

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-165812

(P2019-165812A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

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 49 頁)

(21) 出願番号 特願2018-53784 (P2018-53784)
 (22) 出願日 平成30年3月22日 (2018.3.22)

(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
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA51 CA77 FA05
 FA08 FA17

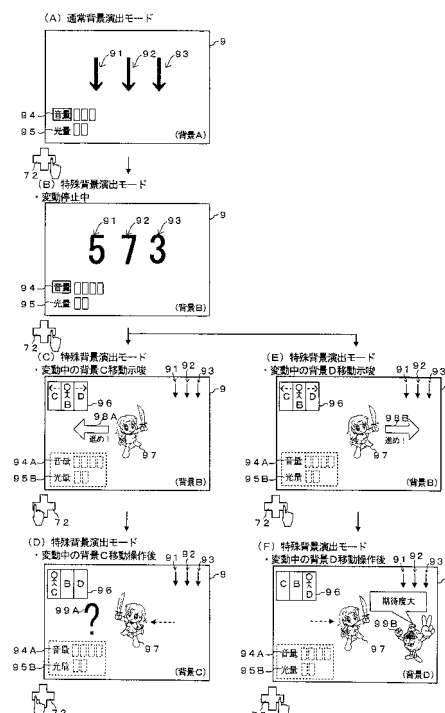
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【解決手段】遊技者による動作（操作等）に応じて演出制御の状態を変化させることが可能な遊技機であって、通常背景演出モード期間中において十字キー72の操作検出に応じて、音量および光量の設定状態を変化可能とし（（A））、特殊背景演出モード期間中において十字キー72の操作検出に応じて、音量および光量の設定状態を変化不可能にし、操作キャラクタ97および特殊背景画像を用いた特殊背景演出を実行する（（C）～（F））。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による動作に応じて演出制御の状態を変化させることが可能な遊技機であって、
遊技者による動作を検出する動作検出手段と、

所定期間中において前記動作検出手段により検出された動作に応じて、第 1 演出状態を変化可能な第 1 演出状態変化手段と、

特定期間中において前記動作検出手段により検出された動作に応じて、前記第 1 演出状態の変化を制限し、第 2 演出状態を変化可能な第 2 演出状態変化手段とを備える、遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技者による動作に応じて演出制御の状態を変化させることが可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

このような遊技機としては、操作手段を操作すること等の遊技者による動作に応じて演出制御の状態を変化させることが可能なものがあった。このような遊技機としては、図柄の変動表示中においても、遊技者による動作に応じて音量等の演出制御の状態を変化させることが可能なものがあった（特許文献 1）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 104089 号公報（段落 0221 等）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、前述した特許文献 1 の遊技機では、遊技者による動作に応じた変化の対象となる演出制御状態の種類が一定種類であったので、遊技の興趣を向上させることができないという問題があった。

30

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（１） 遊技者による動作（操作等）に応じて演出制御（演出制御用マイクロコンピュータ 100 による演出制御）の状態を変化させることが可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

遊技者による動作（十字キー 72 の動作等）を検出する動作検出手段（キーセンサ 73 等）と、

40

所定期間中（図 14（A）の通常背景演出モード中）において前記動作検出手段により検出された動作に応じて、第 1 演出状態（音量、光量の設定状態）を変化可能な第 1 演出状態変化手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 16 の S905 等）と、

特定期間中（図 14（C）～（F）の特殊背景演出モード中）において前記動作検出手段により検出された動作に応じて、前記第 1 演出状態の変化を制限し（図 14（C）～（F）のように音量、光量の設定状態を変化不可能に制限する）、第 2 演出状態（操作キャラクター 97 および背景画像の表示状態）を変化可能（図 14（C）～（F）のように操作キャラクター 97 および特殊背景画像を用いた特殊背景演出を実行する）な第 2 演出状態変化手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 16 の S912～S915 等）とを備える。

50

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、遊技者による動作の検出に応じた演出状態の変化対象が演出の状況に応じて変わり得ることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 前記 (1) の遊技機において、

前記特定期間中において前記動作検出手段により動作が検出されたときに、前記第 1 演出状態変化手段による前記第 1 演出状態の変化を制限する (音量、光量の設定状態を変化不可能に制限する) 制限手段 (図 1 6 の S 9 1 2 ~ S 9 1 4 等) をさらに備える。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、第 2 演出状態の変化に遊技者を注目させることができる。

10

(3) 前記 (1) または (2) の遊技機において、

前記第 2 演出状態変化手段により前記第 1 演出状態の変化が制限されている状態において、当該制限がされていることを特定可能に報知する (図 1 4 (C) ~ (F)、図 1 6 の S 9 1 4 のように音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B をグレースケールで表示する等) 報知手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 1 6 の S 9 1 4) をさらに備える。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、第 1 演出状態の変化が制限されている状態である旨を遊技者が容易に認識可能となるようにすることができる。

【 0 0 1 1 】

20

(4) 前記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 演出状態変化手段により演出状態が変化可能な前記第 2 演出状態が複数種類設けられる (図 1 5 に示す背景 B ~ 背景 D による複数種類の特殊背景画像演出等) 。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、演出状態が変化可能な第 2 演出状態が複数種類設けられることにより、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

(5) 前記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 演出状態変化手段は、

少なくとも第 1 の条件 (特殊背景演出モード中等) と第 2 の条件 (変動表示中等) とよりなる第 2 演出状態変化条件が成立しているときに、前記動作検出手段により検出された動作に応じた演出制御の進行状態の変化が可能であり (図 1 6 の S 9 0 2 Y , S 9 1 3 Y , S 9 1 5 等)、

30

前記第 2 演出状態変化条件のうちいずれかの条件が成立していないときに、前記動作検出手段により検出された動作に応じた前記第 2 演出状態の変化が不可能である (図 1 6 の S 9 0 2 N , S 9 1 3 N , S 9 0 3 ~ S 9 0 6 のように、特殊背景演出モード中であっても、変動表示中でなければキャラクタ画像および背景画像等の変化表示が実行されない等) 。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、第 2 演出状態変化条件のうちいずれかの条件が成立していないときに、第 2 演出状態の変化が不可能であることにより、遊技者に不便さを感じさせないようにすることができる。

40

【 0 0 1 5 】

(6) 前記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態等) に制御可能であり、

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段 (のめり込み防止画像 1 3 1 を表示する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等) をさらに備え、

前記注意喚起手段は、

少なくとも非遊技状態 (客待ちデモ状態等) のときと、前記有利状態が終了したときとでのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能であり、

50

前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで異なる態様によりのめり込み防止に関する注意喚起を実行する（客待ちデモ状態のときには、図18（h）に示すように演出表示装置9の画面の下部にのめり込み防止画像131を大きく表示し、エンディング期間では、図19（b）に示すように演出表示装置9の画面の左下隅にのめり込み防止画像136を小さく表示する、図17に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等）。

【0016】

このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0017】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】当り種別表を示す図である。

【図3】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図7】遊技制御用マイクロコンピュータにおける保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

20

【図9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図10】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11】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図12】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図13】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図14】十字キーの操作による演出状態の変化制御の一例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図15】背景演出モード選択テーブルと特殊背景予告演出選択テーブルとを示す説明図である。

【図16】特別演出処理を示すフローチャートである。

30

【図17】客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。

【図18】客待ちデモ状態中における画面を示す図である。

【図19】大当り終了後における画面を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技者による動作に応じて演出制御の状態を変化させることが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

40

【0019】

以下、本発明の実施の形態を、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。図2は当り種別表である。

【0020】

パチンコ遊技機1は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域7に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。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、機構部品等が取付けられ

50

る機構板（図示せず）と、それらに取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。パチンコ遊技機 1 では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

【0021】

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、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。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。

10

【0022】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、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）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 122 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 125（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 122 の操作桿の内部には、トリガボタン 125 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 121（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 122 の下部における下皿の本体内部等には、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 123（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 122 には、スティックコントローラ 122 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 126（図 3 参照）が内蔵されている。

20

【0023】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 122 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 120 が設けられている。プッシュボタン 120 は、遊技者からの押下操作等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けばよい。プッシュボタン 120 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 120 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 124（図 3 参照）が設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 120 とスティックコントローラ 122 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 120 及びスティックコントローラ 122 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 120 とスティックコントローラ 122 との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

30

【0024】

さらに、打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における左手前側の所定位置等に、遊技者の動作により前後左右のいずれかの方向（十字方向）に操作可能な十字形状の操作手段である十字キー 72 が設けられている。十字キー 72 の設置位置における上皿の本体内部等には、十字キー 72 に対してなされた遊技者の動作による前後左右の操作行為を検知するキーセンサ 73（図 3 参照）が設けられている。キーセンサ 73 は、十字キー 72 が操作されたこと、および、十字キー 72 の操作方向（前後左右方向）を検出可能である。なお、打球供給皿（上皿）3 等に設ける操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

40

【0025】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な第 1 表示手段としての演出表示装置 9 が設けられて

50

いる。遊技領域 7 における演出表示装置 9 の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）8 a と、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）8 b とが設けられている。

【0026】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で構成されている。演出表示装置 9 は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリア（以下、図柄表示領域という）が形成される。

10

【0027】

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 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【0028】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b 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。

【0029】

20

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。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。第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行され、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0030】

より具体的には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動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（たとえば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、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 特別図柄の変動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）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（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、入賞口やゲート等の予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。

30

【0031】

第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置 9 においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

40

【0032】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（たとえば左右中国柄のうち中国柄）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（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）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表示したり、表示図柄の位置が

50

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、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0033】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出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演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の演出図柄が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

10

【0034】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当りが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

20

【0035】

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。

【0036】

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。したがって、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。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。

30

40

【0037】

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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0038】

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

50

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での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0039】

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13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動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。

【0040】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

【0041】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動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合せが停止表示される。

【0042】

また、演出表示装置9の表示画面における下部の位置には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず）が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して1つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動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。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、演出表示装置9のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【0043】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、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

10

20

30

40

50

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。

【0044】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【0045】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動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 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 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）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0046】

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 の表示の変動表示が開始される。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。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。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、すなわちゲートスイッチ 32a 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 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

【0047】

演出表示装置 9 の上方には、可動体としての役物 12 が設けられている。役物 12 は、遊技盤 6 と演出表示装置 9 との間に位置し、駆動源としての役物モータ 17 によって動作させられ、位置を変位することが可能である。役物 12 は、非動作時に遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行される等の動作時に遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

【0048】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 26 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 27 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 LED 28 が設けられている。

【0049】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【0050】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

【0051】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2.9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り

10

20

30

40

50

遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【００５２】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

10

【００５３】

このように、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、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当り」のうち、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【００５４】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置１５が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置１５に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置１５への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサ

20

【００５５】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置１５の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置１５の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置１５が開状態となっている時間比率が高くなるので、第２始動入賞口１４への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器８ａ、８ｂや演出表示装置９における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第２始動入賞口１４への入賞頻度が高まることにより、第２始動条件の成立頻度および／または第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

30

【００５６】

電チューサポート制御により第２始動入賞口１４への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼

40

【００５７】

この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【００５８】

また、この実施の形態においては、大当り確率の状態およびベースの状態の組合せを示

50

す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【0059】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【0060】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【0061】

図3は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板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3には、払出制御基板37等も示されている。主基板31には、プログラムにしたが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、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。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）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0062】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板（図示省略）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等）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。

【0063】

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したが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、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたが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。

【0064】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定する

10

20

30

40

50

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（たとえば、0）と上限値（たとえば、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したがって更新し、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）時であることに基づいて、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。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0065】

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 からの指令にしたが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

【0066】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を変動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 の表示制御を行なう。

20

【0067】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/Oポート部 105 等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 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 の表示制御を行なう。

【0068】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 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、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、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 LED 28 の表示制御を行なうとともに、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なう等、各種の演出制御を行なう。

30

【0069】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 125 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 121 から、I/Oポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 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 124 から、I/Oポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 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、I/Oポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、I/Oポート部 105 の出力ポート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。また、演出制御用 CPU 101 は、モータ駆動回路（図示省略）を介して役物モータ 17 を駆動して役物 12 を動作させる。

40

【0070】

図 4 は、各乱数を示す説明図である。図 4 においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0071】

50

(1) ランダム R : 大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、10MHz で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 65535 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。(2) ランダム 1 (MR 1) : 大当りの種類 (種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別) および大当り図柄を決定する (大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム 2 (MR 2) : 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)。(4) ランダム 3 (MR 3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)。(5) ランダム 4 (MR 4) : 普通図柄に基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)。(6) ランダム 5 (MR 5) : 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)。

10

【0072】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数 (ランダム R) の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。

【0073】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特征にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1 または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

20

【0074】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、リーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。これにより、リーチを伴う変動パターンで変動表示が実行されるときには、通常変動パターンで変動表示が実行されるときと比べて、大当りとなる期待度が高くなる。また、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。これにより、リーチを伴う変動パターンのうち、スーパーリーチを伴う変動パターンで変動表示が実行されるときには、ノーマルリーチで変動表示が実行されるときと比べて、大当りとなる期待度が高くなる。

30

【0075】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。

40

【0076】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。

【0077】

50

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【００７８】

図５は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当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と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

10

【００７９】

通常時大当り判定テーブルには、図５（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図５（Ａ）の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数（１０倍の個数）の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【００８０】

20

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り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図５（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り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図５（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【００８１】

図５（Ｂ）、（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことに基づく保留記憶（第１保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第１特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第１特別図柄大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）である。図５（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことに基づく保留記憶（第２保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第２特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第２特別図柄大当り種別判定テーブルである。

30

【００８２】

図５（Ｂ）、および、図５（Ｃ）の第１、第２特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動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）に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」と「確変大当り」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【００８３】

40

図５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。図５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。

【００８４】

また、図５（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されて

50

いる。

【 0 0 8 5 】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU 56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 0 8 6 】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【 0 0 8 7 】

図6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。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【 0 0 8 8 】

図6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動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、使用され得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。「(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。したがって、演出制御用CPU101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変動表示を開始するように制御する。

【 0 0 8 9 】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【 0 0 9 0 】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【 0 0 9 1 】

コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーション(デモと略称される場合もある)表示を指定(客待ちデモ状態であることを指定)するコマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、客待ちデモ指定コマンドを受信後、所定期間経過後に遊技者が遊技を行っていない非遊技中(客待ち状態)であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 2 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、または、確変大当り) ごとに大当り遊技状態開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【 0 0 9 3 】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A 2 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【 0 0 9 4 】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、または、確変大当り) ごとに大当り遊技状態終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【 0 0 9 5 】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A 4 0 2 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 0 9 6 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確率状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態 (高ベース状態) であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であることを指定する確変状態指定コマンドである。

【 0 0 9 7 】

コマンド C 0 X X (H) は、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 1 0 0 (H) は、合算保留記憶数が 1 減算されることを示す合算保留記憶数減算指定コマンドである。この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドは、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への遊技球の始動入賞時 (たとえば、後述する始動口スイッチ通過処理の実行時) に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送られる (図 1 0 の S 1 2 2 1、S 1 2 3 2 参照)。また、合算保留記憶数減算指定コマンドは、変動表示開始時 (たとえば、後述する特別図柄変動表示中処理の実行時) に演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送られる。なお、合算保留記憶指定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを兼用してもよい。たとえば、合算保留記憶数指定コマンドを、減算後の保留記憶数を特定可能なコマンドとして用いてもよい。なお、合算保留記憶数としてではなく、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを特定可能なコマンドをそれぞれ送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値を合算保留記憶数として特定してもよい。

【 0 0 9 8 】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの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 C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【 0 0 9 9 】

この実施の形態では、入賞時演出処理 (図 1 0 の S 1 2 1 7、S 1 2 2 8 参照) において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、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なう。変動種別コマンドの E X T データに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信

10

20

30

40

50

する制御を行なう。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が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

【０１００】

図７は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０における保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【０１０１】

図７（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成（ＲＡＭ５５内の領域である）され、図７（Ａ）に示すように、合算保留記憶数を計数する合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。図７（Ａ）には、合算保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。

10

【０１０２】

図７（Ａ）に示すように、保留特定領域には、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞に基づいて入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留特定領域には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を特定可能なデータが記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０１０３】

図７（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する保存領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図７（Ｂ）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。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。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大当たり判定用乱数（ランダムＲ）、および、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。

20

【０１０４】

第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞に基づいて、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口１３への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存される。また、第２始動入賞口１４への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存される。

30

【０１０５】

このように第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。また、第１保留記憶バッファに記憶される数値データを第１保留記憶情報と呼び、第２保留記憶バッファに記憶される数値データを第２保留記憶情報と呼ぶ場合がある。なお、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）は、始動入賞時において抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

40

【０１０６】

このように保留特定領域および保存領域に記憶されたデータは、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。なお、保留特定領域および保存領域に記憶されたデータを始動入賞時に読出して、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動表示を開始するより前に、特別図柄の変動表示の保留情報などに基づいて

50

実行可能となる先読み予告演出に用いてもよい。

【0107】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等のコマンドが主基板31から演出制御基板80へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【0108】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1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に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【0109】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【0110】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路503を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（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の更新処理）等が実行される。

【0111】

図8は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図8に示すステップS（以下、単に「S」と示す）20～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（S20）。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およびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S21）。

【0112】

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の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（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、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。

【0113】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別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ト値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：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ト値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S24、S25）。

【0114】

10

20

30

40

50

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行なう(S 26)。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したがって該当する処理を実行し、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。

【0115】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう(S 27)。普通図柄プロセス処理では、CPU 56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したがって該当する処理を実行し、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。

【0116】

また、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処理を行なう(演出制御コマンド制御処理:S 28)。さらに、CPU 56は、たと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、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう(S 29)。

【0117】

また、CPU 56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の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する(S 30)。

【0118】

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、CPU 56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(S 31: 出力処理)。

【0119】

また、CPU 56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な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なう(S 32)。

【0120】

さらに、CPU 56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な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なう(S 33)。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 22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。

【0121】

その後、割込許可状態に設定し(S 34)、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0122】

図9は、特別図柄プロセス処理(S 26)を示すフローチャートである。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は、始動口スイッチ通過処理を実行する(S 312)。そして、内部状態に応じて、S 300~S 307のうちのいずれかの処理を行なう。

【0123】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM 55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ(第1保留記憶データ)が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ(第2保留記憶データ)が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 4 】

始動口スイッチ通過処理では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、第 1 保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第 1 保留記憶データの記憶数を計数する第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第 1」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。一方、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、第 2 保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第 2 保留記憶データの記憶数を計数する第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第 2」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。

10

【 0 1 2 5 】

S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S 3 0 0）は、変動表示の表示結果を大当りとするか否かの決定、および、大当りとする場合の大当り種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S 3 0 1）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

20

【 0 1 2 6 】

表示結果指定コマンド送信処理（S 3 0 2）は、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なう処理である。特別図柄変動中処理（S 3 0 3）は、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すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S 3 0 4）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

30

【 0 1 2 7 】

大入賞口開放前処理（S 3 0 5）は、大当りの種別に応じて、特別可変入賞球装置 2 0 において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S 3 0 6）は、大当り遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御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、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。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、大入賞口開放前処理（S 3 0 5）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当り終了処理（S 3 0 7）に移行する。大当り終了処理（S 3 0 7）は、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演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行なわせるための制御等を行なう処理である。

40

【 0 1 2 8 】

図 1 0 は、S 3 1 2 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。始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であるか否かを確認する（S 1 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態でなければ、S 1 2 2 2 に移行する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であれば、CPU 5 6 は、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（S 1 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 2 に移行する。

50

【 0 1 2 9 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (S 1 2 1 3) 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 (S 1 2 1 4)。また、CPU 56 は、図 8 で説明した第 1 始動入賞口 13、または、第 2 始動入賞口 14 への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 1」を示すデータをセットする (S 1 2 1 5)。

【 0 1 3 0 】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 13 a がオン状態となった場合 (すなわち、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が始動入賞した場合) には「第 1」を示すデータをセットし、第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態となった場合 (すなわち、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が始動入賞した場合) には「第 2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU 56 は、図 7 に示す保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) において、第 1 始動口スイッチ 13 a がオン状態となった場合には「第 1」を示すデータとして 0 1 (H) をセットし、第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態となった場合には「第 2」を示すデータとして 0 2 (H) をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) には、0 0 (H) がセットされている。

【 0 1 3 1 】

図 7 (A) に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値 (この例では 8) に対応した領域が確保されており、第 1 始動入賞口 13、または、第 2 始動入賞口 14 への入賞に基づき入賞順に「第 1」または「第 2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) には、第 1 始動入賞口 13、または、第 2 始動入賞口 14 への入賞順番が記憶される。

【 0 1 3 2 】

次いで、CPU 56 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 8 (B) 参照) における保存領域に格納する処理を実行する (S 1 2 1 6)。S 1 2 1 6 の処理では、大当り判定用乱数 (ランダム R)、大当り種別決定用乱数 (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。

【 0 1 3 3 】

次いで、CPU 56 は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する (S 1 2 1 7)。そして、CPU 56 は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄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なう (S 1 2 1 8) とともに、変動種別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なう (S 1 2 1 9)。また、CPU 56 は、第 1 始動入賞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なう (S 1 2 2 0) とともに、合算保留記憶数カウンタの値を EXT データに設定して合算保留記憶数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なう (S 1 2 2 1)。

【 0 1 3 4 】

S 1 2 1 8, S 1 2 1 9 の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態 (高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態) にかかわらず、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信される。

【 0 1 3 5 】

また、この実施の形態では、S 1 2 1 8 ~ S 1 2 2 1 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

【 0 1 3 6 】

次いで、CPU 56 は、第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態であるか否かを確認する (S 1 2 2 2)。第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 14 a がオン状態であれば、CPU 56 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 (S 1 2 2 3)。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。

【 0 1 3 7 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (S 1 2 2 4) 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 (S 1 2 2 5)。また、CPU 56 は、保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域) において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 2」を示すデータをセットする (S 1 2 2 6)。

【 0 1 3 8 】

次いで、CPU 56 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 8 (B) 参照) における保存領域に格納する処理を実行する (S 1 2 2 7)。なお、S 1 2 2 7 の処理では、大当り判定用乱数 (ランダム R)、大当り種別決定用乱数 (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。

【 0 1 3 9 】

次いで、CPU 56 は、入賞時演出処理を実行する (S 1 2 2 8)。そして、CPU 56 は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄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なう (S 1 2 2 9) とともに、変動種別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なう (S 1 2 3 0)。また、CPU 56 は、第 2 始動入賞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なう (S 1 2 3 1) とともに、合算保留記憶数カウンタの値を EXT データに設定して合算保留記憶数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なう (S 1 2 3 2)。

【 0 1 4 0 】

S 1 2 2 9、S 1 2 3 0 の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態 (高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態) にかかわらず、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に対して送信する。

【 0 1 4 1 】

また、この実施の形態では、S 1 2 2 9 ~ S 1 2 3 2 の処理が実行されることによって、第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 2 始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

【 0 1 4 2 】

図 11 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (S 300) 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、CPU 56 は、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する (S 51)。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、まだ客待ち状態指定コマンドを送信していなければ、客待ち状態モードを指定する客待ち状態指定コマンドを送信するための処理をし (S 77)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ち状態指定コマンドを送信すると、客待ち状態指定コマンドを送信したことを示す客待ち状態指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ち状態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

10

20

30

40

50

待ち状態指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ち状態指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ち状態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。

【0143】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU56は、保留特定領域(図7(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する(S52)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない(すなわち、「第2」を示すデータである)場合(S52のN)、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なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行な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(S53)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(S52のY)、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S54)。

10

【0144】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

20

【0145】

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1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順にしたがって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0146】

次に、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の保留記憶バッファに格納する(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の保留記憶バッファに格納する。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、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RAM55の保留記憶バッファに格納する。

30

【0147】

そして、CPU56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(S56)。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。

40

【0148】

S56の処理を実行した後、RAM55に形成され合算保留記憶数を計数する合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(S57)。なお、CPU56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RAM55の所定の領域に保存し、かつ、保留特定記憶領域に格納されている内容をシフトする。

50

【0149】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55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、RAM55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。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$) に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。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。また、各合算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値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8の順番と一致するようになっている。

10

【0150】

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、S300 ~ S307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。

20

【0151】

次に、CPU56は、保留記憶バッファからランダム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(S61)。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS1216や始動口スイッチ通過処理のS1227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予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図5参照)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、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0152】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態)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、予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5(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5(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判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行なう。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図5(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(S61のY)、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。

40

【0153】

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なわれる。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

50

され、確変状態を終了するときにはリセットされる。具体的に、確変フラグは、確変大当たりとなったときに、大当たり終了処理（図9のS307）においてセットされ、その後、次回の大当たりが決定されたという条件、または、はずれ表示結果となる変動表示が所定回数（たとえば100回）が実行されたという条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0154】

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（S61のN）、後述するS75に進む。S61において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すればCPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにはリセットされる。そして、大当た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、図5（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S72）。具体的に、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5（B）に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

10

【0155】

次に、CPU56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S72で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当た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大当たり種別および大当たり図柄を決定する（S73）。

20

【0156】

図5（B）、（C）に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【0157】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（S74）。たとえば大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「01」が設定される。大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「02」が設定される。

30

【0158】

次に、CPU56は、特別図柄の停止図柄を設定する（S75）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、S73により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当たり種別が「確変大当たり」に決定されたときには「7」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当たり種別が「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。

40

【0159】

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（S301）に対応した値に更新する（S76）。

【0160】

前述した表示結果指定コマンド送信処理（S302）においては、CPU56が、決定されている大当たりの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定～表示結果3指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド（図7参照）を送信する制御を行なう。

【0161】

50

また、前述した特別図柄変動中処理（Ｓ３０３）においては、ＣＰＵ５６は、変動時間タイマを１減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（Ｓ３０４）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

【０１６２】

変動表示の結果、大当たりとなるときには、大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）、大入賞口開放中処理（Ｓ３０６）、および、大当たり終了処理（Ｓ３０７）が実行されることにより、大当たり遊技状態に制御される。大当たり終了処理（Ｓ３０７）において、確変大当たりの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当たりの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当たりの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当たりの終了後には、時短状態に制御される。

10

【０１６３】

確変大当たりおよび通常大当たり後の時短状態は、変動表示が１００回実行されるまでと、次の大当たりが発生するまでとのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示１００回という継続期間は、大当たり終了処理（Ｓ３０７）において、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１００回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行なわれる。

【０１６４】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００の動作を説明する。図１２は、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）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。

20

【０１６５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、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（たとえば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（Ｓ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ７０２）を行な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。演出制御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（Ｓ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

30

【０１６６】

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がどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、ＲＡＭ１０３に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：Ｓ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行なう（Ｓ７０５）。演出制御プロセス処理では、Ｓ７０４で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置９での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、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制御を実行する。

40

【０１６７】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のＳＲ１－１、演出図柄の中停止図柄決定用のＳＲ１－２、演出図柄の右停止図柄決定用のＳＲ１－３等）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（Ｓ７０６）。このような乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３等のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【０１６８】

50

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。

【0169】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27L、27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0170】

図13は、図12に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（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、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（S500）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。

【0171】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。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、演出図柄の変動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変動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変動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。

【0172】

先読み演出処理（S500）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようなになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【0173】

変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）は、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処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【0174】

演出図柄変動開始処理（S801）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理（S802）は、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理（S803）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（最終停止図柄）を導出表示する制御を行なう処理である。

【0175】

大当たり表示処理（S804）は、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（S805）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理（S806）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理（S807）は、演出表示装置9において、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行なう処理である。

【0176】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM102に格納された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）の制御を行なう。

【0177】

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合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）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關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なう。このような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。

【0178】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、演出制御において各種のランダムカウンタを用いた乱数が用いられる。SR1-1～SR1-3は、演出図柄の変動表示結果である停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる停止図柄決定用乱数である。最終停止図柄は、演出図柄の変動表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの演出図柄である。演出図柄の大当り図柄の組合せは、SR1-1～SR1-3のうちのいずれか1個の乱数（たとえばSR1-1）によって同じ図柄の組合せに決定される。演出制御用マイクロコンピュータ100では、SR1-1～SR1-3の他に、後述するSR2等の各種演出制御用の乱数が用いられる。

【0179】

SR1-1～SR1-3およびSR2等のそれぞれのランダムカウンタはS706の乱数更新処理において予め定められたタイミングで、所定の計数範囲内において繰返し加算更新される。たとえば、SR1-1が33msecごと、SR1-2がSR1-1の桁上げごと、SR1-3がSR1-2の桁上げごとにそれぞれ加算更新され、0から更新されて予め定められた上下値まで更新された後再度0から更新される。SR2は、33msecごとに加算更新され、0から更新されてその上限である199まで更新された後再度0から更新される。

【0180】

図14は、十字キー72の操作による演出状態の変化制御の一例を示す演出表示装置9の表示画面図である。図14(A)～(F)には、演出状態の変化制御例が時間経過に従って示されている。

【0181】

まず、図14(A)，(B)を用いて、所定期間中においてキーセンサ73により検出された遊技者の動作による十字キー72の操作に応じて、第1演出状態である音量および光量の設定の変化を可能とする演出制御を説明する。

【0182】

低確低ベース状態または低確高ベース状態において実行可能な通常背景演出モードでは、図14(A)に示すような左，中，右の演出図柄91，92，93の変動表示の実行中（図柄中下向き矢印は変動表示状態を示す）と、左，中，右の演出図柄91，92，93の停止中とのいずれの状態においても、十字キー72が操作されることに基づいて、演出制御時にスピーカ27から出力される音の音量の設定と、演出制御時に演出表示装置9で表示される画像等の演出画像の光量、および、各種ランプの光量等の演出光の光量の設定とを設定変更（調節）する設定変更操作が可能である。なお、光量の設定変更操作は、演出画像の光量のみを対象として実行可能としてもよい。

【0183】

また、高確高ベース状態において実行可能な特殊背景演出モードでは、左、中、右の演出図柄91、92、93の変動表示の実行中に音量および光量の設定変更操作をすることが不可能であるが、図14(B)に示すような左、中、右の演出図柄91、92、93の停止中に音量および光量の設定変更操作をすることが可能である。

【0184】

遊技者は、次のような操作をすることにより、このような演出制御の音量および光量の設定変更を行なうことが可能となる。十字キー72のいずれかの部分が操作されたことがキーセンサ73により検出されると、図14(A)、(B)に示すような「音量」および光量の設定レベルを、長方形の画像(レベル画像)を横方向に並べた個数で示す音量設定画像94Aおよび光量設定画像94Bが、演出表示装置9の表示領域における左下領域に黄色等の所定の色彩でカラー表示される。

【0185】

図14(A)、(B)に示すように、音量設定画像94Aおよび光量設定画像94Bにおける「音量」という項目名画像と、「光量」という項目名画像とのいずれかに、四角形の枠画像が表示されることにより、「音量」と「光量」とのどちらの設定変更操作をすることが可能であるかが示される。四角形の枠画像は、十字キー72を上方向または下方向に操作することにより、上下方向に移動する。これにより、遊技者が「音量」と「光量」とのどちらの設定変更操作をするかを選択することが可能となる。

【0186】

設定変更操作をするときには、十字キー72を右方向に操作する動作がキーセンサ73により検出されると、「音量」と「光量」とのうち、枠画像が表示された方の設定レベルが増加し、長方形のレベル画像の個数が増加する表示が行なわれる。一方、十字キー72を左方向に操作する動作がキーセンサ73により検出されると「音量」と「光量」とのうち、枠画像が表示された方の設定レベルが低く減少し、長方形のレベル画像の個数が減少する表示が行なわれる。これにより、遊技者は、所定期間としての音量・光量操作可能期間中において、十字キー72を操作することにより、自分の好みに応じて、演出制御における音量および光量の設定が変更可能となる。

【0187】

なお、十字キー72の操作により「音量」と「光量」とのどちらを設定変更可能とするかの選択(選択変更)は、プッシュボタン等の他の操作手段および操作検出手段による遊技者の動作検出に基づいて、選択可能となるようにしてもよい。

【0188】

次に、図14(C)~(F)を用いて、特定期間中においてキーセンサ73により検出された遊技者の動作による十字キー72の操作に応じて、第1演出状態である音量および光量の変化を制限し、第2演出状態としての特殊背景演出状態を変化可能とする演出制御を説明する。

【0189】

図14(A)に示すような通常背景演出モードでは、背景Aという背景画像よりなる通常背景画像が表示される(図14において、通常背景画像および特殊背景画像は、詳細な図示を省略して背景名を括弧書きで文字表示している)。図14(B)に示すような特殊背景演出モードでは、演出開始当初において、背景Bという特殊背景が表示される。

【0190】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、たとえば特定のスーパーリーチ演出のような特定のリーチ演出を実行する変動表示が実行されるとき等、特定の実行条件が成立したに基づいて、通常背景演出モードから特殊背景演出モードに演出状態が移行することが可能である。特殊背景演出モードにおいては、図14(C)、(E)のように、左、中、右の演出図柄91、92、93の変動表示が開始されると、演出図柄91、92、93が、演出表示装置9の表示領域の中央部から右隅部に移動し、縮小表示された態様で変動表示が実行される。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 1 】

なお、十字キー 7 2 の操作により音量および光量の設定が変更されているときには、通常背景演出モードから特殊背景演出モードに演出状態を移行することを制限する制御（たとえば、移行を完全に禁止する、または、大当たりとなることが決定されている等の所定条件が成立しているときにのみ移行を禁止する等）を実行してもよい。また、図 1 4（C）、（E）等のような画面隅部での演出図柄 9 1、9 2、9 3 の縮小表示は、画面中央部での演出図柄 9 1、9 2、9 3 の変動表示に対応して、常時実行されるようにしてもよい。

【 0 1 9 2 】

そして、特殊背景演出モードでは、図 1 4（C）、（E）のように、遊技者による十字キー 7 2 の操作の検出に応じて画面上を移動表示させることが可能となるキャラクタ画像としての操作キャラクタ画像 9 7 が登場する表示がされた後、画面上の左方向を指示する左矢印画像 9 8 A または画面上の右方向を指示する左矢印画像 9 8 B が表示されるとともに、「進め」というような、十字キー 7 2 の左右方向操作を促進する表示（以下、操作促進表示という）が行なわれる。なお、特殊背景演出モードにおいて、画面上の操作キャラクタ画像 9 7 の進行方向を指示する左矢印画像 9 8 A および左矢印画像 9 8 B のそれぞれは、大当たりとなる期待度に応じて表示態様（たとえば、画像の色、柄、または大きさ等の各種表示態様が含まれる）が異なるようになる演出制御をしてもよい。

【 0 1 9 3 】

操作促進表示が行なわれた場合に、十字キー 7 2 は、操作促進表示により指示された方向への操作のみが有効となる。なお、操作促進表示が行なわれた場合において、十字キー 7 2 の操作は、操作促進表示により指示された方向以外の方向への操作も有効となるようにしてもよい。

【 0 1 9 4 】

特殊背景演出モードでは、複数種類の特殊背景画像の何れかを選択して特殊背景画像により示される領域（仮想領域）を表示可能であり、特殊背景画像の変化およびキャラクタ画像の予告動作等により予告演出（大当たりの期待度を示唆する予告演出）が実行される。たとえば、図 1 4（C）、（E）に示すように、十字キー 7 2 の操作に応じて画面上を移動表示可能なキャラクタ画像である操作キャラクタ 9 7 の移動可能な仮想領域を示す小地図画像 9 6 が表示画面左上部に表示され、左右方向のどちらに十字キー 7 2 を操作すれば、操作キャラクタ 9 7 が、どのような特殊背景画像の領域に進むことが可能かということが遊技者に識別可能に表示される。この実施の形態では、特殊背景画像の大当たり期待度の関係が「背景 B < 背景 C < 背景 D」に設定されており、図 1 4（E）に示す予告キャラクタ 9 9 B によるセリフ動作の大当たり期待度の関係が「セリフ動作無 < セリフ動作有」である。

【 0 1 9 5 】

このような特殊背景演出モードにおける変動表示中に、十字キー 7 2 の操作が検出されたときには、図 1 4（A）、（B）とは異なり、図 1 4（C）、（E）に破線で示すように、音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B が、グレイスケールの表示態様で表示され、音量および光量の設定操作が制限されてできなくなるという、音量および光量の設定の操作制限が行なわれる。このように、特殊背景演出モードにおける変動表示中に、十字キー 7 2 の操作が検出されたときには、音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B 自体は視認可能に表示されるが、音量および光量の設定操作が可能なときとは異なる表示態様で表示される。特殊背景演出モードにおける変動表示中に音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B が、グレイスケールの表示態様で表示されることにより、音量および光量の設定変更操作が制限されている旨を報知することが可能となる。

【 0 1 9 6 】

なお、音量および光量の設定操作を制限するときには、グレイスケールで表示する以外に、音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B を図 1 4（A）、（B）のような通常の画像サイズよりも小さい画像サイズで画面隅部等に表示することにより、音量および光量の設定変更操作が制限されている旨を報知してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 7 】

図 1 4 (C) または図 1 4 (E) のように、操作促進表示が行なわれた状態で、指示された方向に遊技者が十字キー 7 2 を操作し、その操作がキーセンサ 7 3 により検出されると、図 1 4 (D) または図 1 4 (F) の破線矢印に示すように、操作された方向に操作キャラクター 9 7 が移動する表示がされ、それに伴って背景画像が、小地図画像 9 6 で示唆された表示態様の特殊背景画像に変化する演出がされる。

【 0 1 9 8 】

たとえば、図 1 4 (C) のように、背景 C の領域に進む操作促進表示がされた状態で十字キー 7 2 による左方向 (背景 C 方向) への操作が検出されると、図 1 4 (D) のように、操作キャラクター 9 7 が左方向に移動し、背景 C の特殊背景画像の領域に進んだ態様が表示される。この例では、予告キャラクターが表示されず、「 ? 」という不明示唆画像 9 9 A が表示される。この場合は、特殊背景画像の種類と、予告キャラクターの非表示により、大当り期待度が比較的低いことが示唆されている。なお、「 ? 」という不明示唆画像 9 9 A を表示する代わりに、操作キャラクター 9 7 が移動しても、移動先には何らの画像も表示しない演出を実行してもよい。

【 0 1 9 9 】

一方、図 1 4 (E) のように、背景 D の領域に進む操作促進表示がされた状態で十字キー 7 2 による右方向 (背景 D 方向) への操作が検出されると、図 1 4 (F) のように、操作キャラクター 9 7 が右方向に移動し、背景 D の特殊背景画像の領域に進んだ態様が表示される。この例では、予告演出用に表示するキャラクター画像である予告キャラクター 9 9 B が表示され、「期待度大」というセリフを表示するセリフ動作が実行される。この場合は、特殊背景画像の種類と、予告キャラクター 9 9 B の表示により、大当り期待度が比較的高いことが示唆されている。予告キャラクター 9 9 B は、操作キャラクター 9 7 の特殊背景画像の領域への移動の進み具合に応じて画像の一部が表示され始めてから所定時間 (短時間でも長時間でもよい) で画像の全体が表示される。そして、予告キャラクター 9 9 B の表示に伴う「期待度大」というセリフ表示は、予告キャラクター 9 9 B の画像の全体が表示された後に表示される (より具体的には、予告キャラクター 9 9 B の画像の一部しか表示されていない段階では「期待度大」というセリフ表示がまだ行われない) 。このような演出表示をすれば、演出の面白みを向上させることができ、予告演出による遊技者の期待感をより一層向上させることができる。なお、予告キャラクター 9 9 B の画像が表示されても「期待度大」というセリフ表示がされる場合とされない場合とを設け、当該表示がされた場合の方が当該表示がされない場合よりも大当りの期待度が高くなるような演出制御をしてもよい。

【 0 2 0 0 】

このような十字キー 7 2 の操作に応じて操作キャラクター 9 7 、特殊背景画像、および、予告キャラクター 9 9 B を用いて行なわれる演出は、特殊背景予告演出と呼ばれる。特殊背景予告演出は、特定のリーチ演出を実行する変動表示が実行されることを条件として、特定のリーチ演出の実行を指定する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 が受信したときに実行可能である。このような演出が実行された後、たとえば、リーチ状態となる演出制御が実行される。

【 0 2 0 1 】

図 1 5 は、図 1 4 に示す通常背景演出モードおよび特殊背景演出モードのような背景演出モードを選択するときに用いられる背景演出モード選択テーブル (図 1 5 (A)) と、図 1 4 に示す特殊背景演出モードにおける十字キー 7 2 の操作に応じた特殊背景予告演出の演出態様を選択するときに用いられる特殊背景予告演出選択テーブル (図 1 5 (B)) とを示す説明図である。これらのテーブルは、データテーブルを構成するデータとして ROM 1 0 2 に記憶されている。

【 0 2 0 2 】

図 1 5 (A) の背景演出モード選択テーブルでは、背景演出モードの種類と、演出態様と、演出選択条件との対応関係が示されている。通常背景演出モードは、図 1 4 で説明し

10

20

30

40

50

たように、低確低ベース状態または低確高ベース状態のときに選択され、通常背景画像である背景 A での背景画像が表示される演出態様での演出等が行なわれる。一方、特殊背景演出モードは、図 1 4 で説明したように、高確高ベース状態のときに選択され、特殊背景画像である背景 B での背景画像が表示された後、操作キャラクタ 9 7 の領域移動に伴った特殊背景画像の変化および予告キャラクタ 9 9 B の動作表示等による予告演出表示等の演出態様での演出が行なわれる。なお、通常背景演出モードについては、複数種類の背景画像が設けられ、低確低ベース状態と低確高ベース状態とで選択する背景画像の種類を異ならせてもよい。

【0203】

図 1 5 (B) の背景演出モード選択テーブルでは、特殊背景予告演出の種類と、予告演出態様と、演出選択用乱数 S R 2 の割振り (合計 2 0 0 個の S R 2 の割振られた数値の個数) との対応関係が示されている。

10

【0204】

第 1 特殊背景予告演出は、図 1 4 (E) のように十字キー 7 2 の操作検出に応じた操作キャラクタ 9 7 の領域移動に伴う背景 B から背景 D への変化演出後に、図 1 4 (F) のように予告キャラクタ 9 9 B を表示して大当り期待度の大きさを示唆する演出である。第 2 特殊背景予告演出は、図 1 4 (E) のように十字キー 7 2 の操作検出に応じた操作キャラクタ 9 7 の領域移動に伴う背景 B から背景 D への変化演出後に、図 1 4 (D) と同様に予告キャラクタ 9 9 B を表示しない演出である。

20

【0205】

第 3 特殊背景予告演出は、図 1 4 (C) のように十字キー 7 2 の操作検出に応じた操作キャラクタ 9 7 の領域移動に伴う背景 B から背景 C への変化演出後に、図 1 4 (F) と同様に予告キャラクタ 9 9 B を表示して大当り期待度の大きさを示唆する演出である。第 4 特殊背景予告演出は、図 1 4 (C) のように十字キー 7 2 の操作検出に応じた操作キャラクタ 9 7 の領域移動に伴う背景 B から背景 C への変化演出後に、図 1 4 (D) のように予告キャラクタ 9 9 B を表示しない演出である。背景演出モード選択テーブルでは、これら第 1 ~ 第 4 特殊背景予告演出の他に、特殊背景予告演出をしない選択肢も含まれている。

【0206】

背景演出モード選択テーブルでは、S R 2 の割振りが、大当り表示結果となるときには、第 1 , 第 2 特殊背景予告演出のように背景 C よりも背景 D に変化する領域移動をする演出の選択割合が高く、はずれ表示結果となるときは、逆に第 3 , 第 4 特殊背景予告演出のように背景 D に変化する領域移動をする演出よりも背景 C に変化する領域移動をする演出の選択割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、背景 D に変化する領域移動をする方が背景 C に変化する領域移動をする方よりも大当り期待度が高い。

30

【0207】

また、背景演出モード選択テーブルでは、S R 2 の割振りが、大当り表示結果となるときには、同じ背景 D または背景 C に変化する場合であっても、第 1 , 第 3 特殊背景予告演出のように、予告キャラクタ 9 9 B が表示される方が、表示されない方よりも選択割合が高く、はずれ表示結果となるときは、逆に第 2 , 第 4 特殊背景予告演出のように、予告キャラクタ 9 9 B が表示されない方が、表示される方よりも選択割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、予告キャラクタ 9 9 B が表示される方が表示されない方よりも大当り期待度が高い。

40

【0208】

また、大当り表示結果となる方が、はずれ表示結果となる方よりも、特殊背景予告演出をしない選択割合が低くなるように設定されている。これにより、特殊背景予告演出が実行される方が実行されない方よりも大当り期待度が高い。

【0209】

なお、図 1 5 (B) のように選択される予告演出態様のうち、予告キャラクタ 9 9 B の表示有無のみが大当り表示結果となるか否かに応じて異なる割合で選択され、背景画像の

50

種類は、大当り表示結果となるか否かにかかわらずランダムに選択されるようにしてもよい（大当り表示結果となるか否かにかかわらず背景画像の表示種類の選択割合が異ならない）。そのようにすれば、操作キャラクタ 97 の領域移動の移動先の背景画像の種類（表示態様）を遊技者が視認することにより大当りとなる期待度の程度が、予告キャラクタ 99B が表示されるか否かが認識される前に遊技者に予測されてしまわないようにすることができる。

【0210】

次に、図 14 および図 15 を用いて説明した特殊背景予告演出を実行するための処理を説明する。図 16 は、特殊背景予告演出を実行するための特別演出処理を示すフローチャートである。図 16 に示す特別演出処理は、図 13 に示す演出制御プロセス処理の変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）～演出図柄変動停止処理（S803）内の各処理中において分散して実行される処理の機能を明確に説明するために 1 つのフローチャートとしてまとめて示すものであり、演出制御プロセス処理内に独立的に存在するものではない。

10

【0211】

図 16 の特別演出処理では、まず、現在の遊技状態に応じて、図 15（A）の背景演出モード選択テーブルを用いて背景演出モードを選択する（S901）現在の遊技状態は、図 6 の通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および、確変状態指定コマンドを受信したときに、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で遊技状態を記憶データを更新することにより、当該データに基づいて認識することができる。なお、特別演出処理における背景画像は、背景演出モード選択テーブルを用いて選択せずに、遊技者が十字キー 72 等の操作手段により、画面表示された背景画像種類のうちから、操作手段の操作に応じて選択可能となるようにしてもよい。次に、S901 で選択された背景演出モードにより特殊背景演出モード中であるか否かを判断する（S902）。

20

【0212】

S902 で特殊背景演出モード中でない場合、すなわち通常背景演出モード中である場合は、十字キー 72 の操作がキーセンサ 73 により検出されたか否かを確認する（S903）。S903 で操作が検出されていないときは、処理を終了する。

【0213】

一方、S903 で操作が検出されたときは、キーセンサ 73 により検出された十字キー 72 の操作方向に応じて、図 14（A）のように、音量設定画像 94A および光量設定画像 94B をカラーで表示する（S904）。そして、キーセンサ 73 により検出された十字キー 72 の操作方向に応じて、演出制御における音量および光量の設定レベルを実際に変化させる（S905）。次に、キーセンサ 73 により検出された十字キー 72 の操作方向に応じて、図 14（A）のように、音量設定画像 94A および光量設定画像 94B において、音量および光量のレベル画像の表示態様（レベル画像の数）を変化させ、処理を終了する。

30

【0214】

また、S902 で特殊背景演出モード中である場合は、特定のリーチ演出の実行を指定する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 100 が受信したという特殊背景予告演出の実行条件が成立したか否かを確認する（S907）。S907 で実行条件が成立していないときは、S903 に進み、前述のような十字キー 72 の操作に応じて、音量および光量の設定レベルを変化させることが可能となる。

40

【0215】

一方、S907 で実行条件が成立しているときは、後述する S909 において特殊背景予告演出の実行の有無および演出態様が選択されたときにセットされる選択済フラグがセットされているか否かを確認することにより、既に特殊背景予告演出の実行の有無および演出態様を選択済であるか否かを確認する（S908）。S908 で既に選択済であるときには、後述する S911 に進む。一方、S908 でまだ選択済でないときは、演出選択用乱数 SR2 を抽出し、その抽出値に基づき、図 15（B）の背景演出モード選択テーブ

50

ルを用いて、特殊背景予告演出の実行の有無および演出態様（演出種類）を選択決定する（S 9 0 9）。また、S 9 0 9で特殊背景予告演出の実行の有無および演出態様が選択されたときには、選択済フラグがセットされることにより、特殊背景予告演出の実行の有無および演出態様が既に選択済であることがS 9 0 8等の処理において認識可能となる。

【0 2 1 6】

次に、S 9 0 9での選択結果に基づいて、特殊背景予告演出を実行することが選択されたときに、選択した演出態様（演出種類）での特殊背景予告演出の実行を開始させ（S 9 1 0）、S 9 1 1に進む。これにより、たとえば図 1 4（C）～（F）のような特殊背景予告演出の実行が開始される。また、S 9 0 9での選択結果に基づいて特殊背景予告演出を実行しないことが選択されたときは、S 9 1 0において特殊背景予告演出の実行が開始されない。

10

【0 2 1 7】

次に、S 9 1 1では、現在実行中の演出制御データを確認することに基づいて、現在において特殊背景予告演出が実行中であるか否かを確認する（S 9 1 1）。S 9 1 1で特殊背景予告演出が実行中でないときは、S 9 0 3に進み、前述のような十字キー 7 2 の操作に応じて、音量および光量の設定レベルを変化させることが可能となる。一方、S 9 1 1で特殊背景予告演出が実行中であるときは、十字キー 7 2 の操作がキーセンサ 7 3 により検出されたか否かを確認する（S 9 1 2）。

【0 2 1 8】

S 9 1 2で操作が検出されていないときは、処理を終了する。一方、S 9 1 2で操作が検出されたときは、左、中、右の演出図柄 9 1 , 9 2 , 9 3 の変動表示中（特別図柄の変動表示中）であるか否かを、演出制御プロセスフラグのデータに基づいて確認する（S 9 1 3）。S 9 1 3で演出図柄の変動表示中でないときは、S 9 0 3に進み、前述のような十字キー 7 2 の操作に応じて、音量および光量の設定レベルを変化させることが可能となる。一方、S 9 1 3で演出図柄の変動表示中であるときは、図 1 4（C）～（F）のように、音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B（レベル画像等）をグレースケールで表示する（S 9 1 4）。なお、S 9 1 4により音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 Bをグレースケールで表示することは、S 9 1 2により十字キー 7 2 の操作が検出されるか否かに関わらず、特殊背景予告演出が実行中であると判定され（S 9 1 1 Y）、かつ、変動表示中であると判定されたとき（S 9 1 3 Y）に実行するようにしてもよい。

20

30

【0 2 1 9】

次に、キーセンサ 7 3 により検出された十字キー 7 2 の操作態様（操作方向）に応じて、図 1 4（D）、（F）のように、操作キャラクタ 9 7、特殊背景画像、および、予告キャラクタ 9 9 B等を移動表示および出現表示等させる変化表示する演出を実行させ（S 9 1 5）、処理を終了する。

【0 2 2 0】

このような特別演出処理によれば、図 1 4（A）、（B）のように通常背景演出モードの全期間、および、特殊背景演出モードでの非変動表示中の期間において、遊技者による十字キー 7 2 の操作の検出に応じて、音量および光量の設定レベルのような第 1 演出状態を変化させることが可能となる。

40

【0 2 2 1】

また、特別演出処理によれば、S 9 1 2～S 9 1 5等により、図 1 4（C）～（F）のように、特殊背景演出モードでは、変動表示中の期間において、十字キー 7 2 の操作検出に応じた音量および光量の設定変化が不可能な状態に制限され、遊技者による十字キー 7 2 の操作検出に応じて、操作キャラクタ 9 7 および特殊背景画像等を用いた特殊背景演出のような第 2 演出状態を変化させることが可能となる。これにより、遊技者による動作の検出に応じた演出状態の変化対象が演出の状況に応じて変わり得ることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【0 2 2 2】

さらに、S 9 1 2～S 9 1 4等により、変動表示中の期間において音量および光量の設

50

定変化が不可能な状態に制限されることにより、特殊背景演出において、十字キー 7 2 を操作キャラクタ 9 7 を動作させるための操作にのみ使用することが可能となり、特殊背景演出における演出状態の変化に遊技者を注目させることができる。

【0223】

また、S 9 1 4 等により、図 1 4 (C) ~ (F) のように、特殊背景演出モードでは、音量および光量の設定変化が不可能な状態に制限されていることが、音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B をグレイスケールで表示することにより報知されるので、当該制限がされている旨を遊技者が容易に認識可能となるようにすることができる。また、グレイスケールで音量設定画像 9 4 A および光量設定画像 9 4 B を表示することにより、遊技者が音量および光量の調整機能が故障しているものと勘違いしないようにすることができる。

10

【0224】

また、図 1 5 に示すように、背景 B ~ 背景 D の複数種類の特殊背景画像が設けられ、S 9 0 9 等により、選択されて表示されるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0225】

また、S 9 0 2 Y , S 9 1 3 Y , S 9 1 5 等 に示すように、特殊背景演出モード中というような第 1 の条件と、変動表示中というような第 2 の条件とが成立しているときに、十字キー 7 2 の操作検出に応じた演出制御の進行状態の変化が可能であり、S 9 0 2 N , S 9 1 3 N , S 9 0 3 ~ S 9 0 6 等 に示すように、いずれかの条件が成立していないときに、十字キー 7 2 の操作検出に応じた演出制御の進行状態の変化が不可能であり、2 種類の条件が成立しなければ音量および光量の設定変化が可能であるので、遊技者に不便さを感じさせないようにすることができる。

20

【0226】

なお、十字キー 7 2 の操作検出に応じた演出制御の進行状態の変化は、少なくとも第 1 の条件と第 2 の条件とよりなる第 2 演出状態の変化条件が成立しているときに実行可能となるものであればよく、その他の実行条件が加えられてもよい。

【0227】

図 1 7 は、客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。図 1 7 (a) は、客待ちデモ状態中（以下、単にデモ中とも称する）におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。また、図 1 7 (b) , (c) は、大当り終了後のエンディング期間中におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。図 1 7 (b) は、1 回目の大当り終了後の表示を示し、図 1 7 (c) は、大当りが連続したときの 2 回目以降の大当り終了後の表示を示している。

30

【0228】

本実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信後に所定期間経過すると非遊技中であると判定し、デモンストレーション画面の表示（デモンストレーション表示）を実行する。客待ちデモ指定コマンドは、始動入賞が発生せず第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがない場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側に送信される。デモ状態は、新たな始動入賞の発生等の遊技が開始されたことに伴って終了する。

40

【0229】

図 1 7 (a) に示すように、デモ中には、演出表示装置 9 の画面上に最終のハズレの停止図柄である 3 図柄（たとえば、「3 7 5」等の 3 つの数字図柄等）の表示が 1 5 秒間表示された後に、パチンコ遊技機 1 の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが 3 9 秒間表示される。その後、注意喚起表示として、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが 6 秒間表示される。詳細な表示内容については、図 1 8 で後述する。

【0230】

50

また、図 17 (a) に示すように、パチンコ遊技機 1 を初期化した場合には、デモ状態の最初の画面である 3 図柄表示から画面上の表示が始まる。それに対し、客待ちデモ中に停電により電力供給が停止され再開する停電復旧があった場合には、デモ状態の最初の画面である 3 図柄表示から演出が開始されるのではなく、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが実行されるタイミングから画面上の表示が始まる。

【 0 2 3 1 】

次に、図 17 (b) に示すように、1 回目の大当たり終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。エンディング表示では、エンディングの背景画像が 10 秒間表示されている間に大当たり中に選択された大当たり終了後の演出モードについての情報であるモード表示が実行され、その後、大当たり終了後の確変回数 (時短回数) を示す確変回数表示 (時短回数表示) が表示される。また、エンディング表示の終了 2 秒前からは、エンディング表示とともにプリペイドカード取り忘れ防止表示とのめり込み防止表示とが表示される。その後、パチンコ遊技機 1 の製造者を示すメーカーロゴ表示 (製造者情報とも称する) とともに、のめり込み防止表示が 2 秒間表示される。

【 0 2 3 2 】

また、図 17 (c) に示すように、2 回目以降の大当たり終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。ここで、2 回目以降の大当たりとは、最初の大当たりを含む大当たり終了後の 100 回の変動表示中 (確変状態中や時短状態中) に再度大当たりとなったときの大当たりである。このような連続した 2 回目以降の大当たりでは、1 回目の大当たりと同じように、エンディング表示として、10 秒間エンディングの背景画像が表示されている間に大当たり中に選択された大当たり終了後の演出モードについての情報であるモード表示と大当たり終了後の確変回数 (時短回数) を示す情報である確変回数表示 (時短回数表示) とが表示される。しかし、1 回目の大当たりとは異なり、エンディング表示の終了 2 秒前からは、エンディング表示とともにのめり込み防止表示が表示されるが、プリペイドカード取り忘れ防止表示は表示されない。その後、パチンコ遊技機 1 の製造者を示すメーカーロゴ表示とともに、のめり込み防止表示が 2 秒間表示される。

【 0 2 3 3 】

図 17 に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短いため、大当たりが終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【 0 2 3 4 】

[節電モードについて]

次に、節電モードについて説明する。本実施の形態では、所定時間客待ちデモ状態が継続したときは、演出表示装置 9 の液晶のバックライトの輝度を低く抑えて省電力状態とする節電モードが実行される。節電モードは、図 17 で示した 3 図柄表示の 15 秒、機能紹介ムービーの 39 秒、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との 6 秒の合計 60 秒のデモ状態が 3 回実行された後に移行される。つまり、客待ちデモ状態が開始されてから 3 分経過後に節電モードへと移行する。また、節電モードは、遊技を開始することを条件に終了する。たとえば、節電モードは、遊技球を遊技領域 7 に打込んだことにより終了する。また、節電モードは、プッシュボタン 120 やスティックコントローラ 122 を遊技者が操作することにより終了する。なお、節電モードは、ハンドルにセンサが設けられている場合に、当該センサに触れることで遊技者の操作を検知することにより終了するようにしてもよい。

【 0 2 3 5 】

このような、節電モードは、遊技店員により ON / OFF の設定が可能となっている。節電モードの設定方法は、たとえば、演出制御基板 80 に機械的なハードスイッチを設け、このハードスイッチが特定の態様となっている状態で電源投入されると、設定画面が表示されるようにすればよい。ここで、特定の態様とは、0 ~ 9、A ~ F の項目にスイッチを切替可能なもので、たとえば、項目 F に設置されている状態である。項目 F に設置され

10

20

30

40

50

た状態で電源投入がされると節電モードが実行するか否かの設定画面が表示される。その後、ハードスイッチを0～5のいずれかにすれば遊技者が音量調整可能な状態となり（0が最少音、5が最大音）、6～Bのいずれかにすれば遊技者が音量調整できず音量が固定される状態となる（6が最少音、Bが最大音）。なお、光量調整は、どの状態でも設定可能である。光量調整のみの場合であれば、メニュー画面を開いたとしても音量調整はできないようになる。また、C～Eが選択されている場合は、0と同じ状態である。

【0236】

図17は、客待ちデモ状態中および節電モード中の各種表示について説明するための図である。図17(a)は、客待ちデモ状態中から節電モード中へ移行する際の各種表示を示している。また、図17(b)は、客待ちデモ状態中において、特に、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との表示態様について示している。

10

【0237】

図17(a)に示すように、客待ちデモ状態として3図柄表示、機能紹介ムービー、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とを1セットとするデモ状態が3回実行された後に節電モードに移行される。節電モードでは、演出表示装置9の液晶のバックライトの輝度が低下するため画面が暗くなる。よって、節電モード中は、暗い画面において3図柄表示が15秒実行された後、機能紹介ムービーが39秒実行されることとなる。しかしながら、節電モード中は、機能紹介ムービーの後にその他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが表示されることはない。節電モード中は、機能紹介ムービーの後に再び3図柄表示へと移行される。

20

【0238】

そして、節電モードが終了したときには、最初に表示される画面においてのめり込み防止表示が5秒間表示される。その後、始動入賞による図柄の変動表示が開始されなければ、再度3図柄表示から始まるデモ状態に移行する。

【0239】

次に、その他注意喚起表示と、のめり込み防止表示との表示態様について図17(b)により説明する。その他注意喚起表示としては、前述した18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示等がある。ここでは、説明の都合上、複数種類のその他注意喚起表示のうち、18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示を注意喚起A、不正行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起B、詐欺行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起Cとして説明する。

30

【0240】

図17(b)に示すように、その他注意喚起表示とのめり込み表示とは6秒間の間に表示と消去とが実行される。ここで、表示の単位として1F（フレーム）を用いる。本実施の形態では、1Fが1/30秒に相当する。まず、複数のその他注意喚起表示のうち注意喚起Aが15F（0.5S）のフェードイン期間に亘りフェードインし、142Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Aは、9F（0.3S）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

【0241】

注意喚起Bは、6Fの非表示期間の後、注意喚起Aのフェードイン期間の途中から15F（0.5S）のフェードイン期間に亘りフェードインし、136Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Bは、9F（0.3S）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

40

【0242】

注意喚起Cは、12Fの非表示期間の後、注意喚起Aおよび注意喚起Bのフェードイン期間の途中から15F（0.5S）のフェードイン期間に亘りフェードインし、130Fの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Cは、9F（0.3S）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14Fの非表示期間に亘り非表示となる。

【0243】

のめり込み防止表示は、35Fの非表示期間の後、注意喚起A、注意喚起Bおよび注意

50

喚起 C のフェードイン期間の終了後に 10 F のフェードイン期間に亘りフェードインし、112 F の表示期間に亘り表示される。その後、のめり込み防止表示は、9 F (0 . 3 S) のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、14 F の非表示期間に亘り非表示となる。のめり込み防止表示のフェードイン期間は、他の注意喚起表示よりも短く設定されている。このようにすれば、最終ののめり込み防止表示を他の注意喚起よりも早く出現させることができ、表示にメリハリを付けることができる。

【0244】

図 17 (b) に示すように、注意喚起 A、注意喚起 B、注意喚起 C およびのめり込み防止表示は、順番にフェードインし、重なる期間において表示された後、同じタイミングでフェードアウトする表示制御を行なわれる。なお、他の注意喚起のフェードイン期間とのめり込み防止のフェードイン期間は重なっていないが、重なるようにフェードインされてもよい。

【0245】

このように、のめり込み防止表示と他の注意喚起表示とを同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示することができる。これによれば、複数の注意喚起を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【0246】

また、のめり込み防止表示をその他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、その他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止表示をフェードインさせ、その他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0247】

[客待ちデモ状態中の画面]

次に、演出表示装置 9 の画面で表示される各種表示について説明する。図 18 は、客待ちデモ状態中における画面を示す図である。図 18 (a) に示すように、客待ちデモ状態の開始時には、左、中、右の演出図柄 91 ~ 93 が画面中央部ではずれ表示結果となる態様で表示される。このような 3 図柄表示は、15 秒間に亘り表示される。次いで、図 18 (b) に示すように、パチンコ遊技機 1 の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが 39 秒間に亘り表示される。

【0248】

次いで、図 18 (c) ~ (f) にかけて、3 つの他の注意喚起表示 130 が左から順番にフェードインする。他の注意喚起表示 130 は、画面中央上側に表示される。その後、図 18 (g) , (h) に示すように、他の注意喚起表示 130 の下方にのめり込みを防止するためののめり込み防止画像 131 がフェードインする。その後、図 18 (i) に示すように、他の注意喚起表示 130 およびのめり込み防止画像 131 が同じタイミングでフェードアウトする。そして、図 18 (j) に示すように、フェードアウト後に所定期間画面が非表示となる。

【0249】

図 18 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 131 を他の注意喚起表示 130 と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【0250】

また、図 18 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 131 を他の注意喚起表示 130 と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示 130 をフェードインさせた後、のめり込み防止画像 131 をフェードインさせ、他の

10

20

30

40

50

注意喚起表示 130 とのめり込み防止画像 131 とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0251】

[大当り終了後の画面]

次に大当り終了後の画面について説明する。図 19 は、大当り終了後における画面を示す図である。図 19 (a) は、大当り遊技中の画面を示す図である。大当り遊技中において、15 ラウンドのラウンド遊技が実行され、ラウンド遊技終了後に図 19 (b) に示すエンディング期間に亘ってエンディングの背景画像示すエンディング画像 138 が表示される。エンディング画像 138 は、図示しないキャラクタ等が背景として表示されるエンディング映像である。エンディング画像 138 のフェードイン後、モード情報がフェードインし、その後、大当り後の確変回数情報（または時短回数情報）がフェードインする。モードには、A モードと B モードとが設けられており、大当り遊技中にいずれのモードにするかの選択が可能となっている。各モードによって、大当り終了後に実行される確変状態や時短状態で実行される演出が異なる。

【0252】

エンディング期間には、エンディング画像とは別に、画面の左下隅の目立たない位置に残高情報が記憶されたプリペイドカードの取り忘れ防止画像 137 が表示され、その下方にのめり込み防止画像 136 が表示される。エンディング期間では、エンディング画像、および、モードや確変回数情報が表示された後に、取り忘れ防止画像 137 と、のめり込み防止画像 136 とが表示される。取り忘れ防止画像 137 およびのめり込み防止画像 136 の表示の詳細については、図 19 (c) ~ (f) において説明する。なお、目立たない位置とは、画面の中央よりも端側の位置等の中央から外れた位置である。また、エンディング期間におけるのめり込み防止画像 136 の文字の内容は、客待ちデモ状態におけるのめり込み防止画像 131 の文字の内容と同じである。

【0253】

図 19 (c) に示すように、エンディング期間においては、プリペイドカードの取り忘れ防止画像 137 がのめり込み防止画像 136 よりも先にフェードインする。その後、図 19 (d) に示すように、のめり込み防止画像 136 がフェードインする。そして、図 19 (e) に示すように、取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 とが所定時間表示される。その後、図 19 (f) に示すように、同じタイミングで取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 とがフェードアウトする。

【0254】

図 19 (a) ~ (f) では、エンディング画像 138、モード情報、確変回数情報（または時短回数情報）、取り忘れ防止画像 137、のめり込み防止画像 136 の順でフェードインし、これらの画像がフェードアウトした後に図 19 (g) の表示となる。図 19 (g) では、パチンコ遊技機 1 の製造者を示すメーカーロゴ表示としての製造者画像 139 が画面中央に表示されるとともに、製造者画像 139 の下方にのめり込み防止画像 131 が表示される。

【0255】

このような 1 回目の大当りの後、図 19 (h) に示すように、確変状態中や時短状態中に連続して大当り表示結果となったときには、図 19 (i) に示す大当り遊技中に制御される。連続した 2 回目の大当りでは、大当り遊技中に B モードが選択されたものとする。そのような場合、図 19 (j) に示すように、エンディング期間に亘ってエンディング画像 138 が表示される。エンディング画像 138 では、図示しないエンディング画像が表示される。また、エンディング画像 138 の後に B モードの情報、100 回の確変回数（時短回数）の情報とが表示される。しかしながら、2 回目の大当り遊技の終了後には、1 回目の大当り遊技の終了後のときのように、取り忘れ防止画像 137 が表示されず、のめり込み防止画像 136 のみが画面の左下に小さく表示される。なお、2 回目以降の大当り遊技の終了後には、取り忘れ防止画像 137 とのめり込み防止画像 136 との両方が表示

されないようにしてもよい。

【0256】

そして、エンディング画像138の表示が消去された後に、図19(k)の表示となる。図19(k)では、製造者画像139が画面中央に表示されるとともに、製造者画像139の下方にのめり込み防止画像140が表示される。のめり込み防止画像140は、図19(g)に示すのめり込み防止画像131とは異なる態様で表示される。このような、のめり込み防止画像の表示態様の違いは、遊技者が大当り遊技中に選択したモードの種類によるものである。なお、図19(g)ののめり込み防止画像131や図19(k)ののめり込み防止画像140は、客待ちデモ状態中に表示されるのめり込み防止画像131よりも表示面積が小さくなるようにしてもよい。

10

【0257】

また、大当り遊技中に選択されたモードを判定する判定手段を備えるようにすればよい。大当り遊技中に選択されたモード情報は、たとえば、RAM103に記憶され、その情報を元に演出制御用マイクロコンピュータ100(演出制御用CPU101)が設定されたモードを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

【0258】

図19に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像136を取り忘れ防止画像137と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像136と取り忘れ防止画像137との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

20

【0259】

また、図19に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像136を取り忘れ防止画像137と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像137をフェードインさせた後、のめり込み防止画像136をフェードインさせ、取り忘れ防止画像137とのめり込み防止画像136とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

30

【0260】

なお、取り忘れ防止画像137をエンディング画像138が表示された後、製造者画像139が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。また、取り忘れ防止画像137を表示し続ける場合には、1回目の大当りの後は、エンディング画像138の表示から製造者画像139の表示にかけて取り忘れ防止画像137を表示するが、連続した2回目の大当り以降では、エンディング画像138の表示中は取り忘れ防止画像137を表示するが製造者画像139を表示する際に取り忘れ防止画像137を表示しないようにしてもよい。また、のめり込み防止画像136をエンディング画像138が表示された後、製造者画像139が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。のめり込み防止画像を表示し続ける場合には、エンディング画像138が製造者画像139に切替るときにも共通ののめり込み防止画像を表示し続けるようにすればよい。

40

【0261】

また、エンディング期間中に表示される各種の画像は、1つの画像の表示が完全に終了した後に次の画像が表示されるようにしてもよい。また、画像がフェードインするタイミングが一部重なるものと重ならないものがあってもよい。また、エンディング画像138、モード情報および確変回数情報は同時に表示されるようにし、その後、取り忘れ防止画像137をフェードインさせた後、のめり込み防止画像136をフェードインさせてもよい。

【0262】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときには、図18(h)に示すように演出表示装

50

置 9 の画面の下部にのめり込み防止画像 1 3 1 を大きく表示し、エンディング期間では、図 1 9 (b) に示すように演出表示装置 9 の画面の左下隅にのめり込み防止画像 1 3 6 を小さく表示する制御を行なっている。このようにすれば、大当たりが終了したときに過度にのめり込み防止の注意喚起を実行することで、遊技の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 2 6 3 】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置 9 に表示可能である。そして、図 1 7 に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短くなるように設定されている。このようにすれば、大当たり遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

10

【 0 2 6 4 】

本実施の形態では、図 1 8 (h) , 図 1 9 (b) に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さくなるように設定されている。このようにすれば、大当たり遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【 0 2 6 5 】

20

本実施の形態では、図 1 8 (h) , 図 1 9 (b) に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当たり終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される。このようにすれば、大当たり遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【 0 2 6 6 】

本実施の形態では、図 1 9 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 1 3 6 を取り忘れ防止画像 1 3 7 と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像 1 3 6 と取り忘れ防止画像 1 3 7 との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

30

【 0 2 6 7 】

本実施の形態では、図 1 9 に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像 1 3 6 を取り忘れ防止画像 1 3 7 と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像 1 3 7 をフェードインさせた後、のめり込み防止画像 1 3 6 をフェードインさせ、取り忘れ防止画像 1 3 7 とのめり込み防止画像 1 3 6 とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

40

【 0 2 6 8 】

本実施の形態では、図 1 7 , 図 1 9 に示すように、エンディング期間に表示されるエンディング画像 1 3 8 および製造者画像 1 3 9 が表示されている期間に亘ってのめり込み防止画像 1 3 1 , のめり込み防止画像 1 3 6 が表示される。このようにすれば、全ての情報を別々で表示することでエンディング期間が間延びすることを防ぎ、大当たり遊技状態が終了した後の限られた期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【 0 2 6 9 】

本実施の形態では、図 1 7 , 図 1 9 に示すように、モード情報や確変回数情報が表示された後に、のめり込み防止画像 1 3 6 がされる。このようにすれば、先に遊技に関する情

50

報を表示することで、遊技者を表示に注目させることができ、大当たり遊技状態が終了した後の期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0270】

本実施の形態では、図19(g)に示すように、エンディング画像138の後に遊技機の製造者を示す製造者画像139を表示し、その下方にのめり込み防止画像131を表示する。このようにすれば、製造者情報を表示させつつ、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0271】

本実施の形態では、図19に示すように、取り忘れ防止画像137の後にのめり込み防止画像136をフェードインし、製造者画像139に切替えることに関連して取り忘れ防止画像137の表示は終了するが、のめり込み防止画像131は、製造者画像139の表示が終了するまで継続して表示される。このようにすれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0272】

本実施の形態では、図17, 図19(j)に示すように大当たりが連続した場合には、取り忘れ防止画像137は1回目の大当たりのときにしか表示しないが、のめり込み防止画像136は大当たり毎に表示する制御を行なっている。これによれば、大当たり遊技状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することができる。

【0273】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図16のS912~S915等により、図14(C)~(F)のように、特殊背景演出モードでは、変動表示中の期間において、十字キー72の操作検出に応じた音量および光量の設定変化が不可能な状態に制限され、遊技者による十字キー72の操作検出に応じて、操作キャラクター97および特殊背景画像等を用いた特殊背景演出のような演出状態を変化させることが可能となる。これにより、遊技者による動作の検出に応じた演出状態の変化対象が演出の状況に応じて変わり得ることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【0274】

(2) 図16のS912~S914等により、変動表示中の期間において音量および光量の設定変化が不可能な状態に制限されることにより、特殊背景演出における演出状態の変化に遊技者を注目させることができる。

【0275】

(3) 図16のS914等により、図14(C)~(F)のように、特殊背景演出モードでは、音量および光量の設定変化が不可能な状態に制限されていることが、音量設定画像94Aおよび光量設定画像94Bをグレイスケールで表示することにより報知されるので、当該制限がされている旨を遊技者が容易に認識可能となるようにすることができる。

【0276】

(4) 図15に示すように、背景B~背景Dの複数種類の特殊背景画像が設けられ、S909等により、選択されて表示されるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0277】

(5) 図16のS902Y, S913Y, S915等に示すように、特殊背景演出モード中というような第1の条件と、変動表示中というような第2の条件とが成立しているときに、十字キー72の操作検出に応じた演出制御の進行状態の変化が可能であり、S902N, S913N, S903~S906等に示すように、いずれかの条件が成立していないときに、十字キー72の操作検出に応じた演出制御の進行状態の変化が不可能であり、2種類の条件が成立しなければ音量および光量の設定変化が可能であるので、遊技者に不便さを感じさせないようにすることができる。

【0278】

(6) 客待ちデモ状態のときには、図18(h)に示すように演出表示装置9の画面の下部にのめり込み防止画像131を大きく表示し、エンディング期間では、図19(b)に示すように演出表示装置9の画面の左下隅にのめり込み防止画像136を小さく表示する、図17に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0279】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態では、前述した操作演出では、遊技者の操作(動作)を検出可能な検出手段として、十字キー72のような遊技者により操作可能な操作手段の操作を検出可能なキーセンサ73を一例として示した。しかし、これに限らず、遊技者の動作を検出可能な検出手段としては、プッシュボタン120およびスティックコントローラ122のような遊技者により操作可能なその他の操作手段の操作を検出可能なプッシュセンサ124および傾倒方向センサユニット123のような検出手段であってもよく、また、赤外線センサ、および、モーションセンサ等のような遊技者の動作を直接的に検出可能な検出手段を用いてもよい。

10

【0280】

(2) 前述した実施の形態では、前述した操作演出では、特殊背景演出モードにおいて音量および光量の操作による設定変更が制限されている旨を、音量設定画像94Aおよび光量設定画像94Bをグレイスケールで表示することにより報知する例を示したが、これに限らず、たとえば、「音量および光量の変更不可能」というようなメッセージ画像を表示することにより、遊技者が状態をより認識しやすくなる演出をしてもよい。

20

【0281】

(3) 前述した特殊背景演出モードは、複数種類設けられ、ランダムまたは所定の順番で演出モードの種類が選択されるようにしてもよい。たとえば、遊技者にとって有利な遊技状態であるか否かに応じて、演出モードの選択割合が異なるようにしてもよい。一例として、遊技者に有利な高確低ベース状態と、高確低ベース状態よりも遊技者に不利な低確低ベース状態とで共通の背景画像を選択可能とし、高確低ベース状態と低確低ベース状態とで複数種類の演出モードの選択割合の設定が異なるようにしてもよい。また、特殊背景演出モードの種類は、遊技者による所定の操作手段の操作に応じて、複数種類のうちから自由に選択できるようにしてもよい。

30

【0282】

(4) 前述した実施の形態では、特殊背景演出モード中等の第1の条件と、変動表示中等の第2の条件とのうちいずれかの条件が成立していないときに、特殊背景演出モードであってもキーセンサ73による十字キー72の操作検出に応じた操作キャラクタ97および背景画像の変化表示を行なう演出が実行不可能である例を示した。しかし、第1の条件および第2の条件は、前述の実施の形態以外に、次のようなものであってもよい。第1条件としては、リーチ演出中またはスーパーリーチ演出中等の特定演出が実行される変動表示中であってもよい。また、第2条件としては、十字キー72の操作検出が演出進行に必要な操作演出、大当りとなる期待度が高い演出ゾーンを示すゾーン演出、保留記憶情報を先読みに基づく先読み演出、大当りとなる期待度が極めて高い激熱画像を表示する激熱演出、または、複数回の変動表示回に亘って同種類の演出を繰返し実行する連続演出(複数個の保留記憶情報に基づく複数回の変動表示における連続演出でもよく、1個の保留記憶情報に基づく複数回の変動表示における疑似連続演出でもよい)であってもよい。

40

【0283】

(5) 前述した実施の形態では、通常背景演出モードにおいて、変動表示実行中と、変動表示停止中とのどちらの場合も音量および光量を操作により設定変更可能な例を示したが、これに限らず、通常背景演出モードにおいて、変動表示停止中のみ音量および光量を操作により設定変更可能としてもよい。

【0284】

50

(6) 前述した十字キー 7 2 は、LED 等の発光手段を内蔵して所定色で発光可能な構成としてもよい。そのような発光構成を採用する場合には、操作が有効となる場合に発光させてもよい。また、そのような発光構成を採用する場合には、操作が無効となる場合に青色等の所定色で発光させ、操作が有効となる場合に赤色等の特定色で発光させてもよい。

【 0 2 8 5 】

(7) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、予告キャラクター 9 B に伴って表示されるセリフの種類を複数種類設け、表示されたセリフの種類に応じて大当たりとなる期待度が異なるような演出をしてもよい。

【 0 2 8 6 】

(8) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、予告キャラクター 9 B を複数種類設け、表示された予告キャラクターの種類に応じて大当たりとなる期待度が異なるような演出をしてもよい。

【 0 2 8 7 】

(9) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、予告キャラクター 9 B に伴って表示されるセリフの種類を複数種類設けるとともに、予告キャラクター 9 B を複数種類設け、表示されたセリフの種類および表示された予告キャラクターの種類の組合せに応じて大当たりとなる期待度が異なるような演出をしてもよい。

【 0 2 8 8 】

(1 0) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、操作キャラクター 9 7 を複数種類設け、表示された操作キャラクター 9 7 の種類に応じて大当たりとなる期待度が異なるような演出をしてもよい。また、特殊背景予告演出については、操作キャラクター 9 7 の種類を途中で変更することにより、大当たりとなる期待度の示唆状態を変更可能な演出を実行してもよい。

【 0 2 8 9 】

(1 1) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、操作キャラクター 9 7 を複数種類の領域の何れかの領域に移動させる演出を実行するが、これに限らず、操作キャラクター 9 7 が、動作する所定の標的画像（動物画像等であり、複数でも単数でもよい）を追いかけ、標的画像に追い付いた演出結果となったときに大当たりとなる期待度が高くなるような演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 9 0 】

(1 2) 図 1 4 および図 1 5 に示した特殊背景予告演出については、小地図画像 9 6 中の各領域中に予告キャラクター（異なる種類の予告キャラクター）が表示され、操作キャラクター 9 7 が各領域に移動すると、小地図画像 9 6 中の各領域中に表示されていた予告キャラクターが表示されるようにしてもよい。また所定の割合で小地図画像 9 6 中の各領域中に表示されていた予告キャラクターが表示されないようにしてもよい。また、小地図画像 9 6 中の各領域中に表示される複数種類の予告キャラクターは、種類に応じて大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 2 9 1 】

(1 3) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当たり遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【 0 2 9 2 】

(1 4) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生

10

20

30

40

50

に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

【0293】

(15) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

【0294】

(16) なお、今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した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の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。

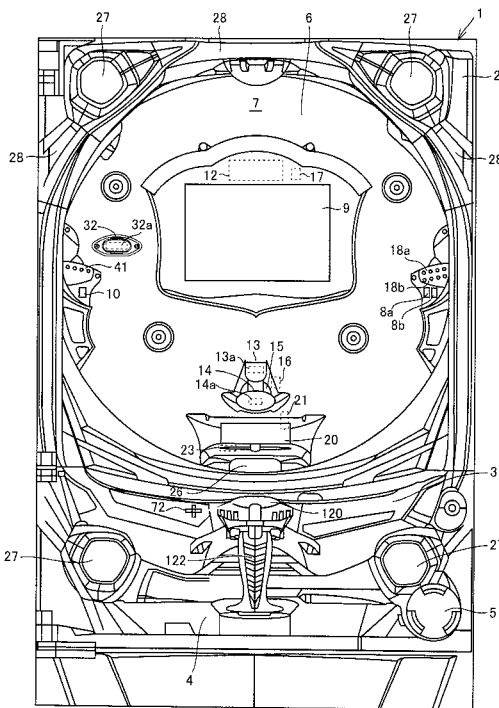
【符号の説明】

【0295】

100 演出制御用マイクロコンピュータ、1 パチンコ遊技機、72 十字キー、73 キーセンサ。

10

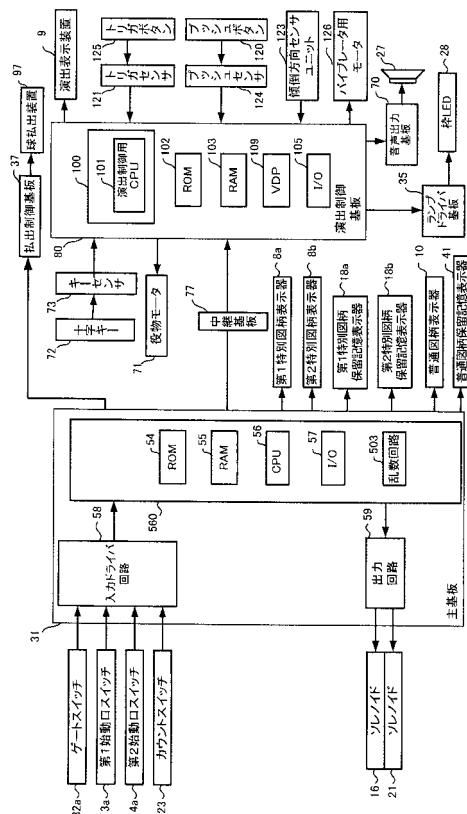
【図1】



【図2】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース (変動100回まで)	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒

【図3】



【図 4】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当たり判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 5】

(A)大当たり判定テーブル

大当たり判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080,13320~13477(確率:1/300)	1000~1591,13320~15004(確率:1/30)

(B)第1特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C)第2特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

【図 6】

MODE	EXT	名称	内容
8D	X X	変動パターン X 指定	割り図柄の変動パターンの指定 (X X = 変動パターン番号)
8C	01	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
8C	02	表示結果2指定(通常大当たり指定)	通常大当たりに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当たり指定)	確変大当たりに決定されていることの指定
8D	01	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
8D	02	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
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストラーション表示の指定
A0	01	大当たり開始1指定	通常大当たりを開始することの指定
A0	02	大当たり開始2指定	確変大当たりを開始することの指定
A1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当たり終了1指定	通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	確変大当たりを終了することの指定
A4	01	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
A4	02	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
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
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	X X	合算保留記憶数指定	合算保留数がX Xで示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留数を1減算することの指定
C2	X X	図柄指定指定	抽動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	X X	変動種別指定	抽動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

【図 7】

保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

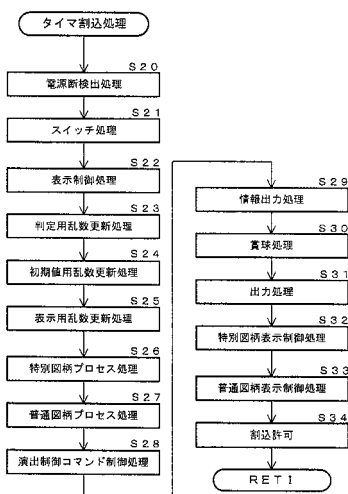
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A)保留特定領域

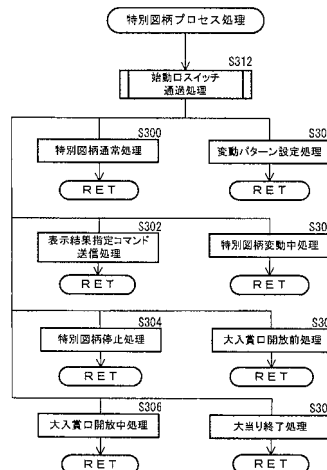
第1保留記憶バンプ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶バンプ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B)保存領域

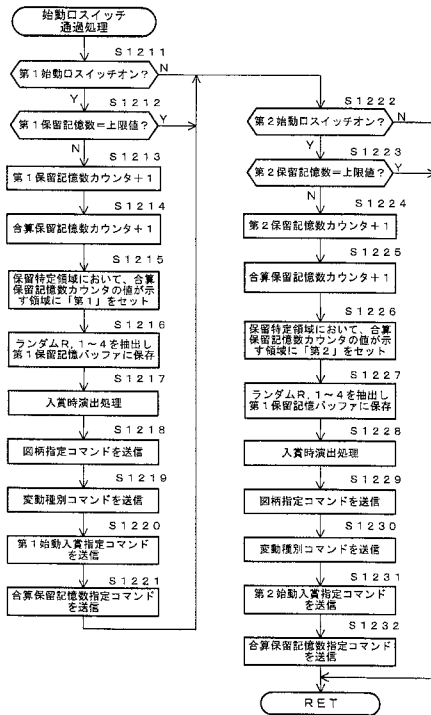
【図 8】



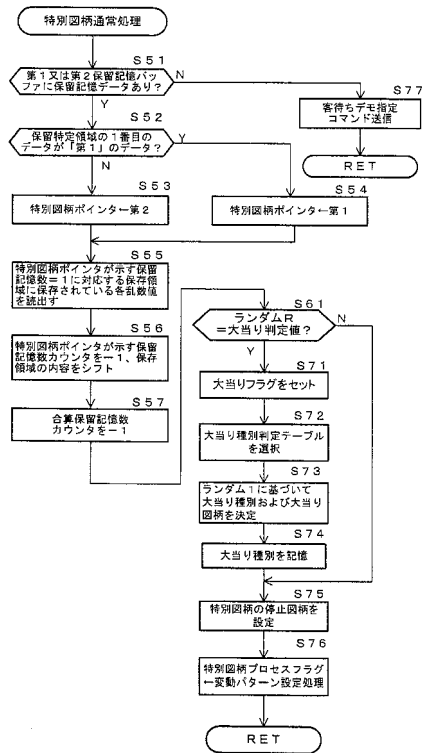
【図 9】



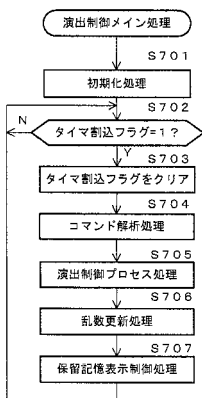
【図 10】



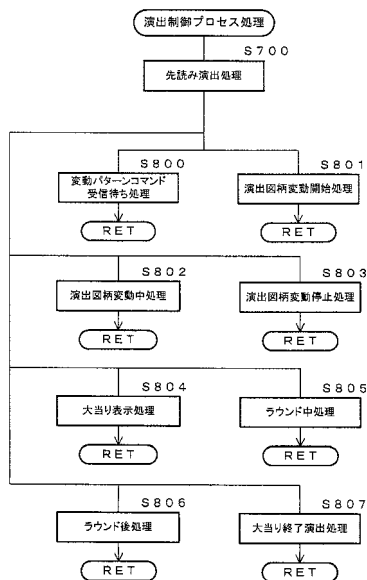
【図 11】



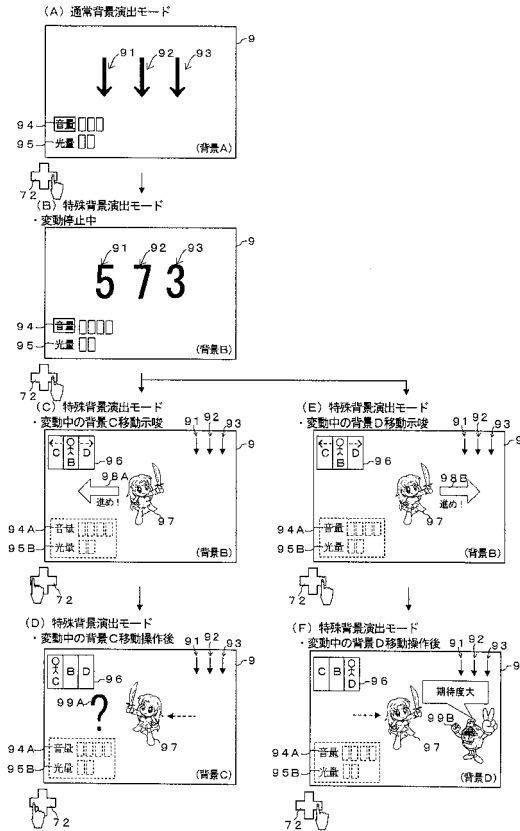
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

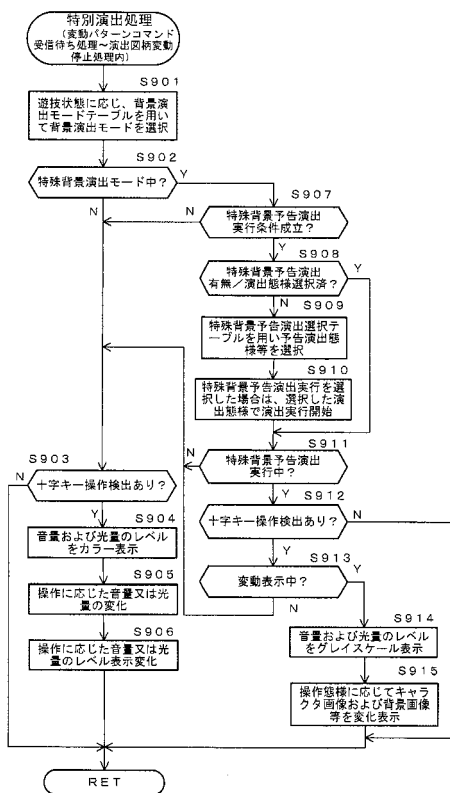
(A) 背景演出モード選択テーブル

背景演出モード種類	演出態様	演出選択条件
通常背景演出モード	背景Aでの背景画像表示等	低確低ベース状態 低確高ベース状態
特殊背景演出モード	背景Bでの背景画像表示と、キャラクタの背景C又は背景Dへの領域移動に伴った予告演出表示等	高確高ベース状態

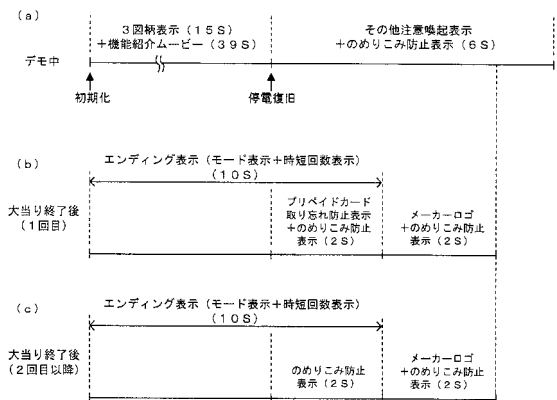
(B) 特殊背景予告演出選択テーブル(背景大当り期待度: B<C<D)

特殊背景予告演出種類	予告演出態様	SR2(200)	
		大当り時	はずれ時
第1特殊背景予告演出	操作検出に応じたキャラクタの領域移動に伴う背景Bから背景Dへの変化演出後、予告キャラクタ表示有	80	10
第2特殊背景予告演出	操作検出に応じたキャラクタの領域移動に伴う背景Bから背景Dへの変化演出後、予告キャラクタ表示無	40	20
第3特殊背景予告演出	操作検出に応じたキャラクタの領域移動に伴う背景Bから背景Cへの変化演出後、予告キャラクタ表示有	20	30
第4特殊背景予告演出	操作検出に応じたキャラクタの領域移動に伴う背景Bから背景Cへの変化演出後、予告キャラクタ表示無	10	40
特殊背景予告演出なし	なし	50	100

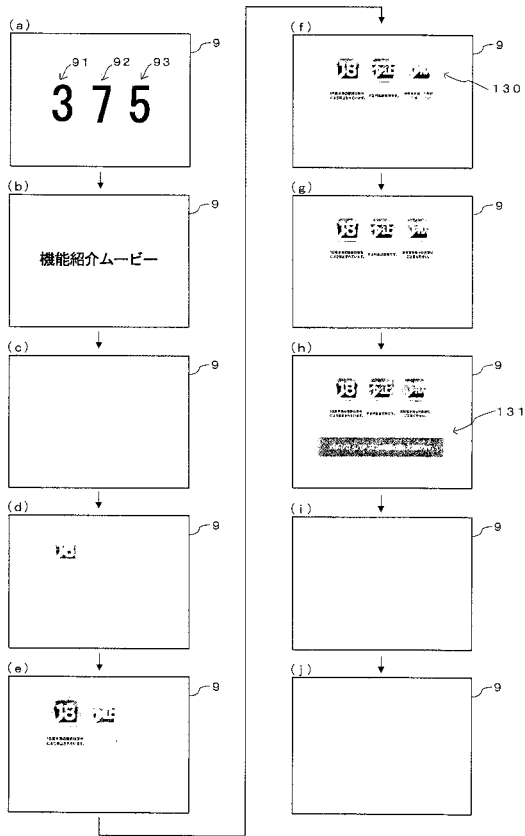
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

