

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-50959

(P2019-50959A)

(43) 公開日 平成31年4月4日(2019.4.4)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2017-176299 (P2017-176299)
(22) 出願日 平成29年9月14日 (2017.9.14)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50 EA04 EA10

(54) 【発明の名称】 遊技機

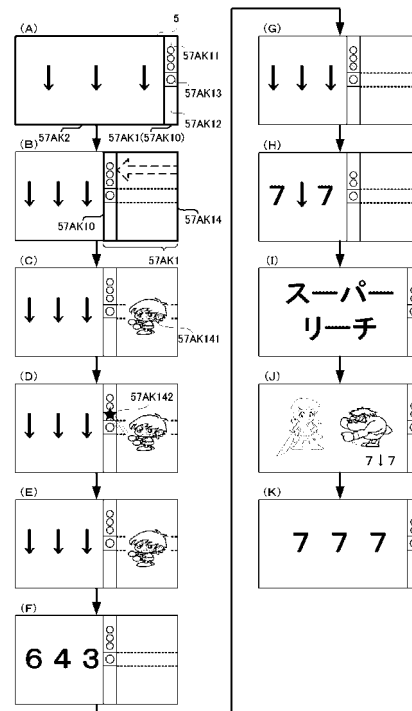
(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】作用演出Bが実行される場合には、(A)、(B)に示すように、対応表示領域57AK1の態様が第1態様から第2態様に变化する。その後、(C)に示すように、作用演出Bの導入部分として、特定表示領域57AK14にキャラクタ画像57AK141が表示される。その後、(D)に示すように、キャラクタ画像57AK141が星の画像57AK142を対応表示に投げる作用演出Bが実行される。そして、(E)に示すように、作用演出Bの演出結果として第1保留表示領域57AK11の保留表示番号1の保留表示の表示態様が白から青に変化する。そして、キャラクタ画像57AK141が消去されて作用演出Bは終了する。

【選択図】 図8-5

【図8-5】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を実行可能な遊技機であって、

可変表示に対応した対応表示を対応表示領域において表示する対応表示手段を備え、

前記対応表示領域は、

前記対応表示を表示するための所定表示領域で構成される第 1 態様と、前記所定表示領域及び当該所定表示領域とは異なる特定表示領域で構成される第 2 態様と、のいずれかの態様で表示され、

前記第 2 態様で表示されているときに、前記特定表示領域において特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

大当たり判定の結果がまだ報知されていない保留乱数の数と同数の保留シンボルが、保留表示領域に表示される。また、保留乱数に対してその後に行われる大当たり判定の結果の情報、および、判定結果を報知する報知演出の情報の少なくとも一方の情報が先読みされる。先読みした情報に応じて、保留表示領域全体を拡大するパチンコ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】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 64794 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に対応した対応表示を対応表示領域（例えば対応表示領域 57AK1）において表示する対応表示手段（例えば演出制御用 CPU 120）を備え、

前記対応表示領域は、

前記対応表示を表示するための所定表示領域（例えば所定表示領域 57AK10）で構成される第 1 態様と、前記所定表示領域及び当該所定表示領域とは異なる特定表示領域（例えば特定表示領域 57AK14）で構成される第 2 態様と、のいずれかの態様で表示され、

前記第 2 態様で表示されているときに、前記特定表示領域において特定演出（例えば作用演出 B）を実行可能である。

このような構成によれば、特定演出により演出効果を高めることができる。

【0007】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記特定表示領域は、前記所定表示領域と関連した表示態様（例えば図 8 - 5）である

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

このような構成によれば、対応表示領域が広がったように見せることができ、対応表示に関する演出が実行されることを期待させることができる。

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記対応表示手段は、前記対応表示領域が前記第1態様で表示されているときと前記第2態様で表示されているときとで、前記対応表示を同じ大きさで表示する(例えば図8-5)ようにしてもよい。

このような構成によれば、他の演出のための表示領域を確保することができる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出は、前記特定表示領域に表示された画像が前記所定表示領域に対して作用する演出(例えば作用演出B、図8-5)であるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出により所定表示領域の表示に注目させることができる。

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記対応表示領域が前記第1態様から前記第2態様となった後、複数回の可変表示に亘って前記第2態様を維持する(例えば図8-5、図8-8)ようにしてもよい。

このような構成によれば、複数回の可変表示に亘って遊技者に期待感を持たせることができる。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記第2態様で表示される前記対応表示領域の前記特定表示領域において前記特定演出が実行された後、所定期間経過するまで前記第2態様を維持する(例えば図8-5、図8-8)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行された後にも遊技者に期待感を持たせることができる。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

第1態様により前記対応表示を表示した後に、該対応表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば作用演出A、作用演出B)を実行可能な変化演出実行手段(例えばステップ57AKS8を実行する演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記対応表示の表示態様には、少なくとも、前記第1態様(例えば白、青)と、有利度が高い第2態様(例えば青、緑、赤)とが含まれ、

前記変化演出実行手段は、

前記変化演出として、前記第1態様により前記対応表示を表示した後に、該対応表示の表示態様を前記第2態様に変化させる演出を実行可能であり、

実行された前記変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により前記変化演出を実行可能である(例えば図8-4に示すように残り変化回数に応じて異なる割合で作用演出を決定する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】対応表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2】最終表示態様の決定割合や対応表示変化パターンの一覧を示す図である。

【図 8 - 3】対応表示変化パターンの具体例を示す図である。

【図 8 - 4】作用演出の決定割合を示す図である。

【図 8 - 5】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 6】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 7】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 8】対応表示領域の変化タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 8 - 9】変形例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】

【0014】

(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。

【0015】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0016】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0017】

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

【0018】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0019】

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

10

20

30

40

50

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 0 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

(遊技の進行の概略)

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で

10

20

30

40

50

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

【0051】

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

10

【0052】

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

【0053】

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

20

【0054】

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。

【0055】

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

30

【0056】

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。

【0057】

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

40

【0058】

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

50

ある。

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、遊技効果ランプ 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 3 】

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 特図ゲーム又は第 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 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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。

【 0 0 6 6 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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 6 7 】

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。

【0068】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0069】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモ

10

20

30

40

50

ンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0074】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

10

20

30

40

50

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

【0083】

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

10

【0084】

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

【0085】

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

20

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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

30

【0089】

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

40

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0093】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0094】

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。

【0095】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0096】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0097】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0098】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0099】

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

【0100】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バ

10

20

30

40

50

ックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0101】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0102】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0103】

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

20

【0104】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0105】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0106】

40

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を

50

示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0112】

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

【0113】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り

10

20

30

40

50

」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 1 4 】

10

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

【 0 1 1 5 】

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

20

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

30

【 0 1 1 8 】

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

40

【 0 1 1 9 】

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

50

定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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 2 0 】

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。

10

【 0 1 2 1 】

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。

20

【 0 1 2 2 】

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 2 3 】

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。

30

【 0 1 2 4 】

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

40

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

50

(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 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 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。

10

【0127】

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。

【0128】

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 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令(DI 命令)を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 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。

20

30

【0129】

ステップ S73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップ S73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップ S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップ S75)。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信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。

40

【0130】

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

【0131】

50

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

【 0 1 3 2 】

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

10

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

20

【 0 1 3 5 】

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

30

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実

50

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

10

【0138】

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

20

【0139】

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

【0140】

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

30

【0141】

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

40

【0142】

(基本説明の変形例)

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

【0143】

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。

【0144】

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

50

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

【 0 1 4 5 】

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

10

【 0 1 4 6 】

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

20

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

30

【 0 1 4 9 】

（特徴部 5 7 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 5 7 A K について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の所定位置に設けられる対応表示領域において可変表示に対応する対応表示を表示可能である。そして、対応表示領域は、対応表示を表示するための所定表示領域で構成される第 1 態様と、所定表示領域及び特定表示領域で構成される第 2 態様と、のいずれかの態様で表示され、第 2 態様で表示されているときに、特定表示領域において特定演出を実行可能であることを特徴とする。

40

【 0 1 5 0 】

（対応表示処理）

図 8 - 1 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における対応表示処理の一例を示すフローチャートである。対応表示処理には、保留表示及びアクティブ表示といった可変表示に対応する可変表示対応表示（本実施の形態では「対応表示」という。）を表示するための処理が含まれる。また、この実施の形態では、先読み予告演出として対応表示の表示態様を変化させる予告演出（保留表示予告）が実行されるようになっており、対応表示処理には、保留表示予告を実行するための処理が含まれる。対応表示処理は、図 7 に示すステップ S 1 6 1 の先読予告設定処理内で実行される。なお、本発明に係る対応表示に係る演出動作が実現できれば対応表示処理の位置（実行タイミング）は先読予告設定処理内に限定さ

50

れない。なお、保留表示予告には、アクティブ表示の表示態様を変化させる先読み予告演出も含む。

【0151】

図8-1に示す対応表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口または第2始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ57AKS1)。ステップ57AKS1の処理では、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を受信したか否かを判定することにより、始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

【0152】

始動入賞が発生したと判定された場合(ステップ57AKS1; Yes)、当該始動入賞に対応する対応表示の最終的な表示態様(最終表示態様)及び対応表示の表示態様の变化過程(保留表示予告の演出態様)に対応する対応表示变化パターンを決定する(ステップ57AKS2)。

【0153】

ステップ57AKS2の処理では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、表示結果や変動カテゴリ(大まかな変動パターンの分類等)を先読みして、最終表示態様や対応表示变化パターンが決定される。ステップ57AKS2の処理では、最終表示態様や対応表示变化パターンを決定することで、先読み予告演出として保留表示予告の実行有無やその演出態様を決定する。

【0154】

(保留表示予告)

この実施の形態では、対応表示の表示態様(表示色)として、図8-2(A)に示すように、「白」、「青」、「緑」、「赤」が設けられており、対応表示が表示されてから当該対応表示に対応する可変表示が終了するまでの間に、表示態様が所定回数変化する保留表示予告が実行される場合がある。そして、図8-2(A)の決定割合に示すように、最終表示態様が「白」<「青」<「緑」<「赤」の順に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)やスーパーリーチとなる可能性(スーパーリーチ信頼度)が高くなっている。

【0155】

ステップ57AKS2では、まず、例えば図8-2(A)に示す決定割合で、表示結果に応じて、最終表示態様を決定する。最終表示態様が「白」に決定された場合には、対応表示の表示色は変化することはない。即ち、この場合保留表示予告が実行されないこととなる。

【0156】

この実施の形態では、対応表示の最終表示態様を決定した後に、その対応表示が入賞順で入賞時に何番目の保留表示となるか(入賞時保留表示番号がいずれとなるか)に応じて、その対応表示が表示されてからの表示態様の变化過程に対応した対応表示变化パターンを決定するようになっている。図8-2(B)は、対応表示の最終表示態様と入賞時の保留表示番号に対応した対応表示变化パターンの一覧を示す図である。

【0157】

図8-2(B)に示すように、最終表示態様が「白」である場合には、終始対応表示が「白」で表示される対応表示变化パターンPT1に決定される。

【0158】

最終表示態様が「青」である場合には、入賞時保留表示番号に応じて、対応表示变化パターンPT2-1~PT2-4に決定される。対応表示变化パターンの前の数字は最終表示態様の段階を示し、後の数字は入賞時保留表示番号を示している。最終表示態様が「緑」である場合には、入賞時保留表示番号に応じて、対応表示变化パターンPT3-1~PT3-4に決定される。最終表示態様が「赤」である場合には、入賞時保留表示番号に応じて、対応表示变化パターンPT4-1~PT4-4に決定される。

【0159】

対応表示变化パターンPT2-1~PT2-4、PT3-1~PT3-4、PT4-1

10

20

30

40

50

～ P T 4 - 4 は、対応表示の表示態様の变化過程が異なる複数の対応表示变化パターンを含んでいる。

【 0 1 6 0 】

図 8 - 3 は、対応表示变化パターンの具体例を示す図である。図 8 - 3 では、各保留表示番号及びアクティブ表示における対応表示の表示態様を示している。対応表示は、保留表示番号 4 保留表示番号 3 保留表示番号 2 保留表示番号 1 アクティブ表示の表示領域へと、可変表示が終了する毎に順番にシフトして表示される。シフト前とシフト後で表示態様が異なる場合は、シフト後に表示態様が変わることを示している。なお、この実施の形態では、各保留表示番号またはアクティブ表示として表示されているときに表示態様が 1 回変化可能となっているが、2 回以上表示態様が変わるようにしてもよい。

10

【 0 1 6 1 】

図 8 - 3 では、図 8 - 2 (B) に示される対応表示变化パターン P T 2 - 1、P T 3 - 2、P T 4 - 4 に含まれる対応表示变化パターンの具体例を示すが、対応表示变化パターン P T 1 を除く他の対応表示变化パターンも同様に複数種類の対応表示变化パターンを含んでいる。

【 0 1 6 2 】

図 8 - 3 (A) は、対応表示变化パターン P T 2 - 1 に含まれる対応表示变化パターンを示す図である。対応表示变化パターン P T 2 - 1 - 0 は、保留表示番号 1 (入賞時) からアクティブ表示まで青で表示されることに対応した対応表示变化パターンであり、対応表示变化パターン P T 2 - 1 - 1 は、保留表示番号 1 (入賞時) において白で表示され、アクティブ表示において青に変化することに対応した対応表示变化パターンである。

20

【 0 1 6 3 】

図 8 - 3 (B) は、対応表示变化パターン P T 3 - 2 に含まれる対応表示变化パターンを示す図である。例えば、対応表示变化パターン P T 3 - 2 - 0 は、保留表示番号 2 (入賞時) からアクティブ表示まで緑で表示されることに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 3 - 2 - 1 は、保留表示番号 2 (入賞時) から保留表示番号 1 まで白で表示され、アクティブ表示において緑に変化することに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 3 - 2 - 1 1 は、保留表示番号 2 (入賞時) から保留表示番号 1 まで青で表示され、アクティブ表示において緑に変化することに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 3 - 2 - 2 1 は、保留表示番号 2 (入賞時) から白で表示され、保留表示番号 1 において青に変化し、アクティブ表示において緑に変化することに対応した対応表示变化パターンである。

30

【 0 1 6 4 】

図 8 - 3 (C) は、対応表示变化パターン P T 4 - 4 に含まれる対応表示变化パターンを示す図である。例えば、対応表示变化パターン P T 4 - 4 - 0 は、保留表示番号 4 (入賞時) からアクティブ表示まで赤で表示されることに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 4 - 4 - 1 は、保留表示番号 4 (入賞時) から保留表示番号 1 まで白で表示され、アクティブ表示において赤に変化することに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 4 - 4 - 2 1 は、保留表示番号 4 (入賞時) から保留表示番号 2 まで青で表示され、保留表示番号 1 で緑に変化し、アクティブ表示において緑に変化することに対応した対応表示变化パターンである。対応表示变化パターン P T 4 - 4 - 4 1 は、保留表示番号 4 (入賞時) から保留表示番号 3 まで白で表示され、保留表示番号 2 において青に変化し、保留表示番号 1 において緑に変化し、アクティブ表示において赤に変化することに対応した対応表示变化パターンである。

40

【 0 1 6 5 】

図 8 - 3 に示すように、入賞時保留番号が大きい程、変化タイミングが多くなるため、対応表示变化パターンも多くなる。また、最終表示態様の段階数が高い程、表示態様が 2 段階以上変化するパターンや 2 回以上変化するパターンというように対応表示变化パターンも増加する。なお、図 8 - 3 に示すように、最終表示態様の段階数 (上限変化回数) と入賞時保留番号 (変化タイミング数) とに応じて、あり得る全ての変化の組み合わせに対

50

応した対応表示変化パターンを設けるのではなく、あり得る組み合わせのうち一部の組み合わせに対応した対応表示変化パターンを設けても良い。例えば、最終表示態様の段階数（上限変化回数）と入賞時保留番号（変化タイミング数）とに応じて対応表示変化パターンが一意に決まる（ワンパターンである）ようにしてよい。

【0166】

ステップ57AKS2で最終表示態様を決定した後は、最終表示態様及び入賞時保留表示番号に応じて、図8-2(B)に示すいずれかの対応表示変化パターンに決定すればよい。図8-3に示すように、最終表示態様及び入賞時保留表示番号に応じた対応表示変化パターンに複数の対応表示変化パターンが含まれる場合には、いずれかの対応表示変化パターンに決定すればよい。この場合の決定割合は任意でよいが、表示結果に応じて決定割合を異ならせることで、対応表示の変化過程に応じて大当り信頼度やスーパーリーチ信頼度を異ならせることができる。

10

【0167】

なお、この実施の形態では、入賞時に最終表示態様及び対応表示変化パターンを決定することによって入賞時から最終表示態様となるまでの対応表示の表示態様（変化過程）が全て決定されるようになっているが、入賞時に少なくとも入賞時の表示態様を決定すればよく、その後に表示態様を変化させるかや変化後の表示態様は変動開始時や実際の変化可能タイミング等に決定するようにしてもよい。

【0168】

また、既に表示中の対応表示について保留表示予告を実行することが決定されている場合には、当該対応表示に対応する可変表示が終了するまで、新たな保留表示予告の実行を制限するようにしてもよい。

20

【0169】

ステップ57AKS2にて最終表示態様及び対応表示変化パターンを決定した後は、当該決定結果を保留情報（保留表示番号）と対応付けて保存し（ステップ57AKS3）、当該保存された対応表示変化パターンに基づいて、今回の始動入賞に対応した対応表示を表示する制御を実行する（ステップ57AKS4）。対応表示は、画像表示装置5に設けられる対応表示領域において表示される。

【0170】

なお、入賞時の保留記憶数が「0」であって対応表示がアクティブ表示となる場合、ステップ57AKS2における対応表示変化パターンを決定する処理は省略される。そして、ステップ57AKS4において、ステップ57AKS2にて決定された最終表示態様でアクティブ表示が表示されるように制御すればよい。

30

【0171】

ステップ57AKS4の処理を実行した後や、始動入賞が発生していないと判定された場合（ステップ57AKS1；No）、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定する（ステップ57AKS5）。保留表示は新たな可変表示が開始されるときにシフトするので、ステップ57AKS5では、例えば主基板11から可変表示の開始を指定する演出制御コマンドを受信したか否かにより、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定すればよい。

40

【0172】

保留表示のシフトタイミングであると判定された場合（ステップ57AKS5；Yes）、シフト元の保留表示を消去し（ステップ57AKS6）、シフト先の対応表示（保留表示またはアクティブ表示）を表示する制御を実行する（ステップ57AKS7）。

【0173】

（作用演出の概要）

その後、作用演出を実行するか否か演出態様を決定する（ステップ57AKS8）。この実施の形態では、対応表示の表示態様が変化する前に、演出画像が対応表示に向けて移動し接触する（作用する）作用演出が実行される場合がある。その一方で、作用演出が実行されずに対応表示の表示態様が変化する場合や、作用演出が実行されたものの対応表示

50

の表示態様が変化しない場合もあるようになっている。このような作用演出を実行可能とすることで、遊技者に対応表示の表示態様が変化することを期待させることができる。ステップ57AKS8では、そのような作用演出の実行の有無や、実行する場合の演出態様を決定する。

【0174】

ステップステップ57AKS8の処理では、対応表示が複数ある場合には、例えば、所定の順番（例えば可変表示が実行される順番が遅い順等）に各対応表示に対して作用演出を実行するか否かを決定する。表示態様が変化する場合に含まれている場合には、当該対応表示に対して優先的に作用演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。そして、一の対応表示について作用演出を実行することが決定された場合には、他の対応表示についての作用演出は実行されないようにしてもよい。このようにすることで、作用演出の対象がわかりやすくなる。なお、作用演出の実行タイミングをずらす等して、一の可変表示中に複数の作用演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0175】

ステップ57AKS8の処理では、対象の対応表示の表示態様が、今回の可変表示で変化するか否かや、残りの変化回数（今後対応表示の表示態様が変化する回数）に応じて、例えば図8-4に示す決定割合で作用演出の実行有無を決定する。対象の対応表示が表示態様するか否かや、残りの変化回数は対応表示変化パターンにより判定すればよい。

【0176】

図8-4に示すように、この実施の形態では、作用演出として、それぞれ演出態様の異なる作用演出Aと作用演出Bとを実行可能になっている。そして、それぞれの作用演出には、作用演出が実行された後に対応表示の表示態様が変化する場合（成功）と、対応表示の表示態様が変化しない作用演出（失敗）と、がある。作用演出（失敗）は、ガセの作用演出、作用演出のガセ等ともいわれる。

20

【0177】

（作用演出の実行割合）

図8-4（A）は、対象の対応表示の表示態様がシフト後も含み変化しない場合の作用演出（ガセの作用演出）の決定割合を示している。図8-4（B）は、対象の対応表示の表示態様の残りの変化回数が1回である場合の作用演出の決定割合を示している。図8-4（C）は、対象の対応表示の表示態様の残りの変化回数が2回以上である場合の作用演出の決定割合を示している。

30

【0178】

図8-4に示すように、この実施の形態では、今回の可変表示で変化するか否かや、残りの変化回数（今後対応表示の表示態様が変化する回数）に応じて、異なる割合で作用演出の実行有無や、作用演出の実行態様が決定されるようになっている。

【0179】

具体的には、作用演出Bが実行された場合の方が、作用演出Aが実行された場合よりも、「成功」の作用演出となる割合（対応表示が変化する場合）が高くなっている。このようにすることで、いずれの作用演出が実行されるかに注目させることができる。

【0180】

40

また、図8-4（A）に示すように、対象の対応表示の表示態様がシフト後も含み変化しない場合には、作用演出A（失敗）を実行することが1%の割合で決定され、作用演出B（失敗）を実行することには決定されない。図8-4（B）に示すように、残りの変化回数が1回である場合には、今回対応表示が変化しない場合であっても、作用演出A（失敗）を実行することが3%の割合で決定され、作用演出B（失敗）を実行することが2%の割合で決定される。図8-4（C）に示すように、残りの変化回数が2回以上である場合には、今回対応表示が変化しない場合であっても、作用演出A（失敗）を実行することが6%の割合で決定され、作用演出B（失敗）を実行することが4%の割合で決定される。このように、今回の可変表示で対応表示が変化しない場合であっても、今後対応表示の表示態様の変化回数が多いほど、作用演出（失敗）の実行割合、作用演出B（失敗）の実

50

行割合が高くなっている。このようにすることで、ガセの作用演出（特に作用演出 B）が実行されて対応表示が変化しなかった場合でも、今後対応表示の表示態様が変化すること（信頼度が向上すること）に遊技者が期待できるようになる。

【0181】

同様に、図 8 - 4（B）、（C）に示すように、今回対応表示が変化する場合においても、残りの変化回数が 2 回以上である場合には、残りの変化回数が 1 回である場合よりも、作用演出の実行割合、作用演出 B の実行割合が高くなっている。このようにすることで、作用演出の実行態様（作用演出の実行の有無や、実行された場合の演出態様）によって、今後対応表示の表示態様が変化すること（信頼度が向上すること）に遊技者が期待できるようになる。そして、作用演出の実行態様に遊技者が注目するようになり、興趣が向上する。

10

【0182】

なお、作用演出の実行態様（作用演出の実行の有無や、実行された場合の演出態様）によって、今後対応表示の表示態様が変化する割合が異なるものに限定されず、単に作用演出の実行態様（作用演出の実行の有無や、実行された場合の演出態様）によって、今回の対応表示の表示態様が変化する割合が異なるようにしてもよい。

【0183】

57AKS8 にて作用演出の実行有無や演出態様を決定した後には、作用演出を実行することが決定されたか否かを判定する（ステップ 57AKS9）。作用演出を実行しないと判定された場合には（ステップ 57AKS9；No）、対応表示処理を終了する。作用演出を実行すると判定された場合は（ステップ 57AKS9；Yes）、作用演出の演出態様や、実行対象の保留表示番号またはアクティブ表示（対応表示の表示位置）に対応した作用演出制御パターンを選択して RAM 122 の所定領域にセットする（ステップ 57AKS10）。ここでセットされた作用演出制御パターンがステップ S172 の可変表示中演出処理で読み込まれることで、可変表示中に作用演出が実行される。ステップ 57AKS10 の処理を実行した後、対応表示処理を終了する。

20

【0184】

ステップ 57AKS5 にて、保留表示のシフトタイミングでないと判定された場合（ステップ 57AKS5；No）、対応表示の表示態様の变化タイミングであるか否かを判定する（ステップ 57AKS11）。ステップ 57AKS11 では、保存されている対応表示変化パターンが今回の可変表示において対応表示を変化させるものであるか否か、及び、当該可変表示における所定の变化タイミングとなったか否かを判定すればよい。なお、変化タイミングは、作用演出が実行される場合の実行タイミングの直後となる。これにより、作用演出が実行される場合には、作用演出が実行されたことに対応して対応表示が変化する演出が可能になる。対応表示の表示態様の变化タイミングでなければ（ステップ 57AKS11；No）、対応表示処理を終了する。

30

【0185】

対応表示の表示態様の变化タイミングであれば（ステップ 57AKS11；Yes）、対象の対応表示の表示態様を対応表示変化パターンに対応した色に変化させる（ステップ 57AKS12）。その後、対応表示処理を終了する。

40

【0186】

（演出動作）

続いて、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 における具体的な演出動作について説明する。まず、この実施の形態における、対応表示領域や、対応表示領域変化演出について説明する。

【0187】

図 8 - 5（A）に示すように、この実施の形態の画像表示装置 5 の表示領域は、保留表示やアクティブ表示といった対応表示を表示するための対応表示領域 57AK1 と、飾り図柄の可変表示、背景の表示、予告演出等を行うための演出表示領域 57AK2 と、から構成される。図 8 - 5（A）に示す演出表示領域 57AK2 では、飾り図柄の可変表示が

50

実行されている。

【0188】

(対応表示領域の表示態様)

この実施の形態では、対応表示領域57AK1は、第1態様と第2態様とのいずれかの態様で表示されるようになっている。第1態様の対応表示領域57AK1は、図8-5(A)に示すように、画像表示装置5の右端部分に縦に表示される。第1態様の対応表示領域57AK1には、第1保留表示領域57AK11、第2保留表示領域57AK12、アクティブ表示領域57AK13が形成されている。第1保留表示領域57AK11、第2保留表示領域57AK12、及び、アクティブ表示領域57AK13を合わせた領域を所定表示領域57AK10ともいう。なお、第1態様では、所定表示領域57AK10は対応表示領域57AK1と一致する。

10

【0189】

第1保留表示領域57AK11は、第1特図ゲームに対応する保留表示(第1保留記憶数を示す保留表示)を表示するための領域である。第2保留表示領域57AK12、第2特図ゲームに対応する保留表示(第1保留記憶数を示す保留表示を表示するための領域である。アクティブ表示領域57AK13は、アクティブ表示を表示するための領域である。

【0190】

第1保留表示領域57AK11には、円形の保留表示を第1保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順(消化が早い順)に下から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。可変表示が終了する毎に、第1保留表示領域57AK11に表示されていた最も保留表示番号の大きい保留表示が消去され、各保留表示が1つ小さい保留表示番号の位置またはアクティブ表示領域57AK13にシフトする。図8-5(A)では、第1保留記憶数が3であり、第1保留表示領域57AK11には、保留表示番号3まで3つの保留表示が表示されている。図8-5(A)では、全て白の保留表示が表示されているが、保留表示予告が実行されている場合には、対応する保留表示が青、緑または赤で表示されることとなる。

20

【0191】

第2保留表示領域57AK12には、円形の保留表示を第2保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順(消化が早い順)に上から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。図8-5(A)では、第2保留記憶数が0であり、第2保留表示領域57AK12には、保留表示が表示されていない。

30

【0192】

アクティブ表示領域57AK13には、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を1つ表示可能である。可変表示が終了する毎に、アクティブ表示領域57AK13に表示されていたアクティブ表示が消去され、保留表示がある場合には保留表示番号1に表示されていた保留表示がシフトする形で、アクティブ表示領域57AK13に再度アクティブ表示が表示される。保留表示予告が実行されているときには、アクティブ表示が青、緑または赤で表示されるため、実行中の可変表示の期待度がわかりやすくなる。なお、アクティブ表示の表示態様(形状やサイズ)は、保留表示と同じであってもよいし、形状やサイズが異なってもよい。

40

【0193】

第2態様の対応表示領域57AK1では、図8-5(B)に示すように、所定表示領域57AK10が画像表示装置5の中央部分に移動して縦に表示される。そして、所定表示領域57AK10が移動した部分(右側部分)に、特定表示領域57AK14が形成される。第2態様の対応表示領域57AK1は、所定表示領域57AK10と特定表示領域57AK14とで構成される。第2態様となった対応表示領域57AK1の特定表示領域57AK14では、特定演出が実行される。特定演出は、例えば、表示結果が大当たりとなる期待度が高いことを示す演出等である。

50

【0194】

なお、対応表示領域57AK1が第2態様となったときの特定表示領域57AK14の態様は、一態様であることに限定されず、領域の広さや背景色、模様等が異なる複数の態様があってもよい。そして、それぞれの態様の特定表示領域において実行される特定演出の種類や実行割合が異なるようにしてもよい（特定表示領域の態様と特定演出を対応付けてもよい）。このようにすることで、対応表示領域57AK1が第2態様となるときにいずれの態様の特定表示領域が形成されるかに注目させることができ、演出の興趣が向上する。

【0195】

対応表示領域57AK1が第1態様と第2態様とで変化する場合は、図8-5(B)に示すように、所定表示領域57AK10が移動することで徐々に変化するようにしてもよいし、画像表示装置5をブラックアウトさせた間に変化させる等、直ちに変化するようにしてよい。第1態様から第2態様に徐々に変化させる場合は、変化させるパターン（例えば変化すると見せかけて変化しないパターン等）を複数設けて、第2態様に変化することを煽る演出（特定演出が実行されることを期待させる演出）を実行するようにしてもよい。

10

【0196】

対応表示領域57AK1が第2態様となると、図8-5(B)に示すように、演出表示領域57AK2が小さく（狭く）なる。このとき、演出表示領域57AK2において可変表示する飾り図柄も演出表示領域57AK2の大きさに応じて縮小される。なお、対応表示領域57AK1が第2態様となって演出表示領域57AK2が小さくなるときに、演出表示領域57AK2において演出（例えば予告演出等）を実行していた場合には、当該演出に関する表示も適宜縮小される。

20

【0197】

例えば、図8-6(A)に示すように、演出表示領域57AK2において予告画像57AK21を表示する予告演出を実行していた場合に、対応表示領域57AK1が第2態様となって演出表示領域57AK2が小さくなるときには、図8-6(B)に示すように、予告画像57AK21も縮小されればよい。このようにすることで、演出表示領域57AK2において好適に演出を継続しつつ、対応表示領域57AK1の態様を変化する演出を実行可能である。なお、対応表示領域57AK1が第2態様から第1態様となって演出表示領域57AK2が大きく（広く）なるときに、演出表示領域57AK2において演出（例えば飾り図柄の可変表示や予告演出等）を実行していた場合には、当該演出に関する表示も適宜拡大される。なお、対応表示領域57AK1が第2態様となったときにおいても、演出表示領域57AK2と対応表示領域57AK1（特定表示領域57AK14）とに跨がって実行される予告演出があってもよい。そして、そのような領域を跨いで実行される予告演出は、他の予告演出と比較して大当り信頼度が高く設定されているようにしてもよい。このようにすることで、大当り信頼度の高い予告演出を目立たせることができる。なお、領域を跨いで実行される予告演出と、特定表示領域57AK14において実行される特定演出と、が重複しないように何れか一方の演出を実行するときは他方の演出の実行を制限したり、それぞれの演出を実行する位置を異ならせてもよい。

30

40

【0198】

（対応表示のサイズ）

図8-5(B)に示すように、対応表示領域57AK1が第2態様となった場合でも、所定表示領域57AK10における対応表示のサイズは変化しないようになっている。このようにすることで、第2態様となった場合でも対応表示がわかりやすい。また、他の演出の表示領域を確保できる。

【0199】

なお、対応表示領域57AK1が第1態様である場合と第2態様である場合とで対応表示のサイズが変化してもよい。例えば、対応表示領域57AK1が第2態様となった場合に、所定表示領域57AK10を揺らしたり、所定表示領域57AK10の表示態様（大

50

きさや形状)を変化させる場合等には、対応表示のサイズが変化してもよい。この場合でも、後述する作用演出が実行できればよい。

【0200】

(特定表示領域の表示態様)

図8-5(B)に示すように、この実施の形態では、特定表示領域57AK14は、アクティブ表示領域57AK13に相当する高さの部分(アクティブ表示領域57AK13の軌跡部分)に点線が引かれており、所定表示領域57AK10と関連する表示態様となっている。このようにすることで、対応表示領域57AK1が広がったように見せることができるとともに、特定表示領域57AK14にて所定表示領域57AK10に関する演出が実行されることを期待させることができる。

10

【0201】

なお、特定表示領域57AK14は、所定表示領域57AK10と関連した表示態様とする方法は、図8-5(B)に示すものに限定されず、共通のデザインやモチーフを使用したり、他の領域と境界線を引いたり、色や模様を共通とする等、遊技者が特定表示領域57AK14と所定表示領域57AK10とが関連していると認識できるものであればよい。

【0202】

なお、これとは逆に、特定表示領域57AK14の表示態様は、所定表示領域57AK10の表示態様と関連していなくてもよい。例えば、特定表示領域57AK14を真っ黒にしてそこから後述のような作用演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、意外性のある演出を実行でき、興味が向上する。

20

【0203】

(特定表示領域における特定演出)

この実施の形態では、対応表示領域57AK1が第2態様となったときに、特定表示領域57AK14において、特定演出を実行可能となっている。この実施の形態では、特定演出として、対応表示の表示態様が変化するか否かを期待させる作用演出Bが実行されるようになっている。

【0204】

作用演出Bが実行される場合には、図8-5(A)、(B)に示すように、可変表示中の所定のタイミング(対応表示が変化し得るタイミング前)において、対応表示領域57AK1の態様が第1態様から第2態様に変化する。その後、図8-5(C)に示すように、作用演出Bの導入部分として、特定表示領域57AK14にキャラクタ画像57AK141が表示される。

30

【0205】

その後、図8-5(D)に示すように、キャラクタ画像57AK141が星の画像57AK142を対応表示(ここでは第1保留表示領域57AK11の保留表示番号1の保留表示)に投げる作用演出Bが実行される。そして、図8-5(E)に示すように、作用演出Bの演出結果として第1保留表示領域57AK11の保留表示番号1の保留表示の表示態様が白から青に変化する。そして、キャラクタ画像57AK141が消去されて作用演出Bは終了する。

40

【0206】

その後、対応表示領域57AK1は第2態様のまま維持されたまま、図8-5(F)に示すように、演出表示領域57AK2にハズレ組合せの確定飾り図柄が導出表示されて、飾り図柄の可変表示が終了する。

【0207】

このように、作用演出Bが終了した後も、可変表示終了まで対応表示領域57AK1は第2態様のまま維持されることがあるので、更に作用演出Bが実行されることを遊技者に期待させることができる。

【0208】

続いて、次の可変表示が開始されると、図8-5(A)に示すように、対応表示が下方

50

向にシフトする。第 1 保留表示領域 5 7 A K 1 1 において青で表示されていた保留表示は、アクティブ表示としてアクティブ表示領域 5 7 A K 1 3 に表示される。このときにも、対応表示領域 5 7 A K 1 は第 2 態様のまま維持される。

【 0 2 0 9 】

なお、その後の演出の実行状況（作用演出の有無や、演出表示領域 5 7 A K 2 における演出の有無等）によっては、次の可変表示が開始されるときに対応表示領域 5 7 A K 1 を第 1 態様に戻すようにしてもよい。しかしながら、このように、作用演出 B が終了した後の可変表示まで継続して対応表示領域 5 7 A K 1 を第 2 態様のまま維持されることがあるので、更に作用演出 B が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【 0 2 1 0 】

図 8 - 5 (H) に示すように、演出表示領域 5 7 A K 2 において飾り図柄の態様がリーチ態様となって、図 8 - 5 (I) に示すようにスーパーリーチのリーチ演出が開始されると、対応表示領域 5 7 A K 1 は第 2 態様から第 1 態様に戻る。このように、リーチ演出開始前に対応表示領域 5 7 A K 1 を第 1 態様に戻して、演出表示領域 5 7 A K 2 を広げることによって、リーチ演出に注目させることができる。なお、スーパーリーチのリーチ演出といった、信頼度の高い演出、遊技者に注目させたい演出を実行するときには、対応表示領域 5 7 A K 1 を消して、画像表示装置 5 の表示領域全てを演出表示領域 5 7 A K 2 にしてもよい。

【 0 2 1 1 】

その後、図 8 - 5 (J) に示すように、変動パターンに対応したリーチ演出（ここではキャラクタ同士が戦うリーチ演出）が実行され、表示結果が大当たりであれば、図 8 - 5 (K) に示すように大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示される。

【 0 2 1 2 】

（作用演出 A）

以上のように、作用演出 B は、対応表示領域 5 7 A K 1 が第 2 態様となったときに形成される特定表示領域 5 7 A K 1 4 において実行されるようになっていた。これに対して、作用演出 A は、対応表示領域 5 7 A K 1 が第 2 態様となることなく実行される。例えば、図 8 - 7 (A)、(B) に示すように、作用演出 A は、演出表示領域 5 7 A K 2 において飾り図柄の可変表示が実行されているときに、演出表示領域 5 7 A K 2 にキャラクタ画像 5 7 A K 2 2 が表示され、キャラクタ画像 5 7 A K 2 2 から星の画像 5 7 A K 2 3 を対応表示に対して放たれる演出である。このとき、対応表示領域 5 7 A K 1 は、第 1 態様のまま維持される。

【 0 2 1 3 】

（対応表示領域の態様の变化タイミング）

図 8 - 5 では、対応表示領域 5 7 A K 1 は第 1 態様から第 2 態様に变化した後に作用演出 B が実行され、次回の可変表示（保留表示予告の対象の可変表示）においてリーチ演出が開始されるまで第 2 態様が維持される例について説明した。対応表示領域 5 7 A K 1 の態様の变化タイミングはこれに限定されず、少なくとも作用演出 B が実行されるときに、対応表示領域 5 7 A K 1 に特定表示領域 5 7 A K 1 4 が形成される第 2 態様となっていればよい。

【 0 2 1 4 】

例えば、作用演出 B が実行された後の可変表示において作用演出 A が実行される場合には、図 8 - 8 (A) に示すように、作用演出 A の実行前（作用演出 B を実行した可変表示の終了時など）に対応表示領域 5 7 A K 1 を第 2 態様から第 1 態様に变化させる。なお、対応表示領域 5 7 A K 1 が第 1 態様から第 2 態様に变化した後、可変表示が終了する毎に第 1 態様に戻すようにしてもよい。

【 0 2 1 5 】

作用演出 B が実行された可変表示においてリーチ演出が実行される場合には、図 8 - 8 (B) に示すように、リーチ演出が開始される前に対応表示領域 5 7 A K 1 を第 2 態様から第 1 態様に变化させて、リーチ演出が実行される演出表示領域 5 7 A K 2 を広げる。こ

10

20

30

40

50

のようによすることで、作用演出 B とリーチ演出とが同じ可変表示で実行される場合でも、好適な表示領域でそれぞれの演出を実行できる。

【0216】

また、例えば、作用演出 B が実行された後の可変表示において、更に作用演出 B が実行される場合には、図 8 - 8 (A) に示すように、作用演出 B が実行された後、続く可変表示においても対応表示領域 57AK1 を第 2 態様のまま維持し、更に作用演出 B が実行される。図 8 - 5 に示した例では、図 8 - 5 (G)、(H) のタイミングで作用演出 B が実行されることになる。このように、対応表示領域 57AK1 が第 2 態様のまま維持されて、特定表示領域 57AK14 において更に作用演出 B が実行されることがあるので、作用演出 B が実行された後、対応表示領域 57AK1 が第 2 態様のまま維持されたことで、更に期待度が向上することを遊技者が期待するようになり、遊技の興趣が向上する。

10

【0217】

なお、図 8 - 5 示す演出動作例や図 8 - 8 に示すタイミングチャートでは、対応表示領域 57AK1 の表示態様が第 1 態様と第 2 態様との間で変化するように示されているが、対応表示領域 57AK1 (所定表示領域 57AK10) が左右方向に移動することで、徐々に第 1 態様と第 2 態様との間で変化するようにしてもよい。例えば、リーチ演出が開始される前に対応表示領域 57AK1 を第 2 態様から第 1 態様に変化させる場合に、リーチ演出の導入部分の実行と並行して、第 2 態様から第 1 態様に徐々に変化させるようにしてもよい。

【0218】

20

(変形例)

(他の特定演出)

上記実施の形態では、対応表示領域 57AK1 が第 1 態様から第 2 態様に变化したときに、特定表示領域 57AK14 において実行される特定演出として、作用演出 B が実行可能となっていたが、特定表示領域 57AK14 において他の特定演出が実行されるようにしてもよい。例えば、特定演出として、上記実施の形態の作用演出 B に代えてまたは加えて、特定演出として実行中の可変表示に関する予告演出や先読み予告演出といった他の演出を実行するようにしてもよい。

【0219】

例えば、図 8 - 9 (A) に示すように、演出表示領域 57AK2 において飾り図柄の可変表示が実行されているときに、特定表示領域 57AK14 にキャラクタ画像 57AK141 が表示され、図 8 - 9 (B) に示すように、キャラクタ画像 57AK141 が演出画像 57AK143 を可変表示中の飾り図柄に投げる特定演出が実行されるようにしてもよい。その後、図 8 - 9 (C) に示すように、演出表示領域 57AK2 の演出画像 57AK143 が投げられた場所 (「中」の飾り図柄表示エリア 5C) に「NEXT」と記載された特殊な飾り図柄 57AK24 が停止表示する。この変形例では、特殊な飾り図柄 57AK24 が停止表示された場合は、図 8 - 9 (D) に示すように、全ての飾り図柄が再変動する擬似連変動が実行される。即ち、図 8 - 9 では、特殊な飾り図柄 57AK24 が停止表示されて擬似連変動が実行されることを予告する特定演出を示している。なお、その他の特定演出として、実行中の可変表示においてリーチ演出が実行されることや、大当たりとなることを予告する予告演出を実行するようにしてもよい。このように特定演出として、実行中の可変表示に関する予告演出 (演出表示領域 57AK2 に関する演出) を実行することで、意外性のある演出が実行できるとともに、特定演出が多彩になり、遊技の興趣が向上する。

30

40

【0220】

図 8 - 9 に示す特定演出では、上記実施の形態の作用演出 B と同じキャラクタ画像 57AK141 が使用されるようになっていた。作用演出 B と図 8 - 9 に示す特定演出とを択一的に実行するにすれば、遊技者がいずれの特定演出が実行されるかに注目するようになり、特定演出の興趣が向上する。なお、特定演出の種類に応じて異なる画像が使用されたり、異なる割合でいずれかの画像が表示されるようにしてもよい。このようにするこ

50

とで、表示される画像によって特定演出の種類を示唆することができる。

【0221】

また、特定表示領域57AK14から演出表示領域57AK2に作用する演出のみではなく、演出表示領域57AK2から特定表示領域57AK14に作用する演出や、相互に作用し合う演出を実行するようにしてもよい。

【0222】

上記実施の形態では、対応表示領域57AK1は、第1態様では、画像表示装置5の右端部分に設けられていたが、画像表示装置5の下端部分や角に設けられてもよい。

【0223】

また、特定表示領域の表示態様は、四角形といった定型な形状でなくともよく、所定表示領域が歪んだり伸びたりすることで、特定表示領域が形成されるようにしてもよい。

【0224】

また、対応表示領域の所定表示領域と特定表示領域とは隣り合っていないくてもよい。例えば、演出表示領域が画像表示装置5に中央に形成され、左右または上下に所定表示領域と特定表示領域とが形成されるようにしてもよい。

【0225】

また、画像表示装置5は異なるサブ表示装置を設けて、サブ表示装置に対応表示領域を設けるようにしてもよい。その場合、第1態様と第2態様とで所定表示領域、特定表示領域の配置（画像表示装置5とサブ表示装置のいずれに表示されるか）が変わるようにしてもよい。

【0226】

上記実施の形態では、作用演出として作用演出Aと作用演出Bとのいずれを実行するかを決定し、作用演出Bを実行すると決定された場合には、対応表示領域57AK1が、第1態様から第2態様に变化するようになっていた。即ち、特定演出の実行態様を決定することで、対応表示領域57AK1を第1態様から第2態様に变化させるかを決定していたが、作用演出の決定とは別に対応表示領域57AK1を第1態様から第2態様に变化させるかを決定してもよい。例えば、先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、対応表示領域57AK1を第1態様から第2態様に变化させるかを先に決定して、その決定結果に基づいて特定演出の実行態様（例えば作用演出の実行の有無や演出態様）を決定するようにしてもよい。このようにすることで、例えば、対応表示領域57AK1が第1態様から第2態様に变化したものの、特定演出（例えば作用演出B）が実行されないといった、遊技者の期待感を煽る演出を実行できる。

【符号の説明】

【0227】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板

10

20

30

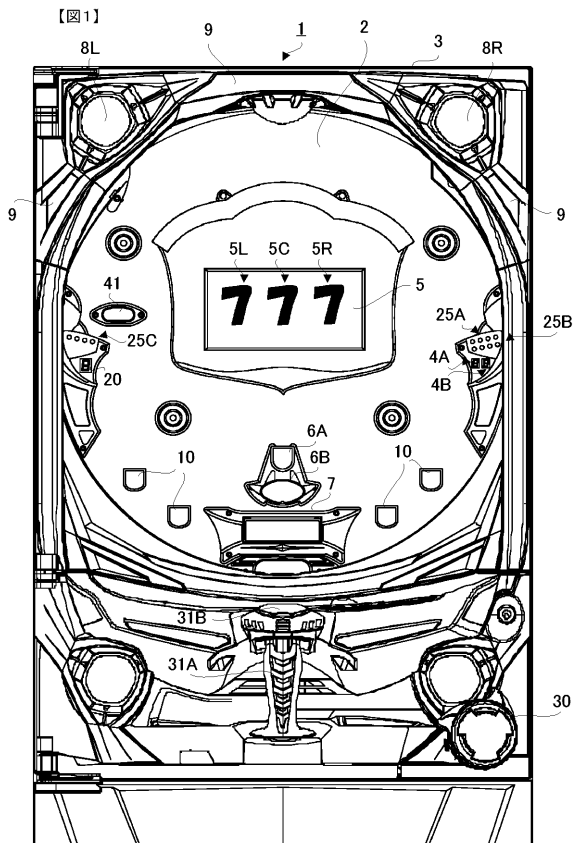
40

50

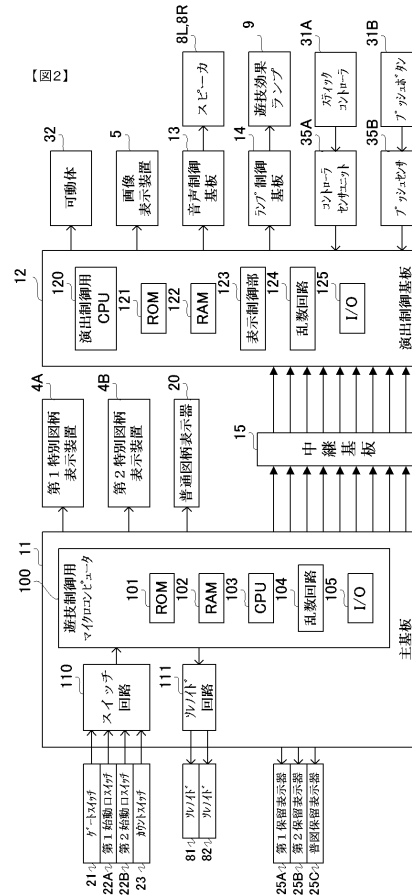
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22A、22B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

10

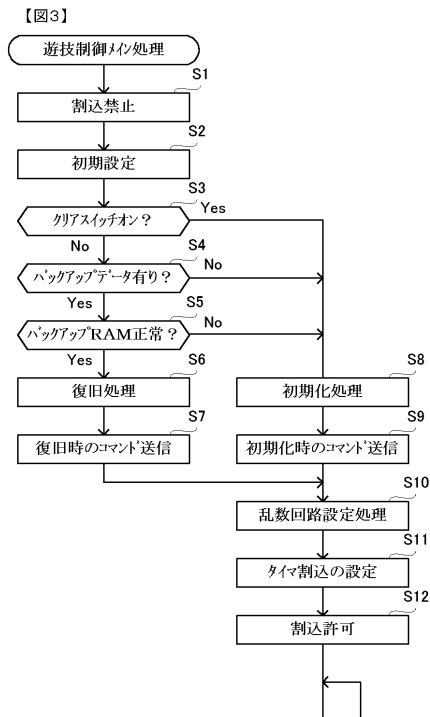
【図1】



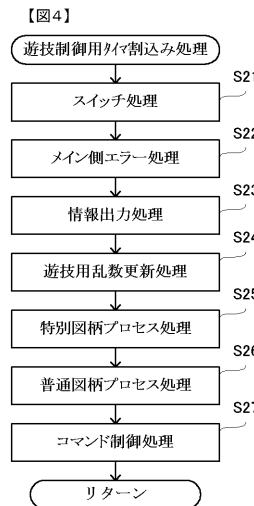
【図2】



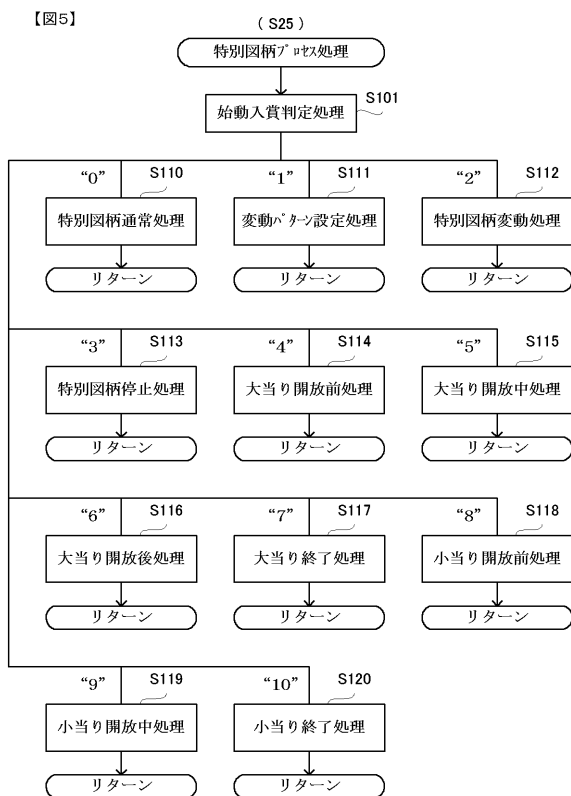
【図3】



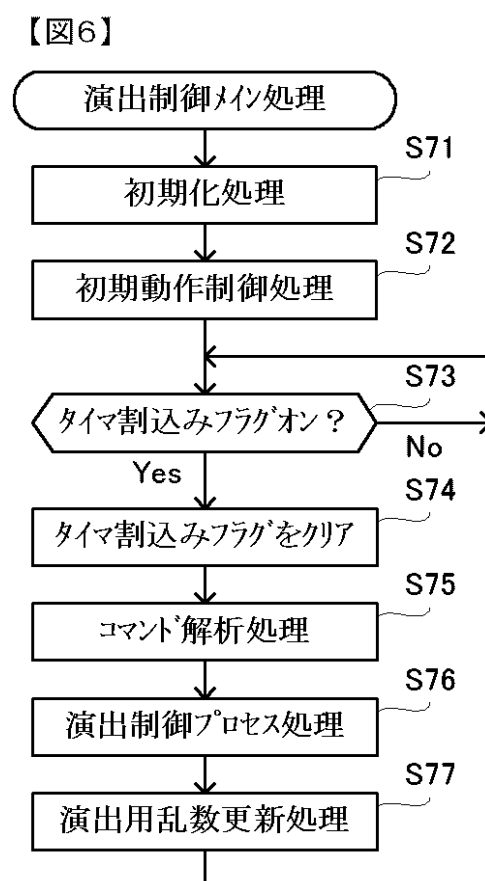
【図4】



【図5】

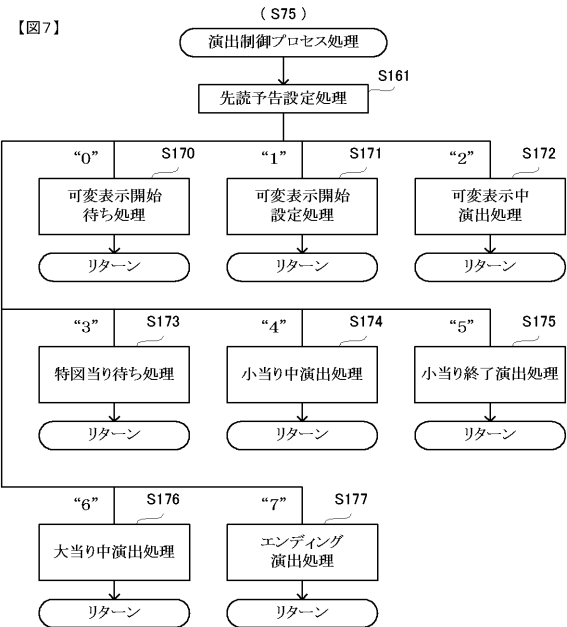


【図6】



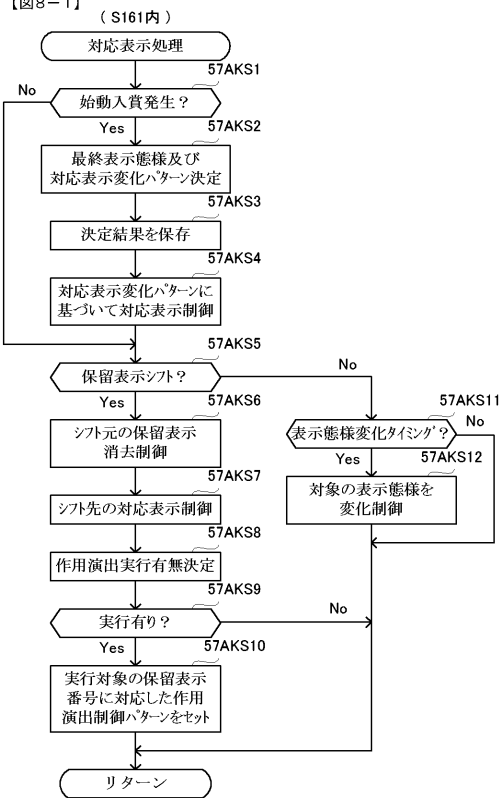
【 図 7 】

【図7】



【 図 8 - 1 】

【図8-1】



【 図 8 - 2 】

【図8-2】

(A) 最終表示態様決定割合

表示結果	最終表示態様			
	白 (予告なし)	青	緑	赤
大当り	0%	3%	7%	90%
スーパーリーチハズレ	30%	40%	20%	10%
その他	90%	7%	3%	0%

(B) 対応表示変化パターン一覧

最終表示 態様	入賞時保留表示番号			
	1	2	3	4
白(1)	PT1(予告なし)			
青(2)	PT2-1	PT2-2	PT2-3	PT2-4
緑(3)	PT3-1	PT3-2	PT3-3	PT3-4
赤(4)	PT4-1	PT4-2	PT4-3	PT4-4

【 図 8 - 3 】

【図8-3】

対応表示変化パターンの具体例

(A) 対応表示変化パターンPT2-1

対応表示 変化パターン	表示態様	
	保留表示 番号1	アクティブ 表示
PT2-1-0	青	
PT2-1-1	白	青

(B) 対応表示変化パターンPT3-2

対応表示 変化パターン	表示態様		
	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示
PT3-2-0	緑		
PT3-2-1	白		緑
PT3-2-2	白	緑	
PT3-2-11	青	緑	
PT3-2-12	青	緑	緑
PT3-2-21	白	青	

(C) 対応表示変化パターンPT4-4

対応表示 変化パターン	表示態様				
	保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示
PT4-4-0	赤				
PT4-4-1	白				赤
PT4-4-2	白				赤
⋮	⋮				赤
PT4-4-21	青				
⋮	⋮				赤
PT4-4-41	白		青	緑	
⋮	⋮				

【図 8 - 4】

【図8-4】

作用演出決定割合

(A) 変化無しの場合(ガセ決定用)

作用演出内容	今回対応表示変化 変化なし	変化あり
作用演出A(失敗)	1%	-
作用演出B(失敗)	-	-
作用演出なし	99%	-

(B) 残り変化回数1回

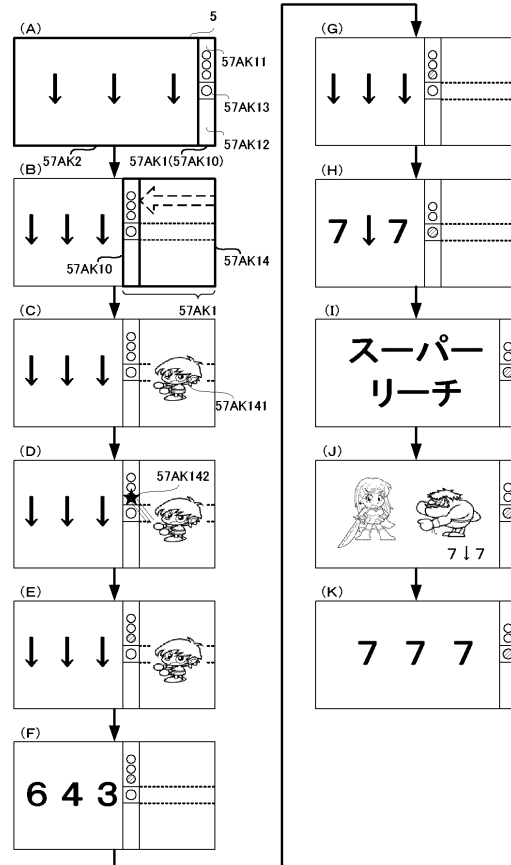
作用演出内容	今回対応表示変化 変化なし	変化あり
作用演出A(成功)	-	20%
作用演出B(成功)	-	50%
作用演出A(失敗)	3%	-
作用演出B(失敗)	2%	-
作用演出なし	95%	30%

(C) 残り変化回数2回以上

作用演出内容	今回対応表示変化 変化なし	変化あり
作用演出A(成功)	-	20%
作用演出B(成功)	-	80%
作用演出A(失敗)	6%	-
作用演出B(失敗)	4%	-
作用演出なし	90%	-

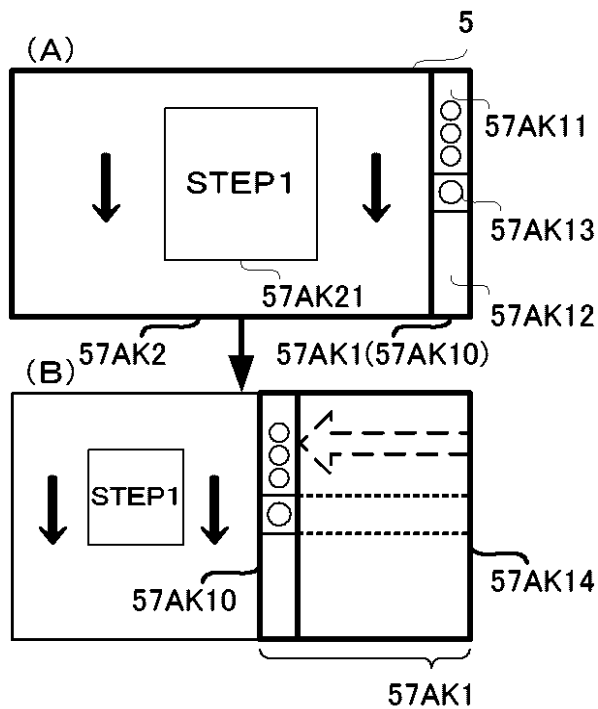
【図 8 - 5】

【図8-5】



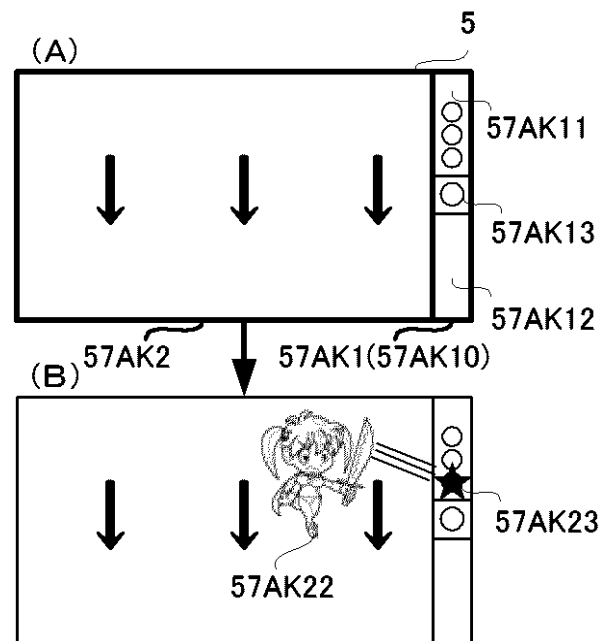
【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】

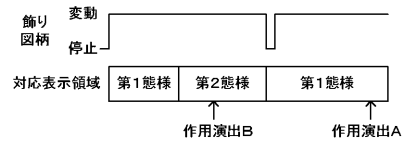


【図 8 - 8】

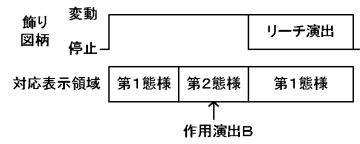
【図8-8】

対応表示領域変化タイミングのタイミングチャート

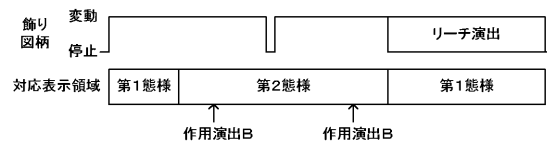
(A) 作用演出B→作用演出A



(B) 作用演出B→リーチ演出



(C) 作用演出B→作用演出B



【図 8 - 9】

【図8-9】

