

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5763610号  
(P5763610)

(45) 発行日 平成27年8月12日(2015.8.12)

(24) 登録日 平成27年6月19日(2015.6.19)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2012-261702 (P2012-261702)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年11月29日(2012.11.29)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-104296 (P2014-104296A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成26年6月9日(2014.6.9)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成26年6月5日(2014.6.5)		弁理士 木村 満
		(74) 代理人	100123618
			弁理士 雨宮 康仁
		(74) 代理人	100148633
			弁理士 桜田 圭
		(74) 代理人	100134599
			弁理士 杉本 和之
		(74) 代理人	100166442
			弁理士 鈴木 洋雅

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】

遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者による動作を検出する動作検出手段と、

有効期間内に遊技者による動作が検出されたことに基づいて、前記特定遊技状態に制御されることを示唆する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

時間を計時する計時手段と、

前記計時手段が計時した時間が特定の時間となったときに特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記有効期間内において遊技者の動作が検出されてから前記予告演出が開始されるまでの間に前記特定の時間となったときは、前記特定演出の実行を制限する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を行うパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。

【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すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果（大当たり図柄）となった場合に「大当たり」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機において、所定の時刻に他の複数の遊技機と同期して一斉に特定演出を実行するものがある（例えば特許文献1）。

10

【0004】

また、このような遊技機において、遊技者がボタンを連打することで、特定遊技結果となる可能性を示唆する予告演出をするものもある（例えば特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-252534号公報

【特許文献2】特開2010-110517号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0006】

特許文献1及び2に記載の技術では、遊技者がボタンを連打している途中で所定の時刻となり、特定演出の実行が開始されると、遊技者がボタン操作をしたにも関わらず予告演出が実行されないため、遊技者が不満を抱くおそれがあった。

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の不満を抑制す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】

【0008】

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、  
遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり状態など）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、

30

遊技者による動作（例えば、プッシュボタン31Bの押下など）を検出する動作検出手段（例えば、プッシュセンサ35Bなど）と、

有効期間内に遊技者による動作が検出されたことに基づいて、前記特定遊技状態に制御されることを示唆する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、ステップS515の処理を実行する演出制御基板12のCPU120など）と、

時間を計時する計時手段（例えば、リアルタイムクロックモジュール126など）と、  
前記計時手段が計時した時間が特定の時間（例えば、一斉動作情報テーブルに設定した一斉演出開始時刻など）となったときに特定演出（例えば、一斉演出など）を実行する特定演出実行手段（例えば、ステップS136の処理を実行する演出制御基板12のCPU120など）とを備え、

40

前記特定演出実行手段は、前記有効期間内において遊技者の動作が検出されてから前記予告演出が開始されるまでの間に前記特定の時間となったときは、前記特定演出の実行を制限する、

ことを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、指示入力をしたにも関わらず、予告演出が実行されないことで、遊技者が不満を抱くことを抑制することができる。

【0010】

50

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記入力有効期間において前記指示入力検出されてから前記予告演出が開始されるまでの間に特定の時間となったときは、表示領域(画像表示装置5又は副演出表示装置51の所定領域)を制限して前記特定演出を実行する、ことを特徴とする。

【0011】

このような構成によれば、特定演出が予告演出の妨げになってしまうことを抑制することができる。

【0012】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記指示入力検出されたこと、又は前記指示入力の検出時間が所定時間に達したことに基づいて、前記予告演出を実行し、

前記特定演出実行手段は、前記入力有効期間において少なくとも1回の前記指示入力検出されてから前記予告演出が開始されるまでの間に特定の時間となったときは、前記特定演出の実行を制限する、ことを特徴とする。

【0013】

このような構成によれば、予告演出を実行させるための指示入力が単調とならず、遊技者の興趣を向上させることができる。また、指示入力をしたにも関わらず、予告演出が実行されないことで、遊技者が不満を抱くことを抑制することができる。

【0014】

(4) 上記(1)乃至(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記入力有効期間に特定の時間となったときは、前記特定演出の実行を制限する、ことを特徴とする。

【0015】

このような構成によれば、指示入力を行おうとしている遊技者が、予告演出が実行されないことで不満を抱くことを抑制することができる。

【0016】

(5) 上記(1)乃至(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記入力有効期間において前記指示入力検出される以前に特定の時間となったときは、特定演出を実行する、ことを特徴とする。

【0017】

このような構成によれば、指示入力を行わない遊技者に対しては、特定演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)乃至(5)のいずれかの遊技機において、

前記入力有効期間を遊技者に認識可能に報知する指示入力報知手段(例えば、ステップS505の処理を実行する演出制御基板12のCPU120など)を備え、

前記指示入力報知手段は、前記入力有効期間の終了よりも所定期間(例えば、0.2秒など)前までの入力有効報知期間に、前記入力有効期間を遊技者に認識可能に報知する、ことを特徴とする。

【0019】

このような構成によれば、入力有効期間の終了よりも所定期間前までの入力有効報知期間に、入力有効期間を遊技者に認識可能に報知することにより、入力有効報知が終了してから所定期間内に指示入力された場合にも、所定の予告演出が実行されるので、入力有効期間内に指示入力したのに反応しないという誤解を遊技者に与えてしまうのを抑制できる。

【0020】

(7) 上記(1)乃至(6)のいずれかの遊技機において、  
前記特定演出実行手段は、前記予告演出が開始されてから該予告演出が終了するまでの間に特定の時間となったときも、前記特定演出の実行を制限する、  
ことを特徴とする。

【0021】

このような構成によれば、予告演出の途中で特定演出が実行され、予告演出が最後まで実行されないことで、遊技者が不満を抱くことを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【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。

10

【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】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4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特図表示結果などの決定例を示す説明図である。

【図6】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】変動パターン例を示す説明図である。

【図8】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図9】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10】一斉演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】一斉演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図12】一斉動作情報テーブルの一例を示す説明図である。

【図13】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14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】最終停止図柄の決定例を示す説明図である。

【図16】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】リーチ演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】リーチ演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】画像表示装置及び副演出表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である

30

【図22】画像表示装置及び副演出表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である

【図23】画像表示装置及び副演出表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である

【図24】この発明が適用されるスロットマシンの正面図である。

【図25】スロットマシンに搭載される各種の制御基板などを示す構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

40

【0024】

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、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス(LED(発光ダイオード))等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて

50

、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

#### 【0025】

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

#### 【0026】

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

#### 【0027】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

#### 【0028】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

#### 【0029】

画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発

生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

#### 【 0 0 3 0 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。

#### 【 0 0 3 1 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

#### 【 0 0 3 2 】

始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、あるいは始動入賞記憶表示 5 H エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、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 の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

#### 【 0 0 3 3 】

また、画像表示装置 5 の右下方には、画像表示装置 5 とは別個に副演出表示装置 5 1 が設けられている。副演出表示装置 5 1 も、LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

#### 【 0 0 3 4 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

#### 【 0 0 3 5 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 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、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物

用のソレノイド 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 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

#### 【 0 0 3 6 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（例えば「 4 」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

#### 【 0 0 3 7 】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

#### 【 0 0 3 8 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B 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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【 0 0 3 9 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

#### 【 0 0 4 0 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

## 【0041】

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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

10

## 【0042】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基つき、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

## 【0043】

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

20

## 【0044】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する上皿(打球供給皿)が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持(貯留)する下皿が設けられている。

30

## 【0045】

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

40

## 【0046】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット35Aが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ(平行センサ対)と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ(垂直セ

50



ンサ対)とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【0047】

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

【0048】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0049】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED(例えばセグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【0050】

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

【0051】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5、副演出表示装置51における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0052】

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

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 5 3 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、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 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、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 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 5 4 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、

【 0 0 5 5 】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 5 6 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 0 5 7 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 1 0 3 の他に RAM 1 0 2 が内蔵されていればよく、ROM 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I/O 1 0 5 などは外付けされてもよい。

【 0 0 5 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 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ソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御

用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、ＲＡＭ１０２とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、ＣＰＵ１０３が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

#### 【００５９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

10

#### 【００６０】

演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５及び副演出表示装置５１における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５と、ＲＴＣＭ（リアルタイムクロックモジュール）１２６とが搭載されている。ＲＴＣＭ１２６は、現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行う装置である。

20

#### 【００６１】

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

30

#### 【００６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板１２には、画像表示装置５及び副演出表示装置５１に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、スティックコントローラ３１Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン３１Ｂに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ３５Ｂから伝送するための配線も接続されている。

40

#### 【００６３】

演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

50

## 【 0 0 6 4 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

## 【 0 0 6 5 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 1 には、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U (Graphics Processing Unit)、G C L (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に D S P (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

## 【 0 0 6 6 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

## 【 0 0 6 7 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

## 【 0 0 6 8 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

## 【 0 0 6 9 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出された

10

20

30

40

50

ことに基づいて、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

10

#### 【0070】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から演出制御基板 12 に向けて伝送される。

20

#### 【0071】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。

#### 【0072】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果又は特定遊技結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

30

#### 【0073】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED における任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

40

#### 【0074】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 2.9 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を

50

継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウンスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「1 5」）に達するまで繰り返し実行される。

#### 【 0 0 7 5 】

特図表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」または「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。大当たり種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2 9 秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0 . 1 秒など）となる短期開放ラウンドが実行される大当たり種別（例えば「突確」など）を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。

#### 【 0 0 7 6 】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

#### 【 0 0 7 7 】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第 2 可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

#### 【 0 0 7 8 】

パチンコ遊技機 1 において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価

10

20

30

40

50

値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 で再度の遊技に使用可能な有価値を有するものであってもよい。

【 0 0 7 9 】

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 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

10

【 0 0 8 0 】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

20

【 0 0 8 1 】

また、リーチ態様となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

30

【 0 0 8 2 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に伴って、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに伴って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B といったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパー A やスーパー B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

40

【 0 0 8 3 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる

50

演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、パチンコ遊技機 1 において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

【 0 0 8 4 】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

10

【 0 0 8 5 】

この実施の形態では、「ボタン予告」などの複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

【 0 0 8 6 】

20

「ボタン予告」となる予告演出が実行される場合には、全図柄変動が開始されてから、2 つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R など）にて飾り図柄が導出表示されるより前に、入力有効期間中演出となる所定の演出動作が行われる。入力有効期間中演出は、例えば画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す演出動作であればよい。このように、遊技者による所定の操作（例えばプッシュボタン 3 1 B の押下操作など）を促す入力有効期間中演出は、操作促進演出ともいう。

【 0 0 8 7 】

遊技者による所定の操作を促す演出動作としては、画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声を出させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用模型が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせただのもであってもよい。

30

【 0 0 8 8 】

入力有効期間中演出が行われるときには、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B などの操作を有効に検出する入力有効期間となる。そして、入力有効期間内に遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下操作などが検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、入力有効期間中演出の実行を停止するとともに、ボタン操作時演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作時演出は、例えば画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを認識可能に予告する演出動作であればよい。こうして、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作といった所定の操作が、入力有効期間内に検出されたときに、入力有効期間中演出をボタン操作時演出に切り替えることなどにより、演出態様を変化させることができればよい。

40

【 0 0 8 9 】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場

50



合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

#### 【 0 0 9 0 】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある（非リーチ）。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある（リーチハズレ）。

10

#### 【 0 0 9 1 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【 0 0 9 2 】

主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 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となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに 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。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

20

#### 【 0 0 9 3 】

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、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄

30

プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

#### 【 0 0 9 4 】

スイッチ処理は、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、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

40

#### 【 0 0 9 5 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、普図表示結果決定用の乱数値 M R 4 とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を、例えば「非確変」や「確変」といった複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、

50

予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値である。

#### 【0096】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20に

10

#### 【0097】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定

20

#### 【0098】

図3は、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。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)。始動入賞判定処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かが判定される。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことに基

30

づいて、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数を更新する

#### 【0099】

一例として、第1始動入賞処理では、第1特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する。このとき第1特図保留記憶数が上限値に達していれば、第1始動入賞処理を終了する。一方、第1特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域(例えば遊技制御カウンタ設定部)に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶

40

数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域(例えば第1特図保留記憶部)に保留データとして記憶させる。

#### 【0100】

第2始動入賞処理では、第2特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する。このとき第2特図保留記憶数が上限値に達していれば、第2始動入賞処理を終了する。一方、第2特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域(例えば遊技制御カウンタ設定部)に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第2保留記憶数カウント値

50

は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域（例えば第2特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。

#### 【0101】

図3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0102】

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”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる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、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変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、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0103】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

#### 【0104】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。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”に更新される。

#### 【0105】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドの送信設定を行うと

ともに、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

【 0 1 0 6 】

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、可変表示結果が「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遊技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。この処理では、例えば大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。なお、大当り種別に「突確」を設けた場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

10

【 0 1 0 7 】

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したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 1 0 8 】

20

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遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限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。

【 0 1 0 9 】

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、画像表示装置 5、副演出表示装置 5 1 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、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、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。例えば、大当り種別が「確変」であるか「非確変」であるかに応じて、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われる。その後、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【 0 1 1 0 】

図 4 は、特別図柄通常処理として、図 3 のステップ S 1 1 0 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 4 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

40

【 0 1 1 1 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; No）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「 1 」に対応する記憶領域）といった、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、図 3 に示すステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理で第 2 始動入賞口における始動入賞（第 2 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値デー

50

タは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

10

#### 【 0 1 1 3 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y e s）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

#### 【 0 1 1 4 】

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ものに限定されない。すなわち、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過（進入）した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて R A M 1 0 2 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

#### 【 0 1 1 5 】

30

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N o）、例えば第 1 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 6）。これにより、図 3 に示すステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理で第 1 始動入賞口における始動入賞（第 1 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【 0 1 1 6 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

40

#### 【 0 1 1 7 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップ S 2 3 9）。一例として、ステップ S 2 3 9 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結

50

果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

#### 【0118】

図5(A)は、ステップS239の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図5(A)に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当り」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

#### 【0119】

図5(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS117の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

#### 【0120】

この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、確変制御の有無に応じた所定割合で特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果（例えば「小当り」など）に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。

#### 【0121】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

#### 【0122】

図5(B)は、ステップS242の処理による大当り種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、所定割合で大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれかに決定される。なお、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、決定可能な大当り種別を異ならせてもよいし、大当り種別の決定割合を異ならせてもよい。一例として、変動特図が第1特図である場合には所

定割合で大当たり種別が「突確」に決定可能とする一方、変動特図が第2特図である場合には大当たり種別が「突確」には決定されないように設定してもよい。

【0123】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0124】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や(ステップS240; No)、ステップS243の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS244)。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。より具体的には、大当たり種別が「非確変」の場合には「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当たり種別が「確変」の場合には「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。

【0125】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから(ステップS245)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245の処理にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0126】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS246)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0127】

図6は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図6に示す変動パターン設定処理において、CPU103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S261)。そして、大当たりフラグがオフである場合には(ステップS261; Yes)、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する(ステップS262)。一方、大当たりフラグがオフである場合には(ステップS261; No)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS263)。

【0128】

図7は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0129】

図6に示すステップS262の処理では、例えば予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パター

ンが決定される。大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

#### 【0130】

図6に示すステップS263の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意した複数のハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。複数のハズレ変動パターン決定テーブルでは、通常時であるか時短中であるかや、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

#### 【0131】

ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数が所定数（例えば「2」）以上であるときに、所定数未満であるときよりも高い割合で、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」に決定されるように、決定値が割り当てられていればよい。このように、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときよりも飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様に決定されにくいように設定されていればよい。これにより、特図保留記憶数が比較的に多いときには、比較的に少ないときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。

#### 【0132】

図8（A）は、大当り時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、大当り種別が「非確変」または「確変」の場合に、変動パターンPA3-1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパーAやスーパーBのリーチ演出が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2や変動パターンPA3-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。

#### 【0133】

図8（B）は、ハズレ時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパーAやスーパーBのリーチ演出が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2や変動パターンPA2-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。また、大当り時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも高くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高められる。

#### 【0134】

図8（B）に示す決定例において、スーパーAのリーチ演出が実行されて可変表示結果が導出される変動パターンPA2-2の決定割合は、スーパーBのリーチ演出が実行されて可変表示結果が導出される変動パターンPA2-3の決定割合よりも高くなるように設定されている。これに対して、図8（A）に示す決定例において、大当り種別が「非確変」の場合に、変動パターンPA3-2の決定割合が変動パターンPA3-3の決定割合よりも高くなる一方、大当り種別が「確変」の場合に、変動パターンPA3-2の決定割合



が変動パターンPA3-3の決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる場合には、大当たり遊技状態とならない場合よりも高い割合で、スーパーBのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

#### 【0135】

図7に示すように、変動パターンPA2-1~PA2-3と、変動パターンPA3-1~PA3-3とでは、特図変動時間や内容が共通している一方で、可変表示結果が「ハズレ」となるか「大当たり」となるかが異なっている。図8(A)および(B)に示す決定割合の設定により、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、ノーマルのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。また、スーパーBのリーチ演出が実行されたときには、スーパーAのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度や確変期待度(可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる可能性)が高められる。

#### 【0136】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS264)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図7に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

#### 【0137】

ステップS264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS265)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

#### 【0138】

ステップS265の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS266)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

#### 【0139】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドで

ある。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 2 6 6 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新してから ( ステップ S 2 6 7 ) 、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 6 7 にて特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 3 に示すステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 4 1 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。図 9 は、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。

【 0 1 4 2 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 9 に示すような所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理 ( ステップ S 1 3 1 ) を実行して、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 1 3 2 ) 。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 1 3 2 ; N o ) 、待機する。

【 0 1 4 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過することによって発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 1 3 2 ; Y e s ) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にする ( ステップ S 1 3 3 ) とともに、コマンド解析処理 ( ステップ S 1 3 5 ) を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【 0 1 4 5 】

コマンド解析処理を実行した後は、一斉演出制御処理 ( ステップ S 1 3 6 ) を実行する。なお、一斉演出は、複数台のパチンコ遊技機 1 が設置された遊技機設置島において、すべてのパチンコ遊技機 1 に対し、所定のタイミングで一斉に所定の動作を実行させる演出である。

【 0 1 4 6 】

一斉演出制御処理を実行した後は、演出制御プロセス処理 ( ステップ S 1 3 7 ) を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 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 L E D などの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を

10

20

30

40

50

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。演出制御プロセス処理に続いて、R T C M 1 2 6 でのカウント値を管理する R T C M 管理処理（ステップ S 1 3 8）が実行され、さらに演出用乱数更新処理（ステップ S 1 3 9）が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【0147】

図 10 及び図 11 は、図 9 のステップ S 1 3 6 において実行される一斉演出制御処理の一例を示すフローチャートである。一斉演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず R T C M 1 2 6 から日時情報を取得する（ステップ S 1 5 1）。具体的には、R T C M 1 2 6 が計時した現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」などの各情報を取得する。

10

【0148】

ステップ S 1 5 1 の処理に続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出中フラグの状態を判定する（ステップ S 1 5 2）。一斉演出中フラグがオフ（ステップ S 1 5 2 ; N o）であれば、一斉演出開始時刻かどうか判定し（ステップ S 1 5 3）、一斉演出中フラグがオン（ステップ S 1 5 2 ; Y e s）であれば、一斉演出終了時刻かどうか判定する（ステップ S 1 6 2）。なお、一斉演出中フラグは、一斉演出が実行中であるかどうかを示すフラグであり、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶される。

20

【0149】

ステップ S 1 5 3 の処理における一斉演出開始時刻かどうかの判定は、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 1 5 1 の処理で取得した日時情報で、図 12 に示すような一斉動作情報テーブルを検索することにより行う。なお、一斉動作情報テーブルを、予め R O M 1 2 1 又は R A M 1 2 2 の所定領域に記憶するなどして用意しておく。

【0150】

図 12 は、ステップ S 1 5 3 の処理における一斉動作情報テーブルの一例を示す説明図である。一斉動作には、遊技場の営業時間外等の所定のタイミングにおいて予め定められたデモンストレーション表示を一斉に行う一斉デモ表示と、遊技場の営業時間内等の所定のタイミングにおいて所定の演出を一斉に行う一斉演出とが含まれる。この実施の形態においては、曜日ごとに一斉演出の開始時刻（時、分）と、終了時刻（時、分）が設定され、1 日あたり複数のタイミングで一斉演出が実行されるように設定される。

30

【0151】

具体的には、月曜日から日曜日までの毎日において 12 時 00 分に開始して 12 時 05 分に終了する一斉演出（1）、月曜日から日曜日までの毎日において 15 時 00 分に開始して 15 時 05 分に終了する一斉演出（2）、月曜日から日曜日までの毎日において 18 時 00 分に開始して 18 時 05 分に終了する一斉演出（3）、月曜日から日曜日までの毎日において 21 時 00 分に開始して 21 時 05 分に終了する一斉演出（4）のように設定される。なお、曜日によって開始時刻及び終了時刻が異なってもよい。

【0152】

例えば、ステップ S 1 5 1 の処理で取得した日時情報の曜日が「月」の場合、日時情報の時分が「12 : 00」、「15 : 00」、「18 : 00」又は「21 : 00」のときに一斉演出の開始時刻と判断され、それ以外のときは一斉演出の開始時刻ではないと判断される。

40

【0153】

また、ステップ S 1 6 2 における一斉演出終了時刻かどうかの判定は、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 1 5 1 で取得した日時情報で、図 12 に示すような一斉動作情報テーブルを検索することにより行う。具体的には、取得した日時情報の曜日が「月」の場合、一斉演出中フラグがオンのときに、日時情報の時分が「12 : 05」、「15 : 05」、「18 : 05」又は「21 : 05」を過ぎていたら、一斉演出の終了時刻と判断され、それ以外のときは一斉演出の終了時刻ではないと判断される。

50

## 【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 5 3 において、一斉演出の開始時刻でないと判定されたら（ステップ S 1 5 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出中かどうか判定し（ステップ S 1 5 4 ）、一斉演出の開始時刻と判定されたら（ステップ S 1 5 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出制限フラグの状態を判定する（ステップ S 1 5 8 ）。なお、一斉演出制限フラグは、一斉演出の実行を制限する条件が成立したかどうかを示すフラグであり、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶される。

## 【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 5 4 において、リーチ演出中と判定されたら（ステップ S 1 5 4 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出の開始時刻までの残り時間が所定時間以上あるか否かを判定する（ステップ S 1 5 5 ）。なお、残り時間については、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 1 5 1 の処理で取得した日時情報より後で且つ一斉動作情報テーブルの中で最も早い一斉演出の開始時刻を特定し、日時情報が示す現在時刻から一斉演出開始時刻までの時間を算出する。

10

## 【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 5 5 において、残り時間が所定時間以上と判定されたら（ステップ S 1 5 5 ; Y e s ）、何も表示せずに一斉演出制御処理を終了する。残り時間が所定時間未満と判定されたら（ステップ S 1 5 5 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に残り時間を表示する設定を実行し（ステップ S 1 5 6 ）、一斉演出制御処理を終了する。また、ステップ S 1 5 4 において、リーチ演出中でないと判定されたら（ステップ S 1 5 4 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、副演出表示装置 5 1 に残り時間を表示する設定を実行し（ステップ S 1 5 7 ）、一斉演出制御処理を終了する。なお、画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 に、次の一斉演出までの残り時間を表示する代わりに、次の一斉演出開始時刻と現在時刻を表示するようにしてもよい。

20

## 【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 5 8 において、一斉演出制限フラグがオフと判定されたら（ステップ S 1 5 8 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出を通常サイズで開始するための設定を実行し（ステップ S 1 5 9 ）、一斉演出制限フラグがオンと判定されたら（ステップ S 1 5 8 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出を縮小サイズで開始するための設定を実行する（ステップ S 1 6 0 ）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出中フラグをセットして（ステップ S 1 6 1 ）、一斉演出制御処理を終了する。

30

## 【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 6 2 において、一斉演出中に一斉演出の終了時刻と判定されたら（ステップ S 1 6 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンド又は大当たり終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 1 6 3 ）。

## 【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 6 2 において、一斉演出中に一斉演出の終了時刻でないと判定されたら（ステップ S 1 6 2 ; N o ）、又は一斉演出の終了時刻と判定された後に、まだ図柄確定コマンド又は大当たり終了指定コマンドの受信がないと判定されたら（ステップ S 1 6 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出を実行するための一斉演出制御設定（ステップ S 1 6 4 ）を行い、一斉演出制御処理を終了する。

40

## 【 0 1 6 0 】

一斉演出の終了時刻と判定された後に、ステップ S 1 6 3 において、図柄確定コマンド又は大当たり終了指定コマンドの受信があったと判定されたら（ステップ S 1 6 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出を終了させるための設定を行う（ステップ S 1 6 5 ）。そして、一斉演出中フラグをクリアし（ステップ S 1 6 6 ）、一斉演出制御処理を終了する。

## 【 0 1 6 1 】

図 1 3 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 1 3 に示す演

50

出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S176の処理のいずれかを選択して実行する。

【0162】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”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から伝送される第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

10

【0163】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

【0164】

ステップS172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CPU120は、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

【0165】

ステップS173の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。

40

【0166】

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

50

実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 7 5 の大当り中演出処理は、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。この大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演出画像を画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 の画面上に表示させることや、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、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 1 1 から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

10

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り終了演出処理は、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演出画像を画像表示装置 5 及び副演出表示装置 5 1 の画面上に表示させることや、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、大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をクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

20

【 0 1 6 9 】

図 1 4 は、図 1 3 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ S 4 0 1）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、変動開始時決定内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた変動開始時決定内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」がある。

30

【 0 1 7 0 】

図 1 5 は、ステップ S 4 0 1 の処理における最終停止図柄となる飾り図柄の決定例を示している。この例では、変動開始時決定内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち

40

50

画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 1 7 1 】

変動開始時決定内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【 0 1 7 2 】

変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当たり種別が「確変」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当たり種別が「確変」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 4 0 1 の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。また、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることを報知できればよい。ステップ S 4 0 1 の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出

の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【0174】

ステップS401における最終停止図柄などの決定に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーBのリーチ演出を含むものであるか否かを判定する(ステップS402A)。具体的には、ステップS262の処理で変動パターンとして図7に示すPA3-3を決定、又はステップS263の処理で変動パターンとして図7に示すPA2-3を決定していたか否かを判定する。

【0175】

ステップS402Aにおいて、変動パターンがスーパーBのリーチ演出を含むと判定された場合(ステップS402A; Yes)、演出制御用CPU120は、一斉演出制限フラグをセットする(ステップS402B)。この実施の形態においては、スーパーBのリーチ演出を一斉演出よりも優先して実行するため、一斉演出の実行を制限する処理を行う。

10

【0176】

ステップS402Aで変動パターンがスーパーBのリーチ演出を含まないと判定された場合(ステップS402A; No)、又はステップS402Bの処理を実行した後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS403)。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

20

【0177】

ステップS403の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS404)。そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS405)。このときには、例えばステップS404にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

30

【0178】

ステップS405の処理に続き、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための設定を行う(ステップS406)。例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて保留番号が「1」に対応した表示部位を消去するとともに、全体の表示部位を1つつ左方向に移動させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS407)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0179】

図16は、図13のステップS172にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS451)。一例として、ステップS451の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して所定の演出制御パターン(例えば特図変動時演出制御パターン)から終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

40

【0180】

ステップS451にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS451; No)、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS454)。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて使用パターンに決定さ

50



れた演出制御パターン（例えば特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。ステップS 4 5 4にてリーチ演出実行期間であるときには（ステップS 4 5 4；Y e s）、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS 4 5 5）。例えば、ステップS 4 5 5の処理では、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データまたはランプ制御データなど）に応じて、所定の演出態様によるリーチ演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部1 2 3や音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4などに対して伝送させればよい。これにより、画像表示装置5及び副演出表示装置5 1の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8 L、8 Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、演出用模型を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にてリーチ演出を実行できればよい。

10

#### 【0 1 8 1】

ステップS 4 5 4にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップS 4 5 4；N o）、ステップS 4 5 5の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップS 4 5 6）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0 1 8 2】

ステップS 4 5 1にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS 4 5 1；Y e s）、主基板1 1から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 4 5 7）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS 4 5 7；N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

20

#### 【0 1 8 3】

ステップS 4 5 7にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS 4 5 7；Y e s）、一斉演出制限フラグをクリアする（ステップS 4 5 2）。このとき一斉演出中フラグがオンであれば、一斉演出を縮小サイズから通常サイズに戻して続行するための設定を行ってもよい。なお、一斉演出制限フラグのクリアは、予告演出が終了した後でもよい。

30

#### 【0 1 8 4】

その後、例えば表示制御部1 2 3のV D P等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 4 5 8）。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS 4 5 9）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS 4 6 0）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0 1 8 5】

図1 7は、リーチ演出動作制御処理として、図1 6のステップS 4 5 5におい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 7に示すリーチ演出動作制御処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず変動パターンがスーパーAのリーチ演出を含むものであるか否かを判定する（ステップS 5 0 1）。具体的には、ステップS 2 6 2の処理で変動パターンとして図7に示すP A 3 - 2を決定、又はステップS 2 6 3の処理で変動パターンとして図7に示すP A 2 - 2を決定していたか否かを判定する。なお、この実施の形態において、スーパーAのリーチ演出においては、押しボタン3 1 Bを連打することにより特定遊技状態となる可能性を示唆する予告演出が実行される。

40

#### 【0 1 8 6】

ステップS 5 0 1において、変動パターンがスーパーAのリーチ演出を含むと判定された場合（ステップS 5 0 1；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、入力有効期間中フラ

50

グの状態を判定する(ステップS502)。なお、入力有効期間中フラグは、操作促進演出中に遊技者による指示入力を検出する期間であることを示すフラグであり、RAM122の所定領域に記憶される。

【0187】

ステップS502において、入力有効期間中フラグがオフと判定された場合(ステップS502; No)、演出制御用CPU120は、入力有効期間の開始タイミングが否かを判定する(ステップS503)。入力有効期間中フラグがオンと判定された場合(ステップS502; Yes)、演出制御用CPU120は、入力有効期間の終了タイミングが否かを判定する(ステップS507)。例えば、演出制御プロセスタイマ値がリーチ演出の演出制御パターンにおいて設定された入力有効期間開始用のタイマ判定値と合致したときに、入力有効期間の開始タイミングと判定し、演出制御プロセスタイマ値がリーチ演出の演出制御パターンにおいて設定された入力有効期間終了用のタイマ判定値と合致したときに、入力有効期間の終了タイミングと判定すればよい。

10

【0188】

ステップS503において、入力有効期間の開始タイミングであると判定された場合(ステップS503; Yes)、入力有効期間中フラグをセットし(ステップS504)、入力有効報知を開始する設定を行う(ステップS505)。具体的には、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31B等の操作手段に対する押下等の所定の入力操作を有効に検出可能とするとともに、画像表示装置5又は副演出表示装置51にプッシュボタン31Bを押下することによる入力操作が有効であることを表示する等して遊技者に報知すればよい。

20

【0189】

ステップS507において、入力有効期間の終了タイミングではないと判定された場合(ステップS507; No)、演出制御用CPU120は、入力有効報知の終了タイミングが否かを判定する(ステップS508)。

【0190】

ステップS508において、入力有効報知の終了タイミングであると判定された場合(ステップS508; Yes)、演出制御用CPU120は、入力有効報知を終了する設定を行う(ステップS509)。なお、入力有効報知が終了しても、入力有効期間が終了するまでは、演出制御用CPU120は、遊技者によるプッシュボタン31B等の入力操作を有効に検出する。

30

【0191】

ステップS508において、入力有効報知の終了タイミングではないと判定された場合(ステップS508; No)、又はステップS509の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS505において画像表示装置5又は副演出表示装置51に表示した入力操作の指示に対して、遊技者による指示入力を検出したか否かを判定する(ステップS510)。

【0192】

ステップS510において、遊技者が指示に対する入力を行うことにより、指示入力を検出した場合(ステップS510; Yes)、演出制御用CPU120は、指示入力カウント値の判定を行う(ステップS511)。

40

【0193】

ステップS511において、指示入力カウント値が0の場合、すなわち入力有効期間が開始されてから指示入力を最初に検出した場合(ステップS511; Yes)、演出制御用CPU120は、一斉演出制限フラグをセットする(ステップS512)。これにより、予告演出の実行中に一斉演出の開始時刻になっても、ステップS160の処理により一斉演出の実行が制限される。

【0194】

ステップS511において、指示入力カウント値が0でない場合(ステップS511; No)、又はステップS512の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、指示入

50

カカウント値をインクリメントし（ステップS513）、指示入力カウント値が所定値であるか否かの判定を行う（ステップS514）。

【0195】

ステップS514において、遊技者が入力操作を複数回行うことにより、指示入力カウント値が所定値になったと判定された場合（ステップS514；Yes）、演出制御用CPU120は、予告演出を開始する設定を行う（ステップS515）。

【0196】

ステップS507において、入力有効期間の終了タイミングであると判定した場合（ステップS507；Yes）、演出制御用CPU120は、指示入力カウント値を0にし（ステップS516）、入力有効期間中フラグをクリアする（ステップS517）。

10

【0197】

ステップS501において変動パターンがスーパーAのリーチ演出を含まないと判定された場合（ステップS501；No）、ステップS503において入力有効期間の開始タイミングではないと判定された場合（ステップS503；No）、ステップS505を処理した後、ステップS510において指示入力を検出しなかった場合（ステップS510；No）、ステップS514において指示入力カウント値が所定値でないと判定された場合（ステップS514；No）、ステップS515を処理した後、又はステップS517を処理した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出制御設定（ステップS506）を実行して、リーチ演出動作制御処理を終了する。

【0198】

20

図19及び図20は、大当たり中演出処理として、図13のステップS175にて実行される大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS471）。このとき、大当たり終了指定コマンドの受信があれば（ステップS471；Yes）、一斉演出制限フラグをクリアし（ステップS472）、大当たり遊技状態に対応して行われる大当たり中演出等を終了するための設定を行い（ステップS473）、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“8”に更新してから（ステップS474）、大当たり中演出処理を終了する。一例として、ステップS473の処理では、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当たり中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。また、一斉演出制限フラグをクリアする際、一斉演出中フラグがオンであれば、一斉演出を縮小サイズから通常サイズに戻して続行するための設定を行ってもよい。なお、一斉演出制限フラグのクリアは、エンディング演出処理が終了した後でもよいし、示唆演出が終了した後でもよい。

30

【0199】

ステップS471にて大当たり終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップS471；No）、演出制御用CPU120は、入力有効期間中フラグの状態を判定する（ステップS475）。

【0200】

40

ステップS475において、入力有効期間中フラグがオフと判定された場合（ステップS475；No）、演出制御用CPU120は、入力有効期間の開始タイミングか否かを判定する（ステップS476）。入力有効期間中フラグがオンと判定された場合（ステップS475；Yes）、演出制御用CPU120は、入力有効期間の終了タイミングか否かを判定する（ステップS480）。

【0201】

ステップS476において、入力有効期間の開始タイミングであると判定された場合（ステップS476；Yes）、入力有効期間中フラグをセットし（ステップS477）、入力有効報知を開始する設定を行う（ステップS478）。具体的には、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31B等の操作手段に対する押下等の所定の入力操作を有効

50

に検出可能とするとともに、画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 にプッシュボタン 3 1 B を押下することによる入力操作が有効であることを表示する等して遊技者に報知すればよい。

【0202】

ステップ S 4 8 0 において、入力有効期間の終了タイミングではないと判定された場合（ステップ S 4 8 0 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入力有効報知の終了タイミングか否かを判定する（ステップ S 4 8 1 ）。

【0203】

ステップ S 4 8 1 において、入力有効報知の終了タイミングであると判定された場合（ステップ S 4 8 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入力有効報知を終了する設定を行う（ステップ S 4 8 2 ）。なお、入力有効報知が終了しても、入力有効期間が終了するまでは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B 等の入力操作を有効に検出する。

10

【0204】

ステップ S 4 8 1 において、入力有効報知の終了タイミングではないと判定された場合（ステップ S 4 8 1 ; N o ）、又はステップ S 4 8 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 4 7 8 において画像表示装置 5 又は副演出表示装置 5 1 に表示した入力操作の指示に対して、遊技者による指示入力を検出したか否かを判定する（ステップ S 4 8 3 ）。

【0205】

20

ステップ S 4 8 3 において、遊技者が指示に対する入力を行うことにより、指示入力を検出した場合（ステップ S 4 8 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、指示入力カウント値の判定を行う（ステップ S 4 8 4 ）。

【0206】

ステップ S 4 8 4 において、指示入力カウント値が 0 の場合、すなわち入力有効期間が開始されてから指示入力を最初に検出した場合（ステップ S 4 8 4 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一斉演出制限フラグをセットする（ステップ S 4 8 5 ）。これにより、示唆演出の実行中に一斉演出の開始時刻になっても、ステップ S 1 6 0 の処理により一斉演出の実行が制限される。

【0207】

30

ステップ S 4 8 4 において、指示入力カウント値が 0 でない場合（ステップ S 4 8 4 ; N o ）、又はステップ S 4 8 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、指示入力カウント値をインクリメントし（ステップ S 4 8 6 ）、指示入力カウント値が所定値であるか否かの判定を行う（ステップ S 4 8 7 ）。

【0208】

ステップ S 4 8 7 において、遊技者が入力操作を複数回行うことにより、指示入力カウント値が所定値になったと判定された場合（ステップ S 4 8 7 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、示唆演出を開始する設定を行う（ステップ S 4 8 8 ）。なお、示唆演出は、ステップ S 4 0 1 における最終停止図柄が通常図柄の場合に、プッシュボタン 3 1 B を連打することにより確変昇格演出を実行し、ステップ S 2 4 2 で決定された大当たり種別が「確変」か「非確変」かを示唆する演出である。なお、示唆演出は、大当たり遊技状態で実行されるラウンド遊技の数が 1 0 ラウンドと示された場合に、プッシュボタン 3 1 B を連打することにより 1 5 ラウンドに昇格する演出を実行し、ラウンド遊技の数を示唆する演出でもよい。

40

【0209】

ステップ S 4 8 0 において、入力有効期間の終了タイミングであると判定した場合（ステップ S 4 8 0 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、指示入力カウント値を 0 にし（ステップ S 4 8 9 ）、入力有効期間中フラグをクリアする（ステップ S 4 9 0 ）。

【0210】

ステップ S 4 7 6 において入力有効期間の開始タイミングではないと判定された場合（

50

ステップS 4 7 6 ; N o )、ステップS 4 7 8を処理した後、ステップS 4 8 3において、指示入力を検出しなかった場合(ステップS 4 8 3 ; N o )、ステップS 4 8 7において、指示入力カウント値が所定値でないと判定された場合(ステップS 4 8 7 ; N o )、ステップS 4 8 8を処理した後、又はステップS 4 9 0を処理した後、演出制御用C P U 1 2 0は、ラウンド数に応じた大当たり中演出実行設定(ステップS 4 7 9)を行い、大当たり中演出処理を終了する。

#### 【 0 2 1 1 】

次に、一斉演出を実行するにあたり、画像表示装置5及び副演出表示装置5 1に表示する内容について説明する。図2 1 ~ 図2 3は、画像表示装置及び副演出表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である。

10

#### 【 0 2 1 2 】

図2 1 ( A ) 及び ( B ) に示すように、画像表示装置5では、飾り図柄の可変表示を行い、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になったら、リーチ演出を実行する。なお、図2 1 ( B ) に示すように、リーチ演出の実行と連動して、副演出表示装置5 1では、リーチ演出の種類を表示するとともに、リーチ演出における「大当たり」となる可能性を星印の個数(例えば、星印5個のうち星印3個が点灯)によって示唆表示する。

#### 【 0 2 1 3 】

図2 1 ( A ) に示すように、リーチ演出の実行時以外においては、図1 0のステップS 1 5 7の処理により、副演出表示装置5 1に一斉演出の開始時刻及び現在の時刻を表示する。なお、一斉演出の開始時刻は、一斉動作情報テーブルに設定された一斉演出の開始時刻のうち現在の時刻から見た次の時刻を次の開始時刻とし、現在の時刻は、ステップS 1 5 1においてR T C M 1 2 6から取得した時刻とする。なお、一斉演出の開始時刻の代わりに、次の開始時刻までの残り時間を表示してもよい。

20

#### 【 0 2 1 4 】

リーチ演出が実行されると、副演出表示装置5 1の表示は、一斉演出の開始時刻又は残り時間などの一斉演出に関連した時間表示から、リーチ演出に関連した演出表示に変わるため、図2 1 ( B ) のように、一斉演出の開始時刻までの残り時間がリーチ演出の実行時間未満(例えば、1分以内)であり、リーチ演出中に一斉演出の開始時刻となる場合は、遊技者が一斉演出の開始を予期できるように、図1 0のステップS 1 5 6の処理により、画像表示装置5の所定領域(例えば、左上端の領域)に一斉演出に関連した時間表示を行う。すなわち、リーチ演出の実行中に一斉演出の開始時刻までの残り時間が所定時間以上のときは画像表示装置5の所定領域に一斉演出に関連した時間表示を行わず、一斉演出の開始時刻までの残り時間が所定時間未満のときは画像表示装置5の所定領域に一斉演出に関連した時間表示を行う。

30

#### 【 0 2 1 5 】

これにより、リーチ演出の実行中に一斉演出が突然始まり、遊技者を困惑させてしまうことを防止することができる。一斉演出が開始されるまでの残り時間が短いときには残り時間を非表示とすることでリーチ演出の妨げとなることを抑制することができる。また、一斉演出に関連した時間表示が、画像表示装置5とは別個に設けられた副演出表示装置5 1にて行われるので、画像表示装置5にて行われる遊技の進行に応じた表示の妨げとなることを抑制することができる。さらに、一斉演出に関連した時間表示を、リーチ演出の有無に応じて、適切な時間表示領域に表示することができる。

40

#### 【 0 2 1 6 】

図2 2 ( C ) に示すように、一斉演出の開始時刻となった場合、複数のパチンコ遊技機1で同時に一斉演出を実行し、図1 0のステップS 1 5 9の処理により、画像表示装置5に一斉演出の表示が行われる。また、一斉演出の実行と連動して、副演出表示装置5 1では、「特定モード中」など一斉演出に関連した演出表示を行う。

#### 【 0 2 1 7 】

ただし、スーパーBのリーチ演出中に一斉演出の開始時刻となった場合は、一斉演出の実行を制限する。図1 4のステップS 4 0 2 Bで一斉演出制限フラグをセットすることに

50

より、図10のステップS160の処理が実行され、一斉演出の実行が制限される。複数あるリーチ演出のうち特定のリーチ演出を一斉演出よりも優先して実行したい場合に、例えば、リーチ演出を画像表示装置5において実行し、一斉演出を画像表示装置5の所定領域に小さく表示したり、一斉演出を副演出表示装置51に表示したりする。これにより、特定のリーチ演出については、時刻に関係なく実行することができる。

【0218】

その他にも、スーパーAのリーチ演出中において予告演出を実行するための指示入力が発出された場合、又は大当たり遊技状態において示唆演出を実行するための指示入力が発出された場合は、一斉演出の実行を制限する。

【0219】

図22(D)に示すように、スーパーAのリーチ演出中において、入力有効期間を設定して遊技者による指示入力(例えば、プッシュボタン31Bの押下など)を検出可能にするとともに、画像表示装置5において指示入力の入力有効期間を遊技者に認識可能に報知(例えば、プッシュボタン31Bの連打を促す表示など)している状態で、遊技者による指示入力を検出した後から変動が終了するまでの間に、一斉演出の開始時刻となった場合、変動が終了するまで、一斉演出の実行を制限する。図18のステップS512で一斉演出制限フラグをセットすることにより、図10のステップS160の処理が実行され、一斉演出の実行が制限される。なお、一斉演出の実行を制限する期間としては、予告演出が終了するまで、予告演出が開始されるまで、予告演出が実行されないときは入力有効期間が終了するまで、又は複数回の指示入力終了するまで、としてもよい。

【0220】

例えば、一斉演出は画像表示装置5に縮小サイズで表示するか、表示領域を副演出表示51に移して表示し、画像表示装置5においてはリーチ演出をそのまま続行し、指示入力複数回検出されたら、又は指示入力の検出時間が所定時間に達したら、予告演出を実行する。なお、一斉演出を副演出表示装置51に移す場合は、一斉演出に関連する演出表示は副演出表示装置51の所定領域に縮小して表示する。

【0221】

これにより、指示入力をしたにも関わらず、予告演出が実行されないことで、遊技者が不満を抱くことを抑制することができる。また、一斉演出が予告演出の妨げになってしまうことを抑制することができる。さらに、予告演出を実行させるための指示入力単調とならず、遊技者の興味を向上させることができる。

【0222】

図23(E)に示すように、大当たり遊技状態においては、画像表示装置5に大当たり中の演出を表示し、副演出表示装置51に大当たり遊技状態に関連する演出表示を行う。大当たり遊技状態に関連する演出表示としては、「確変大当たり」や「大当たり」のように大当たり種別を示唆する表示や、「15R」や「10R」のようにラウンド遊技数を示唆する表示などがある。大当たり遊技状態においても、一斉演出の開示時刻となった場合、画像表示装置5において一斉演出を実行する。副演出表示装置51には大当たり遊技状態に関連する演出表示が行われているので、一斉演出に関連する演出表示は画像表示装置5又は副演出表示装置51の所定領域に小さく表示してもよい。

【0223】

なお、大当たり遊技状態においてもリーチ演出と同様に、一斉演出を開始するまでの残り時間が大当たり遊技状態の期間未満であり、大当たり遊技状態中に一斉演出の開始時刻となる場合は、一斉演出の開始前に一斉演出の開始時刻又は残り時間を画像表示装置5の所定領域に表示してもよい。

【0224】

大当たり種別が「確変」であることが示唆されていない場合は、大当たり遊技状態中の所定のタイミング(例えば、ラウンド遊技における5ラウンド目)において、確変昇格演出などの示唆演出を実行してもよい。なお、この実施の形態において、示唆演出は、スーパーAのリーチ演出と同様にプッシュボタン31Bを連打することにより実行され、確変大当

10

20

30

40

50

りである可能性を示唆する。

【0225】

図23(F)に示すように、入力有効期間を設定して遊技者による指示入力（例えば、プッシュボタン31Bの押下など）を検出可能にするとともに、画像表示装置5において指示入力の入力有効期間を遊技者に認識可能に報知（例えば、プッシュボタン31Bの連打を促す表示など）している状態で、遊技者による指示入力を検出した後からエンディング演出に移行するまでの間に、一斉演出の開始時刻となった場合、エンディング演出に移行するまで、一斉演出の実行を制限する。図20のステップS485で一斉演出制限フラグをセットすることにより、図10のステップS160の処理が実行され、一斉演出の実行が制限される。なお、一斉演出の実行を制限する期間としては、エンディング演出が終了するまで、示唆演出が終了するまで、示唆演出が開始されるまで、示唆演出が実行されないときは入力有効期間が終了するまで、又は複数回の指示入力終了するまで、としてもよい。

10

【0226】

例えば、一斉演出は画像表示装置5に縮小サイズで表示するか、表示領域を副演出表示51に移して表示し、画像表示装置5においてはラウンド遊技をそのまま続行し、指示入力が複数回検出されたら、又は指示入力の検出時間が所定時間に達したら、示唆演出を実行する。

【0227】

これにより、指示入力をしたにも関わらず、示唆演出が実行されないことで、遊技者が不満を抱くことを抑制することができる。また、一斉演出が示唆演出の妨げになってしまうことを抑制することができる。さらに、示唆演出を実行させるための指示入力が単調とならず、遊技者の興味を向上させることができる。

20

【0228】

なお、予告演出や示唆演出を実行させたい遊技者は、入力有効期間内に指示入力を行うことから、入力有効期間に一斉演出の開始時刻となった場合は、遊技者による指示入力検出されたか否かに関わらず一斉演出の実行を制限するようにしてもよい。それに対し、予告演出や示唆演出に興味のない遊技者は、入力期間内に指示入力を行わないことから、入力有効期間に一斉演出に開始時刻になったら、それまでに指示入力検出されていなければ一斉演出を実行するようにしてもよい。

30

【0229】

これにより、指示入力を行おうとしている遊技者が、予告演出や示唆演出が実行されないことで不満を抱くことを抑制することができる。また、指示入力を行わない遊技者に対しては、一斉演出を実行することで、遊技者の興味を向上させることができる。

【0230】

また、入力有効期間の遊技者に対する報知は、入力有効期間の終了よりも所定期間（例えば、0.2秒）前まで（入力有効報知期間）行う。すなわち、入力有効期間の終了よりも前に報知を終了させる。これにより、入力有効報知が終了してから所定期間内に指示入力がされた場合にも、予告演出や示唆演出が実行されるので、入力有効期間内に指示入力したのに反応しないという誤解を遊技者に与えてしまうのを抑制できる。

40

【0231】

一斉演出の終了時刻は、一斉動作情報テーブルに予め設定されるが、終了時刻の経過後、識別情報の可変表示が終了するタイミングや開始するタイミング、大当たり遊技状態が終了するタイミングや開始するタイミングなど遊技に関連した所定の契機に基づいて、一斉演出を終了させる。なお、一斉演出の終了時刻から一斉演出が終了するまでの間は、「次回をお楽しみに」等の表示をする繋ぎの演出を実行する。これにより、遊技中に一斉演出が終了することで、一の遊技が終了したと遊技者に誤解させてしまうことを防止できる。

【0232】

上記実施の形態においては、RTCM126から取得した時刻が、一斉動作情報テーブルに設定された開始時刻となったときに、一斉演出を開始する例を示したが、パチンコ遊

50

技機 1 の電源投入時から所定時間を経過する毎（例えば、1 時間ごと）に一斉演出を開始するようにしてもよい。

【 0 2 3 3 】

また、上記実施の形態においては、一斉演出の終了タイミングについて、一斉動作情報テーブルに設定された終了時刻を経過した後、繋ぎの演出を表示しておき、変動の終了又は開始など遊技に関連した所定の契機に基づいて一斉演出を終了させる例を示したが、所定の時間を経過したらすべてのパチンコ遊技機 1 において一斉に終了するようにしてもよい。

【 0 2 3 4 】

また、上記実施の形態においては、リーチ演出中にプッシュボタン 3 1 B を連打することで予告演出を実行し、一斉演出の開始時刻となっても一斉演出を制限する例を示したが、プッシュボタン 3 1 B の入力有効期間中であればプッシュボタン 3 1 B が押下されていなくても一斉演出を制限するようにしてもよいし、当該リーチ演出が実行される変動中であればプッシュボタン 3 1 B の入力有効期間中でなくても一斉演出を制限するようにしてもよい。このようにすれば、指示入力を行おうとしている遊技者が、予告演出が実行されないことで不満を抱くことを抑制することができる。

【 0 2 3 5 】

同様に、上記実施の形態においては、大当たり遊技状態中にプッシュボタン 3 1 B を連打することで示唆演出を実行し、一斉演出の開始時刻となっても一斉演出を制限する例を示したが、プッシュボタン 3 1 B の入力有効期間中であればプッシュボタン 3 1 B が押下されていなくても一斉演出を制限するようにしてもよいし、当該大当たり遊技状態中であればプッシュボタン 3 1 B の入力有効期間中でなくても一斉演出を制限するようにしてもよい。このようにすれば、指示入力を行おうとしている遊技者が、示唆演出が実行されないことで不満を抱くことを抑制することができる。また、大当たり遊技中にプッシュボタン 3 1 B の連打がないときでも、ファンファーレやエンディング演出では常に一斉演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより、通常状態と大当たり遊技状態の切り替わりが分かりやすくなる。

【 0 2 3 6 】

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータの方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータの方で選択を行う様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【 0 2 3 7 】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば

10

20

30

40

50



パチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

#### 【0238】

上記実施の形態では、遊技機の例として、特別図柄や飾り図柄を可変表示する機能や各種の演出画像を表示する機能を有するパチンコ遊技機 1 を用いて説明した。しかしながら、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 が備える構成及び機能の少なくとも一部は、スロットマシンなどの他の遊技機にも適用することができる。

#### 【0239】

図 24 は、この発明を適用したスロットマシンの一例となるスロットマシン 500 の正面図であり、主要部材のレイアウトを示す。スロットマシン 500 は、大別して、前面が開口する筐体と、この筐体の側端に回動自在に枢支された前面扉とから構成されている。スロットマシン 500 の筐体内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール RL、RC、RR を水平方向に並設した可変表示装置 501 が設置されている。また、スロットマシン 500 の前面扉には、表示機能を有する画像表示装置 510 が設けられている。

#### 【0240】

リール RL、RC、RR の外周部には、例えば「赤 7」、「白 7」、「BAR」、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で描かれている。リール RL、RC、RR の外周部に描かれた図柄は、可変表示装置 501 にて各々上中下三段に表示されている。各リール RL、RC、RR は、各々対応して設けられたリールモータ 651L、651C、651R (図 25) によって回転させることで、各リール RL、RC、RR の図柄が連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール RL、RC、RR の回転を停止させることで、3 つの連続する図柄が表示結果として、視認可能に導出表示されるようになっている。

#### 【0241】

スロットマシン 500 の前面扉における画像表示装置 510 の下部には、遊技者が各種の操作を行うための各種入力スイッチ等が配される操作テーブル 520 が設けられている。操作テーブル 520 の奥側には、メダルを投入可能なメダル投入口 502、メダルを 1 枚分の賭数を設定 (BET) するための BET スwitch 503、1 ゲームで賭けることのできる最高枚数分 (本例では 3 枚分) の賭数を設定するための MAX BET スwitch 504、クレジット (遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数) として記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算するための精算スswitch 508 が設けられている。メダル投入口 502 に投入されたメダルは、所定の投入メダルセンサによって検知される。

#### 【0242】

操作テーブル 520 の手前側には、スロットマシン 500 にてゲームを開始する際に操作されるスタートレバー 505、リール RL、RC、RR の回転を各々停止する際に操作されるストップスswitch 506L、506C、506R が設けられている。操作テーブル 520 の下部には、メダルが払い出されるメダル払出口 507 が設けられている。

#### 【0243】

スロットマシン 500 の前面扉における画像表示装置 510 の上部には、スロットマシン 500 での遊技に関する各種の情報を表示するための遊技情報表示部が設けられている。例えば、遊技情報表示部は、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器や、ビッグボーナス中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される補助表示器、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器などを備えていればよい。遊技情報表示部の左右には、効果音を発する 2 つのスピーカ 511L、511R が設けられている。その他、操作テーブル 520 の前面左右には、それぞれ遊技効果ランプ 513、514 が設けられている。

#### 【0244】

スロットマシン 500 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入口 5

10

20

30

40

50

02から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはBETスイッチ503またはMAXBETスイッチ504を操作する。こうして賭数が設定されると、賭数に応じた複数の入賞ラインのいずれかが有効となり、スタートレバー505の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが実行可能な状態となって、可変表示の実行条件が成立する。なお、前回のゲームにてリプレイなどの再遊技役の入賞が発生した場合にも、続けて次のゲームが実行可能となり、可変表示の実行条件が成立する。

#### 【0245】

こうしてゲームが実行可能な状態でスタートレバー505が操作されると、その操作がスタートレバースイッチ505A(図25)により検知されたことに基づき、可変表示の開始条件が成立したことに伴って、各リールRL、RC、RRが回転し、各リールRL、RC、RRの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ506L、506C、506Rが操作されると、対応するリールRL、RC、RRの回転が停止し、表示結果が視認可能に導出表示される。

#### 【0246】

そして、全てのリールRL、RC、RRの回転が停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ライン上に予め定められた役と呼ばれる図柄の組合せが各リールRL、RC、RRの表示結果として停止した場合には入賞が発生する。入賞となる役の種類には、大別して、メダルの付与を伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役とがあり、遊技状態に応じて入賞となる役が定められている。スロットマシン500では、スタートレバー505が操作されたタイミングで抽出した乱数値に基づき、遊技状態に応じて定められた各役の入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選を行う。この内部抽選に当選して入賞の発生が許容されていることを、「内部当選している」ともいう。各役の当選のうち、小役及び再遊技役の当選は、その当選が決定されたゲームにおいてのみ有効とされるが、特別役の当選は、その内部抽選により発生が許容された役が揃うまで有効とされる。すなわち特別役となる入賞の発生が一度許容されると、例えば、各ゲームにて特別役となる入賞を発生させることができなかつた場合でも、その当選は次のゲームへ持ち越されることになる。

#### 【0247】

スロットマシン500における遊技状態には、例えばレギュラーボーナス、ビッグボーナス、通常遊技状態がある。レギュラーボーナスの遊技状態では、例えばJAC、チェリー、スイカ及びベルなどの小役が、入賞となる役として定められており、内部抽選での抽選対象とされる。ビッグボーナスでは、所定の小役ゲームにおいて、例えばチェリー、スイカ及びベルなどの小役や、レギュラーボーナス(あるいはJACIN)などの特別役が、入賞となる役として定められており、各小役ゲームにおける内部抽選での抽選対象とされる。通常遊技状態では、例えばチェリー、スイカ及びベルなどの小役や、リプレイなどの再遊技役、ビッグボーナス、レギュラーボーナスなどの特別役が、入賞となる役として予め定められており、各ゲームにおける内部抽選での抽選対象とされる。

#### 【0248】

通常遊技状態においてビッグボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスでは、小役ゲームと称される所定のゲームを行うことができる。ビッグボーナスは、当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数(例えば466枚)以上となった場合に終了する。通常遊技状態やビッグボーナス中の小役ゲームにおいてレギュラーボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲーム消化した場合と、8ゲーム入賞(役の種類はいずれでもよい)した場合のいずれか早いほうで終了する。通常遊技状態時のレギュラーボーナスでは、遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となったときに、レギュラーボーナスを終了させるようにしてもよい。ビッグボーナス中のレギュラーボーナスで当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となった場合は、ビッグボーナスとともに当該レギュラーボーナスも終了する。

## 【0249】

スロットマシン500では、遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスなどの特別遊技状態に移行している場合に、通常遊技状態よりも多くのメダルを遊技者が獲得でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、特別遊技状態はレギュラーボーナスやビッグボーナスなどに限らず、通常遊技状態に比べて遊技者が多くのメダルを獲得することが期待でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよい。このような通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としては、例えば、リールの導出条件（例えば停止順や停止タイミング）が満たされることを条件に発生する報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順が報知される遊技状態（いわゆるアシストタイム）や、少なくともいずれか1つのリールの引込範囲を制限することで、ストップスイッチ506L、506C、506Rが操作された際に表示されている図柄が停止しやすいように制御し、遊技者が目押しを行うことで入賞図柄の組合せを導出させることが可能となるチャレンジタイム（CT）、特定の入賞（例えばリプレイ入賞やシングルボーナス入賞等）の発生が許容される確率が高まる遊技状態（いわゆるリプレイタイムや集中状態）等、さらには、これらを組み合わせた遊技状態などであればよい。

10

## 【0250】

スロットマシン500には、例えば図25に示すような主基板600、演出制御基板620、リールユニット650などが搭載されている。その他にも、スロットマシン500には、主基板600に接続された電源基板や中継基板等の他の基板も搭載されている。主基板600には、遊技制御用マイクロコンピュータ610が設けられている。遊技制御用マイクロコンピュータ610は、上記実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ100と同様に、プログラムに従った制御を行うCPU、ユーザプログラムやデータを記憶するROM、ワークエリアとしてCPUにより使用されるRAMなどを備えて構成されている。

20

## 【0251】

リールユニット650は、リールモータ651L、651C、651R、リールランプ652、リールセンサ653などを備えて構成される。リールモータ651L、651C、651Rは、各リールRL、RC、RRを回転させるためのモータである。リールランプ652は、各リールRL、RC、RRの内部に設けられ、各リールRL、RC、RRに描かれた図柄のうち、可変表示装置501にて視認可能となる図柄をリールの内側から照射するためのランプである。リールセンサ653は、各リールRL、RC、RRの回転状態や回転数などを検知するためのセンサである。

30

## 【0252】

演出制御基板620には、演出制御用マイクロコンピュータ630や、表示制御部631、音制御部632、ランプ制御部633、RTCM（リアルタイムクロックモジュール）634などが搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ630は、上記実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ120と同様に、プログラムに従った制御を行うCPU、ユーザプログラムやデータを記憶するROM、ワークエリアとしてCPUにより使用されるRAM、リセット/割込みコントローラなどを備えて構成されている。表示制御部631は、画像表示装置510や副演出表示装置510Aにおける表示動作の制御を行うものであり、上記実施の形態における表示制御部123と同様に、演出制御用マイクロコンピュータ630からの表示制御指令に従った画像データの処理を実行するVDPと、画像表示装置510や副演出表示装置510Aの画面上に画像を表示させるために使用される各種の画像データを記憶する画像データメモリとを備えて構成されている。

40

## 【0253】

表示制御部631が備えるVDPには、上記実施の形態と同様に、ホストインタフェース、データメモリインタフェース、（第1及び第2）動画像用デコーダ、描画回路、VRAM（描画用バッファ、表示用バッファ、Zバッファを含む）、表示回路などが設けられている。表示用バッファには、必要に応じてフレームバッファ1、フレームバッファ2、ダミー領域等が設けられている。

50

## 【 0 2 5 4 】

演出制御用マイクロコンピュータ 6 3 0 では、主基板 6 0 0 から受信した演出制御コマンドに基づく演出制御パターンに従って画像表示装置 5 1 0、副演出表示装置 5 1 0 A、スピーカ 5 1 1 L、5 1 1 R、遊技効果ランプ 5 1 3、5 1 4 などによる演出動作を制御するための指令や処理が、CPU によって実行される。表示制御部 6 3 1 では、演出制御用マイクロコンピュータ 6 3 0 からの表示制御指令に従った画像データの処理が、VDP によって実行される。

## 【 0 2 5 5 】

画像表示装置 5 1 0 の画面上には、例えば上記実施の形態における画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R と同様に、「左」、  
「中」、「右」の可変表示部 DL、DC、DR が設けられ、可変表示装置 5 0 1 における  
図柄の可変表示に対応して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄が可変表示される。

10

## 【 0 2 5 6 】

例えば、ストップスイッチ 5 0 6 L が操作されたことによりリール RL の回転を停止させ、続いて、ストップスイッチ 5 0 6 C が操作されることによりリール RC の回転を停止させることに  
対応して、画像表示装置 5 1 0 では、「左」の可変表示部 DL に飾り図柄を停止表示させ、  
続いて、「中」の可変表示部 DC に飾り図柄を停止表示させる。このとき、可変表示装置 5 0 1  
では、リール RL の停止により導出表示された図柄と、リール RC の停止により導出表示された  
図柄とが、いずれかの入賞ライン上でビッグボーナスとなる特別役の入賞を発生可能な組合せを構成するものとする。また、画像表示装置 5 1 0  
では、「左」の可変表示部 DL に停止表示された飾り図柄と、「中」の可変表示部 DC に停止  
表示された飾り図柄とが、いずれかの入賞ライン上でビッグボーナスとなる特別役の入賞を発生可能な組合せを構成するものとする。

20

## 【 0 2 5 7 】

演出制御用マイクロコンピュータ 6 3 0 は、主基板 6 0 0 から受信した演出制御コマンドに基づく演出制御パターンで指定された動画像の表示開始タイミング前に動画像用デコーダに動画像の再生開始を指示する。そして、所定の条件が成立して動画像を表示すべき  
タイミングになるまで、動画像表示制限指令によりデコードしたフレームのピクセルデータを  
ダミー領域に書き込む制御を行う。そして、動画像を表示すべきタイミングになれば、  
動画像表示制限解除指令を VDP に送信して、動画像を表示する制御を行えばよい。

30

## 【 0 2 5 8 】

加えて、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機等の弾球遊技機において画像表示装置を有するものであれば、例えば、一般電役機、又はパチコンと呼ばれる確率設定機能付き弾球遊技機等であっても構わない。また、本発明は、入賞球の検出に  
応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に  
応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

## 【 0 2 5 9 】

さらに、本発明の遊技機は、メダル並びにクレジットを使用してゲームを実施可能なスロットマシンに限らず、例えばパチンコ球を用いてゲームを行うスロットマシンや、メダルが外部に排出されることなくクレジットを使用して遊技可能な完全クレジット式のス  
ロットマシン、可変表示装置が画像にて表示される画像式のスロットマシンなどにも適用  
することができる。

40

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 6 0 】

- 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
- 5 L、5 C、5 R ... 飾り図柄表示エリア

50

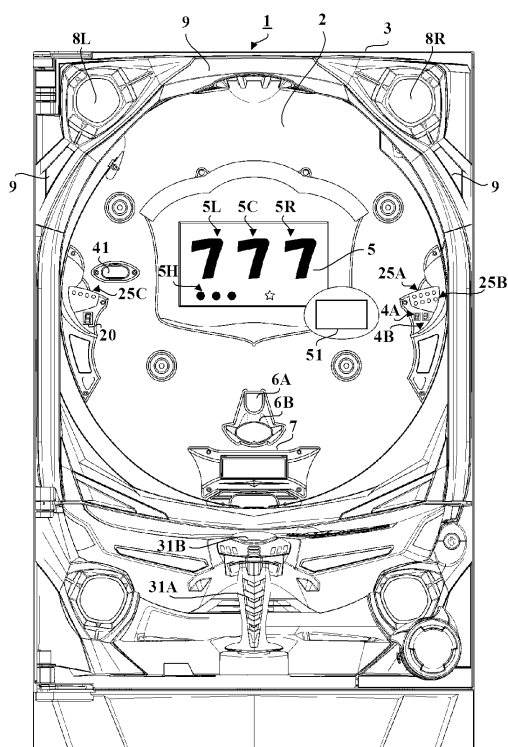
5 H	...	始動入賞記憶表示エリア	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	10
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
2 5 A、2 5 B	...	保留表示器	
2 5 C	...	普図保留表示器	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	プッシュボタン	
3 5 A	...	コントローラセンサユニット	20
3 5 B	...	プッシュセンサ	
4 1	...	通貨ゲート	
5 1	...	副演出表示装置	
8 1、8 2	...	ソレノイド	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	30
1 1 0	...	スイッチ回路	
1 1 1	...	ソレノイド回路	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	
1 2 6	...	R T C M (リアルタイムクロックモジュール)	
5 0 0	...	スロットマシン	
5 0 1	...	可変表示装置	
5 0 2	...	メダル投入口	
5 0 3	...	B E T スイッチ	
5 0 4	...	M A X B E T スイッチ	40
5 0 5	...	スタートレバー	
5 0 5 A	...	スタートレバースイッチ	
5 0 6 L、5 0 6 C、5 0 6 R	...	ストップスイッチ	
5 0 7	...	メダル払出口	
5 0 8	...	精算スイッチ	
5 1 0	...	画像表示装置	
5 1 0 A	...	副演出表示装置	
5 1 1 L、5 1 1 R	...	スピーカ	
5 1 3、5 1 4	...	遊技効果ランプ	
5 2 0	...	操作テーブル	50

- 6 0 0 ... 主基板
- 6 1 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 6 2 0 ... 演出制御基板
- 6 3 0 ... 演出制御用マイクロコンピュータ
- 6 3 1 ... 表示制御部
- 6 3 2 ... 音制御部
- 6 3 3 ... ランプ制御部
- 6 3 4 ... R T C M (リアルタイムクロックモジュール)
- 6 5 0 ... リールユニット
- 6 5 1 L、6 5 1 C、6 5 1 R ... リールモータ
- 6 5 2 ... リールランプ
- 6 5 3 ... リールセンサ

10

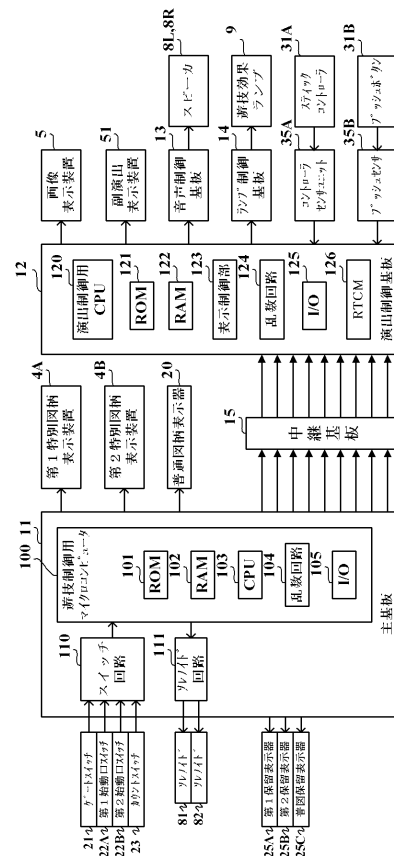
【図 1】

【図1】



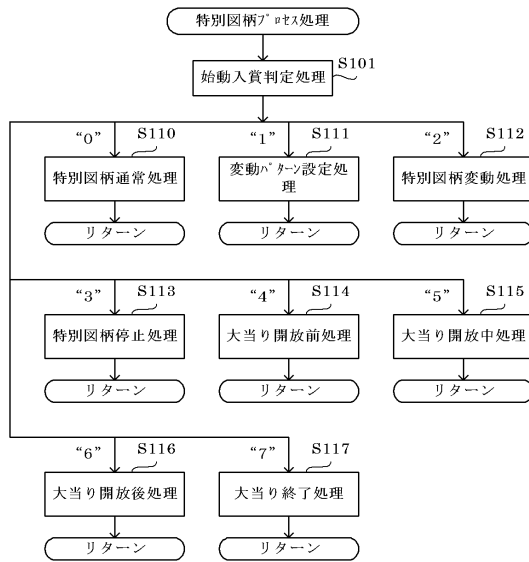
【図 2】

【図2】



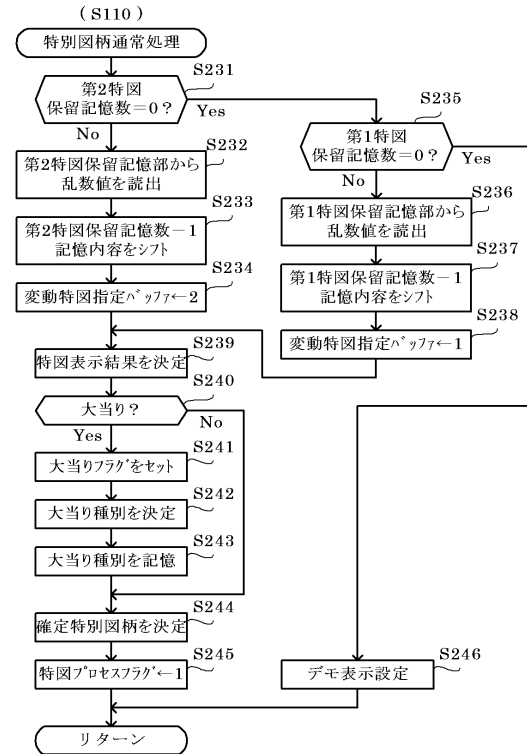
【図3】

【図3】



【図4】

【図4】



【図5】

【図5】

(A) 特図表示結果の決定例 (S239)

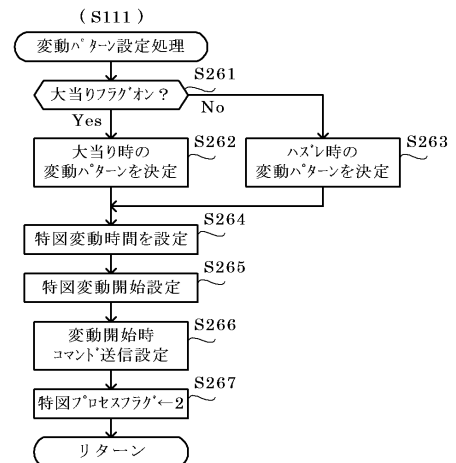
確変制御有無	特図表示結果	決定割合
確変制御なし	大当たり	1/345
	ハズレ	344/345
確変制御あり	大当たり	10/345
	ハズレ	335/345

(B) 大当たり種別の決定例 (S242)

大当たり種別	決定割合
非確変	33/100
確変	67/100

【図6】

【図6】



【 図 7 】

【図7】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リチ(ハズレ)
PB1-1	7500	時短中短縮なし→非リチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	60000	リチ:ノーマル→スーパ-A(ハズレ)
PA2-3	90000	リチ:ノーマル→スーパ-B(ハズレ)
PA3-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA3-2	60000	リチ:ノーマル→スーパ-A(大当り)
PA3-3	90000	リチ:ノーマル→スーパ-B(大当り)

【圖 8】

【図8】

(A) 大当たり時変動パターン決定例 (S262)

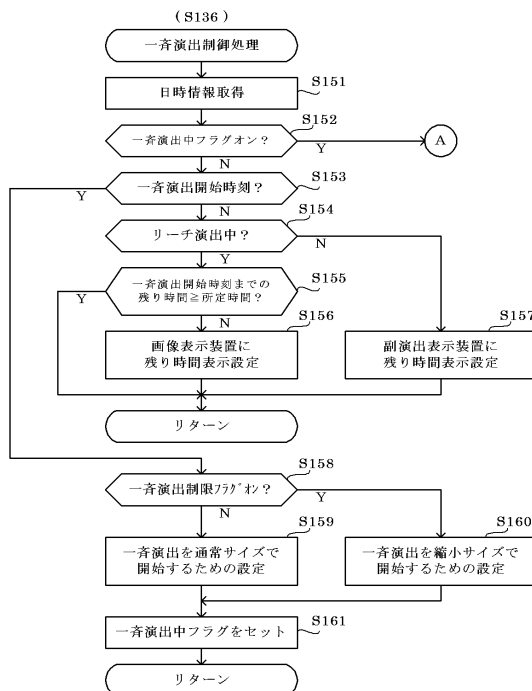
大当り種別	変動パターン	決定割合
非確変	PA3-1	1/100
	PA3-2	60/100
	PA3-3	39/100
確変	PA3-1	1/100
	PA3-2	39/100
	PA3-3	60/100

(B) ハズレ時変動パターン<sup>①</sup>の決定例 (S263)

変動パターン	決定割合
PA2-1	15/100
PA2-2	4/100
PA2-3	1/100
上記以外の ハズレ変動パターン	80/100

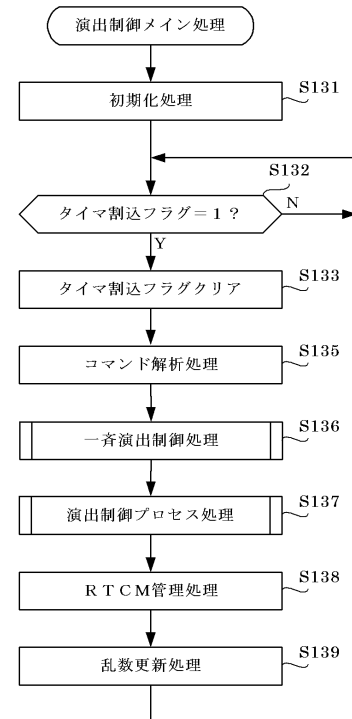
【 図 1 0 】

【图10】



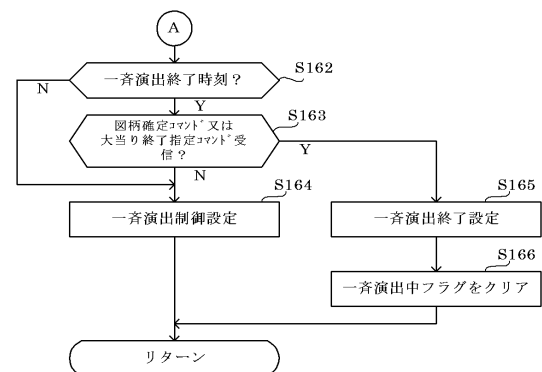
【 図 9 】

【図9】



【 図 1 1 】

【图 11】



【 図 1 2 】

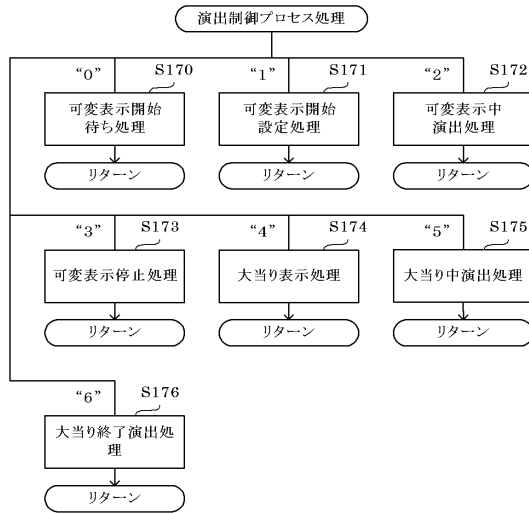
【图12】

[illegible]



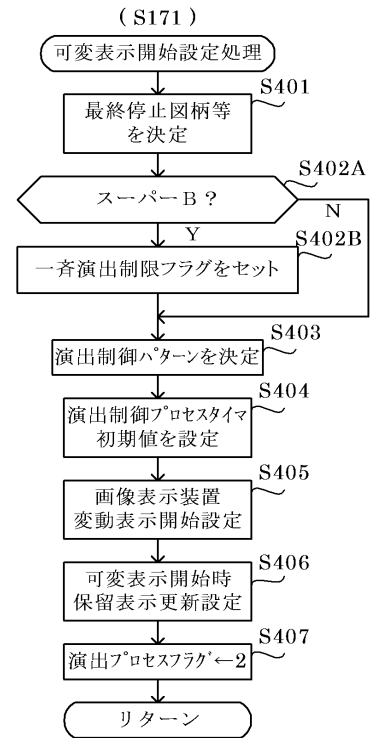
【図 13】

【図13】



【図 14】

【図14】



【図 15】

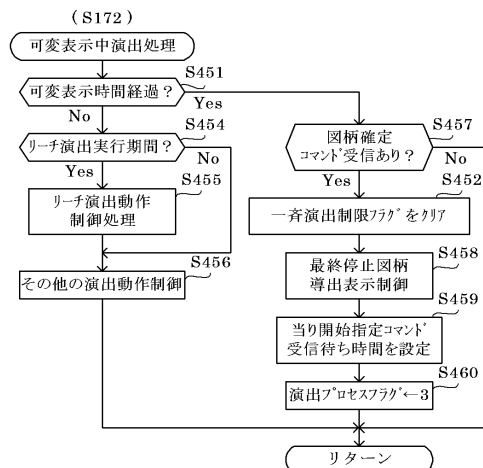
【図15】

最終停止図柄の決定例 (S401)

可変表示内容	最終停止図柄
非リーチ(ハズレ)	左右不一致
リーチ(ハズレ)	左右のみ一致
非確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄)
確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄・確変図柄)

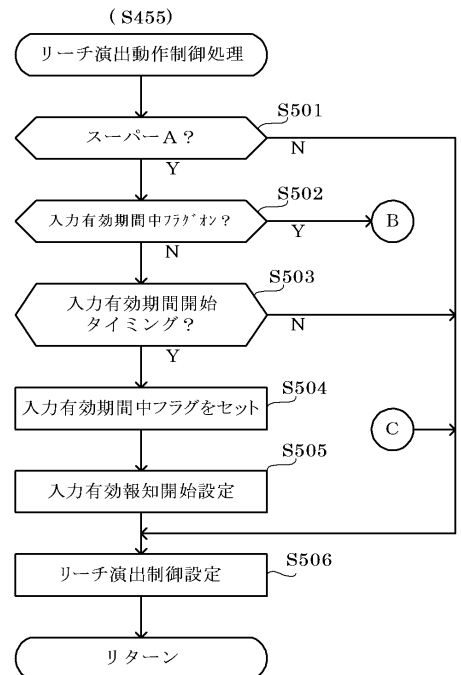
【図 16】

【図16】



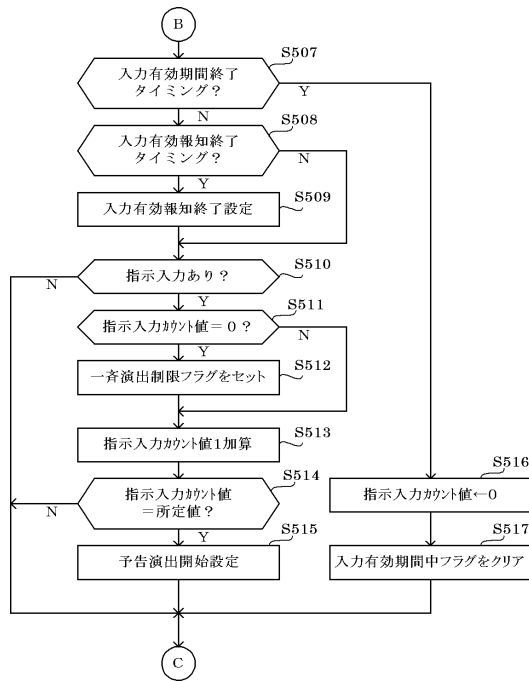
【図 17】

【図17】



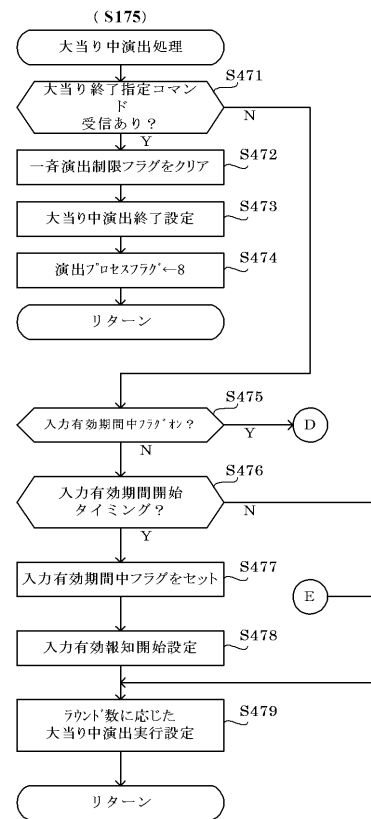
【図18】

【図18】



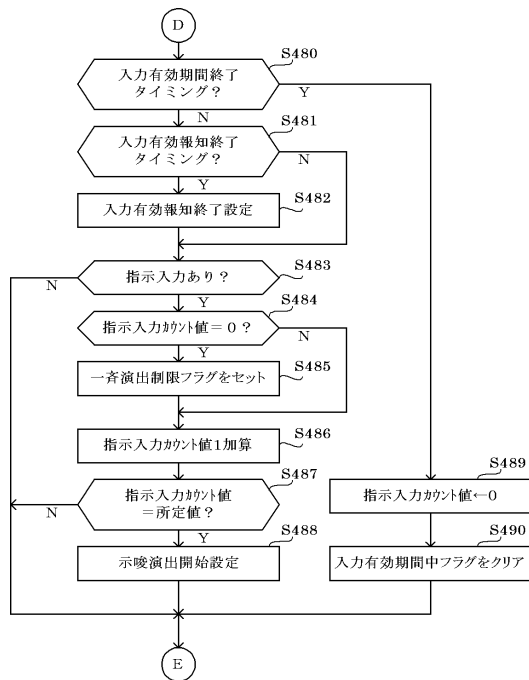
【図19】

【図19】



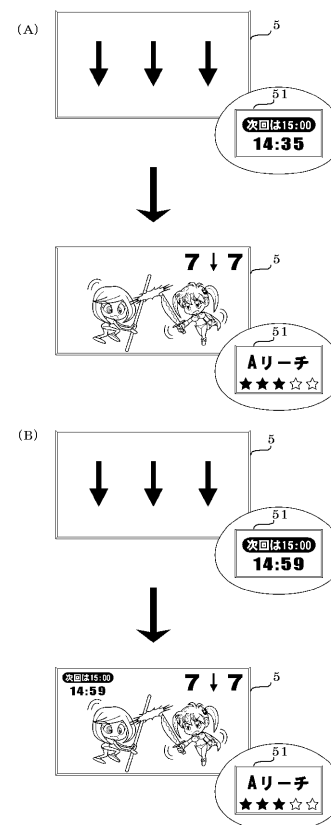
【図20】

【図20】

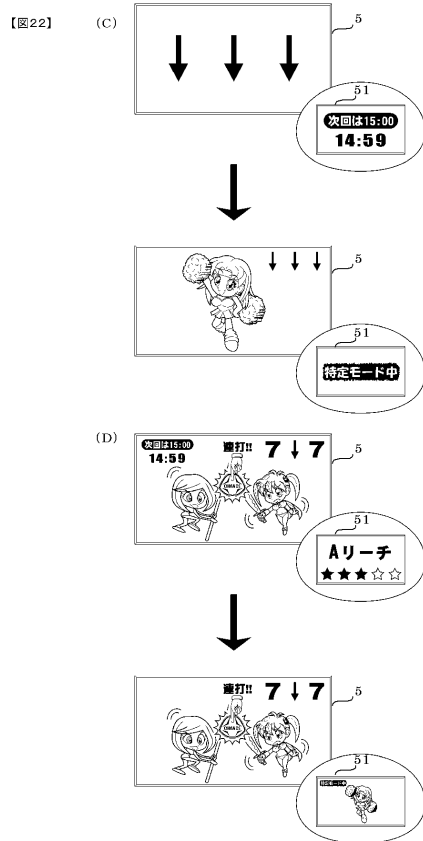


【図21】

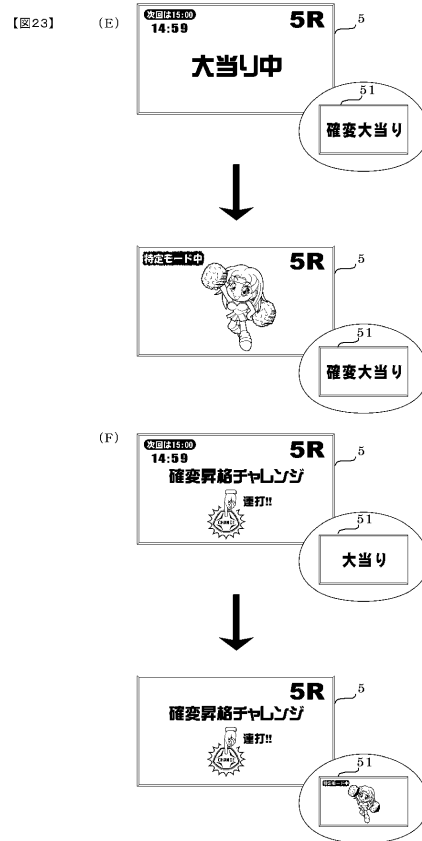
【図21】



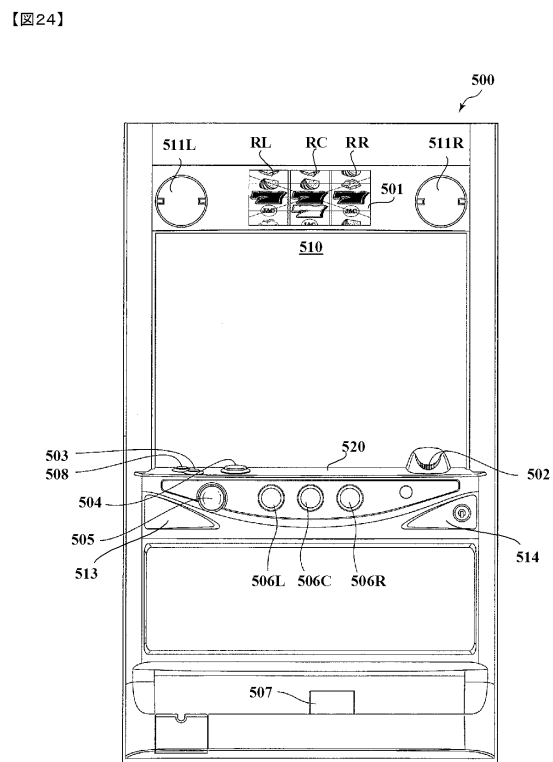
【 図 2 2 】



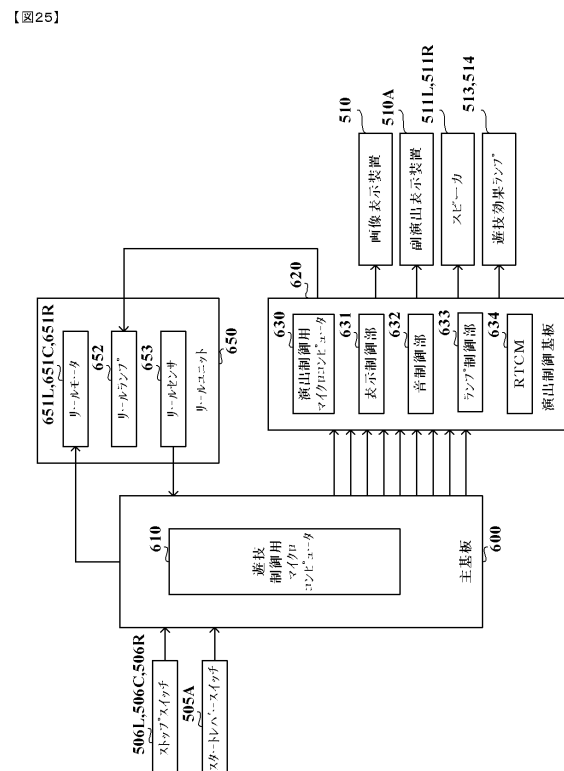
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 小林 丈晃  
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 田畑 覚士

- (56)参考文献 特許第５３３１２３１（ＪＰ，Ｂ１）  
特開２００７－２５２５３４（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１４－００４０２３（ＪＰ，Ａ）  
特開２００５－１４３８１９（ＪＰ，Ａ）  
特開２００４－２４２７４８（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１０－０６９１２６（ＪＰ，Ａ）  
「ＣＲぱちんこＡＫＢ４８」，パチンコ攻略マガジン2012年10月13日号，日本，株式会社双葉社  
，２０１２年１０月１３日，p.14-21

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)  
Ａ６３Ｆ ７／０２