

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-134842
(P2019-134842A)

(43) 公開日 令和1年8月15日(2019.8.15)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2018-18135 (P2018-18135)
(22) 出願日 平成30年2月5日 (2018.2.5)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 110001195
特許業務法人深見特許事務所
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(72) 発明者 谷藤 大蔵
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 CA71 FA05
FA09 FA16

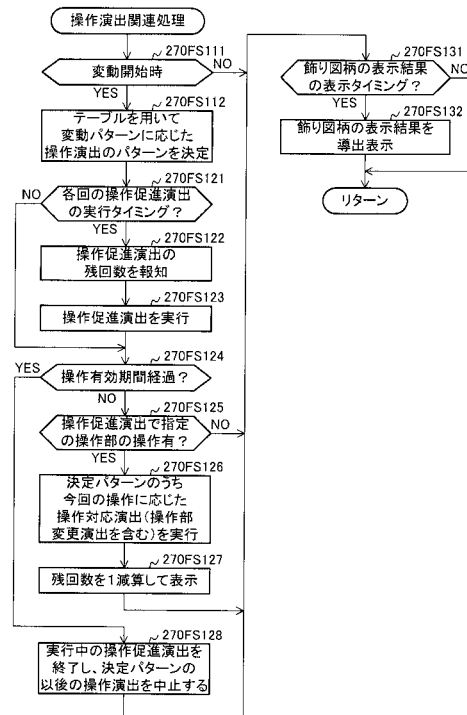
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】動作を促す報知によって遊技の興趣を向上させること。

【解決手段】遊技者の第1動作および第2動作を検出可能であり(ステップ270FS125)、第1動作を促す第1促進報知、および、第2動作を促す第2促進報知を実行可能であり(ステップ270FS123)、第1促進報知に対して第1動作が検出されたこと、および、第2促進報知に対して第2動作が検出されたことのいずれかに基づいて、動作対応演出を実行可能であり(ステップ270FS126)、所定期間において実行される第1促進報知の残回数を示す第1回数報知、および、第2促進報知の残回数を示す第2回数報知を実行可能であり(ステップ270FS122)、第1回数報知を実行した後、特定条件が成立したことに基いて、第1回数報知に替えて第2回数報知を実行可能である。

【選択図】 図 8 - 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技者の第 1 動作および第 2 動作を検出可能な検出手段と、

前記第 1 動作を促す第 1 促進報知、および、前記第 2 動作を促す第 2 促進報知を実行可能な促進報知手段と、

前記第 1 促進報知に対して前記第 1 動作が検出されたこと、および、前記第 2 促進報知に対して前記第 2 動作が検出されたことのいずれかに基づいて、動作対応演出を実行可能な動作対応演出実行手段と、

所定期間において実行される前記第 1 促進報知の残回数を示す第 1 回数報知、および、前記第 2 促進報知の残回数を示す第 2 回数報知を実行可能な回数報知手段とを備え、

前記回数報知手段は、前記第 1 回数報知を実行した後、特定条件が成立したことに基いて、前記第 1 回数報知に替えて前記第 2 回数報知を実行可能である、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機において、演出ボタンの操作回数を獲得する演出を行い、獲得演出に対応した残回数表示を行う遊技機がある（たとえば、特許文献 1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 202779 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献 1 の遊技機においては、残回数表示については、単に、演出ボタンの操作を促進する同一の動作促進報知を実行する回数を示すだけであり、面白みに欠けるといった問題があった。

30

【0005】

この発明は、かかる実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、動作を促す報知によって遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

遊技者の第 1 動作（たとえば、プッシュボタン 31B を押す動作）および第 2 動作（たとえば、スティックコントローラ 31A を傾ける動作）を検出可能な検出手段（たとえば、プッシュボタン 31B のプッシュセンサ 35B、スティックコントローラ 31A のコントローラセンサユニット 35A、演出制御用 CPU 120、図 8 - 1 ステップ 270FS125）と、

40

前記第 1 動作を促す第 1 促進報知（たとえば、図 8 - 3 (B) 等で示すプッシュボタン 31B の画像および「押せ！」の文字の表示）、および、前記第 2 動作を促す第 2 促進報知（たとえば、8 - 4 (D) 等で示すスティックコントローラ 31A の画像および「引け！」の文字の表示）を実行可能な促進報知手段（たとえば、演出制御用 CPU 120、図 8 - 1 ステップ 270FS123）と、

前記第 1 促進報知に対して前記第 1 動作が検出されたこと、および、前記第 2 促進報知に対して前記第 2 動作が検出されたことのいずれかに基づいて、動作対応演出（たとえば

50

、図 8 - 3 (C) 等で示す「大」, 「当」, 「り」, 「確定」等の文字の表示、図 8 - 5 (C) 等で示す「チャンス!」, 「激熱!」等の文字の表示) を実行可能な動作対応演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 8 - 1 ステップ 2 7 0 F S 1 2 6) と、

所定期間(たとえば、リーチ期間、大当たり中、リーチ前)において実行される前記第 1 促進報知の残回数を示す第 1 回数報知(たとえば、図 8 - 3 (A) , (B) 等で示す「ボタン操作: 残り 回」の文字の表示)、および、前記第 2 促進報知の残回数を示す第 2 回数報知(たとえば、図 8 - 4 (D) 等で示す「スティック操作: 残り 回」の文字の表示) を実行可能な回数報知手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 8 - 1 ステップ 2 7 0 F S 1 2 2) とを備え、

10

前記回数報知手段は、前記第 1 回数報知を実行した後、特定条件(たとえば、第 1 促進報知の実行後に第 1 動作が検出されたとの条件、第 1 回数報知への作用演出が実行されたとの条件) が成立したに基づいて、前記第 1 回数報知に替えて前記第 2 回数報知を実行可能である(たとえば、図 8 - 4 (C) 等参照)。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、第 1 動作を促す第 1 促進報知の残回数を示す第 1 回数報知が、第 2 動作を促す第 2 促進報知の残回数を示す第 2 回数報知に変更されることがあるため、演出のバリエーションが広がる。その結果、動作を促す報知によって遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

20

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記特定条件は、前記第 1 促進報知の実行後に前記第 1 動作が検出されたとの条件である。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、第 1 動作を促す第 1 促進報知に対して第 1 動作を実行した後に、第 1 促進報知の残回数を示す第 1 回数報知が、第 2 動作を促す第 2 促進報知の残回数を示す第 2 回数報知に変更されることがあるため、演出のバリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

30

第 1 操作手段(たとえば、プッシュボタン 3 1 B) と、

前記第 1 操作手段と異なる第 2 操作手段(たとえば、スティックコントローラ 3 1 A) とをさらに備え、

前記検出手段は、前記第 1 操作手段の操作を前記第 1 動作として検出し、前記第 2 操作手段の操作を前記第 2 動作として検出する(たとえば、図 8 - 1 ステップ 2 7 0 F S 1 2 5)。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、第 1 操作手段の操作を促す第 1 促進報知の残回数を示す第 1 回数報知が、第 1 操作手段と異なる第 2 操作手段の操作を促す第 2 促進報知の残回数を示す第 2 回数報知に変更されることがあるため、演出のバリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) をさらに備え、

前記第 2 促進報知が実行されたときは、前記第 1 促進報知が実行されたときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高い(たとえば、図 8 - 2 で示すように、大当たりとすることが決定されている場合の方が、はずれとすることが決定されている場合よりも高い割合で、操作部を変更する演出パターンが選択される)。

【 0 0 1 3 】

50

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知から、第1促進報知よりも有利状態に制御される期待度が高い、第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、
遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、

前記動作対応演出実行手段は、前記第2促進報知に対して前記第2動作が検出されたときの方が、前記第1促進報知に対して前記第1動作が検出されたときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高い前記動作対応演出を実行する割合が高い(たとえば、図8-2で示すように、大当りとするものが決定されている場合の方が、はずれとするものが決定されている場合よりも高い割合で、「チャンス」や「激熱」との操作対応演出を含む演出パターンが決定されたり、「大・当・り・確定!」との文字を順に表示する操作対応演出を含む演出パターンが決定されたりする。また、操作対応演出として、アクティブ表示の色が変化する演出を実行するようにしてもよいし、キャラクタがカットインする演出が実行されるようにしてもよい。)。

【0015】

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知から、第1動作が検出されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い動作対応演出が実行される割合が高い第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、
遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、

前記動作対応演出実行手段は、

1回の前記第1促進報知または前記第2促進報知に対してそれぞれ前記第1動作または前記第2動作が検出されたことに基づく前記有利状態に制御される期待度を示唆する1回の前記動作対応演出を実行する場合(たとえば、図8-5(C)等で示す「チャンス!」、「激熱!」等の文字の表示)と、

複数回の前記第1促進報知または前記第2促進報知に対してそれぞれ前記第1動作または前記第2動作が検出されたことに基づく前記有利状態に制御される期待度を示唆する複数回に亘る動作対応演出を実行する場合(たとえば、図8-3(C)等で示す「大」、「当」、「り」、「確定」等の文字の表示、所定の短文の文字を順に表示した後にその短文を表示、キャラクタの名前の文字を順に表示した後にそのキャラクタを表示)とがある。

【0017】

このような構成によれば、演出のバリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記回数報知手段は、残回数が多いときの方が、少ないときよりも高い割合で、前記第1回数報知に替えて前記第2回数報知を実行する(たとえば、図8-2で示すように、大当りとするものが決定されている場合に、操作予定回数が多いときの方が少ないときよりも、スティックコントローラ31Aの操作促進演出に変更される割合が高い)。

【0019】

このような構成によれば、遊技者の期待感に合わせた演出を実行することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

(8) 上記 (1) から (7) のいずれかの遊技機において、

演出態様の異なる複数種類の特定演出 (たとえば、第 1 特定演出、第 2 特定演出) のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出が実行された後に、前記第 1 促進報知または前記第 2 促進報知が実行されることを示唆する複数の示唆画像 (たとえば、第 1 促進報知が実行されることを示唆する第 1 示唆画像 (ボタン画像: ボタン (大)、ボタン (小))、第 2 促進報知が実行されることを示唆する第 2 示唆画像 (レバー画像: レバー (大)、レバー (小))) のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段とをさらに備え、

前記促進報知手段は、前記示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された前記第 1 促進報知または前記第 2 促進報知を実行可能であり (たとえば、演出制御用 CPU 120 は、第 1 示唆画像 (ボタン画像) の表示が終了することにもとづいて第 1 促進演出を実行可能であるとともに、第 2 示唆画像 (レバー画像) の表示が終了することにもとづいて第 2 促進演出を実行可能であり)、

前記示唆画像表示制御手段は、実行された前記特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能である (たとえば、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特定演出が実行されるときにはボタン画像を表示可能である一方、第 2 特定演出が実行されるときにはレバー画像を表示可能である)。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 2 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【 図 3 】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

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

【 図 5 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 8 - 1 】 操作演出関連処理を説明するためのフローチャートである。

【 図 8 - 2 】 操作演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【 図 8 - 3 】 操作演出の流れの例を示す第 1 の表示画面図である。

【 図 8 - 4 】 操作演出の流れの例を示す第 2 の表示画面図である。

【 図 8 - 5 】 操作演出の流れの例を示す第 3 の表示画面図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 2 3 】

(基本説明)

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

【 0 0 2 4 】

(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。

【 0 0 2 5 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1

10

20

30

40

50

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

【0026】

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

10

【0027】

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。

20

【0028】

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

【0029】

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

30

【0030】

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

【0031】

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

40

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

50

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

【 0 0 3 5 】

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

10

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 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。

20

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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。

30

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

40

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

50

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。

【0044】

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

【0045】

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。

10

【0046】

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。

【0047】

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）30 が設けられている。

【0048】

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。

20

【0049】

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 2 参照）により検出される。

【0050】

30

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 2 参照）により検出される。

【0051】

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。

【0052】

（遊技の進行の概略）

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

40

【0053】

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

50

が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0054】

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

【0055】

可変入賞球装置6B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4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0056】

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

10

【0057】

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

【0058】

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

20

【0059】

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

30

【0060】

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

【0061】

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

40

【0062】

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

【0063】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

50

されることがある。

【 0 0 6 4 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 6 7 】

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

20

【 0 0 6 8 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

30

【 0 0 6 9 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 7 0 】

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。

40

【 0 0 7 1 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 7 2 】

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特図ゲーム又は第2特図ゲ

50

ームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0073】

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

10

【0074】

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。

【0075】

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。

20

【0076】

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

30

【0077】

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。

40

【0078】

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。

【0079】

50

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

【0080】

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

10

【0081】

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

20

【0082】

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）。

【0083】

（基板構成）

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

30

【0084】

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

【0085】

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

40

【0086】

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

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0087】

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

【0088】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0089】

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

【0090】

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。

20

【0091】

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（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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

40

【0095】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）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。

【0096】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character G

50

enerator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0097】

表示制御部123は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

20

【0101】

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C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0102】

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

30

【0103】

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

【0104】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0105】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11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。

40

【0106】

図3に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。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。

50

【0107】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0108】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0109】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0110】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0111】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0112】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0113】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これ

10

20

30

40

50

らコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0114】

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

10

【0115】

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

20

【0116】

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

30

【0117】

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

40

【0118】

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

【0119】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理

50

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

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0121】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0122】

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

20

【0123】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

30

【0124】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【0125】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ば

50

れる。

【0126】

ステップS112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4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

【0127】

ステップS113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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0128】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0129】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0130】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【0131】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0132】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0133】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0134】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0135】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0136】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0137】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主

10

20

30

40

50

基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 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 CPU 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0138】

ステップ S73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S73 ; Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S74）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S75）。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信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 RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

10

【0139】

ステップ S75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0140】

ステップ S76 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S77）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S73 の処理に戻る。ステップ S73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0141】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0142】

ステップ S161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S170 ~ S177 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0143】

ステップ S170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0144】

ステップ S171 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

50

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。

【 0 1 4 5 】

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 CPU 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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

【 0 1 4 6 】

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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 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 4 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 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 4 9 】

ステップS 176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0150】

ステップS 177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0151】

(基本説明の変形例)

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

【0152】

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。

20

【0153】

特別図柄の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)。

【0154】

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

30

【0155】

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

40

【0156】

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なく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うこ

50

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。

【0157】

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

【0158】

（特徴部270Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部270Fについて説明する。図8-1は、操作演出関連処理を説明するためのフローチャートである。図8-1を参照して、演出制御用CPU120は、変動開始時であるか否かを判断する（ステップ270FS111）。変動開始時であるか否かは、たとえば、図7のステップS171で示した演出プロセスフラグの値が「1」であるか否かにより判断可能である。

10

【0159】

変動開始時である（ステップ270FS111でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作演出パターン決定テーブルを用いて変動パターンに応じた操作演出のパターンを決定する（ステップ270FS112）。ステップ270FS111およびステップ270FS112の処理は、図7のステップS171が実行される期間に実行される。

【0160】

20

図8-2は、操作演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。図8-2を参照して、この実施の形態の操作演出においては、まず、操作可能な予定の残回数を報知した後に、操作を促す報知を操作促進演出を実行し、それに応じて、操作が促された操作部が操作された場合に、操作対応演出を実行し、その後、残回数の報知と操作促進演出と操作対応演出とを、予定回数分、繰返す。

【0161】

また、この実施の形態においては、大当り遊技状態となる期待度が比較的低いときに操作が促される押しボタン31Bを操作可能な予定の残回数を報知した後に、押しボタン31Bの操作促進演出の実行後に押しボタン31Bの操作が検出されたとの条件が成立したことに基づいて、押しボタン31Bの残回数の報知と操作促進演出と操作対応演出とに替えて、大当り遊技状態となる期待度が比較的高いときに操作が促されるスティックコントローラ31Aの残回数の報知と操作促進演出と操作対応演出とを実行可能とする場合がある。

30

【0162】

たとえば、図8-2の操作演出の演出パターンのうち「チャンス チャンス」の演出パターンの場合、次のようなパターンで演出を実行する。

【0163】

（1）押しボタン31Bを操作可能な予定の残回数の「2回」を報知した後に、押しボタン31Bの操作促進演出に対する1回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて「チャンス」と表示する操作対応演出を実行する。

40

【0164】

（2）次に、残回数「1回」を報知した後、押しボタン31Bの操作促進演出に対する2回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて「チャンス」と表示する操作対応演出を実行する。

【0165】

また、図8-2の操作演出の演出パターンのうち「チャンス（変更） チャンス 激熱」の演出パターンの場合、次のようなパターンで演出を実行する。

【0166】

（1）押しボタン31Bを操作可能な予定の残回数の「4回」を報知した後に、押しボタン31Bの操作促進演出に対する1回目の操作である押しボタン31Bの

50

操作に応じて「チャンス」と表示する操作対応演出を実行する。

【0167】

(2) 次に、押しボタン31Bの操作の残回数「3回」を報知した後、押しボタン31Bの操作促進演出に対する2回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて、残回数の報知をスティックコントローラ31Aの残回数の報知に「変更」する操作対応演出を実行する。

【0168】

(3) 次に、残回数「2回」を報知した後、操作促進演出に対する3回目の操作であるスティックコントローラ31Aの操作に応じて「チャンス」と表示する操作対応演出を実行する。

10

【0169】

(4) 次に、スティックコントローラ31Aの操作の残回数「1回」を報知した後、操作促進演出に対する4回目の操作であるスティックコントローラ31Aの操作に応じて「激熱」と表示する操作対応演出を実行する。

【0170】

また、図8-2の操作演出の演出パターンのうち「大当り(変更)か?」の演出パターンの場合、次のようなパターンで演出を実行する。

【0171】

(1) 押しボタン31Bを操作可能な予定の残回数の「5回」を報知した後に、押しボタン31Bの操作促進演出に対する1回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて「大」と表示する操作対応演出を実行する。

20

【0172】

(2) 次に、残回数「4回」を報知した後、押しボタン31Bの操作促進演出に対する2回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて「当」と表示する操作対応演出を実行する。

【0173】

(3) 次に、残回数「3回」を報知した後、押しボタン31Bの操作促進演出に対する3回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて「り」と表示する操作対応演出を実行する。

【0174】

(4) 次に、押しボタン31Bの操作の残回数「2回」を報知した後、押しボタン31Bの操作促進演出に対する4回目の操作である押しボタン31Bの操作に応じて、残回数の報知をスティックコントローラ31Aの残回数の報知に「変更」する操作対応演出を実行する。

30

【0175】

(5) 次に、スティックコントローラ31Aの操作の残回数「1回」を報知した後、操作促進演出に対する5回目の操作であるスティックコントローラ31Aの操作に応じて「か?」と表示する操作対応演出を実行する。

【0176】

変動パターンとして、スーパーリーチの演出の後に大当りとなる変動パターンが決定されている場合、2%の確率で操作予定回数2回の「チャンス チャンス」の演出パターン、10%の確率で操作予定回数2回の「(変更) 激熱」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数4回の「チャンス チャンス チャンス チャンス」の演出パターン、4%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス チャンス」の演出パターン、20%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス 激熱」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数5回の「大当りかも?」の演出パターン、5%の確率で操作予定回数5回の「大当り(変更)か?」の演出パターン、35%の確率で操作予定回数5回の「大当り(変更) 確定!」の演出パターン、10%の確率で操作演出を実行しないことを決定する。

40

【0177】

50

変動パターンとして、スーパーリーチの演出の後にはずれとなる変動パターンが決定されている場合、4%の確率で操作予定回数2回の「チャンス チャンス」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数2回の「(変更) 激熱」の演出パターン、4%の確率で操作予定回数4回の「チャンス チャンス チャンス チャンス」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス チャンス」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス 激熱」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り か も？」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り (変更) か？」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り (変更) 確定！」の演出パターン、70%の確率で操作演出を実行しないことを決定する。

10

【0178】

変動パターンとして、その他の変動パターンが決定されている場合、2%の確率で操作予定回数2回の「チャンス チャンス」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数2回の「(変更) 激熱」の演出パターン、2%の確率で操作予定回数4回の「チャンス チャンス チャンス チャンス」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス チャンス」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数4回の「チャンス (変更) チャンス 激熱」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り か も？」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り (変更) か？」の演出パターン、1%の確率で操作予定回数5回の「大 当 り (変更) 確定！」の演出パターン、80%の確率で操作演出を実行しないことを決定する。

20

【0179】

このように、図8-2で示される演出パターンで示されるように、操作対応演出には、1回の操作促進演出に対して操作が検出されたことに基づく大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する1回の操作対応演出(たとえば、「チャンス」、「激熱」等の文字の表示)と、複数回の操作促進演出に対してそれぞれ操作が検出されたことに基づく大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する複数回に亘る操作対応演出(「大」、「当」、「り」、「確定!」との文字の表示)とが含まれる。

【0180】

また、図8-2のような操作演出パターン決定テーブルを用いて操作演出を決定することによって、途中で操作対象が変更される演出パターンが決定され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出が実行されたときは、途中で操作対象が変更されない演出パターンが決定され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出が実行されず、押しボタン31Bの操作促進演出しか実行されないときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度を高くすることができる。

30

【0181】

また、図8-2のような操作演出パターン決定テーブルを用いて操作演出を決定することによって、途中で操作対象が変更される演出パターンが決定され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出が実行されたことに応じて、スティックコントローラ31Aの操作が検出されたときは、途中で操作対象が変更されない演出パターンが決定され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出が実行されず、押しボタン31Bの操作促進演出しか実行されないことに応じて、押しボタン31Bの操作が検出されたときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高い操作対応演出(「チャンス」や「激熱」との操作対応演出、「大・当・り・確定!」との文字を順に表示する操作対応演出)を実行する割合を高くすることができる。

40

【0182】

また、図8-2のような操作演出パターン決定テーブルを用いて操作演出を決定することによって、大当り遊技状態とすることが決定されている場合に、操作予定回数が多いときの方が少ないときよりも、スティックコントローラ31Aの操作促進演出に変更される割合を高くすることができる。

50

【 0 1 8 3 】

図 8 - 1 に戻って、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 7 0 F S 1 1 2 で決定された操作演出の演出パターンの各回の操作促進演出の実行タイミングとなったか否かを判断する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 1）。この実行タイミングは、変動パターンごとに当該変動パターンに基づく可変表示が開始されてからの時間として予め定められている。

【 0 1 8 4 】

各回の操作促進演出の実行タイミングとなった（ステップ 2 7 0 F S 1 2 1 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出の残回数を報知し（ステップ 2 7 0 F S 1 2 2）、今回の操作促進演出を実行する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 3）。

【 0 1 8 5 】

各回の操作促進演出の実行タイミングでない（ステップ 2 7 0 F S 1 2 1 で NO）と判断した場合、および、ステップ 2 7 0 F S 1 2 3 の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行されている操作促進演出ごとに予め定められた操作有効期間が経過したか否かを判断する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 4）。

【 0 1 8 6 】

操作有効期間が経過していない（ステップ 2 7 0 F S 1 2 4 で NO）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出で操作が促されている指定の操作部の操作が検出されたか否かを判断する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 5）。

【 0 1 8 7 】

指定の操作部の操作があった（ステップ 2 7 0 F S 1 2 5 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定された演出パターンのうち今回の操作に応じた操作対応演出（操作部を変更する演出を含む）を実行し（ステップ 2 7 0 F S 1 2 6）、残回数を 1 減算して表示する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 7）。

【 0 1 8 8 】

操作有効期間が経過した（ステップ 2 7 0 F S 1 2 4 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行中の操作促進演出を終了し、決定された演出パターンの以後の操作演出を中止する（ステップ 2 7 0 F S 1 2 8）。ステップ 2 7 0 F S 1 2 1 からステップ 2 7 0 F S 1 2 8 の処理は、図 7 のステップ S 1 7 2 が実行される期間に実行される。

【 0 1 8 9 】

指定の操作部の操作が無い（ステップ 2 7 0 F S 1 2 5 で NO）と判断した場合、ステップ 2 7 0 F S 1 2 7 の後、および、ステップ 2 7 0 F S 1 2 8 の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示の表示結果の表示タイミングとなったか否かを判断する（ステップ 2 7 0 F S 1 3 1）。

【 0 1 9 0 】

飾り図柄の可変表示の表示結果の表示タイミングとなった（ステップ 2 7 0 F S 1 3 1 で YES）と判断した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の表示結果を導出表示する（ステップ 2 7 0 F S 1 3 2）。ステップ 2 7 0 F S 1 3 1 およびステップ 2 7 0 F S 1 3 2 の処理は、図 7 のステップ S 1 7 2 が実行される期間に実行される。

【 0 1 9 1 】

図 8 - 3 は、操作演出の流れの例を示す第 1 の表示画面図である。図 8 - 3 を参照して、図 8 - 3 (A) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 1 2 が実行されることによって、「大 当 り か も？」の演出パターンが決定され、可変表示がリーチとなると、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 2 2 が実行されることによって、操作促進演出の残回数表示 2 7 0 F 5 D（ここでは、ボタン操作の残回数が 5 回であることを示す）が画像表示装置 5 の中央部に表示されることによって残回数が報知される。この残回数表示 2 7 0 F 5 D は、その後、図 8 - 3 (B) で示されるように、画像表示装置 5 の左下部に表示される残回数表示 2 7 0 F 5 E（ここでは、ボタン操作の残回数が 5 回であることを示す）とされる。

【 0 1 9 2 】

10

20

30

40

50

次に、図 8 - 3 (B) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 2 3 が実行されることによって、操作促進演出として、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すボタン画像 2 7 0 F 5 P が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

【 0 1 9 3 】

次に、図 8 - 3 (C) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 2 4 およびステップ 2 7 0 F S 1 2 5 が実行されることによって、操作有効期間内のプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されると、ステップ 2 7 0 F S 1 2 6 が実行されることによって、操作対応演出として、「大」との文字画像 2 7 0 F 5 J が画像表示装置 5 の中央部に表示され、ステップ 2 7 0 F S 1 2 7 が実行されることによって、残回数表示 2 7 0 F 5 E で示される残回数が 1 減算される（ここでは、ボタン操作の残回数が 4 回であることを示す）。

10

【 0 1 9 4 】

その後、図 8 - 3 (D) で示されるように、図 8 - 3 (C) と同様に、操作対応演出として、「り」との文字画像 2 7 0 F 5 J が画像表示装置 5 の中央部に表示され、残回数表示 2 7 0 F 5 E で示される残回数が 1 減算される（ここでは、ボタン操作の残回数が 2 回であることを示す）。

【 0 1 9 5 】

次に、図 8 - 3 (E) で示されるように、図 8 - 3 (B) と同様に、画像表示装置 5 の左下部に残回数表示 2 7 0 F 5 E（ここでは、ボタン操作の残回数が 2 回であることを示す）が表示され、操作促進演出として、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すボタン画像 2 7 0 F 5 P が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

20

【 0 1 9 6 】

その後、図 8 - 3 (F) で示されるように、図 8 - 3 (E) と同様に、画像表示装置 5 の左下部に残回数表示 2 7 0 F 5 E（ここでは、ボタン操作の残回数が 1 回であることを示す）が表示され、操作促進演出として、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すボタン画像 2 7 0 F 5 P が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

【 0 1 9 7 】

次に、図 8 - 3 (G) で示されるように、図 8 - 3 (C) と同様に、操作有効期間内のプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されると、操作対応演出として、「も？」との文字画像 2 7 0 F 5 J が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

30

【 0 1 9 8 】

そして、図 8 - 3 (H) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 3 1 およびステップ 2 7 0 F S 1 3 2 が実行されることによって、飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R の可変表示の表示結果として、「7 8 7」が、画像表示装置 5 の中央部に導出表示されて、はずれとなったことが報知される。

【 0 1 9 9 】

図 8 - 4 は、操作演出の流れの例を示す第 2 の表示画面図である。図 8 - 4 を参照して、図 8 - 4 (A) は、図 8 - 3 (D) と同様の画面である。図 8 - 4 (B) は、図 8 - 3 (E) と同様の画面である。

【 0 2 0 0 】

次に、図 8 - 4 (C) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 2 7 0 F S 1 2 4 およびステップ 2 7 0 F S 1 2 5 が実行されることによって、操作有効期間内のプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されると、ステップ 2 7 0 F S 1 2 6 が実行されることによって、操作対応演出として、新たな操作促進演出の残回数表示 2 7 0 F 5 F（ここでは、スティックコントローラ 3 1 A の操作であるレバー操作の残回数が 1 回であることを示す）が画像表示装置 5 の中央部に表示されることによって、残回数の表示がプッシュボタン 3 1 B の残回数からスティックコントローラ 3 1 A の残回数に変更されることが報知される。この残回数表示 2 7 0 F 5 F は、その後、図 8 - 4 (D) で示されるように、画像表示装置 5 の左下部に表示される残回数表示 2 7 0 F 5 G（ここでは、レバー操作の残回数が 1 回であることを示す）とされる。

40

50

【0201】

次に、図8-4(D)で示されるように、図8-1のステップ270FS123が実行されることによって、操作促進演出として、スティックコントローラ31Aの操作を促すレバー画像270F5Qが画像表示装置5の中央部に表示される。

【0202】

次に、図8-4(E)で示されるように、図8-1のステップ270FS124およびステップ270FS125が実行されることによって、操作有効期間内のスティックコントローラ31Aの操作が検出されると、ステップ270FS126が実行されることによって、操作対応演出として、「確定!」との文字画像270F5Jが画像表示装置5の中央部に表示される。

10

【0203】

次に、図8-5(F)で示されるように、上述の操作演出とは異なる確定操作演出として、レバー画像270F5Qが表示される。この演出は実行されないようにしてもよい。

【0204】

そして、図8-4(G)で示されるように、図8-1のステップ270FS131およびステップ270FS132が実行されることによって、スティックコントローラ31Aの操作に有無に関わらず、飾り図柄5L, 5C, 5Rの可変表示の表示結果として、「777」が、画像表示装置5の中央部に導出表示されて、大当たりとなったことが報知される。

【0205】

図8-5は、操作演出の流れの例を示す第3の表示画面図である。図8-5を参照して、図8-5(A)は、図8-3(A)と同様の画面である。図8-5(B)は、図8-3(B)と同様の画面である。

20

【0206】

次に、図8-5(C)で示されるように、図8-1のステップ270FS124およびステップ270FS125が実行されることによって、操作有効期間内の押しボタン31Bの操作が検出されると、ステップ270FS126が実行されることによって、操作対応演出として、「チャンス!」との文字画像270F5Kが画像表示装置5の中央部に表示され、ステップ270FS127が実行されることによって、残回数表示270F5Eで示される残回数が1減算される(ここでは、ボタン操作の残回数が3回であることを示す)。

30

【0207】

次に、図8-5(D)で示されるように、図8-1のステップ270FS124およびステップ270FS125が実行されることによって、操作有効期間内の押しボタン31Bの操作が検出されると、ステップ270FS126が実行されることによって、操作対応演出として、新たな操作促進演出の残回数表示270F5F(ここでは、スティックコントローラ31Aの操作であるレバー操作の残回数が2回であることを示す)が画像表示装置5の中央部に表示されることによって、残回数の表示が押しボタン31Bの残回数からスティックコントローラ31Aの残回数に変更されることが報知される。この残回数表示270F5Fは、その後、図8-5(E)で示されるように、画像表示装置5の左下部に表示される残回数表示270F5G(ここでは、レバー操作の残回数が2回であることを示す)とされる。

40

【0208】

次に、図8-5(E)で示されるように、図8-1のステップ270FS123が実行されることによって、操作促進演出として、スティックコントローラ31Aの操作を促すレバー画像270F5Qが画像表示装置5の中央部に表示される。

【0209】

その後、図8-5(F)で示されるように、図8-5(E)と同様に、画像表示装置5の左下部に残回数表示270F5E(ここでは、レバー操作の残回数が1回であることを示す)が表示され、操作促進演出として、スティックコントローラ31Aの操作を促すレ

50

バー画像 270F5Q が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

【0210】

次に、図 8 - 5 (G) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 270FS124 およびステップ 270FS125 が実行されることによって、操作有効期間内のスティックコントローラ 31A の操作が検出されると、ステップ 270FS126 が実行されることによって、操作対応演出として、「激熱！」との文字画像 270F5K が画像表示装置 5 の中央部に表示される。

【0211】

そして、図 8 - 5 (H) で示されるように、図 8 - 1 のステップ 270FS131 およびステップ 270FS132 が実行されることによって、飾り図柄 5L, 5C, 5R の可変表示の表示結果として、「777」が、画像表示装置 5 の中央部に導出表示されて、大当たりとなったことが報知される。

【0212】

(特徴部 270F の変形例)

(1) 前述した実施の形態においては、残回数表示で示される操作部と同じ操作部の操作促進演出を実行するようにした。しかし、これに限定されず、残回数表示で示される操作部と異なる操作部の操作促進演出を実行するようにしてもよい。たとえば、押しボタン 31B の残回数が表示されているときに、スティックコントローラ 31A の操作促進演出を実行する。

【0213】

また、異なる操作部の操作促進演出が実行された場合は、同じ操作部の操作促進演出が実行された場合と比較して、有利状態に制御される期待度が異なる(たとえば、高くなる)ようにしてもよい。異なる操作部の操作促進演出が実行された場合は、必ず有利状態に制御されるようにしてもよい。

【0214】

(2) 前述した実施の形態において、前の操作後から、残回数を減算して、次の操作促進演出が実行されるまでの時間について、スティックコントローラ 31A の方が、押しボタン 31B よりも長くなるようにしてもよい。このように、有利状態に制御される期待度の高い操作部の方を長い時間とすることによって、遊技者の期待感を高めることができる。

【0215】

(3) 前述した実施の形態においては、図 8 - 2 等で示したように、押しボタン 31B の操作促進演出に対して押しボタン 31B の操作が検出されたとの条件が成立したことに基づいて、押しボタン 31B の操作の残回数の報知に替えて、スティックコントローラ 31A の操作の残回数の報知を実行するようにした。しかし、これに限定されず、押しボタン 31B の操作の残回数の報知に替えて、スティックコントローラ 31A の操作の残回数の報知を実行するのは、何らかの特定条件が成立したことに基づいていけばよく、たとえば、所定演出が実行されたとの条件が成立したことに基づいてもよい。所定演出としては、たとえば、押しボタン 31B の操作の残回数の表示に、キャラクタなどの物体が作用する作用演出など、どのような演出であってもよいが、当該操作演出に関連する演出であることが好ましい。

【0216】

(4) 前述した実施の形態においては、図 8 - 2 等で示したように、操作演出において、操作対象を押しボタン 31B から、スティックコントローラ 31A に変更するようにした。しかし、これに限定されず、スティックコントローラ 31A から、押しボタン 31B に変更するようにしてもよい。また、操作対象は、2つの操作部に限定されず、3つ以上の操作部であってもよい。この場合、それぞれの操作部は、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)となる期待度がそれぞれ異なることが好ましい。

【0217】

10

20

30

40

50

(5) 前述した実施の形態においては、図8-2等で示したように、操作促進演出の対象が押しボタン31Bからスティックコントローラ31Aに変更された場合であっても、操作の残回数は、引継ぐようにした。しかし、これに限定されず、操作促進演出の対象が変更された場合は、操作の残回数は、引継がないようにしてもよい。たとえば、押しボタン31Bの操作の残回数が3回であるときに、操作促進演出の対象がスティックコントローラ31Aに変更された場合、残回数を3回以外とするようにしてもよい。

【0218】

(6) 前述した実施の形態においては、図8-2等で示したように、操作予定回数の操作が実行されるまでは、操作演出の最終的な結果が報知されたり、変動表示の表示結果が表示されたりしないようにした。しかし、これに限定されず、報知された操作予定回数よりも少ない回数の操作がされたときに、操作演出の最終的な結果が報知されたり、変動表示の表示結果が表示されたりするようにしてもよい。

10

【0219】

(7) 前述した実施の形態においては、図8-2等で示したように、操作演出の演出パターンには、最初は押しボタン31B(遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が比較的低い操作部)の操作を促進する演出パターンのみが含まれるようにした。しかし、これに限定されず、操作演出の演出パターンに、最初からスティックコントローラ31A(遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が比較的高い操作部)の操作を促進する演出パターンが含まれるようにしてもよい。

【0220】

20

(8) 前述した実施の形態においては、図8-4(B)、(C)等で示したように、第1操作部(たとえば、押しボタン31B)の操作促進演出に応じて第1操作部が操作されたときに、第1操作部に関する操作促進演出および操作対応演出の残回数の第1報知を、第2操作部(たとえば、スティックコントローラ31A)に関する操作促進演出および操作対応演出の残回数の第2報知に、すぐに切替えるようにした。しかし、これに限定されず、第1操作部の操作促進演出に応じて第1操作部が操作されてから所定期間(たとえば、1秒)経過後に、第1報知を第2報知に切替える特殊演出パターンを実行するようにしてもよい。特殊演出パターンの操作演出が実行される場合は実行されない場合と比較して有利状態に制御される期待度が高くなるように、特殊演出パターンの操作演出の実行が決定されるようにすることが好ましい。また、第1操作部の操作促進演出に応じて第1操作部が操作されてから所定期間経過後に、第1報知のままとする演出パターンを実行するようにしてもよい。このようにすることで、第1操作部を操作したのに、しばらく、何も反応が無いことにより、遊技者に違和感を与えることができ、その後、第2報知に切替えられた場合に遊技者に驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0221】

具体的には、図8-2で示す演出パターンのように、当該特殊演出パターンを予め記憶しておき、その特殊演出パターンに決定された場合に、その特殊演出パターンに基づいて操作演出を実行するようにしてもよい。別の方法としては、操作されてから所定期間経過後に第1報知を第2報知に切替えるか否かは、遊技者にとって有利な有利状態にするか否かに応じた抽選で決定するようにして、切替えると決定された場合に、図8-2で示されたような演出パターンの第1報知を第2報知に切替えるタイミングを、所定期間経過後に切替えるタイミングに変更するようにしてもよい。

40

【0222】

また、操作有効期間の残り時間が所定期間未満となっている場合には、所定期間の経過を待つことなく、第2報知に切替えるようにしてもよい。

【0223】

(9) 前述した実施の形態においては、図8-3から図8-5で示したように、操作対応演出の履歴は表示されないようにしたが、これに限定されず、どのような操作対応演出が実行されたかを示す履歴を表示するようにしてもよい。たとえば、操作対応演出とし

50

て、「チャンス」や「激熱」との文字を表示したり、アクティブ表示の色が変化したり、キャラクタがカットインする演出が実行されたりする場合に、それらを示すアイコンを、演出が終了するごとに追加して並べて表示するようにしてもよい。「大・当・り・確定！」との文字を順に表示する場合は、それらの各文字を示すアイコンを並べて表示することにより、1つの意味を成す文字列として遊技者が認識し易いようにしてもよい。このようにすることによって、遊技者がどのような操作対応演出が実行されたかを認識し易くすることができる。

【0224】

(10) 前述した実施の形態においては、操作促進演出に対して、操作を促された操作部の所定操作（たとえば、プッシュボタン31Bの短時間の押下操作、スティックコントローラ31Aの短時間の傾倒操作）のみ受付可能であることとした。しかし、これに限定されず、操作促進演出に対して、操作を促された操作部の所定操作に加えて、当該操作部の所定操作と異なる特定操作、または、当該操作部以外の特定操作を受付可能な場合を含むようにしてもよい。たとえば、プッシュボタン31Bの操作促進演出に対して、プッシュボタン31Bの短時間の押下操作に加えて、プッシュボタン31Bの長押し操作や、スティックコントローラ31Aの長時間の傾倒操作を受付可能である場合を含むようにしてもよい。

10

【0225】

このようにした場合に、特定操作が検出された場合は、残回数分のすべての操作促進演出を実行するようにしてもよいし、残回数のすべての操作促進演出は実行しないが実行済みになるようにしてもよい。この場合に、上述の(9)で示したように、実行された操作促進演出または実行予定であった操作促進演出の履歴を表示するようにしてもよい。その後、図8-4(F)で示したような別の操作促進表示を表示して、それに応じて操作が実行されるか、操作有効期間が経過した後に、有利状態に制御されるか否かを報知するようにしてもよい。

20

【0226】

(11) 前述した実施の形態においては、操作対応演出において、画像表示装置5に画像を表示するようにした。しかし、これに限定されず、スピーカ8L, 8Rから音声を出力するようにしてもよい。たとえば、有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御されることが決定されている場合に、操作促進演出および操作対応演出の残回数が有るとき（たとえば、図8-3(C)のとき）に、操作促進演出で操作を促された操作部（たとえば、プッシュボタン31B）が操作された場合に、所定の割合で、大当り確定報知音（たとえば、「キューイン」という効果音）をスピーカ8L, 8Rから出力するようにしてもよい。これにより、遊技者に驚きを与えることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0227】

具体的には、図8-2で示す演出パターンのように、大当り確定報知音を出力する演出パターンを予め記憶しておき、その演出パターンに決定された場合に、その演出パターンに基づいて操作対応演出として大当り確定報知音を出力する操作演出を実行するようにしてもよい。別の方法としては、大当り確定報知音を出力するか否かは、遊技者にとって有利な有利状態にする場合に抽選で決定するようにして、大当り確定報知音を出力すると決定された場合に、図8-2で示されたような演出パターンの所定の操作対応演出が実行されるタイミングで、大当り確定報知音を出力するようにしてもよい。

40

【0228】

(その他の変形例)

(1) 遊技を実行可能な遊技機であって、

遊技者の動作（例えば、プッシュボタン31Bへの押下操作、スティックコントローラ31Aへの傾倒操作）を検出可能な検出手段（例えば、プッシュセンサ35B、コントローラセンサユニット35A）と、

検出手段により動作が検出されたことにもとづいて検出演出（例えば、可動体32を進

50

出位置に進出させる演出)を実行可能な検出演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

動作を促す促進演出(例えば、プッシュボタン31Bへの押下操作を促す第1促進演出、スティックコントローラ31Aへの傾倒操作を促す第2促進演出)を実行可能な促進演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

演出態様の異なる複数種類の特定演出(例えば、第1特定演出、第2特定演出)のうちいずれかを実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

特定演出が実行された後に、促進演出が実行されることを示唆する複数の示唆画像(例えば、第1促進演出が実行されることを示唆する第1示唆画像(ボタン画像:ボタン(大)、ボタン(小))、第2促進演出が実行されることを示唆する第2示唆画像(レバー画像:レバー(大)、レバー(小)))のうちいずれかを表示可能な示唆画像表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、

促進演出実行手段は、示唆画像の表示が終了することにもとづいて該示唆画像により示唆された促進演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、第1示唆画像(ボタン画像)の表示が終了することにもとづいて第1促進演出を実行可能であるとともに、第2示唆画像(レバー画像)の表示が終了することにもとづいて第2促進演出を実行可能であり)、

示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の示唆画像のうちいずれかを表示可能である(例えば、演出制御用CPU120は、第1特定演出が実行される時にはボタン画像を表示可能である一方、第2特定演出が実行される時にはレバー画像を表示可能である)ようにしてもよい。

【0229】

このような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

【0230】

(2) 上記(1)の遊技機において、

複数種類の特別演出(例えば、スーパーリーチA、スーパーリーチB)のうちいずれかを実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、

特定演出実行手段は、特別演出の実行中に特定演出を実行可能であり、実行されている特別演出の種類にもとづいて異なる割合にて複数の特定演出のうちいずれかを実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチAの実行中である場合には第1特定演出を実行可能であり、スーパーリーチBの実行中である場合には第2特定演出を実行可能である)ようにしてもよい。

【0231】

このような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

【0232】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

示唆画像表示制御手段は、実行された特定演出の種類にかかわらず同じ位置に示唆画像を表示可能である(例えば、演出制御用CPU120は、第1特定演出が実行された場合と第2特定演出が実行された場合とで、同じ位置に示唆画像(ボタン画像、レバー画像)を表示可能である)ようにしてもよい。

【0233】

このような構成によれば、特定演出の種類に注目させることができ、興味を向上させることができる。

【0234】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560)を備え、

促進演出実行手段は、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の促進演出(例え

10

20

30

40

50

ば、第1促進演出と、該第1促進演出よりも大当たりとなる信頼度が高い第2促進演出)のうちいずれかを実行可能であり、

示唆画像表示制御手段は、有利状態に制御される期待度の低い促進演出が実行されることを示す示唆画像から、有利状態に制御される期待度の高い促進演出が実行されることを示す示唆画像に変化させて表示可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1促進演出の実行を示唆するボタン画像から第2促進演出の実行を示唆するレバー画像に変化可能である)ようにしてもよい。

【0235】

このような構成によれば、示唆画像を表示した後に該示唆画像が変化し得るため、示唆画像に注目させることができる。

10

【0236】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

示唆画像の表示中に、動作が検出されることにもとづいて検出演出とは異なる演出(例えば、カットイン演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

示唆画像にもとづく促進演出が実行されることを示す所定演出(例えば、ストック放出演出)を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、

示唆画像表示制御手段は、所定演出が実行されてから示唆画像の表示を終了する(例えば、演出制御用CPU120は、ストック放出演出が終了してから示唆画像の表示を終了する)ようにしてもよい。

20

【0237】

このような構成によれば、示唆画像にもとづく演出が実行されたことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【0238】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

特定演出実行手段は、視認性の異なる複数種類の特定演出のうちいずれかを実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の略中央にて第1ルーレットを表示する第1特定演出と、画像表示装置5の略下部にて第2ルーレットを表示する第2特定演出とのいずれかを実行可能であり)、

示唆画像表示制御手段は、

30

特定演出が実行されたことにもとづいて示唆画像を表示する場合と表示しない場合とがあり(例えば、演出制御用CPU120は、成功パターンと失敗パターンとのいずれかのパターンにて特定演出を実行し)、

視認性の高い種類の特定演出が実行された場合の方が、視認性の低い種類の特定演出が実行された場合よりも高い割合で示唆画像を表示する(例えば、演出制御用CPU120は、第1特定演出の方が第2特定演出よりも高い割合で成功パターンにて実行する)ようにしてもよい。

【0239】

このような構成によれば、視認性の高い種類の特定演出を実行したときの方が、視認性の低い種類の特定演出を実行したときよりも高い割合で示唆画像を表示するため、興趣の低下を防止することができる。

40

【0240】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

示唆画像表示制御手段は、促進演出が実行される前に、示唆画像(例えば、示唆演出として、補助演出表示装置において示唆画像を表示する。)を期待度に応じて異なる態様(例えば、第1~第4パターンのいずれか)により表示可能であり、

促進演出実行手段は、

示唆画像が特定状態(例えば、非透過状態)となったことにもとづいて、該示唆画像により示唆された促進演出を実行し、

示唆画像が表示されている間に、該示唆画像により示唆されている促進演出とは異なる

50

る促進演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0241】

(特徴部270Fに関する発明の説明)

(1) 以上に説明したように、この特徴部270Fには、以下に示す発明が含まれている。遊技機において、演出ボタンの操作回数を獲得する演出を行い、獲得演出に対応した残回数表示を行う遊技機がある(たとえば、特開2016-202779号公報)。

【0242】

しかし、特開2016-202779号公報の遊技機においては、残回数表示については、単に、演出ボタンの操作を促進する同一の動作促進報知を実行する回数を示すだけであり、面白みに欠けるといった問題があった。このような課題を解決するために、270Fの発明は以下のように構成される。

【0243】

(1-1) 遊技を行うことが可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン)であって、

遊技者の第1動作(たとえば、プッシュボタン31Bを押す動作)および第2動作(たとえば、スティックコントローラ31Aを傾ける動作)を検出可能な検出手段(たとえば、プッシュボタン31Bのプッシュセンサ35B、スティックコントローラ31Aのコントローラセンサユニット35A、演出制御用CPU120、図8-1ステップ270FS125)と、

前記第1動作を促す第1促進報知(たとえば、図8-3(B)等で示すプッシュボタン31Bの画像および「押せ!」の文字の表示)、および、前記第2動作を促す第2促進報知(たとえば、8-4(D)等で示すスティックコントローラ31Aの画像および「引け!」の文字の表示)を実行可能な促進報知手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-1ステップ270FS123)と、

前記第1促進報知に対して前記第1動作が検出されたこと、および、前記第2促進報知に対して前記第2動作が検出されたことのいずれかに基づいて、動作対応演出(たとえば、図8-3(C)等で示す「大」、「当」、「り」、「確定」等の文字の表示、図8-5(C)等で示す「チャンス!」、「激熱!」等の文字の表示)を実行可能な動作対応演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-1ステップ270FS126)と

所定期間(たとえば、リーチ期間、大当たり中、リーチ前)において実行される前記第1促進報知の残回数を示す第1回数報知(たとえば、図8-3(A),(B)等で示す「ボタン操作:残り 回」の文字の表示)、および、前記第2促進報知の残回数を示す第2回数報知(たとえば、図8-4(D)等で示す「スティック操作:残り 回」の文字の表示)を実行可能な回数報知手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-1ステップ270FS122)とを備え、

前記回数報知手段は、前記第1回数報知を実行した後、特定条件(たとえば、第1促進報知の実行後に第1動作が検出されたとの条件、第1回数報知への作用演出が実行されたとの条件)が成立したことに基づいて、前記第1回数報知に替えて前記第2回数報知を実行可能である(たとえば、図8-4(C)等参照)。

【0244】

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知が、第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることがあるため、演出のパリエーションが広がる。その結果、動作を促す報知によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0245】

(1-2) 上記(1-1)の遊技機において、

前記特定条件は、前記第1促進報知の実行後に前記第1動作が検出されたとの条件である。

10

20

30

40

50

【0246】

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知に対して第1動作を実行した後、第1促進報知の残回数を示す第1回数報知が、第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることがあるため、演出のパリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0247】

(1-3) 上記(1-1)または(1-2)の遊技機において、
第1操作手段(たとえば、プッシュボタン31B)と、
前記第1操作手段と異なる第2操作手段(たとえば、スティックコントローラ31A)とをさらに備え、

前記検出手段は、前記第1操作手段の操作を前記第1動作として検出し、前記第2操作手段の操作を前記第2動作として検出する(たとえば、図8-1ステップ270FS125)。

【0248】

このような構成によれば、第1操作手段の操作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知が、第1操作手段と異なる第2操作手段の操作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることがあるため、演出のパリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0249】

(1-4) 上記(1-1)から(1-3)のいずれかの遊技機において、
遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、
前記第2促進報知が実行されたときは、前記第1促進報知が実行されたときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高い(たとえば、図8-2で示すように、大当りとなることが決定されている場合の方が、はずれとなることが決定されている場合よりも高い割合で、操作部を変更する演出パターンが選択される)。

【0250】

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知から、第1促進報知よりも有利状態に制御される期待度が高い、第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0251】

(1-5) 上記(1-1)から(1-4)のいずれかの遊技機において、
遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、
前記動作対応演出実行手段は、前記第2促進報知に対して前記第2動作が検出されたときの方が、前記第1促進報知に対して前記第1動作が検出されたときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高い前記動作対応演出を実行する割合が高い(たとえば、図8-2で示すように、大当りとなることが決定されている場合の方が、はずれとなることが決定されている場合よりも高い割合で、「チャンス」や「激熱」との操作対応演出を含む演出パターンが決定されたり、「大・当・り・確定!」との文字を順に表示する操作対応演出を含む演出パターンが決定されたりする。また、操作対応演出として、アクティブ表示の色が変化する演出を実行するようにしてもよいし、キャラクタがカットインする演出が実行されるようにしてもよい。)

【0252】

このような構成によれば、第1動作を促す第1促進報知の残回数を示す第1回数報知から、第1動作が検出されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い動作対応演出が実行される割合が高い第2動作を促す第2促進報知の残回数を示す第2回数報知に変更されることを遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0253】

(1-6) 上記(1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、前記動作対応演出実行手段は、

1回の前記第1促進報知または前記第2促進報知に対してそれぞれ前記第1動作または前記第2動作が検出されたことに基づく前記有利状態に制御される期待度を示唆する1回の前記動作対応演出を実行する場合(たとえば、図8-5(C)等で示す「チャンス!」,「激熱!」等の文字の表示)と、

複数回の前記第1促進報知または前記第2促進報知に対してそれぞれ前記第1動作または前記第2動作が検出されたことに基づく前記有利状態に制御される期待度を示唆する複数回に亘る動作対応演出を実行する場合(たとえば、図8-3(C)等で示す「大」,「当」,「り」,「確定」等の文字の表示、所定の短文の文字を順に表示した後にその短文を表示、キャラクタの名前の文字を順に表示した後にそのキャラクタを表示)とがある。

10

【0254】

このような構成によれば、演出のバリエーションが広がる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0255】

(1-7) 上記(1-1)から(1-6)のいずれかの遊技機において、前記回数報知手段は、残回数が多いときの方が、少ないときよりも高い割合で、前記第1回数報知に替えて前記第2回数報知を実行する(たとえば、図8-2で示すように、大当りとすることが決定されている場合に、操作予定回数が多いときの方が少ないときよりも、スティックコントローラ31Aの操作促進演出に変更される割合が高い)。

20

【0256】

このような構成によれば、遊技者の期待感に合わせた演出を実行することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0257】

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

30

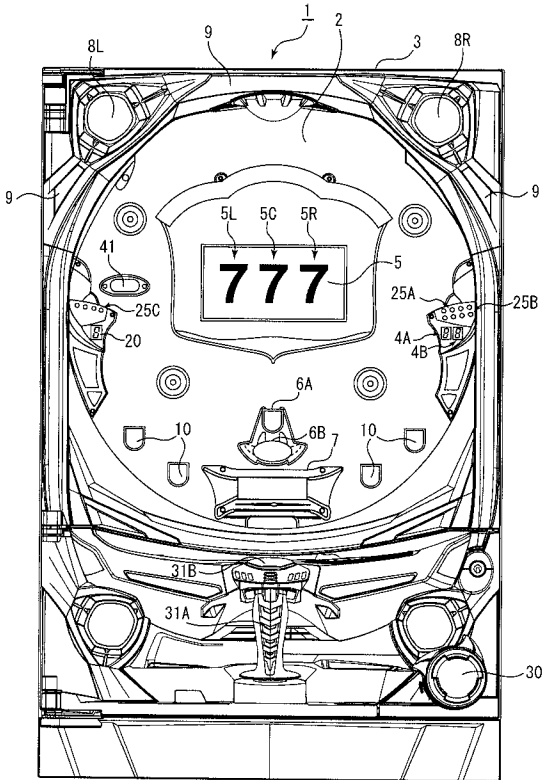
【符号の説明】

【0258】

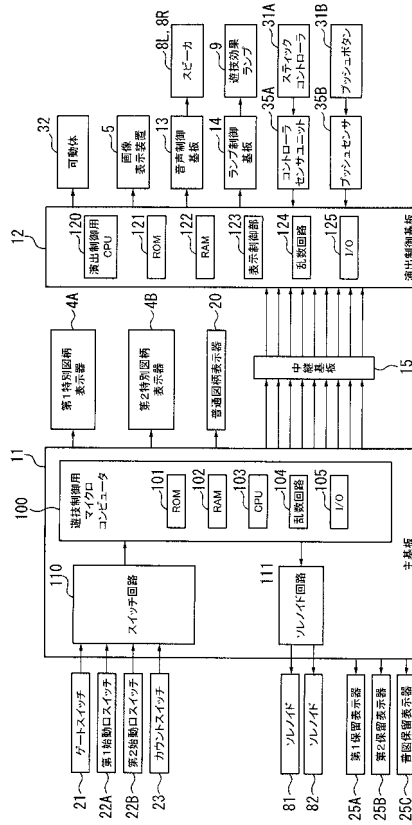
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A, 4 B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L, 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22 A, 22 B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102,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

40

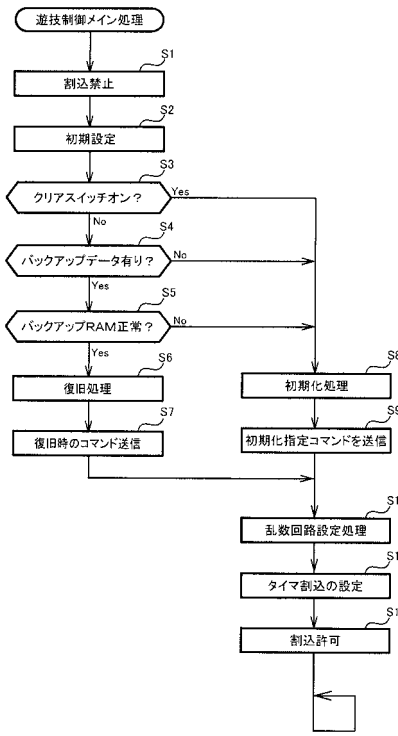
【図1】



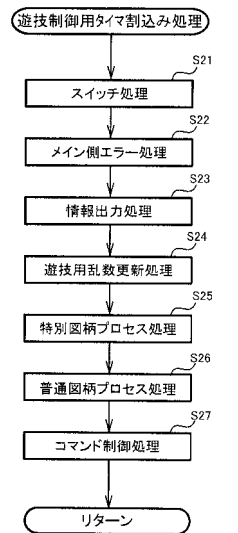
【図2】



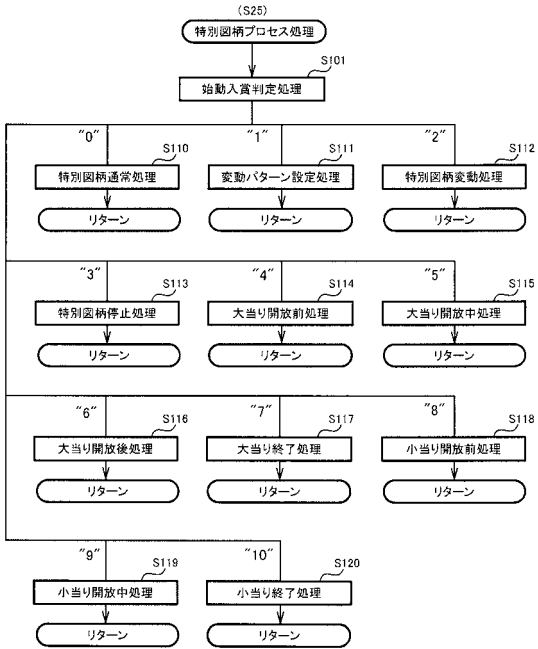
【図3】



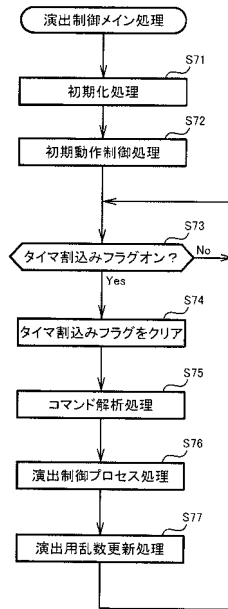
【図4】



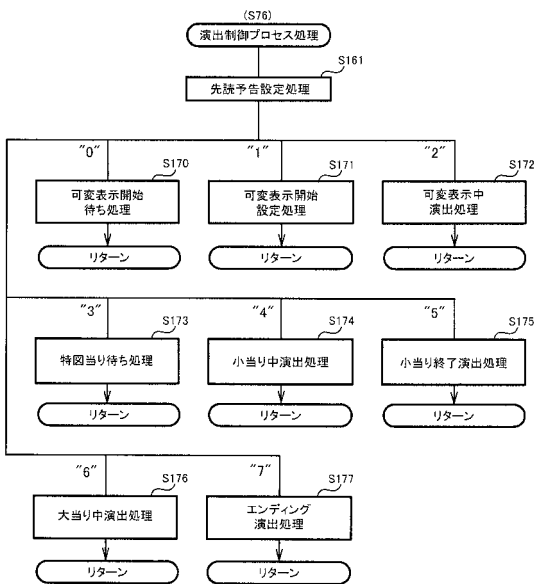
【 図 5 】



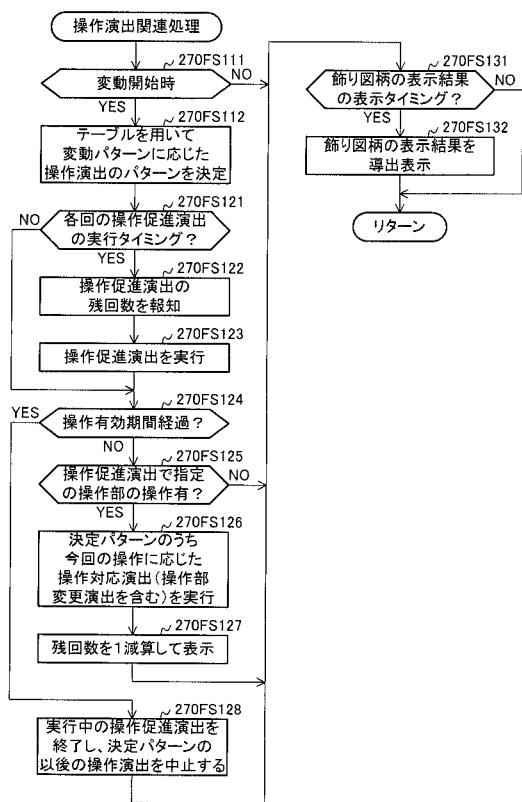
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 - 1 】

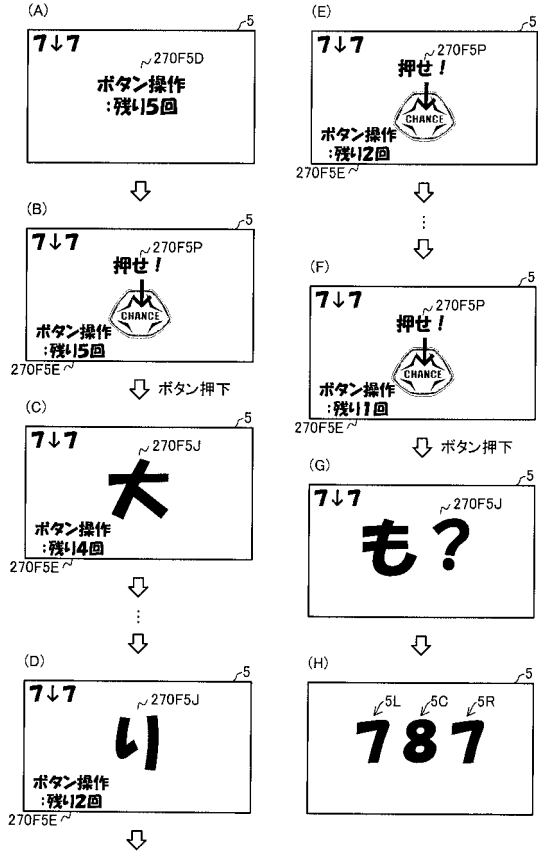


【図 8 - 2】

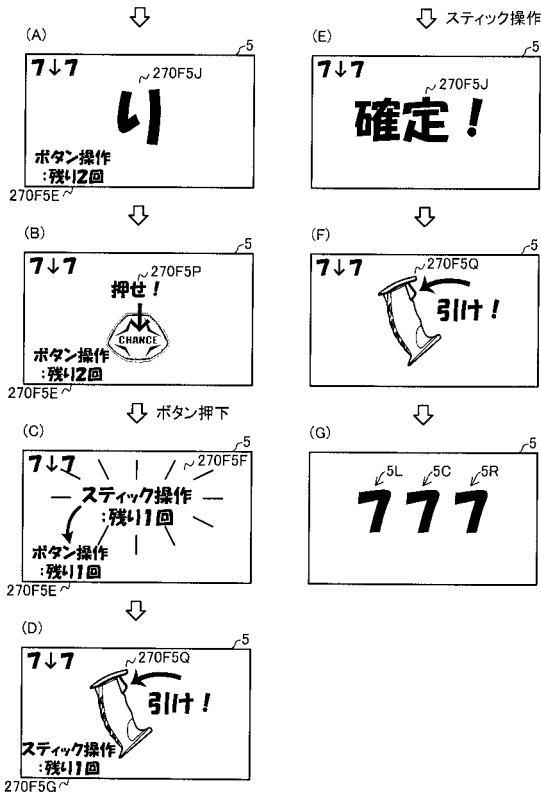
操作演出パターン決定テーブル

操作演出の演出パターン	操作予定回数	変動パターン		
		スーパーリーチ大当り	スーパーリーチはずれ	その他
操作演出無し	0	10	70	80
チャンス⇒チャンス	2	2	4	2
(変更)⇒激熱	2	10	2	1
チャンス⇒チャンス⇒チャンス⇒チャンス	4	2	4	2
チャンス⇒(変更)⇒チャンス⇒チャンス	4	4	2	1
チャンス⇒(変更)⇒チャンス⇒(変更)⇒激熱	4	20	2	1
大⇒当り⇒か⇒も?	5	2	2	1
大⇒当り⇒(変更)⇒か?	5	5	2	1
大⇒当り⇒(変更)⇒確定!	5	35	2	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

