

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-192656

(P2017-192656A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017. 10. 26)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2016-86365 (P2016-86365)
 (22) 出願日 平成28年4月22日 (2016. 4. 22)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (74) 代理人 100148633
 弁理士 桜田 圭
 (74) 代理人 100134599
 弁理士 杉本 和之
 (74) 代理人 100166442
 弁理士 鈴木 洋雅
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

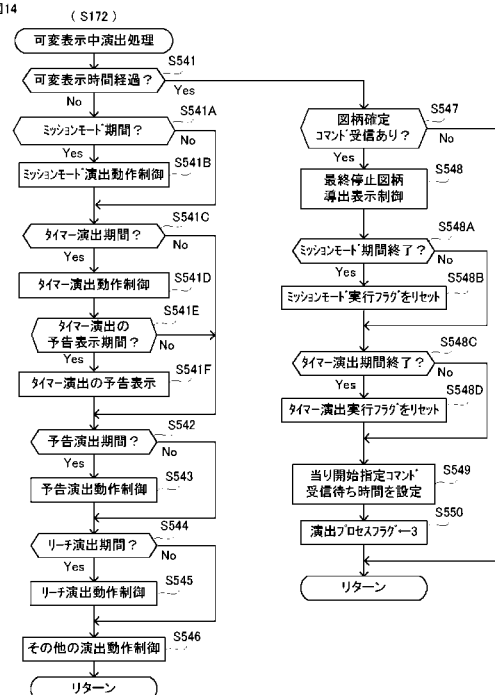
(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上できる遊技機を提供する。

【解決手段】タイマー表示と、該タイマー表示が特定状態(「0」)となったときに複数種類の演出(予告演出)のうちの何れかが実行される結果演出とを含むタイマー演出を実行する特定演出実行手段(S163、S171、S541C～S541Fなどの処理を実行する演出制御用CPU)と、遊技者に条件(「予告Aを出せ!」など)を提示し、提示された条件が達成されることで所定状態(大当たり遊技状態)に制御されることを示唆するミッションモードを実行する所定演出実行手段(S162、S171、S541A～S541Bなどの処理を実行する演出制御用CPU)と、を備え、結果演出として、ミッションモードにより提示された条件に含まれる演出を実行可能である(演出制御用CPUがS541Fなどの処理を実行することにより、タイマー演出にてミッション条件に含まれる予告表示を実行)。

【選択図】図14

図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行う遊技機であって、

期間を表示する期間表示と、該期間表示が特定態様となったときに複数種類の演出のうちの何れかが実行される結果演出とを含む特定演出を実行する特定演出実行手段と、

遊技者に条件を提示し、提示された前記条件が達成されることで所定状態に制御されることを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段と、

を備え、

前記結果演出として、前記所定演出により提示された前記条件に含まれる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

残り時間を表示し、残り時間が 0 になるタイミングで大当たり図柄が停止可能な遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2008 - 61767 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、残り時間の表示と、該表示が出現したときに実行されている他の演出との関係については考慮されておらず、面白みに欠ける。

【0005】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上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】**【0006】**

(1) 本発明に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

期間を表示する期間表示（例えば、タイマーや砂時計などの計時表示）と、該期間表示が特定態様（例えば、「0」）となったときに複数種類の演出（例えば、予告演出）のうちの何れかが実行される結果演出とを含む特定演出（例えば、タイマー演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、S163、S171、S172 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

遊技者に条件（例えば、「予告 A を出せ！」などの指令）を提示し、提示された前記条件が達成されることで所定状態（例えば、大当たり遊技状態、スーパーリーチ状態など）に制御されることを示唆する所定演出（例えば、ミッションモードなど）を実行する所定演出実行手段（例えば、S162、S171、S172 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

を備え、

前記結果演出として、前記所定演出により提示された前記条件に含まれる演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU が S541F などの処理を実行することにより、タイマー演出にてミッション条件の予告演出を実行可能である）、ことを特徴とする。

この構成によれば、所定演出の実行中に特定演出が実行されると、該所定演出における

10

20

30

40

50

指令を達成できるとの期待感が高まり、面白みが増す。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 0 7 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記特定演出の期間表示としての第 1 期間表示 (例えば、タイマー期間表示) と、前記所定演出の期間表示としての第 2 期間表示 (例えば、ミッション期間表示) とを備える、ようにしてもよい。

この構成によれば、特定演出の期間表示 (第 1 期間表示) と所定演出の期間表示 (第 2 期間表示) とにより、面白みが増す。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 0 8 】

10

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、

前記第 1 期間表示と前記第 2 期間表示とは、異なる位置と異なる態様とのうちの少なくとも一方にて表示される (例えば、図 1 6 (F) に示すようにタイマーとミッションの期間表示が表示画面の異なる位置で且つ異なる態様で表示される)、ようにしてもよい。

この構成によれば、特定演出の期間表示と所定演出の期間表示とを遊技者等が見間違ふことを低減できる。

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記所定演出では、前記特定演出が実行されてから前記条件を達成したことを報知するとき (例えば、図 1 6 (F) ~ (H) に示すようにタイマー演出がされてミッション達成報知される場合) と、前記特定演出が実行されずに前記条件を達成したことを報知するとき (例えば、図 1 6 (F)、(G) に示すタイマー演出無しで図 1 6 (H) に示すようにミッション達成報知される場合) とがある、ようにしてもよい。

20

この構成によれば、所定演出における指令の達成過程が多様になり、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の期間表示としての第 1 期間表示 (例えば、タイマー期間表示) と、前記所定演出の期間表示としての第 2 期間表示 (例えば、ミッション期間表示) とを備え、

前記第 1 期間表示と前記第 2 期間表示との期間が重なるときには、前記第 1 期間表示は、前記第 2 期間表示の期間内に収まる場合に表示可能である (例えば、S 5 2 6 C、S 5 2 7、S 5 2 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)、ようにしてもよい。

30

この構成によれば、第 2 期間表示に対する遊技者の違和感を防止できる。

【 0 0 1 1 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の期間表示としての第 1 期間表示 (例えば、タイマー期間表示) と、前記所定演出の期間表示としての第 2 期間表示 (例えば、ミッション期間表示) とを備え、

前記第 1 期間表示と前記第 2 期間表示との期間が重なり、前記第 1 期間表示が前記第 2 期間表示の期間内に収まらない場合には、前記第 1 期間表示が実行されることに伴って前記第 2 期間表示を延長する (例えば、S 5 2 6 C、S 5 2 6 D の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)、ようにしてもよい。

40

この構成によれば、特定演出の実行を確保でき、遊技の興趣を向上できる。また、第 2 期間表示に対する遊技者の違和感を防止できる。

【 0 0 1 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出 (例えば、タイマー演出) が前記所定演出の期間 (例えば、ミッションモード期間) 内に実行される場合には、前記特定演出が前記所定演出の期間外に実行される場合における前記複数種類の演出 (例えば、予告 A ~ C の予告演出) に含まれない特殊演出 (例えば、予告 D の予告演出) が実行可能である (例えば、S 7 0 6、S 7 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0)、ようにしてもよい。

50

この構成によれば、所定演出の期間内の特定演出では、該特定演出における期間表示が特定態様となったときに実行される演出として、所定演出の期間外の特定演出では見ることのできない特殊演出を実行でき、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【0013】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記所定演出の期間内に前記特定演出が実行されることに伴って、前記所定演出において提示された前記条件とは別の条件(例えば、ミッションモードで提示された「予告Aを出せ!」とは別の「予告Dを出せ!」の指令)を提示可能である(例えば、S526F、S526Gの処理を実行する演出制御用CPU120)、ようにしてもよい。

10

この構成によれば、所定演出の期間内に特定演出が実行されることに伴って別の条件が追加提示されるので、別の条件について達成できるとの期待感が高まり、面白みが増す。これにより、さらに遊技の興趣を向上できる。

【0014】

(9) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の前記期間表示が表示される表示領域において、該期間表示以外の特定表示(図24に示す「激熱」など)を表示可能な特定表示手段(例えば、特定表示を画像表示装置5に表示させる演出制御用CPU120)を備える、ようにしてもよい。なお、特定表示には、期間表示(例えば、タイマー表示)以外の他の演出表示(例えば、可変表示など)が含まれてもよい。

20

この構成によれば、期間表示が表示されるか特定表示が表示されるかに注目させることができ、期間表示を実行する前の過程について遊技の興趣を向上できる。

【0015】

(10) 上記(9)の遊技機において、

前記表示領域における表示パターンとして、特別演出(図24(F)の第2領域92にて表示情報を回転する演出など)を実行した後に前記期間表示を表示する期間表示パターン(「READY GO」表示などのタイマー演出示唆表示をしてタイマー演出をするタイマーの表示パターンなど)と、前記特別演出を実行した後に前記特定表示を表示する特定表示パターン(図24に示す「激熱」などの特定表示をする特定表示の表示パターンなど)とを備える、ようにしてもよい。

30

この構成によれば、期間表示が表示されるか特定表示が表示されるかに注目させることができ、期間表示を実行する前の過程についてより一層遊技の興趣を向上できる。

【0016】

(11) 上記(10)の遊技機において、

前記期間表示パターンおよび前記特定表示パターンは、変動表示中の複数のタイミングで実行可能(変動開始時又はリーチ開始前時のような複数のタイミングで第2領域演出を実行可能など)であるとともに、実行タイミングにより前記有利状態に制御される期待度が異なる(ハズレ時と大当たり時とで第2領域演出の実行タイミングの選択割合が異なるなど)、ようにしてもよい。

この構成によれば、いずれのタイミングで期間表示パターンおよび特定表示パターンが実行されるかに注目させることができる。

40

【0017】

(12) 上記(9)から(11)のいずれかの遊技機において、

前記特定表示は、前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆表示(期待度低の「まさか?」、期待度高の「激熱」の表示など)を含む、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示又は特定表示の何れが表示されるかに注目させることができ、特定表示が表示されるときには特定表示の表示態様にも注目させることができる。

【0018】

(13) 上記(9)から(12)のいずれかの遊技機において、

変動表示を開始させてから表示結果を導出表示させるまでに、前記変動表示を仮停止し

50

た後に該変動表示を再開させる再変動表示（擬似連など）を実行可能な再変動表示手段（演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記特定表示は、前記再変動表示が実行されることを示唆する再変動示唆表示を含む（「NEXT」の擬似連示唆表示など）、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示又は特定表示の何れが表示されるかに、より一層注目させることができ、特定表示が表示されるときには特定表示の表示態様にも、より一層注目させることができる。

【0019】

（14）上記（9）から（13）のいずれかの遊技機において、

複数種類のリーチ演出のうちのいずれかのリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記特定表示は、前記リーチ演出の種類を示唆するリーチ示唆表示を含む（図27（B）、（C）に示す「バトル」のバトルリーチ示唆表示など）、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示又は特定表示の何れが表示されるかに、より一層注目させることができ、特定表示が表示されるときには特定表示の表示態様にも、より一層注目させることができる。

【0020】

（15）上記（9）から（14）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記期間表示が開始されてから該期間表示が前記特定態様（例えば、0秒など）となるまでの期間において、

前記期間表示を更新した後、該期間表示の更新を停止する停止態様（図25（A2）、（A3）のフリーズ演出など）を経由せずに前記特定態様とする第1パターン（図25の（B1）～（B4）のパターンなど）と、

前記期間表示を更新した後、該期間表示の更新を停止する前記停止態様（図25（A2）、（A3）のフリーズ演出など）を経由した後に前記特定態様とする第2パターン（図25の（A1）～（A5）のパターンなど）とを実行可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示が開始されてから該期間表示が特定態様となるまでの期間における期間表示の表示態様に遊技者を注目させることができる。

【0021】

（16）上記（9）から（15）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の前記期間表示が前記特定態様となったときに、該期間表示の更新を再度実行する特別パターン（図26に示すタイマー表示が0秒となったときにそのタイマー表示の計時数値が増加する特別パターンなど）を実行可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

【0022】

（17）上記（9）から（16）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の前記期間表示が開始されてから該期間表示が前記特定態様となるまでの期間において、特別演出（SPリーチなど）を実行しているか否かにより、前記期間表示の表示態様（図27の第3領域96の位置など）を変更可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、期間表示が開始されてから該期間表示が特定態様となるまでの期間に実行されている演出の状況を考慮することにより、遊技の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図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】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図6】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 7】先読み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8】ミッションモード設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9】ミッションモード実行有無などの決定例を示す図である。
- 【図 10】タイマー演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11】タイマー演出実行の決定例を示す図である。
- 【図 12】タイマー演出パターンなどの決定例を示す図である。
- 【図 13】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 14】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】ミッションモード期間内又は期間外におけるタイマー演出のタイミングの一例を示す図である。
- 【図 16】ミッションモードでのタイマー演出の演出表示例を示す図である。
- 【図 17】変形例 1 の可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】変形例 1 のミッション期間延長を示す図である。
- 【図 19】変形例 2 の可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】変形例 2 の追加ミッションの決定例を示す図である。
- 【図 21】変形例 2 の追加ミッションありの演出表示例を示す図である。
- 【図 22】変形例 3 のタイマー表示を準備中とする例を示す図である。
- 【図 23】変形例 4 のミッションモードであるか否かでタイマー演出の実行割合が異なる例を示す図である。
- 【図 24】変形例 5 の演出領域などを説明するための図である。
- 【図 25】変形例 6 のタイマー演出を説明するための図である。
- 【図 26】変形例 7 のタイマー演出を説明するための図である。
- 【図 27】変形例 8 の各種演出を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

【0024】

図 1 に示すように、本実施の形態のパチンコ遊技機（遊技機）1 は、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とを備える。遊技盤 2 に形成された遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技盤 2 の所定位置（例えば遊技領域の右側）には、複数種類の特別識別情報である特別図柄（特図）の可変表示（特図ゲーム）を行う、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは 7 セグメントの LED などからなり、特別図柄は「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。特別図柄の可変表示とは、複数種類の特別図柄を更新表示などにより変動させる（変動可能に表示する）ことである。可変表示の最後には、表示結果（可変表示結果）として所定の特別図柄が停止表示（導出表示）される。第 1 特別図柄表示装置 4 A に可変表示される特別図柄を「第 1 特図」と、第 2 特別図柄表示装置 4 B に可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。第 1 特図の特図ゲームを第 1 特図ゲームと、第 2 特図の特図ゲームを第 2 特図ゲームともいう。

【0025】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を有する。画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報である飾り図柄（数字など）を示す図柄などの可変表示が行われる。第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）が行われる。

【0026】

画像表示装置 5 の画面上には、始動入賞記憶を表示する表示エリア 5 H が配置され、表示エリア 5 H では、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可

変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に、遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。保留表示は、保留されている可変表示と同じ個数の保留表示図柄を表示することによって行われる。第 1 特図ゲームの第 1 保留表示は表示エリア 5 H の左側の領域に表示され、第 2 特図ゲームの第 2 保留表示は、表示エリア 5 H の右側の領域に表示される。

【 0 0 2 7 】

例えば、第 1 始動入賞口に遊技球が進入する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算され、第 1 特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が進入する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算され、第 2 特図ゲームの実行が保留される。第 1 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算され、第 2 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算される。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可変表示の保留記憶数は、合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 2 8 】

特図保留記憶数を特定可能に表示する第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とはそれぞれ、複数の L E D を含んで構成され、L E D の点灯個数によって第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留記憶数）と第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留記憶数）とを表示する。

【 0 0 2 9 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A（図 2 参照）によって検出され、かかる検出に基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。

【 0 0 3 0 】

普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1（図 2 参照）によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が普通入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、第 2 始動口スイッチ 2 2 B（図 2 参照）によって検出され、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【 0 0 3 1 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。大入賞口に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出され、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では遊技領域の左側）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報である普通図柄（普図）の可変表示を行う。普通図柄の可変表示は普図ゲームともいう。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 3 】

遊技領域には、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には効果音等を出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、遊技領域周辺部には遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は L E D を含んで構成されている。

【 0 0 3 4 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。また、下皿を形成する部材には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A と、その傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）とが設けられている。上皿を形成する部材には、遊技者による押下操作が可能なプッシュボタン 3 1 B と、押下操作を検知するプッシュセンサ 3 5 B とが設けられている。

【 0 0 3 5 】

パチンコ遊技機 1 には、図 2 に示す主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 といった各種の制御基板が搭載されている。パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった各種の基板が配置されている。

【 0 0 3 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行（特図ゲーム、普図ゲームの実行など）を制御する機能（演出制御基板 1 2 に向けて演出制御コマンドを送信する機能を含む）を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、R O M（Read Only Memory）1 0 1 と R A M（Random Access Memory）1 0 2 と C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と乱数回路 1 0 4 と I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、主基板 1 1 の機能（遊技の進行の制御）を実現する。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（変動パターンや各種の決定テーブルなどのデータ）が利用され、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は C P U 1 0 3 が所定のプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。I / O 1 0 5 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを備える。

【 0 0 3 7 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノ

10

20

30

40

50

イド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される演出制御コマンドは、中継基板 1 5 によって中継される。

【0038】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて各種の演出(飾り図柄の可変表示を含む)を実行する機能を有する。演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 1 2 2、表示制御部 1 2 3、乱数回路 1 2 4、I/O 1 2 5 が搭載されている。演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、演出制御基板 1 2 の機能(演出の実行)を実現する。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ(演出制御パターンに用いるデータや各種の決定テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【0039】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令に基づき、画像表示装置 5 にて表示する演出画像の映像信号を、画像表示装置 5 に出力する。表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)を備える。乱数回路 1 2 4 は、演出動作を制御するときを使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを備える。

20

【0040】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 からの効果音信号に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声(効果音信号が指定する音声)を出力させる機能を有する。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの電飾信号に基づき、遊技効果ランプ 9 の点灯/消灯駆動(電飾信号が示す駆動内容による点灯/消灯)を行う機能を有する。画像表示装置 5 は、液晶パネルなどの表示パネルと、表示パネルを駆動するドライバ回路とを備える。表示制御部 1 2 3 から I/O 1 2 5 を介して画像表示装置 5 に供給された映像信号は、ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これにより、画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

30

【0041】

(遊技の進行や演出の進行など)

遊技者が打球操作ハンドルを回転操作すると、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普図ゲームが開始される。普図ゲームの可変表示結果が「普図当り」のときに、普図当り図柄(例えば「7」などの普図)が停止表示され、「普図ハズレ」のときに、普図ハズレ図柄(例えば「-」などの普図)が停止表示される。「普図当り」のときには、普通可変入賞球装置 6 B の可動翼片を所定期間傾動位置とする開放制御(第 2 始動入賞口が開放状態になる)が行われる。遊技球が、普通入賞球装置 6 A の第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。遊技球が、普通可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口に進入すると、第 2 特図ゲームが開始される。特図ゲームの可変表示結果が「大当り」のときに、大当り図柄(例えば「3」、「7」などの特図)が停止表示(導出)され、「ハズレ」のときにハズレ図柄(例えば「-」などの特図)が停止表示(導出)される。第 1 又は第 2 特図ゲームの可変表示結果が「大当り」(特定表示結果)のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。可変表示結果が「ハズレ」のときには、大当り遊技状態には制御されない。

40

【0042】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が開放状態となる。開放状態は、所定期間(例えば 2 9 秒間)の経過タイミングと、所定個数(例えば 9 個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでのタイミングとのいずれか早い

50

タイミングまで継続される。この開放状態をラウンド遊技（ラウンド）という。大当り遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数（例えば、１５回）に達するまで繰返し実行される（ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する）。「大当り」には、「非確変」、「確変」の大当り種別が設定されている。大当り種別が「非確変」のときには、「３」の大当り図柄が停止表示される。大当り種別が「確変」のときには、「７」の大当り図柄が停止表示される。大当り種別が「確変」のときの「大当り」を「確変大当り」、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」を「非確変大当り」ともいう。確変大当りの遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される。確変大当り又は非確変大当りの遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのいずれか一方の終了条件が先に成立するまで、継続する。確変状態や時短状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

20

30

40

50

【００４３】

時短状態では、通常状態などの非時短状態よりも第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置６Ｂを開放状態と閉鎖状態とに変化させる。例えば、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御などにより、普通可変入賞球装置６Ｂを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。このような制御は、高開放制御（「時短制御」、「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、遊技状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。

【００４４】

通常状態とは、大当り遊技状態や時短状態や確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。時短状態は「高ベース」と、時短状態でない遊技状態は「低ベース」「非時短状態」と、確変状態は「高確」ともいわれる。確変状態でない遊技状態は「低確」、「非確変」と、確変状態及び時短状態になっている遊技状態は「高確高ベース」と、確変状態となっているが時短状態になっていない遊技状態は「高確低ベース」と、確変状態となっていないが時短状態になっている遊技状態は「低確高ベース」と、通常状態は「低確低ベース」ともいわれる。

【００４５】

画像表示装置５の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特図ゲーム又は第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。飾り図柄の可変表示が開始されてから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間（可変表示中の期間）では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置５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）の変動が継続している表示態様や、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態様のことである。

【００４６】

また、リーチ態様となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合があり、これらの演出動作をリーチ演出表示（リーチ演出）という。リーチ演出と

しては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性（期待度や大当り期待度ともいう）が異なる。つまり、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。例えば図5に示すノーマルリーチ、スーパーリーチA～Cといったリーチ演出が予め設定されている。スーパーリーチA～Cは、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。どのリーチ演出が実行されたかに応じて、その可変表示の可変表示結果が「大当り」（大当り種別が「非確変」又は「確変」である「大当り」となる可能性（大当り期待度）が変化する。例えば、ノーマルリーチよりも、スーパーリーチが実行された場合の方が大当り期待度は高く、スーパーリーチのうちでも、例えばスーパーリーチA<B<Cの順に大当り期待度が高い。また、飾り図柄の可変表示では、予告有りに当選している場合に、高速変動表示期間において予告A～Cなどを表示する予告演出（リーチ前予告演出）が実行される。

10

20

30

40

50

【0047】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示され、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。大当り種別が「非確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄（非確変図柄）として、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、前記有効ライン上に停止表示されてもよい。一方、大当り種別が「確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄（確変図柄）として、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、前記有効ライン上に揃って停止表示されてもよい。なお、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることや、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

【0048】

（主基板11の主要な動作）

主基板11では、CPU103が遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理は、所定期間（例えば2ミリ秒）ごとに供給されるCTC（カウンタ/タイマ回路）からの割込み要求信号によるタイマ割り込みが発生するごと（割込み要求信号の供給間隔である所定時間（2ミリ秒）ごと）に実行される。遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103がスイッチ処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理などを実行し、遊技制御用タイマ割込み処理がタイマ割り込みごとに繰り返し実行されることで、遊技の制御などが実現される。

【0049】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1、第2始動口スイッチ22A、22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新する処理である。特別図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、特図ゲームの保留や実行、大当り遊技状態などを実現する処理である。なお、特別図柄プロセス処理にて送信設定され、コマンド制御処理にて主基板11から演出制御基板12に送信される演出制御コマンドとしては、図3に示すものがある。普通図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、普図ゲームの保留や実行、普図当りのときの普通可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）の開放状態などを実現する処理である。コマンド制御処

理は、特別図柄プロセス処理などで送信設定された演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して実際に伝送させる処理である。

【 0 0 5 0 】

(特別図柄プロセス処理)

図 4 に示す特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、始動入賞判定処理を実行する (S 1 0 1) 。第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるかを判定し、オンの場合には第 1 特図保留記憶数が上限数 (例えば、4) に達しているかを判定し、上限数に達していなければ、第 1 始動入賞が発生したとして、乱数回路 1 0 4 又は遊技用乱数更新処理で更新される遊技用乱数値のうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 1 保留データとして R A M 1 0 2 の第 1 特図保留記憶部に保持する。続いて、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるかを判定し、オンの場合には第 2 特図保留記憶数が上限数 (例えば、4) に達しているかを判定し、上限数に達していなければ、第 2 始動入賞が発生したとして、前記と同様に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 2 保留データとして R A M 1 0 2 の第 2 特図保留記憶部に保持する。つまり、第 1、第 2 特図保留記憶部は、可変表示に関する情報 (乱数、フラグ) である第 1、第 2 保留データ等を保留記憶情報として記憶する。第 1 及び第 2 保留データは始動入賞順に保持される。第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数は、第 1 保留データや第 2 保留データの数や、各記憶数をカウントするカウンタによって特定すればよい。始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞があったときに、第 1 始動入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われ、第 2 始動入賞があったときに、第 2 始動入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われる。

10

20

【 0 0 5 1 】

S 1 0 1 を実行した後、特図プロセスフラグの値に応じて、S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。下記の時短フラグは、時短状態のときにオンになるフラグで、確変フラグは、確変状態のときにオンになるフラグである。

【 0 0 5 2 】

S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「 0 」のときに実行される。第 2 特図保留記憶数が「 0 」でないときには、第 2 特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「 1 」に更新して本処理を終了する。第 2 特図保留記憶数が「 0 」で、第 1 特図保留記憶数が「 0 」でないときには、第 1 特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「 1 」に更新して本処理を終了する。両者が「 0 」のときは、本処理を終了する。第 2 特図ゲームを実行するための処理では、第 2 特図保留記憶部に保持されている第 2 保留データ (乱数値 M R 1 ~ M R 3) のうち最も古い第 2 保留データを第 2 特図保留記憶部から R A M 1 0 2 の所定バッファに読み出す。読み出された第 2 保留データは、第 2 特図保留記憶部から削除される。そして、所定バッファに読み出した第 2 保留データのうち、乱数値 M R 1 と、大当り決定テーブル (R O M 1 0 1 に格納) とに基づいて、今回実行する第 2 特図ゲームの可変表示結果 (「大当り」又は「ハズレ」) を決定する。「大当り」とする決定割合は、確変状態 (確変フラグがオン) のときの方が、非確変状態 (確変フラグがオフ) のときよりも高い。「大当り」と決定した場合には、乱数値 M R 2 と大当り種別決定テーブルとに基づいて大当り種別 (「確変」又は「非確変」) を決定する。前記の決定結果や第 2 特図ゲームを実行する旨の情報は R A M 1 0 2 に保持され、適宜参照される。また、第 1 特図ゲームを実行するための処理でも、前記第 2 特図ゲームの処理と同様の処理を行い、第 1 保留データの所定バッファへの読み出し、第 1 特図ゲームの可変表示結果の決定などを行う。

30

40

【 0 0 5 3 】

S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が「 1 」のときに実行される。CPU 1 0 3 は、図 5 に示す変動パターンを決定 (選択) し、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームの実行開始の設定を行う。変動パターンは、可変表示の実行時間 (特図変動時間) や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するものである。可変表示結果 (特図

50

表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。変動パターンの決定後、例えば、駆動信号を第1又は第2特別図柄表示装置4A、4Bに供給し、第1又は第2特図ゲームの実行を開始する。上記の決定結果や現在の遊技状態(確変フラグや時短フラグの状態で特定可能)などを指定する、表示結果指定コマンド、第1又は第2特図保留記憶数の減算指定コマンド、変動パターン指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「2」にして、本処理を終了する。

【0054】

S112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が「2」のときに実行される。CPU103は、特図ゲームが開始してからの経過時間(タイマなどで測定する)が、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に達したか(可変表示結果の導出タイミングであるか)を判定し、達していないときには、第1又は第2特図ゲームを実行する駆動信号を第1又は第2特別図柄表示装置4A、4Bに供給して特別図柄を変動させる処理を行ってから本処理を終了する。一方、特図変動時間に達したときには、所定の駆動信号を第1又は第2特別図柄表示装置4A、4Bに供給し、今回の可変表示結果の図柄(「ハズレ」のときは「-」、「確変大当たり」のときは「7」、「非確変大当たり」のときは「3」など)を停止表示(導出表示)させ、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「3」に更新する。タイマ割り込みの発生毎にS112が繰り返し実行されることによって特図ゲームの実行が実現される。

【0055】

S113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が「3」のときに実行される。CPU103は、今回の可変表示結果が「大当たり」のときは時短フラグ、確変フラグをオフにリセットなどした後、当り開始指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新して本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態のときは、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたかを判定し、所定回数の可変表示が実行されている場合には、時短フラグをオフにリセットし、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態でない、所定回数の可変表示が未実行の場合にも、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。

【0056】

S114の大当たり開放前処理は特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行され、S115の大当たり開放中処理は特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行され、S116の大当たり開放後処理は特図プロセスフラグの値が「6」のときに実行され、S117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。

【0057】

(演出制御基板12の動作)

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。その後、RAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部)に設けられたタイマ割り込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割り込みフラグは、CTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割り込みフラグがオフであれば、待機する。

【0058】

演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割り込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割り込みが発生する。この割り込みは、主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割り込みである。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割り込み

10

20

30

40

50

対応して、所定のコマンド受信割込み処理を実行する。コマンド受信割込み処理では、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。取り込まれた演出制御コマンドは、RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、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。

【0059】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、主基板 11 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、その読み出し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。

10

【0060】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 122 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【0061】

図 6 に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用 CPU 120 は、先読み処理を行う (S160)。図 7 に示す先読み処理では、主基板 11 からの始動入賞口指定コマンド (第 1、第 2 始動入賞口指定コマンドの何れか) を受信したか否かを判定する (S161)。なお、始動入賞があると、始動入賞口指定コマンドと表示結果指定コマンド (表示結果 1 ~ 3 指定コマンドの何れか) と変動カテゴリコマンドとの 3 コマンドが主基板 11 から演出制御基板 12 に送信される。演出制御用 CPU 120 は、始動入賞口指定コマンドにより始動入賞を認識し、表示結果指定コマンドにより、始動入賞に対応する入賞時判定結果が大当たりであるかハズレであるかを認識し、変動カテゴリコマンドにより始動入賞に対応する可変表示の変動パターン (スーパーリーチであるか否か等) を認識する。

20

【0062】

始動入賞口指定コマンドを受信していない場合 (S161; No) には先読み処理が終了し、受信した場合には (S161; Yes) ミッションモード設定処理を行う (S162)。ミッションモードとは、遊技者に条件 (例えば、予告 A ~ D 等のリーチ前予告演出を登場させよといったミッション) を提示し、その条件 (ミッション) が達成されることで大当たり遊技状態等に制御されることを示唆する演出状態 (モード) のことである (図 16 参照)。つまり、遊技者にミッションの遂行を要求する演出状態でもある。

30

【0063】

図 8 に示すミッションモード設定処理では、まず、ノーマルリーチハズレであるか否かを判定する (S601)。例えば、表示結果 1 指定コマンド (はずれの指定) を受信し、変動カテゴリコマンドにより始動入賞に対応する可変表示の変動パターンがノーマルリーチである場合には、ノーマルリーチハズレであると判定する。ノーマルリーチハズレである場合 (S601; Yes) には、ミッションモード実行フラグがオフの場合 (S602; No)、ミッションモード実行の有無を決定する (S603)。図 9 (A) に示すミッションモードの実行割合の情報と、S601 において判定した表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドが示す入賞時判定結果 (ここでは、ノーマルリーチハズレ) とに基づいて、ミッションモード実行の有無を決定する (S603)。図 9 (A) では、例えばミッションモード実行有りが 3 % (約 1 / 33 の確率) であり、ノーマルリーチハズレの発生確率が約 1 / 10 であるため、約 330 回の変動に 1 回の割合でミッションモードが発生することになるが、これ以外の設定であってもよい。

40

【0064】

50

S 6 0 3 の処理後、ミッションモード実行に決定されたか否かを判定する (S 6 0 4) 。ミッションモード実行に決定された場合 (S 6 0 4 ; Y e s) には、ミッションモード実行フラグをオン状態にセットし (S 6 0 5) 、ミッションモード実行パターンの抽選を行う (S 6 0 6) 。図 9 (B) に示すミッションモード実行パターン 1 ~ 3 のうちの何れか一つに決定される。ミッションモード実行パターン 1 ~ 3 は、いずれもミッション期間表示が 5 分間であるが、指令内容 (遊技者が登場させるべき予告演出の種類、つまり予告 A、B、C) や決定割合が異なっている。なお、図 9 (B) の指令内容は、予告に限らず、特定の変動パターン (スーパーリーチ、擬似連の変動パターンなど) であってもよいし、決定割合についても図 9 (B) とは異なる割合としてもよい。そして、S 6 0 6 にて抽選決定されたミッションモード実行パターンなどの情報を R A M 1 2 2 に記憶し (S 6 0 7) 、ミッションモード設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチハズレでない場合 (S 6 0 1 ; N o) 、ミッションモード実行フラグがオンの場合 (S 6 0 2 ; Y e s) 又はミッションモード実行に決定されなかった場合 (S 6 0 4 ; N o) には、ミッションモード設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 5 】

図 7 に戻り、S 1 6 2 の処理後、タイマー演出設定処理を行う (S 1 6 3) 。タイマー演出とは、期間を表示する期間表示としての、カウントダウン表示形式のタイマー表示 (計時表示) と、該タイマー表示が特定態様 (例えば、「 0 」) となったときに複数種類の演出 (後述する図 1 2 に示す予告 A ~ D などの予告演出) のうちの何れかが実行される予告演出とを含む演出 (例えば図 1 6 (F) ~ (H) 参照) である。

【 0 0 6 6 】

図 1 0 に示すタイマー演出設定処理では、まず、タイマー演出実行フラグがオンであるか否かを判定する (S 7 0 1) 。タイマー演出実行フラグがオンでない場合 (S 7 0 1 ; N o) には、タイマー演出実行の有無を決定する (S 7 0 2) 。図 1 1 に示すタイマー演出実行の決定割合の情報と、始動入賞時の変動カテゴリコマンドが示す入賞時判定結果 (ノーマルリーチ又はスーパーリーチ) とに基づいて、タイマー演出実行の有無を決定する (S 7 0 2) 。図 1 1 では、ノーマルリーチの場合よりもスーパーリーチの場合の方がタイマー演出実行有りに決定され易くなっているが、これ以外の設定としてもよい。

【 0 0 6 7 】

S 7 0 2 の処理後、タイマー演出実行に決定されたか否かを判定する (S 7 0 3) 。タイマー演出実行に決定された場合 (S 7 0 3 ; Y e s) には、タイマー演出実行フラグをオン状態にセットし (S 7 0 4) 、ミッションモード実行フラグがオンであるか否かを判定する (S 7 0 5) 。ミッションモード実行フラグがオンである場合 (S 7 0 5 ; Y e s) には、ミッションモードの決定テーブルによりタイマー演出パターンの抽選を行う (S 7 0 6) 。ミッションモードが予告 A 指令の場合は、図 1 2 (A) に示すタイマー演出パターンの決定割合の情報と、始動入賞時における表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果 (大当たりかハズレか) とに基づいて、タイマー演出パターン 1 ~ 4 の何れか一つに決定される (S 7 0 6) 。また、ミッションモードが予告 B 指令の場合は、図 1 2 (B) に示すタイマー演出パターンの決定割合の情報と、始動入賞時における表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果 (大当たりかハズレか) とに基づいて、タイマー演出パターン 1 ~ 4 の何れか一つに決定される (S 7 0 6) 。また、ミッションモードが予告 C 指令の場合は、図 1 2 (C) に示すタイマー演出パターンの決定割合の情報と、始動入賞時における表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果 (大当たりかハズレか) とに基づいて、タイマー演出パターン 1 ~ 4 の何れか一つに決定される (S 7 0 6) 。

【 0 0 6 8 】

一方、ミッションモード実行フラグがオンでない場合 (S 7 0 5 ; N o) には、通常の決定テーブルによりタイマー演出パターンの抽選を行う (S 7 0 7) 。詳しくは、図 1 2 (D) に示すミッションモードでないときのタイマー演出パターンの決定割合の情報と、始動入賞時における変動カテゴリコマンドが示す入賞時判定結果 (スーパーリーチ A ~ C 及びノーマルリーチのうちの何れであるか) とに基づいて、タイマー演出パターン 1 ~ 3

の何れか一つに決定される（S 7 0 7）。

【0 0 6 9】

なお、ミッションモードでないときには、図 1 2（D）に示すようにタイマー演出パターン 1 ~ 3 の何れかに決定される。これに対して、ミッションモードのときには、図 1 2（A）~（C）に示すタイマー演出パターン 1 ~ 3 と、ミッションモードでないときには選択されることがない図 1 2（A）~（C）に示すタイマー演出パターン 4 とのうちの何れか一つに決定される。このため、ミッションモードのときには、タイマー演出パターン 4 に決定されることがあるので、遊技の興趣がさらに向上する。

【0 0 7 0】

S 7 0 6 又は S 7 0 7 の処理後、タイマー演出開始タイミングを決定する（S 7 0 8）。図 1 2（E）に示すタイマー演出開始タイミングの決定割合の情報と、始動入賞時ににおける可変表示の保留数の情報である保留記憶情報（保留記憶数が「0」か「1 以上」か）とに基づいて、タイマー演出の開始タイミングを決定する（S 7 0 8）。図 1 2（E）に示すように、保留なし（保留記憶数が「0」）の場合には、タイマー演出の開始タイミングは、当該変動開始時に決定される。このとき、始動入賞時に「保留なし」であり、高速変動表示期間に予告を表示するため、図 1 2 におけるタイマー表示は 5 秒のカウントダウン表示となる。また、図 1 2（E）に示すように、保留あり（保留記憶数が「1 以上」）の場合には、タイマー演出の開始タイミングは、当該変動開始時が 7 0 %、当該始動入賞時の他の保留の変動開始時が 3 0 % に決定される。例えば、保留 4 であれば、保留 1 ~ 3 の何れかの保留の変動開始時に決定可能である。一例として、始動入賞時に「保留あり」であり、他の保留が「保留 1（最も古い保留）」に決定された場合には、保留 1 ~ 3 の変動パターンの特図変動時間を合計した合計時間と、保留 4 の高速変動表示期間でのカウント時間である「5 秒」とを加算した総合計時間が、図 1 2 におけるタイマー表示となる。

【0 0 7 1】

S 7 0 8 の処理後、抽選決定されたタイマー演出パターンや、S 7 0 8 の開始タイミング決定により特定されたタイマー表示期間などの情報を R A M 1 2 2（例えば演出制御バッファ設定部内の保留記憶バッファ）に記憶し（S 7 0 9）、タイマー演出設定処理を終了する。タイマー演出実行フラグがオンの場合（S 7 0 1；Y e s）又はタイマー演出実行に決定されなかった場合（S 7 0 3；N o）には、タイマー演出設定処理を終了する。

【0 0 7 2】

図 6 に戻り、S 1 6 0 の先読み処理後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、“0”である）に応じて、S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 0 7 3】

S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理であり、主基板 1 1 からの第 1、第 2 図柄変動開始指定コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含む。第 1 図柄変動開始指定コマンドあるいは第 2 図柄変動開始指定コマンドなどを受信し、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0 0 7 4】

S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。可変表示開始設定処理は、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 での飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理を含む。可変表示開始設定処理は演出プロセスフラグの値が“2”に更新されて終了する。

【0 0 7 5】

図 1 3 に示す可変表示開始設定処理では、主基板 1 1 からの表示結果指定コマンドなどに基づいて特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（S 5 2 1）。特図表示結

10

20

30

40

50

果が「ハズレ」と判定した場合には (S 5 2 1 ; Y e s)、主基板 1 1 からの変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが、非リーチ変動パターンであるか否かを判定する (S 5 2 2)。非リーチ変動パターンである場合には (S 5 2 2 ; Y e s)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 5 2 3)。非リーチ変動パターンではない場合には (S 5 2 2 ; N o)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 5 2 4)。

【 0 0 7 6 】

S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定したときには (S 5 2 1 ; N o)、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 5 2 5)。S 5 2 5 の処理では、画像表示装置 5 の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を、表示結果指定コマンドなどによって特定される大当たり種別に応じて決定する。S 5 2 3、S 5 2 4、S 5 2 5 にて決定された、左、右、中の確定飾り図柄の態様や停止順序の情報は、R A M 1 2 2 に記憶される。

10

【 0 0 7 7 】

S 5 2 3、S 5 2 4 又は S 5 2 5 の処理後には、タイマー演出実行フラグがオンであるか否かを判定する (S 5 2 6 A)。タイマー演出実行フラグがオンでない場合には (S 5 2 6 A ; N o) には、変動中予告演出 (予告 A ~ C を表示するリーチ前予告演出を含む) の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する (S 5 2 8)。一例として、S 5 2 8 の処理では、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンなどに応じて、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値 (決定値) が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や R A M 1 2 2 の所定領域 (例えば演出制御カウンタ設定部) のランダムカウンタなどから抽出した変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定すればよい。

20

【 0 0 7 8 】

一方、タイマー演出実行フラグがオンである場合には (S 5 2 6 A ; Y e s)、ミッションモード実行フラグがオンであるか否かを判定する (S 5 2 6 B)。ミッションモード実行フラグがオンである場合には (S 5 2 6 B ; Y e s)、タイマー表示期間がミッション表示期間内に収まるか否かを判定する (S 5 2 6 C)。例えば、図 1 2 (E) を用いて決定されたタイマー演出開始タイミングにより特定されて S 7 0 9 にて記憶されたタイマー表示期間が、ミッションモード期間内に収まるか否かが判断される。タイマー表示期間がミッション表示期間内に収まると判定された場合 (S 5 2 6 C ; Y e s) には、タイマー演出実行設定処理を行う (S 5 2 7)。タイマー演出実行設定処理 (S 5 2 7) では、タイマー演出期間を計時するためのタイマー演出用タイマーのタイマー値を、S 7 0 9 にて記憶されたタイマー表示期間の値にセットするなどの処理が行われる。例えば、始動入賞時に「保留なし」の場合には、タイマー演出用タイマーのタイマー値が 5 秒にセットされる。また、一例として、始動入賞時に「保留あり」であり、「保留 4」の可変表示にてタイマー演出の予告が実行され、且つ、他の保留が「保留 1 (最も古い保留)」に決定された場合には、保留 1 ~ 3 の変動パターン (ここではノーマルリーチ 2 回とスーパーリーチ A が 1 回であるとする) の特図変動時間 (図 5 参照) を合計した合計時間 (2 1 秒 × 2 回 + 4 2 秒 × 1 回 = 8 4 秒) と、保留 4 の高速変動表示期間でのカウント時間である「5 秒」とを加算した総合計時間 (8 4 秒 + 5 秒 = 8 9 秒) が、タイマー演出用タイマーのタイマー値にセットされる。なお S 5 2 7 では、タイマー演出が終了するまではタイマー演出用タイマーのタイマー値の再セットを行わない。

30

40

【 0 0 7 9 】

50

一方、タイマー表示期間がミッション表示期間内に収まらないと判定された場合（S 5 2 6 C ; N o ）には、タイマー演出実行設定処理（S 5 2 7 ）が行われず、前述した S 5 2 8 の処理が行われる。つまり、ミッション表示期間内に収まらないタイマー演出の実行が阻止され、タイマー演出に替えて変動中予告演出の実行が可能である（S 5 2 8 ）。

【 0 0 8 0 】

S 5 2 7 又は S 5 2 8 の処理後には、ミッションモード設定処理を行う（S 5 2 8 A ）。例えば、ミッションモード実行フラグがオンの場合には、ミッションモード期間を計時するためのミッションモード用タイマーのタイマー値をミッションモード期間の値（つまり、図 9 （ B ）に示すように 5 分）にセットするなどの処理が行われる。なお S 5 2 8 A では、ミッションモードが終了するまではミッションモード用タイマーのタイマー値の再セット（変形例 1 の延長を除く）を行わない。

10

【 0 0 8 1 】

S 5 2 8 A の処理後には、保留表示の更新設定や、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（S 5 2 9 ）。保留表示の更新設定については、例えば、可変表示が開始されることに伴って、表示エリア 5 H の保留表示を更新するための設定を行う（S 5 2 9 ）。表示エリア 5 H に保留表示が表示されている場合には、保留順位 1 に対応する保留表示を消去し、残りの保留表示を 1 つずつ移動（シフト）させる。

【 0 0 8 2 】

S 5 2 9 の処理後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（S 5 3 0 ）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。予告演出を実行することが決定されている場合には、その決定に対応した予告演出制御パターンが選択される。タイマー演出を実行する旨の設定がなされている場合には、その設定に対応した演出制御パターンが選択される。次に、例えば変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（S 5 3 1 ）。次に、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（S 5 3 2 ）。このときには、S 5 3 0 にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である “ 2 ” に更新してから（S 5 3 3 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

30

【 0 0 8 3 】

図 6 に戻り、S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。可変表示中演出処理において、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、S 1 7 1 で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

【 0 0 8 4 】

40

図 1 4 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（S 5 4 1 ）。一例として、S 5 4 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。可変表示時間が経過していない場合（S 5 4 1 ; N o ）には、ミッションモード期間であるか否かを判定する（S 5 4 1 A ）。ミッションモード期間である場合（S 5 4 1 A ; Y e s ）には、ミッションモード演出動作制御を行う（S 5 4 1 B ）。例えば、図 1 6 （ B ）に示すミッションモード表示や図 1 6 （ C ）～（ H ）に示すミッション期間表示及び指令縮小表示などの演出制御が行われる。

50

【 0 0 8 5 】

ミッションモード期間でない場合 (S 5 4 1 A ; N o) 又は S 5 4 1 B の処理後には、タイマー演出期間であるか否かを判定する (S 5 4 1 C) 。例えば、タイマー演出実行フラグがオンであればタイマー演出期間であると判定すればよい。タイマー演出期間である場合 (S 5 4 1 C ; Y e s) には、タイマー演出動作制御を行う (S 5 4 1 D) 。例えば、図 1 6 (F) などに示すタイマー表示の演出制御が行われる。続いて、タイマー演出の予告表示期間 (タイマー表示が「 0 」となっている) であるか否かを判定する (S 5 4 1 E) 。タイマー演出の予告表示期間である場合には (S 5 4 1 E ; Y e s) 、タイマー演出の予告表示制御を行う (S 5 4 1 F) 。例えば、図 1 6 (H) に示す予告 A の画像 I 1 の表示制御が行われる。

10

【 0 0 8 6 】

タイマー演出期間でない場合 (S 5 4 1 C ; N o) 、タイマー演出の予告表示期間でない場合 (S 5 4 1 E ; N o) 又は S 5 4 1 F の処理後には、タイマー演出以外の予告演出を実行するための予告演出期間であるか否かを判定する (S 5 4 2) 。タイマー演出以外の予告演出期間は、例えば、図 1 3 の S 5 2 8 で選択された変動中予告パターンごとに予め定められていればよい。予告演出期間である場合 (S 5 4 2 ; Y e s) には、予告演出を実行するための演出動作制御を行う (S 5 4 3) 。一例として、S 5 4 3 の処理では、各変動中予告パターンに対応する予告演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ (例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど) に応じて、演出画像の表示や効果音の出力、ランプの点灯、演出用模型の動作などのうち、一部又は全部を含めた所定の演出動作を行うために、各種指令を作成して表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3 、ランプ制御基板 1 4 などに対して伝送させればよい。

20

【 0 0 8 7 】

タイマー演出以外の予告演出期間ではない場合 (S 5 4 2 ; N o) 又は S 5 4 3 の処理後には、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する (S 5 4 4) 。リーチ演出期間は、所定のリーチ演出に対応して選択されたリーチ演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合 (S 5 4 4 ; Y e s) には、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う (S 5 4 5) 。リーチ演出期間ではない場合 (S 5 4 4 ; N o) 又は S 5 4 5 の処理後には、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから (S 5 4 6) 、可変表示中演出処理を終了する。

30

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

図柄確定コマンドの受信があった場合 (S 5 4 7 ; Y e s) には、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄 (確定飾り図柄) を導出表示させる制御を行う (S 5 4 8) 。S 5 4 8 の処理後には、ミッションモード期間が終了であるか否かを判定する (S 5 4 8 A) 。例えば、ミッションモード用タイマーのタイマー値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。ミッションモード期間が終了である場合 (S 5 4 8 A ; Y e s) には、ミッションモード実行フラグをオフにリセットする (S 5 4 8 B) 。ミッションモード期間が終了でない場合 (S 5 4 8 A ; N o) 又は S 5 4 8 B の処理後には、タイマー演出期間が終了であるか否かを判定する (S 5 4 8 C) 。例えば、タイマー演出用タイマーのタイマー値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。タイマー演出期間が終了であ

40

50

る (S 5 4 8 C ; Y e s)、タイマー演出実行フラグをオフにリセットする (S 5 4 8 D)。

【 0 0 9 0 】

タイマー演出期間が終了でない場合には (S 5 4 8 A ; N o) 又は S 5 4 8 D の処理後には、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する (S 5 4 9)。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である “ 3 ” に更新してから (S 5 5 0)、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

ところで、タイマー演出は、ミッションモード期間内に実行される場合 (図 1 5 (A)) と、ミッションモード期間でないときに実行される場合 (図 1 5 (B)) とがある。図 1 5 (A) では、変動 $n - 1$ のときにミッションモード発生に決定され、変動 n の開始時のタイミング T M 1 にてミッションモード期間 (5 分間) が開始し、ミッションモード期間内における変動 $n + m$ の始動入賞にてタイマー演出実行有りに決定された場合において、変動 $n + m$ の変動開始時に、カウントダウン表示形式のタイマー表示が開始 (0 : 0 5 から開始) し、タイマー表示が 0 : 0 0 になると予告 A の予告演出が実行された例を示している。なお、ミッションモードは、ミッション期間表示が「 0 : 0 0 」になったとき (終了タイミング T M 2) に直ちに終了してもよいし、ミッションモードであった変動表示の終了時に終了してもよい。図 1 5 (B) では、図 1 5 (A) に示すミッションモードが発生せずに、タイマー演出が実行された例を示している。

【 0 0 9 2 】

ここで、ミッションモードでのタイマー演出の演出表示例について、図 1 6 を用いて説明する。前回の変動表示が停止し (図 1 6 (A))、次の変動開始時にミッションモードに突入 (ここでは、「 5 分以内に予告 A を出せ ! 」との指令情報 (条件) が表示されている) し (図 1 6 (B))、画像表示装置 5 の飾り図柄の高速変動表示とともに画面左上のミッション期間表示 (5 分であることを示す「 5 : 0 0 」) と画面右上の指令情報縮小表示「 予告 A を出せ」とが表示されている (図 1 6 (C))。そして、変動停止の後 (図 1 6 (D))、時間が経過し、ミッションモード中に何回かの変動表示が実行され (図 1 6 (E))、例えば変動開始 (大当り) がされたときにタイマー演出が出現し (図 1 6 (F))、タイマー表示が「 0 : 0 0 」になる (図 1 6 (G)) と、画面右上の指令情報縮小表示上に指令達成を示す表示 (例えば「 達成 」の表示) がされるとともに予告 A の画像 I 1 が表示され (図 1 6 (H))、その後スーパーリーチ演出が実行され、可変表示結果が「 大当り」となる。

【 0 0 9 3 】

図 6 に戻り、S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。S 1 7 4 の大入賞口通常開放時処理は、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。S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。

【 0 0 9 4 】

以上の実施の形態によれば、タイマー演出 (特定演出) の結果演出として、ミッションモード (所定演出) により提示された例えば予告 A の指令情報 (条件) に含まれる予告演出 (予告 A) を実行可能である。つまり、ミッションモードの実行中にタイマー演出が実行されると、該ミッションモードにおける指令を達成できるとの期待感が高まり、面白みが増す。これにより、遊技の興趣を向上できる。また、ミッションモード (所定演出) を実行したときに、タイマー演出 (特定演出) が実行されてから指令情報 (条件) を達成したことが報知可能であるとも言える。さらに、ミッションモード (ミッション演出) の実行中に、ミッションの達成条件となる演出が実行されることを示唆する演出 (= タイマー演出 (特定演出)) を事前に行っているとも言える。

【 0 0 9 5 】

また、タイマー演出の期間表示 (第 1 期間表示) とミッションモードの期間表示 (第 2 期間表示) とにより、面白みが増す。これにより、遊技の興趣を向上できる。例えば、第

2 期間表示の間に第 1 期間表示がされることを期待できる。また、タイマー演出及びミッションモードの両期間が分かり易くなる。また、第 1、第 2 期間表示のうちの少なくとも一方を画像表示装置 5 とは別の表示装置（例えば、7 セグメントの LED、サブ液晶表示装置など）に表示してもよい。

【0096】

また、図 16（F）に示すように、タイマー演出の期間表示とミッションモードとの期間表示とが異なる位置で且つ異なる態様で表示されているので、タイマー演出の期間表示とミッションモードの期間表示とのそれぞれの表示態様を明確化することができる。これにより、タイマー演出の期間表示とミッションモードの期間表示とを遊技者等が見間違ふことを低減できる。なお、タイマー演出の期間表示とミッションモードとの期間表示とは、異なる位置と異なる態様とのうちの少なくとも一方にて表示するようにしてもよい。

10

【0097】

また、ミッションモードでは、タイマー演出が実行されてから指令情報を達成したことを報知するときと、タイマー演出が実行されずに指令情報を達成したことを報知するときがあるので、ミッションモードにおける指令の達成過程が多様になる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【0098】

また、タイマー演出の期間表示（第 1 期間表示）がミッションモードの期間表示（第 2 期間表示）の期間内に収まらずに表示されると、ミッションモードの期間表示が終了（つまり、ミッションモードが終了）した後もタイマー演出の期間表示が継続されてしまい、ミッションモードの期間表示に対して遊技者が違和感を覚える。そこで、タイマー演出の期間表示は、ミッションモード期間内に収まる場合に表示可能としている。これにより、ミッションモードの期間表示に対する遊技者の違和感を防止できる。

20

【0099】

また、タイマー演出がミッションモード期間内に実行される場合には、タイマー演出がミッションモード期間外に実行される場合における予告 A～C の予告演出に含まれない特殊演出（予告 D の予告演出）が実行可能である。つまり、ミッションモード期間内のタイマー演出では、タイマー表示が「0」となったときに実行される演出として、ミッションモード期間外のタイマー演出では見ることはできない特殊演出（予告 D の予告演出）を実行でき、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上できる。

30

【0100】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、ミッションモードは、期間を表示して複数変動に亘って実行されているが、期間を表示せずに複数変動に亘って実行されたり、期間を表示せず或いは表示して 1 変動内に実行されたり、期間を表示せず或いは表示して所定の変動回数（単数、複数）の間実行されたりしてもよい。

【0101】

変形例 1 では、図 17 に示すように、ミッション期間延長設定（S526D）を備える。タイマー表示期間がミッション表示期間内に収まらなると判定された場合（S526C；No）には、タイマー表示期間を含む長さにミッションモードの期間を延長する設定が行われる（S526D）。図 18 に示すように、ミッションモードの当初の終了タイミング TM2 に替えて、変更後の終了タイミング TM3 に変更することにより、延長されたミッションモード期間内にタイマー演出を実行することができる。なお、ミッション期間表示は、当初の終了タイミング TM2 から変更後の終了タイミング TM3 の直前まで 0 秒の点滅表示が継続される。なお、図 18 の他の表示例 1 のように「+30 秒」のような延長時間表示から再びカウントダウン表示させたり、図 18 の他の表示例 2 のように「延長」のような延長表示を継続させたり、図 18 の他の表示例 3 のように「0:00」と「0:01」との交互表示を継続させたりしてもよい。変形例 1 によれば、タイマー表示がミッションモード期間内に収まらない場合には、ミッションモード期間を延長してタイマー演出が実行される。このため、タイマー演出の実行を確保でき、遊技の興趣を向上できる。

40

50

また、タイマー表示とミッション期間表示とが実行されていたが、ミッション期間表示が先に終了してしまい、タイマー表示のみ継続されることを防止できる。これにより、ミッション期間表示に対する遊技者の違和感を防止できる。

【0102】

変形例2では、図19に示すように、S526E~S526Gの処理を備え、追加ミッション(追加条件)が設定可能である。タイマー表示期間がミッション表示期間内に収まると判定された場合(S526C; Yes)には、当該変動が大当たりであるか否かを判定する(S526E)。例えば、表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果(ここでは、大当たりかハズレか)に基づいて判定すればよい。そして、大当たりであると判定した場合(S526E; Yes)には、タイマー演出の予告はミッションモードの指令情報(条件)での予告と異なるか否かを判定する(S526F)。同じと判定した場合(S526F; No)、追加ミッションは無しとなる。例えば、ミッションモードの指令が予告Aであり、S706にて選択済みのタイマー演出パターンが予告Aを含む場合には、両予告は予告Aで一致しており、図20(A)に示すように追加ミッションは無しに設定される。一方、異なると判定した場合(S526F; Yes)、タイマー演出の予告を追加ミッションに設定する(S526G)。例えば、S706にて選択済みのタイマー演出パターンが予告A以外の予告(ここでは例えば予告Dであったとする)を含む場合には、両予告は不一致となり、図20(A)に示すように、S706にて選択済みのタイマー演出パターンが予告Dを含むものであるので、予告Dが追加ミッションとして設定される。追加ミッションとして、図21(F)に示す追加指令(「予告Dを出せばもっと有利!」)の表示が行われ、タイマー表示が「0:00」となった(図21(G))後、ミッション達成報知とともに予告Dの画像I2が表示される(図21(H))。変形例2によれば、ミッションモード期間内にタイマー演出が実行されることに伴って追加ミッション(別の指令情報)が追加提示されるので、追加ミッションについて達成できるとの期待感が高まり、面白みが増す。これにより、さらに遊技の興趣を向上できる。

【0103】

変形例3では、図22に示すように、先読み演出としてタイマー演出を開始する場合(つまり、始動入賞時にタイマー演出を開始する場合)にタイマー表示を「準備中」と表示可能である。始動入賞時から次の変動開始までの時間が少なくとも確定し難いので、とりあえずタイマー表示を「準備中」と表示する。これにより、タイマー表示の処理負担をかけることなく、始動入賞時からタイマー演出を開始でき、タイマー演出が開始されたことを遊技者に知らせることができる。図22に示すように、先読み演出としてタイマー表示が開始されてから、ミッションモードとなることがある。例えば、変動 $n+m$ (=保留3)が大当たりでタイマー表示がセットされた場合には、保留1、2が消化されるまではタイマー表示を「準備中」と表示し、変動 $n+m$ (=保留3)が当該変動として開始されるときにタイマー表示が開始されるようにすればよい。

【0104】

変形例4では、図23に示すように、ミッションモードであるか否かでタイマー演出の実行割合が異なる。ミッションモードのときは、該ミッションモードの指令に対応したタイマー演出(ミッションモード(予告A指令)の場合には、タイマー表示+予告Aのタイマー演出)が100%決定されるが、ミッションモード以外のときは、タイマー演出が決定される割合が50%、タイマー演出以外の予告(タイマー表示なし)が決定される割合が50%としてもよい。変形例4によれば、ミッションモードの面白みを向上できる。

【0105】

また、ミッションモードにおいて、タイマー演出が実行されてもミッション達成を報知しないものを含んでもよい。図12(A)に示すように例えばミッションモードの指令が「予告Aを出せ!」という場合であっても、タイマー演出パターン2~4の何れか一つが決定されることがあり、その場合には、ミッションとは異なる予告がタイマー演出にて表示される。ミッションモードの指令以外の他の演出(予告演出)を実行する場合には、いわゆるガセの演出(予告演出)があってもよい。

10

20

30

40

50

【0106】

変形例5では、図24に示すように、画像表示装置5の表示画面には、複数の表示領域（第1領域91、第2領域92）を備え、前記表示領域に各種の表示が可能である。例えば、タイマー表示をしていた図24（D）に示す第1領域91（第2領域92でもよい）に、図24（E）に示す「激熱」などの特定表示を表示させてもよい。特定表示としては、「？」（ガセ演出）、「まさか？」（期待度低）、「NEXT」（擬似連示唆）、「バトル」（バトルリーチ示唆）、「READY GO」（タイマー演出示唆）、「激熱」（期待度高）、「おめでとう」（大当たり確定）などがある。また、表示領域における表示パターンとして、特別演出（図24（F）に示す第2領域において表示情報（図柄など）を回転（変動）する演出など）を実行した後にタイマー表示を行う期間表示パターン（「READY GO」表示のようなタイマー演出示唆表示をしてタイマー演出をするタイマーの表示パターンなど）と、特別演出を実行した後に特定表示を表示する特定表示パターン（図24に示す「激熱」などの特定表示93をする特定表示の表示パターンなど）とを備えるようにしてもよい。また、図24（B）に示すように、第1領域91（第2領域92であってもよい）において、タイマ枠97を見え隠れ表示することによりタイマー表示94が実行されることを示唆する事前演出を実行してもよい。特別演出とは、複数種類の所定表示のうちの所定表示が表示されることを示唆する演出である。特別演出を所定時間実行した後、たとえば、「？」、「NEXT」、および、「READY GO」等の演出状態または遊技状態を示唆する複数種類の所定表示のうちの所定表示を表示する。

10

【0107】

また、変形例6は、タイマー演出において、期間表示（タイマー表示）の更新を停止する停止態様（図25（A2）、（A3）に示すようにLOCK表示95とともにタイマー表示が途中停止するといったフリーズ演出など）を含むものである。また、変形例7として、タイマー表示が特定態様「0」となったときに、タイマー表示の更新を再度実行する特別パターン（図26に示すように、第2領域92でのタイマー表示94が0秒となったときにそのタイマー表示94の計時数値が増加する特別パターンなど）を実行可能としてもよい。また、変形例8のパチンコ遊技機1として、タイマー演出において、特別演出（スーパーリーチなど）を実行しているか否かにより、タイマー表示の表示態様を変更可能（図27に示すように、スーパーリーチ（SPリーチ）を実行しているか否かにより、第3領域96の位置を変更可能であるなど）としてもよい。

20

30

【0108】

なお、タイマー表示の実行有無などの抽選と、該タイマー表示が特定態様となったときの演出（例えば予告演出）の抽選とを別々に実行してもよい。また、タイマー表示（計時表示）は、最小値から特定態様（カウント上限値）に至るカウントアップ表示形式であってもよい。計時表示は、砂時計や進行状況バーなどの期間表示であってもよい。また、タイマー演出（特定演出）における演出としては、予告A～Dの予告演出に限らず、擬似連、激熱、スーパーリーチ、スーパーリーチ発展、役物動作などの演出であってもよい。また、ミッション（条件）としては、高速変動表示期間に実行されるリーチ前予告演出に限らず、リーチ演出中に実行されるリーチ中予告演出などであってもよい。

【0109】

上記実施の形態と変形例1～8の少なくとも一つを組み合わせ実行してもよい。また、上記実施の形態では、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12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しているが、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12に通知するようにしてもよい。

40

【0110】

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

50

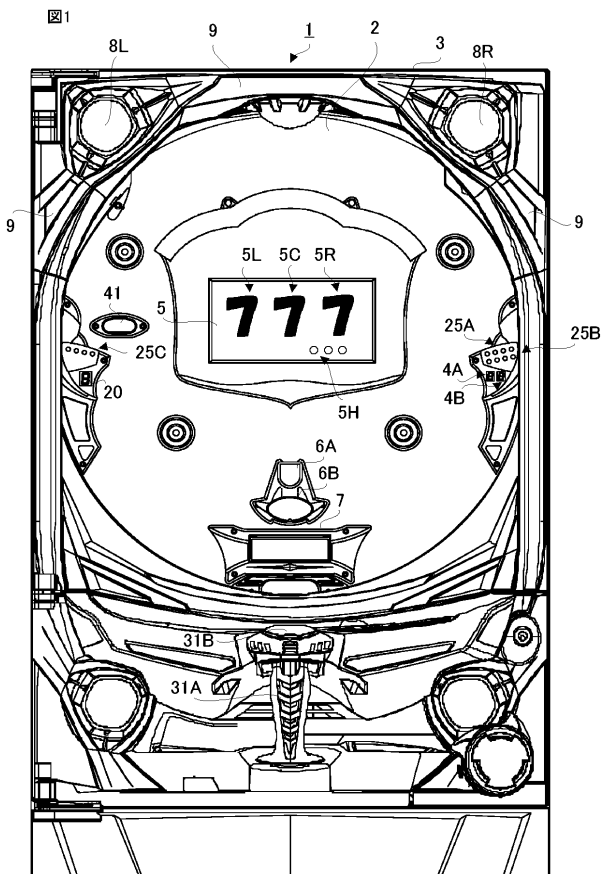
お、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。本発明は、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機や、スロットマシンなどに適用してもよい。

【符号の説明】

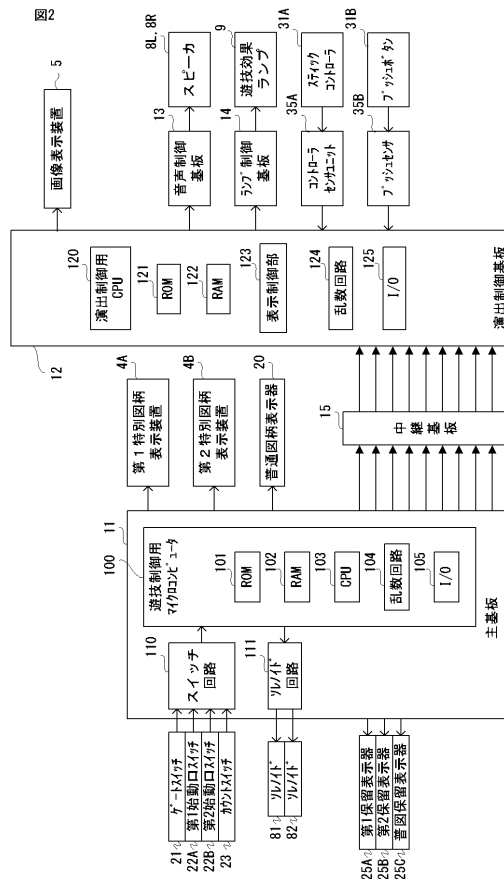
【0111】

1 ... パチンコ遊技機、5 ... 画像表示装置、11 ... 主基板、12 ... 演出制御基板、10 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ、120 ... 演出制御用CPU

【図1】



【図2】



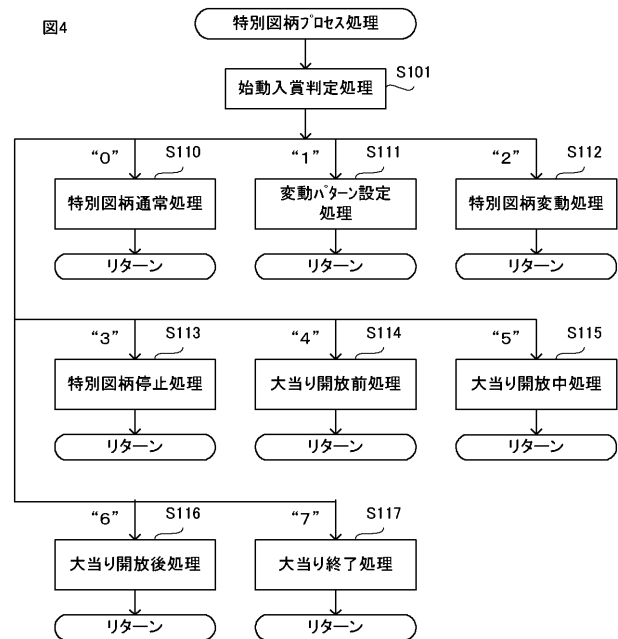
【図 3】

図3

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動ハ・ターン	変動ハ・ターンの指定 (XX=変動ハ・ターン番号)
8A	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技球の進入の指定
8A	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技球の進入の指定
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれの指定
8C	02	表示結果2指定(大当り指定)	15R大当り確変の指定
8C	03	表示結果3指定(大当り指定)	15R大当り非確変の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面の表示の指定
92	00	停電復旧指定	電源復旧画面の表示の指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ・モーション表示の指定
A0	01	大当り開始指定	15R大当りのファンファール開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放の指定
A3	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当りエンディング開始の指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXであることの指定
C0	XX	合計保留記憶数指定	合計保留記憶数がXXであることの指定
C1	XX	第1保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C6	XX	変動ハ・コリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動ハ・ターン)の指定

【図 4】

図4



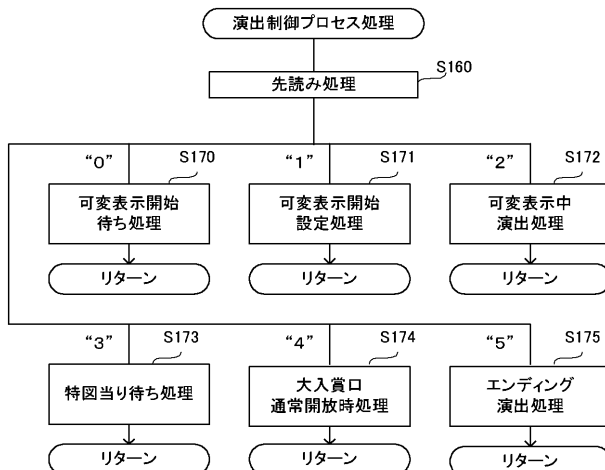
【図 5】

図5

変動ハ・ターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハスレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リチ(ハスレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リチ(ハスレ)
PB1-1	7200	時短中短縮なし→非リチ(ハスレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハスレ)
PA2-1	21 000	リチ:ノーマルリチ(ハスレ)
PA2-2	42 000	リチ:スーパーリチA(ハスレ)
PA2-3	51 000	リチ:スーパーリチB(ハスレ)
PA2-4	66 000	リチ:スーパーリチC(ハスレ)
PA3-1	21 000	リチ:ノーマルリチ(確変/非確変)
PA3-2	42 000	リチ:スーパーリチA(確変/非確変)
PA3-3	51 000	リチ:スーパーリチB(確変/非確変)
PA3-4	66 000	リチ:スーパーリチC(確変/非確変)

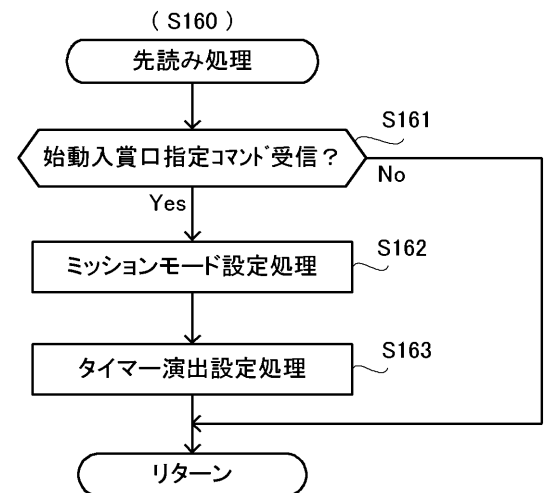
【図 6】

図6



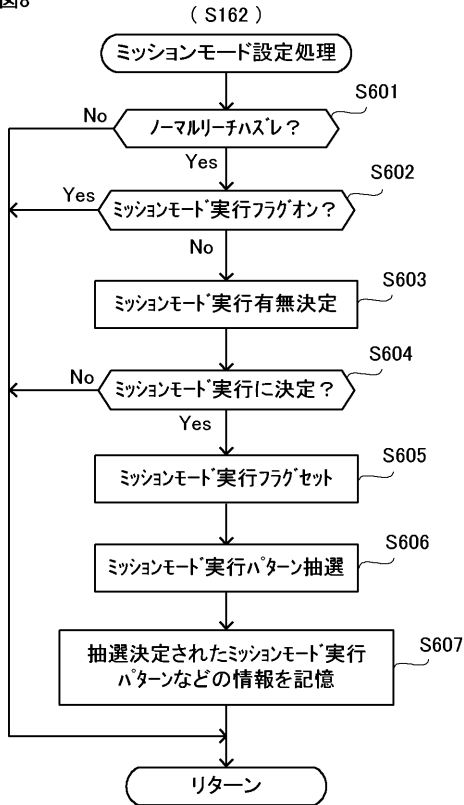
【図 7】

図7



【図 8】

図8



【図 9】

図9

(A) ミッションモード実行有無の決定例(S603)

	決定割合 (%)	
	ミッションモード実行無し	ミッションモード実行有り
ノーマルリーチハズレ	97%	3%

※ ノーマルリーチハズレに限らず、非リーチハズレやスーパーリーチハズレとしてもよい。
また、変動回数や遊技時間等が所定値になることや、設定時刻になることに
基づいてミッションモード実行としてもよい。

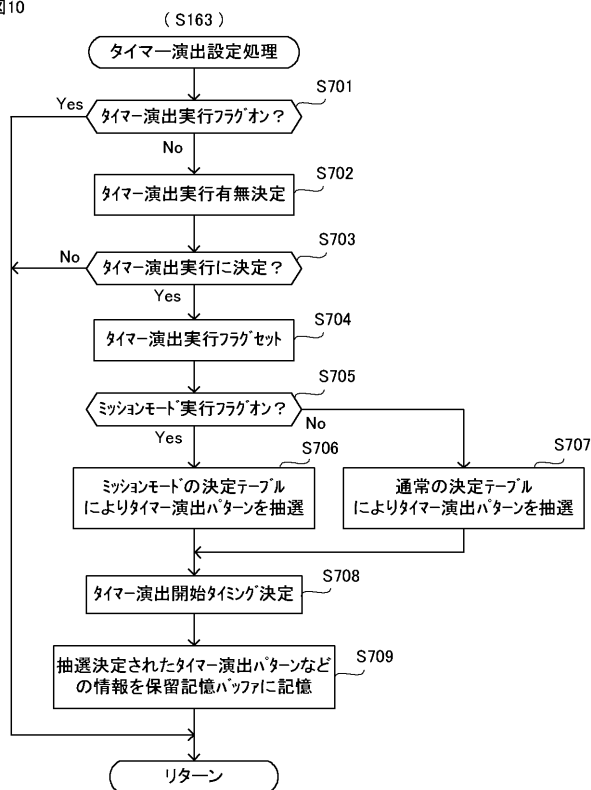
(B) ミッションモード実行パターンの決定例(S606)

ミッションモード 実行パターン	ミッション期間表示	指令内容	決定割合 (%)
ミッションモード実行パターン1	5分	予告Aを登場させよ!	50%
ミッションモード実行パターン2	5分	予告Bを登場させよ!	30%
ミッションモード実行パターン3	5分	予告Cを登場させよ!	20%

※ 決定割合 (%) は、ミッションモード実行パターン1～3の全てで同じとしたり、
ミッションモード実行パターン3 > 2 > 1 などとしてもよい。

【図 10】

図10



【図 11】

図11

タイマー演出実行の決定例(S702)

	決定割合 (%)	
	タイマー演出実行無し	タイマー演出実行有り
ノーマルリーチ	95%	5%
スーパーリーチ	80%	20%

【図 12】

図12

(A) ミッションモード(予告A指令)のときのタイマー演出パターンの決定例(S706)

タイマー演出パターン	タイマー演出内容	決定割合(%)	
		ハズレ	大当たり
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	20%	80%
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	40%	5%
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	40%	5%
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	0%	10%

(B) ミッションモード(予告B指令)のときのタイマー演出パターンの決定例(S706)

タイマー演出パターン	タイマー演出内容	決定割合(%)	
		ハズレ	大当たり
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	40%	5%
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	20%	80%
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	40%	5%
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	0%	10%

(C) ミッションモード(予告C指令)のときのタイマー演出パターンの決定例(S706)

タイマー演出パターン	タイマー演出内容	決定割合(%)	
		ハズレ	大当たり
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	40%	5%
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	40%	5%
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	20%	80%
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	0%	10%

(D) ミッションモードでないときのタイマー演出パターンの決定例(S707)

変動パターンの種類	タイマー演出パターン	タイマー演出内容
スーパーリーチA	タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A
スーパーリーチB	タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B
スーパーリーチC	タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C
ノーマルリーチ	タイマー演出パターン1~3	タイマー表示+予告A~C

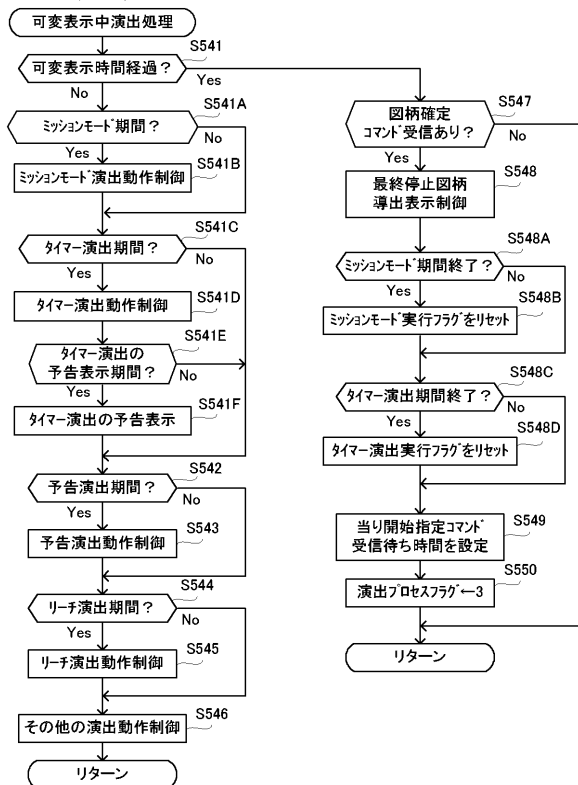
(E) タイマー演出開始タイミング決定例(S708)

	決定割合(%)	
	当該始動入賞時の 他の保留の変動開始時	
保留なし	100%	
保留あり	70%	30%

【図 14】

図14

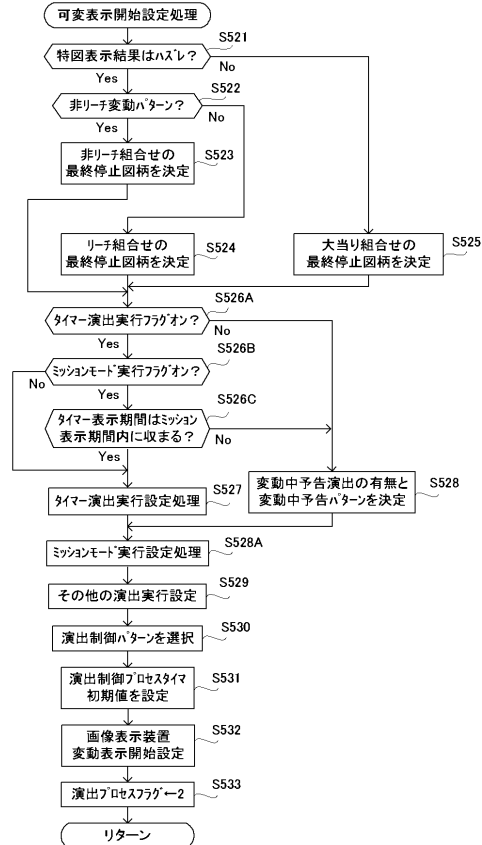
(S172)



【図 13】

図13

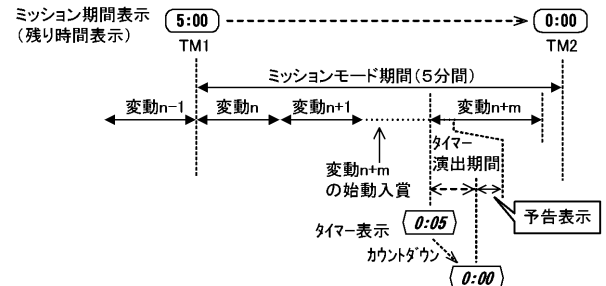
(S171)



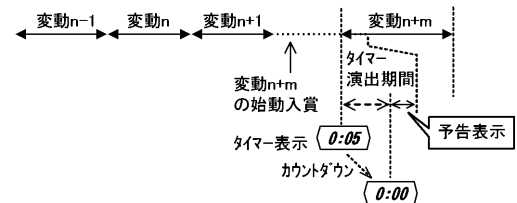
【図 15】

図15

(A) ミッションモード期間内にタイマー演出が実行された場合



(B) ミッションモード期間でないときにタイマー演出が実行された場合



【図 20】

図20 変形例2(追加ミッション)

(A) ミッションモード(予告A指令)で大当たり時の追加ミッションの決定例(S526G)

選択済みの タイマー演出パターン	タイマー演出内容	追加ミッション に指定
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	なし
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	予告B
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	予告C
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	予告D

(B) ミッションモード(予告B指令)で大当たり時の追加ミッションの決定例(S526G)

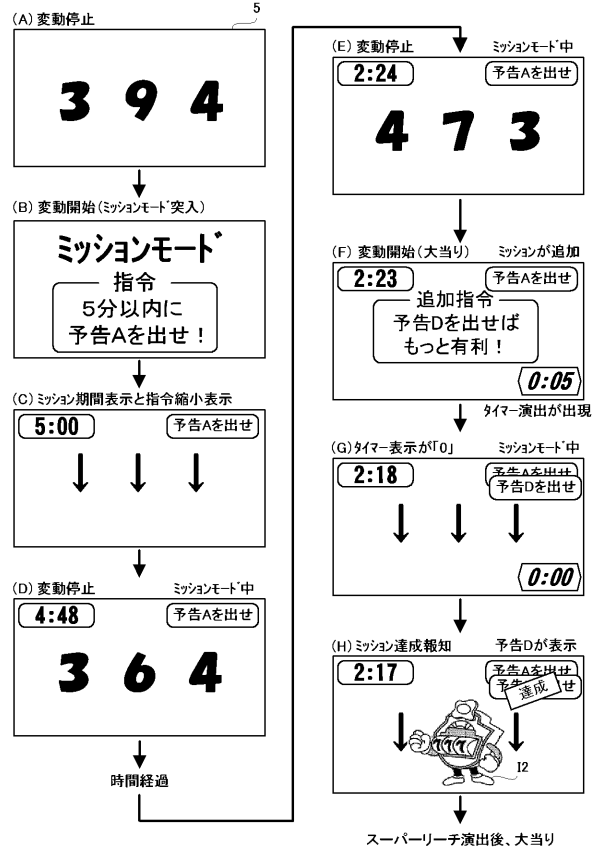
選択済みの タイマー演出パターン	タイマー演出内容	追加ミッション に指定
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	予告A
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	なし
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	予告C
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	予告D

(C) ミッションモード(予告C指令)で大当たり時の追加ミッションの決定例(S526G)

選択済みの タイマー演出パターン	タイマー演出内容	追加ミッション に指定
タイマー演出パターン1	タイマー表示+予告A	予告A
タイマー演出パターン2	タイマー表示+予告B	予告B
タイマー演出パターン3	タイマー表示+予告C	なし
タイマー演出パターン4	タイマー表示+予告D	予告D

【図 21】

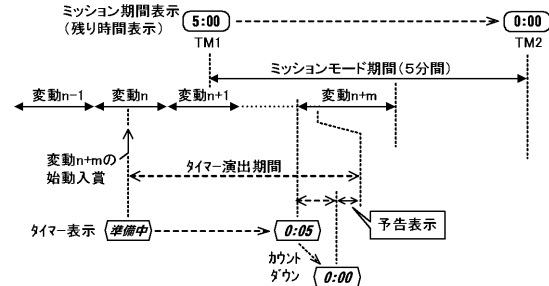
図21 変形例2(追加ミッションありの演出表示)



【図 22】

図22 変形例3

<始動入賞時にタイマー演出を開始するときに、当該変動まではタイマー表示を「準備中」とする例>



【図 23】

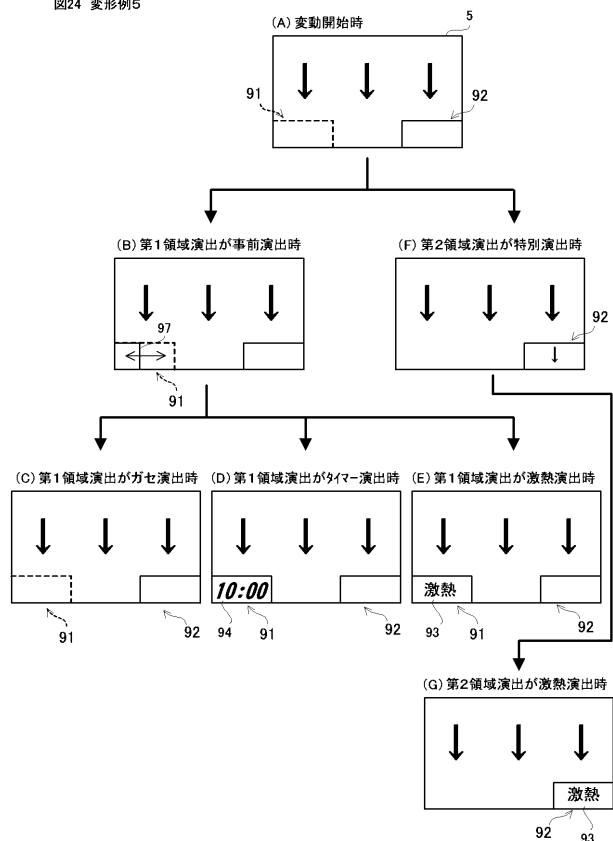
図23 変形例4

ミッションモードであるか否かでタイマー演出の実行割合が異なる例

	決定割合(%)	
	タイマー表示+予告	予告(タイマー表示なし)
ミッションモードのとき	100%	50%
ミッションモード以外	50%	50%

【図 24】

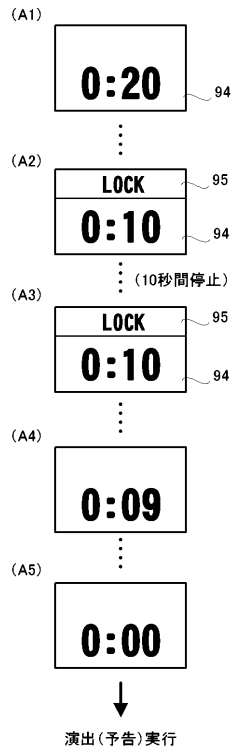
図24 変形例5



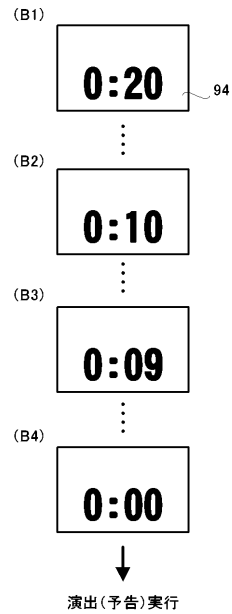
【図 25】

図25 変形例6

<タイマー表示期間30秒(フリーズ10秒含む)>



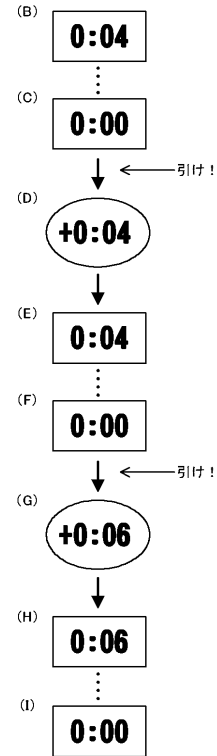
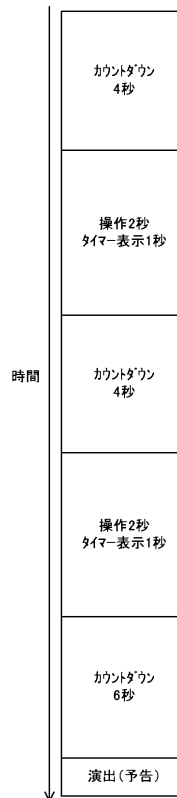
<タイマー表示期間20秒>



【図 26】

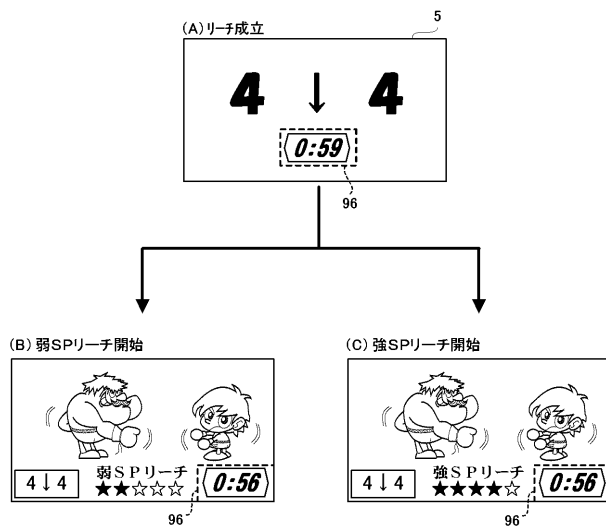
図26 変形例7

(A) タイマー表示(20秒)のうちに2回時間追加ありのパターン



【図 27】

図27 変形例8(演出に応じてタイマー表示の位置等を変更)



フロントページの続き

(72)発明者 児島 知己

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

(72)発明者 大竹 聖

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA13 CA26 CA28 CA49 CA53 CA56 CA75 CA76 EA10