

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6718913号
(P6718913)

(45) 発行日 令和2年7月8日(2020.7.8)

(24) 登録日 令和2年6月17日(2020.6.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 68 頁)

(21) 出願番号 特願2018-98408 (P2018-98408)
 (22) 出願日 平成30年5月23日(2018.5.23)
 (65) 公開番号 特開2019-201836 (P2019-201836A)
 (43) 公開日 令和1年11月28日(2019.11.28)
 審査請求日 令和1年6月20日(2019.6.20)

(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
 (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

審査官 堀 圭史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して保留表示を行うとともに、
 通常態様とは異なる特定態様にて前記保留表示を表示可能な保留表示手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が特定数に達したときに、前記特定数に達したことを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記保留表示手段により前記特定態様の保留表示が表示されたことを報知する特定報知演出を実行する特定報知演出実行手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行中に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が前記特定数未満となり再度前記特定数に達した場合、新たな報知演出の実行を制限し、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が前記特定数に達したときに前記特定態様の保留表示が表示される場合は、前記報知演出の実行を制限し前記特定報知演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

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実行条件（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有利状態（大当たり遊技状態）となる。そして、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示態様となることを遊技者に期待させる様々な種類の予告演出が実行される。

10

【 0 0 0 3 】

このような遊技機として、保留記憶が上限に達したことを報知する演出を実行する遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 ）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 7 - 1 2 7 5 3 6 号公報

20

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、保留表示の表示態様が特定態様となったことを報知する演出を実行する場合に、保留記憶が上限であると、遊技者に特定態様となったことを認識させることができず、遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

30

【 0 0 0 7 】

（ A ）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して保留表示を行うとともに、通常態様とは異なる特定態様にて前記保留表示を表示可能な保留表示手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が特定数に達したときに、前記特定数に達したことを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記保留表示手段により前記特定態様の保留表示が表示されたことを報知する特定報知演出を実行する特定報知演出実行手段と、を備え、

40

前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行中に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が前記特定数未満となり再度前記特定数に達した場合、新たな報知演出の実行を制限し、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が前記特定数に達したときに前記特定態様の保留表示が表示される場合は、前記報知演出の実行を制限し前記特定報知演出を実行する、

ことを特徴とする。

（ 1 ）また、他の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ

50

遊技機 1 など) であって、

未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段 (例えば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するなど) と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して保留表示を行うとともに、通常態様とは異なる特定態様にて前記保留表示を表示可能な保留表示手段 (例えばステップ 90AKS006 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が特定数に達したときに、前記特定数に達したことを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段 (例えばステップ S90AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、

前記保留表示手段により前記特定態様の保留表示が表示されたことを報知する特定報知演出を実行する特定報知演出実行手段 (例えばステップ 90AKS006 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、を備え、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が特定数に達したときに前記特定態様の保留表示が表示される場合には、前記報知演出の実行を制限し前記特定報知演出を実行する (例えばステップ 90AKS009 にて Yes と判定した場合にステップ 90AKS011 の処理を実行するなど)、

ことを特徴としてもよい。

【0008】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0009】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記報知演出では、第 1 報知音および音声とは異なる要素の組合せにより前記特定数に達したことを報知し (例えば第 1 報知音の出力と打球操作ハンドル 30 を振動させる演出とを実行することで保留記憶数が特定数となったことを報知するなど)、

前記特定報知演出では、少なくとも前記第 1 報知音とは異なる第 2 報知音により前記特定態様の保留表示が表示されたことを報知し (例えば少なくとも第 1 報知音とは異なる第 2 報知音を出力することで特定態様の保留表示が行われたことを報知するなど)、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行を制限する場合、前記第 1 報知音の出力を制限する (例えば報知演出の実行を制限する場合、音なし報知演出として、第 1 報知音の出力を制限するなど)、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、特定報知演出を優先しつつ特定数となったことを遊技者に報知でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記特定態様には、前記有利状態に制御される可能性に応じて複数段階の表示態様があり (例えば「青」、「緑」、「赤」の表示態様があるなど)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の数が特定数に達し、特定段階以上の表示態様の保留表示が表示される場合に前記報知演出の実行を制限する (例えば「緑」以上の態様の保留表示が行われた場合に報知演出を制限するなど)、

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、特定段階未満の保留表示に対する特定報知演出を優先することで遊技者に煩わしさを与えることを防止することができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行中に前記保留記憶手段に記憶されている

10

20

30

40

50

保留記憶情報の数が前記特定数未満となり再度前記特定数に達した場合、新たな報知演出の実行を制限する（例えばステップ90AKS007にて報知演出の実行中であると判定した場合、先読予告設定処理を終了するなど）、

ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【0015】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記報知演出の実行中に前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報が消化され、新たに記憶された保留記憶情報について前記特定報知演出を実行する条件が成立した場合、実行中の前記報知演出よりも優先して前記特定報知演出を実行する（例えば報知演出の実行中であるか否かに関わらず90AKS004にて「実行有り」と決定した場合には特定報知演出を実行し、報知演出の実行中であれば、実行中の報知演出を音なし報知演出に切り替えるなど）、

ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、特定報知演出を確実に実行することにより遊技興趣の低下を防止することができる。

【0017】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者による操作に基づいて前記特定数を複数のいずれかに設定する設定手段をさらに備える（例えば遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により、特定数を任意の値に変更可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、演出効果を高め遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-2】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 20 - 3】特図表示結果決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図 20 - 4】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図 20 - 5】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 20 - 6】保留予告決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図 20 - 7】演出動作例を示す図である。
【図 20 - 8】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 20 - 9】報知演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図 20 - 10】報知演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図 20 - 11】報知演出または音なし報知演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

10

【図 20 - 12】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】

【0020】

(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。

【0021】

(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。

20

【0022】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの 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。

30

【0023】

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。

40

【0024】

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。

【0025】

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

50

ら構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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。

10

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

20

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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。

30

【 0 0 3 2 】

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。

40

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

50

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 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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出しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 6 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 9 】

(遊技の進行の概略)

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0057】

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。

10

【0058】

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。

【0059】

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。

20

【0060】

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

【0061】

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。

30

【0062】

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。

【0063】

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。

40

【0064】

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

50

ある。

【0065】

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。

【0066】

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。

10

【0067】

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。

【0068】

（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。

20

【0069】

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

30

【0070】

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。

【0071】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当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り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

40

【0072】

特図ゲームの表示結果が「大当り」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。

【0073】

50

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」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「非確変大当り（通常大当り）」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「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0074】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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）の「大当り」となるときと、「小当り」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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0080】

（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11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0085】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

10

20

30

40

50

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

【0089】

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

10

【0090】

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

【0091】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【0092】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0093】

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

【0094】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0095】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

40

【0096】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0097】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0098】

50

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 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0099】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

【0100】

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。

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0102】

（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、CPU 103 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 CPU 103 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。

【0103】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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（CTC（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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

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、CPU 103 は、RAM 102 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。

【0105】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0106】

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）、RAM 102（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、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バ

10

20

30

40

50

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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0107】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ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、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0108】

RAM 102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。

【0109】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割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。

20

【0110】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120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CPU 120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。

30

【0111】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103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み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CPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0112】

40

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103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、CPU 103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たり情報（大当たりの発生回数等を

50

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)。

【0113】

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)。

【0114】

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。

【0115】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0116】

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

【0117】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)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。

【0118】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0119】

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「大当り

10

20

30

40

50

」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、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（大当り図柄や小当り図柄、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）。

【 0 1 2 0 】

10

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

【 0 1 2 1 】

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

20

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

30

【 0 1 2 4 】

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

40

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設

50

定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

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

10

【 0 1 2 7 】

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

20

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

50

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化处理を実行して(ステップ S 7 1)、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された 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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0 1 3 3】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば 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 S 7 3 ; No)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0 1 3 4】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 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/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0 1 3 5】

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

40

【0 1 3 6】

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

【0 1 3 7】

50

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

【0 1 3 8】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS 7 6にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU1 2 0は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板1 1から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

10

【0 1 3 9】

ステップS 1 6 1の処理を実行した後、演出制御用CPU1 2 0は、例えばRAM1 2 2に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0~S 1 7 7の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 4 0】

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

20

【0 1 4 1】

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

30

【0 1 4 2】

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CPU1 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。

40

【0 1 4 3】

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

50

行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0144】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【0145】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0146】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0147】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【0148】

(基本説明の変形例)

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

【0149】

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

【0150】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「-」を示す記号)

50

だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 5 1 】

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

10

【 0 1 5 2 】

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。

20

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

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「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

30

【 0 1 5 5 】

（特徴部 3 1 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K について説明する。図 8 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

40

【 0 1 5 6 】

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

50

【 0 1 5 7 】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図 8（A）に示す変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図 8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

（特徴部 3 1 A K の演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9（A）は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 9（B）に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【 0 1 6 1 】

（スーパーリーチ A）

スーパーリーチ A となる場合には、図 9（C）に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9（D）に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2（ここでは「S P リーチ A」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチ A」）が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分 10 が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「 S P リーチ B 」の文字)が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチ B 」)が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

(スーパーリーチ D)

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

【 0 1 6 7 】

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

【0168】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図9(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9(I)では、図9(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

10

【0169】

その後、図9(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

【0170】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

20

【0171】

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

30

40

【0172】

(タイトルの報知タイミング)

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

50

は、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【0173】

(タイトルの表示領域)

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

10

【0174】

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

20

【0175】

(期待度示唆表示)

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

30

【0176】

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

40

【0177】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパ

50

ーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0178】

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

【0179】

(決め演出)

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

(発展演出)

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

【0184】

10

20

30

40

50

なお、発展演出は図 1 1 (B) に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐 (故障したような表示) を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【 0 1 8 5 】

(期待度示唆演出)

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

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

(演出モード)

画像表示装置 5、スピーカ 8、遊技効果ランプ 9 といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板 1 1 から同じコマンド (例えば変動パターンを指定するコマンド) が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置 5 に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ 8 から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【 0 1 8 9 】

図 1 2 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 1 2 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D 2 のリー

10

20

30

40

50

チ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

(発展演出の他の例)

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

【0194】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色

10

20

30

40

50

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

10

【0195】

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

【0196】

(タイトル報知の実行タイミング)

20

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

【0197】

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

30

【0198】

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

【0199】

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

40

【0200】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あ

50

ってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の

10

20

30

40

50

変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

【0208】

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

【0209】

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

10

【0210】

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

20

【0211】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

40

【0212】

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

【0213】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の

50

趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0214】

(サブ液晶)

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

10

【0215】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知(主に文字を表示する報知)に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出(例えば先読み予告演出)として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン(ステージ、演出モード等)に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション(「7でリーチをかける」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等)を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

20

【0216】

(特徴部31AKの変形例1)

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

30

【0217】

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

40

【0218】

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

【0219】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されて

50

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

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

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

【0223】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

【0224】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

【0225】

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

【0226】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0227】

(特徴部31AKの変形例2)

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

10

20

30

40

50

合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0228】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

10

【0229】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい(たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等)。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

20

【0230】

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

30

【0231】

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

40

【0232】

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

50

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

その後、図 1 9（e）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当りが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図 1 9（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当り図柄が表示される。

【 0 2 3 5 】

図 1 9（a）、（d）に示すように、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 およびリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1 ～ E 5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当り信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【 0 2 3 6 】

また、図 1 9（a）に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 1 9（d）に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【 0 2 3 7 】

また、図 1 9（a）に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 1 9（d）に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【 0 2 3 8 】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

（特徴部 9 0 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 9 0 A K について説明する。特徴部 9 0 A K に係るパチンコ遊技機 1 は、保留記憶数が予め設定された特定数となったときに、当該特定数となったことを報知する報知演出を実行可能である。また、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として、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる特定態様に変化させて表示する保留予告を実行可能であり、特定態様での保留表示が行われたことを報知する特定報知演出を実行可能である。そして、特徴部 9 0 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、保留記憶数が特定数に達したときに特定態

10

20

30

40

50

様の保留表示が行われる場合、報知演出の実行を制限して特定報知演出を実行する。以下、このような特徴部 90AK について、図 20 - 1 ~ 図 20 - 7 を参照して詳細に説明する。

【0240】

図 20 - 1 は、図 5 のステップ S 101 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。図 20 - 1 に示す始動入賞判定処理を開始すると、CPU 103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 201）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 22A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 22A がオンであると判定した場合（ステップ S 201；Yes）、CPU 103 は、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 202）。このとき、CPU 103 は、RAM 102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 202 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 202；No）、CPU 103 は、RAM 102 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 203）。

【0241】

ステップ S 201 において第 1 始動口スイッチ 22A がオフであると判定した場合（ステップ S 201；No）や、ステップ S 202 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S 202；Yes）には、CPU 103 は、普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 204）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 22B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 22B がオンであると判定した場合（ステップ S 204；Yes）、CPU 103 は、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 205）。このとき、CPU 103 は、RAM 102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 205 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 205；No）、CPU 103 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 206）。第 2 始動口スイッチ 22B がオンではないと判定した場合（ステップ S 204；No）や、第 2 特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S 205；Yes）には、CPU 103 は、始動入賞判定処理を終了する。

【0242】

ステップ S 203 または S 206 の処理のいずれかを実行した後、CPU 103 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算するように更新する（ステップ S 207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM 102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新する（ステップ S 208）。

【 0 2 4 3 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

10

【 0 2 4 4 】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態

20

30

【 0 2 4 5 】

なお、第 1 特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 1 2 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第 1 特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 1 保留表示部 5 H L の一番左側の第 1 の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 1 保留表示部 5 H L の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

40

【 0 2 4 6 】

第 2 特図保留記憶部は、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進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示

50

）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0247】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

10

【0248】

ステップS210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口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を行う（ステップS211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS212）。

【0249】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図8参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS214；「2」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップS214；「1」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

30

【0250】

図20-2は、入賞時乱数値判定処理として、図20-1のステップS213にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

40

50

【 0 2 5 1 】

図 20 - 2 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 は、まず、例えば、RAM 102 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 301）。CPU 103 は、RAM 102 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

10

【 0 2 5 2 】

ステップ S 301 の処理に続いて、CPU 103 は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 302）。大当り中ではないと判定した場合（ステップ S 302；No）、CPU 103 は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップ S 303）。高ベース中であると判定した場合（ステップ S 303；Yes）、または、ステップ S 302 の処理において大当り中であると判定した場合（ステップ S 302；Yes）、CPU 103 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 304）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップ S 304；No）、CPU 103 は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップ S 306）。

20

【 0 2 5 3 】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 304；Yes）、または、ステップ S 303 の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップ S 303；No）、CPU 103 は、図 20 - 3（A）、（B）に示す第 1 特図表示結果決定テーブルまたは第 2 特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップ S 305）。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 305 の処理に続いて、CPU 103 は、乱数値 MR 1 が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 307）。CPU 103 は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図 20 - 1 に示すステップ S 209 の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 とを、逐一比較することにより、乱数値 MR 1 と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 103 が乱数値 MR 1 と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 MR 1 が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値 MR 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 MR 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

30

【 0 2 5 5 】

なお、ステップ S 307 の処理において、例えば、CPU 103 は、ステップ S 210 で特図保留記憶部に格納した乱数値 MR 1 を読み出し、読み出した乱数値 MR 1 を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU 103 は、ステップ S 210 とは別に乱数値 MR 1 を RAM 102 の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）や CPU 103 の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値 MR 3 についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくともよい。

40

【 0 2 5 6 】

ステップ S 307 の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップ S 307；Yes）、CPU 103 は、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 に基づいて、大当

50

り種別を判定する（ステップS308）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図20-3（C）に示す大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0257】

ステップS308の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブルを選択して使用テーブルに設定する（ステップS309）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターン（図8（A）参照）に乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられていればよい。

【0258】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップS307；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS310）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

【0259】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS310；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブルを選択して使用テーブルに設定する（ステップS312）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0260】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS310；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを選択して使用テーブルに設定する（ステップS311）。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）場合と、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）とで、それぞれ異なるハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。なお、現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）場合よりも、変動時間が短縮された変動パターン（例えば図8に示すPA1-2の変動パターン）に決定される割合が高くなっている。

【0261】

ステップS309、S311、S312のいずれかを実行した後、CPU103は図20-1のステップS209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS313）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU10

3 が乱数値 M R 3 と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 3 0 6、S 3 1 3 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 8 やステップ S 3 1 3 の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップ S 3 1 4）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

10

【 0 2 6 3 】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応した E X T データを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップ S 3 0 7 の判定結果が大当たり決定範囲内であるときには（ステップ S 3 0 7；Y e s）、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンド（「大当たり」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 7 の判定結果が小当たり決定範囲内であるときには（ステップ S 3 1 0；Y e s）、可変表示結果の判定結果が「小当たり」であることを指定するコマンド（「小当たり」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 1 0 の判定結果が小当たり決定範囲でないときには（ステップ S 3 1 0；N o）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 3 の判定結果が始動口バッファ値 = 1 であるときには（ステップ S 3 0 4；N o）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップ S 3 1 3 で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 4 の判定結果が始動口バッファ値 = 1（ステップ S 3 0 4；N o）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。

20

30

【 0 2 6 4 】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップ S 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図13参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップ S 3 0 2 の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップ S 3 0 3 の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップ S 3 0 4 の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップ S 3 0 5 などの処理を実行せずにステップ S 3 1 4 の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる

40

50

始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【0265】

図20-4は、図6のステップS75において実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図20-4に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動口入賞指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

10

【0266】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

20

【0267】

第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

30

【0268】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000（H）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

40

【0269】

第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11

50

から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 2 始動入賞口指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【 0 2 7 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「 0 0 0 0 (H) 」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「 0 0 0 0 (H) 」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 2 始動入賞口指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【 0 2 7 1 】

ステップ S 4 0 2 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 1 ; N o ）, 演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 4 0 3 ）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; Y e s ）, 演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン / オフ状態を切り替える（ステップ S 4 0 4 ）。

【 0 2 7 2 】

高確フラグは、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の確変フラグのオン状態 / オフ状態の切り替えに対応して、オン状態 / オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の時短フラグのオン状態 / オフ状態の切り替えに対応して、オン状態 / オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態 / オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 4 0 4 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; N o ）, 演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の解析処理を実行し（ステップ S 4 0 5 ）、コマンド解析処理を終了する。

【 0 2 7 4 】

図 2 0 - 5 は、図 7 のステップ S 1 6 1 において実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、特徴部 9 0 A K では、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として、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる特定態様に変化させる保留予告を実行可能であり、当該先読予告設定処理では、保留予告や特定報知演出を実行する処理が行われる。また、先読予告設定処理では、保留記憶数が予め設定された特定数となったことを報知する報知演出を実行する処理や、保留記憶数が特定数に達したときに特定態様の保留表示が行われる場合、報知演出の実行を制限して特定報知演出を実行する処理が行われる。

【 0 2 7 5 】

図 2 0 - 5 に示す先読予告設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 1）。始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理を終了する。一方、始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 1 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第 1 保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第 2 保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 2）。本実施の形態では、ステップ 9 0 A K S 0 0 2 の処理が実行されることによって、低ベース状態では第 1 始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能となり、高ベース状態では第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能になる。

10

【 0 2 7 6 】

低ベース状態で受信した第 1 始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第 2 始動入賞口指定コマンド、のいずれかであると判定した場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 2 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留予告の実行有無を決定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 3）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、可変表示結果に応じて、R O M 1 2 1 の所定領域に予め記憶されている図 2 0 - 6 (A) に示す保留予告決定テーブルを参照して、保留予告の実行有無を決定する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示結果を取得すればよい（後述するステップ 9 0 A K S 0 0 5 についても同様）。

20

【 0 2 7 7 】

図 2 0 - 6 (A) に示す保留予告決定テーブルでは、可変表示結果が、「大当り（確変 / 非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ） / 小当り」、「上記以外」に区分され、それぞれについて、保留予告を実行する「実行有り」と保留予告を実行しない「実行無し」とに、異なる決定割合が割り当てられている。図示するように、特徴部 9 0 A K では、可変表示結果が「大当り（確変 / 非確変）」である場合に、「実行有り」の決定割合が最も高く設定されている。一方、可変表示結果が、2 ラウンド遊技が実行される「大当り（突確）」の場合および可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」である場合、「実行有り」の決定割合が 2 番目に高く設定されている。可変表示結果が、上述した「大当り（確変 / 非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、「実行有り」の決定割合が最も高く設定され、「実行無し」の決定割合が他の可変表示結果よりも高く設定されている。したがって、保留予告が実行された場合には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

30

【 0 2 7 8 】

図 2 0 - 5 に戻り、ステップ 9 0 A K S 0 0 3 の処理により保留予告の実行有無を決定した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 9 0 A K S 0 0 3 にて保留予告を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 4）。保留予告を実行すると決定した場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 4 ; Y e s）、保留予告の実行態様を決定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 5）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、可変表示結果に応じて、R O M 1 2 1 の所定領域に予め記憶されている図 2 0 - 6 (B) に示す保留予告態様決定テーブルを参照して、保留予告の態様（特定態様として表示する保留表示の表示態様）を決定する。

40

【 0 2 7 9 】

図 2 0 - 6 (B) に示す保留予告態様決定テーブルでは、可変表示結果が、「大当り（確変 / 非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ） / 小当り」、「上

50

記以外」に区分され、それぞれの区分について「青」、「緑」、「赤」といった表示態様（特定態様）に、それぞれ異なる決定割合が割り当てられている。図示するように、特徴部 90AK では、保留予告の表示態様が「赤」となる場合が最も期待度が高く、次いで「緑」となる場合が高く、その次に「青」となる場合が高くなっている。なお、上述したように、保留予告が実行される場合には、実行されない場合よりも期待度が高く設定されていることから、保留予告の表示態様が「青」であっても、保留予告を実行しない場合の保留表示の表示態様（通常態様）である「白」よりは期待度が高くなっている。したがって、保留予告が実行される場合における表示態様についての遊技者の注目を集めることができる。

【0280】

図 20 - 5 に戻り、ステップ 90AKS005 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 90AKS005 にて決定した表示態様で保留予告を実行するとともに、特定態様での保留表示が行われたことを報知する特定報知演出を実行する（ステップ 90AKS006）。具体的に、特徴部 90AK における特定報知演出は、ステップ 90AKS005 にて決定した表示態様に応じて異なる報知音（第 2 報知音）を出力するとともに（第 1 報知音については後述する）、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口の近傍に設けられたランプ（図 20 - 7 に示す入賞口近傍ランプ 90AK002）を、当該表示態様に応じた色で発光させる演出である。なお、特定報知演出は、例えば、ステップ 90AKS005 にて決定した保留予告の表示態様が「赤」であっても、報知音 1 と報知音 2 といった複数種類の報知音のいずれか（複数種類の第 2 報知音のいずれか）を、期待度
20
に
応
じ
て
出
力
す
る
な
ど、同
じ
態
様
の
表
示
態
様
で
あ
っ
て
も、期
待
度
に
応
じ
て
異
な
る
種
類
の
報
知
音
を
出
力
す
る
よ
う
に
し
て
も
よ
い。ま
た、期
待
度
が
高
い
ほ
ど
音
量
が
大
き
い
な
ど、同
じ
報
知
音
で
は
あ
る
が
音
量
が
異
な
る
よ
う
に
し
て
も
よ
い。ま
た、ス
テ
ッ
プ
9
0
A
K
S
0
0
5
に
て
決
定
し
た
表
示
態
様
に
応
じ
て
異
な
る
報
知
音
を
出
力
し
な
く
と
も、表
示
態
様
に
関
わ
ら
ず
共
通
の
報
知
音
を
出
力
し、入
賞
口
近
接
ラ
ン
プ
9
0
A
K
0
0
2
の
発
光
色
を、ス
テ
ッ
プ
9
0
A
K
S
0
0
5
に
て
決
定
し
た
表
示
態
様
に
応
じ
た
色
と
し
て
も
よ
い。

【0281】

ステップ 90AKS006 の処理を実行した後、ステップ 90AKS002 にて低ベース状態で受信した第 1 始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第 2 始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ 90AKS002 ; No）、または、90AKS004 にて保留予告を実行しないと決定した場合（ステップ 90AKS004 ; No）、演出制御用 CPU 120 は、保留記憶数が予め設定された特定数となったことを報知する報知演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 90AKS007）。報知演出の実行中であるか否かは、後述するステップ 90AKS010 にて報知演出が実行され、当該報知演出が終了するまでの期間オン状態にセットされる報知演出実行中フラグの値を確認することにより判定すればよい。報知演出実行中フラグがオン状態である場合、すなわち報知演出の実行中であると判定した場合（ステップ 90AKS007 ; Yes）、演出制御用 CPU 120 は、先読予告設定処理を終了する。なお、ステップ 90AKS007 にて報知演出の実行中であると判定した場合には先読予告設定処理を終了することから、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし
40
（保
留
記
憶
が
消
化
さ
れ
て
保
留
記
憶
数
が「3」となり）、再度保留記憶数が特定数である「4」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。一方で、特定報知演出については、報知演出の実行中であるか否かに関わらず 90AKS004 にて「実行有り」と決定した場合には実行される。この場合、報知演出の実行中であれば、実行中の報知演出を後述する音なし報知演出に切り替えてもよいし、実行中の報知演出を終了（中断）させてもよい。また、報知演出における報知音の音量を下げるようにしてもよい。

【0282】

報知演出実行中フラグがオフ状態である場合、すなわち報知演出の実行中でないと判定した場合（ステップ 90AKS007 ; No）、演出制御用 CPU 120 は、保留記憶数
50

が特定数として予め設定された「4」であるか否かを判定する(ステップ90AKS008)。ステップ90AKS008の処理では、例えば、ステップ90AKS001にて第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第1特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第1始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。一方、ステップ90AKS001にて第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第2特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第2始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。すなわち、ステップ90AKS008では、ステップ90AKS001にて受信した始動入賞口指定コマンドに応じた特図保留記憶数が特定数である「4」であるか否かを判定する。保留記憶数が「4」でないと判定した場合(ステップ90AKS008; No)、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を終了する。なお、この例では特定数が上限値である「4」である例を示しているが、当該特定数は、例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により任意の値に変更可能であり、遊技開始前や遊技中に設定可能であればよい。初期値として「4」が設定されていればよい。また、例えば遊技者の選択操作により特定数が「3」に設定されていた場合であっても、例えば客待ちデモ指定コマンドを受信した場合や、打球操作ハンドル30を遊技者が所定期間触れていないことをタッチセンサなどにより検知した場合など、遊技終了と判定した場合には初期値の「4」に設定値がクリアされればよい。なお、例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により、報知演出を実行しない設定が可能としてもよい。

10

【0283】

20

保留記憶数が「4」であると判定した場合(ステップ90AKS008; Yes)、演出制御用CPU120は、当該保留における保留予告の表示態様が「緑」以上であるか否かを判定する(ステップ90AKS009)。ステップ90AKS009では、ステップ90AKS005で決定された表示態様(ステップ90AKS006にて実行された保留予告の表示態様)が「緑」または「赤」であるか、すなわち、「緑」以上の期待度の表示態様であるか否かを判定すればよい。当該保留について保留予告を実行していない場合や、「青」の表示態様にて保留予告を行った場合、すなわち当該保留における保留予告の表示態様が「緑」以上ではない場合(ステップ90AKS009)、演出制御用CPU120は、報知演出を実行し(ステップ90AKS010)、先読予告設定処理を終了する。ステップ90AKS010では、上述したように、当該報知演出の実行に合わせて報知演出実行中フラグをオン状態にセットし、当該報知演出の終了に合わせてオフ状態にクリアする設定がなされる。なお、特徴部90AKにおける報知演出では、特定報知演出とは異なる報知音(第1報知音)を出力するとともに、打球操作ハンドル(操作ノブ)30に設けられた振動装置を起動させて当該打球操作ハンドル30を振動させる演出が行われる。

30

【0284】

一方、当該保留の保留予告の表示態様が「緑」以上である場合(ステップ90AKS009; Yes)、演出制御用CPU120は、音なし報知演出を実行し(ステップ90AKS011)、先読予告設定処理を終了する。特徴部90AKにおける音なし報知演出は、第1報知音を出力せずに打球操作ハンドル30を振動させる演出である。このように、特徴部90AKでは、保留予告を実行し(より具体的には表示態様が「緑」以上の保留予告を実行し)特定報知演出を実行する場合、保留記憶が「4」であっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行し、保留予告および特定報知演出を実行する。

40

【0285】

(特徴部90AKの演出動作例)

続いて、特徴部90AKにおける演出動作例について説明する。図20-7は、特定報知演出などの演出動作例を示す図である。具体的に、図20-7は、特定報知演出および音なし報知演出が実行された場合と、報知演出のみが実行された場合の演出動作例を示している。なお、図示する例では通常状態(低確低ベース状態)であることを前提としている。

【0286】

50

図20-7(a)に示すように保留記憶数(より具体的には第1特図保留記憶数)が「3」の状態において、第1始動入賞口に遊技球が入賞すると、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを受信するため、図20-5のステップS90AKS001にてYesと判定する。また、低ベース状態で第1始動入賞口指定コマンドを受信したため、ステップS90AKS002においてもYesと判定する。そしてS90AKS003にて保留予告を実行すると決定し、S90AKS005にて「緑」または「赤」の態様の保留予告を実行すると決定した場合には、図20-7(b-1)に示すように、保留表示を特定態様S90AK001で表示する。また、特定報知演出として第2報知音(図示する例ではA音)を出力するとともに、当該表示された保留表示の態様に応じた発光色にて入賞口近傍ランプS90AK002を点灯させる(図20-5のステップS90AKS006にて実行する)。なお、図20-7(b-1)に示す例では、特定態様として「赤」の保留表示が行われた例を示している。そのため、特定態様として「緑」の保留表示が行われた場合には、特定報知演出としてA音とは異なるA2音を出力するとともに、「緑」の発光色にて入賞口近傍ランプS90AK002を点灯させればよい。さらに、保留記憶数(より具体的には第1特図保留記憶数)が特定数である「4」となり、「緑」以上の態様の保留予告が行われていることから、図20-5のステップS90AKS011にて音なし報知演出を実行し、図20-7(b-1)に示すように、打球操作ハンドル(操作ノブ)30に設けられた振動装置を起動させて当該打球操作ハンドル30を振動させる演出を行う。

【0287】

一方、S90AKS003にて保留予告を実行しないと決定した場合や、S90AKS003にて保留予告を実行すると決定し、かつS90AKS005にて「青」の態様の保留予告を実行すると決定した場合には、図20-7(b-2)に示すように、図20-5のステップS90AKS010にて、音なし報知演出ではなく報知演出を実行し、保留記憶数が特定数である「4」となったことを報知する第1報知音(図示する例ではB音)を出力するとともに、打球操作ハンドル30を振動させる演出を行う。なお、図20-7(b-2)に示す例では、S90AKS003にて保留予告を実行しないと決定した場合の例を示しており、S90AKS003にて保留予告を実行すると決定し、かつS90AKS005にて「青」の態様の保留予告を実行すると決定した場合には、保留表示S90AK003が特定態様である「青」で表示され、特定報知演出としてA音およびA2音のいずれとも異なるA3音(第2報知音)を出力するとともに、「青」の発光色にて入賞口近傍ランプS90AK002を点灯させればよい。すなわち、保留予告として期待度の低い「青」の態様の保留表示が行われた場合には、特定報知演出および報知演出の両方を実行する。これにより、期待度の低い保留予告についての報知を優先することにより遊技者に与えてしまう煩わしさを軽減することができる。なお、「青」の態様の保留予告を実行する場合の特定報知演出では、第2報知音を出力せず入賞口近傍ランプS90AK002のみ点灯させてもよい。

【0288】

以上のように、特徴部90AKでは、保留予告を実行し(より具体的には表示態様が「緑」以上の保留予告を実行し)特定報知演出を実行する場合、保留記憶数が「4」であっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行し、保留予告および特定報知演出を実行する。したがって、保留記憶数が特定数となった場合でも、特定報知演出が優先されるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0289】

また、特徴部90AKにおける報知演出では、第1報知音の出力と打球操作ハンドル30を振動させる演出とを実行することで保留記憶数が特定数となったことを報知する。また、特定報知演出では、少なくとも第1報知音とは異なる第2報知音を出力することで特定態様の保留表示が行われたことを報知する。そして、報知演出の実行を制限する場合、音なし報知演出として、第1報知音の出力を制限する。したがって、特定報知演出を優先しつつ特定数となったことを遊技者に報知でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0290】

また、特徴部90AKでは、保留予告として期待度の低い「青」の態様の保留表示が行

われた場合には、報知演出を制限することなく、特定報知演出および報知演出の両方を実行する。そして、「緑」以上の態様の保留表示が行われた場合に報知演出を制限する。これにより、期待度の低い保留予告についての報知を優先することにより遊技者に与えてしまう煩わしさを軽減することができる。

【0291】

また、特徴部90AKでは、図20-5のステップ90AKS007にて報知演出の実行中であると判定した場合、先読予告設定処理を終了する。そのため、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「3」となり）、再度保留記憶数が特定数である「4」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。その一方で、特定報知演出については、報知演出の実行中であるか否かに関わらず90AKS004にて「実行有り」と決定した場合には実行される。報知演出の実行中であれば、実行中の報知演出を後述する音なし報知演出に切り替えてもよいし、実行中の報知演出を終了（中断）させてもよく、また、報知演出における報知音の音量を下げるようにしてもよい。これによれば、特定報知演出を確実に実行することにより遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0292】

また、特徴部90AKでは、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により、特定数を任意の値に変更可能である。これによれば演出効果を高め遊技興趣を向上させることができる。

20

【0293】

（特徴部90AKの変形例）

上記実施の形態では、図20-5に示す90AKS009にて当該保留の保留予告の表示態様が「緑」以上であるか否かにより報知演出と音なし報知演出のいずれかを実行する例を示したが、90AKS009では、保留予告の表示態様に関わらず、当該保留について90AKS006の処理を実行したか否か（保留予告を実行したか否か）を判定するようにしてもよい（すなわち、「緑」未満である「青」の表示態様の保留予告も含むようにしてもよい）。そして、当該保留について保留予告を実行している場合には、音なし報知演出を実行し、保留予告を実行していない場合には報知演出を実行すればよい。

30

【0294】

また、上記実施の形態では、報知演出の制限として、音なし報知演出を実行する例を示したが、報知演出および音なし報知演出のいずれも実行しないようにしてもよい。すなわち、ステップ90AKS009にてYesと判定した場合には、そのまま先読予告設定処理を終了してもよい。また、上記実施の形態では、ステップ90AKS007にて報知演出の実行中であるか否かを判定したが、ステップ90AKS007では、さらに、音なし報知演出の実行中であるか否かについても判定してもよい。これにより、音なし報知演出と報知演出のいずれについても、複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【0295】

また、上記実施の形態では、ステップ90AKS007にて報知演出の実行中であるか否かを判定し、実行中であれば報知演出を実行することなくそのまま先読予告設定処理を終了する例を示したが、これは一例である。例えば、報知演出を実行してから2秒間を報知演出禁止期間とし、その期間以外であれば、報知演出の実行中であっても再度報知演出を実行可能としてもよい。この場合には、ステップ90AKS007にて報知演出禁止期間であるか否かを判定し、禁止期間であればそのまま先読予告設定処理を終了し、禁止期間でなければステップ90AKS008の処理に移行すればよい。

40

【0296】

（特徴部91AKに関する説明）

次に、特徴部91AKについて説明する。特徴部91AKに係るパチンコ遊技機1は、特徴部90AKと同様に、保留記憶数が予め設定された特定数となったときに、当該特定

50

数となったことを報知する報知演出を実行可能である。そして、特徴部 9 1 A K では、短状態において保留記憶数が特定数となった場合に報知演出の実行を制限する。以下、このような特徴部 9 1 A K について、図 2 0 - 8 および図 2 0 - 9 を参照して詳細に説明する。

【 0 2 9 7 】

特徴部 9 1 A K では、図 7 に示す演出制御プロセス処理に代えて、図 2 0 - 8 に示す内容の演出制御プロセス処理を実行する。具体的に、図 7 に示す演出制御プロセス処理ではステップ S 1 6 1 にて特徴部 9 0 A K における図 2 0 - 5 に示す内容の先読予告設定処理を実行するのに対し、図 2 0 - 8 に示す演出制御プロセス処理では、ステップ S 1 6 1 における先読予告設定処理に代えて、ステップ 9 1 A K S 0 0 1 の報知演出処理を実行する。

10

【 0 2 9 8 】

図 2 0 - 9 は、図 2 0 - 8 のステップ 9 1 A K S 0 0 1 にて実行される報知演出処理の一例を示すフローチャートである。図 2 0 - 9 に示す報知演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 9 1 A K S 0 0 2 ）。始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。一方、始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数が予め設定された特定数である「 4 」となったことを報知する報知演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 9 1 A K S 0 0 3 ）。報知演出の実行中であるか否かは、後述するステップ 9 1 A K S 0 0 7 にて報知演出が実行され、当該報知演出が終了するまでの期間オン状態にセットされる報知演出実行中フラグの値を確認することにより判定すればよい。報知演出実行中フラグがオン状態である場合、すなわち報知演出の実行中であると判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。なお、ステップ 9 1 A K S 0 0 3 にて報知演出の実行中であると判定した場合には報知演出処理を終了することから、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「 3 」となり）、再度保留記憶数が特定数である「 4 」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

20

30

【 0 2 9 9 】

報知演出実行中フラグがオフ状態である場合、すなわち報知演出の実行中でないと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数が特定数として予め設定された「 4 」であるか否かを判定する（ステップ 9 1 A K S 0 0 4 ）。ステップ 9 1 A K S 0 0 4 の処理では、例えば、ステップ 9 1 A K S 0 0 2 にて第 1 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 1 特図保留記憶数が「 4 」であるか否かを、第 1 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。一方、ステップ 9 1 A K S 0 0 2 にて第 2 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 2 特図保留記憶数が「 4 」であるか否かを、第 2 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。すなわち、ステップ 9 1 A K S 0 0 4 では、ステップ 9 1 A K S 0 0 2 にて受信した始動入賞口指定コマンドに応じた特図保留記憶数が特定数である「 4 」であるか否かを判定する。保留記憶数が「 4 」でないと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 4 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。なお、この例では特定数が上限値である「 4 」である例を示しているが、当該特定数は、例えばスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により任意の値に変更可能であり、遊技開始前や遊技中に設定可能であればよい。初期値として「 4 」が設定されていればよい。また、例えば遊技者の選択操作により特定数が「 3 」に設定されていた場合であっても、例えば客待ちデモ指定コマンドと受信した場合や、打球操作ハンドル 3 0 を遊技者が所定期間触れていないことをタッチセンサなどにより検知した場合など、遊技終了と判定した場合には初期値の「 4 」に設定値がクリアされればよい。なお、例えば、スティックコントロー

40

50

ラ 3 1 A や プッシュボタン 3 1 B の操作により、報知演出を実行しない設定が可能としてもよい。

【 0 3 0 0 】

保留記憶数が「4」であると判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 4 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高ベース中であるか否かを、高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かにより判定する（ステップ 9 1 A K S 0 0 5 ）。高ベースフラグがオン状態である場合、すなわち、高ベース中であると判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 5 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出中（スーパーリーチ中）であるか否かを判定する（ステップ 9 1 A K S 0 0 6 ）。なお、図 2 0 - 8 のステップ S 1 7 1 における可変表示開始設定処理においてスーパーリーチのリーチ演出期間（スーパーリーチ期間）が設定されており、ステップ 9 1 A K S 0 0 6 の処理では、スーパーリーチ期間であるか否かを判定することでスーパーリーチ中であるか否かを判定する。スーパーリーチ中であると判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 6 ; Y e s ）、またはステップ 9 1 A K S 0 0 5 にて高ベースフラグがオフ、すなわち高ベース中ではないと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 5 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出を実行し（ステップ 9 1 A K S 0 0 7 ）、報知演出処理を終了する。ステップ 9 1 A K S 0 0 7 では、上述したように、当該報知演出の実行に合わせて報知演出実行中フラグをオン状態にセットし、当該報知演出の終了に合わせてオフ状態にクリアする設定がなされる。なお、特徴部 9 1 A K における報知演出では、報知音を出力するとともに、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 に設けられた振動装置を起動させて当該打球操作ハンドル 3 0 を振動させる演出が行われる。スーパーリーチ中は、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、かつ可変表示結果が表示されるまでの期間も長いことから、当該スーパーリーチ中に特定数となった場合、遊技球の発射を中断した方がよい状況となる。そのため、特徴部 9 1 A K では、時短状態であっても、ステップ 9 1 A K S 0 0 6 にてスーパーリーチ中であると判定した場合には、報知演出を実行し、保留記憶数が特定数である「4」となったことを遊技者に報知する。

【 0 3 0 1 】

ステップ 9 1 A K S 0 0 6 にてスーパーリーチ中でないと判定した場合（ステップ 9 1 A K S 0 0 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音なし報知演出を実行し（ステップ 9 1 A K S 0 0 8 ）、報知演出処理を終了する。特徴部 9 1 A K における音なし報知演出は、報知音を出力せずに打球操作ハンドル 3 0 を振動させる演出である。

【 0 3 0 2 】

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が行われ、かつ、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。そのため、時短状態である場合には保留記憶が上限に達しやすく、頻繁に報知演出が実行されると、遊技者が煩わしさを感じ遊技興趣を低下させてしまう。特徴部 9 1 A K では、高ベース制御が行われる時短状態において（より具体的には時短状態でかつスーパーリーチ中でない状態において）、保留記憶数が「4」となっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行する。したがって、遊技者に煩わしさを与えることを防止して遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 3 0 3 】

また、特徴部 9 1 A K における報知演出では、報知音の出力と打球操作ハンドル 3 0 を振動させる演出とを実行することで保留記憶数が特定数となったことを報知する。そして、報知演出の実行を制限する場合、音なし報知演出として報知音の出力を制限する。したがって、特定数となったことを遊技者に報知でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 3 0 4 】

また、特徴部 9 1 A K では、時短状態であっても、ステップ 9 1 A K S 0 0 6 にてスーパーリーチ中であると判定した場合には、報知演出を実行し、保留記憶数が特定数である「4」となったことを遊技者に報知する。したがって、発射を中断した方がよい状況にお

いて遊技者に報知を行うことができ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0305】

また、特徴部91AKでは、図20-9のステップ91AKS003にて報知演出の実行中であると判定した場合、報知演出処理を終了する。そのため、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「3」となり）、再度保留記憶数が特定数である「4」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【0306】

また、特徴部91AKでは、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により、特定数を任意の値に変更可能である。これによれば演出効果を高め遊技興趣を向上させることができる。

【0307】

（特徴部91AKの変形例）

上記実施の形態では、報知演出の制限として、音なし報知演出を実行する例を示したが、報知演出および音なし報知演出のいずれも実行しないようにしてもよい。すなわち、ステップ91AKS006にてNoと判定した場合には、そのまま報知演出処理を終了してもよい。また、上記実施の形態では、ステップ91AKS003にて報知演出の実行中であるか否かを判定したが、ステップ91AKS003では、さらに、音なし報知演出の実行中であるか否かについても判定してもよい。これにより、音なし報知演出と報知演出のいずれについても、複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。また、上記実施の形態では、高ベース中であり、かつスーパーリーチ中でない場合に報知演出を制限して音なし報知演出を実行する例を示したが、高ベース中であれば、スーパーリーチ中であるか否かに関わらず報知演出を制限してもよい（音なし報知演出を実行してもよいし、音なし報知演出すら実行しなくてもよい）。

【0308】

また、上記実施の形態では、ステップ91AKS003にて報知演出の実行中であるか否かを判定し、実行中であれば報知演出を実行することなくそのまま報知演出処理を終了する例を示したが、これは一例である。例えば、報知演出を実行してから2秒間を報知演出禁止期間とし、その期間以外であれば、報知演出の実行中であっても再度報知演出を実行可能としてもよい。この場合には、ステップ91AKS003にて報知演出禁止期間であるか否かを判定し、禁止期間であればそのまま報知演出処理を終了し、禁止期間でなければステップ91AKS004の処理に移行すればよい。

【0309】

また、特徴部91AKにおける演出制御用CPU120は、時短状態に制御中、保留記憶数が「0」となった場合に、報知演出とは異なる特殊報知演出を実行してもよい。これによれば、遊技者に不利益を与えることを防止して遊技興趣の低下を防止することができる。なお、特殊報知演出は、図20-8のステップS171における可変表示開始設定処理において保留記憶数が「0」となったか否かを判定し、「0」となった場合に実行すればよい。なお、特殊報知演出は、ステップS172における可変表示中演出処理において実行されてもよい。また、上記実施の形態では、図20-9のステップ91AKS006にてスーパーリーチ中であるか否かを判定する例を示したが、スーパーリーチのリーチ演出に限られず、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する演出であれば任意の演出であってもよい。

【0310】

（特徴部92AKに関する説明）

次に、特徴部92AKについて説明する。特徴部92AKに係るパチンコ遊技機1は、特徴部90AKおよび特徴部91AKと同様に、保留記憶数が予め設定された特定数となったときに、当該特定数となったことを報知する報知演出を実行可能である。そして、特徴部92AKでは、スーパーリーチのリーチ演出など、可変表示結果が「大当たり」となる

10

20

30

40

50

か否かを示唆する特定演出の実行中に保留記憶数が特定数となった場合に報知演出の実行を制限する。以下、このような特徴部 9 2 A K について、図 2 0 - 1 0 および図 2 0 - 1 1 を参照して詳細に説明する。

【 0 3 1 1 】

特徴部 9 2 A K では、特徴部 9 1 A K におけるステップ 9 1 A K S 0 0 1 の報知演出処理（図 2 0 - 9 参照）に代えて、図 2 0 - 1 0 に示す内容の報知演出処理を実行する。図 2 0 - 1 0 は、特徴部 9 2 A K において実行される報知演出処理の一例を示すフローチャートである。図 2 0 - 1 0 に示す報知演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 2 ）。始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 2 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。一方、始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 2 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数が予め設定された特定数である「 4 」となったことを報知する報知演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 3 ）。報知演出の実行中であるか否かは、後述するステップ 9 2 A K S 0 0 7 にて報知演出が実行され、当該報知演出が終了するまでの期間オン状態にセットされる報知演出実行中フラグの値を確認することにより判定すればよい。報知演出実行中フラグがオン状態である場合、すなわち報知演出の実行中であると判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 3 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。なお、ステップ 9 2 A K S 0 0 3 にて報知演出の実行中であると判定した場合には報知演出処理を終了することから、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「 3 」となり）、再度保留記憶数が特定数である「 4 」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【 0 3 1 2 】

報知演出実行中フラグがオフ状態である場合、すなわち報知演出の実行中でないと判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 3 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数が特定数として予め設定された「 4 」であるか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 4 ）。ステップ 9 2 A K S 0 0 4 の処理では、例えば、ステップ 9 2 A K S 0 0 2 にて第 1 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 1 特図保留記憶数が「 4 」であるか否かを、第 1 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。一方、ステップ 9 2 A K S 0 0 2 にて第 2 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 2 特図保留記憶数が「 4 」であるか否かを、第 2 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する。すなわち、ステップ 9 2 A K S 0 0 4 では、ステップ 9 2 A K S 0 0 2 にて受信した始動入賞口指定コマンドに応じた特図保留記憶数が特定数である「 4 」であるか否かを判定する。保留記憶数が「 4 」でないと判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 4 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出処理を終了する。なお、この例では特定数が上限値である「 4 」である例を示しているが、当該特定数は、例えばスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により任意の値に変更可能であり、遊技開始前や遊技中に設定可能であればよい。初期値として「 4 」が設定されていればよい。また、例えば遊技者の選択操作により特定数が「 3 」に設定されていた場合であっても、例えば客待ちデモ指定コマンドと受信した場合や、打球操作ハンドル 3 0 を遊技者が所定期間触れていないことをタッチセンサなどにより検知した場合など、遊技終了と判定した場合には初期値の「 4 」に設定値がクリアされればよい。なお、例えば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により、報知演出を実行しない設定が可能としてもよい。

【 0 3 1 3 】

保留記憶数が「 4 」であると判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 4 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチのリーチ演出中（スーパーリーチ中）であるか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 5 ）。なお、図 2 0 - 8 のステップ S 1 7 1 に

おける可変表示開始設定処理においてスーパーリーチのリーチ演出期間（スーパーリーチ期間）が設定されており、ステップ92AKS005の処理では、スーパーリーチ期間であるか否かを判定することでスーパーリーチ中であるか否かを判定する。この実施の形態におけるスーパーリーチには、上述したように、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合があり、当該発展演出が行われるスーパーリーチについては、発展前の部分を前半部分、発展後の部分を後半部分とし、発展演出が行われないスーパーリーチについては、例えば可変表示結果が表示される直前（スーパーリーチ演出終了タイミング）から3秒前までの期間を後半部分とし、それ以外の期間を前半部分として予め設定されている。なお、例えば、スーパーリーチ開始から所定期間を前半部分、それ以外の期間を後半部分として、発展演出の有無に関わらず、変動パターンに応じてそれぞれ前半部分および後半部分の長さが異なるよう予め設定されていてもよい。当該前半部分、後半部分についても、図20-8のステップS171における可変表示開始設定処理において設定されていればよい。また、後半部分については、例えば上述した決め演出の実行期間を後半部分とし、それ以外の期間を前半部分としてもよい。

【0314】

後半部分を実行中ではない、すなわち前半部分を実行中であると判定した場合（ステップ92AKS006；No）、またはステップ92AKS005にてスーパーリーチ中ではないと判定した場合（ステップ92AKS005；No）、演出制御用CPU120は、報知演出を実行し（ステップ92AKS007）、報知演出処理を終了する。ステップ92AKS007では、上述したように、当該報知演出の実行に合わせて報知演出実行中フラグをオン状態にセットし、当該報知演出の終了に合わせてオフ状態にクリアする設定がなされる。なお、特徴部92AKにおける報知演出では、特徴部91AKと同様に、報知音を出力するとともに、打球操作ハンドル（操作ノブ）30に設けられた振動装置を起動させて当該打球操作ハンドル30を振動させる演出が行われる。なお、ステップ92AKS007にて一旦報知演出を実行した後は、実行中のスーパーリーチが後半部分に突入しても、そのまま報知演出を継続して実行する。これとは反対に、例えば、ステップ92AKS007にて報知演出を実行した後、実行中のスーパーリーチが後半部分に突入した場合には、音なし報知演出に切り替える制御を行ってもよいし、報知演出を終了させる制御を行ってもよい。この際には報知演出実行中フラグをオフ状態にクリアすればよい。具体的に、図20-8におけるステップS172の可変表示中演出処理において、スーパーリーチの後半部分に突入したか否かを判定し、突入した場合に報知演出の実行中であれば、音なし報知演出に切り替え、または報知演出を終了させる制御を行えばよい。

【0315】

一方、後半部分を実行中であると判定した場合（ステップ92AKS006；Yes）、演出制御用CPU120は、音なし報知演出を実行し（ステップ92AKS008）、報知演出処理を終了する。特徴部92AKにおける音なし報知演出は、特徴部91AKと同様、報知音を出力せずに打球操作ハンドル30を振動させる演出である。ここで、スーパーリーチのリーチ演出は、可変表示結果が「大当り」となる期待度が高く、かつ可変表示結果が「大当り」となるか否かを示唆する、遊技者にとって注目度の高い演出である。そのため、当該スーパーリーチの実行中に報知演出が実行されると、遊技者の集中力を低下させ遊技興趣が低下するおそれがある。特徴部92AKでは、スーパーリーチ中（より具体的にはスーパーリーチの後半部分の実行中）、保留記憶数が「4」となっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行する。したがって、スーパーリーチに対する遊技者の集中力を持続させ、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0316】

図20-11は、報知演出または音なし報知演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図示する例のスーパーリーチでは、スーパーリーチBからスーパーリーチAに発展する場合を例としており、上述したように、スーパーリーチBの期間が前半部分、スーパーリーチAの期間が後半部分となっている。まず、図示するt1のタイミングで遊技球の入賞があり、保留記憶数が「4」になった場合について説明する。t1のタイミ

ングでは、スーパーリーチ中ではないことから、図20-10のステップ92AKS005にてNoと判定され、ステップ92AKS007にて報知演出が実行される。

【0317】

次に、図20-11のt2のタイミングで遊技球の入賞があり、保留記憶数が「4」になった場合について説明する。t2のタイミングはスーパーリーチ中のタイミングであることから、図20-10のステップ92AKS005にてYesと判定される。そして、当該t2のタイミングでは前半部分のスーパーリーチの実行中であることから、ステップ92AKS006にてNoと判定され、ステップ92AKS007にて報知演出が実行される。続いて図20-11のt3のタイミングで遊技球の入賞があり、保留記憶数が「4」になった場合について説明する。当該t3のタイミングはスーパーリーチ中のタイミン

10

グであることから、図20-10のステップ92AKS005にてYesと判定されることとなるが、当該t3のタイミングでは後半部分のスーパーリーチの実行中であるため、ステップ92AKS006にてYesと判定され、ステップ92AKS008にて音なし報知演出が実行されることとなる。

【0318】

以上のように、特徴部92AKでは、スーパーリーチといった特定演出の実行中（より具体的にはスーパーリーチの後半部分の実行中）、保留記憶数が「4」となっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行する。したがって、特定演出に対する遊技者の集中力を持続させ、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0319】

20

また、特徴部92AKでは、スーパーリーチのリーチ演出に含まれる前半部分と後半部分のうち、後半部分を実行中である場合に報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行する。スーパーリーチの後半部分は遊技者がより注目する部分であり、これとは反対にスーパーリーチの前半部分は後半部分よりも遊技者の注目度が低い部分であることから、特徴部92AKのように、後半部分を実行中である場合に報知演出の実行を制限することで、報知演出を好適に制限することができ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0320】

また、特徴部92AKでは、図20-10のステップ92AKS003にて報知演出の実行中であると判定した場合、報知演出処理を終了する。そのため、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「3」となり）、再度保留記憶数が特定数である「4」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

30

【0321】

また、特徴部92AKでは、ステップ92AKS007にて一旦報知演出を実行した後は、実行中のスーパーリーチが後半部分に突入しても、そのまま報知演出を継続して実行する。これによれば、遊技者に違和感を与えることを防止して遊技興趣の低下を防止することができる。

【0322】

また、特徴部92AKでは、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作により、特定数を任意の値に変更可能である。これによれば演出効果を高め遊技興趣を向上させることができる。

40

【0323】

（特徴部92AKの変形例）

上記実施の形態では、報知演出の制限として、音なし報知演出を実行する例を示したが、報知演出および音なし報知演出のいずれも実行しないようにしてもよい。すなわち、ステップ92AKS006にてYesと判定した場合、そのまま報知演出処理を終了してもよい。これによれば、例えば後半部分において複数の可動体が動作して役物が完成し、「大当たり」となる場合にはプッシュボタン31Bなどが振動するような遊技機において、当該期間に報知演出にて打球操作ハンドル30を振動させることで遊技者に「大当たり」とな

50

ったと勘違いさせてしまうことを防止することができる。また、上記実施の形態では、ステップ91AKS003にて報知演出の実行中であるか否かを判定したが、ステップ92AKS003では、さらに、音なし報知演出の実行中であるか否かについても判定してもよい。これにより、音なし報知演出と報知演出のいずれについても、複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。また、上記実施の形態では、スーパーリーチ中であり、かつ後半部分の実行中である場合に報知演出を制限して音なし報知演出を実行する例を示したが、スーパーリーチ中であれば、後半部分の実行中であるか否かに関わらず報知演出を制限してもよい（音なし報知演出を実行してもよいし、音なし報知演出すら実行しなくてもよい）。すなわち、ステップ92AKS005にてYesと判定した場合、ステップ92AKS008の処理に移行してもよい。

10

【0324】

また、上記実施の形態では、ステップ92AKS003にて報知演出の実行中であるか否かを判定し、実行中であれば報知演出を実行することなくそのまま報知演出処理を終了する例を示したが、これは一例である。例えば、報知演出を実行してから2秒間を報知演出禁止期間とし、その期間以外であれば、報知演出の実行中であっても再度報知演出を実行可能としてもよい。この場合には、ステップ92AKS003にて報知演出禁止期間であるか否かを判定し、禁止期間であればそのまま報知演出処理を終了し、禁止期間でなければステップ92AKS004の処理に移行すればよい。

【0325】

また、上記実施の形態では、図20-9のステップ91AKS006にてスーパーリーチ中であるか否かを判定する例を示したが、スーパーリーチのリーチ演出に限られず、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する演出であれば任意の演出であってもよい。当該任意の演出を前半部分と後半部分とに区別し、後半部分において報知演出の実行を制限すればよい。また、上記実施の形態では、スーパーリーチなどの特定演出の後半部分の実行中に報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行し、前半部分の実行中は報知演出を実行する例を示したが、例えば、前半部分の実行中は音なし報知演出を実行し、後半部分は音なし報知演出も報知演出も実行しない（すなわち禁止する）、といったように、前半部分と後半部分の両方で報知演出の実行を制限し、かつ後半部分の制限度合いを前半部分よりも高くするようにしてもよい。これによれば、報知演出を好適に制限することができ遊技興趣の低下を防止することができる。

20

30

【0326】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部90AK、特徴部91AKおよび特徴部92AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部90AKのように保留予告と特定報知演出、および報知演出を実行可能な遊技機において、特徴部91AKのように時短中であれば報知演出の実行を制限する。一方、時短中でない場合、特徴部92AKのように、スーパーリーチ中であれば（より具体的にはスーパーリーチの後半部分の実行中であれば）報知演出の実行を制限する。そして、スーパーリーチ中でなく、「緑」以上の態様の保留予告の実行中であれば、特徴部90AKのように報知演出の実行を制限し保留予告と特定報知演出を実行する。このように各特徴部を組み合わせてもよく、この場合には図7のステップS161における先読予告設定処理において、このような各特徴部を組み合わせた処理を実行すればよい。

40

【0327】

図20-12は、各特徴部を組み合わせた処理を実行する場合の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図20-12における先読予告設定処理において、ステップ90AKS001からステップ90AKS006までの処理については、図20-5における各処理と同様であるため、説明を省略する。また、図20-12に示す先読予告設定処理において、図20-5、図20-9、および図20-10における各ステップに

50

において実行される処理については、同一のステップ番号を付している。

【0328】

図20-12のステップ90AKS007において、演出制御用CPU120は、保留記憶数が予め設定された特定数となったことを報知する報知演出の実行中であるか否かを判定する。報知演出の実行中であるか否かは、後述するステップ90AKS010にて報知演出が実行され、当該報知演出が終了するまでの期間オン状態にセットされる報知演出実行中フラグの値を確認することにより判定すればよい。報知演出実行中フラグがオン状態である場合、すなわち報知演出の実行中であると判定した場合（ステップ90AKS007；Yes）、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を終了する。なお、ステップ90AKS007にて報知演出の実行中であると判定した場合には先読予告設定処理を終了することから、報知演出の実行中に、可変表示が終了して保留表示がシフトし（保留記憶が消化されて保留記憶数が「3」となり）、再度保留記憶数が特定数である「4」となった場合であっても、報知演出は実行されない。したがって、報知演出が複数回重複して実行されることで遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。一方で、特定報知演出については、報知演出の実行中であるか否かに関わらず90AKS004にて「実行有り」と決定した場合には実行される。この場合、報知演出の実行中であれば、実行中の報知演出を後述する音なし報知演出に切り替えてもよいし、実行中の報知演出を終了（中断）させてもよい。また、報知演出における報知音の音量を下げるようにしてもよい。

10

【0329】

報知演出実行中フラグがオフ状態である場合、すなわち報知演出の実行中でないと判定した場合（ステップ90AKS007；No）、演出制御用CPU120は、高ベース中であるか否かを、高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かにより判定する（ステップ91AKS005）。高ベースフラグがオン状態である場合、すなわち、高ベース中であると判定した場合（ステップ91AKS005；Yes）、演出制御用CPU120は、第2特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第2始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する（ステップ91AKS009）。なお、時短状態では第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）が実行されることから、当該ステップ91AKS009では、第2特図保留記憶数が「4」であるか否かを判定している。第2特図保留記憶数が「4」でないと判定した場合（ステップ91AKS009；No）、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を終了する。一方、第2特図保留記憶数が「4」と判定した場合（ステップ91AKS009；Yes）、演出制御用CPU120は、音なし報知演出を実行し（ステップ90AKS011）、先読予告設定処理を終了する。ステップ90AKS011における音なし報知演出は、各特徴部90AKにおける音なし報知演出と同様、第1報知音を出力せずに打球操作ハンドル30を振動させる演出である。これにより、時短中は保留記憶数が特定数となっても報知演出の実行を制限する特徴部91AKと、保留予告および特定報知演出を実行する特徴部90AKを組み合わせた処理が実行されることとなる。

20

30

【0330】

ステップ91AKS005にて高ベースフラグがオフ、すなわち高ベース中ではないと判定した場合（ステップ91AKS005；No）、演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第1始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定する（ステップ91AKS010）。なお、時短状態ではない通常状態では、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）が実行されず、第2始動入賞口に遊技球が進入するよりも第1始動入賞口に遊技球が進入することの方がはるかに多いため、当該ステップ91AKS010では、第1特図保留記憶数が「4」であるか否かを判定している。第1特図保留記憶数が「4」でないと判定した場合（ステップ91AKS010；No）、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を終了する。

40

【0331】

一方、第1特図保留記憶数が「4」と判定した場合（ステップ91AKS010

50

； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ中であるか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 5 ）。スーパーリーチ中であるか否かの判定については、特徴部 9 2 A K と同様に行えばよい。スーパーリーチ中であると判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 5 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該実行中のスーパーリーチ演出について、後半部分を実行中であるか否かを判定する（ステップ 9 2 A K S 0 0 6 ）。スーパーリーチにおける前半部分および後半部分の設定についても上述した特徴部 9 2 A K と同様であり、また、ステップ 9 2 A K S 0 0 5 における判定について、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する演出であれば、スーパーリーチのリーチ演出に限られず任意の演出であってもよい点についても特徴部 9 2 A K と同様である。後半部分を実行中であると判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 6 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音なし報知演出を実行し（ステップ 9 0 A K S 0 1 1 ）、先読予告設定処理を終了する。これにより、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆するスーパーリーチなどの特定演出の実行中（より具体的にはスーパーリーチの後半部分の実行中）は、保留記憶数が特定数となっても報知演出の実行を制限する特徴部 9 2 A K と、保留予告および特定報知演出を実行する特徴部 9 0 A K を組み合わせた処理が実行されることとなる。なお、図示する例では、ステップ 9 2 A K S 0 0 6 にてスーパーリーチの後半部分の実行中であるか否かを判定し、後半部分の実行中である場合に報知演出を制限して音なし報知演出を実行する例を示しているが、スーパーリーチ中であれば、後半部分の実行中であるか否かに関わらず報知演出を制限してもよい（音なし報知演出を実行してもよいし、音なし報知演出すら実行しなくてもよい）。すなわち、ステップ 9 2 A K S 0 0 5 にて Y e s と判定した場合、ステップ 9 0 A K S 0 1 1 の処理に移行してもよい。

【 0 3 3 2 】

ステップ 9 2 A K S 0 0 6 にて後半部分を実行中ではない、すなわち前半部分を実行中であると判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 6 ； N o ）、またはステップ 9 2 A K S 0 0 5 にてスーパーリーチ中ではないと判定した場合（ステップ 9 2 A K S 0 0 5 ； N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該保留における保留予告の表示態様が「緑」以上であるか否かを判定する（ステップ 9 0 A K S 0 0 9 ）。ステップ 9 0 A K S 0 0 9 では、ステップ 9 0 A K S 0 0 5 で決定された表示態様（ステップ 9 0 A K S 0 0 6 にて実行された保留予告の表示態様）が「緑」または「赤」であるか、すなわち、「緑」以上の期待度の表示態様であるか否かを判定すればよい。当該保留について保留予告を実行していない場合や、「青」の表示態様にて保留予告を行った場合、すなわち当該保留における保留予告の表示態様が「緑」以上ではない場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 9 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出を実行し（ステップ 9 0 A K S 0 1 0 ）、先読予告設定処理を終了する。ステップ 9 0 A K S 0 1 0 では、上述したように、当該報知演出の実行に合わせて報知演出実行中フラグをオン状態にセットし、当該報知演出の終了に合わせてオフ状態にクリアする設定がなされる。なお、この報知演出では、特徴部 9 0 A K における報知演出と同様に、特定報知演出とは異なる報知音（第 1 報知音）を出力するとともに、打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 に設けられた振動装置を起動させて当該打球操作ハンドル 3 0 を振動させる演出が行われる。

【 0 3 3 3 】

一方、当該保留の保留予告の表示態様が「緑」以上である場合（ステップ 9 0 A K S 0 0 9 ； Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音なし報知演出を実行し（ステップ 9 0 A K S 0 1 1 ）、先読予告設定処理を終了する。なお、この音なし報知演出は、特徴部 9 0 A K における音なし報知演出と同様、第 1 報知音を出力せずに打球操作ハンドル 3 0 を振動させる演出である。これにより、特徴部 9 0 A K における、保留予告を実行し（より具体的には表示態様が「緑」以上の保留予告を実行し）特定報知演出を実行する場合、保留記憶が「4」であっても、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行し、保留予告および特定報知演出を実行する処理が行われる。なお、保留予告の表示態様に関わらず、当該保留予告が行われた場合は報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行してもよい。

【 0 3 3 4 】

以上のように、図 20 - 12 に示す先読予告設定処理では、報知演出を制限する条件として、特徴部 9 1 A K のように時短状態であること、特徴部 9 2 A K のようにスーパーリーチなどの特定演出中であること、特徴部 9 0 A K のように保留予告が行われたこと、といったように複数の条件が設けられている。また、これらの条件のうち、時短状態であれば、スーパーリーチ中であるか否か、および保留予告が行われているか否かに関わらず報知演出を制限することから、時短状態であるといった条件（第 1 条件）が最も優先度が高く、時短状態でない場合、スーパーリーチ中であれば、保留予告が行われているか否かに関わらず報知演出を制限することから、スーパーリーチ中であるといった条件（第 2 条件）が次に優先度が高く、保留予告が行われているといった条件（第 3 条件）が最も優先度が低くなっている。図 20 - 12 に示す先読予告設定処理において、これら第 1 条件～第 3 条件の優先度については、例えば第 3 条件の優先度を最も高くするなど、任意に設定可能である。

10

【 0 3 3 5 】

また、図 20 - 12 に示す例では、高ベース中であるか否かに応じて異なる特図保留記憶数を確認する例を示しているが、特徴部 9 1 A K と同様に、ステップ 9 0 A K S 0 0 1 にて始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 1 特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第 1 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定し、ステップ 9 0 A K S 0 0 1 にて第 2 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 2 特図保留記憶数が「4」であるか否かを、第 2 始動入賞時コマンドバッファを確認することにより判定してもよい。

20

【 0 3 3 6 】

また、図 20 - 12 に示す例では、高ベース中である場合、すなわち時短状態である場合には報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行する例を示しているが、特徴部 9 1 A K で示したように、時短状態であってもスーパーリーチ中であれば報知演出を実行可能としてもよい。さらに、時短状態に制御中でスーパーリーチ中であっても、保留表示の態様が「緑」以上の保留予告が実行されている場合には、報知演出の実行を制限して音なし報知演出を実行してもよい。

【 符号の説明 】

【 0 3 3 7 】

30

- 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

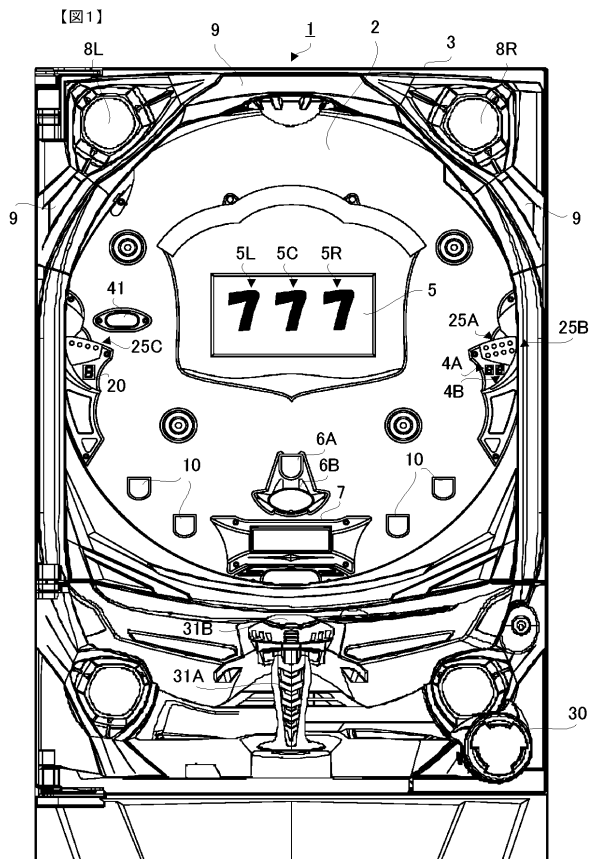
40

50

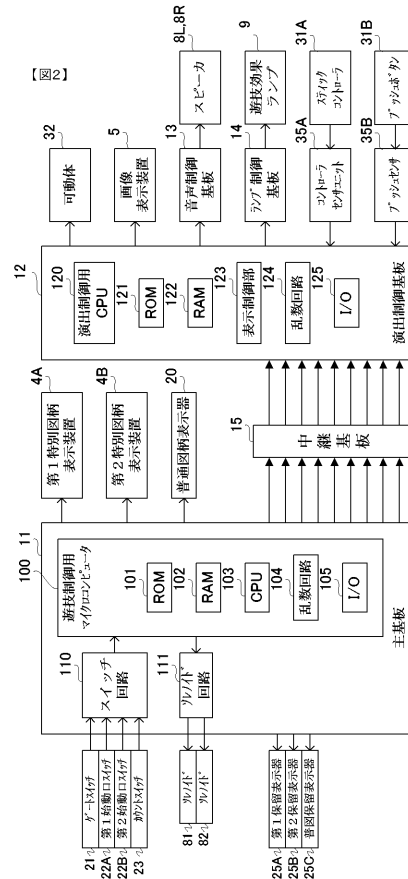
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

10

【図1】

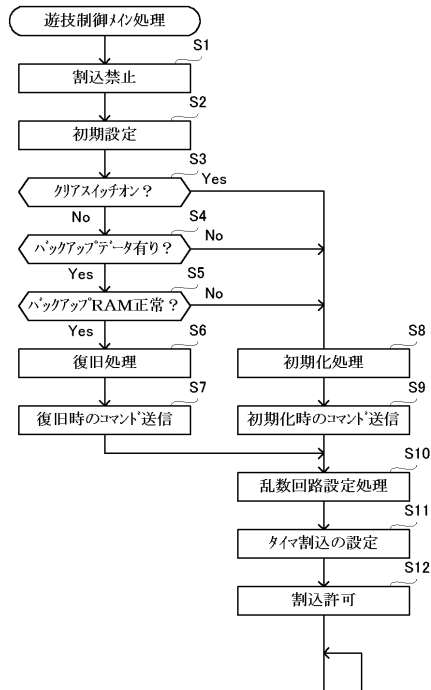


【図2】



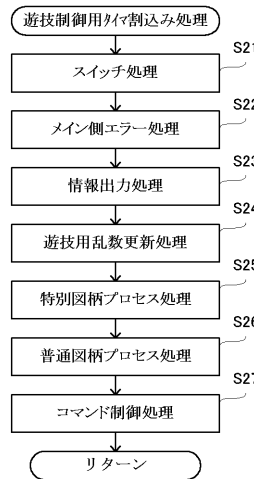
【図 3】

【図3】



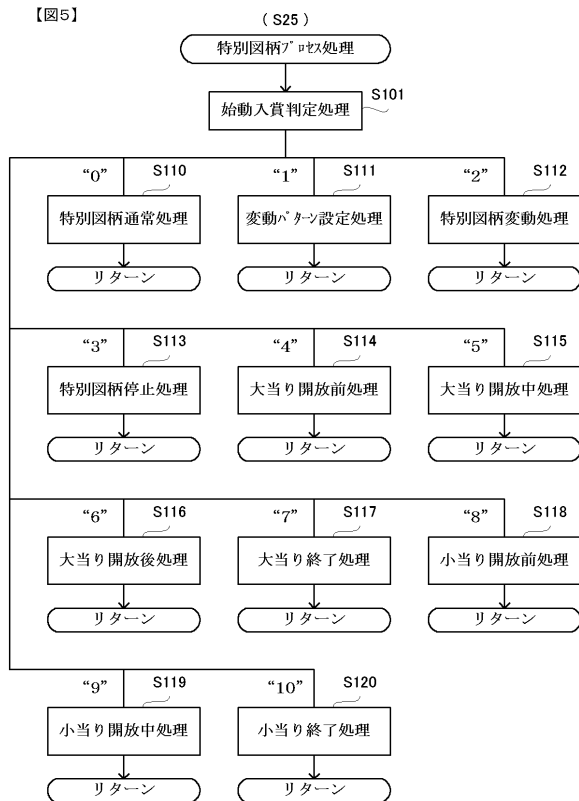
【図 4】

【図4】



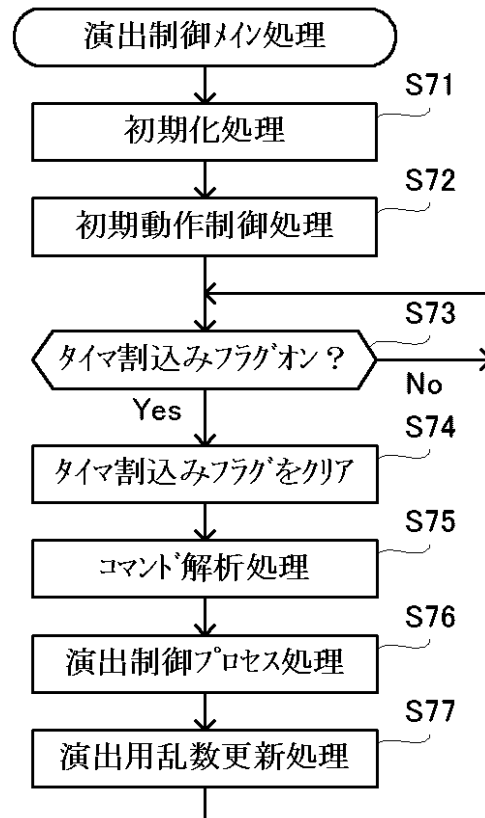
【図 5】

【図5】



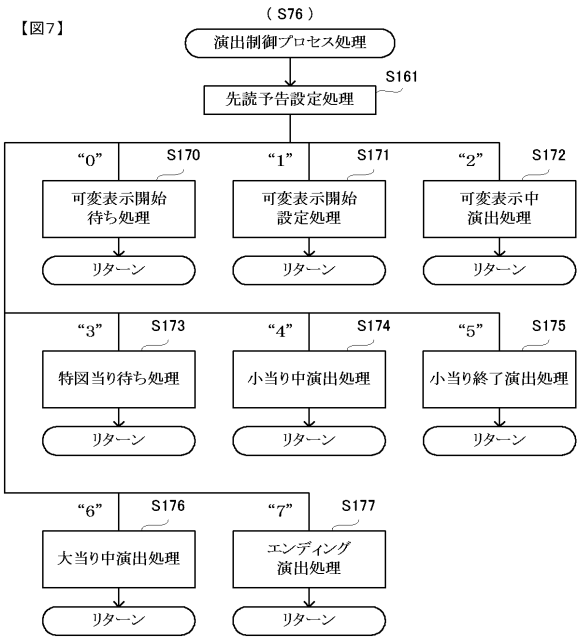
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】

(A)

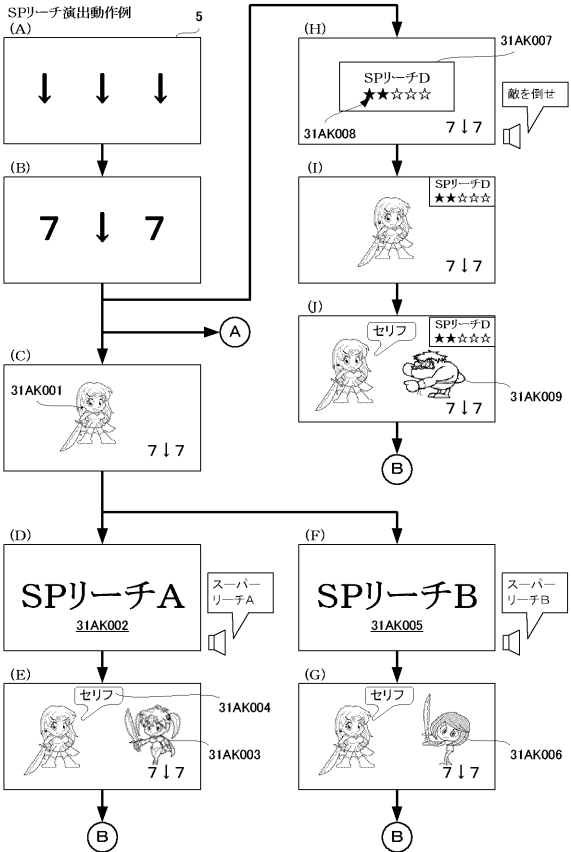
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

(B)

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

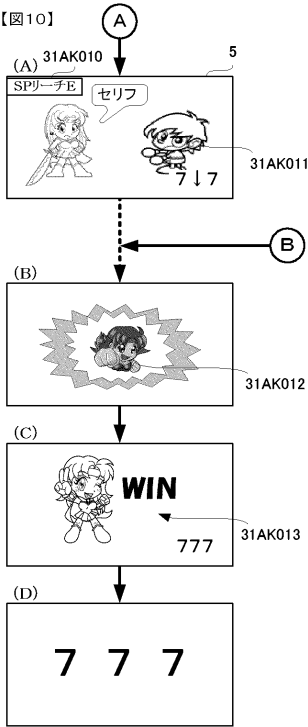
【図 9】

【図9】



【図 10】

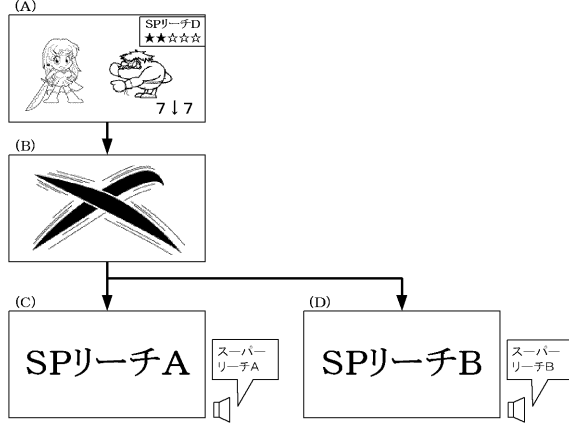
【図10】



【図 11】

【図11】

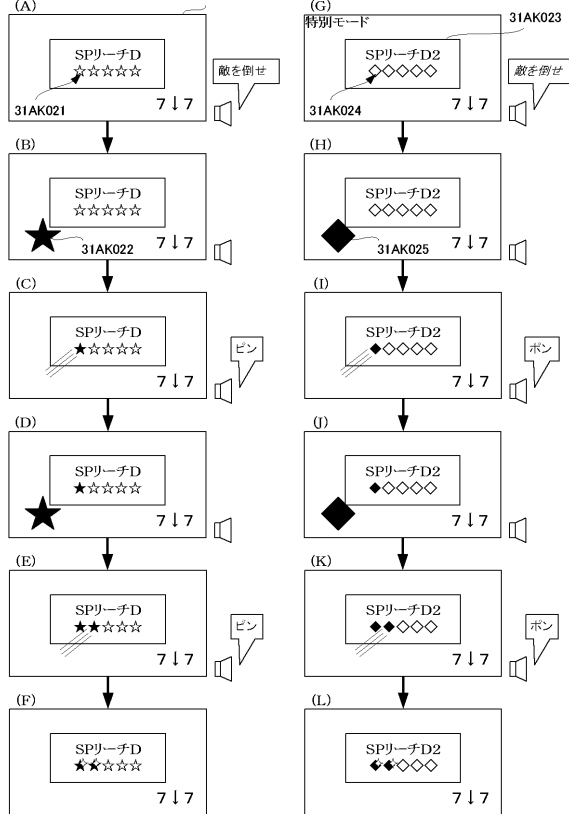
発展演出の演出動作例



【図 12】

【図12】

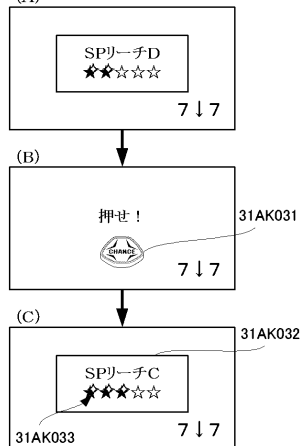
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 13】

【図13】

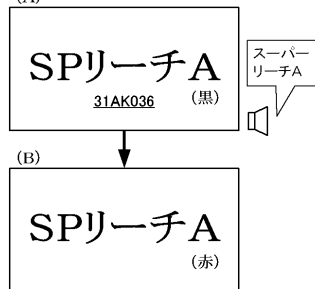
発展演出の演出動作例



【図 14】

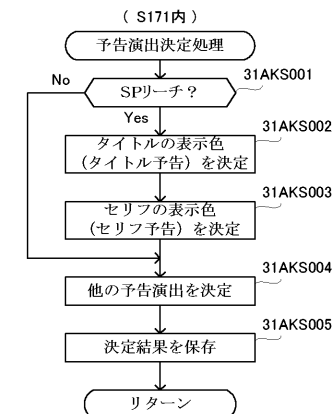
【図14】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図15】



【図 16】

【図16】

(A)31AKS002における決定割合

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

(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

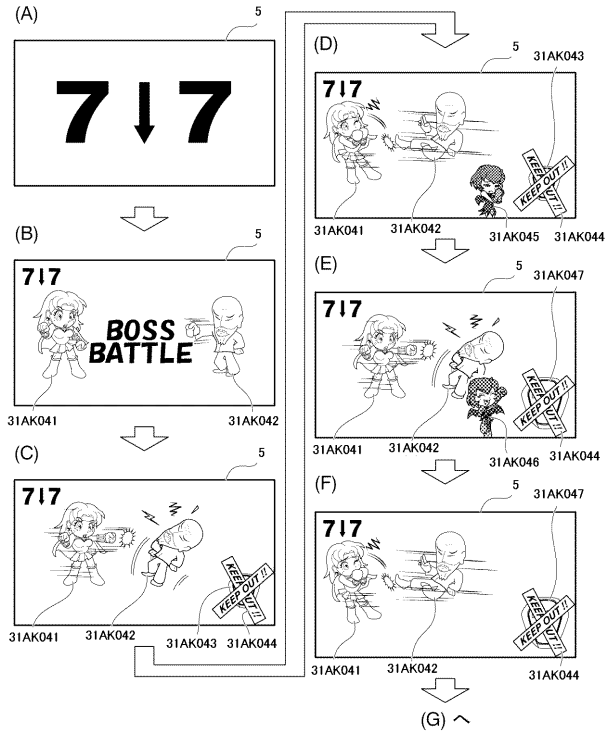
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C)31AKS003における決定割合

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

【図 17】

【図17】



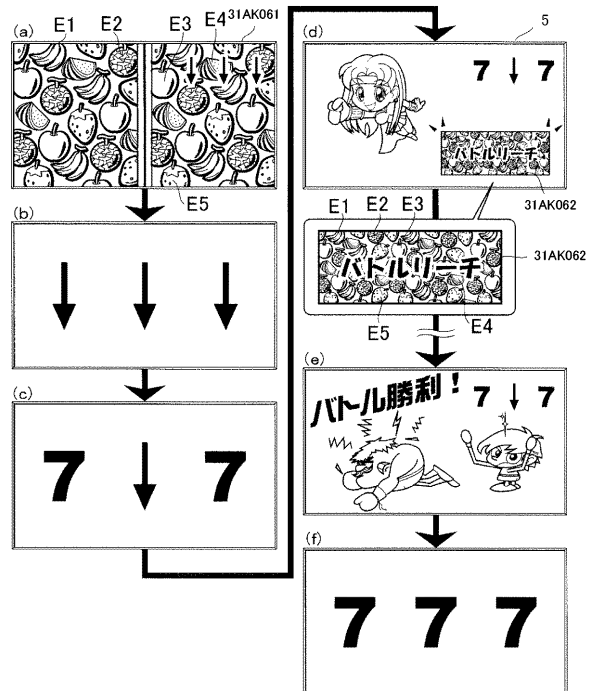
【図 18】

【図18】



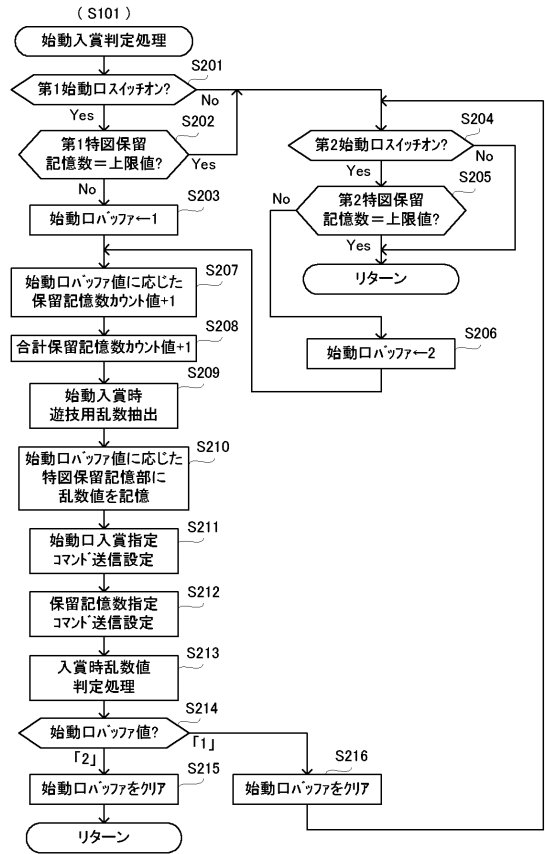
【図 19】

【図19】



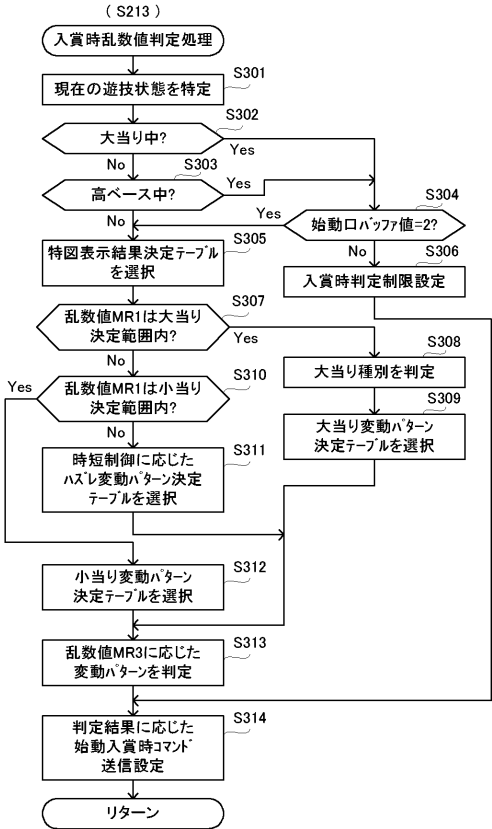
【図 20 - 1】

【図 20 - 1】



【図 20 - 2】

【図 20 - 2】



【図 20 - 3】

【図 20 - 3】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

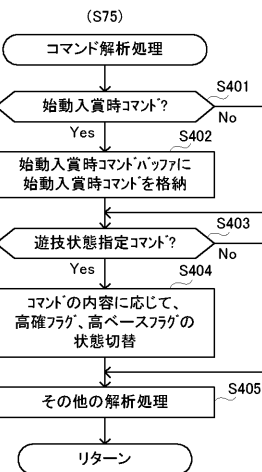
確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	ハズレ	上記数値以外

(C) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	判定値(MR2)
第1特図	非確変	0~30
	確変	31~70
	突確	71~99
第2特図	非確変	0~30
	確変	31~99

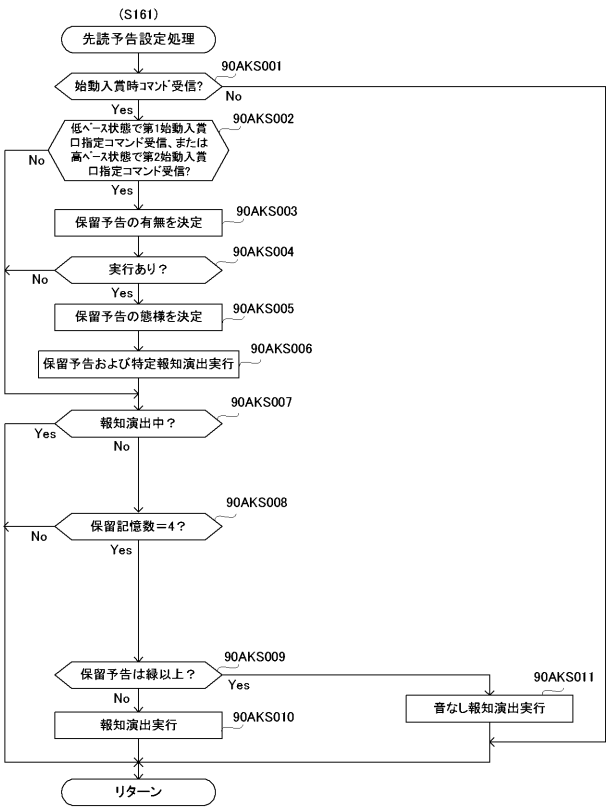
【図 20 - 4】

【図 20 - 4】



【図 20 - 5】

【図 20 - 5】



【図 20 - 6】

【図 20 - 6】

(A) 保留予告決定テーブル

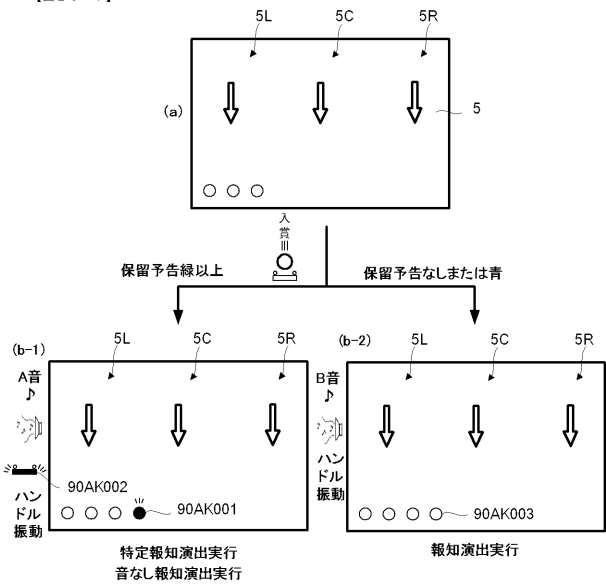
可変表示結果	保留予告の決定割合	
	実行有り	実行無し
大当り(確変/非確変)	85	15
大当り(突確)	70	30
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	70	30
上記以外	20	80

(B) 保留予告態様決定テーブル

可変表示結果	保留予告態様の決定割合		
	青	緑	赤
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	65
大当り(突確)	15	30	55
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	30	40	30
上記以外	100	0	0

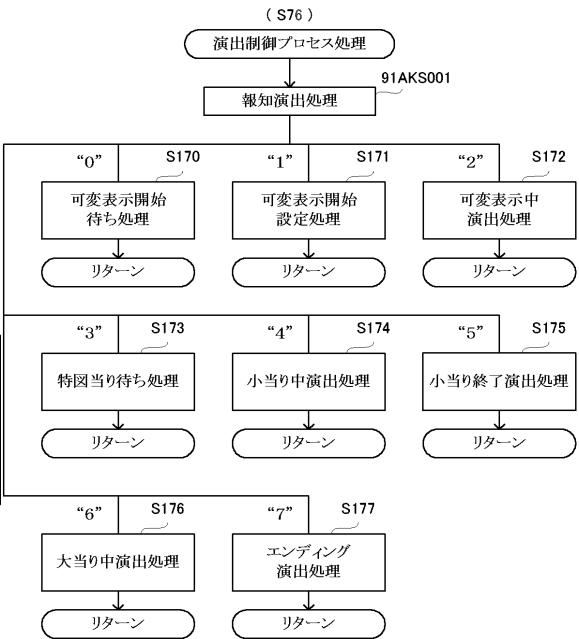
【図 20 - 7】

【図 20 - 7】



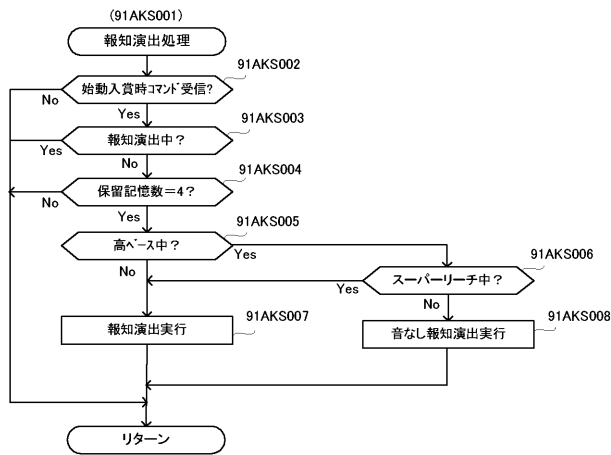
【図 20 - 8】

【図 20 - 8】



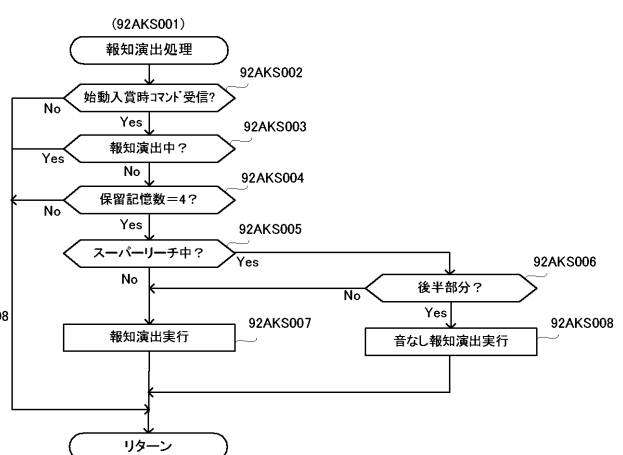
【図20-9】

【図20-9】



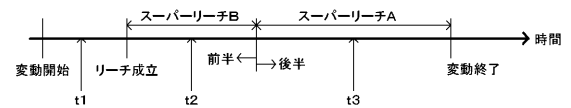
【図20-10】

【図20-10】



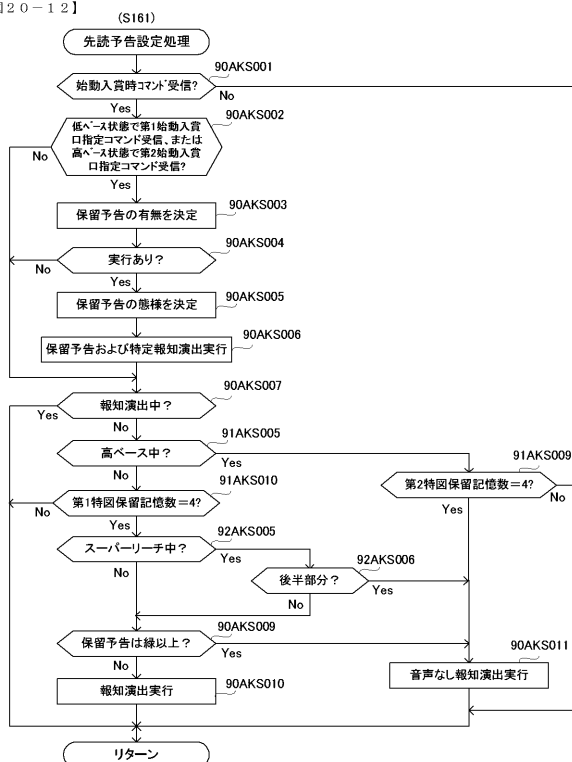
【図20-11】

【図20-11】



【図20-12】

【図20-12】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-169902(JP,A)
特開2015-181729(JP,A)
特開2003-093611(JP,A)
特開2018-050997(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02