

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6057864号
(P6057864)

(45) 発行日 平成29年1月11日(2017.1.11)

(24) 登録日 平成28年12月16日(2016.12.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2013-185536 (P2013-185536)
 (22) 出願日 平成25年9月6日 (2013.9.6)
 (65) 公開番号 特開2015-51144 (P2015-51144A)
 (43) 公開日 平成27年3月19日 (2015.3.19)
 審査請求日 平成27年4月2日 (2015.4.2)

(73) 特許権者 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 小林 丈晃
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 真壁 隆一

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】

所定の遊技を行う遊技機であって、
 動作を検出可能な動作検出手段と、
 前記動作検出手段により有効期間において検出された動作に基づいて動作対応演出を実行する演出実行手段とを備え、
 前記演出実行手段は、

前記動作検出手段が繰り返し動作を検出したときには、当該繰り返し動作に応じた動作対応演出を実行する第1演出実行手段と、

前記動作検出手段により検出された動作が前記繰り返し動作とは異なる特定動作であるときには、前記繰り返し動作が検出されたことに代えて前記動作対応演出を実行する第2演出実行手段とを含み、

前記第2演出実行手段は、前記有効期間において前記特定動作が検出されたタイミングに応じて異なる進行態様で動作対応演出を実行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。詳しくは、所定の遊技を行なう遊技機に関する。

【背景技術】

10

20

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

10

【0003】

このような遊技機において、操作許可期間（有効期間）内において演出ボタンを連打（連続した動作）あるいは長押し（特定動作）することにより、操作の回数を計数するための連打カウンタ（検出回数）を加算させ、当該検出回数が完了回数に到達すると遊技者に有利な演出が実行されやすくなるパチンコ遊技機がある（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-95771号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の遊技機において、特定動作が有効期間内のどのタイミングで検出されたかにかかわらず、演出が実行されるまでに要する特定動作の検出期間が同じとなる。その結果、特定動作の検出タイミングと実行される演出との関係が単調となり、遊技の興趣を向上させることができないといった不都合が生じていた。

【0006】

本発明はかかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定動作の検出タイミングと実行される演出との関係により遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）所定の遊技を行う遊技機（パチンコ遊技機1）であって、動作（遊技者からの操作など）を検出可能な動作検出手段（プッシュボタン31B）と、

前記動作検出手段により有効期間（有効入力期間）において検出された動作に基づいて動作対応演出（メータ更新、メータ対応演出）を実行する演出実行手段（図13）とを備え、

前記演出実行手段は、

40

前記動作検出手段が繰り返し動作（連打操作）を検出したとき（ステップS325でNO、ステップS326でNO）には、当該繰り返し動作に応じた動作対応演出を実行する第1演出実行手段（ステップS327、ステップS333でYESのときはステップS334）と、

前記動作検出手段により検出された動作が前記繰り返し動作とは異なる特定動作（長押し操作）であるとき（ステップS332でYES）には、前記繰り返し動作が検出されたことに代えて前記動作対応演出を実行する第2演出実行手段（ステップS331、ステップS333でYESのときはステップS334）とを含み、

前記第2演出実行手段は、前記有効期間において前記特定動作が検出されたタイミングに応じて異なる進行態様で動作対応演出を実行する（図10（B）、長押し操作が開始さ

50

れたタイミングが有効入力期間の前半 D 1 か後半 D 2 かで更新スピード異なる)。

【0008】

このような構成によれば、特定動作の検出タイミングと動作対応演出とのバリエーションを豊富にすることができる、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記動作検出手段は、共通の検出部に対する動作に基づいて前記繰り返し動作および前記特定動作を検出可能である(プッシュボタン 31 B)。

【0010】

このような構成によれば、動作を行う対象をわかりやすくすることができ、遊技者を困惑させてしまうといった不都合の発生を防止することができる。 10

【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記第2演出実行手段は、前記特定動作が検出されたタイミングが前記有効期間のうち第1期間内のタイミング(前半、D 1)であるときには当該第1期間以降の第2期間内のタイミング(後半、D 2)であるときよりも、前記動作対応演出が実行されるまでに要する当該特定動作の検出期間が長くなるように、前記動作対応演出を実行する(図 10 (B))。

【0012】

このような構成によれば、特定動作が第1期間で検出されたときでも、極めて早いタイミングで動作対応演出が実行されてしまうことを防止でき、より長い期間に亘って動作対応演出に対する期待感を抱かせることができる。 20

【0013】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、前記第1演出実行手段は、前記繰り返し動作が所定期間に亘って検出されたときには特定進行態様で前記動作対応演出を実行可能であり、前記所定期間よりも長い期間に亘って検出されたときには前記特定進行態様より以降の特別進行態様で前記動作対応演出を実行可能であり(たとえば、入力演出パターン SPA 5 実行時において、開始から 0.5 を超えて 1 秒未満のときには 1 メモリ更新された演出を実行可能であり、1 秒を超えたときには 2 メモリ更新された演出を実行可能である)。

前記第2演出実行手段は、前記特定動作が検出されたタイミングが前記有効期間のうち特定タイミング以降の特定期間(後半、D 2)内のタイミングであれば、当該特定動作の検出期間が前記所定期間と同じ期間(0.5 を超えて 1 秒未満のとき)であっても、前記特別進行態様で前記動作対応演出を実行可能である(0.7 秒を超えたときに 2 メモリ更新された演出を実行可能である)。 30

【0014】

このような構成によれば、動作を検出させるタイミングが特定タイミング以降となった場合でも、特定動作を検出させることにより、特別進行態様で動作対応演出を実行させることができる。

【0015】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、動作を促す動作促進演出(促進報知)を実行する動作促進演出実行手段(図 14 参照)を備え、 40

前記動作促進演出実行手段は、前記動作対応演出が実行されるときには、前記特定動作を促さずに前記繰り返し動作を促す動作促進演出(「連打しろ!」)を実行する。

【0016】

このような構成によれば、特定動作により動作対応演出が実行され得ることを把握している遊技者に優越感を抱かせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【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。 50

【図3】遊技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4】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図5】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6】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図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8】入力演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】入力演出実行有無の決定例を示す図である。

【図10】入力演出パターンの決定例などを示す図である。

【図11】有効入力期間の一例を示す図である。

【図12】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。

10

【図13】入力演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】変動表示中に入力演出が実行される場合の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、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、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。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。

20

【0019】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域2の右側方）には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

30

【0020】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0021】

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）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

40

【0022】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表

50

示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、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 にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【0023】

このように、画像表示装置 5 の表示領域では、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、または、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と同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

20

【0024】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

30

【0025】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

40

【0026】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されて

50

いることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0027】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

10

【0028】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば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始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

20

【0029】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい第1可変状態としての拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない第2可変状態としての通常開放状態とに変化する。

30

【0030】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

40

【0031】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設

50

けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 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 2 】

一例として、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、遊技球が大入賞口を通過（進入）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、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

10

【 0 0 3 3 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

20

【 0 0 3 4 】

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、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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

30

【 0 0 3 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 6 】

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。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば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単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。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。

40

【 0 0 3 7 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するため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。

50

例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【0038】

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）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0039】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、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は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されればよい。

【0040】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作やトリガボタンに対する押引操作などを検知するコントローラセンサユニット35Aが設けられればよい。例えば、コントローラセンサユニット35Aは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成された傾倒方向センサユニットを備えればよい。

【0041】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、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は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ35Bが設けられればよい。

【0042】

パチンコ遊技機1には、例えば図2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といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0043】

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における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯

10

20

30

40

50

／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【0044】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100やスイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。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を、普通電動役物用のソレノイド81、大入賞口扉用のソレノイド82へと伝送する。

10

【0045】

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、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0046】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

20

【0047】

図2に示すように、主基板11には、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からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、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は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、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などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

30

【0048】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

40

【0049】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データ

50

の更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備えて構成される。

【0050】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書き込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。
10

【0051】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 103 の他に RAM 102 が内蔵されていればよく、ROM 101 や乱数回路 104、I/O 105 などは外付けされてもよい。

【0052】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (または CPU 103) が実行する (または処理を行う) ということは、具体的には、CPU 103 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 11 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。
20

【0053】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、例えば乱数回路 104 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。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。遊技用乱数は、乱数回路 104 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の 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ソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM 102 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 102 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 103 が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてよい。
30

【0054】

この実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン決定用の乱数値 MR 3、普図表示結果決定用の乱数値 MR 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント (更新) 可能に制御される。なお、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。

【0055】

特図表示結果決定用の乱数値 MR 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「大当たり」として大当た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る。大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を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る。変動パターン決定用の乱数値 MR 3 は、飾り図柄の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る。普図表示結果決定用の乱数値 MR 4 は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態となる開放状態や拡大開放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る。
40

【0056】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のブ
50

ログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0057】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。こうしたRAM102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が記憶される。

10

【0058】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

20

【0059】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がRAM122から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書き込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

30

【0060】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

40

【0061】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために

50

用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0062】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。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が記憶される。

10

【0063】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部121には、VDP(Video Display Processor)、CGR ROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されればよい。なお、VDPは、GPU(Graphics Processing Unit)、GCL(Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP(Digital Signal Processor)と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGR ROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

20

【0064】

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や操作検出ユニット31から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種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。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令(効果音信号)、ランプ制御基板14へと伝送される指令(電飾信号)などが出力される。

30

【0065】

パチンコ遊技機1においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作(例えば回転操作)されたことにに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。この遊技球が普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過(進入)すると、その遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどに基づいて第1始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどに基づいて第1開始条件が成立する。こうして、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が開始される。

40

【0066】

また、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)すると、その遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて、第2始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどに基づいて、第2開始条件が成立する。こうして、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が実行される。なお、普通可変入賞球装置6Bが第2可変表示としての通常開放状態であるときには、第2始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

【0067】

50

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「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が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

【 0 0 6 8 】

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が開始されるときや、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が開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【 0 0 6 9 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。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 による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。「左」、「中」、「右」の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は、それぞれ左図柄、中図柄、右図柄ともいう。

【 0 0 7 0 】

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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として、予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには可変表示結果が「大当り」（特定表示結果）となり、予め定められたハズレ図柄が導出表示されたときには可変表示結果が「ハズレ」（非特定表示結果）となる。可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【 0 0 7 1 】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【 0 0 7 2 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 2 9 . 5 秒間）あるいは所定個数

10

20

30

40

50

(例えは 10 個) の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、大入賞口スイッチ 23 により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数(例えは 15 個)の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数(例えは「16」)に達するまで繰返し実行される。したがって、大当たり遊技状態では、遊技者が多数の賞球をきわめて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

10

【0073】

大当たり遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率(大当たり確率)が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数(例えは 200 回)の可変表示が実行されること、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の確変終了条件が成立するまで継続するように制御される。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当たり遊技状態が開始されるとときに成立するようにしてもよい。大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数(例えは 100 回)の可変表示が実行されたこと、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。

20

【0074】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過(進入)しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6B を第 1 可変状態(開放状態または拡大開放状態)と第 2 可変状態(閉鎖状態または通常開放状態)とに変化させる。例えは、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置 6B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてよい。このように、普通可変入賞球装置 6B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御(「高ベース制御」ともいう)と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。

30

【0075】

画像表示装置 5 において、最終停止図柄(例えは左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄)となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当たり組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これらの状態をリーチ状態という。)において行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像(人物等を模した演出画像)を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8L、8R による音声出力動作や

40

50

、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置5の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当たり組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

【0076】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパー・リーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、スーパー・リーチのリーチ演出のうちでも、スーパーBといった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパーAのリーチ演出が実行された場合に比べて、大当たり期待度が高くなる。つまり、大当たりとなる変動表示のリーチ演出としては、はずれとなる変動表示のリーチ演出であるときよりも高い割合で、スーパーとなる特定のリーチ演出が選択されるとともに、スーパーのうちでもスーパーBが選択される。

10

20

【0077】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパー・リーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを、遊技者に予め示唆するための示唆演出が実行されることがある。

【0078】

示唆演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるタイミングより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを示唆する示唆演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となつた後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、示唆演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を示唆できるものであればよい。

30

【0079】

この実施の形態における示唆演出には、例えば、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄が導出表示されるより前に、遊技者がプッシュボタン31Bを押下操作することによる所定の指示入力が検出されることに基づいて、大当たり遊技状態に制御される可能性を示唆する入力演出が含まれる。入力演出では、例えば、飾り図柄表示エリア5L～5Rのいずれにも飾り図柄が導出表示されていないときに、画像表示装置5の画面上における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作といった所定の指示入力を促す促進報知と、所定の指示入力が検出されたことに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆するための可能性報知と、所定の指示入力を有効に検出する有効入力期間を示唆する有効入力期間報知とが実行される。

40

【0080】

50

遊技者による所定の指示入力を促す促進報知としては、画像表示装置5の画面上に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用模型が備える可動部材（演出用可動部材）を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これら的一部または全部を組み合わせたものであってもよい。可能性報知は、所定の指示入力と、可変表示結果が「大当たり」となる可能性とに応じて異なる演出態様となる。具体的には図14を参照して後述するように、複数レベルのうちいずれのレベルに属するかを特定可能なメタゲージが表示され、所定の指示入力に応じてメタが更新されて、当該メタ更新量やメタ更新結果により可能性報知が行われる。有効入力期間報知は、促進報知に合わせて、有効入力期間を特定可能なメタゲージが表示され、時間の経過に応じてメタが更新されて報知される。10

【0081】

第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにハズレ図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）となる場合と、可変表示態様が「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）となる場合とが含まれている。可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならず、リーチにならない所定の飾り図柄の組合せが停止表示（導出）される。可変表示態様が「リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となつた後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せが停止表示（導出）される。20

【0082】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0083】

また、パチンコ遊技機1において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当たり遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。30

【0084】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）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。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における

40

50

る状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてよい。

【0085】

このような遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3は、C T C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、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、遊技制御プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、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の処理が含まれている。

【0086】

スイッチ処理は、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入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、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処理である。情報出力処理は、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、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

10

【0087】

遊技制御用タイマ割込み処理に含まれる遊技制御プロセス処理では、R A M 1 0 2に設けられた遊技プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントL E Dの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

20

【0088】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御I N T信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御I N T信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0089】

図3は、遊技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3に示す遊技制御プロセス処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100のC P U 1 0 3は、まず、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップS11）。一例として、ステップS11では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bから伝送される検出信号となる始動入賞信号の入力状態（オン／オフ）をチェックして、オン状態であれば始動入賞が発生したと判定すればよい。

40

【0090】

ステップS11にて始動入賞が発生した場合には（ステップS11；Y e s）、入賞時乱数を格納する（ステップS12）。一例として、ステップS12の処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵（または外付）の乱数回路104や、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるR A M 1 0 2の所定領域に設けられたランダムカウンタ、遊技制御用マイクロコンピュータ100においてR A M 1 0 2とは別個に設けられた内部レジスタを用いて構成されたランダムカウンタなどのうち、少なくとも一部により更

50

新される遊技用乱数（可変表示結果決定用の乱数値、遊技状態決定用の乱数値、変動パターン決定用の乱数値）を示す数値データの一部または全部を抽出する。このとき抽出された乱数値は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられた保留用乱数値記憶部などに、保留番号と対応付けた保留データとして記憶されればよい。

【0091】

ステップS12の処理に続いて、始動入賞時に対応した各種の制御コマンドを送信する（ステップS13）。一例として、ステップS13の処理では、始動入賞の発生を通知する始動入賞指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われればよい。また、ステップS12の処理により抽出された可変表示結果決定用の乱数値や変動パターン決定用の乱数値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かの判定や、例えばスーパーAまたはスーパーBのようなスーパーリーチのリーチ演出といった、特定のリーチ演出を伴う特定の変動パターンに決定されるか否かの判定などを、行うようにしてよい。この場合、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かの判定結果を特定可能な図柄指定コマンドや、特定の変動パターンに決定されるか否かの判定結果を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定が行われてもよい。

【0092】

特定の変動パターンに決定されるか否かを判定する処理では、まず、可変表示結果決定用の乱数値を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを判定する。例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるROM101の所定領域などには、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの決定結果に対して判定値が設定された可変表示結果決定テーブルが予め記憶されており、ステップS12の処理により抽出された可変表示結果決定用の乱数値と合致する判定値が割り当てられた決定結果を特定することで、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを判定することができる。続いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かの判定結果に応じて、複数種類の変動パターンに対して異なる判定値が設定された変動パターン決定テーブルを選択する。この変動パターン決定テーブルは、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるROM101の所定領域などに予め記憶されればよい。

【0093】

こうして選択した変動パターン決定テーブルを参照することで、ステップS12の処理により抽出された変動パターン決定用の乱数値と合致する判定値が割り当てられた変動パターンを特定する。これにより、スーパーAまたはスーパーBのリーチ演出といった特定のリーチ演出を行う特定の変動パターンに決定されるか否かを判定することができる。このように、始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）を遊技球が通過して始動入賞が発生したときには、その始動入賞に対応する可変表示ゲームの実行が開始されるより前に、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の判定を行い、その判定結果を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信されればよい。

【0094】

ステップS11にて始動入賞が発生していない場合や（ステップS11；No）、ステップS13の処理を実行した後には、遊技プロセスフラグの値を判定する（ステップS21）。そして、遊技制御用のコンピュータプログラムに予め記述された複数の処理から、判定値に応じた処理を選択して実行する。

【0095】

例えば、遊技プロセスフラグの値が“0”であるときには、図柄の可変表示（可変表示ゲーム）が開始可能であるか否かを判定する（ステップS101）。一例として、ステップS101の処理では、保留用乱数値記憶部の記憶内容をチェックすることなどにより、可変表示ゲームの保留数が「0」であるか否かを判定する。このとき、保留数が「0」以外である場合には、可変表示の始動条件が成立した後、未だ開始条件が成立していない可

10

20

30

40

50

変表示の保留が行われていることから、可変表示が開始可能であると判定する。これに対して、保留数が「0」である場合には、可変表示が開始不可能であると判定する。

【0096】

ステップS101にて可変表示が開始不可能であるときには（ステップS101；No）、遊技制御プロセス処理を終了する。これに対して、可変表示が開始可能であるときには（ステップS101；Yes）、可変表示結果として導出表示される確定図柄を決定する（ステップS102）。このときには、保留用乱数値記憶部において先頭（保留番号が最小の記憶領域）に記憶されている遊技用乱数（可変表示結果決定用の乱数値、遊技状態決定用の乱数値、変動パターン決定用の乱数値など）を読み出す。保留用乱数値記憶部から読み出した遊技用乱数は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられた可変表示用乱数バッファなどに一時記憶させておけばよい。そして、可変表示結果決定用の乱数値と可変表示結果決定テーブルとを用いて、可変表示結果を「大当たり」とするか否かを所定割合で決定する。ここで、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときには、通常状態や時短状態であるときよりも高い割合で、可変表示結果が「大当たり」に決定されるように、可変表示結果決定テーブルにおける判定値が設定されていればよい。

【0097】

ステップS102の処理にて可変表示結果が「大当たり」に決定されたときには、さらに遊技状態決定用の乱数値と遊技状態決定テーブルとを用いて、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態といった特別遊技状態とするか否かの決定を行う。これらの決定結果に対応して、可変表示結果として導出表示される確定図柄を決定すればよい。

【0098】

ステップS102の処理に続いて、内部フラグなどの設定を行う（ステップS103）。一例として、ステップS103の処理では、ステップS102の処理にて可変表示結果が「大当たり」に決定されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする。また、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態とすることが決定されたときには、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられた確変確定フラグをオン状態にセットするなどして、確変状態となることを特定可能に記憶しておいてもよい。その後、遊技プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS104）、遊技制御プロセス処理を終了する。

【0099】

遊技プロセスフラグの値が“1”であるときには、変動パターンなどを決定する（ステップS111）。図4は、パチンコ遊技機1において用いられる変動パターンの設定例を示している。各変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定図柄が導出表示されるまでの所要時間（可変表示時間）や演出態様の概略を特定可能に示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、画像表示装置5において可変表示される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「大当たり」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。変動パターンは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示における変動時間（可変表示時間）ごとに、予め複数パターンが用意されている。したがって、変動パターンを決定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を決定することができる。

【0100】

ステップS111の処理では、可変表示用乱数バッファに一時記憶されている変動パターン決定用の乱数値と変動パターン決定テーブルとを用いて、使用パターンとなる変動パターンを所定割合で決定する。このときには、各変動パターンの決定割合を、可変表示結果が「大当たり」に決定されたか否かに応じて異ならせることにより、各変動パターンに対応して可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）を異ならせることができる。複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」

10

20

30

40

50

となる可能性を異ならせることができる。図4に示す例では、ノーマル、スーパーA、スーパーBといった複数種類のリーチ演出が予め設定されている。例えば、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合の変動パターンとしては、可変表示結果が「ハズレ」に決定された場合よりも高い割合で、スーパーとなる特定のリーチ演出を選択するとともに、スーパーのうちでもスーパーBを選択することにより、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を高くし、また、スーパーリーチのリーチ演出のうちでも、スーパーBといった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパーAのリーチ演出が実行された場合に比べて、大当たり期待度を高くすることができる。

10

【0101】

また、ステップS111の処理では、可変表示結果が「ハズレ」に決定された場合の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状態を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。あるいは、変動パターンを決定するより前に、リーチ決定用の乱数値とリーチ決定テーブルとを用いて、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かを決定するようにしてもよい。すなわち、ステップS111の処理では、可変表示結果やリーチ有無の決定結果に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができればよい。

【0102】

ステップS111の処理に続いて、可変表示開始時に応じた各種の制御コマンドを送信する(ステップS112)。一例として、ステップS112の処理では、可変表示の開始を指定する可変表示開始コマンドとして、可変表示結果を通知する可変表示結果通知コマンドや、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、送信するための設定が行われればよい。また、可変表示の開始により保留数が減少することに対応して、減少後の保留数を通知する保留数通知コマンドを送信するための設定が行われてもよい。

20

【0103】

ステップS112の処理により変動パターンが決定されたことに対応して、可変表示時間が設定される。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のいずれかによる特別図柄の可変表示を開始させるための設定が行われてもよい。一例として、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bのいずれかに対して所定の駆動信号を伝送することにより、図柄の可変表示が開始されればよい。いずれの特別図柄表示装置における特別図柄を用いた特図ゲームを実行するかは、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したことに基づく特図ゲームであるかに応じて、設定されればよい。より具体的には、第1始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが行われる。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが行われる。その後、遊技プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS113)、遊技制御プロセス処理を終了する。

30

【0104】

遊技プロセスフラグの値が“2”であるときには、可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS121)。そして、可変表示時間が経過していない場合には(ステップS121; No)、特別図柄の可変表示制御を行ってから(ステップS122)、遊技制御プロセス処理を終了する。これに対して、可変表示時間が経過した場合には(ステップS121; Yes)、特別図柄の可変表示を停止させ、確定図柄を導出表示させる制御を行う(ステップS123)。

40

【0105】

ステップS123の処理に続いて、可変表示終了時に応じた各種の制御コマンドを送信する(ステップS124)。一例として、ステップS124の処理では、可変表示の終了(停止)を指示する可変表示終了コマンドや、可変表示結果が「大当たり」の場合に大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンド(ファンファーレコマンド)などを

50

、送信するための設定が行われればよい。

【0106】

ステップS124の処理を実行した後には、可変表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS125）。そして、可変表示結果が「大当たり」である場合には（ステップS125；Yes）、遊技プロセスフラグの値を“3”に更新してから（ステップS126）、遊技制御プロセス処理を終了する。これに対して、可変表示結果が「大当たり」ではなく「ハズレ」である場合には（ステップS125；No）、遊技プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS127）、遊技制御プロセス処理を終了する。なお、ステップS127の処理が実行されるときには、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行い、所定条件の成立に基づき終了させると判定したときに、これらの遊技状態を終了して通常状態に制御するための設定が行われてもよい。

10

【0107】

遊技プロセスフラグの値が“3”であるときには、所定の大当たり終了条件が成立したか否かに応じて、大当たり遊技状態を終了させるか否かを判定する（ステップS131）。大当たり終了条件は、例えば大当たり遊技状態において実行されるラウンドがすべて終了したことなどであればよい。大当たり遊技状態を終了させない場合には（ステップS131；No）、大当たり時における遊技動作制御を行ってから（ステップS132）、遊技制御プロセス処理を終了する。これに対して、大当たり遊技状態を終了させる場合には（ステップS131；Yes）、大当たり終了後の遊技状態を制御するための設定を行う（ステップS133）。

20

【0108】

一例として、ステップS133の処理では、確変確定フラグがオンであるか否かを判定し、オンである場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられた確変フラグをオン状態にセットする。これにより、可変表示結果を「大当たり」とすることに決定したときに、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態とすることが決定された場合には、この決定結果に対応して遊技状態を確変状態に制御することができる。時短状態に制御する場合にも、これに相当する設定が行われればよい。その後、遊技プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS134）、遊技制御プロセス処理を終了する。

30

【0109】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。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。起動用の電力供給が開始された演出制御用CPU120では、所定の演出制御メイン処理が実行される。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の起動時処理を実行する。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。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。こうしたタイマ割込みフラグをオン状態にする割込みは、演出制御用のタイマ割込みとなる。演出制御用CPU120は、演出制御用のタイマ割込みが発生するまで待機する。

【0110】

演出制御用のタイマ割込みが発生してタイマ割込みフラグがオンになったときには、これをクリアしてオフ状態にするとともに、演出制御用のタイマ割込み処理を実行する。なお、演出制御用CPU120は、演出制御用のタイマ割込み処理の他に、コマンド受信用の割込み処理を実行可能であり、主基板11から中継基板15を介して伝送される演出制御コマンドを受信できればよい。演出制御用のタイマ割込み処理において、演出制御用CPU120は、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、演出制御コマンドの受信があったか否かの判定が行われ、受信があった場合には受信コマンドに対応した設定や制御などが行われる。コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、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、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体（発光部材）における点灯動作、演出用可動部材の駆動動作など、各種の演

40

50

出装置を用いた動作制御内容について、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。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、演出制御に用いる各種の乱数値としてカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【 0 1 1 1 】

図 5 は、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 5 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、R A M 1 2 2 の所定領域などに記憶された演出プロセスフラグの値を判定し、演出制御用のコンピュータプログラムに予め記述された複数の処理から、判定値に応じた処理を選択して実行する。演出プロセスフラグの判定値に応じて実行される処理には、ステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 6 の処理が含まれている。

10

【 0 1 1 2 】

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 ”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 から伝送される第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始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 の画面上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。第 1 変動開始コマンドは、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が開始されることを通知する演出制御コマンドである。第 2 変動開始コマンドは、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が開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

20

【 0 1 1 3 】

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 による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

30

【 0 1 1 4 】

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、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におけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、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する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

40

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、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。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には

50

、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。

【0116】

ステップS174の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0117】

ステップS175の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的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であるときに実行される大当たり中演出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演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させること、その他の演出制御を実行して、大当たり遊技状態に対応した大当たり中演出を実行可能にする。大当たり中演出処理では、例えば主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“6”に更新される。

10

【0118】

ステップS176の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態が終了するときに実行される大当たり終了演出（エンディング演出）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演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させること、その他の演出制御を実行して、大当たり遊技状態の終了に対応した大当たり終了演出を実行可能にする。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する。

20

【0119】

図6は、可変表示開始待ち処理として、図5のステップS170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6に示す可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、例えば第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドといった、変動開始コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS201）。変動開始コマンドの受信があるか否かは、コマンド解析処理にて第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンドを受信したと判定されたことを示す所定フラグ（第1変動開始フラグまたは第2変動開始フラグ）がオンであるか否かに対応して、判定できればよい。第1変動開始フラグや第2変動開始フラグは、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に予め設けられていればよい。

30

【0120】

変動開始コマンドの受信がない場合には（ステップS201；No）、画像表示装置5の画面上にて所定のデモ表示を行う演出の設定を行ってから（ステップS202）、可変表示開始待ち処理を終了する。例えば、ステップS202の処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示または大当たり遊技状態が終了してからの経過時間が所定のデモ表示開始待ち時間（例えば30秒）に達したか否かを判定する。デモ表示開始待ち時間が経過していない場合には、そのまま可変表示開始待ち処理を終了させる。デモ表示開始待ち時間が経過したときには、デモ表示演出の実行を開始させるための制御を行う。例えば、演出制御用CPU120は、複数種類の演出制御パターンのうちからデモ表示演出を実行するための

40

50

演出制御パターンを選択して、使用パターンにセットする。この演出制御パターンに基づいて、例えば表示制御部 123 の VDP に対して所定の表示制御指令を伝送させ、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などにより、デモ表示演出の実行が開始されればよい。

【0121】

ステップ S201 にて変動開始コマンドの受信があるときには（ステップ S201； Yes）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始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 S204）、可変表示開始待ち処理を終了する。なお、デモ表示演出を実行しているときに変動開始コマンドの受信があった場合には、デモ表示演出の実行を終了させる制御が行われてもよい。例えば、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 の VDP に対して所定の表示制御指令を伝送させ、飾り図柄の可変表示を開始する場合に対応した演出画像を表示させればよい。10

【0122】

図 7 は、可変表示開始設定処理として、図 5 のステップ S171 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 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、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 S211）。ステップ S211 の処理として、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 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（大当たり）」、「確変（大当たり）」がある。20

【0123】

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、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当た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（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当た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。30

【0124】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU120 は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU120 は、乱数回路 124 または RAM122 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。40

【0125】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0126】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0127】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0128】

ステップS211の処理では、可変表示内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確

10

20

30

40

50

変状態に制御されることを報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ S 2 1 1 の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 1 1 の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、示唆演出に含まれる入力演出の有無や実行する場合の演出態様などを決定する入力演出決定処理が実行される（ステップ S 2 1 2）。入力演出決定処理では、入力演出を実行すると決定された場合に、該入力演出における演出態様などに応じた入力演出パターンが決定される。入力演出決定処理を実行した後には、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 1 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（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、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 2 1 2 の入力演出決定処理による入力演出の決定結果に対応して、複数用意された演出制御パターン（たとえば、入力演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。入力演出制御パターンとしては、図 4 で示した複数の変動パターンそれぞれに対して、入力演出無の変動パターン、入力演出の種類に対応する複数の変動パターンが設けられている。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 1 3 の処理に続いて、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、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ミングの初期値を設定する（ステップ S 2 1 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ための設定を行う（ステップ S 2 1 5）。このときには、例えばステップ S 2 1 3 の処理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 に対して伝送されることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「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 3 1 】

ステップ S 2 1 5 の処理を実行した後には、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示を更新するための設定を行う（ステップ S 2 1 6）。例えば、始動入賞記憶表示エリア 5 H において保留番号が「1」に対応した表示部位を消去するとともに、全体の表示部位を 1 つずつ左方向に移動させればよい。また、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 1 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

図 8 は、図 7 のステップ S 2 1 2 にて実行される入力演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す入力演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、入力演出を実行するか否かという入力演出実行の有無を決定する（ステップ S 3 0 1）。一例として、ステップ S 3 0 1 の処理では、入力演出実行の有無を決定するための使用テーブルとして、予め用意された入力演出実行決定テーブルを選択してセットする。入力演出実行決定テーブルでは、可変表示内容などに応じて、入力演出実行決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、入力演出を実行しない場合に対応した「実行なし」の決定結果、または、入力演出を実行する場合に対応した「実行あり」の決定結果に、割り当てられていればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や演出用ランダムカウンタなどから抽出した入力演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、入力演出実行決定テーブルを参照することにより、入力演出実行の有無を決定すればよい。

【 0 1 3 3 】

10

20

30

40

50

図9は、ステップS301の処理において、入力演出を実行するか否かという入力演出実行有無の決定例を示している。この決定例では、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドに基づいて特定される可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「大当たり」のいずれであるかに応じて、入力演出実行の有無が決定される割合を異ならせている。より具体的には、可変表示内容が「大当たり」である場合には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」または「リーチ（ハズレ）」である場合よりも高い割合で、入力演出を実行する場合に対応した「実行あり」に決定される。したがって、入力演出が実行されたときには、実行されないときに比べて高い割合で、可変表示結果が「大当たり」となる。すなわち、入力演出が実行されることにより、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。また、可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合よりも高い割合で、入力演出を実行する場合に対応した「実行あり」に決定される。したがって、入力演出が実行されたときには、実行されないときに比べて高い割合で、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。すなわち、入力演出が実行されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる期待感が高められる。10

【0134】

なお、「リーチ（ハズレ）」や「大当たり」となる場合において入力演出実行の有無が決定される割合は、リーチ演出の種類に応じて異なるように設定されているものであってもよい。より具体的に、たとえば、実行有りに決定される割合が、ノーマルよりもスーパーの方が高くなるように設定されているものであってもよく、また、スーパーのうちでもスーパーAよりもスーパーBであるときの方が高くなるように設定されているものであってもよい。また、「大当たり」となる場合において入力演出実行の有無が決定される割合は、大当たり図柄の種類や、大当たりの種別に応じて異なるように設定されているものであってもよい。より具体的に、たとえば、実行有りに決定される割合が、確変状態に制御されない通常の大当たりよりも確変状態に制御される確変大当たりであるときの方が高くなるように設定されているものであってもよい。20

【0135】

図8に示すステップS301の処理による決定に基づいて、示唆演出を実行する「実行あり」の決定結果であるか否かを判定する（ステップS302）。このとき、示唆演出を実行しない「実行なし」の決定結果である場合には（ステップS302；No）、入力演出決定処理を終了する。一方、「実行あり」の決定結果である場合には（ステップS302；Yes）、実行される入力演出の演出態様（演出内容）に対応する入力演出パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに所定割合で決定し（ステップS303）、入力演出決定処理を終了する。一例として、ステップS303の処理では、入力演出パターンを決定するための使用テーブルとして、予め用意された入力演出パターン決定テーブルを選択してセットする。入力演出パターン決定テーブルでは、可変表示内容などに応じて、入力演出パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、入力演出パターンの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出用ランダムカウンタなどから抽出した入力演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、入力演出パターン決定テーブルを参照することにより、今回の可変表示における入力演出パターンを決定すればよい。30

【0136】

図10（A）は、ステップS303の処理による入力演出パターンの決定例を示している。この決定例では、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「大当たり」のいずれであるかに応じて、入力演出パターンが決定される割合を異ならせている。この実施の形態では、複数の入力演出パターンとして、入力演出パターンSPA1～入力演出パターンSPA5が予め用意されている。図10（A）に示す決定例において、入力演出パターンSPA1に決定された場合は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が最も低く、入力演出パターンSPA2、入力演出パターンSPA3、入力演出パターンSPA4の順に可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されてい40

る。入力演出パターンSPA5は、可変表示内容が「大当たり」である場合にのみ決定可能であり、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」または「リーチ（ハズレ）」である場合には決定されないように設定されている。したがって、入力演出パターンSPA5による演出態様（演出内容）で入力演出が実行された場合には、可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態に制御されることが確定する。すなわち、入力演出パターンSPA5による演出態様（演出内容）の入力演出は、大当たり遊技状態に制御されることを確定的に報知して、遊技者にとって有利な遊技価値が付与されることを報知する演出（大当たり確定演出）となる。

【0137】

図10（B）は、入力演出パターンごとに設定された、メータを1メモリ更新させるために必要な操作量であるメータ更新条件と、更新可能となる上限メモリとの具体例を示している。この具体例では、入力演出パターンの種類に応じて、メータ更新条件や上限メモリを異ならせている。

【0138】

本実施の形態では、同じ入力演出パターンであっても、検出された指示入力（操作）が連続して検出（単発検出）される連打操作の場合と、連打操作とは異なり指示入力が所定期間以上継続して検出（長期検出）される長押し操作の場合とで、メータ更新条件を異ならせている。

【0139】

また、同じ入力演出パターンであって長押し操作された場合であっても、有効入力期間のうち当該長押し操作が開始されたタイミングに応じて、メータ更新条件を異ならせている。本実施の形態における有効入力期間は、6秒間に設定されており、有効入力期間が開始されてから3秒経過するまでの期間を前半あるいはD1といい、有効入力期間が開始されて3秒経過後から終了までの期間を後半あるいはD2という。同じ入力演出パターンであって長押し操作された場合のメータ更新条件は、当該長押し操作が有効入力期間の前半で開始されたか、有効入力期間の後半で開始されたかで異なるように定められている。

【0140】

メータ更新条件の成否は、連打操作の場合では連続して操作された連打回数で判定され、長押し操作の場合では継続して指示入力が検出されている長押し期間で判定される。以下、具体的に説明する。

【0141】

まず、入力演出パターンSPA1についてのメータ更新条件は、連打操作の場合は連打回数が2.5回を超えると成立し、長押しの場合で、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の前半である場合は長押し期間が1.2秒経過する毎に成立し、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の後半である場合は長押し期間が0.6秒経過する毎に成立するように設定されている。

【0142】

このため、入力演出パターンSPA1による入力演出実行中において、連打操作された場合、たとえば、2.5回を超えた3回目の操作で1回目のメータ更新条件が成立し、2.5×2となる5回目の操作で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、8回目の操作で3回目のメータ更新条件が成立し、10回目の操作で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。なお、プッシュボタン31Bは、構造的に、1秒間に操作を最大で3回まで可能となるように設計されている。このため、2.5回連続操作してメータ更新条件を成立させるためには、少なくとも0.83秒が必要となる。

【0143】

また、入力演出パターンSPA1による入力演出実行中において、有効入力期間の前半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から1.2秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から1.2×2となる2.4秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、3.6秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、4.8秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

10

20

30

40

50

【0144】

一方、入力演出パターンSPA1による入力演出実行中において、有効入力期間の後半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.6秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から 0.6×2 となる1.2秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.8秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、2.4秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。つまり、有効入力期間の後半で長押し操作が開始された場合は、前半で長押し操作が開始されたときよりも、メータ更新量が多く早いスピード（倍のスピード）でメータ更新条件を成立させることができるように設定されている。

【0145】

また、入力演出パターンSPA1についての上限メモリは、6メモリに設定されている。このため、如何に早くかつ多く連打操作したとしても、あるいは長く長押ししたとしても、入力演出パターンSPA1による入力演出中においては、6メモリまでしか更新されない。

【0146】

入力演出パターンSPA2についてのメータ更新条件は、連打操作の場合、および、長押しの場合で当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の前半である場合については、入力演出パターンSPA1と同じ条件が設定されており、長押しの場合で当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の後半である場合は長押し期間が0.45秒経過する毎に成立するように設定されている。

【0147】

このため、入力演出パターンSPA2による入力演出実行中において、有効入力期間の後半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.45秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から 0.45×2 となる0.9秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.35秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、1.8秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

【0148】

また、入力演出パターンSPA2についての上限メモリは、チャンスメモリである7メモリに設定されている。このため、如何に早くかつ多く連打操作したとしても、あるいは長く長押ししたとしても、入力演出パターンSPA2による入力演出中においては、7メモリまでしか更新されない。また、有効入力期間中においては長押し操作が有効入力期間の後半で開始された場合の更新スピードや、有効入力期間が終了したときにおいては7メモリまで更新されていることなどから、入力演出パターンの種類がSPA1ではないことが特定可能となる。

【0149】

なお、入力演出パターンSPA1およびSPA2が実行された場合で、有効入力期間の前半において長押し操作が開始されたときには、 $6 / 1.2 = 5$ までしかメータが更新されず、上限メモリまで到達し得ない例について説明したが、有効入力期間の開始から終了まで長押ししていた場合には、当該長押し操作が開始されたタイミングにかかわらず、必ず上限メモリまで到達するようなメータ更新条件を設定してもよい。

【0150】

また、入力演出パターンSPA1が実行された場合で、有効入力期間の後半において長押し操作が開始されたときには、最大でも $3 / 0.6 = 5$ までしかメータが更新されず、上限メモリまで到達し得ない例について説明したが、有効入力期間の後半であって更新量が多くなるように設定されている期間において長押し操作が開始された場合には、当該期間の開始から終了まで長押し操作していた場合には必ず上限メモリまで到達するようなメータ更新条件を設定してもよい。

【0151】

入力演出パターンSPA3についてのメータ更新条件は、連打操作の場合は連打回数が

10

20

30

40

50

2回を超えると成立し、長押しの場合で、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の前半である場合は長押し期間が0.7秒経過する毎に成立し、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の後半である場合は長押し期間が0.4秒経過する毎に成立するように設定されている。

【0152】

このため、入力演出パターンSPA3による入力演出実行中において、連打操作された場合、たとえば、2回目の操作で1回目のメータ更新条件が成立し、 2×2 となる4回目の操作で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、6回目の操作で3回目のメータ更新条件が成立し、8回目の操作で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。プッシュボタン31Bが、構造的に1秒間に操作を最大で3回まで可能となるように構成されていることから、2回連続操作してメータ更新条件を成立させるためには、少なくとも0.66秒が必要となる。

10

【0153】

また、入力演出パターンSPA3による入力演出実行中において、有効入力期間の前半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.7秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から0.7×2となる1.4秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、2.1秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、2.8秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

【0154】

一方、入力演出パターンSPA3による入力演出実行中において、有効入力期間の後半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.4秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から0.4×2となる0.8秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.2秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、1.6秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

20

【0155】

また、入力演出パターンSPA3についての上限メモリは、チャンスメモリである7メモリに設定されている。このため、如何に早くかつ多く連打操作したとしても、あるいは長く長押ししたとしても、入力演出パターンSPA3による入力演出中においては、7メモリまでしか更新されない。また、有効入力期間中においては長押し操作が有効入力期間の後半で開始された場合の更新スピードや、有効入力期間が終了したときにおいては7メモリまで更新されていることなどから、入力演出パターンの種類がSPA1ではないことが特定可能となる。さらに、有効入力期間が終了したときにおいては7メモリまで更新されているときであっても、有効入力期間中における更新スピードから入力演出パターンの種類がSPA2でもないことが特定可能となる。

30

【0156】

入力演出パターンSPA4についてのメータ更新条件は、連打操作の場合、および、長押しの場合で当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の前半である場合については、入力演出パターンSPA3と同じ条件が設定されており、長押しの場合で当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の後半である場合は長押し期間が0.37秒経過する毎に成立するように設定されている。

40

【0157】

このため、入力演出パターンSPA4による入力演出実行中において、有効入力期間の後半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.37秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から0.37×2となる0.74秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.11秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、1.48秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

【0158】

また、入力演出パターンSPA4についての上限メモリは、最大で激熱メモリの8メモリに設定されている。このため、有効入力期間中においては長押し操作が有効入力期間の

50

後半で開始された場合の更新スピードや、有効入力期間が終了したときにおいては8メモリまで更新されていることなどから、入力演出パターンの種類がSPA1～3などではないことが特定可能となる。

【0159】

入力演出パターンSPA5についてのメータ更新条件は、連打操作の場合は連打回数が1.5回を超えると成立し、長押しの場合で、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の前半である場合は長押し期間が0.6秒経過する毎に成立し、当該長押し操作が開始されたタイミングが有効入力期間の後半である場合は長押し期間が0.35秒経過する毎に成立するように設定されている。

【0160】

このため、入力演出パターンSPA5による入力演出実行中において、連打操作された場合、たとえば、1.5を超える2回目の操作で1回目のメータ更新条件が成立し、 1.5×2 となる3回目の操作で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、 1.5×3 を超える5回目の操作で3回目のメータ更新条件が成立し、 1.5×4 となる6回目の操作で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。プッシュボタン31Bが、構造的に1秒間に操作を最大で3回まで可能となるように構成されていることから、1.5回連続操作してメータ更新条件を成立させるためには、少なくとも0.5秒が必要となる。

【0161】

また、入力演出パターンSPA5による入力演出実行中において、有効入力期間の前半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.6秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から 0.6×2 となる1.2秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.8秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、2.4秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

【0162】

一方、入力演出パターンSPA5による入力演出実行中において、有効入力期間の後半において長押し操作が開始された場合、たとえば、長押し操作開始から0.35秒経過で1回目のメータ更新条件が成立し、長押し操作開始から 0.35×2 となる0.7秒経過で2回目のメータ更新条件が成立し、以下同様に、1.05秒経過で3回目のメータ更新条件が成立し、1.4秒経過で4回目のメータ更新条件が成立するように設定されている。

【0163】

また、入力演出パターンSPA5についての上限メモリは、最大で激熱メモリの8メモリに設定されている。このため、有効入力期間中における更新スピードや、有効入力期間が終了したときにおいては8メモリまで更新されていることなどから、入力演出パターンの種類がSPA1～3ではないことが特定可能となる。また、有効入力期間中における更新スピードから、入力演出パターンの種類がSPA4などでもないことが特定可能となる。

【0164】

図11は、入力演出中において設定される有効入力期間の一例を示している。図11に示す例では、飾り図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄が導出表示されるより前に、入力演出が開始されるとともに6.0秒にわたってプッシュボタン31Bに対する操作による指示入力を有効に検出する有効入力期間となる。有効入力期間には、開始からの経過時間が3秒に達するまでの前半のD1と、開始から3秒が経過した後から有効入力期間が終了するまでの後半のD2とからなる複数の入力判定期間がある。遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて前半のD1と後半のD2のいずれに含まれるかに応じて、図10(B)で説明したように、当該操作から長押しが開始された場合におけるメータ更新条件を異ならせることにより、更新スピードや更新結果を異ならせることができる。

【0165】

図12は、可変表示中演出処理として、図5のステップS172にて実行される処理の

10

20

30

40

50

一例を示すフローチャートである。図12に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイミングのタイミング値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS231)。一例として、ステップS231の処理では、演出制御プロセスタイミングのタイミング値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイミング値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0166】

ステップS231にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS231; No)、入力演出期間であるか否かを判定する(ステップS232)。入力演出期間は、例えば図7に示すステップS213の処理にて決定された演出制御パターン(入力演出制御パターン)毎に、変動開始から第1停止までの期間内で予め定められている。入力演出期間である場合には(ステップS232; Yes)、入力演出処理を実行する(ステップS233)。

10

【0167】

図13は、図12のステップS233にて実行される入力演出処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す入力演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、有効入力期間が開始されたタイミングであるか否かを判定する(ステップS321)。有効入力期間が開始されるときには(ステップS321; Yes)、予め定められた有効入力時間(例えば6.0秒)を設定するとともに(ステップS322)、入力演出の実行を開始するための制御が行われる(ステップS323)。一例として、ステップS323の処理では、図7に示すステップS213の処理にて決定された演出制御パターン(入力演出制御パターン)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123のVDPに対して伝送させることで、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させて促進報知を開始させる制御などが行われればよい。

20

【0168】

ステップS321にて有効入力期間の開始ではない場合や(ステップS321; No)、ステップS323の処理を実行した後には、例えばプッシュボタン31Bに対する所定操作(押下操作)などによる指示入力の検出があったか否かを判定する(ステップS324)。

【0169】

30

指示入力の検出があった場合には(ステップS324; Yes)、指示入力の検出がされている期間を特定するための入力タイミングの値が0であるか否かを判定する(ステップS329)。入力タイミングの値が0であると判定された場合には(ステップS329; Yes)、有効入力期間開始後のタイミング(現在のタイミング)を記憶する(ステップS330)。本実施の形態では、当該指示入力の検出がされたタイミングが有効入力期間の前半であるD1であったか、有効入力期間の後半であるD2であったかを特定可能な情報をRAM122の所定領域に記憶する。一方、入力タイミングの値が0であると判定されなかった場合には(ステップS329; No)、すでに有効入力期間開始後のタイミングが記憶されているため、そのままステップS331へ移行する。

【0170】

40

ステップS331においては、入力タイミングの値を1加算する。これにより、指示入力の検出がされている期間に応じて、入力タイミングの値を加算することができる。ステップS332では、入力タイミングの値が所定値以上であるか否かを判定する。所定値とは、今回の指示入力による操作が、連打操作ではなく長押し操作であると判定する値として予め定められている値をいう。本実施の形態では、連打操作のうち1回の操作(指示入力)が検出される時間が、長くとも200ミリ秒であるとし、それ以上検出された場合には長押し操作であると判定するように設定されている。また、演出制御用のタイミング割込みは、所定時間として2ミリ秒が経過する毎に発生する。このため、所定値としては、200/2である100に設定されている。なお、所定値は、検出されている操作が単発操作ではなく長押し操作であると判定できるような値であれば、100に限らず、どのような値であっても

50

よい。

【0171】

入力タイマの値が所定値以上となっていないとき、つまり長押し操作であると判定できる値に達していないときには、そのままステップS335へ移行する。一方、入力タイマの値が所定値以上であると判定された場合には（ステップS332；Yes）、メータ更新条件が成立したか否かが判定される。メータ更新条件は、図10（B）で示したとおり、連打操作であるか、長押し操作であるかで異なり、さらに、長押し操作の場合であっても当該長押し操作が開始されたタイミングが前半のD1であったか後半のD2であったかで異なるように定められている。

【0172】

ステップS332でYesと判定された場合におけるメータ更新条件は、長押し操作の場合であって、ステップS330で記憶されている情報に基づいて当該長押し操作が開始されたタイミングに応じたメータ更新条件となる。メータ更新条件が成立していないと判定された場合には（ステップS333；No）、そのままステップS335へ移行する。一方、メータ更新条件が成立していると判定された場合には（ステップS333；Yes）、メータを1メモリ更新表示させるための処理を行う（ステップS334）。これにより、操作に応じた可能性報知のための演出を実行可能となる。

【0173】

ステップS324に戻り指示入力の検出がなかった場合には、入力タイマの値が0であるか否かが判定される（ステップS325）。入力タイマの値が0であったときには、何らの指示入力も検出されていなかったときであるため、そのままステップS335へ移行する。

【0174】

一方、入力タイマの値が0でないと判定された場合には（ステップS325；No）、入力タイマの値が所定値（ステップS332における所定値と同じ）以上であるか否かが判定される（ステップS326）。ステップS325において入力タイマの値が0でないと判定された場合は、たとえば、今回のタイマ割込み処理におけるステップS324では指示入力が検出されなかったものの、前回のタイマ割込み処理におけるステップS324において指示入力が検出されておりステップS331において入力タイマの値が加算されていた場合、つまり、操作終了直後である場合などが該当する。

【0175】

ステップS332において入力タイマの値が所定値以上であると判定された場合には、終了した操作は長押し操作であって、当該長押し操作によるメータ更新はステップS333やS334で実行済みであるため、そのままステップS328へ移行する。

【0176】

一方、入力タイマの値が所定値以上であると判定されなかった場合には（ステップS326；No）、終了した操作が連打操作の1操作であると判定し、連打回数が1加算される（ステップS327）。なお、S326においては、入力タイマの値が所定値以上であるか否かを判定するものに限らず、終了した操作によりステップS334においてメータが少なくとも1更新されたか否かを判定するようにしてもよい。これにより、入力タイマが所定値以上であるがメータ更新されなかった操作を連打回数に含めることができる。

【0177】

ステップS328では、操作（連打操作および長押し操作双方を含む）が終了したことに伴い、入力タイマの値をリセットし、ステップS333へ移行する。ステップS328を経由してステップS333へ移行された場合におけるメータ更新条件は、連打操作の場合であるから、連打回数に応じたメータ更新条件となる。メータ更新条件が成立していないと判定された場合には（ステップS333；No）、そのままステップS335へ移行する。一方、メータ更新条件が成立していると判定された場合には（ステップS333；Yes）、メータを1メモリ更新表示させるための処理を行う（ステップS334）。

【0178】

10

20

30

40

50

ステップ S 335においては、ステップ S 334においてメータが更新された結果、最大である 8 メモリに到達したか否かが判定される。メータが最大値に到達していないと判定された場合には（ステップ S 335；No）、有効入力期間が終了したか否かが判定される（ステップ S 336）。有効入力期間が終了していないと判定された場合には（ステップ S 336；No）、そのまま入力演出処理を終了する。一方、有効入力期間が終了していると判定された場合には（ステップ S 336；Yes）、現在のメータに対応した演出を実行するための処理を行い（ステップ S 337）、入力タイマの値をリセットして（ステップ S 338）、入力演出処理を終了する。また、ステップ S 335においてメータが最大値に到達していると判定された場合にも、ステップ S 337 および S 338 の処理を行い、入力演出処理を終了する。これにより、操作に応じた可能性報知のための演出を実行可能となる。なお、ステップ S 335において YES と判定された場合にステップ S 337において実行されるメータに対応した演出は、メータが最大値に到達せずに、有効入力期間が経過してメータに対応した演出が実行されて終了するまでの所定タイミングと同じタイミングまで実行される。これにより、入力演出を終了するタイミングを一定にすることができる。10

【0179】

図 12 に示すステップ S 232 にて入力演出期間ではない場合や（ステップ S 232；No）、ステップ S 233 にて入力演出処理を実行した後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 234）。リーチ演出期間は、例えば図 7 に示すステップ S 213 の処理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）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には（ステップ S 234；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ S 235）。20

【0180】

ステップ S 234 にてリーチ演出期間ではない場合や（ステップ S 234；No）、ステップ S 235 の処理を実行した後には、例えば飾り図柄の可変表示動作といった、他の演出動作を実行するための制御を行ってから（ステップ S 236）、可変表示中演出処理を終了する。

【0181】

一例として、ステップ S 235、S 236 の処理では、図 7 に示すステップ S 213 の処理にて決定された演出制御パターンを参照して、演出制御プロセスタイミングの値が、演出制御プロセスタイミング判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行う。そして、いずれかの演出制御プロセスタイミング判定値と合致した場合には、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 CPU120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった発光体、演出用の可動部材など）の制御を進行させる。なお、プロセスデータでは、演出制御プロセスタイミング判定値と対応付けられた表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データが、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を構成すればよい。30

【0182】

こうした演出制御実行データに従った指令が、演出制御用 CPU120 から表示制御部 123 や音声制御基板 13 などに対して出力される。演出制御用 CPU120 からの指令を受けた表示制御部 123 では、例えば VDP がその指令に示される画像データを CGROM（画像データメモリ）から読み出して VRAM に一時記憶させる。また、VDP は、VRAM に記憶されている画像データから、画像表示装置 5 の表示画面に応じた画像データを選択し、選択した画像データをピクセルデータに変換するなどしてフレームバッファの所定位置（画像表示装置 5 の画面上における表示位置を示す情報等によって示される位置）に配置することによって、フレームバッファに 1 画面分の表示用データを作成する。演出制御用 CPU120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一40

時記憶させることなどにより展開させる。このように、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8L、8R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LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これら的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の演出を実行できればよい。

【0183】

ステップS231にて可変表示時間が経過した場合には(ステップS231; Yes)、主基板11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S237)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS237; No)、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。

10

【0184】

ステップS237にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS237; Yes)、例えば表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、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S238)。また、当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S239)。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS240)、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0185】

図14は、変動表示中に入力演出が実行される場合の具体例を示している。画像表示装置5の表示領域において「左」、「中」、「右」の飾り図柄が変動しているときであって、入力演出制御パターンに応じた入力演出期間の開始タイミングに到達したときに、図13のS323で示したように、入力演出開始制御が行われて、入力演出が開始される。

【0186】

図14(A)は、入力演出が開始されたときの演出画像を説明するための図である。画像表示領域5の中央には、促進報知としてプッシュボタン31Bを示す演出画像(ボタン画像)が表示されるとともに、画像表示領域5の下段には、可能性報知として8個のメモリからなる直角三角形状のメータを示す演出画像(メータ画像)が表示される。なお、入力演出が開始されると、「左」、「中」、「右」の飾り図柄の変動表示は、画像表示装置5の表示領域の右上隅の領域において縮小表示される。

30

【0187】

ボタン画像の下部には、有効入力期間報知として、矩形状のメータ画像が含まれ、当該矩形状のメータ画像の表示態様が時間経過に伴い変化(例えば右から左へメータ表示量(図14では黒部)が減少していくように変化)することで、有効入力期間が開始されてから終了するまでの残り時間を、遊技者が認識可能に報知する。この実行例では、有効入力期間のうち前半のD1であるか後半のD2であるかに応じて、矩形状のメータ画像の表示態様(例えば、表示色、模様など)を相違させている。これにより、遊技者は、有効入力期間であること、有効入力期間の残り期間、現タイミングが有効入力期間のうち前半であるか後半であるなどを認識することができる。なお、有効入力期間のうち前半であるか後半であるかを認識可能にメータ画像の表示態様を相違させるものに限定されず、前半か後半かにかかわらず共通の表示態様にてもよい。また、ボタン画像に重畠させて「連打しろ!」といったメッセージを示す文字画像(セリフ)が表示される。これにより、遊技者に対して連打操作を促進させることができる。

40

【0188】

また、画像表示領域5の下段に表示されるメータ画像には、8個のメモリが振られており、7個目のメモリに対しては「チャンス」といったメッセージが対応して表示され、最大である8個目のメモリに対しては「激熱」といったメッセージが対応して表示される。8個のメモリは、メータ更新される毎(メータ更新条件成立毎)に、例えば左のメモリか

50

ら順に1メモリずつ網掛け表示されていくように変化する。

【0189】

図14(B)は、プッシュボタン31Bへの操作に応じた演出画像の一例を説明するための図である。プッシュボタン31Bが連打操作あるいは長押し操作されて、対応するメータ更新条件が成立することにより、図13のステップS334で示したように、メータが更新表示される。図14(B)では、4個目のメモリまで更新表示(網掛けされたメモリ)されている状態が示されている。

【0190】

図14(C)および(D)は、プッシュボタン31Bへの操作に応じて最大の8メモリまで更新された演出画像を説明するための図である。図10(B)で説明したように、入力演出パターンとしてSPA4やSPA5が設定されているときには、プッシュボタン31Bへの操作に応じて最大の8メモリまで更新させることが可能となる。最大の8メモリまで更新されたときには、図14(C)に示すように、8メモリまで更新表示されるとともに、「激熱」というメッセージが反転表示される。また、有効入力期間であっても、図13のステップS335で示したように、メータが最大値に到達したときには、ステップS337で示したように、最大値に対応した演出が実行される。最大値に対応した演出として、図14(D)に示すように、画像表示領域5において「激熱!!」といったメッセージが大きく表示される演出が実行される。これにより、「大当たり」となる可能性が極めて高いことを報知することができる。

【0191】

なお、その他の入力演出パターンが設定されているときにも同様に、プッシュボタン31Bへの操作に応じて、入力演出パターン毎に予め定められている上限メモリまで更新させることができあり、7メモリまで更新表示されると「チャンス」というメッセージが反転表示される。また、有効入力期間が終了したときには、図13のステップS337で示したように、終了時において更新表示されているメータ(メモリ数)に対応して予め定められている演出が実行される。たとえば、7メモリまで更新表示されていたときには、画像表示領域5において「チャンス!!」といったメッセージが大きく表示される演出が実行され、6メモリまで更新表示されていたときには、画像表示領域5において「期待できるかも!!」といったメッセージが大きく表示される演出が実行され、5メモリまで更新表示されていたときには、画像表示領域5において「あと一歩か!!」といったメッセージが大きく表示される演出が実行される。これにより、網掛け表示されたメモリ数により、「大当たり」となる可能性を報知することができる。なお、可能性報知としては、メモリが更新表示されるものに限らず、メモリが削除されて、チャンスや激熱までのメモリ数が減少されて、チャンスや激熱までの残メモリ数に応じて大当たりとなる可能性を報知するようにしてもよい。

【0192】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 前述した実施の形態では、図13で示したように、連打操作や長押し操作に応じて、メータを更新させて可能性報知のための演出を実行することができるため、遊技への介入度合いを向上させることができる。また、長押し操作する場合には、図10(B)で示したように、長押し操作が開始されたタイミングに応じてメータ更新条件を異ならすことにより、長押し操作されている期間が同じであっても、更新スピードや更新結果が異なる可能性報知のための演出を実行することができる。このため、長押し操作開始タイミングと、可能性報知のための演出とのバリエーション(組合せ)を豊富にすることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【0193】

(2) 前述した実施の形態では、プッシュボタン31Bにより連打操作と長押し操作の双方を検出することができるため、操作を行う対象をわかりやすくすることができる。その結果、連打操作および長押し操作をどこに対して行うか特定できず、遊技者を困惑させてしまうといった不都合の発生を防止することができる。

10

20

30

40

50

【0194】

(3) 前述した実施の形態では、図10(B)で示したように、長押し操作が有効入力期間のうち前半のD1で検出されたときには、後半のD2で検出されたときよりも、メタ更新条件を成立させる検出期間が長く設定されている。その結果、長押し操作が前半のD1において検出されたときでも、極めて早いタイミングでメタ更新されて上限メモリあるいは最大メモリに到達することにより更新結果が遊技者に把握されてしまうことを防止でき、より長い期間に亘ってメタ更新や更新結果に対する期待感を抱かせることができる。

【0195】

(4) 前述した実施の形態では、図10(B)で示したように、いずれの入力演出パターンが設定された場合であっても、長押し操作が有効入力期間の後半で開始されたときには、メタ更新条件を連打操作では成立し得ない回数分成立させることができるとなる。具体的に、たとえば、入力演出パターンSPA5実行時において、連打操作された場合には、開始から0.5を超えて1秒未満のときに1メモリ更新された演出を実行可能であり、1秒を超えたときに2メモリ更新された演出を実行可能であるのに対し、長押し操作が後半のD2においてされた場合には、長押し操作期間が0.5を超えて1秒未満のときであっても、0.7秒を超えたときに2メモリ更新された演出を実行可能となる。これにより、有効入力期間の半分が経過した場合でも、長押し操作することにより、連打操作では実行されない態様で可能性報知のための演出を実行させることができる。また、有効入力期間の残り時間とメタ更新条件との関係で、連打操作しても上限メモリまでメタを更新させることができない場合であっても、長押し操作した場合には上限メモリまでメタを更新させることができる場合などを生じさせ得ることにより、入力演出実行時における遊技の興奮を向上させることができる。

10

20

30

【0196】

(5) 前述した実施の形態における入力演出では、図14で示したように、「連打しろ！」といったメッセージを表示することにより促進報知が実行される一方で、長押し操作を促進する演出は実行されない。このため、たとえば当該パチンコ遊技機1についての情報を何ら有していない遊技者においては長押し操作でも可能性報知のための演出が実行されることを知り得ないため、長押し操作させないのに対して、当該パチンコ遊技機1についての情報を持ち合わせている遊技者においては長押し操作することができ、特典的に優越感を抱かせることができる。

【0197】

(6) 前述した実施の形態における入力演出では、メタを更新させて可能性報知のための演出を実行するための操作として、連打操作のみならず、長押し操作でも代用できる。これにより、連打操作が遅い遊技者や、連打操作の開始タイミングが遅れてしまい上限メモリまで更新させ難い状況になってしまったときなどにおいて、長押し操作することで上限メモリまで更新させることができるとなる。このような点において、連打操作以外に長押し操作可能としたことに技術的意義を持たせることができる。

【0198】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例などについて説明する。

40

【0199】

[動作検出手段について]

前述した実施の形態では、動作検出手段の一例としてプッシュボタン31Bを例示したが、動作検出手段は、遊技者の所定の動作を検出可能なものであればこれに限らず、以下のようなものであってもよい。

【0200】

動作検出手段の検出方式は、操作(動作)を押圧式のセンサで検出するものに限らず、たとえば、静電容量式のタッチセンサで検出するものや、赤外線センサなど所定位置への動作を非接触で検出するもの、超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサなどで検出

50

ものなどであってもよい。

【0201】

また、動作検出手段は、連打操作と長押し操作とを、共通のセンサにより検出するものに限らず、各々異なる専用のセンサにより検出するもの（たとえば、連続する動作を検出可能な第1動作検出手段と、特定動作を検出可能な第2動作検出手段とを備えるもの）であってもよい。つまり、動作検出手段は、連続した動作と特定動作とを、共通の検出部により検出するものであってもよく、また、各々異なる検出部により検出するものであってもよい。

【0202】

ここで、動作検出手段の検出方式が静電容量式のタッチセンサで、かつ、連打操作と長押し操作とをタッチ操作された位置によって判定する場合の一例について説明する。所定領域内にタッチセンサを設け、所定領域内へのタッチ操作が検出されたときには、当該タッチ操作された位置を特定して、所定領域内における所定位置（1つ設けられているものでも、複数設けられているものでもよい）であれば連打操作の一操作として検出し、所定位置以外の特定位置（1つ設けられているものでも、複数設けられているものでもよい）であれば長押し操作として検出するようにしてもよい。また、所定領域内における所定位置と特定位置には、模様（丸印で囲む）などが付されることにより、遊技者に対して特定可能となるようにしてもよい。また、模様などにより、所定位置と特定位置とを区別可能にしてもよい。このように構成した場合、特定位置にタッチ操作したときにだけ長押し操作することができるため、そのことを知る遊技者の優越感を高めることができる。また、このように構成した場合には、所定領域内における特定位置を、実行されている入力演出の種類に応じて異ならせるようにしてもよく、入力演出開始時に決定するようにしてもよい。

10

【0203】

〔長押し操作時における演出の更新量について〕

前述した実施の形態では、長押し操作時における演出の更新量について、有効入力期間を前半D1と後半D2とに分けて、いずれで開始された長押し操作であるかで、演出の更新量（1メモリ更新に必要な検出時間）を異ならせる例について説明した。しかし、演出の更新量を異ならせる期間は、2つの期間に限らず、3つ以上の複数の期間としてもよい。複数の期間には、演出の更新量が他の期間と異なる期間が1以上存在するものであれば、演出の更新量が他の一の期間と同じ期間を含むものであってもよい。

30

【0204】

また、前述した実施の形態では、長押し操作が開始されたタイミングが、有効入力期間の前半D1であるときよりも、後半D2であるときの方が、演出の更新量（1メモリ更新に必要な検出時間、以下同様）が多くなる例について説明したが、これに限らず、長押し操作が開始されたタイミングが、有効入力期間の後半D2であるときよりも、前半D1であるときの方が、演出の更新量が多くなるようにしてもよい。また、前述したように、演出の更新量を異ならせる期間として、3つ以上の複数の期間設けた場合には、演出の更新量が多くなる期間と、少なくなる期間とが交互に訪れるようにしてもよい。

40

【0205】

また、前述した実施の形態では、演出の更新量が多くなる期間（有効入力期間の後半D2）において開始された長押し操作による演出の更新量が、連打操作による演出の更新量よりも多くなるように設定されている例について説明したが、これに限らず、演出の更新量が多くなる期間において開始された長押し操作による演出の更新量は、連打操作による演出の更新量よりも少なくなるように設定されているものであってもよい。この場合には、連打操作した場合に長押し操作した場合よりも不利になる（更新量が少なくなる）ことを防止できるとともに、長押し操作を知る遊技者に対しても、連打操作を促進させることができる。

【0206】

また、前述した実施の形態では、演出の更新量が多くなる期間として定められている期

50

間内に開始された長押し操作による演出の更新量は、必ず多くなる例について説明したが、これに限らず、所定割合（70%など）で多くなるようにしてもよい。たとえば、演出の更新量が多くなる期間として定められている期間内に長押し操作されると、乱数などを用いた抽選を行い、当選した場合に、更新量が多くなるように、非当選であった場合には、演出の更新量が少なくなる期間と同じ更新量としてもよく、また、演出の更新量が少なくなる期間よりも更新量が少なくなるようにしてもよい（なお、この場合には、確率的に当選する確率が非当選となる確率よりも高く、その結果更新量が平均的に多くなることが担保されていることが前提となる）。

【0207】

また、前述した実施の形態では、演出の更新量が多くなる期間が一定である例について説明したが、これに限らず、有効入力期間内に演出の更新量が多くなる期間が含まれ得るものであれば、変化するものであってもよい。たとえば、入力演出を実行すると決定されたときに、当該入力演出の有効入力期間のうち、演出の更新量が多くなる期間をどの期間にするか（前半か後半か、あるいは3つ以上の期間が存在する場合にはそのうちどの期間にするかなど）を決定するようにしてもよい。また、入力演出パターンの種類に応じて、有効入力期間のうち演出の更新量が多くなる期間が異なるように設定されているものであってもよい。これにより、長押し操作により演出の更新量が多くなる期間が変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0208】

また、前述した実施の形態では、長押し操作が開始されたタイミングが演出の更新量が多くなる期間であるか否かにより、当該長押し操作に対応するメータ更新条件を特定する例について説明したが、メータ更新条件の特定手法については、これに限らず、たとえば、長押し操作が開始されたときの有効入力期間において経過した時間や有効入力期間の残り時間に応じて、演出の更新量が多くなるメータ更新条件を採用するか否かを特定するようにしてもよい。

20

【0209】

【動作対応演出について】

前述した実施の形態では、動作対応演出として、メータが更新される演出（図14（B）など参照）や、更新されたメモリ数に対応する演出（図14（D）など参照）を例示したが、動作対応演出としては、操作に応じた演出であれば、これに限らず、メータが更新される演出のみを実行するものであってもよく、また、操作に応じて内部的にメータを更新させるが表示せずに結果として更新されたメモリ数に対応する演出のみを実行するものであってもよい。

30

【0210】

また、前述した実施の形態では、図13のステップS335でメータが最大値に到達しているときには、有効入力期間が経過していなくても、ステップS337において更新されたメモリ数に対応する演出を実行する例について説明したが、これに限らず、メータが最大値に到達しても有効入力期間が経過するまで待機し、有効入力期間が経過したときにステップS337において更新されたメモリ数に対応する演出を実行するようにしてもよい。これにより、入力演出を終了するタイミングを一定にすることができる。

40

【0211】

【促進報知について】

前述した実施の形態では、操作の促進報知として、「連打しろ！」といった、連打操作のみを促進させて、長押し操作については促進しない例について説明した。しかし、操作の促進報知としては、長押し操作により連打操作と同じように複数回の操作がされたと判定される旨を報知（たとえば、「長押しでも連打できる！」など）するようにしてもよい。なお、このような長押し操作の促進報知は、連打操作では上限メモリに到達し得なくなったときに実行されるようにしてもよい。この場合には、たとえば、「今、長押しすると間に合うかも！」といったメッセージを表示することにより報知してもよい。

【0212】

50

【入力演出により示唆される対象について】

前述した実施の形態では、図10(A)および(B)で示したように、「大当たり」となる可能性が高い程、上限メモリおよび更新量が多くなるため、操作に応じて更新されたメモリ数やメモリ数に対応する演出により、入力演出により大当たり遊技状態に制御される可能性を示唆する例について説明した。

【0213】

しかし、入力演出により示唆される対象は、これに限らず、入力演出を変動表示中に実行する場合には、当該変動表示においてスーパーリーチやスーパーBなどの特定のリーチ演出が実行される可能性や、確変大当たりとなる可能性などを示唆するものであってもよい。まず、入力演出により、スーパーリーチやスーパーBなどの特定のリーチ演出が実行される可能性を示唆する場合には、変動パターンが決定されてからリーチ演出が開始されるまでに入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が特定のリーチ演出が実行されるか否かや特定のリーチ演出の種類などに応じて異なるように設定されているものであってもよい。この場合における入力演出は、リーチ演出の種類が変動表示の内容から判別可能となるタイミングまでに終了するように実行されるものであればよい。

10

【0214】

また、入力演出により、確変大当たりとなる可能性（可変表示内容の結果として確変大当たりが導出される可能性）を示唆する場合には、大当たり種別が決定されてから変動表示の表示結果が導出されるまでに入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が大当たりの種別や確変大当たりであるか否かなどに応じて異なるように設定されているものであってもよい。この場合における入力演出は、変動表示の結果が導出されるまで（リーチ演出前のみならずリーチ演出後を含む）に終了するように実行されるものであればよい。なお、変動表示中に入力演出を実行する場合であって、当該変動表示中において一旦図柄を仮停止させた後に再変動表示させて結果を導出されるときには、再変動表示させた後に入力演出を実行するものであってもよい。

20

【0215】

また、入力演出は、変動表示中に実行するものに限らず、たとえば、大当たり遊技状態中に実行するものであってもよい。大当たり遊技状態中に入力演出を実行する場合の当該入力演出により示唆される対象は、可変表示内容が非確変大当たりとなって発生した大当たり遊技状態中ににおいて確変大当たりへ昇格する可能性や、ラウンド数が増加（昇格）する可能性、大当たり終了後において時短状態に制御される回数が異なる場合において時短回数が増加（昇格）する可能性などを示唆するものであってもよい。

30

【0216】

入力演出により、可変表示内容が非確変大当たりとなって発生した大当たり遊技状態中ににおいて確変大当たりへ昇格する可能性を示唆する場合には、可変表示内容を非確変大当たりとすると決定されてから大当たり遊技状態が終了するまでに入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が大当たり遊技状態終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて異なるように設定されているものであってもよい。この場合における入力演出は、大当たり遊技状態中に終了するように実行されるものであればよい。

【0217】

40

入力演出により、ラウンド数が増加（昇格）する可能性を示唆する場合には、大当たり種別が決定（ラウンド数が決定）されてから遊技者に対して報知済みのラウンド数を消化するまでに入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が遊技者に対して未報知のラウンド数が存在するか否かに応じて異なるように設定されているものであってもよい。未報知のラウンド数が存在する場合とは、たとえば、内部的には15ラウンド大当たりであるにもかかわらず、遊技者に対しては8ラウンド大当たりであることしか報知されておらず、残り7ラウンドが未報知である場合などをいう。この場合においては、大当たり遊技状態中ににおいて報知済みのラウンド数が終了してしまうまでに、入力演出を終了させるように実行されるものであればよい。

【0218】

50

入力演出により、大当り終了後において時短状態に制御される回数が異なる場合において時短回数が増加（昇格）する可能性を示唆する場合には、大当り種別が決定（時短回数が決定）されてから遊技者に対して報知済みの時短回数を消化するまでに入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が遊技者に対して未報知の時短回数が存在するか否かに応じて異なるように設定されているものであってもよい。未報知の時短回数が存在する場合とは、たとえば、内部的には時短回数が300回であるにもかかわらず、遊技者に対しては時短回数が100回であることしか報知されておらず、残り200回が未報知である場合などをいう。この場合における入力演出は、大当り遊技状態中において実行するものであってもよく、また、大当り遊技状態終了後において報知済みの時短回数に到達するまでに実行されるものであればよい。

10

【0219】

また、当りの種類に、突然確変当りと、小当りとを含め、突然確変当りおよび小当りのいずれとなった場合でも2ラウンド（極めて短い期間）当りに制御し、突然確変当りであった場合にはその後に確変状態（いわゆる潜伏確変）に制御し得るように構成した場合、入力演出により示唆される対象は、現在の遊技状態が潜伏確変中である可能性を示唆するものであってもよい。この場合には、突然確変当りや小当りとする旨が決定された後に入力演出実行の有無を決定し、当該決定に用いられる割合が現在の遊技状態が潜伏確変中であるか否かに応じて異なるように設定されているものであってもよい。この場合における入力演出は、いずれのタイミングで実行されるものであってもよい。

【0220】

20

以上説明したように、入力演出により示唆される対象をどのようなものとした場合でも、入力演出により示唆される対象となるか否かに応じて異なる割合で入力演出の種類を決定して実行することにより、更新されたメモリ数やメモリ数に対応する演出から入力演出により示唆される対象となる可能性を報知することができる。また、入力演出は、入力演出により示唆される対象を遊技の進行状況から遊技者が知り得ない期間において実行されるものであればよい。

【0221】

なお、入力演出としては、画像表示装置5で実行される演出を例示したが、これに限らず、これに代えてあるいは加えて、スピーカ8L, 8Rでの音演出であってもよいし、遊技効果ランプ9などのランプでのランプ演出であってもよい。つまり、促進報知や可能性報知について、画像表示装置5における演出で実行するものに限らず、これに代えてあるいは加えて、スピーカ8L, 8Rでの音演出で実行するものであってもよいし、遊技効果ランプ9などのランプでのランプ演出で実行するものであってもよい。

30

【0222】

〔特定動作（長押し操作）について〕

前述した実施の形態では、有効入力期間でさえあれば、長押し操作が有効に判定され、当該長押し操作により演出が更新され得る例について説明したが、有効入力期間であってさらに所定の条件（たとえば、長押し許可条件）が成立しているときにのみ、長押し操作が有効に判定されるようにしてもよい。長押し許可条件とは、たとえば、乱数抽選で当選することにより成立するものであってもよく、大当り終了後から所定回数変動表示が行われるまでの間において成立するものであってもよく、また、入力演出が実行されている変動表示においてスーパーリーチに発展する場合やスーパーリーチのうちスーパーBに発展する場合に成立するものであってもよい。

40

【0223】

また、前述した実施の形態では、特定動作として、連続した動作のうちの一動作よりも検出される期間が長い動作である長押し操作を例示したが、特定動作は、連続した動作のうちの一動作とは異なる動作であれば、これに限らず、たとえば、連続した動作のうちの一動作とは態様（検出時間や操作の仕方など）が異なる動作であってもよく、また、連続した動作を検出する検出部とは異なる検出部により検出され得る動作であってもよい。

【0224】

50

[連打操作時における演出の更新量について]

前述した実施の形態では、図10(B)で示したように、連打操作されたタイミングにかかわらず、演出の更新量が一定である例について説明した。しかし、連打操作時における演出の更新量についても、連打操作されたタイミングに応じて、当該連打操作に応じた演出の更新量を異ならせるようにしてもよい。たとえば、有効入力期間のうち前半D1における連打操作であるときの方が、後半D2における連打操作であるときよりも、演出の更新量が多くなるようにしてもよい。また、連打操作による演出の更新量が多くなる期間は、長押し操作による演出の更新量が多くなる期間と、同じ期間に設定してもよく、異なる期間(重複しない期間)に設定してもよく、乱数抽選などによりランダムに決定された期間に設定してもよい。

10

【0225】

また、連打操作時における演出の更新量は、図10(B)で示したように、入力演出パターンの種類に応じて異なる例について説明したが、これに限らず、入力演出パターンの種類にかかわらず一律の所定値となるようにしてもよい。所定値は、有効入力期間に亘り連打操作を平均的なペースで行った場合に最大メモリに到達し得る値(たとえば、6秒/8メモリ = 0.75秒で1メモリ更新させる値)となるようにしてもよい。これにより、連打操作時における演出の更新スピードからでは遊技者が入力演出パターンの種類を特定できなくなるようにすることができる。

【0226】

[促進報知と可能性報知との関係について]

20

前述した実施の形態では、入力演出中において連打操作や長押し操作が行われた場合であっても、促進報知はそのまま継続実行されて、可能性報知も入力演出開始時と同じ態様で実行される例について説明したが、これに限らず、入力演出中における操作に応じて、促進報知や可能性報知の態様を変化させるようにしてもよい。具体的に、たとえば、入力演出が開始されてから連打操作か長押し操作が受けられるまで所定態様(図14(A)に示す態様)で促進報知を実行し、促進報知が所定態様で実行されているときに連打操作か長押し操作が受けられたことに応じて、所定態様よりも可能性報知を遊技者が認識し易い特定態様で促進報知を実行するようにしてもよい。これにより、所定態様で促進報知を実行することにより、操作をさせることを遊技者に対して把握させ易くできる。一方、連打操作か長押し操作が受けられた後は、遊技者は促進報知の内容を把握していると擬制して、特定態様で促進報知を実行することにより、可能性報知を遊技者が認識し易くすることができ、遊技の興奮を向上させることができる。特定態様としては、たとえば、可能性報知に対応する画像の視認性が所定態様よりも高まる態様(促進報知が可能性報知に重畳されずに表示され、かつ、促進報知が所定態様時よりも縮小表示されることにより、遊技者による可能性報知の視認性が高まるものなど)であってもよい。

30

【0227】

[その他]

上記実施の形態においては、特図変動時間に対応する飾り図柄の可変表示時間およびリーチ演出の種類等の可変表示態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するため、可変表示を開始するときに実行されるステップS112の処理(図3を参照)などにより、1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、1つ目のコマンドとして、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前)の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとして、リーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後)の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュ

40

50

ータ 100 の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を探知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用 CPU120 の方で選択を行うようにしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込み内で 2 つのコマンドを送信するようにしてもよいし、1 つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから（例えば次のタイマ割込みにおいて）2 つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。また、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるものではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして予め記憶して用意すべきデータ量を削減することができる。

【0228】

10

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、各種遊技や演出の決定割合、画像表示装置 5 における画像表示動作やスピーカ 8L、8R における音声出力動作さらには遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などの発光体における点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、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に限定されるものではなく、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にも適用することができる。

【0229】

20

さらに、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機 1 に限らずスロットマシンなどの所定の遊技を行う遊技機であればよい。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1 ゲームに対して所定の賭数（メダル枚数またはクレジット数）を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば複数のリールなど）の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞（例えばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB 入賞、RB 入賞など）が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの画像表示装置を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機 1 が有する特徴の全部または一部を備えるように構成されればよい。

30

【0230】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機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プリインストールしておくことで配布される形態を探っても構わない。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探っても構わない。

【0231】

40

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

【0232】

本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されている

50

とともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。また、遊技機は、発射装置および玉払出装置を備えた遊技枠に遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を取り付けた構成としたが、これに限らず、発射装置は玉払出装置などの基本的な機能を共通化し、遊技の特長的構成である遊技盤のみを流通させるようにしてもよい。この場合、遊技の特長的構成であるところの遊技盤を遊技機と称する。

【0233】

また、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本実施の形態はスロットマシンに適用することも可能である。この場合、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを採用してもよく、あるいは、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。

10

【0234】

このような封入式の遊技機には、遊技点を計数した上で、計数結果を記録媒体処理装置（遊技用装置）の一例となるカードユニットに送信する機能を設けてもよい。この場合、遊技点の計数を指示するための計数操作手段（計数ボタン）を封入式の遊技機に設けることが望ましい。たとえば、遊技点の計数結果は“持点”に変換されて、カードユニットに挿入されている（受け付けられている）カードまたは端末などの「遊技者によって携帯される記録媒体」に直接記録される。あるいは、カードユニットに接続された点数管理用サーバで記録媒体に記録されているカードIDを管理し、計数結果をカードユニットから点数管理用サーバに送信することによって、点数管理用サーバがカードID毎に遊技者の持点を記憶するようにしてもよい。

20

【0235】

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

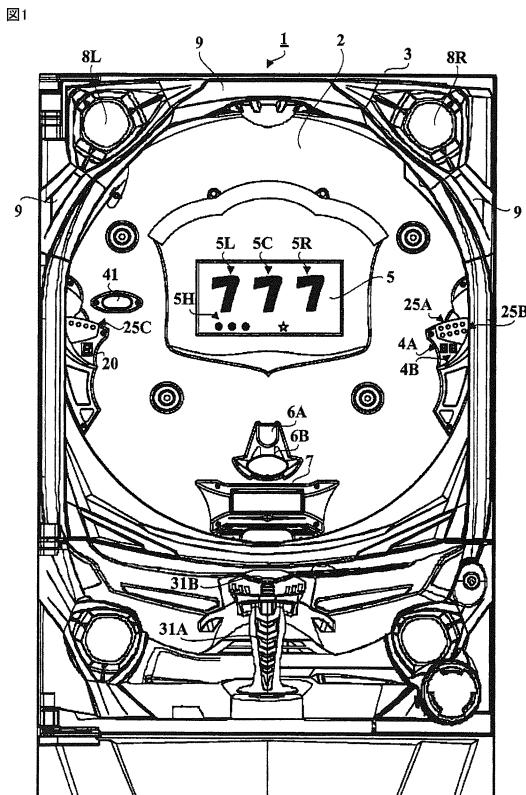
【符号の説明】

【0236】

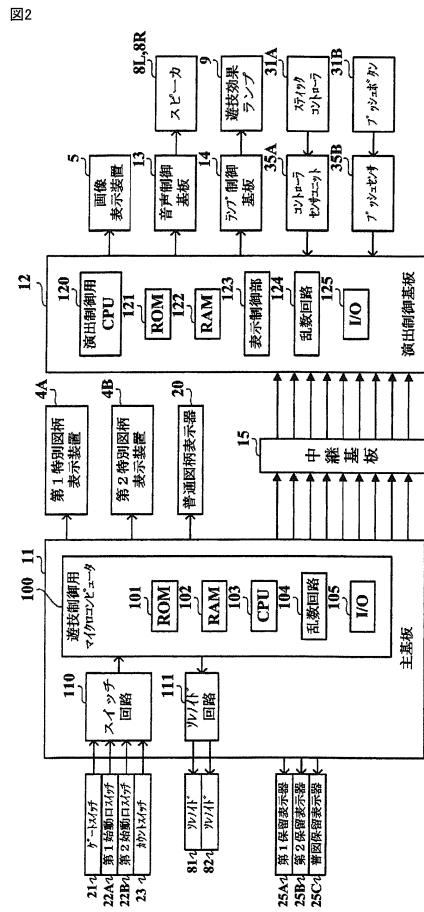
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A, 4B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6A 普通入賞球装置、6B 普通可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A, 22B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 亂数回路、105, 125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

40

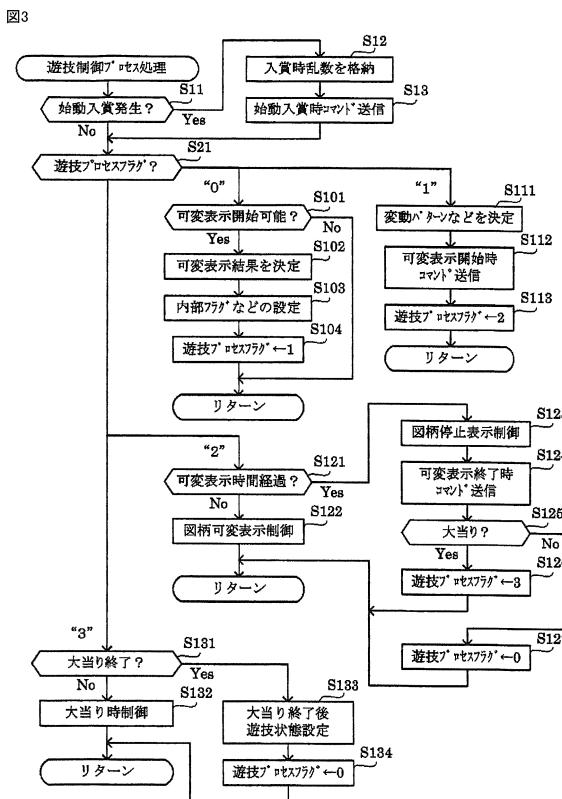
【図1】



【図2】



【図3】

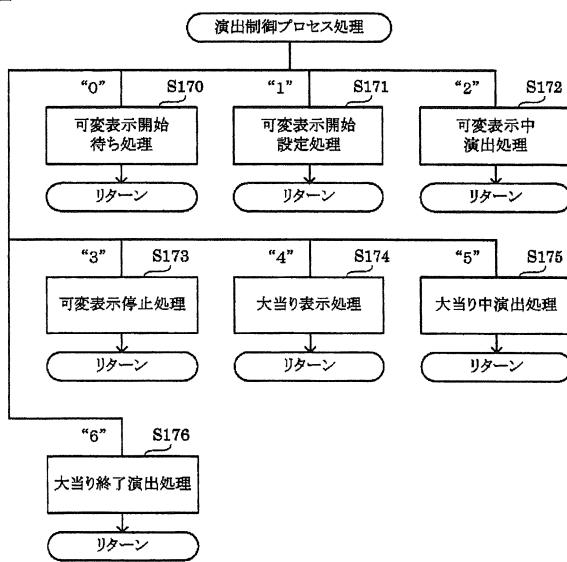


【 図 4 】

変動パートーン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リード(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2→4個短縮(通常時)→非リード(ハズレ)
PA1-3	8750	保留5→8個短縮(通常時)→非リード(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リード(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2→8個短縮(時短制御中)→非リード(ハズレ)
PA2-1	20000	リード→ノーマル(ハズレ)
PA2-2	60000	リード→ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-2	90000	リード→ノーマル→スーパーA→スーパーB(ハズレ)
PA3-1	20000	リード→ノーマル(大当たり)
PA3-2	60000	リード→ノーマル→スーパーA(大当たり)
PA3-3	90000	リード→ノーマル→スーパーA→スーパーB(大当たり)

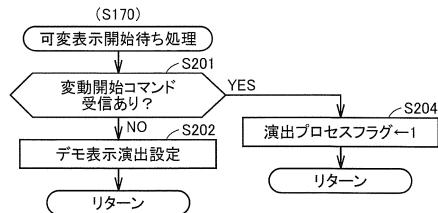
【図5】

図5



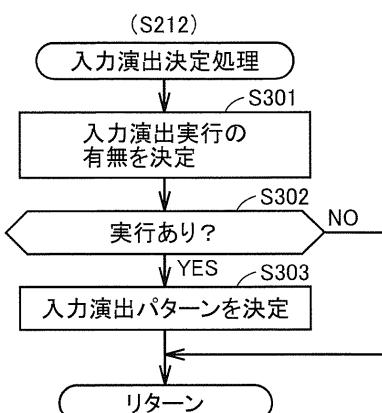
【図6】

図6



【図8】

図8



【図9】

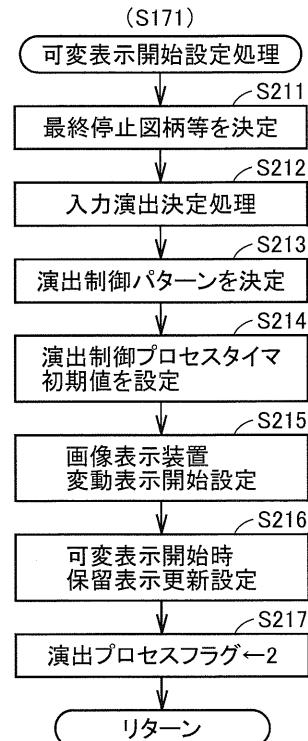
図9

入力演出実行有無の決定例 (S301)

可変表示内容	入力演出実行の有無	
	実行なし	実行あり
非リーチ(ハズレ)	80/100	20/100
リーチ(ハズレ)	40/100	60/100
大当たり	10/100	90/100

【図7】

図7



【図10】

図10

(A) 入力演出パターンの決定例 (S303)

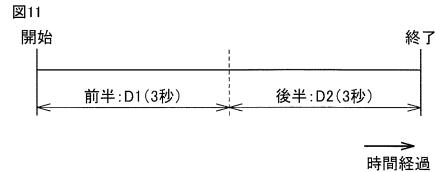
可変表示内容	入力演出パターン	決定割合
非リーチ(ハズレ)	SPA1	70/100
	SPA2	20/100
	SPA3	10/100
	SPA4	10/100
リーチ(ハズレ)	SPA1	30/100
	SPA2	30/100
	SPA3	30/100
	SPA4	10/100
大当たり	SPA1	8/100
	SPA2	5/100
	SPA3	30/100
	SPA4	60/100
	SPA5	2/100

(B)

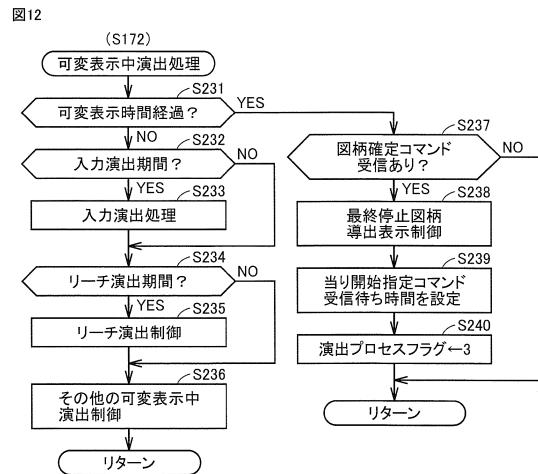
入力演出パターン	メタ更新条件: 1メモリ更新に必要な操作量(プッシュボタン31B)		上限メモリ	
	連打操作の場合 (連打回数で判定) ※1	長押し操作の場合(入力タイムで判定) 前半:D1 (開始～3秒経過まで) 後半:D2 (3秒経過後～終了まで)		
SPA1	2.5回(0.83秒)	1.2秒	0.6秒	6メモリ
SPA2	2.5回(0.83秒)	1.2秒	0.45秒	7メモリ (チャンス)
SPA3	2回(0.66秒)	0.7秒	0.4秒	7メモリ (チャンス)
SPA4	2回(0.66秒)	0.7秒	0.37秒	8メモリ (激熱)
SPA5	1.5回(0.5秒)	0.6秒	0.35秒	8メモリ (激熱)

※1:括弧内の数値は、1秒間に押圧操作を構造上3回まで可能かつ連続して操作されたとして算出

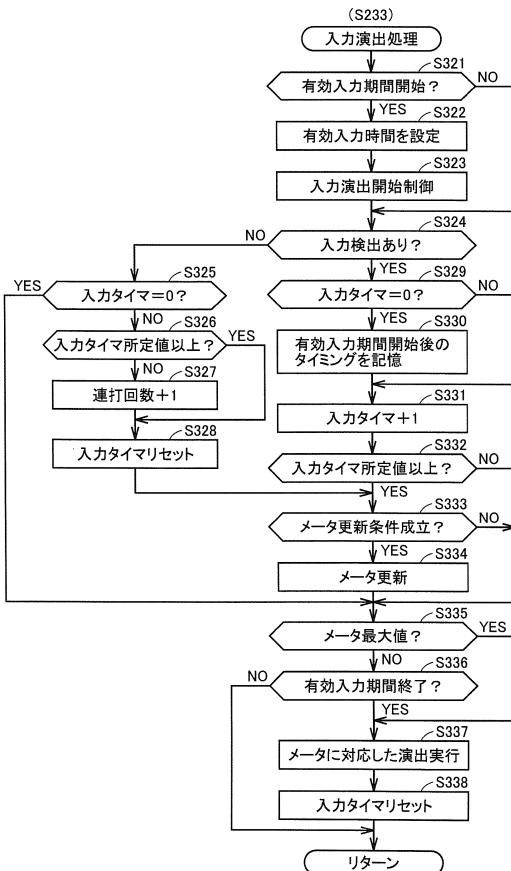
【図11】



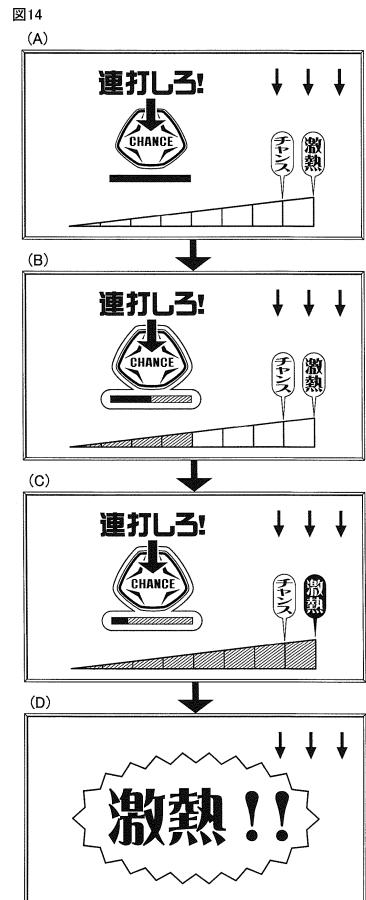
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-239893(JP,A)
特開2012-223472(JP,A)
特開2011-125450(JP,A)
特開2011-206349(JP,A)
特開2011-110188(JP,A)
特開2013-126447(JP,A)
特開2013-121400(JP,A)
特開2013-31596(JP,A)
特開2013-56267(JP,A)
特開2013-128831(JP,A)