

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6965032号  
(P6965032)

(45) 発行日 令和3年11月10日(2021.11.10)

(24) 登録日 令和3年10月22日(2021.10.22)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 80 頁)

(21) 出願番号	特願2017-119423 (P2017-119423)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年6月19日 (2017. 6. 19)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-514 (P2019-514A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成31年1月10日 (2019. 1. 10)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年3月31日 (2020. 3. 31)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
		審査官	森川 能匡

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技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、  
 演出表示手段と、  
 遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
 遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段と、  
 を備え、  
 前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出とを実行可能であり、

演出表示の種類異なる複数の前記動作演出を実行可能であり、  
 前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能であり、

前記演出表示手段に表示される前記動作示唆演出の数と前記動作種類示唆表示の数とが同数であり、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能であり、

10

20

前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆する演出表示を行う、

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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機は、プッシュセンサ（検出手段）によって遊技者によるプッシュボタンの操作（遊技者の動作）を検出したことに基づいて特定演出（動作演出）を実行可能であるとともに、演出表示装置（演出表示手段）において、遊技者に対してプッシュボタンの操作を促す操作指示画像（動作促進表示）としてのプッシュボタンの画像と、該操作指示画像よりも前に、操作指示画像が表示されることを示唆する動作示唆表示としても複数のプッシュボタンの画像を表示可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-167701号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、演出表示装置に動作示唆表示を表示することによって、動作促進表示が表示されることを示唆するのみであるため、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

30

前記課題を解決するために、手段Aに記載の遊技機は、  
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、  
演出表示手段と、  
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、  
遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段と、  
を備え、  
前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出とを実行可能であり、

40

演出表示の種類の異なる複数の前記動作演出を実行可能であり、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能であり、

前記演出表示手段に表示される前記動作示唆演出の数と前記動作種類示唆表示の数とが同数であり、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能であり、

前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出は、前記有利状態に制御される期待

50

度を示唆する演出表示を行う、  
ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段 1 に記載の遊技機は、  
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、  
演出表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、  
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A）と、  
遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出図柄変動開始処理や演出図柄変動中処理を実行する部分）と、  
を備え、

10

前記演出制御手段は、  
遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出（例えば、第 1 操作後演出）と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出（例えば、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示する部分）とを実行可能であり、

演出表示の種類の異なる複数の前記動作演出を実行可能であり（例えば、第 1 操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出と、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出と、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分ける演出と、を実行可能な部分）、

20

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8 に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することを示唆する「勝利！」のメッセージ画像 2 2 0 や、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分けることを示唆する「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 を表示可能な部分）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進表示が表示されるよりも前に、動作示唆表示とともに演出種類示唆表示が表示されて、動作演出の演出表示の種類が事前に示唆されるため、動作演出にて表示される演出表示の種類がどのようになるかに遊技者に注目させることができ、  
遊技興趣を向上できる。

30

#### 【 0 0 0 7 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、  
前記演出制御手段は、  
特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し（例えば、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示した後、該表示領域の中央に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示して第 1 操作後演出を実行する部分）、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能である（例えば、変形例 2 として図 3 7 に示すように、演出表示装置 5 の表示領域の右端部においてボタン操作演出を実行する部分）  
ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 0 8 】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、  
前記演出種類示唆表示の数と前記動作示唆表示の数は同数である（例えば、図 2 8（E）に示すように、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と、結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 を表示する部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出種類示唆表示の数と動作示唆表示の数とが異なる場合と比較して、演出種類示唆表示と動作示唆表示とを遊技者が識別し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 0 9 】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記動作促進表示が表示されるまでに、前記演出種類示唆表示を終了する（例えば、図 2 9（G）に示すように、操作促進画像が表示されるタイミングで結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了する部分）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、演出種類示唆表示と動作促進表示とが重複して表示されることによって演出が解り難くなってしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、異なる態様の複数の動作示唆表示を表示可能であり、前記複数の動作示唆表示の態様を特定可能な態様により前記動作促進表示を表示可能である（例えば、変形例 4 に示すように、演出表示装置 5 の表示領域の左端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を赤色、演出表示装置 5 の表示領域の右端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を青色にて表示し、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の左半分を赤色、右半分を青色にて表示する部分）

20

この特徴によれば、遊技者が動作促進表示の態様から動作示唆表示の態様を把握できるようになるので、動作演出の興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特定演出（例えば、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出）を可変表示中に実行可能であり、

30

前記動作示唆演出と前記動作演出とを、前記特定演出中に実行可能であり（例えば、図 2 8 ～ 図 2 9 に示すように、第 1 リーチ演出として、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示可能であるとともに、第 1 操作後演出を実行可能な部分）、

前記動作演出では、前記特定演出の演出結果に対応する演出表示を行い（例えば、結果示唆画像として「勝利！」と「引分！」、または、「敗北！」と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 を表示する部分）、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類として前記特定演出の異なる複数の演出結果を示唆するように複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8（F）、図 2 9（G）～図 2 9（I）に示すように、結果示唆画像として「勝利！」と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 が表示された場合は、第 1 操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出、または、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分ける演出を実行する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

50

前記演出制御手段は、前記動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間（例えば、第2リーチ演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されるまでの期間）に亘って、前記動作示唆演出を実行可能であり（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230よりも前に表示する部分）、

前記動作促進表示として、第1態様の前記動作促進表示（例えば、大きさが「小」の操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230）と該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様の前記動作促進表示（例えば、大きさが「大」の操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230）を表示可能であって、

前記動作示唆表示の態様は、複数あり（例えば、操作示唆画像としての白色のプッシュボタン31Bの画像210と、青色のプッシュボタン31Bの画像210と、赤色のプッシュボタン31Bの画像210）、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作示唆表示の態様を異なる態様に変更可能であり（例えば、図30に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像の色を白 青 赤と変化可能な部分）、

前記動作促進表示が前記第2態様にて表示される割合は、前記動作示唆表示の態様に依拠して異なる（例えば、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン31Bの画像210が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合が高く、操作示唆画像として白色のプッシュボタン31Bの画像210が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合が低い）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆表示の表示態様の变化に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0013】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作示唆演出は、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第3リーチ演出におけるパターン1）と、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第3リーチ演出におけるパターン4）とを含み、

前記失敗パターンにおける前記失敗強調表示に対応する期間は、前記失敗パターンにおける前記重畳表示に対応する期間よりも長い（例えば、図27（A）に示すように、失敗強調表示に対応する期間L2が操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の中央に重複表示する期間L1よりも長い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、失敗強調表示の期間を長くして残念感を強調することにより、遊技興趣を向上できる。

#### 【0014】

手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作示唆演出は、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第3リーチ演出におけるパターン1）と、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第3リーチ演出におけるパターン4）とを含み、

前記成功パターンでの前記動作促進表示は、前記演出表示手段における所定領域に表示され（例えば、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が演出表示装置5の表示領域の中央に表示される部分）、

前記失敗パターンでの前記失敗強調表示は、前記演出表示手段における前記所定領域とは異なる領域に表示される（例えば、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の左右端部に表示される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進表示の表示される領域とは異なる領域に失敗強調表示を表示することによって残念感を強調することにより、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 5 】

手段 10 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記動作示唆演出として、演出態様が異なる複数種類の前記動作示唆演出（例えば、パターン 1 やパターン 4 に示すように、操作示唆画像としての 2 つの押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 2 やパターン 5 に示すように、操作示唆画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の上端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 3 やパターン 6 に示すように、操

10

作示唆画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置の表示領域の中央において出現表示する演出）を実行可能であり、  
前記動作示唆演出は、前記動作示唆表示を表示した後に前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 1 ～ パターン 3 ）と、前記動作示唆表示を表示した後に失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 4 ～ パターン 6 ）とを含み、

前記動作示唆演出の種類によって、前記失敗強調表示に対応する期間の長さが異なる（例えば、図 2 7（A）～図 2 7（C）に示すように、パターン 4 での失敗強調表示の期間 L 2、パターン 5 での失敗強調表示の期間 L 3、パターン 6 での失敗強調表示の期間 L 6、の長さがそれぞれ異なる部分）  
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、失敗強調表示に対応する期間の長さに多様性を持たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 6 】

手段 11 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

特定の動作示唆表示（例えば、操作示唆画像のとしての 2 つの押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0）を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し（例えば、操作示唆画像としての 2 つの押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示した後、該表示領域の中央に操作促進

30

画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示して第 1 操作後演出を実行する部分）、  
前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、該特定の動作示唆表示により示唆されている第 1 動作演出とは異なる第 2 動作演出（例えば、変形例 2 に示すボタン操作演出）を実行可能であり、

所定の制限の下で第 2 動作演出を実行する（例えば、図 3 7（E）に示すように、操作示唆画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と重複しないように、ボタン操作演出を演出表示装置 5 の表示領域の右端部に表示する部分）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出がわかりづらくなってしまうことを防止することができる。

40

【 0 0 1 7 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図 3】（A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 4】各乱数を示す説明図である。

50

【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を示す説明図である。

【図 7】(A) は、大当たり種別判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】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 10】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 11】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 12】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 13】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 14】(A) ~ (C) はリーチ演出の決定割合を示す図であり、(D) は各リーチ演出の内容を示す図である。

【図 15】第 1 リーチ演出における演出ルートの決定割合を示す図である。

【図 16】(A) は第 2 リーチ演出における操作促進画像としてのプッシュボタンの画像の表示態様の決定割合を示す図であり、(B) は第 2 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示態様変化回数を示す図である。

【図 17】(A) , (B) は第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示パターンを示す図であり、(C) は各表示パターンの操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示内容を示す図である。

【図 18】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 19】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 20】第 1 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】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 22】第 2 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 23】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 24】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 25】第 3 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】第 3 リーチ演出における表示パターン毎のタイミングチャートである。

【図 27】第 3 リーチ演出における表示パターン毎のタイミングチャートである。

【図 28】第 1 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 29】第 1 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 30】第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 31】第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 32】パターン 1 またはパターン 4 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 33】パターン 1 またはパターン 4 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 34】パターン 2 またはパターン 5 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 35】パターン 3 またはパターン 6 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 36】変形例 1 において第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 37】変形例 2 において先読み予告演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 38】変形例 3 において第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示

10

20

30

40

50

態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0020】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1は、パチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は、パチンコ遊技機1の回路構成例を示すブロック図である。尚、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、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例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。尚、本実施例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。

10

【0021】

図1は、本実施例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。パチンコ遊技機1（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2（ゲージ盤）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3（台枠）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から発射されて打ち込まれる。

20

【0022】

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特別図柄表示器4Aと、第2特別図柄表示器4Bとが設けられている。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスของLED（発光ダイオード）等から構成され、変動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特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器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。尚、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器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。

30

【0023】

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特別図柄表示器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特別図柄表示器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。尚、本実施例では、特別図柄を文字や記号等の各々を識別可能な複数種類の識別情報とす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、特別図柄を複数のドット表示の組み合わせにより一定の法則性を有さない識別困難なもの、或いは識別不能なものとしてもよい。

40

【0024】

第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはともに、例えば方形状に形成されている。尚、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、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器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。

【0025】

50



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 特別図柄表示器 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4 B 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。

【0026】

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 5 L, 5 C, 5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示器 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示器 4 B 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伴って、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R 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 5 L, 5 C, 5 R 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。

【0027】

このように、演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示器 4 B 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。尚、例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。尚、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。

【0028】

「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。尚、演出図柄は 8 種類に限定されず、「大当たり」となる組合せや「はずれ」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)。

【0029】

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 5 L, 5 C, 5 R 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る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 5 L, 5 C, 5 R のうち少なくともいずれか 1 つ (例えば「左」の演出

10

20

30

40

50

図柄表示エリア 5 L 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。

#### 【0030】

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 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U 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。

#### 【0031】

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 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、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。即ち、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ていることなどにより、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。本実施例では、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。

#### 【0032】

尚、以下の説明において、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U を保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

#### 【0033】

第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U 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) を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

#### 【0034】

図 1 に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B 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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B 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、これらの一部 (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。

#### 【0035】

また、本実施例では、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及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も良い。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良い。尚、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。

#### 【 0 0 3 6 】

演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（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 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 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。

#### 【 0 0 3 7 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、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 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、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。尚、普通可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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。

#### 【 0 0 3 8 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、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值（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 2 2 B 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值（例えば「4」）未満であれば、第 2 始動条件が成立する。尚、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたこと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 2 2 B 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。

#### 【 0 0 3 9 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B 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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【 0 0 4 0 】

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 8 2 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）できなくする。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 8 2 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。尚、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。

#### 【 0 0 4 1 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 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 1 5 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。従って、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。

#### 【 0 0 4 2 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、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。

#### 【 0 0 4 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 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。

#### 【 0 0 4 4 】

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 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

#### 【 0 0 4 5 】

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 8 L , 8 R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果 LED 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 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、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、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

#### 【 0 0 4 6 】

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貸し出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 7 】

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 3 1 A が設けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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把持し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 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が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。

10

【 0 0 4 8 】

スティックコントローラ 3 1 A 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 3 5 A 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 3 5 A 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ていればよい。

20

【 0 0 4 9 】

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 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下動作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B 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、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の配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 3 1 B 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 3 5 B が設けられていればよい。

【 0 0 5 0 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 なども搭載されている。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、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

【 0 0 5 1 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 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 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B 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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 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。

40

【 0 0 5 2 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信

50

号をソレノイド 8 1 , 8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 5 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 L , 8 R 及び遊技効果 L E D 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。即ち、演出制御基板 1 2 は、演出表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果 L E D 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。

【 0 0 5 4 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L , 8 R 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。L E D 制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた L E D 出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果 L E D 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行う L E D ドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 5 5 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 1 1 には、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 5 6 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 0 5 7 】

図 3 ( A ) は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、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。

【 0 0 5 8 】

図 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示器 4 A 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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示器 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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。尚、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 E X T データが設定される。

【 0 0 5 9 】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果指定コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの

10

20

30

40

50

変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、変動表示結果が「はずれ」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。

#### 【0060】

変動表示結果指定コマンドでは、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「はずれ」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。

#### 【0061】

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遊技状態指定コマンドとする。

#### 【0062】

コマンドA0XXH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A1XXH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A2XXH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A3XXH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。

#### 【0063】

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指定コマンドと同様のEXT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EXT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EXTデータとの対応関係を、変動表示結果指定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」~「16」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0064】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6A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22A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特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実

10

20

30

40

50

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B200Hは、普通可変入賞球装置6B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22B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つき、第2特別図柄表示器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始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0065】

コマンドB5XXH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EXT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。

10

【0066】

コマンドC1XXHは、第1保留記憶表示エリア5D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C2XXHは、第2保留記憶表示エリア5U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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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もよい。

20

【0067】

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。即ち、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てもよい。

【0068】

30

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（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C6XXH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。

【0069】

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ROM101（Read Only Memory 101）と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102（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CPU103（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/O105（Input/Outputport 105）とを備えて構成される。

40

【0070】

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

50



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。

#### 【0071】

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、本実施例では、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。尚、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。

10

#### 【0072】

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。

#### 【0073】

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。

20

#### 【0074】

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、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

#### 【0075】

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「普図はずれ」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。

30

#### 【0076】

図5は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「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「大当たり」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。尚、変動表示結果が「はずれ」で演出図柄の変動表示態様が「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（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「はずれ」で演出図柄の変動表示態様が「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（「リーチはずれ変動パターン」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「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

40

#### 【0077】

大当た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演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、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

50

限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、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も良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0078】

図5に示すように、本実施例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、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリ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。

10

【0079】

尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、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リ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。

【0080】

尚、本実施例においては、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、スーパーリ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良い。

20

【0081】

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。

30

【0082】

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。本実施例では、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、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良い。

40

【0083】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示器4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示器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「大当り」として大当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。

【0084】

本実施例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

50

示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0085】

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「大当り」として大当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。本実施例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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/30）。即ち、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。

10

【0086】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施例の大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当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。大当り種別判定テーブルでは、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特別図柄表示器4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当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「確変大当りA」、「確変大当りB」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0087】

ここで、本実施例における大当り種別について、図7（B）を用いて説明すると、本実施例では、大当り種別として、大当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りAや確変大当りBと、大当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りとが設定されている。

30

【0088】

「確変大当りA」による大当り遊技状態と「非確変大当り」による大当り遊技状態では、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りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態では、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りである。よって、「確変大当りA」を16ラウンド（16R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。

40

【0089】

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

【0090】

一方、「非確変大当り」による大当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（本実施例では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数

50

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。

【0091】

図7(A)に示す大当たり種別判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。即ち、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特別図柄表示器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特別図柄表示器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で、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趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0092】

尚、図7(A)に示す大当たり種別判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。

20

【0093】

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。

【0094】

30

尚、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。

【0095】

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判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。

40

【0096】

具体的には、変動パターン判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判定テーブルと、特図表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0097】

大当たり用変動パターン判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)、スーパーリーチ大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリ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

50

。尚、本実施例では、これらの判定値が、大当りの種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「非確変大当り」である場合には、スーパーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「確変大当りA」または「確変大当りB」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【0098】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ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はずれ用変動パターン判定テーブル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はずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

#### 【0099】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(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、はずれ用変動パターン判定テーブル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はずれの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(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、はずれ用変動パターン判定テーブル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はずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(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、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン(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。

#### 【0100】

尚、図5に示すように、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)の方が変動時間は短く、更に、変動パターン(PA1-2)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)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はずれ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って、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はずれの変動パターン(PA1-1)が決定されることによって、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。

#### 【0101】

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。即ち、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

10

20

30

40

50

。特に、少なくとも、遊技状態、即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、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

#### 【０１０２】

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１５

10

#### 【０１０３】

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特別図柄表示器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。

20

#### 【０１０４】

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特別図柄表示器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。

30

#### 【０１０５】

尚、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。

40

#### 【０１０６】

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

50

4 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

#### 【 0 1 0 7 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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 1 5 2 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。

#### 【 0 1 0 8 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 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 1 5 3 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。

#### 【 0 1 0 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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タ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

#### 【 0 1 1 0 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部また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タ値を更新するためのものであってもよい。

#### 【 0 1 1 1 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 1 5 5 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。

#### 【 0 1 1 2 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

#### 【 0 1 1 3 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 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 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

#### 【 0 1 1 4 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 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 C P U 1 2 0 が R O M 1

10

20

30

40

50

21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CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122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CPU120がI/O125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CPU120がI/O125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。

【0115】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122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。

【0116】

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送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送送するための配線、LED制御基板14に対してLEDデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。

【0117】

尚、演出制御基板12の側においても、主基板11と同様に、例えば、予告演出等の各種の演出の種別を決定するための乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。

【0118】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121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。

【0119】

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LED9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、格納されていればよい。

【0120】

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。

【0121】

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。

【0122】

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、図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出

10

20

30

40

50



制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 1 2 3 】

演出制御フラグ設定部には、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 1 1 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、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。

【 0 1 2 4 】

演出制御タイマ設定部には、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。

10

【 0 1 2 5 】

演出制御カウンタ設定部には、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。

【 0 1 2 6 】

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

20

【 0 1 2 7 】

本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第 1 保留記憶表示エリア 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 5 U にて保留記憶表示を行うための始動入賞時受信コマンドバッファが設定されている。始動入賞時受信コマンドバッファには、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 」～「 4 」に対応した領域）が設けられており、各格納領域に、始動入賞の有無を示すデータ（具体的には始動入賞無しを示す「 0 」と、始動入賞有りを示す「 1 」）とが記憶されている。尚、これら始動入賞時受信コマンドバッファのデータは、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドの受信や、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドの受信に応じて、後述する演出制御プロセス処理内の保留表示更新処理（ S 7 2、図 1 2 参照）にて更新されるとともに、更新後の始動入賞時受信コマンドバッファのデータに基づいて第 1 保留記憶表示エリア 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示が更新される。

30

【 0 1 2 8 】

具体的には、第 1 始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 1 保留記憶表示エリア 5 D における保留記憶表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第 1 特図の変動が開始されたことに基づいて第 1 変動開始コマンドを受信したときには、第 1 保留記憶表示エリア 5 D における保留記憶表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。同様に、第 2 始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 2 保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第 2 特図の変動が開始されたことに基づいて第 2 変動開始コマンドを受信したときには、第 2 保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。

40

【 0 1 2 9 】

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

50

は、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 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 2 0 による普図ゲームが開始される。

#### 【 0 1 3 0 】

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「普図はずれ」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 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（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。

10

#### 【 0 1 3 1 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A 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 特別図柄表示器 4 A 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 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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 特別図柄表示器 4 B による特図ゲームが開始される。

20

#### 【 0 1 3 2 】

第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B 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れば「はずれ」となる。尚、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示され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（小当り図柄）が停止表示される場合には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御すれば良い。

30

#### 【 0 1 3 3 】

特図ゲームでの変動表示結果が「大当り」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り遊技状態に制御される。

#### 【 0 1 3 4 】

本実施例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り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をはずれ図柄としている。尚、第 1 特別図柄表示器 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やはずれ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示器 4 B 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り図柄やはずれ図柄となるようにしてもよい。

40

#### 【 0 1 3 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当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 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所

50

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。

【 0 1 3 6 】

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。尚、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。

10

【 0 1 3 7 】

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長い時間（例えば 2.9 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。

【 0 1 3 8 】

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 2.9 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。尚、通常開放大当たり状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

20

【 0 1 3 9 】

尚、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」の数字を示す特別図柄は後述する非確変大当たりに対応する大当たり図柄となり、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 2.9 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、確変大当たり A と同じく第 1 回数（例えば、16 回）繰り返し実行される。

30

【 0 1 4 0 】

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「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たり遊技状態（短期開放大当たり状態）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、通常開放大当た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たり状態における第 1 回数（例えば、16 回）よりも少ない第 2 回数（例えば、5 回）繰り返し実行される。尚、短期開放大当たり状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。尚、これら短期開放大当たり状態では、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たり状態における第 1 回数（例えば、16 回）と同一とする一方、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、通常開放大当たり状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1

40

50

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たり状態よりも少なくするようにしても良い。

#### 【0141】

このような短期開放大当たり状態では、ラウンド数が通常開放大当たり状態よりも少ないことにより、通常開放大当た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たり状態であれば良い。尚、これら短期開放大当たり状態では、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)が得られない大当たり遊技状態としても良い。即ち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、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、通常開放大当た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。

10

#### 【0142】

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特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器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。

20

#### 【0143】

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た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、全部または一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動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5L, 5C, 5Rにおける一部(例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア5L, 5R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5C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5L, 5C, 5Rにおける全部または一部で演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

30

#### 【0144】

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。尚、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8L, 8Rによる音声出力動作や、遊技効果LED9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。

40

#### 【0145】

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(「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう)が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じ

50

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。

【0146】

一例として、本実施例では、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、本実施例では、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）。

10

【0147】

尚、本実施例では、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。

【0148】

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もよい。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。尚、「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。

20

【0149】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出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、LED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5L, 5C, 5R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5L, 5R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。

30

【0150】

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变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。尚、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。

40

【0151】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、はずれ図柄となる特別図柄が停止表示（導出

50

）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「はずれ」となる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の変動表示態様と称される。

【 0 1 5 2 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、はずれ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ったことに対応して、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、所定のリーチはずれ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「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の変動表示態様と称される。

10

【 0 1 5 3 】

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ったことに対応して、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。尚、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良い。

【 0 1 5 4 】

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。通常大当た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。

20

【 0 1 5 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当た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、通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）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「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。尚、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たり組合せ（非確変大当たり組合せ）を停止表示しても良い。「非確変」の大当たり種別で変動表示結果が「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。尚、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、大当た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、大当た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「大当たり」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。

30

40

【 0 1 5 6 】

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、「7」の数字を示す特別図柄といった確変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、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当た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。尚、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たり組合せを停止表示しても良い。確変大当たり組合

50

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「7」である演出図柄が、「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ばよい。確変大当た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た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、通常大当た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もよい。

#### 【0157】

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た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、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当た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。尚、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たり組合せを停止表示しても良い。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「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 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ばよい。確変大当た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。尚、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場合には、演出図柄の変動表示結果として、通常大当た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もよい。

#### 【0158】

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。尚、本実施例では、「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。

#### 【0159】

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。尚、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。

#### 【0160】

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 6 B 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、複数の制御が組合せられて行われるようにしてもよい。

#### 【0161】

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特別図柄表示器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。

#### 【0162】

時短制御と高開放制御が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。尚、本実施例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、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御及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。大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。

#### 【0163】

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良い。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、大当たり種別が「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れば良い。これに対して、大当たり種別が「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れば、再抽選落選演出が実行されることもある。

#### 【0164】

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。尚、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。

#### 【0165】

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。

10

#### 【0166】

次に、本実施例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。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。尚、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

#### 【0167】

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9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9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の外部に配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)。

30

#### 【0168】

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特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器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。

40

#### 【0169】

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。

#### 【0170】

50

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とにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる(S17)。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155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、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

#### 【0171】

図10は、特別図柄プロセス処理として、図9に示すS15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、CPU103は、まず、始動入賞処理を実行する(S21)。該始動入賞処理を実行した後、CPU103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に応じて、S22～S29の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0172】

S21の始動入賞処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによる第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、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を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの最上位に格納する。

20

#### 【0173】

S22の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。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特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器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。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当たり図柄やはずれ図柄のいずれか)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。

30

#### 【0174】

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”のときに実行される。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。

40

#### 【0175】

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及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。即ち、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。

#### 【0176】

50

S 2 4 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B 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、S 2 4 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 1 5 3 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 特別図柄表示器 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示器 4 B 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、S 2 4 の特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示器 4 A 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 特別図柄表示器 4 B 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って制御する処理となっていればよい。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。

10

【 0 1 7 7 】

S 2 5 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B 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 1 5 2 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。

20

【 0 1 7 8 】

S 2 6 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。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つき、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。

30

【 0 1 7 9 】

S 2 7 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基ついて、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 8 2 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。

40

【 0 1 8 0 】

S 2 8 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。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

50

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。

【 0 1 8 1 】

S 2 9 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果 L E D 9 などといった演出装置により、大当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。

10

【 0 1 8 2 】

尚、大当り終了処理においては、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」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。

【 0 1 8 3 】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」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（本実施例では「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

20

【 0 1 8 4 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 1 1 は、演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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、R A M 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、2 m s）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（S 5 1）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（S 5 2）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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（S 5 3）、以下の処理を実行する。

30

【 0 1 8 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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：S 5 4）。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 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。

40

【 0 1 8 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う（S 5 5）。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。

【 0 1 8 7 】

次いで、大当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（S 5 6）、その後、S 5 2 に移行する。

【 0 1 8 8 】

図 1 2 は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S 5 5）を示すフロー

50

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、先ず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示を、演出制御バッファ設定部の記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(S72)。

【0189】

その後、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。

【0190】

変動パターン指定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から変動パターン指定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変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定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。

10

【0191】

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。

【0192】

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。

20

【0193】

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)を受信したことにもとづいて、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指定コマンド受信待ち処理(S73)に対応した値に更新する。

【0194】

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。

30

【0195】

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。

【0196】

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遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理(S73)に対応した値に更新する。

40

【0197】

図13は、図12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における第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個分ずつ上位にシフトする(S272)。尚、バッファ番号「1」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

50

れる。

【0198】

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における第2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個分ずつ上位にシフトする(S274)。尚、バッファ番号「1」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。

10

【0199】

S272またはS274の実行後、演出制御用CPU120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(S275)。

【0200】

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(即ち、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(S276)。この場合、演出制御用CPU120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。

20

【0201】

尚、本実施例では、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CPU120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「111」、「333」、「555」、「999」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CPU120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、はずれに該当する第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(はずれ図柄)を決定する。

30

【0202】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120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判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、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良い。

【0203】

そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が高ベース状態(高確高ベース状態または低確高ベース状態)中であるか否かを判定する(S277)。遊技状態が高ベース状態中である場合(S277; Y)は、更に当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(S278)。当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(S278; Y)は、乱数回路124等からリーチ演出決定用乱数を抽出するとともに、該抽出したリーチ演出決定用乱数、図示しないリーチ演出決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいてリーチ演出を第1リーチ演出～第3リーチ演出の中から決定する(S279)。

40

【0204】

図14(D)に示すように、第1リーチ演出は、演出表示装置5において味方キャラク

50

タと敵キャラクタが戦うバトル演出を実行し、該バトル演出中のプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて味方キャラクタが勝利するか敗北するか引分となるリーチ演出である。尚、バトル演出において味方キャラクタが勝利する場合は、変動表示結果が確変大当たりとなることによって大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されることを報知し、バトル演出において味方キャラクタが敗北する場合は、変動表示結果が非確変大当たりとなることによって大当たり遊技終了後に遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態）に制御されることを報知する。更に、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタと引き分ける場合は、変動表示結果がはずれ（スーパーリーチははずれ）となることによって高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）が継続することを報知する。

10

#### 【 0 2 0 5 】

また、第 2 リーチ演出は、演出表示装置 5 において後述する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示するとともに、該プッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様を時間経過に基づいて変化させていき、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて変動表示結果が確変大当たりであることを報知したり、変動表示結果がはずれであることを報知するリーチ演出である。

#### 【 0 2 0 6 】

また、第 3 リーチ演出は、演出表示装置 5 において後述する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を該演出表示装置 5 の表示領域に停止表示または出現表示させるリーチ演出である。尚、プッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 の表示領域の中央に停止表示されない場合や出現表示されない場合は、変動表示結果がはずれであることを報知し、プッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 の表示領域の中央に停止表示された場合や出現表示された場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて変動表示結果が確変大当たりであることを報知する。

20

#### 【 0 2 0 7 】

尚、本実施例の第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出において演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、半透明の画像であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出において演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、演出表示装置 5 の表示領域に操作促進画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と判別可能な表示態様であれば、例えば、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と大きさや色が異なる画像、プッシュボタン 3 1 B の一部の画像等であってもよい。

30

#### 【 0 2 0 8 】

尚、S 2 7 9 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果が確変大当たりの場合は、図 1 4 ( A ) に示すように、3 3 . 3 % の割合で勝利パターンでの第 1 リーチ演出の実行を決定し、3 3 . 3 % の割合で成功パターンでの第 2 リーチ演出の実行を決定し、3 3 . 4 % の割合で成功パターンでの第 3 リーチ演出の実行を決定する。つまり、変動表示結果が確変大当たりである場合は、勝利パターンでの第 1 リーチ演出の実行、成功パターンでの第 2 リーチ演出の実行、成功パターンでの第 3 リーチ演出の実行をほぼ同一の割合で決定する。

40

#### 【 0 2 0 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果が非確変大当たりの場合は、図 1 4 ( B ) に示すように、1 0 0 % の割合で敗北パターンでの第 1 リーチ演出の実行を決定し、第 2 リーチ演出や第 3 リーチ演出の実行は決定しない。

#### 【 0 2 1 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果がはずれの場合は、図 1 4 ( C ) に示

50

すように、33.3%の割合で引分けパターンでの第1リーチ演出の実行を決定し、33.3%の割合で失敗パターンでの第2リーチ演出の実行を決定し、33.4%の割合で失敗パターンでの第3リーチ演出の実行を決定する。つまり、変動表示結果がはずれである場合は引分けパターンでの第1リーチ演出の実行、失敗パターンでの第2リーチ演出の実行、失敗パターンでの第3リーチ演出の実行をほぼ同一の割合で決定する。

#### 【0211】

尚、本実施例では、変動表示結果が確変大当りである場合とはずれである場合とで、第1リーチ演出の実行、第2リーチ演出の実行、第3リーチ演出の実行を略同一の割合で決定す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、第1リーチ演出の実行、第2リーチ演出の実行、第3リーチ演出の実行は、変動表示結果が確変大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合で決定してもよい。このようにすることで、変動表示結果が確変大当りである場合に実行され易いリーチ演出を作り出すことができるので、いずれのリーチ演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0212】

また、本実施例では、変動表示結果が非確変大当りの場合に実行が決定されるリーチ演出は敗北パターンの第1リーチ演出のみとなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が非確変大当りの場合においても第2リーチ演出や第3リーチ演出の実行を決定してもよい。更に、本実施例では、遊技状態が高ベース状態である場合のみ第1リーチ演出～第3リーチ演出を実行可能な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、第1リーチ演出～第3リーチ演出は、低ベース状態においても実行してよい。

#### 【0213】

次いで演出制御用CPU120は、S279において第1リーチ演出の実行を決定したか否かを判定する(S280)。S279において第2リーチ演出や第3リーチ演出の実行を決定している場合(S280;N)は、S283に進み、S279において第1リーチ演出の実行を決定している場合(S280;Y)は、乱数回路124等から第1リーチ演出用の演出ルート決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した演出ルート決定用乱数、図示しない演出ルート決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいて第1リーチ演出での演出ルートをチャンスルートまたはピンチルートに決定する。尚、チャンスルートとは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を行うことで演出結果が勝利(確変大当り)または引分け(はずれ)となることを示唆する演出ルートであり、ピンチルートとは、バトル演出において敵キャラクタが味方キャラクタに攻撃をおこなうことで演出結果が敗北(非確変大当り)または引分け(はずれ)となることを示唆する演出ルートである。

#### 【0214】

具体的には、図15に示すように、変動表示結果が確変大当りである、つまり、勝利パターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、100%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定する。また、変動表示結果が非確変大当りである、つまり、敗北パターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、100%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定する。また、変動表示結果がはずれである、つまり、引分けパターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、50%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定し、50%の割合で演出ルートをピンチルートに決定する。

#### 【0215】

そして、演出制御用CPU120は、第1リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、演出ルートに応じたプロセステーブルを選択してS290に進む(S282)。尚、図15に示す演出ルートの決定割合は一例であり、本実施例とは異なる割合にて演出ルートを決定するようにしてもよい。

#### 【0216】

一方、S283において演出制御用CPU120は、S279において第2リーチ演出



の実行を決定したか否かを判定する。S 2 7 9 において第 3 リーチ演出の実行を決定した場合 ( S 2 8 3 ; N ) は、S 2 8 7 に進み、S 2 7 9 において第 2 リーチ演出の実行を決定した場合 ( S 2 8 3 ; Y ) は、乱数回路 1 2 4 等から操作促進画像表示態様決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した操作促進画像表示態様決定用乱数、図示しない操作促進画像表示態様決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいて、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の最終表示態様 ( 操作促進画像として最終的に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の大きさ ) を決定する ( S 2 8 4 ) 。

【 0 2 1 7 】

具体的には、図 1 6 ( A ) に示すように、変動表示結果が大当り ( 確変大当り ) である場合は、プッシュボタン 3 1 B の画像の最終表示態様 ( 大きさ ) を 8 0 % の割合で「大」に決定し、2 0 % の割合で「小」に決定する。また、変動表示結果がはずれである場合は、プッシュボタン 3 1 B の画像の最終表示態様 ( 大きさ ) を 2 0 % の割合で「大」に決定し、8 0 % の割合で「大」に決定する。尚、本実施例における操作促進画像の表示態様の決定割合は一例であり、本実施例とは異なる決定割合にて操作促進画像の表示態様を決定するようにしてもよい。

【 0 2 1 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 等から表示態様変化回数決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した表示態様変化回数決定用乱数、図示しない表示態様変化回数決定用テーブル、及び S 2 8 4 において決定した操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の最終表示態様に基づいて、第 2 リーチ演出中における操作示唆画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数を 1 回 ~ 3 回のいずれかに決定する ( S 2 8 5 ) 。尚、本実施例における操作示唆画像とは、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されること、つまり、プッシュボタン 3 1 B の操作が受け付けられることを示唆する画像である。

【 0 2 1 9 】

尚、操作示唆画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数を 1 回に決定した場合の第 2 リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を、操作促進画像 ( 大きさが「大」または「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 ) に変化させる。また、操作示唆画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数を 2 回に決定した場合の第 2 リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を、青色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に変化させた後、操作促進画像 ( 大きさが「大」または「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 ) に変化させる。また、操作示唆画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数を 3 回に決定した場合の第 2 リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を、青色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に変化させた後、更に赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に変化させて、操作促進画像 ( 大きさが「大」または「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 ) に変化させる。

【 0 2 2 0 】

具体的には、図 1 6 ( B ) に示すように、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の最終表示態様が「大」である場合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様変化回数を、1 0 % の割合で 1 回、2 0 % の割合で 2 回、7 0 % の割合で 3 回に決定する。また、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の最終表示態様が「小」である場合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様変化回数を、7 0 % の割合で 1 回、2 0 % の割合で 2 回、1 0 % の割合で 3 回に決定する。尚、本実施例における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数は一例であり、本実施例とは異なる割合で操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化回数を決定してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 1 】

また、本実施例では、操作示唆画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の变化回数が 3 回に決定されている場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が「大」にて表示される場合と「小」にて表示される場合の両方が設けられているが、操作示唆画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の变化回数が 3 回に決定された場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が必ず「大」にて表示されるようにしてもよい。更に、本実施例では、操作示唆画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の变化回数が 1 回に決定されている場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が「大」にて表示される場合と「小」にて表示される場合の両方が設けられているが、操作示唆画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の变化回数が 1 回に決定された場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が必ず「小」にて表示されるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 2 2 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の最終表示態様と、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様変化回数と、に応じたプロセステーブルを選択して S 2 9 0 に進む。

## 【 0 2 2 3 】

つまり、本実施例における第 2 リーチ演出は、操作示唆画像として表示されたプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色が白 青 赤の順に変化していき、操作促進画像として異なる大きさ（大または小）のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される演出である。また、本実施例における第 2 リーチ演出では、操作促進画像として大きなプッシュボタン 3 1 B の画像（操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0）が表示された場合は、操作促進画像として小さなプッシュボタン 3 1 B の画像（操作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0）が表示された場合よりも高い割合で変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となるとともに、操作示唆画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色に応じて操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が異なる。

20

## 【 0 2 2 4 】

具体的には、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が高く、操作示唆画像として白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が低い。このため、第 2 リーチ演出においては、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色の变化（表示態様変化回数）に遊技者を注目させることが可能となっている。

30

## 【 0 2 2 5 】

また、図 1 6（B）に示すように、本実施例では、操作示唆画像の表示態様変化回数が 3 回に決定される場合（つまり、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示される場合）においても操作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合があるため、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合であっても、作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 のどちらが表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

40

## 【 0 2 2 6 】

S 2 8 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンをパターン 1 ～パターン 6 のいずれかに決定する。

## 【 0 2 2 7 】

50

図 17 (C) 及び図 26 (A) に示すように、パターン 1 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて期間 L (図 26 (A) 参照、例えば 1.5 秒) に亘って移動させていき、これら 2 つのプッシュボタン 31 B の画像を演出表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L1 (図 26 (A) 参照、例えば 0.7 秒) に亘って重複 (重畳) して停止させ、該停止した位置 (演出表示装置 5 の表示領域の中央) において操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するパターンである。

【0228】

尚、図 26 (A) に示すように、本実施例において操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて移動させる期間 L は、2 つのプッシュボタン 31 B の画像を演出表示装置 5 の表示領域の中央において重複して停止させる期間 L1 ( $L > L1$ ) よりも長い期間である。

【0229】

また、図 17 (C) 及び図 26 (B) に示すように、パターン 2 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の上方側から該表示領域の中央に向けて移動させ、該プッシュボタン 31 B の画像を演出表示装置 5 の表示領域の中央において停止させ、該停止した位置 (演出表示装置 5 の表示領域の中央) において操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するパターンである。

【0230】

また、図 17 (C) 及び図 26 (C) に示すように、パターン 3 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の中央にて漸次表示 (出現表示) させていき、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の漸次表示が完了したことに基づいて、該表示領域に中央において操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するパターンである。つまり、パターン 1 ~ パターン 3 は、変動表示結果が大当たり (確変大当たり) であることを報知するためのパターンである。

【0231】

尚、パターン 1 ~ パターン 3 においては、演出表示装置 5 の表示領域の中央に操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 が表示された後は、プッシュボタン 31 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて変動表示結果が大当たりであることが報知される。

【0232】

また、図 17 (C) 及び図 27 (A) に示すように、パターン 4 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて等速で期間 L に亘って移動させていき、これら 2 つのプッシュボタン 31 B の画像を演出表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L よりも短い期間 L1 (図 27 (A) 参照:  $L > L1$ ) に亘って重複して停止させた後に離散 (演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に向けて移動、例えば移動期間は 0.5 秒) させ、これら 2 つのプッシュボタン 31 B の画像を失敗強調表示として演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に期間 L1 よりも長い期間 L2 ( $L2 > L1$ 、例えば L2 は 1.0 秒) に亘って停止表示させるパターンである。

【0233】

尚、パターン 4 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて等速で期間 L に亘って移動させる形態を例示しているが、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を異ならせてもよい。このように操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 31 B の画像 210 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を異ならせる場合は、一方の操

作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を、演出表示装置 5 の表示領域の中央において 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を重複表示する期間 L 1 よりも短くしてもよい。

【 0 2 3 4 】

尚、本実施例では、本発明における『失敗強調表示に対応する期間』を、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示する期間 L 2 としているが、『失敗強調表示に対応する期間』は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示する期間を含んでいれば、他の表示を含む期間であってもよい。

【 0 2 3 5 】

また、本実施例では、本発明における『重畳表示に対応する期間』を、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示する期間 L 1 としているが、『重畳表示に対応する期間』は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示する期間を含んでいれば、他の表示を含む期間であってもよい。

【 0 2 3 6 】

また、図 1 7 ( C ) 及び図 2 7 ( B ) に示すように、パターン 5 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の上方側から該表示領域の中央に向けて下方に移動させ、該プッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 の表示領域の中央において所定期間に亘って停止させた後に該プッシュボタン 3 1 B の画像を失敗強調表示として演出表示装置 5 の表示領域の下端部にて期間 L 2 よりも長い期間 L 3 ( L 3 : 1 . 5 秒 > L 2 : 1 . 0 秒 > L 1 : 0 . 7 秒 ) に亘って停止表示させるパターンである。

【 0 2 3 7 】

また、図 1 7 ( C ) 及び図 2 7 ( C ) に示すように、パターン 6 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央にて所定期間に亘って漸次表示 ( 出現表示 ) させた後に、期間 L 1 よりも短い期間 L 4 ( L 3 : 1 . 5 秒 > L 2 : 1 . 0 秒 > L 1 : 0 . 7 秒 > L 4 : 0 . 3 秒 ) に亘って該プッシュボタン 3 1 B の画像を失敗強調表示として漸次表示 ( 出現表示 ) が完了することなく該表示領域の中央から消滅 ( 消去 ) させるパターンである。つまり、パターン 4 ~ パターン 6 は、変動表示結果がはずれであることを報知するためのパターンである。つまり、本実施例では、第 3 リーチ演出におけるプッシュボタン 3 1 B の画像の表示パターンがパターン 4 ~ パターン 6 である場合は、失敗強調表示を行う期間がそれぞれで異なっている。

【 0 2 3 8 】

尚、S 2 8 7 では、図 1 7 ( A ) に示すように、変動表示結果が確変大当りである場合は、第 3 リーチ演出におけるプッシュボタン 3 1 B の画像の表示パターンを、10 % の割合でパターン 1 に決定し、20 % の割合でパターン 2 に決定し、70 % の割合でパターン 3 に決定する。一方で、図 1 7 ( B ) に示すように、変動表示結果がはずれである場合は、第 3 リーチ演出におけるプッシュボタン 3 1 B の画像の表示パターンを、70 % の割合でパターン 1 に決定し、20 % の割合でパターン 5 に決定し、10 % の割合でパターン 6 に決定する。

【 0 2 3 9 】

このように、本実施例では、第 3 リーチ演出において操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて移動させていき、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央において重複して停止させる演出が実行される場合 ( パターン 1 またはパターン 4 ) が最も変動表示結果が大当りとなる割合が低く、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央にて漸次表示 ( 出現表示 ) させていく演出 ( パターン 3 またはパターン 6 ) が最も変動表示結果が大当りとなる割合が高くなっている。つまり、本実施例では、第 3 リーチ演出における操作示唆

10

20

30

40

50

画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンに応じて大当たり期待度が異な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、これら第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の各表示パターンの大当たり期待度は、全てまたは一部が同一であってもよい。また、これら各表示パターンにおいて変動表示結果が大当たりとなる割合の順番は、本実施例と異なってもよい。

【 0 2 4 0 】

尚、本実施例では、期間 L 4 を期間 L 1 よりも短い期間として例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、期間 L 4 は、期間 L 2 よりも短い期間であれば期間 L 1 よりも長い期間であってもよい。

【 0 2 4 1 】

そして、S 2 8 7 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、プッシュボタン 3 1 B の画像の表示パターンに応じたプロセステーブルを選択して S 2 8 9 に進む ( S 2 8 8 ) 。

【 0 2 4 2 】

尚、遊技状態が低ベース状態 ( 通常状態 ) 中である場合 ( S 2 7 7 ; N ) や当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチや非リーチの変動パターンである場合 ( S 2 7 8 ; N ) は、変動パターン指定コマンドに応じたプロセステーブルを選択して S 2 9 0 に進む ( S 2 8 9 ) 。

【 0 2 4 3 】

そして、S 2 9 0 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 2 8 2、S 2 8 8、S 2 8 9 のいずれかに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マをスタートさせる ( S 2 9 0 ) 。

【 0 2 4 4 】

尚、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 LED 制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R 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 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 2 4 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 ( 表示制御実行データ 1、LED 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 LED 及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 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等 ) ) の制御を実行する ( S 2 9 1 )。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 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 LED を点灯 / 消灯制御を行わせるために、LED 制御基板 1 4 に対して制御信号 ( LED 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 1 3 に対して制御信号 ( 音番号データ ) を出力する。

【 0 2 4 6 】

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 2 9 2 )。また、変動制御タイマに所定時間を設定する ( S 2 9 3 )。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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 7 5 ) に対応した値にする ( S 2 9 4 )。

【 0 2 4 7 】

図 1 8、図 1 9、図 2 1、図 2 3、図 2 4 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 7 5 ) 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

10

20

30

40

50

制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する(S301, S302, S303)。

【0248】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する(S306)。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(S307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(S308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED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もとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(S309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(S309b)。

10

【0249】

そして、演出制御用CPU120は、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出のいずれかのリーチ演出の実行期間中であるか否かを判定する(S310、S311、S312)。

【0250】

いずれのリーチ演出の実行期間中でもない場合(S310; N、S311; N、S312; N)は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(S313)。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には(S313; 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30ms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(S314)。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。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、キャラクタ画像及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(S315)。

20

【0251】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合(S313; N)、S315の実行後、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(S316)。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、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(S318)。変動時間タイマがタイマ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(S317; 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(S318)。変動時間タイマがタイマ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指定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。

30

40

【0252】

尚、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のプロセスタイマ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のプロセスタイマがタイマ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LED制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

【0253】

一方、第1リーチ演出の実行期間中である場合(S310; Y)は、後述する操作後演

50

出が実行中であることを示す操作後演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S 3 2 1）。操作後演出実行中フラグがセットされている場合（S 3 2 1；Y）はS 3 3 3に進み、操作後演出実行中フラグがセットされていない場合（S 3 2 1；N）は、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中であるか否かを判定する（S 3 2 2）。プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中である場合（S 3 2 2；Y）はS 3 3 0に進み、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中でない場合（S 3 2 2；N）は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、演出表示装置5の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示させる（S 3 2 3）。

#### 【0 2 5 4】

そして、演出制御用CPU 1 2 0は、当該第1リーチ演出の演出ルートがチャンスルートであるか否かを判定する（S 3 2 4）。当該第1リーチ演出の演出ルートがチャンスルートである場合（S 3 2 4；Y）は、当該第1リーチ演出の演出結果を示唆する「勝利」と「引分」のメッセージ画像2 2 0を、各プッシュボタン3 1 Bの画像に対応する結果示唆画像として演出表示装置5の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示させる（S 3 2 5）。また、当該第1リーチ演出の演出ルートがピンチルートである場合（S 3 2 4；N）は、当該第1リーチ演出の演出結果を示唆する「敗北！」と「引分！」のメッセージ画像2 2 0を、各プッシュボタン3 1 Bの画像に対応する結果示唆画像として演出表示装置5の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示させる（S 3 2 6）。

#### 【0 2 5 5】

S 3 2 5またはS 3 2 6の実行後、演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（S 3 2 7）。プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングでない場合（S 3 2 7；N）は、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行し、プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングである合（S 3 2 7；Y）は、演出表示装置5の表示領域の中央にて操作促進画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 3 0の表示を開始するとともに（S 3 2 8）、結果示唆画像（「勝利！」と「引分！」のメッセージ画像2 2 0や、「敗北！」と「引分！」のメッセージ画像2 2 0）の表示を終了し（S 3 2 9）、S 3 3 0に進む。

#### 【0 2 5 6】

S 3 3 0において演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュボタン3 1 Bが操作されたか否かを判定する。プッシュボタン3 1 Bが操作された場合（S 3 3 0；Y）は、プッシュボタン3 1 Bが操作されたことに基づいて、第1リーチ演出におけるバトル演出結果を報知するための第1操作後演出が実行中であることを示す操作後演出実行中フラグをセットしてS 3 3 3に進む（S 3 3 2）また、プッシュボタン3 1 Bが操作された場合（S 3 3 0；N）は、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間の終了タイミングであるか否かを判定する（S 3 3 1）。プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間の終了タイミングである場合（S 3 3 1；Y）は、操作後演出実行中フラグをセットしてS 3 3 3に進む（S 3 3 2）。尚、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間の終了タイミングでない場合（S 3 3 1；Y）は、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

#### 【0 2 5 7】

そして、S 3 3 3において演出制御用CPU 1 2 0は、第1操作後演出を実行するための第1操作後演出実行処理を実行し、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

#### 【0 2 5 8】

図2 0は、演出図柄変動中処理における第1操作後演出実行処理（S 3 3 3）を示すフローチャートである。第1操作後演出実行処理において演出制御用CPU 1 2 0は、先ず、後述する第1操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（S 4 0 1）。第1操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合（S 4 0 1；N）は、更に変動表示結果が確変大当り（確変大当りAまたは確変大当りB）であるか否かを判定する（S 4 0 2）。変動表示結果が確変大当りである場合（S 4 0 2；Y）は、確変大当り用の第1操

10

20

30

40

50

作後演出プロセステーブルを選択してS 4 0 7に進む(S 4 0 3)。また、変動表示結果が確変大当りでない場合(S 4 0 2 ; N)は、変動表示結果が非確変大当りであるか否かを判定する(S 4 0 4)。変動表示結果が非確変大当りである場合(S 4 0 4 ; Y)は、非確変大当り用の第1操作後演出プロセステーブルを選択してS 4 0 7に進み(S 4 0 5)、変動表示結果がはずれである場合(S 4 0 4 ; N)は、はずれ用の第1操作後演出プロセステーブルを選択してS 4 0 7に進む(S 4 0 6)。

【0259】

そして、S 4 0 7において演出制御用CPU 120は、S 4 0 3、S 4 0 5、S 4 0 6のいずれかにて選択した第1操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる。

10

【0260】

尚、第1操作後演出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LED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、スティックコントローラ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。

【0261】

その後、演出制御用CPU 120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、LED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LED及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行して第1操作後演出実行処理を終了する(S 4 0 8)。例えば、演出表示装置5において第1リーチ演出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LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号(LED制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8R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。

20

【0262】

一方、S 4 0 1において第1操作後演出プロセスタイマが動作中である場合(S 4 0 1 ; Y)は、演出制御用CPU 120は、第1操作後演出プロセスタイマの値を-1し(S 4 0 9)、第1操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(S 4 1 0)。第1操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(S 4 1 0 ; Y)は、更に、タイマアウトしたのは最後の第1操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する(S 4 1 1)。

30

【0263】

タイマアウトしたのが最後の第1操作後演出プロセスタイマでない場合(S 4 1 1 ; N)は、第1操作後演出プロセスデータの切り替えを行う(S 4 1 2)。即ち、第1操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第1操作後演出プロセスタイマに設定することによって第1操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる(S 4 1 3)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED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もとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更し、第1操作後演出実行処理を終了する(S 4 1 4)。

40

【0264】

また、S 4 1 1においてタイマアウトしたのが最後の第1操作後演出プロセスタイマである場合(S 4 1 1 ; Y)は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第1操作後演出実行処理を終了する(S 4 1 5)。

【0265】

尚、S 4 1 0において第1操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、第1操作後演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(

50



演出用部品)の制御を実行して、第1操作後演出実行処理を終了する(S416)。

【0266】

演出図柄変動中処理に戻り、第2リーチ演出の実行期間中であると判定した場合(S311;Y)は、演出制御用CPU120は、操作後演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する(S421)。操作後演出実行中フラグがセットされている場合(S421;Y)は、S434に進み、操作後演出実行中フラグがセットされていない場合(S421;N)は、更に押しボタン31Bの操作受付期間中であるか否かを判定する(S422)。押しボタン31Bの操作受付期間中である場合(S422;Y)はS431に進み、押しボタン31Bの操作受付期間中でない場合(S422;N)は、操作示唆画像としての1段階目の押しボタン31Bの画像(白色の押しボタン31Bの画像210)の表示開始タイミングであるか否かを判定する(S423)。

10

【0267】

操作示唆画像としての1段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングである場合(S423;Y)は、演出表示装置5の表示領域において該操作示唆画像としての1段階目の押しボタン31Bの画像210の表示を開始する(S424)。そして、S313~S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

【0268】

また、操作示唆画像としての1段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングでない場合(S423;N)は、演出表示装置5の表示領域に操作示唆画像としての2段階目の押しボタン31Bの画像(青色の押しボタン31Bの画像210)の表示開始タイミングであるか否かを判定する(S425)。操作示唆画像としての2段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングである場合(S425;Y)は、演出表示装置5の表示領域において該操作示唆画像としての2段階目の押しボタン31Bの画像210の表示を開始する(S426)。そして、S313~S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

20

【0269】

また、操作示唆画像としての2段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングでない場合(S425;N)は、演出表示装置5の表示領域に操作示唆画像としての3段階目の押しボタン31Bの画像(赤色の押しボタン31Bの画像210)の表示開始タイミングであるか否かを判定する(S427)。操作示唆画像としての3段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングである場合(S427;Y)は、演出表示装置5の表示領域において該操作示唆画像としての3段階目の押しボタン31Bの画像210の表示を開始する(S428)。そして、S313~S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

30

【0270】

また、操作示唆画像としての3段階目の押しボタン31Bの画像210の表示開始タイミングでない場合(S427;N)は、演出制御用CPU120は、押しボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する(S429)。押しボタン31Bの操作受付開始タイミングでない場合(S429;N)は、S313~S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了し、押しボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合(S429;Y)は、操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210に替えて、操作促進画像としての押しボタン31Bの画像230の表示を、演出図柄変動開始処理のS284において決定した表示態様(大または小)にて開始し、S431に進む。

40

【0271】

S431において演出制御用CPU120は、押しボタン31Bが操作されたか否かを判定する。押しボタン31Bが操作された場合(S431;Y)はS433に進み、押しボタン31Bが操作されていない場合(S431;N)は、押しボタン31Bの操作受付期間の終了タイミングであるか否かを判定する(S432)。押しボタン31Bの操作受付期間の終了タイミングでない場合(S432;N)は、S313

50

～ S 3 1 8 の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングである場合 ( S 4 3 2 ; Y ) は、 S 4 3 3 に進む。尚、 S 4 3 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作後演出実行中フラグをセットして S 4 3 4 に進む。

【 0 2 7 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、 S 4 3 4 において、第 2 操作後演出事項処理を実行して S 3 1 3 ～ S 3 1 8 の処理を実行し、演出図柄変動中処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

図 2 2 は、演出図柄変動中処理における第 2 操作後演出実行処理 ( S 4 3 4 ) を示すフローチャートである。第 2 操作後演出実行処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、後述する第 2 操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する ( S 4 4 1 ) 。第 2 操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合 ( S 4 4 1 ; N ) は、更に変動表示結果が確変大当たり ( 確変大当たり A または確変大当たり B ) であるか否かを判定する ( S 4 4 2 ) 。変動表示結果が確変大当たりである場合 ( S 4 4 2 ; Y ) は、確変大当たり用の第 2 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 4 5 に進む ( S 4 4 3 ) 。また、変動表示結果がはずれである場合 ( S 4 4 2 ; N ) は、はずれ用の第 2 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 4 5 に進む ( S 4 4 4 ) 。

【 0 2 7 4 】

そして、 S 4 4 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、 S 4 4 3 または S 4 4 4 にて選択した第 2 操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる。

【 0 2 7 5 】

尚、第 2 操作後演出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 L E D の点灯を制御するための L E D 制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R 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 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 2 7 6 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 ( 表示制御実行データ 1 、 L E D 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 L E D 及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 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等 ) ) の制御を実行して第 2 操作後演出実行処理を終了する ( S 4 4 6 ) 。例えば、演出表示装置 5 において第 2 リーチ演出に応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 L E D を点灯 / 消灯制御を行わせるために、 L E D 制御基板 1 4 に対して制御信号 ( L E D 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 1 3 に対して制御信号 ( 音番号データ ) を出力する。

【 0 2 7 7 】

一方、 S 4 4 1 において第 2 操作後演出プロセスタイマが動作中である場合 ( S 4 4 1 ; Y ) は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 操作後演出プロセスタイマの値を - 1 し ( S 4 4 7 ) 、第 2 操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する ( S 4 4 8 ) 。第 2 操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合 ( S 4 4 8 ; Y ) は、更に、タイマアウトしたのは最後の第 2 操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する ( S 4 4 9 ) 。

【 0 2 7 8 】

タイマアウトしたのが最後の第 2 操作後演出プロセスタイマでない場合 ( S 4 4 9 ; N ) は、第 2 操作後演出プロセスデータの切り替えを行う ( S 4 5 0 ) 。即ち、第 2 操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第 2 操作後演出プロセスタイマに設定することによって第 2 操作後演出プロセスタイマをあらためてス

10

20

30

40

50

タートさせる（S 4 5 1）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED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もとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し、第2操作後演出実行処理を終了する（S 4 5 2）。

【0279】

また、S 4 4 9においてタイマアウトしたのが最後の第2操作後演出プロセスタイムである場合（S 4 4 9；Y）は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第2操作後演出実行処理を終了する（S 4 5 4）。

【0280】

尚、S 4 4 8において第2操作後演出プロセスタイムがタイマアウトしていない場合（S 4 4 8；N）は、第2操作後演出プロセスタイムに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行して、第2操作後演出実行処理を終了する（S 4 5 3）。

【0281】

演出図柄変動中処理に戻り、第3リーチ演出の実行期間中であると判定した場合（S 3 1 2；Y）は、演出制御用CPU 1 2 0は、操作後演出実行期間中フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 6 1）。操作後演出実行期間中フラグがセットされている場合（S 4 6 1；Y）はS 4 8 0に進み、操作後演出実行期間中フラグがセットされていない場合（S 4 6 1；N）は、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中であるか否かを判定する（S 4 6 2）。プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中である場合（S 4 6 2；Y）はS 4 7 6に進み、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間中でない場合（S 4 6 2；N）は、更に失敗強調表示の期間中であるか否かを判定する（S 4 6 3）。

【0282】

失敗強調表示の期間中である場合（S 4 6 3；Y）はS 4 8 2に進み、失敗強調表示の期間中でない場合（S 4 6 3；N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1またはパターン4であるか否かを判定する（S 4 6 4）。パターン1またはパターン4である場合（S 4 6 4；Y）は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を演出表示装置5の表示領域の中央に向けて移動させる期間中（2つのプッシュボタン3 1 Bの画像の移動表示期間中）であるか否かを判定する（S 4 6 5）。

【0283】

2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中である場合は（S 4 6 5；Y）、操作示唆進画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、演出表示装置5の表示領域における左右端部側から中央に向けて移動表示させ、S 4 7 3に進む（S 4 6 6）。また、2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中でない場合は（S 4 6 5；N）、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、演出表示装置5の表示領域の中央にて停止表示させ、これら2つのプッシュボタン3 1 Bの画像が重複した状態（重複表示）とする（S 4 6 7）。そして、S 4 7 3に進む。

【0284】

また、S 4 6 4において第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1及びパターン4でない場合（S 4 6 4；N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン2またはパターン5であるか否かを判定する（S 4 6 8）。プッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン2またはパターン5である場合（S 4 6 8；Y）は、更に、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を演出表示装置5の表示領域の中央に向けて移動させる期間中（プッシュボタン3 1 Bの画像の移動表示期間中）であるか否かを判定する（S 4 6 9）。

【0285】

操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中である場合（S 4 6 9；Y）は、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、演出表示

装置 5 の表示領域における上端部側から中央に向けて移動表示させ、S 4 7 3 に進む (S 4 7 0)。また、プッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の移動期間中でない場合 (S 4 6 9 ; N) は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を、演出表示装置 5 の表示領域の中央にて停止表示させ (S 4 7 1)、S 4 7 3 に進む。

【 0 2 8 6 】

尚、S 4 6 8 において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 3 またはパターン 6 である場合 (S 4 6 8 ; N) は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央にて漸次表示 (出現表示) させ (S 4 7 2)、S 4 7 3 に進む。

【 0 2 8 7 】

次いで、S 4 7 3 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 1 ~ パターン 3 のいずれかであるか否か、つまり、変動表示結果が確変大当りであるか否かを判定する。第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 4 ~ パターン 6 のいずれかである場合 (S 4 7 3 ; N) は S 4 8 1 に進み、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 1 ~ パターン 3 のいずれかである場合 (S 4 7 3 ; N) は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングであるか否かを判定する (S 4 7 4)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングでない場合 (S 4 7 4 ; N) は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングである場合 (S 4 7 4 ; Y) は、演出表示装置 5 の表示領域の中央において操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示を開始して S 4 7 6 に進む。

【 0 2 8 8 】

S 4 7 6 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が操作されたか否かを判定する。プッシュボタン 3 1 B が操作された場合 (S 4 7 6 ; Y) は S 4 7 8 に進み、プッシュボタン 3 1 B が操作されていない場合 (S 4 7 6 ; N) は、更にプッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングであるか否かを判定する (S 4 7 7)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングである場合 (S 4 7 7 ; Y) は S 4 7 8 に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングでない場合は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

【 0 2 8 9 】

そして、S 4 7 8 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作後演出実行中フラグをセットするとともに、第 3 操作後演出実行処理を実行する (S 4 8 0)。そして、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

【 0 2 9 0 】

図 2 5 は、演出図柄変動中処理における第 3 操作後演出実行処理 (S 4 8 0) を示すフローチャートである。第 3 操作後演出実行処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、後述する第 3 操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (S 5 0 1)。第 3 操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合 (S 5 0 1 ; N) は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンに応じた第 3 操作後演出プロセステーブルを選択し (S 5 0 2)、該選択した第 3 操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (S 5 0 3)。

【 0 2 9 1 】

尚、第 3 操作後演出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 LED 制御実行データ、スピーカ 8 L, 8 R 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 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 2 9 2 】

その後、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、LED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LED及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行して第3操作後演出実行処理を終了する（S504）。例えば、演出表示装置5において第3リーチ演出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LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（LED制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8R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。

10

**【0293】**

一方、S501において第2操作後演出プロセスタイマが動作中である場合（S501；Y）は、演出制御用CPU120は、第2操作後演出プロセスタイマの値を-1する（S505）。そして、第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（S506）。第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（S506；Y）は、更に、タイマアウトしたのは最後の第3操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する（S507）。

**【0294】**

タイマアウトしたのが最後の第3操作後演出プロセスタイマでない場合（S507；N）は、第3操作後演出プロセスデータの切り替えを行う（S508）。即ち、第3操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第3操作後演出プロセスタイマに設定することによって第3操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（S509）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED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もとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し、第3操作後演出実行処理を終了する（S510）。

20

**【0295】**

また、S507においてタイマアウトしたのが最後の第3操作後演出プロセスタイマである場合（S507；Y）は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第3操作後演出実行処理を終了する（S512）。

**【0296】**

尚、S506において第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（S506；N）は、第3操作後演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行して、第3操作後演出実行処理を終了する（S511）。

30

**【0297】**

演出図柄変動中処理に戻り、S481において演出制御用CPU120は、失敗強調表示の期間中であるか否かを判定する。失敗強調表示の期間中でない場合（S481；N）は、S313～S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了し、失敗強調表示の期間中である場合（S481；Y）はS482に進む。S482において演出制御用CPU120は、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4であるか否かを判定する。第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4である場合（S482；Y）は、失敗強調表示として2つの押しボタン31Bの画像を演出表示装置5の表示領域の左右端部に停止表示する（S483）。そして、S313～S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

40

**【0298】**

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4でない場合（S482；N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン5で

50

あるか否かを判定する（S484）。第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン5である場合（S484；Y）は、失敗強調表示として押しボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の下端部に停止表示する（S485）。そして、S313～S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

【0299】

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン6である場合（S484；N）は、失敗強調表示として押しボタン31Bの画像210を演出表示装置5の中央から消滅（表示を終了）させる（S486）。そして、S313～S318の処理を実行して演出図柄変動中処理を終了する。

10

【0300】

次に、第1リーチ演出を実行する場合の演出表示装置5の表示態様について図28及び図29に基づいて説明する。まず、図28（A）及び図28（B）に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、演出表示装置5に味方キャラクタと敵キャラクタが表示され、第1リーチ演出が開始される。次いで、図28（C）及び図28（D）に示すように、該第1リーチ演出においてチャンスルートの実行が決定されている場合は、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を行う。

【0301】

20

そして、図28（E）に示すように、操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の左右端部に表示される。このとき、演出表示装置5の表示領域の左端部に表示された押しボタン31Bの画像210の上方には、第1操作後演出の演出内容に対応する結果示唆画像として、該押しボタン31Bの画像に対応する「勝利！」のメッセージ画像220が表示され、演出表示装置5の表示領域の右端部に表示された押しボタン31Bの画像210の上方には、該押しボタン31Bの画像に対応する「引分！」のメッセージ画像220が表示される。つまり、本実施例の第1リーチ演出において操作示唆画像として表示される押しボタン31Bの画像210の数と結果示唆画像として表示されるメッセージ画像220の数は同数となっている。

30

【0302】

次に、図28（F）及び図29（G）に示すように、これら操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像と各押しボタン31Bの画像に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像220を演出表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示させていき、操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて重複表示させる。尚、操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて重複表示させる際には、各メッセージ画像220の表示を終了させる。また、操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて期間L1に亘って重複表示した後は、演出表示装置5の表示領域の中央において、これら操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210に替えて、操作促進画像としての押しボタン31Bの画像230の表示が開始されるとともに、押しボタン31Bの操作の受付が開始される。

40

【0303】

そして、該押しボタン31Bの操作受付期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作した場合や押しボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、図29（H）及び図29（I）に示すように、第1操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して変動表示結果が確変大当りであることが報知されるか、第1操作後演出として味方キャラクタと敵キャラクタが引き分けて変動表示結果がはずれであることが報知される。

【0304】

尚、図28及び図29では、第1リーチ演出がチャンスルートにて実行される場合につ

50

いて説明したが、第１リーチ演出がピンチルートにて実行される場合は、第１リーチ演出が開始されると敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃を加える。そして、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の左右端部に表示させる。このとき、演出表示装置５の表示領域の左端部に表示されたプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の上方には、該プッシュボタン３１Ｂの画像に対応する結果示唆画像としての「敗北！」のメッセージ画像２２０が表示され、演出表示装置５の表示領域の右端部に表示されたプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の上方には、該プッシュボタン３１Ｂの画像に対応する結果示唆画像としての「引分！」のメッセージ画像２２０が表示される。

【０３０５】

10

以後は、図２８（Ｆ）及び図２９（Ｇ）に示した場合と同じく操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０と各プッシュボタン３１Ｂの画像２１０に対応した結果示唆画像としてのメッセージ画像２２０とが演出表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示される。そして、該表示領域の中央にて操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が期間Ｌ１に亘って重複表示された後は、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の表示が開始されるとともに、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作の受付が開始される。

【０３０６】

尚、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合やプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了した場合は、第１操作後演出として敵キャラクタが味方キャラクタに勝利して変動表示結果が非確変大当りであることが報知されるか、第１操作後演出として味方キャラクタと敵キャラクタが引き分けて変動表示結果がはずれであることが報知される。

20

【０３０７】

尚、本実施例では、第１リーチ演出中にバトル演出を実行し、該バトル演出の結果（第１操作後演出）として変動表示結果が確変大当り、非確変大当り、はずれのいずれを報知す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、第１リーチ演出中に実行する演出は、複数の演出結果を示唆するものであればバトル演出以外の演出であってもよい。また、本実施例では、図２９（Ｇ）に示すように、演出表示装置５の表示領域において操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を１つのみ表示す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、演出表示装置５の表示領域には、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を複数表示可能としてもよい。尚、このように演出表示装置５の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を複数表示する場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作に基づいて、遊技者に有利な結果に対応する演出（チャンスルートであれば味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出、ピンチルートであれば味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける演出）を実行してもよい。

30

【０３０８】

また、本実施例では、バトル演出をチャンスルートとピンチルートとで実行可能な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、該バトル演出はチャンスルートとピンチルートのいずれか一方のみで実行してもよい。尚、このようにバトル演出をチャンスルートとピンチルートのいずれか一方のみで実行する場合は、例えば、操作示唆画像として３つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０と、結果示唆画像としての「勝利！」、「敗北！」、「引分！」のそれぞれのメッセージ画像２２０と、を演出表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示した後に動作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像を表示し、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作に基づいて第１操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（確変大当り報知）、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（非確変大当り報知）、味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける演出（はずれ報知）のいずれかを実行すればよい。

40

50

## 【0309】

次に、第2リーチ演出を実行する場合の演出表示装置5の表示態様について図30及び図31に基づいて説明する。まず、図30(A)及び図30(B)に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、演出表示装置5の表示領域の中央に操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が表示され、第2リーチ演出が開始される。尚、第2リーチ演出の開始時には、図30(B)に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210とともに、「ボタン操作待機中」等のプッシュボタン31Bの操作受付期間中でないことを示すメッセージ画像220が表示される。

## 【0310】

そして、図30(B)～図30(D)に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210は、時間経過とともに色が白 青 赤の順に変化していく。次いで、図31(E)及び図31(F)に示すように、演出表示装置5の表示領域の中央には、操作示唆画像としての白、青、赤のいずれかの色のプッシュボタン31Bの画像210に替えて、該操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210と同一サイズの操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像(大きさが「小」のプッシュボタン31Bの画像230)、または、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210よりも大きいサイズの操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像(大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230)が表示されるとともに、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。

## 【0311】

そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、図31(G)及び図31(H)に示すように、第2操作後演出として変動表示結果が確変大当りであること、または、変動表示結果がはずれであることが報知される。

## 【0312】

次に、第3リーチ演出を実行する場合の演出表示装置5の表示態様について図32～図35に基づいて説明する。まず、図32(A)及び図32(B)に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、第3リーチ演出が開始される。

## 【0313】

そして、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン1またはパターン4である場合は、図32(B)～図32(D)に示すように、演出表示装置5の表示領域の左端部側と左端部側からそれぞれ操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が該表示領域の中央に向けて移動表示される。これら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210は、前述したように、該表示領域の中央において期間L1に亘って重複表示される(図26(A)及び図27(A)参照)。

## 【0314】

次いで、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン1である場合は、図33(E)に示すように、期間L1が経過すると、演出表示装置5の表示領域の中央に、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示され、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、図33(F)に示すように、第3操作後演出として変動表示結果が確変大当りであることが報知される。

## 【0315】

第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4である場合は、図33(G)及び図33(H)に示すように、期

10

20

30

40

50



間 L 1 が経過すると、演出表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示されていた操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が、それぞれ該表示領域の右端部側と左端部側に向けて移動表示される。そして、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像は、失敗強調表示として該表示領域の右端部と左端部とに停止表示された後、消去される。つまり、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 4 である場合は、失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 とは異なる領域に表示される。

【 0 3 1 6 】

尚、図 3 2 ( D ) に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域の中央にて表示される場合は、重複表示されるため、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域にて表示される際の表示面積は、プッシュボタン 3 1 B の画像 1 つ分である。一方で、図 3 3 ( H ) に示すように、失敗強調表示として操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域に表示される場合は、一方のプッシュボタン 3 1 B の画像が該表示領域の右端部に表示され、他方のプッシュボタン 3 1 B の画像が該表示領域の左端部に表示されるため、これら失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 の表示領域に表示される際の表示面積はこれらプッシュボタン 3 1 B の画像 2 つ分である。つまり、第 3 リーチ演出をパターン 4 にて実行する場合は、失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 よりも演出表示装置 5 における表示領域が大きくなっている。

【 0 3 1 7 】

また、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 2 またはパターン 5 である場合は、図 3 4 ( A ) ~ 図 3 4 ( D ) に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L , 5 R に演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域の上端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示される。該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、該表示領域の中央において期間 L 2 に亘って停止表示される。

【 0 3 1 8 】

次いで、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 2 である場合は、図 3 4 ( E ) に示すように、所定期間が経過すると、演出表示装置 5 の表示領域の中央に、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示され、プッシュボタン 3 1 B の操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合やプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合は、第 3 操作後演出として変動表示結果が確変大当たりであることが報知される。

【 0 3 1 9 】

第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 5 である場合は、図 3 4 ( F ) に示すように、所定期間が経過すると、演出表示装置 5 の表示領域の中央に停止表示されていた操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、該表示領域の下端部に向けて移動表示される。そして、該プッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、失敗強調表示として該表示領域の下端部に停止表示された後、消去される。

【 0 3 2 0 】

また、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 3 またはパターン 6 である場合は、図 3 5 ( A ) ~ 図 3 5 ( C ) に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L , 5 R に演出図柄がリーチ

の組み合わせで停止すると、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域の中央において操作示唆画像 2 1 0 としてのプッシュボタン 3 1 B の画像の出現表示が開始される。

【 0 3 2 1 】

次いで、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 3 である場合は、図 3 5 ( D ) に示すように、所定期間の経過に基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の出現表示が完了すると、演出表示装置 5 の表示領域の中央において、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されるとともに、プッシュボタン 3 1 B の操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合やプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合は、第 3 操作後演出として変動表示結果が確変大当たりであることが報知される。

10

【 0 3 2 2 】

尚、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 6 である場合は、図 3 5 ( E ) に示すように、演出表示装置 5 の表示領域の中央に途中まで出現表示されていた操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が、失敗強調表示として消去される。

【 0 3 2 3 】

以上、本実施例のパチンコ遊技機 1 にあっては、図 2 8 及び図 2 9 に示すように、第 1 リーチ演出を実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示されるよりも前に、操作示唆画像と結果示唆画像として、プッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 、 2 2 0 と「勝利！」のメッセージ画像 2 2 0 、プッシュボタン 3 1 B の画像と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 が演出表示装置 5 の表示領域に表示されることによって、第 1 操作後演出の演出結果が事前に図 2 9 ( H ) に示す「勝利」と図 2 9 ( I ) に示す「引き分け」のいずれかであることが示唆されるため、操作示唆画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 とともに表示される結果示唆画像の種類(「勝利！」や「引分！」、図示しない「敗北！」等のメッセージ画像 2 2 0 )に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。尚、本実施例の第 1 リーチ演出では、図 2 8 ( E ) に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と、結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 と、を演出表示装置 5 の表示領域の異なる領域に表示する演出であればよい。

20

30

【 0 3 2 4 】

また、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とを別体の画像として演出表示装置 5 に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像と結果示唆画像としてのメッセージ画像とを一体の画像として演出表示装置 5 に表示してもよい。また、本実施例では、図 2 8 ( E ) 及び図 2 8 ( F ) に示すように、演出表示装置 5 の表示領域において、作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とを近接して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とは、演出表示装置 5 の表示領域のうち、全く異なる領域に表示してもよい。

40

【 0 3 2 5 】

また、図 2 8 及び図 2 9 に示すように、第 1 リーチ演出を実行する場合は、操作示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と、結果示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数とが同一(本実施例では操作示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と結果示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数とがいずれも 2 つ)であるので、操作示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるプッシュボタ

50

ン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と結果示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数と異なる場合と比較してこれら操作示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 とを遊技者が識別し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 2 6 】

特に本実施例では、操作示唆画像としての一方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と該一方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 が近接して表示され、操作示唆画像としての他方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と該他方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 が近接して表示されるので、操作示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像として演出表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 とを遊技者がより一層識別し易くできる。

10

【 0 3 2 7 】

尚、本実施例では、操作示唆画像の数と結果示唆画像の数とが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら操作示唆画像の数と結果示唆画像の数とは、それぞれ 2 以上の異なる数表示してもよい。例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 よりも多く表示してもよいし、結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 を操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 よりも多く表示してもよい。

【 0 3 2 8 】

20

また、図 2 9 ( G ) に示すように、第 1 リーチ演出中に、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示すると同時に結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了することによって、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とが重複して表示されることにより演出が分かり難くならないことを防ぐことができ、興趣を向上できる。

【 0 3 2 9 】

尚、本実施例では、第 1 リーチ演出中に、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示すると同時に結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了する、つまり、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するタイミングと結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了するタイミングとを同時とすることによって第 1 リーチ演出が間延びしてしまうことを防いでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するよりも前のタイミングで消去するようにしてもよい。つまり、本発明における『動作促進表示が表示されるまでに、演出種類示唆表示を終了する』とは、操作促進画像（操作促進表示）としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するタイミングと結果示唆画像（演出種類示唆表示）としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了するタイミングを同時とすることと、これらタイミングを異ならせること（操作促進画像（操作促進表示）としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するタイミングよりも前のタイミングで結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了すること）の両方を含む概念である。

30

40

【 0 3 3 0 】

尚、本実施例では、第 1 リーチ演出中に、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示する迄に結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了す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、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示された後に結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了してもよい。

【 0 3 3 1 】

また、本実施例では、特別図柄の変動表示中の演出として第 1 リーチ演出を実行可能であり、該第 1 リーチ演出中に操作示唆画像としての複数のプッシュボタン 3 1 B の画像 2

50

10と結果示唆画像としての複数のメッセージ画像220とを表示することによって第1操作後演出の演出結果を示唆した後、該第1操作後演出を実行するので、当該第1リーチ演出を実行する変動表示の結果を示唆することができ、第1リーチ演出の興趣を向上できる。

#### 【0332】

また、本実施例の第2リーチ演出では、図30及び図31に示すように、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230として、大きさの異なるプッシュボタン31Bの画像（大きさが「小」のプッシュボタン31Bの画像と、大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像）を表示可能である。更に、本実施例の第2リーチ演出では、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色を複数段階に亘って変化可能であって、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色に応じて異なっている。このため、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0333】

尚、本実施例では、第2リーチ演出において、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色を変化可能とし、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合が操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色に応じて異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2リーチ演出では、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の大きさを変化可能とし、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合が操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の大きさに応じて異なってもよい。

20

#### 【0334】

また、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色の变化を2段階まで可能（白 青と白 青 赤）な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、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色は、1段階のみや3段階以上であってもよい。更に、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色を1段階ずつ変化させていく形態を例示しているが、本実施例ではこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の色を1回の变化で2段階以上変化させる場合を設けることによって遊技者に意外性を与え、遊技興趣を向上できるようにしてもよい。

30

#### 【0335】

また、本実施例では、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の表示態様として、大きさが「大」と「小」の2つのプッシュボタン31Bの画像230を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の表示態様は3つ以上設けてもよい。

#### 【0336】

また、第2リーチ演出において、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像としては、白色のプッシュボタン31Bの画像210と、該白色のプッシュボタン31Bの画像210よりも操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される割合が高い青色や赤色のプッシュボタン31Bの画像210が設けられており、操作示唆画像として青色や赤色のプッシュボタン31Bの画像210が表示されても操作促進画像として大きさが「小」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される場合があるので、操作示唆画像としていずれの色のプッシュボタン31Bの画像210が表示されるかに遊技者を注目させることが可能となり、遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0337】

尚、本実施例では、第2リーチ演出において、操作示唆画像として青色や赤色のプッシュボタン31Bの画像210が表示されても操作促進画像として大きさが「小」のプッシュボタン31Bの画像230が表示される場合がある形態を例示しているが、本発明はこ

50

れに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 としては、操作促進画像として必ず大きさが「大」または「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される色を設けてもよい。

【 0 3 3 8 】

また、図 2 7 ( A ) に示すように、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L 1 に亘って重複表示させた後、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に期間 L 1 よりも長い期間 L 2 に亘って失敗強調表示として停止表示することで、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されてないことに対する残念感を強調できるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 3 3 9 】

尚、本実施例では、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示することによってこれら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像が重複表示されていることを遊技者から視認しやすくしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央以外の領域にて重複表示してもよい。尚、この場合は、失敗強調表示として、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央等に停止表示させればよい。

20

【 0 3 4 0 】

尚、本実施例では、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L 1 に亘って重複表示させた後、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に期間 L 1 よりも長い期間 L 2 (  $L 2 > L 1$  ) に亘って失敗強調表示として停止表示す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、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央において重複表示させる期間 L 1 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示させる期間 L 2 以上の長さ (  $L 1 \leq L 2$  ) の期間であってもよい。

30

【 0 3 4 1 】

また、図 2 7 ( A ) に示すように、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するパターン 1 にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示し、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、失敗強調表示として、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示する、つまり、第 3 リーチ演出をパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される領域 ( 演出表示装置 5 の表示領域の中央 ) とは異なる領域に操作示唆画像 2 1 0 としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を表示することによって操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されてないことに対する残念感を強調できるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 3 4 2 】

また、本実施例では、第 3 リーチ演出をパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される領域 ( 演出表示装置 5 の表示領域の中央 ) とは異なる領域 ( 演出表示装置 5 の表示領域の左右端部 ) に操作示唆画像とし

50

ての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を表示す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、第３リーチ演出をパターン４にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示される領域と同一の領域にて操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の少なくとも一部を表示してもよい。

【０３４３】

また、本実施例では、図２６及び図２７に示すように、第３リーチ演出をパターン１～パターン６のいずれかにて実行可能であり、第３リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示しないパターン４～パターン６のいずれかにて実行する場合は、それぞれのパターンにて失敗強調表示を行う期間が異なっているため、失敗強調表示の期間の長さに多様性を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【０３４４】

尚、本実施例では、第３リーチ演出のパターン４～パターン６の全てのパターンにて失敗強調表示を行う期間を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３リーチ演出のパターン４～パターン６の全てのパターンにて失敗強調表示を行う期間が同一であってもよいし、また、少なくとも１のパターンにて失敗強調表示を行う期間が他のパターンにて失敗強調表示を行う期間と異なってもよい。

【０３４５】

また、図３２に示すように、第３リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示しないパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央から該表示領域の左右端部に向けて離散させることで、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されないことを強調できるので、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示させることへの意欲をより一層喚起できる。

20

【０３４６】

尚、本実施例では、第３リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示しないパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央から該表示領域の左右端部に向けて離散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、第３リーチ演出をパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央において消去することで遊技者に意外性を与えて操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されないことを強調し、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示させることへの意欲をより一層喚起してもよい。

30

40

【０３４７】

また、図２６（Ａ）及び図２７（Ａ）に示すように第３リーチ演出をパターン１またはパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間Ｌが、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央にて重複表示する期間Ｌ１よりも長い期間であることによって、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を移動表示させる期間を確保することができるので、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０に対する遊技者の注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０３４８】

50

尚、本実施例では、第3リーチ演出をパターン1またはパターン4にて実行する場合は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間Lが、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の中央にて重複表示する期間L1よりも長い( $L > L1$ )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、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の中央にて重複表示する期間L1は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を演出表示装置5の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間L以上の長さの期間( $L1 \leq L$ )であってもよい。

【0349】

10

また、本実施例では、図27(A)に示すように、第3リーチ演出をパターン4にて実行する場合は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の中央において重複表示する期間L1よりも、失敗強調表示としてこれら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の左右端部に表示される期間L2の方が長いので、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されないことに対する残念感を強調することができ、遊技者に対して操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示させることへの意欲をより一層喚起できる。

【0350】

20

尚、本実施例では、第3リーチ演出をパターン4にて実行する場合は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の中央において重複表示する期間L1よりも、失敗強調表示としてこれら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の左右端部に表示される期間L2の方が長い( $L2 > L1$ )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、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の中央において重複表示する期間L1は、失敗強調表示として操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が演出表示装置5の表示領域の左右端部に表示される期間L2以上の長さの期間( $L1 \leq L2$ )であってもよい。

【0351】

以上、本発明の実施例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例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っても本発明に含まれる。

30

【0352】

例えば、前記実施例では、第2リーチ演出として、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様(色)を変動時間の経過に基づいて変化させる演出を実行する形態、つまり、該演出を1の変動表示において実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様を変化させていく演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、複数回の変動表示に亘って実行してもよい。つまり、本発明における『動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間』とは1の変動表示において第2リーチ演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されるまでの期間の他、複数回の変動表示を実行して操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されるまでの期間も含む。更に、第2リーチ演出に相当する演出を変動中予告演出等のリーチ演出以外の演出として実行する場合には、該演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されるまでの期間が本発明における『動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間』に相当する。

40

【0353】

また、前記実施例では、第2リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様(色)を変動時間の経過に基づいて変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としては、プッシュボタ

50

ン 3 1 B の画像 2 3 0 に加えて、プッシュボタン 3 1 B 以外の遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A）の画像 2 4 0 を表示可能とし、該操作促進画像として表示された操作手段を遊技者が操作したことに基づいて操作後演出（第 2 操作後演出）が実行されるようにしてもよい。尚、このように操作促進画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 とスティックコントローラ 3 1 A の画像 2 4 0 とを表示可能な場合は、変動表示結果に応じて操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像 2 4 0 を表示することとプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示することを異なる割合で決定するとともに、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像 2 4 0 を表示することが決定されている場合とプッシュボタン 3 1 B の画像を表示することが決定されている場合とで操作示唆画像の表示態様の变化回数を異なる割合で決定すればよい。

10

#### 【 0 3 5 4 】

具体的には、変形例 1 として図 3 6 ( A ) ~ 図 3 6 ( F ) に示すように、保留記憶が複数記憶されている状態で先読み予告演出の実行が決定された場合は、先ず、演出表示装置 5 の表示領域の中央に操作示唆画像としての白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示する。そして、変動表示が終了または新たな変動表示が開始される毎に操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様（プッシュボタン 3 1 B の画像の色）を変化させていけばよい。そして、図 3 6 ( D ) ~ 図 3 6 ( F ) に示すように、先読み対象の変動表示中に演出表示装置 5 の表示領域の中央に、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の画像 2 3 0 、 2 4 0 を表示する。

20

#### 【 0 3 5 5 】

尚、図 3 6 ( A ) ~ 図 3 6 ( F ) に示すように、前記実施例における第 2 リーチ演出を先読み予告演出として実行する場合は、演出表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば左下部）に保留記憶数を表示することによって当該先読み予告演出が複数回の変動表示に亘って実行されていることを分かり易くしてもよい。

#### 【 0 3 5 6 】

また、前記実施例では、第 2 リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様（色）を変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出中には、該第 2 リーチ演出とは異なる演出として、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行してもよい。

30

#### 【 0 3 5 7 】

具体的には、変形例 2 として図 3 7 ( A ) ~ 図 3 7 ( F ) に示すように、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示中にボタン操作演出を実行する。該ボタン操作演出においては、図 3 7 ( E ) に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に重複しない位置として、演出表示装置 5 の表示領域の右端部にボタン操作演出用の操作促進画像を表示してプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける。そして、図 3 7 ( F ) に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたことに基づいて、演出表示装置 5 の表示領域の右端部にミニキャラクタやセリフ等を表示することによって当該変動表示結果が大当りとなり大当り遊技状態に制御されることを示唆すればよい。

40

#### 【 0 3 5 8 】

このように、本変形例 2 では、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示中に、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応しないボタン操作演出を実行可能とすることで、遊技興趣を向上できる。更に、本変形例 2 におけるボタン操作演出は、演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示されている操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に重複しないように、演出表示装置 5 の表示領域の右端部に表示されているので、ボタン操作演出の表示が操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像に遮られてわかりづらくなってしまふことを防止できる。

#### 【 0 3 5 9 】

50



尚、本変形例 2 では、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示中に、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応しない演出としてボタン操作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示中には、該ボタン操作演出以外の演出を実行可能としてもよい。

#### 【0360】

また、前記実施例では、第 2 リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様（色）を変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 3 として図 3 8（A）～図 3 8（C）に示すように、第 2 リーチ演出中において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 にキャラクタ等が作用する作用演出を実行可能とし、該作用演出が実行されたことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様（色）を変化させるようにしてもよい。更に、このように第 2 リーチ演出において作用演出を実行可能とする場合は、図 3 8（D）に示すように、作用演出が実行されても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様が変わらない場合を設けることによって、作用演出によって操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様が変わるか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

#### 【0361】

また、前記実施例では、図 2 8（E）に示すように、第 1 リーチ演出においては、操作示唆画像として同一表示態様の 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を重複表示させた後、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 をそれぞれ異なる態様にて表示し、操作促進画像としてプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 をこれら態様の異なる操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を特定可能な態様にて表示してもよい。

#### 【0362】

具体的には、変形例 4 として、演出表示装置 5 の表示領域の左端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を第 1 操作後演出の演出結果が勝利となることを示唆する赤色、演出表示装置 5 の表示領域の右端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を第 1 操作後演出の演出結果が引き分けとなることを示唆する青色にて表示し、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の左半分を赤色、右半分を青色にて表示すればよい。このようにすることで、遊技者が操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 から操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を特定できるとともに、第 1 操作後演出での演出結果を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の色から予測することができるので、第 1 操作後演出の興趣を向上できる。

#### 【0363】

尚、本変形例 4 では、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の色によって操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を特定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を特定可能なものであればよい。

#### 【0364】

また、前記変形例 1 では、前記実施例における第 2 リーチ演出を先読み予告演出として複数回の変動表示に亘って実行する、つまり、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を複数回の変動表示に亘って変化させていき、最終的に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 5 として、特定条件下の複数回の変動表示（例えば、大当たり遊技終了後から 3 0 回迄の変動表示に対応する期間（例えば、非リーチはず

れの変動パターン（P A 1 - 1）よりも短い変動期間の特殊短縮変動の選択割合が高い期間）や、パチンコ遊技機 1 が S T 機（大当り遊技終了後に遊技状態が高確高ベース状態に制御され、特定回数の変動表示が実行されたことに基づいて遊技状態が低確低ベース状態や高確高ベース状態に制御されるパチンコ機）である場合の遊技状態が高確高ベース状態から低確低ベース状態や高確高ベース状態に制御されるまでの 30 回の変動表示）に亘って演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示し、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させていき、最終的に演出表示装置 5 の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するようにしてもよい。演出表示装置 5 の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示された後は、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて変動表示結果が大当り（確変大当り）となること、または、はずれとなることを報知すればよい。

10

#### 【0365】

尚、このような場合には、大当り遊技終了後から例えば 30 回までの変動表示に対応する期間において、変動表示結果が大当りとなる保留記憶が発生したことや、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生したことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてもよい。このようにすることで、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様の変化によって操作促進画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。尚、本変形例 5 では、変動表示結果が大当りとなる保留記憶が発生したことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチははずれやノーマルリーチははずれの変動表示が行われる保留記憶が発生した場合においても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてよい。また、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させるための条件を複数設け、いずれかの条件が成立したこと（前述した変動表示結果が大当りとなる保留記憶が発生した等）に応じて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてよい。

20

#### 【0366】

更に、これら変動表示結果が大当りとなる保留記憶やスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生しなくとも、予め定められた回数の変動表示が実行されたことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてもよい。このようにすることで、変動表示結果が大当りとなる保留記憶やスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生しない場合であっても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させることができるので、これら予め定められた回数の変動表示中において操作促進画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

#### 【0367】

更に、本変形例 5 において特定条件下の複数回の変動表示中に変動表示結果が大当りとなる保留記憶が発生した場合は、該変動表示結果が大当りとなる変動表示において、残りの変動表示回数に対応する回数に亘って演出図柄の仮停止・再変動を実行した後、演出表示装置 5 の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示し、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて変動表示結果が大当りとなることを報知すればよい。

40

#### 【0368】

また、前記実施例において第 2 リーチ演出を実行して変動表示結果が大当り（確変大当り）となるときは、演出表示装置 5 の表示領域に動作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像を表示した後、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作したに基づいて第 2 操作後演出を実行して変動表示結果が大当り（確変大当り）であることを報知する形態を

50

例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 6 として、第 2 リーチ演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となるときには、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示した後、動作促進画像としての押しボタン 3 1 B の画像を表示することなく第 2 操作後演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）であることを報知する場合を設けてもよい。このようにすることで、遊技に意外性を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0369】

また、前記実施例では、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像としての押しボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様を 1 つのみ設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像の表示態様を複数設けてもよい。尚、このように、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像の表示態様を複数設ける場合は、第 1 表示態様の操作促進画像（例えば、操作促進画像としての白色の押しボタン 3 1 B の画像）と該第 1 表示態様の操作促進画像よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第 2 表示態様の操作促進画像（例えば、操作促進画像としての赤色の押しボタン 3 1 B の画像）と、を設けるとともに、操作促進画像を第 1 表示態様にて表示する場合は、該第 1 表示態様に対応する操作示唆画像（例えば、操作示唆画像としての白色の押しボタン 3 1 B の画像）を表示可能とし、操作促進画像を第 2 表示態様にて表示する場合は、該第 2 表示態様に対応する操作示唆画像（例えば、操作示唆画像としての赤色の押しボタン 3 1 B の画像）を表示可能とすることで、操作示唆画像の表示態様に遊技者を注目させるようにしてもよい。更に、第 3 リーチ演出が操作促進画像を表示するパターン 1 ～ パターン 3 のいずれかで実行する場合は、操作促進画像を第 2 表示態様（操作促進画像としての赤色の押しボタン 3 1 B の画像）にて表示する場合であっても第 1 表示態様に対応する操作示唆画像（操作示唆画像としての白色の押しボタン 3 1 B の画像）を表示することによって、遊技者に意外性を与え、操作促進画像の表示に対する興趣を向上してもよい。

#### 【0370】

また、前記実施例では、スーパーリーチの変動パターンの変動表示において、本発明における動作示唆演出及び動作演出としての第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出のいずれかを実行する形態を例示したが、本発明における動作示唆演出及び動作演出は、変動表示中におけるリーチ演出前の変動中予告演出として実行してもよいし、また、大当たり遊技中において当該大当たり遊技のラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技終了後に確変制御が実行されるか否かを報知する演出として実行してもよい。

#### 【0371】

また、前記実施例では、スーパーリーチの変動パターンの変動表示において、本発明における動作示唆演出及び動作演出として、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出のいずれか 1 の演出のみを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出のいずれかの演出を当該変動表示中の他の演出（例えば、前述した変動中予告演出等）として実行することによって、本発明における動作示唆演出及び動作演出を同一の変動表示中に 2 回以上実行してもよい。

#### 【0372】

また、前記実施例では、本発明における検出手段として、押しボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明の検出手段は、遊技者の近接を検出可能な赤外線センサや、遊技者の動作を検出可能なモーションセンサ等であってもよい。

#### 【0373】

また、前記実施例では、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。尚、これら封入式遊技機におい

ては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0374】

また、前記実施例では、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つのコマンドにより通知する場合、CPU103は、1つ目のコマンドでは、例えば、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、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよいし、1つ目のコマンドと2つ目のコマンドで変動時間のみを通知し、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。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事で、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

【0375】

20

また、前記実施例では、遊技球を打球発射装置により遊技領域よりも下方から打ち出す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記打球発射装置をパチンコ遊技機1における遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【0376】

また、前記実施例では、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ったように見せる突確大当たりとしても良い。尚、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不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしても良い。更に、小当たりを設ける場合には、高ベース中（高確高ベース状態または低確高ベース状態）において小当たりを頻出させ、これら頻出する小当たりによって継続的に遊技者が賞球を得られるようにしてもよい。尚、このように頻出する小当たりによって継続的に遊技者が賞球を得られるパチンコ遊技機においては、前記実施例における第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出を実行し、これら演出において小当たりが頻出する状態が継続するか終了するかを煽るようにしてもよい。

30

40

【0377】

また、前記実施例では、始動入賞口を、第1始動入賞口と第2始動入賞口の2つとした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、始動入賞口を1つのみとしても良いし、始動入賞口を3以上としても良い。

【0378】

また、前記実施例では、特別図柄を、第1特図と第2特図の2つとした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、特別図柄を1つのみとしても良いし、特別図柄を3以上としても良い。

【0379】

また、前記実施例では、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ

50

表示結果となる最終停止図柄を含む複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示す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く、表示結果となる最終停止図柄を含めずに複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するものであっても良い。つまり、表示結果となる最終停止図柄は、変動表示に用いられる特別図柄と異なる図柄であっても良い。

#### 【0380】

前記遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態（ラウンド数が異なる大当り等）や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

10

#### 【0381】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機に本発明が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な演出表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該演出表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも本発明を適用可能である。

20

#### 【0382】

例えば、スロットマシンにおいては、ART中の1の変動表示（1ゲーム）において、第1リーチ演出や第3リーチ演出に相当する演出を実行することで、該ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否か、ゲーム数の上乗せが発生しやすい状態に制御されるか否か等に遊技者を注目させてもよい。

#### 【0383】

また、スロットマシンにおいては、ART中の複数回の変動表示（複数回のゲーム）に亘って第2リーチ演出に相当する演出を実行することによって、該ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否かに遊技者を注目させてもよい。尚、ART中の複数回のゲームに亘って第2リーチ演出に相当する演出を実行する場合には、例えば、チェリーやスイカ等の特定の役が当選する毎に操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様を変化させていき、最終ゲームにおいて、該操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様に応じて、異なる割合で操作促進画像としてのプッシュボタンの画像230を「小」または「大」にて表示すればよい。尚、操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様は、リプレイやベルの一部が当選したことに基づいて変化させてもよい。

30

#### 【0384】

以上、スロットマシンにおいては、第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出を実行することによって、ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否かに遊技者を注目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、スロットマシンにおける第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出は、ボーナスが当選しているかや、当選した役を示唆する、つまり、演出表示装置の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210を表示した後、該表示領域の操作促進画像としてのプッシュボタンの画像230を表示し、遊技者によるプッシュボタンの操作に基づいて、操作後演出としてボーナスが当選していることの報知や当選した役の示唆等を実行してもよい。

40

#### 【符号の説明】

#### 【0385】

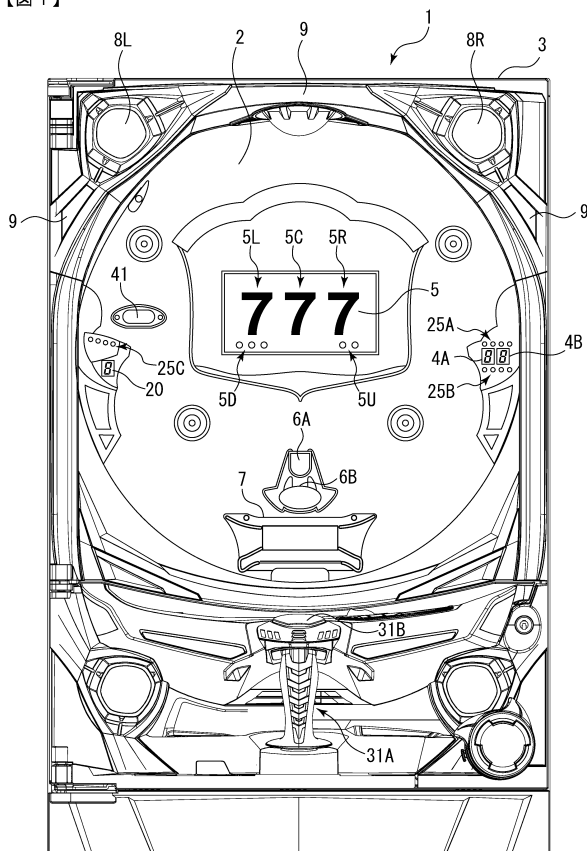
- 1                      パチンコ遊技機  
4 A                    第1特別図柄表示器

50

- |       |                 |
|-------|-----------------|
| 4 B   | 第 2 特別図柄表示器     |
| 5     | 演出表示装置          |
| 3 1 A | スティックコントローラ     |
| 3 1 B | プッシュボタン         |
| 1 0 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 3 | C P U           |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U     |

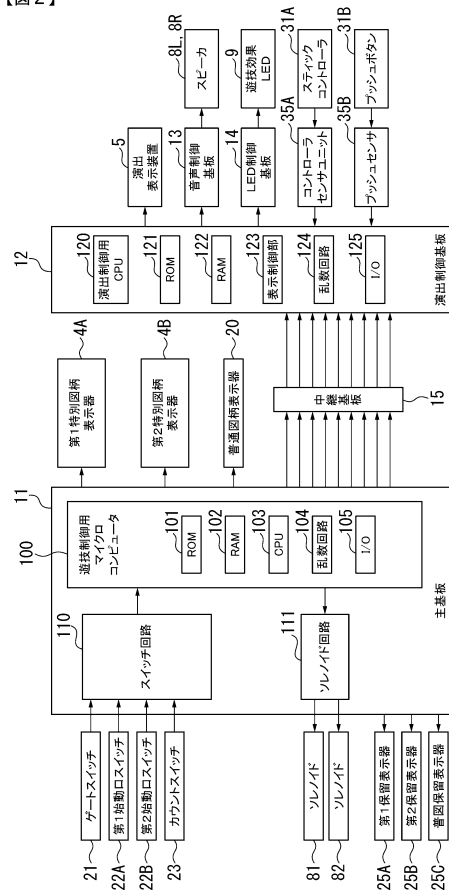
【圖 1】

【図 1】



【 図 2 】

【図2】



## 【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当り(確変A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当り(確変B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当り(非確変)

## 【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
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 7】

【図 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
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) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(短期開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	16(通常開放ラウンド)

## 【図 5】

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)

## 【図 6】

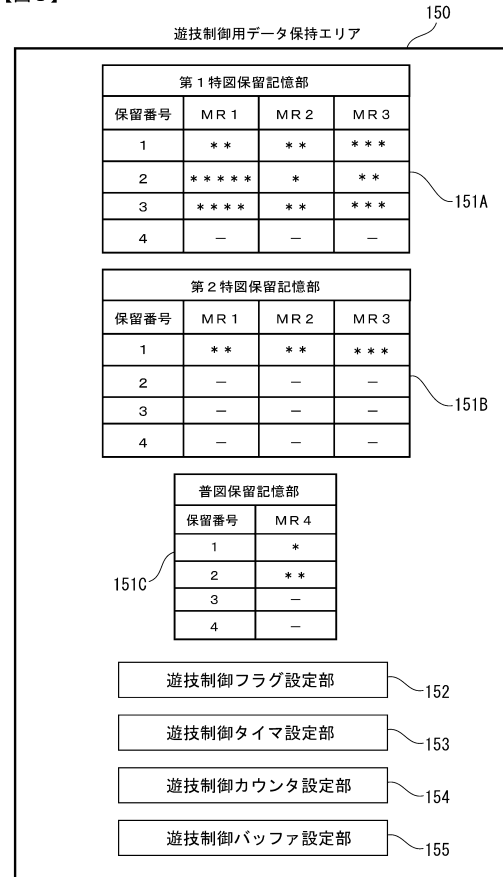
【図 6】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

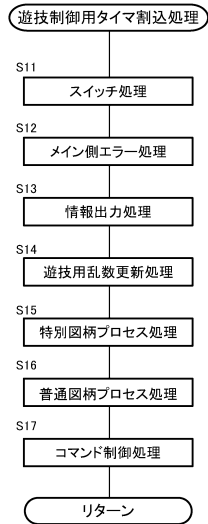
## 【図 8】

【図 8】



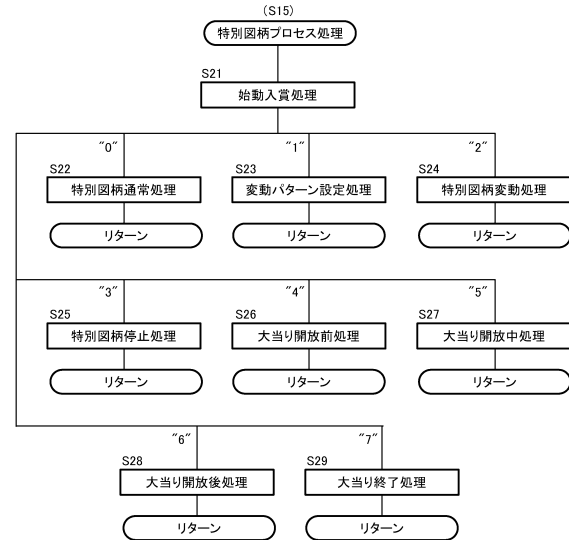
【図 9】

【図 9】



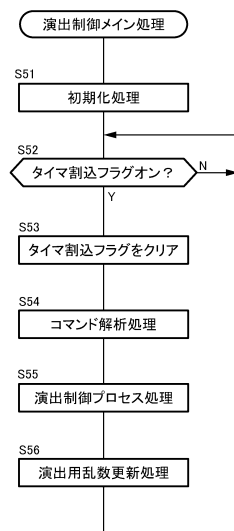
【図 10】

【図 10】



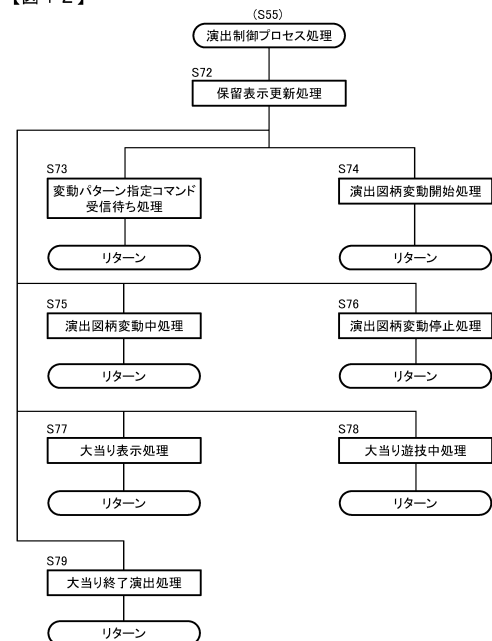
【図 11】

【図 11】



【図 12】

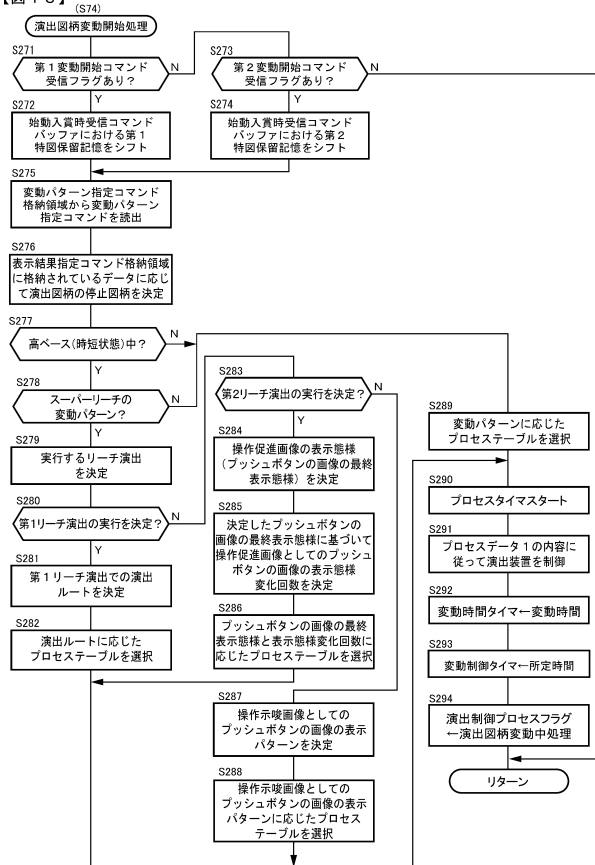
【図 12】





## 【図 13】

【図 13】



## 【図 14】

【図 14】

(A) S279における決定割合  
(変動表示結果が確変大当りの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	33.3%
第2リーチ演出	33.3%
第3リーチ演出	33.4%

(B) S279における決定割合  
(変動表示結果が非確変大当りの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	100%
第2リーチ演出	0%
第3リーチ演出	0%

(C) S279における決定割合  
(変動表示結果がはずれの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	33.3%
第2リーチ演出	33.3%
第3リーチ演出	33.4%

## (D) リーチ演出種別

リーチ演出	演出内容
第1リーチ演出	バトル演出→押しボタン操作で勝利(確変大当り報知) ○ r 敗北(非確変大当り報知) ○ r 引分(はずれ報知)
第2リーチ演出	時間経過で押しボタン画像の態様変化 →押しボタン操作で成功(確変大当り報知) ○ r 失敗(はずれ報知)
第3リーチ演出	押しボタン画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央に向けて移動○ r 演出表示装置の中央で出現表示→中央に停止せず・出現表示完了後、押しボタン操作で成功(確変大当り報知)

## 【図 15】

【図 15】

S281における演出ルート決定割合

変動表示結果	演出ルート	
	チャンスルート	ピンチルート
確変大当り	100%	0%
非確変大当り	0%	100%
はずれ	50%	50%

チャンスルート：バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃  
ピンチルート：バトル演出にて敵キャラクタが味方キャラクタに攻撃

## 【図 16】

【図 16】

(A) S284における操作促進画像の表示態様  
(押しボタンの画像の最終表示態様) 決定割合

変動表示結果	最終表示態様(大きさ)	
	大	小
確変大当り	80%	20%
はずれ	20%	80%

(B) S285における操作示唆画像としての  
押しボタンの画像の表示態様変化回数

最終表示態様(大きさ)	表示態様変化回数		
	1回	2回	3回
大	10%	20%	70%
小	70%	20%	10%

1回：白→大○ r 小

2回：白→青→大○ r 小

3回：白→青→赤→大○ r 小

## 【図 17】

【図 17】

(A) S287における押しボタンの画像の表示パターン  
(変動表示結果が確変大当りの場合)

表示パターン		
パターン1	パターン2	パターン3
10%	20%	70%

(B) S287における押しボタンの画像の表示パターン  
(変動表示結果がはずれの場合)

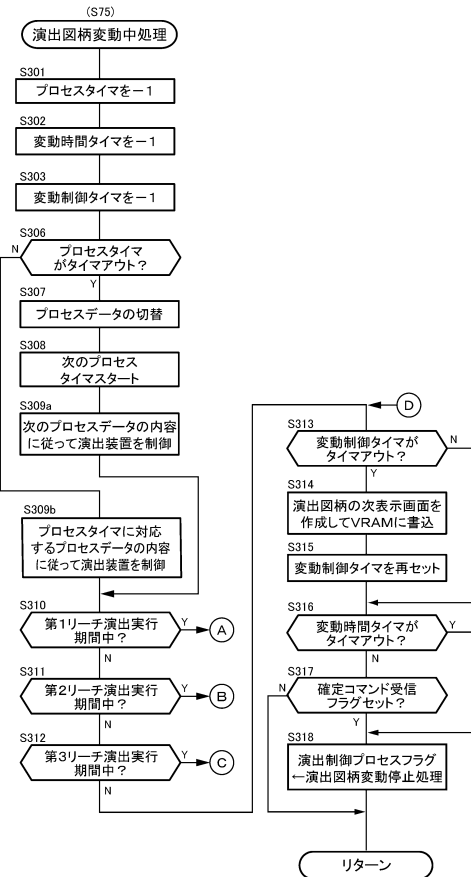
表示パターン		
パターン4	パターン5	パターン6
70%	20%	10%

(C) 押しボタンの画像の表示パターン

表示パターン	表示内容
パターン1	2つの押しボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の左右から中央に向けて移動→2つの押しボタンの画像が演出表示装置の中央に重複して停止→重複して停止した位置に操作促進画像としての押しボタンの画像表示(押しボタン操作で確変大当りを報知)
パターン2	押しボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の上方から中央に向けて移動→押しボタンの画像が演出表示装置の中央に停止→停止した位置に操作促進画像としての押しボタンの画像表示(押しボタン操作で確変大当りを報知)
パターン3	押しボタンの画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央にて出現表示開始→操作促進画像としての押しボタンの画像表示(押しボタン操作で確変大当りを報知)
パターン4	2つの押しボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の左右から中央に向けて移動→2つの押しボタンの画像が演出表示装置の中央に重複して停止→所定期間停止後に離散→2つの押しボタンの画像が演出表示装置の左右端部にて停止(失敗強調表示)
パターン5	押しボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の上方から中央に向けて移動→押しボタンの画像が演出表示装置の中央に停止→所定期間停止後に演出表示装置の下方に向けて移動→押しボタンの画像が演出表示装置の下端部にて停止(失敗強調表示)
パターン6	押しボタンの画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央にて出現表示開始→押しボタンの画像の表示が完了せず消滅(失敗強調表示)

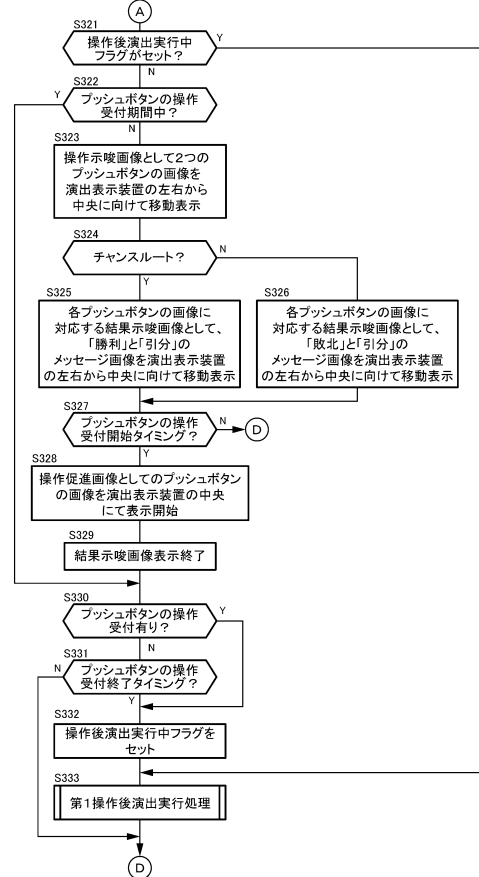
【 図 1 8 】

【図 18】



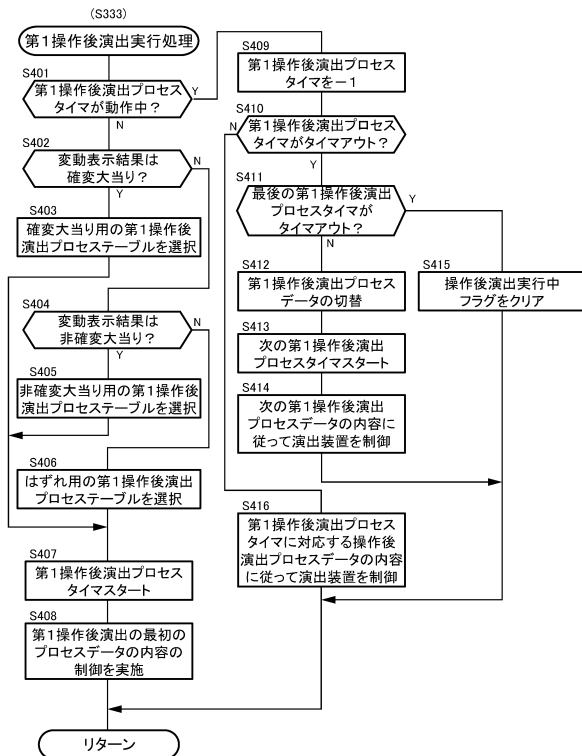
【 図 1 9 】

【図 19】



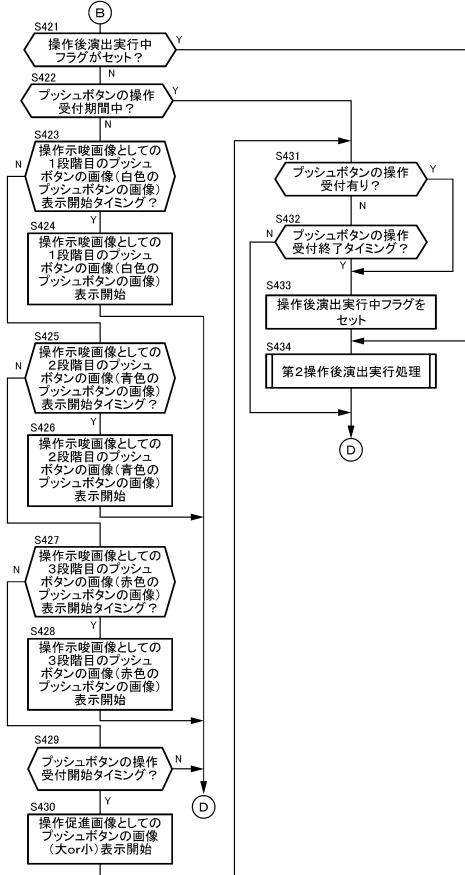
【 図 2 0 】

【図 20】



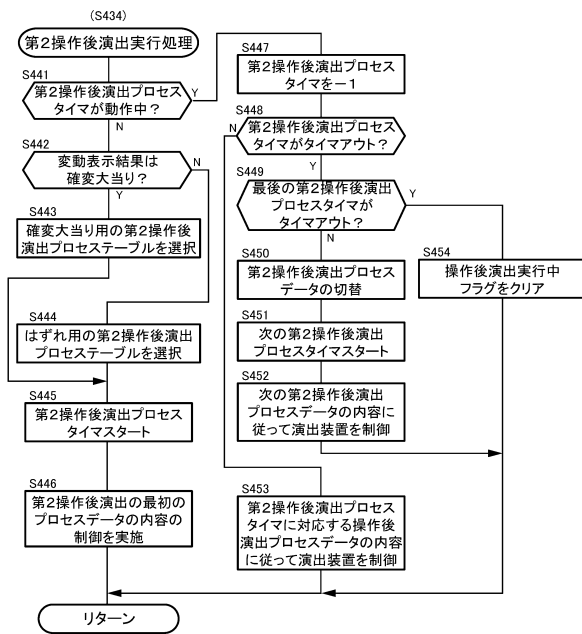
【 図 2 1 】

【図 2 1】



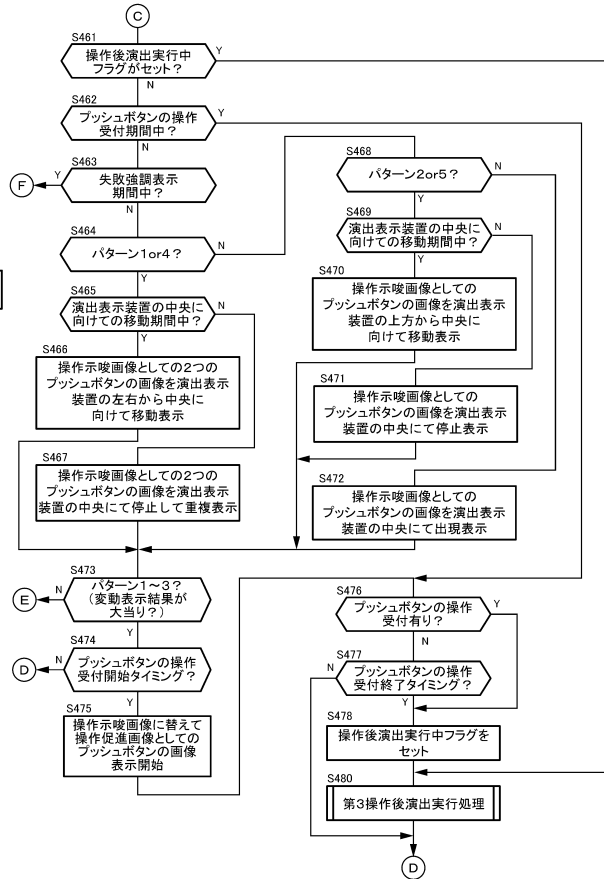
【図 2 2】

【図 2 2】



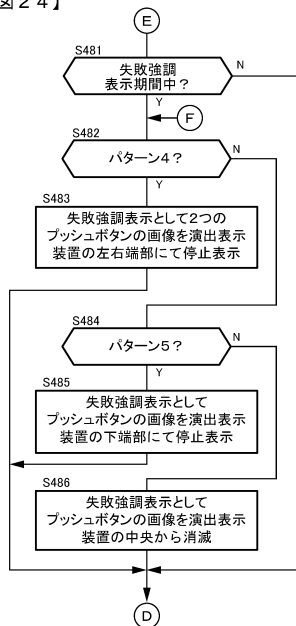
【図 2 3】

【図 2 3】



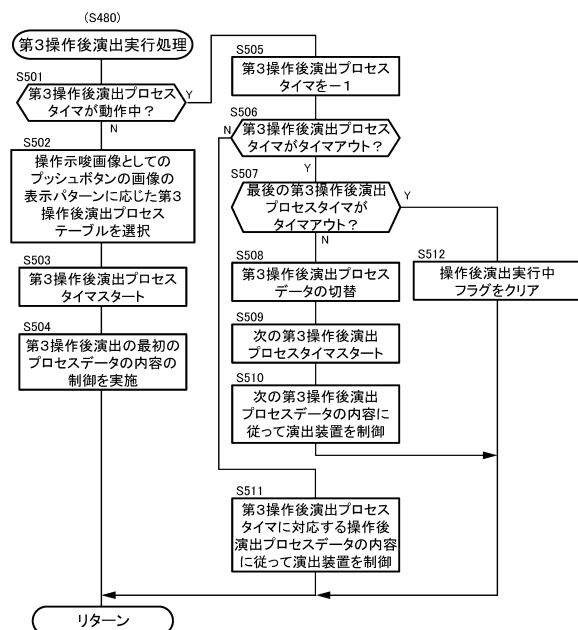
【図 2 4】

【図 2 4】



【図 2 5】

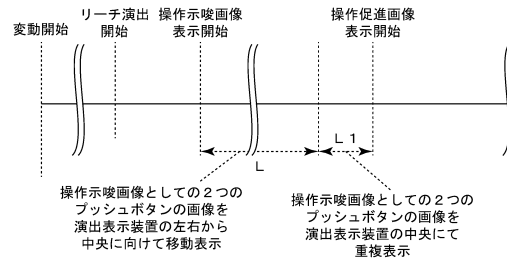
【図 2 5】



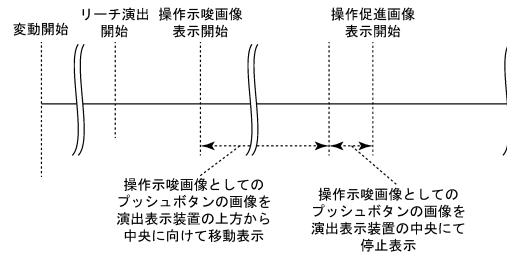
## 【図 26】

【図 26】

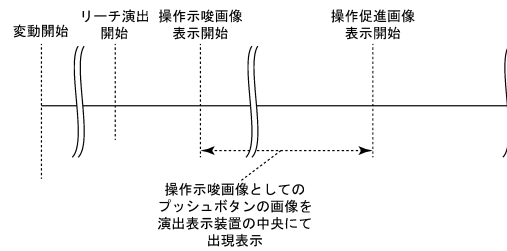
(A) 第3リーチ演出 (パターン1)



(B) 第3リーチ演出 (パターン2)



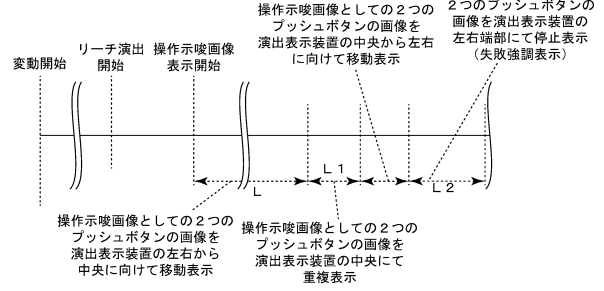
(C) 第3リーチ演出 (パターン3)



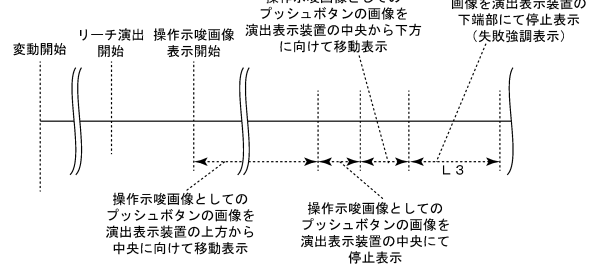
## 【図 27】

【図 27】

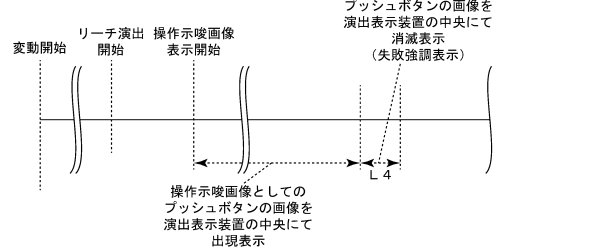
(A) 第3リーチ演出 (パターン4)



(B) 第3リーチ演出 (パターン5)



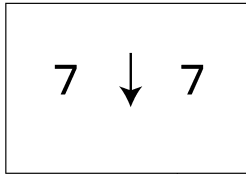
(C) 第3リーチ演出 (パターン6)



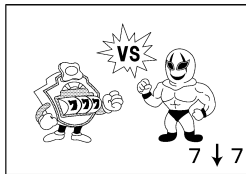
## 【図 28】

【図 28】

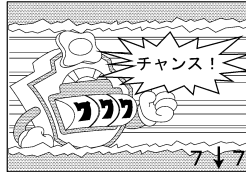
(A) リーチ



(B) 第1リーチ演出開始



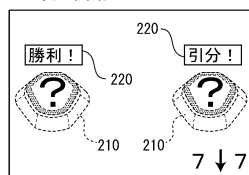
(C) 味方キャラクタ攻撃 (チャンスルート)



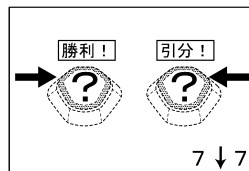
(D) 第1リーチ演出実行



(E) 操作示唆画像・結果示唆画像表示開始



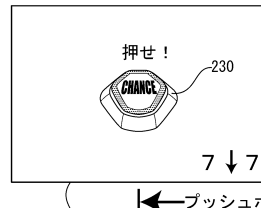
(F) 操作示唆画像・結果示唆画像が中央に向けて移動



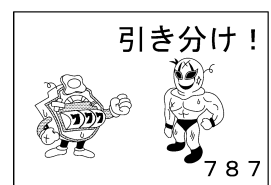
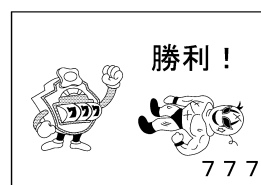
## 【図 29】

【図 29】

(G) 操作示唆画像が中央で合体 (操作促進画像表示開始)・結果示唆画像表示終了



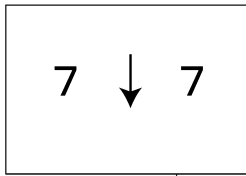
(H) 操作後演出 (確変大当たりの場合) (I) 操作後演出 (はずれの場合)



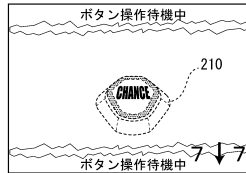
## 【図 30】

【図 30】

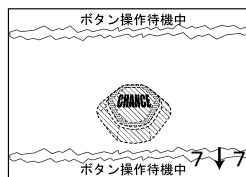
(A) リーチ



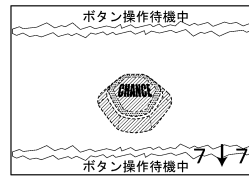
(B) 第 2 リーチ演出開始



(C) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (白→青)



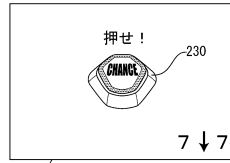
(D) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (青→赤)



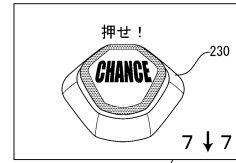
## 【図 31】

【図 31】

(E) 操作促進画像としてプッシュボタンの画像 (小) を表示



(F) 操作促進画像としてプッシュボタンの画像 (大) を表示

← プッシュボタン  
操作

(G) 操作後演出 (確変大当り)



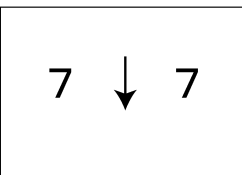
(H) 操作後演出 (はずれ)



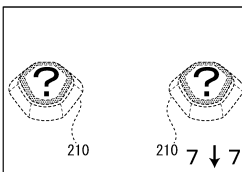
## 【図 32】

【図 32】

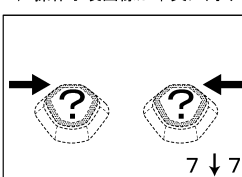
(A) リーチ



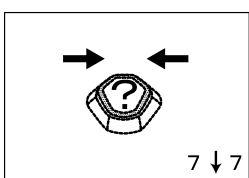
(B) 第 3 リーチ演出 (パターン 1 or 4) 開始



(C) 操作示唆画像が中央に向けて移動



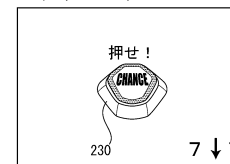
(D) 操作示唆画像が中央にて重複



## 【図 33】

【図 33】

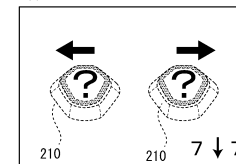
(E) 操作促進画像表示開始 (パターン 1)

← プッシュボタン  
操作

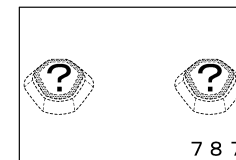
(F) 操作後演出 (確変大当り報知)



(G) 操作示唆画像が離散



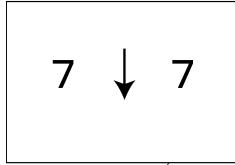
(H) 操作示唆画像を表示領域の左右端部に停止表示 (失敗強調表示)



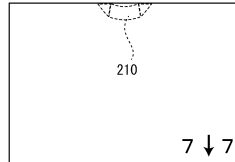
【図 34】

【図 34】

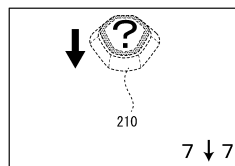
(A) リーチ



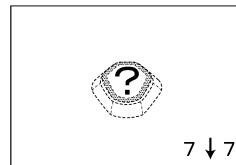
(B) 第3リーチ演出 (パターン2 or 5) 開始



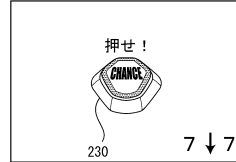
(C) 操作示唆画像が中央に向けて移動



(D) 操作示唆画像が中央にて停止

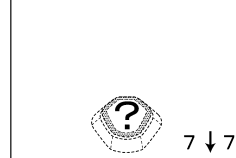


(E) 操作促進画像表示開始 (パターン2)



プッシュボタン操作で操作後演出 (確変大当り報知) を実行

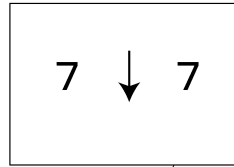
(F) 操作示唆画像を表示領域の下端部に停止表示 (パターン5・失敗強調表示)



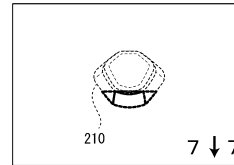
【図 35】

【図 35】

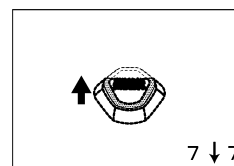
(A) リーチ



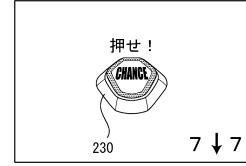
(B) 第3リーチ演出 (パターン3 or 6) 開始



(C) 操作示唆画像の出現表示

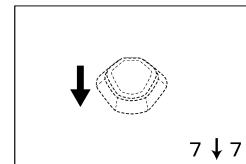


(D) 操作促進画像表示開始 (パターン3)



プッシュボタン操作で操作後演出 (確変大当り報知) を実行

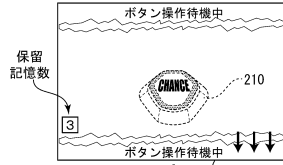
(E) 操作示唆画像の消滅表示 (パターン6・失敗強調表示)



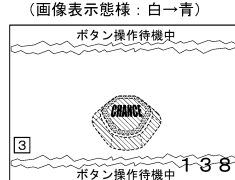
【図 36】

【図 36】変形例 1

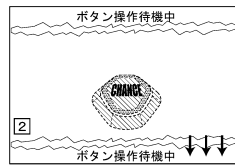
(A) 変動表示中



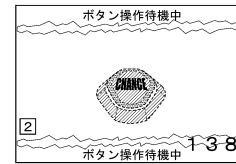
(B) 変動表示終了 (画像表示態様: 白→青)



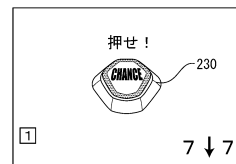
(C) 変動表示中



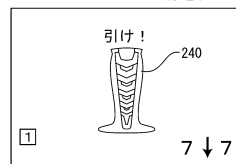
(D) 変動表示終了 (表示態様: 青→赤)



(E) 操作促進画像としてプッシュボタンの画像を表示



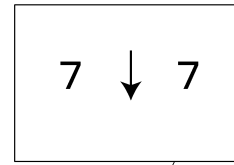
(F) 操作促進画像としてスティックコントローラの画像を表示



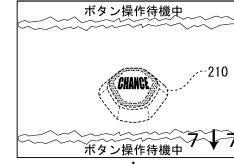
【図 37】

【図 37】変形例 2

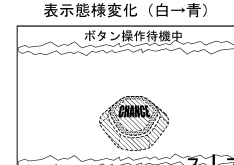
(A) リーチ



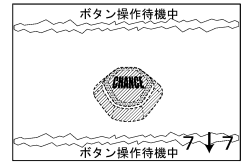
(B) 第2リーチ演出開始



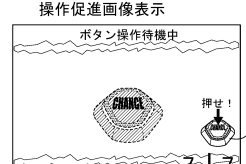
(C) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (白→青)



(D) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (青→赤)

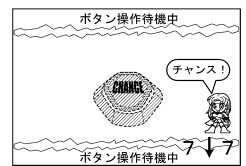


(E) ボタン操作演出用の操作促進画像表示



← プッシュボタン操作

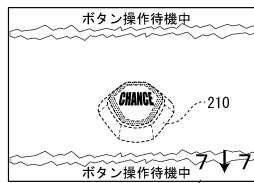
(F) ミニキャラによる示唆演出実行



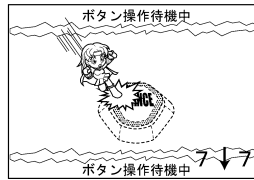
## 【図 38】

【図38】変形例3

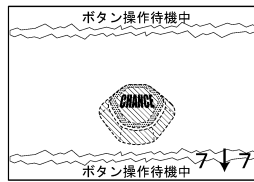
(A) 第2リーチ演出開始



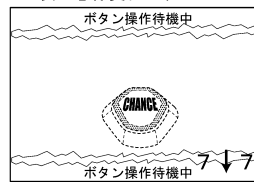
(B) 作用演出実行



(C) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (白→青)



(D) プッシュボタンの画像の表示態様変化せず



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2010 - 22542 (JP, A)  
特開 2017 - 000516 (JP, A)  
特開 2015 - 146993 (JP, A)  
特開 2015 - 093083 (JP, A)  
特開 2009 - 011632 (JP, A)  
特許第 6581147 (JP, B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02