

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6761379号  
(P6761379)

(45) 発行日 令和2年9月23日(2020.9.23)

(24) 登録日 令和2年9月8日(2020.9.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願2017-119421 (P2017-119421)  
 (22) 出願日 平成29年6月19日 (2017.6.19)  
 (65) 公開番号 特開2019-512 (P2019-512A)  
 (43) 公開日 平成31年1月10日 (2019.1.10)  
 審査請求日 平成31年1月18日 (2019.1.18)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内  
 審査官 松平 佳巳

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】

遊技が可能な遊技機であって、

第1表示領域と、

第2表示領域と、

前記第1表示領域と前記第2表示領域との間の第3表示領域と、

前記第1表示領域と前記第2表示領域とのそれぞれに、複数種類からなる所定の示唆表示の組合せによって遊技者にとって有利な有利状態となる期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域に対して、前記所定の示唆表示のいずれかを表示可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、前記第3表示領域の表示態様が、複数種類の表示態様のうちいずれの表示態様であるかに応じて前記有利状態となる期待度が異なり、

前記第3表示領域の表示態様を段階的に変化可能であり、

前記第3表示領域の表示態様として第1表示態様を表示した後に前記第1表示態様よりも前記有利状態となる期待度が高い第2表示態様を表示可能であり、

前記第3表示領域の表示態様として前記第2表示態様を表示した後は、前記第2表示態様よりも前記有利状態となる期待度が低い表示態様を表示しないように表示する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

10

20

動作を行う可動部材をさらに備え、

前記可動部材の動作に応じて前記第3表示領域の表示態様を異ならせることが可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、液晶表示装置などに設定された複数、例えば2つの表示領域にそれぞれキャラクタを表示し、これらのキャラクタ同士が押し合う演出を実行するものがある（例えば、特許文献1参照）。この種の遊技機は、例えば、味方側のキャラクタと敵側のキャラクタとがそれぞれの表示領域に表示されて、それぞれの表示領域の境界線を跨いで敵味方両者のキャラクタが押し合う演出を実行する。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-43447号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に開示された遊技機では、敵味方のキャラクタ同士が押し合う演出を行ったとしても、味方側のキャラクタが表示される表示領域と敵側のキャラクタが表示される表示領域との間の境界線は、特に変化しなかった。このため、興趣の向上を図ることが難しかった。

【0005】

本発明は、興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明の一態様による遊技機は、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、第1表示領域（例えば、第1表示領域A E 1等）と、第2表示領域（例えば、第2表示領域A E 2等）と、前記第1表示領域と前記第2表示領域との間の第3表示領域（例えば、第3表示領域A E 3等）と、前記第1表示領域と前記第2表示領域とのそれぞれに複数種類からなる所定の示唆表示の組合せによって遊技者にとって有利な有利状態となる期待度を示唆する示唆演出（例えば、第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2とのそれぞれに敵キャラクタE Cと味方キャラクタM Cを表示することによって大当たり期待度を示唆するステップアップ予告演出等）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用C P U 1 2 0等）と、を備え、前記示唆演出が実行されているときに、前記第3表示領域の表示態様が、複数種類の表示態様のうちいずれの表示態様であるかに応じて前記有利状態となる期待度が異なり、（例えば、第3表示領域A E 3に「激熱！」の装飾文字が表示されて第1パターンの第3段階（S U 3）に移行する場合と、第3表示領域A E 3に「ピンチ！？」の装飾文字が表示されて第2パターンの第3段階（S U 3）に移行する場合に応じて大当たり期待度が異なる等）前記第3表示領域の表示態様を段階的に変化可能であり、前記第3表示領域の表示態様として第1表示態様を表示した後に前記第1表示態様よりも期待度が高い第2表示態様を表示可能であり、前記第3表示領域の表示態様として前記第2表示態様を表示した後は、前記第2表示態様よりも期待度が低い表示態様を表示しないように表示することを特徴とする。

30

また、動作を行う可動部材をさらに備え、前記可動部材の動作に応じて前記第3表示領域の表示態様を異ならせることが可能であるようにしてよい。

【0007】

40

50

上記構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

**【0008】**

(2) 上記(1)の遊技機において、前記示唆演出として、前記第1表示領域と前記第2表示領域に対して、それぞれ異なる複数種類のキャラクタのいずれかを表示する(例えば、第1表示領域A E 1には、「通常キャラクタ」「チャンスキャラクタ」「大チャンスキャラクタ」の複数種類の敵キャラクタのいずれかを表示し、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1の一人、第1味方キャラクタMC 1及び第2味方キャラクタMC 2の二人、あるいは第1味方キャラクタMC 1、第2味方キャラクタMC 2、及び第3味方キャラクタMC 3の三人の複数種類のいずれかを味方キャラクタMCとして表示する等)ようにしてもよい。

10

**【0009】**

上記構成によれば、第1領域と第2領域との表示内容の組み合わせが増えることによって興趣が向上する。

**【0010】**

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記第1表示領域及び前記第2表示領域のそれに表示が行われたときに、報知演出を実行する(例えば、第1表示領域A E 1に敵キャラクタを表示したときにスピーカ8から第1報知音を出力し、第2表示領域A E 2に第1味方キャラクタMC 1を表示したときにスピーカ8から第1報知音と異なる第2報知音を出力する等)ようにしてもよい。

**【0011】**

20

上記構成によれば、表示されたことを遊技者が認識できるとともに、興趣が向上する。

**【0012】**

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、第3表示領域の態様が変化する際に、当該変化を報知することが可能(例えば、第3表示領域A E 3に装飾文字を表示する際に、スピーカ8から報知音を出力することが可能である等)であって、前記第3表示領域の変化後の態様に応じて、報知の態様が異なる(例えば、第3表示領域A E 3の装飾文字が「チャンス！？」からの変化後の態様が「激熱！」である場合にスピーカ8から出力される第3報知音と、「ピンチ！？」である場合にスピーカ8から出力される第4報知音が異なる等)ようにしてもよい。

**【0013】**

30

上記構成によれば、報知によっていずれの態様へ変化したかを遊技者が認識することができる。

**【0014】**

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、役物(例えば、可動枠部材60等)が移動することにより、前記第1表示領域及び前記第2表示領域が形成される(例えば、可動枠部材60が第1位置P 1 1から第2位置P 1 2に移動することにより、可動枠部材6によって画像表示装置5の表示領域が分割されて、第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2が形成される等)ようにしてもよい。

**【0015】**

上記構成によれば、興趣が向上する。

40

**【0016】**

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記第1表示領域及び前記第2表示領域は、面積が変化可能(例えば、可動枠部材60が上下動することにより、第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2の面積が変化可能である等)であって、前記第3表示領域の変化(例えば、可動枠部材60の上下動等)に応じて前記面積の割合が異なるようにもよい。

**【0017】**

上記構成によれば、それぞれの表示領域の注目度を高めることができる。

**【0018】**

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、前記第3表示領域は、役物の

50

動作に応じて移動（例えば、第3表示領域A E 3は、可動枠部材6 0の上下方向の移動動作に応じて移動する等）してもよい。

#### 【0019】

上記構成によれば、興趣が向上する。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0020】

【図1】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等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。

10

【図5】特図表示結果等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等である。

【図7】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図10】ステップアップ予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】ステップアップ予告演出内容決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図12】スーパーリーチ時敵（味方）キャラクタ決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図13】枠役物の動作及び画像表示装置の表示領域における表示動作の例を示す図である。

20

【図14】図13に続く動作の例を示す図である。

【図15】図14に続く動作の例を示す図である。

【図16】図15に続く動作の例を示す図である。

【図17】枠役物の動作及び画像表示装置の表示領域における表示動作の他の例を示す図である。

【図18】枠役物の動作及び画像表示装置の表示領域における表示動作のさらに他の例を示す図である。

【図19】枠役物の動作及び画像表示装置の表示領域における表示動作のさらに他の例を示す図である。

30

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0021】

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1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠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、略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。

#### 【0022】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4 Aと、第2特別図柄表示装置4 Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4 Aと第2特別図柄表示装置4 Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、第1特別図柄表示装置4 Aと第2特別図柄表示装置4 B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。

40

#### 【0023】

なお、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において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わ

50

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。

#### 【0024】

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

10

#### 【0025】

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

20

#### 【0026】

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、又は第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等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、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時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等が含まれてもよい。

30

#### 【0027】

画像表示装置5の画面上の左右位置には、左始動入賞記憶表示エリア5HL、右始動入賞記憶表示エリア5HRがそれぞれ配置されている。始動入賞記憶表示エリア5HL、5HRでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留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、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、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等により、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。

40

#### 【0028】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過する第1始動入賞の発生により、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の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

50

立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算され、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する第2始動入賞の発生により、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の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減算される。第1始動入賞口への入賞による可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示は、左始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて行われ、第2始動入賞口への入賞による可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示は、右始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて行われる。

#### 【0029】

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、これらの一部を指すこともあるものとする。

#### 【0030】

始動入賞記憶表示エリア5HL, 5HRと共に、あるいは始動入賞記憶表示エリア5HL, 5HR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5HL, 5HRと共に、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。

第1保留表示器25Aと第2保留表示器25B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に対応した個数のLEDを含んで構成されている。

#### 【0031】

画像表示装置5の表示領域における下方位置の近傍には、可動枠部材60が設けられている。可動枠部材60は、図2に示す可動枠部材用モータ61による上下動駆動により、画像表示装置5に対して相対的に上下動する。可動枠部材60には開口部62が形成されている。可動枠部材60は、画像表示装置5の表面側(遊技者側)に配置されており、可動枠部材60の開口部62を介して画像表示装置5が視認可能されている。このため、画像表示装置5の表示領域は、可動枠部材60に囲まれた部分(以下「可動枠部材60の中」という)と可動枠部材60の外側に形成される。さらに、可動枠部材60の幅方向の長さは、画像表示装置5の幅方向の長さより長くされている。このため、可動枠部材60が画像表示装置5の上下方向途中位置、例えば画像表示装置6の上下方向中央位置に配置されているときには、可動枠部材60の中に形成された表示領域のほか可動枠部材60によって画像表示装置5の表示領域が分割されて可動枠部材60の上下のそれぞれの表示領域が形成される。

#### 【0032】

可動枠部材60が最下方に位置するときには、可動枠部材60の下方には、画像表示装置5の表示領域が形成されず、可動枠部材60の中及び上方に画像表示装置5の表示領域が形成される。また、可動枠部材60が最上方に位置するときには、可動枠部材60の上方には、画像表示装置5の表示領域が形成されず、可動枠部材60の中及び下方に画像表示装置5の表示領域が形成される。また、可動枠部材60の左右には、画像表示装置5の表示領域は形成されないようにされている。以下、可動枠部材60が移動可能とされた最下方の位置を第1位置といい、最上方の位置を第3位置という。また、第1位置と第3位置との中間位置を第2位置という。また、可動枠部材60が第2位置にあるときの画像表示装置5における可動枠部材60よりも上方の表示領域を第1表示領域といい、可動枠部

10

20

30

40

50

材60が第2位置にあるときの画像表示装置5における可動枠部材60よりも下方の表示領域を第2表示領域という。さらに、可動枠部材60の内側の表示領域を第3表示領域という。可動枠部材60が上下動することにより、第3表示領域は移動し、第1表示領域と第2表示領域の面積が変化可能である。また、可動枠部材60が第2位置にあるときには、第1表示領域と第2表示領域の面積は略同一となる。また、可動枠部材60の上下方向の位置によって、第1表示領域と第2表示領域の面積の割合が異なる。

#### 【0033】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81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を備え、第2始動入賞口を形成する。10

#### 【0034】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しない閉鎖状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入する開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。このように、遊技領域には、遊技球が進入可能な開放状態と、遊技球が進入不可能な又は進入困難な閉鎖状態とに変化する普通可変入賞球装置6Bが設けられている。20

#### 【0035】

普通入賞球装置6A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22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口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22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第2始動条件が成立する。30

#### 【0036】

なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。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。

#### 【0037】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。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82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。40

#### 【0038】

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82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に通過できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過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、50

遊技球が大入賞口を通過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し難い一部開放状態を設けてもよい。

#### 【0039】

大入賞口を通過した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数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つた大入賞口を遊技球が通過したときには、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又は一部閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

10

#### 【0040】

遊技盤2の所定位置には、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のLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。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。

20

#### 【0041】

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又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数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。

#### 【0042】

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、更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に応じて遊技球の弾発力を調整する。

30

#### 【0043】

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する上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等を、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

40

#### 【0044】

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等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2等の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板、タッチセンサ基板等といった、各種の基板が配置されている。

#### 【0045】

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

50

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 等から成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等を備えている。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 等の点灯 / 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 / 発色制御等を行つて普通図柄表示器 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。

#### 【 0 0 4 6 】

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 10 、ソレノイド回路 111 等が搭載されている。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。

#### 【 0 0 4 7 】

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。即ち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8L 、 8R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、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。 20

#### 【 0 0 4 8 】

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等に基づき、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等が搭載されている。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等に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等における点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。 30

#### 【 0 0 4 9 】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21 、始動口スイッチ、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等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4A 、第 2 特別図柄表示装置 4B 、普通図柄表示器 20 等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 0 】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L 、 8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作等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 を示し、2 バイト目は EXT を表す。MODE データの先頭ビットは必ず「 1 」となり、EXT データの先頭ビットは「 0 」となるように、予め設定されればよい。 40

#### 【 0 0 5 1 】

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

10

20

30

40

50

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ROM101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103と、CPU103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104と、I/O105とを備えて構成される。

#### 【0052】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。10

#### 【0053】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105等は外付けされてもよい。

#### 【0054】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104等のハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103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が定期的又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。20

#### 【0055】

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、テーブルデータ等が格納されている。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、設定テーブル等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等が、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等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。30

#### 【0056】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。40

#### 【0057】

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50

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 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 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 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 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、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 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、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

#### 【 0 0 5 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 、 R O M 1 2 1 、 R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 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 1 4 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等が接続されている。更に、演出制御基板 1 2 には、可動枠部材 6 0 を動作させる可動枠部材用モータ 6 1 を駆動するためのモータ駆動回路 1 6 に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。10

#### 【 0 0 5 9 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 等により、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。20

#### 【 0 0 6 0 】

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等が格納されている。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等が記憶されている。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 1 】

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等に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定すること等により、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 3 には、 V D P 、 C G R O M 、 V R A M 、 L C D 駆動回路等が搭載されればよい。なお、 V D P は、 G P U 、 G C L 、あるいは、より一般的に D S P 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、フラッシュメモリ等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。30

#### 【 0 0 6 2 】

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 等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 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、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令等が出力される。40

#### 【 0 0 6 3 】

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等に50

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 始動入賞口を通過すると、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等により第 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等により第 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 4 】

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 始動入賞口を通過すると、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等により第 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等により第 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。但し、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 状態としての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又は通過不可能である。10

#### 【 0 0 6 5 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として特定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が行われる。20

#### 【 0 0 6 6 】

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「大当たり」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等が行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。30

#### 【 0 0 6 7 】

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の可変表示が行われる。40

#### 【 0 0 6 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、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たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当たり」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た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、大当た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、可変表示結果が「ハズレ」となる。50

## 【0069】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「-」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4Aによる特図ゲームにおける大当た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4B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た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た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、大当たり図柄やハズレ図柄としてもよい。

## 【0070】

10

大当たり遊技状態では、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、あるいは所定個数の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。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、入賞球が発生困難又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、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数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、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。

## 【0071】

20

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」又は「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」又は「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状態とする上限時間が比較的に長い時間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状態とする上限時間が比較的に短い時間となる短期開放ラウンドが実行される大当たり種別を設けてもよい。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。

## 【0072】

30

大当たり遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率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には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数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には、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には、遊技状態が確変状態となる。

40

## 【0073】

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し易い有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1状態と第2状態とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間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6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、

50

普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 状態と第 2 状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 状態と第 2 状態とに変化させる制御は、高開放制御と称される。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 4 】

パチンコ遊技機 1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。10

#### 【 0 0 7 5 】

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対応して、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。20

#### 【 0 0 7 6 】

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み合わ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変動が継続している表示態様、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又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 における一部では予め定められた大当たり組み合わせを構成する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 における全部又は一部で飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又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。30

#### 【 0 0 7 7 】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ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、飾り図柄の可変表示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、飾り図柄の可変表示態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 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 等の発光体における点灯動作等を、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。40

#### 【 0 0 7 8 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B といったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパー A やスーパー B といったスーパー リーチのリーチ演出（以下「スーパー リーチ演出」という）が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出（以下「ノーマル リーチ演出」という）が実行された場合に比べて、可変表示結果が50

「大当り」となる可能性が高くなる。また、スーパーイーチ演出のうちでも、スーパーBのスーパーイーチ演出（以下「スーパーイーチB演出」という）といった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパーAのスーパーイーチ演出（以下「スーパーイーチA演出」という）が実行された場合に比べて、大当り期待度が高くなる。

#### 【0079】

大当り期待度は、例えば、（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）/ {（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）+（大当り時以外にその演出が実行される確率）×（大当りにならない確率）} によって算出される。

#### 【0080】

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の点灯動作等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等といった、パチンコ遊技機1において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることある。

10

#### 【0081】

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5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」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態様がリーチ態様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に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。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。

20

#### 【0082】

この実施の形態では、ステップアップ予告演出が実行可能に設定されている。ステップアップ予告演出は、リーチ演出が実行される場合には開始されるまでの期間において、リーチ演出が実行されない場合には、リーチ演出への発展を煽る演出として、実行される演出である。この実施の形態では、ステップアップ予告演出が実行される場合、ステップアップ段階が進むほど、リーチ演出、スーパーイーチ演出に発展する可能性が高くなり、さらには大当り期待度が高くなる。

30

#### 【0083】

なお、この実施の形態では、一例として、ステップアップ予告演出は、第1段階（SU1）、第2段階（SU2）、第3段階（SU3）の3段階のステップアップが実行可能とされている。また、ステップアップ予告演出の開始を煽る予兆演出も実行可能とされている。

#### 【0084】

40

予兆演出は、図13（B）に示すように、可動枠部材60が第1位置P11において上下に微動する演出である。ステップアップ予告演出の第1段階は、図14（A）に示すように、可動枠部材60が第1位置P11から第2位置P12まで移動し、第1表示領域AE1に敵キャラクタECが表示された段階である。ステップアップ予告演出の第2段階は、可動枠部材60が第2位置P12に移動し、第1表示領域AE1に敵キャラクタECが表示された後に第2表示領域AE2に味方キャラクタMCが表示された状態である。ステップアップ予告演出の第3段階には、2つのパターンがある。ステップアップ予告演出の第3段階の第1パターンは、図15（A-1）に示すように、可動枠部材60が第2位置P12から第3位置P13に移動した後、画像表示装置5における可動枠部材60の下方に拡大第2表示領域ED2が形成され、この拡大第2表示領域ED2に味方キャラクタM

50

Cが大きく表示されるパターンである。ステップアップ予告演出の第3段階の第2パターンは、図15(A-2)に示すように、可動枠部材60が第2位置P12から第1位置P11に移動した後、画像表示装置5における可動枠部材60の上方に拡大第1表示領域ED1が形成され、この拡大第1表示領域ED1に敵キャラクタECが大きく表示されるパターンである。

#### 【0085】

なお、ステップアップ予告演出の段階が進むにつれて、第3表示領域には、その都度演出文字などが表示される。また、ステップアップ予告演出の段階が進むにつれて、スピーカ8(8L, 8R)からは、段階が進んだことを報知する報知音が出力される。報知音は、進んだ段階に応じて異なる音とされているが、同じ音とされていてもよい。

10

#### 【0086】

ステップアップ予告演出が終了した後、リーチ演出に発展する場合と発展しない場合がある。リーチ演出に発展する場合において、第1段階及び第2段階からリーチ演出に発展する場合には、可動枠部材60が第2位置P12から第1位置P11に移動した後にリーチ演出に発展する。リーチ演出が開始される際、第3段階の第1パターンからリーチ演出に発展した場合には、図15(B-1)に示すように、可動枠部材60が第3位置P13に移動した後の拡大第2表示領域ED2において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにリーチ態様の飾り図柄の可変表示態様が表示される。リーチ態様の飾り図柄の可変表示態様が表示された後は、図15(C-1)に示すように、当該可変表示態様が拡大第2表示領域ED2の左下に小さく表示され、所定の演出、例えば敵キャラクタECと味方キャラクタMC(第1味方キャラクタMC1)が対決する演出であるバトル演出に発展する。バトル演出では、特別図柄の表示結果が「大当たり」となるときには、味方キャラクタMCが勝利する演出が実行され、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときには、敵キャラクタECが勝利する演出が実行される。

20

#### 【0087】

リーチ演出が開始される際、第3段階の第2パターンからリーチ演出に発展した場合には、図15(B-2)に示すように、可動枠部材60が第1位置P11に移動した後の拡大第1表示領域ED1において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにリーチ態様の飾り図柄の可変表示態様が表示される。リーチ態様の飾り図柄の可変表示態様が表示された後は、図15(C-2)に示すように、当該可変表示態様が拡大第1表示領域ED1の左下に小さく表示され、所定の演出(例えばバトル演出)に発展する。なお、リーチ演出に発展する際に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにリーチ態様の飾り図柄の可変表示態様が表示されることなく、所定の演出(例えばバトル演出)に発展するようにしてもよい。

30

#### 【0088】

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

40

#### 【0089】

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、所定の非リーチ組み合わ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。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、所定のリーチ組み合わ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もある。

#### 【0090】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。

50

## 【0091】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCのレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎にCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における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。10

## 【0092】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103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、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等を制御するための処理が含まれている。

## 【0093】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。20

## 【0094】

一例として、主基板11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MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR4とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「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MR2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MR3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、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」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値である。30

## 【0095】

遊技制御用タイマ割込み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等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定等を可能にする処理である。40

## 【0096】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して

50

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信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0097】

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したことに基づいて、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ための第1始動入賞処理が行われる。一方、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数を更新するための第2始動入賞処理が行われる。

#### 【0098】

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保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過して第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増加するよう更新される。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の所定領域に保留データとして記憶させる。

#### 【0099】

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は、第2始動入賞口を遊技球が通過して第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増加するよう更新される。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の所定領域に保留データとして記憶させる。

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

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”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無等に基づいて、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「大当たり」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する。更に、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

10

20

30

40

50

における確定特別図柄が設定される。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。

#### 【0102】

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”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。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。更に、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。10

#### 【0103】

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”的ときに実行される。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等が含まれている。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。20

#### 【0104】

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”的ときに実行される。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の所定領域に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われる。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うと共に、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当た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。30

#### 【0105】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったこと等に基づき、大当た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等が含まれている。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「29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、大当たり種別に「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。大当た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。40

#### 【0106】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数等に基づいて、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等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図ブ50

口セスフラグの値が“6”に更新される。

**【0107】**

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド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回のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。そして、次回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。

**【0108】**

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等といった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、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等が含まれている。例えば、大当たり種別が「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。

**【0109】**

図4は、特別図柄通常処理として、図3のステップS110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、CPU103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S231)。第2特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。CPU103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。

**【0110】**

ステップS231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S231;NO)、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM102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S232)。これにより、図3に示すステップS101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等に格納されて、一時記憶されればよい。

**【0111】**

ステップS232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等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、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S233)。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S233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、RAM102の所定領域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S234)。

**【0112】**

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231;YES)、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S235)。第1特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。CPU103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S235の処理は、ステップS231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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0113】

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。即ち、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したかを示す始動口データを、保留データと共に、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM102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。

#### 【0114】

10

ステップS235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S235；NO）、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM102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S236）。これにより、図3に示すステップS101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等に格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0115】

20

ステップS236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等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、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S237）。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S237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S238）。

#### 【0116】

30

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかに決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶する等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と比較される数値が、特図表示結果を「大当たり」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。

#### 【0117】

40

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「大当たり」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「大当たり」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。

#### 【0118】

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「大当たり」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「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等に基づいて、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「大当たり」になり易く、大当たり

50

遊技状態になり易い。

#### 【0119】

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り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に対する決定値の割り当てを異ならせてよい。

10

#### 【0120】

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「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; YES)、RAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当た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等して用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当た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たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

20

#### 【0121】

図5(B)は、ステップS242の処理による大当た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、所定割合で大当たり種別が「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、決定可能な大当たり種別を異ならせてよいし、大当たり種別の決定割合を異ならせてよい。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。

30

#### 【0122】

ステップS242の処理を実行した後には、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。

#### 【0123】

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には、特図ゲームにおける特別図柄の可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。

40

#### 【0124】

ステップS244の処理を実行した後には、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

50

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、次回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。

#### 【0125】

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等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、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。10

#### 【0126】

図6(A)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(A)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ンである場合には(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)。20

#### 【0127】

図6(B)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、可変表示結果が「大当たり」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

#### 【0128】

図6(A)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等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。大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が「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、大当た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「大当たり」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。30

#### 【0129】

図6(A)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。40

#### 【0130】

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50

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難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を低減することができる。

#### 【0131】

図7(A)は、大当た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、変動パターンPA3-1といった、ノーマルのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2、PA3-3といったスーパー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。

#### 【0132】

図7(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が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2、PA2-3といったスーパー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。

#### 【0133】

また、大当たり時には、スーパー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「大当たり」となる可能性が高められる。

#### 【0134】

図7(A)に示す決定例において、変動パターンPA3-3といった、スーパーリーチB演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2といった、スーパーリーチA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。一方、図7(B)に示す決定例において、変動パターンPA2-3といった、スーパーリーチB演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2といった、スーパーリーチA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。また、大当たり時には、スーパーリーチB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、スーパーリーチB演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

#### 【0135】

図6(B)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7(A)及び(B)に示す決定割合の設定により、スーパー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、スーパーリーチB演出が実行されたときには、スーパーリーチA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。

#### 【0136】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後には、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6(B)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

10

20

30

40

50

、開始条件が成立したいす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には、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等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等の可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

#### 【0140】

ステップS266の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップS267）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267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、次のタイミング割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

#### 【0141】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0142】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、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において、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTCのレジスタ設定等を行う。その後、タイミング割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイミング割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイミング割込みフラグがオフであれば、待機する。

#### 【0143】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイミング割込みとは別に、主基板11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11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、

10

20

30

40

50

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、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に、コマンド解析処理を実行する。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等が行われる。10

#### 【 0 1 4 5 】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D 等の発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、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。20

#### 【 0 1 4 6 】

図 8 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 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域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 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から伝送される第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンド等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等を含んでいる。第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第 1 変動開始コマンド又は第 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。30

#### 【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等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等を含んでいる。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。40

#### 【 0 1 4 9 】

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は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイミングにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄として50

の確定飾り図柄を完全停止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するようにしてよい。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とも、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。こうした演出制御等を行った後に、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

#### 【0150】

ステップ S 173 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的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等に基づいて、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、特図表示結果が「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。10

#### 【0151】

ステップ S 174 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板 11 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したこと等に基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。20

#### 【0152】

ステップ S 175 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示されることや、音声制御基板 13 に対する指令の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令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、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 11 から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したこと等に対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。30

#### 【0153】

ステップ S 176 の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当たり遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令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、大当た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。40

#### 【0154】

図 9 (A) は、図 8 のステップ S 171 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 9 (A) に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 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等を決定する(ステップ S 401)。このとき、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、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み合わ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。

#### 【0155】

図9（B）は、ステップS401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5L、5Rにて異なる飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124、又はRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。10  
20

#### 【0156】

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5L、5Rにて同一の飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組み合わせとなってしまう場合には、任意の値を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算すること等により、確定飾り図柄が大当り組み合わせとはならずにリーチ組み合わ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。30

#### 【0157】

変動開始時決定内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照すること等により、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5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否か等に応じて、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、大当り種別が「確

40  
50

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。

#### 【0158】

ステップS401の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」又は「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成る非確変大当たり組み合わ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又は認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示させて同一の確変図柄から成る確変大当たり組み合わ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み合わ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S401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み合わせ等を決定すればよい。

#### 【0159】

ステップS401の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出決定処理を実行する（ステップS402）。図10は、ステップアップ予告演出決定処理として、図9（A）のステップS402にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示すステップアップ予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ステップアップ予告演出内容決定処理を行う（ステップS501）。ステップS501では、一例として、ステップアップ予告演出内容を決定するためのテーブルとして、予めROM121の所定領域に記憶する等して用意されたステップアップ予告演出内容決定テーブルを選択してセットする。ステップアップ予告演出内容決定テーブルでは、例えば、変動パターンが、PA1-1（通常時短縮なし 非リーチ（ハズレ）），PA1-2又はPA1-3（通常時短縮あり 非リーチ（ハズレ）），PA2-1（ノーマルリーチ（ハズレ）），PA2-3（スーパーリーチB（ハズレ）），PA3-1（ノーマルリーチ（大当たり））、PA3-3（スーパーリーチB（大当たり））のいずれであるかに応じて、ステップアップ予告演出内容決定用の乱数値と比較される数値が、ステップアップ「なし」「予兆」「SU1」「SU2」「SU3」のいずれかの決定結果に、割り当てられていればよい。なお、ステップアップ「予兆」は、予兆演出であり、ステップアップ「SU1」「SU2」「SU3」がステップアップ予告演出となる。

#### 【0160】

図11は、ステップアップ予告演出内容決定テーブルの構成例を示している。ステップアップ予告演出内容決定テーブルでは、変動パターンとして、通常時短縮なしから非リーチ（ハズレ）となるPA1-1、通常時短縮ありから非リーチ（ハズレ）となるPA1-2及びPA1-3、ノーマルリーチ（ハズレ）となるPA2-1、スーパーリーチB（ハズレ）となるPA2-3、ノーマルリーチ（大当たり）となるPA3-1、スーパーリーチB（大当たり）となるPA3-3が決定されたそれぞれの場合に、一定の場合を除いて、ステップアップ「なし」「予兆」「SU1」「SU2」「SU3」のいずれかが決定され得るように設定されている。

#### 【0161】

このうちの一定の場合として、変動パターンが、通常時短縮なしから非リーチ（ハズレ）となるPA1-1である場合、ステップアップ「SU3」の決定割合は0とされている。このため、通常時短縮なしからステップアップ「SU3」が実行された後、非リーチ（ハズレ）となることはないように設定されている。

10

20

30

40

50

**【 0 1 6 2 】**

また、変動パターンが、通常時短縮ありから非リーチ（ハズレ）となる P A 1 - 2 , P A 1 - 3 である場合、ステップアップ「S U 1」「S U 2」「S U 3」の決定割合は 0 とされている。このため、通常時短縮なしからステップアップ「S U 1」「S U 2」「S U 3」が実行された後、非リーチ（ハズレ）となることはないように設定されている。ここため、通常時時短なしからリーチ演出に発展しない場合には、ステップアップ予告演出が実行されず、通常時時短なしからステップアップ予告演出が実行されれば、必ずリーチ演出が実行される。

**【 0 1 6 3 】**

また、変動パターンが、ノーマルリーチ（ハズレ）となる P A 2 - 1 である場合、ステップアップ「S U 3」の決定割合は 0 とされている。さらに、ノーマルリーチ（大当たり）となる P A 3 - 1 である場合も、ステップアップ「S U 3」の決定割合は 0 とされている。このため、ステップアップ「S U 3」が実行された後、ノーマルリーチとなることはなく、ステップアップ「S U 3」が実行されると、必ずスーパーリーチ B 演出が実行されるように設定されている。

10

**【 0 1 6 4 】**

また、変動パターンが、スーパーリーチ B（ハズレ）となる P A 2 - 3 である場合、ステップアップ「予兆」の決定割合は 0 とされている。さらに、スーパーリーチ B（大当たり）となる P A 3 - 3 である場合も、ステップアップ「予兆」の決定割合は 0 とされている。このため、ステップアップ予告演出に発展する前の予兆演出で終わった場合には、スーパーリーチ B となることはないように設定されている。

20

**【 0 1 6 5 】**

一方、変動パターンが、時短中短縮なしから非リーチ（ハズレ）となる P B 1 - 1 、時短中短縮ありから非リーチ（ハズレ）となる P B 1 - 2 、スーパーリーチ A（ハズレ）となる P A 2 - 2 、スーパーリーチ A（大当たり）となる P A 3 - 2 である場合、予兆演出及びステップアップ予告演出は実行されないように設定されている。また、予兆演出及びステップアップ予告演出が実行された後、スーパーリーチ A には発展しないように設定されている。このため、予兆演出またはステップアップ予告演出が実行された後に発展するスーパーリーチはスーパーリーチ B に限定されるので、スーパーリーチ B を楽しみたい遊技者に対する興味を高めることができる。また、予兆演出またはステップアップ予告演出が実行されることなく発展したスーパーリーチは、スーパーリーチ A に限定されるので、スーパーリーチ A を楽しみたい遊技者に対する興味を高めることができる。

30

**【 0 1 6 6 】**

なお、変動パターンが、時短中短縮なしから非リーチ（ハズレ）となる P B 1 - 1 、時短中短縮ありから非リーチ（ハズレ）となる P B 1 - 2 の場合に、ステップアップ「予兆」「S U 1」「S U 2」「S U 3」の決定割合を 0 以外の数値とし、時短中には予兆演出及びステップアップ予告演出が実行され得るようにしてもよい。また、変動パターンが、スーパーリーチ A（ハズレ）となる P A 2 - 2 、スーパーリーチ A（大当たり）となる P A 3 - 2 である場合に、ステップアップ「予兆」「S U 1」「S U 2」「S U 3」の決定割合を 0 以外の数値とし、予兆演出及びステップアップ予告演出が実行された後にスーパーリーチ A が実行され得るようにしてもよい。この場合、予兆演出及びステップアップ予告演出が実行された後に発展したスーパーリーチは、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B のいずれも可能性が残るので、遊技者の興味を引き延ばすことができる。

40

**【 0 1 6 7 】**

また、変動パターンが、ノーマルリーチ（ハズレ）となる P A 2 - 1 である場合とノーマルリーチ（大当たり）となる P A 3 - 1 である場合における各ステップアップ段階の P A 2 - 1 に対する P A 3 - 1 の決定割合は、ステップアップ「なし」よりステップアップ「予兆」の方が高くなっている。また、同様の場合のステップアップ段階の決定割合は、ステップアップ「予兆」よりステップアップ「S U 1」の方が高くなっている、ステップアップ「S U 1」よりステップアップ「S U 2」の方が高くなっている、ステップアップ「

50

S U 2 」よりステップアップ「 S U 3 」の方が高くなっている。

#### 【 0 1 6 8 】

また、変動パターンが、スーパーリーチ B (ハズレ) となる P A 2 - 3 である場合とスーパーリーチ B (大当り) となる P A 3 - 3 である場合における各ステップアップ段階の P A 2 - 3 に対する P A 3 - 3 の決定割合は、変動パターンが、ノーマルリーチ (ハズレ) となる P A 2 - 1 である場合とノーマルリーチ (大当り) となる P A 3 - 1 である場合における各ステップアップ段階の P A 2 - 1 に対する P A 3 - 1 の決定割合と同様の傾向を有している。このため、リーチ演出が実行される場合の全体として、ステップアップ段階の決定割合は、ステップアップ「なし」よりステップアップ「予兆」の方が高くなっている。10 ステップアップ「予兆」よりステップアップ「 S U 1 」の方が高くなっている。ステップアップ「 S U 1 」よりステップアップ「 S U 2 」の方が高くなっている。ステップアップ「 S U 2 」よりステップアップ「 S U 3 」の方が高くなっている。また、非リーチ (ハズレ) となる P A 1 - 1 , P A 1 - 2 , P A 1 - 3 を含めても、ステップアップ段階の決定割合は、同様の傾向となっている。

#### 【 0 1 6 9 】

ステップ S 5 0 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ B を実行するか否かを判定する (ステップ S 5 0 3 )。この判定は、変動パターンが、 P 2 - 3 , P A 3 - 3 の何れかであるか、あるいはそれ以外であるかによって行う。その結果、スーパーリーチ B を実行しないと判定された場合 (ステップ S 5 0 2 ; N O )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのままステップアップ予告演出決定処理を終了する。20

#### 【 0 1 7 0 】

また、スーパーリーチ B を実行すると判定された場合 (ステップ S 5 0 2 ; Y E S )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、敵キャラクタ決定処理を行う (ステップ S 5 0 3 )。ステップ S 5 0 3 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される敵キャラクタ用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、 R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された敵キャラクタ決定テーブルを参照すること等により、スーパーリーチ B において登場する敵キャラクタを決定する。

#### 【 0 1 7 1 】

図 1 2 ( A ) は、ステップ S 5 0 3 において使用される敵キャラクタ決定テーブルの構成例を示している。図 1 2 ( A ) に示す敵キャラクタ決定テーブルでは、敵キャラクタ決定用の乱数値と比較される数値が、「通常キャラクタ」「チャンスキャラクタ」「大チャンスキャラクタ」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図 1 2 ( A ) は、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。30

#### 【 0 1 7 2 】

この実施の形態では、変動パターンが、スーパーリーチ B (ハズレ) となる P A 2 - 3 である場合とスーパーリーチ B (大当り) となる P A 3 - 3 である場合における敵キャラクタの P A 2 - 3 に対する P A 3 - 3 の決定割合は、「通常キャラクタ」より「チャンスキャラクタ」の方が高くなっている。また、同様の場合の敵キャラクタの決定割合は、「チャンスキャラクタ」より「大チャンスキャラクタ」の方が高くなっている。40

#### 【 0 1 7 3 】

ステップ S 5 0 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、味方キャラクタ人数決定処理を行う (ステップ S 5 0 4 )。ステップ S 5 0 4 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される味方キャラクタ人数用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、 R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された味方キャラクタ人数決定テーブルを参照すること等により、スーパーリーチ B において登場する味方キャラクタ人数を決定する。

#### 【 0 1 7 4 】

図 1 2 ( B ) は、ステップ S 5 0 4 において使用される味方キャラクタ人数決定テーブルの構成例を示している。図 1 2 ( B ) に示す味方キャラクタ人数決定テーブルでは、味50

方キャラクタ人数決定用の乱数値と比較される数値が、「1人」「2人」「3人」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図12(B)は、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。なお、この実施の形態では、敵キャラクタは一人であり、味方キャラクタは一人から三人であるが、敵キャラクタ及び味方キャラクタは二人以上の複数人であってもよい。また、この実施の形態では、味方キャラクタの人数を決定しているが、決定される味方キャラクタの人数が敵キャラクタと同様に固定され、例えば一人とされていて、複数の味方キャラクタの中から味方キャラクタを決定してもよい。

#### 【0175】

この実施の形態では、変動パターンが、スーパーリーチB(ハズレ)となるPA2-3である場合とスーパーリーチB(大当たり)となるPA3-3である場合における味方キャラクタ人数のPA2-3に対するPA3-3の決定割合は、「1人」より「2人」の方が高くなっている。また、同様の場合の味方キャラクタ人数の決定割合は、「2人」より「3人」の方が高くなっている。10

#### 【0176】

味方キャラクタの人数が決定されると、スーパーリーチBにおいて登場する味方キャラクタが決定される。例えば、味方キャラクタ人数が「1人」であると、味方キャラクタAが登場し、例えば、味方キャラクタ人数が「2人」であると、第1味方キャラクタA及び第2味方キャラクタBが登場する。また、味方キャラクタ人数が「3人」であると、第1味方キャラクタA、第2味方キャラクタB、及び第3味方キャラクタCが登場する。20

#### 【0177】

また、味方キャラクタの人数が決定されると、スーパーリーチ演出Bの開始前に第3表示領域に表示される装飾文字である表示文字の内容を決定する。スーパーリーチ演出Bの開始前に第3表示領域に表示する表示文字は、図12(B)に示すように、味方キャラクタ人数に対応しており、味方キャラクタが「1人」の場合には「激熱！」、味方キャラクタが「2人」の場合には「鬼熱！」、味方キャラクタが「3人」の場合には「神熱！」となる。したがって、スーパーリーチ演出Bの開始前の第3表示領域の「激熱！」の装飾文字が表示されると、スーパーリーチ演出B演出では、味方キャラクタが「1人」となり、スーパーリーチ演出Bの開始前の第3表示領域の「鬼熱！」の装飾文字が表示されると、スーパーリーチ演出B演出では、味方キャラクタが「2人」となり、スーパーリーチ演出Bの開始前の第3表示領域の「神熱！」の装飾文字が表示されると、スーパーリーチ演出B演出では、味方キャラクタが「3人」となる。30

#### 【0178】

また、この実施の形態では、変動パターンが、スーパーリーチB(ハズレ)となるPA2-3である場合とスーパーリーチB(大当たり)となるPA3-3である場合における第3表示領域に表示する表示文字の内容のPA2-3に対するPA3-3の決定割合は、「激熱！」より「鬼熱！」の方が高くなっている。また、同様の場合の第3表示領域に表示する表示文字の内容の決定割合は、「鬼熱！」より「神熱！」の方が高くなっている。こうして、ステップS504の処理が終了すると、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出決定処理を終了する。40

#### 【0179】

次に、ステップアップ予告演出が実行されるときの主な演出画面及び可動枠部材60の動作について図13～図19を参照して説明する。ここでは、ステップアップ予告演出を経てスーパーリーチ演出が実行される例について説明する。また、ステップアップ予告演出では、敵キャラクタとして「通常キャラクタ」が決定され、味方キャラクタとして人数として「1人」、第3表示領域の表示文字として「激熱！」が決定される例について説明する。

#### 【0180】

図13は、ステップアップ予告演出を経てスーパーリーチ演出が実行される可変表示において、飾り図柄の変動の開始から、ステップアップ予告演出の第1段階までの画像表示50

装置5の表示される演出画面及び可動枠80の動作を示す。図13(A)に示すように、可変表示が開始されると、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄がそれぞれ変動表示される。この例では、図13(A)に示す例では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに変動表示される飾り図柄のほか、画像表示装置5には、左始動入賞記憶表示エリア5HLに保留記憶表示がなされている。また、可動枠部材60は、最下方の第1位置P11に位置している。また、画像表示装置5には、図示しないが、可動枠部材60の上方位置において所定の背景画像が表示されているとともに、この背景画像につながる背景画像が可動枠部材60の中に表示されている。

#### 【0181】

可変表示が進行すると、図13(B)に示すように、第1位置P11に位置する可動枠部材60が上下に微動する予兆演出が実行される。予兆演出が実行されている間、画像表示装置5では、画像表示装置5における背景表示、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の変動表示、及び左始動入賞記憶表示エリア5HLの保留記憶表示は維持されている。10

#### 【0182】

予兆演出に続いて、ステップアップ予告演出の第1段階に発展する。ステップアップ予告演出の第1段階では、図13(C)に示すように、可動枠部材60は、第1位置P11から上方に移動して第2位置P12に到達する。このとき、可動枠部材60によって画像表示装置5の表示領域が上下に分割されて第1表示領域AE1及び第2表示領域AE2が形成される。可動枠部材60が第1位置P11から第2位置P12に移動する間において、可動枠部材60が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに差し掛かるあたりで、図1に示される飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄及び左始動入賞記憶表示エリア5HLの保留記憶表示は消去され、画像表示装置5には背景画像のみが表示された状態となる。20

#### 【0183】

可動枠部材60が第2位置P12に到達すると、図14(A)に示すように、可動枠部材60の上方に形成された第1表示領域AE1と可動枠部材60の下方に形成された第2表示領域AE2の面積が略同一となる。続いて、第1表示領域AE1には、敵キャラクタECが「覚悟しろ」のセリフ文字とともに表示される。また、可動枠部材60の中には、第3表示領域AE3が形成されている。これらの第1表示領域AE1～第3表示領域AE3に表示される画像は、いずれも画像表示装置5に表示された画像である。30

#### 【0184】

また、ステップアップ予告演出が第1段階に移行したとき、演出制御用CPU120は、第1表示領域AE1に敵キャラクタECを表示する。さらに、ステップアップ予告演出が第1段階に移行したとき、演出制御用CPU120は、図14(A)に示すように、音声制御基板13にスピーカ8(8L, 8R)から第1報知音を出力させる。第1表示領域AE1に敵キャラクタECが表示されることにより、スーパーリーチ演出への期待感を煽ることができ、興味が向上する。また、第1表示領域AE1の敵キャラクタECの表示とともに、第3表示領域AE3には、「！！」の装飾文字を表示する。さらに、第3表示領域AE3の背景を第1表示領域AE1及び第2表示領域AE2の背景と異なる独自の背景とする。第3表示領域AE3への装飾文字の表示により、ステップアップの段階の進行及び第1表示領域AE1への敵キャラクタECの表示を遊技者に示唆することができる。また、第3表示領域AE3の背景を独自の背景とすることにより、第3表示領域AE3に表示される情報を遊技者に注目させやすくすることができる。40

#### 【0185】

また、可動枠部材60が第2位置P12に位置するときには、第1表示領域AE1に敵キャラクタCEが表示されることがあり、第2表示領域AE2に図17(B)に示す味方キャラクタMC(第1味方キャラクタMC1、第2味方キャラクタMC2、及び第3味方キャラクタMC3)が表示されることがある。このため、第1表示領域AE1は、いわば敵キャラクタ用の表示領域であり、第2表示領域AE2は、いわば味方キャラクタ用の表50

示領域となる。このときの第3表示領域A E 3は、いわば敵キャラクタと味方キャラクタの中立を保つ中立表示領域となる。

#### 【0186】

さらに、ステップアップ予告演出が第2段階に移行したとき、演出制御用C P U 1 2 0は、図14(B)に示すように、第2表示領域A E 2に第1味方キャラクタM C 1を「そつちこそ覚悟してね！」のセリフ文字とともに表示する。このとき、演出制御用C P U 1 2 0は、音声制御基板13にスピーカ8(8L, 8R)から第1報知音と異なる第2報知音を出力させる。第2表示領域A E 2に第1味方キャラクタM C 1が表示されることにより、スーパーリーチ演出への期待感を煽ることができ、興趣が向上する。また、第2表示領域A E 2の第1味方キャラクタM C 1の表示とともに、第3表示領域A E 3には、「チャンス！？」の装飾文字を表示する。第3表示領域A E 3への装飾文字の表示により、ステップアップの段階の進行及び第2表示領域A E 2への第1味方キャラクタM C 1の表示を遊技者に示唆することができるとともに、期待感を高めることができる。10

#### 【0187】

また、ステップアップ予告演出が第2段階から第3段階に移行する際には、第1パターンの第3段階と第2パターンの第3段階の何れかに移行する。第1パターンの第3段階に移行する際には、第3段階に移行する前に、図14(C-1)に示すように、第3表示領域A E 3に「激熱！」の装飾文字を表示する。このとき、演出制御用C P U 1 2 0は、音声制御基板13にスピーカ8(8L, 8R)から第3報知音を出力させる。その後、図15(A-1)に示すように、可動枠部材60は第2位置P 1 2から第3位置P 1 3に移動し、第2表示領域A E 2が拡大して拡大第2表示領域E D 2となり、図15(A-2)に示す第1表示領域A E 1が消滅する。さらに、ステップアップ予告演出の第2段階で第2表示領域A E 2に表示されていた第1味方キャラクタM C 1が拡大第2表示領域E D 2に大きく表示されるとともに、「いっくよー！」という見方キャラクタM Cの勝利を予期させるセリフ文字が表示される。また、第1表示領域A E 1に表示されていた敵キャラクタE Cは消滅する。また、第3表示領域A E 3では、「激熱！」の装飾文字の表示が継続される。この装飾文字の表示により、続いて実行されるスーパーリーチ演出に対する注目度を高めることができる。20

#### 【0188】

図15(A-1)に続く演出として、図15(B-1)に示すように、画像表示装置5における拡大第2表示領域E D 2に飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rが形成されるとともに、飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rに飾り図柄がリーチ態様で表示される演出が実行される。このとき、第3表示領域A E 3には、「激熱！」の装飾文字が引き続いて表示される。30

#### 【0189】

続いて、図15(C-1)に示すように、画像表示装置5における拡大第2表示領域E D 2において、敵キャラクタE Cと第1味方キャラクタM Cが向かい合った状態の画像が表示されて、スーパーリーチB演出が実行される。さらに、「BOSS BATTLE」の装飾文字を表示することにより、敵キャラクタE Cと第1味方キャラクタM Cがバトルを開始するスーパーリーチB演出が開始される旨を遊技者に知らせる。このとき、リーチ態様の飾り図柄が拡大第2表示領域E D 2の左下に小さく表示される。40

#### 【0190】

また、スーパーリーチ演出Bが開始されると、スピーカ8からスーパーリーチ開始音が出力される。このように、ステップアップの段階が変化するものなくとも、画像表示領域5の表示内容等に変化がある場合に、その変化に合わせてスピーカ8から変化音を出力することにより、画像表示領域5の表示内容の変化を遊技者が認識しやすくすることができる。

#### 【0191】

その後、図16(A)に示すように、画像表示装置5の拡大第2表示領域E D 2において、スーパーリーチB演出が実行される。このとき、第3表示領域A E 3には、「BOSS50

S B A T T L E !」の装飾文字が表示され、スーパーイーチB演出としてバトル演出が実行されている旨を遊技者に報知している。

#### 【0192】

それから、特別図柄の表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の拡大第2表示領域E D 2において、第1味方キャラクタM C 1が勝利する演出が実行される。その後、図16(B-1)に示すように、勝利した第1味方キャラクタM C 1が画像表示装置5の拡大第2表示領域E D 2に表示され、第3表示領域A E 3には、「777」の飾り図柄が表示される。そして、図16(C-1)に示すように、可動枠部材6 0が第3位置P 1 3から第1位置P 1 1に移動し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L , 5 C , 5 Rに「777」の大当たり組み合わせからなる確定飾り図柄が導出表示される。

10

#### 【0193】

また、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときには、画像表示装置5では、図16(A)に示す表示の後、拡大第2表示領域E D 2において、敵キャラクタE Cが勝利する演出が実行される。その後、図16(B-2)に示すように、勝利した敵キャラクタE Cが画像表示装置5の拡大第2表示領域E D 2に表示され、第3表示領域A E 3には、「767」の大当たり組み合わせ以外のハズレ組み合わせの飾り図柄が表示される。そして、図16(C-2)に示すように、可動枠部材6 0が第3位置P 1 3から第1位置P 1 1に移動し、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L , 5 C , 5 Rに「767」の大当たり組み合わせ以外の飾り図柄の組み合わせからなる確定飾り図柄が導出表示される。

#### 【0194】

20

一方、第2パターンの第3段階に移行する際には、第3段階に移行する前に、図14(C-2)に示すように、第3表示領域A E 3に「ピンチ！？」の装飾文字を表示する。このとき、演出制御用C P U 1 2 0は、音声制御基板1 3にスピーカ8(8 L , 8 R)から第3報知音と異なる第4報知音を出力させる。その後、図15(A-2)に示すように、可動枠部材6 0は第2位置P 1 2から第1位置P 1 1に移動し、第1表示領域A E 1が拡大して拡大第1表示領域E D 1となり、図14(C-2)に示す第2表示領域A E 2が消滅する。さらに、ステップアップ予告演出の第2段階で第1表示領域A E 1に表示されていた敵キャラクタE Cが拡大第1表示領域E D 1に大きく表示されるとともに、「フハハハ喰らえ！」という敵キャラクタE Cの勝利を予期させるセリフ文字が表示される。また、第2表示領域A E 2に表示されていた第1味方キャラクタM C 1は、消滅する。また、第3表示領域A E 3には、「ピンチ！？」の装飾文字が表示される。この装飾文字の表示により、期待度が高くないかもしれないという情報を遊技者に与えることができる。

30

#### 【0195】

図15(A-2)に続く演出として、図15(B-2)に示すように、画像表示装置5における拡大第1表示領域E D 1に飾り図柄表示エリア5 L , 5 C , 5 Rが形成されるとともに、飾り図柄表示エリア5 L , 5 C , 5 Rに飾り図柄がリーチ態様で表示される。また、第3表示領域A E 3には、「ピンチ！？」の装飾文字が引き続いて表示される。

#### 【0196】

40

続いて、図15(C-2)に示すように、画像表示装置5における拡大第1表示領域E D 1において、敵キャラクタE Cと第1味方キャラクタM Cが向かい合った状態の画像が表示されて、スーパーイーチB演出が実行される。さらに、「BOSS BATTLE」の装飾文字を表示することにより、敵キャラクタE Cと第1味方キャラクタM Cがバトルを開始するスーパーイーチB演出が開始される旨を遊技者に知らせる。このとき、リーチ態様の飾り図柄が拡大第1表示領域E D 1の左下に小さく表示される。その後は、拡大第1表示領域E D 1において、図16に示す拡大第2表示領域E D 2及び可動枠部材6 0が第3位置P 1 3から第1位置P 1 1に移動した後の画像表示装置5で実行された演出と同様の演出が実行される。

#### 【0197】

ここまで、味方キャラクタとして人数として「1人」、第3表示領域の表示文字として「激熱！」が決定される例について説明したが、味方キャラクタとして人数として「2人

50

」、第3表示領域の表示文字として「鬼熱！」が決定される場合もある。この場合には、図14(C-1)に示すステップアップ予告演出の第3段階に進む前の段階の表示に代えて、図17(A)に示すように、第3表示領域A E 3に「鬼熱！」の装飾文字を表示するとともに、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1及び第2味方キャラクタMC 2の二人の味方キャラクタMCを表示する。このとき、第3表示領域A E 3の背景は図14(C-1)に示す背景と異なるものとする。さらに、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1及び第2味方キャラクタMC 2による「ツインパワー」のセリフ文字を表示する。その後、図15及び図16に示す第1味方キャラクタMC 1の一人の表示による演出を第1味方キャラクタMC 1及び第2味方キャラクタMC 2の二人の表示による演出に代えて、スーパーリーチB演出を実行する。

10

#### 【0198】

また、味方キャラクタとして人数として「3人」、第3表示領域の表示文字として「神熱！」が決定される場合もある。この場合には、図14(C-1)に示すステップアップ予告演出の第3段階に進む前の段階の表示に代えて、図17(B)に示すように、第3表示領域A E 3に「神熱！」の装飾文字を表示するとともに、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1、第2味方キャラクタMC 2、及び第3味方キャラクタMC 3の三人の味方キャラクタMCを表示する。このとき、第3表示領域A E 3の背景は図14(C-1)及び図17(A)に示す背景と異なるものとする。さらに、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1、第2味方キャラクタMC 2、及び第3味方キャラクタMC 3による「全員集合！」のセリフ文字を表示する。その後、図15及び図16に示す第1味方キャラクタMC 1の一人の表示による演出を第1味方キャラクタMC 1、第2味方キャラクタMC 2、及び第3味方キャラクタMC 3の三人の表示による演出に代えて、スーパーリーチB演出を実行する。

20

#### 【0199】

以上説明したように、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2とのそれぞれに表示を行うことによって大当たり期待度を示唆する示唆演出を実行する。例えば、ステップアップ予告演出において、発展段階が、第1表示領域A E 1に敵キャラクタECが表示される第1段階(SU1)までの場合と、第1表示領域A E 1に敵キャラクタECが表示され、第2表示領域に味方キャラクタMCが表示される第2段階(SU2)までの場合は、第2段階(SU2)までの場合の方が、第1段階(SU1)までの場合よりも大当たり期待度が高くなっている。当該ステップアップ予告演出において、第3段階(SU3)まで発展する前において、第3表示領域A E 3に「激熱！」の装飾文字が表示されて第1パターンの第3段階(SU3)に移行する場合と、第3表示領域A E 3に「ピンチ！？」の装飾文字が表示されて第2パターンの第3段階(SU3)に移行する場合では、第1パターンの第3段階(SU3)に移行する場合の方が、第2パターンの第3段階(SU3)に移行する場合よりも大当たり期待度が高くなっている。このため、第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2の表示態様に加えて、第3表示領域A E 3の表示態様によって大当たり期待度が変化する。したがって、興趣の向上を図ることができる。

30

#### 【0200】

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出において、第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2に対して、それぞれ異なる複数種類のキャラクタのいずれかを表示するようにしている。具体的に、第1表示領域A E 1には、「通常キャラクタ」「チャンスキャラクタ」「大チャンスキャラクタ」の複数種類のいずれかを敵キャラクタECとして表示し、第2表示領域A E 2には、第1味方キャラクタMC 1の一人、第1味方キャラクタMC 1及び第2味方キャラクタMC 2の二人、あるいは第1味方キャラクタMC 1、第2味方キャラクタMC 2及び第3味方キャラクタMC 3の三人の複数種類のいずれかを味方キャラクタMCとして表示する。このため、第1領域と第2領域との表示内容の組み合わせが増えることによって興趣が向上する。

40

50

**【 0 2 0 1 】**

なお、第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2の表示態様におけるキャラクタ等の表示態様は、他の表示態様であってもよい。例えば、第1表示領域A E 1に複数の敵キャラクタが表示されるようにしてもよいし、第2表示領域A E 2に異なる一人の味方キャラクタが表示されるようにしてもよい。あるいは、第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2のそれぞれに敵キャラクタと味方キャラクタが混在するように表示されるようにしてもよい。

**【 0 2 0 2 】**

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、図14(A)に示すように、ステップアップ予告演出が第1段階(S U 1)に進んで第1表示領域A E 1に敵キャラクタが表示されるように第1表示領域A E 1の態様が変化したときに、スピーカ8から報知音を出力する報知演出を実行する。また、演出制御用C P U 1 2 0は、図14(B)に示すように、ステップアップ予告演出が第2段階(S U 2)に進んで第2表示領域A E 2に味方キャラクタM C(第1味方キャラクタM C 1)が表示されるように第1表示領域A E 1の態様が変化したときにも、スピーカ8から報知音を出力する報知演出を実行する。このため、報知音によってステップアップが進行して変化した画像が表示されたことを遊技者が認識することができる。また、第1段階(S U 1)に進んで第1表示領域A E 1の態様が変化したときに第2段階(S U 2)に進んで第2表示領域A E 2の態様が変化した時では異なる報知音を出力している。このため、第1表示領域A E 1または第2表示領域A E 2がいずれの態様へ変化したかを遊技者が認識することができる。10

**【 0 2 0 3 】**

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1では、図14(B)に示すように、第3表示領域A E 3の装飾文字が「チャンス！？」である態様の変化後の態様が、図14(C-1)に示すように「激熱！」である場合にスピーカ8から出力される第3報知音と、図14(C-2)に示すように、「ピンチ！？」である場合にスピーカ8から出力される第4報知音が異なる。したがって、報知によっていずれの態様へ変化したかを遊技者が認識することができる。20

**【 0 2 0 4 】**

なお、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1では、報知演出として、スピーカ8から報知音を出力する演出を行っているが、報知演出は他の演出でもよい。例えば、報知演出は、演出の変化の内容を文字や図形などで画像表示装置5や別途設けられたサブ画像表示装置などに表示して報知を行ってもよい。具体的には、ステップアップ！の文字を表示するよりもよい。また、報知演出は、可動役物などを用いて文字や図形を表し、あるいは可動役物の移動態様等によって行うようにしてもよい。また、報知演出を報知音で実行する場合に、「ステップアップだよ」といったように、ステップアップ予告演出が実行される旨を遊技者に対して直接的にわかりやすく報知するようにしてもよい。30

**【 0 2 0 5 】**

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1では、可動枠部材6 0が第1位置P 1 1から第2位置P 1 2に移動することによって第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2が形成される。このため、第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2が形成されるにあたって、可動枠部材6 0の動作が生じるので、興奮が向上する。40

**【 0 2 0 6 】**

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1では、可動枠部材6 0が上下に移動し、第3表示領域A E 3の変化、具体的には第3表示領域A E 3の上下方向の表示位置の変化に応じて、第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2の面積の割合が異なる。例えば、可動枠部材6 0が上方に移動することにより、第1表示領域A E 1の面積が狭くなるとともに、第2表示領域A E 2の面積が広くなる。また、可動枠部材6 0が下方に移動することにより、第1表示領域A E 1の面積が広くなるとともに、第2表示領域A E 2の面積が狭くなる。このため、第1表示領域A E 1、第2表示領域A E 2、及び第3表示領域A E 3の50

注目度を高めることができる。

【0207】

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1では、第3表示領域A E 3は、可動枠部材60の上下動に応じて移動する。このため、可動枠部材60の動作を追うことによって第3表示領域A E 3の移動を認識でき、第3表示領域A E 3の移動に遊技者を注視させやすくすることができるので、興趣が向上する。

【0208】

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機1では、ステップアップ予告演出の第2段階(SU2)において、敵キャラクタE Cが表示される第1表示領域A E 1と、味方キャラクタM Cが表示される第2表示領域A E 2は、可動枠部材60の中に形成された第3表示領域A E 3で画像表示装置5の表示画面が分割されて形成されている。このため、画像表示装置5の表示に変化を与えることができるので、興趣の向上を図ることができ。 10

【0209】

なお、この発明は、上記の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。

例えばパチンコ遊技機1は、上記の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ともよく、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、上記の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。

【0210】

(変形例1) 上記の実施の形態では、ステップアップ予告演出において、予兆から第1段階(SU1)への移行時、第1段階(SU1)から第2段階(SU2)への移行時などの際に、移動する可動枠部材60の中(第3表示領域A E 3)には、画像表示領域5の全域に表示されている背景と共に背景を表示しているが、他の表示としてもよい。例えば、予兆から第1段階(SU1)に移行するや各ステップアップ段階が移行する際の専用のア画像(背景)としてもよいし、各段階ごとに専用の画像(背景)としてもよい。また、各ステップアップの段階において、背景の種類に応じて期待度が変化するようにもよい。例えば、予兆から第1段階(SU1)に移行する際、背景画像として青画像、赤画像、花柄模様画像が表示可能である場合に、青画像が表示されるよりも赤画像が表示された方が大当たり期待度が高く、赤画像が表示されるよりも花柄画像が表示された方が大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、第3表示領域A E 3に表示する表示内容は、各ステップアップ段階において共通するものでもよいし、いずれかの段階では、もしくはすべての段階で異なるものとしてもよい。第3表示領域A E 3の表示内容が各ステップアップ段階で異なる場合には、表示態様に応じて期待度が変化するようにもよい。また、各ステップアップ段階における表示態様を複数種類用意しておき、各ステップアップ段階における表示態様によって期待度が変化するようにしてもよい。 20 30

【0211】

なお、上記の実施の形態においては、第3表示領域A E 3の表示態様によって変化する期待度が大当たり期待度であるが、他の期待度であってもよい。例えば、ステップアップや擬似連が進行している過程において、次段階に進む期待度であってもよいし、演出に対する期待度、例えば、キャラクタ同士が勝敗を決する演出が実行されるときに、所定のキャラクタが勝利する期待度であってもよい。あるいは、遊技者が有利となるために何らかのポイントやアイテムなどが付与される遊技機では、これらのポイントやアイテムが得られる期待度であってもよい。 40

【0212】

(変形例2) 上記の実施の形態において、可動枠部材60は、上下方向に移動して、第3表示領域A E 3によって第1表示領域A E 1及び第2表示領域A E 2を形成するようにしているが、可動枠部材60が他の態様で移動するようにしてもよい。例えば、図18(A)に示すように、左右可動枠部材65が左右方向に移動するようにしてもよい。この場合、図18(A)に示すように、画像表示装置5の右側端部に配置された左右可動枠部材65が、画像表示装置5の前側において、左方向に移動する。続いて、図18(B)に示 50

すように、左右可動枠部材 6 5 が画像表示装置 5 の中央位置に移動したときに、左右可動枠部材 6 5 の中には、第 3 表示領域 A E 1 3 が形成され、画像表示装置 5 の右側に第 1 表示領域 A E 1 1 が形成され、左側に第 2 表示領域 A E 1 2 が形成される。こうして、第 3 表示領域 A E 1 3 によって第 1 表示領域 A E 1 1 及び第 2 表示領域 A E 1 2 が形成される。第 1 表示領域 A E 1 1 には、例えば、上記の実施の形態と同様の敵キャラクタ E C が表示され、第 2 表示領域 A E 1 2 には、味方キャラクタ M C が表示されてステップアップ予告演出が実行される。また、可動枠部材 6 0 は、可動枠部材用モータ 6 1 によって駆動されるほか、アクチュエータやその他の駆動装置を用いて移動するようにしてもよい。また、可動枠部材を移動させる際には、駆動装置と可動枠部材の間にリンク機構などを介するようにしてもよい。

10

#### 【 0 2 1 3 】

また、図 19 ( A ) に示すように、傾動可動枠部材 6 7 が画像表示装置 5 の右下に位置する傾動点を中心として傾動するようにしてもよい。この場合、図 19 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 の右側端部に起立状態で配置された傾動可動枠部材 6 7 が、画像表示装置 5 の前側において、傾動点を中心として先端が左下方に下がるように傾動する。続いて、図 19 ( B ) に示すように、傾動可動枠部材 6 7 が画像表示装置 5 の左上と右下を結ぶ対角線に沿って配置されたときに、傾動可動枠部材 6 7 の傾動を停止させる。続いて、傾動可動枠部材 6 7 の先端を引き伸ばす。こうして、図 19 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 の左上と右下の間に傾動可動枠部材 6 7 が架け渡された状態とする。このときに、傾動可動枠部材 6 7 の中には、第 3 表示領域 A E 2 3 が形成され、画像表示装置 5 の右上側に第 1 表示領域 A E 2 1 が形成され、左下側に第 2 表示領域 A E 2 2 が形成される。こうして、第 3 表示領域 A E 2 3 によって第 1 表示領域 A E 2 1 及び第 2 表示領域 A E 2 2 が形成される。第 1 表示領域 A E 2 1 には、例えば、上記の実施の形態と同様の敵キャラクタ E C が表示され、第 2 表示領域 A E 2 2 には、味方キャラクタ M C が表示される。

20

#### 【 0 2 1 4 】

また、上記の実施の形態では、第 3 領域表示 A E 3 によって第 1 表示領域 A E 1 及び第 2 表示領域 A E 2 の 2 つの表示領域が形成されるが、第 3 表示領域によって、第 1 表示領域 A E 1 及び第 2 表示領域 A E 2 にさらに他の表示領域を加えた 3 つ以上の表示領域が形成されるようにしてもよい。また、第 1 表示領域 A E 1 と第 2 表示領域 A E 2 を形成するために、第 3 表示領域 A E 3 の 1 つの表示領域が設けられているが、2 つ以上の表示領域によって、第 1 表示領域及び第 2 表示領域を形成するようにしてもよいし、あるいは、第 1 表示領域及び第 2 表示領域に他の表示領域を加えた 3 つ以上の表示領域を形成するようにしてもよい。また、第 3 表示領域 A E 3 は、物理的に一体的に形成されているが、分離した状態（互いに離れた状態）で形成されていてもよい。また、上記の実施の形態では、第 1 表示領域 A E 1 ~ 第 3 表示領域 A E 3 は、同一面上に形成されているが、遊技者からの距離が異なる面に形成されていてもよい。例えば、第 1 表示領域 A E 1 と第 2 表示領域 A E 2 は、同一面上に形成され、第 3 表示領域 A E 3 は、第 1 表示領域 A E 1 と第 2 表示領域 A E 2 が形成された面よりも遊技者の近くに配置された面に形成されていてもよい。また、第 1 表示領域 A E 1 ~ 第 3 表示領域 A E 3 は、平面ではなく、立体的な表示領域であってもよい。

30

#### 【 0 2 1 5 】

( 変形例 3 ) 上記の実施の形態では、第 3 表示領域 A E 3 は、可動枠部材 6 0 の中に形成されているが、第 3 表示領域は、他の態様で形成されてもよい。例えば、可動枠部材 6 0 などの役物を用いることなく、画像表示装置 5 に可動枠部材 6 0 のような画像を表示し、当該画像の中に第 3 表示領域を形成して、この第 3 表示領域によって第 1 表示領域及び第 2 表示領域を形成するようにしてもよい。また、可動枠部材 6 0 やその画像などを形成することなく、画像表示装置 3 に表示された第 3 表示領域の対向する線等にそれぞれ接するように第 1 表示領域及び第 2 表示領域を形成し、第 3 表示領域によって第 1 表示領域及び第 2 表示領域を形成するようにしてもよい。また、第 3 表示領域 A E 3 は、可動枠部材 6 0 によって囲まれた画像表示装置 5 の画像以外のものでもよい。例えば、可動枠部材 6

40

50

0に別途LCDなどのサブ画像表示装置などを設け、このサブ画像表示装置に第3表示領域に相当する画像を表示するようにしてもよい。また、第3表示領域AE3を複数形成する場合などには、複数の第3表示領域は、複数の部材のそれぞれに設けられていてもよいし、1つの部材に設けられていてもよい。また、第3表示領域の一部が画像表示装置5の表示で形成され、第3表示領域の他の一部が他の部材などに設けられていてもよい。

#### 【0216】

(変形例4) 上記の実施形態では、可動枠部材60を第2位置P12に配置することにより、第1表示領域AE1と第2表示領域AE2と同じ割合(50:50)で表示するようしているが、他の割合で表示するようにしてもよい。例えば、可動枠部材60を第2位置P12より低く、第1位置P11より高い位置に配置し、第1表示領域AE1と第2表示領域AE2の表示面積の割合を80:20となるようにしてもよい。また、可動枠部材60を第2位置P12より高く、第3位置P13より低い位置に配置し、第1表示領域AE1と第2表示領域AE2の表示面積の割合を20:80となるようにしてもよい。また、可動枠部材60は、第1位置P11、第2位置P12、第3位置P13の3か所のいずれかに配置されるようにしているが、4箇所以上の位置に配置可能とされるようにしてもよい。

10

#### 【0217】

(変形例5) 上記の実施の形態では、ステップアップ段階が進むにつれた可動枠部材60の移動様様は、1通りであるが、可動枠部材60の移動様様が複数とおりあるようにしてもよい。例えば、上記の実施の形態の移動様様の他、ステップアップ予告演出が予兆段階から第2段階(SU2)に進む際に、可動枠部材60が、例えば一旦第3位置P13まで移動した後に第2位置に移動するようにしてもよい。さらに、複数の移動様様を設けた場合には、移動様様に応じて期待度が変化するようにしてもよい。例えば、ステップアップ予告演出が予兆段階から第2段階(SU2)に進む際に、可動枠部材60が、例えば一旦第3位置P13まで移動した後に第2位置に移動する移動様様は、ステップアップ予告演出が予兆段階から第2段階(SU2)に進む際に、可動枠部材60がそのまま第2位置に移動するよりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

20

#### 【0218】

また、第1表示領域AE1と第2表示領域AE2に各キャラクタが表示されるタイミングは、同じタイミングでもよいし、異なるタイミングでもよい。上記の実施の形態では、第1段階で第1表示領域AE1に敵キャラクタECが表示され、第2段階で第2表示領域AE2に味方キャラクタが表示されるように、各表示領域に対して異なるタイミングで表示を行うようにしているが、いずれかのステップアップ段階などにおいて、第1表示領域AE1と第2表示領域AE2に同時に表示されるようにしてもよい。また、ステップアップの進行に伴い、またはステップアップの進行と離れて、複数の段階的に第1表示領域AE1と第2表示領域AE2の表示を行ってもよい。この場合、複数回数の可変表示ゲーム(特図ゲーム)にわたって段階的に表示が進行するようにしてもよい。また、第1表示領域AE1や第2表示領域AE2と第3表示領域AE3の間でも同様に、同じタイミングで表示を行うようにしてもよいし、異なるタイミングで表示を行うようにしてもよい。

30

#### 【0219】

(変形例6) 上記の実施の形態では、可動枠部材60は一体の枠体(役物)が移動することによって第3表示領域を形成するが、可動枠部材は他の態様で形成されていてもよい。例えば、可動枠部材が変形するようにしてもよいし、複数のパーツ(部品)が結合(または合体)するなどにより、可動枠部材が形成されるようにしてもよい。複数のパーツによって可動枠部材が形成される態様では、各パーツは、複数の上下左右など複数の位置にそれぞれ配置されていてもよい。また、各パーツが、可動枠部材として結合される前にそれぞれ結合する位置まで移動する際に、回転などの複雑な動きを伴うようにしてもよい。また、可動枠部材やこれらの各パーツは、遊技盤3の表面に平行な平面上での動きのみならず、遊技盤3に対して直交する方向に対する動きを伴う、いわば三次元的な動きを伴うようにしてもよい。また、各パーツをリンク機構をなどを用いて作動させてもよい。画像

40

50

表示装置 5において、第3表示領域の対向する線等にそれぞれ接するように第1表示領域及び第2表示領域を形成する場合や可動枠部材が変形するなどの場合には、第3表示領域の面積が変動するようにしてもよい。

#### 【0220】

(変形例7) 上記の実施の形態において、可動枠部材60が第1位置P11に配置されているときにも、可動枠部材60が画像表示装置5の前側に位置しており、可動枠部材60は常に遊技者から視認可能とされているが、可動枠部材60は、移動位置によっては、視認不能となる位置に配置可能となるようにしてもよい。例えば、予兆演出やステップアップ予告演出が始まる前の段階では、画像表示装置5の画面の裏側に可動枠部材60を配置し、または画像表示装置5の周囲に飾り役物を設け、その飾り役物の裏側などに可動枠部材60を配置して可動枠部材60が隠されて遊技者が視認できないようにしておき、予兆演出やステップアップ予告が実行される際に、可動枠部材60が移動して、画像表示装置5や飾り役物に隠されない位置に移動して遊技者が視認できるようにしてもよい。10

#### 【0221】

(変形例8) 上記の実施の形態においては、ステップアップ予告演出において決定される味方キャラクタの種類は、決定され得る人数と同数の三人であるが、決定可能であるキャラクタの種類は、決定されるキャラクタの人数でも多くてもよい。例えば、上記の実施の形態において、決定可能である三人の敵キャラクタの中から一人の敵キャラクタを決定するが、味方キャラクタについても決定可能である複数人、例えば3人の味方キャラクタの中から一人の味方キャラクタを決定するようにしてもよい。また、決定されるキャラクタが3人である場合に、決定可能なキャラクタが4人または5人以上であり、この人数のキャラクタの中からキャラクタを決定してもよい。また、決定可能であるキャラクタの数が決定されるキャラクタの数よりも少ない場合、同一のキャラクタが複数人決定されるようにしてもよい。20

#### 【0222】

また、決定されたキャラクタの人数が同じ場合であっても、決定されたキャラクタによって期待度が異なるようにしてもよい。例えば、第1味方キャラクタ～第5味方キャラクタの5人の味方キャラクタを3人決定する際に、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタ、第3味方キャラクタの3人を決定した場合よりも第3味方キャラクタ、第4味方キャラクタ、第5味方キャラクタの3人を決定した場合の方が期待度が高くなるようにしてもよい。期待度の高さは、例えば各キャラクタにそれぞれ強さポイントが付されており、決定されたキャラクタの強さポイントの合計で全体としての強さが決定されるようにしてもよい。また、特定の組み合わせが発生した場合には、強さポイントに特別加算される強さポイントがあるようにしてもよい。30

#### 【0223】

また、上記の実施の形態では、敵キャラクタと味方キャラクタの相性によらずに敵キャラクタと味方キャラクタの強さで期待度が定められるが、敵キャラクタと味方キャラクタの相性によって期待度が変化するようにしてもよい。例えば、通常は期待度の低い通常キャラクタであり、弱い味方キャラクタであっても、特定の組み合わせの場合には、相性が良く期待度が高くなるようにしてもよい。40

#### 【0224】

(変形例9) 上記の実施の形態では、ステップアップ演出後のリーチ演出等において、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに飾り図柄をリーチ態様で表示したりしているが、ステップアップ予告演出中またはその前後、特にリーチ演出中などにおいて、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに飾り図柄を表示しないようにしてもよい。また、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに飾り図柄を表示するとしても、背景が透視可能となるように飾り図柄を透明または半透明などで表示してもよい。また、リーチ演出では、飾り図柄表示エリアを図柄表示装置5の四隅のいずれかの位置に小さく設けて、リーチ態様の飾り図柄を表示するようにしてもよい。

#### 【0225】

50

また、上記の実施の形態において、図14等に示すように、ステップアップ演出を実行している際には、ステップアップ演出とは異なる演出を第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3の少なくとも1つの表示領域で実行してもよい。特に、第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3の少なくとも1つの表示領域において、他の予告演出を行うようにしてもよい。また、上記の実施の形態では、図14等に示すように、ステップアップ予告演出が実行されているときには、左始動入賞記憶表示エリア5 H L及び右始動入賞記憶表示エリア5 H Rにおける保留数の表示を消去するようにしているが、左始動入賞記憶表示エリア5 H L及び右始動入賞記憶表示エリア5 H Rにおける保留数の表示をしたままとしておいてもよい。あるいは、左始動入賞記憶表示エリア5 H L及び右始動入賞記憶表示エリア5 H Rを小さくして保留数の表示を行うようにしてもよい。

10

#### 【0226】

また、上記の実施の形態では、ステップアップ演出が進むにつれて、第3表示領域A E 3の背景画像に変化があるようにしているが、第1表示領域A E 1や第2表示領域A E 2においても背景画像に変化があるようにしてもよいし、第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3の少なくとも1つの表示領域にエフェクト画像などを表示するようにしてもよい。これら場合、第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3に共通して表示可能な背景画像やエフェクト画像などが設けられていてもよい。第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3に共通して表示可能な背景画像やエフェクト画像としては、特定の柄模様や特定のキャラクタの群れなどを表示する画像の態様としてもよい。また、第1表示領域A E 1～第3表示領域A E 3に共通して表示可能な背景画像やエフェクト画像を表示する場合に、共通の報知音やランプの発光を行うようにしてもよい。

20

#### 【0227】

また、上記の実施の形態では、図14(B)に示すステップアップ演出の第2段階から図14(C-2)に示す第2パターンの第3段階に移行する際には、第3表示領域A E 3に表示される装飾文字が「チャンス！？」から「ピンチ！？」に移行する、期待度が低くなる印象を与えかねないいわゆる成り下がり態様での演出を行っているが、このような成り下がり演出は設けないようにもよい。

#### 【0228】

(変形例10) 上記の実施の形態では、飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rにおける飾り図柄の変動態様は、適宜の態様としてよい。例えば、飾り図柄が上から下に流れるように変動表示させるいわゆる縦スクロールの変動表示でもよいし、飾り図柄が上から下に流れるように変動表示させるいわゆる縦スクロールの変動表示でもよい。あるいは、その場での更新による更新表示でもよい。これらの表示する際に、飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rには、隣接する2つまたは3つなどの複数の飾り図柄を表示するようにしてもよい。複数の飾り図柄を表示する際には、リーチ態様で表示される飾り図柄が2種類または3種類となるいわゆるダブルリーチやトリプルリーチなどとなるようにしてもよい。

30

#### 【0229】

(変形例11) 上記の実施の形態では、飾り図柄や種々の演出などを表示する表示装置として画像表示装置5として、LCD(液晶ディスプレイ)を用いているが、他の表示装置を用いてもよい。例えば、飾り図柄や演出用のキャラクタが描かれた回転ドラムを用いてもよい。この種の回転ドラムは、複数のコマ(マス)を備えており、各コマには、複数の飾り図柄が表示されたものでもよいし、複数のキャラクタが表示されたものでもよいし、飾り図柄とキャラクタが混在して表示されたものでもよい。また、ステップアップ演出は、複数のキャラクタが表示されたドラムが回転することによって段階が移行するものでもよい。また、飾り図柄や種々の演出などを表示する表示装置として、プロジェクタから飾り図柄やキャラクタなどの画像を含む映像を投射するプロジェクタ照射によるものでもよく、この場合、例えば、プロジェクションマッピングによって飾り図柄の変動表示や演出表示等を行うものでもよい。また、画像表示装置5に表示される画像は、適宜の画像でよい。例えば、アニメーションなどの画像でもよいし、グラフィック画像でもよい。あるいは、人物や背景を撮影した実写画像でもよく、特に、音楽の演出を行う場合にはプロモ

40

50

ーションビデオなどでもよい。

#### 【0230】

(変形例12) 上記の実施の形態では、ステップアップ予告演出の第2段階(SU2)において、第2表示領域A E 2に味方キャラクタMCを表示するよりも先に第1表示領域A E 1に敵キャラクタECを表示するが、第2表示領域A E 2に先に味方キャラクタMCを表示するようにしてもよい。また、第1表示領域A E 1に敵キャラクタECが先に表示されるパターンと、第2表示領域A E 2に味方キャラクタMCが先に表示されるパターンのそれぞれのパターンが実行可能であってもよい。この場合、先に表示されるキャラクタが敵キャラクタであるか味方キャラクタであるかによって期待度が変化するようにしてもよい。

10

#### 【0231】

また、第1表示領域A E 1に味方キャラクタMCが表示され、第2表示領域A E 2に敵キャラクタECが表示されるようにしてもよい。さらに、第1表示領域A E 1に味方キャラクタMC及び敵キャラクタECの一方、第2表示領域A E 2にその他方が表示されるようにしてもよい。この場合、味方キャラクタMCが第1表示領域A E 1と第2表示領域A E 2のいずれに表示されるかによって期待度が変化するようにしてもよい。また、敵キャラクタECと味方キャラクタMCの表示順によって期待度が変化するようにしてもよい。また、第2段階やその他の段階で複数の味方キャラクタや敵キャラクタが表示可能とされていてもよい。また、例えば、原則的に第1表示領域A E 1に敵キャラクタECが表示され、第2表示領域A E 2に味方キャラクタMCが表示されるところ、第1表示領域A E 1に味方キャラクタMCが表示され、第2表示領域A E 2に敵キャラクタECが表示された場合には、大当たり期待度が100%となる、いわゆる確定演出を設けるようにしてもよい。また、確定演出のうちでも、出現率が極めて低い(例えば、大当たり時の1/1000など)で出現するいわゆるプレミアム演出を設けてもよい。

20

#### 【0232】

(変形例13) 上記の実施の形態では、ステップアップ予告演出における各ステップアップ段階に移行する際に、適宜報知音を出力するが、全ての段階で報知音を出力してもよいし、適宜のタイミングで報知音を出力するようにしてもよい。また、各段階において、複数種類の報知音の出力が可能としており、出力された報知音に応じて期待度が変化するようにしてもよい。また、報知音が出力される際に、報知音に応じた文字を表示してもよいし、報知音に合わせて敵キャラクタECや味方キャラクタMCが反応する等、報知音と画像表示の演出を連動させるようにしてもよい。

30

#### 【0233】

(変形例14) 上記の実施の形態では、ステップアップ予告演出は、予兆演出に続いて、第3段階(SU3)まで実行可能とされているが、2段階まで実行可能とされていてもよいし、4段階以上まで実行可能とされていてもよい。また、予兆演出は設けられていてもよいし、設けられていなくてもよい。また、予兆演出が実行されているときに、予兆演出に応じた報知音を出力するようにしてもよい。

#### 【0234】

(変形例15) ステップアップ予告演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出等の各演出において、演出による結果を遊技者に説明する説明文字を画像表示装置5やその他の表示装置に表示してもよい。例えば、上記の実施の形態のスーパーリーチ演出において、味方キャラクタMCが敵キャラクタECに勝利する演出が実行されると、大当たりとなる旨を「味方キャラが勝てば大当たり!?」などと表示して説明するようにしてもよい。また、このような説明を行う場合「~大当たり?」「~大当たり...」などの記号を末尾に付して、断定的な表現を避けるようにしてもよい。

40

#### 【0235】

(変形例16) ステップアップ予告演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出等の各演出において、所定のタイミングで期待事項達成可能性を表示するようにしてもよい。ここで、期待事項とは、遊技の進行の過程で遊技者が期待する事項であり、例えば、スーパーリ

50

ーチに移行する事項や大当たりとなる事項などである。期待事項達成可能性の表示としては、例えば、リーチ発展時やスーパーリーチ発展時における大当たり期待度の表示やステップアップ予告演出実行中におけるスーパーリーチ発展期待度の表示などがある。これらの期待事項達成可能性の表示としては、例えば、星の数であらわすことができる。例えば、黒塗りが可能とされた5個の星を表示し、黒塗りされた星の数によって期待度を5段階で表すことができる。例えば、黒塗りの星が4個であり、塗りつぶしなしの星が1個である場合、黒塗りの星が3個であり、塗りつぶしなしの星が2個である場合よりも期待度が大きくなる。星の塗りつぶしの態様としては、例えば、全体を塗りつぶしたり、半分を塗りつぶしたりできるようにしてもよい。この場合、5個の星で10段階の期待度を表示することができる。また、スーパーリーチ発展時に表示された大当たり期待度を示す星を、スーパーリーチ演出の実行中に画像表示装置5の四隅の何れかに表示するようにしてもよい。10 また、大当たり期待度を示す黒塗りされた星の数は、スーパーリーチ演出の実行中に、増減するようにしてもよい。また、上記の実施の形態で期待度は、大当たり期待度であるが、他の期待度でもよい。例えば、リーチ演出やスーパーリーチ演出に発展する期待度であってもよいし、大当たり中であれば開放ラウンドが、既報のラウンド数よりも増加する期待度であってもよい。

#### 【0236】

(変形例17) 上記の実施の形態においては、飾り図柄の可変表示時間、及びリーチ演出の種類等の可変表示態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、1つ目のコマンドとして、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出の有無等、リーチとなる以前の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとして、リーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなつた以降の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイム割込み内で2つのコマンドを送信するようにしてもよいし、1つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。また、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるものではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして予め記憶して用意すべきデータ量を削減することができる。20

#### 【0237】

(変形例18) 本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシン等にも適用できる。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数を設定することによりゲームが開始可能になると共に、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの画像表示装置を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記の実施の形態で示されたパチンコ遊技機1が有する特徴の全部又は一部を備えるように構成されればよい。30

#### 【0238】

スロットマシンは、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定され40

るものに限定されず、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、例えば賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。パチンコ遊技機1やスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちのいずれか一種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えばメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。例えばスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、且つ、入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るものであってもよい。

10

#### 【0239】

こうしたスロットマシンにおいて実行可能な演出として、上記の実施の形態におけるメーター変化報知態様での予告演出やメーター演出等が含まれていればよい。

#### 【0240】

(変形例19) その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、予告演出等の所定演出を実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作、更には遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正ができる。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出手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発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

20

#### 【0241】

(変形例20) 本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機1やスロットマシンといった、遊技機に含まれるコンピュータ装置等に対して、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等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。更に、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。

30

#### 【0242】

(変形例21) 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。更には、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。

#### 【0243】

(変形例22) 上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに限らず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるものも含む概念である。

40

#### 【0244】

(変形例23) 上記の実施の形態では、例えば「1」～「8」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様に限られない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯及び点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表

50

示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

#### 【0245】

(変形例24) 上記の実施の形態において、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

#### 【0246】

(変形例25) 上記の実施の形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板11において抽出された乱数値に基づき、主基板11が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板12は、主基板11において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板12に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板12は、主基板11において抽出された乱数値そのものを主基板11から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板12において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板11と演出制御基板12の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板12は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板11において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板12は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板11で判定された変動パターン種別の判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板12は、自ら判定した判定結果と主基板11で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。10

#### 【0247】

(変形例26) 上記の実施の形態では、演出制御基板12の側で、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが、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ものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばシリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以て、演出制御コマンドを受信するための割込みが発生するものとしてもよい。20

#### 【0248】

(変形例27) 上記のパチンコ遊技機1において、入力装置を操作することにより、敵キャラクタ、味方キャラクタ、あるいは各種演出の態様について、遊技者の嗜好に合わせてカスタマイズできるようにしてもよい。カスタマイズの対象は、例えば、上記のキャラクタ等の他、第1表示領域～第3表示領域の背景画像、装飾文字のフォント(字体)等を挙げることができる。

#### 【0249】

(変形例28) また、予兆演出やステップアップ予告演出の実行中に、所定のエラー、例えばドア開放エラーや玉詰まりエラーなどが発生した場合には、予兆演出やステップアップ予告演出において、可動枠部材60を移動させないようにしてもよい。また、他の演出中に可動枠部材60を作動させる際に、エラーが生じた場合でも、可動枠部材60の作動を中止させるようにしてもよい。30

#### 【符号の説明】

#### 【0250】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 特別図柄表示装置
- 4 B 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置

10

20

30

40

50

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	スピーカ	
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	始動口スイッチ	
2 2 B	始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
2 5 A	保留表示器	
2 5 B	保留表示器	
2 5 C	保留表示器	
6 0	可動枠部材	20
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 0 3	C P U	
1 0 4	乱数回路	
1 0 5	I / O	
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 1	R O M	30
1 2 2	R A M	
1 2 3	表示制御部	
1 2 4	乱数回路	
1 2 5	I / O	
S U 1	第1段階	
S U 2	第2段階	
S U 3	第3段階	

【図1】

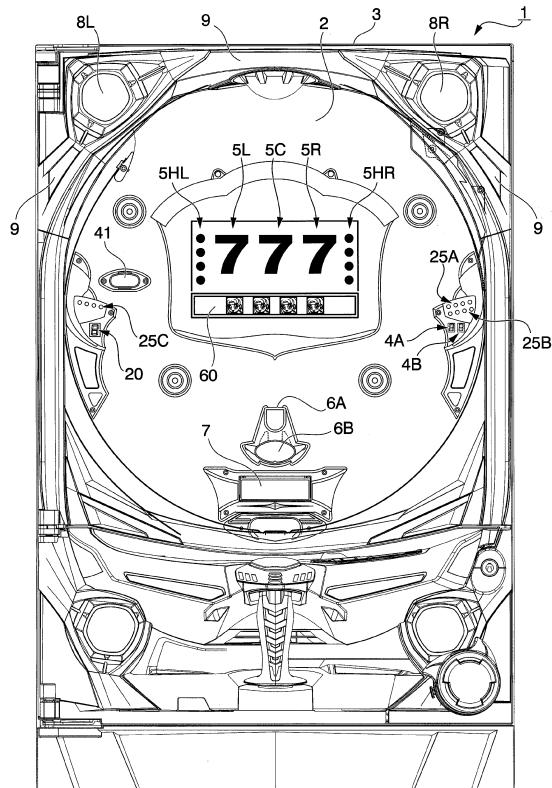


図1

【図2】

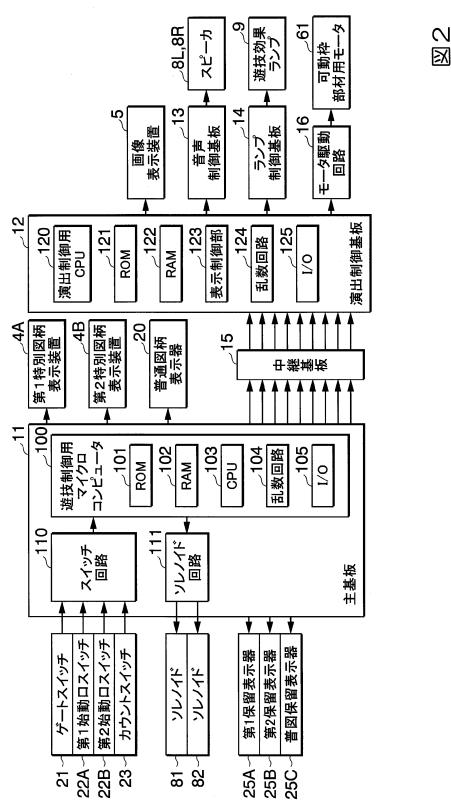


図2

【図3】

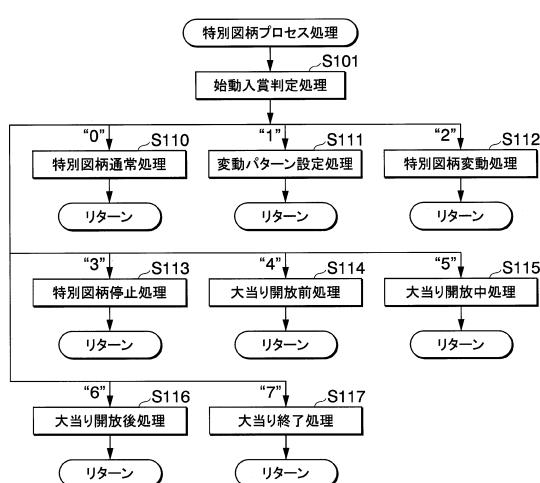


図3

【図4】

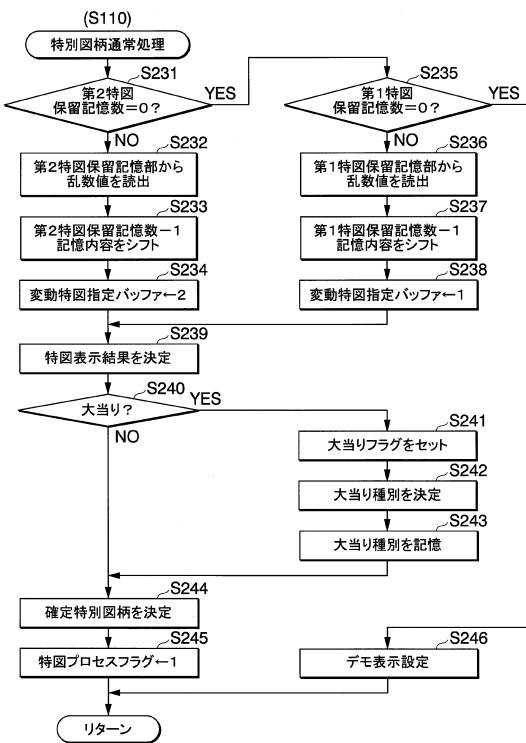


図4

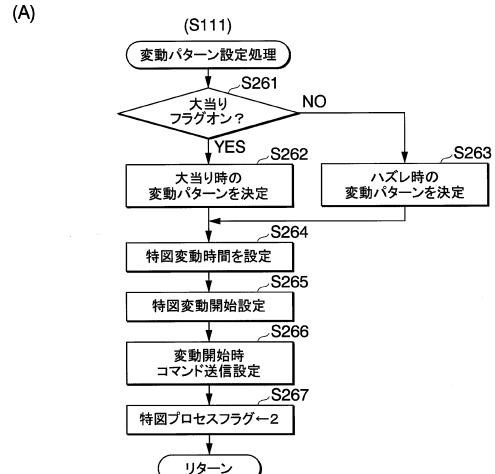
【図5】

(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	1/320
	ハズレ	319/320
確変制御あり	大当たり	10/320
	ハズレ	310/320

(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	46/100
確変	54/100

5

〔 四 6 〕



(B)

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→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	7500	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リード・ノーマル(ハズレ)
PA2-2	65000	リード・スバーア(ハズレ)
PA2-3	78000	リード・スバーアB(ハズレ)
PA3-1	20000	リード・ノーマル(大当り)
PA3-2	65000	リード・スバーアA(大当り)
PA3-3	78000	リード・スバーアB(大当り)

6

〔 図 7 〕

#### (A) 大当たり時変動パターンの決定例 (S262)

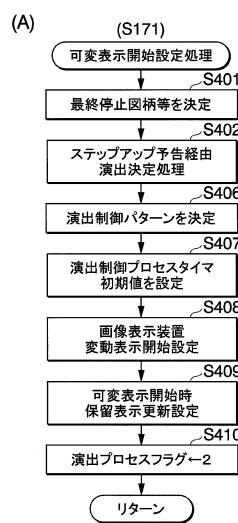
変動パターン	決定割合
PA3-1	1/100
PA3-2	39/100
PA3-3	60/100

### (B) ハズレ時変動パターンの決定例 (S263)

ハズレ時変動パターンの決定割合(S283)	
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

7

( 9 )

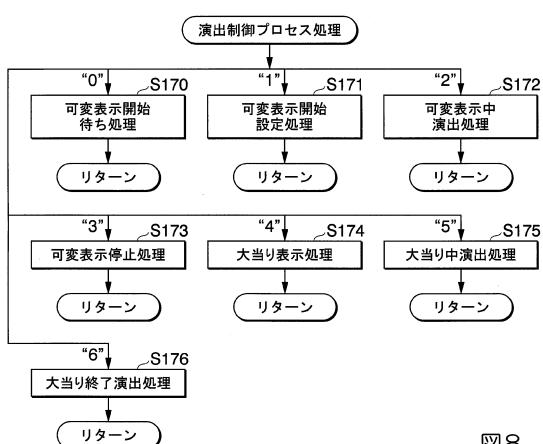


(B) 最終停止図柄の決定例 (S401)

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)

四 9

〔 図 8 〕



8

【図10】

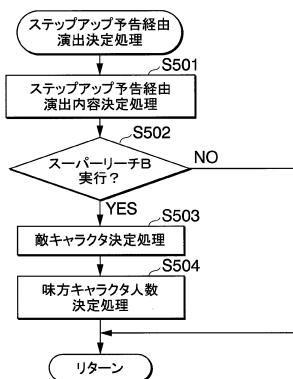


図10

【図11】

変動パターン	ステップアップ段階	決定割合 (分母: 100)
PA1-1 (通常時短縮なし→ 非リーダ (ハズレ))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	70 20 8 2 0
PA1-2, PA1-3 (通常時短縮あり→ 非リーダ (ハズレ))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	84 16 0 0 0
PA2-1 (ノーマルリーダ (ハズレ))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	15 20 30 35 0
PA2-3 (スーパーーリーチB (ハズレ))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	50 0 30 17 3
PA3-1 (ノーマルリーダ (大当たり))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	1 2 9 88 0
PA3-3 (スーパーーリーチB (大当たり))	なし 予兆 SU1 SU2 SU3	1 0 19 30 50

図11

【図12】

(A) スーパーリーチ時敵キャラクタ決定テーブル (ステップS503)

変動パターン	敵キャラクタ	決定割合 (分母: 100)
PA2-3 (スーパーーリーチB (ハズレ))	通常キャラクタ	65
	チャンスキャラクタ	30
	大チャンスキャラクタ	5
PA3-3 (スーパーーリーチB (大当たり))	通常キャラクタ	15
	チャンスキャラクタ	35
	大チャンスキャラクタ	50

(B) スーパーリーチ時味方キャラクタ決定テーブル (ステップS504)

変動パターン	味方キャラクタ 人數	第3表示領域 表示文字	決定割合 (分母: 100)
PA2-3 (スーパーーリーチB (ハズレ))	1	激熱!	70
	2	鬼熱!	20
	3	神熱!	10
PA3-3 (スーパーーリーチB (大当たり))	1	激熱!	5
	2	鬼熱!	35
	3	神熱!	60

図12

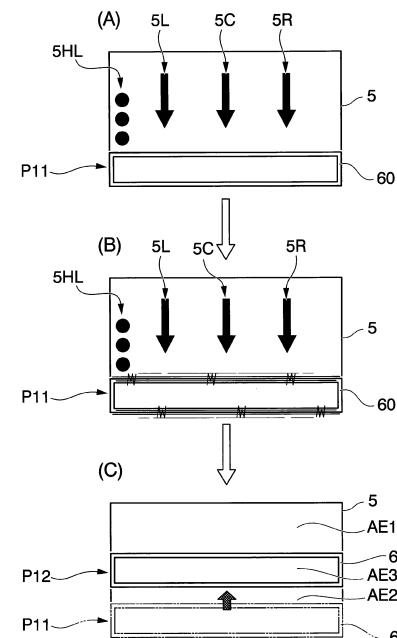


図13

【図 1-4】

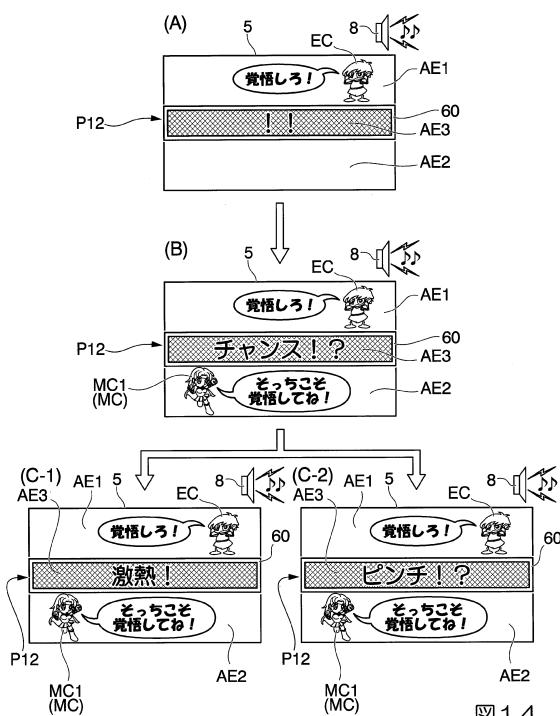


図14

【 図 1 5 】

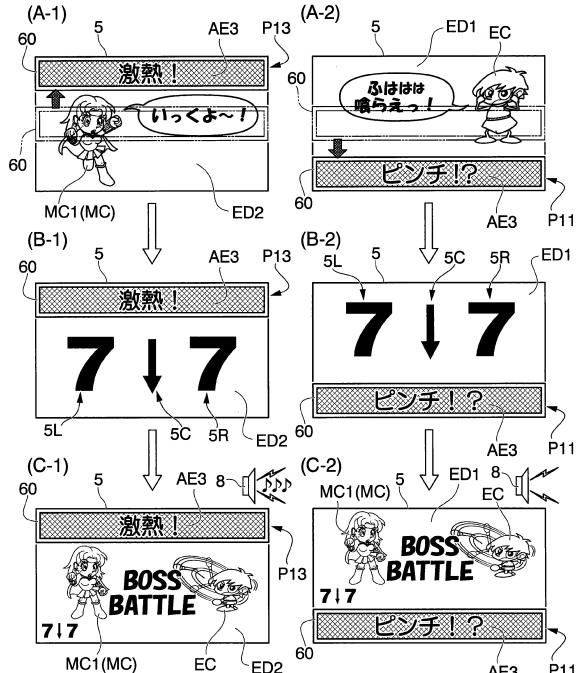
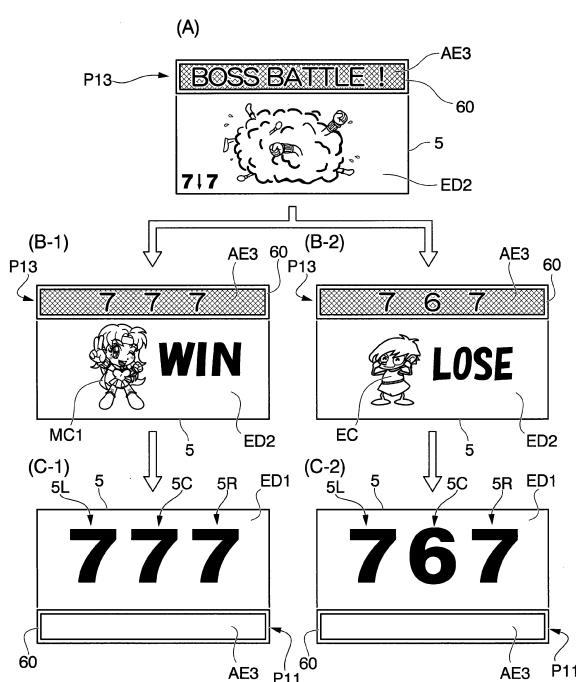


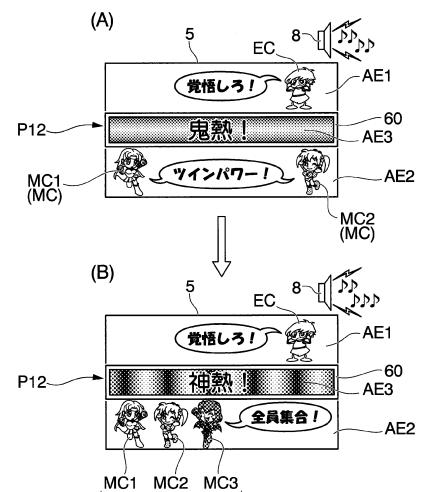
图 1.5

【 16 】



四 16

〔 四 17 〕



四 17

【図18】

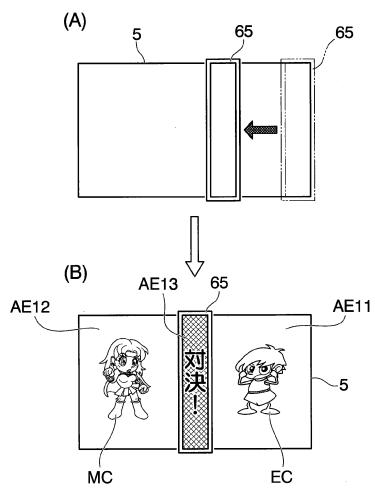


図18

【図19】

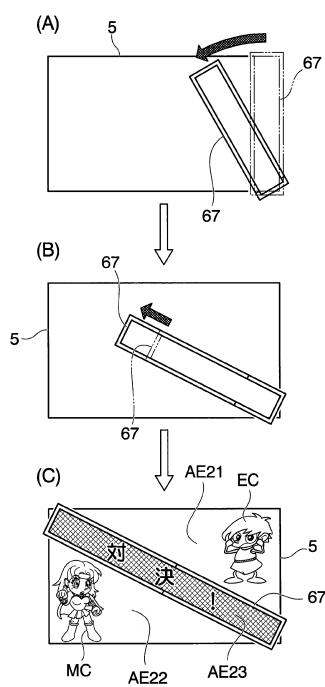


図19

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-144059(JP,A)  
特開2016-106719(JP,A)  
特開2012-105970(JP,A)  
特開2013-042777(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02  
A 63 F 5 / 04