

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6767337号
(P6767337)

(45) 発行日 令和2年10月14日(2020. 10. 14)

(24) 登録日 令和2年9月23日(2020. 9. 23)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 158 頁)

(21) 出願番号	特願2017-199229 (P2017-199229)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年10月13日 (2017. 10. 13)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-72042 (P2019-72042A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	令和1年5月16日 (2019. 5. 16)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年10月30日 (2018. 10. 30)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理
		(56) 参考文献	特開2 0 1 6 - 1 4 4 5 9 2 (J P , A) 特開2 0 1 6 - 1 5 8 9 1 7 (J P , A) 特開2 0 0 3 - 1 4 4 6 7 8 (J P , A)
			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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出装置と、
動作可能な可動体と、
前記演出装置を用いて前記可動体の近傍において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記可動体を動作させる可動体制御手段と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
前記検出手段に対応した特定表示を行う特定表示実行手段と、
を備え、
前記可動体制御手段は、前記特定演出が実行されるときに前記可動体を動作可能であり、
前記検出手段は、第 1 操作手段に対する第 1 動作と、第 2 操作手段に対する第 2 動作と、
を検出可能であり、
前記特定表示実行手段は、
前記特定表示として、前記第 1 操作手段に対する前記第 1 動作に対応した第 1 特定表示と、前記第 2 操作手段に対する前記第 2 動作に対応し、かつ、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示と、前記第 1 操作手段に対する前記第 1 動作に対応し、かつ、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 3 特定表示と、を表

示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示または前記第3特定表示に変化させ、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示または前記第3特定表示を用いた動作演出が実行され、

前記非有効期間において前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ、前記有効期間において前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるときの方が、前記非有効期間において前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第3特定表示に変化させ、前記有効期間において前記第3特定表示を用いた動作演出が実行されるときよりも遊技者にとって有利度が高い、ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、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、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

40

【0006】

50

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

10

そのような遊技機において、演出装置を用いて特定演出を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、演出表示装置の表示領域が非表示状態（暗転状態）に表示制御された後、演出表示装置の暗転された表示領域において所定の光渦画像が表示制御される特殊発光演出（特定演出）が実行されることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2008-259540号公報（段落0849-0850、図90、図91）

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、特定演出を実行する際に特定演出の演出効果を十分に高めることができるとはかぎらない。

【0010】

そこで、本発明は、特定演出の演出効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段A）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出装置と、動作可能な可動体と、前記演出装置を用いて前記可動体の近傍において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記可動体を動作させる可動体制御手段と、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、前記検出手段に対応した特定表示を行う特定表示実行手段と、を備え、前記可動体制御手段は、前記特定演出が実行されるときに前記可動体を動作可能であり、前記検出手段は、第1操作手段に対する第1動作と、第2操作手段に対する第2動作と、を検出可能であり、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、前記第1操作手段に対する前記第1動作に対応した第1特定表示と、前記第2操作手段に対する前記第2動作に対応し、かつ、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示と、前記第1操作手段に対する前記第1動作に対応し、かつ、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第3特定表示と、を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示または前記第3特定表示に変化させ、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示または前記第3特定表示を用いた動作演出が実行され、前記非有効期間において前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ、前記有効期間において前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるときの方が、前記非有効期間において前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第3特定表示に変化させ、前記有効期間において前記第3特定表示を用いた動作演出が実行されるときよりも遊技者にとって有利度が高い、ことを特徴とする。

30

40

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、演出を実行

50

可能な演出装置（例えば、演出役物 201）と、動作可能な可動体（例えば、プッシュボタン 120）と、演出装置を用いて可動体の近傍において特定演出（例えば、図 37（5）に示す態様の特定演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S8120 を実行する部分）と、可動体を動作させる可動体制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S8111 を実行する部分）と、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 9031B、スティックコントローラ 9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図 67、図 74～図 80 に示した小ボタン（白）D901、大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティック D904、小ボタン（白）D901U、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティック D904U 等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（S90529）、可変表示中演出処理（S90172）等）と、を備え、可動体制御手段は、特定演出が実行されるときに可動体を動作可能であり（例えば、図 37（3）に示すプッシュボタン 120 の振動動作の後に、図 37（5）に示す特定演出を実行する）、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第 1 特定表示（例えば、小ボタン（白）D901 等）と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R 確変大当たり（図 49 参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第 2 特定表示（例えば、第 1 特定表示を小ボタン（白）D901 とする場合には第 2 特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティック D904 等、第 1 特定表示を大ボタン（白）D902 とする場合には第 2 特定表示は大ボタン（赤）D903、スティック D904 等、第 1 特定表示を大ボタン（赤）D903 とする場合には第 2 特定表示はスティック D904 等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図 71～図 80 に示した T4～T11 等）において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ（例えば、図 74（C）に示すように小ボタン（白）D901 を表示した後に当該小ボタン（白）D901 を図 75（G）に示すように大ボタン（白）D902 に変化させ、更に、大ボタン（白）D902 を図 75（I）に示すように大ボタン（赤）D903 に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図 71～図 80 に示した T11～T13 等）において、変化後の前記第 2 特定表示（例えば、図 75（J）や図 75（K）に示すように大ボタン（赤）D903 や大ボタン（赤）D903U 等）を用いた動作演出（例えば、図 75（K）に示すように操作を促して図 75（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行されることを特徴とする。そのような構成によれば、特定演出の演出効果を向上させることができる。

【0012】

（手段 2）手段 1 において、特定演出実行手段は、可動体制御手段によって可動体が動作された後に特定演出を実行可能である（例えば、図 37（3）に示すプッシュボタン 120 の振動動作の後に、図 37（5）に示す特定演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出の開始前に特定演出に注目させることができる。

【0013】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、可動体は、遊技者によって操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン 120）であり、可動体制御手段は、特定演出が実行されるときに操作手段を振動動作させ（例えば、図 37（3）に示すプッシュボタン 120 の振動動作の後に、図 37（5）に示す特定演出を実行する）、操作手段は、振動動作を視認可能な装飾部材（例えば、図 2 および図 3 に示す被振動部材 303）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、視覚および触覚により遊技者の視線を特定演出に誘導することができる。

【0014】

（手段 4）手段 1 から手段 3 のうちのいずれかにおいて、演出用の発光体（例えば、枠 LED 28）と、特定演出が実行されるときに表示手段を暗転表示させる（例えば、図 37

10

20

30

40

50

(2)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を暗転表示(ブラックアウト表示)させる)暗転表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8108を実行する部分)と、演出用の発光体の発光制御を行う発光制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8109, S8123を実行する部分)とを備え、可動体制御手段は、発光制御手段によって演出用の発光体が消灯された状態で、可動体を動作可能である(例えば、図37(3)に示すように、演出表示装置9が暗転表示(ブラックアウト表示)されるとともに、枠LED28が全て消灯された状態で、押しボタン120を振動動作させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より効果的に遊技者の視線を特定演出に誘導することができる。

10

【0015】

(手段5)手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、可動体制御手段は、少なくとも第1動作態様(例えば、振動時間1秒)と第2動作態様(例えば、振動時間3秒)とを含む複数種類の動作態様により可動体を動作させることが可能であり(例えば、図33に示すように、押しボタン120の振動時間として、1秒、3秒および5秒が設けられている)、特定演出実行手段は、第1動作態様により可動体が動作される場合と第2動作態様により可動体が動作される場合とで、特定演出の実行態様が異なる(例えば、図33に示すように、振動時間1秒の押しボタン120の振動動作が行われた場合には特定演出Aが実行され、振動時間3秒の押しボタン120の振動動作が行われた場合には特定演出Bが実行される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動体の動作態様にも注目させることができる。

20

【0016】

(手段6)手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、表示領域を有する表示手段(例えば、演出表示装置9など)と、表示領域のうち遊技者が視認困難な所定領域(例えば、上部領域5Bなど)に所定表示(例えば、ミニ画像)を表示可能な所定表示制御手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100における演出図柄変動開始処理のステップS8003で予告演出に応じたプロセステーブルを選択し、その予告演出に応じたプロセステーブルに従って演出図柄変動開始処理のステップS8005の処理や演出図柄変動中処理(ステップS802)を実行することによって、予告演出を実行する部分)と、所定領域に遊技者の視線を誘導する視線誘導演出(例えば、領域Z1で動くミニ画像)を表示領域にて実行可能な視線誘導演出実行手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100における演出図柄変動開始処理のステップS8003で予告演出に応じたプロセステーブルを選択し、その予告演出に応じたプロセステーブルに従って演出図柄変動開始処理のステップS8005の処理や演出図柄変動中処理(ステップS802)を実行することによって、予告演出を実行する部分)とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0017】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段7～手段15に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2016-83473号公報に示されているような、操作手段(ボタン等)の有効期間中に操作手段に対応した操作促進画像を表示する遊技機が知られている。この遊技機では、操作を行わないでいると操作促進画像が徐々に大きくなったり、ボタン形状の操作促進画像からパトランプ形状の操作促進画像に変化したりすることがある。しかしながら、操作手段に対応した操作促進画像は経時的に変化するものであり早めに操作されたときには操作促進画像は変化しないので、演出効果に乏しいという問題がある。この点に鑑み、演出効果が向上する遊技機の提供が求められている。

40

【0018】

(手段7)上記目的を達成するため、別態様による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(パチンコ遊技機901、スロット機等)であって、遊技者の動作を検出可能な検出

50

手段（例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図67、図74～図80に示した小ボタン（白）D901、大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904、小ボタン（白）D901U、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティックD904U等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（S90529）、可変表示中演出処理（S90172）等）と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば、小ボタン（白）D901等）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり（図49参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第2特定表示（例えば、第1特定表示を小ボタン（白）D901とする場合には第2特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（白）D902とする場合には第2特定表示は大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（赤）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、図71～図80に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図74（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後に当該小ボタン（白）D901を図75（G）に示すように大ボタン（白）D902に変化させ、更に、大ボタン（白）D902を図75（I）に示すように大ボタン（赤）D903に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図71～図80に示したT11～T13等）において、変化後の前記第2特定表示（例えば、図75（J）や図75（K）に示すように大ボタン（赤）D903や大ボタン（赤）D903U等）を用いた動作演出（例えば、図75（K）に示すように操作を促して図75（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行されることを特徴とする。

【0019】

上記構成によれば、演出効果が向上する。

【0020】

（手段8）手段7において、前記第1特定表示は、前記特定表示に作用する作用演出（例えば、図69（C）に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより前記第2特定表示に変化（例えば、図76（C）に示した小ボタン（白）D901は、図76（D）や図76（E）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図76（E）に示すように大ボタン（白）D902に変化、図77（G）に示した大ボタン（白）D902は、図77（H）や図77（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図77（I）に示すようにスティックD904に変化、図80（A）に示した小ボタン（白）D901は、図80（B）や図80（C）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像KS901や画像KS902や画像KS903を表示する強作用演出が実行されることにより図80（C）に示すようにスティックD904に変化等）するようにしてもよい。

【0021】

上記構成によれば、作用演出によって演出効果が向上する。

【0022】

（手段9）手段7又は手段8において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類（例えば、図69（C）等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等）あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる（例えば、図69（C）に示すように、変化無の場合と変化有（弱変化、中変化又は強変化）の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる）ようにしてもよい。

【0023】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0024】

(手段10) 手段7から手段9のいずれかにおいて、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図69(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図67、図74～図80に示した大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、図69(C)に示すように、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(白)D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(赤)D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)ようにしてもよい。

10

【0025】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

20

【0026】

(手段11) 手段7から手段10のいずれかにおいて、前記検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図79に示したように変化後の大ボタン(白)D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図75に示したように変化後の大ボタン(赤)D903に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図77や図80に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する)ようにしてもよい。

30

【0027】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

【0028】

(手段12) 手段7から手段11のいずれかにおいて、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図71～図80に示したT4～T11等)において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する(例えば、図71～図80に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン(白)D901、規制線K90を重畳させた大ボタン(白)D902、規制線K90を重畳させた大ボタン(赤)D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する)ようにしてもよい。

40

【0029】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

【0030】

(手段13) 手段7から手段12のいずれかにおいて、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示(例えば、擬似連変動として複数の(再)可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等)し、変更可能であってもよい。

【0031】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

【0032】

50

(手段 1 4) 手段 7 から手段 1 3 のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態等) に制御されることを予告する予告演出 (例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等) を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記特定表示に作用する作用演出が実行され、前記作用演出が実行されることにより前記第 2 特定表示に変化するようにしてもよい。

【0033】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0034】

(手段 1 5) 手段 7 から手段 1 4 のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第 1 状態 (例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等) または第 2 状態 (例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等) に設定可能な設定手段 (例えば、図 8 1 に示したオートボタン設定処理等) と、演出実行条件が成立したときに特定演出 (例えば、ボタン予告演出 A ~ C や、決めボタン演出において、プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表示や当否表示の表示を行うことなど) を実行可能な特定演出実行手段 (例えば、図 6 4 に示した可変表示中演出処理等) と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第 1 状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第 2 状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり (例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる)、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第 1 状態から前記第 2 状態に設定を変更可能 (例えば、図 8 1 のステップ S 9 0 7 1 0 3 ~ S 9 0 7 1 0 4 の処理を実行する部分等) であってもよい。

【0035】

上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0036】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】プッシュボタンの内部構造を説明するための分解斜視図である。

【図 3】プッシュボタンの内部構造を説明するための分解斜視図である。

【図 4】遊技制御基板 (主基板) の回路構成例を示すブロック図である。

【図 5】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図 6】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7】4 m s タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 8】各乱数を示す説明図である。

【図 9】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 12】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 13】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 14】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 15】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 18】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 19】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

- 【図 2 1】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】 特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】 演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 2 5】 コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 2 6】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】 変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 0】 演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 3 1】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 3 2】 特定演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 特定演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 4】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 示唆演出および特定演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 8】 第 2 の実施の形態における演出表示装置と役物（点線で示している）とを正面 20
から見た図である。
- 【図 3 9】 第 2 の実施の形態における図 3 8 の A - A 断面図である。
- 【図 4 0】 第 2 の実施の形態におけるミニ画像 A ~ C の動きを示す図である。
- 【図 4 1】 第 2 の実施の形態におけるスーパーリーチの実行の期待度を予告する予告演出の演出画面例である。
- 【図 4 2】 第 2 の実施の形態における大当たり期待度を予告する予告演出の演出画面例である。
- 【図 4 3】 別態様によるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 4 4】 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 4 5】 演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。
- 【図 4 6】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。 30
- 【図 4 7】 変動カテゴリ及び変動パターンの一例を説明する説明図である。
- 【図 4 8】 表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 4 9】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 5 0】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 5 1】 演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 5 2】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
- 【図 5 3】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】 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 5 5】 特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャート 40
である。
- 【図 5 6】 始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 5 8】 変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 5 9】 変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 6 0】 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 6 1】 変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 6 2】 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 6 3】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図 6 6】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 6 7】ボタン発展演出カテゴリ及びボタン発展演出パターンの一例を説明する説明図である。

【図 6 8】ボタン発展演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 9】ボタン発展演出の決定割合等を説明する説明図である。

【図 7 0】ボタン発展演出パターンの決定割合を説明する説明図である。

【図 7 1】ボタン発展演出における各種期間、具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【図 7 2】具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【図 7 3】具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

10

【図 7 4】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 7 5】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 7 6】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 7 7】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 7 8】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 7 9】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 8 0】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図 8 1】オートボタン設定処理一例を示すフローチャートである。

【図 8 2】オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 8 3】長押し操作によるオート連打とオートボタン機能によるオート連打との比較例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0037】

実施の形態 1.

以下、本発明の第 1 の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【0038】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

30

【0039】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

40

【0040】

余剰球受皿（下皿） 4 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、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 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可能なトリガボタン 1 2 1（図 5 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内

50

部には、トリガボタン 1 2 1 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 1 2 5（図 5 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 3（図 5 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレーションモータ 1 2 6（図 1 および図 5 を参照）が内蔵されている。

【0041】

打球供給皿（上皿）3 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 1 2 2 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 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 0 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 3 6 1（図 5 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0042】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0043】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置 9 に変動表示される図柄の表示結果が大当たり図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0044】

演出表示装置 9 の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 9 c、9 d が設けられている。この実施の形態では、後述する第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と、第 2 特別図柄の変動表示に

同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dとが設けられている。

【0045】

なお、第1特別図柄用の第4図柄と第2特別図柄用の第4図柄とを、第4図柄と総称することがあり、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dを、第4図柄表示領域と総称することがある。

【0046】

第4図柄の変動（可変表示）は、第4図柄表示領域9c、9dを所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【0047】

演出表示装置9の右方には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置9の右方（第1特別図柄表示器8aの右隣）には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0048】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0049】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【0050】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0051】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0052】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0053】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

【0054】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

20

【0055】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0056】

30

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0057】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

40

【0058】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部9aと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部9bとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【0059】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、お

50

よび第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0060】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の右方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

10

【0061】

なお、この実施の形態では、特別可変入賞球装置20が遊技領域7の右方に設けられているので、大当り遊技状態においては、遊技者は、特別可変入賞球装置20に遊技球を入賞させるべく、遊技領域7の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち）を行う。なお、ゲート32や可変入賞球装置15を遊技領域7の右方に設けるように構成して、遊技状態が時短状態や高ベース状態である場合にも右打ち操作を行うように構成してもよい。

20

【0062】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、キャラクタなどの顔を模した演出役物201が設けられている。演出役物201におけるキャラクタなどの顔の目を模した部分には役物LED202が設けられており、演出役物201の役物LED202を点灯表示することによって所定の演出を行うことが可能に構成されている。また、この実施の形態では、役物LED202は、フルカラーLEDによって構成されており、白色や赤色など様々な点灯色で発光させることが可能であるとともに、順に点灯色を変化させて発光させることによって虹色表示（レインボー表示）により発光させることも可能である。

30

【0063】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

40

【0064】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲー

50

トスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

【0065】

10

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【0066】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

20

【0067】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

30

【0068】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a、8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

40

【0069】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装

50

置 1 5 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0070】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

10

【0071】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

20

【0072】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか 1 つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【0073】

次に、プッシュボタン 1 2 0 の内部構造について説明する。図 2 および図 3 は、プッシュボタン 1 2 0 の内部構造を説明するための分解斜視図である。図 2 および図 3 に示すように、プッシュボタン 1 2 0 の透明カバー 3 0 1 の内部には、被振動部材 3 0 3 を保持する保持部材 3 0 2 が設けられている。この実施の形態では、1 個の保持部材 3 0 2 が全ての被振動部材 3 0 3 を保持する。この保持部材 3 0 2 には、各被振動部材 3 0 3 を配置するための複数（13 個）の配置孔 3 2 5 が貫通されている。また、被振動部材 3 0 3 と配置孔 3 2 5 は 1 対 1 で対応し、配置孔 3 2 5 の形状は、被振動部材 3 0 3 の形状に対応して平面視で正六角形状をなしている。更に、被振動部材 3 0 3 は、配置孔 3 2 5 に下方から挿設されている。被振動部材 3 0 3 の下端部の外周面には、配置孔 3 2 5 から抜けなくするための抜け止めとなる突出縁部（図示せず）が突設されている。この突出縁部が突設されていることにより、被振動部材 3 0 3 の下端部の径寸法は、配置孔 3 2 5 の開口寸法よりも大きくなっている。

30

40

【0074】

また、保持部材 3 0 2 における配置孔 3 2 5 の近傍には、被振動部材 3 0 3 と同一の形状をなして平面視で正六角形状に形成され、被振動部材 3 0 3 が振動していることが視認により認識しやすいようにするための補助視認部 3 2 6 が形成されている。この補助視認部 3 2 6 は、保持部材 3 0 2 に一体的に形成された部位であり、この保持部材 3 0 2 の複数個所、特に、配置孔 3 2 5 の周囲に設けられている。なお、全ての補助視認部 3 2 6 が被振動部材 3 0 3 と同一形状である必要はなく、保持部材 3 0 2 の隅部に形成される補助視認部 3 2 6 は、その一部が切り欠かれた形状、即ち一部が被振動部材 3 0 3 の一部と同一形状（正六角形の一部が切り欠かれた形状）をなしている。

50

【0075】

また、この実施の形態では、スティックコントローラ122内に設けられているバイブレータ用モータ126を駆動することによって、スティックコントローラ122を振動させることができるとともに、スティックコントローラ122と一体構成されている押しボタン120も振動させることができ、これにより被振動部材303も振動させることができる。押しボタン120が振動しているときに、被振動部材303は大きい振幅で振動するが、保持部材302と一体の補助視認部326は被振動部材303よりも小さい振幅で振動するので、その振動態様（振幅）の差により被振動部材303の振動が強調して視認される。

【0076】

10

なお、図2および図3では、理解を助けるために、被振動部材303を網点にして図示しているが、被振動部材303の色彩と補助視認部326の色彩とは同一となっている。つまり、被振動部材303が振動していない状態では、被振動部材303と補助視認部326とが区別し難いようになっており、いずれの部位が振動する部位であるかが分かり難くなっている。そのため、被振動部材303が振動し始めると、意外性が生じて遊技興趣が向上される。

【0077】

また、被振動部材303の下方には、各被振動部材303に振動を伝達するための振動レンズ部材304が設けられている。この実施の形態では、1枚の板状をなす振動レンズ部材304が設けられ、この振動レンズ部材304に加わった振動が各被振動部材303に伝達される。なお、被振動部材303の内部は中空状をなし、その中心部には、下方に向かって突設された揺動軸を有する。なお、振動レンズ部材304の上面側には、被振動部材303の揺動軸の下端が配置される有底穴部335が複数設けられている。また、被振動部材303は揺動軸の下端を中心として揺動自在に設けられる。

20

【0078】

更に、振動レンズ部材304に形成された複数の有底穴部335のうち、いくつかの有底穴部335は、振動レンズ部材304から上方に突設された凸部336に形成されているとともに、各凸部336の突出長が異なるように形成されている。つまり、各有底穴部335の底面の部分の高さ位置が異なっており、この有底穴部335の底面に接触する揺動軸の下端を中心として被振動部材303が揺動されたときに、各被振動部材303の振動態様に差異が生じる（ランダムに揺れ動く）ようになっている。この実施の形態では、振動レンズ部材304において、押しボタン120の中央部側に設けられた有底穴部335の高さ位置が高く、押しボタン120の周辺側に設けられた有底穴部335の高さ位置が低くなっている。この有底穴部335の高さ位置の差異に応じて各被振動部材303の高さ位置が異なっている。

30

【0079】

図2に示すように、振動レンズ部材304の下方には、板状をなすボタン基部材305が設けられている。被振動部材303を保持した保持部材302は、振動レンズ部材304を内部に収容した状態で、ボタン基部材305と連結される。なお、振動レンズ部材304は、ボタン基部材305の上面側に載置され、ボタン基部材305に対して振動レンズ部材304が振動自在に設けられている。また、ボタン基部材305の周縁には、保持部材302の周縁に設けられた係合凸部327が係合される被係合部343が設けられている。また、透明カバー301が上方からボタン基部材305と連結される。ボタン基部材305の周縁には、透明カバー301の周縁に設けられた被係合凹部323に係合される係合凸部345が設けられている。

40

【0080】

この実施の形態では、保持部材302と被振動部材303と振動レンズ部材304とボタン基部材305とが透光性を有する材質で構成され、後述するように、下方から照射される演出用のボタンLED360の光が透過可能になっている。なお、被振動部材303と振動レンズ部材304とボタン基部材305とは、完全な透明である必要はなく、少な

50

くとも透光性を有するものであれば、すりガラスのような不透明な部材であってもよいし、着色された部材であってもよい。

【0081】

なお、前述した透明カバー301は、完全な透明な部材として構成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、被振動部材303の振動態様が視認（認識）できる程度の透明度合いであれば良く、透明カバー301は、すりガラスのような不透明な部材であってもよいし、着色された部材であってもよい。

【0082】

図3に示すように、ボタン基部材305の下方には、板状をなすベース部材306が設けられている。このベース部材306の中央部には、ボタン基部材305を一方（上方）に付勢する付勢手段としてのコイルバネ355が設けられている。このコイルバネ355の一端は、ベース部材306の上面の中央部に形成されたバネ配置部354に配置されるとともに、コイルバネ355の他端は、ボタン基部材305の下面の中央部に形成されたバネ取付凸部に取り付けられている。なお、コイルバネ355は、伸張する方向に付勢力を有しており、このコイルバネ355によって、ボタン基部材305には、上方に向けて移動されるように付勢力が付与される。

10

【0083】

また、ボタン基部材305の下面側の周縁近傍には、ベース部材306の取付孔353に挿設される係合爪344が下方に向けて突設されている。なお、この係合爪344が取付孔353に遊嵌されることで、ボタン基部材305がベース部材306に対して上下方向に移動可能な状態でベース部材306に取り付けられる。また、係合爪344の下端部が鉤状をなし、係合爪344が取付孔353から上方に抜けなくなっている。つまり、コイルバネ355の付勢力により、ボタン基部材305が上昇しても、係合爪344により、その移動範囲が規制されるようになっている。

20

【0084】

また、透明カバー301の外周縁には、この外周縁を囲うように形成された水平方向に突出する凸条321が設けられている。更に、透明カバー301の前端部には、凸片322が設けられている。この透明カバー301の凸条321がボタン配置部308の内周縁に設けられた被掛止条に掛止されるとともに、透明カバー301の凸片322がボタン配置部308の前端部に設けられた被掛止部に掛止されることで、ボタン基部材305が上昇しても、その移動範囲が規制されるようになっている。

30

【0085】

この実施の形態では、遊技者がプッシュボタン120の押下操作をすることで、透明カバー301と保持部材302と被振動部材303と振動レンズ部材304とボタン基部材305とが一体となって、コイルバネ355の付勢力に抗して下方に移動される。この実施の形態では、この透明カバー301と保持部材302と被振動部材303と振動レンズ部材304とボタン基部材305とがベース部材306に移動可能に支持される移動部を構成している。

【0086】

また、プッシュボタン120は、ボタン配置部308の内空の配置空間370に配置される。なお、操作桿309の上部（ボタン配置部308の根元部分）には、ベース部材306を固定するためのネジが挿通されるネジ固定孔312が設けられる。このネジ固定孔312は、左右2箇所設けられている。更に、ベース部材306の一方の端部近傍（この実施の形態では、前方の端部近傍）の左右2箇所には、雌ネジ部356が設けられている。この雌ネジ部356に、ネジ固定孔312に挿通されたネジが螺着されることによりベース部材306が操作桿309に対して固定される。そして、パイプブレータ用モータ126が駆動されて操作桿309が振動されると、その振動がネジ固定孔312に挿通されたネジを介してベース部材306に伝達され、このベース部材306の上方に設けられたプッシュボタン120（移動部）が振動するようになる。

40

【0087】

50

図2および図3に示すように、ベース部材306の下方には、ボタン基板307が設けられている。このボタン基板307には、演出用のボタンLED360が搭載されている。このボタンLED360は、ボタン基板307に複数個（この実施の形態では、7個）設けられ、ベース部材306には、各ボタンLED360に対応する位置に、各ボタンLED360が配置される窓部351が開口されている。そして、ボタンLED360が点灯されると、ボタン基部材305の下面から光が入射し、更に振動レンズ部材304の光拡散部により屈折および拡散された光が、保持部材302と被振動部材303とに下方から入射される。そのため、遊技者の視点からプッシュボタン120を見たときに、保持部材302と被振動部材303とが恰も発光しているように見える。

【0088】

10

また、ボタン基板307には、プッシュボタン120に対してなされた押下動作が行われたか否かを検出するためのプッシュセンサ361（フォトセンサ）が搭載されている。更に、ベース部材306には、プッシュセンサ361に対応する位置に、プッシュセンサ361が配置される窓部352が開口されている。この窓部352を介してプッシュセンサ361がベース部材306の上面側に露出している。

【0089】

図4は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図4は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

20

30

【0090】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定のバックアップ期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

40

【0091】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0092】

50

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００９３】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

10

【００９４】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行う。

【００９５】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を、ターミナル基板１６０を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路６４も主基板３１に搭載されている。

20

【００９６】

この実施の形態では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置９の表示制御を行う。

【００９７】

また、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板３５を介して、枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８、演出役物２０１に設けられている役物ＬＥＤ２０２、および押しボタン１２０に設けられているボタンＬＥＤ３６０の表示制御を行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行う。

30

【００９８】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ１２２が備えるトリガセンサ１２５や傾倒方向センサユニット１２３、パイプレータ用モータ１２６、および押しボタン１２０が備える押しセンサ３６１にも接続されているのであるが（図５参照）、図４では図示を省略している。

【００９９】

図５は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図５に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

40

【０１００】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取

50

込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0101】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

10

【0102】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0103】

20

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0104】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図5には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図4に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板77側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

30

【0105】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン121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、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120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361から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿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、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

40

【0106】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板3

50

5に対してLEDを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0107】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28、役物LED202およびボタンLED360などの発光体に電流を供給する。

【0108】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定の演出期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0109】

次に、遊技機の動作について説明する。図6は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0110】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0111】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（ステップS10～S15）を実行する。

【0112】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0113】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較す

10

20

30

40

50

る。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0114】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0115】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図10参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0116】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【0117】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0118】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンド

を送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0119】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0120】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。 10

【0121】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。 20

【0122】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0123】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。 30

【0124】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0125】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の 40 50

進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0126】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図7に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0127】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0128】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0129】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0130】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0131】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0132】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0133】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14

aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0134】

なお、この実施の形態では、例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に遊技球が入賞し、第1始動口スイッチ13aや第2始動口スイッチ14aからの検出信号を入力した場合には、3個の賞球が払い出されるものとする。また、例えば、大入賞口に遊技球が入賞し、カウントスイッチ23からの検出信号を入力した場合には、15個の賞球が払い出されるものとする。

10

【0135】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

【0136】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。

【0137】

20

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0138】

30

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0139】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0140】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

40

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

(5) ランダム5 (MR5) : ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）

50

【0141】

図7に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0142】

図9(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図9(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図9(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0143】

図9(B)、(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図9(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図9(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図9(B)、(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0144】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図9(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図9(B)、(C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図9(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図9(B)、(C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0145】

なお、この実施の形態では、図9(B)、(C)に示すように、小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当たりと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当たり」と決定される割合

50

が高い。

【0146】

図9(D)、(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図9(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図9(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0147】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)、(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

【0148】

この実施の形態では、図9(D)、(E)に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当り遊技に制御する10R確変大当りや、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当り、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0149】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当りである(後述するステップS167参照)。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数(この実施の形態では100回)終了すると時短状態が終了する(ステップS168、S137~S140参照)。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する(ステップS132参照)。

【0150】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである(この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169、S170参照)。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する(ステップS132参照)。

【0151】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169, S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

10

【0152】

なお、突然確変大当たりの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当たりや突然確変大当たりと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

【0153】

なお、この実施の形態では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当たり種別が全て確変大当たりであるように構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当たりと小当たりの場合とで同じにすること）が好ましい。

20

【0154】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

30

【0155】

図10および図11は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図10および図11に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

【0156】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

50

【0157】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0158】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0159】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0160】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0161】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0162】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。また、A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0163】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0164】

コマンドA400(H)は、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。

【0165】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(確変状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(時短状態背景指定コマンド)である。

【0166】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC200(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC300(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

【0167】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を特定可能な保留情報として、第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンド、および第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留情報として、第1保留記憶数自体を指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数指定コマンド)や、第2保留記憶数自体を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)を送信するように構成してもよい。また、例えば、保留情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)を送信するように構成してもよい。この場合、合算保留記憶数指定情報を送信するように構成する場合には、例えば、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)や、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)を送信するようにして、第1保留記憶数と第2保留記憶数とのいずれが増加したかを特定できるようにすればよい。

【0168】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図10および図11に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0169】

図12および図13は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311、S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313、S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口ス

イチ 14 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ～ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。

【0170】

ステップ S 3 0 0 ～ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【0171】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

10

【0172】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

20

【0173】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【0174】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

30

【0175】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が 4 となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図 2 3 参照）、ステップ S 2 2 の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

40

50

【0176】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

10

【0177】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

20

【0178】

大当たり終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0179】

30

小当たり開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

【0180】

小当たり開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数に残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10）に更新する。

40

【0181】

小当たり終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

50

【0182】

図14は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図14(A)は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図14(B)は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0183】

まず、図14(A)を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

10

【0184】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。

【0185】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図15参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

20

【0186】

図15は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図15に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

30

【0187】

次いで、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1215A）。

40

【0188】

次に、図14(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0189】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタ

50

の値を1増やす（ステップS1212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213B）。

【0190】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図15参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214B）。なお、ステップS1214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0191】

次いで、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1215B）。

【0192】

図16および図17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

20

30

【0193】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップS52）。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値を確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。第2保留記憶数が0であれば、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

【0194】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順に第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するよう構成してもよい。

40

【0195】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する（ステップS55）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対

50

応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 55の乱数バッファ領域に格納する。

【0196】

そして、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

10

【0197】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

20

【0198】

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

【0199】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU 56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 55の所定の領域に保存する。

【0200】

また、CPU 56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0201】

なお、具体的には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS28)において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド(第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド)も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと

40

50

同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0202】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

10

【0203】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図9参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0204】

20

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0205】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、次の大当たりが発生したときにリセットされる。

40

【0206】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（C）に示す

50

小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0207】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0208】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

10

【0209】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図9（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

20

【0210】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

30

【0211】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

40

【0212】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当り種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当り種別および特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当り種別決定用乱数にもとづいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果にもとづいて対応する大当り種別も決定されるように構成してもよい。

【0213】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に

50

対応した値に更新する（ステップS76）。

【0214】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、まず、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS81）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり用変動パターン種別判定テーブルのいずれかを選択する（ステップS82）。そして、ステップS90に移行する。

【0215】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS83）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS84）。そして、ステップS90に移行する。

【0216】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS85）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当たり」とすることに決定された場合には、大当たり遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当たりが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定された場合には、大当たり遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当たりが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【0217】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS85のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS86）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS86のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS87）。そして、ステップS90に移行する。

【0218】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS86のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS88）。そして、ステップS90に移行する。

【0219】

時短フラグがセットされている場合（ステップS85のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS85でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS89）。そして、ステップS90に移行する。

【0220】

この実施の形態では、ステップS85～S89の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、

10

20

30

40

50

後述するステップS 9 0の処理で変動パターン種別として短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別が決定される場合があり、短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別が決定された場合には、ステップS 9 2の処理で変動パターンとして短縮変動の変動パターンが決定される。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。

【0 2 2 1】

次いで、CPU 5 6は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS 8 2、S 8 4、S 8 7、S 8 8またはS 8 9の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 9 0）。 10

【0 2 2 2】

次いで、CPU 5 6は、ステップS 9 0の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブルのうちのいずれかを選択する（ステップS 9 1）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 9 1の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 9 2）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。 20

【0 2 2 3】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 9 3）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 9 4）。 30

【0 2 2 4】

次に、CPU 5 6は、RAM 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 9 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 9 6）。

【0 2 2 5】

図1 9は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 5 6は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図1 0参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 5 6は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 2 0）。セットされていない場合には、ステップS 1 2 6に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 2 1、S 1 2 2）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 2 3、S 1 2 4）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」である 40 50

か否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU 56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS125）。

【0226】

一方、CPU 56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS120のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS126）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS127）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS126のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS128）。 10

【0227】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS129）。

【0228】

図20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56は、まず、第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。 20

【0229】

次いで、第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数減算指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。 30

【0230】

次いで、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。 40

【0231】

図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り 50

開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0232】

また、CPU56は、大入賞口開放前タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。 10

【0233】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。 20

【0234】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、CPU56は、大入賞口開放前タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。 30

【0235】

小当りフラグもセットされていないければ（ステップS141のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS146）。

【0236】

図22は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。 40 50

【0237】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS164）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS165）。経過していなければ処理を終了する。

【0238】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。 10

【0239】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0240】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。 20

【0241】

図23は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。 30

【0242】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。 40

【0243】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図24は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用 50

CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、4ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。

【0244】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、以下の演出制御処理を実行する。

10

【0245】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:ステップS704)。

【0246】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う(ステップS705)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0247】

20

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う(ステップS706)。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(第4図柄プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c、9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

【0248】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(ステップS707)。その後、ステップS702に移行する。

【0249】

図25は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0~11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

30

【0250】

図26は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

40

【0251】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

50

【0252】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

【0253】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。 10

【0254】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。

【0255】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。

【0256】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドであれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。 20

【0257】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU101は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。

【0258】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンドであれば（ステップS627）、演出制御用CPU101は、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。 30

【0259】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS629）。そして、ステップS611に移行する。

【0260】

図27は、図24に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。 40

【0261】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0262】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄の変動が開始されるように制御 50

する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0263】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0264】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

10

【0265】

大当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0266】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

20

【0267】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0268】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

30

【0269】

図28は、図27に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。

【0270】

図29は、図27に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。なお、変動パターンコマンドで疑似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、疑似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとまらないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを

40

50

演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0271】

図30は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図30に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0272】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0273】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0274】

なお、演出図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【0275】

次いで、演出制御用CPU101は、演出役物201を用いた特定演出の実行の有無および種類を決定する特定演出設定処理を実行する（ステップS8002）。

【0276】

なお、この実施の形態では、記載を省略しているが、演出図柄の変動表示中に各種の予告演出（例えば、ステップアップ予告演出や、キャラクタ予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出、群予告演出、ミニキャラ予告演出）を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、演出図柄変動開始処理において、予告演出の実行の有無および種類を決定する予告演出設定処理を実行し、予告演出を実行することに決定した場合には、後述するステップS8003において予告演出に応じたプロセステーブルを選択するように構成すればよい。

【0277】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8003）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS8003で選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8004）。

【0278】

図31は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行

10

20

30

40

50

う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0279】

図31に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0280】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0281】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8005）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0282】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【0283】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8006）。

【0284】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8007）。

【0285】

図32は、演出図柄変動開始処理における特定演出設定処理（ステップS8002）を示すフローチャートである。特定演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップS5001）。なお、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。また、例えば、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドが大当たり用の変動パターンを指定するものであるか否かを確認することにより判定してもよい。

40

【0286】

今回開始する変動表示が大当たりとなるものであれば（ステップS5001のY）、演出制御用CPU101は、特定演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、大

50

当り用の特定演出決定テーブルを選択する（ステップS5002）。今回開始する変動表示が大当たりとなるものでなければ（ステップS5001のN）、演出制御用CPU101は、特定演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、はずれ用の特定演出決定テーブルを選択する（ステップS5003）。そして、演出制御用CPU101は、ステップS5002、S5003で選択した特定演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を実行し、特定演出の有無および種類を決定する（ステップS5004）。

【0287】

図33は、特定演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図33（A）は、ステップS5002で選択される大当たり用の特定演出決定テーブルの具体例を示している。また、図33（B）は、ステップS5003で選択されるはずれ用の特定演出決定テーブルの具体例を示している。図33に示すように、特定演出決定テーブルには、特定演出なし、特定演出A、特定演出B、および特定演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

10

【0288】

この実施の形態では、特定演出として、演出役物201に設けられた役物LED202を点灯表示させる演出が実行される、この実施の形態では、特定演出には、特定演出A～Cの3種類があり、特定演出Aは、演出役物201に設けられた役物LED202を白色の点灯色で発光させる演出である。また、特定演出Bは、演出役物201に設けられた役物LED202を赤色の点灯色で発光させる演出である。また、特定演出Cは、演出役物201に設けられた役物LED202を順に点灯色を変化させて発光させることによって虹色表示（レインボー表示）により発光させる演出である。

20

【0289】

また、この実施の形態では、特定演出を実行するときに、特定演出を示唆する示唆演出が実行されるのであるが、示唆演出として、プッシュボタン120を振動動作させる演出が実行される。図33に示すように、この実施の形態では、いずれの種類の特定演出が実行されるかに応じてプッシュボタン120の振動時間が異なり、特定演出Aが実行される場合には、プッシュボタン120の振動時間は1秒である。また、特定演出Bが実行される場合には、プッシュボタン120の振動時間は3秒である。また、特定演出Cが実行される場合には、プッシュボタン120の振動時間は5秒である。

【0290】

30

図33に示すように、この実施の形態では、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、特定演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り振られており、特定演出が実行された場合には、特定演出が実行されなかった場合と比較して、大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高くなっている。

【0291】

また、図33に示すように、この実施の形態では、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、特定演出Aよりも特定演出Bが実行される割合が高くなるように判定値が割り振られており、特定演出Bが実行された場合には、特定演出Aが実行された場合と比較して、大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高くなっている。また、図33に示すように、この実施の形態では、大当たりとなる場合にのみ特定演出Cが実行される場合があるように判定値が割り振られており、特定演出Cが実行されれば大当たりとなることが確定する。従って、特定演出Cが実行された場合には、特定演出Aや特定演出Bが実行された場合と比較して、さらに大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高くなっている。

40

【0292】

なお、この実施の形態では、特定演出Cが実行されれば大当たりとなることが確定するように構成する場合を示しているが、そのような態様にきざらず、はずれとなる場合であっても低い割合で特定演出Cを実行可能に構成してもよく、少なくとも、特定演出Cが実行された場合には、特定演出Aや特定演出Bが実行された場合と比較して、大当たりに対する期待度（大当たり信頼度）が高くなるように構成されていればよい。

【0293】

50

また、この実施の形態では、特定演出が実行される場合に大当り信頼度が高くなるように構成したり、特定演出C、特定演出Bおよび特定演出Aの順に大当り信頼度が高くなるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定演出が実行される場合にリーチ信頼度や確変信頼度が高くなるように構成したり、特定演出Bおよび特定演出Aの順にリーチ信頼度や確変信頼度が高くなるように構成してもよい。

【0294】

また、この実施の形態では、特定演出の種類として特定演出A～Cの3種類がある場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、1種類や2種類の特定演出のみを実行可能に構成してもよいし、4種類以上の特定演出を実行可能に構成してもよい。例えば、演出役物201に設けられた役物LED202を青色や緑色の点灯色で発光させる特定演出の種類を設けてもよい。

10

【0295】

また、この実施の形態では、特定演出の種類とプッシュボタン120の振動時間とが一对一に対応する場合を示したが、必ずしもそのような態様にかぎられない。例えば、プッシュボタン120の振動時間が1秒である場合であっても、必ずしも特定演出Aが実行されるとはかぎらず、低い割合で特定演出Bや特定演出Cが実行される場合があるように構成してもよい。

【0296】

また、この実施の形態では、示唆演出の種類として、プッシュボタン120の振動時間を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、示唆演出の種類として、プッシュボタン120の振動動作の強度を異ならせたり、振動速度を異ならせたりしてもよく、振動パターンを異ならせたり（例えば、プッシュボタン120を連続して振動動作させたり、断続的に振動動作させたり、間欠的に振動動作させたりする）してもよい。また、これらプッシュボタン120の振動時間や振動強度、振動速度、振動パターンを組み合わせることで示唆演出の種類を構成してもよい。

20

【0297】

また、この実施の形態では、図33に示すように、大当りとなるか否かに応じて特定演出や示唆演出の有無や種類を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動パターンコマンドで指定される変動パターンの種類に応じて異なる特定演出決定テーブルを選択して、特定演出や示唆演出の有無や種類を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、スーパーリーチAを含む変動パターンよりもスーパーリーチBを含む変動パターンの方が、特定演出や示唆演出を実行しやすく構成したり、期待度が高い種類の特定演出や示唆演出を選択しやすく構成したりしてもよい。また、例えば、擬似連回数の少ない変動パターンよりも擬似連回数の多い変動パターンの方が、特定演出や示唆演出を実行しやすく構成したり、期待度が高い種類の特定演出や示唆演出を選択しやすく構成したりしてもよい。

30

【0298】

また、この実施の形態では、特定演出が実行される場合には必ず示唆演出も実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、図33において、さらに、示唆演出としてのプッシュボタン120の振動動作を伴わない特定演出Dを設けるように構成してもよい。また、プッシュボタン120の振動動作を伴わないだけでなく、ブラックアウト表示や、枠LED28の消灯、ボタンLED360の点灯も行わないように構成してもよいし、これらのうちのいずれか1つ、複数、または全てを行わないように構成するものであってもよい。

40

【0299】

また、この実施の形態では、図33に示すように、特定演出と示唆演出の有無および種類を1回の抽選処理で一括して決定する場合を示しているが、特定演出と示唆演出とを別々の抽選処理で決定するように構成してもよい。そして、特定演出と示唆演出とを別々の抽選処理で決定することによって、特定演出と示唆演出との両方を実行するパターンと、特定演出のみを実行するパターン（あまり気付かれないように特定演出を実行するパター

50

ン)と、示唆演出のみを実行するパターン(いわゆるガセのパターン)とがあるように構成してもよい。

【0300】

そして、特定演出を実行することに決定した場合には(ステップS5005)、演出制御用CPU101は、決定した特定演出の種類に応じた特定演出実行フラグをセットする(ステップS5006)。例えば、特定演出Aを実行することに決定した場合には特定演出A実行フラグをセットし、特定演出Bを実行することに決定した場合には特定演出B実行フラグをセットし、特定演出Cを実行することに決定した場合には特定演出C実行フラグをセットする。

【0301】

図34および図35は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS8101)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS8102)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS8103)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS8105)。

【0302】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの特定演出実行フラグ(特定演出A実行フラグ～特定演出C実行フラグのいずれか)がセットされているか否かを確認する(ステップS8106)。いずれの特定演出実行フラグもセットされていないければ、ステップS8126に移行する。いずれかの特定演出実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、暗転表示(ブラックアウト表示)の開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8107)。なお、暗転表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8006でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。暗転表示の開始タイミングとなっていれば(ステップS8107のY)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の表示画面全体の暗転表示(ブラックアウト表示)を開始する(ステップS8108)とともに、枠LED28を全て消灯する(ステップS8109)。そして、ステップS8126に移行する。

【0303】

暗転表示の開始タイミングでなければ(ステップS8107のN)、演出制御用CPU101は、示唆演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8110)。なお、示唆演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8006でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。また、この実施の形態では、暗転表示の開始タイミングとなった後、所定時間(本例では、1秒)経過したタイミングで示唆演出の開始タイミングが到来するものとする。

【0304】

示唆演出の開始タイミングとなっていれば(ステップS8110のY)、演出制御用CPU101は、バイブレータ用モータ126の駆動を開始し、示唆演出としてのプッシュボタン120の振動動作を開始する(ステップS8111)。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の振動時間を計測するための振動時間タイマに、特定演出の種類に応じた振動時間に相当する値をセットする(ステップS8112)。例えば、特定演出A実行フラグがセットされている場合であれば振動時間タイマに1秒に相当する値をセットし、特定演出B実行フラグがセットされている場合であれば振動時間タイマに3秒に相当する値をセットし、特定演出C実行フラグがセットされている場合であれば振動時間タイマに5秒に相当する値をセットする。また、演出制御用CPU101は、ボタンLED360の点灯表示を開始し、示唆演出としてのプッシュボタン120の点灯表示を

開始する（ステップS8113）。そして、ステップS8126に移行する。

【0305】

なお、この実施の形態では、ステップS8113の処理を実行することによって、ボタンLED360を点灯表示させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ボタンLED360を点滅表示させるものであってもよい。また、例えば、ボタンLED360を様々な点灯色で発光させたり、様々な点灯パターンで発光させたりするものでもよく、大当たり期待度やリーチ期待度、確変期待度に応じて、抽選処理により、ボタンLED360をいずれの点灯色や点灯パターンで発光させるかを決定するものであってもよい。

【0306】

示唆演出の開始タイミングでなければ（ステップS8110のN）、演出制御用CPU101は、振動時間タイマの値が0であるか否かを確認する（ステップS8114）。振動時間タイマの値が0でなければ（ステップS8114のN）、すなわち押しボタン120の振動動作中であれば、演出制御用CPU101は、振動時間タイマの値を1減算し（ステップS8115）、減算後の振動時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップS8116）。振動時間タイマの値が0となっていれば（すなわち、押しボタン120の振動時間を終了した場合には）、演出制御用CPU101は、パイレータ用モータ126の駆動を停止し、示唆演出としての押しボタン120の振動動作を終了する（ステップS8117）とともに、ボタンLED360の点灯表示を終了し、示唆演出としての押しボタン120の点灯表示を終了する（ステップS8118）。そして、ステップS8126に移行する。

【0307】

振動時間タイマの値が0であれば（ステップS8114のY）、演出制御用CPU101は、特定演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8119）。なお、特定演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8006でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。また、この実施の形態では、押しボタン120の振動時間を終了した後、所定時間（本例では、1秒）経過したタイミングで特定演出の開始タイミングが到来するものとする。

【0308】

特定演出の開始タイミングとなっていれば（ステップS8119のY）、演出制御用CPU101は、特定演出の種類に応じた表示色で、演出役物201に設けられた役物LED202の点灯表示を開始し、特定演出の実行を開始する（ステップS8120）。例えば、特定演出A実行フラグがセットされていれば、演出役物201に設けられた役物LED202を白色の点灯色で発光させる演出を開始する。また、特定演出B実行フラグがセットされていれば、演出役物201に設けられた役物LED202を赤色の点灯色で発光させる演出を開始する。また、特定演出C実行フラグがセットされていれば、演出役物201に設けられた役物LED202を順に点灯色を変化させて発光させることによって虹色表示（レインボー表示）により発光させる演出を開始する。そして、ステップS8126に移行する。

【0309】

特定演出の開始タイミングでなければ（ステップS8119のN）、演出制御用CPU101は、特定演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8121）。なお、特定演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8006でセットされる変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。また、この実施の形態では、押しボタン120の振動時間を終了した後、所定の特定演出の演出時間（本例では、5秒）経過したタイミングで特定演出の開始タイミングが到来するものとする。なお、特定演出の演出時間は5秒間にかぎらず、例えば、7秒間や10秒間にわたって特定演出を実行するように構成してもよい。

【0310】

特定演出の終了タイミングとなっていれば（ステップS8121のY）、演出制御用C

10

20

30

40

50

P U 1 0 1 は、演出表示装置 9 における暗転表示（ブラックアウト表示）を終了する（ステップ S 8 1 2 2）とともに、演出図柄の変動表示に応じて枠 L E D 2 8 の点灯表示を再開する（ステップ S 8 1 2 3）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出役物 2 0 1 に設けられた役物 L E D 2 0 2 の点灯表示を終了し、特定演出の実行を終了する（ステップ S 8 1 2 4）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされている特定演出実行フラグ（特定演出 A 実行フラグ～特定演出 C 実行フラグのいずれか）をリセットする（ステップ S 8 1 2 5）。そして、ステップ S 8 1 2 6 に移行する。

【0311】

なお、この実施の形態では、特定演出の終了のタイミングで暗転表示（ブラックアウト表示）を終了したり枠 L E D 2 8 の点灯表示を再開したりする場合を示しているが、この実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、プッシュボタン 1 2 0 の振動動作中や振動動作終了のタイミングで暗転表示（ブラックアウト表示）を終了したり枠 L E D 2 8 の点灯表示を再開したりしてもよいし、演出役物 2 0 1 の役物 L E D 2 0 2 の点灯表示開始や点灯表示中のタイミングで暗転表示（ブラックアウト表示）を終了したり枠 L E D 2 8 の点灯表示を再開したりしてもよい。また、例えば、特定演出を終了してから所定時間（例えば、1 秒）経過後に暗転表示（ブラックアウト表示）を終了したり枠 L E D 2 8 の点灯表示を再開したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0312】

なお、この実施の形態では、示唆演出や特定演出の種類に関係なく、示唆演出や特定演出の実行タイミングが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、示唆演出や特定演出を高速変動中に実行したり、リーチ成立時に実行したり、リーチ中に実行したりするなど、複数の実行タイミングで示唆演出や特定演出を実行可能に構成してもよい。また、この場合、例えば、示唆演出や特定演出がいずれの実行タイミングで実行されたかに応じて、大当たり期待度やリーチ期待度、確変期待度を異ならせてもよい。

【0313】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 2 6）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 2 7）。

【0314】

図 3 6 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 3 0 2 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 3 0 5 に移行する。

【0315】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 3 0 2）。

【0316】

次いで、ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 1 に移行する。

【0317】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当たり図柄または小当たり図柄を停止表示した場合には（ス

10

20

30

40

50

テップS 8 3 0 3のY)、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットする(ステップS 8 3 0 4)。

【0 3 1 8】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、いずれかの当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップS 8 3 0 5)。なお、いずれかの当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる当たり開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ(当たり開始指定コマンド受信フラグ)や、小当り/突然確変当たり開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ(小当り/突然確変当たり開始指定コマンド受信フラグ)がセットされているか否か確認することにより判定できる。いずれかの当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし(ステップS 8 3 0 6)、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 8 3 0 7)。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当り/突然確変当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

10

【0 3 1 9】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップS 8 3 0 8)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップS 8 3 0 9)。その後、演出制御プロセスフラグの値を当たり表示処理(ステップS 8 0 4)に応じた値に更新する(ステップS 8 3 1 0)。

20

【0 3 2 0】

当たりおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には(ステップS 8 3 0 3のN)、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS 8 0 0)に応じた値に更新する(ステップS 8 3 1 1)。

【0 3 2 1】

次に、示唆演出および特定演出の演出態様の具体例について説明する。図37は、示唆演出および特定演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図37において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が推移する。

30

【0 3 2 2】

図37(1)に示すように、演出表示装置9において、左中右の演出図柄の変動表示を実行しているものとし、その変動開始時に特定演出の実行を決定しているものとする。暗転表示(ブラックアウト表示)の開始タイミングとなると、図37(2)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体の暗転表示(ブラックアウト表示)が開始される(ステップS 8 1 0 8参照)とともに、枠LED 28が全て消灯される(ステップS 8 1 0 9参照)。

【0 3 2 3】

なお、図37に示す例では、暗転表示(ブラックアウト表示)を行う場合に演出表示装置9の表示画面全体を完全に暗転表示させてしまう場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、暗転表示(ブラックアウト表示)中であっても、第4図柄表示領域9c、9dにおける第4図柄は継続して表示したり、何らかの小図柄を表示するように構成されている場合には小図柄を継続して表示したり、右打ち操作を示唆する右打ち表示を行うように構成されている場合には右打ち表示を継続して表示したりしてもよい。そのように、暗転表示(ブラックアウト表示)中であっても、遊技の進行上必要な情報を継続して表示するように構成してもよい。

40

【0 3 2 4】

次いで、示唆演出の開始タイミングとなると、図37(3)に示すように、示唆演出としてのプッシュボタン120の振動動作が開始される(ステップS 8 1 1 1参照)とともに

50

に、ボタンLED360の点灯表示が開始され、示唆演出としてのプッシュボタン120の点灯表示が開始される（ステップS8113参照）。なお、この場合、プッシュボタン120が振動動作されることによってプッシュボタン120内部の被振動部材303も振動し、被振動部材303の振動が強調して視認される。

【0325】

次いで、プッシュボタン120の振動時間が終了すると、図37（4）に示すように、示唆演出としてのプッシュボタン120の振動動作が終了される（ステップS8117参照）とともに、ボタンLED360の点灯表示が終了され、示唆演出としてのプッシュボタン120の点灯表示が終了される（ステップS8118参照）。

【0326】

次いで、特定演出の開始タイミングとなると、図37（5）に示すように、演出役物201に設けられた役物LED202の点灯表示が開始され、特定演出の実行が開始される（ステップS8120参照）。この場合、例えば、特定演出Aが実行される場合であれば、演出役物201に設けられた役物LED202を白色の点灯色で発光させる演出が開始される。また、特定演出Bが実行される場合であれば、演出役物201に設けられた役物LED202を赤色の点灯色で発光させる演出が開始される。また、特定演出Cが実行される場合であれば、演出役物201に設けられた役物LED202を順に点灯色を変化させて発光させることによって虹色表示（レインボー表示）により発光させる演出が開始される。

【0327】

そして、その後、特定演出の演出時間（本例では、5秒）を経過し、特定演出の終了タイミングとなると、演出役物201に設けられた役物LED202の点灯表示が終了され、特定演出の実行が終了される（ステップS8124参照）。また、演出表示装置9における暗転表示（ブラックアウト表示）も終了される（ステップS8122参照）とともに、演出図柄の変動表示に応じて枠LED28の点灯表示も再開される（ステップS8123参照）。

【0328】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出を実行可能な演出装置（本例では、演出役物201）と、動作可能な可動体（本例では、プッシュボタン120）とを備える。また、演出装置を用いて可動体の近傍において特定演出（本例では、図37（5）に示す態様の特定演出）を実行可能であり、特定演出が実行されるときに可動体を動作可能である（本例では、図37（3）に示すプッシュボタン120の振動動作の後に、図37（5）に示す特定演出を実行する）。そのため、特定演出の演出効果を向上させることができる。

【0329】

具体的には、この実施の形態では、演出装置としての演出役物201が遊技領域7の下方に設けられているので、演出役物201の役物LED202の発光をある程度目立たせることはできるが、その発光前の時点では遊技者が遊技領域7のいずれの領域に注目すればよいかわからず、特定演出の演出効果が十分に得られない可能性がある。そこで、この実施の形態では、演出役物201の近傍に設けられた可動体（本例では、プッシュボタン120）を動作（本例では、振動動作）させることによって、振動動作するプッシュボタン120に目を向けさせることにより特定演出に遊技者の視線を誘導でき、特定演出の演出効果を向上させることができる。

【0330】

なお、「特定演出が実行されるときに」とは、この実施の形態では、具体的には、プッシュボタン120の振動動作を終了した後、所定時間（本例では、1秒）経過したタイミングで特定演出を実行することである。このように、プッシュボタン120の振動動作を終了した後、比較的短い時間（本例では、1秒）を経過した後に特定演出を実行するように構成してもよいし、プッシュボタン120の振動動作と特定演出とを全く同じタイミングで実行してもよいし、プッシュボタン120の振動時間と特定演出の演出期間とが一部

10

20

30

40

50

重複する（例えば、プッシュボタン１２０の振動動作を開始した後、まだ振動動作中に特定演出の実行を開始する）ように構成してもよい。このように、「特定演出が実行されるときに」とは、プッシュボタン１２０の振動動作と特定演出との実行タイミングが全く同一でも同一でなくても、少なくともプッシュボタン１２０の振動動作と特定演出とが対応して実行されていると認識できる程度のタイミングで実行されるものであればよい。

【０３３１】

また、この実施の形態では、演出装置（本例では、演出役物２０１）が遊技盤６上に設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定演出に用いる演出役物を、プッシュボタン１２０の近傍の遊技枠上に設けるように構成してもよい。

【０３３２】

また、「可動体の近傍」とは、例えば、演出表示装置９が設けられている領域を領域Ａ、演出役物２０１が設けられている領域を領域Ｂ、およびプッシュボタン１２０が設けられている領域を領域Ｃとした場合に、領域ＡＢ間の距離よりも領域ＢＣ間の距離の方が短くなるように構成したものであればよい。そのように構成すれば、遊技者の視線が普段向いていると思われる演出表示装置９からの距離よりも、プッシュボタン１２０からの距離が短い領域に演出役物２０１が設けられているので、遊技者の視線を効果的に誘導することができる。

【０３３３】

また、「可動体の近傍」とは、例えば、上記の領域ＢＣ間の距離が演出表示装置９の表示画面のサイズよりも短い距離となるように構成したものであってもよい。例えば、演出表示装置９（液晶表示装置）の表示画面のサイズが１５インチ（３８．１ｃｍ）である場合には、領域ＢＣ間の距離が３８．１ｃｍ未満となるように構成したものであってもよい。そのように構成すれば、遊技者が普段注目している演出表示装置９の表示画面全体のサイズよりも狭いエリア内に演出役物２０１とプッシュボタン１２０とが配置されているので、遊技者の視線を効果的に誘導することができる。

【０３３４】

また、この実施の形態では、可動体の近傍の演出装置の態様として、プッシュボタン１２０の比較的近くにアウト口２６を介して演出役物２０１が設けられている場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域７上であってもプッシュボタン１２０の直ぐ上方に演出役物２０１が設けられているように構成してもよく、上記のようにプッシュボタン１２０の近くの遊技枠上に演出役物２０１が設けられていてもよい。また、プッシュボタン１２０などの可動体と演出役物２０１とが一体に構成されていてもよい。そのように、「可動体の近傍」とは、演出役物２０１を用いた特定演出に遊技者の視線を誘導できる程度の距離にプッシュボタン１２０などの可動体が設けられているものであればよい。

【０３３５】

また、この実施の形態では、特定演出に用いる演出装置が役物ＬＥＤ２０２を備えた演出役物２０１である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出装置として特定の領域に設けられたランプ・ＬＥＤや、サブ液晶表示装置などを用いて、何らかの形式で特定演出を実行するものであってもよい。

【０３３６】

また、この実施の形態では、可動体がプッシュボタン１２０である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、可動体として所定の動作範囲内で動作可能な可動部材を備えるように構成し、演出装置の近傍に設けられた可動部材を動作させることによって示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０３３７】

また、この実施の形態によれば、可動体が動作された後に特定演出を実行可能である（本例では、図３７（３）に示すプッシュボタン１２０の振動動作の後に、図３７（５）に示す特定演出を実行する）。そのため、特定演出の開始前に特定演出に注目させることができる。

10

20

30

40

50

【0338】

なお、この実施の形態では、プッシュボタン120の振動動作を停止した後、所定時間（本例では、1秒）経過してから演出役物201の役物LED202を点灯表示し特定演出の実行を開始する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、プッシュボタン120の振動動作中に演出役物201の役物LED202を点灯表示した後に、プッシュボタン120の振動動作を終了するように構成してもよい。そのように構成しても、特定演出の開始前に既にプッシュボタン120の振動動作が開始しているので、特定演出の開始前に特定演出に注目させることができる。また、例えば、プッシュボタン120の振動動作の停止と同時に、演出役物201の役物LED202を点灯表示し特定演出の実行を開始するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

10

【0339】

また、この実施の形態では、演出表示装置9における暗転表示（ブラックアウト表示）を開始した後、所定時間（本例では、1秒）経過してからプッシュボタン120の振動動作を開始する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、暗転表示（ブラックアウト表示）や枠LEDの消灯と同時に、プッシュボタン120の振動動作を開始するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0340】

また、この実施の形態によれば、可動体は、遊技者によって操作可能な操作手段（本例では、プッシュボタン120）であり、特定演出が実行されるときに操作手段を振動動作させる（本例では、図37（3）に示すプッシュボタン120の振動動作の後に、図37（5）に示す特定演出を実行する）。また、操作手段は、振動動作を視認可能な装飾部材（本例では、図2および図3に示す被振動部材303）を含む。そのため、視覚および触覚により遊技者の視線を特定演出に誘導することができる。

20

【0341】

なお、この実施の形態では、装飾部材（本例では、被振動部材303）がプッシュボタン120に含まれる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもプッシュボタン120に内蔵されている必要はなく、プッシュボタン120の近傍に何らかの装飾部材が設けられているものであってもよい。そして、例えば、プッシュボタン120の振動動作が伝わって、その近傍に設けられた装飾部材も振動動作するように構成すればよい。そのように何らかの形式でプッシュボタン120の振動動作を強調できるものであればよい。

30

【0342】

また、この実施の形態によれば、特定演出が実行されるときに表示手段を暗転表示させる（本例では、図37（2）に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を暗転表示（ブラックアウト表示）させる）。また、演出用の発光体（本例では、枠LED28）が消灯された状態で、可動体を動作可能である（本例では、図37（3）に示すように、演出表示装置9が暗転表示（ブラックアウト表示）されるとともに、枠LED28が全て消灯された状態で、プッシュボタン120を振動動作させる）。そのため、より効果的に遊技者の視線を特定演出に誘導することができる。具体的には、この実施の形態では、演出表示装置9が暗転表示（ブラックアウト表示）されて何も表示されない状態となり、遊技枠の枠LED28も全て消灯されるので、プッシュボタン120の振動動作をより目立たせることができ、効果的に遊技者の視線を特定演出に誘導することができる。

40

【0343】

なお、この実施の形態では、演出用の発光体として、全ての枠LED28を消灯する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしも遊技機に設けられた全てのランプ・LEDを消灯する必要はなく、一部の複数のランプ・LEDを消灯するように構成してもよく、1つのランプ・LED（例えば、発光領域が大きく特に目立つランプ・LED）のみを消灯するように構成してもよい。また、この実施の形態では、枠LED28の消灯中であっても、示唆演出を実行する際にはプッシュボタン120のボタンLED360を点灯してプッシュボタン120を強調するように構成する場合を示してい

50

るが、枠LED28の消灯中はボタンLED360も消灯するように構成してもよい。

【0344】

また、この実施の形態によれば、少なくとも第1動作態様（例えば、振動時間1秒）と第2動作態様（例えば、振動時間3秒）とを含む複数種類の動作態様により可動体を動作させることが可能である（図33参照）。そして、第1動作態様により可動体が動作される場合と第2動作態様により可動体が動作される場合とで、特定演出の実行態様が異なる（例えば、図33に示すように、振動時間1秒のプッシュボタン120の振動動作が行われた場合には特定演出Aが実行され、振動時間3秒のプッシュボタン120の振動動作が行われた場合には特定演出Bが実行される）。そのため、可動体の動作態様にも注目させることができる。

10

【0345】

なお、この実施の形態では、可動体の動作態様（本例では、プッシュボタン120の振動時間）によって、実行される特定演出の種類が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、可動体の動作態様（本例では、プッシュボタン120の振動時間）によって、特定演出の実行の有無が異なるように構成されていてもよい。そのように、何らかの形式で可動体の動作態様によって特定演出の実行態様（実行の有無や種類）が異なっているものであればよい。

【0346】

実施の形態2.

第1の実施の形態において、さらに、表示領域のうち遊技者が視認困難な所定領域に所定表示を表示可能に構成し、所定領域に遊技者の視線を誘導する視線誘導演出を表示領域にて実行可能に構成してもよい。以下、視線誘導演出を実行可能に構成した第2の実施の形態について説明する。

20

【0347】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0348】

まず、この実施の形態における演出表示装置9および役物50の態様について説明する。遊技盤6には、役物50が図示しないビス（ネジ）や接着剤などにより固定されている。役物50は、遊技盤6から前方に突出した部分50Aと、当該突出した部分の先端から下方に垂下する部分50Bとを有する断面L字形状の部材である（図39などを参照）。役物50は、部分50Bにより、図38や図39に示すように、演出表示装置9の表示領域の下部領域5A以外の部分である上部領域5Bを前方から覆う。従って、上部領域5Bは、遊技者が演出表示装置9を正面から見たとき（椅子に座って遊技を行う通常の姿勢で見たとき）（第1の姿勢で見たとき）に部分50Bの裏に隠れており視認できず、当該遊技者が下から覗き込まなければ（第2の姿勢を取らなければ）視認できない視認困難な領域となっている。なお、演出表示装置9の表示領域は、上部領域5Bと下部領域5A（演出表示装置9を正面から見たときに視認できる領域）とから構成されている。

30

【0349】

また、この実施の形態では、演出制御プロセス処理の演出図柄変動開始処理（ステップS801）において予告演出設定処理が実行され、予告演出を実行することに決定された場合には、演出図柄変動開始処理のステップS8003で予告演出に応じたプロセステーブルが選択され、その予告演出に応じたプロセステーブルに従って演出図柄変動開始処理のステップS8005の処理や演出図柄変動中処理（ステップS802）が実行されることによって、演出図柄の変動表示中に、スーパーリーチが実行される期待度や、大当たり期待度などを予告する予告演出が実行される（図40～図42参照）。予告演出は、ミニ画像を表示する演出であり、表示したミニ画像の組合せにより、スーパーリーチが実行される期待度や大当たり期待度を予告する。予告演出は、リーチ成立前に実行される。この実施の形態では、予告演出で表示されるミニ画像として、ミニ画像A～Cが用意されている（

40

50

図40など参照)。なお、各ミニ画像は、異なる経路を移動する(図40参照)。

【0350】

演出表示装置9の表示領域には、ミニ画像を表示する領域として領域Z1～Z3が設定されている(図41など参照)。各領域には、1つのミニ画像が表示され得る。ミニ画像は、表示されている領域が領域Z1であれば当該領域Z1内を移動し、表示されている領域が領域Z2であれば当該領域Z2内を移動し、表示されている領域が領域Z3であれば当該領域Z3内を移動する。

【0351】

領域Z1は、下部領域5Aと上部領域5Bとの境界部分に配置されている(図41など参照)。従って、演出表示装置9を正面から見たとき、領域Z1に表示される(領域Z1内を移動する)ミニ画像は、役物50(部分50B)の裏に隠れたり、役物50の裏から現れたりして見える。遊技者は、このようなミニ画像を見て、役物50の裏(上部領域5B)に何かがあるかもしれないと思い、覗いてみようとする(ミニ画像によって、遊技者の視線を上部領域5Bに誘導している)。

【0352】

領域Z2は、下部領域5Aの左下領域(向かって左下の領域)に配置されている(図41など参照)。領域Z2に表示される(領域Z2内を移動する)ミニ画像は、演出表示装置9を正面から見たときに常時視認できる。

【0353】

領域Z3は、上部領域5Bの内の右領域(向かって右の領域)に配置されている(図41など参照)。上部領域5Bは役物50により隠れた領域であるので、領域Z3は、演出表示装置9を正面から見たときには視認できない。領域Z3に表示される(領域Z3内を移動する)ミニ画像は、領域Z1に表示されたミニ画像によって視線が誘導されることで(遊技者が下から覗くことで)、視認される。

【0354】

一種類のミニ画像のみが表示されるときには、スーパーリーチが実行される期待度(可能性)が予告される。具体的には、ミニ画像Aのみが1つ～3つ表示されることで、スーパーリーチAが実行される期待度が予告される。同様に、ミニ画像Bのみが1つ～3つ表示されることで、スーパーリーチBが実行される期待度が予告され、ミニ画像Cのみが1つ～3つ表示されることで、スーパーリーチCが実行される期待度が予告される。ミニ画像の数が多いほど、期待度(対応するスーパーリーチの実行割合)が高い(3つで確定)。

【0355】

複数種類のミニ画像が表示されるときには、大当たり期待度が予告される。具体的には、ミニ画像Aとミニ画像Bとが表示されたり、ミニ画像Aとミニ画像Cとが表示されたり、ミニ画像Bとミニ画像Cとが表示されたり、ミニ画像A～Cが全て表示されたりして、各組合せにより大当たり期待度を予告する。ミニ画像A～Cを表示したときには「大当たり」が確定で、ミニ画像B+ミニ画像C>ミニ画像A+ミニ画像C>ミニ画像A+ミニ画像Cの順で大当たり期待度が高い。

【0356】

(演出画面例)

次に、この実施の形態における演出画面例を図40～図42を参照して説明する。なお、図41などにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて描かれている下向き矢印は、飾り図柄が変動中であることを示す。

【0357】

(ミニ画像の動き)

領域Z1～Z3に表示されるミニ画像A～Cは、図40に示すような動きをする。例えば、ミニ画像Aは、斜め方向に往復移動する(図40(A))。ミニ画像Bは、四角の軌跡を描くように移動する(図40(B))。ミニ画像Cは、略三角形の軌跡を描くように移動する(図40(C))。このように、ミニ画像A～Cは、異なる動きをする。なお、

10

20

30

40

50

ミニ画像A～Cそれぞれは、領域Z1～Z3のいずれを表示位置としても同じ動きをする。

【0358】

(スーパーリーチが実行される期待度を予告対象とする予告演出の演出画面例)

図41(A)は、領域Z1～Z3それぞれにミニ画像Aを表示する予告演出が実行されたときの演出画面である。図41(B)は、領域Z1～Z3それぞれにミニ画像Bを表示する予告演出が実行されたときの演出画面である。図41(C)は、領域Z1～Z3それぞれにミニ画像Cを表示する予告演出が実行されたときの演出画面である。図41(A)～(C)の予告演出では、それぞれ、ミニ画像が3つ表示されているので、対応するスーパーリーチの実行の確定が予告されている。

10

【0359】

演出表示装置9を正面から見たとき(以下、単に正面視したときともいう。)、領域Z1の下部およびZ2は視認可能であるが、領域Z1の上部および領域Z3は上部領域50B内にあり役物50に隠れて視認できない。領域Z1に表示されるミニ画像は、視認できない上部と視認できる下部とにわたって移動するので、役物50(下方に延びる部分50B)の裏に隠れたり、現れたりする。遊技者は、このようなミニ画像の動きを見て、演出表示装置9の表示領域のうち役物50に隠れた上部領域5B(特に領域Z3)を下から覗いて見ようとする(遊技者の視線がミニ画像の動きにより誘導されている)。このため、遊技の興味が向上している。

【0360】

20

また、正面視したときには領域Z3を視認できないので、ミニ画像が領域Z1～Z3それぞれに1つずつ表示される予告演出と、ミニ画像が領域Z1およびZ2それぞれに1つずつ表示される予告演出とは、正面視における予告演出の見た目が同じになる(領域Z1および領域Z2にミニ画像が表示されている)。このため、ミニ画像が2つ表示されているか3つ表示されているか(つまり、3つ目のミニ画像が表示されているか否か)は判別困難であり、遊技者は、領域Z3を役物50の下から覗いて確認することで、ミニ画像が3つ表示されているか否かを(つまり、対応するスーパーリーチの実行が確定であるか否か)を確認する。このため、遊技の興味が向上している。

【0361】

上記説明と同様に、ミニ画像が領域Z1およびZ3それぞれに1つずつ表示される予告演出と、ミニ画像が領域Z1に1つ表示される予告演出とも、正面視したときの見た目が同じになるので、遊技者は、領域Z3を役物50の下から覗いて確認することで、ミニ画像が2つ表示されているか否かを(つまり、対応するスーパーリーチが実行される可能性が高いか)を確認する。このため、遊技の興味が向上している。

30

【0362】

(大当たり期待度を予告対象とする予告演出の演出画面例)

図42(A)は、領域Z1にミニ画像Aを表示し、領域Z2にミニ画像Bを表示する予告演出が実行されたときの演出画面である。図41(B)は、領域Z1にミニ画像Aを表示し、領域Z2にミニ画像Bを表示し、領域Z3にミニ画像Cを表示する予告演出が実行されたときの演出画面である。なお、図42の予告演出では、ミニ画像A～Cが表示されているので、大当たり確定となっている。

40

【0363】

図41のときと同様、領域Z1に表示されるミニ画像は、視認できない上部と視認できる下部とにわたって移動するので、役物50(下方に延びる部分50B)の裏に隠れたり、現れたりする。遊技者は、このようなミニ画像の動きを見て、演出表示装置9の表示領域のうち役物50に隠れた上部領域5B(特に領域Z3)を下から覗いて見ようとする(遊技者の視線がミニ画像の動きにより誘導されている)。このため、遊技の興味が向上している。

【0364】

図41のときと同様、正面視したときには領域Z3が視認できないので、図42(A)

50

に示す予告演出と、図42(B)に示す予告演出とでは正面視における予告演出の見た目が同じになる(領域Z1にミニ画像A、領域Z2にミニ画像Bが表示されている)。このため、遊技者は、領域Z3を役物50の下から覗いて確認することで、最後のミニ画像Cが表示されているか否かを(つまり、実行中の可変表示が「大当たり」確定であるか否か)を確認する。このため、遊技の興趣が向上している。

【0365】

(本実施形態の効果など)

以上、本実施の形態によれば、正面視したときに役物50により隠れて視認できない上部領域50B(ここでは、領域Z3)にミニ画像が表示され得る(図41など)。そして、領域Z1に表示されるミニ画像の動き(役物50の裏に隠れたり、役物50の裏から現れたりする。図41など)により、遊技者は上部領域50Bを覗き込む。このように、この実施の形態では、ミニ画像(役物50に隠れたり、役物50から現れたりする)の動きにより、遊技者の視線を上部領域50B(ここでは、領域Z3)に誘導でき、遊技の興趣が向上している。なお、このような、遊技者の視線の誘導する演出(ここでは、ミニ画像の動きによる演出)を、視線誘導演出ともいう。

【0366】

また、この実施の形態では、ミニ画像(特に、領域Z1や領域Z3に表示されるミニ画像)の種類が複数種類あり、さらに、当該ミニ画像の動きも複数種類ある(ここでは、ミニ画像の種類によりその動きが異なる)(図40など)。これにより、演出が多様化しており、遊技の興趣が向上している。また、この実施の形態では、領域Z1に表示されるミニ画像が予告演出を構成し、ミニ画像の種類等によりスーパーリーチが実行される期待度や大当たり期待度が予告されるので、遊技者は当該ミニ画像の種類などに注目し(つまり、遊技者は、視線誘導演出の態様にも注目する)、遊技の興趣は向上する。

【0367】

また、予告演出により、つまり、領域Z1~Z3(上部領域50B内外)で表示されるミニ画像の組合せにより、スーパーリーチが実行される期待度や大当たり期待度を予告するので、遊技者は、演出表示装置9の表示画面全体にわたってミニ画像を探す。これにより、遊技の興趣が向上している。

【0368】

また、領域Z1の上部や領域Z3が含まれる上部領域50Bを役物50で隠すことで、遊技者に下から覗く動作をさせるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0369】

また、この実施の形態では、正面視したときの予告演出の見え方(領域Z1およびZ2にミニ画像が表示されているか否かなどであり、下部領域5Aでの予告演出の実行態様とも言える。)だけでは、実行中の予告演出が予告する予告内容(ここでは、スーパーリーチが実行される期待度や大当たり期待度の高低)が分からないようになっており、遊技者が領域Z3を確認して初めて分かるようになっている。従って、予告演出の演出効果が高まっており、遊技の興趣が向上する。

【0370】

なお、上記に示した第1の実施の形態および第2の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせることで遊技機を構成することも可能である。例えば、第2の実施の形態で示した構成に第1の実施の形態で示した構成を適用する場合、遊技領域7上に液晶表示装置(演出表示装置9)の一部を覆うように迫り出すように設けられた役物50の裏側に、キャラクタ画像などのミニ画像を表示するとともに、その一部が役物50の裏からはみ出すように表示(例えば、領域Z1でキャラクタ画像が見えたり消えたりするように移動表示)するように構成し、役物50がガタガタと振動動作するように構成してもよい。この場合、(1)役物50がガタガタと振動動作することによって役物50に注目させ、(2)次いで、領域1においてはみ出して表示されているキャラクタ画像に注目させ、(3)次いで、役物50の裏側に隠れた領域Z3に表示されているキャラクタ画像に注目させるという順で、段階的に遊技者の視線を誘導するように構成すればよい。

【0371】

なお、上記の実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100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が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第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つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ100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（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560は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、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用マイクロコンピュータ100で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の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ようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、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つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、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。

10

20

【0372】

また、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かぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

【0373】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄、普通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、そのような態様にかぎられない。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およ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。

30

【0374】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

40

【0375】

また、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【0376】

50

また、上記の実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行うことが可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出装置（例えば、演出役物２０１）と、動作可能な可動体（例えば、プッシュボタン１２０）と、演出装置を用いて可動体の近傍において特定演出（例えば、図３７（５）に示す態様の特定演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８１２０を実行する部分）と、可動体を動作させる可動体制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８１１１を実行する部分）と、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン９０３１Ｂ、スティックコントローラ９０３１Ａ、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図６７、図７４～図８０に示した小ボタン（白）Ｄ９０１、大ボタン（白）Ｄ９０２、大ボタン（赤）Ｄ９０３、スティックＤ９０４、小ボタン（白）Ｄ９０１Ｕ、大ボタン（白）Ｄ９０２Ｕ、大ボタン（赤）Ｄ９０３Ｕ、スティックＤ９０４Ｕ等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（Ｓ９０５２９）、可変表示中演出処理（Ｓ９０１７２）等）と、を備え、可動体制御手段は、特定演出が実行されるときに可動体を動作可能であり（例えば、図３７（３）に示すプッシュボタン１２０の振動動作の後に、図３７（５）に示す特定演出を実行する）、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第１特定表示（例えば、小ボタン（白）Ｄ９０１等）と、前記第１特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、１６Ｒ確変大当たり（図４９参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第２特定表示（例えば、第１特定表示を小ボタン（白）Ｄ９０１とする場合には第２特定表示は大ボタン（白）Ｄ９０２、大ボタン（赤）Ｄ９０３、スティックＤ９０４等、第１特定表示を大ボタン（白）Ｄ９０２とする場合には第２特定表示は大ボタン（赤）Ｄ９０３、スティックＤ９０４等、第１特定表示を大ボタン（赤）Ｄ９０３とする場合には第２特定表示はスティックＤ９０４等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図７１～図８０に示したＴ４～Ｔ１１等）において、前記第１特定表示を表示した後に当該第１特定表示を前記第２特定表示に変化させ（例えば、図７４（Ｃ）に示すように小ボタン（白）Ｄ９０１を表示した後に当該小ボタン（白）Ｄ９０１を図７５（Ｇ）に示すように大ボタン（白）Ｄ９０２に変化させ、更に、大ボタン（白）Ｄ９０２を図７５（Ｉ）に示すように大ボタン（赤）Ｄ９０３に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図７１～図

10

20

30

40

50

0に示したT11～T13等)において、変化後の前記第2特定表示(例えば、図75(J)や図75(K)に示すように大ボタン(赤)D903や大ボタン(赤)D903U等)を用いた動作演出(例えば、図75(K)に示すように操作を促して図75(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される遊技機が挙げられる。

【0381】

そのような構成によれば、特定演出の演出効果を向上させることができる。

【0382】

さらに、演出効果を向上させることができる遊技機の形態の一例として、遊技を行うことが可能な遊技機(パチンコ遊技機901、スロット機等)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図67、図74～図80に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D901等)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり(図49参照)となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D901とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(白)D902とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(赤)D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等)を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間(例えば、図71～図80に示したT4～T11等)において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば、図74(C)に示すように小ボタン(白)D901を表示した後に当該小ボタン(白)D901を図75(G)に示すように大ボタン(白)D902に変化させ、更に、大ボタン(白)D902を図75(I)に示すように大ボタン(赤)D903に変化させ)、前記検出手段による検出の有効期間(例えば、図71～図80に示したT11～T13等)において、変化後の前記第2特定表示(例えば、図75(J)や図75(K)に示すように大ボタン(赤)D903や大ボタン(赤)D903U等)を用いた動作演出(例えば、図75(K)に示すように操作を促して図75(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0383】

(他の形態例)

以下、他の形態例を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機901の全体の構成について説明する。なお、この他の形態例を「実施形態」ということがある。図43は、他の形態例によるパチンコ遊技機901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901は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)902と、遊技盤902を支持固定する遊技機用枠(台枠)903とから構成されている。遊技盤902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。

【0384】

遊技盤902における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置906Aと普通可変入賞球装置906Bとが設けられている。普通入賞球装置906A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906Bは、図44に示す普通電動役物用となるソレノイド9081によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大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、

始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」と称する。

【0385】

普通入賞球装置906Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図44に示す第1始動口スイッチ9022Aによって検出される。普通可変入賞球装置906Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図44に示す第2始動口スイッチ9022Bによって検出される。

【0386】

なお、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）や大入賞口（後述）などの入賞口を通過（進入）した遊技球が、夫々の入賞口に対応して設けられたスイッチ（第1始動口スイッチ9022A、第2始動口スイッチ9022B、カウントスイッチ9023（後述））によって検出されることを「入賞」と称する。「入賞」のうち、始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）への入賞を「始動入賞」と称し、特に、第1始動入賞口への入賞を第1始動入賞と称し、第2始動入賞口への入賞を第2始動入賞と称する。

【0387】

第1始動入賞の発生（第1始動口スイッチ9022Aによる遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第1特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1特別図柄表示装置904Aにおいて実行される第1特図ゲーム（後述）や画像表示装置905（後述）において実行される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第1始動条件（第1実行条件とも称する）が成立する。

【0388】

第2始動入賞の発生（第2始動口スイッチ9022Bによる遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第2特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2特別図柄表示装置904Bにおいて実行される第2特図ゲーム（後述）や画像表示装置905（後述）において実行される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第2始動条件（第2実行条件とも称する）が成立する。なお、第1始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、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。

【0389】

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム（後述）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第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2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901が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つつ減少する。

【0390】

なお、ある第1始動入賞による第1始動条件は成立したが、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない当該第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立する迄、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つつ消化され、消化される第1特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0391】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）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第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2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901が大当たり遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1

10

【0392】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は、第2開始条件が成立する毎に1つつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0393】

なお、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保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」とも称する。つまり、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」と称したときに、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数のうちの1つ又は2つ又は3つを指す場合もあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

20

【0394】

遊技盤902における遊技領域の下側部分には、特別可変入賞球装置907が設けられている。特別可変入賞球装置907は、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態と、遊技球が通過（進入）できる開放状態とに変化する大入賞口を形成する。具体的には、特別可変入賞球装置907は、例えば図44に示す大入賞口扉用のソレノイド9082によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉の開閉によって大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。

30

【0395】

一例として、特別可変入賞球装置907は、ソレノイド9082がオフ状態であるときに大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態とし、ソレノイド9082がオン状態であるときに大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態とする。開放状態となった大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図44に示すカウントスイッチ9023によって検出される。つまり、大入賞口を開放状態とすることによって、大入賞口への入賞が発生する。

40

【0396】

大入賞口への入賞の発生（カウントスイッチ9023による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば12個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば12個）は、第1始動入賞の発生に基づいては払い出される賞球の個数（例えば3個）、第2始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば3個）よりも多い。つまり、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）が、遊技者にとって有利か否かに大きく影響する。

【0397】

遊技盤902における遊技領域の右側部分には、第1特別図柄表示装置904Aと、第

50

2 特別図柄表示装置 904B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 904A は、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED (発光ダイオード) 等から構成される。第 2 特別図柄表示装置 904B についても同様である。第 1 特別図柄表示装置 904A は、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) を変動可能に表示 (可変表示) する。第 2 特別図柄表示装置 904B についても同様である。なお、第 1 特別図柄表示装置 904A において可変表示される特別図柄 (特図) を「第 1 特図」又は「特図 1」とも称し、第 2 特別図柄表示装置 904B において可変表示される特別図柄 (特図) を「第 2 特図」又は「特図 2」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム (若しくは、識別情報の可変表示自体) を可変表示ゲームと称する。特に、第 1 特別図柄表示装置 904A が実行する可変表示ゲーム (第 1 特図を可変表示させる可変表示ゲーム) を第 1 特図ゲームとも称し、第 2 特別図柄表示装置 904B が実行する可変表示ゲーム (第 2 特図を可変表示させる可変表示ゲーム) を第 2 特図ゲームとも称する。また、第 1 特図ゲームと、第 2 特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

10

【0398】

第 1 特別図柄表示装置 904A (第 2 特別図柄表示装置 904B も同様) は、特図ゲームとして、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。

【0399】

遊技盤 902 における遊技領域の右側部分 (第 1 特別図柄表示装置 904A と第 2 特別図柄表示装置 904B の上部) には、第 1 保留表示器 9025A と第 2 保留表示器 9025B とが設けられている。第 1 保留表示器 9025A は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ (第 1 特図保留情報) に基づく第 1 特図保留記憶数 (第 1 特図ゲームの保留数) を特定可能に表示する第 1 保留表示が行われる。第 2 保留表示器 9025B は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ (第 2 特図保留情報) に基づく第 2 特図保留記憶数 (第 2 特図ゲームの保留数) を特定可能に表示する第 2 保留表示が行われる。

20

【0400】

なお、第 1 保留表示と第 2 保留表示とを特に区別しない場合には、単に、「保留表示」とも称する。また、「保留表示」なる表現は、動作 (第 1 保留表示器 9025A や第 2 保留表示器 9025B による LED の点灯制御) を指す場合の他、表示自体 (LED による表示) を指す場合もある。例えば、保留表示を新たに追加したと言う場合の保留表示は、当該新たに追加された表示自体を示している。始動入賞記憶表示エリア 905H (後述) における「保留表示」や、アクティブ表示エリア AHA' (後述) における「アクティブ表示」 (後述) についても同様である。

30

【0401】

遊技盤 902 における遊技領域の左側部分には、通過ゲート 9041 と、普通図柄表示器 9020 と、普図保留表示器 9025C とが設けられている。通過ゲート 9041 を通過した遊技球は、例えば図 44 に示すゲートスイッチ 9021 によって検出される。通過ゲート 9041 を通過した遊技球がゲートスイッチ 9021 によって検出されたことに基

40

【0402】

普通図柄表示器 9020 は、第 1 特別図柄表示装置 904A や第 2 特別図柄表示装置 904B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成される。普通図柄表示器 9020 は、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。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム (又は「普通図ゲーム」とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件 (後述) が成立していない普図ゲームに関する情報は

50

、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

【0403】

普図保留表示器9025Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ（普図保留情報）に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート9041を通過した遊技球がゲートスイッチ9021によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0404】

遊技盤902における遊技領域の中央付近には、画像表示装置905が設けられている。画像表示装置905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。

【0405】

画像表示装置905の表示領域には、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rが配置されている。飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、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。具体的には、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、特図ゲームと連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。なお、飾り図柄表示エリア905Lに対応する飾り図柄を左図柄、飾り図柄表示エリア905Cに対応する飾り図柄を中図柄、飾り図柄表示エリア905Rに対応する飾り図柄を右図柄とも称する。飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0406】

また、画像表示装置905の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア905Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア905Hでは、保留情報に対応する保留表示が行われる。始動入賞記憶表示エリア905Hでは、例えば左詰めで保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな始動条件の成立によって特図ゲームの保留数が増加したときは、始動入賞記憶表示エリア905Hの左端（アクティブ表示エリアAHA'の最も近い側）から順に消化されるように新たな保留表示を追加してもよい。新たな開始条件の成立によって特図ゲームの保留数が減少したときは、始動入賞記憶表示エリア905Hの左端に表示されている保留表示（一番古くから表示されている保留表示）を消去するとともに、他の保留表示があるときには他の保留表示（他と保留表示が複数あるときには夫々の保留表示）を左側に移動（シフト）する。

【0407】

また、画像表示装置905の表示領域には、アクティブ表示エリア（今回表示エリア、アクティブ保留表示エリア、消化時表示エリアなどとも称する）AHA'が配置されている。アクティブ表示エリアでは、開始条件の成立によって始動入賞記憶表示エリア905Hから保留表示が消去されることに基づいてアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）が行われる。つまり、開始条件の成立によって始動入賞記憶表示エリア905Hの左端に表示されている保留表示がアクティブ表示エリアAHA'に移動（シフト）してアクティブ表示が表示される。なお、以下、ある保留表示Mが消去されることに基づいて表示されるアクティブ表示を保留表示Mに対応するアクティブ表示とも称する場合がある。

【0408】

本実施形態では、アクティブ表示エリアAHA'は、図43に示すように、始動入賞記憶表示エリア905Hの左側に配置されているが、アクティブ表示エリアAHA'は、画像表示装置905の表示領域の何れかの位置に配置されていればよい。

【0409】

遊技領域の下方における遊技機用枠903の所定位置には、上皿や下皿が設けられている。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9

10

20

30

40

50

031Aが取り付けられている。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9031A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9031Bが設けられている。

【0410】

遊技機用枠903の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図43に示した一例では、遊技機用枠903の左右上部位置に、スピーカ908UL、スピーカ908URを設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ908LL、スピーカ908LRを設置している。以下、スピーカ908UL、908UR、908LL、908LRの夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ908と称する。

10

【0411】

遊技機用枠903の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として動作する可動役物（可動体）が設けられている。図43に示した一例では、画像表示装置905の上部位置に、第1位置（図43に示した初期位置）から第2位置（下端位置。例えば画像表示装置905の表示領域の前面の位置）迄移動可能な可動役物9017が設けられている。

【0412】

また、遊技機用枠903の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図43に示した一例では、可動役物9017に発光部材909CCを設置し、画像表示装置905の左右位置に発光部材909CL、発光部材909CRを設置し、遊技機用枠903の上部位置に発光部材909U、遊技機用枠903の左右位置に発光部材909SL、発光部材909SRを設置している。以下、発光部材909CC、909CL、909CR、909U、909SL、909SRの夫々を特に区別しない場合には、単に、ランプ909と称する。

20

【0413】

上述した画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017は演出を実行する演出装置であるが、遊技機901は、例えば、振動部を有する装置、送風部を有する装置など他の演出装置を備えていてもよい。

【0414】

次に、パチンコ遊技機901における遊技の進行を概略的に説明する。

【0415】

パチンコ遊技機901では、普図始動条件が成立した後に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9020による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる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、例えば「7」を示す数字といった、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（普通図柄当り）」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、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（普通図柄ハズレ）」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906B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拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

30

40

【0416】

パチンコ遊技機901では、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特図ゲームが開始され、第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特図ゲームが開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特

50

別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、大当り図柄や小当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」としてもよい。

【0417】

本実施形態におけるパチンコ遊技機901では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「ー」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特図ゲームと第2特図ゲームにおいて異なる特別図柄を大当り図柄としてもよい。

【0418】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、パチンコ遊技機901は、特定遊技状態である大当り遊技状態に制御される。パチンコ遊技機901は、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置907が形成する大入賞口を開放状態に制御する。大入賞口が開放状態に制御される大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、パチンコ遊技機901は、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態である小当り遊技状態に制御される。

【0419】

具体的には、パチンコ遊技機901は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を、所定の回数（所定のラウンド数）、実行する。ラウンドは、大入賞口の開放サイクルである。パチンコ遊技機901は、各ラウンド（各回のラウンド）において、特別可変入賞球装置907の大入賞口扉を開閉させて、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。例えば、パチンコ遊技機901は、ラウンドの開始時に大入賞口扉を開いて大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させ、大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。ラウンドにおいて大入賞口は、大入賞口扉を開いた後に所定の上限開放時間（例えば29秒間）が経過するか、大入賞口への所定個数（例えば9個）の入賞が発生するか、の何れかの条件が成立するまで開放状態に維持される。

【0420】

パチンコ遊技機901は、大当り遊技状態において、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達するまで、ラウンドを繰り返し実行する。なお、パチンコ遊技機901は、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行を終了してもよい。所定の上限回数は、本実施形態では、2種類（8Rに対応する8回、16Rに対応する16回。図49参照）であるが、1種類であってもよいし、3種類以上であってもよい。

【0421】

画像表示装置905の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rでは、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。また、飾り図柄の可変表示が開始されてから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にはリーチ状態となることがある。リーチ状態とは、画像表示装置905の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「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状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合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状態のことである。リーチ状態における演出をリーチ演出という。

【0422】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）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、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当り組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当り期待度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。

【0423】

なお、ある演出による大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）＋（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）}によって算出される。なお、ある演出が実行されると必ず「大当たり」になる場合、その演出の大当たり期待度は「1」である。ある演出によるスーパーリーチ期待度などについても同様である。

【0424】

リーチ演出は、大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出であるが、パチンコ遊技機901は、リーチ演出のほかにも、大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出（例えば、保留演出、擬似連演出等）を実行可能である。また、パチンコ遊技機901は、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行されることなどを遊技者に予告、示唆する演出（例えば、保留演出、滑り演出等）を実行可能である。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出を予告演出と総称する場合がある。

10

【0425】

なお、予告演出による報知（予告、示唆）は、当該報知内容が実現するか否かを遊技者が認識するよりも前に行われるものであればよい。例えば、リーチ状態となる可能性を報知する予告演出は、リーチ状態（又は、非リーチ状態）となる前に行われるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を報知する予告演出は、確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に行われるものであればよい。

20

【0426】

予告演出のうちには、先読予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する保留表示をターゲットの保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。なお、ターゲットの保留表示に対応するアクティブ表示（ターゲットの可変表示中に表示されるアクティブ表示）をターゲットのアクティブ表示とも称する。

30

【0427】

なお、アクティブ表示の表示態様は、入賞時に決定してもよいし、保留表示の時点（未だアクティブ表示となる前）に決定してもよいし、アクティブ表示となるときに（当該変動開始時）に決定してもよい。また、保留表示の表示態様と、当該保留表示に対応するアクティブ（当該保留表示が消去されることにより表示されるアクティブ表示）の表示態様は、同一（又は略同一）であってもよいし、互いに関連するものであってもよい。表示態様が同一（又は略同一）であるとは、例えば、消去前の保留表示の表示態様と同一又は略同一の表示態様のアクティブ表示が表示されることである。

40

【0428】

表示態様が互いに関連するとは、例えば、保留表示の表示態様として大当たり期待度が異なる3種類の表示態様（表示態様aの期待度>表示態様bの期待度>表示態様cの期待度）が存在し、アクティブ表示の表示態様として大当たり期待度が異なる3種類の表示態様（表示態様sの期待度>表示態様tの期待度>表示態様uの期待度。但し、表示態様sは表示態様a、b、cの何れとも異なり、表示態様tは表示態様a、b、cの何れとも異なり、表示態様uは表示態様a、b、cの何れとも異なる）が存在する場合に、表示態様aの保留表示が消去されたときには表示態様sのアクティブ表示が表示され、表示態様bの保留表示が消去されたときには表示態様tのアクティブ表示が表示され、表示態様cの保留表示が消去されたときには表示態様uのアクティブ表示が表示されることである。なお、

50

後述の追加時アクティブ表示演出が実行される場合には、表示態様 a の保留表示が消去されたときには表示態様 t 又は表示態様 u のアクティブ表示が表示され、表示態様 b の保留表示が消去されたときには表示態様 u のアクティブ表示が表示される。

【0429】

本実施形態では、先読予告演出として、始動入賞記憶表示エリア 905 H における保留表示の表示態様による保留演出が実行可能である。保留演出には、例えば、始動入賞記憶表示エリア 905 H に追加する保留表示を通常態様（本実施形態では白）とは異なる予告態様（本実施形態では青や赤）で表示する演出（追加時保留演出）や、既に表示されている保留表示を予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む）させる演出（保留変化演出）などが含まれる。

10

【0430】

また、本実施形態では、先読予告演出として、保留表示を予告態様に変化させるときに実行する演出であって画像表示装置 905 の表示領域においてキャラクタ等を表示して保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用演出。後述の「保留作用失敗演出」と区別して「保留作用成功演出」と称する場合がある）が実行可能である。また、保留作用成功演出と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であって保留表示を予告態様に変化させないときに実行する演出（保留作用失敗演出）が実行可能であってもよい。

【0431】

また、本実施形態では、予告演出（又は先読み予告演出）として、アクティブ表示エリア A H A ' におけるアクティブ表示の表示態様によるアクティブ表示演出が実行可能であってよい。アクティブ表示演出には、例えば、消去時の保留表示が通常態様であったときにアクティブ表示エリア A H A ' に追加するアクティブ表示を予告態様で表示する演出（追加時アクティブ表示演出）や、通常態様で表示されているアクティブ表示を予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む）させる演出（アクティブ表示変化演出）などが含まれる。なお、保留変化演出とアクティブ表示変化演出を特に区別しない場合には、「保留等変化演出」と称する場合がある。

20

【0432】

また、アクティブ表示演出が実行可能である場合には、保留作用成功演出は、アクティブ表示を予告態様に変化させるときに実行され、画像表示装置 905 の表示領域においてキャラクタ等を表示してアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出であって

30

【0433】

また、本実施形態では、始動入賞記憶表示エリア 905 H における保留表示を隠ぺいする隠ぺい演出が実行可能である。なお、隠ぺい演出は、保留表示の少なくとも一部の視認を困難にする演出である。例えば、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア 905 H に表示されている保留表示の数すらも全く認識できない位に保留表示の視認を困難（例えば、前面（上位のレイヤ）に隠ぺい用の画像が表示され全体的にシルエットのようになりぼんやりして視認困難、前面に隠ぺい用の画像が表示され部分的に邪魔になって視認困難、保留表示自体が見難くなり（小さくなり、半透明化し）視認困難等）又は不可能（例えば、前面に隠ぺい用の画像が表示され完全に視認不可能、透明化又は非表示化により完全に視認不可能）にする演出であってよい。また、始動入賞記憶表示エリア 905 H に表示されている保留表示の数は何とか認識可能（例えばシルエットにより認識可能）であるものの夫々の表示態様の視認を困難又は不可能にする演出であってよい。また、表示態様は認識可能であるが、数を視認を困難又は不可能にする演出であってよい。例えば、ある表示態様の保留表示（例えば赤の保留表示）の有無を報知するものであってもよい。また、全体ではなく一部（例えば上部）に予告態様が表現される保留表示の場合には、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア 905 H に表示されている夫々の保留表示の上部の視認を困難又は不可能にする演出であってよい。

40

【0434】

50

また、隠ぺい演出は、始動入賞記憶表示エリア 905H における保留表示に代えて又は加えてアクティブ表示エリア AHA' におけるアクティブ表示を隠ぺいしてもよい。

【0435】

本実施形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄（「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄）のうち、「3」の数字を示す特別図柄又は「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「8R 確変大当たり」となる。また、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「16R 確変大当たり」となる。16R 確変大当たりや 8R 確変大当たりの終了後には、時短制御（時間短縮制御）とともに確変制御（確率変動制御）が行われる。

10

【0436】

確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当たり」となる確率は、確変制御が行われないうちに比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の ST 回数（確変回数とも称する）の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当たり」となるときとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定の ST 回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定の ST 回数は、例えば 70 回である。

【0437】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、時短制御が行われないうちに比べて短縮される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当たり」となることとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、時短制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば 70 回である。

20

【0438】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器 9020 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）を時短制御が行われないうち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」となる確率を時短制御が行われないうち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 906B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を時短制御が行われないうちよりも長くする制御、その傾動回数を時短制御が行われないうちよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか 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。

30

【0439】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第 2 特別図柄表示装置 904B による第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、第 2 特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

40

【0440】

時短制御と高開放制御とがともに行われる遊技状態は、時短状態又は高ベース状態とも称される。また、確変制御が行われる遊技状態は、高確状態又は確変状態とも称される。時短状態（高ベース状態）や、高確状態（確変状態）は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。

50

【0441】

確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であって高ベース状態（時短状態）でもある遊技状態は、高確高ベース状態又は時短付確変状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であるが高ベース状態（時短状態）ではない遊技状態は、高確低ベース状態又は時短無確変状態とも称される。なお、高確高ベース状態（時短付確変状態）のみを「確変状態」ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）ではないが高ベース状態（時短状態）である遊技状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御も行われない遊技状態は、即ち、高確状態（確変状態）でも高ベース状態（時短状態）でもない遊技状態は、低確低ベース状態とも称される。低確低ベース状態は、確変制御も時短制御も高開放制御も行われない通常の状態であるため、高確高ベース状態や高確低ベース状態や低確高ベース状態などと区別して、「通常状態」と称することもある。パチンコ遊技機901の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように電源投入後に初期化処理が実行された後の状態）は、通常状態である。

10

【0442】

なお、本実施形態では、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了するが、ST回数（確変回数）を設けずに可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御が終了しないようにしてもよい。即ち、次回大当たりとなるまで確変制御を継続させる確変大当たりを設けるようにしてもよい。次回大当たりとなるまで確変制御を継続させる確変大当たりを設けるときには、終了後に確変制御が行われない通常大当たりを更に設けるようにしてもよい。

20

【0443】

パチンコ遊技機901には、例えば図44に示すような主基板9011、演出制御基板9012、音声制御基板9013、ランプ制御基板9014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901には、主基板9011と演出制御基板9012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9015なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機901における遊技盤902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などといった、各種の基板が配置されている。

30

【0444】

主基板9011は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機901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9011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9012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9011は、第1特別図柄表示装置904Aと第2特別図柄表示装置904B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9020の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器9020による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【0445】

主基板9011には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ90100や、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90100に伝送するスイッチ回路90110、遊技制御用マイクロコンピュータ90100からのソレノイド駆動信号をソレノイド9081、9082に伝送するソレノイド回路90111などが搭載されている。

【0446】

50

演出制御基板 9012 は、主基板 9011 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 9015 を介して主基板 9011 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 905、スピーカ 908、ランプ 909 及び可動役物 9017 など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。

【0447】

音声制御基板 9013 は、演出制御基板 9012 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 9012 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 908 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 9014 は、演出制御基板 9012 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 9012 からの指令や制御データなどに基づき、ランプ 909 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る。役物制御基板 9016 は、演出制御基板 9012 とは別個に設けられた役物動作制御用の制御基板であり、演出制御基板 9012 からの指令や制御データなどに基づき、可動役物 9017 の駆動させるアクチュエータ（非図示）に駆動信号を出力する回路などが搭載されている。

【0448】

図 44 に示すように、主基板 9011 には、ゲートスイッチ 9021、第 1 始動口スイッチ 9022 A、第 2 始動口スイッチ 9022 B、カウントスイッチ 9023 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ 9021、第 1 始動口スイッチ 9022 A、第 2 始動口スイッチ 9022 B、カウントスイッチ 9023 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。なお、遊技機 901 は、ゲートスイッチ 9021、第 1 始動口スイッチ 9022 A、第 2 始動口スイッチ 9022 B、カウントスイッチ 9023 に加え、同様に主基板 9011 に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤 902 自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。また、主基板 9011 には、第 1 特別図柄表示装置 904 A、第 2 特別図柄表示装置 904 B、普通図柄表示器 9020、第 1 保留表示器 9025 A、第 2 保留表示器 9025 B、普通図柄保留表示器 9025 C 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。

【0449】

主基板 9011 から演出制御基板 9012 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 9015 によって中継される。中継基板 9015 を介して主基板 9011 から演出制御基板 9012 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。

【0450】

図 45 (A) は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、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」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 45 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、演出制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、演出制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0451】

なお、夫々の演出制御コマンドを構成する情報は、例えば、ROM 90101 内のコマンドテーブルに記憶されていてもよい。ある演出制御コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するときには、当該演出制御コマンドを送信するための設定として、上記コマンドテーブルにおける当該演出制御コマンドの記憶アドレスを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すればよい。その後、遊技

制御用タイマ割込み処理（図５３）のコマンド制御処理（ステップＳ９０１７）が実行されることなどにより、上述のように設定された演出制御コマンドが、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。

【０４５２】

図４５（Ａ）の一部について説明する。例えば、コマンド８００１Ｈは、第１特図ゲームの開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特図ゲームの開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒ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変動パターン指定コマンドである。ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

10

【０４５３】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果を通知する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４５（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「１６Ｒ確変大当たり」であるか「８Ｒ確変大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０４５４】

コマンドＢ１００Ｈは、第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞通知コマンドである（第１始動口入賞指定コマンド、第１始動口入賞時コマンドと称する場合もある）。コマンドＢ２００Ｈは、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞通知コマンドである（第２始動口入賞指定コマンド、第２始動口入賞時コマンドと称する場合もある）。

20

【０４５５】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。例えば、第１始動入賞が発生した場合（第１特図保留記憶数が増加した場合）には、第１始動口入賞通知コマンドとともに第１保留記憶数通知コマンドを送信する。また、第２始動入賞が発生した場合（第２特図保留記憶数が増加した場合）には、第２始動口入賞通知コマンドとともに第２保留記憶数通知コマンドを送信する。

30

【０４５６】

コマンドＣ４ＸＸＨ及びコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否かの判定結果、大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンド（「変動カテゴリコマンド」とも称する）である。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリ化される１以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

40

【０４５７】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図５７）において、始動入賞の発生時に、一部の場（例えば、高ベース状態等において第１始動入賞があった場合）を除いて、変動カテゴリ決定用の乱数値ＭＲ３'に基づいて、変動カテゴリを判定する。そして、変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板９０１２に対して送信する制御を行う。演出制御基板９０１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、始動入賞の発生時に、主基板９０１１から送信された変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、当該始動入賞に基づく可変表示がスーパーリーチとなるか否かなどを認識できる。

【０４５８】

50

主基板9011に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ90100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)90101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)90102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)90103と、CPU90103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90104と、I/O(Input/Output port)90105と、を備えて構成される。

【0459】

図46は、主基板9011の側においてカウント(更新)される乱数値を例示する説明図である。図46に示すように、本実施形態では、主基板9011の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'、普図表示結果決定用の乱数値MR4'、変動パターン決定用の乱数値MR5'のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした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。

【0460】

乱数回路90104は、乱数値MR1'~MR5'の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU90103は、例えば図50に示す遊技制御カウンタ設定部90154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路90104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1'~MR5'の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0461】

図47は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの一例を説明する説明図である。図47において、変動カテゴリ「PA1'」は、短縮・非リーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1'」には、変動パターン「PA1'-1」が属している。変動カテゴリ「PA2'」は、非リーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2'」には、変動パターン「PA2'-1」と「PA2'-2」とが属している。変動カテゴリ「PA3'」は、ノーマルリーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3'」には、変動パターン「PA3'-1」と「PA3'-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4'」は、スーパーリーチα(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4'」には、変動パターン「PA4'-1」~「PA4'-3」が属している。変動カテゴリ「PA5'」は、スーパーリーチβ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5'」には、変動パターン「PA5'-1」~「PA5'-3」が属している。変動カテゴリ「PB1'」は、短縮・リーチ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB1'」には、変動パターン「PB1'-1」が属している。変動カテゴリ「PB3'」は、ノーマルリーチ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3'」には、変動パターン「PB3'-1」と「PB3'-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4'」は、スーパーリーチα(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4'」には、変動パターン「PB4'-1」~「PB4'-3」が属している。変動カテゴリ「PB5'」は、スーパーリーチβ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5'」には、変動パターン「PB5'-1」~「PB5'-3」が属している。

【0462】

図47の一部について説明する。例えば、変動カテゴリ「PA3'」に属する変動パターン「PA3'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。また、変動パターン「PA3'-2」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。変動カテゴリ「PA4'」に属する変動パターン「PA4'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリー

チα（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4'-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PB3'」に属する変動パターン「PB3'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「PB3'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB1'」に属する変動パターン「PB1'-1」は、変動パターン「PB3'-1」よりも特図変動時間が短縮された短縮・リーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB4'」に属する変動パターン「PB4'-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4'-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4'-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（大当たり）変動パターンである。

10

【0463】

図48は、ROM90101に記憶される表示結果決定テーブルの構成例を示している。図48に示した表示結果決定テーブル90130は、特図ゲームの可変表示結果（特図表示結果）が導出表示される以前に、当該特図表示結果を特図表示結果決定用の乱数値MR1'に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図48に示した表示結果決定テーブル90130では、パチンコ遊技機901における遊技状態に応じて、夫々の特図表示結果（「大当たり」、「ハズレ」）に割り当てた判定値（特図表示結果決定用の乱数値MR1'と比較される数値）の個数を異ならせている。図48に示した表示結果決定テーブル90130によれば、遊技状態が高確状態であるときには低確状態であるときよりも多くの判定値を「大当たり」に割り当てている。つまり、高確状態であるときには低確状態であるときに比べて「大当たり」となる確率を高くしている。

20

【0464】

図49は、ROM90101に記憶される大当たり種別決定テーブル90131の構成例を示している。図49に示した大当たり種別決定テーブル90131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定した場合に、大当たり種別を複数種類の何れかにするかを、大当たり種別決定用の乱数値MR2'に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図49に示した大当たり種別決定テーブル90131では、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（つまり、第1特図ゲームを実行するか第2特図ゲームを実行するかに応じて）、夫々の大当たり種別（「16R確変大当たり」、「8R確変大当たり」）に割り当てた判定値（大当たり種別決定用の乱数値MR2'と比較される数値）の個数を異ならせている。図49に示した大当たり種別決定テーブル90131によれば、変動特図が第2特図であるときには（第2特図ゲームを実行するときには）、変動特図が第1特図であるときよりも（第1特図ゲームを実行するときよりも）、多くの判定値を「16R確変大当たり」に割り当てている。つまり、第2特図ゲームでは第1特図ゲームに比べて「大当たり」となった場合に「16R確変大当たり」となる確率を高くしている。

30

【0465】

また、ROM90101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルや、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。

40

【0466】

RAM90102は、パチンコ遊技機901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のデータを保持する。RAM90102は、保持するデータの一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMである。

【0467】

図50は、RAM90102に設けられている遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。RAM90102には、パチンコ遊技機901における遊技の進

50

行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図50に示すような遊技制御用データ保持エリア90150が設けられている。図50に示す遊技制御用データ保持エリア90150は、第1特図保留記憶部90151Aと、第2特図保留記憶部90151Bと、保留特定情報記憶部90151Cと、普図保留記憶部90151Dと、遊技制御フラグ設定部90152と、遊技制御タイマ設定部90153と、遊技制御カウンタ設定部90154と、遊技制御バッファ設定部90155とを備えている。

【0468】

第1特図保留記憶部90151Aは、第1特図ゲームの保留データ（第1保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部90151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された乱数値を示す数値データ（例えば、乱数値MR1'～MR3'を示す数値データなど）を保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0469】

第2特図保留記憶部90151Bは、第2特図ゲームの保留データ（第2保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部90151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された乱数値を示す数値データ（例えば、乱数値MR1'～MR3'を示す数値データなど）を保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0470】

保留特定情報記憶部90151Cは、第1特図保留記憶部90151Aに記憶される保留データ、及び、第2特図保留記憶部90151Bに記憶される保留データを合わせた全体の保留データの入賞順（遊技球の検出順）である保留番号と関連付けて、第1始動入賞の発生に基づく保留データ（第1保留情報）であるか、第2始動入賞の発生に基づく保留データ（第2保留情報）であるか、を示す情報を記憶する。図56に示した保留特定情報記憶部90151Cにおいて、「第1」は第1保留情報である旨を示し、「第2」は第2保留情報である旨を示している。

【0471】

普図保留記憶部90151Dは、普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部90151Dは、遊技球が通過ゲート9041を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU90103により乱数回路90104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4'を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0472】

遊技制御フラグ設定部90152には、パチンコ遊技機901における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部90152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0473】

遊技制御タイマ設定部90153には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部90153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0474】

遊技制御カウンタ設定部90154には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部90154には、第1特図保留記憶数を計数するための第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値

50

、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値などが記憶される。

【0475】

遊技制御バッファ設定部90155には、パチンコ遊技機901における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部90155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0476】

図44に示す遊技制御用マイクロコンピュータ90100が備えるI/O90105は、遊技制御用マイクロコンピュータ90100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ90100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ている。

10

【0477】

図44に示すように、演出制御基板9012には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU90120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM90121と、演出制御用CPU90120のワークエリアを提供するRAM90122と、画像表示装置905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90123と、演出制御用CPU90120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90124と、I/O90125、RTC（リアルタイムクロック）回路90126とが搭載されている。

20

【0478】

演出制御用CPU90120、ROM90121、RAM90122は、演出制御基板9012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。

【0479】

演出制御基板9012には、画像表示装置905に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板9013に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板9014に対する指令を示す情報信号（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9012には、スティックコントローラ9031A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（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット9035Aから伝送するための配線や、プッシュボタン9031B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（操作検出信号）を、プッシュセンサ9035Bから伝送するための配線も接続されている。

30

【0480】

演出制御基板9012では、例えば乱数回路90124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。

【0481】

図44に示す演出制御基板9012に搭載されたROM90121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が格納されている。例えば、ROM90121には、演出制御用CPU90120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。

40

【0482】

また、ROM90121には、演出制御用CPU90120が各種の演出装置（例えば画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017等）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータが記憶されている。夫々の演出制御パターンは、パチンコ遊技機901における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。即ち、各種の演出動作は、演出制御パターンがセットされることによって実現される。例えば、夫

50

々の変動パターンに対応する飾り図柄の可変表示動作は、夫々の変動パターンに対応する演出制御パターンがセットされることによって実現される。保留演出、アクティブ表示演出、ファンファーレ演出、ラウンド遊技中の演出（開放中演出、閉鎖中演出）、エンディング演出などについても、夫々の演出に対応する演出制御パターンセットされることによって実現される。

【0483】

図51(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、可動役物制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータにおいて演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0484】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置905の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置905の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ908からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ908からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ909の発光動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、ランプ909の発光動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば押しボタン9031Bといった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。可動役物制御データには、例えば可動役物9017の動作態様を示すデータが含まれている。即ち、可動役物制御データは、可動役物9017の動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0485】

図51(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU90120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置905の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ908から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ909を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間（単に有効期間という場合がある）にてスティックコントローラ9031Aや押しボタン9031Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出

制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出装置に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0486】

図51（B）に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

10

【0487】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM90121から読み出してRAM90122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM90121における記憶アドレスを、RAM90122の所定領域に一時記憶させて、ROM90121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU90120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（例えば、画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017等）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#n、可動役物制御データ#1～可動役物制御データ#nは、夫々の演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

20

【0488】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU90120から表示制御部90123、音声制御基板9013、ランプ制御基板9014、役物制御基板9016などに対して出力される。例えば、演出制御用CPU90120からの指令を受けた表示制御部90123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU90120からの指令を受けた音声制御基板9013では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

30

【0489】

図52（A）は、RAM90122に設けられている演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。RAM90122には、パチンコ遊技機1における演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図52（A）に示すような演出制御用データ保持エリア90190が設けられている。図52（A）に示す演出制御用データ保持エリア90190は、演出制御フラグ設定部90191と、演出制御タイマ設定部90192と、演出制御カウンタ設定部90193と、演出制御バッファ設定部90194とを備えている。

40

【0490】

演出制御フラグ設定部90191には、例えば画像表示装置905の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板9011から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部90191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

50

【0491】

演出制御タイマ設定部90192には、例えば画像表示装置905の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部90192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0492】

演出制御カウンタ設定部90193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部90193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0493】

演出制御バッファ設定部90194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部90194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0494】

本実施形態では、図52(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部90194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「8」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」～「8」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンド又は第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットして、主基板9011から演出制御基板9012へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aには、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0495】

演出制御用CPU90120は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図52(B)に示すように、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。図52(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。

【0496】

また、本実施形態では、図52(C)に示すような先読予告バッファ90194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。先読予告バッファ90194Bには、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」～「8」に対応した領域)が設けられている。即ち、先読予告バッファ90194Bには、演出制御用CPU90120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「8」に対応付けて記憶される。例えば、飾り図柄の可変表示の開始などにより、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、先読予告バッファ90194Bにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が

10

20

30

40

50

他のバッファ番号にシフトされるときには、先読予告バッファ 90194B において、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【0497】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機 901 の動作（作用）を説明する。

【0498】

主基板 9011 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 90100 が起動し、CPU 90103 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、CPU 90103 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 RAM 90102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 に内蔵された CTC（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 CTC から割込み要求信号が CPU 90103 へ送出され、CPU 90103 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 901 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

【0499】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 90103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 53 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 53 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 90103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 90110 を介してゲートスイッチ 9021、第 1 始動口スイッチ 9022A、第 2 始動口スイッチ 9022B、カウントスイッチ 9023 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（ステップ S9011）。続いて、所定のメイン側エラー処理（センサエラー報知処理を含む）を実行することにより、パチンコ遊技機 901 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S9012）。

20

【0500】

ステップ S9012 の処理に続いて、CPU 90103 は、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 901 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（ステップ S9013）。

30

【0501】

ステップ S9013 の情報出力処理に続いて、CPU 90103 は、遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S9014）。ステップ S9014 の遊技用乱数更新処理では、例えば、主基板 9011 の側で用いられる遊技用乱数（例えば、乱数値 MR1' ~ MR5' 等）の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、CPU 90103 は、遊技制御カウンタ設定部 90154 のランダムカウンタによってカウントされる遊技用乱数を示す数値データをソフトウェアにより更新してもよい。

【0502】

ステップ S9014 の遊技用乱数更新処理に続いて、CPU 90103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S9015）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 90152 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 901 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 904A や第 2 特別図柄表示装置 904B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 907 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。

40

【0503】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU 90103 は、普通図柄プロセス処理を実行する（ステップ S9016）。普通図柄プロセス処理が実行されることにより、普通図柄表示器 9020 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 906B における可動翼片の傾動動作設定な

50

どを可能にする。

【0504】

普通図柄プロセス処理に続いて、CPU90103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板9011から演出制御基板9012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（ステップS9017）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部90155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/O90105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板9012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などにより、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。

10

【0505】

図54は、図53に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS9015にて実行される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。特別図柄プロセス処理において、CPU90103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS90101）。図55は、図54に示す特別図柄プロセス処理（ステップS9015）のステップS90101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0506】

図55に示す始動入賞判定処理（ステップS90101）において、CPU90103は、まず、普通入賞球装置906Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ9022Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ9022Aがオンであるか否かを判定する（ステップS90201）。ステップS90201にて第1始動口スイッチ9022Aがオンであると判定した場合は（ステップS90201；YES）、CPU90103は、第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS90202）。CPU90103は、例えば遊技制御カウンタ設定部90154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読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定すればよい。

20

30

【0507】

ステップS90202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS90202；NO）、CPU90103は、遊技制御バッファ設定部90155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「1」を設定する（ステップS90207）。ステップS90207の処理に続いて、CPU90103は、始動入賞時処理（図56）を実行し（ステップS90208）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）する（ステップS90209）。

【0508】

ステップS90201にて第1始動口スイッチ9022Aがオンではないと判定した場合や（ステップS90201（NO））、ステップS90202にて第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合や（ステップS90202（YES））、ステップS90209の処理を実行した後は、CPU90103は、普通可変入賞球装置906Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ9022Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ9022Bがオンであるか否かを判定する（ステップS90203）。ステップS90203にて第2始動口スイッチ9022Bがオンであると判定した場合は（ステップS90203；YES）、CPU90103は、第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS90204）。CPU90103は、例えば遊技制御カウンタ設定部90154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読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定す

40

50

ればよい。

【0509】

ステップS90204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS90204；NO）、CPU90103は、遊技制御バッファ設定部90155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「2」を設定する（ステップS90210）。ステップS90210の処理に続いて、CPU90103は、始動入賞時処理（図56）を実行し（ステップS90211）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）し（ステップS90212）、始動入賞判定処理を終了する。

【0510】

ステップS90203にて第2始動口スイッチ9022Bがオンではないと判定した場合や（ステップS90203（NO））、ステップS90204にて第2特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合には（ステップS90204（YES））、ステップS90210、S90211、S90212の処理を行わずに、始動入賞判定処理を終了する。

【0511】

図55に示した始動入賞判定処理によれば、第1始動口スイッチ9022Aと第2始動口スイッチ9022Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

【0512】

図56は、始動入賞時処理（ステップS90208、ステップS90211）の一例を示すフローチャートである。図56に示した始動入賞時処理において、CPU90103は、まず、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS90215）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2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（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、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（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。ステップS90215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS90216）。例えば、遊技制御カウンタ設定部90154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0513】

ステップS90216の処理に続いて、CPU90103は、乱数回路90104や遊技制御カウンタ設定部90154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データを抽出する（ステップS90217）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部90151における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS90218）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部90151Aに乱数値MR1'～MR3'を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部90151Bに乱数値MR1'～MR3'を示す数値データがセットされる。また、保留特定情報記憶部90151Cには、始動口バッファ値に応じた情報が記憶される。

【0514】

ステップS90218の処理に続いて、CPU90103は、始動口バッファ値に応じた始動口入賞通知コマンドを演出制御基板9012に対して送信するための設定を行う（ステップS90219）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第2始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。ステップS90219において設定された始動口入賞通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了し

た後、図53に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS9017）が実行されることなどにより、主基板9011から演出制御基板9012に対して伝送される。

【0515】

ステップS90219の処理に続いて、CPU90103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS90220）。その後、CPU90103は、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS90221）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。そして、始動入賞時処理を終了する。なお、ステップS90221において設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図53に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS9017）が実行されることなどにより、主基板9011から演出制御基板9012に対して伝送される。

10

【0516】

図57は、入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）の一例を示すフローチャートなどである。図57（A）に示した入賞時乱数値判定処理において、CPU90103は、まず、パチンコ遊技機901における現在の遊技状態を特定する（ステップS90401）。ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた大当りフラグの状態を確認することなどにより、大当り遊技状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU90103は、大当りフラグがオン状態であるときには大当り遊技状態であると特定し、大当りフラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）大当り遊技状態ではないと特定する。また、ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた高ベースフラグの状態を確認することなどにより、高ベース状態であるか低ベース状態であるかを特定する。具体的には、CPU90103は、高ベースフラグがオン状態であるときには高ベース状態であると特定し、高ベースフラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低ベース状態であると特定する。また、ステップS90401の処理では、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた高確フラグの状態を確認することなどにより、高確状態であるか低確状態であるかを特定してもよい。具体的には、CPU90103は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低確状態であると特定してもよい。

20

30

【0517】

なお、CPU90103は、大当り終了処理（ステップS90117）において、高ベースフラグをオン状態にセットする。また、CPU90103は、特別図柄停止処理（ステップS90113）において高ベースフラグをオフ状態にクリアする。例えば、CPU90103は、大当り終了処理において時短回数と比較される変動数カウンタに初期値であるゼロをセットし、特別図柄停止処理においてハズレとなる場合に変動数カウンタの値を更新（カウントアップ）するとともに変動数カウンタの値が時短回数に到達した場合に、高ベースフラグをオフ状態にクリアする。また、CPU90103は、大当り終了処理において、高確フラグをオン状態にセットする。また、CPU90103は、特別図柄停止処理において高確フラグをオフ状態にクリアする。例えば、CPU90103は、大当り終了処理においてST回数と比較される変動数カウンタに初期値であるゼロをセットし、特別図柄停止処理においてハズレとなる場合に変動数カウンタの値を更新（カウントアップ）するとともに変動数カウンタの値が高確回数に到達した場合に、高確フラグをオフ状態にクリアする。なお、変動数カウンタの値は、例えば、遊技制御カウンタ設定部90154には記憶される。

40

【0518】

ステップS90401の処理に続いて、CPU90103は、現在、大当り遊技状態で

50

あるか否かを判定する（ステップS90402）。つまり、ステップS90401の処理において大当たり遊技状態であると特定したか否かを判定する。ステップS90402にて大当たり遊技状態ではないと判定した場合（ステップS90402；NO）、CPU90103は、現在、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS90403）。つまり、ステップS90401の処理において高ベース状態であると特定したか否かを判定する。

【0519】

ステップS90402にて大当たり遊技状態であると判定した場合や（ステップS90402；YES）、ステップS90403にて高ベース状態であると判定した場合には（ステップS90403；YES）、CPU90103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS90404）。つまり、第2始動入賞（変動特図が第2特図である始動入賞）であるか否かを判定する。ステップS90404にて始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップS90404；NO）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

10

【0520】

ステップS90403にて高ベース状態ではないと判定した場合や（ステップS90403（NO））、ステップS90404にて始動口バッファ値が「2」であると判定した場合には（ステップS90404（YES））、CPU90103は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット（選択）する（ステップS90405）。具体的には、CPU90103は、高確状態でないときには、図48に示した表示結果決定テーブル90130から、低確状態用のテーブルデータ（「8000」～「8329」の範囲の値が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットし、高確状態であるときには、図48に示した表示結果決定テーブル90130から、高確状態用のテーブルデータ（「8000」～「8818」の範囲の値が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットする。なお、CPU90103は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低確状態であると特定してもよい。また、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル（第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル）を用いる場合、始動口バッファ値が「1」である場合には、第1特図表示結果決定テーブルを使用し、始動口バッファ値が「2」である場合には、第2

20

30

【0521】

ステップS90405の処理に続いて、CPU90103は、図56に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1'を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS90406）。例えば、CPU90103は、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較し、乱数値MR1'を示す数値データと合致する判定値の有無を判定する。あるいは、CPU90103は、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを比較し、乱数値MR1'を示す数値データが、判定値の最小値と最大値の範囲内であるか否かを判定してもよい。

40

【0522】

ステップS90406にて大当たり判定範囲内であると判定した場合には（ステップS90406；YES）、図56に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出され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、大当たり種別を判定する（ステップS90407）。具体的には、まず、CPU90103は、始動口バッファ値によって特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じた大当たり種別決定テーブルをセット（選択）する。具体的には、C

50

P U 9 0 1 0 3 は、図 4 9 に示した大当り種別決定テーブル 9 0 1 3 1 から、変動特図に応じたテーブルデータをセットする。続いて、C P U 9 0 1 0 3 は、例えば、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 ' を示す数値データと、変動特図に応じてセットした大当り種別決定用テーブルデータにおける夫々の大当り種別の判定値とを比較するなどして、乱数値 M R 2 ' を示す数値データと合致する大当り種別を判定すればよい。

【0523】

ステップ S 9 0 4 0 7 の処理に続いて、C P U 9 0 1 0 3 は、ステップ S 9 0 4 0 7 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 9 0 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 9 0 4 0 8）。一方、ステップ S 9 0 4 0 6 にて大当り判定範囲内ではないと判定した場合には（ステップ S 9 0 4 0 6 ; N O）、ハズレに応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 9 0 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 9 0 4 0 9）。なお、ステップ S 9 0 4 0 9 において設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 9 0 1 7）が実行されることなどにより、主基板 9 0 1 1 から演出制御基板 9 0 1 2 に対して伝送される。

【0524】

ステップ S 9 0 4 0 8 の処理又はステップ S 9 0 4 0 9 の処理を実行した後は、C P U 9 0 1 0 3 は、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 4 1 0）。ステップ S 9 0 4 1 0 にて高ベース状態ではないと判定した場合には（ステップ S 9 0 4 1 0 ; N O）、つまり、上記場面 1 や上記場面 3 であるときには、C P U 9 0 1 0 3 は、特図表示結果に応じた低ベース状態用の変動カテゴリ決定テーブルをセット（選択）する（ステップ S 9 0 4 1 1）。一方、ステップ S 9 0 4 1 0 にて高ベース状態であると判定した場合には（ステップ S 9 0 4 1 0 ; Y E S）、つまり、上記場面 2 や上記場面 4 であるときには、C P U 9 0 1 0 3 は、特図表示結果に応じた高ベース状態用の変動カテゴリ決定テーブルをセット（選択）する（ステップ S 9 0 4 1 2）。

【0525】

図 5 8 は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図 5 8 (A) は、低ベース状態であるときに、複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。図 5 8 (A) によれば、低ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときには、保留記憶数に応じて、3 種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C - T B L 1」「C - T B L 2」「C - T B L 3」）のなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルが選択される。具体的には、図 5 8 (A) に示すように、保留記憶数が 0 個又は 1 個のときには変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」が選択され、保留記憶数が 2 個又は 3 個のときには変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 2」が選択され、保留記憶数が 4 個以上のときには変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 3」が選択される。また、図 5 8 (A) によれば、低ベース状態において特図表示結果を「大当り」とするときには、保留記憶数に関わらず、1 種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C - T B L 4」）が選択される。

【0526】

図 5 8 (B) は、高ベース状態であるときに、複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。図 5 8 (B) によれば、高ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときには、保留記憶数に応じて、2 種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C - T B L 1」「C - T B L 3」）のなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルが選択される。また、図 5 8 (B) によれば、高ベース状態において特図表示結果を「大当り」とするときには、保留記憶数に関わらず、1 種類の変動カテゴリ決定テーブル（図中の「C - T B L 5」）が選択される。

【0527】

図 5 9 は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。図 5 9 (A) は、図 5 8 (A) や図 5 8 (B) の図中に示した変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」である。図 5 9 (A) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」（図 5 9 (B) の変動カ

テゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図59(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図59(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」、図59(E)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」も同様)は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'と比較される数値(決定値)が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

【0528】

例えば、図59(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3'の決定値の100個(「0」～「99」の範囲の値)のうち、0個が変動カテゴリ「PA1'」に割り当てられ、70個(「0」～「69」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2'」に割り当てられ、27個(「70」～「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3'」に割り当てられ、2個(「97」～「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4'」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5'」に割り当てられている。つまり、図59(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、変動カテゴリ「PA1'」が0%($0 \div 100$)、変動カテゴリ「PA2'」が70%($70 \div 100$)、変動カテゴリ「PA3'」が27%($27 \div 100$)、変動カテゴリ「PA4'」が2%($2 \div 100$)、変動カテゴリ「PA5'」が1%($1 \div 100$)の割合で決定される。

【0529】

図59(B)に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図59(C)に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図59(D)に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」、図59(E)に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」についても同様であるため、説明を省略する。

【0530】

図57(A)に戻る。ステップS90410にて高ベース状態ではないと判定した場合に実行するステップS90411の処理では、CPU90103は、ステップS90406にて特図表示結果を「大当り」とすると判定していた場合には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」を構成するテーブルデータをセットし、特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には保留記憶数に応じて変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」～変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のうちの何れかを構成するテーブルデータをセットする。また、ステップS90410にて高ベース状態であると判定した場合に実行するステップS90412の処理では、CPU90103は、ステップS90406にて特図表示結果を「大当り」とすると判定していた場合には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL5」を構成するテーブルデータをセットし、特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には保留記憶数に応じて変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」又は変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の何れかを構成するテーブルデータをセットする。

【0531】

ステップS90411の処理又はステップS90412の処理を実行した後は、CPU90103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データに基づいて、変動カテゴリを決定(判定)する(ステップS90413)。具体的には、CPU90103は、図56に示した始動入賞時処理のステップS90217にて抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'を示す数値データと、ステップS90411又はステップS90412にてセットした変動カテゴリ決定テーブルのテーブルデータにおいて夫々の変動カテゴリに割り当てられている判定値とを比較するなどして、判定値の何れが、乱数値MR3'を示す数値データと合致するかを判定すればよい。ステップS90413の処理に続いて、CPU90103は、ステップS90413の処理による判定結果(決定結果)に応じて、図57(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板9012に対して送信するための設定を行ってから(ステップS90414)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0532】

始動入賞判定処理（ステップS90101）に続いて、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152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S90110～S90117の処理の何れかを選択して実行する（図54参照）。

【0533】

ステップS90110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処理である。特別図柄通常処理は、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、当該可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する処理などを含んでいる。特別図柄通常処理では、可変表示結果を事前決定したときには、特図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0534】

ステップS90111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処理である。変動パターン設定処理は、変動パターンを決定する処理や、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変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）などを送信するための設定処理などを含んでいる。変動パターン設定処理では、特図プロセスフラグの値を“2”に更新する。

【0535】

ステップS90112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処理である。特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて特別図柄を変動（可変表示）させる処理や、変動開始後の経過時間が特図変動時間（図47）に達したか否かを判定する処理などを含んでいる。特別図柄変動処理では、変動開始後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を“3”に更新する。

【0536】

ステップS90113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処理である。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて特別図柄の変動を停止させ、確定特別図柄を停止表示（導出）させる処理や、大当たりフラグがオフ状態となっている場合（特別図柄通常処理（ステップS90110）にて可変表示結果を「ハズレ」とすると事前決定している場合）に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を遷移させる処理や、大当たりフラグがオン状態となっている場合（可変表示結果を「大当たり」とすると事前決定している場合）に実行する処理として当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を送信するための設定処理などを含んでいる。特別図柄停止処理では、大当たりフラグがオフ状態となっているときには、特図プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、大当たりフラグがオン状態となっているときには、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。

【0537】

ステップS90114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。大当たり開放前処理は、大入賞口を開放状態とするための設定（例えば、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用のソレノイド9082に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放中通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放前処理では、特図プロセスフラグの値を“5”に更新する。

【0538】

ステップS90115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。大当たり開放中処理は、大入賞口の開放後の経過時間が所定時間を経過したか否かやカウントスイッチ9023によって検出された遊技球の個数が所定個数に達したか否か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を判定する処理や、大入賞口を閉鎖状態とするための設定（例えば、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用のソレノイド9082に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放後通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放中処理では、特図プロセスフラグの値を“6”に更新する。

10

20

30

40

50

【0539】

ステップS90116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。大当たり開放後処理は、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達しない場合に実行する処理として大入賞口開放中通知コマンドを送信するための設定処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に実行する処理として当り終了指定コマンドを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放後処理では、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値を“5”に更新し、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値を“7”に更新する。

10

【0540】

ステップS90117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。大当たり終了処理は、大当たり終了時演出待ち時間（エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間）が経過したか否かを判定する処理や、大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を高確高ベース状態に設定する処理やST回数や時短回数を設定する処理などを含んでいる。大当たり終了処理では、エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0541】

また、大当たり開放中処理（ステップS90115）、大当たり開放後処理（ステップS90116）、大当たり開放前処理（ステップS90114）、大当たり終了処理（ステップS90117）は、カウントスイッチ9023がオンとなった場合に大入賞口入賞通知コマンドを送信するための送信設定を含んでいる。

20

【0542】

図60は、特別図柄通常処理（ステップS90110）の一例を示すフローチャートである。図60に示す特別図柄通常処理において、CPU90103は、まず、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS90230）。例えば、ステップS90230の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154に記憶されている合計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。

【0543】

ステップS90230にて合計保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS90230；NO）、最初に消化される保留データ（最も先に入賞した保留データ）は第2保留情報であるか否かを判定する（ステップS90231）。例えば、ステップS90231の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」に対応して記憶されている情報が、第2保留情報である旨を示している情報であるか否かを判定すればよい。

30

【0544】

ステップS90231にて最初に消化される保留データが第2保留情報であるときには（ステップS90231；YES）、第2特図保留記憶部90151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'をそれぞれ読み出す（ステップS90232）。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。

40

【0545】

ステップS90232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90151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1'～MR3'を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS90233）。また、ステップS90233の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」より下

50

位のエントリに記憶された情報を1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS90233の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新する。ステップS90233の処理に続いて、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S90234）。

【0546】

ステップS90231にて最初に消化される保留データが第2保留情報でないときには（ステップS90231；NO）、第1特図保留記憶部90151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1'、大当たり種別決定用の乱数値MR2'をそれぞれ読み出す（ステップS90236）。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。

10

【0547】

ステップS90236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90151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1'～MR3'を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS90237）。また、ステップS90237の処理では、保留特定情報記憶部90151Cにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された情報を1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS90237の処理では、遊技制御カウンタ設定部90154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新する。ステップS90237の処理に続いて、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS90238）。

20

【0548】

ステップS90234、S90238の処理の何れかを実行した後は、CPU90103は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット（選択）する（ステップS90239）。例えば、CPU90103は、図57（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90405と同様に、特図表示結果決定テーブルをセットすればよい。続いて、CPU90103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90239にてセットした特図表示結果決定テーブルとに基づいて、特図表示結果を決定する（ステップS90240）。ステップS90240の処理では、CPU90103は、図57（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90406と同様、乱数値MR1'を示す数値データと、ステップS90239にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較するなどして、特図表示結果（「大当たり」とするか「ハズレ」とするか）を決定すればよい。

30

【0549】

ステップS90240の処理に続いて、CPU90103は、ステップS90240にて決定した特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS90241）。ステップS90241にて「大当たり」であると判定した場合には（ステップS90241；YES）、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152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S90242）。なお、大当たりフラグは、ステップS90117の大当たり終了処理にてオフ状態にクリア（リセット）される。ステップS90242の処理に続いて、CPU90103は、大当たり種別決定処理を実行する（S90244）。ステップS90244の大当たり種別決定処理は、図57（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90407において実行される大当たり種別判定処理と同様である。ステップS90244の大当たり種別決定処理に続いて、CPU90103は、ステップS90244の大当たり種別決定処理において決定し

40

50

た大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部90155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定する（ステップS90245）。つまり、ステップS90244の大当り種別決定処理において決定した大当り種別が何であるかを記憶する。一例として、CPU90103は、ステップS90244の大当り種別決定処理において決定した大当り種別が、「16R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「1」を設定し、「8R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「2」を設定する。

【0550】

ステップS90241にて「大当り」ではないと判定した場合（ステップS90241（NO））や、ステップS90245の処理を実行した後は、CPU90103は、ステップS90240の処理にて決定された特図表示結果や、大当りの場合にステップS90244の処理にて決定された大当り種別に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS90248）。ステップS90248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS90249）、特別図柄通常処理を終了する。

【0551】

ステップS90230にて合計保留記憶数が「0」であるときには（ステップS90230；YES）、デモ表示設定（ステップS90250）を実行し、特別図柄通常処理を終了する。ステップS90250のデモ表示設定では、例えば画像表示装置905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）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板9011から演出制御基板9012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。

【0552】

図61は、変動パターン設定処理（ステップS90111）において参照される変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。変動パターン設定処理において、CPU90103は、図57（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS90220）のステップS90413の処理と同様、変動カテゴリを決定し、決定した変動カテゴリに対応する変動パターン決定テーブルを選択（セット）し、選択した変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。例えば、CPU90103は、変動カテゴリ「PA2'」を決定した場合には、図61（B）に示した変動カテゴリ「PA2'」に対応する変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR5'を示す数値データが、「0」～「39」の範囲にあるときには変動パターン「PA2'-1」を決定し、「40」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「PA2'-2」を決定する。また例えば、CPU103は、変動カテゴリ「PA3'」を決定した場合には、図61（C）に示す、変動カテゴリ「PA3'」に対応する変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR5'を示す数値データが、「0」～「79」の範囲にあるときには変動パターン「PA3'-1」を決定し、「80」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「PA3'-2」を決定する。他の変動カテゴリを決定した場合についても同様である。

【0553】

図47、図48、図58、図59及び図61等によれば、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの大当り期待度の関係は、スーパーリーチ β > スーパーリーチ α > ノーマルリーチである。また、ノーマルリーチにおいては擬似連変動ありの場合の方が擬似連変動なしの場合よりも大当り期待度は高い。スーパーリーチ α （スーパーリーチ β も同様）においては擬似連変動ありの場合の方が擬似連変動なしの場合よりも大当り期待度は高く、擬似連の回数が2回の場合の方が1回の場合よりも期待度は高い。

【0554】

なお、変動パターン決定用の乱数値MR5'は、当該処理の実行時に抽出してもよいし

10

20

30

40

50

、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3'などと同様、始動入賞時処理（ステップS90208、ステップS90211）のステップS90217にて抽出して保留データとし、特別図柄通常処理（ステップS90110）のステップS90232（又はステップS90236）にて読み出してもよい。

【0555】

なお、本実施形態では、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8R確変大当りの場合の時短回数の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合の時短回数の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。

10

【0556】

次に、演出制御基板9012における動作を説明する。

【0557】

図62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。演出制御基板9012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CPU90120が起動して、図62に示すような演出制御メイン処理を実行する。

20

【0558】

図62に示した演出制御メイン処理において、演出制御用CPU90120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS9071）、RAM90122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板9012に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオン状態となっているか否かの判定を行う（ステップS9072）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオン状態となっていないと判定した場合には（ステップS9072；NO）、ステップS9072の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【0559】

また、演出制御基板9012の側では、タイマ割込みとは別に、主基板9011から演出制御コマンド等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9011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CPU90120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU90120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O90125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板9015を介して主基板9011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、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

40

【0560】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部90194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して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CPU90120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。

【0561】

ステップS9072にてタイマ割込みフラグがオン状態となっていると判定した場合に

50

は（ステップS9072；YES）、演出制御用CPU90120は、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS9073）、コマンド解析処理を実行する（ステップS9074）。ステップS9074にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板9011の遊技制御用マイクロコンピュータ90100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。

【0562】

ステップS9074のコマンド解析処理に続いて、演出制御用CPU90120は、エラー報知処理を実行する（ステップS9075）。ステップS9075のエラー報知処理では、例えば磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為について、主基板9011から送信された磁気異常報知指定コマンドに対応したエラー報知等が行われる。

10

【0563】

ステップS9075のエラー報知処理に続いて、演出制御用CPU90120は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS9076）。ステップS9076の演出制御プロセス処理では、主基板9011から送信された演出制御コマンド等に基づいて、各種の演出装置（例えば、画像表示装置905、スピーカ908、ランプ909、可動役物9017等）を用いた演出動作に関する判定や決定、設定などが行われる。

【0564】

ステップS9076の演出制御プロセス処理に続いて、演出制御用CPU90120は、演出用乱数更新処理を実行する（ステップS9077）。ステップS9077の演出用乱数更新処理では、例えば、演出制御基板9012の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193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してもよい。その後、ステップS9072の処理に戻る。

20

【0565】

なお、演出制御基板9012の側で、主基板9011から演出制御コマンド等を受信するための割込みは、主基板9011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と説明したが、演出制御コマンド等を受信するための割込みを発生させる方法は、上記に限定されない。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って、演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

30

【0566】

図63は、コマンド解析処理（ステップS9074）の一例を示すフローチャートである。図63に示したコマンド解析処理において、演出制御用CPU90120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板9015を介して伝送された主基板9011からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS90501）。受信コマンドがないと判定した場合には（ステップS90501；NO）、演出制御用CPU90120は、コマンド解析処理を終了する。

40

【0567】

ステップS90501にて受信コマンドがあると判定した場合には（ステップS90501；YES）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第1始動口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90502）。なお、演出制御用CPU90120は、例えば受信コマンドのMODEデータを確認し、受信コマンドの種類を特定すればよい（図45参照）。

【0568】

ステップS90502にて第1始動口入賞通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90502；YES）、演出制御用CPU90120は、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS90503）。例えば、演出制御用CPU90120は、

50

第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、演出制御タイマ設定部90192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットすればよい。

【0569】

ステップS90502にて第1始動口入賞通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90502；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第2始動口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90504）。ステップS90504にて第2始動口入賞通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90504；YES）、演出制御用CPU90120は、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS90505）。例えば、演出制御用CPU90120は、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、コマンド受信制御タイマにセットすればよい。

10

【0570】

ステップS90504にて第2始動口入賞通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90504；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS90506）。ステップS90506にて図柄指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS90506；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップS90507）。ステップS90507にて変動カテゴリコマンドではないと判定した場合には（ステップS90507；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90508）。ステップS90508にて第1保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90508；YES）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS90509）。

20

【0571】

ステップS90508にて第1保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90508；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS90510）。ステップS90510にて第2保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には（ステップS90510；YES）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS90511）。

30

【0572】

ステップS90506にて図柄指定コマンドであると判定した場合や（ステップS90506（YES））、ステップS90507にて変動カテゴリコマンドであると判定した場合や（ステップS90507（YES））、ステップS90503、ステップS90505、ステップS90509、ステップS90511の処理の何れかを実行した後は、演出制御用CPU90120は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける空き領域の先頭に格納する（ステップS90512）。ステップS90512の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0573】

40

ステップS90510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS90510；NO）、演出制御用CPU90120は、当該受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS90513）。変動パターン指定コマンドであると判定した場合には（ステップS90513；YES）、演出制御用CPU90201は、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納する（ステップS90515）。ステップS90515の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0574】

ステップS90513にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないとして判定した場合には（ステップS90513；NO）、演出制御用CPU90120は、他の夫々の

50

受信コマンドに応じた設定等を行う（ステップS90518）。例えば、演出制御用CPU90120は、受信コマンドが遊技状態指定コマンドであった場合には、当該遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定してもよい。ステップS90518の処理に続いて、ステップS90501の処理に戻る。

【0575】

図64は、演出制御プロセス処理（ステップS9076）の一例を示すフローチャートである。図64に示した演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU90120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する（ステップS90150）。入賞時演出決定処理では、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける記憶内容をチェックする処理や、受信コマンドとして、始動口入賞通知コマンドを受信しているか否かを判定する処理や、各種の演出に関して決定する処理などが実行される。

10

【0576】

入賞時演出決定処理（ステップS90150）に続いて、演出制御用CPU90120は、演出制御フラグ設定部90191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS90170～90177の処理の何れかを選択して実行する。

【0577】

ステップS90170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”のときに実行される処理である。可変表示開始待ち処理は、主基板9011から伝送された第1変動開始コマンド（又は第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などを受信したか否かに基づいて画像表示装置905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。可変表示開始待ち処理では、飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには（即ち、変動パターン指定コマンド等を受信したときには）、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

20

【0578】

ステップS90171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。可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおける特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置905における飾り図柄の可変表示を行うための設定（例えば、変動パターン（特図変動時間）に対応する演出制御パターンや変動時間タイマの値の設定等）を行う処理や、保留表示、アクティブ表示などの表示動作を行うための設定（例えば、当該表示動作に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理では、演出プロセスフラグの値を“2”に更新する。

30

【0579】

ステップS90172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。可変表示中演出処理は、可変表示開始設定処理（ステップS90171）にて設定した変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（画像表示装置905における飾り図柄の可変表示開始後の経過時間が特図変動時間に達したか否か）を判定する処理などを含んでいる。可変表示中演出処理では、変動時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を“3”に更新する。

40

【0580】

ステップS90173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。特図当り待ち処理は、確定飾り図柄が「ハズレ」である場合に実行する処理としてパチンコ遊技機901の遊技状態を設定する変動時遊技状態設定処理や、確定飾り図柄が「大当り」である場合に実行する処理としてファンファーレ演出を行うための設定（例えば、ファンファーレ演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。特図当り待ち処理では、確定飾り図柄が「ハズレ」であるときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、確定飾り図柄が「大当り」であるときには、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。

50

【0581】

ステップS90174の大当たり開始処理は、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。大当たり開始処理は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出（各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置907が開放状態であるときに実行する演出）を行うための設定（例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。大当たり開始処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“5”に更新する。

【0582】

ステップS90175のラウンド中処理は、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。ラウンド中処理は、大入賞口開放後通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放後通知コマンドを受信した場合に実行する処理として閉鎖中演出（各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置907が閉鎖状態であるときに実行する演出）を行うための設定（例えば、閉鎖中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理などを含んでいる。ラウンド中処理では、大入賞口開放後通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。

10

【0583】

ステップS90176のラウンド後処理は、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。ラウンド後処理は、大入賞口開放中通知コマンドや当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出を行うための設定（例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等）を行う処理や、当り終了指定コマンドを受信した場合に実行する処理としてエンディング演出を行うための設定（例えば、エンディング演出に対応する演出制御パターンやエンディング演出実行時間タイマの値の設定等）を行う処理などを含んでいる。ラウンド後処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“5”に更新し、当り終了指定コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“7”に更新する。

20

【0584】

ステップS90177の大当たり終了後処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。大当たり終了後処理は、ラウンド後処理（ステップS90176）にて設定したエンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたか否か（画像表示装置5におけるエンディング演出の実行開始後の経過時間が設定時間に達したか否か）を判定する処理などを含んでいる。大当たり終了後処理では、エンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

【0585】

図65は、入賞時演出決定処理（S90150）の一例を示すフローチャートである。図65に示した入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU90120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける記憶内容をチェックし（ステップS90151）、新たな受信コマンドとして第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS90152）。ステップS90152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS90152；NO）、演出制御用CPU90120は、新たな受信コマンドとして第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS90154）。ステップS90154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS90154；NO）、入賞時演出決定処理を終了する。

40

【0586】

ステップS90152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS90152；YES）、演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御フラグ設定部90191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確

50

高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS90155）。時短状態ではないと判定したときは（ステップS90155：NO）、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理を実行する（ステップS90160）。ステップS90160の保留演出等決定処理（ステップS90163の保留演出等決定処理も同様）には、保留演出、アクティブ表示演出、作用演出（保留作用失敗演出、保留作用失敗演出等）等について決定する処理が含まれている。詳細は後述する。

【0587】

保留演出等決定処理（ステップS90160）を実行した後は、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理の決定内容を記憶する（ステップS90161）。具体的には、例えば、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aにおける当該始動入賞のバッファ番号に対応する先読予告バッファ90194Bのバッファ番号に対応付けて保留演出等決定処理の決定内容を記憶する。

10

【0588】

ステップS90161の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90161において記憶した決定内容に基づいて、始動入賞記憶表示エリア905Hに新たな保留表示を追加する（ステップS90162）。より詳細には、演出制御用CPU90120は、上述の先読予告バッファ90194Bのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時の表示態様による保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セット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90123のVDDP等に対して伝送させることなどにより、保留演出等決定処理において決定した追加時の表示態様で表示される保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

20

【0589】

ステップS90154において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS90154；YES）、演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御フラグ設定部90191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS90156）。時短状態（高確高ベース状態）であると判定したときは（ステップS90156：YES）、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理を実行する（ステップS90163）。ステップS90163の保留演出等決定処理は、ステップS90160の保留演出等決定処理と同様である。

30

【0590】

保留演出等決定処理（ステップS90163）を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90163、ステップS90164、ステップS90165の処理を実行し、入賞時演出決定処理を終了する。なお、ステップS90163、ステップS90164、ステップS90165の夫々の処理は、ステップS90160、ステップS90161、ステップS90162の夫々の処理に係る処理と同様である。

【0591】

ステップS90155において時短状態であると判定したときや（ステップS90155：YES）、ステップS90156において時短状態ではないと判定したときは（ステップS90156：NO）、始動口入賞指定に応じた保留追加処理を実行する（S90166）。具体的には、演出制御用CPU90120は、保留演出等決定処理（ステップS90160、S90163）において保留演出を実行しないと決定した場合と同様、追加時及び各シフト後の表示態様として通常の表示態様（例えば、白色）を示す情報を記憶し、通常の表示態様で表示される保留表示を始動入賞記憶表示エリア905Hに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

40

【0592】

図66は、可変表示開始設定処理（S90171）の一例を示すフローチャートである。図66に示した可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU90120は、まず

50

、例えば、主基板9011から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS90522）。

【0593】

ステップS90522にて特図表示結果が「ハズレ」とであると判定したときには（ステップS90522；YES）、演出制御用CPU90120は、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS90524）。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193に設けられたランダムカウンタ等により更新される乱数値（例えば、左確定図柄決定用の乱数値、右確定図柄決定用の乱数値、中確定図柄決定用の乱数値等）を示す数値データを抽出し、ROM90121などに予め記憶された所定の図柄決定テーブル（例えば、左確定図柄決定テーブル、右確定図柄決定テーブル、中確定図柄決定テーブル等）を参照することなどにより、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄の組合せとして、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rの夫々に最終的に停止表示される飾り図柄を決定する。

10

【0594】

ステップS90522にて特図表示結果が「ハズレ」でないと判定したときには（ステップS90522；NO）、即ち、特図表示結果が「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」であるときには、演出制御用CPU90120は、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS90528）。一例として、演出制御用CPU90120は、演出制御カウンタ設定部90193に設けられたランダムカウンタ等により更新される乱数値（例えば、大当たり確定図柄決定用の乱数値等）を示す数値データを抽出し、ROM90121などに予め記憶された所定の図柄決定テーブル（例えば、大当たり確定図柄決定テーブル等）を参照することなどにより、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄の組合せとして、飾り図柄表示エリア905L、905C、905Rの夫々に最終的に停止表示される飾り図柄を決定する。なお、演出制御用CPU90120は、大当たり種別（16R確変大当たり、8R確変大当たり）がいずれであるかや、昇格演出の有無などに応じて、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄の組合せを決定してもよい。

20

【0595】

ステップS90524の処理又はステップS90528の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理を実行する（ステップS90529）。ボタン発展演出決定処理は、ボタン発展演出（後述）の実行有無を決定する処理や、ボタン発展演出を実行すると決定した場合においてボタン発展演出の演出態様を決定する処理等が含まれる。ボタン発展演出決定処理の詳細は後述する。

30

【0596】

ステップS90529の処理を実行後、演出制御用CPU90120は、保留消化処理を実行する（ステップS90530）。具体的には、始動入賞記憶表示エリア905Hの左端に表示されている保留表示をアクティブ表示エリアAHA'に移動（シフト）させるとともに、始動入賞記憶表示エリア905Hに他の保留表示があるときには、夫々について左側に移動させる。

【0597】

40

ステップS90530の保留消化処理を実行後、演出制御用CPU90120は、演出制御パターンセットの処理を実行する（ステップS90532）。例えば、演出制御用CPU90120は、当該変動の変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。即ち、演出制御用CPU90120は、主基板9011から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンを使用パターンとしてセットする。また、例えば、演出制御用CPU90120は、ステップS90529のボタン発展演出決定処理にて決定したボタン発展演出に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。即ち、演出制御用CPU90120は、ステップS90529のボタン発展演出決定処理においてボタン発展演出を実行すると決定した場合にはボタン発展演出の演出態様（例えば、後述するボタン発展演出パターン）等を決定するが、ステ

50

ップS90532の処理では、ステップS90529のボタン発展演出決定処理にて決定したボタン発展演出の演出態様等に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。これにより、可変表示中演出処理（S90172）において、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやボタン発展演出決定処理（S90532）の決定内容に従って、画像表示装置905の表示領域における表示動作が行われる（例えば図72～図80参照）。

【0598】

ステップS90532の処理を実行後、演出制御用CPU90120は、ステップS90532においてセットした演出制御パターンのプロセスデータの演出制御プロセスタイマの初期値を設定し（ステップS90534）、演出制御プロセスタイマをスタートさせて（ステップS90535）、プロセスデータの内容に従って画像表示装置905等の演出装置（演出用部品）の制御を行う（ステップS90536）。続いて、演出制御用CPU90120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間（図47に示した特図変動時間）に相当する値を設定する（ステップS90537）。

【0599】

続いて、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに格納されているコマンドを消化する（ステップS90538）。具体的には、演出制御用CPU90120は、始動入賞時受信コマンドバッファ90194Aに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。また、ステップS90538の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM90122などに設けられる先読予告バッファ90194Bに格納されている情報の削除やシフトも行われる。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S90539）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0600】

以下、ボタン発展演出について詳しく説明する。ボタン発展演出とは、ボタン等（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A）に対応する画像（プッシュボタン9031Bを模したボタン画像、スティックコントローラ9031Aを模したスティックコントローラ画像）を変化（発展）させる演出である。以下、ボタン等に対応する画像を「ボタン等画像」又は「ボタン等表示」と称する場合がある。

【0601】

演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出として、一の種類のボタン等画像の表示態様を変化させたり（例えばボタン画像の表示態様（表示色、表示サイズ）を変化させたり）、一の種類のボタン等画像を他の種類のボタン等画像に変化させたり（例えばボタン画像をスティックコントローラ画像）に変化させたりする。

【0602】

なお、以下の説明において、ボタン等画像として、プッシュボタン9031Bを模した小さいサイズの白色のボタン画像を「小ボタン（白）」又は「第1態様」と称する場合がある。また、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの白色のボタン画像を「大ボタン（白）」又は「第2態様」と称する場合がある。また、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの赤色のボタン画像を「大ボタン（赤）」又は「第3態様」と称する場合がある。また、スティックコントローラ9031Aを模したスティックコントローラ画像を「スティック」又は「第4態様」と称する場合がある。

【0603】

図67は、本実施形態におけるボタン発展演出カテゴリ及びボタン発展演出パターンの一例を説明する説明図である。ボタン発展演出パターンは、ボタン発展演出の演出態様（表示態様）を示すものである。ボタン発展演出カテゴリは、ボタン発展演出パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、ボタン発展演出カテゴリとは、共通のグループにカテゴリ化される1以上のボタン発展演出パターンを含む、各グルー

プのグループ名である。

【0604】

図67において、「当初」は、当初の表示である。「最終」は、最終的な表示である。「タイミング1」は、ボタン等画像が変化し得る1回目のタイミングである。「タイミング2」は、ボタン等画像が変化し得る2回目のタイミングである。「タイミング3」は、ボタン等画像が変化し得る3回目のタイミングである。なお、変動パターンに応じて、「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」は異なってもよい。

【0605】

また、図67において（他図においても同様）、「変化無」は、ボタン等画像の変化がない旨を表している。「弱変化」は、ボタン等画像の1段階の変化（1段階変化）がある旨を表している。具体的には、「弱変化（第1→第2）」は、「第1態様」から「第2態様」への1段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「大ボタン（白）」への変化がある旨を表している。「弱変化（第2→第3）」は、「第2態様」から「第3態様」への1段階変化、即ち「大ボタン（白）」から「大ボタン（赤）」への変化がある旨を表している。「弱変化（第3→第4）」は、「第3態様」から「第4態様」への1段階変化、即ち「大ボタン（赤）」から「スティック」への変化がある旨を表している。「中変化」は、ボタン等画像の2段階の変化（2段階変化）がある旨を表している。具体的には、「中変化（第1→第3）」は、「第1態様」から「第3態様」への2段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「大ボタン（赤）」への変化がある旨を表している。「中変化（第2→第4）」は、「第2態様」から「第4態様」への2段階変化、即ち「大ボタン（白）」から「スティック」への変化がある旨を表している。「強変化」は、ボタン等画像の3段階の変化（3段階変化）がある旨を表している。具体的には、「強変化（第1→第4）」は、「第1態様」から「第4態様」への3段階変化、即ち「小ボタン（白）」から「スティック」への変化がある旨を表している。

【0606】

図67において、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」は、3つのタイミング（タイミング1、2、3）のいずれにおいても、ボタン等画像が変化せずに、「最終」が「第1態様（小ボタン（白））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH1」には、ボタン発展演出パターン「BH1-1」が属している。

【0607】

なお、ボタン発展演出パターン「BH1-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1、タイミング2、タイミング3のいずれにおいても変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH1-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「当初」、即ち「タイミング1」以前）も第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）も第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）も第4の期間（「最終」、即ち「タイミング3」以降）も「第1態様（小ボタン（白））」となる。

【0608】

ボタン発展演出カテゴリ「BH2」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第2態様（大ボタン（白））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH2」には、タイミング1において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-1」と、タイミング2において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-2」と、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH2-3」とが属している。

【0609】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH2-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において弱変化し、タイミング2やタイミング3において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH2-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）や第4の期間（「タイミング3」以降）では「第2態様（大ボタン（白））」となる。

【0610】

ボタン発展演出カテゴリ「BH3 a」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第3態様（大ボタン（赤））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH3 a」には、タイミング1及びタイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH3 a-1」と、タイミング2及びタイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH3 a-2」とが属している。

【0611】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH3 a-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1やタイミング3において弱変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH3 a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第2態様（大ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第3態様（大ボタン（赤））」となる。

10

【0612】

ボタン発展演出カテゴリ「BH3 b」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにおいて、ボタン等画像が中変化し、「最終」が「第3態様（大ボタン（赤））」となる、ボタン発展演出カテゴリである。ボタン発展演出カテゴリ「BH3 b」には、タイミング1において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3 b-1」と、タイミング2において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3 b-2」と、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH3 b-3」とが属している。

20

【0613】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH3 b-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において中変化し、タイミング2やタイミング3において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH3 b-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）や第4の期間（「タイミング3」以降）では「第3態様（大ボタン（赤））」となる。

【0614】

30

ボタン発展演出カテゴリ「BH4 a」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおける、先のタイミングにおいてボタン等画像が中変化し、後のタイミングにおいてボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4 a」には、タイミング1において中変化、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH4 a-1」と、タイミング2において中変化、タイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン「BH4 a-2」とが属している。

【0615】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH4 a-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において中変化し、タイミング3において弱変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4 a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第3態様（大ボタン（赤））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第4態様（スティック）」となる。

40

【0616】

ボタン発展演出カテゴリ「BH4 b」は、3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおける、先のタイミングにおいてボタン等画像が弱変化し、後のタイミングにおいてボタン等画像が中変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4 b」には、

50

タイミング1において弱変化、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH4b-1」と、タイミング2において弱変化、タイミング3において中変化があるボタン発展演出パターン「BH4b-2」とが属している。

【0617】

例えば、ボタン発展演出パターン「BH4b-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング1において弱変化し、タイミング3において中変化し、タイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第2態様（大ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第4態様（スティック）」となる。

10

【0618】

ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」は、3つのタイミングのうちのいずれか1つ（本実施形態ではタイミング3）のタイミングにおいて、ボタン等画像が強変化し、「最終」が「第4態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリである。本実施形態では、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」には、タイミング3において強変化があるボタン発展演出パターン「BH4c-1」が属している。

【0619】

ボタン発展演出パターン「BH4c-1」の場合、ボタン等画像は、タイミング3において強変化し、タイミング1やタイミング2において変化しないため、ボタン発展演出パターン「BH4a-1」によるボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前）や第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降）では「第4態様（スティック）」となる。

20

【0620】

図68は、ボタン発展演出決定処理（S90529）の一例を示すフローチャートである。図69は、ボタン発展演出の決定割合等を説明する説明図である。図70は、ボタン発展演出パターンの決定割合を説明する説明図である。なお、図69（A）において（他図においても同様）、変動パターン「PA4'-X」は、スーパーリーチα（ハズレ）の変動パターン（具体的には、変動パターン「PA4'-1」「PA4'-2」「PA4'-3」のいずれか）である。変動パターン「PA5'-X」は、スーパーリーチβ（ハズレ）の変動パターン（具体的には、変動パターン「PA5'-1」「PA5'-2」「PA5'-3」のいずれか）である。変動パターン「PB4'-X」は、スーパーリーチα（大当り）の変動パターン（具体的には、変動パターン「PB4'-1」「PB4'-2」「PB4'-3」のいずれか）である。変動パターン「PB5'-X」は、スーパーリーチβ（大当り）の変動パターン（具体的には、変動パターン「PB5'-1」「PB5'-2」「PB5'-3」のいずれか）である。

30

【0621】

図68に示したボタン発展演出決定処理において、演出制御用CPU90120は、まず、ボタン発展演出の実行有無を決定する（S90550）。具体的には、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づいて、ボタン発展演出を実行するか否かを、図69（A）に示すような決定割合で決定する。

40

【0622】

例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときには5%の割合でボタン発展演出を実行すると決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときに参照される、スーパーリーチα（ハズレ）時用のボタン発展演出実行有無決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出実行有無決定用の乱数値（例えば、演出用乱数更新

50

処理（S9077）にて更新される乱数値）と比較される数値が、「実行無し」と「実行有り」とに5：95の割合で割り当てられていればよい。

【0623】

また例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときには10%の割合でボタン発展演出を実行すると決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチβ（ハズレ）時用のボタン発展演出実行有無決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が、「実行無し」と「実行有り」とに10：90の割合で割り当てられていればよい。

10

【0624】

なお、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが、スーパーリーチの変動パターン（「PA4'-X」、「PA5'-X」、「PB4'-X」、「PB5'-X」）以外の変動パターン（「PA1'-X」、「PA2'-X」、「PA3'-X」、「PB1'-X」、「PB3'-X」）であるときには常にボタン発展演出を実行しないと決定する。

【0625】

図69（A）によれば、ボタン発展演出が実行される場合には常にスーパーリーチとなるので、ボタン発展演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度は高い。

20

【0626】

また、低確状態であるときに、スーパーリーチαにおいてボタン発展演出が実行された場合の大当たり期待度は、（「PB4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率）／{（「PB4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率）+（「PA4'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率）}から求められ、約18.5%である。なお、「PB4'-X」で「実行有り」となる確率は15%であり、「PA4'-X」で「実行有り」となる確率は5%である（図69（A））。また、低確状態の大当たり確率は約1／199であるため（図48参照）、低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率は（1／199）×（30／100）であり、低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率は（198／199）×（2／100）である（図58、図59参照）。これに対し、低確状態であるときにスーパーリーチαが実行された場合の大当たり期待度は、低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率／（低確状態であるときに「PB4'-X」となる確率+低確状態であるときに「PA4'-X」となる確率）から求められ、約7%である。以上から、スーパーリーチαにおいてボタン発展演出が実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度は高くなる。

30

【0627】

また、低確状態であるときに、スーパーリーチβにおいてボタン発展演出が実行された場合の大当たり期待度は、（「PB5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率）／{（「PB5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率）+（「PA5'-X」で「実行有り」となる確率）×（低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率）}から求められ、約50%である。なお、「PB5'-X」で「実行有り」となる確率は40%であり、「PA5'-X」で「実行有り」となる確率は10%である（図69（A））。また、低確状態の大当たり確率は約1／199であるため（図48参照）、低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率は（1／199）×（50／100）であり、低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率は（198／199）×（1／100）である（図58、図59参照）。これに対し、低確状態であるときにスーパーリーチβが実行された場合の大当たり期待度は、低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率／（低確状態であるときに「PB5'-X」となる確率+低確状態であるときに「PA5'-X」となる確率）から求められ、約5%である。以上から、スーパーリーチβにおいてボタン発展演出が実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度は高くなる。

40

50

X」となる確率)から求められ、約20%である。以上から、スーパーリーチ β においてボタン発展演出が実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度は高くなる。

【0628】

図68に戻る。ステップS90550の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90550の処理においてボタン発展演出を実行すると決定したか否かを判定する(S90551)。ボタン発展演出を実行しないと決定していた場合(ステップS90551; NO)、ボタン発展演出決定処理を終了する。

【0629】

一方、ボタン発展演出を実行すると決定していた場合(ステップS90551; YES)、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出カテゴリを決定する(S90552)。具体的には、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づいて、ボタン発展演出カテゴリを、図69(B)に示すような決定割合で決定する。

【0630】

例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときには、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を30%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を0%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ α (ハズレ)時用のボタン発展演出カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出カテゴリ決定用の乱数値(例えば、演出用乱数更新処理(S9077)にて更新される乱数値)と比較される数値が、「BH1」と「BH2」と「BH3a」と「BH3b」と「BH4a」と「BH4b」と「BH4c」とに30:20:20:10:10:10:0の割合で割り当てられていればよい。

【0631】

また例えば、演出制御用CPU90120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときには、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を0%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を30%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3b」を20%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」を15%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4b」を10%の割合で決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を5%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ β (ハズレ)時用のボタン発展演出カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出カテゴリ決定用の乱数値と比較される数値が、「BH1」と「BH2」と「BH3a」と「BH3b」と「BH4a」と「BH4b」と「BH4c」とに0:30:20:20:15:10:5の割合で割り当てられていればよい。

【0632】

図69(B)によれば、スーパーリーチ α において、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」又は「BH2」の決定割合に対する、ボタン発展演出カテゴリ「BH4a」又は「BH4b」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」である場合よりも高い。つまり、スーパーリーチ α において、ボタン等画像が最終的に第4態様(スティック)に迄変化した場合の方が、第1態様(小ボタン(白))や第2態様(大ボタン(白))に止まる場合よりも大当たり期待度は高い。また、スーパーリーチ β において、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」の決定割合に対する、ボタン発

10

20

30

40

50

展演出カテゴリ「BH 4 a」又は「BH 4 b」又は「BH 4 c」の決定割合は、変動パターン「PB 5' - X」である場合の方が変動パターン「PA 5' - X」である場合よりも高い。つまり、スーパーリーチβにおいて、ボタン等画像が最終的に第4態様（スティック）に迄変化した場合の方が、第2態様（大ボタン（白））に止まる場合よりも大当たり期待度は高い。なお、大当たり期待度の関係は、スーパーリーチβ > スーパーリーチαであると説明したが、図69（B）によれば、スーパーリーチβとなる場合の方がスーパーリーチαとなる場合よりも、ボタン等画像が最終的に第4態様に迄変化し易くなっている。以上から、第4態様（スティック）の大当たり期待度 > 第3態様（大ボタン（赤））の大当たり期待度 > 第2態様（大ボタン（赤））の大当たり期待度 > 第1態様（小ボタン（白））の大当たり期待度である。

10

【0633】

また、図69（B）によれば、ボタン発展演出カテゴリ「BH 3 a」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH 3 b」の決定割合は、変動パターン「PB 4' - X」である場合の方が変動パターン「PA 4' - X」である場合よりも高く、変動パターン「PB 5' - X」である場合の方が変動パターン「PA 5' - X」である場合よりも高い。つまり、1回の中変化（2段階変化）により「最終」が「第3態様」となる場合（BH 3 b）の方が、2回の弱変化（1段階変化）により「最終」が「第3態様」となる場合（BH 3 a）よりも大当たり期待度は高い。

【0634】

また、図69（B）によれば、ボタン発展演出カテゴリ「BH 4 a」又は「BH 4 b」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH 4 c」の決定割合は、変動パターン「PB 5' - X」である場合の方が変動パターン「PA 5' - X」である場合よりも高い。つまり、1回の強変化（3段階変化）により「最終」が「第4態様」となる場合（BH 4 c）の方が、1回の弱変化（1段階変化）と1回の中変化（2段階変化）により「最終」が「第4態様」となる場合（BH 4 a、BH 4 b）よりも大当たり期待度は高い。また、ボタン発展演出カテゴリ「BH 4 a」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH 4 b」の決定割合は、変動パターン「PB 4' - X」である場合の方が変動パターン「PA 4' - X」である場合よりも高く、変動パターン「PB 5' - X」である場合の方が変動パターン「PA 5' - X」である場合よりも高い。つまり、弱変化（1段階変化）、中変化（2段階変化）の順により「最終」が「第3態様」となる場合（BH 4 b）の方が、中変化（2段階変化）、弱変化（1段階変化）の順により「最終」が「第3態様」となる場合（BH 4 a）よりも大当たり期待度は高い。

20

30

【0635】

図68に戻る。ステップS90552の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ステップS90552にて決定したボタン発展演出カテゴリに属する一のボタン発展演出パターンを決定する（S90553）。

【0636】

例えば、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH 2」を決定していた場合、演出制御用CPU90120は、図70（B）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA 4' - X」又は「PA 5' - X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 1」を36%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 2」を33%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 3」を31%の割合で決定し、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB 4' - X」又は「PB 5' - X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 1」を31%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 2」を33%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH 2 - 3」を36%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA 4' - X」又は「PA 5' - X」であるときに参照される、スーパーリーチ（ハズレ）時用のボタン発展演出パターン（BH 2 - X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の

40

50

乱数値（例えば、演出用乱数更新処理（S9077）にて更新される乱数値）と比較される数値が、「BH2-1」と「BH2-2」と「BH2-3」とに36:33:31の割合で割り当てられていればよい。また、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（大当り）時用のボタン発展演出パターン（BH2-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH2-1」と「BH2-2」と「BH2-3」とに31:33:36の割合で割り当てられていればよい。

【0637】

また例えば、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を決定していた場合、演出制御用CPU90120は、図70（C）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」を55%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を45%の割合で決定し、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときには、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」を45%の割合で決定し、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を55%の割合で決定する。例えば、ROM121には、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（ハズレ）時用のボタン発展演出パターン（BH3a-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH3a-1」と「BH3a-2」とに55:45の割合で割り当てられていればよい。また、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」であるときに参照される、スーパーリーチ（大当り）時用のボタン発展演出パターン（BH3a-X）決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン発展演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、「BH3a-1」と「BH3a-2」とに45:55の割合で割り当てられていればよい。

【0638】

なお、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH1」を決定していた場合には、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」に属するボタン発展演出パターンは1種類（ボタン発展演出パターン「BH1-1」）であるため、図70（A）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」、「PA5'-X」、「PB4'-X」、「PB5'-X」のいずれであっても、ボタン発展演出パターン「BH1-1」を決定する。また、ステップS90552にてボタン発展演出カテゴリ「BH4c」を決定していた場合には、ボタン発展演出カテゴリ「BH4c」に属するボタン発展演出パターンは1種類（ボタン発展演出パターン「BH4c-1」）であるため、図70（G）に示すように、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが変動パターン「PA4'-X」、「PA5'-X」、「PB4'-X」、「PB5'-X」のいずれであっても、ボタン発展演出パターン「BH4c-1」を決定する。

【0639】

図70（B）によれば、ボタン発展演出パターン「BH2-1」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH2-3」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」である場合よりも高い。また、図70（C）によれば、ボタン発展演出パターン「BH3a-1」の決定割合に対するボタン発展演出カテゴリ「BH3a-2」の決定割合は、変動パターン「PB4'-X」又は「PB5'-X」である場合の方が変動パターン「PA4'-X」又は「PA5'-X」である場合よりも高い。図70（D）～図70（F）についても同様である。つまり、遅いタイミングにおいて変化が行われる場合の方が、早いタイミングで変化が行われる場合よりも大当り期待度は高い。

【0640】

図68に戻る。ステップS90553の処理を実行した後は、演出制御用CPU90120は、ボタン等作用演出（図中は単に「作用演出」）を決定し（S90554）、ボタン発展演出決定処理を終了する。ステップS90554の処理では、具体的には、演出制御用CPU90120は、タイミング1～3の夫々におけるボタン等画像の変化態様（「変化無」、「弱変化」、「中変化」、「強変化」）に応じて、ボタン等作用演出の実行有無（及び、実行有の場合の演出態様）を、図69（C）に示すような決定割合で決定する。

【0641】

なお、以下の説明において、画像表示装置905において行われるボタン等作用演出として、キャラクタが登場する演出（キャラ登場）を「弱作用演出」と称し、大砲による砲撃が行われる演出（大砲）を「中作用演出」と称し、落雷がある演出（落雷）を「強作用演出」と称する場合がある。

【0642】

例えば、あるタイミング（タイミング1～3）におけるボタン等画像の変化態様が「変化無」であるときには、演出制御用CPU90120は、図69（C）に示すように、「作用演出無」を70%の割合で決定し、「弱作用演出」を20%の割合で決定し、「中作用演出」を10%の割合で決定し、「強作用演出」を0%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、「変化無」であるときに参照される、変化無用時のボタン等作用演出決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン等作用演出決定用の乱数値と比較される数値が、「作用演出無」と「弱作用演出」と「中作用演出」と「強作用演出」とに70：20：10：0の割合で割り当てられていればよい。

【0643】

また例えば、あるタイミング（タイミング1～3）におけるボタン等画像の変化態様が「弱変化」であるときには、演出制御用CPU90120は、図69（C）に示すように、「作用演出無」を20%の割合で決定し、「弱作用演出」を70%の割合で決定し、「中作用演出」を8%の割合で決定し、「強作用演出」を2%の割合で決定する。例えば、ROM90121には、「弱変化」であるときに参照される、弱変化時のボタン等作用演出決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、ボタン等作用演出決定用の乱数値と比較される数値が、「作用演出無」と「弱作用演出」と「中作用演出」と「強作用演出」とに20：70：8：2の割合で割り当てられていればよい。

【0644】

つまり、ステップS90553において、例えば、ボタン発展演出パターン「BH4b-1」が決定された場合には、タイミング1が「弱変化」、タイミング2が「変化無」、タイミング3が「中変化」となるが（図67参照）、ステップS90554の処理において、演出制御用CPU90120は、タイミング1の「弱変化」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を20%の割合で決定し、「弱作用演出」を70%の割合で決定し、「中作用演出」を8%の割合で決定し、「強作用演出」を2%の割合で決定する。また、演出制御用CPU90120は、タイミング2の「変化無」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を70%の割合で決定し、「弱作用演出」を20%の割合で決定し、「中作用演出」を10%の割合で決定し、「強作用演出」を0%の割合で決定する。また、演出制御用CPU90120は、タイミング3の「中変化」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を5%の割合で決定し、「弱作用演出」を20%の割合で決定し、「中作用演出」を55%の割合で決定し、「強作用演出」を20%の割合で決定する。また、ステップS90553において、例えば、ボタン発展演出パターン「BH1-1」が決定された場合には、タイミング1～3が全て「変化無」となるが（図67参照）、ステップS90554の処理において、演出制御用CPU90120は、タイミング1～3の夫々の「変化無」に対するボタン等作用演出について、「作用演出無」を70%の割合で決定し、「弱作用演出」を20%の割合で決定し、「中作用演出」を10%の割合で決定し、「強作用演出」を0%の割合で決定する。

【0645】

図69(C)によれば、ボタン等作用演出(弱作用演出、中作用演出、強作用演出)が実行される場合には実行されない場合よりもボタン等画像が変化(弱変化、中変化、強変化)し易い。また、強作用演出が実行される場合にはボタン等画像は常に変化(弱変化、中変化、強変化)し、中作用演出が実行される場合には弱作用演出が実行される場合よりもボタン等画像が変化(弱変化、中変化、強変化)し易い。また、強作用演出が実行される場合には強作用演出が実行されない場合よりも強変化し易く、中作用演出が実行される場合には中作用演出が実行されない場合よりも中変化し易く、弱作用演出が実行される場合には弱作用演出が実行されない場合よりも弱変化し易い。

【0646】

なお、上述した様に、可変表示開始設定処理(S90171)のステップS90532では、ボタン発展演出の演出態様等に対応する演出制御パターンも使用パターンとしてセットするため、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理において決定した決定内容(例えば、(ボタン発展演出パターン)、ボタン等作用演出の演出態様(タイミング1~3の夫々における「作用演出無」、「弱作用演出」、「中作用演出」、「強作用演出」の別を特定する情報等)をRAM90122等に記憶し、可変表示開始設定処理(S90171)のステップS90532ではRAM90122等を参照し、ボタン発展演出の演出態様等に対応する演出制御パターンも使用パターンとしてセットするようにしてもよい。

【0647】

図71(A)は、ボタン発展演出における各種期間を説明する説明図である。図71(A)について説明する前に、図71~図80に示した「T1」~「T14」について説明する。「T1」は変動の開始タイミングを表している。「T14」は、変動の終了タイミングを表している。「T2」は、リーチになるタイミングを表している。「T3」は、スーパーリーチに発展するタイミングを表している。「T3」から発展したスーパーリーチは「T13」に終了する。つまり、「T13」は、スーパーリーチの結果(勝敗等)が表示(報知)されるタイミングを表している。

【0648】

「T4」は、ボタン等画像の表示開始のタイミングを表している。「T4」から表示されるボタン等画像は「T13」に消去される。つまり、「T4」~「T13」は、ボタン等表示期間(ボタン等画像の表示期間)である。

【0649】

「T6」は、図67の「タイミング1」を表している。「T8」は、図67の「タイミング2」を表している。「T10」は、図67の「タイミング3」を表している。「T5」は、タイミング1(T6)におけるボタン等画像の変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T5」に開始されたボタン等作用演出は「T6」に終了する。つまり、「T5」~「T6」は、タイミング1におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「T7」は、タイミング2(T8)におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T7」に開始されたボタン等作用演出は「T8」に終了する。つまり、「T7」~「T8」は、タイミング2におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「T9」は、タイミング3(T10)におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「T9」に開始されたボタン等作用演出は「T10」に終了する。つまり、「T9」~「T10」は、タイミング3におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。なお、「T11」及び「T12」については後述する。

【0650】

図71(A)に示すように、ボタン等表示期間(T4~T13)のうちの一部の期間(T11~T13)がボタン等(プッシュボタン9031B、スティックコントローラ90

10

20

30

40

50

31A)の有効期間(操作が有効である期間)であり、他の期間(T4~T11)はボタン等の非有効期間(操作が有効ではない期間)である。つまり、「T11」は、ボタン等の操作が有効になるタイミングを表している。非有効期間中(T4~T11)には、非有効期間中である旨を報知するための画像として、ボタン等画像に重畳させて「規制線」を表示する。なお、有効期間中(T11~T13)には、「規制線」を表示しない。つまり、「T11」にて「規制線」は消去される。

【0651】

ボタン等表示期間(T4~T13)に続く期間(T13~T14)は、結果(勝敗等)を表示する期間である。より詳細には、有効期間中(T11~T13)に操作がなかった場合には有効期間が終了するときに(T13)、ボタン等画像は消去され、ボタン等表示期間に続く期間(T13~T14)において結果が表示される。一方、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに、ボタン等画像は消去され、操作があったときから結果が表示される。また、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに有効期間は終了する。なお、有効期間中(T11~T13)のボタン等画像の表示し、ボタン等画像が消去された後に結果(勝敗等)を表示する演出を「操作演出」と称する場合がある。

10

【0652】

図71(B)~図73(B)の夫々は、具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【0653】

20

(具体例1)

図71(B)は、具体例1におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例1では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PA4'-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理(S90529)において、ボタン発展演出を実行すると決定し(S90550)、ボタン発展演出カテゴリ「BH1」を決定し(S90552)、ボタン発展演出パターン「BH1-1」を決定し(S90553)、タイミング1(「BH1-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し(S90554)、タイミング2(「BH1-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出(キャラ登場)」を決定し(S90554)、タイミング3(「BH1-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理(S90171)のステップS90532においてセットされ、図71(B)に示すように、ボタン発展演出が実行される。

30

【0654】

具体例1にて決定したボタン発展演出パターン「BH1-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)も第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)も第3の期間(「タイミング2」~「タイミング3」/T8~T10)も第4の期間(「タイミング3」以降/T10~T13)も小ボタン(白)となり(図67参照)、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中(T4~T11)には「規制線」を表示させるため、具体例1では、図71(B)の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例1では、タイミング2(変化無)に対して「弱作用演出(キャラ登場)」を決定したため、「T7」~「T8」においてキャラクタを登場させるがボタン等画像を変化させていない(失敗演出)。

40

【0655】

(具体例2)

図72(A)は、具体例2におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例2では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PA4'-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理(S90529)において、ボタン発展演出を実行すると決定し(S90550)、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」を決定し(S90552)、ボタン発展演出パターン

50

「BH2-1」を決定し（S90553）、タイミング1（「BH2-1」では「弱変化（第1→第2）」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し（S90554）、タイミング2（「BH2-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング3（「BH2-1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532においてセットされ、図72（A）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

【0656】

具体例2にて決定したボタン発展演出パターン「BH2-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前／T4～T6）では「第1態様（小ボタン（白）」）となり、第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」／T6～T8）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）や第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第2態様（大ボタン（白）」）となり（図67参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例2では、図72（A）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例2では、タイミング1（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T5」～「T6」においてキャラクタを登場させて「T6」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白）」）から「第2態様（大ボタン（白）」）に変化（1段階変化）させている（成功演出）。また、具体例2では、タイミング3（変化無）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T9」～「T10」においてキャラクタを登場させるが「T10」においてボタン等画像を変化させていない（失敗演出）。

【0657】

（具体例3）

図72（B）は、具体例3におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例3では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB4-X」であるものとする。また、演出制御用CPU90120は、ボタン発展演出決定処理（S90529）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S90550）、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」を決定し（S90552）、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」を決定し（S90553）、タイミング1（「BH3a-2」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング2（「BH3a-2」では「弱変化（第1→第2）」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S90554）、タイミング3（「BH3a-2」では「弱変化（第2→第3）」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理（S90171）のステップS90532においてセットされ、図72（B）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

【0658】

具体例3にて決定したボタン発展演出パターン「BH3a-2」の場合、ボタン等画像は、第1の期間（「タイミング1」以前／T4～T6）や第2の期間（「タイミング1」～「タイミング2」／T6～T8）では「第1態様（小ボタン（白）」）となり、第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）では「第2態様（大ボタン（白）」）となり、第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第3態様（大ボタン（赤）」）となり（図67参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例3では、図72（B）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例3では、タイミング2（弱変化）に対して「作用演出無」を決定したため、「T7」～「T8」においてキャラクタを登場させずに「T8」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白）」）から「第2態様（大ボタン（白）」）に変化（1段階変化）させている。また、具体例3では、タイミング3（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、

「T 9」～「T 1 0」においてキャラクタを登場させて「T 1 0」においてボタン等画像を「第 2 態様（大ボタン（白））」から「第 3 態様（大ボタン（赤））」に変化（1 段階変化）させている（成功演出）。

【0 6 5 9】

（具体例 4）

図 7 3（A）は、具体例 4 におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例 4 では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB 5' - X」であるものとする。また、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、ボタン発展演出決定処理（S 9 0 5 2 9）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S 9 0 5 5 0）、ボタン発展演出カテゴリ「BH 4 b」を決定し（S 9 0 5 5 2）、ボタン発展演出パターン「BH 4 b - 1」を決定し（S 9 0 5 5 3）、タイミング 1（「BH 4 b - 1」では「弱変化（第 1 → 第 2）」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し（S 9 0 5 5 4）、タイミング 2（「BH 4 b - 1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S 9 0 5 5 4）、タイミング 3（「BH 4 b - 1」では「中変化（第 2 → 第 4）」）に対するボタン等作用演出について「中作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、可変表示開始設定処理（S 9 0 1 7 1）のステップ S 9 0 5 3 2 においてセットされ、図 7 3（A）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

【0 6 6 0】

具体例 4 にて決定したボタン発展演出パターン「BH 4 b - 1」の場合、ボタン等画像は、第 1 の期間（「タイミング 1」以前／T 4 ～ T 6）では「第 1 態様（小ボタン（白））」となり、第 2 の期間（「タイミング 1」～「タイミング 2」／T 6 ～ T 8）や第 3 の期間（「タイミング 2」～「タイミング 3」／T 8 ～ T 1 0）では「第 2 態様（大ボタン（白））」となり、第 4 の期間（「タイミング 3」以降／T 1 0 ～ T 1 3）では「第 4 態様（スティック）」となり（図 6 7 参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T 4 ～ T 1 1）には「規制線」を表示させるため、具体例 4 では、図 7 3（A）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例 4 では、タイミング 1（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「T 5」～「T 6」においてキャラクタを登場させて「T 6」においてボタン等画像を「第 1 態様（小ボタン（白））」から「第 2 態様（大ボタン（白））」に変化（1 段階変化）させている（成功演出）。また、具体例 4 では、タイミング 3（中変化）に対して「中作用演出（大砲）」を決定したため、「T 9」～「T 1 0」において大砲を出現させて「T 1 0」においてボタン等画像を「第 2 態様（大ボタン（白））」から「第 4 態様（スティック）」に変化（2 段階変化）させている（成功演出）。

【0 6 6 1】

（具体例 5）

図 7 3（B）は、具体例 5 におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例 5 では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB 5' - X」であるものとする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン発展演出決定処理（S 9 0 5 2 9）において、ボタン発展演出を実行すると決定し（S 9 0 5 5 0）、ボタン発展演出カテゴリ「BH 4 c」を決定し（S 9 0 5 5 2）、ボタン発展演出パターン「BH 4 c - 1」を決定し（S 9 0 5 5 3）、タイミング 1（「BH 4 c - 1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S 9 0 5 5 4）、タイミング 2（「BH 4 c - 1」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し（S 9 0 5 5 4）、タイミング 3（「BH 4 c - 1」では「強変化（第 1 → 第 4）」）に対するボタン等作用演出について「強作用演出」を決定したものとする。

【0 6 6 2】

具体例 5 にて決定したボタン発展演出パターン「BH 4 c - 1」の場合、ボタン等画像は、第 1 の期間（「タイミング 1」以前／T 4 ～ T 6）や第 2 の期間（「タイミング 1」

～「タイミング2」／T6～T8）や第3の期間（「タイミング2」～「タイミング3」／T8～T10）では「第1態様（小ボタン（白））」となり、第4の期間（「タイミング3」以降／T10～T13）では「第4態様（スティック）」となり（図67参照）、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（T4～T11）には「規制線」を表示させるため、具体例5では、図73（B）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例5では、タイミング3（強変化）に対して「強作用演出（落雷）」を決定したため、「T9」～「T10」において雷雲を出現させて「T10」においてボタン等画像を「第1態様（小ボタン（白））」から「第4態様（スティック）」に変化（3段階変化）させている（成功演出）。

【0663】

10

図74～図80は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。なお、図74～図80において、キャラC901はスーパーリーチαやスーパーリーチβに登場する味方キャラ、キャラC902はスーパーリーチαに登場する敵キャラであり、キャラC903はスーパーリーチβに登場する敵キャラである。

【0664】

図74及び図75は、図72（B）に示した具体例3（T2以降）の表示動作例を表している。具体的には、図74（A）→図74（B）→図74（C）→図74（D）→図74（E）→図74（F）→図75（G）→図75（H）→図75（I）→図75（J）→図75（K）→図75（L）→図75（M）というように遷移する。図74（A）は、リーチになった場面（T2）である。図74（B）は、スーパーリーチαになった場面（T3）である。図74（C）は、小ボタン（白）D901の表示が開始された場面（T4）である。非有効期間（T4～T11）であるため、図74（C）では、小ボタン（白）D901に重畳して規制線K90が表示されている。

20

【0665】

図74（D）は、タイミング1における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T5）である。具体例3ではタイミング1における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図74（D）では、図74（C）と同様の表示（キャラC901、キャラC902の動作を除く）となっている。図74（E）は、タイミング1における変化等が行われる場面（T6）である。具体例3ではタイミング1における変化はないため、図74（E）では、図74（D）と同様の表示（キャラC901、キャラC902の動作を除く）となっている。

30

【0666】

図74（F）は、タイミング2における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T7）である。具体例3ではタイミング2における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図74（F）では、図74（E）と同様の表示（キャラC901、キャラC902の動作を除く）となっている。図75（G）は、タイミング2における変化等が行われる場面（T8）である。具体例3ではタイミング2において弱変化となるため、図75（G）では、小ボタン（白）D901が大ボタン（白）D902に変化（1段階変化）している。非有効期間（T4～T11）であるため、図75（G）では、大ボタン（白）D902に重畳して規制線K90が表示されている。

40

【0667】

図75（H）は、タイミング3における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T9）である。具体例3ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図75（H）では、弱作用演出としてキャラJS（符号「JS」は非図示。以下同様）が祈る画像JS901が表示されている。図75（I）は、タイミング3における変化等が行われる場面（T10）である。具体例3ではタイミング3において弱変化となるため、図75（I）では、大ボタン（白）D902が大ボタン（赤）D903に変化（1段階変化）している。非有効期間（T4～T11）であるため、図75（I）で

50

は、大ボタン（赤）D 9 0 3 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。また、図 7 5（I）では、キャラ J S が喜ぶ画像 J S 9 0 2 も表示されている。

【0668】

図 7 5（J）は、大ボタン（赤）D 9 0 3 に対応する操作（プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作）が有効になった場面（T 1 1）である。有効期間（T 1 1～T 1 3）となったため、図 7 5（J）では、規制線 K 9 0 が表示されていない。図 7 5（K）は、図 7 5（J）の直後の場面（T 1 2）である。遊技者にプッシュボタン 9 0 3 1 B の操作を促すため、図 7 5（J）では表示領域の右下に表示していた大ボタン（赤）D 9 0 3 を、図 7 5（K）では大ボタン（赤）D 9 0 3 U として表示領域の中央部に大きく表示している。なお、図 7 5（K）において、残り有効期間の分量を報知等する情報（ゲージ、数値）を表示するようにしてもよい。図 7 7（K）、図 7 8（E）、図 7 9（E）、図 8 0（E）においても同様である。なお、図 7 2（B）では、図示の都合上、T 1 2 の位置を T 1 1 の位置から離して記載している。図 7 1（B）等の他図でも同様である。

10

【0669】

図 7 5（L）は、有効期間中（T 1 1～T 1 3）に遊技者がプッシュボタン 9 0 3 1 B を操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中（T 1 1～T 1 3）に遊技者がプッシュボタン 9 0 3 1 B を操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面（T 1 3）である。具体例 3 では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラ C 9 0 1 が勝利している。つまり、大ボタン（赤）D 9 0 3（大ボタン（赤）D 9 0 3 U）に対応する操作（プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作）の結果として、勝敗（キャラ C 9 0 1 の勝利）を報知している。なお、図 7 5（L）では、遊技者がプッシュボタン 9 0 3 1 B を操作しなかった場合として、T 1 3 と記載している。他図でも同様である。図 7 5（M）は、可変表示が終了する場面（T 1 4）である。なお、図 7 5（M）の直後にはファンファーレ演出が実行される。

20

【0670】

図 7 6 及び図 7 7 は、図 7 3（A）に示した具体例 4（T 2 以降）の表示動作例を表している。具体的には、図 7 6（A）→図 7 6（B）→図 7 6（C）→図 7 6（D）→図 7 6（E）→図 7 6（F）→図 7 7（G）→図 7 7（H）→図 7 7（I）→図 7 7（J）→図 7 7（K）→図 7 7（L）→図 7 7（M）というように遷移する。図 7 6（A）は、リーチになった場面（T 2）である。図 7 6（B）は、スーパーリーチ β になった場面（T 3）である。図 7 6（C）は、小ボタン（白）D 9 0 1 の表示が開始された場面（T 4）である。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 7 6（C）では、小ボタン（白）D 9 0 1 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。

30

【0671】

図 7 6（D）は、タイミング 1 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 5）である。具体例 4 ではタイミング 1 における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図 7 6（D）では、弱作用演出としてキャラ J S が祈る画像 J S 9 0 1 が表示されている。図 7 6（E）は、タイミング 1 における変化等が行われる場面（T 6）である。具体例 4 ではタイミング 1 において弱変化となるため、図 7 6（E）では、小ボタン（白）D 9 0 1 が大ボタン（白）D 9 0 2 に変化（1 段階変化）している。非有効期間（T 4～T 1 1）であるため、図 7 6（E）では、大ボタン（白）D 9 0 2 に重畳して規制線 K 9 0 が表示されている。また、図 7 6（E）では、キャラ J S が喜ぶ画像 J S 9 0 2 も表示されている。

40

【0672】

図 7 6（F）は、タイミング 2 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 7）である。具体例 4 ではタイミング 2 における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図 7 6（F）では、図 7 6（E）と同様の表示（キャラ C 9 0 1、キャラ C 9 0 3 の動作を除く）となっている。図 7 7（G）は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（T 8）である。

50

具体例4ではタイミング2における変化はないため、図77(G)では、図76(F)と同様の表示(キャラC901、キャラC903の動作を除く)となっている。

【0673】

図77(H)は、タイミング3における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例4ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として中作用演出(大砲)が実行されるため、図77(H)では、中作用演出として大砲の画像TS901が表示されている。図77(I)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例4ではタイミング3において中変化となるため、図77(I)では、大ボタン(白)D902がスティックD904に変化(2段階変化)している。非有効期間(T4~T11)であるため、図77(I)では、スティックD904に重畳して規制線K90が表示されている。また、図77(I)では、発砲の煙の画像TS902や命中時の衝撃の画像TS903も表示されている。なお、中作用演出において変化しない場合(つまり失敗演出である場合)には、例えば、発砲しないか、発砲しても命中しないようにしてもよい。

【0674】

図77(J)は、スティックD904に対応する操作(スティックコントローラ9031Aの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図77(J)では、規制線K90が表示されていない。図77(K)は、図77(J)の直後の場面(T12)である。遊技者にスティックコントローラ9031Aの操作を促すため、図77(J)では表示領域の右下に表示していたスティックD904を、図77(K)ではスティックD904Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

【0675】

図77(L)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がスティックコントローラ9031Aを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がスティックコントローラ9031Aを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例4では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラC901が勝利している。つまり、スティックD904(スティックD904U)に対応する操作(スティックコントローラ9031Aの操作)の結果として、勝敗(キャラC901の勝利)を報知している。図77(M)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図77(M)の直後にはファンファーレ演出が実行される。

【0676】

図78は、図71(B)に示した具体例1(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図78(A)→図78(B)→図78(C)→図78(D)→図78(E)→図78(F)→図78(G)というように遷移する。図78(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例1ではタイミング2における変化はないため、図78(A)では、タイミング1以降と同様、小ボタン(白)D901が表示されている。非有効期間(T4~T11)であるため、図78(A)では、小ボタン(白)D901に重畳して規制線K90が表示されている。なお、具体例1ではタイミング2における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出として弱作用演出(キャラ登場)が実行されるが、タイミング2における変化はないため(つまり失敗演出であるため)、図78(A)では、キャラJSが喜ぶ画像JS902は表示されていない。

【0677】

図78(B)は、タイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例1ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図78(B)では、図78(A)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。図78(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例1ではタイミング3における変化はないため、図78(C)では、図78(B)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。

【0678】

図78(D)は、小ボタン(白)D901に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図78(D)では、規制線K90が表示されていない。図78(E)は、図78(D)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタン9031Bの操作を促すため、図78(D)では表示領域の右下に表示していた小ボタン(白)D901を、図78(E)では小ボタン(白)D901Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

【0679】

図78(F)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例1では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラC902が勝利している。つまり、小ボタン(白)D901(小ボタン(白)D901U)に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)の結果として、勝敗(キャラC902の勝利)を報知している。図78(G)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図78(G)の直後には次の可変表示が実行される。

【0680】

図79は、図72(A)に示した具体例2(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図79(A)→図79(B)→図79(C)→図79(D)→図79(E)→図79(F)→図79(G)というように遷移する。図79(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例2ではタイミング2における変化はないため、図79(A)では、タイミング1以降と同様、大ボタン(白)D902が表示されている。非有効期間(T4~T11)であるため、図79(A)では、大ボタン(白)D902に重畳して規制線Kが表示されている。

【0681】

図79(B)は、タイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例2ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出(キャラ登場)が実行されるため、図79(B)では、弱作用演出としてキャラJSが祈る画像JS901が表示されている。図79(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例2ではタイミング3における変化はないため、図79(C)では、図79(B)と同様の表示(キャラC901、キャラC902の動作を除く)となっている。なお、失敗演出であるため、図79(C)では、キャラJSが喜ぶ画像JS902は表示されていない。

【0682】

図79(D)は、大ボタン(白)D902に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図79(D)では、規制線K90が表示されていない。図79(E)は、図79(D)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタン9031Bの操作を促すため、図79(D)では表示領域の右下に表示していた大ボタン(白)D902を、図79(E)では大ボタン(白)D902Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

【0683】

図79(F)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタン9031Bを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例2では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラC902が勝利している。つまり、大ボタン(白)D902(大ボタン(白)D902U)に対応する操作(プッシュボタン9031Bの操作)の結果として、勝敗(キャラC902の勝利)を報知している。図79(G)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図79(G)の直後には次の可変表示が実行される。

【0684】

図80は、図73(B)に示した具体例5(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図80(A)→図80(B)→図80(C)→図80(D)→図80(E)→図80(F)→図80(G)というように遷移する。図80(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例2ではタイミング2における変化はないため、図80(A)では、タイミング1以降と同様、小ボタン(白)D1が表示されている。非有効期間(T4~T11)であるため、図80(A)では、小ボタン(白)D1に重畳して規制線Kが表示されている。

【0685】

図80(B)は、タイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例5ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として強作用演出(落雷)が実行されるため、図80(B)では、強作用演出として雷雲の画像KS901が表示されている。図80(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例5ではタイミング3において強変化となるため、図80(C)では、小ボタン(白)D901がスティックD904に変化(3段階変化)している。非有効期間(T4~T11)であるため、図80(C)では、スティックD904に重畳して規制線K90が表示されている。また、図80(C)では、稲妻の画像KS902や命中時の衝撃の画像KS903も表示されている。なお、図69(C)によれば強作用演出では必ず変化が行われるが、強作用演出において変化しない場合(つまり失敗演出である場合)には、例えば、落雷がないか、落雷があっても命中しないようにしてもよい。

【0686】

図80(D)~図80(G)は、図77(J)~図77(M)と同様であるため、説明を省略する。

【0687】

なお、有効期間中(T11~T13)の操作として、連打操作(後述)や長押し操作(後述)を遊技者に求めてもよい。また、有効期間中(T11~T13)には、下記に説明するオートボタンやオート連打の機能が有効になるようにしてもよい。

【0688】

(オートボタン、オート連打について)

続いて、オートボタンについて説明する。演出制御用CPU90120は、例えば、演出制御プロセス処理(S9076)の入賞時演出決定処理(S90150)を実行する前に、オートボタン(後述)の機能を有効とするか無効とするかを設定するためのオートボタン設定処理を実行してもよい。つまり、演出制御用CPU90120は、演出制御プロセス処理(S9076)において、オートボタン設定処理を実行し、続いて、入賞時演出決定処理(S90150)を実行し、続いて、演出制御フラグ設定部90191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS90170~90177の処理の何れかを選択して実行することができる。なお、オートボタン設定処理は、演出プロセスフラグの値に関係なく実行されるものであればよく、例えば、演出制御プロセス処理(S9076)において入賞時演出決定処理(S90150)を実行した後にオートボタン設定処理を実行してもよいし、演出制御メイン処理(図62)において演出制御プロセス処理(S9076)を実行する前にオートボタン設定処理を実行してもよい。

【0689】

以下の説明において、飾り図柄の可変表示中にボタン予告演出が実行され、ボタン予告演出において、ボタン等(押しボタン9031B、スティックコントローラ9031A)の単発操作または連打操作を検出したことに基づいて予告表示を表示するものとする。「単発操作」とは、ボタン等が一回操作されることであり、「連打操作」とは、ボタン等が連続して複数回操作されることである。

【0690】

なお、ボタン予告演出は、上述したボタン発展演出であり、ボタン発展演出(有効期間中)においてボタン等の単発操作または連打操作を検出したことに基づいてスーパーリー

10

20

30

40

50

チの結果（勝敗等）を表示してもよい。

【0691】

また、「オートボタン」とは、実際には遊技者によってボタン等（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A）が操作されていないのであるが、恰もボタン等が操作されているものとして処理を実行する機能である。即ち、オートボタンの機能が有効に設定されている場合には、ボタン等が操作されなくても、ボタン等が単発操作または連打操作されているものとして処理を実行し、予告表示を表示する。

【0692】

また、「オート連打」とは、実際には遊技者によってボタン等が継続して操作（例えば、プッシュボタン9031Bの長押し、スティックコントローラ9031Aの長引き等。10
長押し及び長引きを区別せずに「長押し操作」と称する場合もある）されているのであるが、恰もボタン等が複数回連続して操作（例えば、プッシュボタン9031Bの連打、スティックコントローラ9031Aを連続して引く動作等）されているものとして検出する機能である。即ち、オート連打の機能が有効に設定されている場合には、ボタン等が複数回連続して操作されなくても、ボタン等が連打操作されているものとして処理を実行し、予告表示を表示する。

【0693】

また、ボタン予告演出は、1種類であってもよいが、複数種類であってもよい。以下、複数種類のボタン予告演出として、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン予告演出C）が用意されているものとする。ボタン予告演出Aおよびボタン予告演出Bは、例えば、有効期間が開始されると、プッシュボタン9031Bの操作回数に応じたゲージ表示が表示され、プッシュボタン9031Bの操作が検出される度に、ゲージ表示の目盛が1つ減少したような態様に表示を更新し、操作を検出した回数が所定回数に達すると（即ち、ゲージ表示の目盛が0になると）、操作条件が成立したものと判定して予告表示（例えば、「激熱！」や「チャンス！」などの文字列）を表示するようなものである。また、ボタン予告演出Cは、例えば、有効期間中にプッシュボタン9031Bの操作が1回検出されると、操作条件が成立したものと判定して予告表示（例えば、キャラクタAまたはキャラクタB）を表示するようなものである。20

【0694】

なお、以下の説明では、ボタン予告演出とは別に、有効期間にボタン等の操作が検出されたことに基づいて、発光部材909CC等を所定態様により発光させる裏ボタン予告演出を設けているものとする。ボタン予告演出では、有効期間が開始されると、操作が有効であることを示す、または操作を促すための報知が行われる一方、裏ボタン予告演出では、有効期間（以下、ボタン予告演出における有効期間と区別するために、特別有効期間と称する場合もある）が開始されても、操作が有効であることを示す、または操作を促すための報知が行われない。そのため、裏ボタン予告演出には、特別有効期間を探し出して実行させるという楽しみ方がある。このような裏ボタン予告演出の特性から、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている場合であっても、特別有効期間にボタン等の操作が検出されなければ、裏ボタン予告演出により発光部材909CC等を所定態様により発光させる制御は行われないように構成されている。30
40

【0695】

本実施形態では、オートボタン設定処理が実行されることによって、任意のタイミング（例えば、デモ画面表示中である期間や飾り図柄の可変表示が行われている期間、大当たり遊技中である期間）にボタン等の操作に基づいて、オートボタンの機能を有効とするか無効とするかの設定が可能となる。また、本実施形態では、オートボタン設定処理によるオートボタンの設定に加えて、設定メニュー（背景画像、音量、輝度等の設定が可能なメニュー画面）からもオートボタンの設定を行うことができるものとする。なお、本実施形態では、オート連打の機能は常に有効であるものとするが、オートボタンの機能と同様に、有効とするか無効とするかの設定を可能に構成してもよい。

【0696】

図 8 1 は、オートボタン設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 8 1（図 8 2、図 8 3 も同様）では、ボタン等の操作として、プッシュボタン 9 0 3 1 B の操作を説明するが、スティックコントローラ 9 0 3 1 A についても同様である。

【0697】

オートボタン設定処理において、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 0 7 1 0 1）。

【0698】

オートボタン有効フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップ S 9 0 7 1 0 1；NO）、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、ボタン予告演出における操作の有効期間中であることを示す操作有効期間中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 0 7 1 0 2）。操作有効期間中フラグがセットされていれば（ステップ S 9 0 7 1 0 2；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

【0699】

操作有効期間中フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップ S 9 0 7 1 0 2；NO）、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、プッシュボタン 9 0 3 1 B の長押し操作が検出されているか否かを確認する（ステップ S 9 0 7 1 0 3）。プッシュボタン 9 0 3 1 B の長押し操作が検出されていなければ（ステップ S 9 0 7 1 0 3；NO）、オートボタン設定処理を終了する。なお、プッシュボタン 9 0 3 1 B の長押し操作が検出されているか否かについては、例えば、タイマ割込において、プッシュボタン 9 0 3 1 B の押圧操作を検出すると操作検出フラグをセットし、押圧操作を検出しないと操作検出フラグをリセットするように構成し、操作検出フラグがセットされており、かつプッシュボタン 9 0 3 1 B の押圧操作を検出している状態が所定期間継続したときに、長押し操作が検出されていると判断するようにしてもよい。

【0700】

プッシュボタンの長押し操作が検出されている場合には（ステップ S 9 0 7 1 0 3；YES）、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、オートボタン有効フラグをセットする（ステップ S 9 0 7 1 0 4）。

【0701】

次いで、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効表示を画像表示装置 5 に表示する制御を行う（ステップ S 9 0 7 1 0 5）。また、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、オートボタンの機能が有効であることを示すオートボタン有効効果音を出力する制御を行う（ステップ S 9 0 7 1 0 6）。また、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、プッシュボタン用 LED（プッシュボタン 9 0 3 1 B に設けられている LED）を通常発光態様（例えば、白色に発光する）とは異なる、オートボタン機能が有効に設定されていることを報知する特別発光態様（例えば、赤色に発光する）により発光させる制御を行う（ステップ S 9 0 7 1 0 7）。

【0702】

オートボタン有効フラグがセットされていると判断した場合には（ステップ S 9 0 7 1 0 1；YES）、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中であることを示す特別操作有効期間中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 0 7 1 0 8）。特別操作有効期間中フラグがセットされていれば（ステップ S 9 0 7 1 0 8；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

【0703】

特別操作有効期間中フラグがセットされていないと判断した場合には（ステップ S 9 0 7 1 0 8；NO）、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、設定メニューが表示中であることを示す設定メニュー表示中フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 9 0 7 1 0 9）、セットされていれば（ステップ S 9 0 7 1 0 9；YES）、オートボタン設定処理を終了する。

【0704】

10

20

30

40

50

設定メニュー表示中フラグがセットされていない場合（ステップS907109；NO）、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されているか否かを確認する（ステップS907110）。プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されていなければ、オートボタン設定処理を終了する。

【0705】

プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）が検出されている場合には（ステップS907110；YES）、演出制御用CPU90120は、オートボタン有効フラグをリセットする（ステップS907111）。

【0706】

次いで、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が無効であることを示すオートボタン無効表示を画像表示装置905に表示する制御を行う（ステップS907112）。また、演出制御用CPU90120は、オートボタンの機能が無効であることを示すオートボタン無効効果音（上記のオートボタン有効効果音とは異なる効果音）を出力する制御を行う（ステップS907113）。また、演出制御用CPU90120は、プッシュボタン用LEDを通常発光態様により発光させる制御を行う（ステップS907114）。

【0707】

以上、図81を用いてオートボタン設定処理を説明したが、図81に示すオートボタン設定処理が実行されることにより、任意のタイミングでオートボタンの機能を有効または無効に設定することができる。具体的には、遊技者は、オートボタンの機能が無効であるときに、プッシュボタン9031Bの長押し操作を行うと、オートボタン機能を有効に設定することができ（ステップS907101，S907103，S907104参照）、オートボタンの機能が有効であるときに、プッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）を行うと、オートボタン機能を無効に設定することができる（ステップS907101，S907110，S907111参照）。このような構成により、デモ画面表示中である期間に限らず、飾り図柄の可変表示が行われている期間や大当たり遊技中である期間にも、オートボタン機能の設定を容易に変更することができる。即ち、遊技を一旦中断することなく、オートボタン機能の設定を容易に変更することができ、中断により興味が低下することを防止することができる。

【0708】

但し、本実施形態では、例外的にオートボタン機能の設定変更を受け付けない期間が設けられている。例えば、オートボタンの機能が無効であるときには、ボタン予告演出における有効期間中に、予告表示を表示させるために長押し操作が行われることがあるが、この長押し操作に応じてオートボタンの機能の設定を変更すると、遊技者が意図しない設定変更が行われることになる。そこで、本実施形態では、ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、操作有効期間中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成されている（ステップS907102参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

【0709】

なお、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中や、決めボタン演出（有効期間中にプッシュボタン9031Bの押圧操作（単発操作）を検出したことに基づいて当否報知として大当たりか否かを示す当否表示を表示する演出）における有効期間中には、押圧操作（単発操作）を検出したことに基づいて所定の制御が行われるため、遊技者は長押し操作を行う必要はない。しかし、単発操作を行うつもりが結果として長押し操作になってしまうことも想定されるため、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、特別操作有効期間中フラグがセットされているとき）や、決めボタン演出における操作の有効期間中（決めボタン演出における操作の有効期間中であることを示す決めボタン演出操作有効期間中フラグがセットされているとき）にも、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検

10

20

30

40

50

出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成してもよい。同様に、表示中の設定メニューから背景画像の設定やオートボタンの設定を変更するためにプッシュボタン9031Bの単発操作が行われることがあるが、単発操作を行うつもりが結果として長押し操作になってしまうことも想定されるため、設定メニューの表示中（即ち、設定メニュー表示中フラグがセットされているとき）にも、プッシュボタン9031Bの長押し操作を検出しても、オートボタンの機能を無効から有効に変更しないように構成してもよい。

【0710】

また、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であっても、裏ボタン予告演出を実行させるためには、プッシュボタン9031Bの押圧操作を行わなければならないように構成されている。そのため、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中に、裏ボタン予告演出を実行させるための操作が行われることがある。そこで、本実施形態では、裏ボタン予告演出における操作の有効期間中（即ち、特別操作有効期間中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの機能を有効から無効に変更しないように構成されている（ステップS907108参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

10

【0711】

また、本実施形態では、設定メニューから背景画像の設定やオートボタンの設定を変更するためにプッシュボタン9031Bの押圧操作が行われることがある。そこで、本実施形態では、設定メニューの表示中（即ち、設定メニュー表示中フラグがセットされているとき）には、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの機能を有効から無効に変更しないように構成されている（ステップS907109参照）。このような構成により、意図しないオートボタンの機能の設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

20

【0712】

また、本実施形態では、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であるときにボタン予告演出が開始され、ボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うと、オートボタンの機能が有効から無効に変更されるが（例えば、ステップS907101、S907108～S907111の処理により実現されるが）、オートボタンの機能が有効から無効に変更されるのに加えて該操作の検出結果がボタン予告演出に反映されるように構成してもよい。このような構成により、オートボタンの機能を有効に設定していても、遊技者が操作を行いたいと思えば、直ちに操作を演出に反映させることができる。

30

【0713】

なお、オートボタンの機能が有効に設定されている状態であるときに開始されたボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うとオートボタンの機能が有効から無効に変更される構成に代えて、例えば、ボタン予告演出の実行中はオートボタンの機能の設定を変更せず、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能が有効から無効に変更されるように構成してもよい。ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能を有効から無効に変更する構成は、例えば、次のような処理を実行することによって実現することができる。演出制御用CPU90120は、ステップS907110においてプッシュボタン9031Bの操作を検出すると、ボタン予告演出の有効期間中でなければステップS907111～S907114の処理を実行し、有効期間中であればオートボタンの機能を有効から無効に変更することを保留していることを示すオートボタン変更保留フラグをセットする処理を実行し、ステップS907111～S907114の処理を実行せずにオートボタン設定処理を終了する。そして、演出制御用CPU90120は、ボタン予告演出の終了時（例えば、予告表示が表示されたタイミングまたは有効期間の終了タイミング）において、オートボタン変更保留フラグがセットされていれば、オートボタンの機能が有効から無効に変更する（即ち、オートボタン有効フラグをリセット

40

50

するとともに、オートボタン変更保留フラグをリセットする)。なお、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能が有効から無効に変更されるように構成(オートボタン機能の設定変更が一時的に保留される構成)については、プッシュボタン9031Bの連打操作を検出したことに基づいて予告表示が表示されるボタン予告演出Aおよびボタン予告演出Bと、プッシュボタン9031Bの単発操作を検出したことに基づいて予告表示が表示されるボタン予告演出Cと、のうちのいずれか一方のみに適用してもよいし、両方に適用してもよい。

【0714】

また、ボタン予告演出に応じて遊技者がプッシュボタン9031Bの操作を行うと、ボタン予告演出が終了した後にオートボタンの機能を有効から無効に変更する構成とする場合には、例えば、オートボタンの機能により所定間隔ごとにプッシュボタン9031Bの操作を検出したとするのに加えて、遊技者により実際にプッシュボタン9031Bが操作されたことを検出して、演出に反映させるようにしてもよい。つまり、オートボタンによる連打操作と、実際に行われた操作とを演出に反映させるようにしてもよい。このような構成は、例えば、オートボタン変更保留フラグがセットされている場合には、オートボタンの機能により所定間隔毎に操作回数カウンタの値(当該値に応じた演出が行われる)を更新することに加えて、プッシュボタン9031Bの操作に応じて操作回数カウンタの値を更新することによって実現される。

【0715】

また、例えば、プッシュボタン9031Bが変形可能に構成され、所定の演出に伴い、プッシュボタン9031Bが通常状態とは異なる形状に変形している場合(即ち、プッシュボタン9031Bの変形を伴う演出の実行中である場合)にも、プッシュボタン9031Bの押圧操作を検出しても、オートボタンの設定を変更しないようにしてもよい。例えば、プッシュボタン9031Bを変形させることによって操作を強く促している場合には、操作が行われても、設定変更の意思はないという場合が考えられるためである。なお、プッシュボタン9031Bが通常状態とは異なる形状に変形している場合には、例えば、ボタン部が通常状態よりも遊技者側に突出した状態に変形している場合や、通常状態では結合されているボタン部が分裂している場合や、複数のボタン部用パーツが結合されて1つのボタン部が形成されている場合などの他に、回転可能(例えば、鉛直方向の回転軸を中心として回転可能、または水平方向の回転軸を中心として回転可能)なボタン部が回転している場合なども含まれる。

【0716】

次に、オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様について説明する。図82は、オートボタンの機能を有効または無効に設定する場合の表示態様の具体例を示す説明図である。図82において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。なお、図82(1)のときには、オートボタンの機能が無効に設定されているものとする。

【0717】

図82(1)に示すように、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、遊技者によってプッシュボタン9031Bの長押し操作が行われると、図82(2)に示すように、オートボタンの機能が有効に設定されるとともに、画像表示装置905において「オートボタン有効」などの文字列が表示され、オートボタンの機能が有効に設定された旨の表示が行われる。またこのとき、オートボタン有効効果音をスピーカ908から出力する制御とともに、プッシュボタン9031Bを特別発光態様により発光させる制御が行われる(ステップS907103~S907107参照)。

【0718】

また、オートボタンの機能が有効に設定されているときに、遊技者によってプッシュボタン9031Bの押圧操作(単発操作)が行われると、図82(3)に示すように、オートボタンの機能が無効に設定されるとともに、画像表示装置905において「オートボタン無効」などの文字列が表示され、オートボタンの機能が無効に設定された旨の表示が行

われる。またこのとき、オートボタン無効効果音をスピーカ 908 から出力する制御とともに、プッシュボタン 9031B を通常発光態様により発光させる制御が行われる（ステップ S907110～S907114 参照）。

【0719】

なお、図 82 の例では、飾り図柄の可変表示中にオートボタン機能の設定を変更しているが、本実施形態では、同様の操作を行うことにより、飾り図柄の可変表示中に限らず、デモ画面表示期間や大当り遊技期間等においても、オートボタン機能の設定を変更することができる。

【0720】

次に、長押し操作によるオート連打が行われる場合と、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合との差異について説明する。図 83 は、長押し操作によるオート連打と、オートボタン機能によるオート連打との比較例を示す説明図である。なお、有効期間中の長押し操作によるオート連打はプッシュボタン 9031B の長押し操作が開始されてから所定の開始待機期間の経過後に連打判定がオンになるが、開始待機期間は、ボタン予告演出の種類に応じて異なるものであってもよい。図 83 の説明において、ボタン予告演出 A の開始待機期間は 4 秒、ボタン予告演出 A の開始待機期間は 2 秒であるものとする。なお、図 83 に示す例では、ボタン予告演出 A の実行が決定されているものとする。

【0721】

ボタン予告演出 A について、有効期間の開始後に、長押し操作によるオート連打が行われる場合には、図 83（A）に示したように、プッシュボタン 9031B の長押し操作が開始されてから開始待機期間（4 秒）を経過した後に連打判定がオンになる（即ち、長押し操作の 4 秒経過後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ表示の目盛が減少していく）。

【0722】

これに対して、ボタン予告演出 A について、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合には、図 83（B）に示したように、有効期間の開始後に直ちに連打判定がオンになる（即ち、有効期間の開始直後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ表示の目盛が減少していく）。このような構成により、オートボタン機能が有効であり長押し操作が行われなときと、オートボタン機能が無効であり長押し操作が行われるときとで、演出（例えば、ゲージ表示の目盛の減少）が実行されるタイミングが異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

【0723】

また、ボタン予告演出 B について、有効期間の開始後に、長押し操作によるオート連打が行われる場合には、図示は省略したが、プッシュボタン 9031B の長押し操作が開始されてから開始待機期間（2 秒）を経過した後に連打判定がオンになり（即ち、長押し操作の 2 秒経過後から恰も連打操作が行われているものとして処理が実行され、ゲージ表示の目盛が減少し）、ボタン予告演出 B について、オートボタン機能によるオート連打が行われる場合には、有効期間の開始後に直ちに連打判定がオンになる。つまり、ボタン予告演出 A、B のいずれの場合にも、オートボタン機能が有効であり長押し操作が行われなときと、オートボタン機能が無効であり長押し操作が行われるときとで、演出（例えば、ゲージ表示の目盛の減少）が実行されるタイミングが異なるように構成されている。

【0724】

以上、本発明の実施形態について説明したが、装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 905 における画像表示動作などは、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可能である。

【0725】

例えば、上記実施形態では、ボタン等画像の表示開始タイミング（図 67 の「当初」）は、スーパーリーチ発展後であったが（図 71（A）参照）、ボタン等画像の表示開始タイミングは、スーパーリーチ発展前又はスーパーリーチ発展時であってもよい。また、上記実施形態では、ボタン等画像の変化タイミング（図 67 の「タイミング 1」、「タイミ

10

20

30

40

50

ング2」、「タイミング3」)は、スーパーリーチ発展後であったが(図71(A)参照)、ボタン等画像の変化タイミングは、スーパーリーチ発展前又はスーパーリーチ発展時であってもよい。

【0726】

また、擬似連変動ありのスーパーリーチの変動パターン(「PA4'-2」、「PA4'-3」、「PA5'-2」、「PA5'-3」、「PB4'-2」、「PB4'-3」、「PB5'-2」、「PB5'-3」)のうちの全部又は一部の変動パターンにおいては、スーパーリーチとなった後に仮停止表示や再可変表示が行われるようにしてもよい。

【0727】

また、擬似連変動における複数の可変表示(又は再可変表示)にわたってボタン発展演出を実行(ボタン等画像の表示)してもよい。一例として、変動パターン「PB4'-2」が、可変表示開始→リーチ→1回目の仮停止表示及び再可変表示→スーパーリーチβに発展→最終停止表示というように進行するものである場合、当該変動パターン「PB4'-2」におけるボタン等画像の表示及び変化タイミング(図67の「当初」、「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」)は、例えば、リーチ前を「当初」とし、リーチ～1回目の仮停止表示の間を「タイミング1」とし、1回目の仮停止表示後～再可変表示の間を「タイミング2」とし、再可変表示後を「タイミング3」としてもよい。従って、変動パターン「PB4'-2」においてボタン発展演出パターン「BH3a-1」が決定された場合には、可変表示開始→小ボタン(白)を表示(「当初」)→リーチ→大ボタン(白)に変化(タイミング1)→1回目の仮停止表示→変化無(タイミング2)→再可変表示→大ボタン(赤)に変化(タイミング3)→最終停止表示というように進行する。他の例として、変動パターン「PB5'-3」が、可変表示開始→リーチ→1回目の仮停止表示及び再可変表示→スーパーリーチβに発展→2回目の仮停止表示及び再可変表示→最終停止表示というように進行するものである場合、当該変動パターン「PB5'-3」におけるボタン等画像の表示及び変化タイミングは、例えば、リーチ～1回目の仮停止表示の間を「当初」とし、1回目の仮停止表示後～再可変表示の間を「タイミング1」とし、スーパーリーチβに発展後～2回目の仮停止表示の間を「タイミング2」とし、2回目の再可変表示後を「タイミング3」としてもよい。従って、変動パターン「PB5'-3」においてボタン発展演出パターン「BH3a-1」が決定された場合には、可変表示開始→リーチ→小ボタン(白)を表示(「当初」)→1回目の仮停止表示→大ボタン(白)に変化(タイミング1)→再可変表示→スーパーリーチβに発展→変化無(タイミング2)→2回目の仮停止表示→再可変表示→大ボタン(赤)に変化(タイミング3)→最終停止表示というように進行する。

【0728】

また、上記実施形態では、ある可変表示の可変表示開始が行われるときに当該可変表示の変動パターンに基づいてボタン発展演出の実行有無を決定しているが(図66、図68、図69(A)参照)、他のタイミングにおいてボタン発展演出の実行有無を決定してもよい。例えば、始動入賞があったときに変動カテゴリ等に基づいてボタン発展演出の実行有無を決定してもよい。なお、他のタイミング(例えば、始動入賞時等)において、ボタン発展演出の実行有無に加えてボタン発展演出の演出態様(ボタン発展演出パターン等)やボタン等作用演出の演出態様を決定してもよい。

【0729】

始動入賞があったときにボタン発展演出の実行有無やボタン発展演出の演出態様(ボタン発展演出パターン等)やボタン等作用演出の演出態様を決定する場合、当該始動入賞に係る可変表示前はボタン発展演出を開始せずに当該始動入賞に係る可変表示中にボタン発展演出を開始してもよいし、当該始動入賞に係る可変表示前にボタン発展演出を開始してもよい。

【0730】

なお、当該始動入賞に係る可変表示前にボタン発展演出を開始する場合(所謂、先読みによりボタン発展演出を実行する場合)、始動入賞時に直ちにボタン発展演出を開始(ボ

10

20

30

40

50

タン等画像を表示)してもよいし、当該始動入賞以前の入賞に対応する可変表示の開始時(保留表示のシフト時)にボタン発展演出を開始してもよいし、当該始動入賞以前の入賞に対応する可変表示中(リーチ前であってもよいし、リーチ後であってもよい)にボタン発展演出を開始してもよい。なお、先読み期間中のボタン発展演出の開始時(ボタン等表示の表示開始時)から当該始動入賞に係る可変表示の所定タイミング(例えば、図71のT13)迄の期間が、ボタン等表示期間である。

【0731】

また、上記実施形態では、ボタン等作用演出(弱作用演出、中作用演出、強作用演出)は、何の前触れもなく突然実行される(例えば、図75(H)に示すように画像JS901が突然表示され、図77(H)に示すように画像TS901が突然表示され、図80(B)に示すように画像KS901が突然表示される等)が、例えば、大当たり期待度が高いことや大当たり遊技状態に制御されることなどを予告する予告演出(例えば、可動役物9017を画像表示装置905の表示領域の中央部の位置迄落下させる役物落下演出、画像をカットインさせるカットイン演出、数字をカウントダウンさせる表示するカウントダウン演出等)が実行されることによりボタン等作用演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、少なくとも、予告演出が実行されることによりボタン等作用演出が実行される場合と予告演出が実行されることなくボタン等作用演出が実行される場合とがあればよい(予告演出が実行されたがボタン等作用演出が実行されない場合についてはあってもよいしなくてもよい)。なお、予告演出が実行されることによりボタン等作用演出が実行される場合と、予告演出が実行されることなくボタン等作用演出が実行される場合とで、ボタン等画像が変化するかの割合や、いずれのボタン等画像に変化するかの割合を異ならせもよい。

【0732】

また、上記実施形態では、ボタン等表示の種類(「小ボタン(白)」、「大ボタン(白)」、「大ボタン(赤)」、「スティック」)に応じて大当たり期待度が異なるが(図69(B)参照)、ボタン等表示の種類に応じて16R確変大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、例えば、大当たり種別(図49参照)に応じてボタン発展演出カテゴリの決定割合を異ならせてもよい。また、大当たり種別として確変大当たりに加えて通常大当たりを設ける場合には、ボタン等表示の種類に応じて確変大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

【0733】

(A1)以上、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機901は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば、図67、図74～図80に示した小ボタン(白)D901、大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、小ボタン(白)D901U、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)を行う特定表示実行手段(例えば、ボタン発展演出処理(S90529)、可変表示中演出処理(S90172)等)と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D901等)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり(図49参照)となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D901とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(白)D902とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン(赤)D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等)を表示可能であり、前記第1特定表示を表示した後、前記特定表示に作用する作用演出(例えば、図69(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出)が実行されることにより前記第2特定表示を表示可能(例えば、図76(C)に示すように小ボタン(白)D901を表示した後、図76(D)や図76(E)に示すように小ボ

タン（白）D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図76（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示可能や、図76（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示した後、図77（H）や図77（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図77（I）に示すようにスティックD904を表示可能等）である。

【0734】

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、作用演出によって特定表示が変化することで演出が分かり易く、演出効果が向上する。

【0735】

（A2）上記（A1）の遊技機は、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図71～図80に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に前記作用演出が実行されることにより当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図76（E）に示すように大ボタン（白）D902を表示した後、図77（H）や図77（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図77（I）に示すように大ボタン（白）D902をスティックD904に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図71～図80に示したT11～T13等）において、前記第2特定表示（例えば、図77（J）や図77（K）に示すようにスティックD904やスティックD904U等）を用いた動作演出（例えば、図77（K）に示すように操作を促して図77（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行される。

【0736】

上記構成によれば、有効期間前の期待感を高めることができる。

【0737】

（A3）上記（A1）又は（A2）の遊技機において、前記作用演出は、複数種類（例えば、図69（C）等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等）あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる（例えば、図69（C）に示すように、変化無の場合と変化有（弱変化、中変化又は強変化）の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる）。

【0738】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0739】

（A4）上記（A1）から（A3）のいずれかの遊技機において、前記作用演出は、複数種類（例えば、図69（C）に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等）あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類（例えば、図67、図74～図80に示した大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティックD904U等）あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる（例えば、図69（C）に示すように、弱変化（1段階変化）の場合と中変化（2段階変化）の場合と強変（3段階変化）化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン（白）D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン（白）D901が大ボタン（白）D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン（白）D901が大ボタン（赤）D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン（白）D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる）。

【0740】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0741】

(A5) 上記(A1)から(A4)のいずれかの遊技機において、前記検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図79に示したように変化後の大ボタン(白)D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図75に示したように変化後の大ボタン(赤)D903に対応したプッシュボタン31Bにより検出される動作演出を実行し、図77や図80に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する)。

【0742】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

【0743】

(A6) 上記(A1)から(A5)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図71～図80に示したT4～T11等)において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する(例えば、図71～図80に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン(白)D901、規制線K90を重畳させた大ボタン(白)D902、規制線K90を重畳させた大ボタン(赤)D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する)。

【0744】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

【0745】

(A7) 上記(A1)から(A6)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示(例えば、擬似連変動として複数の(再)可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等)し、変更可能である。

【0746】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

【0747】

(A8) 上記(A1)から(A7)のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御されることを予告する予告演出(例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等)を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記作用演出が実行される。

【0748】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0749】

(A9) 上記(A1)から(A8)のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第1状態(例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等)または第2状態(例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等)に設定可能な設定手段(例えば、図81に示したオートボタン設定処理等)と、演出実行条件が成立したときに特定演出(例えば、ボタン予告演出A～Cや、決めボタン演出において、プッシュボタン9031Bの操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表示や当否表示の表示を行うことなど)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図64に示した可変表示中演出処理等)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり(例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン9031Bの操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる)、

10

20

30

40

50

前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能（例えば、図81のステップS907103～S907104の処理を実行する部分等）である。

【0750】

上記構成によれば、興趣が低下することを防止することができる。

【0751】

(B1) 本発明の実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば、図67、図74～図80に示した小ボタン（白）D901、大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904、小ボタン（白）D901U、大ボタン（白）D902U、大ボタン（赤）D903U、スティックD904U等）を行う特定表示実行手段（例えば、ボタン発展演出処理（S90529）、可変表示中演出処理（S90172）等）と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば、小ボタン（白）D901等）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、16R確変大当たり（図49参照）となる期待度、通常大当たりと確変大当たりがある場合において確変大当たりとなる期待度）が高い第2特定表示（例えば、第1特定表示を小ボタン（白）D901とする場合には第2特定表示は大ボタン（白）D902、大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（白）D902とする場合には第2特定表示は大ボタン（赤）D903、スティックD904等、第1特定表示を大ボタン（赤）D903とする場合には第2特定表示はスティックD904等）を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図71～図80に示したT4～T11等）において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば、図74（C）に示すように小ボタン（白）D901を表示した後に当該小ボタン（白）D901を図75（G）に示すように大ボタン（白）D902に変化させ、更に、大ボタン（白）D902を図75（I）に示すように大ボタン（赤）D903に変化させ）、前記検出手段による検出の有効期間（例えば、図71～図80に示したT11～T13等）において、変化後の前記第2特定表示（例えば、図75（J）や図75（K）に示すように大ボタン（赤）D903や大ボタン（赤）D903U等）を用いた動作演出（例えば、図75（K）に示すように操作を促して図75（L）に示したように結果を報知する演出等）が実行される。

【0752】

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、非有効期間中に特定表示を変化させるので変化を見せることができ、演出効果が向上する。

【0753】

(B2) 上記(B1)の遊技機において、前記第1特定表示は、前記特定表示に作用する作用演出（例えば、図69（C）に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより前記第2特定表示に変化（例えば、図76（C）に示した小ボタン（白）D901は、図76（D）や図76（E）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像JS901や画像JS902を表示する弱作用演出が実行されることにより図76（E）に示すように大ボタン（白）D902に変化、図77（G）に示した大ボタン（白）D902は、図77（H）や図77（I）に示すように大ボタン（白）D902に作用する画像TS901や画像TS902や画像TS903を表示する中作用演出が実行されることにより図77（I）に示すようにスティックD904に変化、図80（A）に示した小ボタン（白）D901は、図80（B）や図80（C）に示すように小ボタン（白）D901に作用する画像KS901や画像KS902や画像KS903を表示する強作用演出が実行されることにより図80（C）に示すようにスティックD904に変化等）する。

【0754】

上記構成によれば、作用演出によって演出効果が向上する。

【0755】

(B3) 上記(B1)又は(B2)の遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図69(C)等に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なる(例えば、図69(C)に示すように、変化無の場合と変化有(弱変化、中変化又は強変化)の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる)。

【0756】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

10

【0757】

(B4) 上記(B1)から(B3)のいずれかの遊技機において、前記特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、図69(C)に示した弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図67、図74～図80に示した大ボタン(白)D902、大ボタン(赤)D903、スティックD904、大ボタン(白)D902U、大ボタン(赤)D903U、スティックD904U等)あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、図69(C)に示すように、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D901である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(白)D902に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D901が大ボタン(赤)D903に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D901がスティックD904に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)。

20

【0758】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0759】

(B5) 上記(B1)から(B4)のいずれかの遊技機において、前記検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等)あり、変化後の前記特定表示に対応した前記検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図79に示したように変化後の大ボタン(白)D902に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図75に示したように変化後の大ボタン(赤)D903に対応したプッシュボタン9031Bにより検出される動作演出を実行し、図77や図80に示したように変化後のスティックD904に対応したスティックコントローラ9031Aにより検出される動作演出を実行する)。

30

【0760】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

40

【0761】

(B6) 上記(B1)から(B5)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間(例えば、図71～図80に示したT4～T11等)において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する(例えば、図71～図80に示すように、規制線K90を重畳させた小ボタン(白)D901、規制線K90を重畳させた大ボタン(白)D902、規制線K90を重畳させた大ボタン(赤)D903、規制線K90を重畳させたスティックD904を表示する)。

【0762】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

50

【0763】

(B7) 上記(B1)から(B6)のいずれかの遊技機において、前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示(例えば、擬似連変動として複数の(再)可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等)し、変更可能である。

【0764】

上記構成によれば、複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

【0765】

(B8) 上記(B1)から(B7)のいずれかの遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御されることを予告する予告演出(例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等)を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記特定表示に作用する作用演出が実行され、前記作用演出が実行されることにより前記第2特定表示に変化する。

10

【0766】

上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0767】

(B9) 上記(B1)から(B8)のいずれかの遊技機は、演出に関する設定状態を第1状態(例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等)または第2状態(例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等)に設定可能な設定手段(例えば、図81に示したオートボタン設定処理等)と、演出実行条件が成立したときに特定演出(例えば、ボタン予告演出A~Cや、決めボタン演出において、プッシュボタン9031Bの操作が検出されたことにもとづいて、ゲージ表示の目盛を減少させる表示や、予告表示や当否表示の表示を行うことなど)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図64に示した可変表示中演出処理等)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり(例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン9031Bの操作が行われなくても、予告表示の表示や当否表示の表示、ゲージ表示の目盛を減少させる表示などが行われる)、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能(例えば、図81のステップS907103~S907104の処理を実行する部分等)である。

20

30

【0768】

上記構成によれば、興味が低下することを防止することができる。

【0769】

なお、上記(A1)から(A9)及び上記(B1)から(B9)において、「検出手段」は、プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031Aに限定されるものではなく、筐体に設けられたオブジェ(構造物)を利用した操作(例えば、オブジェの全体又は一部を、奥方向又は下方向に押す操作、手前方向又は上方向に引く操作、回転又はスライドさせる動作等)を検出するセンサ等であってもよい。また、ガラス面等への遊技者の身体(手等)の接触を検出するセンサ等であってもよいし、遊技機に接触しない遊技者の身体(手、顔等)の動作を検出するセンサ等であってもよい。つまり、「検出手段」は、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラなどであってもよい。なお、「検出手段」が、例えばガラス面へのタッチを検出可能なタッチセンサである場合には、「特定表示」は、ガラス面へのタッチを想起させる画像(例えば、掌を模した画像等)であってもよい。

40

【0770】

また、上記以外にも、発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。例えば、上記説明では、ボタン発展演出を実行すると決定した場合には、ボタン発展演出パターンを決定する前にボタン発展演出カテゴリを決定しているが(図68参照)、直接、ボタン発展演出パターンを決定してもよい。即ち、ボタン発展演出カテゴリなる概

50

念を用いなくてもよい。

【0771】

また、図67に示したボタン発展演出パターンは、「当初」が「第1態様（小ボタン（白））」であるボタン発展演出パターンであるが、「当初」が「第2態様（大ボタン（白））」や「第3態様（大ボタン（赤））」や「第4態様（スティック）」であるボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。

【0772】

また、上記実施形態では、ボタン等画像の表示開始のタイミングは一定（T4）であるが、ボタン等画像の表示開始のタイミングには複数のタイミングがあってもよい。ボタン等画像の種類毎に複数のタイミングがあってもよい。

10

【0773】

表示開始タイミングに応じて、後にボタン等画像が変化（成長）するか否かの割合や、どこまで変化するかを割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、後にボタン等画像が変化する割合が高く、また、スティック迄変化する割合が高くなるようにしてもよい。また、非有効期間から有効期間になるタイミングが複数種類ある態様（後述）において、表示開始タイミングに応じて、非有効期間から有効期間になるタイミングの割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、非有効期間から有効期間になるタイミングが所定タイミングよりも遅くなる割合を高くしてもよい。また、非有効期間から有効期間にならない態様がある場合（後述）において、表示開始タイミングに応じて、有効期間になるか否かの割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、有効期間になる割合を高くしてもよい。また、除去成功演出（後述）を実行する態様において、表示開始タイミングに応じて、除去成功演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、表示開始タイミングが遅い場合には早い場合よりも、除去成功演出の実行割合を高くしてもよい。

20

【0774】

また、図67に示したボタン発展演出パターンは、3つの変化タイミング（タイミング1、タイミング2、タイミング3）のうち最大2つの変化タイミングにおいてボタン等画像を変化させるものであるが、全部（3つ）の変化タイミングにおいてボタン等画像を変化させるものがあってもよい。即ち、タイミング1で弱変化（第1→第2）、タイミング2で弱変化（第2→第3）、タイミング3で弱変化（第3→第4）するボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。また、変化タイミングは、3回でなくてもよく、1回、2回、4回以上であってもよい。

30

【0775】

また、大当りの確定を報知するボタン発展演出パターンを設けるようにしてもよい。一例として、プッシュボタン9031Bを模した大きいサイズの虹色のボタン画像（「大ボタン（虹）」）や、スティックコントローラ9031Aを模した虹色のスティックコントローラ画像（「スティック（虹）」）を「第5態様」とし、「最終」が「第5態様」となるボタン発展演出パターン（「大当り確定のボタン発展演出パターン」と称する場合もある）を設けるとともに、スーパーリーチ（大当り）の変動パターン（「PB4'-X」「PB5'-X」）では大当り確定のボタン発展演出パターンが決定される場合があるが、スーパーリーチ（ハズレ）の変動パターン（「PA4'-X」「PA5'-X」）では大当り確定のボタン発展演出パターンが決定されないようにしてもよい。

40

【0776】

また、操作手段（プッシュボタン9031B、スティックコントローラ9031A等）は、少なくとも一部分（又は周辺）を発光可能なものとし、ボタン等画像に応じて、操作手段を変化させてもよい。例えば、いずれのボタン等画像も表示されていないときには、プッシュボタン9031Bの発光部もスティックコントローラ9031Aの発光部も消灯させ、小ボタン（白）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの発光部を白色にて点灯させ、大ボタン（白）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの

50

発光部を白色にて点滅（又は赤色にて点灯）させ、大ボタン（赤）が表示されているときにはプッシュボタン9031Bの発光部を赤色にて点灯（又は赤色にて点滅）させ、スティックが表示されているときにはスティックコントローラ9031Aの発光部を白色にて点灯（又は白色にて点滅）させるようにしてもよい。なお、操作手段の発光部を点滅させるときには、ボタン等画像も点滅させるようにしてもよい。

【0777】

また、図67等にボタン等画像は2つの操作手段のうちの一方の操作手段に対応している（一方の操作手段を有効としている）。具体的には、小ボタン（白）、大ボタン（白）、大ボタン（赤）はプッシュボタン9031Bに対応し、スティックはスティックコントローラ9031Aに対応している。これに代えて、2つの操作手段の両方に対応するボタン等画像を表示してもよい。一例として、小ボタン（白）、大ボタン（白）、大ボタン（赤）、スティックのいずれの場合においても、プッシュボタン9031Bもスティックコントローラ9031Aも有効としてもよい。途中で操作手段が変わるような演出であるため、両方とも有効にすることで、操作したのに結果（勝敗等）が表示されないという事態を防止することができる。また、他の例として、プッシュボタン9031Bにもスティックコントローラ9031Aも対応するロゴマーク（例えば、パチンコ遊技機901の演出に用いられているコンテンツに係るロゴマーク、パチンコ遊技機901のブランド名に係るロゴマーク等）を表示してもよい。つまり、有効期間に上記ロゴマークが表示されている場合、プッシュボタン9031Bの操作が行われてもスティックコントローラ9031Aの操作が行われても結果が表示される。

【0778】

また、図69（C）によれば、「強作用演出」が実行された場合には、主に「強変化」となることが期待されるが、期待以下の「中変化」や「弱変化」となる場合もある。「強作用演出」の実行により「中変化」や「弱変化」となった場合、期待していた「強変化」に対し、所謂、成り下がりに該当し、遊技者が落胆する可能性もある。従って、「弱変化」や「中変化」であるときには「強作用演出」が決定されないようにしてもよい。これにより、「強作用演出」が実行された場合には「強変化」が確定し、遊技者を落胆させることがなくなる。また、「中作用演出」の実行後にボタン画像等が変化する場合には、主に「中変化」となることが期待されるが、期待以下の「弱変化」となる場合もある。従って、「弱変化」であるときには「中作用演出」が決定されないようにしてもよい。これにより、「中作用演出」が実行後にボタン画像等が変化する場合には「中変化」以上が確定し、遊技者を落胆させることがなくなる。なお、「変化無」であるときには「強作用演出」が決定されないが、「変化無」であるときには「強作用演出」に加えて「中作用演出」も決定されないようにしてもよい。

【0779】

また、ボタン等画像の変化を変化の程度（段階数）がどのくらいに区分（1段階変化させる「弱作用演出」、2段階変化させる「中作用演出」、3段階変化させる「強作用演出」等）して制御（管理）しているが、ボタン等画像の変化を何に変化するかに区分（例えば、第1態様から第2態様に変化させる第2作用演出、第1態様や第2態様から第3態様に変化させる第3作用演出、第1態様や第2態様や第3態様から第4態様に変化させる第4作用演出等）して制御するようにしてもよい。

【0780】

また、上記実施形態では、スーパーリーチは、味方キャラと敵キャラが対決する、所謂バトル演出であるが、スーパーリーチはバトル演出に限定されない。例えば、大当たりとなる場合には成功裏にストーリーが完結する（ハズレとなる場合には成功裏にストーリーが完結しない）ストーリー系の演出であってもよい。なお、ストーリー系のスーパーリーチにおいてボタン発展演出が実行される場合には、例えば、有効期間における操作等に応じて（動作演出として）、バトル演出の結果（勝敗等）に代えて、ストーリーの結果（成功裏にストーリーが完結するか否か）が報知されるようになっていればよい。

【0781】

非有効期間から有効期間になるとときには、非有効期間中である旨を報知するための画像（例えば、図74～図80に示した規制線K90等）が除去される演出（以下、「除去演出」と称する。また、後述の「除去失敗演出」と区別して「除去成功演出」と称する場合がある）を実行してもよい。例えば、図79（C）から図79（D）の間に、大ボタン（白）D902に重畳している規制線K90が除去される演出（例えば、キャラクタ（警官等）が規制線K90を回収する演出、掃除機に規制線K90を吸い取る演出、炎で規制線K90を焼き払う演出、大ボタン（白）D902自体が震動等して規制線K90が外れる演出等）が行われるようにしてもよい。

【0782】

また、除去失敗演出（除去成功演出と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であって非有効期間中である旨を報知するための画像が除去されない演出）を実行してもよい。除去失敗演出が実行された場合には有効期間とならずにスーパーリーチを終了させるようにしてもよい。つまり、例えば、図79において除去成功演出が実行される場合には、図79（C）→除去成功演出→図79（D）→図79（E）→図79（F）→図79（G）と遷移し、一方、図79において除去失敗演出が実行される場合には、図79（C）→除去失敗演出→図79（F）→図79（G）と遷移するようにしてもよい。

【0783】

また、非有効期間から有効期間になるタイミングは複数種類があり、非有効期間から有効期間になるのが遅い場合には早い場合よりも、非有効期間が長いことなどにより、ボタン等画像が十分に変化（成長）するようにしてもよい。また、除去失敗演出が1回も実行されずに除去成功演出が実行される場合の他に、除去失敗演出が1回以上実行された後に除去成功演出が実行される場合や、除去失敗演出が1回以上実行された後に除去成功演出が実行されない場合があってもよい。これにより、遊技者は、ボタン等画像が十分に成長していないときには有効期間の到来としては時期尚早であるとして除去成功演出が実行されないこと（例えば、規制線K90を除去しようとする演出が開始された場合には最終的には規制線K90が除去されないこと、即ち除去成功演出ではなく除去失敗演出が実行されていること）を望むが、ボタン等画像が十分に成長しているときには有効期間を到来させるものとして除去成功演出が実行されること（例えば規制線K90を除去しようとする演出が開始された場合には最終的には規制線K90が除去されること、即ち除去失敗演出ではなく除去成功演出が実行されていること）を望むようになる。つまり、状況に応じた演出が実行されるかに注目させることができる。

【0784】

なお、非有効期間中である旨を報知するための画像は、規制線の画像でなく他の画像であってもよい。例えば、ボタン等画像に架けられた鎖と鍵の画像であってもよいし、ボタン等画像を収納する半透明のケースの画像であってもよいし、凍結したようなボタン等画像に見せる氷であってもよい。

【0785】

非有効期間中である旨を報知するための画像の種類に応じて、後にボタン等画像が変化（成長）するか否かの割合や、どこまで変化するかを割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、後にボタン等画像が変化する割合が高く、また、スティック迄変化する割合が高くなるようにしてもよい。また、非有効期間から有効期間になるタイミングが複数種類ある態様において、非有効期間中である旨を報知するための画像の種類に応じて、非有効期間から有効期間になるタイミングの割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、非有効期間から有効期間になるタイミングが所定タイミングよりも遅くなる割合を高くしてもよい。また、非有効期間から有効期間にならない態様が場合において、非有効期間中である旨を報知するための画像に応じて、有効期間になるか否かの割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「規制線」の場合よりも、有効期間になる割合を高くしてもよい。また、除去成功演出を実行する態様において、非有効期間中である旨を報知するための画像に応じて、除去成功演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、「鎖と鍵」の場合には「

規制線」の場合よりも、除去成功演出の実行割合を高くしてもよい。

【0786】

また、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化（成長）させてもよい。例えば、小ボタン（白）のときには「規制線」とし、大ボタン（白）となったときに「鎖と鍵」に変化させ、大ボタン（赤）となったときに「半透明のケース」に変化させ、スティックとなったときに「氷」に変化させるというように、ボタン等画像の変化タイミングと同一のタイミングで非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。また例えば、大ボタン（白）であるときに「規制線」から「鎖と鍵」に変化させ、スティックであるときに「鎖と鍵」から「半透明のケース」に変化させ更に「氷」に変化させるというように、ボタン等画像の変化タイミングと異なるタイミングで非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。

10

【0787】

非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる態様において、作用演出によって、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させてもよい。非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出は、ボタン等画像を変化させる作用演出と同一（共通）であってもよい。なお、共通の作用演出を実行した場合に、ボタン等画像も非有効期間中である旨を報知するための画像も共に変化するときと、ボタン等画像も非有効期間中である旨を報知するための画像も共に変化しないときと、何れか一方が変化するときとがあってもよい。また、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出と、ボタン等画像を変化させる作用演出とは異なるものであってもよい。即ち、ボタン等画像を変化させる作用演出とは別に、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる専用の作用演出を設けるようにしてもよい。

20

【0788】

また、同一種類の演出によって、非有効期間中である旨を報知するための画像が変化（成長）する場合と、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去される場合とがあってもよい。つまり、非有効期間中である旨を報知するための画像を変化させる作用演出が実行されることにより、上述した除去演出が実行された場合と同じように、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去される場合があってもよい。即ち、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）が実行された場合には、ボタン等画像については変化するときと変化しないときとがあり、非有効期間中である旨を報知するための画像については変化するときと除去されるときと何も起こらないときとがあってもよい。なお、変化後に除去されてもよい（例えば、「半透明のケース」から「氷」に変化した後に変化後の「氷」が除去される等）。なお、非有効期間中である旨を報知するための画像について、除去されるか除去されないかの2通りを説明したが、除去には段階があり、段々と除去されるようにしてもよい。つまり、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）又は除去演出が実行された場合に「氷」が少し割れ、再度、ある演出（作用演出と除去演出の性質を併せ持つ演出）又は除去演出が実行された場合に「氷」が完全に割れ除去されるようにしてもよい。なお、非有効期間中である旨を報知するための画像が除去の途中である場合、変化しないようにしてもよいし、変化可能で変化後において元の状態に戻るようにしてもよいし、変化可能で変化後において上記途中の状態が維持されるようにしてもよい。例えば、「半透明のケース」が少し割れている場合、「氷」に変化しないようにしてもよいし、割れていない「氷」に変化してもよいし、少し割れている「氷」に変化してもよい。

30

40

【0789】

また、上記実施形態では、第1特図ゲームの保留データ（第1保留情報）と第2特図ゲームの保留データ（第2保留情報）とを区別せずに入賞順に消化しているが（図60参照）、第2保留情報を優先して消化してもよい。

【0790】

また、上記実施形態では、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や、 $A : B : C = 70\% : 20\% : 10\%$ のような関係となるものにかぎらず、図69（B）や図70（A）

50

にも示したが、 $A : B = 100\% : 0\%$ や、 $A : B : C = 70\% : 30\% : 0\%$ のような関係となるもの（即ち、 100% や 0% の割り振りが存在するもの）も含む概念である。

【0791】

また、上記実施形態では、ラウンド数は、8ラウンド、16ラウンドの2種類としているが、ラウンド数は3種類以上であってもよい。例えば、4R確変大当り、8R確変大当り、16R確変大当りの3種類であってもよい。また、上記実施形態では、大当り種別として確変大当りのみを設ける遊技機を示したが、上述したように、大当り種別として非確変大当り（通常大当り）を含む遊技機であってもよい。

【0792】

また、上記実施形態では、「0」～「8」を示す数字や「-」を示す記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、当該可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該1種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該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。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

【0793】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示装置904Aや第2特別図柄表示装置904Bにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍に、又は、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしてもよい。

【0794】

また、上記実施形態では、変動時間およ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基板9012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基板9012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90100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、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など、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ようにしてもよい。この場合、演出制御基板9012側では2つのコマンドの組合せから導かれる変動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90100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基板9012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ようにしてもよい。なお、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ようにすることで、変動パターン指定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。

【0795】

また、上記実施形態では、主基板 9011 に乱数値の判定用テーブル（表示結果決定テーブル、大当たり種別決定テーブル、及び変動カテゴリ決定テーブル）を記憶させておき、始動入賞時に主基板 9011 において抽出された乱数値（MR1'～MR3'）に基づき、主基板 9011 が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理（大当たりとなるか否かの判定、及び変動カテゴリの判定、並びに大当たりである場合は大当たりの種別の判定）を実行し、演出制御基板 9012 は、主基板 9011 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 9012 に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、主基板 9011 から乱数値そのものを演出制御基板 9012 に送信（例えば、主基板 9011 から乱数値を特定可能な演出制御コマンドを演出制御基板 9012 に送信）することにより、演出制御基板 9012 は、主基板 9011 において抽出された乱数値そのものを受信し、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 9012 において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板 9011 と演出制御基板 9012 の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板 9012 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 9011 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 9012 は、乱数値（MR1' 及び MR2'）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ともに、乱数値（MR3'）に基づき主基板 9011 で判定された変動カテゴリ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 9012 は、自ら判定した判定結果と主基板 9011 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。

【0796】

また、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。

【0797】

前述した（手段 1）において、演出役物 201 を演出装置の一例とし、プッシュボタン 120 を可動体の一例とし、図 37（5）に示す態様（役物 LED の点灯）を特定演出の一例としたが、演出表示装置（画像表示装置）9、905 を演出装置の一例とし、演出役物 201 を動作（例えば移動、変形等）可能に構成して演出表示装置（画像表示装置）9、905 の近傍に設けて可動体の一例としたり、可動役物 9017 を可動体の一例とし、演出表示装置（画像表示装置）9、905 における表示演出を特定演出の一例としてもよい。つまり、演出表示装置（画像表示装置）9、905 によって、特定演出および特定表示を行うようにしてもよい。

また、特定表示と特定演出とを関連付けて、検出手段による検出の非有効期間において、第 1 特定表示が第 2 特定表示に変化したときには、検出手段による検出の有効期間において、特定演出が実行されて可動体が動作しやすくするようにしてもよい。そのようにすれば、検出手段による検出の非有効期間において、第 1 特定表示が第 2 特定表示に変化したときには、特定演出が実行されて可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技興趣が向上する。

【0798】

また、例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与する遊技機にも本発明を適用することができる。また、遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

【0799】

また、上記説明では、ROM 90101 には、CPU 90103 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などを構成するデータが記憶されている、と説明したが、上記データは、必ずしもテーブル形式（例えば、構造体、配列なども含む）で記憶されている必要はない。即ち、抽出された乱数値と比較される判定値（決定値

）を、ROM 90101内に纏めて記憶してもよいが、ROM 90101の複数個所に分散（点在）させて記憶してもよい。あるいは、抽出された乱数値を入力した場合に結果（例えば、図48の例では大当り又はハズレ）が出力される数式やプログラムをROM 90101に格納してもよい。ROM 90121に記憶された判定テーブル等についても同様である。

【0800】

また、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。例えば、本発明を適用したスロット機は、遊技者の動作を検出可能な検出手段（演出用ボタン）と、前記検出手段に対応した特定表示（演出用ボタンを模した演出用ボタン画像）を行う特定表示実行手段と、を備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（演出用ボタン画像（白色））と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い（例えば、ボーナス等になる期待度が高い等）第2特定表示（演出用ボタン画像（赤色））を表示可能であり、前記第1特定表示を表示した後、前記特定表示に作用する作用演出が実行されることにより前記第2特定表示を表示可能なスロット機であってもよい。

【0801】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機901に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置に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。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0802】

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

【産業上の利用可能性】

【0803】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

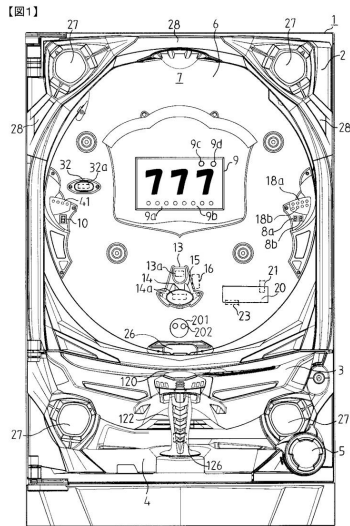
【符号の説明】

【0804】

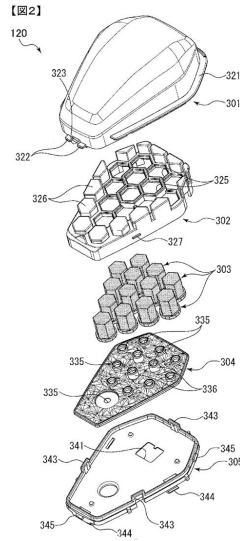
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 9 a 第1保留記憶表示部
- 9 b 第2保留記憶表示部
- 2 0 特別可変入賞球装置

3 1	遊技制御基板（主基板）	
5 6	C P U	
5 6 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
8 0	演出制御基板	
1 0 0	演出制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	演出制御用 C P U	
1 0 9	V D P	
1 2 0	プッシュボタン	
1 2 2	スティックコントローラ	
1 2 6	バイブレータ用モータ	10
2 0 1	演出役物	
2 0 2	役物 L E D	
3 0 3	被振動部材	
3 6 0	ボタン L E D	
9 0 1	パチンコ遊技機	
9 0 2	遊技盤	
9 0 3	遊技機用枠	
9 0 4 A	第 1 特別図柄表示装置	
9 0 4 B	第 2 特別図柄表示装置	
9 0 5	画像表示装置	20
9 0 5 H	始動入賞記憶表示エリア	
9 0 6 A	普通入賞球装置	
9 0 6 B	普通可変入賞球装置	
9 0 7	特別可変入賞球装置	
9 0 8	スピーカ	
9 0 9	ランプ	
9 0 1 1	主基板	
9 0 1 2	演出制御基板	
9 0 1 3	音声制御基板	
9 0 1 4	ランプ制御基板	30
9 0 1 5	中継基板	
9 0 1 6	役物制御基板	
9 0 1 7	可動役物	
9 0 2 0	普通図柄表示器	
9 0 2 1	ゲートスイッチ	
9 0 2 2 A	第 1 始動口スイッチ	
9 0 2 2 B	第 2 始動口スイッチ	
9 0 2 3	カウントスイッチ	
9 0 3 1 A	スティックコントローラ	
9 0 3 1 B	プッシュボタン	40
9 0 1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
9 0 1 0 1、9 0 1 2 1	R O M	
9 0 1 0 2、9 0 1 2 2	R A M	
9 0 1 0 3	C P U	
9 0 1 0 4、9 0 1 2 4	乱数回路	
9 0 1 0 5、9 0 1 2 5	I / O	
9 0 1 2 0	演出制御用 C P U	
9 0 1 2 3	表示制御部	
9 0 1 2 6	R T C 回路	

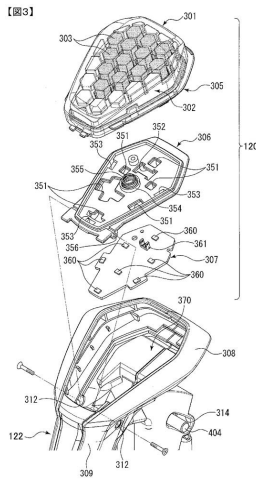
【図 1】



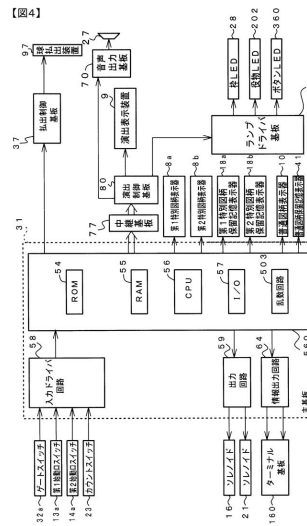
【図 2】



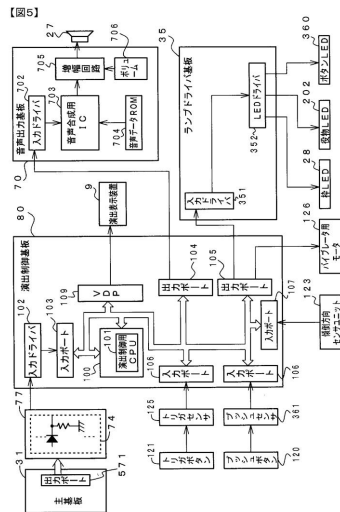
【図 3】



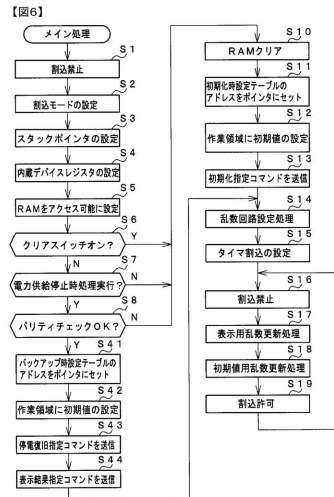
【图 4】



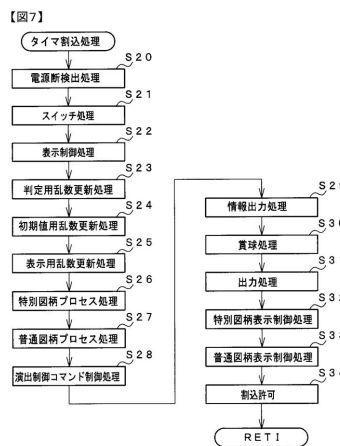
【図 5】



【図 6】



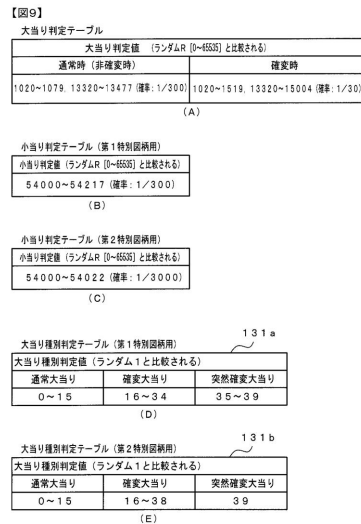
【圖 7】



【图 8】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 1	0~39	大当り確率決定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 2	1~251	変動レバー確率決定用	0.004秒毎およびリプレイ発生時 加算5回毎に1ずつ加算
ランダム 3	1~997	変動レバー確率決定用	0.004秒毎およびリプレイ発生時 加算5回毎に1ずつ加算
ランダム 4	3~13	普通図柄開始判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 5	3~13	ランダム大当り決定用	0.004秒毎およびリプレイ発生時 加算5回毎に1ずつ加算

【図 9】



大当り種別判定値（ランダム1と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0～15	16～38	39

(E)

【図 10】

【図 10】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動パターン X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (X=変動パターン番号)
B C 0 1		表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B C 0 2		表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B C 0 3		表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B C 0 4		表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
B C 0 5		表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B D 0 1		第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
B D 0 2		第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
B F 0 0		図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
G 0 0 0		初期化指定 (電選投入指定)	電選投入時の初期画面を表示することの指定
G 2 0 0		停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
G F 0 0		客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0 0 1		大当り開始指定	通常大当り又は変動大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 0 0 2		小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 1 X X		大入賞口開放中指定	X X で示す自由入賞口の開放中指定 (X X=00 閉 ~0F 開)
A 2 X X		大入賞口開放後指定	X X で示す自由入賞口の開放後指定 (X X=00 閉 ~0F 開)
A 3 0 1		大当り終了指定	大当り終了画面を表示することの指定 (X X=00 閉 ~0F 開)
A 3 0 2		小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と別) を表示することの指定
A 4 0 0		大入賞口入賞指定コマンド	大入賞口への入賞を演出したこと

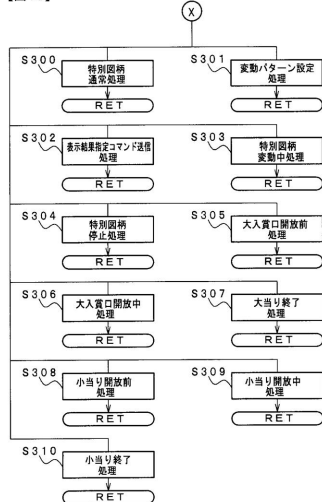
【図 11】

【図 11】

MODE	EXT	名称	内容
B 0 0 0		通常状態表示指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0 0 1		確変状態表示指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0 0 2		時短状態表示指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0 0 0		第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1 0 0		第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2 0 0		第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3 0 0		第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定

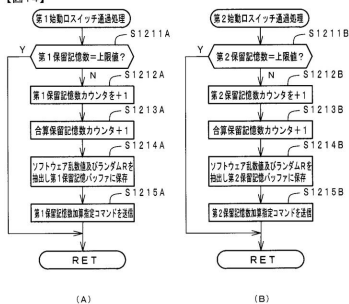
【図 13】

【図 13】



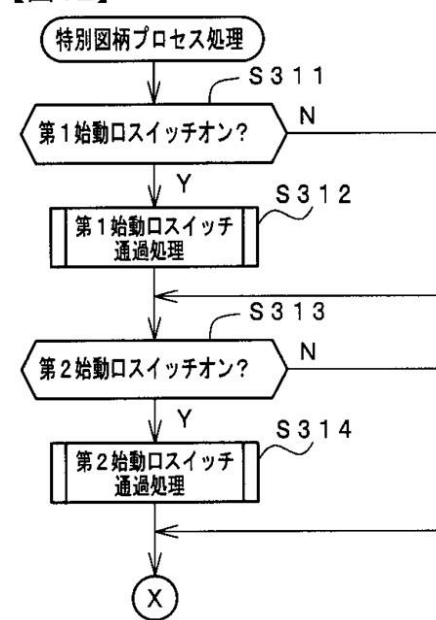
【図 14】

【図 14】



【図 12】

【図 12】



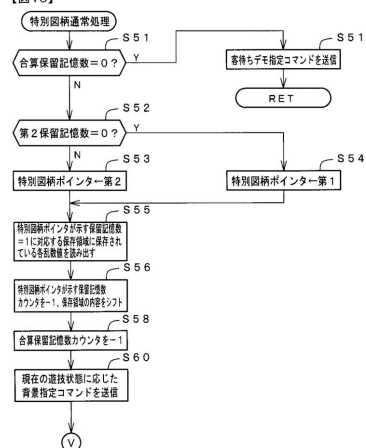
【図 15】

【図 15】

第 1 保留記憶バンプ	第 1 保留記憶数=1 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数=2 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数=3 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数=4 に応じた保存領域	第 2 保留記憶バンプ	第 2 保留記憶数=1 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数=2 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数=3 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数=4 に応じた保存領域
-------------	--	-------------	--

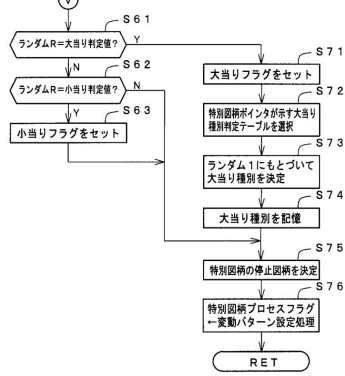
【図 16】

【図 16】



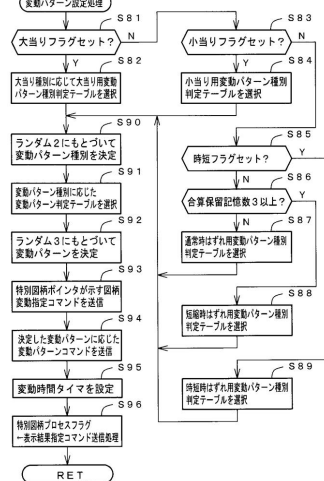
【図 17】

【図 17】



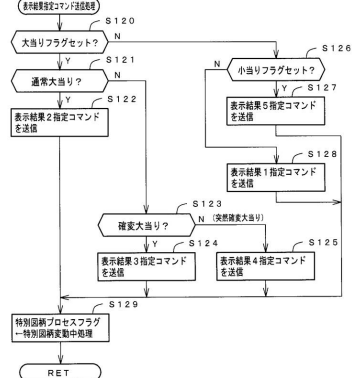
【図 18】

【図 18】



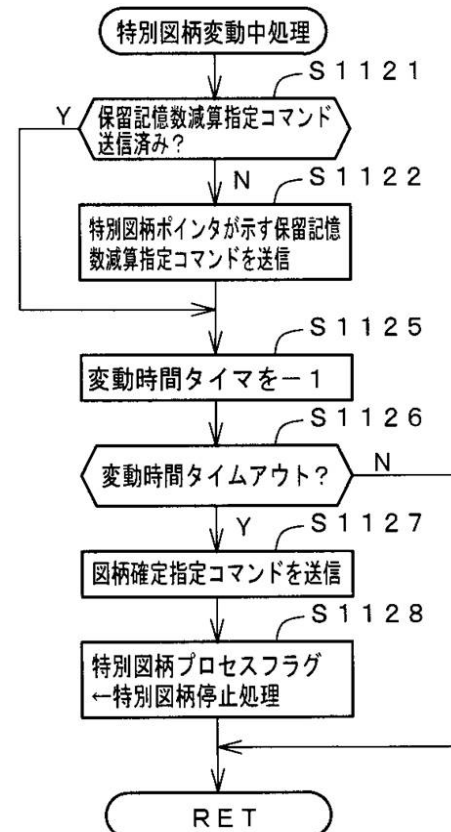
【図 19】

【図 19】



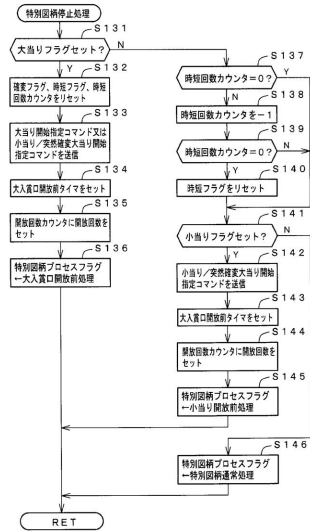
【図 20】

【図 20】



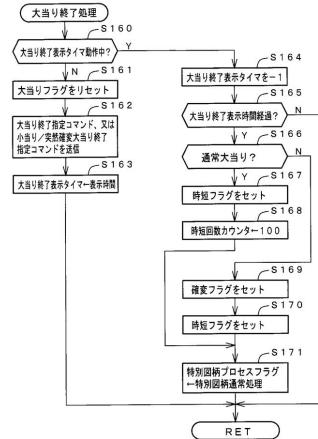
【図 21】

【図21】



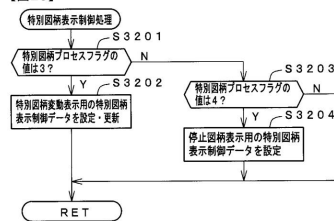
【図 22】

【図22】



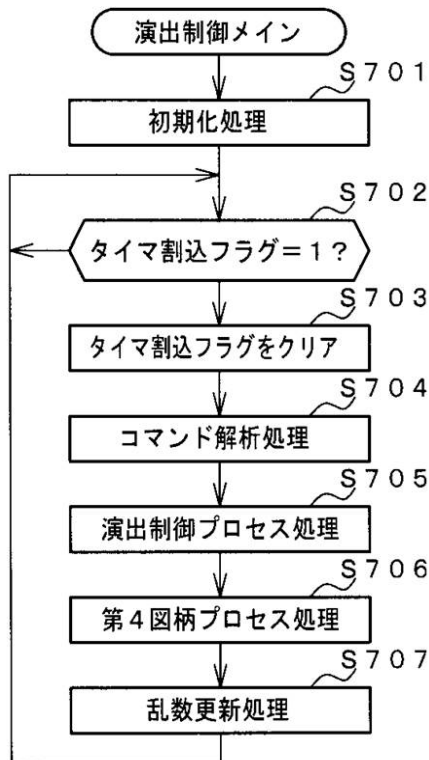
【図 23】

【図23】



【図 24】

【図24】



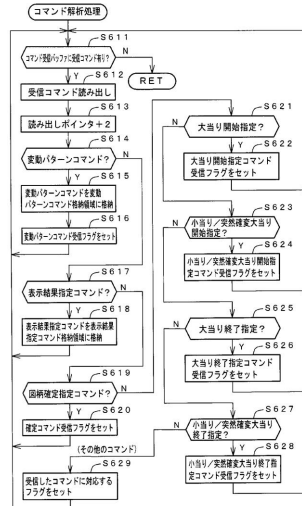
【図 25】

【図25】



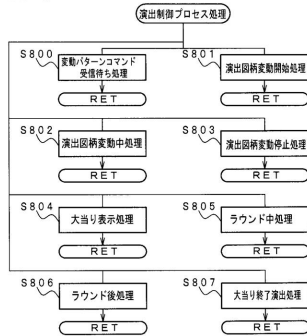
【図 26】

【図26】



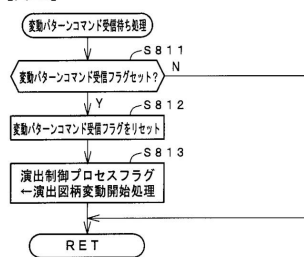
【図 27】

【図27】



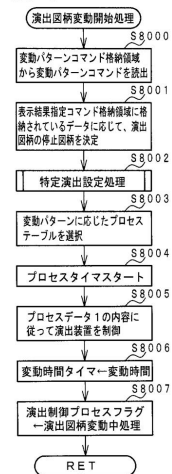
【図 28】

【図28】



【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

【図 31】

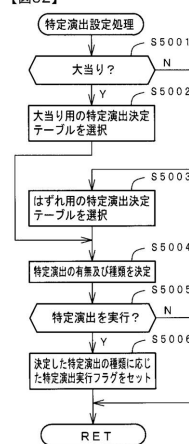
【図31】

(プロセステーブル)

プロセスタイム設定値	プロセスデータ 1
表示制御実行データ 1	
ランプ制御実行データ 1	
音番号データ 1	プロセスデータ 2
プロセスタイム設定値	
表示制御実行データ 2	
ランプ制御実行データ 2	プロセスデータ n
音番号データ 2	
...	
プロセスタイム設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データ n	
ランプ制御実行データ n	
音番号データ n	

【図 32】

【図32】



【図 33】

【図33】

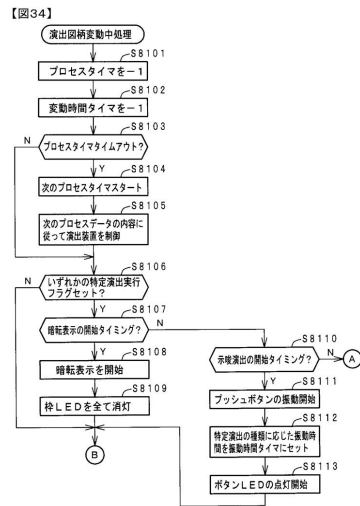
(A) 特定演出決定テーブル [大当り用]

特定演出の有無・種類	変動LEDの点灯態様	押しボタンの変動時間	振り振り
特定演出なし	—	—	4 0 %
特定演出 A	白色点灯	1 秒	1 0 %
特定演出 B	赤色点灯	3 秒	2 0 %
特定演出 C	虹色点灯	5 秒	3 0 %

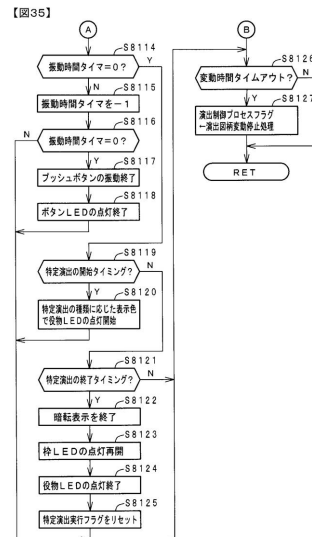
(B) 特定演出決定テーブル [はずれ用]

特定演出の有無・種類	変動LEDの点灯態様	押しボタンの変動時間	振り振り
特定演出なし	—	—	9 5 %
特定演出 A	白色点灯	1 秒	4 %
特定演出 B	赤色点灯	3 秒	1 %
特定演出 C	虹色点灯	5 秒	—

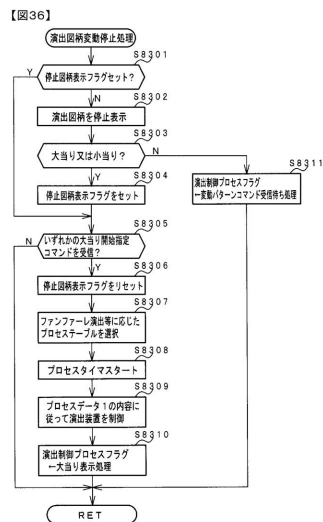
【図 34】



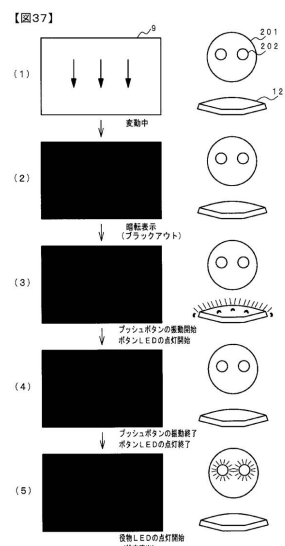
【図 35】



【図 36】

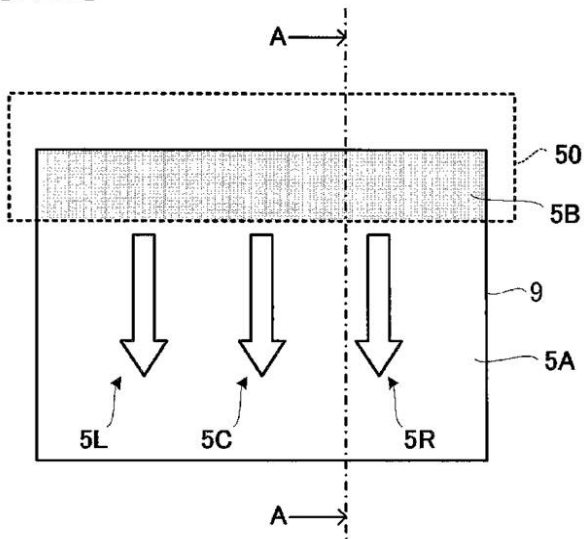


【図 37】



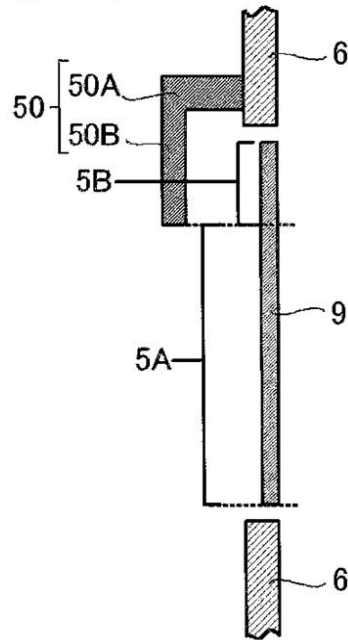
【図38】

【図38】



【図39】

【図39】



【図40】

【図40】

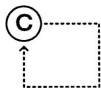
(A)は二画像Aの動き



(B)は二画像Bの動き



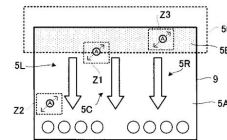
(C)は二画像Cの動き



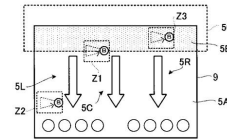
【図41】

【図41】

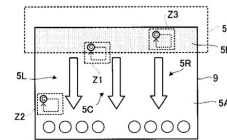
(A)



(B)



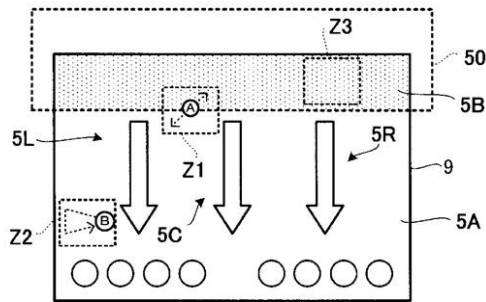
(C)



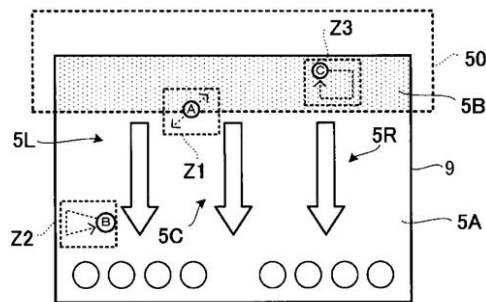
【図 4 2】

【図42】

(A)

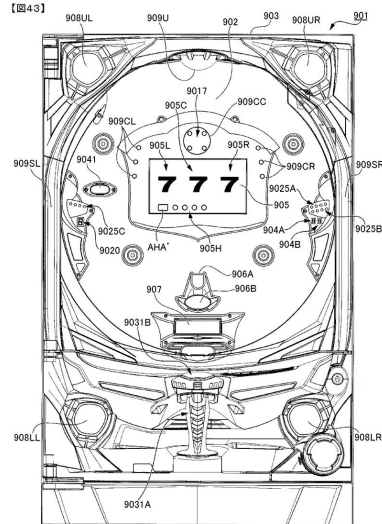


(B)



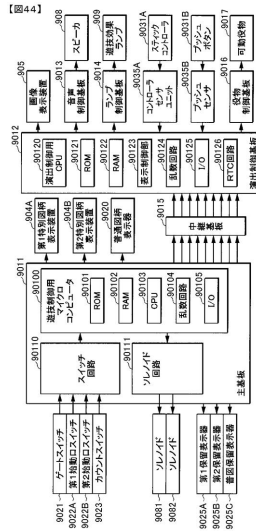
【図 4 3】

【圖43】



【図 4 4】

【图44】



【図 4 5】

【圖45】

[illegible]

(A)

(B)

【図 4 6】

【図46】

乱数値	範囲	用途
MR1'	0~65535	特図表示結果決定用
MR2'	0~99	大当り種別決定用
MR3'	0~99	変動カテゴリー決定用
MR4'	0~99	普図表示結果決定用
MR5'	0~99	変動パターン決定用

【図 4 7】

変動カテゴリー (変動バリエーション)	内容	変動パターン	特選変動時間 (ms)	内容
PA1'	短縮・非リチ(ハズレ)	PA1'-1	3000	短縮・非リチ(ハズレ)
PA2'	非リチ(ハズレ)	PA2'-1	6000	非リチ(ハズレ)
PA3'	非リチ(ハズレ)	PA3'-1	12000	非リチ(ハズレ)
PA4'	非リチ(ハズレ)	PA4'-1	15000	非リチ(ハズレ)
PA5'	非リチ(ハズレ)	PA5'-1	18000	非リチ(ハズレ)
PB1'	短縮・非リチ(ハズレ)	PB1'-1	3000	短縮・非リチ(ハズレ)
PB2'	非リチ(ハズレ)	PB2'-1	6000	非リチ(ハズレ)
PB3'	非リチ(ハズレ)	PB3'-1	12000	非リチ(ハズレ)
PB4'	非リチ(ハズレ)	PB4'-1	15000	非リチ(ハズレ)
PB5'	非リチ(ハズレ)	PB5'-1	18000	非リチ(ハズレ)

【図 4 8】

【図 48】
表示結果決定テーブル(変動特選共通) 90130

選択状態	判定値(MR1')	特選表示結果
低確状態	8000~8329	大当り
	上記数値以外	ハズレ
高確状態	8000~8818	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 4 9】

【図49】
大当り種別決定テーブル 90131

変動特選	判定値(MR2')	大当り種別
第1特選	0~19	16R確変
	20~99	8R確変
第2特選	0~49	16R確変
	50~99	8R確変

【図 5 0】

【図50】

90150

遊技制御用データ保持エリア 90151A

第1特選保留記憶部

保留番号	MR1'	MR2'	MR3'
1	19	39	80
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4			

90151B

第2特選保留記憶部

保留番号	MR1'	MR2'	MR3'
1	81	99	46
2			
3			
4			

90151C

保留特定情報記憶部

1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	—	—	—	—

90151D

普通保留記憶部

保留番号	MR4'
1	5
2	12
3	
4	

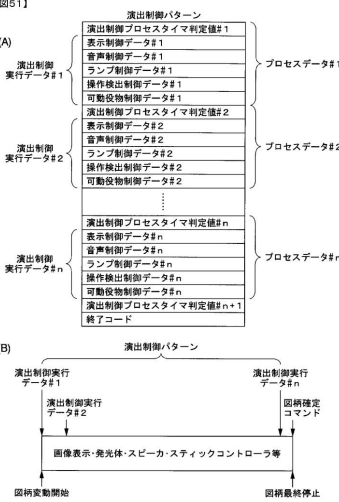
遊技制御フラグ設定部 90152

遊技制御タイム設定部 90153

遊技制御カウンタ設定部 90154

遊技制御バッファ設定部 90155

【図 5 1】

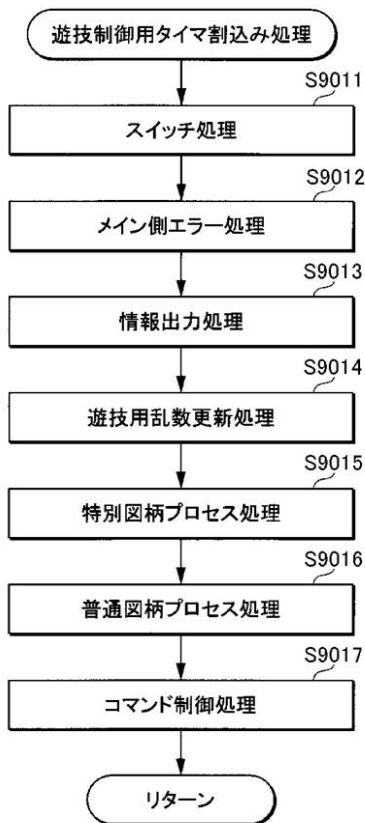


【図 5 2】



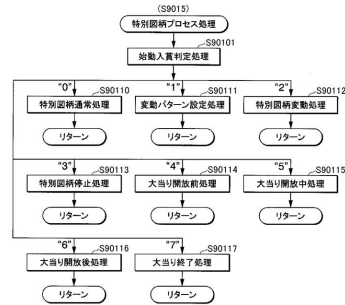
【図 5 3】

【図53】



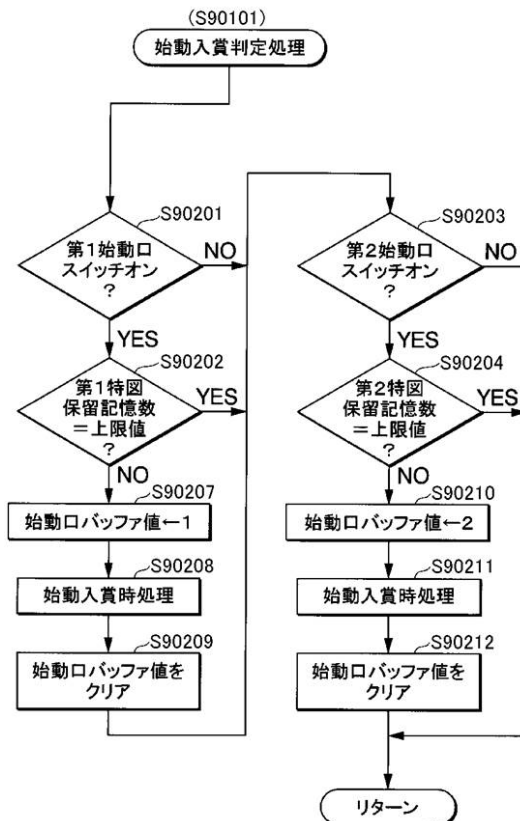
【図 5 4】

【図54】



【図 5 5】

【図55】

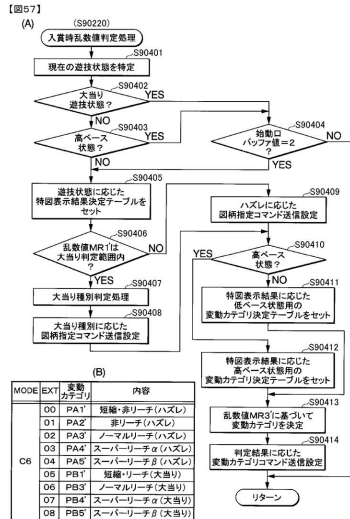


【図 5 6】

【図56】



【図 57】



【図 58】

【図58】

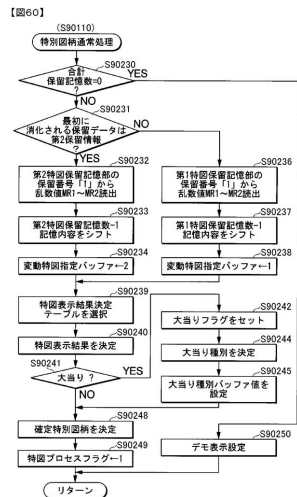
(A) 低ベース時

特図表示結果	保留記憶数		
	0, 1	2, 3	4~
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当り	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

(B) 高ベース時

特図表示結果	保留記憶数		
	0, 1	2, 3	4~
ハズレ	C-TBL1	C-TBL3	C-TBL3
大当り	C-TBL5	C-TBL5	C-TBL5

【図 60】



【図 59】

【図59】

(A) C-TBL1

変動カテゴリー	内容	判定値(MR3)
PA1'	短縮・非リーチ(ハズレ)	—
PA2'	非リーチ(ハズレ)	0~69
PA3'	ノーマルリーチ(ハズレ)	70~96
PA4'	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5'	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(B) C-TBL2

変動カテゴリー	内容	判定値(MR3)
PA1'	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~3
PA2'	非リーチ(ハズレ)	4~88
PA3'	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4'	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5'	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(C) C-TBL3

変動カテゴリー	内容	判定値(MR3)
PA1'	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~63
PA2'	非リーチ(ハズレ)	64~88
PA3'	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4'	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5'	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(D) C-TBL4

変動カテゴリー	内容	判定値(MR3)
PB1'	短縮リーチ(大当り)	0~1
PB3'	ノーマルリーチ(大当り)	2~19
PB4'	スーパーリーチα(大当り)	20~49
PB5'	スーパーリーチβ(大当り)	50~99

(E) C-TBL5

変動カテゴリー	内容	判定値(MR3)
PB1'	短縮リーチ(大当り)	0~9
PB3'	ノーマルリーチ(大当り)	10~19
PB4'	スーパーリーチα(大当り)	20~49
PB5'	スーパーリーチβ(大当り)	50~99

【図 61】

【図61】

(A) 変動パターン決定テーブル(PA1'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PA1'-1	0~99

(F) 変動パターン決定テーブル(PB1'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PB1'-1	0~99

(B) 変動パターン決定テーブル(PA2'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PA2'-1	0~39
PA2'-2	40~99

(C) 変動パターン決定テーブル(PA3'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PA3'-1	0~79
PA3'-2	80~99

(G) 変動パターン決定テーブル(PB3'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PB3'-1	0~19
PB3'-2	20~99

(D) 変動パターン決定テーブル(PA4'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PA4'-1	0~69
PA4'-2	70~89
PA4'-3	90~99

(H) 変動パターン決定テーブル(PB4'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PB4'-1	0~49
PB4'-2	50~74
PB4'-3	75~99

(E) 変動パターン決定テーブル(PA5'用)

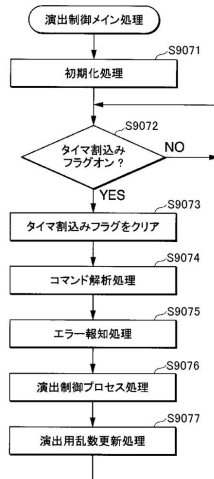
変動パターン	判定値(MR5)
PA5'-1	0~69
PA5'-2	70~89
PA5'-3	90~99

(I) 変動パターン決定テーブル(PB5'用)

変動パターン	判定値(MR5)
PB5'-1	0~39
PB5'-2	40~69
PB5'-3	70~99

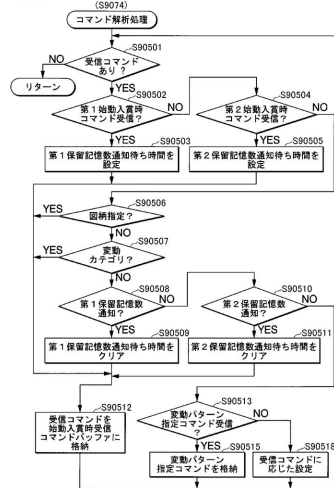
【図 6 2】

【図62】



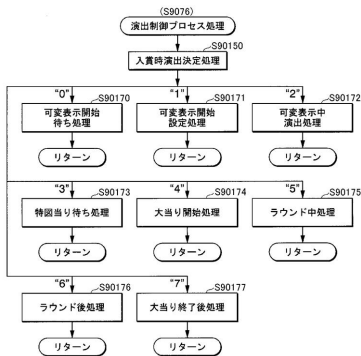
【図 6 3】

【図63】



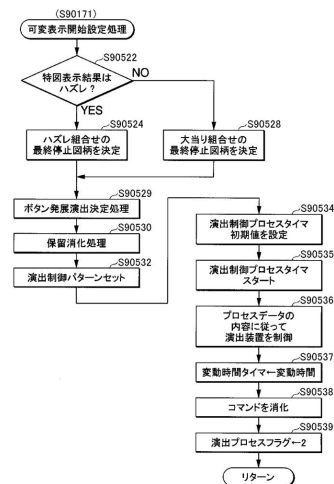
【図 6 4】

【図64】



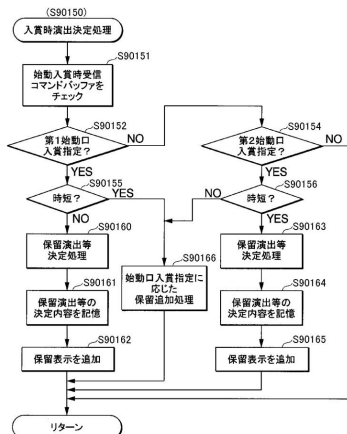
【図 6 6】

【図66】



【図 6 5】

【図65】



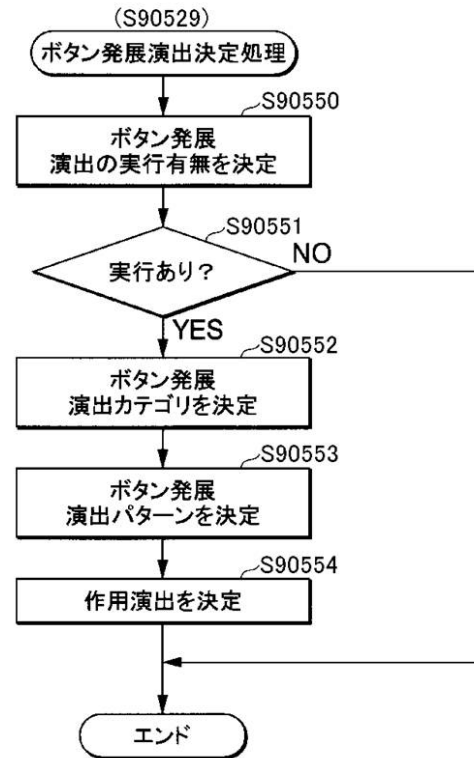
【図 67】

【図67】

ボタン発展演出カテゴリ (BH-X)・ボタン発展演出パターン (BH-X-X)			
ボタン発展演出カテゴリ (BH-X)	ボタン発展演出パターン (BH-X-X)	演出	演出
BH1	BH1-X	演出	演出
BH1	BH1-1	演出	演出
BH1	BH1-2	演出	演出
BH1	BH1-3	演出	演出
BH1	BH1-4	演出	演出
BH1	BH1-5	演出	演出
BH1	BH1-6	演出	演出
BH1	BH1-7	演出	演出
BH1	BH1-8	演出	演出
BH1	BH1-9	演出	演出
BH1	BH1-10	演出	演出
BH1	BH1-11	演出	演出
BH1	BH1-12	演出	演出
BH1	BH1-13	演出	演出
BH1	BH1-14	演出	演出
BH1	BH1-15	演出	演出
BH1	BH1-16	演出	演出
BH1	BH1-17	演出	演出
BH1	BH1-18	演出	演出
BH1	BH1-19	演出	演出
BH1	BH1-20	演出	演出
BH1	BH1-21	演出	演出
BH1	BH1-22	演出	演出
BH1	BH1-23	演出	演出
BH1	BH1-24	演出	演出
BH1	BH1-25	演出	演出
BH1	BH1-26	演出	演出
BH1	BH1-27	演出	演出
BH1	BH1-28	演出	演出
BH1	BH1-29	演出	演出
BH1	BH1-30	演出	演出
BH1	BH1-31	演出	演出
BH1	BH1-32	演出	演出
BH1	BH1-33	演出	演出
BH1	BH1-34	演出	演出
BH1	BH1-35	演出	演出
BH1	BH1-36	演出	演出
BH1	BH1-37	演出	演出
BH1	BH1-38	演出	演出
BH1	BH1-39	演出	演出
BH1	BH1-40	演出	演出
BH1	BH1-41	演出	演出
BH1	BH1-42	演出	演出
BH1	BH1-43	演出	演出
BH1	BH1-44	演出	演出
BH1	BH1-45	演出	演出
BH1	BH1-46	演出	演出
BH1	BH1-47	演出	演出
BH1	BH1-48	演出	演出
BH1	BH1-49	演出	演出
BH1	BH1-50	演出	演出
BH1	BH1-51	演出	演出
BH1	BH1-52	演出	演出
BH1	BH1-53	演出	演出
BH1	BH1-54	演出	演出
BH1	BH1-55	演出	演出
BH1	BH1-56	演出	演出
BH1	BH1-57	演出	演出
BH1	BH1-58	演出	演出
BH1	BH1-59	演出	演出
BH1	BH1-60	演出	演出
BH1	BH1-61	演出	演出
BH1	BH1-62	演出	演出
BH1	BH1-63	演出	演出
BH1	BH1-64	演出	演出
BH1	BH1-65	演出	演出
BH1	BH1-66	演出	演出
BH1	BH1-67	演出	演出
BH1	BH1-68	演出	演出
BH1	BH1-69	演出	演出
BH1	BH1-70	演出	演出
BH1	BH1-71	演出	演出
BH1	BH1-72	演出	演出
BH1	BH1-73	演出	演出
BH1	BH1-74	演出	演出
BH1	BH1-75	演出	演出
BH1	BH1-76	演出	演出
BH1	BH1-77	演出	演出
BH1	BH1-78	演出	演出
BH1	BH1-79	演出	演出
BH1	BH1-80	演出	演出
BH1	BH1-81	演出	演出
BH1	BH1-82	演出	演出
BH1	BH1-83	演出	演出
BH1	BH1-84	演出	演出
BH1	BH1-85	演出	演出
BH1	BH1-86	演出	演出
BH1	BH1-87	演出	演出
BH1	BH1-88	演出	演出
BH1	BH1-89	演出	演出
BH1	BH1-90	演出	演出
BH1	BH1-91	演出	演出
BH1	BH1-92	演出	演出
BH1	BH1-93	演出	演出
BH1	BH1-94	演出	演出
BH1	BH1-95	演出	演出
BH1	BH1-96	演出	演出
BH1	BH1-97	演出	演出
BH1	BH1-98	演出	演出
BH1	BH1-99	演出	演出
BH1	BH1-100	演出	演出

【図 68】

【図68】



【図 69】

【図69】

(A) ボタン発展演出の実行有無の決定割合 (%)

	実行あり	実行無し
PA4-X	5	95
PA5-X	10	90
PB4-X	15	85
PB5-X	40	60

PA4-X = PA4-1, PA4-2, PA4-3
 PA5-X = PA5-1, PA5-2, PA5-3
 PB4-X = PB4-1, PB4-2, PB4-3
 PB5-X = PB5-1, PB5-2, PB5-3
 上記以外のボタン発展演出は実行無し

(B) ボタン発展演出カテゴリ (BH-X) の決定割合 (%)

	BH1	BH2	BH3a	BH3b	BH4a	BH4b	BH4c
PA4-X	30	20	20	10	10	10	0
PA5-X	0	30	20	20	15	10	5
PB4-X	8	12	15	18	22	25	0
PB5-X	0	8	12	15	18	22	25

(C) 作用演出の決定割合 (%)

	作用演出無し	作用演出有
変化無し	70	20
弱変化	20	70
中変化	5	20
強変化	1	4

弱作用演出 = キャラ登場
 中作用演出 = 大砲
 強作用演出 = 爆撃

【図 70】

【図70】

(A) ボタン発展演出パターン (BH1-X) の決定割合 (%)

	BH1-1
PA4-X, PA5-X	100
PB4-X, PB5-X	100

(B) ボタン発展演出パターン (BH2-X) の決定割合 (%)

	BH2-1	BH2-2	BH2-3
PA4-X, PA5-X	36	33	31
PB4-X, PB5-X	31	33	36

(C) ボタン発展演出パターン (BH3a-X) の決定割合 (%)

	BH3a-1	BH3a-2
PA4-X, PA5-X	55	45
PB4-X, PB5-X	45	55

(D) ボタン発展演出パターン (BH3b-X) の決定割合 (%)

	BH3b-1	BH3b-2	BH3b-3
PA4-X, PA5-X	39	32	29
PB4-X, PB5-X	29	32	39

(E) ボタン発展演出パターン (BH4a-X) の決定割合 (%)

	BH4a-1	BH4a-2
PA4-X, PA5-X	58	42
PB4-X, PB5-X	42	58

(F) ボタン発展演出パターン (BH4b-X) の決定割合 (%)

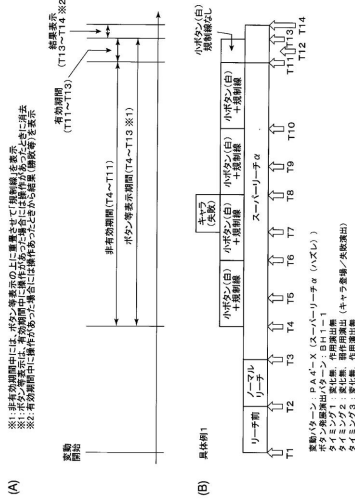
	BH4b-1	BH4b-2
PA4-X, PA5-X	58	42
PB4-X, PB5-X	42	58

(G) ボタン発展演出パターン (BH4c-X) の決定割合 (%)

	BH4c-1
PA4-X, PA5-X	100
PB4-X, PB5-X	100

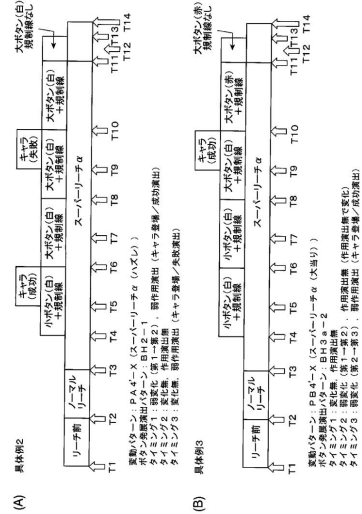
【図 7 1】

【圖71】



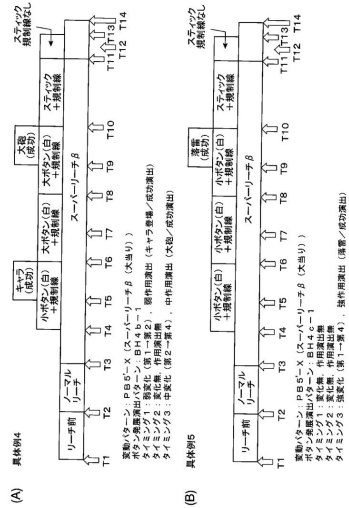
【図 7 2】

【圖72】



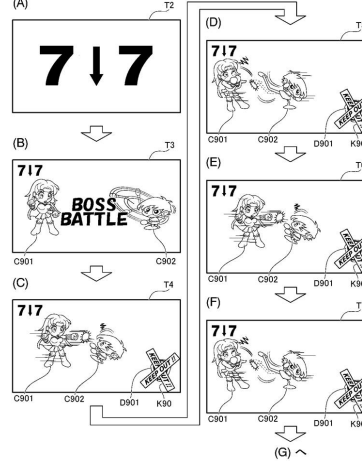
【图 7-3】

【圖73】



【図 7 4】

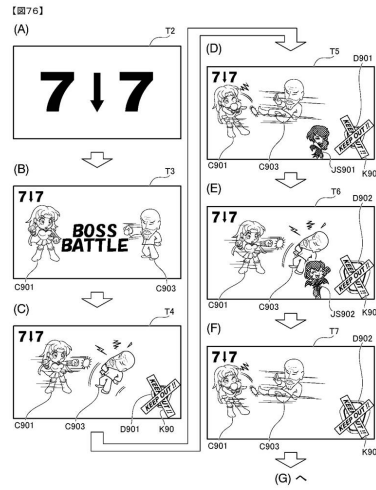
【图74】
(A)



【図 75】



【図 76】



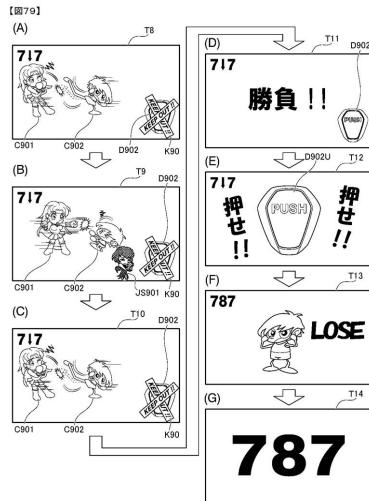
【図 77】



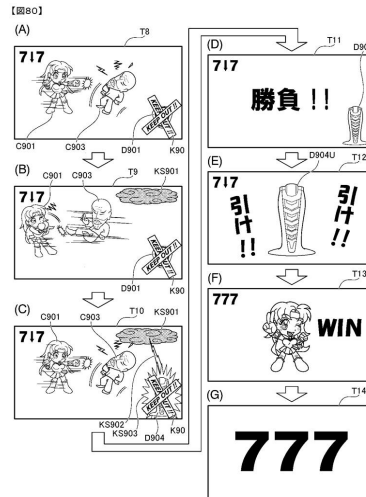
【図 78】



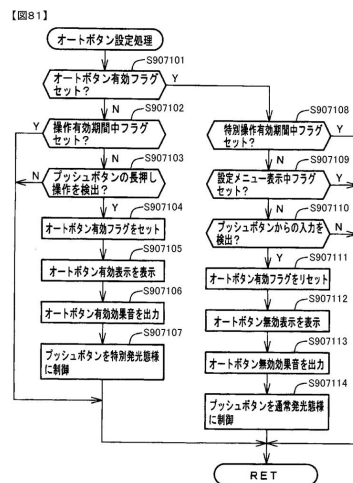
【図 79】



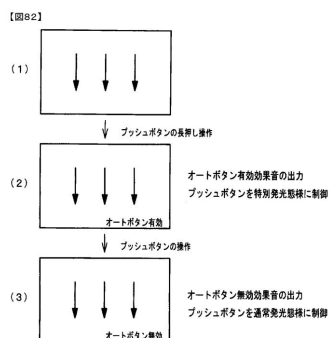
【図 80】



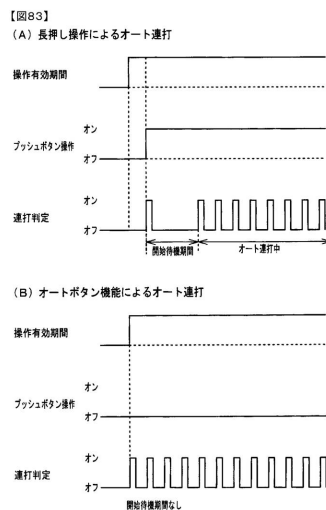
【図 81】



【図 82】



【図 83】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4