

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7237803号
(P7237803)

(45)発行日 令和5年3月13日(2023.3.13)

(24)登録日 令和5年3月3日(2023.3.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全133頁)

(21)出願番号	特願2019-213097(P2019-213097)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(22)出願日	令和1年11月26日(2019.11.26)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2021-83555(P2021-83555A)	審査官	上田 正樹
(43)公開日	令和3年6月3日(2021.6.3)		
審査請求日	令和4年8月23日(2022.8.23)		
早期審査対象出願			

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、
表示手段と、
発光手段と、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されること
に対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行
手段と、
前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段と、
特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、当該特定表示を消去する特定
表示消去演出を実行可能な消去演出実行手段と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに
変化可能な可変入賞手段と、
前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
を備え、
特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミング
で当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング
で当該特定表示を消去可能であり、
前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状

態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の
開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開
始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表
示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域
に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（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（大当り遊技状態）となる。大当り遊技状
態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能
となっている。

20

【0003】

このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放
を早い遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-104625号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、ラウンド数の表示が行われる前に遊技
媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に
獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊
技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

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】

【0007】

40

（A）上記目的を達成するため、本願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、

表示手段と、

発光手段と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されること
に対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行
手段と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、当該特定表示を消去する特定

50

表示消去演出を実行可能な消去演出実行手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングで当該特定表示を消去可能であり、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能である、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し（例えば「0000」を表示するところなく「0015」を表示するなど）、

さらに、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング TA、TB、または TC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可

10

20

30

40

50

能な消去演出実行手段（例えばステップ010AKS024、ステップ010AKS025の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングTD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ010AKS045の処理を実行可能である）

ことを特徴としている。

【0008】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特殊表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0009】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2～6に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2018-99309号公報に示されているような、な保留連報知演出を実行する遊技機において、次の大当たりとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に演出を実行可能な遊技機を提供することを必要がある。

（2）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ010AKS004、ステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングTA、TB、またはTC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ010AKS024、ステップ010AKS025の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングTD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ010AKS045の処理を実行可能である）。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0010】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11、遊技制御用マイクロコンピュータ100、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板12、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パターン指定コマンド）を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定

10

20

30

40

50

表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0011】

（４）上記（３）の遊技機において、

前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、

前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する（例えば図１４－９（Ｈ）～（Ｊ））ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0012】

（５）上記（２）から（４）のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである（例えば図１４－４）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状態で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

20

【0013】

（６）上記（２）から（５）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記第２態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第１態様から前記第２態様に変更する制御を実行可能である（例えば図１４－１１）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第２態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

30

【0014】

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

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－１】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図１０－２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－３】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－４】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 10 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 10】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

10

【図 10 - 11】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 12】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 13】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 14】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

20

【図 10 - 16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 21】エフェクト表示の一例を示す図である。

30

【図 11】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 12 - 1】特徴部 152F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 12 - 2】当り種別表を示す図である。

【図 12 - 3】各乱数を示す説明図である。

【図 12 - 4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 12 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 12 - 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

40

【図 12 - 10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 12】報知演出の演出例を示す表示画面図である。

【図 12 - 13】報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、V 態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 14】報知演出処理を示すフローチャートである。

【図 13 - 1】特徴部 003AK の保留連報知設定処理を示すフローチャートである。

【図 13 - 2】特徴部 003AK の演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。

【図 13 - 3】特徴部 003AK の保留連報知処理における決定割合を示す図である。

50

【図 13 - 4】特徴部 003AK の消去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 13 - 5】特徴部 003AK の変化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 13 - 6】特徴部 003AK の変化演出設定処理を示すフローチャート等である。

【図 13 - 7】特徴部 003AK の消去演出処理を示すフローチャートである。

【図 13 - 8】特徴部 003AK の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 9】特徴部 003AK の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 10】特徴部 003AK の演出動作例を示す図である。

【図 13 - 11】特徴部 003AK の変形例の変化演出設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 14 - 1】特徴部 010AK の保留連報知設定処理を示すフローチャートである。

【図 14 - 2】特徴部 010AK の演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。

【図 14 - 3】特徴部 010AK の保留連報知設定処理における決定割合を示す図である。

【図 14 - 4】特徴部 010AK の消去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 14 - 5】特徴部 010AK の消去演出設定処理を示すフローチャート等である。

【図 14 - 6】特徴部 010AK の消去演出処理を示すフローチャートである。

【図 14 - 7】特徴部 010AK の第 2 消去演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 14 - 8】特徴部 010AK の演出動作例を示す図である。

20

【図 14 - 9】特徴部 010AK の演出動作例を示す図である。

【図 14 - 10】特徴部 010AK の演出動作例を示す図である。

【図 14 - 11】特徴部 010AK の演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

(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。

【0017】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

30

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。

【0018】

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

40

【0019】

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

50

示装置は１種類であってもよい。

【００２０】

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

【００２１】

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

10

【００２２】

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

【００２３】

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

20

【００２４】

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

【００２５】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

30

【００２６】

入賞球装置６Ａ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。

【００２７】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂ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８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａ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６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、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６Ｂ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

【００２８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１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１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所

50

定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２９】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、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８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００３０】

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８２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８２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。

10

【００３１】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０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。

【００３２】

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

【００３３】

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

20

【００３４】

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

【００３５】

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

30

【００３６】

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

【００３７】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。当該枠ランプ９ｂは、図示するように、左側下部分の左下ランプ９ｂＬ１と左側上部分の左上ランプ９ｂＬ２と、右側下部分の右下ランプ９ｂＲ１と右側上部分の右上ランプ９ｂＲ２とがある。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタックランプ９ｃが設けられている。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ部分には、それぞれに対応してスピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲが設けられている。遊技盤２における画像表示装置５の下方位置には表示装置下ランプ９ｆが設けられており、表示装置下ランプ９ｆは、図示するように、左側表示装置下ランプ９ｆＬと右側表示装置下ランプ９ｆＲとがある。また、遊技領域の左下方３箇所に設けられた一般入賞口１０の近傍には一般入賞口近傍ランプ９ｇが設けられている。

40

50

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）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。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 3 9 】

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。

10

【 0 0 4 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 1 】

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 3 参照）により検出される。

20

【 0 0 4 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 3 参照）により検出される。

【 0 0 4 3 】

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。

30

【 0 0 4 4 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 4 5 】

40

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 4 6 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技

50

球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 29 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 29 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0047】

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

10

【0048】

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

【0049】

(遊技の進行の概略)

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

20

【0050】

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

30

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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。

40

【0054】

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。

【0055】

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

50

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開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 . 5 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 1 0 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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

【 0 0 5 7 】

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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【 0 0 5 8 】

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（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、賞球の少ない大当り種別、または、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。

20

【 0 0 5 9 】

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。

30

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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、高ペース制御）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。

40

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

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。

50

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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。

10

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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。（演出の進行など）

20

【 0 0 6 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

30

【 0 0 6 9 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 0 】

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。

40

【 0 0 7 1 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

50

【 0 0 7 2 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 7 3 】

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。

10

【 0 0 7 4 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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。

20

【 0 0 7 5 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【 0 0 7 6 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 7 7 】

40

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

【 0 0 7 8 】

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

50

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。

【 0 0 7 9 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 8 0 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 8 1 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（A C）を直流（D C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対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 R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

乱数回路 1 0 4 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、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 6 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第

10

20

30

40

50

1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C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。

【 0 0 8 7 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 8 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【 0 0 8 9 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

20

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 9 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 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。

30

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

40

【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 9 5 】

50

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。

【0096】

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。

【0097】

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

10

【0098】

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

【0099】

20

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

【0100】

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

【0101】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0102】

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

【0103】

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

40

【0104】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0105】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103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。

50

【 0 1 0 6 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（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。

【 0 1 0 7 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

【 0 1 0 8 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

20

【 0 1 0 9 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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クリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

30

【 0 1 1 1 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

40

【 0 1 1 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

50

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントス

10

20

30

40

50

イチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 2 5 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい (入賞順消化ともいう)。

10

【 0 1 2 7 】

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 8 】

20

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。

【 0 1 2 9 】

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。

30

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

40

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」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

50

【 0 1 3 2 】

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、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小

10

20

30

40

50

当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 9 】

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

10

【 0 1 4 0 】

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

20

【 0 1 4 1 】

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

30

【 0 1 4 2 】

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

40

【 0 1 4 3 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8

50

から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【 0 1 4 4 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当たり」に割り当てられることで、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定される。

【 0 1 4 5 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 7 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 8 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 9 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が

10

20

30

40

50

3である場合は、大当たり確率が1/320で小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0150】

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

【0151】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0152】

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

【0153】

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

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

【0154】

ステップ S 73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 73 ; Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 75）。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

10

【0155】

ステップ S 75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0156】

ステップ S 76 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 77）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0157】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0158】

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

40

【0159】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0160】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定さ

50

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

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 (例えば、「 - 」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい (表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい) 。

【 0 1 7 0 】

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。

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

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 %」の割合または「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 7 4 】

（特徴部 0 4 2 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K における遊技機につき、図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 2 1 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【 0 1 7 5 】

図 1 0 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、詳しくは後述するが、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

【 0 1 7 6 】

図 1 0 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 2 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1；Y e s）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 1 7 7 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 6）、特別図柄停止処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 8 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 ; N o ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ; N o ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 1 7 9 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8 の処理に続いて、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 9 ）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 0 ）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 1 ）。10

【 0 1 8 0 】

また、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ; N o ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“ 0 ”に更新する（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 2 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 1 1 、ステップ 0 4 2 A K S 0 1 2 の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 1 3 ）。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば 1 減算または 1 加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ 0 4 2 A K S 0 1 3 の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えば R A M 1 0 2 に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め R O M 1 0 1 などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。20 30

【 0 1 8 1 】

図 1 0 - 3 は、大当り開放前処理として、図 6 のステップ S 1 1 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 3 に示す大当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 1 ）。ここで、大当り開始時フラグは、図 6 に示すステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 1 にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 1 ; Y e s ）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ）。一例として、図 3 に示すステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新するとき、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 2 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「 0 」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。40

【 0 1 8 2 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中であればステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; Y e s ）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算するなどして更新した後（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 ）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステ50

ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には(ステップ042AKS022; No)、大当り開始時フラグをクリアするとともに(ステップ042AKS024)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして(ステップ042AKS025)、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し(ステップ042AKS026)、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部042AKでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変1」と「確変2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

10

【0183】

ステップ042AKS026の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中(次回開放待機中)であるか否かを判定する(ステップ042AKS027)。一例として、ステップ042AKS027の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ042AKS027にて次回開放待機中であれば(ステップ042AKS027; Yes)、ステップ042AKS023に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ042AKS023にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図10-2に示すステップ042AKS002にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図6のステップS116の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

20

【0184】

ステップ042AKS027にて次回開放待機中ではないと判定された場合には(ステップ042AKS027; No)、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う(ステップ042AKS028)。一例として、ステップ042AKS028の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

30

【0185】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として29.5秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0186】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ042AKS029)。ステップ042AKS029の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を1加算するなどして更新するとともに(ステップ042AKS030)、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“5”に更新してから(ステップ042AKS031)、大入賞口開放前処理を終了する。

40

【0187】

図10-4は、大当り開放中処理として、図6のステップS115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10-4に示す大当り開放中処理において、CPU103は、まず、例えばカウントスイッチ23がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する(ステップ042AKS041)。ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ(ステ

50

ップ042AKS041; No)、ステップ042AKS044の処理へと進む。

【0188】

これに対して、ステップ042AKS041にて大入賞口への遊技球の入賞があれば(ステップ042AKS041; Yes)、CPU103は、入賞個数カウント値を1加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信する設定を行う(ステップ042AKS042)。そして、CPU103は、更新後の入賞個数カウント値が所定数(例えば10個)になっているか否かを判定する(ステップ042AKS043)。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ(ステップ042AKS043; No)、遊技制御プロセスタイマ値を1減算して更新した後(ステップ042AKS044)、例えば遊技制御プロセスタイマ値が29.5秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したか否かを判定する(ステップ042AKS045)。このとき、29.5秒間が経過していなければ(ステップ042AKS045; No)、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

10

【0189】

ステップ042AKS043にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や(ステップ042AKS043; Yes)、ステップ042AKS045にて大入賞口を開放してから29.5秒間が経過したと判別された場合(ステップ042AKS043; Yes)、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに(ステップ042AKS046)、入賞個数カウント値をクリアする(ステップ042AKS047)。

20

【0190】

ステップ042AKS047の処理を実行した後は、演出制御基板12に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに(ステップ042AKS048)、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“6”に更新してから(ステップ042AKS049)、大当たり開放中処理を終了する。

【0191】

このように、図10-2に示す特別図柄停止処理、図10-3に示す大当たり開放前処理、図10-4に示す大当たり開放中処理など(大当たり開放後処理や大当たり終了処理なども含む)が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当たりの開始や大入賞口の開放(ラウンドの開始)や閉鎖(ラウンドの終了)、大入賞口への入賞や大当たりの終了などといった各タイミングを把握している。

30

【0192】

図10-5は、各種表示処理として、図9のステップS176の大当たり中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図10-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS051)。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当たり開放後処理において、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と判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

40

【0193】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS051; No)、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か(第nR所定期間経過)、を判定する(ステップ042AKS052)。なお、nはラウ

50

ンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0194】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまう、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0195】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

【0196】

n=1であると判定した場合（ステップ042AKS053；Yes）、演出制御用CPU120は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ042AKS054）。一方、n≠1であると判定した場合（ステップ042AKS053；No）、演出制御用CPU120は、第n-1Rに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第n-1Rの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS055）。ステップ042AKS055の処理では、例えば、n=2の場合、

第1ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第1ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ042AKS055の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。

【0197】

ステップ042AKS054またはステップ042AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する(ステップ042AKS056)。なお、当該ステップ042AKS056の処理では、第nRを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合(ステップ042AKS056; No)、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。

10

【0198】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第nRを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合(ステップ042AKS056; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する(ステップ042AKS057)。なお、獲得出玉数のカウント値はRAM122の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ042AKS057の処理や後述するステップ042AKS063の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ042AKS057の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する(ステップ042AKS058)。なお、ステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ9cの発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0199】

ステップ042AKS058の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ042AKS053と同様に、 $n = 1$ であるか否かを、すなわち第1ラウンド(第1R)であるか否かを判定する(ステップ042AKS059)。 $n = 1$ であれば、すなわち第1ラウンドであれば(ステップ042AKS059; Yes)、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第1ラウンドでなければ(ステップ042AKS059; No)、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し(獲得数表示を行い)、獲得数を更新表示してから(ステップ042AKS060)、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、ステップ042AKS060の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0200】

図10-5のステップ042AKS052において第nRを開始してから所定期間が経過したと判定した場合(ステップ042AKS052; Yes)、演出制御用CPU12

50

0 は、第 n R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 042AKS061）。 $n = 1$ の場合、すなわち第 1 ラウンドである場合、当該ステップ 042AKS061 にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ 042AKS061 では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ 042AKS057 にて獲得数が「15」加算されていることから、ステップ 042AKS061 では、図 10 - 11（a - 20）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図 10 - 11（a - 21）に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「0015」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「15」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図 10 - 11（a - 22）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「0000」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「0000」の他、例えば「- - - -」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ 042AKS061 では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L、8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9 c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ 9 を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0201】

ステップ 042AKS061 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ 042AKS062）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合（ステップ 042AKS062；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し（ステップ 042AKS063）、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ 042AKS064）。

【0202】

ステップ 042AKS064 の処理を実行した後、またはステップ 042AKS062 にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ 042AKS062；No）、演出制御用 CPU 120 は、第 n R の次のラウンドである第 $n + 1$ R が開始したか否かを判定する（ステップ 042AKS065）。ステップ 042AKS065 では、例えば、主基板 11 の側から第 $n + 1$ R の開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第 $n + 1$ R が開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第 n R のままである場合（ステップ 042AKS065；No）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第 $n + 1$ R が

開始した場合、すなわち第 $n + 1$ R の開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ 042AKS065；Yes）、 n を「1」加算してから（ステップ 042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、 $n = 1$ 、すなわち第 1 ラウンドである場合、ステップ 042AKS066 にて $n = 2$ となる。なお、 $n = 2$ であり第 2 ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ 042AKS052 および 053 にて No と判定され、ステップ 042AKS055 にて、第 $n - 1$ R である第 1 ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第 n R である第 2 ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ 042AKS052 にて Yes と判定された後ステップ 042AKS061 の処理にて表示される）。

【0203】

ステップ 042AKS051 にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 042AKS051；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ 042AKS067）、 n を 1 にクリアして（ステップ 042AKS068）各種表示処理を終了する。

【0204】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図 10 - 6 ~ 図 10 - 14 を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1 回目の大当り）である場合について示している。

【0205】

図 10 - 6 は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図 10 - 7 ~ 図 10 - 14 は、画像表示装置 5 における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図 10 - 6 および図 10 - 7（a - 1）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図 10 - 7（b - 1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図 10 - 7（c - 1）に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった各種演出効果ランプ 9 が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9、下段を遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 としている。

【0206】

大当りとなると、図 10 - 6 に示すように、第 1 ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図 10 - 5 のステップ 042AKS054）。なお、図 10 - 6 に示す大当りから第 1 R 開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図 10 - 7（a - 2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置 5 に表示され、これとともに、図 10 - 7（c - 2）に示すように、全ての演出効果ランプ 9 が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ 9 を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図 10 - 7（a - 2）に示す画像表示装置 5 の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【0207】

具体的に、右打ち演出では、図 10 - 7（a - 3）~ 図 10 - 10（a - 19）に示すように、画像表示装置 5 において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ 9 の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図 10 - 7（c - 3）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ 9 g がまず点灯し、続いて図 10 - 7（c - 4）に示すように左側下部分の枠ランプ 9 である左下ランプ 9 b L 1 が点灯する。続いて図 10 - 7（c - 5）に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置

10

20

30

40

50

下ランプ 9 f のうち、左側表示装置下ランプ 9 f L が点灯し、その後図 10 - 7 (c - 6) に示すように左側上部分の枠ランプ 9 である左上ランプ 9 b L 2 が点灯し、図 10 - 8 (c - 7) に示すようにスピーカ 8 L 部分に対応するスピーカランプ 9 e L が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。なお、図 10 - 8 (b - 7) に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図 10 - 8 (b - 7) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【 0 2 0 8 】

次に、図 10 - 8 (c - 8) に示すように、遊技盤 2 の中央上部分に設けられた可動体 3 2 に対応する可動体ランプ 9 d が点灯し、図 10 - 8 (c - 9) に示すように、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置のメインランプ 9 が点灯することで、パチンコ遊技機 1 の中央上部分に設けられた演出効果ランプ 9 が点灯する。

【 0 2 0 9 】

次に、図 10 - 8 (c - 10) に示すようにスピーカ 8 R 部分に対応するスピーカランプ 9 e R が点灯し、その後図 10 - 8 (c - 11) に示すように、右側上部分の枠ランプ 9 である右上ランプ 9 b R 2 が点灯し、図 10 - 8 (c - 12) に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、右側表示装置下ランプ 9 f R が点灯する。続いて図 10 - 9 (c - 13) に示すように右側下部分の枠ランプ 9 である右下ランプ 9 b R 1 が点灯し、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。これにより、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯することで、演出効果ランプ 9 において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【 0 2 1 0 】

演出効果ランプ 9 における右打ち演出が終了した後は、図 10 - 9 (c - 15) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる。なお、図 10 - 9 (a - 15) に示すように、画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【 0 2 1 1 】

次に、図 10 - 6 に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第 1 R が開始され、図 10 - 10 (b - 16) に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図 10 - 10 (a - 16) に示すように画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図 10 - 10 (c - 16) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 は消灯したままである（図 10 - 10 (a - 19) および (c - 19) まで同様である）。全ての演出効果ランプ 9 を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図 10 - 10 (b - 16) に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図 10 - 7 (c - 3) ~ 図 10 - 9 (c - 13) に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 10 - 9 (c - 15) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となった

10

20

30

40

50

ことを遊技者に意識付けることができる。

【 0 2 1 2 】

そして、図 1 0 - 1 0 (b - 1 7) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始され、図 1 0 - 1 0 (b - 1 8) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出され、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 1 2 の側では、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理により、図 1 0 - 1 0 (b - 1 8) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 1 0 - 1 0 (c - 1 8) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 1 0 - 1 0 (b - 1 8) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 2 3 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 2 3 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 2 3 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 1 3 】

図 1 0 - 1 0 (b - 1 8) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 1 0 - 1 0 (b - 1 7) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 1 0 - 1 0 (a - 1 9) 、 (b - 1 9) および (c - 1 9) に示すように所定期間が経過すると、図 1 0 - 6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理が実行される。

【 0 2 1 4 】

具体的に、図 1 0 - 1 0 (b - 1 8) に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図 1 0 - 1 1 (a - 2 0) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第 1 R 中演出）として、図 1 0 - 1 1 (a - 2 0) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出（第 1 R 中演出）として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「 B O U N U S 中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図 1 0 - 2 0 も同様）、図 1 0 - 2 1 に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図 1 0 - 2 1 (A - 1) に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図 1 0 - 2 1 (A - 2) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「 7 」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「 B O U N U S 中」の表示のうちの「 B 」の上部に星形の画像が表示される。次に図 1 0 - 2 1 (A - 3) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「 7 」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「 B O U N U S 中」の表示のうちの「 O 」の上部に星形の画像が移行する。続いて図 1 0 - 2 1 (A - 4) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「 7 」の図柄が正面を向き、「 B O U N U S 中」の表示のうちの「 N 」の上部に星形の画像が移行する。その後図 1 0 - 2 1 (A - 5) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「 7 」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「 B O U N U S 中」の表示のうちの「 U 」の上部に星形の画像が移行する。そして図 1 0 - 2 1 (A - 6) に示すように、再度大当たりを構成する

飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「B O U N U S 中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図10-21(A-2)へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当たりを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「B O U N U S 中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当たりを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

10

【0215】

なお、大当たり中演出では、図10-11(c-20)に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図10-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

20

【0216】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出(第1R中演出)として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0217】

30

次に、時間が経過して、図10-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図10-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

40

【0218】

第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図10-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図10-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図10-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第2Rの所定期間が経過するまで(n=2となってから所定期間が経過するまで)は、図10-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当たり中演出

50

が継続して行われ（獲得数表示については入賞に応じて更新表示される）、図10-12（c-25）に示すように演出効果ランプ9が大当たり中演出に対応して点灯する。

【0219】

なお、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図10-12（a-23）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12（b-25）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【0220】

そして、第2ラウンドに対応して図10-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図10-13（b-26）に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図10-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることでn=2となる。この段階では、図10-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図10-13（a-26）や（c-26）に示すように、第1Rに対応する大当たり中演出やラウンド数表示が行われる（図10-6も参照）。

【0221】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図10-13（b-27）に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1Rのときとは異なり、図10-5のステップ042AKS060の処理にて、図10-13（a-27）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-13（a-28）に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-13（b-27）に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-13（c-27）に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1R以外のラウンドでは、所定期間中に入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2Rの所定期間が経過すると、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図10-14（a-30）に示すように、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド数表示が行われ、第2Rに対応した大当たり中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当たり中演出を実行する（演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当たり中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の

10

20

30

40

50

各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【 0 2 2 2 】

一方で、図 1 0 - 1 3 (a - 2 6)、(b - 2 6)、(c - 2 6) に示すように第 2 R に対応して大入賞口が開放制御され、図 1 0 - 1 3 (a - 2 9)、(b - 2 9)、(c - 2 9) に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図 1 0 - 1 4 (a - 3 1)、(b - 3 1)、(c - 3 1) に示すように、第 1 R にて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 1 にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第 2 ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第 2 ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

10

【 0 2 2 3 】

なお、例えば最終ラウンドにおいて 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、1 1 個目の遊技球が図 1 0 - 1 5 に示すように、特別可変入賞球装置 7 (より具体的には大入賞扉とガラス扉枠 3 a との間) に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第 1 R の開始時 (第 1 R に対応する大入賞口開放時) に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図 1 0 - 1 0 (c - 1 8) に示すようにアタッカランプ 9 c を入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図 1 0 - 1 1 (a - 2 0) および (a - 2 1) に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性 (2 球目が入賞する可能性) があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図 1 0 - 1 1 (a - 2 0) および (a - 2 1) に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「 0 0 0 0 」や「 0 0 1 5 」は表示せずに直接「 0 0 3 0 」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【 0 2 2 4 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 4 2 A K のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【 0 2 2 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が開放状態となり第 1 ラウンドが開始された後の所定期間後に図 1 0 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理にて獲得数表示を行う。そして、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【 0 2 2 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「 0 0 0 0 」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 2 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球

50

が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0228】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0229】

また、パチンコ遊技機1は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ23によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0230】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0231】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0232】

また、第1Rが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第1Rに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用CPU120は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

【0233】

また、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時（第1Rに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用CPU120は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0234】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、

10

20

30

40

50

大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0235】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図10-12(c-23)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

10

【0236】

また、演出制御用CPU120は、図10-5のステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)を、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

20

【0237】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0238】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図10-5のステップ042AKS061の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

30

【0239】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなる。

40

【0240】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに

50

対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0241】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0242】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

20

【0243】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

30

【0244】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0245】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

40

【0246】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

【0247】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すよ

50

うに、演出効果ランプ 9 が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ 9 による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図 10 - 9 (a - 15)、(b - 15)、(c - 15) に示す状態の後に、図 10 - 16 (a - 16 A)、(b - 16 A)、(c - 16 A) に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング (図 10 - 16 (b - 16 A)) において図 10 - 16 (c - 16 A) に示すように、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c を点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ 9 c は、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【 0 2 4 8 】

また、上記実施の形態では、第 1 ラウンドから第 2 ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第 1 ラウンドである「 1 R 」のラウンド数表示のうち「 1 」の数字が「 2 」に変更され、「 R 」については第 1 ラウンドから継続して表示されるとともに第 2 R の所定期間が経過するまでは「 1 R 」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図 10 - 17 に示すように、第 1 ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「 1 R 」の表示のうちの「 1 」の表示を消去し、「 R 」の表示のみとしてもよい。そして、第 2 R の所定期間が経過したタイミングで「 2 」の表示を行い、第 2 ラウンドであることを示す「 2 R 」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第 2 ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

【 0 2 4 9 】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が 10 個である (上限入賞数が 10 である) 例を示したが、例えば、上限入賞を 1 とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に 2 個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音 (オーバー入賞音) を出力するとともに、アタッカランプ 9 c についてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【 0 2 5 0 】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口 10 への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置 6 B の上方に設けられた一般入賞口 10 となる。図 10 - 18 は、大当たり中における一般入賞口 10 への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 10 - 5 と同様の部分については説明を省略する。

【 0 2 5 1 】

図 10 - 18 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o)、さらに一般入賞口 10 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 10 への入賞があった場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; Y e s)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 3 」加算する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2)。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 10 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; N o)、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 の処理に移行する。なお、一般入賞口 10 への入賞に伴い、当該一般入賞口 10 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

【 0 2 5 2 】

また、図 10 - 18 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; N o)、さ

らに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS083)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS083; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算し(ステップ042AKS083)、獲得数を更新表示する(ステップ042AKS085)。ステップ042AKS085における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ042AKS085の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合(ステップ042AKS083; No)、ステップ042AKS065の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音(大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音)を出力してもよい。

10

【0253】

続いて一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図10-19および図10-20を参照して説明する。図10-19および図10-20は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-19に示す(a-16)、(b-16)、(c-16)、(a-17)、(b-17)、(c-17)は、図10-10に示す(a-16)、(b-16)、(c-16)、(a-17)、(b-17)、(c-17)と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての0.6秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、図10-19(a-18A)、(b-18A)、(c-18A)に示す状態に移行する。そして、図10-19(b-18A)に示すように遊技球が一般入賞口10に入賞した後、または図10-19(b-17)に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口10にも入賞せずに時間が経過し、図10-19(a-19A)、(b-19A)および(c-19A)に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口10へ入賞した場合には、図10-20(a-20A)、(b-20A)、(c-20A)に示す状態に移行し、図10-20(a-20A)に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出(第1R中演出)として、図10-20(a-20A)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図10-20(c-20A)に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。そして、図10-20(a-21A)に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

20

30

【0254】

一方、遊技球が一般入賞口10に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-20(a-22A)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出(第1R中演出)として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

40

【0255】

このように、第1ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口10にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口10に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

50

【 0 2 5 6 】

(特徴部 0 4 2 A K に係る手段の説明)

(1) 特徴部 0 4 2 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段 (例えば特別可変入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば獲得数表示を行うなど) 、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し (例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ことを特徴とする。

【 0 2 5 7 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 5 8 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する (例えば「 0 0 0 0 」を表示するとことなく「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ようにしてもよい。

【 0 2 5 9 】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 6 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う (例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ようにしてもよい。

【 0 2 6 1 】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【 0 2 6 2 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板 11 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、

ようにしてもよい。

【0263】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0264】

（5）上記（1）～（4）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第 1 状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第 1 経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第 1 経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第 2 状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第 2 経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ 23 など）と、を含み、

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が、所定期間である 0.6 秒以下となるよう構成されているなど）、

ようにしてもよい。

【0265】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0266】

（6）上記（1）～（5）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図 10 - 7（a - 3）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0267】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0268】

（7）上記（1）～（6）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど）、

ようにしてもよい。

【0269】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0270】

（8）上記（1）～（7）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0271】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

10

【0272】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど）、

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当りとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、

20

ようにしてもよい。

【0273】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0274】

（10）上記（1）～（9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど）、

30

【0275】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0276】

（特徴部043AKに係る手段の説明）

40

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。

（1）特徴部043AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御

50

手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

10

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

発光手段（例えば演出効果ランプ9など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させるなど）、

20

ことを特徴とする。

【0277】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【0278】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ9cなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など）と、を含み、

30

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【0279】

40

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0280】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

音出力手段（例えばスピーカ8L、8Rなど）をさらに備え、

前記音出力手段は、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、

前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力

50

するなど)、

ようにしてもよい。

【0281】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0282】

(特徴部044AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部044AKを含んでいる。

(1)特徴部044AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり(例えばラウンド数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該2回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し(例えば第2ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

【0283】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0284】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して

10

20

30

40

50

表示し（例えば第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14（a-31）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、

前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回のラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14（a-30）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、

10

ようにしてもよい。

【0285】

この構成によれば、2回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0286】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態となった後、再度前記第1状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、

20

ようにしてもよい。

【0287】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0288】

（特徴部045AKに係る手段の説明）

30

特徴部042AKは、下記の特徴部045AKを含んでいる。

（1）特徴部045AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

40

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示

50

を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

複数の発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行うなど）、

ことを特徴とする。

【０２８９】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２９０】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

ようにしてもよい。

【０２９１】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第１状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【０２９２】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を

10

20

30

40

50

開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

ようにしてもよい。

【0293】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0294】

(4) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0295】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0296】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり(例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど)、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる(例えば図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0297】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0298】

(6) 上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段(例えば一般入賞口10など)をさらに備え、

前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり(例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど)、

10

20

30

40

50

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口 10 に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口 10 に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口 10 への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

10

【0299】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0300】

（7）上記（1）～（6）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置 7 が右側の遊技領域に設けられているなど）、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第 1 画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、

20

前記第 1 画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0301】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

30

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

40

【0305】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1

50

状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し（例えば「0000」を表示するところなく「0015」を表示するなど）、

さらに、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング TA、TB、または TC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ 010AKS024、ステップ 010AKS025 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミング TD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ 010AKS045 の処理を実行可能である）遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定期間内に入賞した場合に特殊表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0306】

つまり、可変入賞手段が第 2 状態から第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特殊表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できるとともに、特定表示が表示されているときに、消去すべき所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合でも、その後の特定タイミングで当該特定表示が消去されるので、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく遊技者の信頼を得やすい遊技機を提供することができる。

【0307】

また、付与量表示と報知演出とを関連付けてもよい。例えば、報知演出により有利状態に制御されることが報知された場合、2 回分の有利状態において獲得できる付与量を表示してもよい。そうすることで、大量の付与量が獲得できる点を煽ることができ興趣が向上

10

20

30

40

50

する。

【 0 3 0 8 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 0 1 0 A K に係るパチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、

10

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング T A、T B、または T C）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 2 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 2 5 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミング T D）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 4 5 の処理を実行可能である）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

20

【 0 3 0 9 】

（別の形態例）

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

30

【 0 3 1 0 】

図 1 1 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 3 1 1 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 9 0 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 9 0 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【 0 3 1 2 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9 0 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 3 1 3 】

50

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 9 0 3 ; N o ）、 R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 9 0 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、 C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、 R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、 R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 9 0 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 9 0 4 ; N o ）、初期化処理（ステップ S 9 0 8）を実行する。

10

【 0 3 1 4 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 9 0 4 ; Y e s ）、 C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 9 0 5）。ステップ S 9 0 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、 R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、 R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

20

【 0 3 1 5 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 9 0 5 ; N o ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 9 0 8）を実行する。

【 0 3 1 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 9 0 5 ; Y e s ）、 C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 9 0 6）を行う。復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 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。

30

【 0 3 1 7 】

そして、 C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 9 0 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 3 1 8 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、 C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 0 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、 C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することが

50

できる。

【 0 3 1 9 】

図 1 2 - 1 は、特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 1 に示すパチンコ遊技機 1 の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【 0 3 2 0 】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。

10

【 0 3 2 1 】

第 1 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第 2 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第 1 経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第 2 経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【 0 3 2 2 】

なお、第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置 5 の端面や遊技釘の配列等により分けられていなければならない。

20

【 0 3 2 3 】

打球操作ハンドル 3 0 の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 3 2 4 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口が形成された入賞球装置 6 A が設けられている。入賞球装置 6 A は、画像表示装置 5 の下方に配置されている。入賞球装置 6 A には、第 1 始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第 1 始動口スイッチ 2 2 A が設けられている。

30

【 0 3 2 5 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 が設けられている。可変入賞球装置 6 B は、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート 4 1 の内部にはゲートスイッチ 2 1 が、第 2 始動入賞口の内部には第 2 始動口スイッチ 2 2 B が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。

40

【 0 3 2 6 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうちの第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうちの第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【 0 3 2 7 】

通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技

50

領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0328】

V判定入賞装置87は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【0329】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【0330】

小当り遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

【0331】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【0332】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【0333】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド24により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けら

10

20

30

40

50

れ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【0334】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

10

【0335】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【0336】

20

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（100%）V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

30

【0337】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（100%）遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【0338】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

40

【0339】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0340】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その

50

可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【 0 3 4 1 】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置 7 は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【 0 3 4 2 】

特別可変入賞球装置 7 は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当たりが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置 7 の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ 2 3 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【 0 3 4 3 】

大当りは、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたとき、および、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当たり図柄が導出表示される。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当たり図柄が導出表示される。

【 0 3 4 4 】

大当りは、小当り遊技状態となることによって V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V 入賞領域 8 7 0 に進入した場合にも発生する。以下、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入して V 入賞スイッチ 8 7 a で検出されることを V 入賞と呼ぶ。小当たりとは、所定の価値付与として、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する当りであり、V 入賞を条件として大当たりが発生可能となる。V 判定入賞装置 8 7 において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球が V 入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当たり」と呼ぶ。これに対し、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当たり」と称する。

【 0 3 4 5 】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置 7 が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 7 が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【 0 3 4 6 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【 0 3 4 7 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと

10

20

30

40

50

した後、変動表示の開始条件（たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【0348】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

10

【0349】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

20

【0350】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【0351】

第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

30

【0352】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0353】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

40

【0354】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

50

【 0 3 5 5 】

大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置 7 を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置 5 の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置 5 の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

10

【 0 3 5 6 】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。また、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されるので、右打ちのまま V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じて V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

20

【 0 3 5 7 】

小当り遊技状態により V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下し、V 入賞領域 8 7 0 に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V 入賞が発生したときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。

30

【 0 3 5 8 】

また、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

40

【 0 3 5 9 】

図 1 2 - 2 は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 が開放

50

する回数を示している。

【 0 3 6 0 】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 10 回で開放時間が 0.1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 8 7 内の V 入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 10 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約 30 個の賞球が払出され得ることが設定されている。

10

【 0 3 6 1 】

V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 8 7 の内部の V 入賞領域 8 7 0 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを經由した大当りは、小当り經由大当りと呼ばれる。小当り經由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り經由 16（15）R 時短大当り、小当り經由 9（8）R 時短大当り、および、小当り經由 5（4）R 時短大当りが含まれる。16（15）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 1 小当りと呼ばれる。9（8）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 2 小当りと呼ばれる。5（4）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 3 小当りと呼ばれる。

20

【 0 3 6 2 】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄 15 R 時短大当り、および、図柄 4 R 時短大当りがある。

【 0 3 6 3 】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由して V 入賞により発生する小当り經由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り經由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。

30

【 0 3 6 4 】

図柄 15 R 時短大当りは、大入賞口が 15 回（15 R）開放される大当りである。図柄 4 R 時短大当りは、大入賞口が 4 回（4 R）開放される大当りである。小当り經由 16（15）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0.1 秒 × 10 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 15 回（15 R）開放される大当りであり、16 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 15 R 時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り經由 9（8）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が（0.1 秒 × 10 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 8 回（8 R）開放される大当りである。小当り經由 5（4）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0.1 秒 × 10 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 4 回（4 R）開放される大当りであり、5 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 4 R 時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

40

【 0 3 6 5 】

図柄 4 R 時短大当り後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 5 回という終了条件との 2 つの終了状態が設定されている。このような、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という時短の終了条件の回数は、V 判定入賞装置 8 7 に進入した遊技球が 100% の割合で

50

V入賞領域 870 に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約 1/7 という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約 1/7 という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【0366】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

10

【0367】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

20

【0368】

図柄4R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約 1/7 という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0369】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

40

【0370】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のよ

50

うな特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生時点で遊技者にとって有利である。

【0371】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当たり遊技状態、および、小当たり遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

10

【0372】

図12-3は、各乱数を示す説明図である。図12-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0373】

（1）ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。（2）ランダム1：大当りの種類（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当たり経由16（15）R時短大当り、小当たり経由9（8）R時短大当り、および、小当たり経由5（4）R時短大当りのいずれかの種別）および大当たり図柄を決定する（大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用）。（3）ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（4）ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（5）ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（6）ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

20

【0374】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当たりとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当たり経由16（15）R時短大当り、小当たり経由9（8）R時短大当り、および、小当たり経由5（4）R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当たりとする決定がされたとき、または、小当たりとする決定がされたときには、大当たり種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当たり経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当たりは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当たり種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当たり図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当たり図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当たり図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当たり図柄決定用乱数でもある。

30

【0375】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

40

【0376】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

50

【 0 3 7 7 】

図 1 2 - 4 は、第 1 特図当り判定テーブル、第 2 特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

【 0 3 7 8 】

図 1 2 - 4 (A) は、第 1 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 1 特図当り判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図 1 2 - 4 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【 0 3 7 9 】

第 1 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では $1 / 199$ 、設定 2 では $1 / 190$ 、設定 3 では $1 / 180$ 、設定 4 では $1 / 170$ 、設定 5 では $1 / 160$ 、設定 6 では $1 / 150$ となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。

【 0 3 8 0 】

図 1 2 - 4 (B) は、第 2 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 2 特図当り判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図 1 2 - 4 (B) における上段が大当り判定テーブル部であり、図 1 2 - 4 (B) における下段が、小当り判定テーブル部である。図 1 2 - 4 (B) 上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図 1 2 - 4 (B) 下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【 0 3 8 1 】

第 2 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では $1 / 199$ 、設定 2 では $1 / 190$ 、設定 3 では $1 / 180$ 、設定 4 では $1 / 170$ 、設定 5 では $1 / 160$ 、設定 6 では $1 / 150$ となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。それに対し、第 2 特別図柄の小当り確率は、設定値によらず $1 / 7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄の小当りを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当り確率を $1 / 100$ とすればよい。

【 0 3 8 2 】

CPU 1 0 3 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 1 2 4 のカウント値（ランダム R）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を第 1 特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を第 2 特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第 2 特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中に V 入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

【 0 3 8 3 】

なお、大当りにするか否が決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否が決定するということであるが、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否が決定するということでもある。また、小当りにするか否が決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否が決定するということであるが、第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否が決定するということである。

10

20

30

40

50

もある。

【 0 3 8 4 】

図 1 2 - 4 (C) , (D) , (E) は、ROM 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 1 2 - 4 (C) は、第 1 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 1 特図大当り種別判定テーブルである。図 1 2 - 4 (D) は、第 2 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特図大当り種別判定テーブルである。

【 0 3 8 5 】

図 1 2 - 4 (C) の第 1 特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 5 R 時短大当り」と「図柄 4 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図 1 2 - 4 (D) の第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「図柄 1 5 R 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

10

【 0 3 8 6 】

また、図 1 2 - 4 (C) , (D) に示すように、大当り種別判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当り図柄を決定する判定値 (大当り図柄判定値) としても用いられる。たとえば、「8 R 時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「1 5 R 時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【 0 3 8 7 】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU 1 0 3 は、大当り種別として、ランダム 1 の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 1 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

20

【 0 3 8 8 】

図 1 2 - 4 (E) の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り」と「小当り経由 9 (8) R 時短大当り」と「小当り経由 5 (4) R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第 1 小当り (1 6 (1 5) R 時短大当りとなるもの) 、第 2 小当り (9 (8) R 時短大当りとなるもの) 、第 3 小当り (5 (4) R 時短大当りとなるもの) のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態において V 入賞が発生しなければ無効となる。

30

【 0 3 8 9 】

図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 へ送信する。

40

【 0 3 9 0 】

図 1 2 - 5 および図 1 2 - 6 のうち、主なコマンドを説明する。コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン X X に対応) 。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

50

【0391】

コマンド8C01(H)～8C06(H)は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【0392】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【0393】

コマンドA001～A005(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【0394】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【0395】

コマンドA301～A305(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【0396】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0397】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が第1時短状態(高ベース状態)であることを指定する第1時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が第2時短状態(高ベース状態)であることを指定する第2時短状態指定コマンドである。

【0398】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第2保留記憶数を示す。

【0399】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【0400】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【0401】

コマンドC401(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC402(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマン

10

20

30

40

50

ド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 2 (H) は、第 2 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 6 0 1 (H) は、V 入賞があったことを指定する V 入賞指定コマンドである。コマンド C 6 0 2 (H) は、V 判定入賞装置 8 7 への入賞球 (V 入賞球と V 入賞球以外の入賞球との両方を含む) を検出したことを指定する V 入賞球検出指定コマンドである。

【 0 4 0 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、R A M 1 0 2 に、第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 1 保留記憶バッファが設けられている。第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

10

【 0 4 0 3 】

第 2 特別図柄については、R A M 1 0 2 に、第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 2 保留記憶バッファが設けられている。第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

20

【 0 4 0 4 】

第 1 始動入賞口への入賞に基づいて、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に保存 (格納) する処理を実行する。具体的に、第 1 始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 1 保留記憶バッファに保存 (記憶) される。また、第 2 始動入賞口への入賞に基づいて、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に保存 (格納) する処理を実行する。具体的に、第 2 始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 2 保留記憶バッファに保存 (記憶) される。

30

【 0 4 0 5 】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) および変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【 0 4 0 6 】

図 1 2 - 7 は、S 1 0 1 の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であるか否かを確認する (S 1 2 1 1)。第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態でなければ、S 1 2 2 1 に移行する。第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か (具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か) を確認する (S 1 2 1 2)。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 1 に移行する。

40

【 0 4 0 7 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (S 1 2 1 3)。次いで、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファに

50

おける保存領域に格納する処理を実行する（S 1 2 1 4）。S 1 2 1 4の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0 4 0 8】

次いで、CPU 1 0 3は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S 1 2 1 5）。

【0 4 0 9】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S 1 1 0）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S 1 1 1）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

10

【0 4 1 0】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU 1 2 0では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

20

30

【0 4 1 1】

そして、CPU 1 0 3は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 1 6）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 1 7）。また、CPU 1 0 3は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 1 8）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 1 9）。

【0 4 1 2】

S 1 2 1 6，S 1 2 1 7の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU 1 2 0に送信される。

40

【0 4 1 3】

また、この実施の形態では、S 1 2 1 6～S 1 2 1 9の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0 4 1 4】

次いで、CPU 1 0 3は、第2始動口スイッチ2 2 Bがオン状態であるか否かを確認す

50

る（S 1 2 2 1）。第2始動口スイッチ2 2 Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ2 2 Bがオン状態であれば、CPU 1 0 3は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S 1 2 2 2）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0 4 1 5】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 1 0 3は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S 1 2 2 3）。次いで、CPU 1 0 3は、乱数回路1 2 4やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S 1 2 2 4）。S 1 2 2 4の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

10

【0 4 1 6】

次いで、CPU 1 0 3は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S 1 2 1 5で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S 1 2 2 5）。そして、CPU 1 0 3は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 2 6）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 2 7）。また、CPU 1 0 3は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 2 8）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（S 1 2 2 9）。

20

【0 4 1 7】

S 1 2 2 6, S 1 2 2 7の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞することに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU 1 2 0に対して送信する。

【0 4 1 8】

また、この実施の形態では、S 1 2 2 6～S 1 2 2 9の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

30

【0 4 1 9】

図1 2 - 8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S 1 1 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S 5 1）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0 4 2 0】

S 5 1で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（S 8 0）を行った後、処理を終了する。一方、S 5 1で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU 1 0 3は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S 5 2）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S 5 4）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S 5 3）。

40

【0 4 2 1】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか

50

「第 2」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたときには、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特別図柄の変動表示が行われる。

【 0 4 2 2 】

S 5 2 ~ S 5 4 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示装置 4 B の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示装置 4 A の変動表示に優先して実行される。

【 0 4 2 3 】

次いで、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する (S 5 5)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の乱数バッファに格納する。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の乱数バッファに格納する。

【 0 4 2 4 】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (S 5 6)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【 0 4 2 5 】

すなわち、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【 0 4 2 6 】

よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。また、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

【 0 4 2 7 】

また、CPU 1 0 3 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う (S 5 9)。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【 0 4 2 8 】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【 0 4 2 9 】

次いで、CPU 103 は、乱数バッファからランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S 61）。この場合、CPU 103 は、始動口スイッチ通過処理の S 1214 や始動口スイッチ通過処理の S 1224 で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【 0 4 3 0 】

大当たり判定の処理では、第 1 特別図柄については図 12-4（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、第 2 特別図柄については図 12-4（B）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S 61 の Y）、S 71 に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 4 3 1 】

S 61 で大当たりとすることに決定した場合には（S 61 の Y）、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S 71）。

【 0 4 3 2 】

次に、特別図柄ポインタが「第 1」を示しているか否かを判定する（S 72）。特別図柄ポインタが「第 1」のときは、図 12-4（C）の第 1 特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S 73）、S 75 に進む。一方、特別図柄ポインタが「第 1」を示していない場合（「第 2」を示している場合）は、図 12-4（D）の第 2 特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S 74）、S 75 に進む。

【 0 4 3 3 】

S 75 では、S 73 または S 74 で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S 75）、S 81 に進む。

【 0 4 3 4 】

また、S 61 で大当たり判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S 61 の N）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第 2 特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S 76）。S 76 で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータでない（第 1 特別図柄の変動表示である）ときは、後述する S 82 に進む。一方、S 76 で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータである（第 2 特別図柄の変動表示である）ときは、図 12-4（B）の第 2 特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う（S 77）。すなわち、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 12-4（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると（S 77 の Y）、第 2 特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、

10

20

30

40

50

小当たりとすることに決定した場合には (S 7 7 Y)、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする (S 7 8)。

【 0 4 3 5 】

小当たりフラグをセットした後は、図 1 2 - 4 (E) の小当たり経由大当たり種別判定テーブルを選択し (S 7 9)、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数 (ランダム 1) の値と一致する値に対応した大当たり種別を小当たり経由大当たりの種別として決定する (S 8 0)。そして、S 8 1 に移行する。一方、S 7 7 で小当たり判定用乱数 (ランダム R) の値がいずれの小当たり判定値にも一致しなければ (S 7 7 の N)、後述する S 8 2 に移行する。

【 0 4 3 6 】

S 8 1 では、S 7 5 または S 8 0 で決定した大当たりの種別を示すデータを R A M 1 0 2 における大当たり種別バッファに記憶し (S 8 1)、S 8 2 に進む。たとえば、大当たり種別が「図柄 1 5 R 時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「 0 1 」が設定され、大当たり種別が「図柄 4 R 時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファに「 0 2 」が設定される。一方、大当たり種別が「小当たり経由 1 6 (1 5) R 時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッファとは別の仮大当たり種別バッファに「 0 3 」が設定される。大当たり種別が小当たり経由 9 (8) R 時短大当たりの場合には大当たり種別を示すデータとして仮大当たり種別バッファに「 0 4 」が設定される。大当たり種別が小当たり経由 5 (4) R 時短大当たりの場合には大当たり種別を示すデータとして仮大当たり種別バッファに「 0 5 」が設定される。これらのうち、小当たり経由 1 6 (1 5) R 時短大当たり、小当たり経由 9 (8) R 時短大当たり、および、小当たり経由 5 (4) R 時短大当たりを示すデータは、小当たり遊技状態において V 入賞が生じなければ大当たりが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【 0 4 3 7 】

S 8 2 では、特別図柄の停止図柄を設定する (S 7 8)。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当たりフラグがセットされている場合には、S 8 0 で選択決定した小当たり種別に応じた小当たり図柄となる「 1 」、「 5 」、「 9 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、S 7 5 で選択決定した大当たり種別に応じた大当たり図柄となる「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理 (S 1 1 1) に対応した値に更新する (S 7 9)。

【 0 4 3 8 】

図 1 2 - 9 は、小当たり開放前処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。小当たり開放前処理において、C P U 1 0 3 は、小当たりの開放態様に基づき、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を開放状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口の開放動作を開始させる (S 4 1 1)。次に、C P U 1 0 3 は、小当たり遊技状態が開始されることを示す小当たり開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する (S 4 1 2)。次に、C P U 1 0 3 は、小当たりの開放状態における V 入賞領域 8 7 0 への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としての V 判定入賞個数カウンタをセットする (S 4 1 3)。具体的に、S 4 1 3 では、V 判定入賞個数カウンタのカウント値を「 1 0 」にセットし、V 入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当たり開放中処理 (S 1 1 9) に対応した値に更新する (S 4 1 4)。

【 0 4 3 9 】

図 1 2 - 1 0 は、特別図柄プロセス処理における小当たり開放中処理 (S 1 1 9) を示すフローチャートである。小当たり開放中処理において、C P U 1 0 3 は、小当たり開放制御タイマを - 1 減算更新する (S 4 3 0)。次に、後述する S 4 3 5 で V 入賞個数を計数する V 判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になっているか否かを確認する (S 4 3 1)。V 判定入賞個数カウンタは、図 1 2 - 9 の S 4 1 3 により「 1 0 」にセットされ、1 0 個

10

20

30

40

50

のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝0）したか否かを確認する（S432）。

【0440】

S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う（S433）。

【0441】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（S434）。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする（S435）。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S436）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S437）、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【0442】

一方、S434でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する（S438）。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【0443】

S439では、図12-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い（S439）、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S440）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【0444】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU103は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する（S441）。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【0445】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし（S442）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S120）に対応した値に更新し（S443）、処理を終了する。これによ

10

20

30

40

50

り、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないの、不正を防ぐこともできる。

【0446】

図12-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

10

【0447】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

20

【0448】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

30

【0449】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図12-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【0450】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

40

【0451】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態を開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【0452】

50

また、ROM 101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM 102に形成される所定の記憶領域にセットする（S454）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（S455）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【0453】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S456）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（S457）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【0454】

図12-12は、報知演出の演出例を示す表示画面図である。図12-12(a)に示すように、大当り遊技中のエンディング期間において保留記憶バッファ内の当り（大当りまたは小当り）に関する保留情報が記憶されていることを報知する報知演出が実行されることを示唆する示唆演出として画像表示装置5の画面上に示唆画像152F001が表示される。示唆演出として表示される示唆画像152F001は、その後に「V」の表示による保留連の報知演出が実行されることを示唆するV形状のエフェクト画像である。

【0455】

示唆演出の後に実行される報知演出には、第1態様による報知演出と第2態様による報知演出とが設けられている。第1態様による報知演出は、白色の小さい「V」が表示される演出である。また、第2態様による報知演出は、赤色の大きい「V」が表示される演出である。また、保留記憶バッファ内にある当りの個数を「V」の後ろの数字で示すようになっている。例えば、「V×1」は保留記憶バッファ内に当りが1つ以上あることを示し、「V×2」は保留記憶バッファ内に当りが2つ以上あることを示し、「V×3」は保留記憶バッファ内に当りが3つ以上あることを示し、「V×4」は保留記憶バッファ内に当りが4つあることを示している。「V」の後ろの数字は、表示されている数よりも多い当りが保留記憶バッファ内にあることを示す場合もある。例えば、「V×1」では、当りが1つではなく2～3である場合にも表示される可能性がある。

【0456】

図12-12(a)の状態から、報知演出が実行されなかった場合には、図12-12(b)に示すように、エンディングの映像が流れる。それに対し、図12-12(a)の状態から第1態様による報知演出が実行される場合を図12-12(c)に示す。図12-12(c)に示すように、第1態様による報知演出として、白色の小さい「V」による第1態様画像152F002が表示される。図12-12(c)では、「V×1」となっているため、保留記憶バッファ内に1つ以上の当りがあることが示される。

【0457】

図12-12(a)の状態から第2態様による報知演出が実行される場合を図12-12(d)に示す。図12-12(d)に示すように、第2態様による報知演出として、赤色の大きい「V」による第2態様画像152F003が表示される。図12-12(d)では、「V×3」となっているため、保留記憶バッファ内に3つ以上の当りがあることが示される。

【0458】

図12-13は、報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、V態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。図12-13(A)は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出実行有無決定テーブルである。図12-13(A)に示すように、設

10

20

30

40

50

定値に応じて異なる割合で報知演出の実行有無が決定される。具体的には、設定 1 では報知演出実行有が 35%、報知演出実行無が 65%に決定され、設定 2 では報知演出実行有が 40%、報知演出実行無が 60%に決定され、設定 3 では報知演出実行有が 45%、報知演出実行無が 55%に決定され、設定 4 では報知演出実行有が 50%、報知演出実行無が 50%に決定され、設定 5 では報知演出実行有が 55%、報知演出実行無が 45%に決定され、設定 6 では報知演出実行有が 60%、報知演出実行無が 40%に決定される。つまり、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順に実行有に決定される割合が高くなっている。

【0459】

図 12 - 13 (B) は、報知演出内容決定テーブルを示す図である。保留記憶バッファ内にある当り数により、実行される報知演出内容のパターンが異なっている。そして、設定値に応じて報知演出内容のパターンの決定割合が異なる。まず、保留記憶バッファ内の当り数が 1 のときは、設定 1 ~ 設定 6 で共通の報知演出内容として「V × 1」に決定される。当り数が 1 のときには、設定値によらず共通の演出が実行されることとなる。また、保留記憶バッファ内の当り数が 2 のときは、「V × 2」または「V × 1」による報知演出が実行される。設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順に「V × 2」の報知演出内容に決定されやすくなっている。

10

【0460】

また、保留記憶バッファ内の当り数が 3 のときは、「V × 3」、「V × 2」および「V × 1」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順に「V × 2」や「V × 3」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、各設定値において「V × 2」よりも「V × 3」の方が決定されやすくなっている。また、保留記憶バッファ内の当り数が 4 のときは、「V × 4」、「V × 3」、「V × 2」および「V × 1」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順に「V × 3」や「V × 4」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、設定値が低い場合には「V × 1」や「V × 2」に決定される割合が高く、設定値が高い場合には「V × 3」や「V × 4」に決定される割合が高くなっている。

20

【0461】

図 12 - 13 (C) は、V 態様決定テーブルを示す図である。V 態様には、白色の小さい V の表示で示される第 1 態様と赤色の大きい V の表示で示される第 2 態様とが設けられている。いずれの設定値においても第 2 態様よりも第 1 態様に決定されやすくなっている。また、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順に第 2 態様に決定される割合が高くなっている。

30

【0462】

図 12 - 13 (D) は、当り有時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ内に当りが有る場合には、設定値に関わらず示唆演出が必ず実行されるように決定される。図 12 - 13 (E) は、当り無時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ内に当りが無い場合には、設定値に関わらず、示唆演出の実行有が 30%、示唆演出の実行無が 70%の割合で決定される。

【0463】

40

図 12 - 14 は、報知演出処理を示すフローチャートである。報知演出処理は、先読予告設定処理 (図 7 の S161) において実行される処理に含まれる。演出制御用 CPU 120 は、まず、現在の遊技状態が大当り開始時であるか否かを判定する (152FS001)。報知演出の実行有無や報知演出の内容は、大当り開始時のタイミングで決定される。大当り開始時で無ければ (152FS001; N)、処理を終了する。大当り開始時であれば (152FS001; Y)、RAM 122 に設けられた保留記憶バッファ内を確認する (152FS002)。これにより、各種フラグやコマンドに関する情報が保留記憶バッファ内にあるかを確認することができる。

【0464】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、報知演出の実行がある場合に設定される報知演出

50

済フラグが設定されているか否かを判定する(152FS003)。報知演出済フラグが設定されていれば(152FS003; Y)、処理を終了する。報知演出済フラグが設定されていなければ(152FS003; N)、大当たりまたは小当たりの保留記憶があるか否かを判定する(152FS004)。大当たりまたは小当たりの保留記憶がある場合(152FS004; Y)には、図12-13(A)に示す報知演出実行有無決定テーブルにより、設定値に応じた報知演出の実行の有無を決定する(152FS005)。

【0465】

152FS005の後、演出制御用CPU120は、報知演出の実行有に決定されたか否かを判定する(152FS006)。報知演出の実行無に決定されていた場合(152FS006; N)には、152FS010の処理へ移行する。報知演出の実行有に決定されていた場合(152FS006; Y)には、報知演出済フラグをセットする(152FS007)。次いで、図12-13(B)に示す報知演出内容決定テーブルにより、当り数と設定値とに応じた報知演出の内容を決定する(152FS008)。次いで、図12-13(C)に示すV態様決定テーブルにより、V態様を決定する(152FS009)。次いで、図12-13(D)に示す当り有時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する(152FS010)。なお、152FS010においては、示唆演出が必ず実行されるように決定される。その後、152FS011の処理へ移行する。

【0466】

152FS004において、大当たりまたは小当たりの保留記憶がないと判定された場合(152FS004; N)には、図12-13(E)に示す当り無時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する(152FS012)。その後、152FS011の処理へ移行する。152FS011の処理においては、決定された各種演出を大当たりのエンディング中に実行するように設定する(152FS011)。そして、処理を終了する。

【0467】

〔特徴部152F, 153Fにより得られる主な構成や効果〕

[1] 設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当たり確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部152Fでは、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態のエンディング期間において当り(大当たりまたは小当たり)に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部152Fでは、図12-13(A)に示すように、大当たりまたは小当たりの保留記憶がある場合に、設定値1~6に応じて異なる割合で報知演出の実行の有無が決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の実行割合を変えることで、状況に応じた報知演出が実行可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0468】

[2] 図12-13(A)に示すように、設定1よりも設定6の方が高い割合で報知演出実行有に決定される。具体的には、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に報知演出実行有に決定されやすい。これにより、報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【0469】

[3] 図12-13(B)に示すように、設定1よりも設定6の方が当りが複数記憶されていることを示す報知演出の実行割合が高い。具体的には、保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合には、当り数と同じ数に関する報知演出が設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に実行されやすくなっている。これにより、大当たり遊技状態(小当たり経由の大当たりを含む)に制御されると判定された当り(大当たりまたは小当たり)の保留情報が複数記憶されていることを示す報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【0470】

[4] 演出制御用CPU120は、図12-12(a)に示す、示唆画像152F0

10

20

30

40

50

01による示唆演出を実行可能である。そして、図12-13(D)、(E)に示すように、示唆演出は設定1～6で共通の実行割合である。これにより、いずれの設定値であっても共通の割合で示唆演出が実行されるため、遊技者の報知演出への期待感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

〔5〕 設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当たり確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部153Fでは、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態のエンディング期間において当り（大当たりまたは小当たり）に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部153Fでは、図12-13(C)に示すように、大当たりまたは小当たりの保留記憶がある場合に、設定値1～6に応じて異なる割合でいずれかのV態様による報知演出が実行されるように決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の態様を変えることで、報知演出の態様による設定値の推測が可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0471】

〔6〕 図12-13(C)に示すように、設定1よりも設定6の方が高い割合で赤色大のV態様による報知演出を実行することに決定される。具体的には、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に赤色大の第2態様のV態様に決定されやすい。これにより、第2態様による報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【0472】

〔特徴部1522F、153Fのその他の変形例〕

〔1〕 特定回数大当たり遊技状態に制御された後であって、該特定回数的大当たり遊技状態に制御されているときに報知演出を実行しなかった場合には、高設定（例えば、設定6）において報知演出が実行有に決定される割合よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。具体的には、10回大当たりで制御されたときに当りの保留情報が記憶されていた場合があつたにも関わらず報知演出が実行されなかったときには、設定6で報知演出実行有に決定される60%よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。あまりにも長い間報知演出が実行されないと遊技の興趣が低下してしまう虞があるが、このようにすれば報知演出が特定回数として例えば10回実行されないことによる遊技の低下を防止でき、報知演出による興趣を向上させることができる。なお、特定回数は10回に限らずいずれの回数であってもよいし、保留記憶バッファ内に当りがあるが報知演出が実行されなかった場合の大当たりの回数のみを計数し、当りが無い場合の大当たりの回数は計数しないようにしてもよい。また、当りの有無に関係なく報知演出が実行されない大当たりの回数が多くなるほど報知演出実行有に決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【0473】

〔2〕 大当たり遊技状態に有利度の異なる複数の大当たりを設けるようにしてもよい。例えば、ラウンド数の異なる4R大当たりと、15R大当たりとを設けるようにしてもよい。そして、大当たり遊技状態中において、4R大当たりの保留記憶がある場合には、設定1よりも設定6の方が高い割合で報知演出を実行可能であり、15R大当たりの保留記憶がある場合には、設定1と設定6とで共通の割合で報知演出を実行するようにしてもよい。つまり、有利者に不利な大当たりが保留記憶バッファ内にある場合には、高設定ほど報知演出が実行されやすい決定がされ、有利者に有利な大当たりが保留記憶バッファ内にある場合には、設定値に関わらず共通の割合で報知演出が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、有利度の低い大当たりがその後実行される場合であっても、有利度は低いが高設定であることに期待が持てるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0474】

〔3〕 保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合に、白色小のV態様よりも赤色大のV態様による報知演出が高い割合で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、赤色大のV態様による報知演出が実行された場合には、大当たり遊技状態に制御さ

れると判定された保留情報が複数記憶されていることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 7 5 】

[4] 前述した実施の形態について、所定状態（小当り）において遊技媒体が進入可能となる可変入賞手段（V入賞装置）と、可変入賞手段内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（V入賞口）と、表示結果に基づいて有利状態に制御する第1状態制御手段（一種当り）と、表示結果に基づいて所定状態（小当り）に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて有利状態に制御する第2状態制御手段（二種当り）とを備える遊技機について説明した。要約すると、前述した実施の形態については、遊技領域に設けられたV入賞装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）について説明したが、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）に適用してもよい。このような場合であっても、設定値が高くなるにつれて報知演出の実行割合が高くなるようにすればよい。また、設定値が高くなるにつれて第2態様による報知演出が実行されやすくなるようにすればよい。このようにすれば、一種＋二種の遊技機であれば、高設定であることを報知演出によりアピールすることができ、一種の遊技機であれば、設定差による大当り確率に基づかずに報知演出の実行割合を調整することが容易に可能となる。

10

【 0 4 7 6 】

[5] 前述した実施の形態においては、報知演出が大当りのエンディング演出期間で実行される場合について説明した。しかし、報知演出は、それ以外の期間で実行されるようにしてもよい。例えば、大当り開始直後のラウンドや、大当り遊技中のラウンドで実行されるようにしてもよい。また、大当り遊技中の複数のタイミングで報知演出が実行されるようにしてもよい。例えば、ラウンド中の期間とエンディング期間とで報知演出が実行されるようにしてもよい。また、設定値に応じて複数のタイミングのうちのいずれのタイミングで報知演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。

20

【 0 4 7 7 】

[6] 前述した実施の形態においては、大当りが終了するときにラウンド中に獲得した合計球数を表示するようにしてもよい。そして、その表示の実行中に大当りが終了すると見せかけて復活する演出を実行してもよい。また、その復活する演出が実行されるときに報知演出を実行してもよい。

30

【 0 4 7 8 】

[7] 前述した実施の形態においては、大当り開始時に保留記憶バッファ内を確認し、当りの保留情報が記憶されている場合に報知演出の実行の有無の決定が1回の抽選により実行される場合について説明した。しかし、当りが複数存在する場合には、当り毎に報知演出の実行有無の抽選が実行されるようにしてもよい。また、当りの数により報知演出の実行有無の割合が異なるようにしてもよい。例えば、保留記憶バッファ内に当りが複数ある場合には、当りが1つの場合よりも報知演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。これにより、保留記憶バッファ内に当りが複数存在するという低い発生確率の状態のときに設定値の推測をしやすいようにし、このような状態となった遊技者に有利な報知を実行することができる。また、当りが記憶されている保留情報が実行されるタイミングによって、報知演出の実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、大当り後の次に実行される可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合は、大当り後の4つ先の可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合より高くなるようにしてもよい。

40

【 0 4 7 9 】

[8] 前述した実施の形態においては、報知演出の実行割合が高設定である程高い場合について説明した。しかしながら、報知演出の実行割合が低設定である程高くなるようにしてもよい。このようにすれば、低設定であっても報知演出による大当り中の演出の興趣を向上することができる。また、低設定であっても高設定への期待感を持たせることが

50

できる。また、報知演出の実行割合を高設定と低設定とで同じとなるように調整してもよい。このようにすれば、大当たり確率の高い高設定であっても大当たり確率の低い低設定であっても同じ割合で報知演出が実行されるため、現在の設定値を推測し難くすることができる。

【 0 4 8 0 】

[9] 前述した実施の形態においては、V態様として、白色小の第1態様と赤色大の第2態様とについて説明した。しかし、V態様としてはさらに複数種類あってもよく、色のみや形のもが異なるものであってもよい。また、特定の設定値でしか表示されない態様があってもよい。具体的には、設定4以上のとき(設定6確定等でもよい)にしか表示されない第3態様としての虹色のV態様があってもよい。また、高設定では第1態様よりも第2態様の方が高い割合で表示されるようにしてもよい。

10

【 0 4 8 1 】

[1 0] 前述した実施の形態においては、示唆画像に複数種類の態様を設けるようにしてもよい。そして、実行される示唆画像の態様によって報知演出であるVの画像が獲得できるか否か(表示されるか否か)や、報知演出内容である獲得可能なVの数を示唆するようにしてもよい。具体的には、示唆画像として、白、青、赤の態様を設け、白<青<赤の順でVの獲得期待度や獲得したときのVの数の期待度が高くなるようにしてもよい。

【 0 4 8 2 】

[1 1] 前述した実施の形態においては、V態様に高設定確定パターンを設け、所定条件が成立することによって高設定確定パターンが実行されるようにしてもよい。具体的には、設定5, 6のときに保留記憶バッファ内に当たりが4つあるという所定条件が成立した場合に100%の確率で報知演出が実行されるようにしてもよい。

20

【 0 4 8 3 】

[1 2] 前述した実施の形態においては、特定の設定値であることが否定されるパターンを設けてもよい。具体的には、保留記憶バッファ内に当たりが4つあるにも関わらず報知演出が実行されなかった場合には、設定1が否定されるようにしてもよい。このようにすれば、保留されている当たりが消化される期間に対しても注目させることができる。

【 0 4 8 4 】

[1 3] 前述した実施の形態においては、実際の当たり数と同じ報知がされる方が実際の当たり数と異なる報知がされるよりも高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、当たり数が3であるときに「V×3」と報知する場合の方が、当たり数が4であるときに「V×3」と報知する場合よりも、高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【 0 4 8 5 】

[1 4] 前述した実施の形態においては、報知演出の態様の变化として画面上に表示されるV態様の表示が異なる場合について説明した。しかし、報知演出の態様の变化としては、出力される音や遊技効果用のランプによる発光、振動やエアーの噴出等の变化が実行されるものであってもよい。具体的には、第1態様と第2態様とから成る報知演出において、画面上では同じ表示を行うが、第2態様の報知演出を行うときは、遊技中の遊技者のみが体感できるような振動を与えるようにしてもよい。このようにすれば、遊技中の遊技者のみ高設定の示唆を知ることが可能となるため、画面の表示を見た別の遊技者がその遊技台を狙って遊技することを防止することができる。また、逆に高設定であることを音やランプにより報知して高設定をアピールしてもよい。このようにすれば、高設定示唆の台で遊技をする遊技者に高揚感を与えることができる。

40

【 0 4 8 6 】

(特徴部 0 0 3 A K に関する説明)

続いて、特徴 0 0 3 A K について説明する。特徴部 0 0 3 A K のパチンコ遊技機 1 は、有利状態(大当たり遊技状態やV入賞で大当たり遊技状態に制御される小当たり遊技状態)に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること(保留内大当たりがあること、保留内連荘すること)を報知する報知演出(保留連報知)を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示(有利状態に制御されること

50

に対応した保留情報が記憶されていることを示す表示)を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第1態様と、当該第1態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第2態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、第1態様の特定表示を表示しているときであって、第2態様の特定表示を表示するための条件が成立しているときに、当該特定表示を第1態様から第2態様に变化させる变化演出を実行可能である。

【0487】

つまり、003AKに係るパチンコ遊技機1では、報知演出が実行されて特定表示が表示されていることにより、有利状態に制御される保留情報があること(保留内大当たりがあること、保留内連荘すること)が示されている状況で、特定表示が更に有利度の高い表示態様に变化する場合があるようになっている。これにより、第1態様の特定表示が表示されているときに、有利度の高い態様に变化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0488】

以下、特徴003AKのパチンコ遊技機1の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機1の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【0489】

まず、特徴003AKのパチンコ遊技機1の動作について説明する。図13-1は、大当たり遊技状態において、特徴部003AKの保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図7のステップS176の大当たり中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用CPU120は、先ず、保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する(ステップ003AKS001)。保留連報知の実行タイミングでないとは判定した場合(ステップ003AKS001; No)、保留連報知設定処理を終了する。

【0490】

保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当たり遊技状態における所定ラウンド目(例えば4ラウンド等)のラウンド中となっている。ステップ003AKS001では、例えば4ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当たり遊技状態の大当たり種別や保留内の大当たり種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。

【0491】

保留連報知の実行タイミングは、図12-1に示すようなV判定入賞装置87に遊技球が入賞可能な状態となる小当たり遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としてのV入賞が可能となる小当たり遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中(例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等)に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当たりの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに保留連報知を実行することで、演出が間延びして興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0492】

保留連報知の実行タイミングであると判定した場合(ステップ003AKS001; Yes)、保留連報知が実行されて特定表示が表示中(保留連報知中)であることを示す保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ003AKS002)。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内当たりがあることを示す特定表示が報知対象の当りとなるまで継続的に表示されるようになっている。そのような特定表示が表示されていることに対応して、保留連報知中フラグがオン状態であれば(ステ

10

20

30

40

50

ップ003AKS002; Yes)、保留連報知設定処理を終了して新たな保留連報知は実行しない。

【0493】

なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0494】

保留連報知中フラグがオフ状態であれば(ステップ003AKS002; No)、現在記憶されている保留番号1~3の保留情報(第2保留情報)に当り(小当りまたは大当り)となる保留情報があるか否かを判定する(ステップ003AKS003)。

10

【0495】

演出制御用CPU120は、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、RAM122の所定領域(演出制御用保留情報記憶領域)に記憶する。図13-2は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図13-2に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図13-2における保留番号0の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報、後述する変化演出を実行する場合の「変化タイミング」を示す情報、後述する消去演出を実行するタイミングである「消去タイミング」を示す情報が対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報(例えば変動パターン情報等)が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数(4個)の範囲内で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号0の保留情報が消去されて、保留番号1以降の保留情報が1つ若い保留番号にシフトして更新される。

20

【0496】

図13-2では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号2及び3の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。また、後述する変化演出や消去演出の実行タイミングも記憶されている。なお、図13-2に示す例では、図12-2に示すような当り種別(小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの)を想定している。

30

【0497】

ステップ003AKS003の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号1~3の第2保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

【0498】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第1特図に対応する保留情報と第2特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図13-2に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第2特図に対応するものである。

40

【0499】

第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当り遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第2特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第2特図(第2始動入賞口への入賞)に対応する第2保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ003AKS003では、第2保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当りとなった場合には、第2保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態(時短状態)で大当りとなった場合に、大当り遊技状態(有利状態)において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するようにし

50

てもよい。

【 0 5 0 0 】

なお、第 1 特図（第 1 始動入賞口への入賞）に対応する第 1 保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態で大当たりとなった場合には、第 1 保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第 2 保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

【 0 5 0 1 】

第 2 保留情報は 4 個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号 1 ～ 3 の第 2 保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ 0 0 3 A K S 0 0 3 では、全ての保留番号ではなく、保留番号 1 ～ 3 の第 2 保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

10

【 0 5 0 2 】

例えば、第 2 保留情報が 4 個記憶された状態で、保留番号 4 のみが当たりとなる保留情報だった場合に、当該保留番号 4 に対して保留連報知を実行した場合、大当たり遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当たりとなる可変表示が実行されるまでに、第 2 特図の可変表示が 3 回実行されることになる。この 3 回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間（例えば 2 分）であった場合、保留連報知が実行された大当たり遊技状態終了後、大当たりとなる可変表示が開始されるまで最長約 6 分かかり、大当たり遊技状態となるまで最長約 8 分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当たりとなるまでが冗長となってしまいうことを防止するため、この実施例では、保留番号 4 の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

20

【 0 5 0 3 】

なお、保留番号 4 の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号 4 の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号 3 及び 4 の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号 2 以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン（変動時間）を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するようにしてもよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするようにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

30

【 0 5 0 4 】

現在記憶されている保留番号 1 ～ 3 の第 2 保留情報に当たりとなるものがない場合は（ステップ 0 0 3 A K S 0 0 3 ; N o ）、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号 1 ～ 3 の第 2 保留情報に当たりとなるものがある場合は（ステップ 0 0 3 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、保留連報知を実行するか否かを判定する（ステップ 0 0 3 A K S 0 0 4 ）。

【 0 5 0 5 】

ステップ 0 0 3 A K S 0 0 4 では、例えば、図 1 3 - 3 (A) に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定（決定）する。図 1 3 - 3 (A) に示すように、ステップ 0 0 3 A K S 0 0 4 では、30%の割合で保留連報知を実行すると判定され、70%の割合で保留連報知を実行しないと判定される。保留内当たりが複数ある場合には、各々の保留内当たりについて保留連報知を実行するか否かを判定する。なお、保留内当たりの数、保留内当たりが大当たりであるか小当たりであるか、当たり種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

40

【 0 5 0 6 】

続いて、ステップ 0 0 3 A K S 0 0 4 にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する（ステップ 0 0 3 A K S 0 0 5 ）。保留連報知を実行しない判定された場合（ス

50

テップ 003AKS005 ; No)、保留連報知設定処理を終了する。

【0507】

保留連報知を実行すると判定された場合 (ステップ 003AKS005 ; Yes)、消去演出の実行タイミングを決定する (ステップ 003AKS006)。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内に当りがあることを示す特定表示が画像表示装置 5 における所定の表示エリアにおいて表示されるようになっている。そして、特定表示は、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されることに応じて消去される。この実施例では、消去演出の実行タイミングとして、図 13 - 4 に示すように、保留連報知の対象となる可変表示におけるリーチ演出実行前のタイミング T A と、リーチ演出実行中のタイミング T B と、が設けられている。

10

【0508】

ステップ 003AKS006 では、例えば、図 13 - 3 (B) に示す割合で、消去演出の実行タイミングを決定する。図 13 - 3 (B) に示すように、ステップ 003AKS006 では、消去演出の実行タイミング (消去タイミング) として、40% の割合でタイミング T A に決定され、60% の割合でタイミング T B に決定される。保留連報知の実行対象が複数ある場合には、各々の保留内当りについて消去タイミングを決定する。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別 (ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等) 等に応じて消去タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、タイミング T A よりも後のタイミングであるタイミング T B に決定される割合が高くなっている。このようにすることで、タイミング T A で消去演出が実行されなかった場合でも、タイミング T B まで遊技者の期待感を維持することができる。

20

【0509】

このように、この実施例では、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されるとともに、その可変表示において消去演出の実行タイミングが複数設けられている。これにより、消去演出により保留連報知の実行対象の可変表示が明確になるとともに、消去演出の実行タイミングが複数設けられていることで、演出のバリエーションが多彩になり、遊技の興趣が向上する。

【0510】

なお、消去演出の実行タイミングは、図 13 - 4 のタイミング T A、T B に限定されず、保留連報知の実行対象となる当りとなるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが 2 種類に限定されず、3 種類以上であってもよいし、保留連報知の実行対象以外の変表示において実行されるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミングが一定であってもよい。さらに、消去演出の実行タイミングにおいて、消去演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって消去演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留内連報知や消去演出の演出効果を向上させることができ、興趣が向上する。

30

【0511】

保留連報知の実行対象が複数ある場合、必ず保留番号が最も若い (可変表示の実行順が早い) 可変表示において消去演出を実行するように、消去タイミングを設定するようにしてもよい。特定表示の消去タイミングを制御や RAM 122 の不具合やノイズの影響で決定できなかった場合、決定したが消去タイミングを読み出せなかった場合には、消去演出を実行できずに本来消去されるべきタイミング以降も特定表示が表示され続けてしまうおそれがある。そこで、保留連報知を実行して特定表示を表示した後は、演出制御用 CPU 120 は、保留連報知実行後の最初の当りとなることを示す演出制御コマンド (当り開始指定コマンド等) を受信したことに基づいて、消去演出を実行するようにしてもよい。例えば、当該演出制御コマンドの受信に基づいて、第 1 態様の特定表示を表示している場合には、当該第 1 態様の特定表示を消去する消去演出を実行し、第 2 態様の特定表示を表示している場合には、当該第 2 態様の特定表示を消去して第 1 態様の特定表示に変更する消去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、不具合により特定表示が

40

50

表示され続けてしまうことを防止でき、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0512】

ステップA S K 0 0 6にて消去演出の実行タイミングを決定した後は、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する(ステップ0 0 3 A K S 0 0 7)。

【0513】

この実施例では、特定表示の表示態様として第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられている。よって、第1態様の特定表示よりも、第2態様の特定表示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第2態様を設けたことで、1回の報知で複数回当たりとなることを報知可能となり、遊技者は第2態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

10

【0514】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第1態様で表示する特定表示パターンAと、特定表示を第2態様で表示する特定表示パターンBと、が設けられている。また、特徴部0 0 3 A Kに係るパチンコ遊技機1では、特定表示が第1態様で表示された後、変化演出が実行されて第2態様に变化する特定表示パターンCが設けられている。このように、特定表示が第1態様から、保留内当りが複数あることを示す表示態様であり、より有利度の高い第2態様に变化する場合あるので、第1態様の特定表示が表示されているときに変化演出が実行されて第2態様に变化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

20

【0515】

なお、第2態様は、保留内当りの数が第1態様よりも多いことを示すことで、遊技者にとっての有利度合いが高い態様となっていたが、第2態様が第1態様よりも有利度合いの高い態様であればよい。例えば、第2態様は、保留内当りの当たり種別が第1態様よりも有利であることを示す態様であってもよい。例えば、第2態様は、第1態様よりも保留内当りの大当たり遊技状態のラウンド数や獲得可能な賞球が多いことを示す態様としてもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態(確変制御の有無や時短回数等)が有利であることを示す態様としてもよい。

30

【0516】

ステップ0 0 3 A K S 0 0 7では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図13-3(C)に示す割合で特定表示パターンを決定する。図13-3(C)に示すように、ステップ0 0 3 A K S 0 0 7では、保留連報知の実行対象の保留内当りが1つである場合には特定表示パターンAに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、40%の割合で特定表示パターンBに決定され、60%の割合で特定表示パターンCに決定される。なお、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当たりであるか小当たりであるか、当たり種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、変化演出が実行されない特定表示パターンBよりも変化演出が実行される特定表示パターンCに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合でも第1態様で表示される割合が高くなるので、特定表示が第1態様で表示された場合の遊技者の落胆を抑え、変化演出が実行される期待感を高めることができる。

40

【0517】

なお、この実施例では、特定表示の表示態様として、第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられていたが、特定表示の表示態様として、それぞれ保留内当りの数の期待値や当たり種別の有利度合いが異なる3種類以上の表示態様が設けられてい

50

てもよい。そして、変化演出の実行に伴い、有利度合いの低い表示態様からより有利度合いの高い表示態様に变化可能に構成してもよい。例えば、第1態様と、第1態様よりも有利度合いの高い第2態様と、第2態様よりも有利度合いの高い第3態様と、を設け、第1態様から第2態様に变化し、さらに第3態様に变化する特定表示パターンや、第1態様から第3態様に变化する特定表示パターンが設けられていてもよい。このようにすることで、特定表示に係る演出が多彩になり、保留連報知中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0518】

この実施例では、保留連報知を実行するときに、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に基づいて変化演出を実行するか否か（特定表示パターンCとするか）を決定するようになっている。このようにすることで、保留連報知実行時の保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するので、保留連報知実行後の保留情報を監視する必要がないので、処理負担を増大させることなく、変化演出を実行できる。

【0519】

ステップ003AKS007にて特定表示パターンを決定した後には、変化演出を実行すると決定された否か、即ち、特定表示パターンCに決定されたか否かを判定する（ステップ003AKS008）。

【0520】

変化演出を実行すると決定された場合（ステップ003AKS008；Yes）、変化演出の実行タイミングを決定する（ステップ003AKS009）。この実施例では、変化演出の実行タイミングとして、図13-5に示すように、保留連報知が実行された大当たり遊技状態終了後の1変動目の変動開始直後のタイミング1-ta、その後のタイミング1-tb、保留連報知が実行された後の2変動目の変動開始直後のタイミング2-ta、その後のタイミング2-tb、が設けられている。なお、タイミング1-ta、タイミング2-taの各変動におけるタイミング（変動開始からの時間）は同じであり、タイミング1-tb、タイミング2-tbの各変動におけるタイミングは同じであり、先頭の数値は大当たり遊技状態終了後の何変動目であることを示している。即ち、タイミング1-ta、1-tbは、大当たり遊技状態終了後の1変動目のタイミングta、tbであり、タイミング2-ta、2-tbは、大当たり遊技状態終了後の2変動目のタイミングta、tbであることを示している。

【0521】

なお、1の可変表示における変化演出の実行タイミングta、tbは、当該1の可変表示における消去演出の実行タイミングであるタイミングTA、TBよりも前のタイミングとなっている。このようにすることで、変化演出が実行される前に消去演出が実行されて特定表示が消去されるといった演出の不整合を防止できる。また、1の可変表示において変化演出を実行してから消去演出を実行することができるようになり、演出が多彩になり興趣が向上する。さらに、このように、予め消去演出の実行可能タイミングを変化演出の実行可能タイミングよりも後に設けておくことで、各演出の実行タイミングの調整が不要になり、制御負担の増大を防止できる。

【0522】

図13-5に示すように、変化演出は、複数の可変表示のいずれかで実行されるので、演出のバリエーションが多彩になり、いずれのタイミングで特定表示が期待度の高い態様に变化する変化演出が実行されるかに注目させることができ、興趣が向上する。

【0523】

ステップ003AKS009では、例えば、1回目の当りの保留番号に応じて図13-3(D)に示す割合で、変化演出の実行タイミングを決定する。図13-3(D)に示すように、ステップ003AKS009では、1回目の当りが保留番号1である場合、変化演出の実行タイミング（変化タイミング）として、保留連報知が実行された大当たり遊技状態終了後の1変動目のタイミング1-taに40%の割合で決定され、タイミング1-tbに60%の割合で決定される。このように、1回目の当りが保留番号1である場合は、

10

20

30

40

50

大当り遊技状態終了後の1変動目で消去演出が実行されて当りとなるため、当該変動で変化演出が実行される。また、1回目の当りが保留番号2である場合、変化演出の実行タイミング(変化タイミング)として、タイミング1 - t aに10%の割合で決定され、タイミング1 - t bに20%の割合で決定され、タイミング2 - t aに30%の割合で決定され、タイミング2 - t bに40%の割合で決定される。

【0524】

なお、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて変化タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に変化演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、変化タイミングとして、実行され得る変化タイミングのうち後のタイミング決定される割合が高くなっている。このようにすることで、前の変化タイミングで変化演出が実行されなかった場合でも、後の変化タイミングまで遊技者の期待感を維持することができる。

10

【0525】

なお、変化演出の実行タイミングは、図13-5のタイミング1 - t a、1 - t b、2 - t a、2 - t bに限定されず、消去演出が実行されるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが各変動で2種類に限定されず、各変動で3種類以上または一定であってもよい。また、変化演出の実行タイミングが予め定められた変動(例えば大当り遊技状態後の1変動目)で実行されるようにしてもよい。さらに、変化演出の実行タイミングにおいて、変化演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって特定表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留連報知や変化演出の演出効果を向上させることができ、興趣が向上する。

20

【0526】

ステップ003AKS009の処理を実行した後や、変化演出を実行しないと決定された場合(ステップ003AKS008; No)、画像表示装置5等で保留連報知を実行し、図13-5に示すように、当該保留連報知の実行後に、ステップ003AKS007における決定結果に応じて、特定表示を第1態様または第2態様で画像表示装置5における表示エリアに表示するための設定を行う(ステップ003AKS010)。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ003AKS007において特定表示パターンAまたは特定表示パターンCに決定された場合は、特定表示を第1態様で表示し、特定表示パターンBに決定された場合は、特定表示を第2態様で表示するための制御を行う。また、RAM122には、表示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ003AKS010では、表示する特定表示の表示態様(第1態様または第2態様)に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

30

【0527】

その後、ステップ003AKS004、ステップ003AKS006、ステップ003AKS008における決定結果に応じて、図13-2に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」、「変化タイミング」、「消去タイミング」を更新する(ステップ003AKS011)。具体的には、ステップ003AKS004にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報(フラグ等)を記憶し、ステップ003AKS006にて決定された「消去タイミング」を報知対象の対応する保留情報に対応付けて記憶し、ステップ003AKS008にて決定された「変化タイミング」を変化タイミングに対応する保留情報に対応付けて記憶する。

40

【0528】

具体的には、ステップ003AKS008にてタイミング1 - t aまたは1 - t bに決定された場合、保留番号1の保留情報の「変化タイミング」にt aまたはt bを対応付けて記憶し、タイミング2 - t aまたは2 - t bに決定された場合、保留番号2の保留情報

50

の「変化タイミング」に t_a または t_b を対応付けて記憶する。これにより、変動開始時に保留番号 0 の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、当該変動において変化演出を実行すること、及び、変化タイミングを特定することができる。

【0529】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして（ステップ 003AKS012）、保留連報知設定処理を終了する。

【0530】

なお、この実施例では、保留連報知の実行タイミングにおいて、特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを決定するようになっていた（ステップ 003AKS006、ステップ 003AKS009）。特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを、特定表示の表示中から消去するまでの任意のタイミングで決定するようにしてもよい。例えば、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動において変化演出を実行するか否かや、実行する場合の変化タイミングを決定するようにしてもよい。また、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動が保留連報知の対象変動である場合には、消去タイミングを決定するようにしてもよい。消去タイミングを決定する場合において、当該変動で変化演出を実行することが決定されている場合は、消去タイミングを変化タイミングよりも後にタイミングに決定するようにすればよい。このようにすることで、特定表示に関する演出（変化演出、消去演出）に関して不整合が生じてしまうことを防止できる。

【0531】

図 13 - 6 (A) は、変化演出設定処理の動作を示すフローチャートである。変化演出設定処理は、可変表示の開始前に図 7 のステップ S171 の可変表示開始設定処理内で実行される。変化演出設定処理は、特定表示が第 1 態様で表示されているときであって、変化演出を実行すると決定されていない可変表示で、いわゆるガセの変化演出を実行するための処理である。

【0532】

ガセの変化演出とは、変化演出は特定表示の演出態様が変化することを示唆する演出であるが、その結果特定表示の演出態様が変化しない場合の変化演出である。このようなガセの変化演出を実行することで、変化演出の実行頻度が向上するので、第 1 態様の特定表示が表示されているときに第 2 態様に変化することを遊技者に期待させることの頻度を向上させることができ、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【0533】

なお、ガセの変化演出は実行せずに、変化演出が実行された場合には、特定表示の表示態様が必ず変化するようにしてもよい。

【0534】

図 13 - 6 (A) に示すように、変化演出設定処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第 1 態様で表示されているかを判定する（ステップ 003AKS021）。特定表示が第 1 態様で表示されていない場合（ステップ 003AKS021；No）、変化演出設定処理を終了する。

【0535】

特定表示が第 1 態様で表示されている場合（ステップ 003AKS021；Yes）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号 0 の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、今回の可変表示では変化演出（ガセではない変化演出）が実行されて特定表示が変化するか否かを判定する（ステップ 003AKS022）。ステップ 003AKS022 では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号 0 に変化タイミングを示す情報が記憶されているかを判定する。今回の可変表示で変化演出が実行されて特定表示が変化する場合には（ステップ 003AKS022；Yes）、ガセの変化演出を実行しないため、変化演出設定処理を終了する。

【0536】

10

20

30

40

50

今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には（ステップ003AKS022；No）、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する（ステップ003AKS023）。ステップ003AKS023では、例えば、図13-6（B）に示す割合で、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する。図13-6（B）に示すように、ステップ003AKS023では、10%の割合でガセの変化演出を実行すると決定され、90%の割合でガセの変化演出を実行しないと決定される。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じてガセの変化演出の決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適にガセの変化演出を実行できれば任意の割合でよい。

【0537】

10

なお、第1態様とはいえ特定表示が表示されており、間もなく当りとなることが確定している状況であるため、ガセの変化演出を実行すると決定される割合は、ガセの変化演出を実行しないと決定される割合よりも低いことが好ましい。即ち、ガセの変化演出の実行頻度が極端に高くないことが好ましい。このようにすることで、ガセの変化演出を実行しすぎること、特定表示が表示されて高まっている興趣が低減してしまうことを防止できる。

【0538】

続いて、ガセの変化演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップ003AKS024）。ガセの変化演出を実行すると決定されていない場合（ステップ003AKS024；No）、変化演出設定処理を終了する。

20

【0539】

ガセの変化演出を実行すると決定されている場合（ステップ003AKS024；Yes）、画像表示装置5等でガセの変化演出を実行するための設定を行う（ステップ003AKS025）。ステップ003AKS025では、ガセの変化演出に対応した演出制御データに基づいて、ガセの変化演出を実行するための制御を行う。その後、変化演出設定処理を終了する。

【0540】

図13-7は、消去演出定処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図7のステップS172の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図13-1の保留連報知設定処理において決定された消去タイミングにおいて特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

30

【0541】

消去演出処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出制御用保留情報記憶領域及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ003AKS031）。ステップ003AKS031では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0の保留情報に消去タイミングを示す情報（TA、TBを示す情報）が記憶されているか否かを判定し、消去タイミングを示す情報が記憶されている場合には、変動開始からの経過時間が当該消去タイミングに到達したか否かを判定する。そして、保留番号0の保留情報に消去タイミングを示す情報が記憶されており、消去タイミングに到達したと判定した場合に、消去演出の実行タイミングであると判定する。消去演出の実行タイミングでない場合（ステップ003AKS031；No）、消去演出処理を終了する。

40

【0542】

消去演出の実行タイミングである場合（ステップ003AKS031；Yes）、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する（ステップ003AKS032）。

【0543】

特定表示が第1態様で表示されている場合（ステップ003AKS032；Yes）、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第1消去演出を実行するための設定を行う（ステップ003AKS033）。ステップ003AKS033では、第

50

1 消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第 1 消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【 0 5 4 4 】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ 0 0 3 A K S 0 3 4 ）、消去演出処理を終了する。

【 0 5 4 5 】

特定表示が第 1 態様で表示されていない場合（ステップ 0 0 3 A K S 0 3 2 ; N o ）、即ち、特定表示が第 2 態様で表示されている場合、画像表示装置 5 において、特定表示を消去する消去演出として第 2 消去演出を実行するための設定を行う（ステップ 0 0 3 A K S 0 3 5 ）。ステップ 0 0 3 A K S 0 3 5 では、第 2 消去演出に対応した演出制御データ

10

【 0 5 4 6 】

このように、この実施例では、特定表示が第 1 態様で表示されているときには第 1 消去演出が実行され、特定表示が第 2 態様で表示されているときには第 1 消去演出とは演出態様の異なる第 2 消去演出が実行されるようになっている。例えば、第 2 消去演出は、第 1 消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第 1 消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【 0 5 4 7 】

20

この実施例では、第 2 消去演出が実行された場合、第 2 態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第 1 態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ 0 0 3 A K S 0 3 5 の処理を実行した後、画像表示装置 5 の表示エリアに特定表示を第 1 態様で表示するための表示設定を行う（ステップ 0 0 3 A K S 0 3 6 ）。その後、消去演出処理を終了する。

【 0 5 4 8 】

続いて、特徴部 0 0 3 A K の演出動作例について説明する。図 1 3 - 8 は、大当たり遊技状態において保留連報知が実行される場合の演出動作例を示している。図 1 3 - 8 (A) は、表示結果が大当たりとなったときの画像表示装置 5 を示している。画像表示装置 5 には、「大当たり！」という文字が表示され、右上部分に「 7 7 7 」の数字（小図柄）が表示されて、表示結果が大当たりとなったことが示されている。

30

【 0 5 4 9 】

その後、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目が開始される。大当たり遊技状態では、例えば図 1 3 - 8 (B) に示すように、画像表示装置 5 の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【 0 5 5 0 】

この実施例では、大当たり遊技状態における 4 ラウンド目が保留連報知の実行タイミングとなっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当たり遊技状態におけるラウンドが消化されて、4 ラウンド目になると、図 1 3 - 8 (C) に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置 5 の中央

40

【 0 5 5 1 】

第 1 特定表示 0 0 3 A K 0 0 1 は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア 0 0 3 A K 0 0 2 において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

50

【0552】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【0553】

その後、大当り遊技状態が終了するときには、例えば図13-8(E)に示すように、画像表示装置5に、「大当り終了」という文字とともに、大当り遊技状態における総賞球数の表示（「TOTAL XXXX pt」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当り遊技状態が終了する。

【0554】

大当り遊技状態が終了すると、図13-8(F)に示すように、画像表示装置5において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図13-8(F)では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【0555】

大当り遊技状態終了後の1変動目で変化演出を実行することが決定されている場合、図13-8(G)に示すように、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示され、図13-8(H)に示すようなエフェクトにより、第1特定表示003AK001が視認できなくなる。

【0556】

その後、エフェクトが消えると、図13-8(I)に示すように、画像表示装置5の中央に第1特定表示003AK001に代えて「W」を示す第2態様の特定表示003AK003（第2特定表示003AK003）が表示される。

【0557】

図13-8(G)～(I)に示すように、特定表示が第1特定表示003AK001から第2特定表示003AK003に変化する演出が変化演出となる。第2特定表示003AK003は、保留内に複数の当りがあることを示す特定表示の表示態様であり、第1特定表示003AK001よりも有利度が高い。このように、特定表示の有利度が向上する変化演出を実行可能とすることで、第1特定表示003AK001が表示されているときの遊技者の期待感高めることができ、興趣が向上する。

【0558】

なお、図13-8(G)～(I)に示すような変化演出は、図7のステップS172の可変表示中演出処理内で演出制御用保留情報記憶領域が参照され、演出制御用保留情報記憶領域に変化タイミングが記憶されている場合、当該変化タイミング（タイミングt aまたはt b）において変化演出を実行するための制御が行われる。

【0559】

その後、第2特定表示003AK003は、図13-8(D)に示すように、画像表示装置5に右下部分に設けられた表示エリア003AK002に移動し、縮小されて表示される。

【0560】

なお、特定表示パターンとして、特定表示を最初から第2態様で表示する特定表示パターンBに決定された場合には、図13-8(C)の段階において第2特定表示003AK003が表示される保留連報知が実行されることになる。

【0561】

また、図13-6のステップ003AKS025にて、ガセの変化演出を実行するための設定が行われた場合、図13-8(G)、(H)に示すような演出と同様の演出を実行した後に、特定表示が変化せずに第1特定表示003AK001が表示される演出が実行されることになる。

【0562】

図13-9は、第1消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図13-9(A)は、画像表示装置5の表示エリア003AK002に第1特定表示003AK00

10

20

30

40

50

1 が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0563】

例えば、この変動中のタイミングTB（リーチ中のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図13-9（B）に示すように、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0564】

そして、図13-9（C）に示すように、画像表示装置5の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第1特定表示003AK001が消去される第1消去演出が実行される。

10

【0565】

その後、図13-9（D）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当たりとなる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当たり（大当たり）となったような演出を実行することができる。

【0566】

図13-10は、第2消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図13-10（A）は、画像表示装置5の表示エリア003AK002に第2特定表示003AK003が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

20

【0567】

例えば、この変動中のタイミングTB（リーチ中のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図13-10（B）に示すように、第2特定表示003AK003が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0568】

そして、図13-10（C）に示すように、画像表示装置5が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第2特定表示003AK003が消去される第2消去演出が実行される。

30

【0569】

第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第1消去演出では音声が出力されず、第2消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第2消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第1消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第1消去演出では演出用役物の動作量が第1消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにすることで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

40

【0570】

その後、図13-10（D）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当たりとなる。第2消去演出が実行されると、第2特定表示003AK003は消去されるが、表示エリア003AK002には第1特定表示003AK001が表示される。これにより、第2特定表示003AK003は消去されることで大当たりとなったような演出を実行できるとともに、第1特定表示003AK001を再表示することで、さらに保留内に当たりがあることを継続して報知できる。

【0571】

なお、第2消去演出が実行された後、第1特定表示003AK001を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて

50

第1特定表示003AK001が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第2特定表示003AK003が表示されているときに当たりとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

【0572】

また、第2消去演出が実行された後、表示エリア003AK002に第2特定表示003AK003を表示したままにしてもよい。この場合、保留連報知の対象についての消去演出が実行されるまで第2特定表示003AK003が継続して表示されるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を変更する制御負担を軽減できる。

【0573】

図13-9、図13-10に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

10

【0574】

なお、図13-8に示した保留連報知の演出態様、特定表示の表示態様、変化演出の演出態様、図13-9、図13-10消去演出の演出態様は一例であり、保留連報知や特定表示は、保留内当たりがあることを報知できればよい。また、変化演出は特定表示の表示態様が変化することを示す演出であればよく、消去演出は特定表示が消去されることに伴って実行される演出であればよい。このような演出であれば、各演出は、画像表示装置5、音声、ランプ、役物の動作等の演出装置により実行される任意の演出であってよい。

20

【0575】

例えば、大当たり遊技状態終了後の時短状態で保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様を有利状態（大当たり／小当たり）に制御される期待度が高い態様に変化させる保留変化演出を実行可能な場合において、特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを同一または類似の態様で開始し、演出結果として特定表示または保留表示のいずれかが変化する演出を実行可能にしてもよい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化する場合と保留表示が変化する場合とがあるので、意外性のある演出を実行できる。このような同一または類似の演出を実行する場合には、特定表示が変化する割合よりも保留表示が変化する割合の方が高くしておくことが好ましい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化した場合の意外性を高めることができる。なお、これとは逆に特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを異なる態様で実行するようにしてもよい。また、同一または類似の態様で開始される場合と、異なる態様で実行される場合と、があるようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、興味が向上する。

30

【0576】

また、例えば、図13-8(G)の示した変化演出では、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示され、第2特定表示003AK003に変化するようになっていたが、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002に表示されたまま、表示エリア003AK002に演出画像が飛んでくるような演出が実行された後に、第2特定表示003AK003に変化する（または変化しない）変化演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0577】

また、図13-8(G)の示した変化演出と、図13-9(B)の示した消去演出とは同様に第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される同様の演出が実行され、その後変化演出または消去演出に分岐するようになっていた。このようにすることで、第1特定表示003AK001が画像表示装置5の中央に拡大して表示されたときに、有利度合いが高くなる変化演出が実行されるか、当該変動で当たりとなることが報知される消去演出が実行されるか

50

に遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。なお、上記実施例では、変化演出と消去演出との実行タイミングは異なっていたが、同じタイミングで実行可能にしてもよい。このようにすることで、変化演出と消去演出のいずれに分岐するかが分かりづらくなり、演出の興趣を向上させることができる。

【0578】

なお、変化演出と消去演出との導入部分において同様の演出を実行するものに限定されず、明確に区別できるようにしてもよいし、明確に区別できるパターンを設けてもよい。また、変化演出や消去演出の実行タイミングによって演出態様を異ならせてもよい。例えば、実行タイミングが重複しないタイミングで変化演出または消去演出を実行する場合には、いずれが実行されるかが分かるような態様で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、遊技者を不必要に期待させてしまうことを防止できる。

10

【0579】

(特徴部003AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0580】

上記実施例では、特定表示は1つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当り種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

20

【0581】

上記実施例では、保留連報知実行時の保留情報(当りとなる保留情報数)に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようになっていた(図13-1のステップ003AKS007)。これに対して、保留連報知が実行されて特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0582】

図13-11は、特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定する変形例における変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図13-11に示す変化演出設定処理では、図13-6に示す変化演出設定処理と同様に処理については、同じステップ番号を付して説明を省略する。変形例の図13-11に示す変化演出設定処理では、ガセの変化演出の実行有無を決定する処理に加えて、特定表示を変化させる変化演出の実行有無も決定する。

30

【0583】

具体的には、ステップ003AKS041~ステップ003AKS043の処理が追加されている。図13-11に示すように、特定表示が第1態様で表示されており(ステップ003AKS021; Yes)、今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には(ステップ003AKS022; No)、演出制御用保留情報記憶領域を参照して、保留連報知後に保留内当りが増加したか否かを判定する(ステップ003AKS042)。ステップ003AKS042では、例えば、保留連報知時の保留情報の数を記憶しておき、その後実行された変動回数から新たに記憶された保留情報を特定し、その中に当りとなる保留情報があるか否かを判定する。保留連報知後に保留内当りが増加していなければ(ステップ003AKS041; No)、ステップ003AKS023に移行してガセの変化演出を実行するか否かを決定する。

40

【0584】

保留連報知後に保留内当りが増加していれば(ステップ003AKS041; Yes)、表示中に第1態様の特定表示について、今回の変動中に変化演出を実行して第2態様に变化させるための設定を行う(ステップ003AKS042)。変化演出に対応した演出制御データに基づいて、変化演出を実行するための制御を行う。そして、演出制御用保留情報記憶領域における増加した保留内当りに対応する保留情報の「報知対象」を更新して

50

(ステップ 003AKS043)、変化演出設定処理を終了する。

【0585】

このように、変形例では、保留連報知を実行した後に記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行できるので、保留連報知後の始動入賞の状況に応じて柔軟に変化演出を実行可能となり、変化演出の実行機会を増やすことができる。

【0586】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例でしめした演出を好適に実行できれば任意でよい。

【0587】

(特徴部 003AK に係る手段の説明)

(1) 特徴部 003AK に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部 003AK に係るパチンコ遊技機 1)であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば演出制御用保留情報記憶領域)と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出(例えば保留連報知)を実行可能な報知演出実行手段(例えばステップ 003AKS004、ステップ 003AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU 120)と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばステップ 003AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU 120)と、を備え、

前記特定表示手段は、

特定表示を、少なくとも第 1 態様(例えば第 1 特定表示 003AK001)と、当該第 1 態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第 2 態様(例えば第 2 特定表示 003AK003)とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

第 1 条件が成立したこと(例えばステップ 003AKS003 にて Yes と判定されること)に基づいて前記第 1 態様の特定表示を表示可能であり、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したこと(例えばステップ 003AKS007 にて保留内当りが複数あること、ステップ 003AKS041 にて Yes と判定されること)に基づいて前記第 2 態様の特定表示を表示可能であり、

前記第 1 態様の特定表示を表示しているときであって、前記第 2 条件が成立しているときに、当該特定表示を前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させる変化演出(例えば図 13-8(G)~(I))を実行可能である。

このような構成によれば、特定表示に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0588】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される(例えば図 13-8~図 13-10)ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0589】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される(例えば図 13-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0590】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

特定表示を消去するときに特定表示消去演出(例えば消去演出)を実行する消去演出実

10

20

30

40

50

行手段（例えば図 1 3 - 7 の消去演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示を消去するときの違和感を軽減できる。

【0591】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ 0 0 3 A K S 0 0 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。

10

【0592】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 条件は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が複数記憶されていること（例えばステップ 0 0 3 A K S 0 0 7 にて保留内当りが複数あること、ステップ 0 0 3 A K S 0 4 1 にて Yes と判定されること）により成立するようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出が実行された後に、複数回有利状態に制御される場合があるので、遊技の興趣が向上する。

【0593】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を表示するときに、前記第 2 条件が成立していること（例えばステップ 0 0 3 A K S 0 0 7 にて保留内当りが複数あること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

20

【0594】

（8）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、前記第 1 態様の特定表示を表示した後に、前記第 2 条件が成立したこと（例えばステップ 0 0 3 A K S 0 4 1 にて Yes と判定されること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

30

【0595】

（9）上記（1）から（8）のいずれかの遊技機において、

前記変化演出の実行タイミングが複数ある（例えば図 1 3 - 5）ようにしてもよい。

このような構成によれば、いずれのタイミングで変化演出が実行されるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0596】

（10）上記（1）から（9）のいずれかの遊技機において、

特定表示が前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化することを示唆し、前記第 1 態様のまま変化しない擬似変化演出（例えばガセの変化演出）を実行可能である（例えばステップ 0 0 3 A K S 0 2 5 の処理を実行可能である）ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、第 1 態様から第 2 態様に変化するか否かを効果的に煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【0597】

（特徴部 0 0 4 A K に係る手段の説明）

特徴部 0 0 3 A K は、特徴部 0 0 4 A K を含んでいる。

（1）特徴部 0 0 4 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 0 0 4 A K（0 0 3 A K）に係るパチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

50

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 003 AKS004、ステップ 003 AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 003 AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えば図 13 - 7 の消去演出処理を実行する演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第 1 態様（例えば第 1 特定表示 003 AK001）と、当該第 1 態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第 2 態様（例えば第 2 特定表示 003 AK003）とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記消去演出実行手段は、前記第 1 態様の特定表示と、前記第 2 態様の特定表示と、で異なる実行態様で前記特定表示消去演出を実行する（例えば図 13 - 9、図 13 - 10）。

このような構成によれば、遊技者にとっての有利度合いに合った特定表示消去演出を実行でき、特定表示消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【0598】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される（例えば図 13 - 8 ~ 図 13 - 10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0599】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される（例えば図 13 - 4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0600】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ 003 AKS003 の処理を実行する演出制御用 CPU120）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。

【0601】

（特徴部 010 AK に関する説明）

続いて、特徴 010 AK について説明する。特徴部 010 AK のパチンコ遊技機 1 は、有利状態（大当り遊技状態や V 入賞で大当り遊技状態に制御される小当り遊技状態）に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）を報知する報知演出（保留連報知）を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示（有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを示す表示）を表示可能な特定表示手段と、特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（消去演出）を実行可能な消去演出実行手段と、を備える。このような消去演出を実行することで、保留連報知の対象が分かりやすくなる。また、消去演出が実行されるまで特定表示が継続して表示されるので、継続的に保留内大当りがあることを報知可能となる。

【0602】

10

20

30

40

50

そして、特徴部 0 1 0 A K では、特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、所定タイミングよりも後の特定タイミングで当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である。即ち、特徴部 0 1 0 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、不具合等の所定事象が発生して所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合には、特定タイミングで特定表示が消去されるので、保留連報知の対象となる有利状態に制御されたにも関わらず、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうこと防止できる。これにより、保留連報知を好適に実行できる。

【 0 6 0 3 】

以下、特徴 0 1 0 A K のパチンコ遊技機 1 の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機 1 の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【 0 6 0 4 】

まず、特徴 0 1 0 A K のパチンコ遊技機 1 の動作について説明する。図 1 4 - 1 は、大当り遊技状態において、特徴部 0 1 0 A K の保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図 7 のステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 0 1 ）。保留連報知の実行タイミングでないとは判定した場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 0 1 ; N o ）

【 0 6 0 5 】

保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当り遊技状態における所定ラウンド目（例えば 4 ラウンド等）のラウンド中となっている。ステップ 0 1 0 A K S 0 0 1 では、例えば 4 ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当り遊技状態の大当り種別や保留内の大当り種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。

【 0 6 0 6 】

保留連報知の実行タイミングは、図 1 2 - 1 に示すような V 判定入賞装置 8 7 に遊技球が入賞可能な状態となる小当り遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としての V 入賞が可能となる小当り遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中（例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等）に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当りの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに保留連報知を実行することで、演出が間延びして興味が低下してしまうことを防止できる。

【 0 6 0 7 】

保留連報知の実行タイミングであると判定した場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 0 1 ; Y e s ）

【 0 6 0 8 】

なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表

10

20

30

40

50

示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0609】

保留連報知中フラグがオフ状態であれば（ステップ010AKS002；No）、現在記憶されている保留番号1～3の保留情報（第2保留情報）に当り（小当りまたは大当り）となる保留情報があるか否かを判定する（ステップ010AKS003）。

【0610】

演出制御用CPU120は、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、RAM122の所定領域（演出制御用保留情報記憶領域）に記憶する。図14-2は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図14-2に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図14-2における保留番号0の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報に対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報（例えば変動パターン情報等）が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数（4個）の範囲内で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号0の保留情報が消去されて、保留番号1以降の保留情報が1つ若い保留番号にシフトして更新される。

10

20

【0611】

図14-2では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号2及び3の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。なお、図14-2に示す例では、図12-2に示すような当り種別（小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの）を想定している。

【0612】

ステップ010AKS003の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号1～3の第2保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

【0613】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第1特図に対応する保留情報と第2特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図14-2に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第2特図に対応するものである。

30

【0614】

第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当り遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第2特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第2特図（第2始動入賞口への入賞）に対応する第2保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ010AKS003では、第2保留情報に当りとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当りとなった場合には、第2保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態（時短状態）で大当りとなった場合に、大当り遊技状態（有利状態）において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するようにしてもよい。

40

【0615】

また、第1特図（第1始動入賞口への入賞）に対応する第1保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態で大当りとなった場合には、第1保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第2保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

【0616】

50

第2保留情報は4個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号1～3の第2保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ010AKS003では、全ての保留番号ではなく、保留番号1～3の第2保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

【0617】

例えば、第2保留情報が4個記憶された状態で、保留番号4のみが当たりとなる保留情報だった場合に、当該保留番号4に対して保留連報知を実行した場合、大当り遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当たりとなる可変表示が実行されるまでに、第2特図の可変表示が3回実行されることになる。この3回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間（例えば2分）であった場合、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後、大当りとなる可変表示が開始されるまで最長約6分かかり、大当り遊技状態となるまで最長約8分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当りとなるまでが冗長となってしまいうことを防止するため、この実施例では、保留番号4の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまいうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

【0618】

なお、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号3及び4の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号2以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン（変動時間）を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するようにしてもよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするようにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

【0619】

現在記憶されている保留番号1～3の第2保留情報に当たりとなるものがない場合は（ステップ010AKS003；No）、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号1～3の第2保留情報に当たり（小当りまたは大当り）となるものがある場合は（ステップ010AKS003；Yes）、保留連報知を実行するか否かを判定する（ステップ010AKS004）。

【0620】

ステップ010AKS004では、例えば、図14-3（A）に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定（決定）する。図14-3（A）に示すように、ステップ010AKS004では、30%の割合で保留連報知を実行すると判定され、70%の割合で保留連報知を実行しないと判定される。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

【0621】

続いて、ステップ010AKS004にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する（ステップ010AKS005）。保留連報知を実行しない判定された場合（ステップ010AKS005；No）、保留連報知設定処理を終了する。

【0622】

保留連報知を実行すると判定された場合（ステップ010AKS005；Yes）、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する（ステップ010AKS006）。

【0623】

この実施例では、特定表示の表示態様として第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられている。よって、第1態様の特定表示よりも、第2態様の特定表

10

20

30

40

50

示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第2態様を設けたことで、1回の報知で複数回当たりとなることを報知可能となり、遊技者は第2態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

【0624】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第1態様で表示する特定表示パターンAと、特定表示を第2態様で表示する特定表示パターンBと、が設けられている。

【0625】

ステップ010KS006では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図14-3(B)に示す割合で特定表示パターンを決定する。図14-3(B)に示すように、ステップ010AKS006では、保留連報知の実行対象の保留内当りが1つである場合には特定表示パターンAに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、20%の割合で特定表示パターンAに決定され、80%の割合で特定表示パターンBに決定される。このようにすることで、特定表示が第2態様で表示された場合は保留内当りが2つ以上あることを報知できる。また、保留内当りが2つ以上である場合でも、特定表示パターンAに決定されることがあるようになっている。よって、特定表示が第1態様で表示された場合でも、保留内当りが2つ以上ある場合があるため、特定表示が第1態様で表示された場合の遊技者の落胆を低減することができる。

【0626】

なお、この決定割合は一例であり、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当たりであるか小当たりであるか、当たり種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。即ち、特定表示の表示態様により当りの数以外の有利度合いを示唆するようにしてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。

【0627】

また、特定表示の表示態様として、第1態様及び第2態様とは有利度合いが異なる他の表示態様が設けられていてもよいし、特徴部003AKと同様に、第1態様から第2態様に变化する变化演出を実行可能としてもよい。

【0628】

ステップ010AKS006にて特定表示パターンを決定した後は、画像表示装置5等で保留連報知を実行し、当該保留連報知の実行後に、ステップ010AKS006における決定結果に応じて、特定表示を第1態様または第2態様で画像表示装置5における表示エリアに表示するための設定を行う(ステップ010AKS007)。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ010AKS006において特定表示パターンAに決定された場合は、特定表示を第1態様で表示し、特定表示パターンBに決定された場合は、特定表示を第2態様で表示するための制御を行う。また、RAM122には、表示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ010AKS006では、表示する特定表示の表示態様(第1態様または第2態様)に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

【0629】

その後、ステップ010AKS004における決定結果に応じて、図14-2に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」を更新する(ステップ010AKS008)。具体的には、ステップ010AKS004にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報(フラグ等)を記憶する。

【0630】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中(保留連報知中)であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして(ステップ010AKS009)、保留連報知設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 6 3 1 】

図 1 4 - 4 は、特徴部 0 1 0 A K の消去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 1 4 - 4 に示すように、大当り遊技状態（大当り遊技状態が O N ）において保留連報知が実行されると、特定表示が表示される（特定表示が O N ）。

【 0 6 3 2 】

その後、大当り遊技状態が終了すると、記憶されている保留情報に基づいて変動（可変表示）が実行される（変動が O N ）。その変動が保留連報知の対象変動であった場合、当該変動（保留連報知対象変動）において消去演出が実行される。この実施例では、図 1 4 - 4 に示すように、消去演出の実行タイミング（消去タイミング）として、変動開始直後のタイミング T A と、ノーマルリーチ開始時（左右図柄揃い時）のタイミング T B と、スーパーリーチ発展後のタイミング T C と、が設けられている。

10

【 0 6 3 3 】

この実施例では、保留連報知対象変動の変動開始時に、演出制御用 C P U 1 2 0 が、主基板 1 1 から受信する演出制御コマンドに基づいて消去演出の実行タイミングをいずれかに決定するようになっている。変動開始時には、図 1 4 - 4 に示すように、背景指定コマンド（ここでは第 2 時短状態指定コマンド）、変動特図指定コマンド（ここでは第 2 図柄変動指定コマンド）、表示結果指定コマンド、変動パターン指定コマンドといった複数の演出制御コマンドが送信される。そして、この実施例では、変動パターンから特定される演出の有無や変動時間に基づいて消去演出の実行タイミングが決定される。

【 0 6 3 4 】

20

このように、変動開始時にコマンドを正常に受信し、演出制御用 C P U 1 2 0 が正常な処理を実行した場合には、消去演出の実行タイミングとしてタイミング T A 、 T B 、 T C のいずれかに決定される。しかしながら、コマンドを正常に受信できなかった場合や、演出制御基板 1 2 側のエラー等の何らかの事象（所定事象）の発生により、消去演出の実行タイミングが正常に決定されなかった場合、保留連報知対象変動において消去演出が実行されずに、特定表示が表示されたままになってしまうおそれがある。

【 0 6 3 5 】

そのような異常時（所定事象の発生時）には、特徴部 0 1 0 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、図 1 4 - 4 に示すように、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンドともいう）を受信したことに基づいて、小当り経由大当りの大当り遊技状態中であるタイミン

30

【 0 6 3 6 】

即ち、小当り開始指定コマンドを受信時に当該小当りが保留連報知の対象であるのにも関わらず、消去演出が実行されずに特定表示が表示されたままである場合には、タイミング T D において特定表示を消去する。このようにすることで、正常に消去演出が実行されなかった場合でも、特定表示を好適に消去することができる。そして、保留連報知の対象の小当り（小当り経由大当り）となったにも関わらず、特定表示が消去されずに未だ当りとなる権利が残っていると遊技者に誤解させてしまうことを防止できる。

【 0 6 3 7 】

なお、小当り経由でない図柄大当りとなった場合には、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいてタイミング T D において特定表示を消去すればよい。

40

【 0 6 3 8 】

図 1 4 - 4 に示すように、所定事象発生時の特定表示の消去タイミング T D （特定タイミング）は、正常時の特定表示の消去タイミング T A ～ T C （所定タイミング）よりも後のタイミングとなっている。このようにすることで、消去演出が実行され得る所定タイミングがまだ残っているにも関わらず、特定タイミングとなって特定表示が消去されてしまい、違和感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 6 3 9 】

図 1 4 - 5 （ A ）は、消去演出設定処理の動作を示すフローチャートである。消去演出設定処理は、可変表示中に図 7 のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行され

50

る。消去演出設定処理は、特定表示を消去する変動（当りとなる変動）である場合に、消去演出の実行タイミングを決定するための処理である。

【 0 6 4 0 】

図 1 4 - 5 (A) に示す消去演出設定処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、RAM 1 2 2 の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板 1 1 から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 1）。変動パターン指定コマンドを受信していなければ（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 1 ; N o）、消去演出設定処理を終了する。

【 0 6 4 1 】

変動パターン指定コマンドを受信していれば（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 1 ; Y e s）、保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 2）。保留連報知中フラグがオフ状態である場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 2 ; N o）、消去演出設定処理を終了する。

10

【 0 6 4 2 】

保留連報知中フラグがオン状態である場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 2 ; Y e s）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号 0 を確認すること等により、今回の変動が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 3）。保留連報知の報知対象でない場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 3 ; N o）、消去演出設定処理を終了する。

【 0 6 4 3 】

保留連報知の報知対象である場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 3 ; Y e s）、受信した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンに基づいて、消去演出の実行タイミングを決定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 2 4）。

20

【 0 6 4 4 】

ステップ 0 1 0 A K S 0 2 4 では、変動パターンに応じて、例えば図 1 4 - 5 (B) に示す割合で消去演出の実行タイミングを決定する。この実施例では、保留連報知の対象となる当りの変動パターンとして、例えば図 1 4 - 5 (C) に示すように、リーチの煽りを実行せず直で当り図柄（例えば同じ数字の飾り図柄の並び）が揃う変動パターン A と、ノーマルリーチの後に当り図柄が揃う変動パターン B と、ノーマルリーチ後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後当り図柄が揃う変動パターン C と、が設けられている。

30

【 0 6 4 5 】

図 1 4 - 5 (B)、(C) に示すように、変動パターン A は変動時間が短く、例えば図 1 4 - 4 に示すタイミング T B に到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターン A である場合には、1 0 0 % タイミング T A に決定される。

【 0 6 4 6 】

また、変動パターン B は変動時間が中程度であり、例えば図 1 4 - 4 に示すタイミング T B に到達後でありタイミング T C に到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターン B である場合には、5 0 % の割合でタイミング T A に決定され、5 0 % の割合でタイミング T B に決定される。

40

【 0 6 4 7 】

また、変動パターン C は変動時間が長く、例えば図 1 4 - 4 に示すタイミング T C に到達後に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターン C である場合には、5 0 % の割合でタイミング T A に決定され、2 5 % の割合でタイミング T B に決定され、2 5 % の割合でタイミング T C に決定される。

【 0 6 4 8 】

このように、この実施例では、変動パターンに応じた消去演出を実行できる実行タイミングに決定されるようになっている。これにより、好適な実行タイミングで消去演出を実行できる。なお、保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて消去

50

演出の実行タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出をできれば任意の割合でよい。

【0649】

続いて、ステップ010AKS024にて決定された実行タイミングにおいて消去演出を実行するための設定を行う(ステップ010AKS025)。ステップ010AKS025では、例えば、ステップ010AKS024にて決定された実行タイミング(タイミングTA、TB、またはTC)において、消去演出を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づく演出制御を開始する。その後、消去演出設定処理を終了する。

【0650】

図14-6は、消去演出処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図7のステップS172の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図14-5(A)の消去演出設定処理において決定された特定表示の消去タイミングにおいて、特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

【0651】

図14-6に示す消去演出処理では、演出制御用CPU120は、まず、消去演出設定処理における消去タイミングの決定結果及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演出の実行タイミングであるか否かを判定する(ステップ010AKS031)。ステップ010AKS031では、今回の変動が保留連報知の報知対象であって、消去演出設定処理において消去タイミングが決定されている場合、当該消去タイミング(タイミングTA、TB、またはTC)となったか否かを判定する。消去演出の実行タイミングでない場合(ステップ010AKS031; No)、消去演出処理を終了する。

【0652】

消去演出の実行タイミングである場合(ステップ010AKS031; Yes)、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する(ステップ010AKS032)。

【0653】

特定表示が第1態様で表示されている場合(ステップ010AKS032; Yes)、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第1消去演出を実行するための設定を行う(ステップ010AKS033)。ステップ010AKS033では、第1消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第1消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【0654】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットする(ステップ010AKS034)。

【0655】

特定表示が第1態様で表示されていない場合(ステップ010AKS032; No)、即ち、特定表示が第2態様で表示されている場合、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第2消去演出を実行するための設定を行う(ステップ010AKS035)。ステップ010AKS035では、第2消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第2消去演出を実行するための制御を行う。

【0656】

このように、この実施例では、特定表示が第1態様で表示されているときには第1消去演出が実行され、特定表示が第2態様で表示されているときには第1消去演出とは演出態様の異なる第2消去演出が実行されるようになっている。例えば、第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量(音量、光量等)の多い態様で実行されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【0657】

10

20

30

40

50

このように、この実施例では特定表示の表示態様に応じて消去演出の演出態様を異ならせているが、特定表示の表示態様によらず同じ消去演出を実行するようにしてもよいし、同じ消去演出が実行される場合があるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミング等の他の条件に応じて消去演出の演出態様を異ならせてもよい。

【0658】

この実施例では、第2消去演出が実行された場合、第2態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第1態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ010AKS035の処理を実行した後、画像表示装置5の表示エリアに特定表示を第1態様で表示するための表示設定を行う（ステップ010AKS036）。

【0659】

ステップ010AKS034またはステップ010AKS036の処理を実行した後は、今回の可変表示において消去演出を実行済みであることを示す消去演出済みフラグをオン状態にセットして（ステップ010AKS037）、消去演出設定処理を終了する。

【0660】

保留連報知の対象変動の開始時に図14-5(A)の消去演出設定処理において正常に消去タイミングが決定された場合には、図14-6に示す消去演出設定処理が実行されることで、特定表示を消去する消去演出が実行されることになる。

【0661】

これに対して、変動パターン指定コマンドを取りこぼした場合、受信したがノイズ等で正常なコマンドを受信できなかった場合、消去演出設定処理の処理エラー、変動パターンに対して誤って消去演出が実行できない消去タイミングに決定された場合（例えば変動パターンAに対してタイミングTB、TCに決定された場合）といった所定事象が発生して、消去タイミングが決定されなかった場合や、正常に消去演出が実行されずに特定表示が消去されなかった場合は、図7のステップS173の特図当り待ち処理内にて、図14-7に示す第2消去演出設定処理が実行されることで、特定表示が消去されることになる。

【0662】

図14-7に示す第2消去演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板11から当り開始指定コマンド（小当り開始指定コマンド、大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを判定する（ステップ010AKS041）。当り開始指定コマンドを受信していなければ（ステップ010AKS041; No）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0663】

当り開始指定コマンドを受信していれば（ステップ010AKS041; Yes）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0を確認すること等により、今回実行された変動（今回の当り）が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ010AKS042）。保留連報知の報知対象でない場合（ステップ010AKS042; No）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0664】

保留連報知の報知対象である場合（ステップ010AKS042; Yes）、今回実行された変動において消去演出が実行済みであることを示す消去演出済みフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ010AKS043）。消去演出済みフラグがオン状態であれば（ステップ010AKS043; Yes）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行された場合であるので、消去演出済みフラグをオフ状態にリセットして（ステップ010AKS044）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0665】

消去演出済みフラグがオフ状態であれば（ステップ010AKS043; No）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されていない場合であるので、大当り遊技状態（小当り経由大当り）中のタイミングであるタイミングTDにおいて消去演出を実行するための設定を行う（ステップ010AKS045）。このように、保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されなかった場合に、当り開始

10

20

30

40

50

指定コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去する制御を特定制御ともいう。

【 0 6 6 6 】

その後、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第 1 態様で表示されているか否かを判定する（ステップ 0 1 0 A K S 0 4 6）。特定表示が第 1 態様で表示されている場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 4 6；Y e s）、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットし（ステップ 0 1 0 A K S 0 4 7）、第 2 消去演出設定処理を終了する。

【 0 6 6 7 】

特定表示が第 1 態様で表示されていない場合（ステップ 0 1 0 A K S 0 4 6；N o）、即ち、特定表示が第 2 態様で表示されている場合、画像表示装置 5 の表示エリアに特定表示を第 1 態様で表示するための表示設定を行い（ステップ 0 1 0 A K S 0 4 8）、第 2 消去演出設定処理を終了する。このように、特定表示が第 2 態様で表示されている場合であって、消去演出が正常に実行されなかった場合には、正常の消去演出が実行された場合と同様に、第 2 態様の特定表示を第 1 態様に变化させる制御が行われる。このようにすることで、遊技者にとって有利な第 2 態様の特定表示が表示され続けて遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 6 6 8 】

続いて、特徴部 0 1 0 A K の演出動作例について説明する。図 1 4 - 8 は、大当たり遊技状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図 1 4 - 8（A）は、大当たりとなったときの画像表示装置 5 を示している。画像表示装置 5 には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当たり」という文字が表示され、右上部分に「7 7 7」の数字（小図柄）が表示されて、大当たり（図柄大当たりまたは小当たり経由大当たり）となったことが示されている。

【 0 6 6 9 】

その後、大当たり遊技状態の 1 ラウンド目が開始される。大当たり遊技状態では、例えば図 1 4 - 8（B）に示すように、画像表示装置 5 の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【 0 6 7 0 】

この実施例では、大当たり遊技状態における 4 ラウンド目が保留連報知の実行タイミングとなっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当たり遊技状態におけるラウンドが消化されて、4 ラウンド目になると、図 1 4 - 8（C）に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置 5 の中央に「V」を示す第 1 態様の特定表示 0 1 0 A K 0 0 1（第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1）が表示される。第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 は、図 1 4 - 8（D）に示すように、画像表示装置 5 に右下部分に設けられた表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 に移動し、縮小されて表示される。このような、保留連報知及び特定表示の表示は、図 1 4 - 1 のステップ 0 1 0 A K S 0 0 7 の処理に基づいて実行される。

【 0 6 7 1 】

第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

【 0 6 7 2 】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【 0 6 7 3 】

その後、大当たり遊技状態が終了するときには、例えば図 1 4 - 8（E）に示すように、画像表示装置 5 に、「大当たり終了」という文字とともに、大当たり遊技状態における総賞球数の表示（「T O T A L X X X X p t」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当たり遊技状態が終了する。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 4 】

大当り遊技状態が終了すると、図 1 4 - 8 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図 1 4 - 8 (F) では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【 0 6 7 5 】

保留連報知の対象変動である場合、例えば、図 1 4 - 8 (G) に示すように、左右の飾り図柄表示エリアに「 7 」の飾り図柄が停止してリーチ状態となる。

【 0 6 7 6 】

例えば、この変動中のタイミング T B (ノーマルリーチ開始時のタイミング) において消去演出を実行することが決定されている場合、図 1 4 - 8 (H) に示すように、第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 が表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 から飛び出して、画像表示装置 5 の中央に拡大して表示される。

10

【 0 6 7 7 】

そして、図 1 4 - 8 (I) に示すように、画像表示装置 5 の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 が消去される第 1 消去演出が実行される。

【 0 6 7 8 】

その後、図 1 4 - 8 (I) に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「 7 」の飾り図柄が停止して表示結果が当り図柄となる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当り (大当り) となったような演出を実行することができる。

20

【 0 6 7 9 】

図 1 4 - 9 は、大当り遊技状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行されなかった場合の演出動作例を示している。図 1 4 - 9 (A) ~ (G) の演出動作については、図 1 4 - 8 (A) ~ (G) の演出動作と同様である。保留連報知対象変動の開始時に所定事象 (コマンド取りこぼしや演出制御基板 1 2 におけるエラー等) が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図 1 4 - 9 (H) に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 に第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 が表示されたまま表示結果が当り図柄となる。

【 0 6 8 0 】

30

その後、小当り開始指定コマンド (ファンファーレコマンド) を受信したことにより、図 1 4 - 9 (I) に示すように、画像表示装置 5 には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「 7 7 7 」の数字 (小図柄) が表示されて、大当り (小当り経由大当り) となったことが報知される。

【 0 6 8 1 】

続いて、小当り遊技状態において V 入賞が発生したことに基づき、大当り遊技状態の 1 ラウンド目が開始されるが、図 1 4 - 9 (J) に示すように、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 から第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 が消去されている。これがタイミング T D における消去演出となる。

【 0 6 8 2 】

40

この実施例では、画像表示装置 5 に複数の表示レイヤが設けられており、各表示レイヤに異なる画像を表示させることができるようになっている。そして、各表示レイヤには表示優先順位が設定されており、表示優先順位の高い表示レイヤの画像が遊技者から見て手前側に表示される。図 1 4 - 9 (I) に示すように大当りとなったことを報知する演出 (ファンファーレ演出) は、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 よりも表示レイヤが上位に設定されることにより、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 (特定表示) よりも優先的に表示されるようになっている。このように、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 (特定表示) が非表示となった、ファンファーレ演出中のタイミング T D において特定表示を消去することで、突然特定表示が消去されるといった違和感を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【 0 6 8 3 】

50

なお、消去演出が正常に実行されなかった場合に特定表示を消去する特定タイミングは大当り遊技状態のタイミングTDに限定されない。例えば、特定タイミングは、変動中のタイミングであってもよいし、図柄揃い時のタイミングであってもよい。この場合、特定タイミングは、違和感なく特定表示を消去できるタイミングであることが好ましい。例えば、特定タイミングを変動中とする場合には、消去演出を実行する所定タイミングのうち最も遅い所定タイミングよりも後のタイミングであることが好ましい。このようにすることで、演出の不整合を防止でき、未だ消去演出が実行され得る段階で消去演出によらず特定表示が消去されて、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0684】

また、特定タイミングは、他の演出の実行タイミングと同じタイミングとして、他の演出実行中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を違和感なく消去させることができる。例えば、特定タイミングを、役物を動作させる演出の実行タイミングとしてもよい。そして、例えば、役物を動作させる演出に伴って画像表示装置5に役物動作エフェクトを表示する場合には、当該役物動作エフェクトの表示レイヤを特定表示よりも上位に設定し、役物動作エフェクトの表示中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、役物を動作させる演出中に、違和感なく特定表示を消去することができる。なお、特定タイミングを大当り遊技状態とした場合、当り指定コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去するようになっていたが、変動中や図柄確定時に特定タイミングを設ける場合は、変動開始からの経過時間や、図柄確定指定コマンドの受信に基づいて特定表示を消去するようにすればよい。

【0685】

図14-10は、第2消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図14-10(A)は、画像表示装置5の表示エリア010AK002に「W」を示す第2態様の特定表示010AK003(第2特定表示010AK003)が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0686】

例えば、この変動中のタイミングTBにおいて消去演出を実行することが決定されている場合、図14-10(B)に示すように、第2特定表示010AK003が表示エリア010AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0687】

そして、図14-10(C)に示すように、画像表示装置5が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第2特定表示010AK003が消去される第2消去演出が実行される。このように、第2消去演出の演出態様は、図14-8(I)に示した第1消去演出の演出態様と異なっている。

【0688】

第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量(音量、光量等)の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第1消去演出では音声が出力されず、第2消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第2消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第1消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第1消去演出では演出用役物の動作量が第1消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにすることで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【0689】

その後、図14-10(D)に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当りとなる。第2消去演出が実行されると、第2特定表示010AK003は消去されるが、表示エリア010AK002には第1特定表示010AK001が表示される。これにより、第2特定表示010AK003は消去されることで大

10

20

30

40

50

当りとなったような演出を実行できるとともに、第1特定表示010AK001を再表示することで、さらに保留内に当りがあることを継続して報知できる。

【0690】

なお、第2消去演出が実行された後、第1特定表示010AK001を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて第1特定表示010AK001が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第2特定表示010AK003が表示されているときに当りとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

【0691】

図14-10に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

【0692】

図14-11は、第2特定表示010AK003が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第2消去演出）が実行されなかった場合の演出動作例を示している。図14-11（A）は、画像表示装置5の表示エリア010AK002に「W」を示す第2態様の特定表示010AK003（第2特定表示010AK003）が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0693】

保留連報知対象変動の開始時に所定事象（コマンド取りこぼしや演出制御基板12におけるエラー等）が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図14-11（B）に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア010AK002に第2特定表示010AK003が表示されたまま表示結果が当り図柄となる。

【0694】

その後、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を受信したことにより、図14-11（C）に示すように、画像表示装置5には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「777」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（小当り経由大当り）となったことが報知される。

【0695】

続いて、大当り遊技状態の1ラウンド目が開始されるが、図14-11（D）に示すように、表示エリア010AK002の第2特定表示010AK003が第1特定表示010AK001に変更されている。これがタイミングTDにおける第2消去演出となる。

【0696】

このように、第2特定表示010AK003が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第2消去演出）が実行されなかった場合には、タイミングTDにおいて第2特定表示010AK003が第1特定表示010AK001に変更する制御が実行される。これにより、大当り遊技状態（小当り遊技状態）に制御されたにも関わらず、遊技者にとって有利な態様である第2態様の特定表示が表示されて続けて遊技者を過度に期待させたり、その後期待した程有利にならずに遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0697】

（特徴部010AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。例えば、特徴部003AKに係る変化演出を実行するようにしてもよい。また、特徴部003

10

20

30

40

50

A Kや特徴部 0 0 4 A Kの手段を特徴部 0 1 0 A Kに採用してもよい。

【 0 6 9 8 】

上記実施例では、特定表示は1つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当り種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

【 0 6 9 9 】

上記実施例の保留連報知、特定表示、消去演出、特定タイミングにおいて特定表示を消去する際の演出態様や表示態様は一例であり、各演出の演出態様や表示態様は任意でよい。例えば、上記実施例では特定表示や消去演出の演出態様が複数種類あったが、一種類であってよい。

10

【 0 7 0 0 】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。

【 0 7 0 1 】

(特徴部 0 1 0 A Kに係る手段の説明)

(1) 特徴部 0 1 0 A Kに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部 0 1 0 A Kに係るパチンコ遊技機 1)であって、

20

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば演出制御用保留情報記憶領域)と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出(例えば保留連報知)を実行可能な報知演出実行手段(例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 0 7の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 7の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング(例えばタイミング T A、T B、または T C)において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出(例えば消去演出)を実行可能な消去演出実行手段(例えばステップ 0 1 0 A K S 0 2 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 2 5の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、

30

特定表示が表示されているときに、所定事象(例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー)が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング(例えばタイミング T D)で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である(例えばステップ 0 1 0 A K S 0 4 5の処理を実行可能である)。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【 0 7 0 2 】

40

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板 1 1、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、C P U 1 0 3)と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板 1 2、演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報(例えば変動パターン指定コマンド)を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報(例えば当り開始指定コマンド)に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

50

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【 0 7 0 3 】

(3) 上記 (2) の遊技機において、

前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、

前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する (例えば図 1 4 - 9 (H) ~ (J)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

10

【 0 7 0 4 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである (例えば図 1 4 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状態で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 7 0 5 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第 1 態様と、当該第 1 態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第 2 態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

20

前記第 2 態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第 1 態様から前記第 2 態様に変更する制御を実行可能である (例えば図 1 4 - 1 1) ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 2 態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【 0 7 0 6 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

30

特徴部に関する各構成は、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。

【 0 7 0 7 】

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

【 符号の説明 】

40

【 0 7 0 8 】

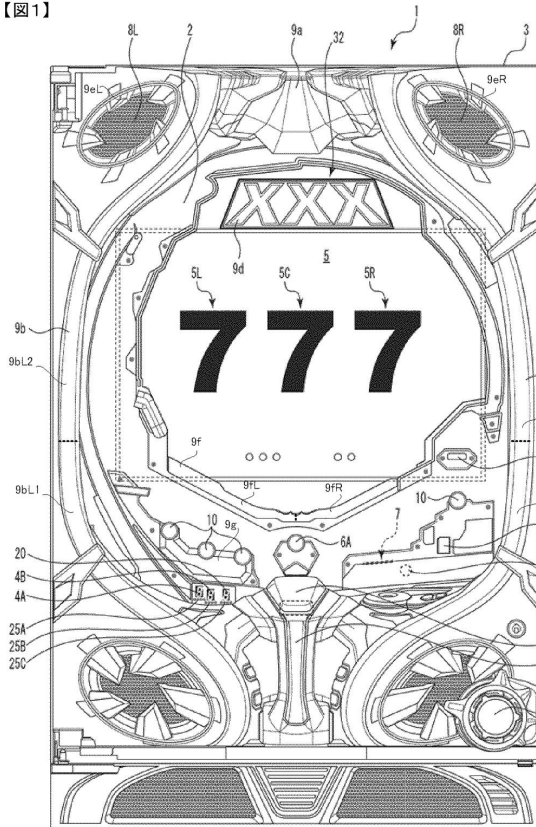
- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 1 0 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

50

【図面】

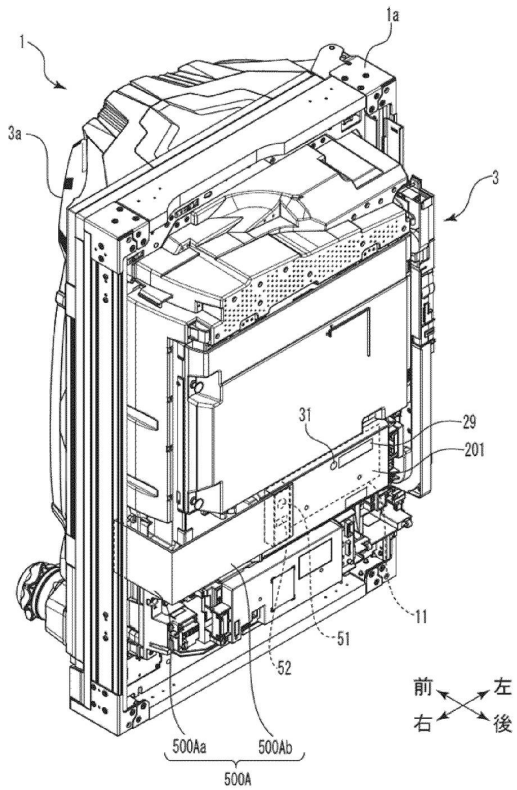
【図 1】

【図1】



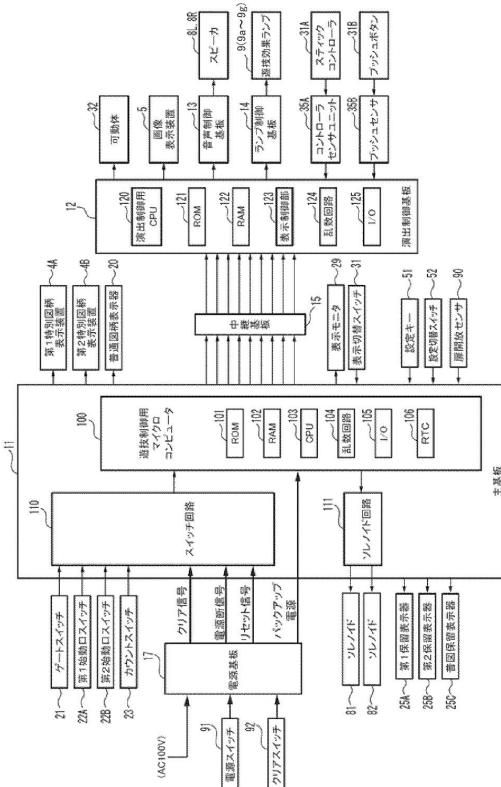
【図 2】

【図2】



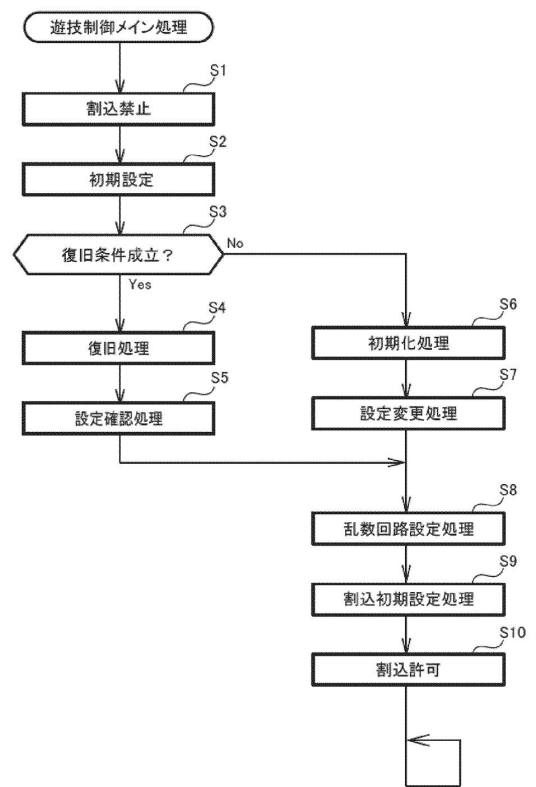
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

20

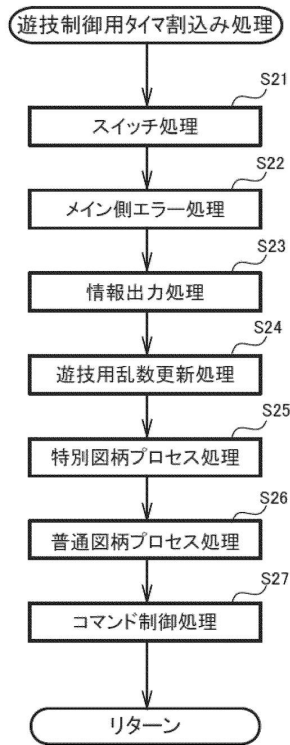
30

40

50

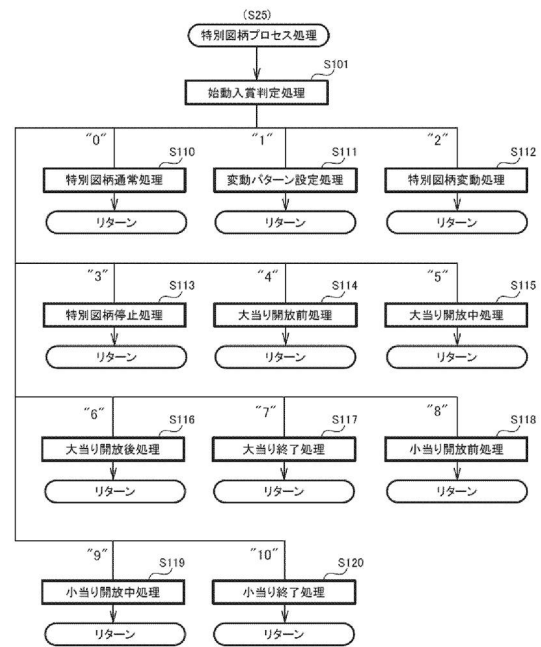
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【図7】

【図7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図8】

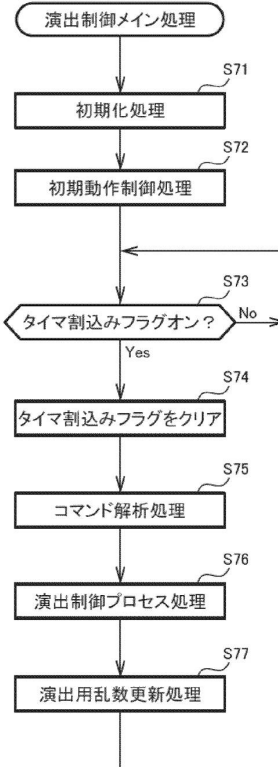
【図8】

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図8】

【図8】



(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

10

20

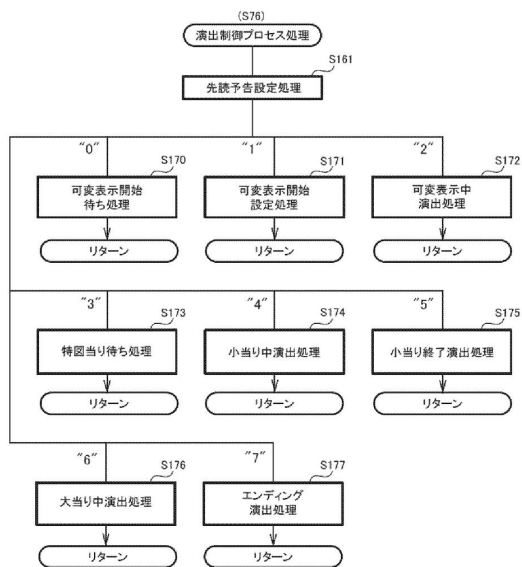
30

40

50

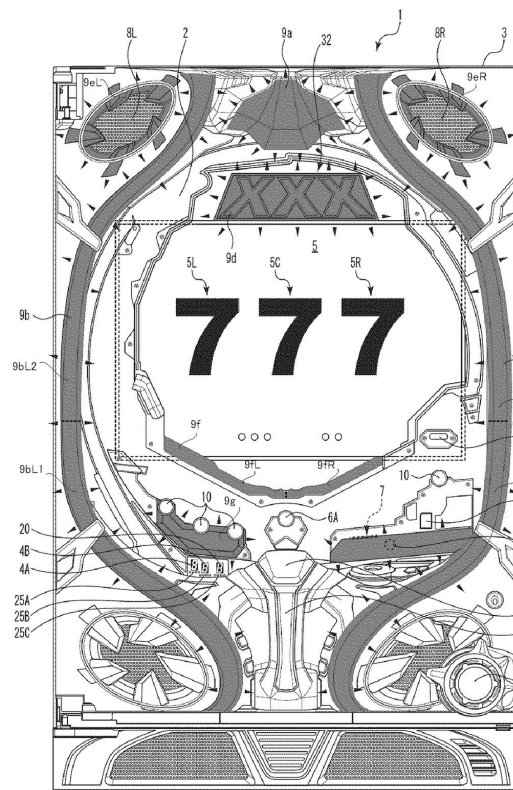
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】

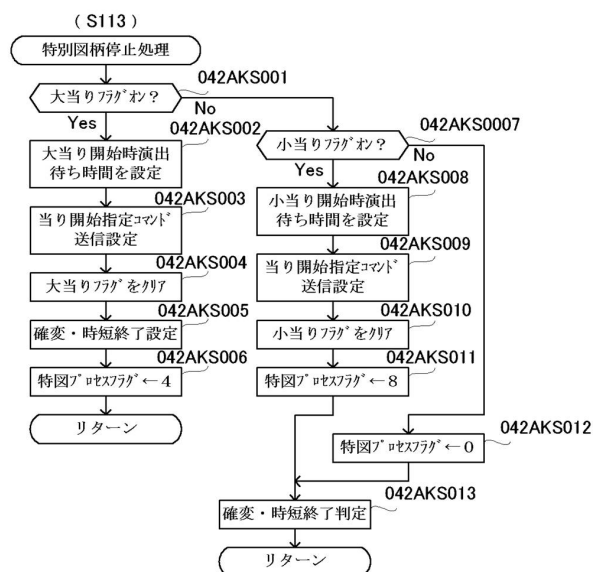


10

20

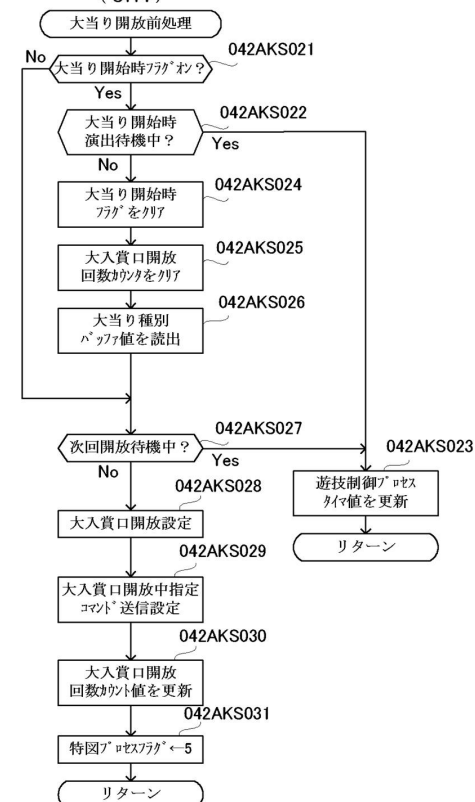
【図 10 - 2】

【図10-2】



【図 10 - 3】

【図10-3】



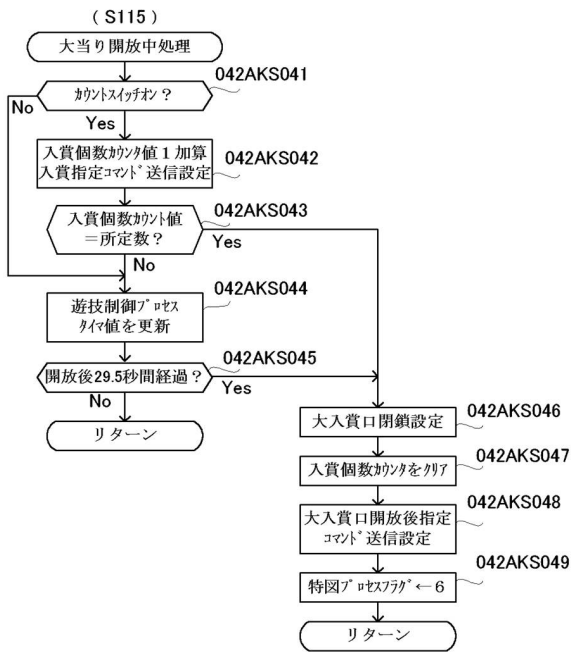
30

40

50

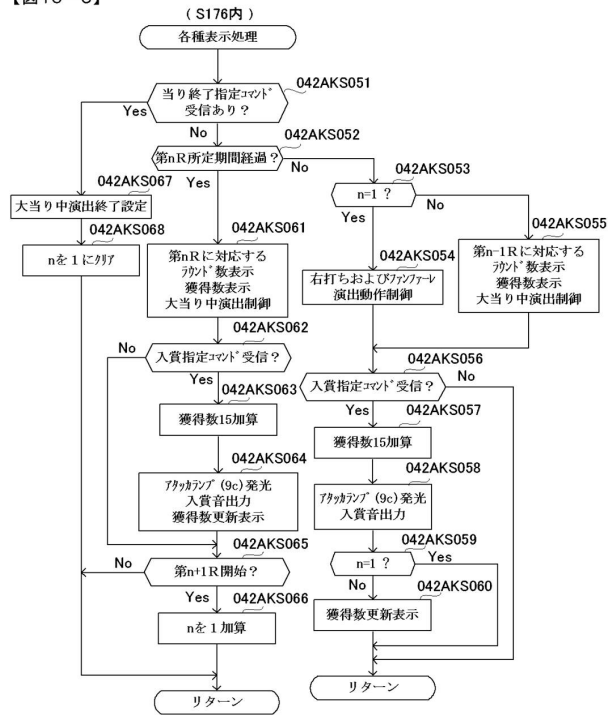
【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】

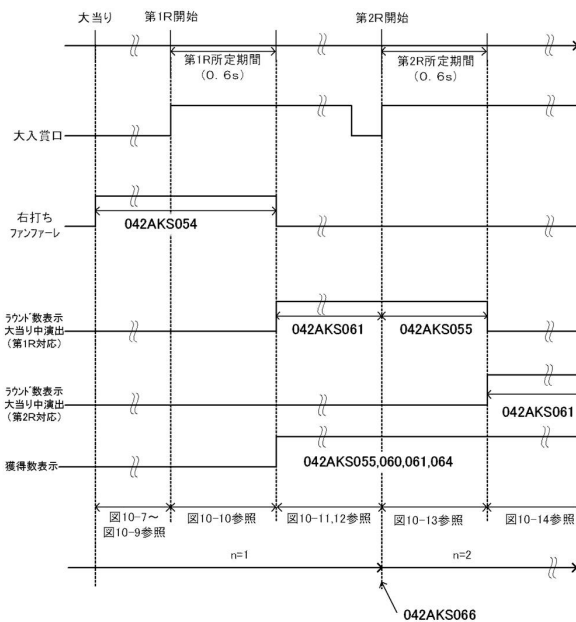


10

20

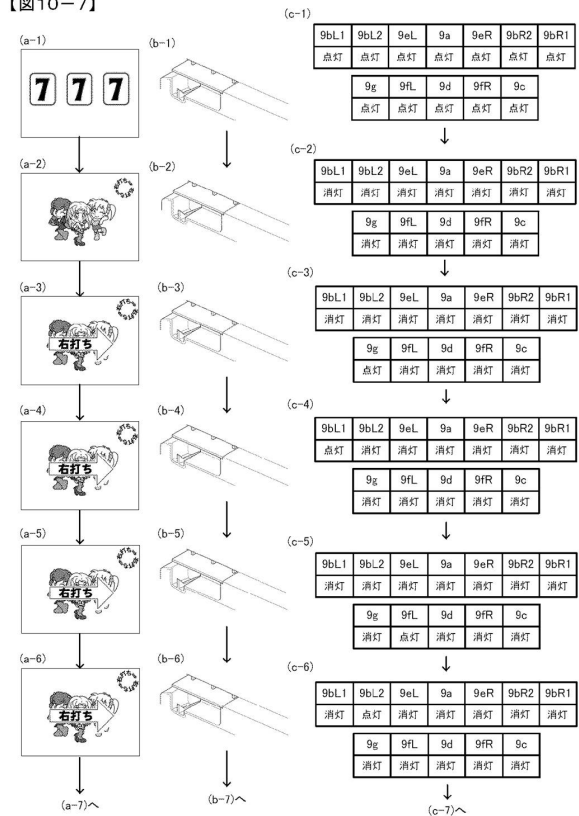
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

【図10-7】



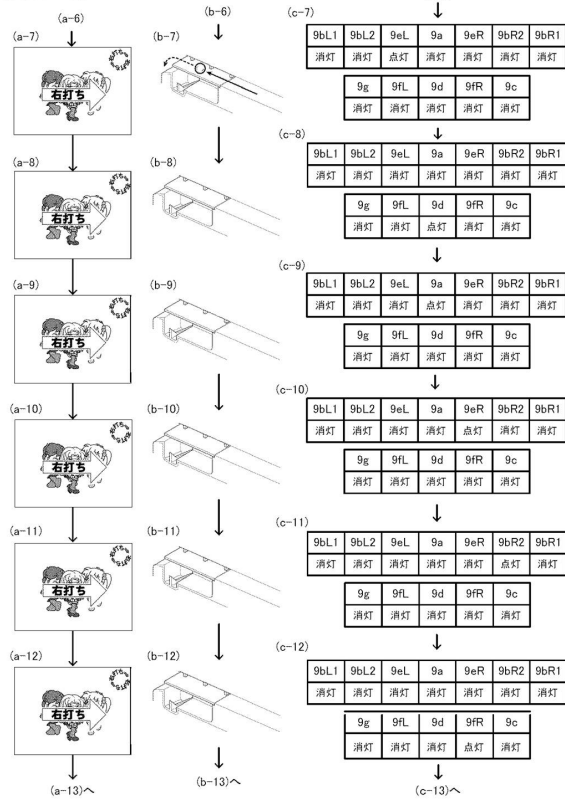
30

40

50

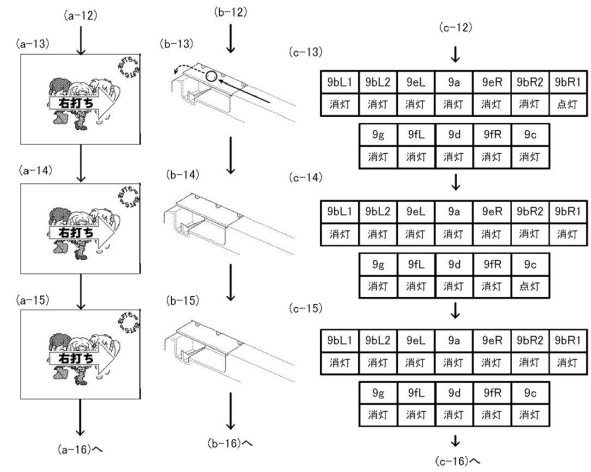
【図10-8】

【図10-8】



【図10-9】

【図10-9】

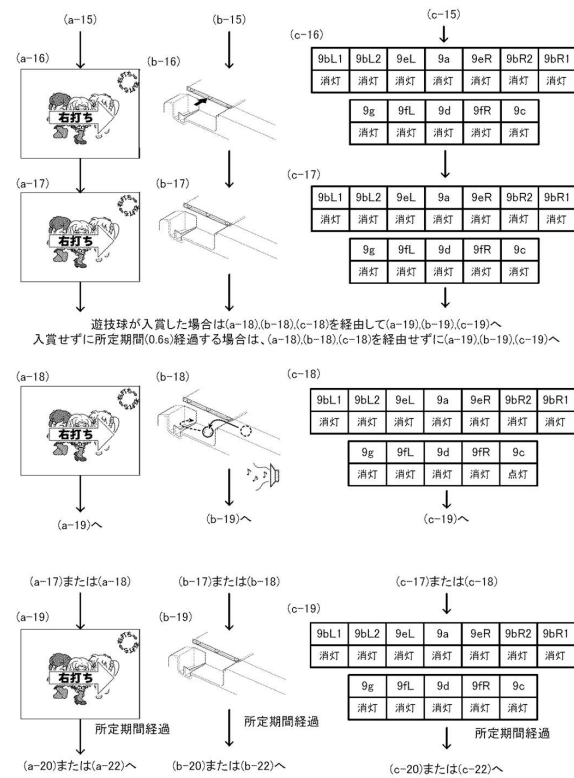


10

20

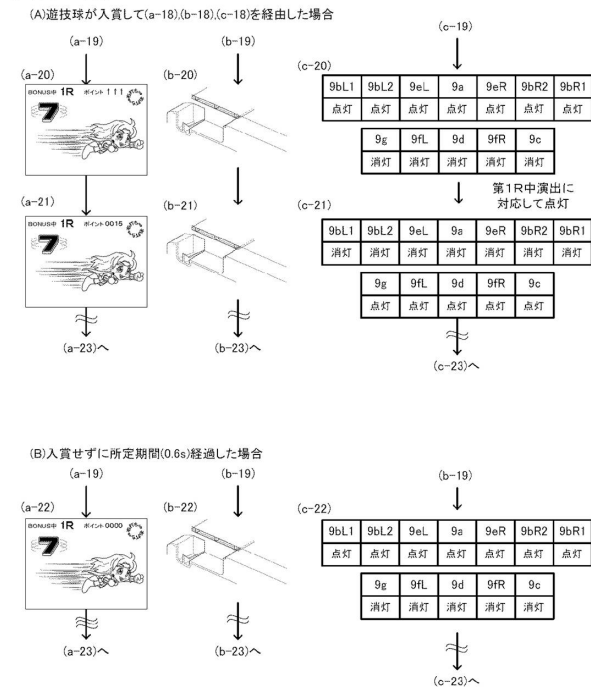
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



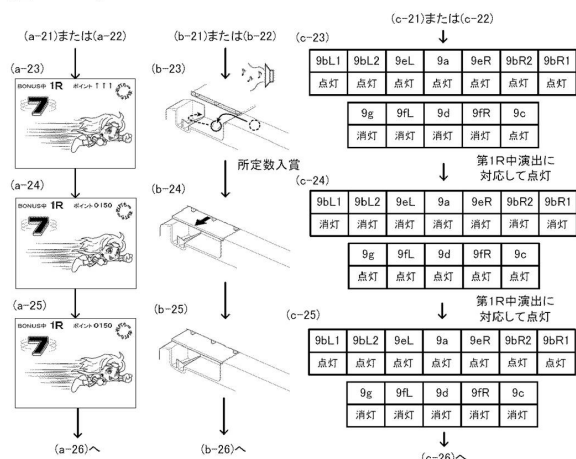
30

40

50

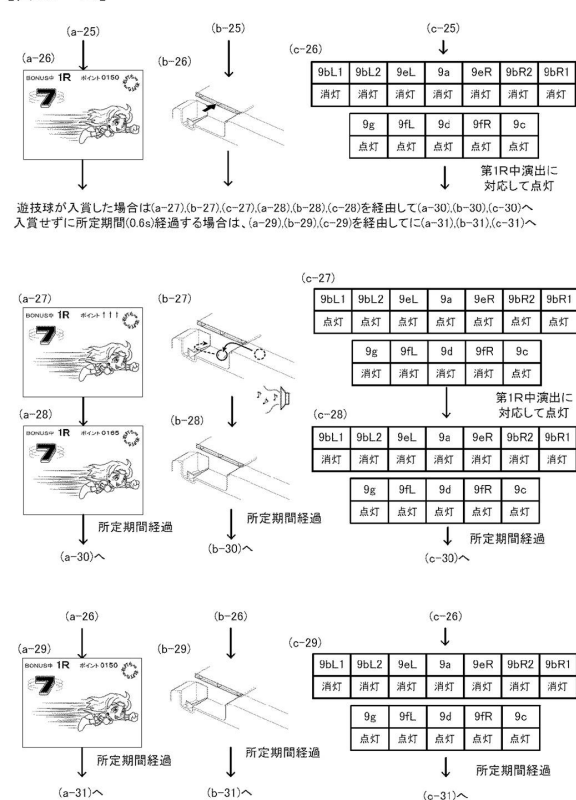
【 図 1 0 - 1 2 】

【图10-12】



【 ㊦ 1 0 - 1 3 】

【图10-13】

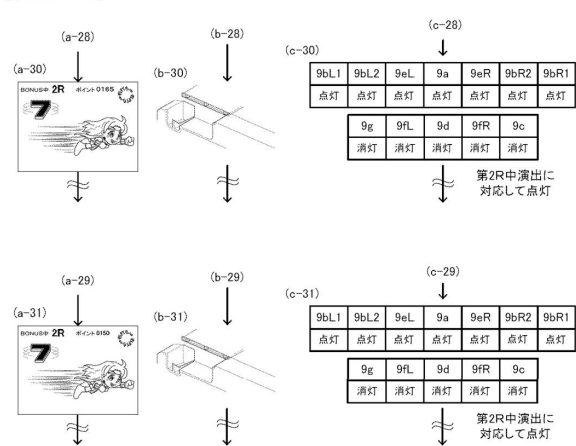


10

20

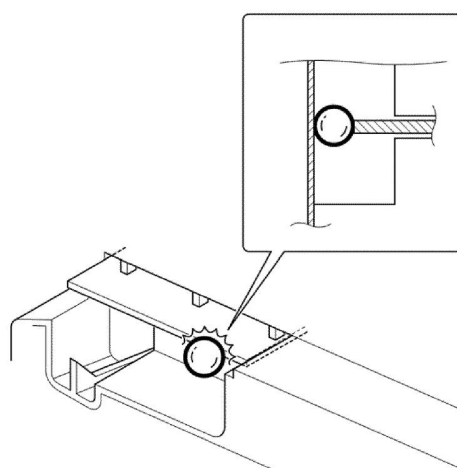
【 ㊦ 1 0 - 1 4 】

【图10-14】



【 図 1 0 - 1 5 】

【图10-15】

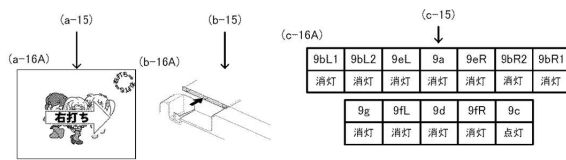


30

40

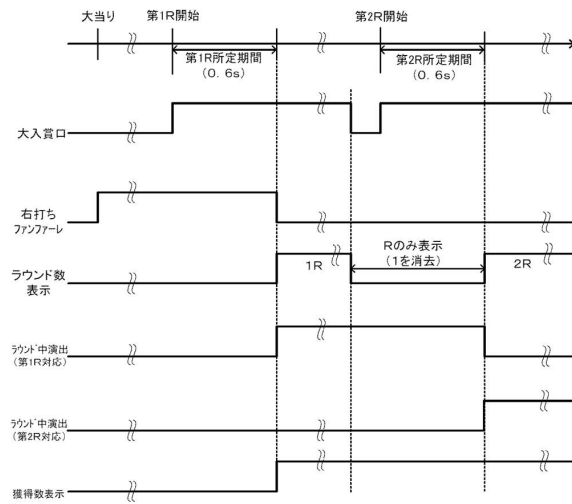
【図 10 - 16】

【図10-16】



【図 10 - 17】

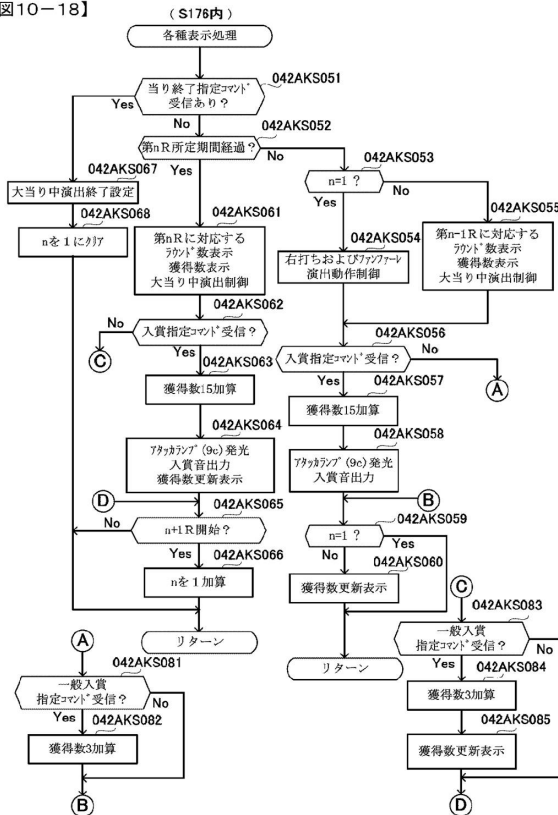
【図10-17】



10

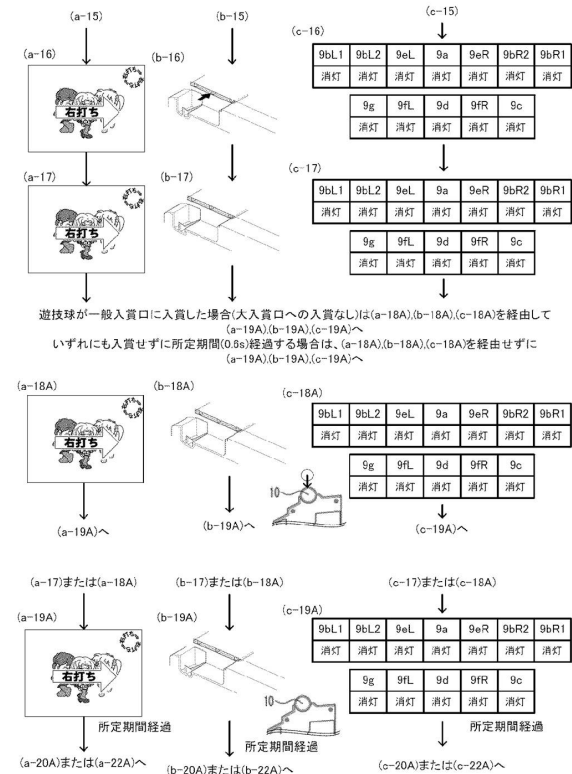
【図 10 - 18】

【図10-18】



【図 10 - 19】

【図10-19】



20

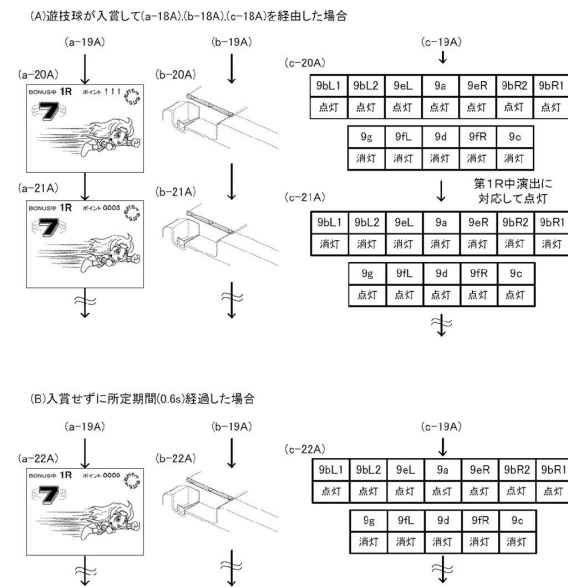
30

40

50

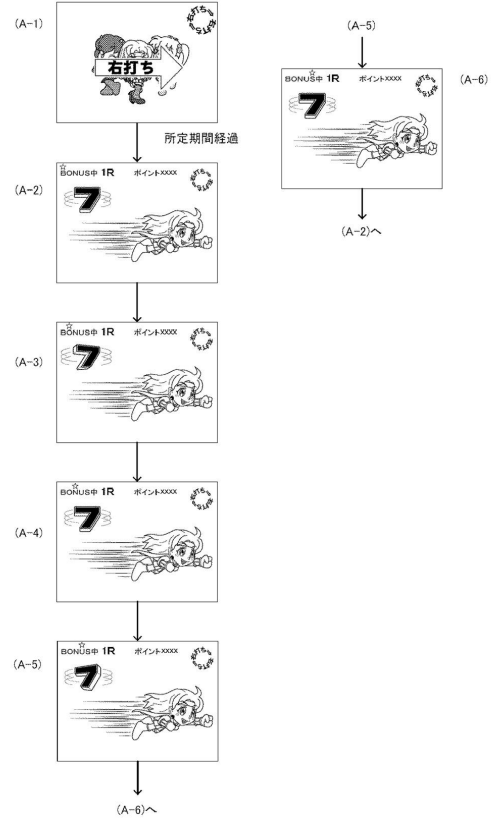
【図10-20】

【図10-20】



【図10-21】

【図10-21】

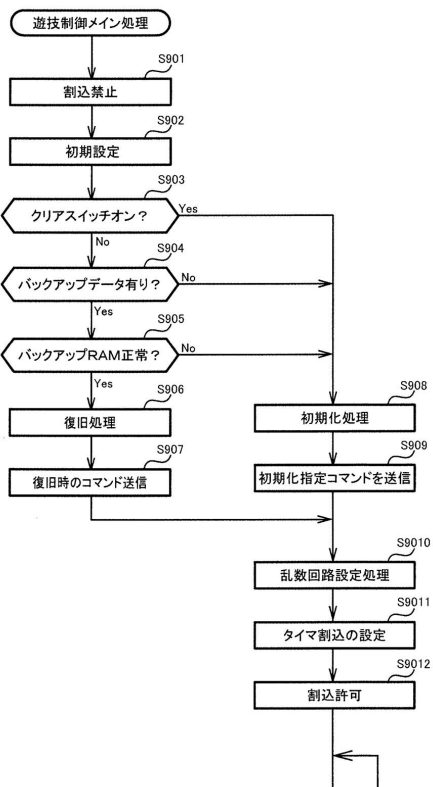


10

20

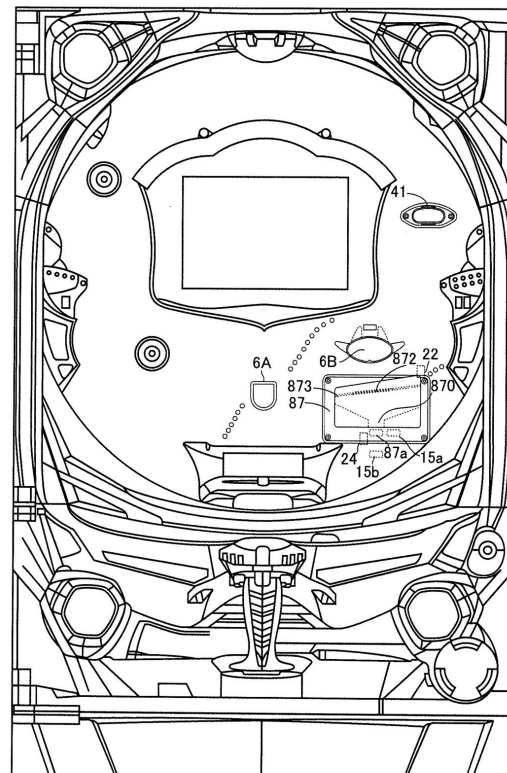
【図11】

【図11】



【図12-1】

【図12-1】



30

40

50

【図 12 - 2】

【図12-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 12 - 4】

【図12-4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り經由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 12 - 3】

【図12-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

【図 12 - 5】

【図12-5】

MODE	EXT	名称	内容
80	× ×	変動パターン× × 指定	図柄の変動パターンの指定(× × =変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	待ちデモ指定	待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

10

20

30

40

50

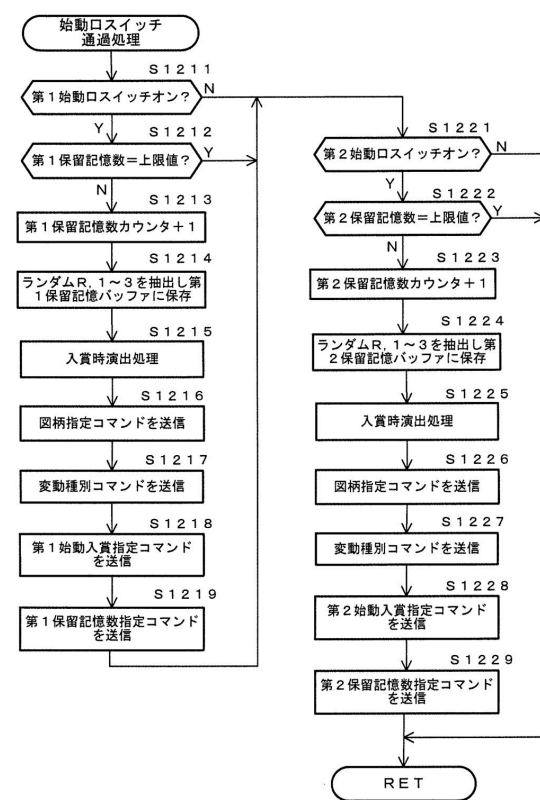
【図12-6】

【図12-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動/ターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置へ入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図12-7】

【図12-7】

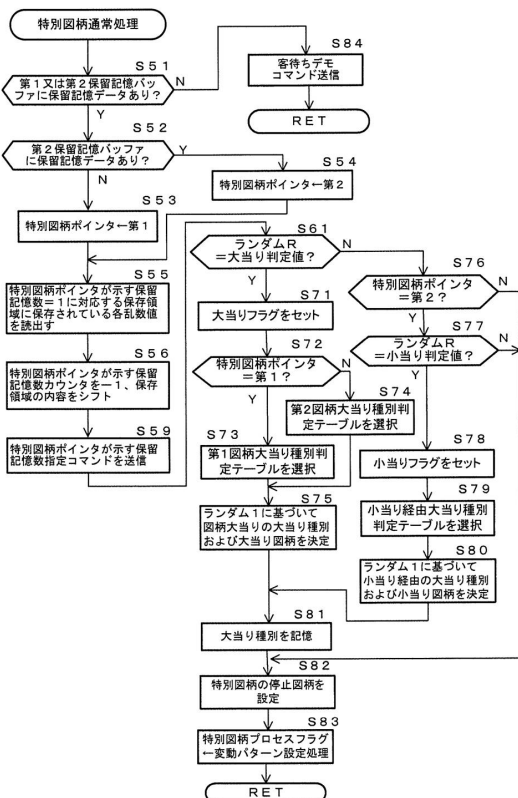


10

20

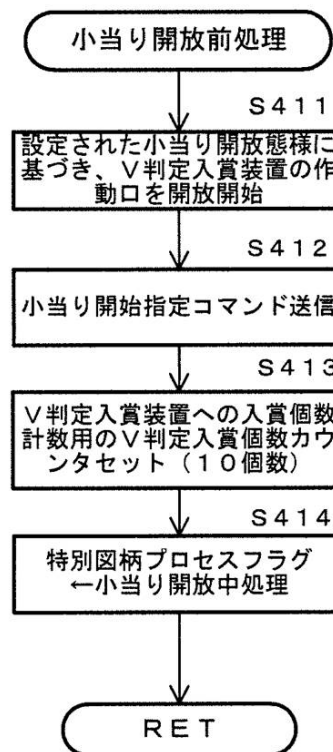
【図12-8】

【図12-8】



【図12-9】

【図12-9】



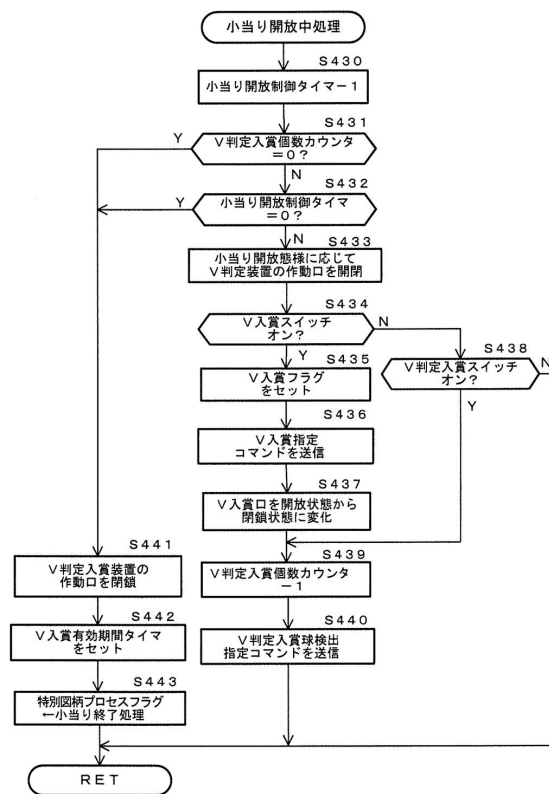
30

40

50

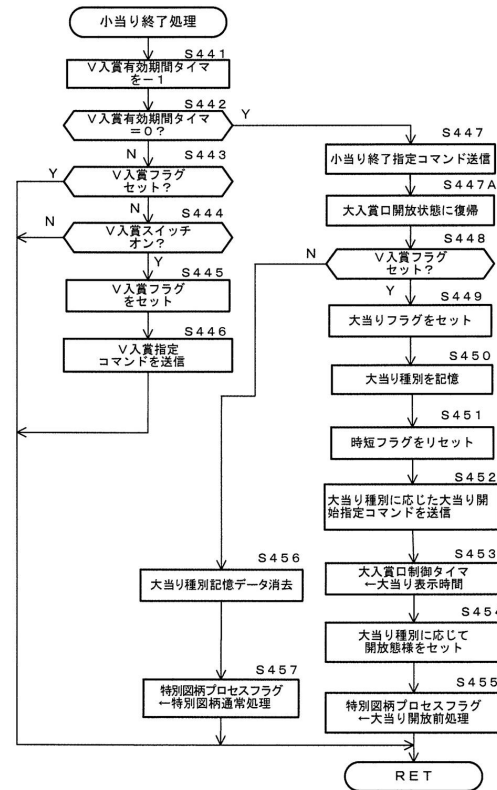
【図12-10】

【図12-10】



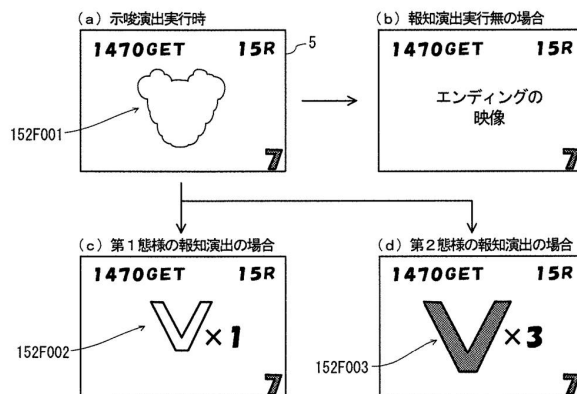
【図12-11】

【図12-11】



【図12-12】

【図12-12】



【図12-13】

【図12-13】

(A) 報知演出実行有無決定テーブル

報知演出実行有無	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
実行有	35	40	45	50	55	60
実行無	65	60	55	50	45	40

(B) 報知演出内容決定テーブル

当り数	報知演出内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	V×1	100	100	100	100	100	100
2	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	95	90	85	80	75	70
3	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	85	75	65	55	45	35
4	V×4	15	20	25	30	35	40
	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	40	35	30	25	20	15
	V×1	35	30	25	20	15	10

(C) V態様決定テーブル

V態様	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1態様(白色小)	90	85	80	75	70	65
第2態様(赤色大)	10	15	20	25	30	35

(D) 当り有時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定1~6
実行有	100
実行無	0

(E) 当り無時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定1~6
実行有	30
実行無	70

※「当り」には、大当りと小当りとを含む。

10

20

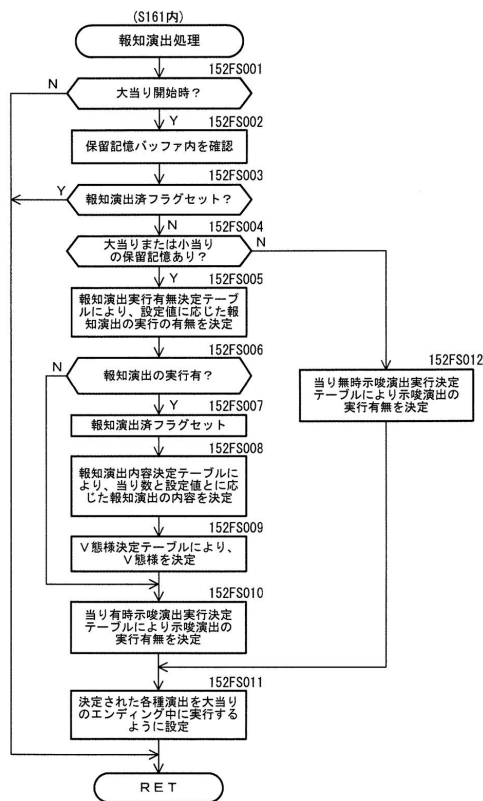
30

40

50

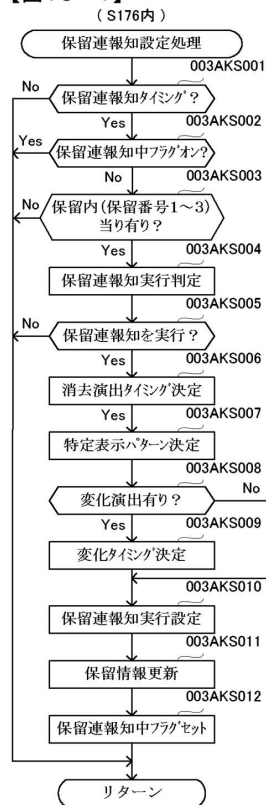
【図 12 - 14】

【図12-14】



【図 13 - 1】

【図13-1】



10

20

【図 13 - 2】

【図13-2】

演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象	変化タイミング	消去タイミング
0	小当り			
1	ハズレ		tb	
2	小当り	○		TA
3	小当り	○		TB
4	ハズレ			

【図 13 - 3】

【図13-3】

(A) 003AKS004における実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

(B) 003AKS006における決定割合

消去演出タイミング決定割合	
タイミングTA	タイミングTB
40%	60%

(C) 003AKS007における決定割合

特定表示パターン	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示パターンA	100%	0%	第1態様
特定表示パターンB	0%	40%	第2態様
特定表示パターンC	0%	60%	第1態様→変化演出→第2態様

(D) 003AKS009における決定割合

1回目当り保留番号	変化演出タイミング決定割合			
	タイミング1-ta	タイミング1-tb	タイミング2-ta	タイミング2-tb
1	40%	60%	-	-
2	10%	20%	30%	40%

30

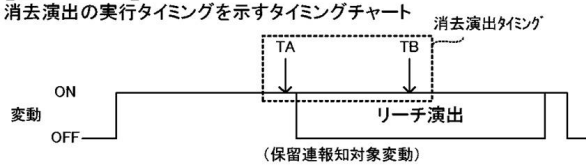
40

50

【図 13 - 4】

【図13-4】

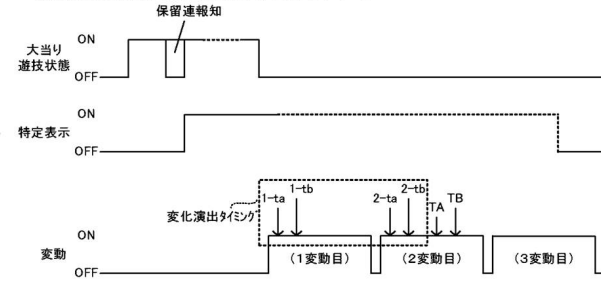
消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図 13 - 5】

【図13-5】

変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



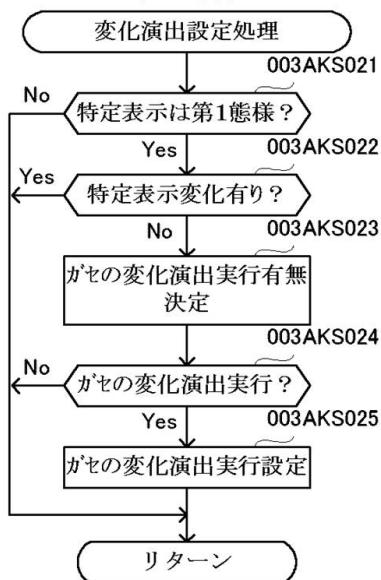
10

【図 13 - 6】

【図13-6】

(A)

(S171内)



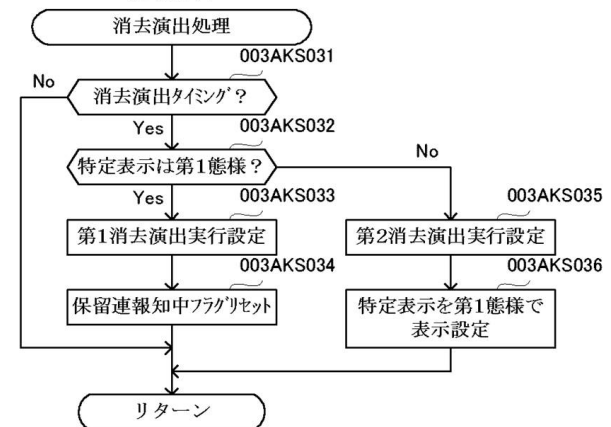
(B) 003AKS023における決定割合

変化演出実行有無	
実行有り	実行無し
10%	90%

【図 13 - 7】

【図13-7】

(S172内)



20

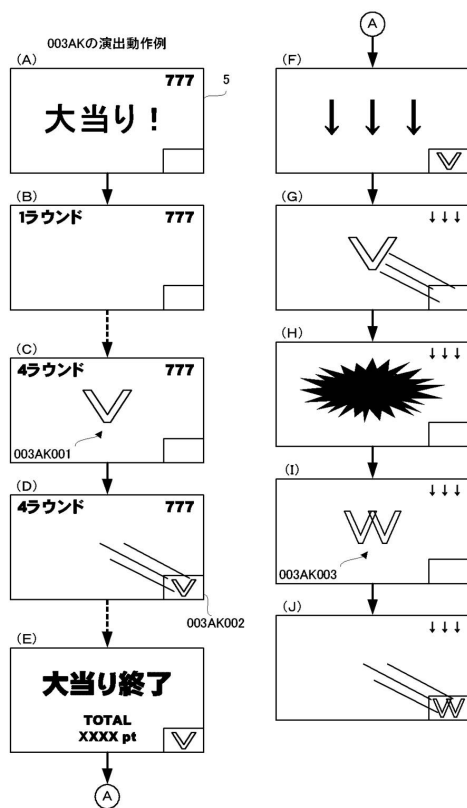
30

40

50

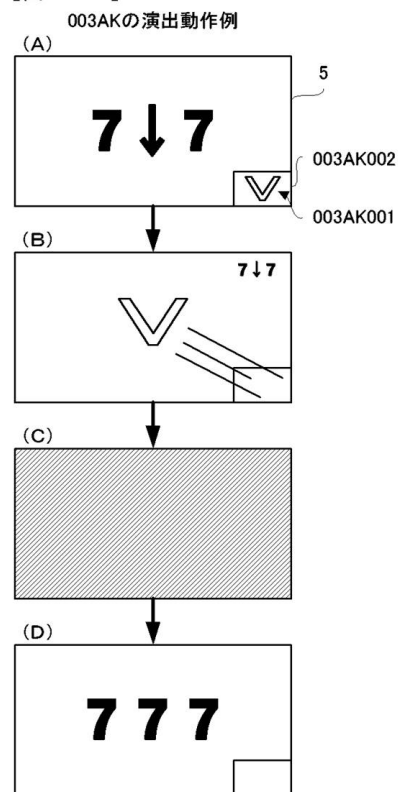
【図13-8】

【図13-8】



【図13-9】

【図13-9】

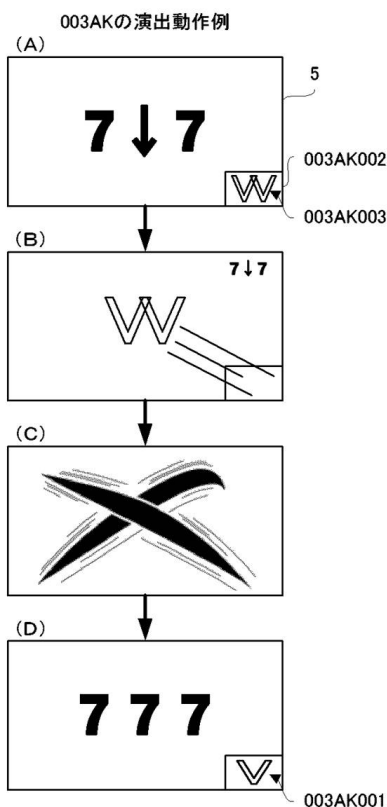


10

20

【図13-10】

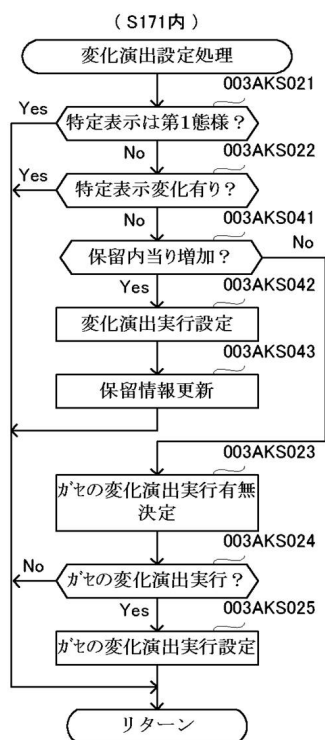
【図13-10】



【図13-11】

【図13-11】

<変形例>



30

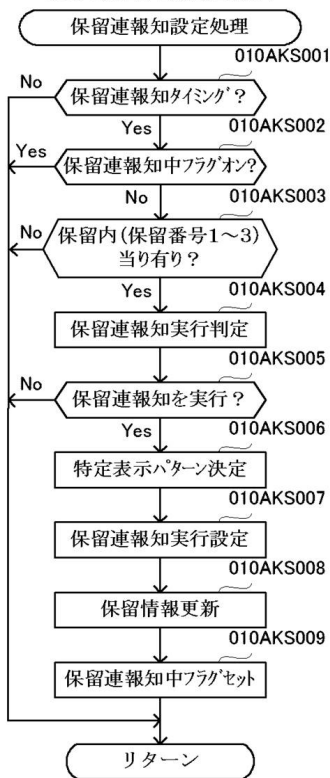
40

50

【図 14 - 1】

【図 14-1】

(S176 大当り中演出処理内)



【図 14 - 2】

【図 14-2】

演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象
0	小当り	
1	ハズレ	
2	小当り	○
3	小当り	○
4	ハズレ	

10

20

【図 14 - 3】

【図 14-3】

(A) 010AKS004における実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

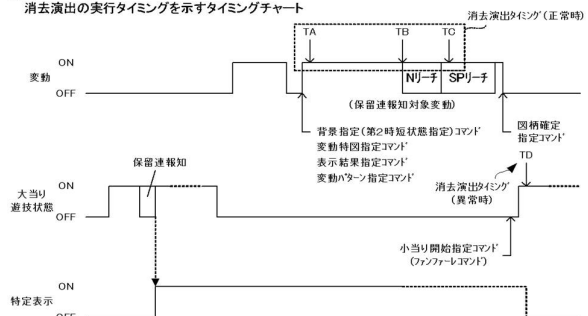
(B) 010AKS006における決定割合

特定表示パターン	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示パターンA	100%	20%	第1態様
特定表示パターンB	0%	80%	第2態様

【図 14 - 4】

【図 14-4】

消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



30

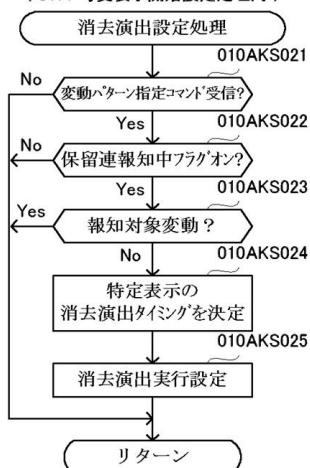
40

50

【 図 1 4 - 5 】

【图 14-5】

(A) (S171 可變表示開始設定處理內)



(B) 010AKS024における決定割合

	消去演出タミंग決定割合		
変動パターン	タミंगTA	タミंगTB	タミंगTC
変動パターンA	100%	0%	0%
変動パターンB	50%	50%	0%
変動パターンC	50%	25%	25%

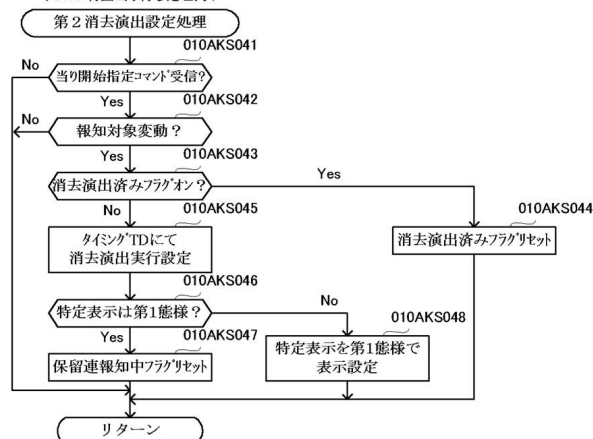
(C) 変動バタンの内容

変動パターン	演出内容	変動時間
変動パターンA	直当り	短
変動パターンB	ノーマルリーチ→当り	中
変動パターンC	ノーマルリーチ→SPリーチ→当り	長

【 図 1 4 - 7 】

【图14-7】

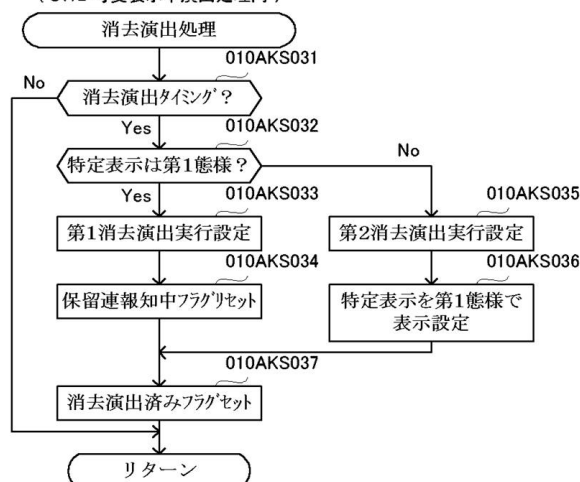
(S173 特図当り待ち処理内)



【圖 14 - 6】

【图14-6】

(S172 可變表示中演出處理內)



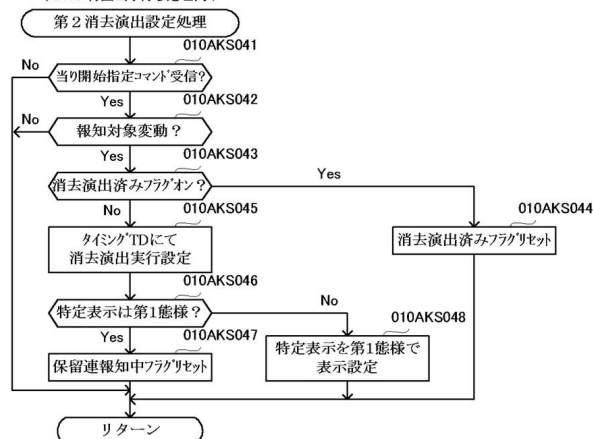
10

20

【 図 1 4 - 7 】

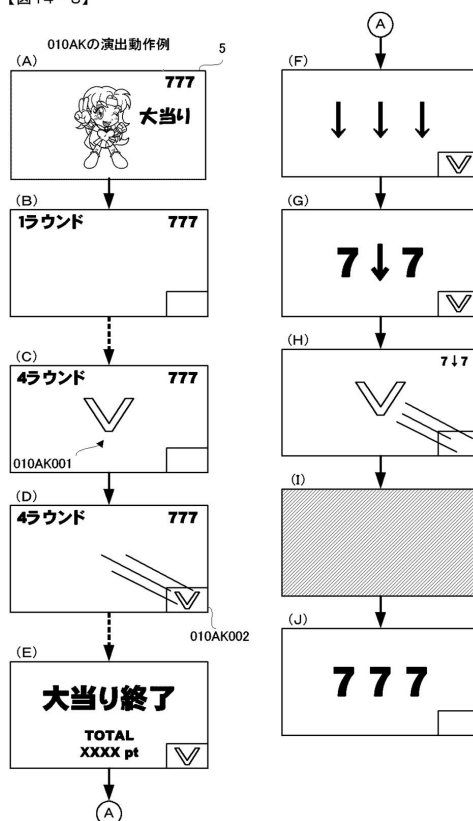
【图14-7】

(S173 特図当り待ち処理内)



【 図 1 4 - 8 】

【图14-8】

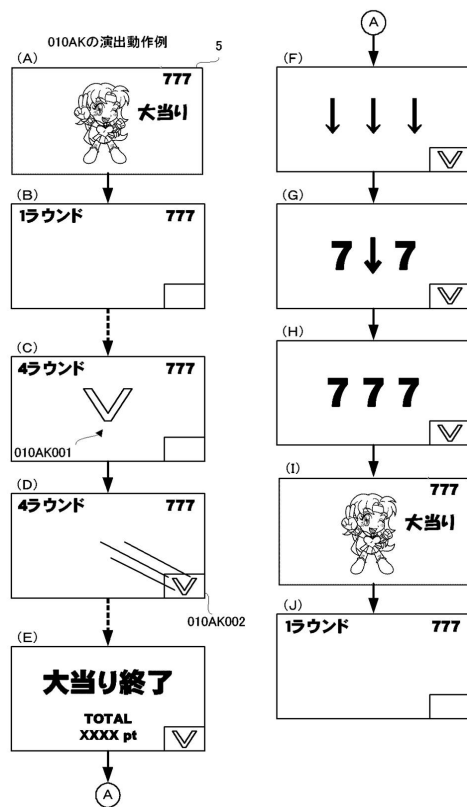


30

40

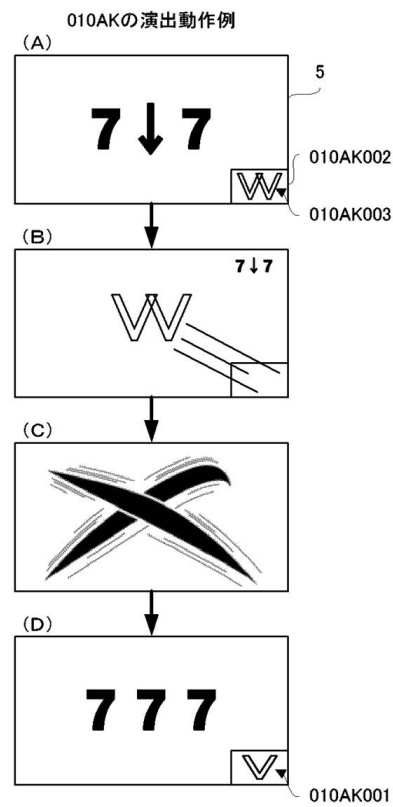
【図 14 - 9】

【図14-9】



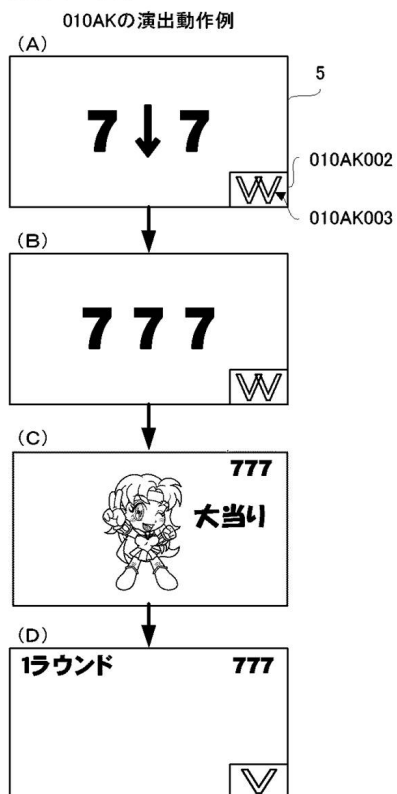
【図 14 - 10】

【図14-10】



【図 14 - 11】

【図14-11】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 1 2 8 7 7 8 (J P , B 2)
「初打ちでブチュン！！Vストック大量ゲット！PフィーバーアクエリオンW 最終決戦ver[ばちりす日記 022]」, You Tube [online] [video], 2019年03月06日, <https://www.youtube.com/watch?v=3csCqe8ivXk> , 主に41:29-42:13を参照。 , [2 0 2 2 年 1 2 月 9 日 検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2