

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6521927号  
(P6521927)

(45) 発行日 令和1年5月29日(2019.5.29)

(24) 登録日 令和1年5月10日(2019.5.10)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 77 頁)

(21) 出願番号 特願2016-206067 (P2016-206067)  
 (22) 出願日 平成28年10月20日 (2016.10.20)  
 (65) 公開番号 特開2018-64813 (P2018-64813A)  
 (43) 公開日 平成30年4月26日 (2018.4.26)  
 審査請求日 平成29年11月29日 (2017.11.29)

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

(56) 参考文献 特開2011-156238 (JP, A )

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
 A 63 F 7/02

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を促す促進報知として、遊技者の第1動作を促す第1促進報知と遊技者の第2動作を促す第2促進報知とを行う促進報知手段と、

前記第1促進報知および前記第2促進報知の前に、複数態様の促進前報知のうちの一の促進前報知を行う促進前報知手段と、

前記第1動作と前記第2動作とを検出可能な検出手段と、

前記検出手手段の検出結果にもとづいて所定演出を実行可能な演出実行手段と、

特定演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記促進前報知の態様と前記第1促進報知および前記第2促進報知の種類によって、前記所定演出として、遊技者にとって有利な内容の演出が実行される割合が異なり、

前記促進前報知および前記促進報知は、前記特定演出中に実行可能であり、

前記促進前報知手段は、前記第1促進報知の前と前記第2促進報知の前とで共通の態様の前記促進前報知を実行可能であり、

前記共通の態様の前記促進前報知が実行されるときよりも、前記共通の態様とは異なる態様の前記促進前報知が実行されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記促進報知手段は、前記促進報知として促進画像を表示可能であり、

前記促進報知には、第1促進画像を表示する第1パターンと、前記第1促進画像に加え

10

20

て第2促進画像を表示する第2パターンとがあり、

前記促進報知が前記特定演出中の何れのタイミングで実行されるかに応じて、前記促進報知が前記第1パターンと前記第2パターンのいずれで実行されるかの割合が異なる、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、スロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、例えば、遊技者による操作が可能な複数の操作部（特許文献1では、第1、第2演出用操作手段12、13）のうちで一の操作部の操作を促すために該操作部の特徴を示す促進表示を行う促進報知手段（特許文献1では、第1、第2演出用操作手段12、13の何れかの報知画像を表示する報知画像表示手段57）を備える遊技機（特許文献1では、パチンコ遊技機1）が開示されている。また、特許文献2には、例えば、操作部の促進表示（特許文献2では、演出ボタン画像B1）の前に促進前表示（特許文献2では、フェードイン画像F3）を表示する遊技機が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

20

【特許文献1】特開2013-135872号公報

【特許文献2】特開2011-125549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の各促進表示に対して、上記特許文献2の促進前表示を表示するだけでは、面白みに欠ける。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

(手段A)上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を促す促進報知として、遊技者の第1動作を促す第1促進報知と遊技者の第2動作を促す第2促進報知とを行う促進報知手段と、前記第1促進報知および前記第2促進報知の前に、複数態様の促進前報知のうちの一の促進前報知を行う促進前報知手段と、前記第1動作と前記第2動作とを検出可能な検出手段と、前記検出手段の検出結果にもとづいて所定演出を実行可能な演出実行手段と、特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記促進前報知の態様と前記第1促進報知および前記第2促進報知の種類によって、前記所定演出として、遊技者にとって有利な内容の演出が実行される割合が異なり、前記促進前報知および前記促進報知は、前記特定演出中に実行可能であり、前記促進前報知手段は、前記第1促進報知の前と前記第2促進報知の前とで共通の態様の前記促進前報知を実行可能であり、前記共通の態様の前記促進前報知が実行されるときよりも、前記共通の態様とは異なる態様の前記促進前報知が実行されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、前記促進報知手段は、前記促進報知として促進画像を表示可能であり、前記促進報知には、第1促進画像を表示する第1パターンと、前記第1促進画像に加えて第2促進画像を表示する第2パターンとがあり、前記促進報知が前記特定演出中の何れのタイミングで実行されるかに応じて、前記促進報知が前記第1パターンと前記第2パターンのいずれで実行されるかの割合が異なることを特徴とする。

40

50

(1) 上記目的を達成するため、本発明の他の遊技機は、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、遊技者の第1動作（例えば、プッシュボタン31Bの操作など）を促す第1促進報知（例えば、図33(C)に示すプッシュボタン31Bの操作促進表示など）と遊技者の第2動作（例えば、スティックコントローラ31Aの操作など）を促す第2促進報知（例えば、図33(D)に示すスティックコントローラ31Aの操作促進表示など）とを行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120によるステップS359、S379の処理実行に従って操作促進表示を行う演出表示装置5など）と、

前記第1促進報知および前記第2促進報知の前に、複数態様の促進前報知（例えば、図27(A)に示す共通エフェクト、2ボタン・エフェクト、4ボタン・エフェクトおよび4Vコン・エフェクトといった各種の操作促進前表示など）のうちの一の促進前報知を行う促進前報知手段（例えば、演出制御用CPU120によるステップS353、S373の処理実行に従って操作促進前表示を行う演出表示装置5など）と、前記第1動作と前記第2動作とを検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）と、前記検出手段の検出結果にもとづいて所定演出（例えば、カットイン演出A～Cなど）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出表示装置5にカットイン演出を表示させるなどのステップS362、S382の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記促進前報知の態様（例えば、共通エフェクト、2ボタン・エフェクト、4ボタン・エフェクトまたは4Vコン・エフェクトの何れの操作促進前表示であるかなど）と前記第1促進報知および前記第2促進報知の種類（例えば、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの何れの操作促進表示であるかなど）によって、前記所定演出として、遊技者にとって有利な内容の演出（例えば、カットイン演出Cなど）が実行される割合が異なる、ことを特徴とする。上記の構成によれば、遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【0007】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記促進前報知および前記促進報知は、特定演出中（例えば、可変表示中、スーパーリーチ演出中、ノーマルリーチ演出中、非リーチ演出中、高速変動時ボタン演出中、リーチ成立時ボタン演出中、当否煽り演出中、連打ボタン演出中、長押しボタン演出中、スロットマシンにおける単一ゲームの演出中や複数ゲーム間に亘って行われる連続演出中など）に実行可能である、ようにしてもよい。

上記の構成によれば、促進前報知（例えば、操作促進前表示など）の態様と促進報知（例えば、操作促進表示など）の種類について遊技者を注目させることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記複数態様の促進前報知は、前記第1促進報知（例えば、図33(C)に示すプッシュボタン31Bの操作促進表示など）および前記第2促進報知（例えば、図33(D)に示すスティックコントローラ31Aの操作促進表示など）とで共通の促進前報知（例えば、図33(A)、(B)に示す共通エフェクトの操作促進前表示など）を含む、ようにしてもよい。

上記の構成によれば、共通の促進前報知が実行された後に、第1促進報知または第2促進報知のどちらが実行されるかに注目させることができる。

#### 【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記第1促進報知の前に実行可能な前記促進前報知の態様数（例えば、図27(A)の共通エフェクト、2ボタン・エフェクトおよび4ボタン・エフェクトの3種類など）と、前記第2促進報知の前に実行可能な前記促進前報知の態様数（例えば、図27(A)の共通エフェクトおよび4Vコン・エフェクトの2種類など）とが異なる、ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

上記の構成によれば、第1促進報知と第2促進報知とで促進前報知の態様数とが異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0010】

(5) 上記(4)の遊技機において、

前記第1促進報知の前に実行可能な前記促進前報知の態様数(例えば、図27(A)の共通エフェクト、2ボタン・エフェクトおよび4ボタン・エフェクトの3種類など)よりも、前記第2促進報知の前に実行可能な前記促進前報知の態様数(例えば、図27(A)の共通エフェクトおよび4Vコン・エフェクトの2種類など)の方が少ない、ようにしてもよい。

上記の構成によれば、第1促進報知の前に実行可能な促進前報知の態様数よりも、第2促進報知の前に実行可能な促進前報知の態様数の方が少ないので、遊技の興趣性を向上させることができる。 10

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記複数態様の促進前報知は、前記第1促進報知のみに対応する第1促進前報知(例えば、2ボタン・エフェクトまたは4ボタン・エフェクトの操作促進前表示など)と、前記第2促進報知のみに対応する第2促進前報知(例えば、4Vコン・エフェクトの操作促進前表示など)とを備える、ようにしてもよい。

上記の構成によれば、どちらの促進報知が実行されるが事前にわかるので、遊技者は第1動作または第2動作の準備が可能となる。 20

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記第1促進報知は、少なくとも第1促進画像(例えば、プッシュボタン31Bの外観を模した第1操作促進画像)を表示する報知を含み、

前記第2促進報知は、前記第1促進画像に加えて第2促進画像(例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像)を表示する報知を含む、ようにしてもよい。

上記の構成によれば、促進前報知の後に何れの促進報知が実行されるかについて遊技者を注目させることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

30

【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】(A)、(B)は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】表示結果判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図7】(A)は大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は各種大当たりの内容を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】(A)は演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファの一例を示す図である。 40

【図10】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】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12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】(A)は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャート、(B)は変動力テゴリコマンドの一例を示す説明図である。

【図14】ハズレ用変動パターン判定テーブルの判定値の割り当てを示す説明図である。

【図15】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図18】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】ボタン等演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】ボタン等操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】各乱数を示す説明図である。

【図26】(A)は操作促進表示決定用テーブルの一例を示す図であり、(B)、(C)はプッシュボタン、スティックコントローラのときの操作促進前表示決定用テーブルの一例を示す図である。  
10

【図27】(A)はカットイン演出決定用テーブルの一例を示す図であり、(B)は変形例のカットイン演出決定用テーブルを示す図である。

【図28】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】ボタン等演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】プッシュボタン演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】スティックコントローラ演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図32】スーパーリーチ大当たり演出(プッシュボタン演出を含む)の表示例を示す説明図である。

【図33】操作促進前表示(共通エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出の表示例を示す説明図である。  
20

【図34】スーパーリーチ大当たり演出(スティックコントローラ演出を含む)の表示例を示す説明図である。

【図35】操作促進前表示(2ボタン・エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出の表示例を示す説明図である。

【図36】操作促進前表示(4ボタン・エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出の表示例を示す説明図である。

【図37】操作促進前表示(4Vコン・エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出の表示例を示す説明図である。

【図38】スティックコントローラ演出のときの操作促進前表示および操作促進表示と操作有効期間とカットイン演出の実行タイミングの一例を示す図である。  
30

【図39】変形例の各ボタン演出の実行タイミングの一例を示す図である。

【図40】変形例の各ボタン演出設定テーブルの一例を示す図である。

【図41】変形例の各ボタン演出設定テーブルの一例を示す図である。

【図42】変形例の操作促進表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図2は、パチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。なお、以下の説明において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を背面(後方)側として説明する。本実施形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機1を見たときに該遊技者と対向する対向面である。本実施形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」と略記する場合がある。  
40

【0015】

図1に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置51(図2  
50

参照)から発射されて打ち込まれる。

**【0016】**

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED(発光ダイオード)等から構成され、変動表示(可変表示)ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(変動表示または可変表示ともいう)される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。10

**【0017】**

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

**【0018】**

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」~「9」を示す数字それぞれには、「0」~「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて変動表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。20

**【0019】**

なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じ(例えば、ともに「0」~「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号)であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」~「99」を示す数字(あるいは2桁の記号)を変動表示するように構成されていてもよい。

**【0020】**

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、演出表示装置5が設けられている。演出表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。30

**【0021】**

一例として、演出表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて演出図柄(飾り図柄ともいう)の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果(可変表示結果)として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄(最終停止図柄)が停止表示される。40

**【0022】**

このように、演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄を導出表示(あるいは単に「導出」ともいう)する。なお、例50

えば特別図柄や演出図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、演出図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、演出図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、演出図柄の変動速度が「0」となって、演出図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による演出図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、演出図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

#### 【0023】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される演出図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、演出図柄は8種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

20

#### 【0024】

演出図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である演出図柄が表示される。あるいは、演出図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である演出図柄が表示されるようにしてもよい。

30

#### 【0025】

演出表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

#### 【0026】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動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変動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ることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施形態では、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

40

#### 【0027】

なお、以下の説明において、第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5

50

Uを保留表示エリアと称することがある。保留記憶数は、第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示される保留記憶表示の数により認識可能である。更に、この保留記憶表示が集まつた表示を保留表示と称することがある。

#### 【0028】

第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uにおける保留表示は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせてよい。なお、本実施形態においては、『実行』と『実施』とは同義である。

#### 【0029】

保留記憶表示エリアとともに、あるいは保留記憶表示エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。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変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これら的一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

#### 【0030】

また、本実施形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが、このように演出表示装置5を用いた演出を行う場合において、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりするなど、近年においては演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置5上の表示領域を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。よって、これら現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくいことを解消することを目的として、演出表示装置5に、演出図柄と特別図柄および普通図柄とに次ぐ第4図柄を表示する第4図柄表示エリアを設けてよい。これら第4図柄は、第1特別図柄の変動表示に同期して第1特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われるとともに、第2特別図柄の変動表示に同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われるようにすればよい。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることはないため、常に視認することができる。

#### 【0031】

演出表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）としての第2始動入賞口を形成する。

#### 【0032】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御に

10

20

30

40

50

より、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

#### 【0033】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（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」）未満であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（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（例えば「4」）未満であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

#### 【0034】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方位置には、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82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【0035】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

#### 【0036】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えばカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

#### 【0037】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや

10

20

30

40

50

第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

#### 【0038】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

#### 【0039】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。また、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。アウト口に取り込まれた遊技球は、アウト球スイッチ24によって検出されるが、アウト球スイッチ24を備えず、かかる検出を行わない構成であってもよい。

#### 【0040】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置51（図2参照）が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサや、遊技者が打球操作ハンドルを持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

#### 【0041】

なお、打球操作ハンドルのハンドルセンサとタッチリングと単発スイッチとは、払出制御基板37（図2参照）に接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板37は、打球発射装置51を制御する。また、打球発射装置51により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板37から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100（図2参照）に入力される。

#### 【0042】

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51（図2参照）へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

#### 【0043】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31A（操作部）が取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を持ったときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指

10

20

30

40

50

示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検出するトリガセンサが内蔵されていればよい。

#### 【0044】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検出するコントローラセンサユニット35Aが設けられていればよい。例えば、コントローラセンサユニット35Aは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ(平行センサ対)と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ(垂直センサ対)とを組合せた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されればよい。

10

#### 【0045】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置(例えばスティックコントローラ31Aの上方)などに、遊技者による押下動作などの所定の指示操作が可能なプッシュボタン31B(操作部)が設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下動作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に検出可能に構成されればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者による押下動作を検出するプッシュセンサ35Bが設けられていればよい。

#### 【0046】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機1では、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。

20

#### 【0047】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示(導出表示)する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御(傾動制御)が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

30

#### 【0048】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが開始される。

40

#### 【0049】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄(特図表示結果)を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄)が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示され

50

れば「ハズレ」となる。なお、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されるようにしても良く、これら所定表示結果としての所定の特別図柄（小当たり図柄）が停止表示される場合には、大当たり遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御すればよい。

#### 【0050】

特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。

#### 【0051】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、小当たり図柄を停止表示する場合には、例えば、「2」の数字を示す特別図柄を小当たり図柄とすればよい。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

#### 【0052】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当たり」となった後、大当たり遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

20

#### 【0053】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「16」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

30

#### 【0054】

大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

#### 【0055】

大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当たりAに対応する大当たり図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当たりBに対応する大当たり図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として、「3」または「7」の大当たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが第1回数（例えば、16回）繰り返し実行される。なお、通常開放大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

40

#### 【0056】

なお、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」

50

の数字を示す特別図柄は後述する非確変大当りに対応する大当り図柄となり、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが、確変大当りAと同じく第1回数（例えば、16回）繰返し実行される。

#### 【0057】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄が導出された後に制御される大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における所定期間と同じであるが、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが通常開放大当り状態における第1回数（例えば、16回）よりも少ない第2回数（例えば、5回）繰返し実行される。なお、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。なお、これら短期開放大当り状態では、ラウンド回数を第2回数である5回とした形態を例示しているが、ラウンド回数は通常開放大当り状態における第1回数（例えば、16回）と同一とするが、所定数（例えば6）以降の各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）を、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）とすることで、実質的なラウンド回数を通常開放大当り状態よりも少なくするようにもよい。10

#### 【0058】

このような短期開放大当り状態では、ラウンド数が通常開放大当り状態よりも少ないとにより、通常開放大当り状態よりも獲得できる出玉（賞球）の期待値が少ない大当り状態であればよい。なお、これら短期開放大当り状態では、全てのラウンドについて、大入賞口の開放期間を第2期間（0.1秒間など）とすることで、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態としてもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となることで、通常開放大当り状態よりも獲得可能な出玉（賞球）が少ないものであればよい。20

#### 【0059】

なお、小当り図柄（例えば「2」の数字）を停止表示する場合にあっては、これら小当り図柄が確定特別図柄として導出された後に、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御すればよい。具体的に小当り遊技状態では、例えば、上記した、実質的には出玉（賞球）が得られない短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作を実行すればよい。30

#### 【0060】

演出表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定演出図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。40

#### 【0061】

ここで、リーチ状態とは、演出表示装置5の表示領域に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（「リーチ変50

動図柄」ともいう)については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の演出図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部(例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R など)では予め定められた大当たり組合せを構成する演出図柄(例えば「7」の英数字を示す演出図柄)が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄表示エリア(例えば「中」の演出図柄表示エリア 5 C など)では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で演出図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

10

#### 【0062】

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

20

#### 【0063】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様(リーチ態様)が異なる複数種類の演出パターン(「リーチパターン」ともいう)が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性(「期待度」あるいは「大当たり期待度」ともいう)が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

#### 【0064】

一例として、本実施形態では、図 5 に示すように、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ 、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高くなる。更に、本実施形態では、スーパーリーチ 、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ態様においては、スーパーリーチ が出現した場合には、スーパーリーチ が出現した場合よりも変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高い(大当たり期待度:スーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチ)。

30

#### 【0065】

なお、本実施形態では、後述するように、リーチにおいては、変動時間がスーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチとなるように設定されており(図 5 参照)、変動時間が長くなる程、大当たり期待度が高くなるようになっている。

40

#### 【0066】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、演出図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行されることがあるようにしてよい。これら「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の変動表示演出は、主基板 11 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 12 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

#### 【0067】

50

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの変動表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、演出図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて演出図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。10

#### 【0068】

予告演出のうちには、保留表示予告演出となるものが含まれていてもよい。保留表示予告演出は、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、特図ゲームの保留表示などの表示態様の変化に基づいて示唆される予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される演出図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。なお、特図ゲームが1回実行される間に、演出図柄を一旦仮停止表示させた後、当該演出図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出（連続演出）に含まれる。20

#### 【0069】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。30

#### 【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となつたことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の変動表示態様と称される。

#### 【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄のうち「3」の数字を示す大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となつたことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示される。なお、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として非確変大当たり組合せを停止表示してもよい。40

#### 【0072】

通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）となる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであれ50

ばよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

#### 【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。なお、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）を停止表示してもよい。「非確変」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。なお、時短制御では、後述するように普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置6Bへの入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、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、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

#### 【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当り組合せを停止表示してもよい。確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が「7」である演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が「7」である演出図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてよい。

#### 【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当り組合せを停止表示してもよい。確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が「7」以外の奇数「1」、「3」、「5」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が「1」、「3」、「5」である演出図柄は、上記した「7」である演出図柄と同様に確変図柄と称される。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてよい。

10

20

30

40

50

## 【0076】

確定演出図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。なお、本実施形態では、「確変」の大当たり種別のうち、確定特別図柄として「7」の変動表示結果にて「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。一方、「確変」の大当たり種別のうち、確定特別図柄として「5」の変動表示結果にて「大当たり」となったことに基づいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。

10

## 【0077】

これら確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ100回や、時短回数とは異なる90回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

20

## 【0078】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御（電チューサポート制御）が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

30

## 【0079】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当たり」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

## 【0080】

時短制御と高開放制御とともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。なお、本実施形態では制御される遊技状態としては設定されていないが、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。また、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、

40

50

低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける変動表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

#### 【0081】

なお、小当たり図柄を停止表示する場合にあっては、前述した小当たり遊技状態に制御した後には、遊技状態の変更が行われず、変動表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御すればよい。

10

#### 【0082】

確定演出図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる演出図柄の変動表示中には、再抽選演出を実行してもよい。再抽選演出では、演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当たり組合せとなる演出図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の演出図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる演出図柄（確変図柄）と、通常大当たり組合せとなる演出図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、当たり種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定演出図柄を導出表示する再抽選落選演出が行わればよい。これに対して、当たり種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定演出図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあるれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

20

#### 【0083】

通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）となる確定演出図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、大当たり遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の変動表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当たり中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当たり中昇格演出と同様の報知演出が、大当たり遊技状態の終了後における最初の変動表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

30

#### 【0084】

大当たり中昇格演出には、確定演出図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、演出表示装置5の表示領域にて演出図柄を変動表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、演出図柄の変動表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

40

#### 【0085】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。また、打球発射装置51や遊技球を払い出す球払出装置97などに接続された払出制御基板37も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

50

## 【0086】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED(例えばセグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。10

## 【0087】

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

## 【0088】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、演出表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9などにおける点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。20

## 【0089】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ9などにおける点灯/消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。30

## 【0090】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。40

## 【0091】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば演出表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

## 【0092】

図3(A)は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの一例を示す説明図で50

ある。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

#### 【0093】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rで変動表示される演出図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0094】

コマンド8CXDHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0095】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。なお、小当たりを発生させる場合には、小当たりに対応する変動表示結果指定コマンド(例えば、コマンド8CX4H(Xは1~3の任意の値))を設定して、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知すればよい。

#### 【0096】

コマンド8F00Hは、演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rで演出図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コ

10

20

30

40

50

マンドとする。

**【 0 0 9 7 】**

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

**【 0 0 9 8 】**

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

**【 0 0 9 9 】**

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

**【 0 1 0 0 】**

コマンド B 5 X X H は、時短回数の残り回数（変動回数）を通知するための演出制御コマンドであり、時短回数の残り回数（変動回数）に応じた E X T データが設定されることにより、時短回数の残り回数（変動回数）が通知される。

**【 0 1 0 1 】**

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてよい。

**【 0 1 0 2 】**

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

10

20

30

40

50

てもよい。

#### 【0103】

コマンドC4XXXHおよびコマンドC6XXXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）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C6XXXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

#### 【0104】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Outputport)105とを備えて構成される。

10

#### 【0105】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

#### 【0106】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

#### 【0107】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図8に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

#### 【0108】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

#### 【0109】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり

50

、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

#### 【0110】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

#### 【0111】

図5は、本実施形態における変動パターンを示している。本実施形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」とある場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。10

#### 【0112】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーりーチ、スーパーりーチといったスーパーりーチのリーチ演出が実行されるスーパーりーチ変動パターンとがある。なお、本実施形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーりーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてよい。また、スーパーりーチ変動パターンでも、スーパーりーチやスーパーりーチに加えてスーパーりーチ…といった3以上のスーパーりーチ変動パターンを設けてよい。20

#### 【0113】

図5に示すように、本実施形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーりーチ変動パターンであるスーパーりーチ、スーパーりーチよりも短く設定されている。また、本実施形態におけるスーパーりーチ、スーパーりーチといったスーパーりーチのリーチ演出が実行されるスーパーりーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーりーチのスーパーりーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーりーチのスーパーりーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。30

#### 【0114】

なお、本実施形態では、前述したようにスーパーりーチ、スーパーりーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーりーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

#### 【0115】

なお、本実施形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーりーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【0116】

50

20

30

40

50

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

## 【0117】

10

図6は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、小当たりを発生させる場合において、小当たりの当選確率を第1特図と第2特図とで異なるようにする場合には、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

## 【0118】

20

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

## 【0119】

本実施形態の表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【0120】

30

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施形態の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施形態では約1/30）。すなわち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

## 【0121】

図7は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブルの構成例を示している。本実施形態の大当たり種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」といった複数種類の

50

大当たり種別に割り当てられている。

**【0122】**

ここで、本実施形態における大当たり種別について、図7(B)を用いて説明すると、本実施形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当たりAや確変大当たりBと、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当たりとが設定されている。

**【0123】**

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが16回(いわゆる16ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される短期開放大当たりである。よって、「確変大当たりA」を16ラウンド(16R)確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド(5R)確変大当たりと呼称する場合がある。

10

**【0124】**

確変大当たりAや確変大当たりBの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりAや確変大当たりBである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介すことなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

**【0125】**

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施形態では100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

**【0126】**

図7に示す大当たり種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」と「確変大当たりB」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」としてラウンド数の少ない短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当たり状態の頻発を回避して遊技興奮が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

**【0127】**

なお、図7に示す大当たり種別決定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

40

**【0128】**

よって、上記したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が

50

第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

#### 【0129】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。10

#### 【0130】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

#### 【0131】

具体的には、変動パターン決定テーブルとしては、特図表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン決定テーブルと、特図表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルとが予め用意されている。20

#### 【0132】

大当たり用変動パターン決定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。なお、本実施形態では、これらの判定値が、大当たりの種別が「確変大当たりA」または「確変大当たりB」である場合にはスーパーりーチ が決定され易く、大当たりの種別が「非確変大当たり」である場合には、スーパーりーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーりーチ の変動パターンが実行されたときには、「確変大当たりA」または「確変大当たりB」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。30

#### 【0133】

また、ハズレ用変動パターン決定テーブルには、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルAと、合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルBと、合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルDとが予め用意されている。

#### 【0134】

ハズレ用パターン決定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーりーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用パターン決定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーりーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用パターン決定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5~8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーりーチ ハズレの変動バタ4050

ーン（P A 2 - 2）、スーパーーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値M R 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用パターン決定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 1）、スーパーーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 2）、スーパーーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値M R 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0135】

なお、図5に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）よりも非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（P A 1 - 2）よりも非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなつて、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）が決定されることによつて、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

#### 【0136】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1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、RAM102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（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

#### 【0137】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

#### 【0138】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

20

30

40

50

## 【0139】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

## 【0140】

なお、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

## 【0141】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

## 【0142】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

## 【0143】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【0144】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

## 【0145】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値デ

ータの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0146】

遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0147】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。10

#### 【0148】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、演出表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 と、その時点の時刻情報やカレンダ情報等を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 126 と、が搭載されている。20

#### 【0149】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書き動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。30

#### 【0150】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

#### 【0151】

演出制御基板 12 には、演出表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 14 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 12 には、スティックコントローラ 31A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 35A から伝送するための配線や、プッシュボタン 31B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 35B から伝送するための配線も接続されている。40

#### 【0152】

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

#### 【0153】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されて50

いる。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

#### 【0154】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば演出表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。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などから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されればよい。10

#### 【0155】

特図変動時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、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作やリーチ演出、再抽選演出など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表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、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など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などから構成されている。20

#### 【0156】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

#### 【0157】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば、図9(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図9(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。30

#### 【0158】

演出制御フラグ設定部191には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0159】

演出制御タイマ設定部192には、例えば、演出表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。40

#### 【0160】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【0161】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ50

設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【 0162 】

本実施形態では、図 9 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。10 第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。20

#### 【 0163 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトしていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

#### 【 0164 】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 194A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエンタリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエンタリ）から格納していく、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 194A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエンタリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエンタリ）から格納していく。30 始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。したがって、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納していくことになる。なお、保留記憶数通知コマンドには、始動入賞時の保留記憶数に対応するコマンドが格納され、各エンタリの記憶内容がシフトされるときに、保留記憶数通知コマンドの内容もそのままシフトされるため、保留記憶がシフトされた後であっても、当該保留記憶数通知コマンドにより始動入賞時の保留記憶数が確認できるようになっている。40

#### 【 0165 】

図 9 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 194A に格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエンタリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエンタリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエンタリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエンタリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエンタリの記憶内容がシフトされる。例えば図 9 (B) に50

示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【0166】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。  
10

#### 【0167】

遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。  
20

#### 【0168】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図10のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図10に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（S11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（S13）。

#### 【0169】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（S14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。  
30

#### 【0170】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（S16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。  
40

#### 【0171】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行するこ  
50

とにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる (S 1 7)。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

#### 【0 1 7 2】

図 1 1 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 0 に示す S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (S 2 1)。該始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S 2 2 ~ S 2 9 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0 1 7 3】

S 2 1 の始動入賞判定処理では、図 1 2 に示すように、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (S 1 0 3)。

20

#### 【0 1 7 4】

S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (S 1 0 1 ; N)、S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (S 1 0 2 ; Y)、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (S 1 0 4 ; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (S 1 0 6)。

30

#### 【0 1 7 5】

S 1 0 3, S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (S 1 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1

40

50

増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(S108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0176】

S108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(S109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(S110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。10

#### 【0177】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、S109の処理を実行することにより、特別図柄や演出図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。20

#### 【0178】

S110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(S111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図10に示すS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。30

#### 【0179】

S111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(S112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(S113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図10に示すS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。40

#### 【0180】

S113の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(S114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(S114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S115)、S104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(S114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S116)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。50

**【0181】**

図13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図12のS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施形態において、特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図11のS22、図15)により、特図表示結果(特別図柄の変動表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図11のS23、図16)において、演出図柄の変動表示様式を具体的に規定する変動パターンの判定などを行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、演出図柄の変動表示様式がスーパーーリーチを伴う所定表示様式となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるより前、つまり、該変動表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、演出図柄の変動表示様式がいずれのカテゴリの変動表示様式となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

**【0182】**

図13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(S121)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

**【0183】**

S121の処理に続いて、図6に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(S122)。その後、図12のS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(S123)。大当たり判定範囲には、S122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

**【0184】**

S123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、変動表示時に大当たりとならないと判定された場合には(S123;N)、変動表示結果が「ハズレ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(S124)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(S125)。時短フラグがセットされていない場合は(S125;N)、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがセットされている場合は(S125;Y)、ハズレ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(S127)。

**【0185】**

なお、ハズレ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。

## 【0186】

なお、本実施形態では、これらのハズレ用変動パターン判定テーブルAやハズレ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図14に示すように、これらハズレ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、ハズレ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～Aまでの値が割り当てられており、ハズレ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～Aを超える値が割り当てられている。一方、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうちB～997までの値が割り当てられている。10

## 【0187】

このため、S126においてハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

## 【0188】

図13(A)に示すように、S123にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、変動表示時に大当りとなると判定された場合には(S123;Y)、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(S128)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。20

## 【0189】

また、S128において判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(S129)、大当り変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(S130)。30

## 【0190】

S126、S127、S130の処理のいずれかを実行した後には、S126、S127、S130の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(S131)。本実施形態では、図13(B)に示すように、少なくとも変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の変動表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。40

## 【0191】

その後、S131の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(S132)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

## 【0192】

S22の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図50

柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0193】

S23の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。10

#### 【0194】

S22の特別図柄通常処理やS23の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

#### 【0195】

S24の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、S24の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、S24の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによつて制御する処理となつていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。20

#### 【0196】

S25の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。30

#### 【0197】

S26の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別に関係なく、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上40

限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当たり」または「確変大当たりA」である場合には、「16回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「5回」に設定することにより、短期開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

#### 【0198】

S27の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。10

#### 【0199】

S28の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。20

#### 【0200】

S29の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、演出表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定（確変フラグや時短フラグのセット）を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。30

#### 【0201】

なお、大当たり終了処理においては、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して、大当たり種別が「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当たり種別が「非確変大当たり」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

#### 【0202】

また、特定した大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施形態では「100」）を時短回数カウンタにセット）を行う。40

#### 【0203】

図15は、特別図柄通常処理として、図11のS22にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（S141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S141の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

#### 【0204】

S141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（S141；N）、第250

特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データをそれぞれ読み出す (S142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0205】

S142 の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」より下位のエントリ ( 例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ ) に記憶された乱数値 MR1～MR3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする ( S143 )。

10

#### 【0206】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後 ( S144 )、S149 に移行する。

#### 【0207】

一方、S141 にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには ( S141 ; Y ) 、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する ( S145 )。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置 4A による第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S145 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、S145 の処理は、S141 にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

#### 【0208】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入 ( 通過 ) して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

30

#### 【0209】

S145 にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには ( S145 ; N ) 、第1特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データをそれぞれ読み出す ( S146 )。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0210】

40

S146 の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させないように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」より下位のエントリ ( 例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ ) に記憶された乱数値 MR1～MR3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする ( S147 )。

#### 【0211】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後 ( S148 )、S149 に移行する。

#### 【0212】

50

S 1 4 9においては、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図6に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値M R 1を示す数値データを、「大当たり」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(S 1 5 0)。なお、このS 1 5 0においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがセットされている高確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値M R 1が1 0 0 0 0 ~ 1 2 1 8 0の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。また、確変フラグがセットされていない低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値M R 1が1 ~ 2 1 9の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。10

#### 【0 2 1 3】

このように、S 1 4 9で選択される特図表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、S 1 5 0の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定される。

#### 【0 2 1 4】

S 1 5 0にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(S 1 5 1)。そして、「大当たり」とあると判定された場合には(S 1 5 1 ; Y)、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(S 1 5 2)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7(A)に示す大当たり種別決定テーブルを選択してセットする(S 1 5 3)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値M R 2を示す数値データと、大当たり種別決定テーブルにおいて「非確変」、「確変A」、「確変B」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する(S 1 5 4)。20

#### 【0 2 1 5】

S 1 5 4の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(S 1 5 5)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とすればよい。30

#### 【0 2 1 6】

一方、S 1 5 1にて「大当たり」ではないと判定された場合には(S 1 5 1 ; N)、S 1 5 6に進む。

#### 【0 2 1 7】

S 1 5 6においては、大当たり遊技状態に制御するか否か(大当たりフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、S 1 5 1にて特図表示結果が「大当たり」とあると判定された場合には、S 1 5 4における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。4050

なわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変A」とする決定結果に応じて「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「確変B」とする決定結果に応じて「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

#### 【0218】

S156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(S157)、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0219】

なお、S145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(S145;Y)、所定のデモ表示設定を行ってから(S158)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0220】

図16は、変動パターン設定処理として、図11のS23にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(S161)。そして、大当たりフラグがオンであれば(S161;Y)、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり用変動パターン決定テーブルを選択してセットする(S162)。

#### 【0221】

S161にて大当たりフラグがオフであるときには(S161;N)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオンであるか否か(セットされているか)を判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する(S163)。そして、時短フラグがオンであれば(S163;Y)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブルDを選択してセットする(S164)。

#### 【0222】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオフであるとき(セットされていないとき)には(S163;N)、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定し、該特定した合計保留記憶数が2以上であるか否かを判定する(S165)。

#### 【0223】

特定した合計保留記憶数が2以上でない場合(S165;N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブルAを選択してセットする(S166)。

#### 【0224】

また、特定した合計保留記憶数が2以上である場合(S165;Y)には、S167に進んで、合計保留記憶数が5以上であるか否かをさらに判定する(S167)。

#### 【0225】

合計保留記憶数が5以上でない場合(S167;N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブルBを選択してセットする(S168)。

#### 【0226】

また、合計保留記憶数が5以上である場合(S167;Y)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブ

10

20

30

40

50

ルCを選択してセットする(S169)。

**【0227】**

S162, S164, S166, S168, S169の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択された大当たり用変動パターン決定テーブルまたはハズレ用変動パターン決定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(S170)。

**【0228】**

なお、大当たりフラグがオフであるときには、S170の処理にて変動パターンを決定することにより、演出図柄の変動表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、S170の処理には、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の変動表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

10

**【0229】**

S170にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(S171)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

**【0230】**

S171の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(S172)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

30

**【0231】**

S172の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する(S173)。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから変動表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(S174)、変動パターン設定処理を終了する。

40

**【0232】**

S172でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図10に示すS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パタ

50

ーン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

#### 【0233】

図17は、特別図柄停止処理として、図11のS25にて実行される処理の一例を示すフロー チャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、S32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を導出表示する制御を行う(S181)。なお、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(S182)。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し(S183)、大当りフラグがセットされていない場合(S183;N)には、S190に移行する。

#### 【0234】

一方、大当りフラグがセットされている場合(S183;Y)には、CPU103は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグおよび時短フラグをクリアし(S184)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始1指定コマンド(確変A)、大当り開始2指定コマンド(確変B)、大当り開始3指定コマンド(非確変)を送信するための設定を行う(S185)。

#### 【0235】

さらにCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(S186)。

#### 【0236】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S187)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には16回。確変大当りBの場合には5回。)をセットする(S188)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S26)に対応した値である“4”に更新する(S189)。

#### 【0237】

一方、S190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(S190;Y)には、S195に進む。

#### 【0238】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(S190;N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(S191)。そして、時短回数指定コマンドの送信設定を行い(S192)、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(S193)、「0」でない場合(S193;N)にはS195に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(S193;Y)には、時短制御を終了するために、時短フラグをクリアした後(S194)、確変フラグまたは時短フラグのセット状態に対応した遊技状態(具体的には低確低ベース)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(S195)、S196に進む。なお、本実施形態では、S192において時短回数指定コマンドの送信設定することで、時短回数を演出制御基板12に通知するようにしているが、該S192を実行しないようにすること、時短回数指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

#### 【0239】

S196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0240】

図18は、大当り終了処理として、図11のS29にて実行される処理の一例を示すフ

10

20

30

40

50

ローチャートである。

**【0241】**

大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する(S201)。大当たり終了表示タイマが動作中でない場合(S201;N)には、大当たりフラグをリセットし(S202)、大当たり種別に応じた大当たり終了指定コマンドの送信設定を行う(S203)。なお、本実施形態では、大当たり終了表示の開始するときに、大当たりフラグをリセットして大当たり終了指定コマンドの送信設定を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり終了表示時間が経過することでS206においてYesと判定された後のタイミングで、大当たりフラグをリセットして大当たり終了指定コマンドの送信設定を行うようにしてもよい。10

**【0242】**

そして、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置5において大当たり終了表示を行う時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(S204)、処理を終了する。

**【0243】**

一方、大当たり終了表示タイマが動作中である場合(S201;Y)には、大当たり終了表示タイマの値を1減算する(S205)。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち、大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する(S206)。経過していないければ処理を終了する。20

**【0244】**

大当たり終了表示時間を経過していれば(S206;Y)、CPU103は、記憶されている大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBであるかを判定する(S207)。

**【0245】**

大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合(S207;Y)には、確変フラグをセットし(S208)、時短フラグをセットし(S209)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(S210)、S213に進む。

**【0246】**

一方、大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合(S207;N)には、S211とS212を実行することで、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、S213に進む。30

**【0247】**

S213では、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する(S214)。

**【0248】**

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図19は、演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120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。演出制御用CPU120は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(S51)。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視(S52)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセット(オン)されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし(S53)、以下の処理を実行する。40

**【0249】**

演出制御用CPU120は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:S54)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納50

されている主基板 11 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 3 参照）であるのか解析する。

#### 【0250】

次いで、演出制御用 CPU120 は、演出制御プロセス処理を行う（S55）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 5 の表示制御を実行する。

#### 【0251】

次いで、演出制御用 CPU120 は、大当たり図柄判定用乱数などの演出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演出用乱数更新処理を実行し（S56）、その後、S52 に移行する。

#### 【0252】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 3 参照）であるのかを、図 20 に示すように解析する。

#### 【0253】

図 20 は、コマンド解析処理として、図 19 の S54 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 20 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（S221）。このとき、受信コマンドがなければ（S221；N）、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0254】

S221 にて受信コマンドがある場合には（S221；Y）、例えば受信コマンドの MODE データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（S222）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（S222；Y）、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する（S223）。例えば、S223 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 192 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

#### 【0255】

S222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（S222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（S224）。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには（S224；Y）、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する（S225）。例えば、S225 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

#### 【0256】

S224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（S224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（S226）。S226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（S226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（S227）。S227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（S227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（S228）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（S228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（S229）。

10

20

30

40

50

**【0257】**

S228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(S228;N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(S230)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(S230;Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(S231)。

**【0258】**

S226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や(S226;Y)、S227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(S227;Y)、あるいはS223,S225,S229,S231の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける空き領域の先頭に格納するとともに(S232)、格納したエントリの表示未決定フラグに、未決定である旨を示す「1」をセットしてから(S233)、S221の処理に戻る。10

**【0259】**

なお、変動開始コマンド(第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド)とともに保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。20

**【0260】**

S230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(S230;N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(S234)、S221の処理に戻る。

**【0261】**

図21は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S55)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CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73～S79のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

**【0262】**

変動パターンコマンド受信待ち処理(S73)：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(S74)に対応した値に変更する。30

**【0263】**

演出図柄変動開始処理(S74)：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S75)に対応した値に更新する。

**【0264】**

演出図柄変動中処理(S75)：変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S76)に対応した値に更新する。40

**【0265】**

演出図柄変動停止処理(S76)：全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定コマンド)を受信したことに基づいて、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(S77)または変動パターンコマンド受信待ち処理(S73)に対応した値に更新する。

**【0266】**

10

20

30

40

50

大当たり表示処理（S77）：変動時間の終了後、演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S78）に対応した値に更新する。

#### 【0267】

大当たり遊技中処理（S78）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（S79）に対応した値に更新する。

#### 【0268】

大当たり終了演出処理（S79）：演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを見抜く表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S73）に対応した値に更新する。10

#### 【0269】

図22は、図21に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S74）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S271）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（S271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（S272）。なお、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。20

#### 【0270】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。30

#### 【0271】

また、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（S271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S273）。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（S273；N）、演出図柄変動開始処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（S273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（S274）。なお、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。40

#### 【0272】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。50

**【 0 2 7 3 】**

S 2 7 2 または S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（S 2 7 5）。

**【 0 2 7 4 】**

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

**【 0 2 7 5 】**

なお、この実施形態では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たり A に該当する第 2 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たり B に該当する第 3 変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの演出図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第 4 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第 1 変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（ハズレ図柄）を決定する。

10

**【 0 2 7 6 】**

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すればよい。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

20

**【 0 2 7 7 】**

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該変動表示においてボタン等演出を実行するか否かなどを決定するボタン等演出決定処理を実行する（S 2 7 7）。例えば、このボタン等演出決定処理では、当該変動がスーパーリーチ変動パターンである場合に、ボタン等演出が実行有りに決定され、ボタン等操作演出の内容とカットイン演出の内容とがそれぞれ決定される。

30

**【 0 2 7 8 】**

図 2 3 は、図 2 2 に示された演出図柄変動開始処理におけるボタン等演出決定処理を示すフローチャートである。図 2 3 に示すボタン等演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動表示結果と変動パターンとを特定する（S 2 9 1）。変動表示結果は、変動開始時において主基板 1 1 から送信される変動表示結果（ハズレ、確変大当たり A、確変大当たり B、非確変大当たり）を指定するための変動表示結果指定コマンドを格納するための変動表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている変動表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

40

**【 0 2 7 9 】**

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがスーパーリーチであるのか否かを判定する（S 2 9 2）。本実施形態では、スーパーリーチ大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、非確変大当たり）又はスーパーリーチハズレの場合に、次に説明するようにボタン等演出の実行などが決定されるようになっているが、これに限定されない。例えば、変動パターンがノーマルリーチまたは非リーチの場合に、ボタン等演出の実行などが決定されるようにしてもよい。

50

**【 0 2 8 0 】**

詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該変動がスーパーリーチ変動パターンである場合には( S 2 9 2 ; Y )、遊技者に対してボタン等操作( 例えばプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作 )を促すボタン等操作の演出内容を決定するボタン等操作演出決定処理を行う( S 2 9 3 )。

**【 0 2 8 1 】**

図 2 4 は、図 2 3 に示されたボタン等演出決定処理におけるボタン等操作演出決定処理を示すフロー チャートである。図 2 4 に示すボタン等操作演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進報知としての操作促進表示の種類を決定する操作促進表示決定処理を実行する( S 2 9 3 A )。この操作促進表示決定処理( S 2 9 3 A )では、複数種類の操作促進表示( 例えば、図 3 3 ( C )に示すプッシュボタン 3 1 B の操作促進表示および図 3 3 ( D )に示すスティックコントローラ 3 1 A の操作促進表示 )の中から一の操作促進表示が決定される。10

**【 0 2 8 2 】**

詳しくは、図 2 4 に示す操作促進表示決定処理( S 2 9 3 A )において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進表示決定用乱数 S R 0 ( 図 2 5 参照 )を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図 2 6 ( A )に示す操作促進表示決定用テーブルとを用いて操作促進表示の種類を決定する。例えば、図 2 6 ( A )に示すように、変動パターンがスーパーリーチハズレである場合については、「プッシュボタンの操作促進表示」が 7 0 % の確率で決定され、「スティックコントローラの操作促進表示」が 3 0 % の確率で決定されるようになっている。また、変動パターンがスーパーリーチ大当たりとなる場合については、「プッシュボタンの操作促進表示」が 4 0 % の確率で決定され、「スティックコントローラの操作促進表示」が 6 0 % の確率で決定されるようになっている。20

**【 0 2 8 3 】**

このように決定確率が設定されていることにより、スーパーリーチにおいて「スティックコントローラの操作促進表示」が実行された場合には、「プッシュボタンの操作促進表示」が実行されるよりも大当たりとなる可能性が高く、スティックコントローラ 3 1 A によるボタン演出について期待感を持って楽しむことができる。また、スーパーリーチにおいて「プッシュボタンの操作促進表示」が実行された場合にも大当たりとなる可能性があり、プッシュボタン 3 1 B によるボタン演出について期待感を持って楽しむことができる。30

**【 0 2 8 4 】**

なお、「プッシュボタンの操作促進表示」および「スティックコントローラの操作促進表示」が、図 2 6 ( A )に示す確率以外の確率で決定されるようにしてもよい。

**【 0 2 8 5 】**

操作促進表示としては、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進表示( 図 3 3 ( C )参照)と、スティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進表示( 図 3 3 ( D )参照)とがある。プッシュボタン 3 1 B の操作促進表示は、図 3 3 ( C )に示すように、表示画面の中央位置に、プッシュボタン 3 1 B の画像が表示される態様である。つまり、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すことが可能な態様の画像であればよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作促進表示は、図 3 3 ( D )に示すように、表示画面の中央位置に、スティックコントローラ 3 1 A の画像が表示される態様である。つまり、遊技者に対して、スティックコントローラ 3 1 A の操作を促すことが可能な態様の画像であればよい。40

**【 0 2 8 6 】**

また、図 3 3 ( C )、( D )の操作促進表示には、操作部( プッシュボタン 3 1 B 又は突出位置のスティックコントローラ 3 1 A )の操作有効期間を示す操作有効期間表示( 例えば、横長棒状のインジケータ表示 I D D )が付加されている。図 3 3 ( C )、( D )では、インジケータ表示 I D D は、横幅全体が塗りつぶし表示されており、操作有効期間が最大期間残されていることを示している。インジケータ表示 I D D は、操作有効期間が短くなるに連れてその塗りつぶし領域が右側から順番に減じられ、塗りつぶし領域がなくな50

った時点で操作有効期間が終了したことを示す表示である。インジケータ表示 I D D により、遊技者は操作部（プッシュボタン 3 1 B 又は突出位置のスティックコントローラ 3 1 A）の操作有効期間を把握することができ、操作有効期間内に操作部を操作することができる。なお、本実施形態では、操作有効期間を量的表示するインジケータ表示 I D D を用いているが、操作有効期間を数的表示する 7 セグメント表示などを用いてもよく、各種の表示を用いることができる。また、図 3 3 ( C )、( D ) の操作促進表示が表示されたときに初めて操作有効期間表示が表示されるようにしてもよい。また、操作有効期間表示に替えて又はそれと共に操作有効期間の音声報知などを行うようにしてもよい。また、操作有効期間表示を備えなくてもよい。

## 【 0 2 8 7 】

10

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 4 に示すように、操作促進表示の前に表示される操作促進前表示（操作促進前報知）の態様を決定する操作促進前表示決定処理を実行する（S 2 9 3 B）。この操作促進前表示決定処理では、複数態様の操作促進前表示（例えば、図 3 3 ( A )、( B ) に示す共通エフェクト、図 3 5 ( A ) に示す 2 ボタン・エフェクト、図 3 6 ( A ) に示す 4 ボタン・エフェクトおよび図 3 7 ( A ) に示す 4 V コン・エフェクト）の中から一の操作促進前表示が決定される。なお、図 3 7 ( A ) に示す 4 V コン・エフェクトは、スティックコントローラ画像が 4 つの登場するものであり、スティックコントローラが V コントローラ（略して V コン）と称されることがあるため、「4 V コン」と称している。

## 【 0 2 8 8 】

20

詳しくは、操作促進前表示決定処理（S 2 9 3 B）において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進前表示決定用乱数 S R 1（図 2 5 参照）を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図 2 6 ( B )、( C ) に示す操作促進前表示決定用テーブルと用いて操作促進前表示の態様を決定する。

## 【 0 2 8 9 】

例えば、操作促進表示決定処理（S 2 9 3 A）において操作促進表示の種類が例えればプッシュボタン 3 1 B に決定された場合には、図 2 6 ( B ) に示すプッシュボタン 3 1 B のときの操作促進前表示決定用テーブルを用いて操作促進前表示の態様を決定する。図 2 6 ( B ) に示すように、変動パターンがスーパーリーチハズレである場合については、「共通エフェクトの操作促進前表示」が 6 0 % の確率で決定され、「2 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」が 3 0 % の確率で決定され、「4 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」が 1 0 % の確率で決定されるようになっている。また、変動パターンがスーパーリーチ大当たりとなる場合については、「共通エフェクトの操作促進前表示」が 2 0 % の確率で決定され、「2 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」が 3 0 % の確率で決定され、「4 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」が 5 0 % の確率で決定されるようになっている。なお、「共通エフェクトの操作促進前表示」、「2 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」および「4 ボタン・エフェクトの操作促進前表示」が前記以外の確率で決定されるようにしてもよい。

30

## 【 0 2 9 0 】

また、操作促進表示決定処理（S 2 9 3 A）において操作促進表示の種類が例えればスティックコントローラ 3 1 A に決定された場合には、図 2 6 ( C ) に示すスティックコントローラ 3 1 A のときの操作促進前表示決定用テーブルを用いて操作促進前表示の態様を決定する。図 2 6 ( C ) に示すように、変動パターンがスーパーリーチハズレである場合については、「共通エフェクトの操作促進前表示」が 7 0 % の確率で決定され、「4 V コン・エフェクトの操作促進前表示」が 3 0 % の確率で決定されるようになっている。また、変動パターンがスーパーリーチ大当たりとなる場合については、「共通エフェクトの操作促進前表示」が 4 0 % の確率で決定され、「4 V コン・エフェクトの操作促進前表示」が 6 0 % の確率で決定されるようになっている。なお、「共通エフェクトの操作促進前表示」および「4 V コン・エフェクトの操作促進前表示」が前記以外の確率で決定されるようにしてもよい。

40

50

## 【0291】

本実施形態では、図25に示す操作促進表示決定用乱数SR0および操作促進前表示決定用乱数SR1は、それぞれ、1～100の範囲の乱数とされていて1～100の範囲のいずれかの数値データが抽出されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進表示決定用乱数SR0および操作促進前表示決定用乱数SR1の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら操作促進表示決定用乱数SR0を生成するための操作促進表示決定用乱数カウンタや操作促進前表示決定用乱数SR1を生成するための操作促進前表示決定用乱数カウンタが乱数回路124に設けられており（あるいはRAM122に設定されたものであってもよい）、この操作促進表示決定用乱数カウンタおよび操作促進前表示決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

10

## 【0292】

なお、操作促進前表示と操作促進表示の各開始タイミングとが、ボタン等演出のプロセステーブルに記述されている。

## 【0293】

ここで、前述した各種の操作促進前表示について説明する。まず、「共通エフェクトの操作促進前表示」は、図33(A)、(B)に示すように、プッシュボタン31Bの操作促進表示（図33(C)参照）およびスティックコントローラ31Aの操作促進表示（図33(D)参照）の表示前に両者で共通に用いられる操作促進前表示であり、遊技者にとってみれば共通エフェクトだけではボタン等の種別が特定できない表示である。本実施形態では、「共通エフェクトの操作促進前表示」は、図33(A)に示すように、演出表示装置5の表示画面の左右両側から、ボタン等の種別（プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A）が特定不可能な態様の共通画像（例えば、半透明、不確定または不鮮明なボタン等画像など）がそれぞれ登場し、両方の共通画像が中央に向かって移動し、図33(B)に示すように、表示画面の中央位置で両共通画像が重なり合うとともに光を放つという表示態様としている。なお、共通エフェクトの操作促進前表示は、この表示態様に限定されるものではなく、種々の表示態様のものを用いることができる。例えば、共通エフェクトの操作促進前表示として、演出表示装置5の表示画面の全部又は一部領域に光が集まって強い光を放つというような表示態様（例えば集光エフェクトと呼ばれる表示態様）などを用いてもよい。この集光エフェクトの直後に操作促進表示が表示される。

20

## 【0294】

次に、「2ボタン・エフェクトの操作促進前表示」は、図35(A)に示すように、演出表示装置5の表示画面の左右両側から、プッシュボタン31Bであることが特定可能な態様のプッシュボタン画像がそれぞれ登場し、両方のプッシュボタン画像が中央に向かって移動し、表示画面の中央位置で両プッシュボタン画像が重なり合うとともに光を放つという表示態様としている。2ボタン・エフェクトの操作促進前表示では、遊技者がプッシュボタン31Bであることを特定できるため、この後にプッシュボタン31Bの操作促進表示が表示されることが予期でき、プッシュボタン31Bの操作に備えることが可能である。なお、2ボタン・エフェクトの操作促進前表示は、この表示態様に限定されるものではなく、種々の表示態様のものを用いることができる。

30

## 【0295】

次に、「4ボタン・エフェクトの操作促進前表示」は、図36(A)に示すように、演出表示装置5の表示画面の四隅から、プッシュボタン31Bであることが特定可能な態様のプッシュボタン画像がそれぞれ登場し、4つのプッシュボタン画像が中央に向かって移動し、表示画面の中央位置で4つのプッシュボタン画像が重なり合うとともに光を放つという表示態様としている。4ボタン・エフェクトの操作促進前表示でも、遊技者がプッシュボタン31Bであることを特定できるため、この後にプッシュボタン31Bの操作促進表示が表示されることが予期でき、プッシュボタン31Bの操作に備えることが可能である。なお、4ボタン・エフェクトの操作促進前表示は、この表示態様に限定されるものではなく、種々の表示態様のものを用いることができる。

40

50

## 【0296】

次に、「4Vコン・エフェクトの操作促進前表示」は、図37(A)に示すように、演出表示装置5の表示画面の四隅から、スティックコントローラ31Aであることが特定可能な態様のスティックコントローラ画像がそれぞれ登場し、4つのスティックコントローラ画像が中央に向かって移動し、表示画面の中央位置で4つのスティックコントローラ画像が重なり合うとともに光を放つという表示態様としている。4Vコン・エフェクトの操作促進前表示では、遊技者がスティックコントローラ31Aであることを特定できるため、この後にスティックコントローラ31Aの操作促進表示が表示されることが予期でき、スティックコントローラ31Aの操作に備えることが可能である。なお、4Vコン・エフェクトの操作促進前表示は、この表示態様に限定されるものではなく、種々の表示態様のものを用いることができる。10

## 【0297】

なお、本実施形態では、操作促進前表示(図33(A)、(B)に示す共通エフェクト、図35(A)に示す2ボタン・エフェクト、図36(A)に示す4ボタン・エフェクトおよび図37(A)に示す4Vコン・エフェクトなど)に、インジケータ表示IDDが付加されているが、付加しない態様であってもよい。

## 【0298】

なお、インジケータ表示IDDの態様は、操作部の種類(例えば、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31B)によって異なるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bとで、インジケータ表示IDDの色、形状、大きさなどのうち少なくとも一つが違うようにしたり、スティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bのうちの一方ではインジケータ表示IDDを有するがその他方ではインジケータ表示IDDを有さないようにしたりしてもよい。この場合には、インジケータ表示IDDの態様についても面白みを持たせることができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。20

## 【0299】

また、同じ操作促進表示であっても、状況など(例えば図5に示す変動パターンの種類など)に応じてインジケータ表示IDDを表示するときと表示しないときがあるようにしてもよい。また、操作促進表示の大きさが複数種類あり(例えば、プッシュボタン31Bであれば、大きく表示されたプッシュボタン31B(大ボタン)または小さく表示されたプッシュボタン31B(小ボタン)など)、大ボタンと小ボタンとでインジケータ表示IDDの表示の有無が異なる、或いはインジケータ表示IDDの態様が異なるようにしてもよい。これらの場合には、操作促進表示の態様を増加させることができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。30

## 【0300】

以上説明してきたように、ボタン等操作演出は、図27(A)に示すように、プッシュボタン演出とスティックコントローラ演出との2つに大別され、操作促進前表示の態様を含めて区別すると、3種類のプッシュボタン演出と2種類のスティックコントローラ演出の合計5種類ある。3種類のプッシュボタン演出としては、共通エフェクト(図33(A)、(B)参照)、2ボタン・エフェクト(図35(A)参照)および4ボタン・エフェクト(図36(A)参照)の操作促進前表示のうちの何れかが表示された後にプッシュボタン31Bの操作促進表示(図33(C)参照)が表示されるといった3種類の演出がある。また、2種類のスティックコントローラ演出としては、共通エフェクト(図33(A)、(B)参照)および4Vコン・エフェクト(図37(A)参照)の操作促進前表示のうちの何れかが表示された後にスティックコントローラ31Aの操作促進表示(図33(D)参照)が表示されるといった2種類の演出がある。40

## 【0301】

図23に戻って、ボタン等操作演出決定処理(S293)の後のカットイン演出決定処理(S294)では、演出制御用CPU120は、図27(A)に示すカットイン演出決定用テーブルを用いて、大当り期待度の異なる複数種類のカットイン演出(例えば、図350

3 ( E ) に示すカットイン演出 A 、図 33 ( F ) に示すカットイン演出 B および図 37 ( C ) に示すカットイン演出 C の中から一のカットイン演出を決定する。また、カットイン演出についての大当たり期待度は、カットイン演出 A よりもカットイン演出 B の方が高く、カットイン演出 B よりもカットイン演出 C の方が高くなっている。

#### 【 0302 】

例えれば、カットイン演出決定処理 ( S294 ) では、演出制御用 C P U 120 は、図 27 ( A ) に示すように、操作促進表示決定処理 ( S293A ) において操作促進表示の種類が例えればプッシュボタン 31B に決定され、操作促進前表示決定処理 ( S293B ) において操作促進前表示の態様が「共通エフェクト」または「2ボタン・エフェクト」に決定された場合には、カットイン演出 A に決定する。また、操作促進表示の種類が例えればプッシュボタン 31B に決定され、操作促進前表示の態様が「4ボタン・エフェクト」に決定された場合には、カットイン演出 B に決定する。また、操作促進表示の種類が例えればステイックコントローラ 31A に決定され、操作促進前表示の態様が「共通エフェクト」に決定された場合にも、カットイン演出 B に決定する。また、操作促進表示の種類が例えればステイックコントローラ 31A に決定され、操作促進前表示の態様が「4Vコン・エフェクト」に決定された場合には、カットイン演出 C に決定する。このように、操作促進前表示の態様と操作促進表示の種類によって、所定演出として、遊技者にとって有利な内容の演出（例えれば、カットイン演出 C など）が報知される割合が異なっている。  
10

#### 【 0303 】

なお、カットイン演出としては、例えれば、一連の場面（例えればバトル場面）に、別の短い場面（例えれば、キャラクタ画像が所定の表示態様で登場するなどの場面）が挿入される演出などが挙げられる。  
20

#### 【 0304 】

本実施形態では、カットイン演出 A は、スーパーリーチ演出内のボタン等の操作有効期間に、遊技者によるプッシュボタン 31B の操作があると、図 27 ( A ) 、図 33 ( E ) に示すように、例えれば通常背景画像 N B 上に特定キャラクタ画像 S C ( 例えれば「女の子」のキャラクタ画像 ) が出現（登場）する態様の場面が挿入される演出である。

#### 【 0305 】

カットイン演出 B は、スーパーリーチ演出内のボタン等の操作有効期間に、遊技者によるボタン操作（プッシュボタン 31B 又はステイックコントローラ 31A の操作）があると、図 27 ( A ) 、図 33 ( F ) に示すように、例えれば通常背景 N B とは異なる表示態様の特別背景画像 S B 上に特定キャラクタ画像 S C が出現（登場）する態様の場面が挿入される演出である。  
30

#### 【 0306 】

カットイン演出 C は、スーパーリーチ演出内のボタン等の操作有効期間に、遊技者によるステイックコントローラ 31A の操作があると、図 27 ( A ) 、図 37 ( C ) に示すように、例えれば特別背景画像 S B 上に特定キャラクタ画像 S C と情報表示画像 C I ( 例えれば「熱」の文字情報表示画像 ) とが出現（登場）する態様の場面が挿入される演出である。なお、ボタン操作後のカットイン演出表示の実行開始タイミングが、ボタン等演出のプロセステーブルに記述されている。  
40

#### 【 0307 】

ところで、本実施形態のカットイン演出決定用テーブルは、変動パターンがスーパーリーチハズレである場合については、「共通エフェクト + プッシュボタン」の「カットイン演出 A 」が 42 % の確率で決定され、「2ボタン・エフェクト + プッシュボタン」の「カットイン演出 A 」が 21 % の確率で決定され、「4ボタン・エフェクト + プッシュボタン」の「カットイン演出 B 」が 7 % の確率で決定され、「共通エフェクト + スティックコントローラ」の「カットイン演出 B 」が 21 % の確率で決定され、「4Vコン・エフェクト + スティックコントローラ」の「カットイン演出 C 」が 9 % の確率で決定されるようになっている。また、変動パターンがスーパーリーチ大当たりとなる場合については、「共通エフェクト + プッシュボタン」の「カットイン演出 A 」が 8 % の確率で決定され、「2ボタ  
50

ン・エフェクト+プッシュボタン」の「カットイン演出A」が12%の確率で決定され、「4ボタン・エフェクト+プッシュボタン」の「カットイン演出B」が20%の確率で決定され、「共通エフェクト+スティックコントローラ」の「カットイン演出B」が24%の確率で決定され、「4Vコン・エフェクト+スティックコントローラ」の「カットイン演出C」が36%の確率で決定されるようになっている。

#### 【0308】

また、共通エフェクトの操作促進前表示が表示されたとしても、その後に、スティックコントローラ31Aの操作促進表示が表示された場合（つまり、「共通エフェクト+スティックコントローラ」の場合）には、「共通エフェクト+プッシュボタン」に比べて大当たり期待度が高いので、スティックコントローラ31Aの操作促進表示が表示されることを期待することができ、共通エフェクトの操作促進前表示についても意外性を持たせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。10

#### 【0309】

このように決定確率が設定されていることにより、当該変動表示においてスーパーリーチ大当たりとなる場合には、スーパーリーチハズレとなる場合よりも「カットイン演出B」や「カットイン演出C」が実行され易くなっている。また、スーパーリーチハズレである場合については、「カットイン演出A」が実行され易くなっている。つまり、カットイン演出Bやカットイン演出Cの方がカットイン演出Aよりも大当たりとなる可能性が高いようになっている。

#### 【0310】

なお、図27(A)に示すカットイン演出決定用テーブルでは、スーパーリーチ大当たりとスーパーリーチハズレとでカットイン演出の内容を同じとしているが、これに限定されない。例えば、図27(B)に示す変形例のカットイン演出決定用テーブルを用いてもよい。図27(B)は、変形例のカットイン演出決定用テーブルを示す図である。20

#### 【0311】

変形例のカットイン演出決定用テーブルでは、図27(B)に示すように、スーパーリーチ大当たりとスーパーリーチハズレとでカットイン演出の内容が異なっている。具体的には、操作促進表示の種類がプッシュボタン31Bに決定され、操作促進前表示の態様が「共通エフェクト」に決定された場合以外には、スーパーリーチ大当たりとスーパーリーチハズレとでカットイン演出の内容が異なっている。特に、スーパーリーチ大当たりの場合であって、操作促進表示の種類が例えばスティックコントローラ31Aに決定され、操作促進前表示の態様が「4Vコン・エフェクト」に決定された場合には、カットイン演出Dに決定される。カットイン演出Dは、当該変動表示が大当たりとなることを確定する演出（つまり、プレミアム演出）である。ここでは、カットイン演出Dは、特別背景画像SB上に特定キャラクタ画像SCと情報表示画像CIとして例えば「大当たり確定」などの文字情報表示画像とが出現する態様の表示画像を含む演出である。図27(B)に示す変形例では、カットイン演出Dは大当たり確定のもの（プレミアム演出）とすることができます、「4Vコン・エフェクト」の操作促進前表示の後にスティックコントローラ31Aの操作促進表示がされて、スティックコントローラ31Aを操作したことに基づいて実行されるカットイン演出Dについて、格段の喜びを感じることができ、遊技の興趣性が向上できる。30

#### 【0312】

なお、カットイン演出Dは、当該変動表示が確変大当たり（確変大当たりAまたは確変大当たりB）となることを確定する演出であってもよい。また、カットイン演出Dは、大当たりを確定する演出ではなく、発生率の低い演出（大当たり期待度が非常に高い演出、言い換れば希にハズレとなることがある演出）であってもよい。40

#### 【0313】

なお、本実施形態の図27(A)に示すカットイン演出決定用テーブルや、変形例の図27(B)に示すカットイン演出決定用テーブルにおいて、「カットイン演出なし」に決定され得るようにしてよい。

#### 【0314】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、図24に示すように、操作促進表示決定し、その後に操作促進前表示を決定し、その後に、図23に示すようにカットイン演出（所定演出）を決定しているが、これに限定されない。例えば、カットイン演出（所定演出）を決定し、その後に操作促進前表示を決定し、その後に操作促進表示を決定してもよいし、カットイン演出（所定演出）を決定し、その後に操作促進表示を決定し、その後に操作促進前表示を決定してもよい。また、複数態様の操作促進前表示と複数種類の操作促進表示とを組み合わせた複数パターンを記憶する決定テーブルを用いて、この複数パターンの中から何れか一つを決定するようにしてもよい。また、複数態様の操作促進前表示と複数種類の操作促進表示と複数種類の所定演出（例えばカットイン演出）とを組み合わせた複数パターンを記憶する決定テーブルを用いて、この複数パターンの中から何れか一つを決定するようにしてもよい。

10

### 【0315】

図23に戻り、演出制御用CPU120は、決定したボタン等操作演出の種別とカットイン演出の種別とをRAM122の所定領域に記憶する（S295）。そして、S296に進んで、ボタン等演出実行決定フラグをセットした後、当該ボタン等演出決定処理を終了する。

### 【0316】

図22に戻り、S277のボタン等演出決定処理の後に、S278において演出制御用CPU120は、ボタン等演出実行決定フラグがセットされているか否かを判定する。つまり、S277のボタン等演出決定処理において、「プッシュボタン演出」および「ステイックコントローラ演出」の何れのボタン等演出が決定されたか否かを判定する。

20

### 【0317】

ボタン等演出実行決定フラグがセットされている場合には、S279に進んで、ボタン等演出開始待ちタイマに、ボタン等演出開始までの期間を設定し（S279）、ボタン等演出実行決定フラグをクリアして（S280）、S281に進み。一方、ボタン等演出実行決定フラグがセットされていない場合には、S279経由することなくS281に進む。

### 【0318】

ボタン等演出開始までの期間としては、本実施形態では、例えば、2人のキャラクタが登場してバトルするリーチ演出開始（例えば図32（D）参照）から所定期間が経過するまでの期間としている。つまり、ボタン等演出が開始されるタイミングの前にリーチ演出が開始され、当該リーチ演出開始から所定期間経過した特定タイミングが、ボタン等演出開始タイミングとしている。また、前記特定タイミングになると、ボタン等演出の開始から実行されるボタン等演出プロセステーブルに基づいて、ボタン等演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではない。例えばリーチ演出開始と同時にボタン等演出が開始される場合には、リーチ演出の開始タイミングまでの期間をボタン等演出開始待ちタイマに設定すればよい。

30

### 【0319】

S281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイミングをスタートさせる（S282）。

40

### 【0320】

なお、プロセステーブルには、演出表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやステイックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

### 【0321】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演

50

出装置（演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部（プッシュボタン 31 B、スティックコントローラ 31 A 等））の制御を実行する（S 283）。例えば、演出表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【0322】

なお、この実施形態では、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。10

#### 【0323】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（S 284）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（S 285）。なお、所定時間は例えば 30 ms であり、演出制御用 CPU120 は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置 5 に出力し、演出表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 75）に対応した値にする（S 286）。20

#### 【0324】

図 28 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S 75）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 CPU120 は、プロセスタイミング、変動時間タイミング、変動制御タイミングのそれぞれの値を「-1」する（S 301、S 302、S 303）。また、演出制御用 CPU120 は、ボタン等演出開始待ちタイミングがセットされている（ボタン等演出を行うことに決定されている）か、又はボタン等演出の実行中であることを示すボタン等演出実行中フラグがセットされている（ボタン等演出の実行中である）場合には（S 304；Y）、図 29 に示すボタン等演出処理を実行する（S 305）。ボタン等演出実行決定フラグもボタン等演出実行中フラグもセットされていない場合には、S 305 のボタン等演出処理を実施することなく、S 306 に進む。30

#### 【0325】

S 306において演出制御用 CPU120 は、プロセスタイミングがタイムアウトしたか否か確認する。プロセスタイミングがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（S 307）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定することによってプロセスタイミングをあらためてスタートさせる（S 308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等に基づいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S 309）。40

#### 【0326】

次に、変動制御タイミングがタイムアウトしているか否かを確認する（S 310）。変動制御タイミングがタイムアウトしている場合には（S 310；Y）、演出制御用 CPU120 は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切り替え時点から 30 ms 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAM の所定領域に書き込む（S 311）。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。50

#### 【0327】

表示制御部 123 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置 5 に出力する。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、

変動制御タイマに所定値を再セットする（S312）。

#### 【0328】

また、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（S313）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S76）に応じた値に更新する（S315）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（S314；Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S76）に応じた値に更新する（S315）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。10

#### 【0329】

なお、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイミング設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、S306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイミングがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルに基づく演出図柄の演出制御は終了する。20

#### 【0330】

図29は、ボタン等演出処理の一例を示すフローチャートである。ボタン等演出処理において、演出制御用CPU120は、図23のS295で決定されたボタン等操作演出の種別がプッシュボタン演出であるか否かを判定する（S341）。プッシュボタン演出である場合には（S341；Y）、演出制御用CPU120は、プッシュボタン演出処理を実行する（S342）。

#### 【0331】

図30は、図29のボタン等演出処理におけるプッシュボタン演出処理（S342）を示すフローチャートである。プッシュボタン演出処理において、演出制御用CPU120は、操作促進前表示中であるか否かを判定する（S351）。S351において、操作促進前表示中でない場合には（S351；N）、操作促進前表示の実行開始タイミングであるか否かを判定する（S352）。S352において、操作促進前表示の実行開始タイミングである場合には（S352；Y）、S293Bにおいて決定された操作促進前表示を開始する（S353）。例えば、S293Bにおいて共通エフェクトの操作促進前表示に決定された場合には、図33（A）に示す共通エフェクトの操作促進前表示を開始する。また、この操作促進前表示に際してはそれに応じた音声出力がなされる。例えば、各操作促進前表示（つまり、各エフェクト）に応じた別々の音声出力がなされるものであってもよいし、全ての操作促進前表示（つまり、全てのエフェクト）において共通で同じ音声出力がなされてもよい。30

#### 【0332】

前記のS351において、演出制御用CPU120は、操作促進前表示中である場合には（S351；Y）、操作促進前表示の終了タイミングであるか否かを判定する（S354）。S354において、操作促進前表示の終了タイミングである場合には（S354；Y）、操作促進前表示を終了する（S355）。

#### 【0333】

前記のS352において操作促進前表示の実行開始タイミングでない場合（S352；N）、S354において操作促進前表示の終了タイミングでない場合（S354；N）、操作促進前表示を開始した（S353）あと、又は、操作促進前表示を終了した（S355）あとには、演出制御用CPU120は、操作促進前表示が終了か否かを判定する（S356）。S356において、操作促進前表示が終了でない場合（S356；N）には、プッシュボタン演出処理を終了する。50

**【 0 3 3 4 】**

S 3 5 6において、操作促進前表示が終了である場合（S 3 5 6；Y）には、演出制御用C P U 1 2 0は、プッシュボタン3 1 Bの操作促進表示中であるか否かを判定する（S 3 5 7）。S 3 5 7において、プッシュボタン3 1 Bの操作促進表示中でない場合（S 3 5 7；N）には、演出制御用C P U 1 2 0は、操作促進表示の実行開始タイミングであるか否かを判定する（S 3 5 8）。S 3 5 8において、操作促進表示の実行開始タイミングである場合（S 3 5 8；Y）には、S 2 9 3 Aにおいて決定されたプッシュボタン3 1 Bの操作促進表示を開始し（S 3 5 9）、プッシュボタン演出処理を終了する。また、この操作促進表示に際してはそれに応じた音声出力がなされる。S 3 5 8において、操作促進表示の実行開始タイミングでない場合（S 3 5 8；N）には、プッシュボタン演出処理を終了する。

10

**【 0 3 3 5 】**

なお、S 3 5 6において、操作促進前表示の終了（S 3 5 5）を契機にプッシュボタン3 1 Bの操作促進表示を開始するものでもよい。また、S 3 5 8を設けない構成であってもよい。つまり、プッシュボタン3 1 Bの操作促進表示中でない場合（S 3 5 7；N）に、図3 2（F）に示す操作促進表示を開始する（S 3 5 9）ようにしてもよい。

**【 0 3 3 6 】**

S 3 5 7において、プッシュボタン3 1 Bの操作促進表示中である場合（S 3 5 7；Y）には、演出制御用C P U 1 2 0は、操作促進表示の終了タイミングであるか否かを判定する（S 3 6 0）。S 3 6 0において、操作促進表示の終了タイミングでない場合（S 3 6 0；N）には、プッシュボタン3 1 Bの操作の有無を判定する（S 3 6 1）。S 3 6 1において、プッシュボタン3 1 Bの操作有りの場合（S 3 6 1；Y）には、操作促進表示を終了し、カットインあり演出を実行する（S 3 6 2）。つまり、S 2 9 4において決定されたカットイン演出（カットイン演出Aまたはカットイン演出B）を実行する（図3 2（G）参照）。プッシュボタン3 1 Bの操作有効期間内において、遊技者によりプッシュボタン3 1 Bの操作（第1動作）がされると、かかる操作をプッシュセンサ3 5 Bが検出し、この検出結果に基づいてカットイン演出の実行が開始される。続いて図3 2（H）に示すリーチ演出を実行する。S 3 6 1において、プッシュボタン3 1 Bの操作無しの場合（S 3 6 1；N）には、プッシュボタン演出処理を終了する。

20

**【 0 3 3 7 】**

30

前記のS 3 6 0において、操作促進表示の終了タイミングである場合（S 3 6 0；Y）には、図3 2（F）に示す操作促進表示を終了し、カットインなし演出を実行する（S 3 6 3）。つまり、図3 2（G）に示すカットイン演出を実行することなく、図3 2（H）に示すリーチ演出を実行する。前記のS 3 6 2、S 3 6 3のあと、演出制御用C P U 1 2 0は、ボタン等演出実行中フラグをクリアし（S 3 6 4）、プッシュボタン演出処理を終了する。

**【 0 3 3 8 】**

前記のS 3 6 3では、カットインなし演出を実行しているが、本発明はこれに限定されない。例えば、前記のS 3 6 0において、操作促進表示の終了タイミングである場合（S 3 6 0；Y）にもS 3 6 2に進むようにし、S 3 6 3を削除した構成であってもよい。この場合には、プッシュボタン3 1 Bを操作しないときでも、図3 2（G）に示すカットイン演出を実行することができ、プッシュボタン3 1 Bを操作したくない遊技者又はプッシュボタン3 1 Bの操作に気付かなかった遊技者などに対しても、図3 2（G）に示すカットイン演出を提供することができ、遊技の興趣性を確保することができる。

40

**【 0 3 3 9 】**

図2 9に戻って、プッシュボタン演出でない場合には（S 3 4 1；N）、演出制御用C P U 1 2 0は、スティックコントローラ演出であるか否かを判定する（S 3 4 3）。スティックコントローラ演出である場合には（S 3 4 3；Y）、演出制御用C P U 1 2 0は、スティックコントローラ演出処理を実行する（S 3 4 4）。

**【 0 3 4 0 】**

50

図31は、図29のボタン等演出処理におけるスティックコントローラ演出処理(S344)を示すフローチャートである。スティックコントローラ演出処理において、演出制御用CPU120は、操作促進前表示中であるか否かを判定する(S371)。S371において、操作促進前表示中でない場合には(S371;N)、操作促進前表示の実行開始タイミングであるか否かを判定する(S372)。S372において、操作促進前表示の実行開始タイミングである場合には(S372;Y)、S293Bにおいて決定された操作促進前表示を開始する(S373)。例えば、S293Bにおいて共通エフェクトの操作促進前表示に決定された場合には、図33(A)に示す共通エフェクトの操作促進前表示を開始する。図38に示すように、操作促進前表示(例えば1秒間)が実行される。また、この操作促進前表示に際してはそれに応じた音声出力がなされる。例えば、各操作促進前表示(つまり、各エフェクト)に応じた別々の音声出力がなされるものであってもよいし、全ての操作促進前表示(つまり、全てのエフェクト)において共通で同じ音声出力がなされてもよい。

#### 【0341】

前記のS371において、演出制御用CPU120は、操作促進前表示中である場合には(S371;Y)、操作促進前表示の終了タイミングであるか否かを判定する(S374)。S374において、操作促進前表示の終了タイミングである場合には(S374;Y)、操作促進前表示を終了する(S375)。

#### 【0342】

前記のS372において操作促進前表示の実行開始タイミングでない場合(S372;N)、S374において操作促進前表示の終了タイミングでない場合(S374;N)、操作促進前表示を開始した(S373)あと、又は、操作促進前表示を終了した(S375)あとには、演出制御用CPU120は、操作促進前表示が終了か否かを判定する(S376)。S376において、操作促進前表示が終了でない場合(S376;N)には、スティックコントローラ演出処理を終了する。

#### 【0343】

S376において、操作促進前表示が終了である場合(S376;Y)には、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aの操作促進表示中であるか否かを判定する(S377)。S377において、スティックコントローラ31Aの操作促進表示中でない場合(S377;N)には、演出制御用CPU120は、操作促進表示の実行開始タイミングであるか否かを判定する(S378)。S378において、操作促進表示の実行開始タイミングである場合(S378;Y)には、S293Aにおいて決定されたスティックコントローラ31Aの操作促進表示を開始し(S379)、スティックコントローラ演出処理を終了する。また、この操作促進表示に際してはそれに応じた音声出力がなされる。S378において、操作促進表示の実行開始タイミングでない場合(S378;N)には、スティックコントローラ演出処理を終了する。

#### 【0344】

なお、S376において、操作促進前表示の終了(S375)を契機にスティックコントローラ31Aの操作促進表示を開始するものでもよい。また、S378を設けない構成であってもよい。つまり、スティックコントローラ31Aの操作促進表示中でない場合(S377;N)に、図34(F)に示す操作促進表示を開始する(S379)ようにしてもよい。

#### 【0345】

S377において、スティックコントローラ31Aの操作促進表示中である場合(S377;Y)には、演出制御用CPU120は、操作促進表示の終了タイミングであるか否かを判定する(S380)。S380において、操作促進表示の終了タイミングでない場合(S380;N)には、スティックコントローラ31Aの操作の有無を判定する(S381)。S381において、スティックコントローラ31Aの操作有りの場合(S381;Y)には、操作促進表示を終了し、カットインあり演出を実行する(S382)。つまり、S294において決定されたカットイン演出(カットイン演出Bまたはカットイン演

出C)を実行する(図34(G)参照)。図38に示すように、スティックコントローラ31Aの操作有効期間内において、遊技者によりスティックコントローラ31Aの操作(第2動作)がされると、かかる操作をコントローラセンサユニット35Aが検出し、この検出結果に基づいてカットイン演出の実行が開始される。続いて図34(H)に示すリーチ演出を実行する。S381において、スティックコントローラ31Aの操作無しの場合(S381;N)には、スティックコントローラ演出処理を終了する。

#### 【0346】

なお、本実施形態では、図38に示すように、操作有効期間内において、遊技者による操作部(例えばスティックコントローラ31A)の操作(第2動作)が検出された時点から操作有効期間の終了時点までの残時間に応じた長さのカットイン演出を実行するようになっている。つまり、遊技者が操作したときの操作有効期間終了までの残時間でカットイン演出長さを変えるようになっている。また、遊技者による操作タイミングに関わらず一定時間のカットイン演出を実行するようにしてもよい。つまり、操作有効期間の終了後もカットイン演出が継続されるようにしてもよい。

10

#### 【0347】

前記のS380において、操作促進表示の終了タイミングである場合(S380;Y)には、図34(F)に示す操作促進表示を終了し、カットインなし演出を実行する(S383)。つまり、図34(G)に示すカットイン演出を実行することなく、図34(H)に示すリーチ演出を実行する。前記のS382、S383のあと、演出制御用CPU120は、ボタン等演出実行中フラグをクリアし(S384)、スティックコントローラ演出処理を終了する。

20

#### 【0348】

前記のS383では、カットインなし演出を実行しているが、本発明はこれに限定されない。例えば、前記のS380において、操作促進表示の終了タイミングである場合(S380;Y)にもS382に進むようにし、S383を削除した構成であってもよい。この場合には、スティックコントローラ31Aを操作しないときでも、図34(G)に示すカットイン演出を実行することができ、スティックコントローラ31Aを操作したくない遊技者又はスティックコントローラ31Aの操作に気付かなかった遊技者などに対してても、図34(G)に示すカットイン演出を提供することができ、遊技の興趣性を確保することができる。

30

#### 【0349】

図29に戻って、スティックコントローラ演出でない場合には(S343;N)、演出制御用CPU120は、ボタン等演出処理を終了する。

#### 【0350】

以上、本実施形態のパチンコ遊技機1によれば、図27(A)に示すように、操作促進前表示の態様(例えば、共通エフェクト、2ボタン・エフェクト、4ボタン・エフェクトまたは4Vコン・エフェクトの何れの操作促進前表示であるか)と操作促進表示の種類(例えば、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの何れの操作促進表示であるか)によって、所定演出として遊技者にとって有利な内容の演出(カットイン演出Cなど)が実行されるため、操作促進前表示(促進前報知)の態様と操作促進表示(促進報知)の種類について遊技者を注目させることができる。これにより、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

#### 【0351】

なお、本実施形態では、「所定演出」としてカットイン演出を用いているが、これに限定されない。操作部(プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなど)の操作に対応して実行される各種の演出(例えば、特定のキャラクタなどが登場する演出、背景画像の表示態様が変更される演出、別の表示態様のリーチ演出など)であってもよい。

#### 【0352】

また、操作促進前表示および操作促進表示は、スーパーりーチ演出中(特定演出中)に実行されるので、操作促進前表示の態様と操作促進表示の種類について遊技者を注目させ

50

ることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。また、特定演出中としては、本実施形態では、パチンコ遊技機1における可変表示中としてもよく、スーパーリーチ演出中に限らず、ノーマルリーチ演出中や非リーチ演出中であってもよい。また、後述する図39に示す変形例のように、特定演出としては、高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出、当否煽り演出、連打ボタン演出、長押しボタン演出などであってもよい。また、特定演出中としては、パチンコ遊技機1以外の遊技機（例えばスロットマシン）における単一ゲームの演出中や複数ゲーム間に亘って行われる連続演出中などであってもよい。

#### 【0353】

また、図33（C）に示すプッシュボタン31Bの操作促進表示（第1操作促進表示）および図33（D）に示すステイックコントローラ31Aの操作促進表示（第2操作促進表示）の表示前（実行前）には、図33（A）、（B）に示す共通エフェクトの操作促進前表示（共通の操作促進前表示）が表示される。言い換えれば、共通の操作促進前表示（図33（A）、（B）参照）が表示されると、この操作促進前表示の表示後に、図33（C）に示すプッシュボタン31Bの操作促進表示（第1操作促進表示）および図33（D）に示すステイックコントローラ31Aの操作促進表示（第2操作促進表示）のどちらが表示されるかに遊技者を注目させることができ、操作部（プッシュボタン31Bまたはステイックコントローラ31A）の演出の面白みを向上させることができる。

10

#### 【0354】

また、プッシュボタン31Bの操作促進表示（第1促進報知）の前に実行可能な操作促進前表示（促進前報知）の態様数（例えば図27（A）の共通エフェクト、2ボタン・エフェクトおよび4ボタン・エフェクトの3種類）と、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示（第2促進報知）の前に実行可能な操作促進前表示（促進前報知）の態様数（例えば図27（A）の共通エフェクトおよび4Vコン・エフェクトの2種類）とが異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。なお、プッシュボタン31Bの操作促進表示の前の操作促進前表示の態様数を3種類とし、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示の前の操作促進前表示（促進前報知）の態様数を2種類としているが、これらの数に限定されない。また、両者の態様数を同数としてもよい。

20

#### 【0355】

また、プッシュボタン31Bの操作促進表示（第1促進報知）の前に実行可能な操作促進前表示（促進前報知）の態様数（例えば図27（A）の共通エフェクト、2ボタン・エフェクトおよび4ボタン・エフェクトの3種類）よりも、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示（第2促進報知）の前に実行可能な操作促進前表示（促進前報知）の態様数（例えば図27（A）の共通エフェクトおよび4Vコン・エフェクトの2種類）の方が少ないので、遊技の興趣性を向上させることができる。本実施形態のように、プッシュボタン31Bの操作促進表示を実行したときよりもステイックコントローラ31Aの操作促進表示を実行したときの方が有利状態となる期待度（大当たり期待度）が高い場合には、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示の前の操作促進前表示の態様数がプッシュボタン31Bの操作促進表示に比べて少なくすることで、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示の前の操作促進前表示の態様で必要以上に煽らないようにでき、ステイックコントローラ31Aの操作促進表示（第2促進報知）にしたがって遊技者がステイックコントローラ31Aの操作（第2動作）をするときの期待感を維持できる。

30

#### 【0356】

また、2ボタン・エフェクトまたは4ボタン・エフェクトの操作促進前表示では、プッシュボタン画像が表示されることから、この後にプッシュボタン31Bの操作促進表示が表示されることが予期できる。また、4Vコン・エフェクトの操作促進前表示では、ステイックコントローラ画像が表示されることから、この後にステイックコントローラ31Aの操作促進表示が表示されることが予期できる。このため、どちらの操作促進表示（促進報知）が実行されるが事前にわかるので、遊技者はプッシュボタン31Bの操作（第1動作）またはステイックコントローラ31Aの操作（第2動作）の準備が可能となる。

40

50

**【 0 3 5 7 】**

また、パチンコ遊技機1は、操作部として、プッシュボタン31B(第1操作部)とスティックコントローラ31A(第2操作部)とを備え、プッシュボタン31B(第1操作部)の操作を促す図33(C)の操作促進表示(第1操作促進表示)と、スティックコントローラ31A(第2操作部)の操作を促す図33(D)に示す操作促進表示(第2操作促進表示)とにより、遊技者が操作すべき操作部を明確にすることができ、操作部を的確に操作できる遊技機を提供することができる。

**【 0 3 5 8 】**

以上、本発明の実施形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれる。10

**【 0 3 5 9 】**

なお、前述の実施形態のパチンコ遊技機1は、操作部として第1操作部(例えば、プッシュボタン31B)と第2操作部(例えば、スティックコントローラ31A)との2つを備えるが、1つとしてもよく、3つ以上であつてもよい。操作部が1つである構成例としては、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bの何れか一方のみとする構成や、打球操作ハンドルに設けられて演出操作用ハンドルボタン(突出駆動可能なハンドルボタンであつてもよい)や演出操作用トラックボールや操作レバーなどの何れか一つのみとする構成であつてもよい。また、操作部が3つ以上である構成例としては、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bと前記の演出操作用ハンドルボタンと演出操作用トラックボールと操作レバーなどを3つ以上備える構成であつてもよい。20

**【 0 3 6 0 】**

また、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bと前記の演出操作用ハンドルボタンと演出操作用トラックボールと操作レバーなどの何れを第1操作部や第2操作部としてもよい。

**【 0 3 6 1 】**

また、前述の実施形態では、操作促進前表示および操作促進表示は、図38に示すように、特定演出の一例であるスーパーリーチ演出中に実行されているが、これに限定されない。特定演出中としては、ノーマルリーチ演出中や非リーチ演出中であつてもよく、パチンコ遊技機1における可変表示中としてもよい。また、特定演出としては、図39に示すように、高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出、当否煽り演出、連打ボタン演出、長押しボタン演出などであつてもよい。高速変動時ボタン演出は、例えば、変動開始時からリーチ成立までの期間内において演出図柄が高速変動するときに実行されるボタン演出である。リーチ成立時ボタン演出は、例えば、演出図柄のリーチが成立したときに実行されるボタン演出である。当否煽り演出は、例えば、演出図柄の停止表示の直前に実行される、演出図柄が大当たり組合せとなるか否かの当否煽り演出のときに実行されるボタン演出である。連打ボタン演出は、例えば、スーパーリーチの実行期間中で当否煽り演出よりも前の連打操作期間のときに実行されるボタン演出である。長押しボタン演出は、例えば、スーパーリーチの実行期間中で当否煽り演出よりも前の長押し操作期間のときに実行されるボタン演出である。また、特定演出中としては、パチンコ遊技機1以外の遊技機(例えばスロットマシン)における単一ゲームの演出中や複数ゲーム間に亘って行われる連続演出中などであつてもよい。3040

**【 0 3 6 2 】**

また、前記実施形態の操作促進表示では、図33(C)、(D)に示すように、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A)の外観を模した第1操作促進画像(プッシュボタン画像またはスティックコントローラ画像といったボタン画像)と/orしているが、これに限定されない。操作促進表示としては、例えば、図42(C)～(F)に示すように、第1操作促進画像(図42ではプッシュボタン画像)に、所定の文字(図42では「押せ」、「一撃」、「連打」、「長押し」)などを示す第2操作促進画像を加えた態様としてもよい。50

**【 0 3 6 3 】**

図 4 0 ( A ) ~ ( C ) は、変形例の各ボタン演出設定テーブルの一例を示す図である。また、図 4 1 ( A )、( B ) は、変形例の各ボタン演出設定テーブルの一例を示す図である。また、図 4 2 は、変形例の操作促進報知を示す図である。

**【 0 3 6 4 】**

例えは S 2 7 7 では、図 4 0 ( A ) に示す変形例の高速変動時ボタン演出設定テーブルを用いて、高速変動時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」のいずれかに決定する）ようにすればよい。なお、「演出なし」に決定するということは、高速変動時ボタン演出を実行しないと決定することであり、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」のいずれかに決定するということは、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」または「第 3 演出態様」の演出態様で高速変動時ボタン演出を実行すると決定することである。10

**【 0 3 6 5 】**

図 4 0 ( A ) に示す高速変動時ボタン演出設定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図 4 0 ( A ) では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えは、高速変動時ボタン演出設定用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。したがって、図 4 0 ( A ) では、各変動パターンにおける決定事項（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」）に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（%）を示している。20

**【 0 3 6 6 】**

図 4 0 ( A ) に示す変形例では、スーパーリーチを含まない変動パターンの場合には、9 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、1 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 1 演出態様」で実行すると決定される。また、スーパーリーチはずれの場合には、3 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、4 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 1 演出態様」で実行すると決定され、2 5 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 2 演出態様」で実行すると決定され、5 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 3 演出態様」で実行すると決定される。また、スーパーリーチ大当りの場合には、1 5 % の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、2 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 1 演出態様」で実行すると決定され、5 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 2 演出態様」で実行すると決定され、1 0 % の割合で高速変動時ボタン演出を「第 3 演出態様」で実行すると決定される。30

**【 0 3 6 7 】**

なお、図 4 0 ( B ) に示す変形例のリーチ成立時ボタン演出設定テーブル、図 4 0 ( C ) に示す変形例の当否煽り時ボタン演出設定テーブル、図 4 1 ( A ) に示す変形例の連打ボタン演出設定テーブルおよび図 4 1 ( B ) に示す変形例の長押しボタン演出設定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる S 2 7 7 において、前記高速変動時ボタン演出と同様に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えは、乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定するようすればよい。40

**【 0 3 6 8 】**

図 4 0 ( A ) に示すように、高速変動時ボタン演出を「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」または「第 3 演出態様」の演出態様で実行可能である。高速変動時ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、プッシュボタン 3 1 B の外観を模した第 1 操作促進画像のうちの小型サイズの小ボタン画像（以下、第 1 操作促進画像（小）ともいう）が表示される（図 4 2 ( A ) の第 1 操作促進画像（小）参照）。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、「第 1 演出態様」では「・・・」の文字を示す第50

1 高速変動時ボタン演出画像（所定演出）が表示され、「第2演出態様」では「？」の文字を示す第2高速変動時ボタン演出画像（所定演出）が表示され、「第3演出態様」では「！」の文字を示す第3高速変動時ボタン演出画像（所定演出）が表示される。

#### 【0369】

また、図40(B)に示すように、リーチ成立時ボタン演出では、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。リーチ成立時ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、プッシュボタン31Bの外観を模した第1操作促進画像のうちの中型サイズの中ボタン画像（以下、第1操作促進画像（中）ともいう）が表示される（図42(B)の第1操作促進画像（中）参照）。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、「第1演出態様」では「チャンス！」の文字を示す第1リーチ成立時ボタン演出画像（所定演出）が表示され、「第2演出態様」では「好機！」の文字を示す第2リーチ成立時ボタン演出画像（所定演出）が表示され、「第3演出態様」では「激熱！」の文字を示す第3リーチ成立時ボタン演出画像（所定演出）が表示される。

10

#### 【0370】

また、図40(C)に示すように、当否煽り時ボタン演出では、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。当否煽り時ボタン演出の「第1演出態様」では、操作促進報知として、中ボタン画像（第1操作促進画像（中））が表示され（図42(B)参照）、「第2演出態様」では、操作促進報知として、プッシュボタン31Bの外観を模した第1操作促進画像のうちの大型サイズの大ボタン画像（以下、第1操作促進画像（大）ともいう）と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「押せ」の文字を示す第2操作促進画像（押せ）とが表示され（図42(C)の第1操作促進画像（大），第2操作促進画像（押せ）参照）、「第3演出態様」では、操作促進報知として、大ボタン画像（第1操作促進画像（大））と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「一撃」の文字を示す第2操作促進画像（一撃）とが表示される（図42(D)の第1操作促進画像（大），第2操作促進画像（一撃）参照）。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、変動表示の表示結果に応じた「勝利！」または「敗北…」の文字を示す当否煽り時ボタン演出画像（所定演出）が表示される。

20

#### 【0371】

また、図41(A)に示すように、連打ボタン演出では、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。連打ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「連打」の文字を示す第2操作促進画像（連打）とが表示される（図42(E)の第1操作促進画像（小），第2操作促進画像（連打）参照）。また、検出有効期間内に連打操作が検出された場合には、「所定演出」として、「第1演出態様」ではセリフA画像（第1連打ボタン演出画像）が表示され、「第2演出態様」ではセリフB画像（第2連打ボタン演出画像）が表示され、「第3演出態様」ではセリフC画像（第3連打ボタン演出画像）が表示される。

30

#### 【0372】

また、図41(B)に示すように、この長押しボタン演出では、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。長押しボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「長押し」の文字を示す第2操作促進画像（長押し）とが表示される（図42(F)の第1操作促進画像（小），第2操作促進画像（長押し）参照）。また、検出有効期間内に長押し操作が検出された場合には、「所定演出」として、「第1演出態様」ではアイテムA画像（第1長押しボタン演出画像）が表示され、「第2演出態様」ではアイテムB画像（第2長押しボタン演出画像）が表示され、「第3演出態様」ではアイテムC画像（第3長押しボタン演出画像）が表示される。

40

#### 【0373】

50

図40(A)～(C)に示す各ボタン演出設定テーブルにおいて特徴的なことは、スーパーリーチを含まない変動パターンよりもスーパーリーチを含む変動パターンである方が、また、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」と決定される割合が高く、「演出なし」と決定される割合が低くなるように判定値が設定されていることである。さらに、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第3演出態様」よりも「第3演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、演出が実行されないときよりも、演出が実行されたときの方が、さらに、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第3演出態様」よりも「第3演出態様」で実行されたときの方が、有利な演出図柄の変動態様（例えば、スーパーリーチに発展する）となる割合を高くすることや、表示結果が大当たりとなる割合を高くすることができる。つまり、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」の方が、期待度が高い演出態様となる。したがって、高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出および当否煽り時ボタン演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができるとともに、いずれの演出態様で実行されるかについて注目させることができる。10

#### 【0374】

また。図41(A)、(B)に示す連打ボタン演出設定テーブルおよび長押しボタン演出設定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当たりである方が、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第3演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第3演出態様」よりも「第3演出態様」で実行されたときの方が、表示結果が大当たりとなる割合を高くすることができます。つまり、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第3演出態様」の方が、期待度が高い演出態様となる。したがって、連打ボタン演出および長押しボタン演出が、いずれの演出態様で実行されるかについて注目させることができます。20

#### 【0375】

操作促進表示についても第1操作促進画像の場合（第1パターン）とさらに第2操作促進画像を加えた場合（第2パターン）とがあり、操作促進表示についても第1パターンよりも第2パターンで行われる方が、期待度が高くなることになる。このように構成することによって、いずれのパターンで操作促進表示が行われるかについて着目させることができる。また、第1パターンによる操作促進表示では、第1操作促進画像のみが表示され、第2パターンによる操作促進表示では、第1操作促進画像および第2操作促進画像が表示されるため、表示される画像が多くなると期待度が高くなることになり、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。なお、この実施の形態で示す例に限らず、第2パターンの操作促進表示よりも第1パターンの操作促進表示の方が、期待度が高くなるように構成してもよい。

#### 【0376】

また上記の変形例では、図42(C)～(F)に示すように、第1操作促進画像（プッシュボタン画像）に、所定の文字（図42では「押せ」、「一撃」、「連打」、「長押し」）などを示す第2操作促進画像を加えた態様としているが、第1操作促進画像（ステイックコントローラ画像）に、所定の文字（図42では「押せ」、「一撃」、「連打」、「長押し」）などを示す第2操作促進画像を加えた態様であってもよい。また、操作促進前表示についても、第2操作促進画像を加えた態様であってもよい。40

#### 【0377】

また、前記実施形態では、操作促進前表示（促進前報知）および操作促進表示（促進報知）としては、操作部の種類、表示画像の大きさ、表示色、文字などの表示伝達情報、キャラクタなどのうち少なくとも一つが異なる態様のものを採用してもよい。

#### 【0378】

また、前記実施形態では、「遊技者にとって有利な内容」として、「大当たり期待度」としたが、これに限定されない。例えば、「遊技者にとって有利な内容の演出」として、「確率変動」であったり、「ラウンド数」であったり、「時短状態の変動表示回数」であつたりしてもよい。

#### 【0379】

なお、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bなどの操作部の他に、遊技機用枠3の所定箇所（例えば、中央上部箇所、左右側部箇所、上皿など）に遊技者の動作を検出するカメラや赤外線センサやタッチパネルなどの動作検出手段を設けるようにしてもよい。そして、このような動作検出手段が設けられる構成において、遊技者に動作を指示する動作指示画像を表示中に、遊技者の動作を動作検出手段が検出した場合には、動作検出手段による動作検出結果にもとづいて所定演出（例えばカットイン演出など）を実行するようにしてもよい。10

#### 【0380】

また、前記実施形態では、演出表示装置5に表示された操作促進表示と同じ操作部（例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）を遊技者が操作した場合に所定演出（例えばカットイン演出）が実行されるようになっているが、操作促進表示と異なる操作部を操作した場合でも、所定演出（例えばカットイン演出）が実行されるようにしてもよい。遊技に不慣れな遊技者や、特定の操作部を操作し難い或いは操作したくない遊技者なども、遊技を楽しむことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。20

#### 【0381】

また、図27（B）に示すボタン等演出を先読み演出として実行してもよい。例えば、先読み演出を実行する構成としては、主基板11側で先読み判定（例えばステップS112の処理など）し、主基板11での先読み判定結果のコマンドが送信され（例えばステップS17の処理など）、演出制御基板12側でその受信コマンドに基づいて先読み予告演出を実行する（例えば図21の演出制御プロセス処理内に先読み予告設定処理と先読み予告実行処理とを設けるなど）構成とすればよいが、これに限定されない。例えば、主基板11で乱数値を示すコマンド送信し（例えば入賞時乱数値を示すコマンドを送信する実行するCPU103など）、演出制御基板12側で大当たり判定（例えば先読み判定を実行する演出制御用CPU120など）し、演出制御基板12側で先読み予告演出を実行する（前記先読み予告設定処理と先読み予告実行処理とを実行する演出制御用CPU120など）構成であってもよい。つまり、主基板11側ではなく、演出制御基板12側で先読み判定を行うようにしてもよい。30

#### 【0382】

また、ボタン等操作演出の実行タイミングは、変動表示毎に異なっていてもよい。例えば、1の変動表示では、リーチ演出の実行中にボタン等操作演出の実行を開始し、他の変動表示では、リーチ演出の実行前にボタン等操作演出の実行を開始してもよい。更に、大当たりの期待度に応じてボタン等操作演出の実行開始タイミングを異ならせるようにしてもよい。

#### 【0383】

例えば、前記実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。40

#### 【0384】

また、本実施形態では、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンド50

により通知する場合、CPU103は、1つ目のコマンドでは、例えば、擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなつた以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。

#### 【0385】

なお、CPU103の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

#### 【0386】

また、前記実施形態では、大当たり遊技において大入賞口の開放を実施することで多くの遊技球を獲得できる大当たりのみを発生させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当たりBを、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間を著しく短くして、大入賞口が開放したことを遊技者に認識されないようにして、該確変大当たりBの発生により、突然に確変状態となつたように見せる突確大当たりとしてもよい。なお、これら確変大当たりBを突確大当たりとする場合には、該確変大当たりBの大当たり遊技における大入賞口の開放パターンと同一の開放パターンにて大入賞口を開放する小当たりを設けるようにして、確変大当たりBや小当たりの発生後の遊技状態が、高確状態であるのか、或いは低確状態にあるのかが不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしてもよい。また、潜伏確変中は、非潜伏中に比べてボタン等演出決定などの割合を変化させてよい。

#### 【0387】

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであつてもよい。この場合、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過したことに基づく特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となったかにかかわらず、所定割合で特定領域を遊技球が通過しやすい大入賞口を開放状態に変化させるか否かが決定されてもよいし、いずれの始動入賞口を遊技球が通過したことに基づく特図ゲームであるかに応じて、特定領域を遊技球が通過しやすい大入賞口を開放状態に変化させる割合が異なるように設定されてもよい。

#### 【0388】

また、図柄の可変表示について、変動中に表示されるものは1種類の外れ図柄だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を繰り返すようにしてもよい。さらに変動中に表示されるものも、図柄の停止時に表示されるものでなくてもよい（例えば、表示機器が7セグメントなどの場合に、変動中は真ん中の横棒の点灯と消灯の繰り返しだが、表示結果としては真ん中の横棒だけが表示されることはない等）。

#### 【0389】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは

10

20

30

40

50

、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

### 【0390】

ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

### 【0391】

加えて、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

20

### 【0392】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

30

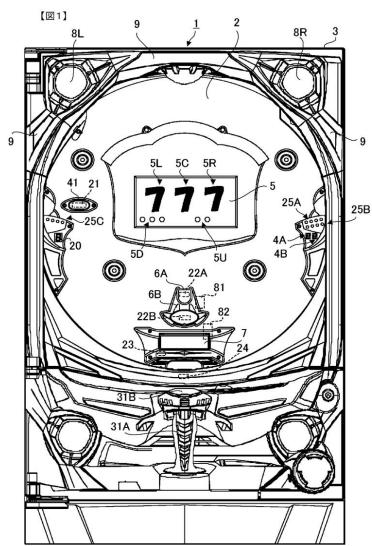
### 【符号の説明】

#### 【0393】

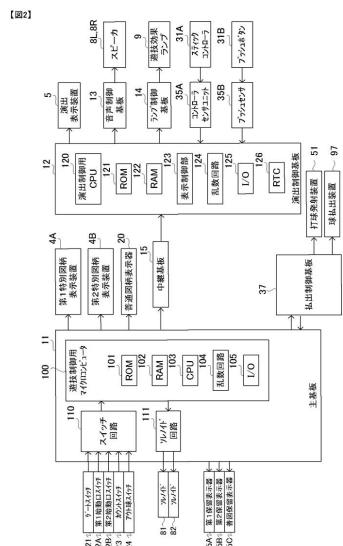
- |         |   |                        |    |
|---------|---|------------------------|----|
| 1       | … | パチンコ遊技機                |    |
| 2       | … | 遊技盤                    |    |
| 3       | … | 遊技機用枠                  |    |
| 4 A     | … | 第1特別図柄表示装置             | 40 |
| 4 B     | … | 第2特別図柄表示装置             |    |
| 5       | … | 演出表示装置（促進前報知手段、促進報知手段） |    |
| 6 A     | … | 普通入賞球装置                |    |
| 6 B     | … | 普通可変入賞球装置              |    |
| 7       | … | 特別可変入賞球装置              |    |
| 8 L、8 R | … | スピーカ                   |    |
| 9       | … | 遊技効果ランプ                |    |
| 1 1     | … | 主基板                    |    |
| 1 2     | … | 演出制御基板                 |    |
| 1 3     | … | 音声制御基板                 | 50 |

- 1 4 ... ランプ制御基板  
 1 5 ... 中継基板  
 2 0 ... 普通図柄表示器  
 2 1 ... ゲートスイッチ  
 2 2 A ... 第1始動口スイッチ  
 2 2 B ... 第2始動口スイッチ  
 2 3 ... カウントスイッチ  
 3 1 A ... スティックコントローラ(操作部、第2操作部)  
 3 1 B ... プッシュボタン(操作部、第1操作部)  
 3 5 A ... コントローラセンサユニット(検出手段) 10  
 3 5 B ... プッシュセンサ(検出手段)  
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ  
 1 0 1、1 2 1 ... ROM  
 1 0 2、1 2 2 ... RAM  
 1 0 3 ... CPU  
 1 0 4、1 2 4 ... 亂数回路  
 1 0 5、1 2 5 ... I/O  
 1 2 0 ... 演出制御用CPU(演出実行手段)  
 1 2 3 ... 表示制御部

【図1】



【図2】



【図3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始の指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始の指定
81	XX	変動バーン指定	変動バーンの指定 (XX=変動バーン)
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果の指定
8F	00	演出回数指定	演出回数の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態の指定 (XX=遊技状態)
A0	XX	大当たり開始指定	大当たり開始を指定
A1	XX	大人真口開放中指定	大人真口開放中の指定
A2	XX	大人真口開放後指定	大人真口開放後の指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たり終了を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞時の入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞への入賞を通知
B5	XX	時短回転指定	時短状態の繰り回数がXXで示す数であることを指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数 (XX) を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数 (XX) を通知
C4	XX	固持指定	XX毎の人賞時判定結果 (表示結果) の指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	XX毎の人賞時判定結果 (変動カテゴリ) の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当たり (確変 A)
8C	02	第3変動表示結果指定	大当たり (確変 B)
8C	03	第4変動表示結果指定	大当たり (非確変)

【図4】

(A4)

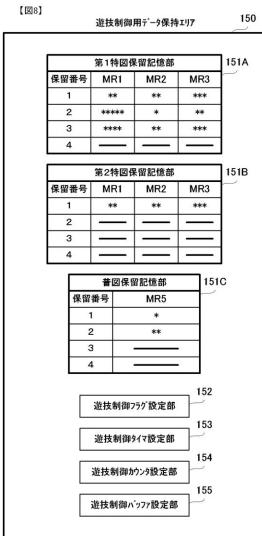
乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図5】

(A5)

変動バーン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → リリース (ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個回転 (通常状態) → 非リリース (ハズレ)
PA1-3	3750	保留3~5個回転 (通常状態) → リリース (ハズレ)
PA1-4	5000	短縮 (時短抑制中) → リリース (ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリリース (ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーりリース (ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーりリース β (ハズレ)
PE1-1	20000	ノーマルリリース (大当たり)
PE1-2	43000	スーパーりリース α (大当たり)
PE1-3	53000	スーパーりリース β (大当たり)

【図8】



【図6】

【図6】 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR 1)	特定表示結果
通常状態	1~219	大当たり
または時短状態	上記数値以外	ハズレ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	ハズレ

【図7】

【図7】 (A) 大当たり種別判定テーブル

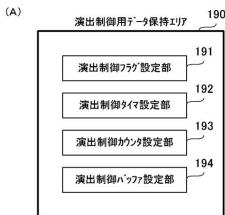
変動特図	判定値 (MR 2)	大当たり種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変 A
	81~100	確変 B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変 A

(B) 大当たり種別

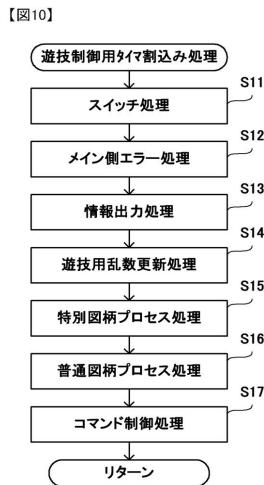
大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変 A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	1 6
確変 B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
非確変	無し	100回以内の大当たりまで	1 6

【図9】

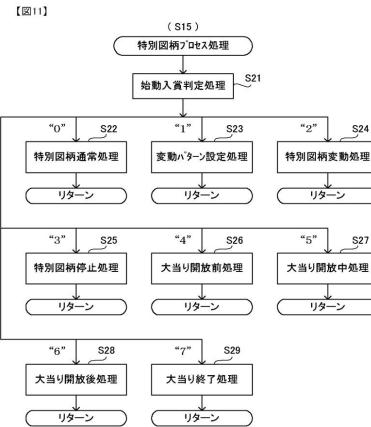
【図9】



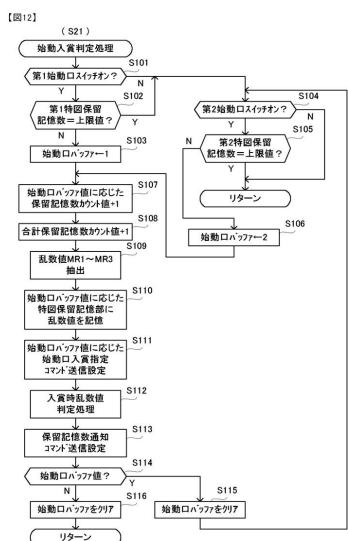
【図10】



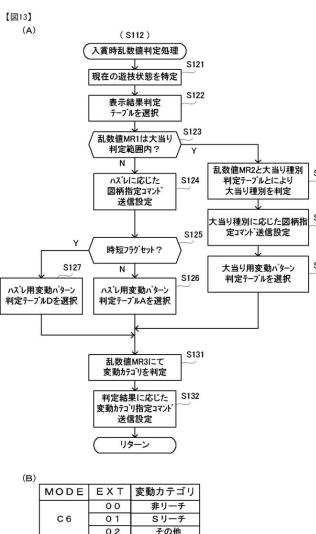
【図11】



【図12】



【図13】



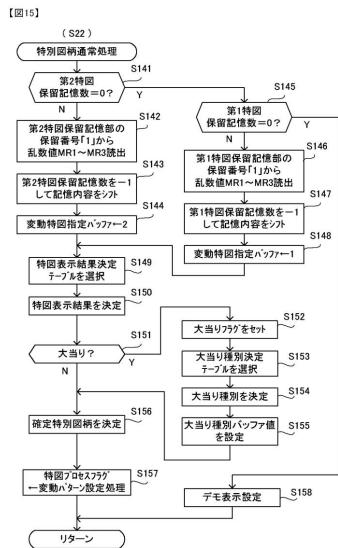
【図14】

【図14】

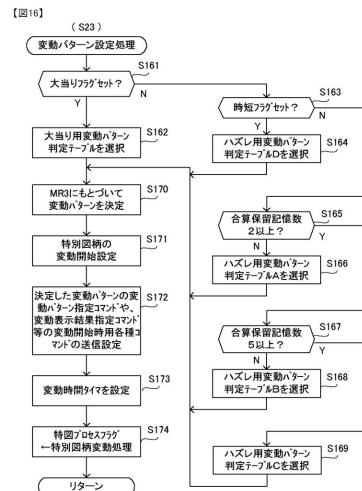
MODE	A	B	C
E X T	0 0 0 1 0 2	997 997 997	非リーチ (PA1-1) ノーマルリーチ スバーリーチ リーチテーブルA
			非リーチ (PA1-2) ノーマルリーチ スバーリーチ リーチテーブルB
			非リーチ (PA1-3) ノーマルリーチ スバーリーチ リーチテーブルC

入賞時乱数判定処理においてハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定することで、非リーチとスバーリーチの判定結果は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチとスバーリーチとなる。

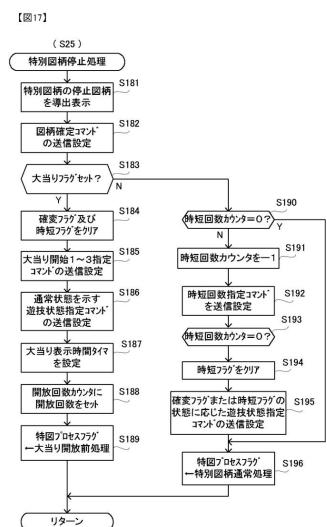
【図15】



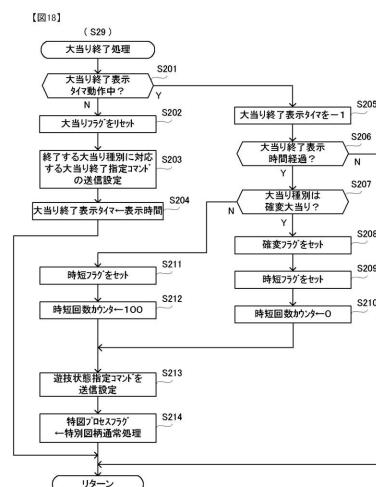
【図16】



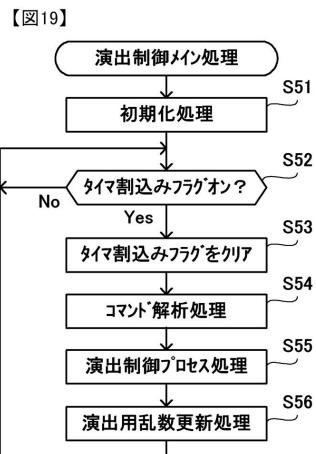
【図17】



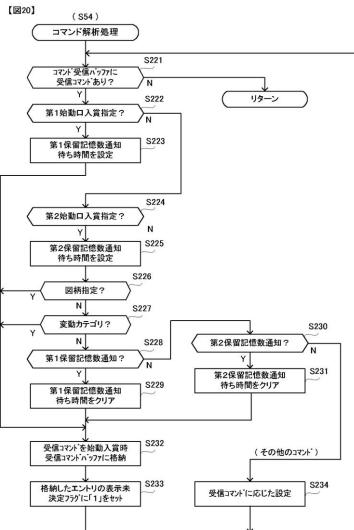
【図18】



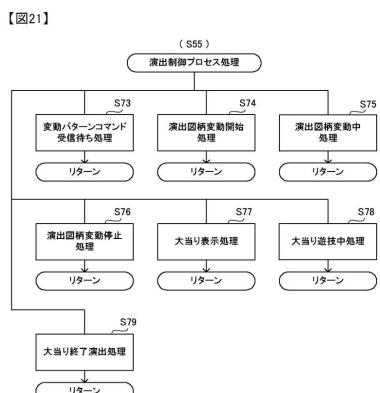
【図19】



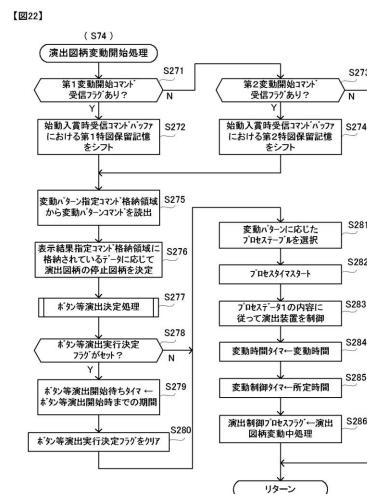
【図20】



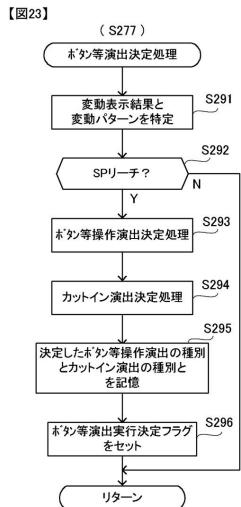
【図21】



【図22】



【図23】



【図25】

【図26】

乱数値	範囲	用途
S R O	1 ~ 100	操作促進表示決定用
S R 1	1 ~ 100	操作促進前表示決定用

【図26】

(A) S293Aで用いる操作促進表示決定用テーブル

	ブッシュボタン	スティックコントローラ
ハズレ	70%	30%
大当たり	40%	60%

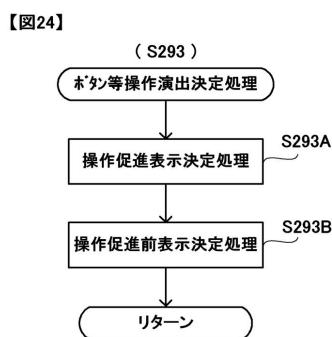
(B) S293Bで用いる、ブッシュボタンのときの操作促進前表示決定用テーブル

	共通エフェクト	2ボタン・エフェクト	4ボタン・エフェクト
ハズレ	60%	30%	10%
大当たり	20%	30%	50%

(C) S293Bで用いる、スティックコントローラのときの操作促進前表示決定用テーブル

	共通エフェクト	4ボタン・エフェクト
ハズレ	70%	30%
大当たり	40%	60%

【図24】



【図27】

(A) カットイン演出決定用テーブル

操作促進前表示の態様	操作促進表示の種類	カットイン演出の内容（はすれと大当たりで共通）
共通エフェクト		
2ボタン・エフェクト	ブッシュボタン	カットイン演出 A（特定キャラクター出現）
4ボタン・エフェクト		カットイン演出 B（特定キャラクター出現+特別背景）
共通エフェクト	スティックコントローラ	カットイン演出 C（特定キャラクター出現+特別背景+情報表示）
4ボタン・エフェクト		カットイン演出 D（特定キャラクター出現+特別背景+情報表示+プレミアム表示）

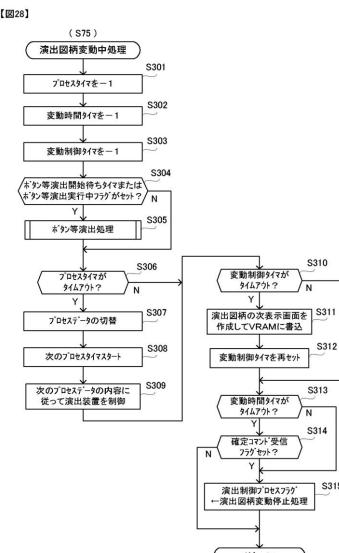
大当たり期待度：カットイン演出 A &lt; カットイン演出 B &lt; カットイン演出 C

(B) 変形例のカットイン演出決定用テーブル

操作促進前表示の態様	操作促進表示の種類	カットイン演出の内容
はすれの場合		はすれの場合
大当たりの場合		大当たりの場合
2ボタン・エフェクト	ブッシュボタン	カットイン演出 A カットイン演出 B
4ボタン・エフェクト		カットイン演出 C カットイン演出 D
共通エフェクト	スティックコントローラ	カットイン演出 E カットイン演出 F
4ボタン・エフェクト		カットイン演出 G カットイン演出 H

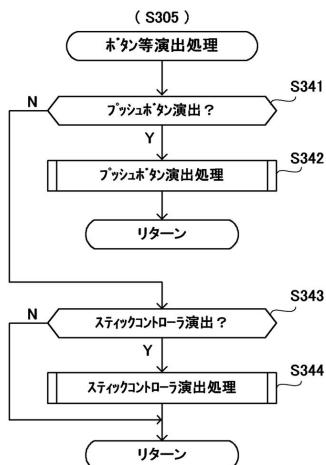
カットイン演出 A：特定キャラクター出現  
 カットイン演出 B：特定キャラクター出現+特別背景  
 カットイン演出 C：特定キャラクター出現+特別背景+情報表示  
 カットイン演出 D：特定キャラクター出現+特別背景+情報表示（プレミアム表示）  
 大当たり期待度：カットイン演出 A < カットイン演出 B < カットイン演出 C < カットイン演出 D

【図28】



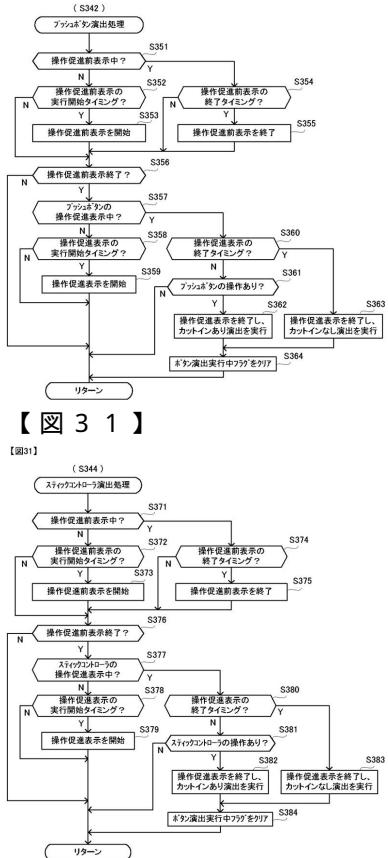
【図29】

【図29】



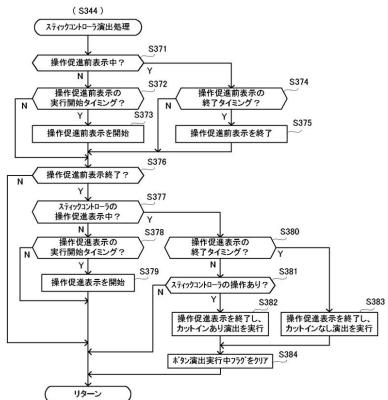
【図30】

【図30】



【図31】

【図31】

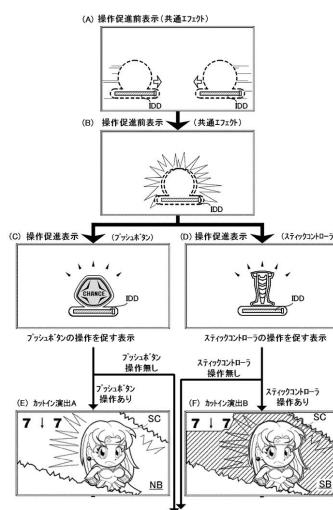


【図32】



【図33】

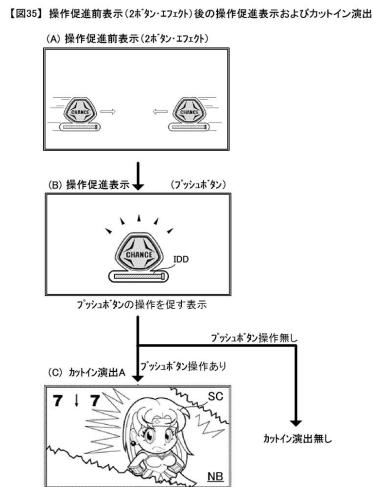
【図33】操作促進前表示 (共通1コマ) 後の操作促進表示およびカットイン演出



【図34】

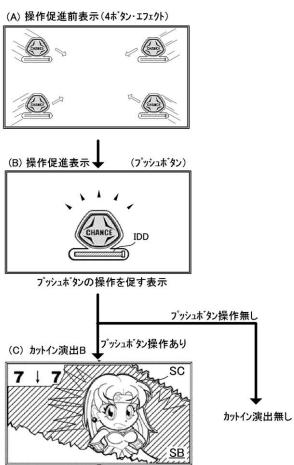


【図35】



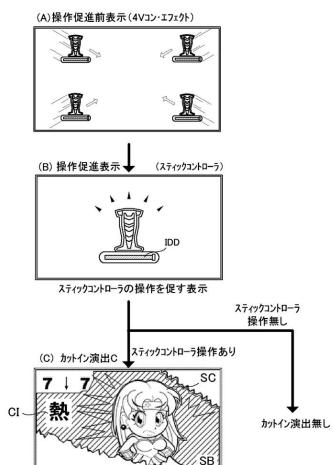
【図36】

【図36】操作促進前表示(4ボタン・エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出



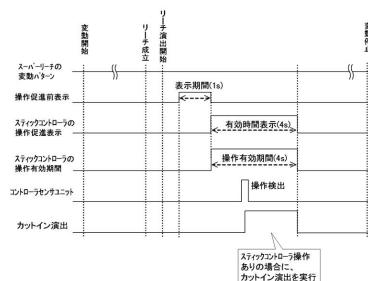
【図37】

【図37】操作促進前表示(4ボタン・エフェクト)後の操作促進表示およびカットイン演出



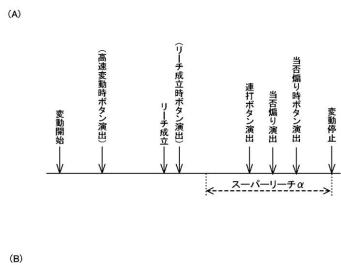
【図38】

【図38】スーパーーリーチの変動パターンにおける各表示タイミングとスティックコントローラの操作有効期間について



【図39】

【図39】変形例



【図40】

【図40】変形例

(A) 高速度動作時ボタン演出設定テーブル

	決定される演出選択		
	第1演出選択	第2演出選択	第3演出選択
演出なし	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
リード操作	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
高速度動作時ボタン演出画像 (「手」)	高速度動作時ボタン演出画像 (「手」)	高速度動作時ボタン演出画像 (「手」)	高速度動作時ボタン演出画像 (「手」)
スパークオーナーを含まない変動パターン	90%	10%	0%
スパークオーナーはそれ	30%	40%	25%
スパークオーナー大当たり	15%	20%	50%
			15%

(B) リード成立時ボタン演出設定テーブル

	決定される演出選択		
	第1演出選択	第2演出選択	第3演出選択
演出なし	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
リード操作	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
リード成立時ボタン演出画像 (「チャンス！」)	リード成立時ボタン演出画像 (「チャンス！」)	リード成立時ボタン演出画像 (「チャンス！」)	リード成立時ボタン演出画像 (「チャンス！」)
スパークオーナーを含まない変動パターン	100%	0%	0%
スパークオーナーはそれ	30%	40%	25%
スパークオーナー大当たり	15%	20%	50%
			15%

(C) 当面振り時ボタン演出設定テーブル

	決定される演出選択		
	第1演出選択	第2演出選択	第3演出選択
演出なし	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
リード操作	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
当面振り時ボタン演出画像 (「手」)	当面振り時ボタン演出画像 (「手」)	当面振り時ボタン演出画像 (「手」)	当面振り時ボタン演出画像 (「手」)
スパークオーナーを含まない変動パターン	100%	0%	0%
スパークオーナーはそれ	0%	70%	25%
スパークオーナー大当たり	0%	35%	50%
			15%

【図41】

【図41】変形例

(A) 連打ボタン演出設定テーブル

	決定される演出選択		
	第1演出選択	第2演出選択	第3演出選択
演出なし	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
連打操作	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
連打ボタン演出画像 (「セリフA画像」)	連打ボタン演出画像 (「セリフA画像」)	連打ボタン演出画像 (「セリフA画像」)	連打ボタン演出画像 (「セリフA画像」)
スパークオーナーはそれ	0%	70%	25%
スパークオーナー大当たり	0%	35%	50%
			15%

(B) 長押しボタン演出設定テーブル

	決定される演出選択		
	第1演出選択	第2演出選択	第3演出選択
演出なし	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
長押し操作	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)	操作促進画像 (「手」)
長押しボタン演出画像 (「セリフA画像」)	長押しボタン演出画像 (「セリフA画像」)	長押しボタン演出画像 (「セリフA画像」)	長押しボタン演出画像 (「セリフA画像」)
スパークオーナーはそれ	0%	70%	25%
スパークオーナー大当たり	0%	35%	50%
			15%

【図42】

【図42】変形例



(B) 中ボタン画像



(C) 大ボタン画像+「押せ」



(D) 大ボタン画像+「一撃」

