には、ステップ162SGS13に進む。

【0953】

ステップ162SGS13においては、出玉状態フラグを「0」に更新することで、前述した第1段階または第2段階の調整を終了した後(ステップ162SGS14)、高出玉状態報知LED162SG071の点灯を終了して、高出玉状態で調整が実施されていることの報知を終了した後(ステップ162SGS15)、判定後可変表示残回数と判定後連荘回数をリセットして(ステップ162SGS16)、ステップ162SGS17に進む。

【0954】

ステップ162SGS17においては、ステップ162SGS04、ステップ162SGS06、ステップ162SGS13のいずれかのステップにてセットされた出玉状態フラグの値に対応した出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、該高出玉状態判定処理を終了する。尚、このようにして送信設定された出玉状態指定コマンドは、図5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で、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。

【0955】

以上のように、図14-13(a)に示す出玉状態判定処理が実行されることによって、図14-13(b)に示すように、出玉状態フラグの値が電源供給開始時と同じく「0」である場合には、可変表示時間が延長される可変表示時間延長調整並びに大当り遊技の期間が延長される大当り期間延長調整のいずれも実行されないが、出玉状態判定処理において第1高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「1」に更新された場合には、可変表示時間が第1段階の長さに延長される第1段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第1段階の長さに延長される第1段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行される。更に、出玉状態判定処理において第2高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「2」に更新された場合には、可変表示時間が第1段階よりも長い第2段階長さに延長される第2段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第1段階よりも長い第2段階長さに延長される第2段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行され、これらの調整が実行されていることが高出玉状態報知LED162SG071の点灯によって報知される。

【0956】

更に、出玉状態フラグの値「1」や「2」である場合に判定後連荘回数が終了判定回数に達した場合や判定後可変表示残回数が0となった場合(出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされてから100回の可変表示が実行された場合)は、出玉状態フラグの値が「0」に更新されて可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整が終了する。

10

20

30

40

50

## 【0957】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「0」から「1」に更新されたタイミングから高出玉状態報知LED162SG071を点灯させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、高出玉状態報知LED162SG071は、通常の遊技中に、出玉状態フラグの値が「0」から「1」に更新されたタイミングからは点灯させず、出玉状態フラグの値が「1」または「2」にセットされている状態で電断が発生した場合の電断復旧時から一定期間のみ点灯するようにしてもよい。

## 【0958】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の一方のみ実行してもよい。更には、出玉状態フラグの値が「1」の場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整のいずれかの一方のみを実行し、出玉状態フラグの値が「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行してもよい。

## 【0959】

また、前記特徴部162SGでは、図14-13(a)に示すように、CPU103は、出玉状態フラグの値が変化した場合のみ出玉状態指定コマンドを演出制御基板12に対して送信する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、出玉状態判定処理を実行する毎、或いは、可変表示を実行する毎に必ず出玉状態指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するようにしてもよい。更には、前記特徴部162SGでは、演出制御コマンドの一部として出玉状態指定コマンドを設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら出玉状態指定コマンドに替えて、各出玉状態（低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態）に対応した遊技状態指定コマンドを設けてもよい。

## 【0960】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部162SGの始動入賞判定処理について、図14-14にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ162SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ162SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ162SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ162SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ162SGS103）。

## 【0961】

ステップ162SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ162SGS101；N）、ステップ162SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ162SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ162SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ162SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設

10

20

30

40

50

定部 1 6 2 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 1 6 2 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 6）。

【0962】

ステップ 1 6 2 S G S 1 0 3、ステップ 1 6 2 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

【0963】

ステップ 1 6 2 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

【0964】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、ステップ 1 6 2 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0965】

ステップ 1 6 2 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 6 6 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 0 9 6 7 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 4 ; Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 5）、ステップ 1 6 2 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 4 ; N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 6）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

## 【 0 9 6 8 】

図 1 4 - 1 5 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 4 - 1 4 のステップ 1 6 2 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 6 2 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 6 のステップ S 1 1 0、図 1 4 - 1 6）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 6 のステップ S 1 1 1、図 1 4 - 1 7）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 1 6 2 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

## 【 0 9 6 9 】

図 1 4 - 1 5 ( A ) に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ( C P U 1 0 3 ) は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 2 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

## 【 0 9 7 0 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 4 - 4 に示す表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする（ステップ 1 6 2 S G S 1 2 2）。その後、図 1 4 - 1 4 のステップ 1 6 2 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値デ

10

20

30

40

50



ータが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ162SGS122の処理により選択された表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

10

#### 【0971】

ステップ162SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ162SGS123；N）、図14-4に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ162SGS124）。その後、図14-14のステップ162SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS125）。

#### 【0972】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ162SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS127）して、ステップ162SGS138に進む。

20

#### 【0973】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ162SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ162SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ162SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

#### 【0974】

尚、本特徴部162SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図14-7に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～Aを超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97小の判定値が割り当てられている。

40

50

## 【0975】

このため、ステップ162SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

## 【0976】

また、ステップ162SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ162SGS123；Y）、図14-15（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ162SGS132）。このとき、CPU103は、始動口パッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

## 【0977】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ162SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ162SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ162SGS135）、ステップ162SGS138に進む。

20

## 【0978】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ162SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たりAまたは確変大当たりBであるか否かを判定する（ステップ162SGS134b）。

30

## 【0979】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合（ステップ162SGS134b；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ162SGS136）、ステップ162SGS138に進む。

## 【0980】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合（ステップ162SGS134b；N）、つまり、判定した大当たり種別が確変大当たりCである場合には、特殊大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ162SGS137）、ステップ162SGS138に進む。

40

## 【0981】

ステップ162SGS127、ステップ162SGS130、ステップ162SGS131、ステップ162SGS135、ステップ162SGS136、ステップ162SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ162SGS138）。本特徴部162SGでは、図14-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例え

50

ばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0982】

その後、ステップ162SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ162SGS132)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0983】

図14-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110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14-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ162SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0984】

ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ162SGS141;N)、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ162SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0985】

ステップ162SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部162SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ162SGS143)。

【0986】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(ステップ162SGS144)、ステップ162SGS149に移行する。

【0987】

一方、ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップ162SGS141;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ162SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ162SGS145の処理は、ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0988】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

10

20

30

40

50

## 【0989】

ステップ162SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ162SGS145;N)、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ162SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

## 【0990】

ステップ162SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部162SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ162SGS147)。

10

## 【0991】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(ステップ162SGS148)、ステップ162SGS149に移行する。

## 【0992】

ステップ162SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図14-4に示す表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する(ステップ162SGS150a)。尚、このステップ162SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000~12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

20

30

## 【0993】

このように、ステップ162SGS149で選択される表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ162SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定(決定)される。

## 【0994】

40

ステップ162SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には(ステップ162SGS150a;Y)、遊技制御フラグ設定部162SG152に大当たりフラグをオン状態とする(ステップ162SGS152)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ162SGS153)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップ162SGS154)。

50

## 【 0 9 9 5 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 5 4 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 5 ）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「 0 」とし、確変大当り A に対応する「確変 A 」であれば「 1 」とし、確変大当り B に対応する「確変 B 」であれば「 2 」とし、確変大当り C に対応する「確変 C 」であれば「 3 」とすればよい。

10

## 【 0 9 9 6 】

一方、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 a にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 a ; N ）、S 1 5 0 b に進んで、図 1 4 - 4 に示す表示結果判定テーブル 2 を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c ）。尚、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c においては、変動特図が第 1 特図である場合には、第 1 特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第 2 特図である場合には、第 2 特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

20

## 【 0 9 9 7 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c において特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c ; Y ）、遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 1 ）。

## 【 0 9 9 8 】

一方、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c において特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 c ; N ）、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 6 に進む。

## 【 0 9 9 9 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 5 6 においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「 - 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ 1 6 2 S G S 1 5 4 における大当り種別が「確変大当り A 」である場合には「 7 」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り B 」である場合には、「 5 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「 3 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り C 」である場合には、「 1 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「 2 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

30

40

## 【 1 0 0 0 】

ステップ 1 6 2 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「 1 」に更新してから（ステップ 1 6 2 S G S 1 5 7 ）、特別図柄通常処理を終了する。

50

## 【1001】

尚、ステップ162SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップ162SGS145; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップ162SGS158)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

## 【1002】

図14-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111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14-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ162SGS161)。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば(ステップ162SGS161; Y)、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する(ステップ162SGS162)。

## 【1003】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し(ステップ162SGS163)、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には(ステップ162SGS163; N)、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

20

## 【1004】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には(ステップ162SGS163; Y)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ162SGS165)。

30

## 【1005】

ステップ162SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ(ステップ162SGS161; N)、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ162SGS166)。小当りフラグがオン状態にされている場合には(ステップ162SGS166; Y)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし(ステップ162SGS167)、ステップ162SGS175に進む。

## 【1006】

一方、小当りフラグがオフである場合には(ステップ162SGS166; N)、遊技制御フラグ設定部162SG152に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する(ステップ162SGS168)。そして、時短フラグがオン状態にされていれば(ステップ162SGS168; Y)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ162SGS169)。

40

## 【1007】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには(ステップ162SGS168; N)、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否

50

かを判定する（ステップ162SGS170）。

【1008】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ162SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ162SGS171）。

【1009】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ162SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ162SGS172）。

【1010】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ162SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ162SGS173）。

【1011】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ162SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ162SGS174）、ステップ162SGS175に進む。

【1012】

ステップ162SGS164、ステップ162SGS165、ステップ162SGS167、ステップ162SGS169、ステップ162SGS171、ステップ162SGS173、ステップ162SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ162SGS175）。尚、この場合において決定される変動パターンは、同じ変動パターンであっても、その時点の出玉状態フラグの値が、「1」である場合には、第1高出玉状態に対応する第1段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになるとともに、その時点の出玉状態フラグの値が「2」である場合には、第2高出玉状態に対応する第2段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになる。

【1013】

つまり、ステップ162SGS175においては、出玉状態フラグの値に応じて可変表示時間の変動パターンが決定される。

【1014】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ162SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ162SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【1015】

ステップ162SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ162SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指

10

20

30

40

50

定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1016】

ステップ162SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップ162SGS177)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部162SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部162SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【1017】

ステップ162SGS177の処理を実行した後、ステップ162SGS175にて決定した変動パターンについて、出玉状態フラグの値に対応した特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する(ステップ162SGS178)。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップ162SGS179)、変動パターン設定処理を終了する。

20

【1018】

ステップ162SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

30

【1019】

図14-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ162SGS180)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(ステップ162SGS181)。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し(ステップ162SGS182)、大当りフラグがオフにされている場合(ステップ162SGS182;N)には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ162SGS183)。

40

【1020】

50



小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板 1 2 に、小当りに対応する当り開始 5 指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2 回）をセットする（ステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップ S 1 1 8）に対応した値である“8”に更新し（ステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 d）、特別図柄停止処理を終了する。

【1 0 2 1】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 2；Y）に C P U 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 4）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当り A）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当り B）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当り C）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 5）。

【1 0 2 2】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 6）。

【1 0 2 3】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知するファンファーレ演出の実行期間に相当する時間）に相当する値を設定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 7）。この際、大当り表示時間タイマに設定される大当り表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り表示時間が設定される。

【1 0 2 4】

具体的には、図 1 4 - 2 1 に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のファンファーレ演出期間である 3 0 0 0 0 ミリ秒に対応した 3 0 0 0 0 ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

【1 0 2 5】

出玉状態フラグの値が「1」であれば、第 1 高出玉状態に対応する第 1 段階延長のファンファーレ演出期間である 4 0 0 0 0 ミリ秒に対応した 4 0 0 0 0 ミリ秒が大当り表示時間として設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第 2 高出玉状態に対応する第 2 段階延長のファンファーレ演出期間である 6 0 0 0 0 ミリ秒に対応した 6 0 0 0 0 ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

【1 0 2 6】

そして、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回）をセットした後（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 8）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新する（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 9）。

【1 0 2 7】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 3；N）、ステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。尚、本特徴部 1 6 2 S G では、特に図示していないが、C P U 1 0 3 は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当り A や確変大当り B であった場合は、確変フラグと時短フラグの両方をオン状態とする（遊技状態を高確高ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットし、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当り C であった場合は、確変フラグをオン状態とする（遊技状態を高確低ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットする。そして、C P U 1 0 3 は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が非確変大当りであった場合は、時短

10

20

30

40

50

フラグをオン状態とするとともに時短回数カウンタの値として「100」をセットするようになっている。時には、ステップ162SGS196に進む。

【1028】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ162SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ162SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ162SGS193）、「0」でない場合（ステップ162SGS193；N）にはステップ162SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ162SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ162SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ162SGS195）、ステップ162SGS196に進む。尚、ステップ162SGS195の実行に伴って、連荘回数もリセットされる。

10

【1029】

そして、判定後可変表示残回数更新処理を実行する（ステップ162SGS196）。この判定後可変表示残回数更新処理においては、判定後可変表示残回数が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合（残回数が存在する場合）に、残回数を1減算更新し、「0」である場合には、該判定後可変表示残回数更新処理を終了する。

【1030】

次いで、ステップ162SGS197では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

20

【1031】

図14-19は、大当り終了処理として、図6のS117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。

【1032】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ162SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ162SGS201；N）には、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を行うエンディング演出の実行期間に相当する値を大当り終了表示時間として設定し（ステップ162SGS202）、処理を終了する。

30

【1033】

この際、大当り終了表示タイマに設定される大当り終了表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り終了表示時間が設定される。具体的には、図14-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のエンディング演出期間である60000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。また、出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のエンディング演出期間である70000ミリ秒に対応したタイマ値が設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のエンディング演出期間である90000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。

40

【1034】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ162SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ162SGS203）。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、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ162SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【1035】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ162SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ162

50

S G S 2 0 5 )。

【 1 0 3 6 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合 (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 5 ; N) には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当り C であるか否かを判定する (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 6 )。

【 1 0 3 7 】

記憶されている大当り種別が確変大当り C である場合には (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 6 ; Y)、確変フラグをオン状態にした後 (ステップ 1 6 2 S G S 2 1 0)、ステップ 1 6 2 S G S 2 1 3 に進む。

【 1 0 3 8 】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当り C でない場合、つまり、大当り種別が確変大当り A または確変大当り B である場合には (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 6 ; N)、確変フラグをオン状態にし (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 7)、時短フラグをオン状態にし (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 8)、時短回数カウンタに「 0 」をセットした後 (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 9)、ステップ 1 6 2 S G S 2 1 3 に進む。

【 1 0 3 9 】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には (ステップ 1 6 2 S G S 2 0 5 ; Y) には、ステップ 1 6 2 S G S 2 1 1 とステップ 1 6 2 S G S 2 1 2 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「 1 0 0 」をセットした後、ステップ 1 6 2 S G S 2 1 3 に進む。

【 1 0 4 0 】

ステップ 1 6 2 S G S 2 1 3 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 6 2 S G S 2 1 4)。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 6 2 S G S 2 1 5)。

【 1 0 4 1 】

そして、連荘回数と判定後連荘回数の更新処理を実行する (ステップ 1 6 2 S G S 2 1 6)。この更新処理では、具体的には、終了した大当りが、前述したように低ベース状態において発生した初大当りであるか、高ベース状態において発生した連荘大当りであるのかを、例えば、終了した大当りの発生前の状態に対応する大当り開始前状態フラグの値 (低ベースであれば「 0」、高ベースであれば「 1」) から特定し、初大当りである場合には、連荘回数に「 1 」をセットする。一方、連荘大当りの場合には、既に、連荘回数が「 0 」以外の値となっていることから、該連荘回数に 1 を加算更新する。また、連荘大当りの場合には、判定後連荘回数に初期値がセットされていれば、判定後連荘回数に 1 を加算更新する。

【 1 0 4 2 】

そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「 0 」に更新する (ステップ 1 6 2 S G S 2 1 7)。

【 1 0 4 3 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、特に図示しないが、C P U 1 0 3 は、大当り開放後処理 (ステップ S 1 1 6) においてラウンドの実行回数が設定された上限回数に到達していない場合、出玉状態フラグの値に応じたインターバル期間タイマを設定する。具体的には、図 1 4 - 2 1 に示すように、出玉状態フラグの値が「 0 」であれば、低出玉状態に対応する非延長のインターバル期間である 5 0 0 0 ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「 1 」であれば、第 1 高出玉状態に対応する第 1 段階延長のインターバル期間である 6 0 0 0 ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「 2 」であれば、第 2 高出玉状態に対応する第 2 段階延長のインターバル期間である 7 0 0 0 ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。

【 1 0 4 4 】

C P U 1 0 3 は、これらタイマ値をインターバル期間タイマに設定した後は、大当り開

10

20

30

40

50

放後処理を実行する毎にインターバル期間タイマの値を減算更新していき、該インターバル期間タイマがタイマアウトしたことに基づいて大入賞口の開放制御を行うとともに、特図プロセスの値を大当り開放中処理に応じた値に更新する、つまり、新たなラウンド遊技を開始する。

#### 【1045】

このように、本特徴部162SGでは、図14-20に示すように、大当り図柄が導出表示されてから該大当り図柄の導出表示に基づく大当り遊技の終了までの期間においては、出玉状態フラグの値にかかわらず一定の開放期間（例えば、29秒）が経過するか、一定数（例えば、10球）の遊技球が大入賞口に入賞するまでラウンド遊技が継続するので、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数自体は変化しない。一方で、図14-20及び図14-21に示すように、大入賞口が閉鎖されていることにより遊技球が大入賞口に入賞不能である、つまり、賞球を獲得不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間については、出玉状態フラグの値が0 1 2と変化していくに従って長期化していく。

10

#### 【1046】

このため、各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数が出玉状態フラグの値に応じて変化しないことにより遊技者が獲得可能な賞球数が減少してしまうことを防ぎつつ、遊技球が大入賞口に入賞不能な期間であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を出玉状態フラグの値に応じて変化（長期化）させていくことで、単位時間あたりに払い出される賞球数を抑えることが可能となっている。

20

#### 【1047】

次に、演出制御用CPU120が実行可能な処理について説明する。

#### 【1048】

図14-22は、コマンド解析処理として、図8のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-22に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ162SGS221）。

#### 【1049】

ステップ162SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ162SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS222）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ162SGS222；Y）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ162SGS223）。例えば、ステップ162SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部162SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

#### 【1050】

ステップ162SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ162SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ162SGS225）。例えば、ステップ162SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

#### 【1051】

ステップ162SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS226）。ステップ162SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS226；N

50

）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS227）。ステップ162SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ162SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS228）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ162SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ162SGS229）。

【1052】

ステップ162SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ162SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ162SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ162SGS231）。

10

【1053】

そして、ステップ162SGS229、ステップ162SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「1」をセットする（表示未決定フラグをオン状態とする）とともに、未受信のコマンドが有れば演出制限フラグに「1」をセットする（表示制限フラグをオン状態にする）（ステップ162SGS232）。

20

【1054】

ステップ162SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ162SGS226；Y）、ステップ162SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ162SGS227；Y）、あるいはステップ162SGS223、ステップ162SGS225、ステップ162SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ162SGS233）、ステップ162SGS221の処理に戻る。

【1055】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

30

【1056】

ステップ162SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ162SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ162SGS234）、ステップ162SGS221の処理に戻る。例えば、受信コマンドが出玉状態指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS234の処理において、該出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に応じたフラグをオン状態とする等の処理を実行すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、該フラグを参照することによって出玉状態を特定することが可能とする。

40

【1057】

尚、ステップ162SGS221においてコマンド受信バッファに受信コマンドが無い場合（ステップ162SGS221；N）は、第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ162SGS237）。第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していない場合（ステップ162SGS237；N）はコマンド解析処理を終了し、第1保留記憶数通知待ち

50

時間または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過した場合（ステップ 1 6 2 S G S 2 3 7 ; Y）は、該当する格納未完了のエントリの表示未決定フラグを演出制限フラグに「1」をセットし（表示未決定フラグをオン状態にし）、コマンド解析処理を終了する。

#### 【1058】

図 1 4 - 2 3 は、先読予告設定処理として、図 9 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 - 2 3 に示す先読予告設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A をチェックし（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 1）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有るか否かにより判定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 a）。

10

#### 【1059】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 a ; N）、ステップ 1 6 2 S G S 2 5 2 に進み、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 a ; Y）、さらに、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b）。判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b ; Y）は、ステップ 1 6 2 S G S 2 5 0 に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

#### 【1060】

また、判定後可変表示残回数が先読み制限回数よりも多い場合（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b ; N）は、当該エントリの演出制限フラグがオン状態であるか否か（「1」がセットされているか否か）を判定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 c）。演出制限フラグがオン状態である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 c ; Y）、ステップ 1 6 2 S G S 2 5 0 に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

20

#### 【1061】

一方、演出制限フラグがオフである場合には（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b ; N）、該エントリの図柄指定コマンドが第 4 図柄指定または第 6 図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当り C または小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 a）。図柄指定コマンドが確変大当り C または小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 a ; Y）、ステップ 1 6 2 S G S 2 5 0 に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当り C または小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

30

#### 【1062】

一方、図柄指定コマンドが確変大当り C または小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 b）。該エントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当り A、確変大当り B、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 b ; N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 4）。

40

#### 【1063】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ 1 6 2 S G S 2 4 4 において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 5）。

#### 【1064】

ステップ 1 6 2 S G S 2 4 5 においては、例えば、図 1 4 - 2 4（A）に示すような決

50

定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図 1 4 - 2 4（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ 1 6 2 S G S 2 4 4 の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

#### 【1 0 6 5】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターン の 2 種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。

10

#### 【1 0 6 6】

尚、可変表示結果が確変大当り C 以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン のどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

#### 【1 0 6 7】

また、図 1 4 - 2 4（A）に示すように、大当り種別が「確変大当り A」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当り B」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも低く設定されている。

20

#### 【1 0 6 8】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターン の表示が実行された場合は、表示パターン の表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当り A である割合が高くなり、遊技者の確変大当り A となることに対する期待感を高めることができる。

#### 【1 0 6 9】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、可変表示結果が確変大当り C 以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（ ）に表示する表示パターン または白色の星形（ ）に表示する表示パターン のいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当り C 以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

30

#### 【1 0 7 0】

また、ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 b において、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 3 b ; Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 7）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが C 6 0 0 H であれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 1 H であれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 2 H であれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

40

#### 【1 0 7 1】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ 1 6 2 S G S 2 4 7 において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステッ

50

ブ 1 6 2 S G S 2 4 8 )。

【 1 0 7 2 】

ステップ 1 6 2 S G S 2 4 8 においては、例えば、図 1 4 - 2 4 ( B ) に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン ( 予告種別 ) とを決定する。図 1 4 - 2 4 ( B ) に示す決定割合の設定例では、ステップ 1 6 2 S G S 2 4 7 の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン ( 予告種別 ) の決定割合を異ならせている。

【 1 0 7 3 】

具体的には、表示パターン ( 予告種別 ) として、表示パターン 及び表示パターン の 2 種類が設けられている。このうち、表示パターン ( 予告種別 ) が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形 ( ) で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示され、表示パターン ( 予告種別 ) が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形 ( ) で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型 ( ) で第 1 保留記憶表示エリア 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。

【 1 0 7 4 】

図 1 4 - 2 4 ( B ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合 ( 「予告演出なし」以外に決定される割合 ) が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合 ( 「予告演出なし」以外に決定される割合 ) が高く設定されている。

【 1 0 7 5 】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。

【 1 0 7 6 】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン が決定される割合が最も低く設定されている。

【 1 0 7 7 】

更に、図 1 4 - 2 4 ( A ) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行 ( 予告演出なし ) に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン または表示パターン が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン または表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【 1 0 7 8 】

更に、可変表示結果が「はずれ ( 非リーチ )」、「はずれ ( スーパーリーチ )」、「はずれ ( その他 )」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されてい

10

20

30

40

50



る。一方、可変表示結果が「大当り（確変A）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

#### 【1079】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン が実行（表示）された場合には、表示パターン または表示パターン が実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターン が実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りA」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

10

#### 【1080】

ステップ162SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ162SGS249）。

#### 【1081】

ステップ162SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ162SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ162SGS246）。具体的には、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ162SGS251に進む。

20

#### 【1082】

また、ステップ162SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ162SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「0」をセットした後（ステップ162SGS250）、ステップ162SGS251に進む。

30

#### 【1083】

尚、ステップ162SGS246またはステップ162SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ162SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ162SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容に応じて、図14-25（A）に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新される。

40

#### 【1084】

具体的には、図14-25（B）に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図14-25（B）に示すように「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「 」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセ

50

ットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 5 D に表示される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 つであれば、3 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 5 D に表示される。また、第 1 特図保留記憶数が 4 つであれば、4 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 1 保留記憶表示エリア 5 D に表示される。

#### 【 1 0 8 5 】

また、第 2 特図保留記憶数が 1 つであれば 1 つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第 1 特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「 0 」である場合には、「     」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 1 」である場合には、「     」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「 2 」である場合には、「     」の表示態様にて表示される。尚、第 2 特図保留記憶数が 2 つであれば、例えば、図 1 4 - 2 5 ( B ) に示すように、2 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1 の保留記憶表示が「     」の表示態様、1 の保留記憶表示が「     」の表示態様にて第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。また、第 2 特図保留記憶数が 3 つであれば、3 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。また、第 2 特図保留記憶数が 4 つであれば、4 つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される。

#### 【 1 0 8 6 】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図 1 4 - 2 5 ( B ) に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部 1 6 2 S G では画面の中央方向）にシフトする。

#### 【 1 0 8 7 】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A の保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A の保留記憶にもとづいて、第 1 保留記憶表示エリア 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第 1 保留記憶表示エリア 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示されるようになる。

#### 【 1 0 8 8 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G においては、ステップ 1 6 2 S G S 2 5 2 の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 保留記憶表示エリア 5 D および第 2 保留記憶表示エリア 5 U の保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

#### 【 1 0 8 9 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 において第 1 特図と第 2 特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第 1 特図保留記憶にも第 2 特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。

第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第 1 特図の保留記憶の保留表示と第 2 特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【1090】

また、本特徴部 162SG では、前述のように第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

10

【1091】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

20

【1092】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【1093】

30

図 14 - 26 は、図 9 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 162SGS271）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 162SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 162SGS272）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1094】

40

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1095】

また、ステップ 162SGS271 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオフで

50

ある場合は（ステップ162SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ162SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ162SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ162SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【1096】

10

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【1097】

ステップ162SGS272またはステップ162SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ162SGS275）。

20

#### 【1098】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ162SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【1099】

尚、本特徴部162SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定し、変動パターンがリーチの変動パターンであれば、「121」や「464」等のリーチはずれの飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

30

40

#### 【1100】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決

50

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

【 1 1 0 1 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 27 に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ 162 S G S 277）。尚、本特徴部 162 S G では、予告演出決定処理において、後述するように予告演出 A ~ 予告演出 D の 4 個の予告演出のうちからいずれかの実行を決定可能な形態を例示するが、この発明はこれに限定されるものではなく、実行可能な予告演出は 3 個以下または 5 個以上であってもよい。

10

【 1 1 0 2 】

本特徴部 162 S G の予告演出決定処理において演出制御用 CPU 120 は、まず、出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に対応する予告演出種別決定用テーブルをセットする（ステップ 162 S G S 290）。尚、出玉状態は、例えば、コマンド解析処理において出玉状態指定コマンドを受信した際にオン状態としたフラグの値等から特定すればよい。

【 1 1 0 3 】

ここで、図 14 - 28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、出玉状態を低出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブル A を選択し、出玉状態を第 1 高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブル B を選択し、出玉状態を第 2 高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブル C を選択すればよい。

20

【 1 1 0 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ 162 S G S 291）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 11 から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

30

【 1 1 0 5 】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、ステップ 162 S G S 290 にてセットした予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と実行する場合の予告演出種別を決定する（ステップ 162 S G S 292）。

【 1 1 0 6 】

具体的には、図 14 - 28 に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブル A を用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出 A の実行を決定し、5%の割合で予告演出 B の実行を決定し、0%の割合で予告演出 C の実行を決定し、0%の割合で予告演出 D の実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、50%の割合で予告演出 A の実行を決定し、30%の割合で予告演出 B の実行を決定し、0%の割合で予告演出 C の実行を決定し、0%の割合で予告演出 D の実行を決定する。そして、可変表示結果が大当り C を除く大当りであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、25%の割合で予告演出 A の実行を決定し、65%の割合で予告演出 B の実行を決定し、0%の割合で予告演出 C の実行を決定し、0%の割合で予告演出 D の実行を決定する。

40

【 1 1 0 7 】

また、出玉状態が第 1 高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブル B を用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出 A の実行を決定し、5%の割合で予告演出 B の実行を決定し、

50

0 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、0 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20 %の割合で予告演出の非実行を決定し、50 %の割合で予告演出Aの実行を決定し、25 %の割合で予告演出Bの実行を決定し、5 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、0 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりCを除く大当たりであれば、10 %の割合で予告演出の非実行を決定し、25 %の割合で予告演出Aの実行を決定し、50 %の割合で予告演出Bの実行を決定し、15 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、0 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。

#### 【1108】

また、出玉状態が第2高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルCを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85 %の割合で予告演出の非実行を決定し、8 %の割合で予告演出Aの実行を決定し、4 %の割合で予告演出Bの実行を決定し、3 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、0 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20 %の割合で予告演出の非実行を決定し、45 %の割合で予告演出Aの実行を決定し、20 %の割合で予告演出Bの実行を決定し、10 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、0 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりCを除く大当たりであれば、10 %の割合で予告演出の非実行を決定し、15 %の割合で予告演出Aの実行を決定し、45 %の割合で予告演出Bの実行を決定し、20 %の割合で予告演出Cの実行を決定し、10 %の割合で予告演出Dの実行を決定する。

#### 【1109】

つまり、本特徴部162SGにおける予告演出としては、予告演出Dが最も大当たり期待度（可変表示結果が大当たりとなる割合）が高く設定されており、予告演出Cは予告演出Dよりも大当たり期待度が低く設定されており、予告演出Bは予告演出Cよりも大当たり期待度が低く設定されており、予告演出Aは予告演出Bよりも大当たり期待度が低く設定されている。そして、予告演出を非実行とする場合は、いずれの予告演出を実行する場合よりも大当たり期待度が低く設定されている（大当たり期待度：予告演出D > 予告演出C > 予告演出B > 予告演出A > 予告演出非実行）。

#### 【1110】

また、各出玉状態において実行可能な予告演出数に注目すると、低出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Aと予告演出Bの2個、第1高出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出A、予告演出B、予告演出Cの3個、第2高出玉状態にて実行可能な予告演出は、予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出Dの4個である。つまり、本特徴部162SGでは、初当たりが発生してから連荘状態を継続していくことによって可変表示中に実行可能な予告演出が増加していくため、連荘中において遊技が間延びしてしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

#### 【1111】

特に、第2高出玉状態においては、可変表示結果が大当たりとなることが確定する予告演出Dが実行可能となるので、第2高出玉状態における可変表示中においては、予告演出Dが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【1112】

図14-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS292の実行後、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ162SGS293）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ162SGS293；N）は予告演出決定処理を終了する。また、予告演出の実行を決定した場合（ステップ162SGS293；Y）は、ステップ162SGS292において決定した予告演出種別を記憶するとともに（ステップ162SGS294）、予告演出実行決定フラグをオン状態とし（ステップ162SGS295）、予告演出決定処理を終了する。

#### 【1113】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図14-26に示す可変

表示開始設定処理に戻り、ステップ162SGS278において演出制御用CPU120は、予告演出実行決定フラグがオン状態とされているか否か、つまり、ステップ162SGS277の予告演出決定処理において「予告演出A」、「予告演出B」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【1114】

予告演出実行決定フラグがオン状態にされている場合には、ステップ162SGS279に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に応じた値をセットし（ステップ162SGS279）、予告演出実行決定フラグをオフ状態として（ステップ162SGS280）、ステップ162SGS281に進む。一方、予告演出実行決定フラグがオフである場合には、ステップ162SGS279とステップ162SGS280とを経由することなくステップ162SGS281に進む。

10

【1115】

これら予告演出開始までの期間としては、本特徴部162SGでは、予告演出が開始されるタイミングの前に、該予告演出の実行の前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すればよい。

20

【1116】

ステップ162SGS281において演出制御用CPU120は、出玉状態を特定し、該特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ162SGS282）。

【1117】

尚、ステップ162SGS281において演出制御用CPU120は、コマンド解析処理のステップ162SGS234の処理にてセットされた演出用出玉状態フラグの値を参照することで出玉状態を特定すればよい。

30

【1118】

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

【1119】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ162SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【1120】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制

50

御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1121】

そして、可変表示時間タイマに、特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドとで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ162SGS284）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ162SGS285）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ162SGS286）。 10

【1122】

以上のように演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行することで、本特徴部162SGでは、出玉状態が低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであっても、特図可変表示時間と連動して飾り図柄の可変表示を実行することが可能となっている。尚、本特徴部162SGでは、演出制御用CPU120は、演出用出玉状態フラグの値と変動パターン指定コマンドによって出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能となっている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、CPU103は、変動パターン指定コマンドとともに該変動パターン指定コマンドがいずれの出玉状態にて決定されたかを指定する変動パターン決定状態指定コマンドを演出制御基板12（演出制御用CPU120）に対して送信可能とし、演出制御用CPU120は、これら変動パターン指定コマンドと変動パターン決定状態指定コマンドを受信する毎に出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行するようにしてもよい。 20

【1123】

図14-29は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ162SGS301、ステップ162SGS302、ステップ162SGS303）。また、演出制御用CPU120は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ162SGS304；Y）、予告演出処理を実行する（ステップ162SGS305）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ162SGS305の予告演出処理を実施することなく、ステップ162SGS306に進む。 30

【1124】

ステップ162SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ162SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ162SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ162SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ162SGS309b）。 40

【1125】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ162SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ162 50



S G S 3 1 0 ; Y )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 1）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 2）。

【 1 1 2 6 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 0 ; N）、ステップ 1 6 2 S G S 3 1 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 3）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 4 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 6 2 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【 1 1 2 7 】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 6 2 S G S 3 0 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【 1 1 2 8 】

尚、予告演出開始待ちタイマがセットされている状態で予告演出を実行する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該予告演出処理において、先ず、予告演出開始待ちタイマの値を減算更新し、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合、すなわち、予告演出の開始タイミングとなった場合は、実行を決定した予告演出種別に応じた予告演出用プロセステーブルを選択するとともに、該予告演出用のプロセスタイマをスタートさせる。すなわち、該予告演出用プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行う。また、予告演出実行中フラグをオン状態として予告演出処理を終了する。

【 1 1 2 9 】

そして、予告演出実行中フラグがオン状態であるときに予告演出を実行する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出用のプロセスタイマの減算更新を行い、該予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、実行中のプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切替を行う。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、改めて次の予告演出用のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。以上のように予告演出処理を実行することで、可変表示中に予告演出を実行できる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 3 0 】

尚、上記した特徴部 1 6 2 S G においては、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 では、点灯・消灯のみを行う形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、高出玉状態において可変表示が実行されていることで可変表示時間延長調整が実行されているが大当たり状態ではないことで大当たり期間延長調整が実行されていないときには緑色（第 1 態様）にて点灯し、高出玉状態において大当たり状態であることで大当たり期間延長調整が実行されているが可変表示が実行されていないことで可変表示時間延長調整が実行されていないときには赤色（第 2 態様）にて点灯することで、いずれの調整が実行されているのかを確認（把握）できるようにしてもよい。

## 【 1 1 3 1 】

また、上記した特徴部 1 6 2 S G においては、連荘状態が継続して出玉状態フラグの値が 0 1 2 と更新されていくこと（出玉状態が低出玉状態から第 1 高出玉状態、第 2 高出玉に変化していくこと）に応じて、該連荘状態中における大当たり遊技のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化していくことで単位時間あたりの出玉数を抑える、すなわち賞球の付与速度を低下させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態では、低出玉状態よりもスーパーリーチの変動パターン等の特図変動時間が長い変動パターンの決定割合が高い高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することで、大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を長期化し、単位時間あたりの出玉数を抑えるようにしてもよい。

## 【 1 1 3 2 】

また、このように第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態において高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能な形態について先読予告演出を実行可能とすると、判定後可変表示残回数が未だ 1 以上の値でセットされているときに判定後可変表示残回数が 0 となった後に実行される可変表示の保留記憶が発生した場合、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとの間に大きな差（例えば、先読予告演出としてスーパーリーチの変動パターンでの可変表示を示唆したにも関わらず実際には非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される等）が生じてしまい、先読予告演出が不適切なものとなってしまう虞がある。

## 【 1 1 3 3 】

そこで、上述の特徴部 1 6 2 S G の先読予告設定処理（図 1 4 - 2 3 参照）のステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 a に示すように、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合については先読予告演出の実行を制限することによって、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとに大きな差が生じてしまうことを防ぐことで、先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できる。

## 【 1 1 3 4 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では特に図示していないが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 に示す大当たり中演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたファンファーレ演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイムの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたファンファーレ演出を実行すればよい。

## 【 1 1 3 5 】

更に、本特徴部 1 6 2 S G では特に図示していないが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 に示すエンディング演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたエンディング演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイムの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたエンディング演出を実行すればよい。

## 【 1 1 3 6 】

以上、本特徴部 1 6 2 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、C P U 1 0 3 は、図

10

20

30

40

50

14-13に示す出玉状態判定処理を実行することにより出玉状態が低出玉状態であるか高出玉状態であるかを判定可能であり、出玉状態が高出玉状態であると判定した場合は、出玉状態フラグの値を低出玉状態であることに対応した「0」から高出玉状態に応じた値である「1」にセットすることにより、大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始する）ことが可能となっている。また、出玉状態フラグを「1」にセットした後は、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、出玉状態を高出玉状態から低出玉状態に更新することで大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を元の期間に戻す（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する）。このため、連荘状態である期間において単位時間あたり払い出される賞球数を少なくすることができ、短期間に過度の賞球が払い出されることにより射幸性が過度に高まってしまうことが防ぐことができる。

10

#### 【1137】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットする場合は、図14-8に示すように、非リーチの変動パターンの特図可変表示時間のみを長期化し、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの特図可変表示時間については長期化しないことにより、可変表示にかかわるデータ量の増加を抑えているとともに、スーパーリーチやノーマルリーチの可変表示時間が長期化することによる興趣の低下を防止している。

20

#### 【1138】

尚、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることにより単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始し、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を再度「0」にセットすることにより賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時間を計測可能な計時手段（例えば、リアルタイムクロックやタイマ）を備え、該計時手段が前記調整の開始から一定時間（例えば、15分や30分等）を計測したことにともづいて前記調整を終了してもよい。つまり、この発明における終了条件としては、「CPU103が出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に一定時間が経過したこと」としてもよい。

30

#### 【1139】

更には、本特徴部162SGでは、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件として、100回の可変表示が実行されること1つのみを設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件を複数設けてもよい。尚、このように調整を終了する終了条件を複数設ける場合は、いずれか1の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよいし、複数の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよい。

#### 【1140】

また、図14-8に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされているとき、すなわち、出玉状態が第1高出玉状態や第2高出玉状態であるときは、出玉状態フラグの値が「0」にセットされているとき（出玉状態が低出玉状態であるとき）よりも変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されているので、可変表示に要する期間を長期化することにより連荘状態の期間中において可変表示結果が大当りとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当り遊技状態にて払い出される賞球数を低減させることなく連荘状態の期間中における賞球の払い出し速度を低下させることができる。

40

#### 【1141】

また、図14-20及び図14-21に示すように、大当り遊技中については、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも、遊技球が大入賞口に入賞不能であるファンファ

50

ーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が長く設定されている。このため、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技中に遊技球が入賞可能な遊技球数を低減させることなく大当り遊技中における各ラウンド遊技間の大入賞口に遊技球が入賞不能な期間を長期化させることができ、連荘状態の期間中における単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【 1 1 4 2 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態フラグの値として「 1 」や「 2 」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「 0 」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の計 3 つの期間を長期化させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値として「 1 」や「 2 」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「 0 」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか 1 つまたは 2 つの期間を長期化させるようにしてもよい。

10

【 1 1 4 3 】

更に、本特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態フラグの値を 0 1 2 と更新していくことにより大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が段階的に長期化していく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグの値を「 0 」から「 1 」に更新した場合は、ファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか 1 つまたは 2 つの期間を長期化し、出玉状態フラグの値を「 1 」から「 2 」に更新した場合は、残りの期間を長期化してもよい。

20

【 1 1 4 4 】

また、図 1 4 - 1 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時に C P U 1 0 3 が遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していなければ、C P U 1 0 3 が出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「 0 」をセットするので、パチンコ遊技機 1 の起動時から単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整が実施されてしまうことを防ぐことができる。更には、復旧上限が成立している場合、すなわち、電断が発生して改めてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、電断発生時に、出玉状態フラグの値として「 1 」または「 2 」がセットされていれば、C P U 1 0 3 は再度出玉状態フラグの値として「 1 」または「 2 」をセットするので、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧したときから賞球の払い出し速度を低下させる調整を再開することができる。

30

【 1 1 4 5 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際に、電断発生時に、出玉状態フラグの値として「 1 」または「 2 」がセットされていれば、C P U 1 0 3 が出玉状態フラグの値として再度「 1 」または「 2 」をセットする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際には、出玉状態フラグの値として「 0 」をセットする、つまり、電断発生時に実行していた賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に電断が発生した際にバックアップデータとして格納するデータ量を減らすことができる。

40

【 1 1 4 6 】

また、図 1 4 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 が出玉状態判定処理において、高出玉状態であると判定した場合は、該 C P U 1 0 3 の制御によって高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯により、賞球の払い出し速度を低下させる調整が実行されていることをパチンコ遊技機 1 外から認識することができる。

【 1 1 4 7 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 を C P U 1 0 3 の制御により点灯可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、

50

高出玉状態報知LED162SG071は、演出制御用CPU120の制御によって点灯可能なLEDとしてもよい。この場合は、例えば、遊技制御手段(CPU103)は、前記高付与状態であるか否かを特定可能な制御情報(演出制御コマンド)を演出制御手段(演出制御用CPU120)に送信可能であって、演出制御手段は、制御情報から高付与状態であることを特定したことに応じて高付与状態に制御されていることを報知可能な報知手段(高出玉状態報知LED162SG071)を備えていればよい。

【1148】

また、本特徴部162SGでは、この発明における高付与状態(高出玉状態)と判定されていることを報知可能な報知手段として、高出玉状態報知LED162SG071を設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、前記報知手段は、高出玉状態と判定されていることを特定の音出力により報知する音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R)、高出玉状態と判定されていることを特定の画像の表示により報知する画像表示手段(例えば、画像表示装置5)、高出玉状態と判定されていることに応じた情報(信号)を出力可能な情報出力手段等であってもよい。

10

【1149】

また、高出玉状態報知LED162SG071の点灯・消灯の制御周期を、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20の点灯・消灯の制御周期と同一とすることで、CPU103は、これら第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20と共通した点灯・消灯制御にて高出玉状態報知LED162SG071による報知を実行することが可能となっている。

20

【1150】

また、CPU103は、図14-13に示す出玉状態判定処理において出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後に、図5に示すコマンド制御処理を実行することで、演出制御基板12(演出制御用CPU120)に対して出玉状態指定コマンドを送信可能である。そして、演出制御用CPU120は、図14-27及び図14-28に示すように、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能となっている。特に、本特徴部162SGでは、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出(予告演出種別)が異なっているので、これら出玉状態に応じた予告演出を実行することにより遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【1151】

尚、本特徴部162SGでは、図14-28に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出(予告演出種別)が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合で、それぞれ実行可能な予告演出(予告演出種別)は同一であるが各予告演出種別の決定割合が異なってもよいし、また、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合のいずれにおいても、実行可能な予告演出(予告演出種別)と各予告演出種別の決定割合が同一であってもよい。

40

【1152】

また、本特徴部162SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出を実行可能とし、出玉状態に応じて該実行可能な予告演出種別を異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技中に該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることを示唆する確変示唆演出や、大当たり遊技中に該大当たり遊技が10ラウンドまで継続することを示唆する継続示唆演出等を複数の演出種別で実行可能とし、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2高出玉状態である場合で、これら確変示唆演出や継続示唆演出として実行可能な演出種別や実行可能な演出種別の決定割合を異ならせてもよい。

50

## 【 1 1 5 3 】

また、図 1 4 - 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理を実行することによって、始動入賞により発生した新たな保留記憶の保留表示を複数の表示パターンにて表示可能な先読予告演出を実行可能であり、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせている。更に、本特徴部 1 6 2 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理において判定後可変表示残回数が先読制限回数以下である場合は先読予告演出を実行しない（保留表示を通常の白抜きで表示する）ようになっているので、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態での始動入賞において発生した保留記憶を対象として先読予告演出の実行した場合、該先読予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に出玉状態が低出玉状態に変化することによって先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できるようになっている。

10

## 【 1 1 5 4 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態が第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態である場合、判定後可変表示残回数が先読制限回数以下であれば先読予告演出を実行しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態である場合は一義的に先読予告演出を実行しないようにしてもよい。

## 【 1 1 5 5 】

以上、この発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

20

## 【 1 1 5 6 】

例えば、前記特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化するとともに、一部の変動パターンの特図可変表示時間を長期化することで単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を行ったが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 6 2 S G - 1 として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当たり種別として確変大当たり A の決定割合を低下させるとともに確変大当たり B の決定割合を高めてもよい。このようにすることで、出玉状態が高出玉状態であるときは、大当たり種別としてラウンド数が 5 ラウンドである確変大当たり B に決定され易くなるとともにラウンド数が 1 0 ラウンドである確変大当たり A に決定され難くなるので、1 回の大当たり遊技において払い出される賞球数を低減できるため、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

30

## 【 1 1 5 7 】

更には、変形例 1 6 2 S G - 2 として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態ある場合よりも大当たり種別として確変大当たり（確変当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C）の決定割合を低下させるとともに非確変大当たりの決定割合を高めることによって、大当たり遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されやすくしてもよい。このようにすることで、時短状態（低確高ベース状態）では、確変状態（高確高ベース状態）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低下するので、結果的に時短状態における 1 0 0 回の可変表示が実行されることにより連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して大当たり遊技が連続する回数を低減することができるので、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合のこの発明における「有利期間終了決定手段」は、C P U 1 0 3 が図 1 4 - 1 8 に示す特別図柄停止処理においてステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 ~ ステップ 1 6 2 S G S 1 9 4 の処理（時短回数カウンタの値を判定する処理と、時短回数カウンタの値を減算する処理、減算後の時短回数カウンタの値を改めて判定する処理、時短フラグをオフにする処理）を実行する部分が該当する。

40

## 【 1 1 5 8 】

50

また、前記特徴部 1 6 2 S G の C P U 1 0 3 は、非確変大当りの大当り遊技終了後の 1 0 0 回の可変表示が終了したことにもとづいて遊技状態を時短状態（低確高ベース状態）から通常状態（低確低ベース状態）に制御する、つまり、連荘状態を終了させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、C P U 1 0 3 は、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）では、特別図柄通常処理にて可変表示を開始する毎、或いは特別図柄停止処理にて可変表示を終了する毎に高ベース状態の転落抽選（終了抽選）を実行するようにし、該抽選に当選したことに基づいて高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）低確低ベース状態に制御する、つまり、連荘状態を終了させるようにしてもよい。尚、可変表示を開始する毎や可変表示を終了する毎に転落抽選を実行する場合については、例えば、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも高い割合で転落抽選に当選し易くすればよい。このようにすることで、高出玉状態においては連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して連続する大当り遊技の発生回数を低減することができるので、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合におけるこの発明の「有利期間終了決定手段」は、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理にて可変表示を開始するとき、または、特別図柄停止処理を実行するときに転落抽選を実行する処理と、該転落抽選に当選した場合に確変フラグや時短フラグをオフにする処理が該当する。

10

#### 【 1 1 5 9 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、C P U 1 0 3 は、可変表示が 1 0 0 回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「 1 」または「 2 」から「 0 」にセットする、つまり、C P U 1 0 3 は、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態に制御されてから 1 0 0 回の可変表示が実行されたことを条件に第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 6 2 S G - 3 として、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから、連荘状態の期間中に所定回数（例えば、1 0 回）の大当り遊技を実行したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「 0 」にセットする、つまり、この発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから連荘状態の期間中に所定回数的大当り遊技を実行したこと」としてもよい。このようにすることで、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから実行した大当り遊技の実行回数が終了回数である所定回数（例えば、1 0 回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「 1 」や「 2 」から再度「 0 」にリセットすることができる。

20

30

#### 【 1 1 6 0 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、C P U 1 0 3 は、可変表示が 1 0 0 回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「 1 」または「 2 」から「 0 」にセットする、つまり、C P U 1 0 3 は、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態に制御されてから 1 0 0 回の可変表示が実行されたことを条件に第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 6 2 S G - 4 として、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、1 0 0 0 球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「 0 」にセットする、つまり、この発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから連荘状態の期間中に遊技に使用された遊技球数が所定個数に達したこと」としてもよい。このようにすることで、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値を「 1 」にセットしてから遊技に使用された遊技球数が所定個数（例えば、1 0 0 0 球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「 1 」や「 2 」から再度「 0 」にリセットすることができる。

40

#### 【 1 1 6 1 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態フラグの値が「 1 」（第 1 高出玉状態）や「 2 」（第 2 高出玉状態）の場合は、各変動パターンにおける特図可変表示時間を長期化することによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行する形

50

態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値に応じて各変動パターンの決定割合を異ならせることによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行してもよい。

【 1 1 6 2 】

具体的には、変形例 1 6 2 S G - 5 として図 1 4 - 3 0 及び図 1 4 - 3 1 に示すように、出玉状態フラグの値が「 0 」( 低出玉状態 ) であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブル A、出玉状態フラグの値が「 1 」( 第 1 出玉状態 ) であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブル B、出玉状態フラグの値が「 2 」( 第 2 出玉状態 ) であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブル C をそれぞれ設ける。

【 1 1 6 3 】

図 1 4 - 3 0 ( A ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 6 0 0 までが非リーチの変動パターン P A 1 - 1 に割り当てられており、6 0 1 ~ 9 0 0 までがノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1 に割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 までのスーパーリーチの変動パターン P A 2 - 2 に割り当てられている。

【 1 1 6 4 】

図 1 4 - 3 0 ( B ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 0 0 までが非リーチの変動パターン P A 1 - 1 に割り当てられており、4 0 1 ~ 8 0 0 までがノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1 に割り当てられており、8 0 1 ~ 9 9 7 までのスーパーリーチの変動パターン P A 2 - 2 に割り当てられている。

【 1 1 6 5 】

図 1 4 - 3 0 ( C ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 0 までが非リーチの変動パターン P A 1 - 1 に割り当てられており、2 0 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1 に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 9 7 までのスーパーリーチの変動パターン P A 2 - 2 に割り当てられている。

【 1 1 6 6 】

ここで、はずれ用変動パターン判定テーブル A とはずれ用変動パターン判定テーブル B を比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブル B は、はずれ用変動パターン判定テーブル A よりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブル B は、はずれ用変動パターン判定テーブル A よりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【 1 1 6 7 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル B とはずれ用変動パターン判定テーブル C を比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブル C は、はずれ用変動パターン判定テーブル B よりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブル C は、はずれ用変動パターン判定テーブル B よりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【 1 1 6 8 】

つまり、これらはずれ用変動パターン判定テーブル A、はずれ用変動パターン判定テーブル B、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、はずれ用変動パターン判定テーブル C が最も平均可変表示時間が長く、はずれ用変動パターン判定テーブル A が最も平均可変表示時間が短くなっている。

【 1 1 6 9 】

そして、図 1 4 - 3 1 に示すように、出玉状態フラグの値が「 0 」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「 1 」である場合に可変表示結果がはずれとなる

10

20

30

40

50



場合には、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「2」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択して変動パターンを決定するこればよい。このように、出玉状態フラグの値に応じた変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することによって、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行することができる。

#### 【1170】

また、前記特徴部 162SG では、この発明における「有利状態」を大当り遊技状態とし、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に特定回数（前記特徴部 162SG では 5 回）制御されたことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明における「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、この発明を連荘状態の期間中に小当り遊技状態に頻繁に制御可能とし、且つこれら小当り遊技状態における大入賞口への遊技球の入賞によって賞球を払い出す遊技性を有する遊技機（所謂小当りラッシュ機）に適用する場合については、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の合計回数が特定回数（例えば、100 回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることで、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

#### 【1171】

また、前記特徴部 162SG では、非確変大当りの大当り遊技状態に制御された場合、該大当り遊技後の 100 回の可変表示にて時短制御が回実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後に実行される時短制御回数が 100 回より少ない（例えば、50 回や 30 回）非確変大当りを設けてもよい。尚、このように時短制御回数が 50 回や 30 回等の非確変大当りを設ける場合は、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされている状態（高出玉状態）で該非確変大当り遊技の実行後、該非確変大当りに応じた時短制御回数の可変表示が実行されたとき、出玉状態フラグの値が「1」にセットされてから 100 回の可変表示が実行されていなくとも出玉状態フラグの値を「0」にセットしてもよい。換言すれば、連荘状態で非確変大当りに当選し、且つ該非確変大当りの大当り遊技終了後の時短状態にて大当りに当選せず通常状態となった場合は、該通常状態となったことにもとづいて高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整も終了してよい。

#### 【1172】

また、本明細書では、特徴部 109SG の発明を適用したパチンコ遊技機と、特徴部 162SG の発明を適用したパチンコ遊技機の両方を開示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、1 のパチンコ遊技機に対して特徴部 109 の発明と特徴部 162SG の発明の両方を適用してもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【1173】

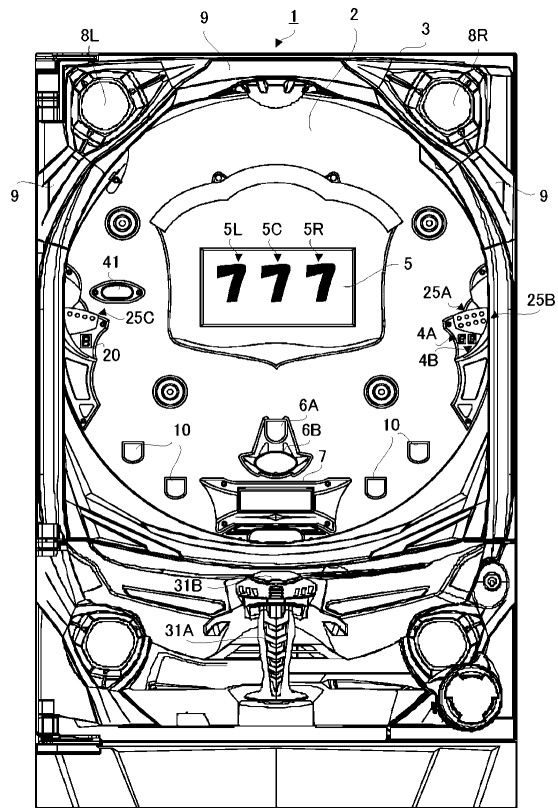
- 1 ... パチンコ遊技機
- 5 ... 画像表示装置
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 9B1 ... レバーランプ
- 9B2 ... ボタンランプ
- 9C ... 上枠ランプ
- 9M ... 左枠ランプ
- 9N ... 右枠ランプ
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン

- 3 2 ... 可動体  
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ  
 1 2 0 ... 演出制御用CPU  
 1 3 1 ... 振動モータ

【図面】

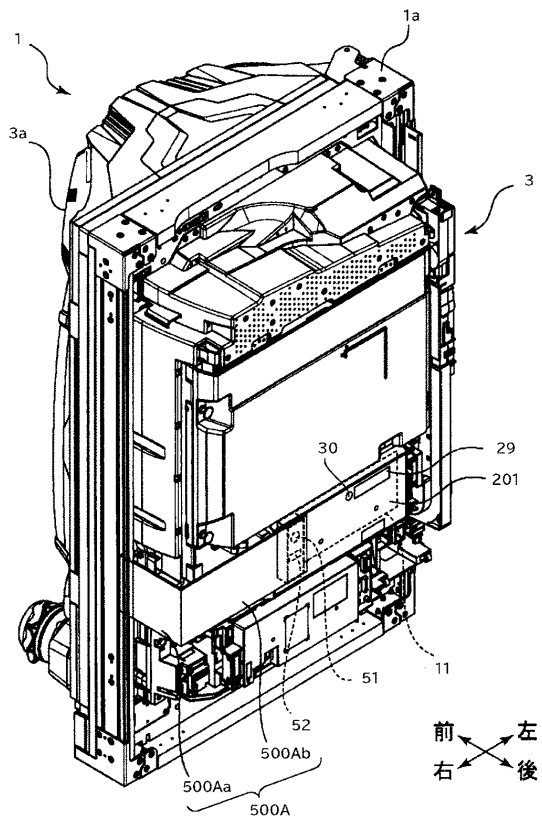
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

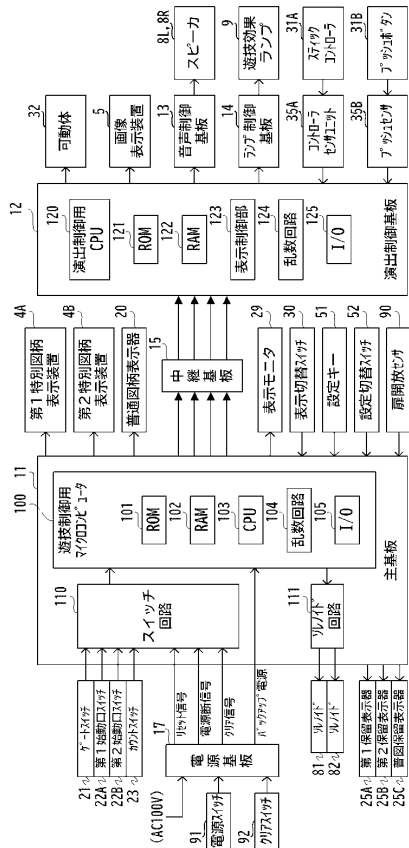
30

40

50

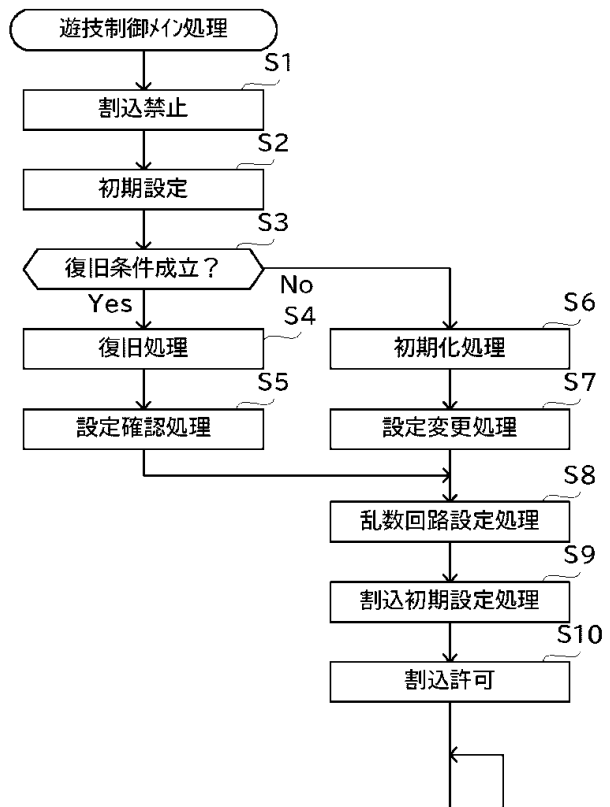
【 図 3 】

【図3】



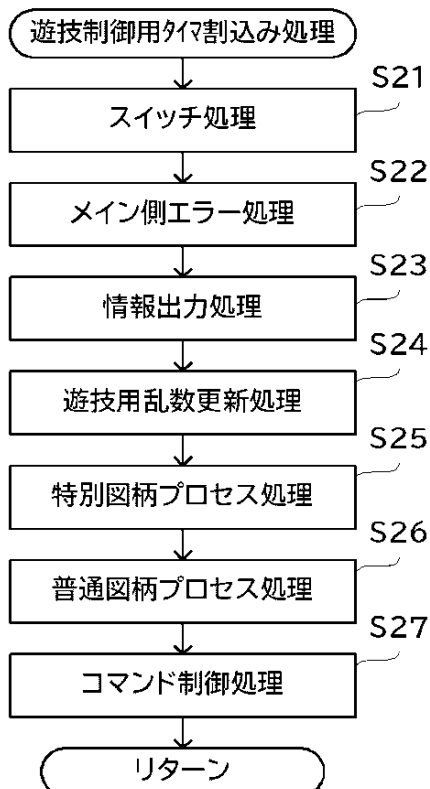
【 図 4 】

【図4】



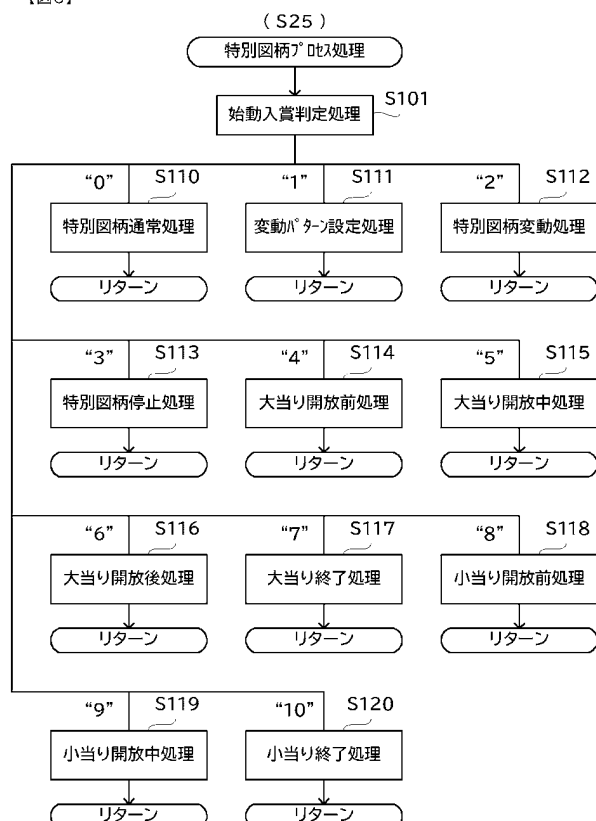
【 図 5 】

【図5】



【 図 6 】

【図6】



【図 7】

【図7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

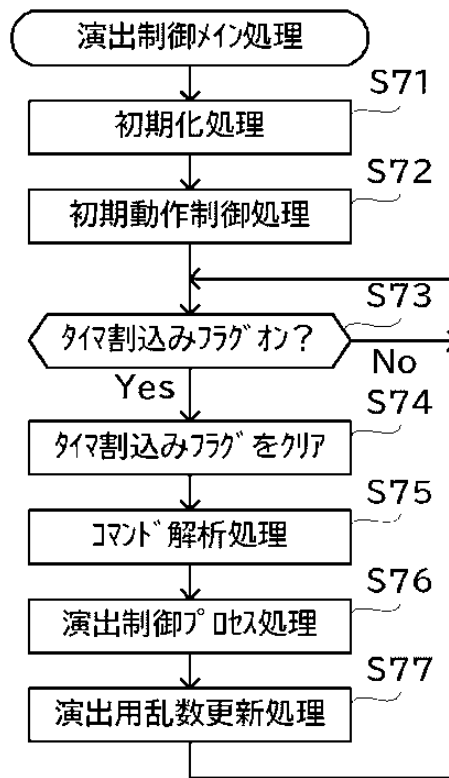
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/120)	1020~1556 (確率:1/100)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/120)	1020~1556 (確率:1/100)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)	32767~33084 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

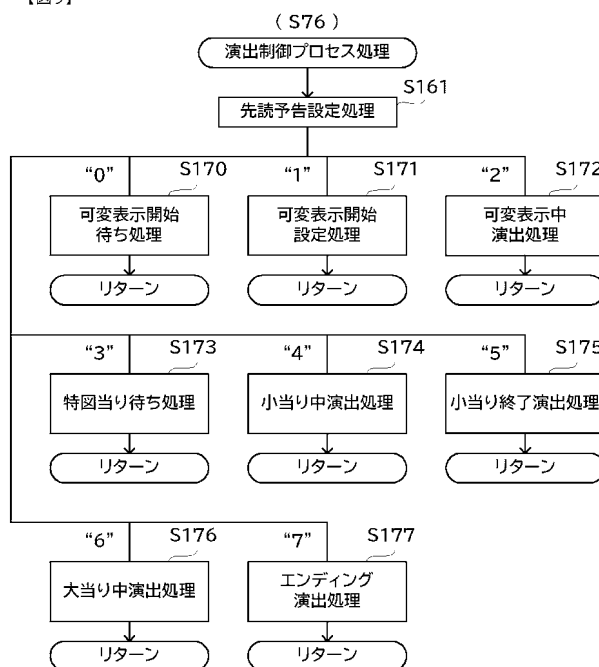
【図 8】

【図8】



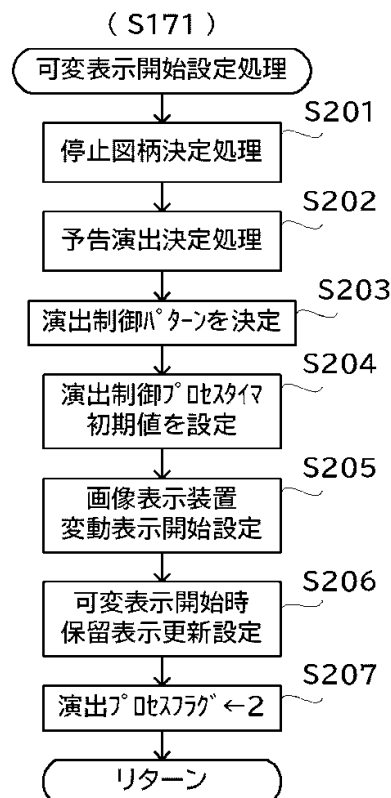
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】



10

20

30

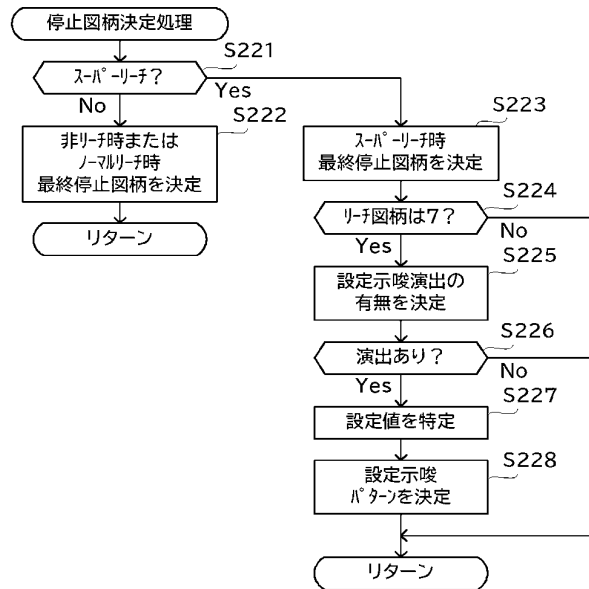
40

50

【図10-2】

【図10-2】

(S201)



【図10-3】

【図10-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当たり	演出なし	40
	演出あり	60

10

【図10-4】

【図10-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

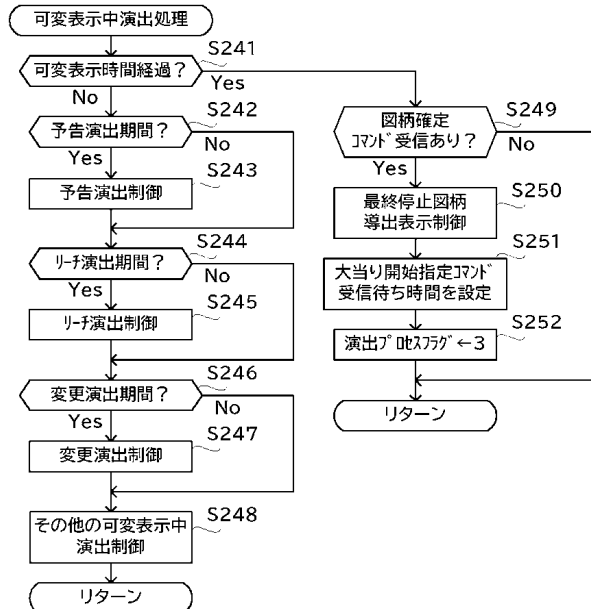
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図10-5】

【図10-5】

(S172)



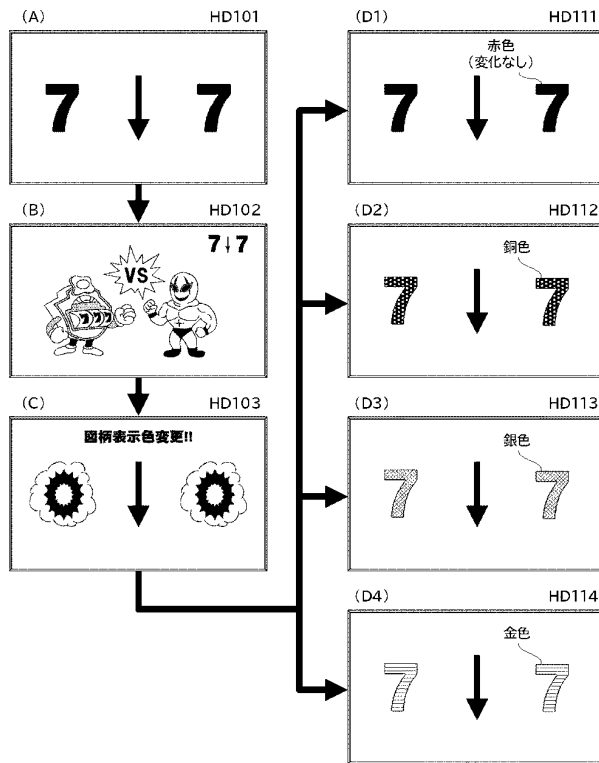
30

40

50

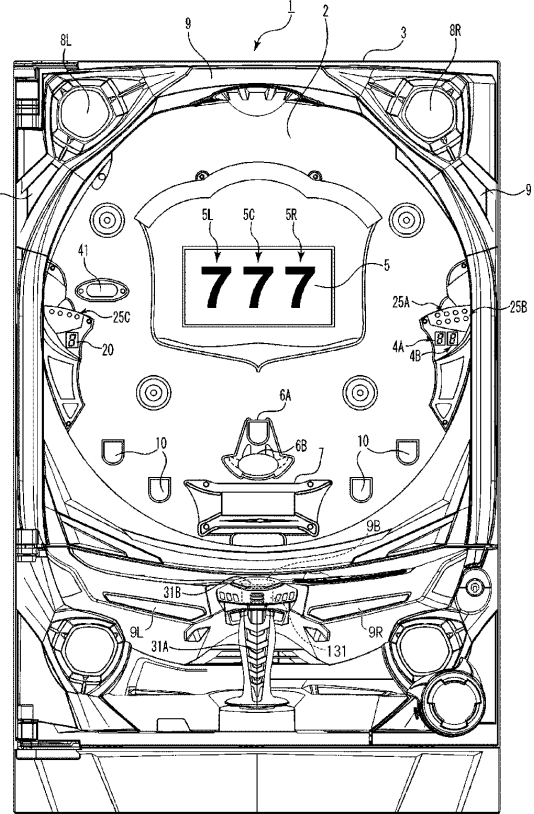
【図10-6】

【図10-6】



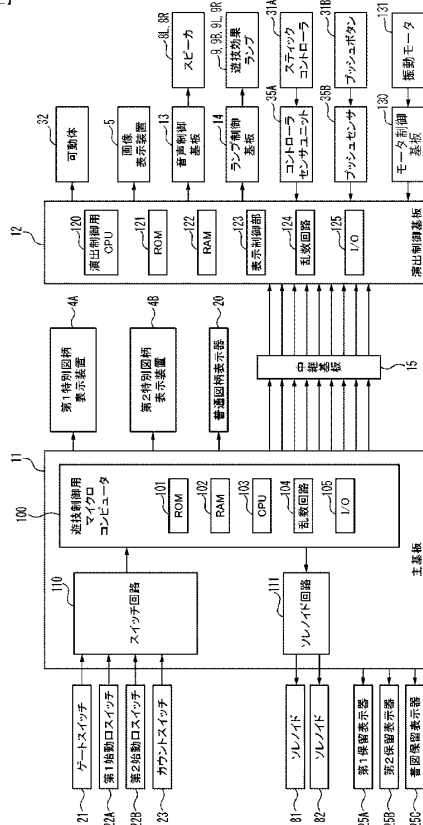
【図11-1】

【図11-1】



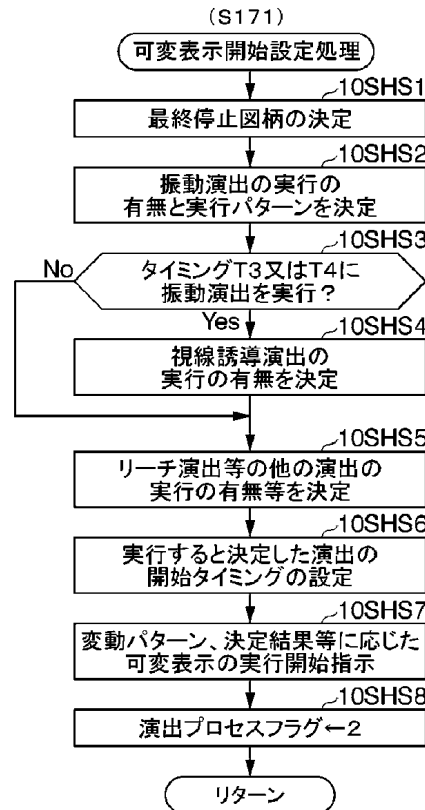
【図11-2】

【図11-2】



【図11-3】

【図11-3】



10

20

30

40

50

## 【図 11 - 4】

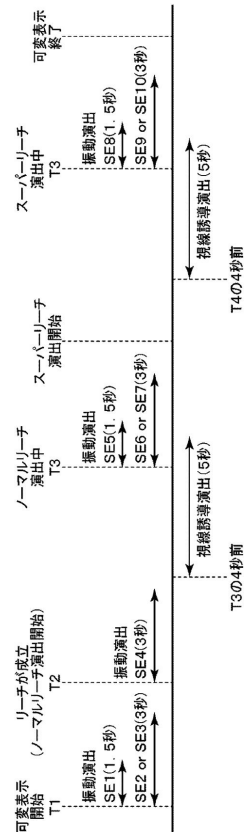
【図11-4】

振動演出の内容と大当り信頼度

パターン名	内容			大当り信頼度
	実行タイミング	振動時間	発光色	
SE1	T1(可変表示開始時)	1.5秒	白	50%
SE2	T1(可変表示開始時)	3秒	赤	70%
SE3	T1(可変表示開始時)	3秒	虹	100%
SE4	T2(リーチ成立時)	3秒	虹	100%
SE5	T3(ノーマルリーチ演出中)	1.5秒	白	10%
SE6	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	赤	30%
SE7	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	虹	100%
SE8	T4(スーパーリーチ演出中)	1.5秒	白	60%
SE9	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	赤	80%
SE10	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	虹	100%

## 【図 11 - 5】

【図11-5】



10

20

## 【図 11 - 6】

【図11-6】

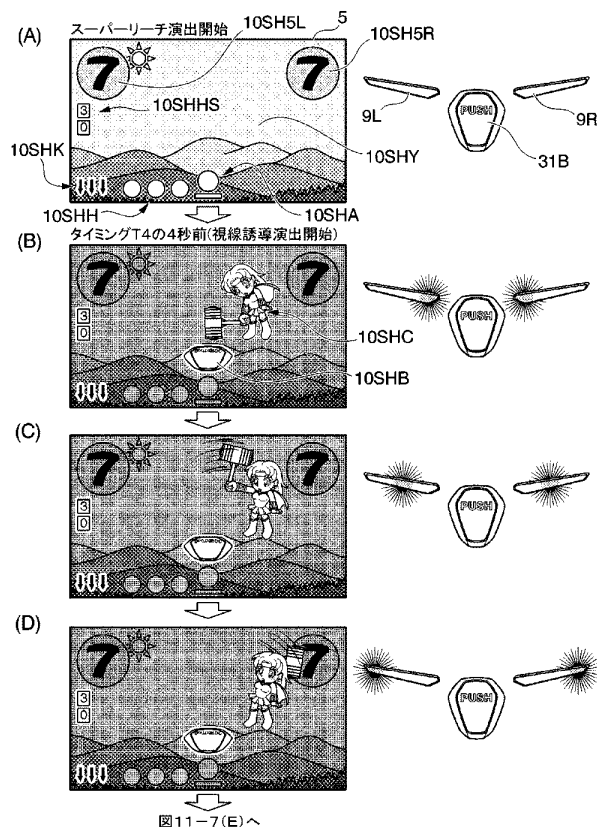
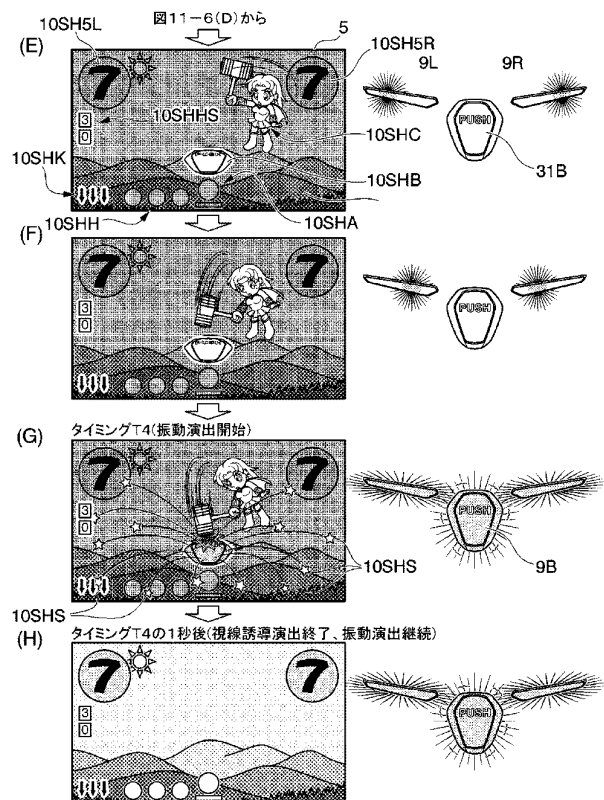


図 11-7(E)へ

## 【図 11 - 7】

【図11-7】



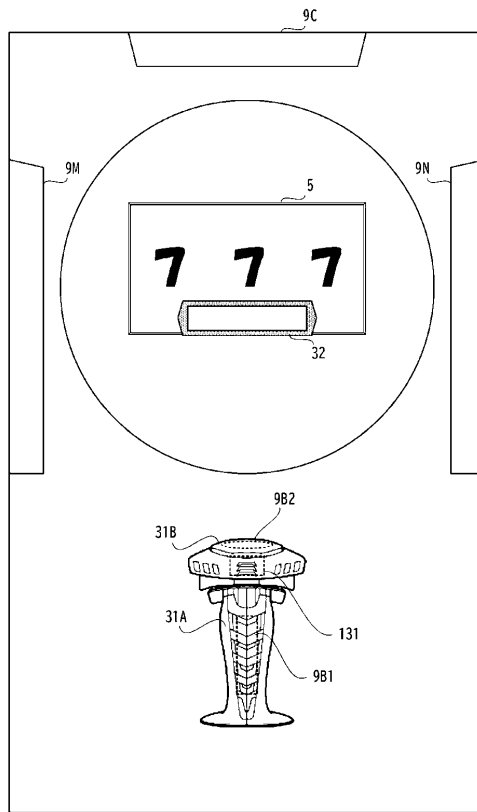
30

40

50

【図 12 - 1】

【図12-1】



【図 12 - 2】

【図12-2】

(A)

演出演出パターン	発光色	振動パターン	大当り信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前変動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前変動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前変動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象変動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象変動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象変動開始時
AKC21	桃	AKV11	100%	リーチ成立時
AKC22	橙	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当否告知周知時

(B)

特定演出	発光色	振動パターン
SPリーチA 可動体動作	青	AKV41
SPリーチA 画像表示	金	AKV42
SPリーチA 楽曲発生	青→赤→金	AKV43
大当り確定告知	虹	AKV44
大当り種別抽選CH1	虹	AKV44
大当り種別抽選CH2	虹	AKV44

10

20

【図 12 - 3】

【図12-3】

(A)

振動パターン	内容
AKV01	オン期間300ミリ秒とオフ期間300ミリ秒を3回繰り返し
AKV02	オン期間1500ミリ秒
AKV03	オン期間3000ミリ秒
AKV11	リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間
AKV12	リーチ成立時の演出AKR2にあわせたオン期間
AKV21	リーチ発展時の演出AKS1にあわせたオン期間
AKV22	リーチ発展時の演出AKS2にあわせたオン期間
AKV31	オン期間1500ミリ秒以上

(B)

振動パターン	内容
AKV41	可動体動作と連動したオン期間
AKV42	画面表示と連動したオン期間
AKV43	楽曲再生と連動したオン期間
AKV44	オン期間3000ミリ秒以上

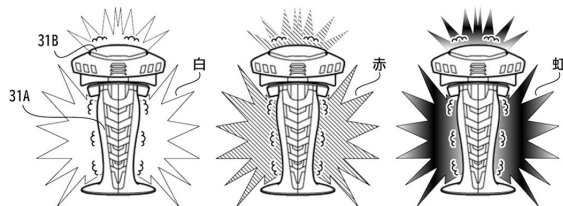
【図 12 - 4】

【図12-4】

(A) AKA01

(B) AKA02

(C) AKA03

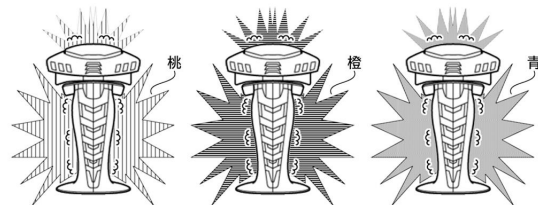


30

(D) AKA04

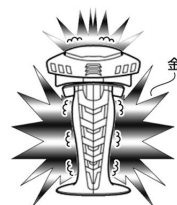
(E) AKA05

(F) AKA06



40

(G) AKA07



50



【図 12 - 5】

【図12-5】

(A)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD01	—	—	AKC01	AKC11
AKD02	—	—	AKC01	AKC12
AKD03	—	—	AKC02	AKC12
AKD04	—	—	AKC01	AKC13
AKD05	—	—	AKC02	AKC13
AKD06	—	—	AKC03	AKC13

(B)

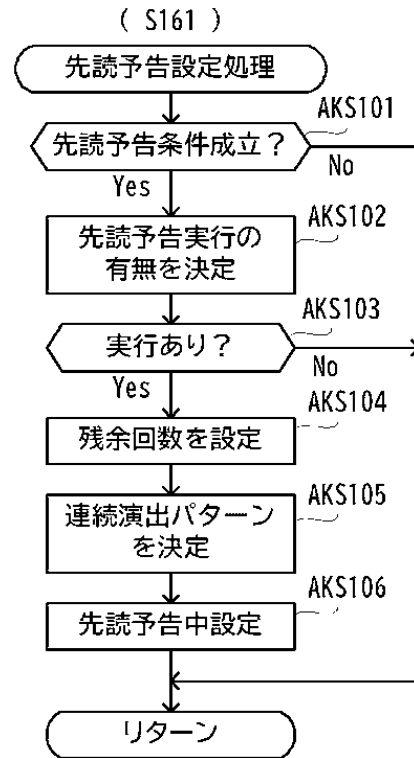
連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD11	—	AKC01	AKC01	AKC11
AKD12	—	AKC01	AKC01	AKC12
AKD13	—	AKC02	AKC02	AKC12
AKD14	—	AKC01	AKC01	AKC13
AKD15	—	AKC02	AKC02	AKC13
AKD16	—	AKC03	AKC03	AKC13

(C)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD21	AKC01	AKC01	AKC01	AKC11
AKD22	AKC01	AKC01	AKC01	AKC12
AKD23	AKC02	AKC02	AKC02	AKC12
AKD24	AKC01	AKC01	AKC01	AKC13
AKD25	AKC02	AKC02	AKC02	AKC13
AKD26	AKC03	AKC03	AKC03	AKC13

【図 12 - 6】

【図12-6】



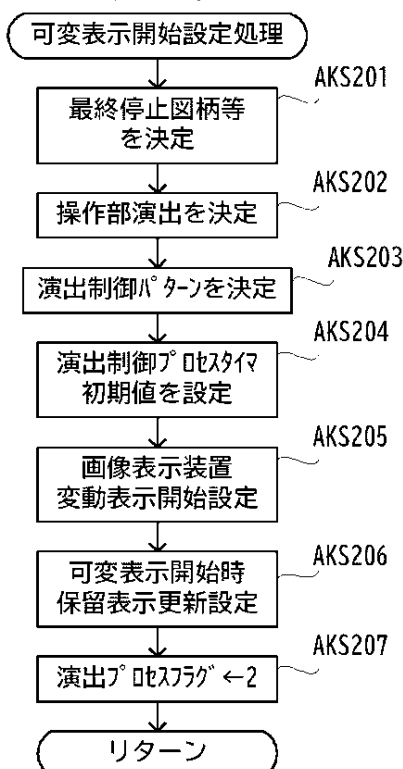
10

20

【図 12 - 7】

【図12-7】

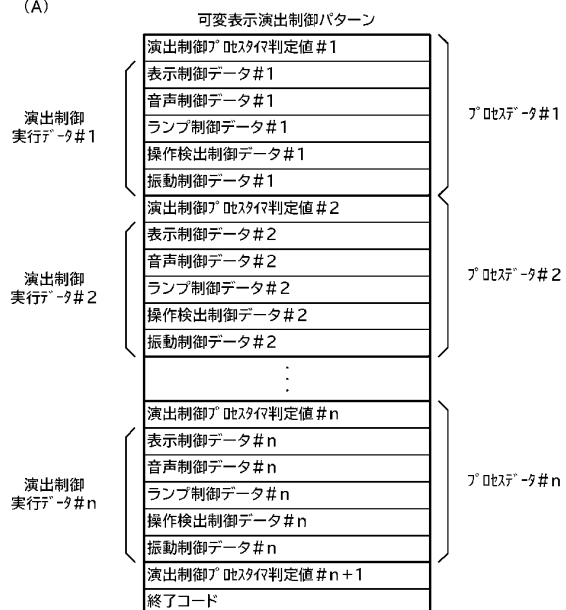
( S171 )



【図 12 - 8】

【図12-8】

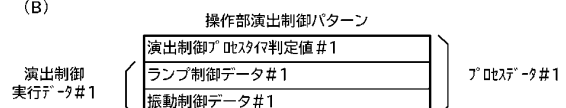
(A)



30

40

(B)

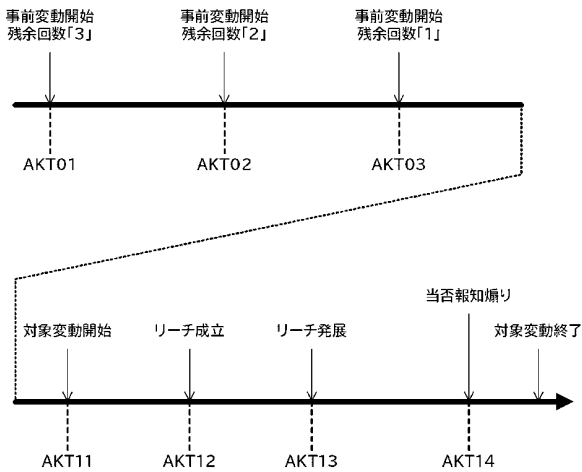


50

## 【図 12 - 9】

【図12-9】

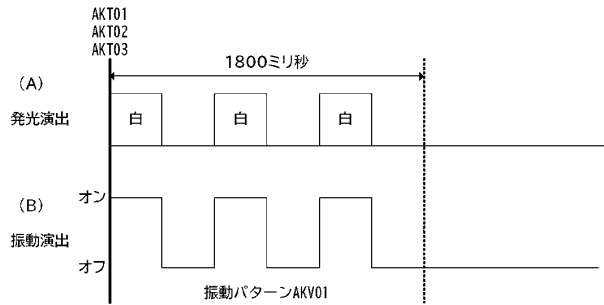
振動演出実行例 AKE01



## 【図 12 - 10】

【図12-10】

操作部演出パターンAKC01



10

## 【図 12 - 11】

【図12-11】

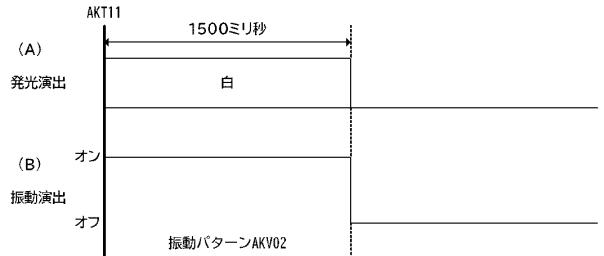
操作部演出パターンAKC02, AKC03



## 【図 12 - 12】

【図12-12】

操作部演出パターンAKC11



20

30

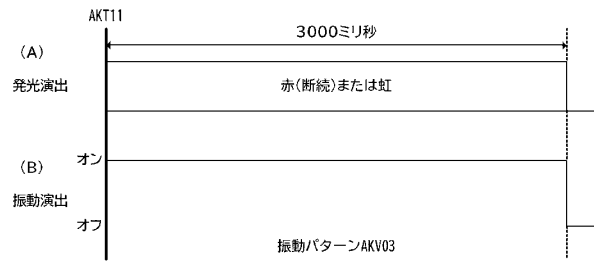
40

50

【図 1 2 - 1 3】

【図12-13】

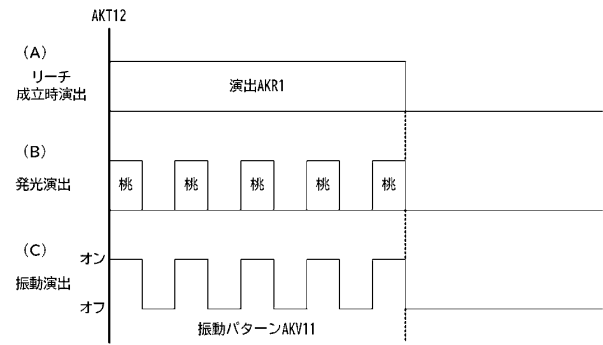
操作部演出パターンAKC12, AKC13



【図 1 2 - 1 4】

【図12-14】

操作部演出パターンAKC21

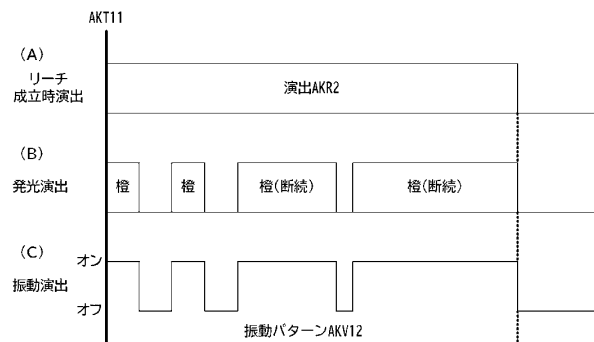


10

【図 1 2 - 1 5】

【図12-15】

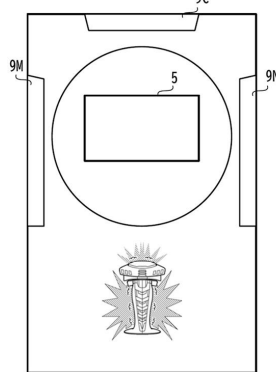
操作部演出パターンAKC22



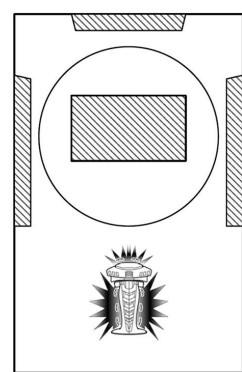
【図 1 2 - 1 6】

【図12-16】

(A) AKF01

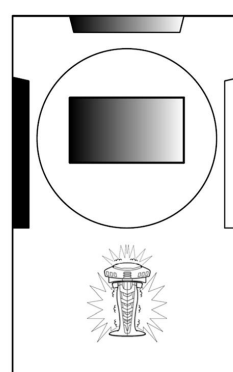


(B) AKF02



20

(C) AKF03



(D) AKF04



30

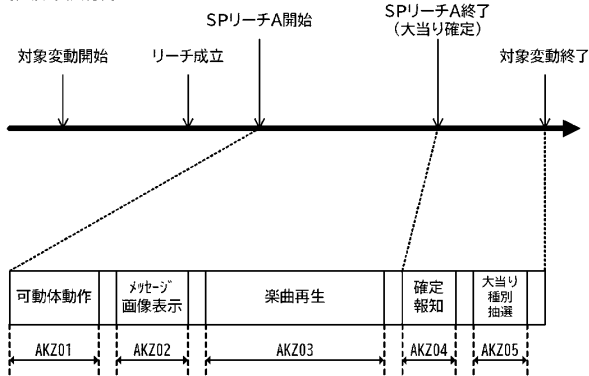
40

50

## 【図 12 - 17】

【図12-17】

振動演出実行例 AKE02

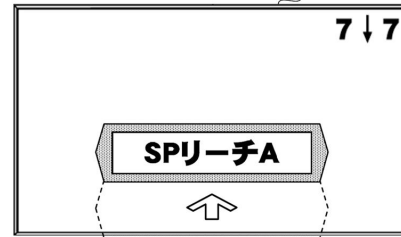


## 【図 12 - 18】

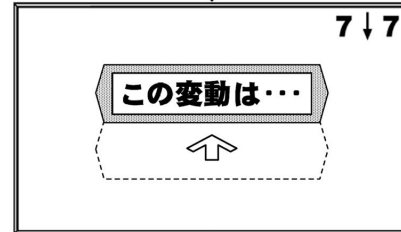
【図12-18】

SPリーチA 可動体動作

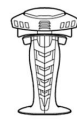
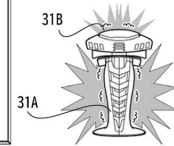
(A) AKG01



(B) AKG02



(C) AKG03



10

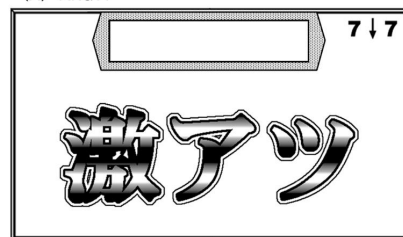
20

## 【図 12 - 19】

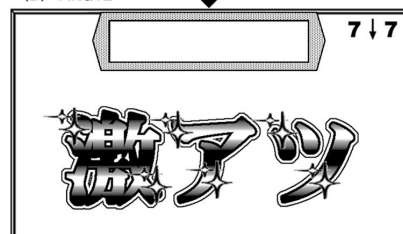
【図12-19】

SPリーチA 画像表示

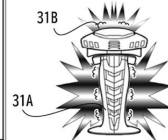
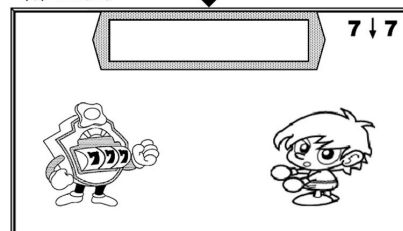
(A) AKG11



(B) AKG12



(C) AKG13



## 【図 12 - 20】

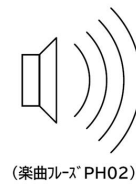
【図12-20】

SPリーチA 楽曲再生

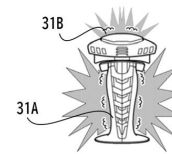
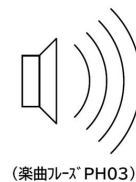
(A) AKG21



(B) AKG22



(C) AKG23



30

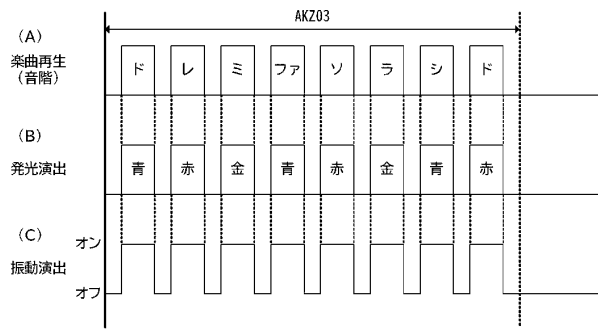
40

50

## 【図12-21】

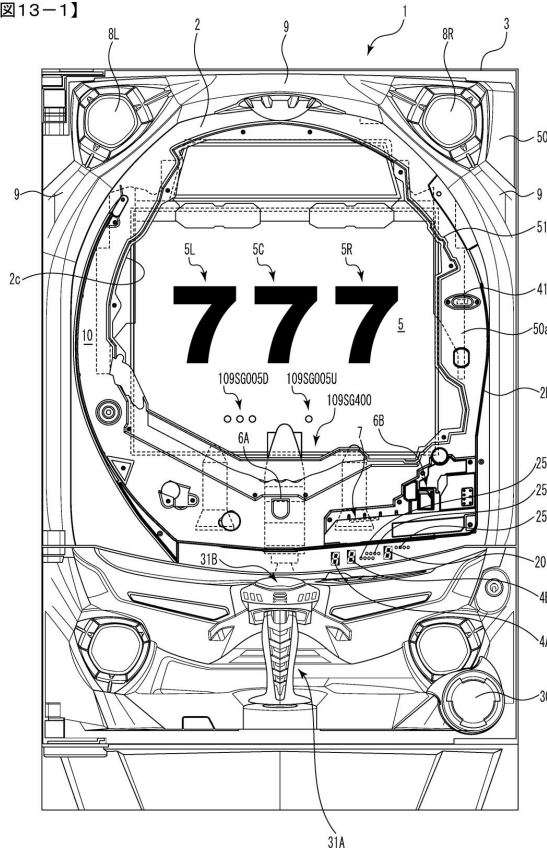
【図12-21】

楽曲再生実行例 AKH01



## 【図13-1】

【図13-1】

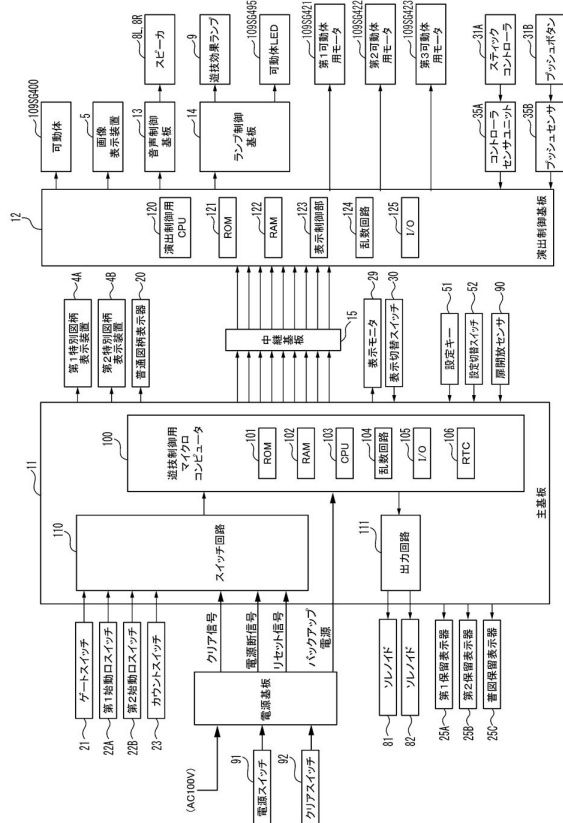


10

20

## 【図13-2】

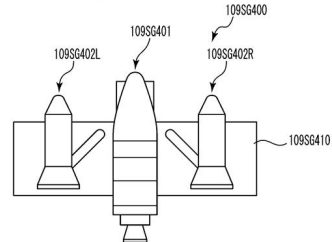
【図13-2】



## 【図13-3】

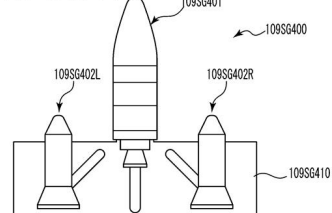
【図13-3】

(A) 第1状態 (退避位置)



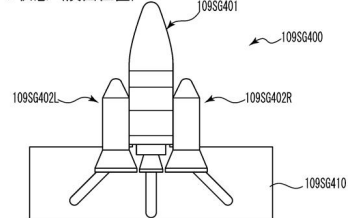
30

(B) 第2状態 (示唆位置)



40

(C) 第3状態 (演出位置)



50

## 【図 13 - 4】

【図13-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

## 【図 13 - 6】

【図13-6】

## (A) 表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

## (B) 表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

## 【図 13 - 5】

【図13-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

## 【図 13 - 7】

【図13-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

30

40

50

【図 13 - 8】

【図13-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 13 - 9】

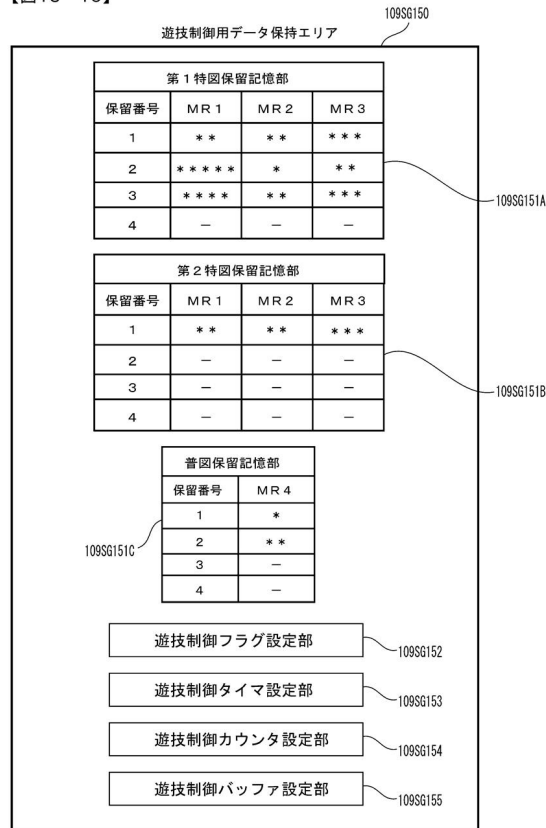
【図13-9】

可変表示結果	非確率 大当り	確率 大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	特図利用 変動パターン	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は利得値数)

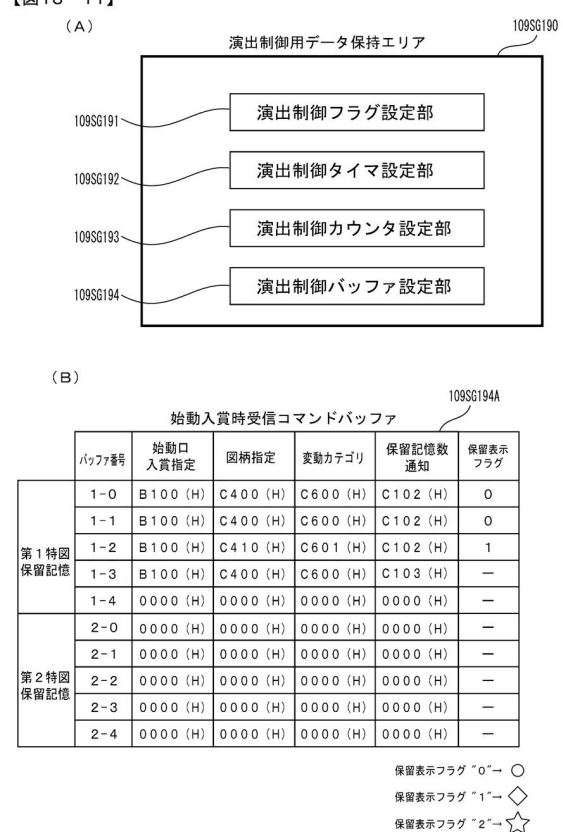
【図 13 - 10】

【図13-10】



【図 13 - 11】

【図13-11】



10

20

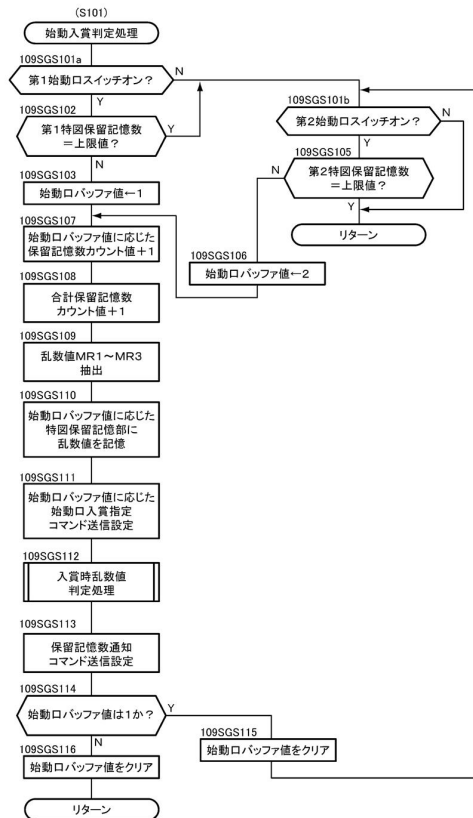
30

40

50

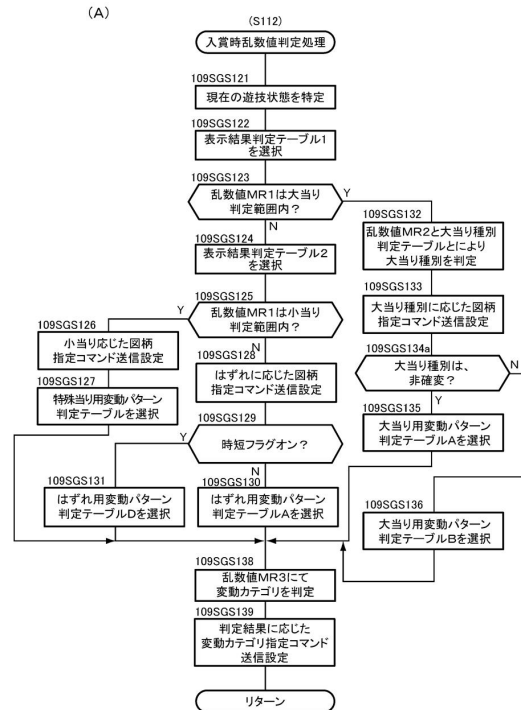
【 図 1 3 - 1 2 】

【图13-12】



【 図 1 3 - 1 3 】

【图13-13】

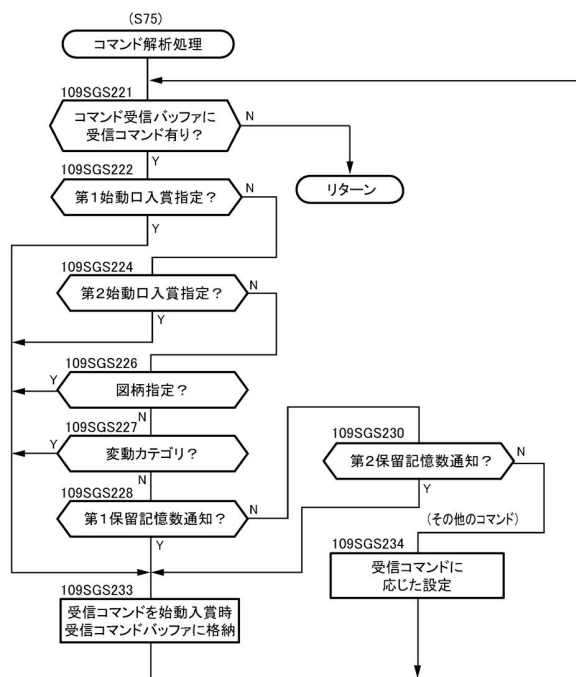


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリー
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

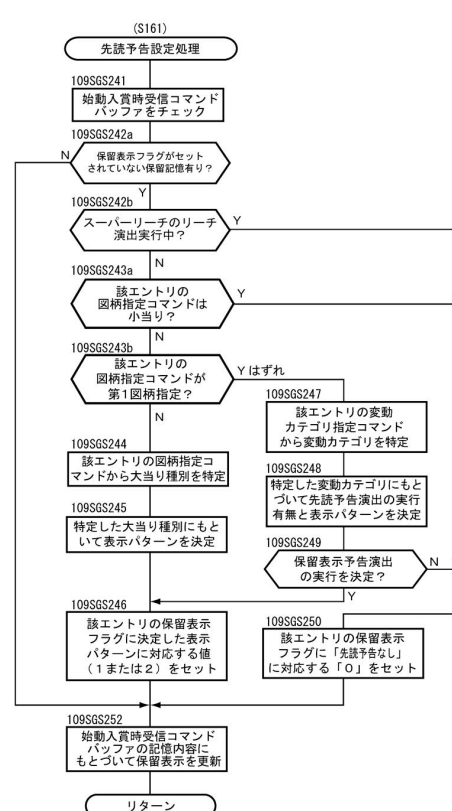
【 図 1 3 - 1 4 】

【図13-14】



【 図 1 3 - 1 5 】

【图13-15】





【図 13 - 16】

【図13-16】

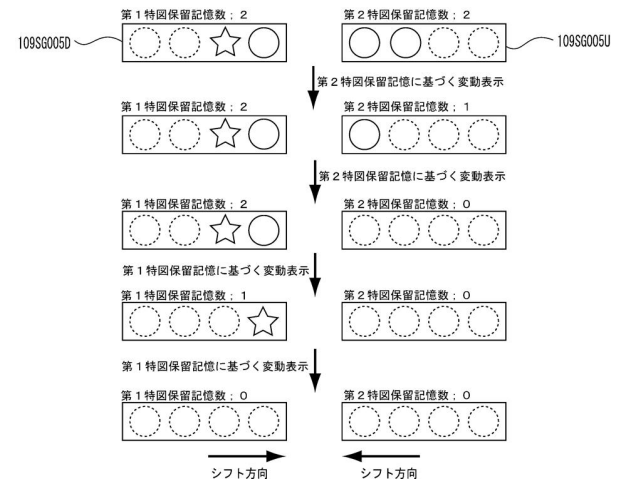
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターン $\alpha$	表示パターン $\beta$
大当たり（非確変大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確変大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 13 - 17】

【図13-17】

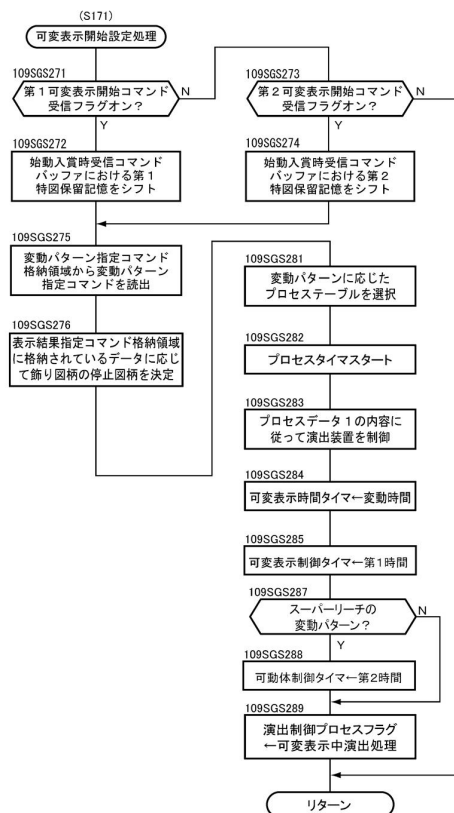
第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例



10

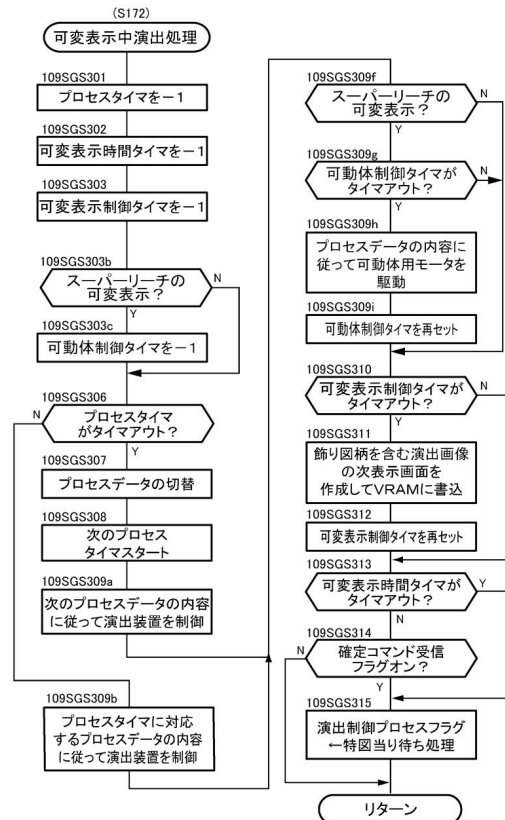
【図 13 - 18】

【図13-18】



【図 13 - 19】

【図13-19】



20

30

40

50

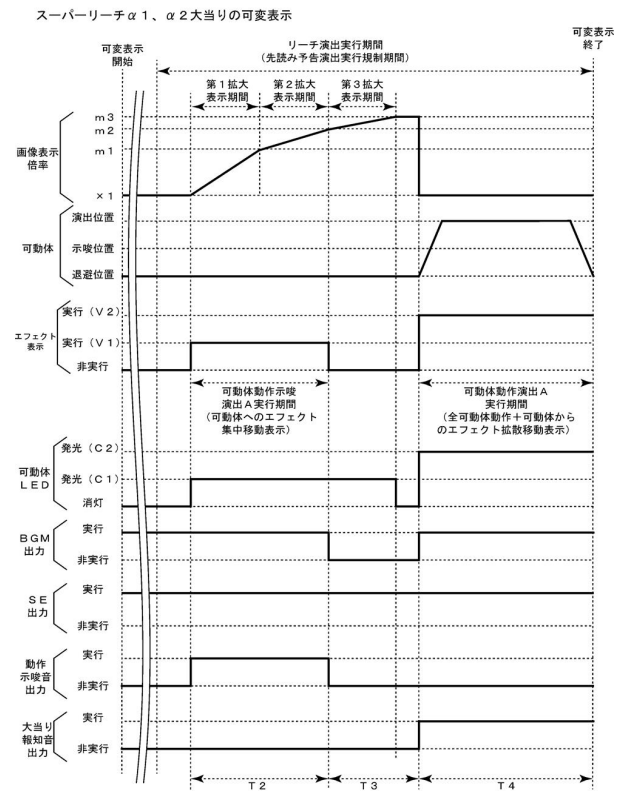
【図 13 - 20】

【図13-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第1時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第2時間 (1ms)

【図 13 - 21】

【図13-21】



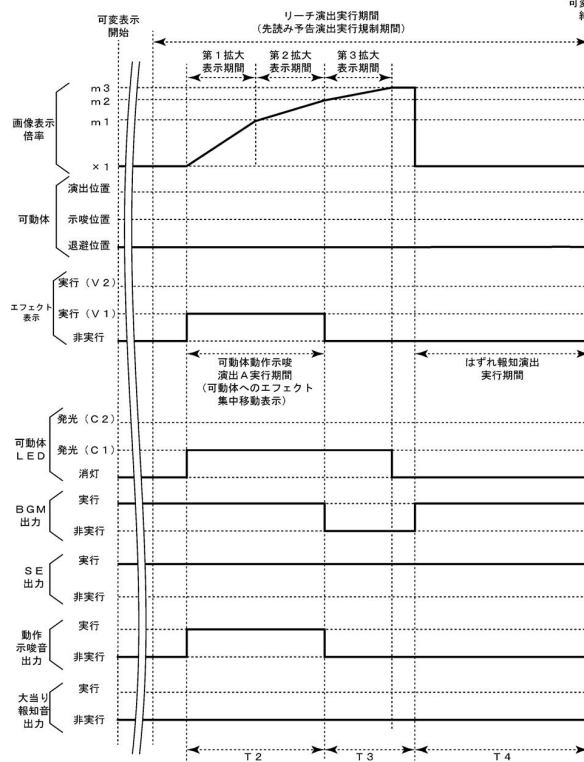
10

20

【図 13 - 22】

【図13-22】

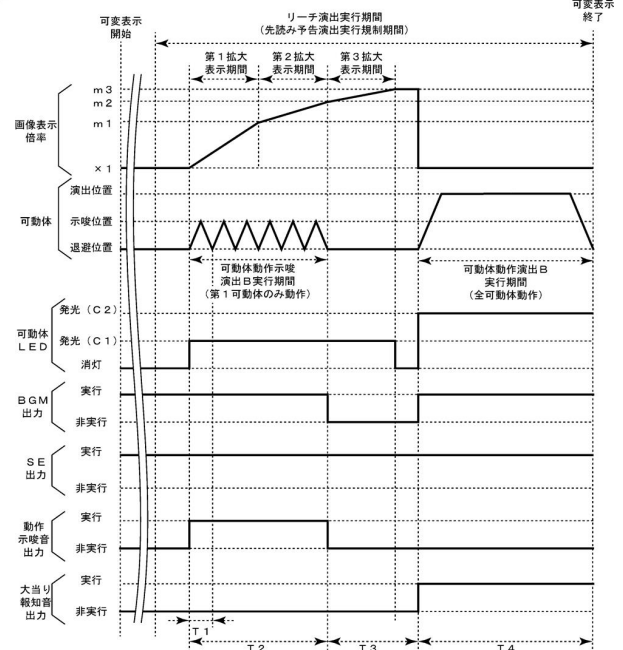
スーパーリーチ  $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$  はずれの可変表示



【図 13 - 23】

【図13-23】

スーパーリーチ  $\beta 1$ 、 $\beta 2$  大当りの可変表示



30

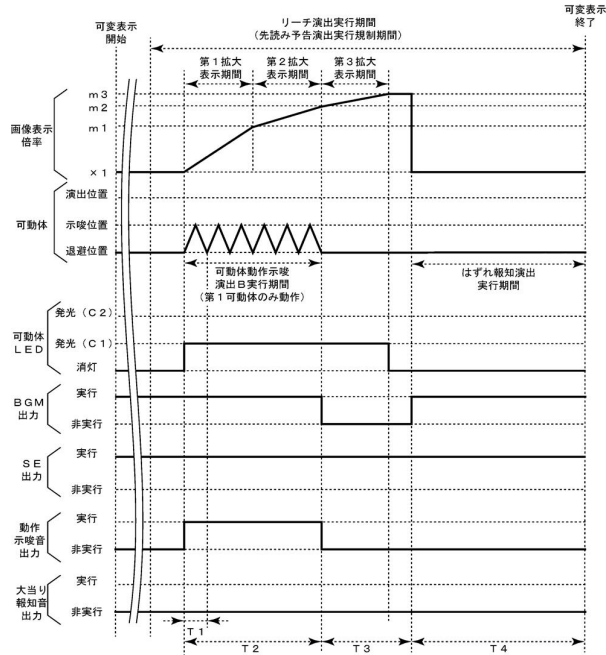
40

50

## 【図 13 - 24】

【図13-24】

スーパーリーチβ 1、β 2はいずれの可変表示



## 【図 13 - 25】

【図13-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第1拡大表示期間	有	大
第2拡大表示期間	有	中
第3拡大表示期間	無	小

10

## 【図 13 - 26】

【図13-26】

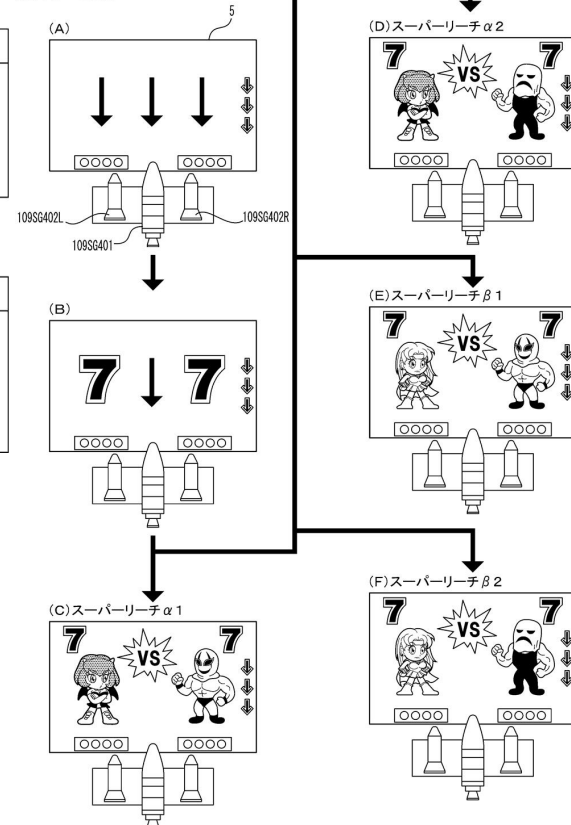
名称	演出態様	可動体LED
可動体動作示唆演出A	星型のエフェクト画像が第1可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度V1にて第1可動体に向けて移動)	輝度C1にて発光
可動体動作示唆演出B	第1可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度V2にて第1可動体から拡散	輝度C2にて発光
可動体動作演出B	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

## 【図 13 - 27】

【図13-27】



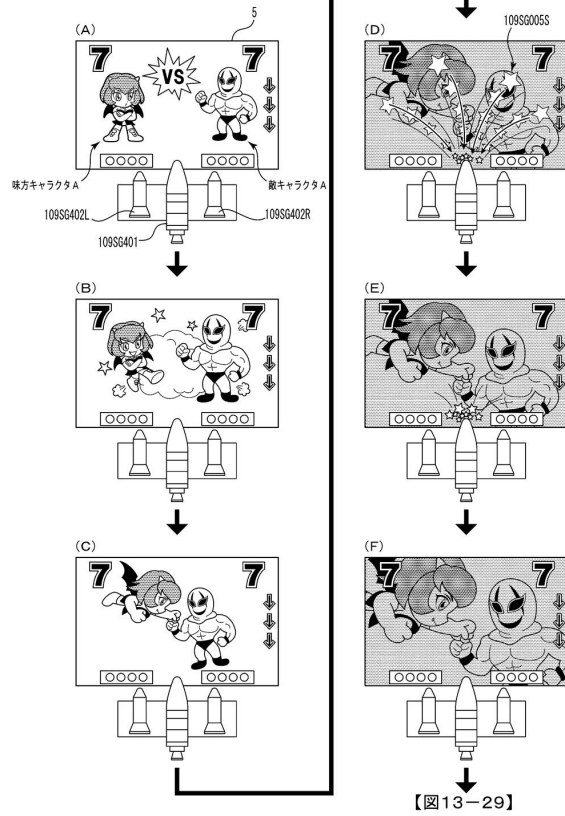
30

40

50

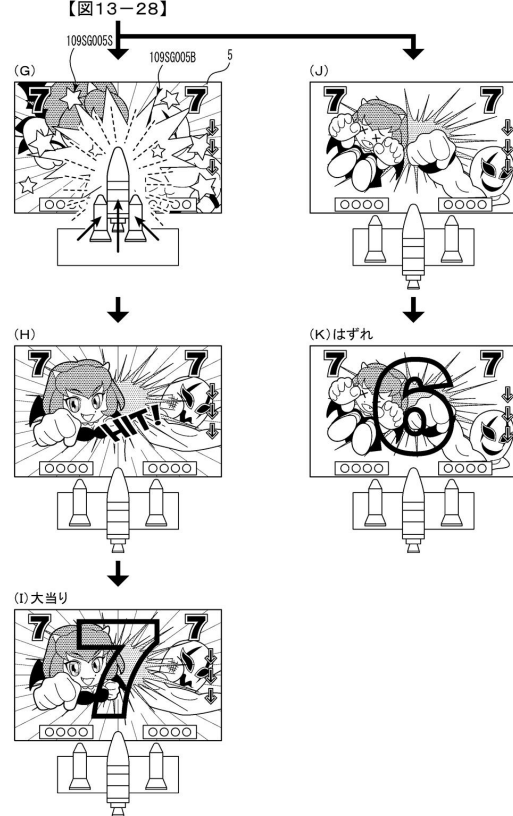
【図13-28】

【図13-28】



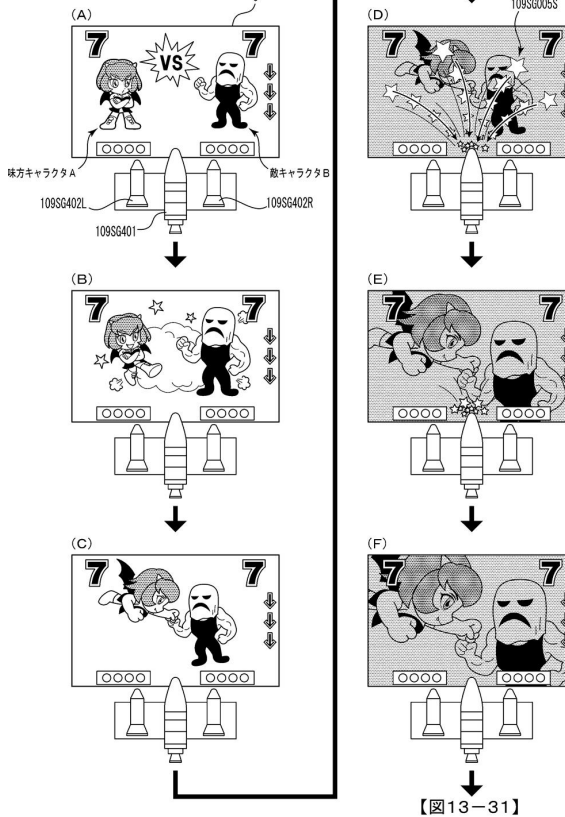
【図13-29】

【図13-29】



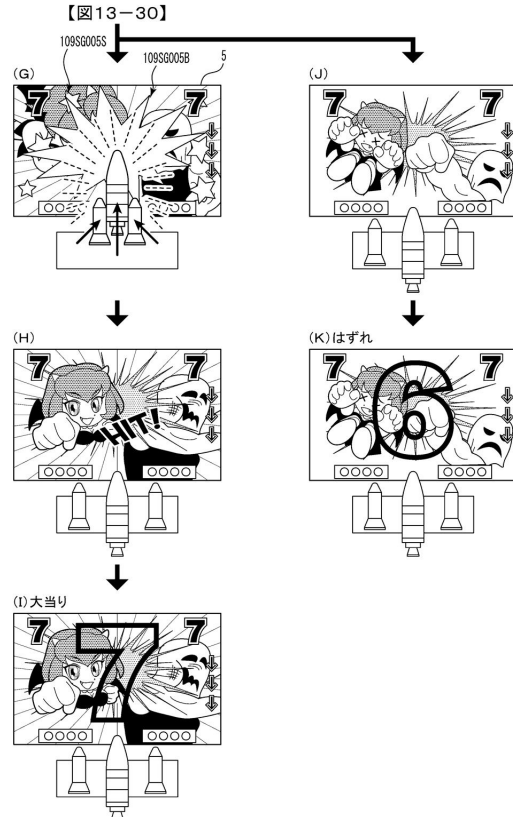
【図13-30】

【図13-30】



【図13-31】

【図13-31】



10

20

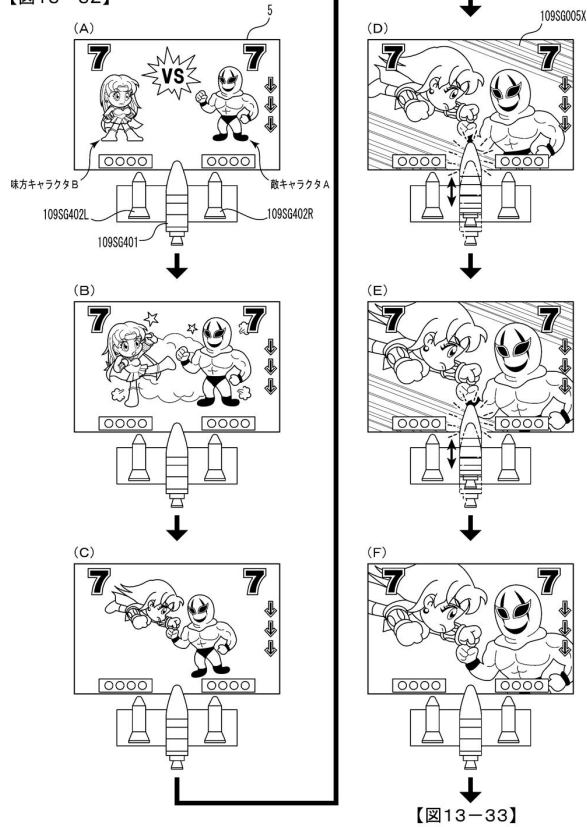
30

40

50

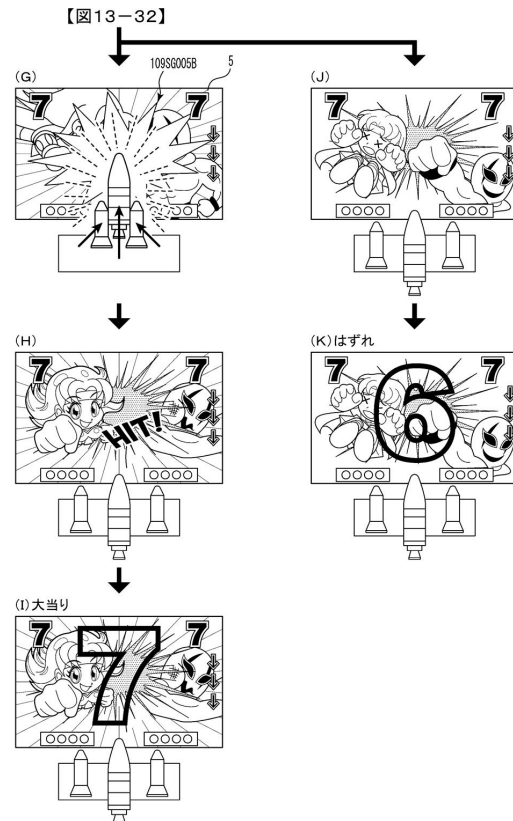
【図 13 - 32】

【図13-32】



【図 13 - 33】

【図13-33】

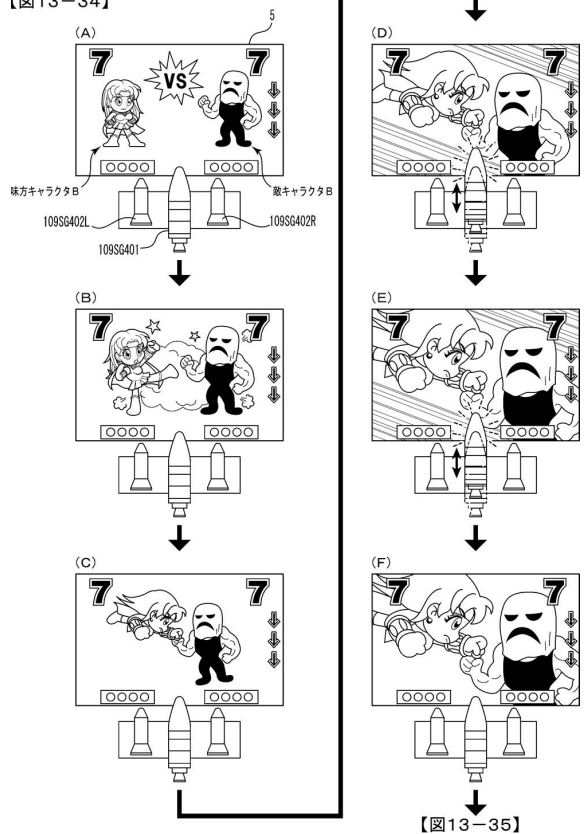


10

20

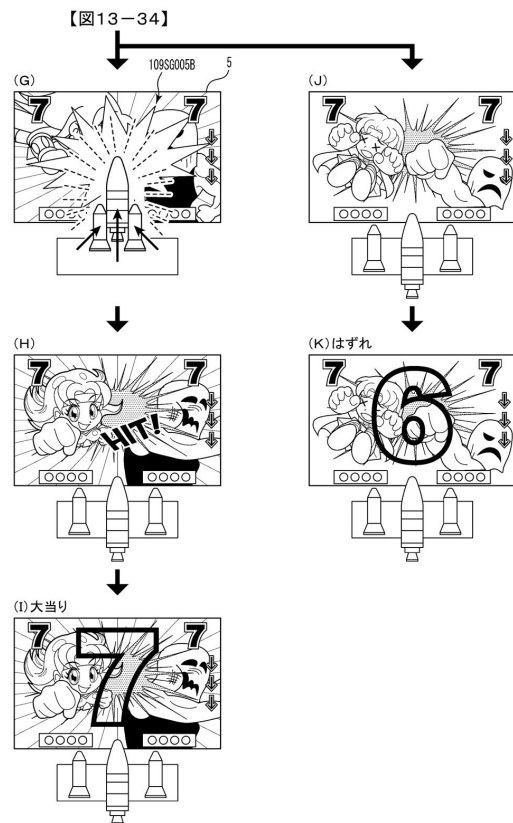
【図 13 - 34】

【図13-34】



【図 13 - 35】

【図13-35】



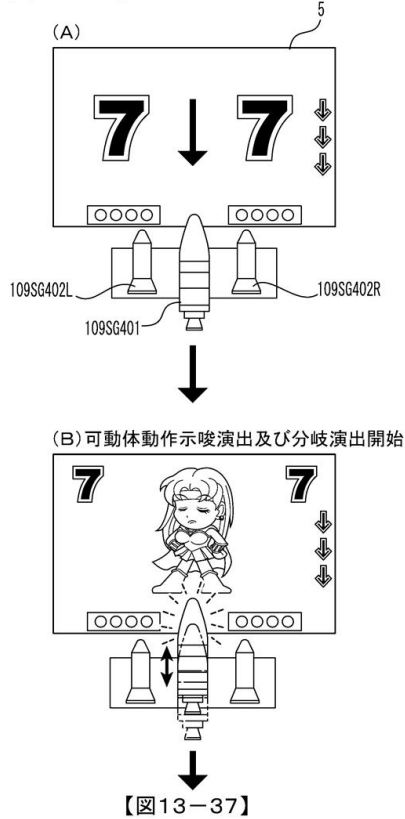
30

40

50

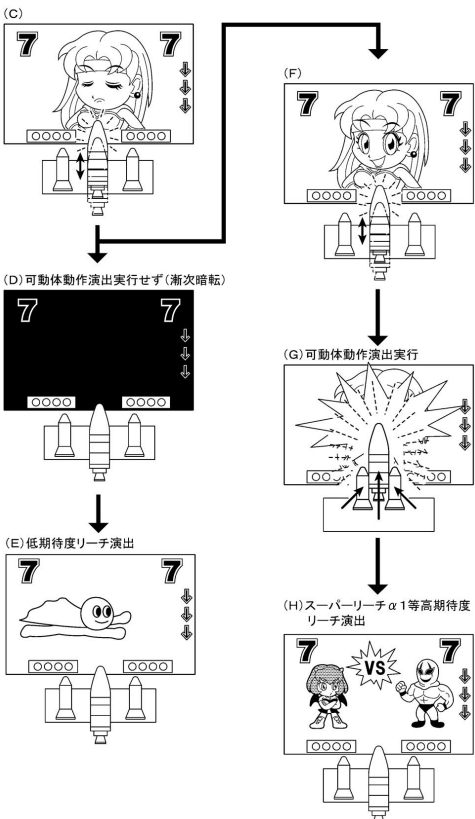
【図13-36】

【図13-36】



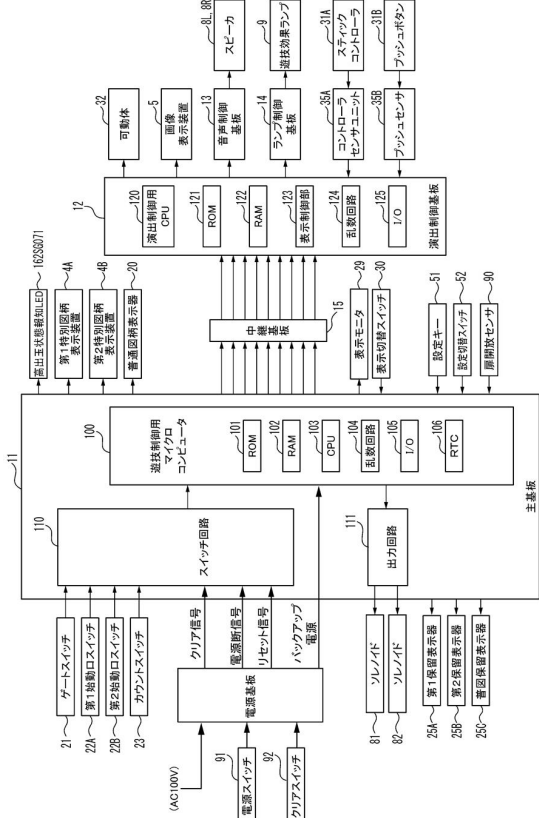
【図13-37】

【図13-37】



【図14-1】

【図14-1】



【図14-2】

【図14-2】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	出玉状態指定	現在の出玉状態を指定
97	XX	判定後連荘回数指定	現在の判定後連荘回数を指定
98	XX	判定後可変表示残回数指定	現在の判定後可変表示残回数を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

MODE	EXT	名称	指定内容
96	00	出玉状態1指定	低出玉状態を指定
96	01	出玉状態2指定	第1高出玉状態を指定
96	02	出玉状態3指定	第2高出玉状態を指定

10

20

30

40

50

【図 14 - 3】

【図14-3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 14 - 4】

【図14-4】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 14 - 5】

【図14-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

【図 14 - 6】

【図14-6】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

20

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

30

40

50

## 【図 14 - 7】

【図14-7】

可変表示結果	非確定 大当り	確定大当り AorB	確定大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンA	大当り用変動パ ターンB	特短用 変動パターン	はずれ用変動パ ターンA	はずれ用変動パ ターンB	はずれ用変動パ ターンC	はずれ用変動パ ターンD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRははずれ)	-	-	-	97	97	97	97
PB1-1(ノーマルR大当り)	498	250	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR大当り)	499	747	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値)

## 【図 14 - 8】

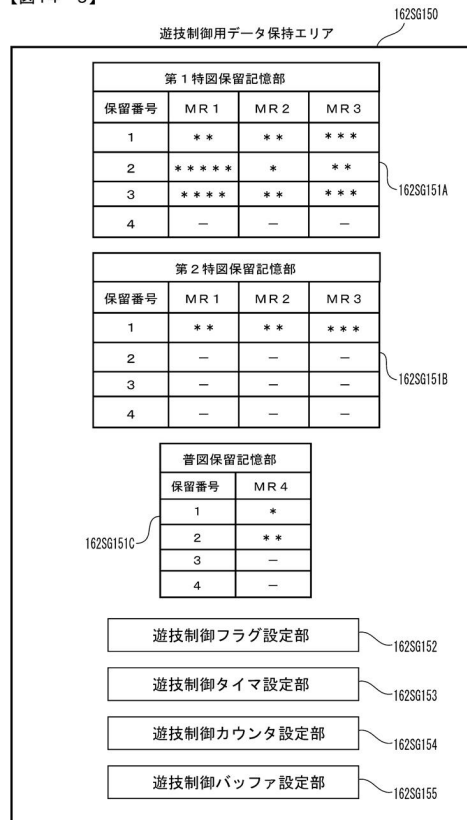
【図14-8】

変動パターン	出玉状態フラグ=0 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ=1 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ=2 特図可変表示時間(ms)
PA1-1	12000	13000	13500
PA1-2	5750	6250	6750
PA1-3	3750	4250	4750
PA1-4	3000	4000	4500
PA2-1	20000	20000	25000
PA2-2	50000	50000	50000
PB1-1	20000	20000	25000
PB1-2	50000	50000	50000
PC1-1	5000	5000	5000

10

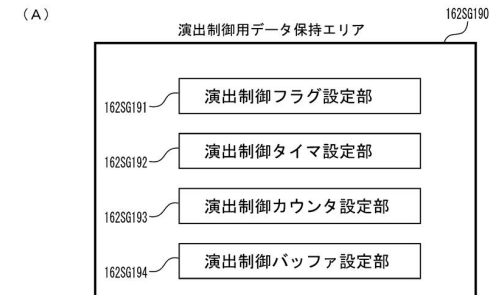
## 【図 14 - 9】

【図14-9】



## 【図 14 - 10】

【図14-10】



20

(B)

		始動入賞時受信コマンドバッファ							
		バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	表示 未決定 フラグ	保留表示 フラグ	演出制限 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0	0	-
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0	0	-
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0	1	1	-
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1	-	-	-
第2特図 保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	-	-	-
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	-	-	-
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	-	-	-
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	-	-	-
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	-	-	-
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	-	-	-

保留表示フラグ "0" → ○  
 保留表示フラグ "1" → ◇  
 保留表示フラグ "2" → ☆

30

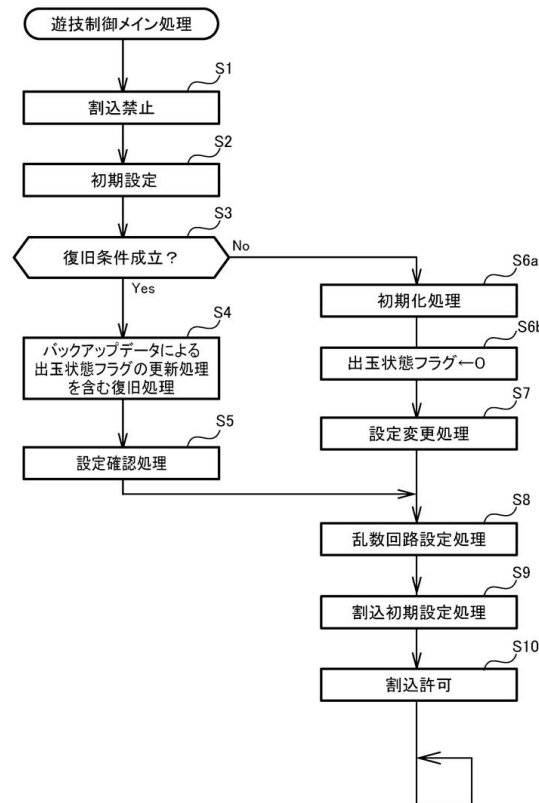
40

50



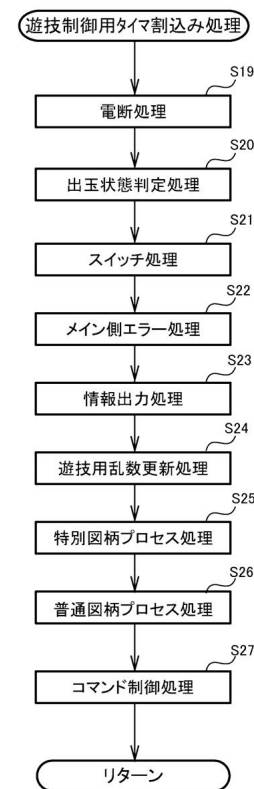
【図14-11】

【図14-11】



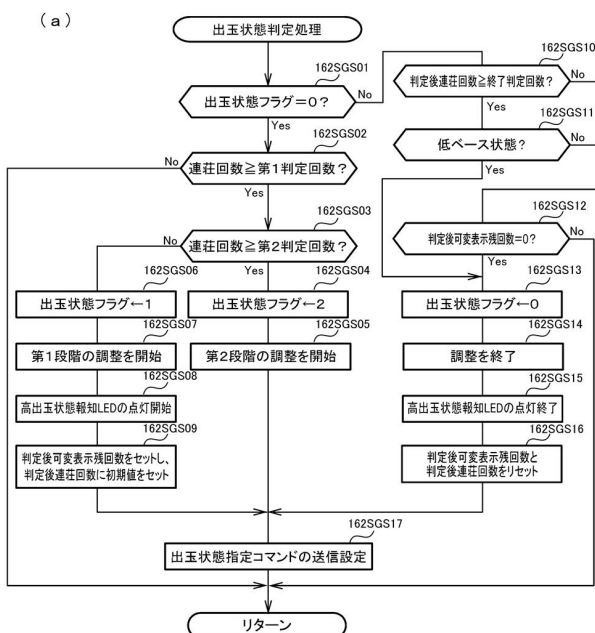
【図14-12】

【図14-12】



【図14-13】

【図14-13】

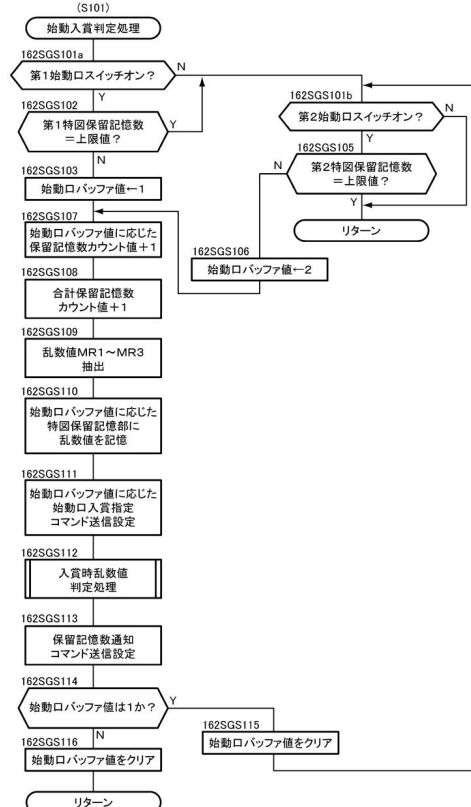


(b)

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当り期間延長調整
0	なし	なし
1	あり(第1段階)	あり(第1段階)
2	あり(第2段階)	あり(第2段階)

【図14-14】

【図14-14】



10

20

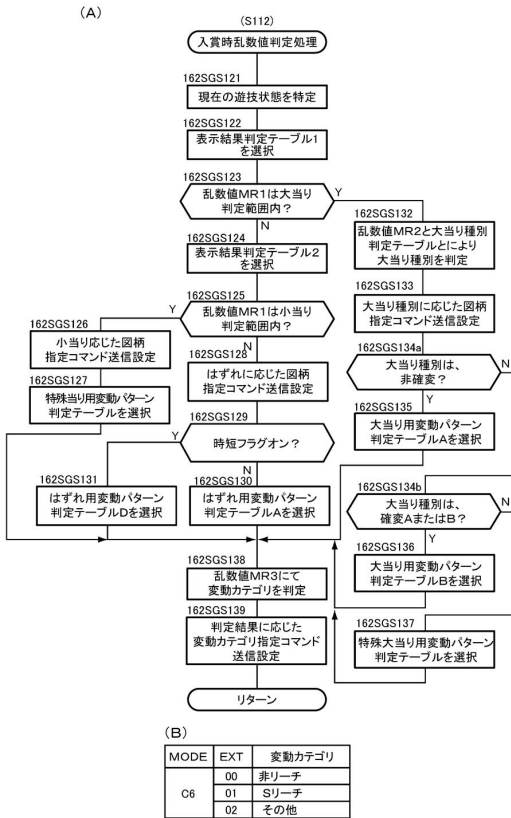
30

40

50

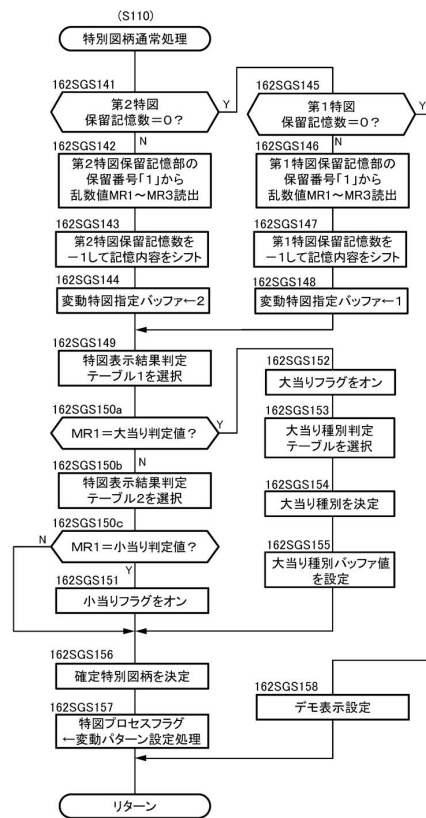
## 【図 14 - 15】

【図14-15】



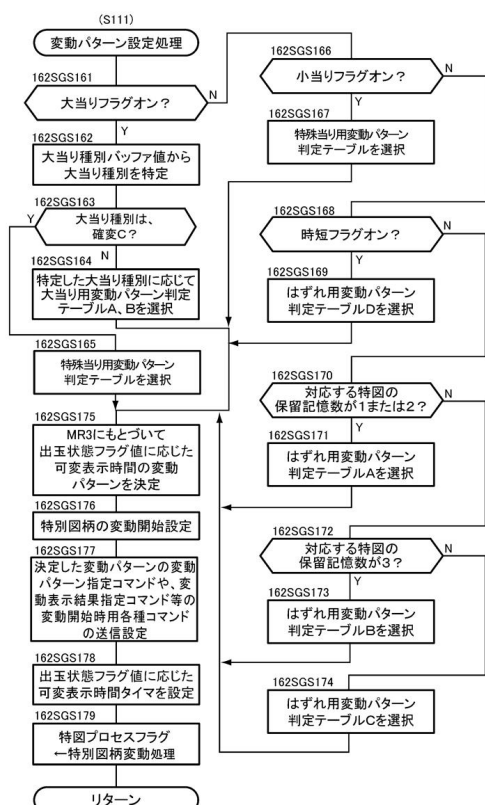
## 【図 14 - 16】

【図14-16】



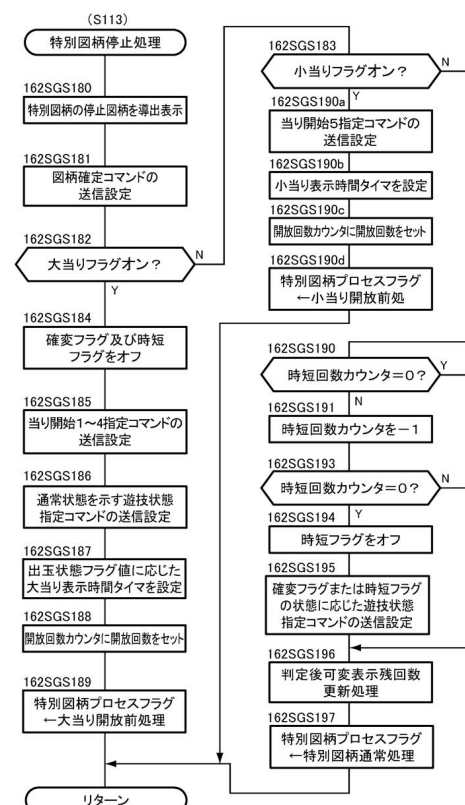
## 【図 14 - 17】

【図14-17】



## 【図 14 - 18】

【図14-18】



10

20

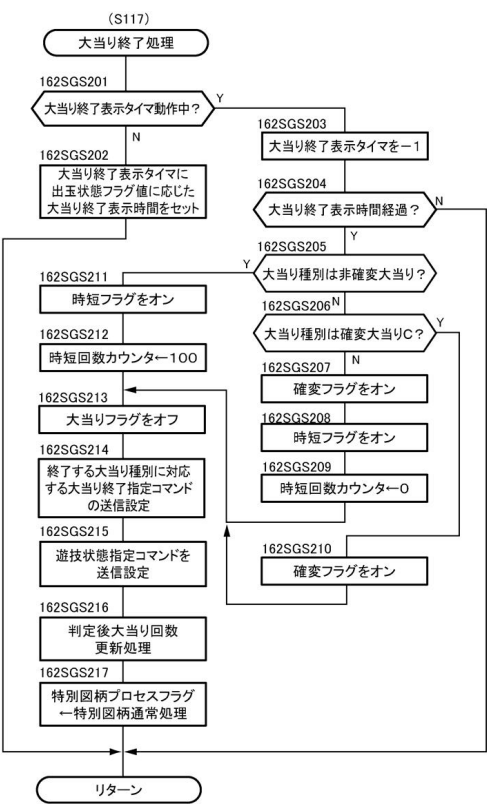
30

40

50

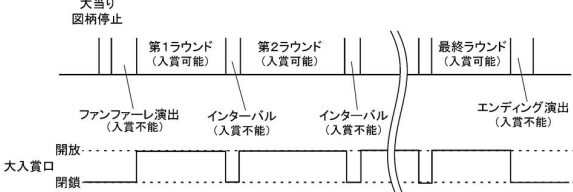
【図 14 - 19】

【図14-19】



【図 14 - 20】

【図14-20】



10

20

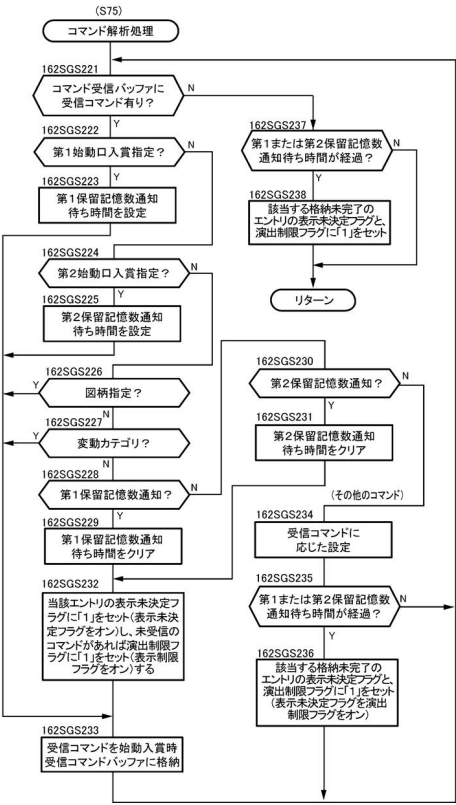
【図 14 - 21】

【図14-21】

出玉状態フラグ値	ファンファーレ 演出期間 (ms)	インターバル期間	エンディング 演出期間
0	30000	5000	60000
1	40000	6000	70000
2	60000	7000	90000

【図 14 - 22】

【図14-22】



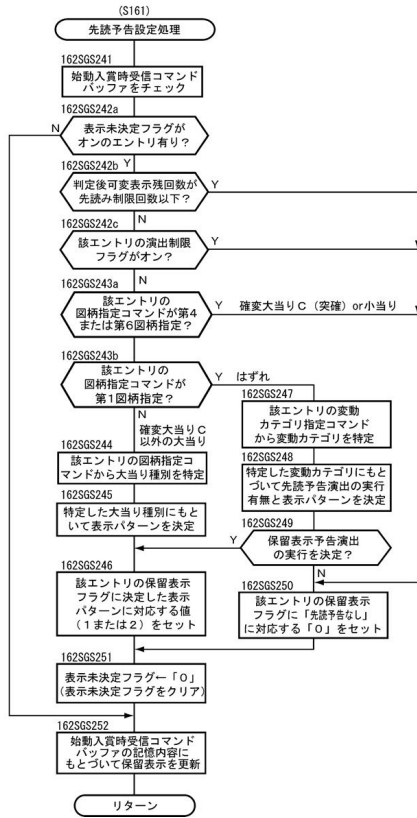
30

40

50

【図 14 - 23】

【図14-23】



【図 14 - 24】

【図14-24】

(A) 162SGS245における決定割合

変動表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり (非確定・確定B)	0%	70%	30%
大当たり (確定A)	0%	30%	70%

(B) 162SGS248における決定割合

変動表示結果及び 変動カテゴリ	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

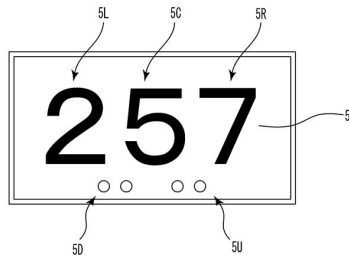
10

20

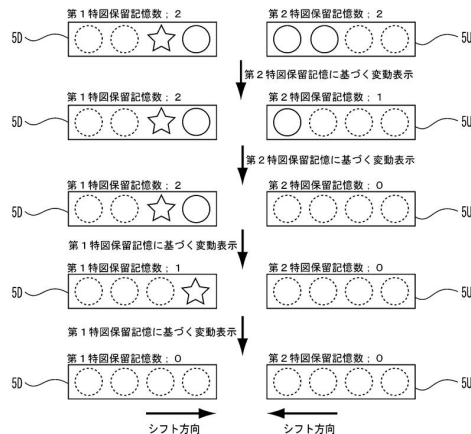
【図 14 - 25】

【図14-25】

(A)

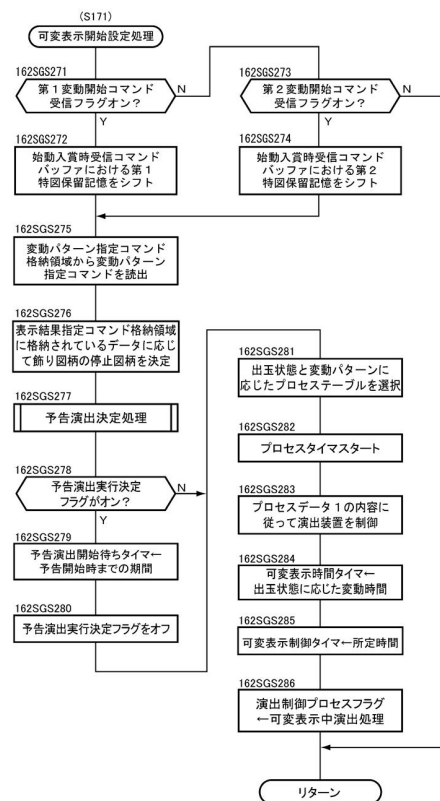


(B) 第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uの更新例



【図 14 - 26】

【図14-26】



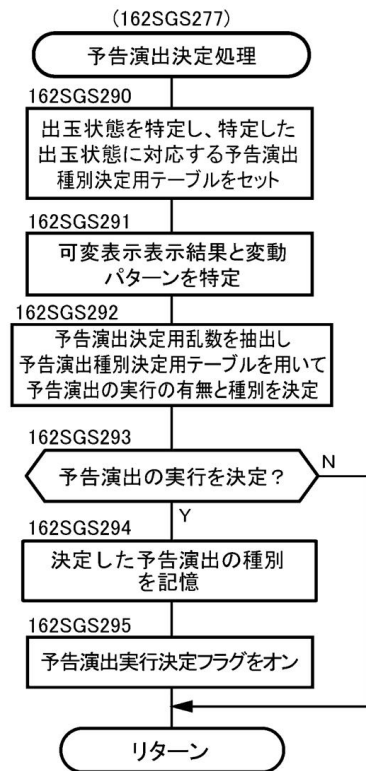
30

40

50

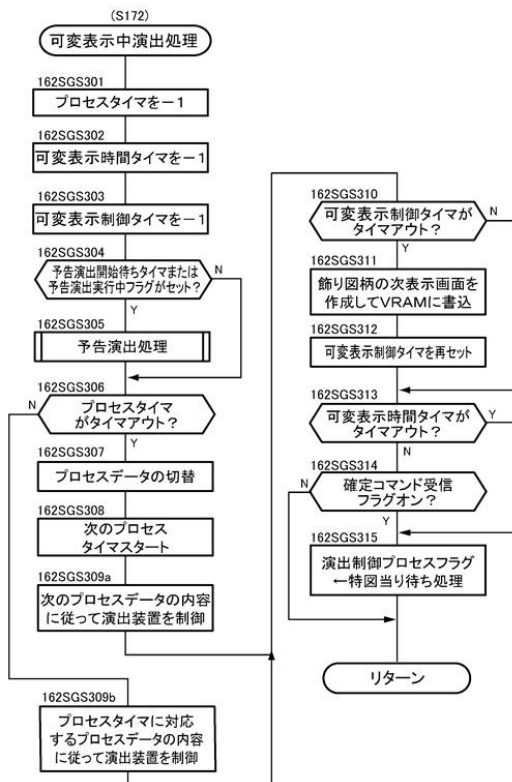
【図 14 - 27】

【図14-27】



【図 14 - 29】

【図14-29】



【図 14 - 28】

【図14-28】

予告演出種別決定用テーブルA(低出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
リーチはずれ	20	50	30	0	0
大当り (確率1/100)	10	25	65	0	0

予告演出種別決定用テーブルB(第1高出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
リーチはずれ	20	50	25	5	0
大当り (確率1/100)	10	25	50	15	0

予告演出種別決定用テーブルC(第2高出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	8	4	3	0
リーチはずれ	20	45	20	10	0
大当り (確率1/100)	10	15	45	20	10

【図 14 - 30】

【図14-30】

(A)はズレ用変動パターン判定テーブルA(低出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1~600
ノーマルPA2-1	601~900
スーパーPA2-2	901~997

(B)はズレ用変動パターン判定テーブルB(第1高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1~400
ノーマルPA2-1	401~800
スーパーPA2-2	801~997

(C)はズレ用変動パターン判定テーブルC(第2高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1~200
ノーマルPA2-1	201~700
スーパーPA2-2	701~997

10

20

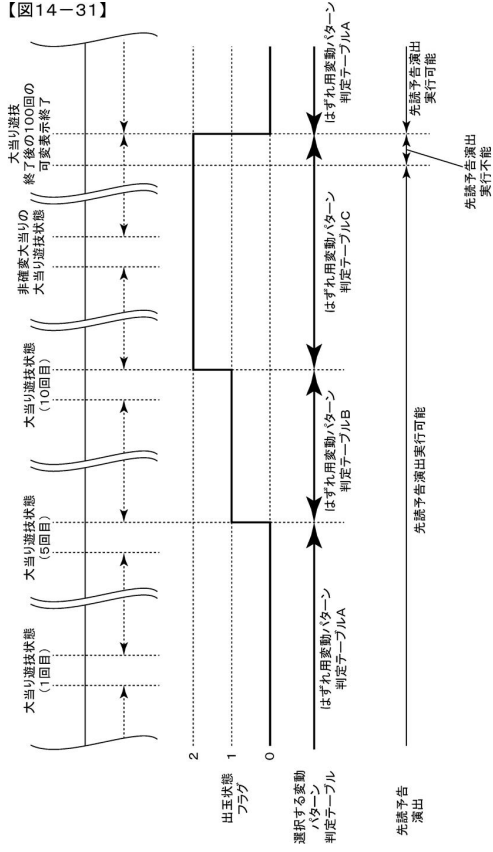
30

40

50

【図 14 - 31】

【図 14-31】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

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