

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7674966号  
(P7674966)

(45)発行日 令和7年5月12日(2025.5.12)

(24)登録日 令和7年4月30日(2025.4.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全345頁)

(21)出願番号	特願2021-145398(P2021-145398)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月7日(2021.9.7)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-38592(P2023-38592A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月17日(2023.3.17)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年5月20日(2024.5.20)		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	平井 隼人

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】

可変表示を実行し、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、  
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

前記開始情報を受信する受信手段と、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記通常状態は、第1遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第2遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示装置は、前記通常状態において、第2遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第1遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第1遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を動作させる制御であり、

前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第 1 遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、

前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、

前記可動体を第 1 期間動作させる第 1 動作制御パターンと、前記可動体を前記第 1 期間よりも短い第 2 期間動作させる第 2 動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、

10

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第 1 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 1 可動体制御パターンと、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記第 2 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 2 可動体制御パターンと、

を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。

【0003】

この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2015 - 113217 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

40

【0006】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示を実行し、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、特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

前記開始情報を受信する受信手段と、

50

可動体と、  
 可動体制御手段と、  
 表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、を備え、  
 通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、  
 前記通常状態は、第1遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、  
 前記特別状態は、第2遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、  
 前記表示装置は、前記通常状態において、第2遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第1遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第1遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、  
 前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、  
 前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を動作させる制御であり、  
 前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第1遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、  
 電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、  
 前記可動体制御手段は、  
前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、  
前記可動体を第1期間動作させる第1動作制御パターンと、前記可動体を前記第1期間よりも短い第2期間動作させる第2動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、  
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第1動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第1可動体制御パターンと、  
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記第2動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第2可動体制御パターンと、  
を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能である、  
 ことを特徴としている。

【0008】

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】

【0009】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】(A)は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、(B)は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。

【図5】各乱数を示す説明図である。

【図6】変動パターンの説明図である。

【図7】(A)は表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は表示結果判定テーブル2を示す説明図であり、(C)は大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、(D)は大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図であり、(E)は小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8】大当たり種別の説明図である。

10

20

30

40

50

【図 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 10】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 11】遊技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】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 13】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 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 18】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 19】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 20】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 21】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 22】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 23】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 24】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 28】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 29】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】切替制御テーブルの説明図である。

【図 34】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。

【図 35】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 36】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 37】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 38】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 39】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 40】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 41】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 42】(A)は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 43】(A)は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 44】(A)は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

40

【図 45】演出制御用CPUが実行可能な演出一覧を示す図である。

【図 46】(A)はSPリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、(B)は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【図 47】先読み可動体予告の動作例を示す図である。

【図 48】開始時予告の動作例を示す図である。

【図 49】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。

【図 50】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。

【図 51】SPリーチ予告の動作例を示す図である。

【図 52】大当り演出の動作例を示す図である。

50



【図 5 3】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。

【図 5 4】状態移行動作制御の動作例を示す図である。

【図 5 5】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 5 6】（ A ）は可動体の動作を説明する図、（ B ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【図 5 7】（ A ）～（ J ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 5 8】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 5 9】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 6 0】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 6 1】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

【図 6 2】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 3】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 4】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 5】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

【図 6 6】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 7】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 8】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 9】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変 2 表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 0】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 1】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 2】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 3】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。

【図 7 4】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで

【図 7 5】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。

【図 7 6】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 9】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。

【図 8 0】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 1】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 2】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の

10

20

30

40

50

動作例を示す図である。

【図 8 3】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。

【図 8 4】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 8 5】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 6】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 7】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 8】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 9】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 0】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 1】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 2】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 9 3】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 4】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 5】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 6】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 7】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 9 8】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 9】大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 0】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 1 0 1】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 2】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。

【図 1 0 3】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 4】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 5】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 6】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 9】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 1 0】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 1 1】(A)～(D)は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 2】(A) ~ (D) は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 3】(A)、(B) は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。

【図 1 1 4】実施例 1 における遊技機を示す正面図である。

【図 1 1 5】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 1 6】常駐キャラクタとして表示されるキャラクタの説明図である。

【図 1 1 7】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 8】各乱数を示す説明図である。

【図 1 1 9】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

【図 1 2 0】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 2 1】変動パターンの説明図である。

【図 1 2 2】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 2 3】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 2 4】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 2 5】(A) は選択キャラクタ用ポイント集計テーブルの説明図であり、(B) は選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルを示す説明図であり、(C) は選択リーチ演出用ポイント集計テーブルを示す説明図であり、(D) は選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルを示す説明図である。

20

【図 1 2 6】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】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 1 2 8】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 1 2 9】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】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。

30

【図 1 3 5】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 1 3 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】各カウンタの説明図である。

【図 1 4 0】選択演出 の実行決定割合の説明図である。

【図 1 4 1】選択演出 の実行決定割合の説明図である。

【図 1 4 2】選択演出 と選択演出 の説明図である。

【図 1 4 3】選択演出 の各演出パターンの決定割合と選択演出 の各演出パターンの決定割合とを示す説明図である。

40

【図 1 4 4】選択演出と常駐キャラクタ変化演出の実行可能期間の説明図である。

【図 1 4 5】(A) は選択演出 の演出内容の説明図であり、(B) は選択演出 の各演出パターンの説明図である。

【図 1 4 6】(A) は選択演出 の演出内容の説明図であり、(B) は選択演出 の各演出パターンの説明図である。

【図 1 4 7】各リーチ演出決定テーブルの説明図である。

【図 1 4 8】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】常駐キャラクタ変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】選択演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 5 2】メニュー画面の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 3】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 4】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 5】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 6】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 7】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 8】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 5 9】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 0】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 1】選択演出の表示態様を示す説明図である。

10

【図 1 6 2】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 3】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 4】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 5】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 6】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 7】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 8】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 6 9】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 0】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 1】選択演出の表示態様を示す説明図である。

20

【図 1 7 2】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 3】選択演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 4】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 5】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 6】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 7】リーチ演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 7 8】常駐キャラクタ変化演出とリーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。

【図 1 7 9】リーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。

【図 1 8 0】リーチ演出の発光パターン及び B G M パターンの説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【 0 0 1 1 】

( 特徴部 1 3 2 S G 形態 )

[ 形態 1 ]

形態 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A が上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば

50

、図４９に示すように、盤上可動体３２Ａの動作に応じて画像表示装置５にエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図４９に示す可動体予告において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出効果音が出力される部分）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

10

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分）、

初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示され、図６１に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作と画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

20

30

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示されるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図６５に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作、画像表示装置５でのエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの

40

50

可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 2 】

形態 1 - 2 の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときのの方がされないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば、図 4 5 に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当り期待度が高く設定されている部分)、

10

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず(例えば、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されるがスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分)、

20

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる(例えば、図 6 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 1 3 】

形態 1 - 3 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体(例えば、盤上可動体 3 2 A)と第 2 可動体(例えば、盤下可動体 3 2 B)とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 2 に示す動作確認制御処理を実行する部分)、

50

前記確認可動制御は、前記第 2 可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作は、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

前記可動体演出は、前記第 1 可動体を用いた演出であり（例えば、図 4 9 に示すように、可動体予告は盤上可動体 3 2 A を動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第 2 可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 が起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されず、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第 1 可動体の可動が終了したときに第 1 可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことの無い遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 1 4 】

形態 1 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したとき、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音を出力させる部分）、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間と、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間よりも長い部分）、

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図 6 7 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体 3 2 A の演出動作と画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示は実行されるが、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E

10

20

30

40

50

D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力は実行されない部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が先読み可動体予告を実行可能な部分）、

10

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A を先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が 1 2 秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は 3 0 秒である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、

20

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図 6 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 でエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されない部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 6 】

形態 1 - 6 の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第 1 可動体演出（例えば、図 6 9 に示す第 1 可動体予告）と該第 1 可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第 2 可動体演出（例えば、図 6 9 に示す第 2 可動体予告）とを実行可能であり、

40

前記可動体制御手段は、

前記第 1 可動体演出が実行される場合、第 1 所定動作により前記可動体を可動させる第 1 演出可動制御（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

前記第 2 可動体演出が実行される場合、第 2 所定動作により前記可動体を可動させる第 2 演出可動制御（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一

50



の可変表示で前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出とが実行される場合、前記所定期間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ、

制限された前記第 1 演出可動制御が行われる前に、前記第 2 可動体演出が実行される場合、前記第 1 演出可動制御が行われずに、前記第 2 演出可動制御が行われる（例えば、図 6 9 に示すように、第 1 可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されるが、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作前に既に第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が実行されている場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されずに第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が継続して実行される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体演出における可動体の可動により第 2 可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 7 】

形態 1 - 7 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

20

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第 2 可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤下可動体 3 2 B を上昇させる決め演出を実行可能な部分）、

30

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 1（E 5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B の上昇時に盤下可動体 9 e お所定の発光色（例えば、図 5 6（B 9）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、

40

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 8 】

形態 1 - 8 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第 2 可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記

50

第 2 可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、該第 2 可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 6（B）、図 6 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が盤下可動体 LED 9 e をイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特別発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 5 6（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B の進出動作時には盤下可動体 LED 9 e をレインボーフラッシュさせ、盤下可動体 3 2 B の対比動作時には盤下可動体 LED 9 e をなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 1 9 】

形態 1 - 9 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

発光手段（例えば、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、盤上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 LED 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 LED 9 e が設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A の確認動作の実行中は、盤上可動体 LED 9 d をイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体 LED 9 e を初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 2 0 】

形態 1 - 1 0 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1

10

20

30

40

50

20が図30に示す原点配置制御処理を実行する部分)、

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり(例えば、図30に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用CPU120が132SGS410~132SGS427の処理を実行可能となる部分)、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する(例えば、パチンコ遊技機1を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

#### 【0021】

形態1-11の遊技機は、

前記可動体は、初期位置(例えば、原点位置)と進出位置(例えば、演出位置)との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図30に示す原点配置制御処理を実行する部分)、

20

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり(例えば、図30に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用CPU120が132SGS410~132SGS427の処理を実行可能となる部分)、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する(例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

30

#### 【0022】

形態1-12の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり(例えば、図70に示すように、1の可変表示中において第1可変表示予告と第2可変表示予告とが実行される部分)、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され(例えば、図70に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第1可動体予告が実行される場合は該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が実行されない部分)、

40

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる(例えば、図71に示すように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が正常に終了しなくとも、第2可動体予告の実行期間となれば第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊

50

技機を提供することができる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 - 1 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第 1 可動体演出（例えば、第 1 可動体予告）と該第 1 可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第 2 可動体演出（例えば、第 2 可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第 1 可動体演出が実行される場合、第 1 所定動作により前記可動体を可動させる第 1 演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

前記第 2 可動体演出が実行される場合、第 2 所定動作により前記可動体を可動させる第 2 演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第 1 可動体予告の実行期間となる場合は、該第 1 可動体予告の実行期間中において第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

制限された前記第 1 演出可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御を中断して前記第 2 演出可動制御を行う（例えば、図 7 2 に示すように、各可動体のイニシャル動作に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体演出における可動体の可動により第 2 可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 - 1 4 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第 1 検出手段（例えば、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第 2 検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第 1 検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第 1 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 1 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第 2 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 2 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図 7 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該

10

20

30

40

50

可動体の動作を停止させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われないため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 2 5 】

形態 1 - 1 5 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分)、

10

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり(例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定(デッドエンド判定)によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分)、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる(例えば、図 7 5 に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力は実行される部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 2 6 】

30

[ 形態 2 ]

形態 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

可動体(例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

40

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり(例えば、図 7 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が画像表示装置 5 において客待ちデモ演出を表示させる部分)、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、電断後にパチンコ遊技機 1 が起動するときは、各可動体のイ

50

ニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 7 】

形態 2 - 2 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は各可動体のイニシャル動作に 3 0 秒を要する部分）、

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了 3 0 秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまっていてデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 8 】

形態 2 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 9 】

形態 2 - 4 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演

10

20

30

40

50

出制御用CPU120が図28に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン132SG35の操作により各種ランプ9a～9gの光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図61に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシャル強調態様（例えば、図56（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図56（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン132SG35の操作により各種ランプ9a～9gの光量（輝度）の調整が不可能である部分）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

#### 【0030】

形態2-5の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

20

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

操作手段（例えば、選択ボタン132SG35）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体32Aには盤上可動体LED9d、盤下可動体32Bには盤下可動体LED9e、枠上可動体132SG101には枠上可動体LED9f、チャンスボタン631BにはチャンスボタンLED9gがそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図28に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン132SG35の操作により各種ランプ9a～9gの光量（輝度）の調整が可能である部分）、

30

前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図55に示すように、画像表示装置5においてメニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される部分）、

前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図55に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置5においてメニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置5においてメニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

#### 【0031】

形態2-6の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体（例えば、盤上可動体32A）と第2可動体（例えば、盤下可動体32B）とを含み、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動

50

体 3 2 A に盤上可動体 L E D 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 L E D 9 e が設けられている部分)、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分)、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり(例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様(例えば、図 5 6 ( B ) に示す赤点滅等)で発光させる部分)、

10

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない(例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作実行時は、盤下可動体 L E D 9 e をイニシャル強調態様にて発光させない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 3 2 】

形態 2 - 7 の遊技機は、

20

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり(例えば、図 5 5 に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分)、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり(例えば、図 5 5 に示すように、画像表示装置 5 においてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分)、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり(例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置に動作させる部分)、

30

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分)、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり(例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定(デッドエンド判定)によって特殊イニシャル動作として可動体を動作せる部分)、

40

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる(例えば、図 7 9 に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させ

50



ることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 3 】

〔 形態 3 〕

形態 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート（例えば、導入パート。図 5 2（F 2）～（F 6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート（例えば、右打ち報知パート。図 5 2（F 7）～（F 8）参照）と、で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体 3 2 A の動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 4 】

形態 3 - 2 の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり（例えば、大当たり A ～ E）、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当たり種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2）の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である（例えば、動作確認制御では、図 5 2（F 6）において大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利

10

20

30

40

50

状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 5 】

形態 3 - 3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 6 】

形態 3 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第 2 可動体の可動体 LED がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 7 】

形態 3 - 5 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第 1 輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第 2 輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠 L E D 9 a、9 b が第 1 輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、が第 1 輝度（高輝度）より低い第 2 輝度（低輝度）にて発光する部分。図 5 6（B）参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 3 8 】

形態 3 - 6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

20

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第 1 可動体が動作している場合、第 2 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光せず、第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 3 9 】

形態 3 - 7 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

40

前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間におい

50

て第 1 特殊発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特殊発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

10

#### 【0040】

形態 3 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

20

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

30

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0041】

40

形態 3 - 9 の遊技機は、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 5 2（F 7）参照）を実行可能であり、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動

50

作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 2 】

[ 形態 4 ]

形態 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

20

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

30

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

40

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に

50

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。

10

#### 【 0 0 4 3 】

形態 4 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

20

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

30

#### 【 0 0 4 4 】

形態 4 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

40

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 4 5 】

形態 4 - 4 の遊技機は、

50

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 5 6（B）参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 6 】

形態 4 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

20

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 7 】

形態 4 - 6 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

40

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し

50

、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００４８】

〔形態５〕

形態５－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、

10

20

30

40

50



且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 9 】

形態 5 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第 2 経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 0 】

形態 5 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

20

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 1 】

形態 5 - 4 の遊技機は、

30

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 2 】

形態 5 - 5 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウン

50

ド中発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第2可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0053】

形態5-6の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0054】

30

形態5-7の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図56（B）参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

50

## 【 0 0 5 5 】

## [ 形態 6 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

## 【 0 0 5 6 】

形態 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示

10

20

30

40

50

することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

#### 【0057】

形態6-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

20

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図56（B）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0058】

形態6-4の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

40

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 9 】

形態 6 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

10

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 5 6 （ B ）参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 0 】

〔 形態 7 〕

形態 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

30

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

40

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光

50

するときより低輝度で発光する部分。図 5 6 ( B ) 参照)、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置 7)を遊技媒体が進入可能な進入容易状態(例えば、開放状態)とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態(例えば、閉鎖状態)とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間(図 5 2 ( F 1 0 ) 参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 6 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 6 1 】

形態 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域(例えば、右遊技領域、第 2 経路)に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0)と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 6 2 】

形態 7 - 3 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0)と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示(例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など)を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 6 3 】

形態 7 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図 8 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 6 4 】

形態 7 - 5 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（ B ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 6 5 】

##### [ 形態 8 ]

形態 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度

10

20

30

40

50

が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

10

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図 5 3（F 2 1）～（F 2 9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 7 参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 6 】

形態 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

30

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 7 】

形態 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制

50



御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 8 】

形態 8 - 4 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 9 】

形態 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電

10

20

30

40

50

断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

10

#### 【 0 0 7 0 】

形態 8 - 6 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

20

で構成され、

前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 7 1 】

形態 8 - 7 の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、

30

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

40

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出

50

の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 2 】

形態 8 - 8 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

20

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 5 3（F 2 4）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、

30

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

40

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 7 3 】

形態 8 - 9 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

10

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（B）参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 7 4 】

##### [ 形態 9 ]

形態 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

40

前記有利状態は、第 1 有利状態（例えば、大当たり A）と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B）とを含み、

前記演出制御手段は、前記第 1 有利状態および前記第 2 有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（

50

例えば、図 5 3 ( F 2 4 ) ~ ( F 2 9 ) 参照 ) と、

で構成され、

前記第 1 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 1 有利状態に対応する演出が実行され、

前記第 2 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 2 有利状態に対応する演出が実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う (例えば、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 9 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 5 】

形態 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ) をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域 (例えば、右遊技領域、第 2 経路) に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示 (例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ) と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示 (例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など) を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 6 】

形態 9 - 3 の遊技機は、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ) をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域 (表示画面の右側上部) に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示 (例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ) と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示 (例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など) を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 7 】

形態 9 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ (例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g)、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0078】

形態 9 - 5 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

20

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図 5 6（B）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0079】

形態 9 - 6 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

40

前記発光制御手段は、

前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、2 回目のラウンドインターバル期間中または 3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イ

50

ニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 0 】

形態 9 - 7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 3）参照）、

前記動作促進演出は、前記導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）において実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 1 】

形態 9 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体 L E D 9 e が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（B G M）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体 L E D 9 e が昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 2 】

10

20

30

40

50

形態 9 - 9 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される 3 回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 3 】

[ 形態 1 0 ]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図 5 2（F 1 2）～（F 1 4）参照）、

前記エンディング演出は、

導入パート（図 5 2（F 1 2）、図 5 3（F 3 1）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図 5 2（F 1 3）、図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）と、

10

20

30

40

50



で構成され、

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図90参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0084】

形態10-2の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

20

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0085】

形態10-3の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

40

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例

50

例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 L E D がエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 8 6 】

形態 1 0 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 8 7 】

[ 形態 1 1 ]

形態 1 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 8 】

形態 1 1 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 9 】

形態 1 1 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図56（B）参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0090】

形態11-4の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

20

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

30

【0091】

形態11-5の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

40

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【0092】

50

## 〔形態 1 2〕

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記特定識別情報は、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）とを含み、

前記通常状態は前記第 1 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態は前記第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 1 表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）を表示可能であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 2 表示領域に、第 2 識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 2 表示領域に対して、前記第 1 表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当たりに関する大当たり情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図 9 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

## 【 0 0 9 3 】

形態 1 2 - 2 の遊技機は、

前記第 1 表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第 2 表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

## 【 0 0 9 4 】

形態 1 2 - 3 の遊技機は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 2 表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 1 表示領域に重畳する範囲の方が

10

20

30

40

50

大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数の表示領域 5 S L や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 9 5 】

[ 形態 1 3 ]

形態 1 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第 1 パート（例えば、図 5 0（D 1）～（D 5）の期間）と、

前記第 1 パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第 2 パート（例えば、図 5 0（D 6）、（D 7）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第 2 パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第 2 パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 9 6 】

形態 1 3 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシ

10

20

30

40

50

ヤル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【００９７】

[形態１４]

形態１４－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、

前記開始時演出は、

導入パート（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００９８】

形態１４－２の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開始時演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【００９９】

10

20

30

40

50

## 〔形態 15〕

形態 15 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記再可変表示報知演出は、

識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図 4 9（C 3）～（C 5）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 4 9（C 6）、（C 1 0）、（C 9）参照）と、

20

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 9 6 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

## 【0 1 0 0】

形態 15 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

## 【0 1 0 1】

## 〔形態 16〕

形態 16 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機

50



(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

可動体(例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、を備え、

通常状態(例えば、通常遊技状態)と、該通常状態よりも有利な特別状態(例えば、時短状態)と、があり、

前記通常状態は、第 1 遊技領域(例えば、左遊技領域)側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第 2 遊技領域(例えば、右遊技領域)側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域(表示画面右側上部)に前記第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示(例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0)を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御(例えば、動作確認制御)を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難(または不可)となる時間が短くなるように設定されている部分。図 9 7、図 9 8 参照)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第 1 遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 2 】

形態 1 6 - 2 の遊技機は、

前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示(例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0)を表示することが可能であり、

前記復旧中表示が表示されている場合に前記第 1 遊技領域促進報知(例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0)を行うことが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 3 】

形態 1 6 - 3 の遊技機は、

前記第 1 遊技領域促進報知として、第 1 遊技領域促進報知表示(例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0)の表示と、第 1 遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、

初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が制限され、

初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が行われる(例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される

10

20

30

40

50

部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第1遊技領域促進報知を行うことが可能である。

【0104】

形態16-4の遊技機は、

前記通常状態において前記第2遊技領域側に設けられた所定領域(例えば、通過ゲート41など)に遊技媒体が進入した場合に前記第1遊技領域促進報知(例えば、左打ち促進表示132SG530)を行うことが可能であり、

前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第1遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第1遊技領域促進報知を行うことが可能であり、

10

前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第1遊技領域促進報知を行うことが可能である(例えば、通常状態においてゲートスイッチ21に特定数の遊技球(例えば、5個)が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間(例えば、20秒間)よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第1遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

20

【0105】

[形態17]

形態17-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可動体(例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

30

表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7)を遊技媒体が進入可能な進入容易状態(例えば、開放状態)とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態(例えば、閉鎖状態)とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示(例えば、復旧中表示132SG510)を表示することが可能であり、

40

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示(例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454など)を表示することが可能であり、

前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示132SG430)を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御(例えば、動作確認制御)を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体

50

が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 8 3（A）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

#### 【 0 1 0 6 】

形態 1 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 7 】

30

##### [ 形態 1 8 ]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

前記表示手段は、

40

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、

前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ）を表示することが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体

50

が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 8 】

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 9 】

形態 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 1 0 】

[ 形態 1 9 ]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機

10

20

30

40

50

(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

可動体(例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、を備え、

通常状態(例えば、通常遊技状態)と、該通常状態よりも有利な特別状態(例えば、時短状態)と、があり、

前記表示手段は、

前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示(例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0)を表示可能であり、

10

その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、

前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0)を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御(例えば、動作確認制御)を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報(例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)が表示される所定領域(図 1 0 1 (B) (C) 参照)の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域(図 1 0 1 (A) 参照)の前面側に重複することがないように動作する部分。図 1 0 1 参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【 0 1 1 1 】

形態 1 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である(例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含まない動作態様で行われる部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 2 】

[ 形態 2 0 ]

50

形態 2 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、

10

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 3 】

20

形態 2 0 - 2 の遊技機は、

演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【 0 1 1 4 】

[ 形態 2 1 ]

形態 2 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

40

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、C P U 1 0 3 は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部

50

分)、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示(例えば、図102(D)に示す起動準備表示132SG500)を表示することが可能であり、

電源投入がされた場合、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図103(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図103(A)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図103(A)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0115】

形態21-2の遊技機は、

電源投入された場合、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図103(B)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

20

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図103(B)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図103(B)に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図103(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

【0116】

形態21-3の遊技機は、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動した場合)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図104(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図104(A)に示すように、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

40

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図104(A)に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図103(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することがで

50

きる。

形態 2 1 - 4 の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図 9 に示す特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光される部分）、

10

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

20

【 0 1 1 7 】

[ 形態 2 2 ]

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

30

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

40

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 0 2（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 6 1 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図 6 1 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

50



その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下顔伝い 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 8 】

形態 2 2 - 2 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 9 】

形態 2 2 - 3 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示が行われ（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

形態 2 2 - 4 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 6（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 6（A）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

10

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図 1 0 6（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 2 1 】

形態 2 2 - 5 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動された場合）、

30

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 6（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 6（A）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図 1 0 6（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

40

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 6（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

50

## 【 0 1 2 2 】

## 〔 形態 2 3 〕

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となった場合は、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が実行される部分）、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したことにともついで、可変入賞球装置 6 B を再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機 1 が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 7（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 1 0 7（A）に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 7（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

## 【 0 1 2 3 】

形態 2 3 - 2 の遊技機は、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機 1 が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 7（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

10

20

30

40

50

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２４】

形態２３－３の遊技機は、

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

20

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２５】

〔形態２４〕

形態２４－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

30

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

40

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御する部分）、

前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置７を再度開放状態に制御する部分）、

50

前記表示手段は、

電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図 102（D）に示す起動準備表示 132SG500）を表示することが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図 108 に示すように、復旧中表示 132SG510 が表示される部分）、

前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、起動準備表示 132SG500 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 108 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、復旧中表示 132SG510 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 108 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0126】

形態 24 - 2 の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図 8 に示すように、大当り遊技として 3 ~ 10 のラウンド遊技を実行可能な部分）、

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、

前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、起動準備表示 132SG500 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 108 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、起動準備表示の 132SG500 の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置 7 が塀s状態に制御されたときに復旧中表示 132SG510 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 108 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0127】

[形態 25]

10

20

30

40

50

形態 2 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図 1 0 9、図 1 1 0 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 2 8 】

形態 2 5 - 2 の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 2 9 】

形態 2 5 - 3 の遊技機は、

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

40

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 3 0 】

形態 2 5 - 4 の遊技機は、

50

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【 0 1 3 1 】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 3 2 】

[ 形態 2 6 ]

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B ）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 1 1 参照）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 1 1 （ B ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1 （ C ）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1 （ D ）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第 1 可動体の進出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供す

10

20

30

40

50

ることができる。

【 0 1 3 3 】

形態 2 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の動作を含まない態様で該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる制御である（例えば、第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 1 2 ( B ) ~ ( D ) にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

20

【 0 1 3 4 】

形態 2 6 - 3 の遊技機は、

前記第 2 可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 ）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第 1 可動体の初期位置に向けての可動は、前記第 2 可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A ）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B ）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 3 5 】

形態 2 6 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第 1 可動体と第 2 可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体 3 2 A 、盤下可動体 3 2 B 、チャンスボタン 6 3 1 B 、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 3 6 】

[ 形態 2 7 ]

形態 2 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出され

50



ることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）と、

第 2 可動体（例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第 1 可動体は遊技盤（例えば、遊技盤 2）に設けられ、

前記第 2 可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠 3 a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体および前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第 1 可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図 5 7（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図 5 7（G）～（I）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第 1 可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第 1 可動体が進出位置に配置されているときに第 2 可動体の動作を開始することにより該第 2 可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

20

#### 【0137】

形態 2 7 - 2 の遊技機は、

前記第 2 可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第 1 可動体の初期位置に向けての可動は、前記第 2 可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 により検出されたことを条件に行われる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0138】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、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（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 2 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

40

#### 【0139】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、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（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、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。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有する開閉扉枠 3 a が左側辺を

50

中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【 0 1 4 0 】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

10

【 0 1 4 1 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄は、複数のランプ（LED）によって構成されている。CPU 103 は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

20

【 0 1 4 2 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 1 4 3 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

30

【 0 1 4 4 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 1 4 5 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

40

【 0 1 4 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 1 4 7 】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

50

## 【 0 1 4 8 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

## 【 0 1 4 9 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

10

## 【 0 1 5 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、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一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、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る。

20

## 【 0 1 5 1 】

可変入賞球装置 6 B の右側には、大入賞口を有する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、ソレノイド 8 2（図 2 参照）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 1 5 2 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）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、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 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、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

## 【 0 1 5 3 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

## 【 0 1 5 4 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

40

## 【 0 1 5 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）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、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

## 【 0 1 5 6 】

可変入賞球装置 6 B の下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

50

## 【 0 1 5 7 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

## 【 0 1 5 8 】

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

## 【 0 1 5 9 】

開閉扉枠 3 a 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 が設けられている。開閉扉枠 3 a の上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠 L E D 9 a、9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカ L E D 9 c が設けられている。

10

## 【 0 1 6 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B が設けられている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B には可動体 L E D 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 には枠上可動体 L E D 9 f が設けられ、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g が設けられている。可動体 L E D 9 d、9 e、ボタン L E D 9 g、枠 L E D 9 a、9 b、アタッカ L E D 9 c は纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。

20

## 【 0 1 6 1 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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）3 0 が設けられている。

## 【 0 1 6 2 】

遊技領域の下方における開閉扉枠 3 a の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

## 【 0 1 6 3 】

30

また、開閉扉枠 3 a の下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン 6 3 1 B と、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回動可能に設けられたレバー体 6 3 1 A と、を備える操作ユニット 6 0 0 が設けられている。尚、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠 3 a の上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を構成する十字キーが設けられている。

## 【 0 1 6 4 】

操作ユニット 6 0 0 には、チャンスボタン 6 3 1 B に対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ 6 3 5 B（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 6 3 5 C（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 3 5 D（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を振動させるための振動モータ 6 3 5 E（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ 6 3 5 F（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A の前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ 6 2 5 Y（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 2 5 C とが設けられている。また、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 には、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ 1 3 2 S G 3 6（図 2 参照）が設けられている。

40

50

## 【 0 1 6 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、レバー体 6 3 1 A やチャンスボタン 6 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【 0 1 6 6 】

開閉扉枠 3 a は、上部中央位置に取付けられている第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 と、上部左側に取付けられている第 2 演出ユニット 1 3 2 S G 2 0 0 と、上部右側に取付けられている第 3 演出ユニット 1 3 2 S G 3 0 0 と、の 3 つの演出ユニットを有している。第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 が設けられている。

10

## 【 0 1 6 7 】

パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている（図 2 参照）。後述するように、本特徴部 1 3 2 S G では大当たり確率が 1 / 2 0 0 に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ 5 2 を操作することでパチンコ遊技機 1 を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー 5 1 を操作することによって大当たり確率を変更可能としてもよい。

## 【 0 1 6 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9（図 2 参照）が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0（図 2 参照）が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

20

## 【 0 1 6 9 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、開閉扉枠 3 a により遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。

30

## 【 0 1 7 0 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

## 【 0 1 7 1 】

40

この普図ゲームでは、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、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

## 【 0 1 7 2 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

## 【 0 1 7 3 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄

50

表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 7 4 】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 1 7 5 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

10

【 0 1 7 6 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 0 1 7 7 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10 回や 3 回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

20

【 0 1 7 8 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

30

【 0 1 7 9 】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 1 8 0 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 1 8 1 】

40

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 1 8 2 】

時短状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短）とも

50

いう。

【 0 1 8 3 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。

【 0 1 8 4 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 1 8 5 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 1 8 6 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 1 8 7 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 1 8 8 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 1 8 9 】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾

10

20

30

40

50

り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【 0 1 9 0 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 1 9 1 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 1 9 2 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【 0 1 9 3 】

尚、大当り中演出は、通常状態での大当り（初当り）の第 1 ラウンドでは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、図 5 2（F 8）に示す演出が行われ、時短状態での大当りの第 1 ラウンドでは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図 4 0（C 2）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当り第 2 ラウンドは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、第 1 ラウンドと第 2 ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

20

【 0 1 9 4 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 1 9 5 】

30

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 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、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 1 9 6 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

40

【 0 1 9 7 】

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 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。

50



## 【 0 1 9 8 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

## 【 0 1 9 9 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 2 0 0 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

20

## 【 0 2 0 1 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 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、普通保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 2 0 2 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 3、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）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。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

30

## 【 0 2 0 3 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

40

## 【 0 2 0 4 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 0 2 0 5 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、開閉扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

50

## 【 0 2 0 6 】

主基板 1 1 ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド ( 遊技の進行状況等を指定 ( 通知 ) するコマンド ) を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果 ( 例えば、特図ゲームの表示結果 ( 大当たり種別を含む。 ) 、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン ( 詳しくは後述 ) ) 、遊技の状況 ( 例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態 ) 、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

## 【 0 2 0 7 】

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、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出 ( 遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む ) を実行する機能を有する。

## 【 0 2 0 8 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 2 0 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理 ( 演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む ) を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ ( 各種テーブルなどのデータ ) が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

## 【 0 2 1 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、押引センサ 6 2 5 Y、突出位置センサ 6 2 5 C、ボタンセンサ 6 3 5 B、原点位置センサ 6 3 5 C、突出位置センサ 6 3 5 D、上下左右センサ 1 3 2 S G 3 6、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 0 3、1 3 2 S G 1 1 3、1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4、1 3 2 S G 1 1 4、1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4 からの検出信号 ( 遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号 ) に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

## 【 0 2 1 1 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP ( Video Display Processor )、CGROM ( Character Generator ROM )、VRAM ( Video RAM ) などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

## 【 0 2 1 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 ( 出力する音声を指定する信号 ) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 ( ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号 ) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B を動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ 6 3 5 E、進退モータ 6 3 5 F、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2、1 3 2 S G 1 1 2、1 3 2 S G 1 2 2、1 3 2 S G 1 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

## 【 0 2 1 3 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 4 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

## 【 0 2 1 5 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B の制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 2 1 6 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 2 1 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 2 1 8 】

20

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

## 【 0 2 1 9 】

図 1 3 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

## 【 0 2 2 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、ステップ S 2 7 のコマンド制御処理（図 1 2 参照）が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

## 【 0 2 2 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

40

## 【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 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、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される

50

以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

#### 【 0 2 2 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

10

#### 【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値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では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

#### 【 0 2 2 5 】

20

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 2 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 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経過時間を計測する処理などが含まれている。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。そして、特別図柄の変動を開始してから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、特別図柄変動処理は終了する。

30

#### 【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 3 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の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、表示結果が「大当り」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。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

#### 【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当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。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

50

## 【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 1 5 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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 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 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

## 【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 1 6 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設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させ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上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

## 【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定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、大当たり終了処理は終了する。

## 【 0 2 3 2 】

図 3 は、本特徴部 1 3 2 S G 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 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 2 3 3 】

図 3 に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第 2 可変表示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可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン ( 可変表示時間 ) 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 2 3 4 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 ( A ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果 ( 事前決定結果 ) や、可変表示結果が「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 E X T データが設定される。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 5 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 ( A ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当り B」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

10

## 【 0 2 3 6 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の可変表示停止 ( 確定 ) を指定する図柄確定コマンドである。

## 【 0 2 3 7 】

コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと ( クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと ( 図 1 2 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立していないことによりステップ S 6 が実行されたこと ) ) を指定する電源投入指定コマンドである。

20

## 【 0 2 3 8 】

コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと ( クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと ( 図 1 2 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立したことによりステップ S 4 が実行されたこと ) ) を指定する停電復旧指定コマンドである。

## 【 0 2 3 9 】

コマンド 9 5 X X H 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背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置 5 に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、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 E X T データが設定される。

30

## 【 0 2 4 0 】

図 4 ( B ) に示すように、具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H は、時短制御が行われない遊技状態 ( 低ベース状態、通常状態 ) に対応した第 1 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 H は、大当り A の大当り遊技終了後の 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 A ) に対応した第 2 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 H は、大当り B の大当り遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 C 1 ) に対応した第 3 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 3 H は、大当り C の大当り遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 B ) に対応した第 4 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 4 H は、大当り D の大当り遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 B ) に対応した第 5 遊技状態背景指定コマンドである。大当り E の大当り遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態 ( 高ベース状態、時短状態 C 2 ) に対応した第 6 遊技状態背景指定コマンドである。

40

## 【 0 2 4 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド ( 「ファンファーレコマンド」ともいう ) である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放

50

状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当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当り終了指定コマンドである。

【 0 2 4 2 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 0 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 2 4 3 】

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

20

【 0 2 4 4 】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【 0 2 4 5 】

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

40

【 0 2 4 6 】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【 0 2 4 7 】

コマンド D 1 0 0 H は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことで該第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。コマンド D 2 X X H は、時短状態におけ

50

る第2特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第2特図時短回数通知コマンドである。コマンドD3XXは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンドE100Hは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

#### 【0248】

図5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5に示すように、本特徴部132SG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の他、当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、MR4の初期値決定用の乱数値MR5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。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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

#### 【0249】

図6は、本特徴部132SGにおける変動パターンを示している。本特徴部132SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「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、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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、可変表示結果が「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。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

20

30

#### 【0250】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律15秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

#### 【0251】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンとはずれ変動パターンについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

#### 【0252】

40

尚、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための15秒間の特図可変表示時間が追加で設けられてい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、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、15秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

#### 【0253】

尚、図6（A）及び図6（B）に示すように、本特徴部132SGでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

#### 【0254】

図6（A）に示すように、第1特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンや

50



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、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、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、3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【 0 2 5 5 】

尚、第 1 特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を 1 ~ 3 回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部 1 3 2 S G では、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が 1 回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 2 回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 3 回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【 0 2 5 6 】

尚、第 2 特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチのリーチ演出が最も大当たり期待度が高く設定されており、スーパーリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当たり期待度：スーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当たり期待度が高まるようになっている。

【 0 2 5 7 】

一方で、図 6 ( B ) に示すように本特徴部 1 3 2 S G における第 2 特別図柄の変動パターンとしては、大当たり変動パターンや小当たり変動パターン、はずれ変動パターンとして、第 1 特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（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や、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）が設けられている。これら第 2 特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチの変動パターンが最も大当たり期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当たり期待度が低く設定されている（第 2 特別図柄における大当たり期待度：スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ）。

【 0 2 5 8 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G 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 M R 3 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 M R 3 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。

【 0 2 5 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、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の処理が実行される。また、C P U 1 0

10

20

30

40

50

3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 2 6 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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テーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 7 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブル（図 1 4 ~ 図 1 9 参照）などが記憶されている。

10

【 0 2 6 1 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 7（A）に示す表示結果判定テーブル 1、図 7（B）に示す表示結果判定テーブル 2、図 7（C）に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 7（D）に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）、図 7（E）に示す小当り種別判定テーブルの他、各種第 1 特図用変動パターン判定テーブル（図 1 4、図 1 9 参照）、各種第 2 特図用変動パターン判定テーブル（図 2 0 ~ 図 1 9 参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【 0 2 6 2 】

図 7（A）及び図 7（B）は、表示結果判定テーブル 1 と表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル 1 は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル 2 は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

20

30

【 0 2 6 3 】

図 7（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第 1 特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合の大当りの当選確率は約 1 / 2 0 0 である。

【 0 2 6 4 】

また、図 7（B）に示すように、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合の大当りの当選確率は約 1 / 2 0 0 であり、小当りの当選確率は約 1 / 7 である。

40

【 0 2 6 5 】

つまり、C P U 1 0 3 は、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 1 特別図柄である場合）、M R 1 の値が図 7（A）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当り A または大当り B）とすることを決定する。また、C P U 1 0 3 は、可変表示特図指定バッファが第 2 である場合（可変表示を行う特別図柄が第 2 特別図柄である場合）、M R 1 の値が図 7（B）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当り B）とすることを決定し、M R 1 の値が図 7（B）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

50

## 【 0 2 6 6 】

尚、図 7 ( A ) 及び図 7 ( B ) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

## 【 0 2 6 7 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、C P U 1 0 3 は、図 7 ( A ) 及び図 7 ( B ) に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第 1 特別図柄の可変表示である場合と第 2 特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

10

## 【 0 2 6 8 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

20

## 【 0 2 6 9 】

図 7 ( C ) 及び図 7 ( D ) は、R O M 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 7 ( C ) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 7 ( D ) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

## 【 0 2 7 0 】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（M R 2）に基づいて、大当りの種別を大当り A または大当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 7 ( C )、( D ) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）には、大当り A と大当り B の 2 種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）には、大当り B の 1 種類の大当りのみが設けられている。つまり、第 1 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り A と大当り B の 2 種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第 2 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り B のみとなる。

30

## 【 0 2 7 1 】

図 7 ( E ) は、R O M 1 0 1 に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（M R 2）に基づいて、小当りの種別を小当り A または小当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、小当り A の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り C の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り D または大当り E の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り E の大当り遊技が実行されるようになっている。

40

50

。つまり、これら大当りC～大当りEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことによって決定される大当り種別である。

【0272】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り種別について、図8を用いて説明すると、本特徴部132SG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時短制御が実行される大当りA～大当りEが設定されている。

【0273】

これら大当りA～大当りEのうち、大当りAは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りAにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として1回、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Aとして時短制御が実行される。

10

【0274】

大当りBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りBにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C1として時短制御が実行される。

20

【0275】

大当りCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りCにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目及び2ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

30

【0276】

大当りDは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りDにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当りDの大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

40

【0277】

大当りEは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りEにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当りEの大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C2として時短制御が実行される。

【0278】

50

このように、大当りC～大当りEの3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されており、本特徴部132SGでは、該30秒間に亘って大当り遊技が9ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【0279】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第2始動入賞が発生することにより第2特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大4回の第2特別図柄の可変表示では、第2特別図柄の可変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にV入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

10

【0280】

尚、大当りAの大当り遊技終了後の時短状態Aでは、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が1回に設定されているため、当該1回の第2特別図柄の可変表示と、当該1回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計5回の第2特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がV入賞して大当りが発生する割合の合計）は約54%に設定されている。

【0281】

また、大当りDの大当り遊技終了後の時短状態では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が7回に設定されているため、当該7回の第2特別図柄の可変表示と、当該7回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計11回の第2特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がV入賞して大当りが発生する割合の合計）は、約83%に設定されている。

20

【0282】

また、大当りBまたは大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が685回に設定されているため、当該685回の第2特別図柄の可変表示と、当該685回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計685回の第2特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がV入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ100%に設定されている。

30

【0283】

尚、本特徴部132SGでは大当り種別として大当りA～大当りEの4種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は5種類以上設けられていても良く、また、3種類以下が設けられていても良い。

【0284】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、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。

40

【0285】

50

このようなRAM 102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9に示すような遊技制御用データ保持エリア132SG150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア132SG150は、特図保留記憶部132SG151と、普図保留記憶部132SG151Cと、遊技制御フラグ設定部132SG152と、遊技制御タイマ設定部132SG153と、遊技制御カウンタ設定部132SG154と、遊技制御バッファ設定部132SG155とを備えている。

#### 【0286】

特図保留記憶部132SG151は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

10

#### 【0287】

一例として、特図保留記憶部132SG151は、第1始動入賞口や第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、始動口バッファ値、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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当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值（例えば「8」）に達するまで記憶する。尚、第1始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第2始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で4個である。

20

#### 【0288】

こうして特図保留記憶部132SG151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または第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、これら特図ゲームにおける可変表示結果（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。

#### 【0289】

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、個別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。更に、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第1保留情報に基づく可変表示と第2保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

30

#### 【0290】

普図保留記憶部132SG151Cは、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132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

#### 【0291】

遊技制御フラグ設定部132SG152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

50

フラグ設定部 1 3 2 S G 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 2 9 2 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 2 S G 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 3 2 S G 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 2 9 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 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 3 2 S G 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 3 2 S G 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 2 9 4 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 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 1 ~ 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又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 0 2 9 5 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 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 3 2 S G 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 2 9 6 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 2 9 7 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、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、例えば特図可変表示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、格納されている。

【 0 2 9 8 】

特図可変表示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、飾り図柄の可変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、飾り図柄の可変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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 2 9 9 】

特図可変表示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。

#### 【 0 3 0 0 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 とを備えている。

#### 【 0 3 0 1 】

演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 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 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 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 3 0 2 】

演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 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 1 3 2 S G 1 9 2 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 3 0 3 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 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 1 3 2 S G 1 9 3 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 3 0 4 】

演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 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 1 3 2 S G 1 9 4 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 3 0 5 】

本特徴部 1 3 2 S G では、図 1 0 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 8 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 」～「 8 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 3 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A の格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 0 6 】

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

## 【 0 3 0 7 】

更に、本特徴部132SGの始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図35）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Aにて画像表示装置5

10

## 【 0 3 0 8 】

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくこと

20

## 【 0 3 0 9 】

図10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10（B）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」、「4」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

30

## 【 0 3 1 0 】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空き領域の先頭に格納すればよい。

40

## 【 0 3 1 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

## 【 0 3 1 2 】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して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が実行される。図11は、主基板11におけるCPU103が実行

50

する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 3 1 3 】

図 1 1 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 3 1 4 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 3 1 5 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 3 1 6 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 3 1 7 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 3 1 8 】

復旧処理または初期化处理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 3 1 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 1 2 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 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 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 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。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

10

20

30

40

50

異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS 2 3）。

#### 【0320】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる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（ステップS 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

10

#### 【0321】

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（ステップS 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0322】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップS 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

#### 【0323】

図 1 3 は、本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理において、ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 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、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。

30

40

#### 【0324】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルがROM 1 2 1 に格納されている。

#### 【0325】

ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれかとするかの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値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

50

ン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 3 2 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 3 2 7 】

ステップ S 1 1 2 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 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。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可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。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可変表示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、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 0 3 2 8 】

ステップ S 1 1 3 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の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、表示結果が「大当たり」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り、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「はずれ」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。表示結果が「小当たり」または「はずれ」である場合、時短状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 3 2 9 】

ステップ S 1 1 4 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、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 3 3 0 】

ステップ S 1 1 5 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第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 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 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【 0 3 3 1 】

ステップ S 1 1 6 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設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させ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上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更

50

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

#### 【 0 3 3 2 】

ステップ S 1 1 7 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、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、大当り終了処理は終了する。

10

#### 【 0 3 3 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態におい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、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

#### 【 0 3 3 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、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第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

#### 【 0 3 3 5 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

30

#### 【 0 3 3 6 】

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

40

#### 【 0 3 3 7 】

1 3 2 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 1 3 2 S G S

50

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

10

#### 【 0 3 3 8 】

1 3 2 S G S 1 0 3、1 3 2 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 1 3 2 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 1 3 2 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

20

#### 【 0 3 3 9 】

1 3 2 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する ( 1 3 2 S G S 1 0 9 )。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される ( 1 3 2 S G S 1 1 0 )。

30

#### 【 0 3 4 0 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、1 3 2 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

#### 【 0 3 4 1 】

1 3 2 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる ( 1 3 2 S G S 1 1 1 )。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入

50

賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 12 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0342】

CPU103は、132SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(132SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(132SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0343】

132SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(132SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(132SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(132SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【0344】

図15(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図14の132SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部132SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図13のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図13のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

30

【0345】

図15に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する(ステップ132SGS121)。そして、セットされている始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS122a)。始動口バッファ値が1である場合は、図7(A)に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み(ステップ132SGS122b)、始動口バッファ値が2である場合は、図7(B)に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む(ステップ132SGS122c)。

40

【0346】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当りの判定範囲外で

50

ある場合は、乱数値MR1が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ132SGS123b）。

【0347】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS126a）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS126b）。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図18（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図19（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126c）。

10

【0348】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図20（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルD、遊技状態が時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126d）。

【0349】

また、ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS127）。そして、遊技状態が時短状態Aである場合は図20（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルF、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS128）。

20

【0350】

また、ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS129）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS130a）。始動口バッファ値が1である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図18（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図19（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、ステップ132SGS131に進む（132SGS130b）。

30

【0351】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態Aである場合は図20（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルB、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルE、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図22（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS130c）。

40

【0352】

ステップ132SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ132SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図15（B）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ132SGS132）。

【0353】

50



尚、ステップ132SGS124、ステップ132SGS126a、ステップ132SGS127、ステップ132SGS129、ステップ132SGS132において送信設定されたコマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【0354】

図16は、図13に示す特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてCPU103は、まず、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ132SGS541）。特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する（ステップ132SGS572）。尚、客待ちデモ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図12参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

10

【0355】

また、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部132SGS151の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値MR1～MR3を読み出して特定する（ステップ132SGS542）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を-1するとともに、特図保留記憶部132SGS151の記憶内容をシフトする（ステップ132SGS543）。

【0356】

また、ステップ132SGS542において特定した始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS554a）。始動口バッファ値が1である場合は、可変表示特図指定バッファ値を1にセットし（ステップ132SGS544b）、始動口バッファ値が2である場合は、始動口バッファ値が2である場合は、可変表示特図指定バッファ値を2にセットする（ステップ132SGS544c）。

20

【0357】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ132SGS555）。そして、ステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR1とステップ132SGS555にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値MR1の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ132SGS556）。乱数値MR1の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値MR1の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ132SGS557）。乱数値MR1の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ132SGS558）。そして、小当り種別判定テーブル（図7（E）参照）を選択し（ステップ132SGS558a）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR2とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ132SGS558b）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS558c）。尚、乱数値MR1の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ132SGS570に進む。

30

【0358】

また、ステップ132SGS556において乱数値MR1の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ132SGS566）。そして、可変表示特図指定バッファ値に応じた大当り種別判定テーブル（図7（C）または図7（D）参照）を選択し（ステップ132SGS567）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR1とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ132SGS568）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS569）。

40

【0359】

ステップ132SGS570においてCPU103は、可変表示結果に応じた確定特別

50

図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 132SGS571）。

#### 【0360】

図 17 は、図 13 に示す変動パターン設定処理（ステップ S111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において CPU103 は、まず、実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 132SGS131）。実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が 1 であるか否かにより判定すればよい。第 1 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図 18 及び図 19 に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ 132SGS135 に進む（ステップ 132SGS132）。

10

#### 【0361】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 2 個以下である場合は図 18（A）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 3 個以上である場合は図 18（B）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態である場合は図 18（C）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

#### 【0362】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 19（A）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 19（B）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル E を選択する。

20

#### 【0363】

また、ステップ 132SGS131 において実行する可変表示が第 2 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図 20～図 23 から選択してステップ 132SGS135 に進む（ステップ 132SGS134）。

#### 【0364】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 A であれば図 20（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 20（B）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 20（C）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

30

#### 【0365】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C1、時短状態 C2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C1、時短状態 C2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21（B）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C1、時短状態 C2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F を選択する。

40

#### 【0366】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態 C2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態または時短状態 C2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル H、可変表示結果が小当たり、遊技状態が通常状態または時短状態 C2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22（A）に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択する。

50

## 【 0 3 6 7 】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 2 3 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 2 3 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル K、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 2 3 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル L を選択する。

## 【 0 3 6 8 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2 またはステップ 1 3 2 S G S 1 3 4 a の実行後、C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較して変動パターンを決定する ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 )。尚、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 の処理において C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 にて読み出した乱数値 M R 3 を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

## 【 0 3 6 9 】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 6 )、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 7 )、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 8 )。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 9 )。尚、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 7 において送信設定された各種コマンドは、図 1 2 に示すコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に対して送信される。

## 【 0 3 7 0 】

尚、第 1 特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 1 8 及び図 1 9 に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第 1 特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 2 2 及び図 2 3 に示すように設定されているため、スーパーリーチの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第 1 特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合 ( 大当り期待度 ) が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。

## 【 0 3 7 1 】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当り期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターン

と擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

【 0 3 7 2 】

図 2 4 は、図 1 3 に示す特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において C P U 1 0 3 は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 1）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 2）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 3）。尚、図柄確定コマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

10

【 0 3 7 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 4）。大当たりフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 5）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 6）。更に、大当たり種別に応じて当り開始 1 指定コマンドまたは当り開始 2 指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 7、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 8）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

20

【 0 3 7 4 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 9）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 0）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 1）。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 2）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 3）。導出表示されている停止図柄が大当たり図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 4）、導出表示されている停止図柄が大当たり図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 5）。

30

【 0 3 7 5 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 4 において大当たりフラグがセットされていない場合、C P U 1 0 3 は、合計時短回数カウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 6）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第 1 特別図柄の最大時短制御回数と第 2 特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「 5 」、「 1 1 」、「 6 8 9 」のいずれか）がセットされるカウンタである。

40

【 0 3 7 6 】

合計時短回数カウンタの値が 1 以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を - 1 する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 7）。更に、可変表示特図指定バッファ値が 1 であるか否か、つまり、終了した可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 8）。可変表示特図指定バッファ値が 1 である場合はステップ 1 3 2

50

S G S 2 2 4 に進み、可変表示特図指定バッファ値が 2 である場合（終了した可変表示が第 2 特図の可変表示である場合）は、第 2 特図時短回数カウンタの値を - 1 してステップ 1 3 2 S G S 2 2 4 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 9）。尚、第 2 特図時短回数カウンタは、時短状態において、第 2 特別図柄の最大時短制御回数（「1」、「7」、「6 8 5」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【0377】

ステップ 1 3 2 S G S 2 2 4 において C P U 1 0 3 は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が 0 となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 2 5）。合計時短回数カウンタの値が 0 でない場合はステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進み、合計時短回数カウンタの値が 0 である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 2 2 6）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 2 2 7）。

【0378】

ステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 において C P U 1 0 3 は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始 3 指定コマンドまたは当り 4 開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む。尚、当り開始 3 指定コマンド及び当り 4 開始指定コマンドは、C P 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む。

【0379】

そして、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 において C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部 1 3 2 S G であれば 0 . 5 秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 2 4 3）。

【0380】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に送信される。

【0381】

図 2 5 は、小当り開放中処理として、図 1 3 の S 1 1 9 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。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、先ず開放時間タイマの値を - 1 する（1 3 2 S G S 2 8 1）。そして、C P U 1 0 3 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（1 3 2 S G S 2 8 2）。

【0382】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、1 3 2 S G S 2 9 3 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（1 3 2 S G S 2 8 3）。大入賞口の開放タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 2 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（1 3 2 S G S 2 8 4）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（1 3 2 S G S 2 8 5）、1 3 2 S G S 2 8 6 に移行する。尚、1 3 2 S G S 2 8 5 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、1 3 2 S G S 2 8 4 及び 1 3 2 S G S 2 8 5 を経由せずに 1 3 2 S G S 2 8 6 に移行する。

【0383】

1 3 2 S G S 2 8 6 において、C P U 1 0 3 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否

10

20

30

40

50

かを判定する(132SGS286)。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する(132SGS287)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い(132SGS288)、132SGS289に移行する。尚、132SGS288において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、132SGS287及び132SGS288を経由せずに132SGS289に移行する。

#### 【0384】

132SGS289において、CPU103は、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS289)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっている場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS290)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS291)。

#### 【0385】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(132SGS292)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

#### 【0386】

そして、132SGS293において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し(132SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

#### 【0387】

図26は、小当り終了処理として、図13の132SGS120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、小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(132SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(132SGS301;N)、小当りフラグをクリアし(132SGS302)、演出制御基板12に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う(132SGS303)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(132SGS304)、小当り終了処理を終了する。

#### 【0388】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を-1する(132SGS305)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(132SGS306)。小当り終了表示時間が経過していない場合は、CPU103は第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS307)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなってい場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS308)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS309)。

#### 【0389】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を

行い( 1 3 2 S G S 3 1 0 )、小当り終了処理を終了する。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 3 9 0 】

また、1 3 2 S G S 3 0 6 において小当り終了表示時間が経過した場合は、C P U 1 0 3 は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する( 1 3 2 S G S 3 1 1 )。V入賞フラグがセットされている場合は、C P U 1 0 3 はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする( 1 3 2 S G S 3 1 2、1 3 2 S G S 3 1 3 )。そして、C P U 1 0 3 は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りC」～「大当りE」から決定する( 1 3 2 S G S 3 1 4 )。尚、大当り種別は、図 7 ( E ) に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りC」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りD」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りC」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより( 1 3 2 S G S 3 1 5 )、決定された大当り種別を記憶する。

10

【 0 3 9 1 】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし(ステップ 1 3 2 S G S 3 1 6、ステップ 1 3 2 S G S 3 1 7)し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理( S 1 1 4 )に対応した値である“ 4 ”に更新し( 1 3 2 S G S 3 1 8 )、小当り終了処理を終了する。

20

【 0 3 9 2 】

つまり、本特徴部 1 3 2 S G では、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【 0 3 9 3 】

尚、1 3 2 S G S 3 1 1 においてV入賞フラグがセットされていない場合は、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理( S 1 1 0 )に対応した値である“ 0 ”に更新し( 1 3 2 S G S 3 1 9 )、小当り終了処理を終了する。

30

【 0 3 9 4 】

図 2 7 は、図 1 3 に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてC P U 1 0 3 は、まず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(ステップ 1 0 3 S G S 3 2 1)。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 a)、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 b)。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 c)。

40

【 0 3 9 5 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 3 2 1 において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を - 1 し(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 3)、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 4)。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りAであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 5)。当該大当りの大当り種別が大当りAである場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「 1 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 5 」をセットする(ステップ 1 3 2 S G S 3 2 6、ステップ 1 3 2 S G S 3 2 7)

50

。そして、時短状態 A に制御されていることを示す時短 A フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 に進む (ステップ 1 3 2 S G S 3 2 7 a )。

【 0 3 9 6 】

また、当該大当りの大当り種別が大当り A ではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E であるか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 3 2 8 )。当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E である場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「 6 8 5 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 6 8 9 」をセットする (ステップ 1 3 2 S G S 3 2 9、ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0 )。そして、大当り種別が大当り B か否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 3 2 8 )。大当り種別が大当り B である場合は、時短状態 C 1 に制御されていることを示す時短 C 1 フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進み (ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0 a )、大当り種別が大当り E である場合は、時短状態 C 2 に制御されていることを示す時短 C 2 フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進む (ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0 b )。

10

【 0 3 9 7 】

また、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E ではない場合は、大当り種別が大当り D であるとして、第 2 特図時短回数カウンタに「 7 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 1 1 」をセットする (ステップ 1 3 2 S G S 3 3 5、ステップ 1 3 2 S G S 3 3 6 )。そして、時短状態 B に制御されていることを示す時短 B フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進む (ステップ 1 3 2 S G S 3 3 6 a )。

【 0 3 9 8 】

20

ステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b において C P U 1 0 3 は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う (ステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b )。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し (ステップ 1 3 2 S G S 3 4 0 )、大当り終了処理を終了する。

【 0 3 9 9 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示を表示するための起動準備表示処理 (ステップ 1 3 2 S G S 7 0 )、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1 )、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 0 4 0 0 】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

40

【 0 4 0 1 】

また、ステップ S 7 1 の初期化処理によって、ステップ 1 3 2 S G S 7 0 の起動準備表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機 1 に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置 5 は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【 0 4 0 2 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3

50



）。タイマ割込みフラグは、例えばC T Cのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 7 3；N o）、ステップS 7 3の処理を繰返し実行して待機する。  
【0 4 0 3】

また、演出制御基板1 2の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板1 1からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板1 1からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用C P U 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないC P Uを用いている場合には、割込み禁止命令（D I命令）を発行することが望ましい。演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5に含まれる入力ポートのうちで、中継基板1 5を介して主基板1 1から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばR A M 1 2 2に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用C P U 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0 4 0 4】

ステップS 7 3にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 3；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板1 1の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをR A M 1 2 2の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部1 2 3に指示してもよい。

【0 4 0 5】

ステップS 7 5にてコマンド解析処理を実行した後は、C P U 1 0 3から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示処理（ステップ1 3 2 S G S 7 5 b）と、パチンコ遊技機1の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ1 3 2 S G S 7 5 c）とが実行される。

【0 4 0 6】

尚、本特徴部1 3 2 S Gにおける起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部1 3 2 S Gにおける停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

【0 4 0 7】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用L E Dといった装飾発光体における点灯動作、可動体3 2の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板1 1から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0 4 0 8】

10

20

30

40

50

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の音量及び各 L E D の光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 9）と、C P U 1 0 3 から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ 1 3 2 S G S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

**【 0 4 0 9 】**

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

**【 0 4 1 0 】**

初期動作制御処理は、図 2 9 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 1 0 0）と、これら可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 0）との 2 つの処理を含んでいる。

20

**【 0 4 1 1 】**

図 3 0 は、図 2 9 における原点配置制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 1）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 2）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 3）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。

30

**【 0 4 1 2 】**

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（1 3 2 S G S 4 0 4）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

40

**【 0 4 1 3 】**

そして、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 2 において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 3 においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 4 において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）の検出状況を特定し（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 0）、原点位置センサが非検出となっている可動体があるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 1）。原点位置センサが非検出となっている可動体がある場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を

50

特定するとともに（ステップ１３２ＳＧ４１２）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ１３２ＳＧＳ４１３）、ステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。尚、ステップ１３２ＳＧＳ４１１において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４１２及びステップ１３２ＳＧＳ４１３を実行せずにステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。

【０４１４】

ステップ１３２ＳＧＳ４１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスタをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４１５）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御とを開始する（ステップ１３２ＳＧＳ４１６）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４１７）。

10

【０４１５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ４０１において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を－１（減算）する（ステップ１３２ＳＧＳ４２０）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２１）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスタデータに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２２）。

20

【０４１６】

また、ステップ１３２ＳＧＳ４２１において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４２３）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２４）。そして、原点位置センサが非検出の可動体があるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２５）。

【０４１７】

30

原点位置センサが非検出となっている可動体がある場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ１３２ＳＧ４２６）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２７）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【０４１８】

図３１及び図３２は、図２９における動作確認制御処理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。尚、前述したように、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップＳ６）が実行されたことを指し、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理（ステップＳ４）が実行されたことを指す。

40

【０４１９】

動作確認制御処理にて演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０１）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０２）。動作確認実行中フラグがセットされていない場

50

合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 3 ）。

【 0 4 2 0 】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 4 ）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 5 ）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 6 ）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 7 ）。

10

【 0 4 2 1 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、起動種別（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

20

【 0 4 2 2 】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置 5 の表示制御とスピーカ 8 L、8 R からの音出力制御と各 L E D の発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 9 ）。

【 0 4 2 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 2 において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を - 1（減算）し（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 0 ）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1 ）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2 ）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 3 ）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 4 ）。

30

【 0 4 2 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 6 ）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1 にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置 5 における表示画像、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、各 L E D の発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 7 ）。

40

【 0 4 2 5 】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定

50

し、該特定した起動種別に応じて図 3 3 に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8 ）。

【 0 4 2 6 】

例えば、図 3 3 に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置 5 における画像の表示制御と L E D の発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置 5 における画像の表示制御とスピーカ 8 L、8 R からの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【 0 4 2 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8 において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 9 ）、プロセス切替フラグをセットする（ステップ 1 3 2 S G S 5 2 0 ）。また、ステップ 1 3 2 S G S 2 1 8 にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 2 1 ）。

【 0 4 2 8 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2 において、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1 にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C ）の検出位置を記憶するとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 0 ）、演出位置センサ（演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D ）と原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C ）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 1 ）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 2 ）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 3 ）。

【 0 4 2 9 】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 4 ）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 5 ）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6 ）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6 a ）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作プロセスタイマ（上位）をセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 7 ）、確認後動作プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及び L E D 発光制御を開始する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 8 ）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 9 ）。

【 0 4 3 0 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 1 において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確認後動作プロセスタイマ（上位）の値を - 1 （減算）し（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 0 ）、該減算後の確認後動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 1 ）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 ）。

【 0 4 3 1 】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 3 ）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の演出位置センサ（突出位置センサ 6 3 5 D と演出位置センサ 1 3

10

20

30

40

50

2 S G 1 2 4) の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 4 4)。

【0 4 3 2】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の原点位置センサ(原点位置センサ 6 3 5 C と原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3) の検出結果を記憶し(ステップ 1 3 2 S G S 5 4 5)、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されているか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 4 6)。チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されている場合はステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進み、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン 6 3 1 B を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進む(ステップ 1 3 2 S G S 5 4 7)。

10

【0 4 3 3】

ステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されている場合はステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進み、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進む(ステップ 1 3 2 S G S 5 4 9)。

【0 4 3 4】

ステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体制御及び L E D 発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ(下位)に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 5 1)。

20

【0 4 3 5】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図 3 4 ( A ) に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、L E D 発光制御が動作確認用プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

【0 4 3 6】

また、図 3 4 ( B ) に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御と L E D 発光制御とが動作確認用プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

30

【0 4 3 7】

また、図 3 4 ( C ) に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体の動作制御(可動体制御)と L E D 発光制御とが確認後動作プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

【0 4 3 8】

図 3 5 は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 5 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、本特徴部 1 3 2 S G における先読予告設定処理では、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態 A における第 2 特別図柄の 1 回の可変表示とその直後の第 2 特別図柄の 4 回の可変表示とを対象として画像表示装置 5 にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行

40

50

を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい(図 1 0 ( B ) 参照)。

【 0 4 3 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト演出実行処理を実行する(ステップ 1 3 2 S G S 1 6 2 )。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示(時短状態 A は時短状態終了直後の 4 回の可変表示)が終了して通常状態に制御されるときに(図柄確定期間中に)、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置 5 に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、時短状態 C 2 に制御されている場合は、例外的に第 2 特図の 7 回目の可変表示の図柄確定期間から 1 1 回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

10

【 0 4 4 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、突入演出実行処理を実行する(ステップ 1 3 2 S G S 1 6 3 )。突入演出実行処理では、例えば、大当たり遊技のエンディング演出中から大当たり遊技後の 1 回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【 0 4 4 1 】

20

ステップ 1 3 2 S G S 1 6 3 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5、ステップ 1 3 2 S G S 1 7 6、ステップ 1 3 2 S G S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 4 4 2 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 4 4 3 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【 0 4 4 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯/消灯/点滅させることといった、飾り

50

図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

**【 0 4 4 5 】**

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第 1 図柄確定コマンド、第 2 図柄確定コマンド、第 3 図柄確定コマンド、第 4 図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

10

**【 0 4 4 6 】**

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄確定期間の終了時に、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 6 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

**【 0 4 4 7 】**

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

**【 0 4 4 8 】**

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

**【 0 4 4 9 】**

ステップ 1 3 2 S G S 1 7 6 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 7 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

**【 0 4 5 0 】**

ステップ 1 3 2 S G S 1 7 7 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”

50



のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0451】

図36は、図35に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ132SGS601)。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aにおける特図保留記憶のバッファ番号「1」～「8」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ132SGS602)。尚、バッファ番号「0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ132SGS602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し(ステップ132SGS605)、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に応じて飾り図柄の停止図柄を決定する(ステップ132SGS606)。

【0452】

そして、演出制御用CPU120は、時短状態における残り時短制御回数(時短残回数)を画像表示装置5に表示するための時短残回数表示処理(ステップ132SGS608)、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン(カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う)を画像表示装置5において表示するための時短終了カウントダウン表示処理(ステップ132SGS609)、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理(ステップ132SGS610)を実行する。

【0453】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い(ステップ132SGS611)、プロセスタイマをスタートさせる(ステップ132SGS612)。

【0454】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体631A及びチャンスボタン631B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。

【0455】

尚、本特徴部132SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時(時短回数カウンタの値が更新されたタイミング)に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態(客待ち状態中)において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 6 】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（チャンスボタン631B等））の制御を実行する（132SGS613）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ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

## 【 0 4 5 7 】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

## 【 0 4 5 8 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（132SGS614）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（132SGS615）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（132SGS616）。

20

## 【 0 4 5 9 】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値にセットすればよい。

30

## 【 0 4 6 0 】

（演出の流れ）

次に、本特徴部132SGにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図37に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第1特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置5においてチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が画像表示装置5にて表示される（X1～X5）。このとき、可変表示結果が大当たりであれば、遊技者がチャンスボタン631Bを操作するまたはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせにて停止表示される（X6～X10）。その後は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当たり遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（X11～X13）。

40

## 【 0 4 6 1 】

大当たり遊技が大当たりAの大当たり遊技である場合は、図38及び図39に示すように、大当たり遊技が終了すると、大当たりのエンディング演出を経て時短状態Aに制御されたこと示す突入演出Aが実行される。該突入演出Aの実行中は、第1特図の保留記憶が存在していればこれら第1特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5秒）にて実行される。尚、突入演出Aとしては、時短状態Aに制御されたことに加えて、遊

50

技者に対して該時短状態 A が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させて第 2 特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される ( A 1 ~ A 4 )。

【 0 4 6 2 】

遊技者が突入演出 A に従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞することによって第 2 特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 には、パネル演出として該第 2 特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第 2 始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置 5 において第 2 特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第 2 特図の可変表示と第 2 特図の最大保留記憶数 ( 「 4 」 ) にもとづいて、最大で 5 枚表示される ( A 5 ~ A 7 )。

10

【 0 4 6 3 】

時短状態 A における第 2 特図の 1 回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態 A から通常状態に制御されるとともに、第 2 特図の 1 個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される ( A 8 ~ A 1 0 )。

【 0 4 6 4 】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、盤下可動体 3 2 B が動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に検出させるよう指示する画像 ( 「 V を狙え ! 」 と表示する画像 ) が表示される ( B 1 ~ B 3 )。

20

【 0 4 6 5 】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される ( B 4 ~ B 5 )。

30

【 0 4 6 6 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目 ~ 4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される ( B 6 ~ B 8 )。

【 0 4 6 7 】

そして、第 2 特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第 2 特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置 5 において第 2 特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像 ( 「 F I N A L B A T T L E E N D ... 」 と表示される画像 ) が表示される。以降は、画像表示装置 5 において専用ステージ画像が表示されている状態において第 1 特図の可変表示が 1 0 回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間 (例えば、5 秒間) に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる ( B 9 ~ B 1 2 )。

40

【 0 4 6 8 】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第 2 特図の可変表示が実行される。これら第 2 特

50

図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態 B または時短状態 C 2 に制御されることとなる。

尚、後述するが、図 3 8 ( A 1 ) ~ ( A 4 ) の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により図 3 8 ( A 5 ) まで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 3 8 ( A 4 ) の終了直前 ( 終了まで 5 秒以内 ) に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 3 8 ( A 5 ) の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により図 3 8 ( A 6 ) 以降は復旧中表示が表示され ( 復旧中表示が非表示となるタイミングは、図 3 9 ( B 3 ) 、 ( B 7 ) ) 、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 3 8 ( A 5 ) で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 によりパネル 2 枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作 ( 時短 1 回目の変動時間は 2 6 秒よりも長い ) が行われる。また、図 3 8 ( A 1 0 ) ( 変動終了まで 5 秒以上 ) で電断、且つ復旧された場合 ( はずれパターン ) 、画像表示装置 5 により図 3 8 ( B 7 ) まで復旧中表示が表示され、可動体により、図 3 9 ( B 6 ) まで通常態様のイニシャル動作、図 3 9 ( B 7 ) から短縮態様のイニシャル動作 ( ボタン演出を考慮 ) が行われる。また、図 3 8 ( A 1 0 ) で電断、且つ復旧された場合 ( 当りパターン ) 、画像表示装置 5 により図 3 9 ( B 3 ) まで復旧中画像が表示され、可動体により、図 3 9 ( B 2 ) まで通常態様のイニシャル動作、図 3 9 ( B 3 ) から短縮態様のイニシャル動作 ( 「 V を狙え 」 を考慮 ) が行われる。尚、盤下可動体 3 2 B の動作時の盤下可動体 L E D 9 e の発光態様は、イニシャル動作と図 3 9 ( B 1 ) とで異なる。

#### 【 0 4 6 9 】

また、図 3 9 ( B 2 ) ( 可変表示終了まで 5 秒以内 ) で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 3 9 ( B 5 ) の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により起動準備表示の表示期間経過後に「 V を狙え 」を視認でき、可動体により、図 3 9 ( B 3 ) で受信するメインコマンド ( 小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド ) にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図 3 9 ( B 3 ) ( 開始時 ( 次ラウンドまで残り 2 秒 ) ) で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により V 入賞 ( ラウンド 1 ) 後の開放中指定コマンド ( 第 2 ラウンド ) 受信まで、特殊態様 ( 小当りしている旨を報知 ) の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作 ( 次ラウンド開始までに終了 ) が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

#### 【 0 4 7 0 】

大当り遊技終了後に時短状態 B に制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当り A または小当り B である場合は、図 4 0 に示すように、先ず、第 2 特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に検出させるよう指示する画像 ( 「 V を狙え ! 」 と表示する画像 ) が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像 ( 「 F E V E R 」 の画像 ) が表示される ( C 1 ~ C 4 ) 。

#### 【 0 4 7 1 】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置 5 において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B が実行された後、時短状態 B における第 2 特図 1 回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態 B においては画像表示装置 5 に夜の都市の背景画像 ( 第 2 背景表示 ) が表

10

20

30

40

50

示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（C 5 ～ C 8 ）。

【 0 4 7 2 】

尚、該時短状態 B において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもなることなく 7 回の可変表示（第 2 特図の 7 回の可変表示）が終了した場合は、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくははいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第 2 特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第 2 特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大 4 回の第 2 特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される（C 9 ～ C 11 ）。

10

【 0 4 7 3 】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当たり、小当たりとならなかった場合は、画像表示装置 5 においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、5 秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、10 回の可変表示が終了するまで画像表示装置 5 においてステージ背景画像が表示される（C 12 ～ C 14 ）。

【 0 4 7 4 】

また、小当たり経由の大当たり遊技終了後に時短状態 C 2 に制御される場合、つまり、大当たり E の大当たり遊技終了後に時短状態 C 2 に制御される場合は、先ず、時短状態 B に制御される場合と同様に、飾り図柄の小当たりを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置 5 における「V を狙え！」と表示する画像の表示、小当たり遊技中における V 入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当たり遊技に制御されることを示す画像（「F E V E R」の画像）の表示、大当たり遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B、第 2 背景表示が表示されている状態での 7 回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図 40 の C 1 ～ C 9 ）

20

【 0 4 7 5 】

ここで、図 41 に示すように、可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれともならず 7 回目の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の 7 回の可変表示）が終了すると、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくははいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、3 回の飾り図柄の可変表示（第 2 特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（0.5 秒）にて実行される。該 3 回の飾り図柄の可変表示（8 ～ 10 回目の可変表示）においても可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（11 回目の可変表示）が実行される（D 1 ～ D 3 ）。

30

【 0 4 7 6 】

そして、該 11 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもならない場合は、盤上可動体 32A の動作とともに画像表示装置 5 において該盤上可動体 32A の動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体 32A の落下後は、該盤上可動体 32A が落下前の待機位置（画像表示装置 5 の上方位置）に戻ると、画像表示装置 5 に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置 5 において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（D 4 ～ D 6 ）。

40

【 0 4 7 7 】

更に、画像表示装置 5 において、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 631B の操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン 631B を操作する、または、チャンスボタン 631B の操作受付期間が終了すると、画像表示装置 5 において該時短状態における時短制御回数が 685 回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなることを報知する V スト

50

ック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景表示が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図４１（Ｄ２）～図４１（Ｄ８）に示すように、時短状態Ｃ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ｂに応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【０４７８】

[ 画像表示装置５の表示画面 ]

図３７～図４１に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置５の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その左側には、第１保留記憶に対応する第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１が設けられる。例えば、第１特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第１保留記憶数の値が４であることに対応して、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１が４つ横並びに表示される。


【０４７９】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置５の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その上方には、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２が設けられる（図９２参照）。例えば、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【０４８０】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第２保留記憶が記憶された場合には第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第２保留表示１３２ＳＧ００２は表示されず、また、時短状態において第２保留記憶が記憶された場合には第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第１保留表示１３２ＳＧ００１は表示されないようになっているが、例えば、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１と第２保留表示１３２ＳＧ００２とを表示可能としてもよい。

【０４８１】

また、画像表示装置５の表示画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４８２】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示１３２ＳＧ２０１、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８３】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるよう

10

20

30

40

50

な演出が行われたり、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

【 0 4 8 4 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

10

【 0 4 8 5 】

〔 各種可動体 〕

次に、各可動体について、図 4 2 ~ 図 4 4 に基づいて説明する。図 4 2 は、( A ) は盤上可動体が原点位置に位置している状態、( B ) は演出位置に位置している状態を示す図である。図 4 3 は、( A ) は盤下可動体が原点位置に位置している状態、( B ) は演出位置に位置している状態を示す図である。図 4 4 は、( A ) は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、( B ) は演出位置に位置している状態を示す図である。

【 0 4 8 6 】

図 4 2 及び図 4 3 に示すように、遊技盤 2 の前面側には、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが設けられている。これら盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B は、遊技盤 2 に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図 4 4 に示すように、開閉扉枠 3 a には、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B とが設けられている。これら枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B は、開閉扉枠 3 a に設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

20

【 0 4 8 7 】

図 4 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A は、正面視略台形状に形成され、前面に「 X X X 」なる文字が表示された演出部 3 2 a と、演出部 3 2 a を左右側方から支持する支持部 3 2 b と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の動力を盤上可動体 3 2 A に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体 3 2 A は、図 4 2 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の前方上部の原点位置と、図 4 2 ( B ) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

30

【 0 4 8 8 】

また、盤上可動体 3 2 A は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 により検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 により検出される。また、内部には盤上可動体 L E D 9 d が複数設けられており、これら盤上可動体 L E D 9 d により前面が発光可能とされている。

40

【 0 4 8 9 】

図 4 3 に示すように、盤下可動体 3 2 B は、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部 3 2 c と、演出部 3 2 c を下方から支持する支持部 3 2 d と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 の動力を盤下可動体 3 2 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体 3 2 B は、図 4 3 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の前方下部の原点位置と、図 4 3 ( B ) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（上部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

50

## 【 0 4 9 0 】

また、盤下可動体 3 2 B は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 3 3 により検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出される。また、内部には盤下可動体 L E D 9 e が複数設けられており、これら盤下可動体 L E D 9 e により前面が発光可能とされている。

## 【 0 4 9 1 】

図 4 4 に示すように、第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、開閉扉枠 3 a の上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 と、ベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 と、を有する。枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、当該パチンコ遊技機 1 の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が動作可能に設けられている。

10

## 【 0 4 9 2 】

第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 の動力を枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 0 3 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 と、駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 の動力を枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 1 3 と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 及び枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L 、 1 3 2 S G 1 1 1 R の前面を発光させるための枠上可動体 L E D 9 f と、を有している。

20

## 【 0 4 9 3 】

このように枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、開閉扉枠 3 a の前面上部（ガラス窓の上方）において、図 4 4（A）に示す原点位置と、図 4 4（B）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化している。

30

## 【 0 4 9 4 】

また、図 4 4 に示すように、チャンスボタン 6 3 1 B は、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット 6 0 0 の上部に形成されたベース部 6 0 0 A に対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン 6 3 1 B は、操作面がベース部 6 0 0 A からやや上方に突出する原点位置（図 4 4（A）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ 6 3 5 B により検出されるようになっている。

40

## 【 0 4 9 5 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F 及び進退モータ 6 3 5 F の動力をチャンスボタン 6 3 1 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図 4 4（A）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F により、原点位置に位置する第 1 操作可能状態と演出位置に位置する第 2 操作可能状態とに変化可能とされ、第 1 操作可能状態と第 2 操作可能状態のいずれにおいても操作検

50



出位置まで押圧操作可能とされている。

【 0 4 9 6 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置において原点位置センサ 6 3 5 C により検出され、操作検出位置においてボタンセンサ 6 3 5 B により検出され、演出位置において突出位置センサ 6 3 5 D により検出される。また、内部にはチャンスボタン L E D 9 g が複数設けられており、これらチャンスボタン L E D 9 g により操作面が発光可能とされている。

【 0 4 9 7 】

尚、本実施の形態では、遊技盤 2 に設けられる盤側可動体として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B を例示し、開閉扉枠 3 a に設けられる枠側可動体として、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【 0 4 9 8 】

[ 各種演出 ]

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行可能な各種演出について、図 4 5 ~ 図 4 6 に基づいて説明する。図 4 5 は、演出制御用 C P U が実行可能な演出一覧を示す図である。図 4 6 は、( A ) は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、( B ) は大当たり遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【 0 4 9 9 】

図 4 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告の対象となった可変表示(ターゲット変動とも言う)が開始される前に当該可変表示における大当たり信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【 0 5 0 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

【 0 5 0 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ大当たり変動パターン(例えば、S P リーチ A ~ E など)に基づく可変表示において大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【 0 5 0 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり遊技状態において実行可能な大当たり演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【 0 5 0 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別状態としての時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C において実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【 0 5 0 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【 0 5 0 5 】

図 4 6 ( A ) に示すように、「開始時予告」、「可動体予告 / 擬似連予告」、「リーチ予告 / ボタン予告」は、例えば、可変表示態様が N リーチ態様となって N リーチ演出が実行される前、または S P リーチ態様となって S P リーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、S P リーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

【 0 5 0 6 】

10

20

30

40

50

一方、図46(B)に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU103が管理する期間とされている。尚、大当りC、D、Eの第1ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰り返し行われる）で開放される。

10

#### 【0507】

また、「昇格演出」は、大当りC、D、Eにおける大入賞口の3ラウンド目の開放期間が終了してから4ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

#### 【0508】

（先読可動体予告）

図45に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体32Aが動作する演出である。

20

#### 【0509】

具体的には、例えば、図47(A1)に示すように、第1特別図柄の保留記憶数が「2」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が12秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図47(A2)参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体32Aを強調するエフェクト表示132SG401の表示と効果音の出力とが行われ（図47(A3)参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図47(A4)参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図47(A5)～(A7)参照）。

30

#### 【0510】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体32Aが中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示132SG401の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

40

#### 【0511】

（開始時予告）

図45に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示132SG003の表示色が変化するかどうかを示唆される演出である。アクティブ表示132SG003の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当り期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当り期待度が高い演出パターンとされている。

#### 【0512】

50

具体的には、例えば、図 4 8 ( B 1 ) に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「！！」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 2 が表示される ( 図 4 8 ( B 2 ) 参照 )。次いで、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる ( 図 4 8 ( B 3 ) 参照 )。

【 0 5 1 3 】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が変わったり拡大表示されたりすることなく、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「？」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 3 が表示され、最終表示色が白色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 3 a ) 参照 )。

10

【 0 5 1 4 】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され ( 図 4 8 ( B 4 ) 参照 )、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「！？」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 4 が表示され、最終表示色が青色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 4 a ) 参照 )。

【 0 5 1 5 】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後 ( 図 4 8 ( B 4 ) ( B 5 ) 参照 )、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 5 が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 5 a ) 参照 )。

20

【 0 5 1 6 】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後 ( 図 4 8 ( B 4 ) ~ ( B 6 ) 参照 )、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「激熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 6 が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 6 a ) 参照 )。

30

【 0 5 1 7 】

このように「開始時予告」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと ( 図 4 8 ( B 2 ) ~ ( B 6 ) 参照 )、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート ( 図 4 8 ( B 3 a )、( B 4 a )、( B 5 a )、( B 6 a ) 参照 ) と、を含む。

【 0 5 1 8 】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当たり期待度が示唆され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、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当たり期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 だけでなく、第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の表示態様を変化させることで大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のものに限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

40

【 0 5 1 9 】

( 可動体予告 )

図 4 5 に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上

50

下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きく大当たり期待度が高い「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【 0 5 2 0 】

具体的には、例えば、図 4 9（ C 1 ）に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する（図 4 9（ C 2 ）参照）。また、画像表示装置 5 の表示画面には、盤上可動体 3 2 A を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは演出効果音が出力される。

10

【 0 5 2 1 】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行され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、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【 0 5 2 2 】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン 6 3 1 B の動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ 6 3 5 E を動作（パターン A）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ 6 3 5 E を動作（パターン B）させる場合と、大当たり時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ 6 3 5 E を可動（パターン C）させることが可能である。これらパターン A、パターン B、パターン C のそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターン A：イニシャル強調、パターン B：高速白点滅、高速赤点滅、パターン C：虹色、可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターン A：初期化報知 or 無音、パターン B：変動中 B G M、パターン C：大当たり時祝福音、可動体演出音）が異なるようになっている。

20

【 0 5 2 3 】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図 5 6（ B ）参照）。

30

【 0 5 2 4 】

（擬似連予告）

図 4 5 に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示が再開するか否か、つまり、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が 2 回行われる 2 連パターンと、可変表示の再開が 3 回行われ、2 連パターンよりも大当たり期待度が高い 3 連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2 連パターン、3 連パターンのいずれかが決定される。

【 0 5 2 5 】

具体的には、例えば、図 4 9（ C 1 ）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図 4 9（ C 2 ）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 4 9（ C 3 ）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された後（図 4 9（ C 4 ）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置の手前で減速表示される（図 4 9（ C 5 ）参照）。

40

【 0 5 2 6 】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り

50

図柄が仮停止表示された後（図 4 9（C 6）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 Rにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図 4 9（C 7）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 Cにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア 5 Rに仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図 4 9（C 1 0）参照）。

【 0 5 2 7 】

また、図 4 9（C 7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、2 連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア 5 Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 4 9（C 8）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 Rに仮停止表示されてリーチ態様となり（図 4 9（C 9）参照）、S Pリーチ演出に発展する。また、図 4 9（C 7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、3 連パターンの擬似連予告の場合は、図 4 9（C 3）～（C 7）の流れが繰り返し行われた後、図 4 9（C 8）、（C 9）においてリーチ態様となり、S Pリーチ演出に発展する。

【 0 5 2 8 】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 4 9（C 3）～（B 5）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 4 9（C 6）、（C 1 0）、（C 9）参照）と、を含む。

【 0 5 2 9 】

（リーチ予告）

図 4 5 に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 Rに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【 0 5 3 0 】

具体的には、例えば、図 5 0（D 1）に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図 5 0（D 2）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 Rにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 5 0（D 3）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 5 0（D 4）、（D 5）、（D 7）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図 5 0（D 4）、（D 5）、（D 6）参照）。

【 0 5 3 1 】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「3 3 3」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【 0 5 3 2 】

（ボタン予告）

図 4 5 に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア 5 Rにおいて左飾り図柄表示エリア 5 Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 3 3 】

具体的には、例えば、図 5 0 ( D 4 ) ~ ( D 5 ) に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン 6 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

## 【 0 5 3 4 】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B を連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン 6 3 1 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

## 【 0 5 3 5 】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと（図 5 0 ( D 5 ) 参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 5 0 ( D 6 )、( D 7 ) 参照）と、を含む。

## 【 0 5 3 6 】

（当否ボタン演出）

図 4 5 に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示における S P リーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当たりになるか否かを決定するボタン操作を促進するとともに、大当たりになるか否かの結果を報知する演出である。

## 【 0 5 3 7 】

具体的には、例えば、図 5 1 ( E 1 ) に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S P リーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図 5 1 ( E 2 )、( E 3 ) 参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが表示されることで開始される（図 5 1 ( E 4 ) 参照）。

## 【 0 5 3 8 】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン 6 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 とボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可動体 L E D 9 e が所定の発光色で点灯されながら盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体 3 2 B を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 1 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される（図 5 1 ( E 5 ) 参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて大当たりとなったことが報知される（図 5 1 ( E 6 ) ~ ( E 9 ) 参照）。

## 【 0 5 3 9 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示 1 3 2 S G 4 1 4 が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図 5 1 ( E 1 0 ) ~ ( E 1 2 ) 参照）。

## 【 0 5 4 0 】

尚、演出パターンは、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置したまま操作促進表示

が表示される演出パターンと、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当たり期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定されていてもよいし、1 種類のみ設定されていてもよい。

【0 5 4 1】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと（図 5 1（E 4）参照）、盤下可動体 3 2 B により可変表示結果が大当たりとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 5 1（E 5）、（E 1 0）参照）と、を含む。

【0 5 4 2】

（ファンファーレ演出）

図 4 5 に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当たりに関する情報を報知する演出である。尚、大当たりに関する情報とは、例えば、大当たり種別、ラウンド数、出球数、大当たり終了後の遊技状態（時短状態 A、B、C 1、C 2）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【0 5 4 3】

具体的には、例えば、図 5 2（F 1）に示すように、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当たりとなった後、大当たり遊技状態が開始されると、大当たりが開始されたことを示す表示 1 3 2 S G 4 2 0 が表示される（図 5 2（F 2）参照）。また、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、図 5 4（A 1）、（A 2）に示すように、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上昇し、大当たり遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【0 5 4 4】

次いで、大当たり種別（大当たり A ~ E）を示す情報が表示される。具体的には、1 0 ラウンド大当たりの場合は「BIG BONUS !!」を構成する大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図 5 2（F 3）~（F 6）参照）。また、3 ラウンド大当たりの場合は「SMALL BONUS !!」を構成する文字画像が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【0 5 4 5】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 1 を表示した後（図 5 2（F 7）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 2 を表示する（図 5 2（F 8）参照）。

【0 5 4 6】

このように「ファンファーレ演出」は、大当たりに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図 5 2（F 2）~（F 6）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図 5 2（F 7）、（F 8）参照）と、を含む。

【0 5 4 7】

（ラウンド演出）

図 4 5 に示すように、「ラウンド演出」は、大当たり遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【0 5 4 8】

具体的には、例えば、図 5 2（F 9）~（F 1 1）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示 1 3 2 S G 4 5 0 と、ラウンド回数を示すラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1 と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2

10

20

30

40

50

と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 と、が表示される。  
【 0 5 4 9 】

尚、時短状態で大当りした場合は、図 5 2 ( F 8 ) の操作方向報知パートにおいて、図 4 0 ( C 2 ) に示す「Vを狙え!!」の演出が実行される。また、図 5 2 ( F 9 ) のラウンド演出期間においても、「Vを狙え!!」の演出が継続して行われる。

【 0 5 5 0 】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「FINAL BATTLE」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第 1 ラウンドでキャラクタ A の説明演出が行われていた場合、第 2 ラウンドではキャラクタ B の説明演出が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には、再度第 1 ラウンドで行われていたキャラクタ A の説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用 CPU 1 2 0 は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第 2 ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタ A の説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

【 0 5 5 1 】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じた P V 演出を行うようにしてもよい。例えば、第 1 ラウンドで選択楽曲 A に応じた P V 演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第 2 ラウンドでは引き続き選択楽曲 A に応じた P V 演出（サビ部分）が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には再度選択楽曲 A に応じた P V 演出（A メロ）が行われる。また、第 1 ラウンドで選択楽曲 A を選択楽曲 B に変更していた場合、第 1 ラウンドで選択楽曲 B に応じた P V 演出が行われ、その後、第 2 ラウンドでも引き続き選択楽曲 B に応じた P V 演出が行われるが、第 1 ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第 1 ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第 2 ラウンドが開始された際には選択楽曲 A に応じた P V 演出が行われる。電断した場合は演出制御用 CPU 1 2 0 は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第 2 ラウンドではデフォルトの選択楽曲 A に応じた P V 演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に「1 5 0」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「0」となる）。

【 0 5 5 2 】

（昇格演出）

図 4 5 に示すように、「昇格演出」は、第 2 特別図柄の可変表示結果が大当り表示結果となった大当り、つまり、大当り C ~ E における 3 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当りが大当り C（3 ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当り D、E（10 ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

【 0 5 5 3 】

具体的には、例えば、図 5 3 ( F 2 1 ) に示すように、背景画像が第 4 背景表示 1 3 2 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクタ表示 1 3 2 S G 3 5 2 と、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 と、が表示されて昇格演出が開始される。

【 0 5 5 4 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 1 3 2 S G 3 5 3（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 5 3 ( F 2 2 ) 参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3

10

20

30

40

50



5 1 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン表示 1 3 2 S G 3 5 4 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 1 3 2 S G 3 5 5 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 1 3 2 S G 3 5 6 とが表示され、チャンスボタン 6 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 5 3（F 2 3）参照）。

#### 【0 5 5 5】

次いで、当該大当たり種別が大当たり D または大当たり E である場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン 6 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇し（図 5 3（F 2 4）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 のカウンタ値が可変表示され（図 5 3（F 2 4）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図 5 9（F 2 5）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 1 3 2 S G 3 5 1 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「1 0 R 大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「1 5 0 0」など）が停止表示され、1 0 ラウンド大当たり昇格したことが報知される（図 5 3（F 2 6）参照）。

#### 【0 5 5 6】

また、当該大当たり種別が大当たり C である場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン 6 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、1 0 ラウンド大当たりではなかったこと、つまり、1 0 ラウンド大当たりへの昇格に失敗したことが報知される（図 5 3（F 2 7）参照）。

#### 【0 5 5 7】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 7）参照）と、を含む。

#### 【0 5 5 8】

（エンディング演出）

図 4 5 に示すように、「エンディング演出」は、大当たりが終了することと、大当たり終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

#### 【0 5 5 9】

具体的には、例えば、図 5 2（F 1 2）～（F 1 4）に示すように、大当たり種別が大当たり A または大当たり C である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「F I N A L B A T T L E 演出」が開始される（時短状態 A に制御される）ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置 6 B を狙うことを示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される。

#### 【0 5 6 0】

また、大当たり種別が大当たり B である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 C 1 に制御される）ことが報知される（図 5 2（F 3 2）、（F 3 4）参照）。また、大当たり種別が大当たり C である場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 B に制御される）ことが報知される（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）。また、大当たり種別が大当たり D または大当たり E である場合は、9 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「B A T T L E R U S H 演出」が開始される（時短状態 B または時短状態 C 1 に制御される）ことが報知される（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）。

#### 【0 5 6 1】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと（図 5 2（F 1 2）、図 5 3（F 3 1）参照）、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（

10

20

30

40

50

図 5 2 ( F 1 3 )、図 5 3 ( F 3 2 )、( F 3 4 ) 参照) と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート(図 5 2 ( F 1 4 ) 参照) と、を含む。

【 0 5 6 2 】

( 時短中演出 )

図 4 5 に示すように、「時短中演出」は、「 F I N A L B A T T L E 演出」や「 B A T T L E R U S H 演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である(図 3 8、図 4 0 参照)。

【 0 5 6 3 】

( リザルト演出 )

図 4 5 に示すように、「リザルト演出」は、「 F I N A L B A T T L E 演出」や「 B A T T L E R U S H 演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である(図 3 9、図 4 0 参照)。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図 5 4 ( B 1 )、( B 2 ) に示すように、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【 0 5 6 4 】

( 客待ちデモ演出 )

図 4 5 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち(遊技待機)状態であることが報知される演出であり、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間(例えば、60 秒)が経過したときに開始される演出である。

【 0 5 6 5 】

具体的には、例えば、図 5 5 ( G 1 ) に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき(図 5 5 ( G 2 ) 参照)、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される(図 5 5 ( G 3 ) 参照)。そして、図 5 5 ( G 1 ) にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間(例えば、60 秒)が経過したとき、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される(図 5 5 ( G 4 ) 参照)。

【 0 5 6 6 】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ A ~ D ( 敵キャラクタ画像が含まれていてもよい) やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後(図 5 5 ( G 4 ) ~ ( G 7 ) 参照)、味方キャラクタ A ~ D が集合した画像が表示されたまま(図 5 5 ( G 8 ) 参照)、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し(図 5 5 ( G 9 ) ~ ( G 1 0 ) 参照)、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されて終了する(図 5 5 ( G 1 1 ) 参照)。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される(図 5 5 ( G 1 2 ) 参照)。

【 0 5 6 7 】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間(例えば、60 秒)が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【 0 5 6 8 】

また、本実施の形態では、図 4 5 に示される各種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、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【 0 5 6 9 】

10

20

30

40

50

## 〔初期動作制御〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図 5 6 に基づいて説明する。図 5 6 は、( A ) は可動体の動作を説明する図、( B ) は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

## 【 0 5 7 0 】

図 5 6 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

10

## 【 0 5 7 1 】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

## 【 0 5 7 2 】

詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体は何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

20

## 【 0 5 7 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

30

## 【 0 5 7 4 】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

40

## 【 0 5 7 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可

50

動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B の動作確認制御処理については、後述する演出動作制御 3、4 と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

#### 【 0 5 7 6 】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、1. 「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。2. 「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B を振動モータ 6 3 5 E により振動させる動作制御である。3. 「大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格などにおいて盤下可動体 3 2 B を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。4. 「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。5. 「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。6. 「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。7. 「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン 6 3 1 B を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

#### 【 0 5 7 7 】

このように本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

#### 【 0 5 7 8 】

具体的には、第 1 可動体と他の第 2 可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

#### 【 0 5 7 9 】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図 4 5 に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

#### 【 0 5 8 0 】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 5 7 に基づいて説明する。図 5 7 は、（ A ）～（ J ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

#### 【 0 5 8 1 】

図 5 7 （ A ）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理において CPU 1 0 3 によりステップ S 6 の初期化

10

20

30

40

50

処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用CPU120により、まず、画像表示装置5の表示画面に所定の起動準備表示132SG500が表示される。

#### 【0582】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過して主基板11から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過したときから、可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）の初期動作制御が開始される（図57（B）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ8L、8Rからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図61参照）。

10

#### 【0583】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

#### 【0584】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（B）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図57（C）参照）。次いで、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図57（D）参照）、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図57（E）参照）。次いで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図57（G）参照）。次いで、枠上可動体132SG101が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図57（H）参照）、盤下可動体32Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図57（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約10秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

20

30

#### 【0585】

このように動作確認制御では、チャンスボタン631B、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン631Bのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体32Aのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体32Bのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

#### 【0586】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン631B、盤下可動体32B）が演出位置に停止している間に他の可動体（例えば、盤上可動体32A、枠上可動体132SG101）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、2以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

40

#### 【0587】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図57に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

#### 【0588】

また、図56（B）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動

50

体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体 L E D は、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像 A、B があり、背景画像 A が表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像 A が表示され、必ず背景画像 A に対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

#### 【 0 5 8 9 】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体 3 2 B の動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体 L E D は、第 1 発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体 L E D は、第 2 発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

#### 【 0 5 9 0 】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体 L E D は、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第 1 発光態様と第 2 発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第 1 発光態様と第 2 発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機 1 を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

#### 【 0 5 9 1 】

尚、図 5 6（B）では、演出動作制御における可動体 L E D の第 1 発光態様と第 2 発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

#### 【 0 5 9 2 】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体 L E D の輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまふことを防止することができる。

#### 【 0 5 9 3 】

また、図 5 6（B）に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初期化報知中）は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時（復旧中または可変表示停止中）においては、スピーカ 8 L、8 R から音は出力されない（無音）。

#### 【 0 5 9 4 】

また、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0（図 5 5（G 3）参照）は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受け付けられる操作有効期間に表示され、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されているときに選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を操作することで、所定のメニュー画面（図示略）を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から出力される音量や各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 9 5 】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 により光量調整操作が行われても各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」（イニシャル強調態様）で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

## 【 0 5 9 6 】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

10

## 【 0 5 9 7 】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

## 【 0 5 9 8 】

また、本実施の形態では、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている期間中に、大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

20

## 【 0 5 9 9 】

尚、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中に大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するようにしてもよい。

## 【 0 6 0 0 】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 5 8 ~ 図 6 0 に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当たり遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体 L E D の発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

30

## 【 0 6 0 1 】

〔コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御〕

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

40

## 【 0 6 0 2 】

形態 1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E

50

D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。

【 0 6 0 3 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、初期化報知での発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

【 0 6 0 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

【 0 6 0 5 】

先ず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから 6 秒（6 0 0 0 m s）後）のタイミングにおいてチャンスボタン 6 3 1 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン 6 3 1 は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン 6 3 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図 6 3（A）～（C）参照）。

【 0 6 0 6 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 0 6 0 7 】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 0 6 0 8 】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 0 6 0 9 】

10

20

30

40

50



尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 2 0 秒（2 0 0 0 0 m s）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（4 0 0 0 m s）経過した時点で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、3 0 秒（3 0 0 0 0 m s）に亘って実行される制御である。

10

**【 0 6 1 0 】**

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

20

**【 0 6 1 1 】**

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

**【 0 6 1 2 】**

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

30

**【 0 6 1 3 】**

尚、図 6 1 に示す例では、可動体予告として、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光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、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光から 1 または複数を実行してもよい。

40

**【 0 6 1 4 】**

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予

50

告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体 3 2 A が演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

【 0 6 1 5 】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御後には盤下可動体 3 2 B 及び枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が実行される。

10

【 0 6 1 6 】

そして、これら盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置 5 において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が継続して実行される（図 6 3（D）～（E）参照）。

【 0 6 1 7 】

また、各可動体の動作期間中において、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

20

【 0 6 1 8 】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される（図 6 3（F）～（J）及び図 6 4（K）～（L））。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

30

【 0 6 1 9 】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図 6 5 及び図 6 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されない（無音）。

40

【 0 6 2 0 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機

50

1 が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の発光を実行すればよい。

【0621】

そして、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから2秒（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

10

【0622】

まず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン LED 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン LED 9 g のイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタン LED 9 g のデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

20

【0623】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 LED 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体32Aの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 LED 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

30

【0624】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 LED 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体32Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 LED 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体32Bの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【0625】

40

更に、盤下可動体32Bの演出位置での停止期間中は、枠上可動体132SG101の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 LED 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 LED 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体132SG101の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【0626】

尚、本特徴部132SGにおけるホットスタート時の盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）は、チャンスボタン631Bの進出動作開始から20秒（20000ms）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動した場合は、コールドスター

50

トで起動した場合とは異なり枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部132SGにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図65及び図66に示すように、26秒間に亘って盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

#### 【0627】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図65に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御後は、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンLED9gはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ8L、8Rは、音出力を停止した状態（無音）となっている。

#### 【0628】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

#### 【0629】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン631Bの継続的な振動が実行される。加えて、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

#### 【0630】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図66に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

#### 【0631】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体32Aのイニシャル動作制御後には盤下可動体32B及び枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が実行される。

#### 【0632】

そして、これら盤上可動体32Aや盤下可動体32Bのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置5において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体32Aや盤下可動体32B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が継続して実行される。

#### 【0633】

また、各可動体の動作期間中において、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 3 4 】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

10

## 【 0 6 3 5 】

以上のように、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときとにおいて、盤上可動体 3 2 A（及び盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作と、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作のみを規制するようになっている。

20

## 【 0 6 3 6 】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置 5 における可動体エフェクトの表示や、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

30

## 【 0 6 3 7 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 6 に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体 3 2 B の動作及び盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体 L E D 9 e の発光態様によって盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

40

## 【 0 6 3 8 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニ

50

シャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【0639】

また、本特徴部132SGでは、図30に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用CPU120が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機1を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

10

【0640】

(イニシャル動作制御変形例1)

尚、本特徴部132SGでは、図62に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置5において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体(本特徴部132SGであれば盤上可動体32Aとチャンスボタン631B)の動作、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる可動体予告に応じた態様での発光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、変形例として図67に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体(盤上可動体32Aとチャンスボタン631B)を動作させてもよい。

20

【0641】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間(各可動体の動作制御及び各LEDの初期化報知態様での発光、スピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力)が終了する場合は、図67に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを可動体予告に応じた態様に発光させるとともに、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

30

【0642】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの初期化報知態様に応じた発光、スピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体32Aやチャンスボタン631Bの動作が実行される一方で、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gでの可動体予告態様に応じた発光やスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

40

【0643】

(イニシャル動作制御変形例2)

また、本特徴部132SGでは、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体(盤上可動体3

50

2 A、チャンスボタン 6 3 1 B) の動作、画像表示装置 5 での可動体エフェクトの表示、  
枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D  
9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力を説明したが  
、変形例として図 6 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、  
イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したこと  
により先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間  
が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体  
予告の実行期間において画像表示装置 5 で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の  
可動体 ( 盤上可動体 3 2 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B ) の動作、枠 L E D 9 a、9 b、  
盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン  
L E D 9 g の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から先読み可  
動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体  
予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表  
示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置 5 での可動体エフェクト画像の表示  
、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E  
D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、  
8 R から可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

10

**【 0 6 4 4 】**

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となった  
としても、該先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動  
作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体 3 2 A  
やチャンスボタン 6 3 1 B を動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止  
することが可能となる。

20

**【 0 6 4 5 】**

( イニシャル動作制御変形例 3 )

また、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出とし  
て、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能と  
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、可変表示中においては  
、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告 ( 第 1 可動体予告  
 ) の後に、再度可動体予告 ( 第 2 可動体予告 ) を実行可能として、可変表示中に可動体予  
告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる ( 例えば、第 1 可  
動体予告のみが実行された場合よりも第 1 可動体予告に加えて第 2 可動体予告が実行され  
る場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い ) ようにしてもよい。

30

**【 0 6 4 6 】**

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告 ( 第 1 可動体予告と第 2 可動体予告 )  
を実行可能とする場合については、変形例として図 6 9 に示すように、イニシャル動作制  
御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う  
可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間  
と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作をイニシャル動作  
制御の終了後に実行 ( 第 1 可動体予告を再実行 ) してもよい。しかしながら、該第 1 可動  
体予告の再実行期間中に既に第 2 可動体予告が開始されている場合は、図 6 9 に示すよう  
に、実行中の第 2 可動体予告を優先して実行し、第 1 可動体予告については再実行しない  
ようにしてもよい。

40

**【 0 6 4 7 】**

このように、第 1 可動予告の再実行期間において既に第 2 可動体予告が実行中である場  
合は、第 2 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作を優先して第 1 可動体予告としても  
盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないことによって、第 2 可動体予告による盤上可動体 3  
2 A の動作が第 1 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作に障害されることによる可動  
体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

**【 0 6 4 8 】**

50

尚、図 6 9 に示す例では、1 の可変表示中において第 1 可動体予告と第 2 可動体予告と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、これら第 1 可動体予告と第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作態様は同一（例えば、第 1 可動体予告と第 2 可動体予告とを、どちらも盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第 1 可動体予告と第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作態様が異なる（例えば、第 1 可動体予告を、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第 2 可動体を盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【0649】

10

（イニシャル動作制御変形例 4）

また、前記図 6 9 に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第 1 可動体予告と第 2 可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図 7 0 に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第 2 可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図 7 1 に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第 1 可動体予告と第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を実行するとき、第 1 可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体 3 2 A の動作が途上で停止してしまった場合には、第 2 可動体予告の実行期間において該第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を開始するように制御してもよい。

20

【0650】

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されることにより、盤上可動体 3 2 A の動作をリトライすることができる。

【0651】

（イニシャル動作制御変形例 5）

また、前記図 6 9 では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第 1 可動体予告の再実行期間が第 2 可動体予告の実行期間内である場合には第 2 可動体予告の実行を優先して第 1 可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 7 2 に示すように、第 1 可動体予告の再実行期間中に第 2 可動体予告の実行期間となる場合については、第 2 可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第 1 可動体予告の再実行を中断し、以降は第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を動作させるようにしてもよい。

30

【0652】

40

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合には、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を開始することによって、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作により第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0653】

（イニシャル動作制御変形例 6）

また、特徴部 1 3 2 S G では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるも

50



のではなく、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【 0 6 5 4 】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体 3 2 A の動作を停止させるようにしてもよい。

10

【 0 6 5 5 】

具体的には、変形例として図 7 3 ( A ) 及び図 7 3 ( B ) に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置センサによって盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間 ( 1 0 0 0 m s ) にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されたこと ( 盤上可動体 3 2 A が演出位置に移動したこと ) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって、盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体 3 2 A が原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって検出されたこと ( 盤上可動体 3 2 A が原点位置に移動したこと ) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止させる。

20

【 0 6 5 6 】

一方で、図 7 3 ( B ) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 が盤上可動体 3 2 A を検出しないことによって駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動が前記した第 1 期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間 ( イニシャル動作制御を開始してから第 1 期間よりも長い期間 ) に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

30

また、図 7 4 ( A ) 及び図 7 4 ( B ) に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間よりも長期間である第 2 期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。

40

【 0 6 5 7 】

50

一方で、図 7 4 ( B ) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止する。

【 0 6 5 8 】

そして、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第 2 期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

【 0 6 5 9 】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体 3 2 A の動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【 0 6 6 0 】

（イニシャル動作制御変形例 7）

また、前記変形例 6 では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されなかった場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定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、演出制御用 C P U 1 2 0 がイニシャル動作制御で盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【 0 6 6 1 】

具体的には、変形例 7 として図 7 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 1 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体 3 2 A を 2 0 0 0 m s に亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

【 0 6 6 2 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【 0 6 6 3 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該 4 回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 3 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体 3 2 A を 6 0 0 0 m s に亘って原点位置に向けて動作させる。

【 0 6 6 4 】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が動作制限可動体として記

10

20

30

40

50

憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED ( 枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g ) の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

【 0 6 6 5 】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED ( 枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g ) の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体 3 2 A を動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

10

【 0 6 6 6 】

尚、上記変形例 1 ~ 7 で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成の一部が、各変形例 1 ~ 7 のうち少なくともいずれか 1 つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例 1 ~ 7 は、複数のうちいずれか 1 つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加または変更可能である。

【 0 6 6 7 】

形態 2 ( イニシャル動作制御変形例 8 )

20

また、前記特徴部 1 3 2 S G では、図 1 6 に示すように、可変表示が実行されない場合は、CPU 1 0 3 が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して出力することで、画像表示装置 5 において客待ちデモ演出が実行され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 8 として図 7 6、図 7 7、図 7 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が低確低ベース状態 ( 通常状態 ) でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が高ベース状態 ( 時短状態 ) で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機 1 の起動から 3 0 0 0 m s 後に CPU 1 0 3 からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

30

【 0 6 6 8 】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体 ( 盤上可動体 3 2 A ) によって画像表示装置 5 にて表示される客待ちデモ演出の画像 ( 図 7 6、図 7 7、図 7 8 に示すデモムービー ) が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。

【 0 6 6 9 】

尚、図 7 6、図 7 7、図 7 8 では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行され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、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である 3 0 秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

40

【 0 6 7 0 】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよ

50

い。

【 0 6 7 1 】

( イニシャル動作制御変形例 9 )

また、上記した変形例では、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED ( 枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g ) の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力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、変形例 9 として図 7 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体 3 2 A を動作させない一方で、画像表示装置 5 における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、LED ( 枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g ) の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

10

【 0 6 7 2 】

このようにすることで、盤上可動体 3 2 A が正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体 3 2 A を無理の動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【 0 6 7 3 】

20

形態 3 ( 大当り変動終了直前の電断 )

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 0 に基づいて説明する。図 8 0 は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 6 7 4 】

図 8 0 に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前 ( 例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前 ) に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する ( 停電復旧時 ( 電源投入時 ) においてホットスタート処理が実行される ) と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

30

【 0 6 7 5 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、CPU 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信したことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【 0 6 7 6 】

40

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間 ( 例えば、約 1 0 0 0 m s ) が経過するまでは、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の発光と背景音 ( B G M ) の出力が制限される。つまり、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が消灯し、背景音 ( B G M ) が出力されない状態となる。

【 0 6 7 7 】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がファンファーレ演出 ( 導入パート ) に対応した態様で発光するとともに、ファンファー

50

レ演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、１５００ｍｓ）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【０６７８】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

10

【０６７９】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１、１３２ＳＧ４３２が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

【０６８０】

20

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）に示すように、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１が表示されるときに、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【０６８１】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

30

【０６８２】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図５２（Ｆ１）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０６８３】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当りＡ～Ｅのうちいずれの大当りであるかを報知するときに、制御される大当り種別に対応した大当り種別表示１３２ＳＧ４２１と、該大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が表示される前に大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、いずれの種別の大当りに制御されるかを把握することが可能となる。

40

【０６８４】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンス

50

ボタン L E D 9 g がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、3 R 大当りは青系統色、10 R 大当りは赤系統色など）で発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【0685】

また、イニシャル動作により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第2可動体の可動体 L E D がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

10

【0686】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠 L E D 9 a、9 b が第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、が第1輝度（高輝度）より低い第2輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0687】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体 L E D のデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

20

【0688】

また、イニシャル動作により第1可動体が動作している場合、第2可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光せず、第1可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【0689】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体 L E D が第1態様（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、アタッカ L E D 9 c、可動体 L E D 9 d、9 e などを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体 L E D が第2態様（例えば、速い周期（30ms など）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

30

【0690】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体 32 A がイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

40

【0691】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動

50

体 3 2 A の動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体 3 2 A の動作態様とが共通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、可動体演出における盤上可動体 3 2 A の動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体 3 2 A の動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【 0 6 9 2 】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

【 0 6 9 3 】

形態 4 ( ファンファーレ演出開始直後の電断 )

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 8 1 に基づいて説明する。図 8 1 は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 6 9 4 】

図 8 1 に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する ( 停電復旧時 ( 電源投入時 ) においてホットスタート処理が実行される ) と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 0 6 9 5 】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU 1 0 3 が大当りの制御を開始した直後であり、CPU 1 0 3 が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 がファンファーレ演出 ( 導入パート ) を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後は CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないの、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か ( ファンファーレ期間であるか否かなど ) を特定することができない。よって、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が復旧中に対応する態様 ( 例えば、消灯 ) となり、背景音 ( BGM ) が復旧中に対応する態様 ( 例えば、無音 ) となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され ( 図 9 7 参照 )、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【 0 6 9 6 】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様 ( 白点灯 ) にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【 0 6 9 7 】

10

20

30

40

50

その後、１回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１回目が始まったことを特定できるため、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇについては、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

#### 【０６９８】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

#### 【０６９９】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当たり中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当たりにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

#### 【０７００】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

#### 【０７０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

#### 【０７０２】

尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

#### 【０７０３】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に

10

20

30

40

50



は共通の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されているときに右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されているときに右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

【 0 7 0 4 】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 と共通のタイミングで表示されるようになっていたが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【 0 7 0 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 0 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図 5 6（B）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【 0 7 0 7 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 0 7 0 8 】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボ

10

20

30

40

50

一態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【 0 7 0 9 】

形態 5 ( ファンファーレ演出終了直前の電断 )

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 2 ~ 図 8 4 に基づいて説明する。図 8 2 は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図 8 3 は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。図 8 4 は、( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

10

【 0 7 1 0 】

図 8 2 に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する ( 停電復旧時 ( 電源投入時 ) においてホットスタート処理が実行される ) と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 1 1 】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が開始したファンファーレ演出 ( 右打ち報知パート ) が終了する直前のタイミング、つまり、CPU 1 0 3 が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング ( 例えば、ファンファーレ期間の終了の約 5 0 0 0 m s 前のタイミングなど ) を含む。

20

【 0 7 1 2 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 1 0 3 の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと 1 回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカ LED 9 c が開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタン LED 9 g が楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音 ( B G M ) が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。

30

【 0 7 1 3 】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間 ( 例えば、約 1 0 0 0 m s ) がある場合、CPU 1 0 3 が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である 1 0 0 0 m s が経過してから 1 回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が消灯し、背景音 ( B G M ) が出力されない状態となる。尚、可動体 LED については復旧中に対応した態様で発光してもよい。

【 0 7 1 4 】

40

また、1 回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該 1 回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様 ( 白点灯 ) にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【 0 7 1 5 】

その後、1 回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第 2 ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信すると、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d

50

、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音 ( B G M ) の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ L E D 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

【 0 7 1 6 】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様 ( 白点灯 ) にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【 0 7 1 7 】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【 0 7 1 8 】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、1 回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間 ( 図 5 2 ( F 8 ) ~ ( F 9 ) 参照 ) 内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 7 1 9 】

また、図 8 3 ( A ) に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置 5 の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 が表示される。

【 0 7 2 0 】

また、図 8 3 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 0 7 2 1 】

詳しくは、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は支持部 3 2 b のみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b の一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示されている。

【 0 7 2 2 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 8 4 ( A )、( B ) に基づいて説明する。

【 0 7 2 3 】

図 8 4 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打

10

20

30

40

50

ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3（A）参照）。

#### 【0724】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる。また、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難（または不可）となる（図 8 3（B）参照）。

10

#### 【0725】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の一部が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図 8 3（C）参照）。

#### 【0726】

20

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 8 4（A）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

#### 【0727】

図 8 4（A）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

30

#### 【0728】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

40

#### 【0729】

一方、図 8 4（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3（A）参照）。

#### 【0730】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G

50

4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 0 7 3 1 】

このように、図 8 4（A）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

10

【 0 7 3 2 】

また、盤下可動体 3 2 B については、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

【 0 7 3 3 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

20

【 0 7 3 4 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

30

【 0 7 3 5 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第 1 可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第 2 可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 3 6 】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通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、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、

40

50

パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【 0 7 3 7 】

形態 6（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 8 5 に基づいて説明する。図 8 5 は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 3 8 】

図 8 5 に示すように、大当たりのファンファーレ演出が終了した後、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 3 9 】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基いて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が第 1 回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

【 0 7 4 0 】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである 1 回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1 回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【 0 7 4 1 】

また、停電復旧中であることが報知されている 1 回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該 1 回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【 0 7 4 2 】

その後、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指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用 C P U 1 2 0 が、1 回目のラウンド遊技が終了して 2 回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態

10

20

30

40

50

様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0743】

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【0744】

また、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後も、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【0745】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

20

【0746】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

30

【0747】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0748】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

40

【0749】

50

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 0 7 5 0 】

尚、上記形態 6 において、2 回目以降のラウンド遊技（2 R ~ 1 0 R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した 1 回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【 0 7 5 1 】

形態 7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

10

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 6 に基づいて説明する。図 8 6 は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 5 2 】

図 8 6 に示すように、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 5 3 】

20

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU 1 0 3 が第 1 回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【 0 7 5 4 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 CPU 1 2 0 は 1 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである 2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

30

【 0 7 5 5 】

40

その後、2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g は、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ LED 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

【 0 7 5 6 】

また、1 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、2 回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該 2 回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている

50



。尚、動作確認制御は1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

#### 【0757】

このように、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の2回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

#### 【0758】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

#### 【0759】

尚、上記形態7において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）の終了直前に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

#### 【0760】

形態8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図87に基づいて説明する。図87は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

#### 【0761】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たりA、大当たりBの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は0.5秒であるのに対し、大当たり種別が大当たりC、大当たりD、大当たりEの場合、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は30秒とされ（図8参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われる。

#### 【0762】

図87に示すように、大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

#### 【0763】

大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、3回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングなど）を含む。

#### 【0764】

10

20

30

40

50

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと3回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU 120は3回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠LED 9a、9b、盤上可動体LED 9d、盤下可動体LED 9e、枠上可動体LED 9f、チャンスボタンLED 9g、アタッカLED 9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

10

#### 【0765】

その後、4回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED 9a、9b、盤上可動体LED 9d、盤下可動体LED 9e、枠上可動体LED 9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED 9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED 9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

#### 【0766】

また、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED 9d、盤下可動体LED 9e、枠上可動体LED 9f、チャンスボタンLED 9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

20

#### 【0767】

このように、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED 9d、盤下可動体LED 9e、枠上可動体LED 9f、チャンスボタンLED 9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

30

#### 【0768】

より詳しくは、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図53（F21）～（F29）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

40

#### 【0769】

尚、上記形態8において、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定され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、3回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

#### 【0770】

また、演出制御用CPU 120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入が

50

された場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【 0 7 7 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 7 2 】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【 0 7 7 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を大当たり中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、3 回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該 3 回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）はインターバル演出に対応した態様（大当たり中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【 0 7 7 4 】

また、本実施の形態では、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 3 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されるとともに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が 4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示し

10

20

30

40

50

たが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【０７７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

10

【０７７６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

20

【０７７７】

また、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

30

【０７７８】

尚、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当たりが３ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な１０ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行われ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、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

40

【０７７９】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図８８に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の

50

遊技状態が確率変動状態にならない大当たり)よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知するV昇格演出が行われるようにしてもよい。

【0780】

また、図88に示すように、このV昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【0781】

形態9(昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断)＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図89に基づいて説明する。図89は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0782】

本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間(30秒)において、特殊インターバル演出として昇格演出(図53(F21)～(F29)参照)が行われ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、上記のような昇格演出は、図89に示すように、特定のラウンド遊技期間(例えば、3回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間)に実行可能としてもよい。

【0783】

この場合、昇格演出は、導入パート(図53(F21)～(F23)参照)と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート(図53(F24)～(F29)参照)と、で構成され、大当たり種別が大当たりA(3R大当たり)である場合、結果報知パートにおいて大当たりAであることが昇格失敗態様で報知され、大当たり種別が大当たりA(3R大当たり)よりも遊技者にとって有利な大当たりB(10R大当たり)である場合、結果報知パートにおいて大当たりBであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第1特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき(初当たり)に実行可能とすることが好ましい。

【0784】

そして、図89に示すように、昇格演出が実行される大当たりA、Bの3回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する(停電復旧時(電源投入時)においてホットスタート処理が実行される)と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0785】

昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、2回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング(例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前(例えば、約5000ms前)のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数(例えば、10個)の1個前となったタイミングや、2回目のラウンドインターバル期間など)を含む。

【0786】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと2回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は2回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停

10

20

30

40

50

電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである 3 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、2 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【 0 7 8 7 】

その後、3 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（B G M）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ L E D 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

10

【 0 7 8 8 】

また、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、2 回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または 3 回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該 3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

20

【 0 7 8 9 】

このように、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンドインターバル期間中または 3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

30

【 0 7 9 0 】

より詳しくは、本実施の形態では、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 7 9 1 】

尚、上記形態 9 において、3 回目のラウンド遊技において昇格演出が実行され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、3 回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

40

【 0 7 9 2 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 9 3 】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の

50

盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【 0 7 9 4 】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

10

【 0 7 9 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤下可動体 3 2 B は、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（B G M）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

20

【 0 7 9 6 】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される 3 回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

30

【 0 7 9 7 】

形態 1 0（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 0 に基づいて説明する。図 9 0 は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 9 8 】

40

図 9 0 に示すように、大当り B、D、E における 1 0 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 9 9 】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 0 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が 1 0 回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における

50

大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 0 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【0800】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 103 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 0 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 CPU 120 は 1 0 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである大当たり終了指定コマンドを受信するまで、つまり、1 0 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

10

【0801】

その後、大当たり終了指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f がエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g とアタッカ LED 9 c は、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

20

【0802】

また、1 0 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は 1 0 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

30

【0803】

このように、1 0 回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 LED を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0804】

40

より詳しくは、本実施の形態では、1 0 回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0805】

尚、上記形態 1 0 において、最終ラウンドが 1 0 ラウンドである大当たり B、D、E における動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが 3 ラウンドである大当たり A、C の場合、3 回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間におい

50



て、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 2（F 1 3））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記 3 ラウンドや 1 0 ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

#### 【 0 8 0 6 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

10

#### 【 0 8 0 7 】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 L E D がエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

#### 【 0 8 0 8 】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

20

#### 【 0 8 0 9 】

また、可動体 L E D だけでなく、枠 L E D 9 a、9 b についても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

30

#### 【 0 8 1 0 】

形態 1 1（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 1 に基づいて説明する。図 9 1 は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

#### 【 0 8 1 1 】

図 9 1 に示すように、大当たり B、D、E における 1 0 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

40

#### 【 0 8 1 2 】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

#### 【 0 8 1 3 】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次のコマンド（例えば、客待

50

ちデモ指定コマンドなど)を受信するまで遊技状態がどのような状態か(エンディング期間であるか否かなど)を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され(図97参照)、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0814】

10

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが高ベース楽曲(時短中演出)に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲(時短中演出)に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、デフォルトに対応した態様にて発光し(例えば、白点灯または消灯など)、アタッカLED9cは消灯する。

【0815】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

20

【0816】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

30

【0817】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図53(F32)、(F34)参照)が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0818】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図52(F13))が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

40

【0819】

また、上記では大当たりB、D、E(10ラウンド大当たり)のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C(3ラウンド大当たり)のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

50

## 【 0 8 2 0 】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

10

## 【 0 8 2 1 】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

20

## 【 0 8 2 2 】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

## 【 0 8 2 3 】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

30

## 【 0 8 2 4 】

形態12、20（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図92及び図93に基づいて説明する。図92は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図93は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

40

## 【 0 8 2 5 】

図92（A）に示すように、時短状態B、C1、C2である場合、時短中演出として「BATTLE RUSH演出」が実行される。BATTLE RUSH演出では、画像表示装置5の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第2背景表示132SG320と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示132SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示132SG201（本例では、

50

「残りXX回」の文字、XX = 0 ~ 685)が表示され、画像表示装置5の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示132SG430とが表示され、画像表示装置5の画面下部には、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数/総出球数表示132SG454が表示されている。

#### 【0826】

また、画面左上の表示領域5SLには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域132SG013と、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

10

#### 【0827】

図92(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

#### 【0828】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430及び第2保留表示132SG002が表示される第2保留表示領域132SG012は、盤上可動体32Aの支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、第2保留記憶数表示が表示される表示領域5SLは演出部32a及び支持部32bが重複しうる位置に表示され、演出モード表示132SG221は演出部32aが重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数/総出球数表示132SG454及び時短残表示132SG201は、盤下可動体32Bの演出部32c及び支持部32dの一部が重複しうる位置に表示されている。

20

#### 【0829】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図93(A)、(B)に基づいて説明する。尚、図93(A)、(B)においては、演出モード表示132SG221と時短残表示132SG201については記載を省略する。

30

#### 【0830】

図93(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430、第2保留記憶数(表示領域5SL)、第2保留表示132SG002(第2保留表示領域132SG012)、連荘回数/総出球数表示132SG454、時短残表示132SG201、演出モード表示132SG221のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図93(A)参照)。

#### 【0831】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、第2保留記憶数表示(表示領域5SL)の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は表示の視認が困難(または不可)となる(図92(B)参照)。その後、盤上可動体32Aが中間位置まで移動して第2保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示132SG430の視認が困難(または不可)となる(図92(C)参照)。

40

#### 【0832】

次いで、盤上可動体32Aが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示132SG430が視認可能となるが、第2保留表示132SG002(第2保留表示領域132SG012)の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は第2保留表示132SG002の視認が困難(または不可)となるが、右打ち促進表示132SG430、第2保留記憶数表示、連荘回数/総出球数表示132SG454、時短残表示132SG201、演出モード表示132SG221は演出部32a及び支持

50

部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図 9 2（D）参照）。

【 0 8 3 3 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 3（A）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 8 3 4 】

一方、図 9 3（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 9 2（D）参照）。

10

【 0 8 3 5 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図 9 2（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

20

【 0 8 3 6 】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）の視認性が妨げられにくくなる。

30

【 0 8 3 7 】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

40

【 0 8 3 8 】

また、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

50

## 【 0 8 3 9 】

また、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

## 【 0 8 4 0 】

また、図 9 3（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

## 【 0 8 4 1 】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

## 【 0 8 4 2 】

尚、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

## 【 0 8 4 3 】

例えば、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、イニシャル動作において原点位置から第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられることを防止できる。

## 【 0 8 4 4 】

また、図 9 3（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 4 5 】

また、形態 1 2、2 0 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）、大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

## 【 0 8 4 6 】

形態 1 3（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 4 に基づいて説明する。図 9 4 は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

## 【 0 8 4 7 】

図 9 4 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

## 【 0 8 4 8 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

## 【 0 8 4 9 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップ S 1 3 2 S G 6 1 0）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促すボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表示が開始される。

## 【 0 8 5 0 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可

10

20

30

40

50

動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【0851】

ボタン予告（結果報知パート）では、図50（D6）、（D7）に示すように、遊技者がチャンスボタン631Bを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【0852】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【0853】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図50（D1）～（D5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0854】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【0855】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0856】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0857】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した

10

20

30

40

50



場合、実行中のイニシャル動作（約 20 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0858】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了 5 秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

10

【0859】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【0860】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンの LED を発光（赤 消灯 150ms 周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

20

【0861】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 631B を振動させる（振動モータ 635E の確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン 631B を振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタン LED の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。

【0862】

形態 14（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

30

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 95 に基づいて説明する。図 95 は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0863】

図 95 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5000ms 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

40

【0864】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 132SG500 が表示されている間に、CPU 103 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイ

50

ミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【 0 8 6 5 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップ S 1 3 2 S G 6 1 0 ）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

【 0 8 6 6 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【 0 8 6 7 】

開始時予告（結果報知パート）では、図 4 8（B 3 a）～（B 6 a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【 0 8 6 8 】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【 0 8 6 9 】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 4 8（B 2）～（B 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 8 7 0 】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2 0 秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることが C P U 1 0 3 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時

10

20

30

40

50

演出指定コマンド)が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【0871】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン(開始時予告有り)であることを指定する入賞時演出指定コマンド(特定情報)が送信される。

【0872】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド(特図の当否情報)、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1(or第2)可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0873】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間(例えば、4000ms)内に、特定変動パターン(開始時予告有り)を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作(約20秒)を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い(例えば、5秒など)短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0874】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作(原点位置と演出位置との間の往復)を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作(例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰)を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前(例えば、終了5秒前など)だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【0875】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48(B6)にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン631Bを振動させる(賑やかし目的)ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【0876】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48(B1)にてボタン振動予告(開始時予告とは異なる期待度示唆)を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【0877】

形態15(擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断)

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図96に基づいて説明する。図96は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す

10

20

30

40

50

図である。

【 0 8 7 8 】

図 9 6 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

10

【 0 8 7 9 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

20

【 0 8 8 0 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

30

【 0 8 8 1 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【 0 8 8 2 】

擬似連予告（結果報知パート）では、図 4 9（C 6）、（C 1 0）、（C 9）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

40

【 0 8 8 3 】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【 0 8 8 4 】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前

50

に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 4 8（B 2）～（B 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0885】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態 1 で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図 6 6 参照）。また、実施形態 1 では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

10

【0886】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 20 秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることが CPU 103 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

20

【0887】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

30

【0888】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第 1（or 第 2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

40

【0889】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 20 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0890】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の

50

可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

#### 【０８９１】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図４９（Ｃ４）でショートイニシャル動作、図４９（Ｃ５）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。

10

#### 【０８９２】

形態１６（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図９７及び図９８に基づいて説明する。図９７は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９８は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

#### 【０８９３】

図９７（Ａ）に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

20

#### 【０８９４】

そして、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ２１など画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の左側の遊技領域（第１経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

30

#### 【０８９５】

図９７（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

#### 【０８９６】

詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。

40

#### 【０８９７】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９８（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９８（Ａ）（Ｂ）においては、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂと左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０（図８４、図９３参照）との関係について比較できるようにしている。

#### 【０８９８】

50

図 9 8 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 7 ( A ) 参照 ) 。

【 0 8 9 9 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の前面側に演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 7 ( B ) 参照 ) 。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 7 ( C ) 参照 ) 。

10

【 0 9 0 0 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 8 ( A ) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 9 0 1 】

一方、図 9 8 ( A ) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 7 ( A ) 参照 ) 。

20

【 0 9 0 2 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 ( または不可 ) となる一方で、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 を視認可能となる ( 図 9 7 ( D ) 、 ( E ) 参照 ) 。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

30

【 0 9 0 3 】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難 ( または不可 ) となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複するのは、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 0 9 0 4 】

また、図 9 8 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複する期間は、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する期間よりも長いが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

40

【 0 9 0 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示 1 3 2

50

S G 5 3 0 の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【 0 9 0 6 】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ 2 1 などに遊技球が進入した場合に左打ち操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球（例えば、5 個）が進入したことに基づいて左打ち操作促進報知よりも優先度が高い特別左打ち操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、2 0 秒間）よりも長い期間に亘って特別左打ち操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打ち操作促進報知が妨げられることを防止できる。

10

【 0 9 0 7 】

形態 1 7、1 8（大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 9 9 及び図 1 0 0 に基づいて説明する。図 9 9 は、大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 1 0 0 は、（ A ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（ B ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

20

【 0 9 0 8 】

図 9 9（ A ）に示すように、大当たり遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【 0 9 0 9 】

30

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当たり遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の右側の遊技領域（第 2 経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【 0 9 1 0 】

図 9 7（ A ）に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

40

【 0 9 1 1 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

【 0 9 1 2 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 1 0 0（ A ）、（ B ）に基づいて説明する。

【 0 9 1 3 】

50



図 1 0 0 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図 9 9 ( A ) 参照)。

【 0 9 1 4 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難(または不可)となる(図示略)。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難(または不可)となる(図 9 9 ( B ) 参照)。

10

【 0 9 1 5 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 0 0 ( A ) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 9 1 6 】

一方、図 1 0 0 ( A ) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のいずれにも重複

20

【 0 9 1 7 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難(または不可)となる一方で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を視認可能となる(図 9 9 ( C ) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 0 9 1 8 】

30

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数/総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)が表示される所定領域(図 8 3 ( A ) 参照)の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数/総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)が表示される所定領域(図 8 3 ( A ) 参照)の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

40

【 0 9 1 9 】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【 0 9 2 0 】

50

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0921】

また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、復旧中表示132SG510の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示132SG510の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

10

【0922】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0923】

20

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0924】

また、盤下可動体32Bが復旧中表示132SG510に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T1及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間T2は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T3よりも長くなることを好ましい（ $T1 = T2 > T3$ ）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示132SG510に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

30

【0925】

形態19（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図101に基づいて説明する。図101は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【0926】

40

図101（A）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0927】

図101（A）に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤

50

下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 0 9 2 8 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置（図 1 0 1（C）参照）に表示される。

【 0 9 2 9 】

図 1 0 1（A）に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

10

【 0 9 3 0 】

次いで、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了し、第 2 背景表示 1 3 2 S G 3 2 0 が表示された場合、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難（または不可）となる（図 1 0 1（B）参照）。

20

【 0 9 3 1 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 9 3 2 】

一方、図 1 0 1（A）に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

30

【 0 9 3 3 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を視認可能となる（図 1 0 1（C）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 0 9 3 4 】

40

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 0 1（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域（図 1 0 1（A）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域

50

(図101(B)(C)参照)の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【0935】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に重複する可動体予告における演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含まない動作態様で行われることが好ましい。

10

【0936】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0937】

また、形態17~19においては、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bと、右打ち促進表示132SG430、復旧中表示132SG510、時短状態に対応する情報(例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数/総出球数表示132SG454など)との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

20

【0938】

形態21~24(イニシャル動作制御実行時の起動順)

前記特徴部132SGでは、図61及び図62に示すように、パチンコ遊技機1に電源が投入(パチンコ遊技機1がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動)されると、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプと、各LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)とを同時に点灯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、パチンコ遊技機1に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の点灯タイミングは異なってもよい。

30

【0939】

例えば、図102(A)~(G)に示すように、パチンコ遊技機1に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。該起動準備表示132SG500の表示開始から所定時間(例えば、図61や図62と同様の3秒)が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯が開始される(図102(A)、(B)参照)。

【0940】

40

また、該タイミングでは、ソレノイド81、82への通電が再開されることによって、可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機1が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機1が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置6Bが開放状態となる。また、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態であって特別可変入賞球装置7(大入賞口)の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入

50

賞球装置 7 が開放状態となる。

【 0 9 4 1 】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となった後は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯が開始される。

【 0 9 4 2 】

以降は、初期化報知として、画像表示装置 5 において初期化報知画像の表示と、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) における初期化報知態様での点灯、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される ( 図 1 0 2 ( D ) ~ ( G ) ) 。

【 0 9 4 3 】

特に、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図 1 0 3 ( A ) に示すように、電断後は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への電源投入指定コマンドの送信 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 による電源投入指定コマンドの受信 ) が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態 ( 閉状態 ) となる。

【 0 9 4 4 】

尚、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

【 0 9 4 5 】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態となった後は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯が開始される。

【 0 9 4 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が電源投入指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する ( 起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示から 5 秒が経過する ) と、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が開始される。該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示開始後は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される。

【 0 9 4 7 】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示により遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られることなく遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【 0 9 4 8 】

また、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図 1 0 3 ( B ) に示すように、電断後は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始さ

れたタイミングから3秒経過した時点で、CPU103から演出制御用CPU120への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用CPU120による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置4A、4Bが通電することによってこれら特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド81、82が通電することによって可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断前の状態となる。また、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから2秒が経過する（起動準備表示132SG500の表示から5秒が経過する）と、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始される。その後は、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行される。

10

#### 【0949】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図103（B）に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示132SG510の表示が終了される。

#### 【0950】

つまり、保留記憶数が0の状態では画像表示装置5において起動準備表示132SG500が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示132SG500が復旧中表示132SG510の表示に切り替わる。更に、復旧中表示132SG510の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

20

#### 【0951】

図103（B）に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示132SG510の表示中にイニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が開始される。

#### 【0952】

尚、図103（B）と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図104（A）に示すように、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示132SG510の表示が終了）することとなる。

30

#### 【0953】

また、図103（B）と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図104（B）に示すように、起動準備表示132SG500の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示132SG510の表示が終了することとなる。

40

#### 【0954】

以上のように、図103（A）、（B）及び図104（A）、（B）に示す例については、画像表示装置5において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置5における可変

50

表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【 0 9 5 5 】

また、図 1 0 4 ( A ) に示す例では、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作と、を同時に開始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、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

10

【 0 9 5 6 】

例えば、図 1 0 5 ( A ) に示すように、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中 ( より正確には、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信してからの 2 秒間 ) から各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始させればよい。

20

【 0 9 5 7 】

尚、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

30

【 0 9 5 8 】

また、図 1 0 5 ( A ) に示す例において、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図 1 0 5 ( B ) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了タイミングから画像表示装置 5 において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

40

【 0 9 5 9 】

また、図 1 0 3 ~ 図 1 0 5 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機 1 において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 は、可変表示が実行されない大当たり遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

【 0 9 6 0 】

パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図 1 0 6 ( A ) に示すように、電断後は、まず、

50

画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用 C P U 1 2 0 による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

【 0 9 6 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する（起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示から 5 秒が経過する）と、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されるとともに、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【 0 9 6 2 】

その後の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される。

【 0 9 6 3 】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置 5 においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

【 0 9 6 4 】

尚、図 1 0 6（A）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図 1 0 6（B）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置 7 が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が終了するまで、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。

【 0 9 6 5 】

図 1 0 6（A）、（B）に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動することにより、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行されることがないので、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）がラウンド遊技中に応じた態様にて点灯することによって盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が正常に実行されているかの確認



作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【 0 9 6 6 】

また、図 1 0 3 ~ 図 1 0 5 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図 1 0 7 ( A ) に示すように、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 7 ( A ) の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に第 2 始動入賞が発生した場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に、該第 2 始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置 5 において復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、該復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始すればよい。

10

【 0 9 6 7 】

また、図 1 0 7 ( A ) に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 7 ( A ) の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に普図当りが発生した場合については、図 1 0 7 ( B ) に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御すればよい。

20

【 0 9 6 8 】

以上、図 1 0 7 ( A ) 及び図 1 0 7 ( B ) に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

30

【 0 9 6 9 】

尚、図 1 0 7 ( A ) の例では、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わ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、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わるようにしてもよい。

【 0 9 7 0 】

また、図 1 0 6 ( A )、( B ) では、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図 1 0 8 に示すように、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動したことにより画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 8 に示す例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されればよい。

40

【 0 9 7 1 】

50

以上、図 1 0 8 に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【 0 9 7 2 】

尚、形態 3 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態 2 1 ~ 2 4 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当りするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあ

10

【 0 9 7 3 】

形態 2 5 ( 初期化報知画像とイニシャル動作との関係 ) < 変形例 >

次に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係について、図 1 1 0、図 1 1 1 に基づいて説明する。図 1 1 0 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 1 1 1 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【 0 9 7 4 】

20

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間 ( 例えば、3 秒 ) が経過して C P U 1 0 3 が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド ( 通常背景 )、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた ( コールドスタート処理で起動した ) として、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ 8 L、8 R にて初期化報知音の出力を開始する ( 図 6 1、図 6 2 参照 )。

【 0 9 7 5 】

30

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間 ( 例えば、5 秒 ) が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド ( 通常背景 ) に基づいて第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図 1 0 2 にて説明したような初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されるようにする。

【 0 9 7 6 】

そしてこの場合、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

40

【 0 9 7 7 】

また、初期化を伴わない電源投入 ( ホットスタート処理での起動 ) 後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入 ( コールドスタート処理での起動 ) 後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

【 0 9 7 8 】

50

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間（例えば、30 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0979】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0980】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【0981】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0982】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるインシヤル動作が開始され、当該インシヤル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 109 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 110 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

【0983】

形態 26（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 CPU 120 が実行する動作確認制御の動作例について、図 111 ～ 114 に基づいて説明する。図 111 は、（A）～（D）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 112 は、（A）～（D）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【0984】

前記実施の形態では、図 57（A）～（J）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用 CPU 120 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 631B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 57（B）参照）、盤上可動体 32A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 57（C）参照）。次いで、チャンスボタン 631B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 57（D）参照）、盤上可動体 32A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 57（E）参照）。次いで、盤下可動体 32B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 57（F）参照）、枠上可動体 132SG101 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 57（G）参照）。次いで、枠上可動体 132SG101 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 57（H）参照）、盤下可動体 32B が演出位

10

20

30

40

50

置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 5 7（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約 10 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【0985】

具体的には、図 1 1 1（A）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離  $L_1$  よりも、図 1 1 1（B）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離  $L_2$  の方が短くなるようになっている。

10

【0986】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 1 1（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1（D）参照）ようにしてもよい。

20

【0987】

このようにすることで、第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【0988】

尚、本変形例では、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始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、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A との進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

30

【0989】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図 1 1 2（A）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複しないように、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降するとともに（図 1 1 2（B）参照）、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体 3 2 A を持ち上げる演出を実行可能であり（図 1 1 2（C）参照）、その後、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複するように、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図 1 1 2（D）参照）。

40

【0990】

そして、このように第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 1 2（

50

B)～(D)にて説明した演出動作を含まない動作態様(例えば、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとを別々に進出動作させる態様など)にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0991】

また、第2可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ132SG134(図2参照)を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体(例えば、盤上可動体32A)の原点位置に向けての動作は、第2可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置センサ132SG134により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

10

【0992】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御(例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御)が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0993】

形態27(動作確認制御)

また、図57に示すように、遊技盤2に設けられる盤下可動体32Bと、開閉扉枠3aに設けられる枠上可動体132SG101とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で(図57(F)参照)、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている(図57(G)～(I)参照)。

20

【0994】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第1可動体(例えば、盤下可動体32B)により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置に配置されているときに第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作を開始することにより該第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

30

【0995】

具体的には、枠上可動体132SG101やチャンスボタン631Bなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができってしまう(図113(A)参照)。

【0996】

よって、例えば、図113(B)に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置5の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像(例えば、「枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する)を背景画像上に表示し、最大5回(盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする)のエラー判定時のイニシャル動作(枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ)を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

40

【0997】

また、第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ132SG104(図2参照)を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体(例えば、盤下可動体32B)の原点位置に向けての動作は、第2可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置センサ132SG1

50

04により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0998】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施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。

【0999】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、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。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。

【1000】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1001】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機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変動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、該変動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適用可能である。

【1002】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1003】

また、実行する予告演出の一つとして複数の選択肢を表示する選択演出を実行する遊技機が挙げられる。この場合、遊技者が選択する選択肢の類型をとることにより遊技者毎に適した選択肢を表示することで好適な遊技を実行することが可能となる。そして、選択演出を実行することにより遊技者の遊技への参加意欲を上げ興趣の向上を図ることが可能となる。以下に具体的な選択演出の制御を説明する。

【1004】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【1005】

〔形態1〕

形態1-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 や選択演出 ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図148に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図138に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

10

発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）と、

前記発光手段の発光パターンに関する制御が可能な発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図148に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記発光制御手段は、前記特定演出が前記第1演出態様で実行される場合と前記第2演出態様で実行される場合とで、前記発光手段を共通の発光パターンにて発光させる制御が可能である（例えば、図178に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタA、キャラクタB、キャラクタCのいずれかに変化させる場合は遊技効果ランプ9を発光パターンPH-1にて発光させる部分と、常駐キャラクタとしてキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCが表示されているとき、リーチ演出としてミッション系リーチを実行する場合は発光パターンPA-1、リーチ演出として殲滅リーチを実行する場合は発光パターンPB-1、リーチ演出としてバトルリーチを実行する場合は発光パターンとしてPC-1で遊技効果ランプ9をそれぞれ発光させる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1006】

形態1-2の遊技機は、

30

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様で前記特定演出が実行される場合と、前記第2演出態様で前記特定演出が実行される場合とで、前記音出力手段から異なる音を出力させることが可能である（例えば、図178に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる場合はBGMパターンPI-1の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタBに変化させる場合はBGMパターンPI-2の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタCに変化させる場合はBGMパターンPI-3の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタDに変化させる場合はBGMパターンPI-4の音を、スピーカ8L、8Rから出力する部分と、リーチ演出が実行されるときリーチ演出の種別（ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ）と常駐キャラクタとして表示されているキャラクタの組み合わせに応じて異なるBGMパターンの音をスピーカ8L、8Rから出力する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出態様と第2演出態様とで特定演出として出力される音が異なることにより、遊技者に対して第1演出態様と第2演出態様とで発光パターンが共通であることを認識し難くすることができる。

#### 【1007】

形態1-3の遊技機は、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

50

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 演出態様の特定演出として、前記第 2 演出態様の特定演出と少なくとも一部で共通又は類似の色を含む画像（例えば、変形例において示すキャラクタ A ~ キャラクタ D）を前記表示手段にて表示し、

前記共通又は類似の色を含む画像に対応した発光色で前記発光手段を発光させる（例えば、変形例に示すように、常駐キャラクタとして新たにキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかを表示させるときに、表示キャラクタ（共通または類似の色を含むキャラクタ）に対応した発光色で遊技効果ランプ 9 を発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出態様の特定演出と第 2 演出態様の特定演出とで共通の発光パターンにて発光手段を発光させても遊技者に違和感を与えることがないので、特定演出を好適に実行することができる。

【 1 0 0 8 】

形態 1 - 4 の遊技機は、

前記特定演出決定手段は、

前記第 1 演出態様の特定演出及び前記第 2 演出態様の特定演出とは演出態様が異なる第 3 演出態様の特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ D が表示されているときのリーチ演出）の実行を、前記第 1 演出態様の特定演出の実行及び前記第 2 演出態様の特定演出の実行よりも低い割合で決定可能であり（例えば、図 1 4 3 及び図 1 4 5 に示すように、選択演出 としてキャラクタ A ~ C に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン A ~ 演出パターン E の 5 つであるのに対して、選択演出 としてキャラクタ D に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン B、演出パターン C、演出パターン E の 3 つのみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A ~ C のいずれかに変化すると決定する割合よりも低い部分）、

前記第 3 演出態様の特定演出を実行する場合に、前記第 1 演出態様の特定演出及び前記第 2 演出態様の特定演出を実行する場合と異なる発光パターンにて前記発光手段を発光させることが可能である（例えば、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 演出態様の特定演出の特別感を高めることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 0 0 9 】

[ 形態 2 ]

形態 2 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタ N やキャラクタ A ~ C のいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 や選択演出 ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の

10

20

30

40

50



選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図148に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図138に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、第1選択演出と該第1選択演出とは異なる第2選択演出とを含む複数種類の選択演出を実行可能であり（例えば、選択演出を演出パターンB～演出パターンEで実行可能な部分と、選択演出を演出パターンV～演出パターンZで実行可能な部分）、

前記第1選択演出と前記第2選択演出においては、前記特定演出における同一の演出態様に関連した選択肢を遊技者に選択させることが可能であって（例えば、遊技者の押しボタン31Bの押下操作によって遊技者が1の選択肢を選択可能な部分）、該選択肢が前記同一の演出態様に関連していることの明確性度合いが前記第1選択演出と前記第2選択演出とで異なる（例えば、図145に示すように、選択演出において、演出パターンAとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『筋トレ』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『勉強』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『滝行』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンBとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンCとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示され、演出パターンDとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『近接攻撃』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『戦略的攻撃』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンEとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示される部分。また、図146に示すように、選択演出において、演出パターンVとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『宝探し』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『モンスター退治』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『強い敵を探す』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンWとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンXとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示され、演出パターンYとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『好敵手』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンZとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれ表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 1 0 】

形態 2 - 2 の遊技機は

## 【 1 0 1 1 】

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）を備え、

前記選択演出は、前記特定演出の演出態様と関連した選択肢として、前記特定演出の演出態様を示唆する示唆情報を前記表示手段に表示する演出であって、

前記第 1 選択演出として前記表示手段に表示される示唆情報は、画像情報と文字情報とを含み（例えば、図 1 4 5 に示すように、選択演出 の演出パターン B として、キャラクタ A に対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい！』の文字、キャラクタ B に対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい！』の文字、キャラクタ C に対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい』の文字がそれぞれ表示される部分と、選択演出 の演出パターン E として、キャラクタ A に対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う！』の文字、キャラクタ B に対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う！』の文字、キャラクタ C に対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う！』の文字、キャラクタ D に対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う！』の文字がそれぞれ表示される部分。また、図 1 4 6 に示すように、選択演出 の演出パターン W として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない！』の文字、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示される部分と、演出パターン Z として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれが表示される部分）、

前記第 2 選択演出として前記表示手段に表示される示唆情報は、前記画像情報を含むが前記文字情報を含まない（例えば、図 1 4 5 に示すように、選択演出 の演出パターン C として、キャラクタ A に対応する選択肢として剣の画像、キャラクタ B に対応する選択肢として杖の画像、キャラクタ C に対応する選択肢として弓の画像、キャラクタ D に対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示される部分と、図 1 4 6 に示すように、選択演出 の演出パターン X として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に文字情報が表示されるか否かによって、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部の選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みをより一層特定演出に反映させることが可能となる。

## 【 1 0 1 2 】

形態 2 - 3 の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも 1 の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値（例えば、ポイント）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 5 1 に示す選択演出実行処理のステップ 0 0 1 S G S 3 7 6 またはステップ 0 0 1 S G S 3 8 3 の処理を実行する部分）と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段（例えば、図 1 2 5 に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル）と、を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に前記第 1 演出態様または前記第 2 演出態様に対応付けて記憶されている各所定価値の大きさの差が所定閾値以上となったことにもとづいて、所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図

10

20

30

40

50

136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技者の潜在的な好みに沿った特定演出をより確実に実行することができる。

#### 【1013】

形態2-4の遊技機は、

前記第1選択演出と前記第2選択演出において、前記特定演出における同一の演出態様に関連した選択肢が提示される場合に、該選択肢が前記同一の演出態様に関連していることの明確性度合いが前記第2選択演出の方が前記第1選択演出よりも低く(例えば、図145に示すように、選択演出における演出パターンBは、対応するキャラクタに関連する画像と文字の両方を選択肢として表示することで、対応するキャラクタに関連する画像のみを選択肢として表示する演出パターンCよりも対応するキャラクタに関連していることの明確度合いが高い部分。また、図146に示すように、選択演出における演出パターンWは、対応するリーチ演出に関連する画像と文字の両方を選択肢として表示することで、対応するリーチ演出に関連する画像のみを選択肢として表示する演出パターンCよりも対応するリーチ演出に関連していることの明確度合いが高い部分)、

20

前記第1選択演出で遊技者によって選択肢が選択された場合に前記所定価値付与手段によって付与される所定価値の大きさは、前記第2選択演出で遊技者によって選択肢が選択された場合に前記所定価値付与手段によって付与される所定価値の大きさよりも大きい(例えば、図145に示すように、選択演出が演出パターンBで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに1ポイントが加算されるのに対して、選択演出が演出パターンCで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに3ポイントが加算される部分。また、図146に示すように、選択演出が演出パターンWで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に1ポイントが加算されるのに対して、選択演出が演出パターンXで実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に3ポイントが加算される部分。)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行される特定演出の演出態様を明確に示さない選択演出の方が、より強く遊技者の選択実績として反映されるので、遊技者の潜在的な好みに沿った特定演出を実行することができる。

#### 【1014】

40

形態2-5の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記第2選択演出において前記第1選択演出よりも多い数の選択肢を提示し(例えば、図145に示すように、選択演出が演出パターンBで実行される場合は4個の選択肢が表示される一方で、選択演出が演出パターンCで実行される場合は5個の選択肢が表示される部分。また、図146に示すように、選択演出が演出パターンWで実行される場合は4個の選択肢が表示される一方で、選択演出が演出パターンXで実行される場合は5個の選択肢が表示される部分)、

前記第2選択演出において前記第1選択演出よりも長期間に亘って選択肢の選択を受け付ける(例えば、図145に示すように、選択演出が演出パターンBで実行される場合

50

は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受付ける一方で、選択演出が演出パターンCで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受付ける部分。また、図146に示すように、選択演出が演出パターンWで実行される場合は4秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受付ける一方で、選択演出が演出パターンXで実行される場合は5秒間に亘って遊技者のプッシュボタン31Bの操作を受付ける部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択肢の数に応じて適切に選択肢の選択を受付ける期間が設定されるので、好適に選択演出を実行することができる。

【1015】

[形態3]

形態3-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出(例えば、常駐キャラクタをキャラクタAに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタBやキャラクタCに変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA~Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出(例えば、選択演出や選択演出)を実行可能な選択演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図148に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図138に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323~ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分)と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、

前記選択演出として、第1選択演出と該第1選択演出とは異なる第2選択演出とを含む複数種類の選択演出を実行可能であり(例えば、選択演出を演出パターンB~演出パターンEで実行可能な部分と、選択演出を演出パターンV~演出パターンZで実行可能な部分)、

前記選択演出として、該演出の開始時において初期選択肢を予め選択されている状態にて提示可能であり、

前記初期選択肢が、前記第1選択演出と前記第2選択演出とで異なる(例えば、図145に示すように、選択演出が演出パターンAまたは演出パターンDにて実行される場合は、キャラクタAに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出が演出パターンBまたは演出パターンEにて実行される場合は、キャラクタBに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出が演出パターンCにて実行される場合は、キャラクタCに対応する選択肢が初期選択肢として表示される部分。また、図146に示すように、選択演出が演出パターンVまたは演出パターンYにて実行される場合は、リーチ演出Aに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出が演出パターンWまたは演出パターンZにて実行される場合は、リーチ演出Bに対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出が演出パターンXにて実行される場合は、リーチ演出Cに対応する

10

20

30

40

50

選択肢が初期選択肢として表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1016】

形態3-2の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図151に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

10

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図125に示す選択キャラクター用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

遊技者によって選択肢が選択されなかった前記選択演出の連続実行回数を集計可能な所定動作非検出回数集計手段(例えば、図125に示す選択キャラクター履歴記憶テーブルや、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第1演出態様の集計所定価値と前記第2演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクターと次にポイント数が多いキャラクターとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクターを最もポイント数が多いキャラクターに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

20

30

前記選択演出実行手段は、遊技者によって選択肢が選択されなかった前記選択演出の連続実行回数が特定回数に達した場合は、前記記憶手段に記憶されている集計所定価値が最も小さい演出態様に関連した選択肢を前記初期選択肢として提示可能である(例えば、図137の可変表示開始設定処理におけるステップ001SGS304及びステップ001SGS305に示すように、直近の過去3回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクターに応じた選択肢を初期選択肢として表示する部分。また、図137の可変表示開始設定処理におけるステップ001SGS314及びステップ001SGS315に示すように、直近の過去3回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン31Bを操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢を初期選択肢として表示する部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、特定演出の演出態様が遊技者の好みではない演出態様へ不意に変化してしまうことを防ぐことができる。

【1017】

形態3-3の遊技機は、

前記特定演出決定手段は、前記特定演出を、前記第1演出態様及び前記第2演出態様とは異なる第3演出態様にて実行する(例えば、常駐キャラクター変化演出として常駐キャラクターをキャラクターDに変化させる部分や、常駐キャラクターとしてキャラクターDが表示されているときにスーパーリーチのリーチ演出を実行する部分)ことを決定可能であり、

50

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、前記第3演出態様に関連した選択肢を前記第1演出態様に関連した選択肢及び前記第2演出態様に関連した選択肢よりも低い割合で提示可能であり（例えば、図143及び図145に示すように、選択演出としてキャラクターA～Cに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンA～演出パターンEの5つであるのに対して、選択演出としてキャラクターDに対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターンB、演出パターンC、演出パターンEの3つのみであることによって、常駐キャラクター変化演出として常駐キャラクターをキャラクターDに変化すると決定する割合が、常駐キャラクター変化演出として常駐キャラクターをキャラクターA～Cのいずれかに変化すると決定する割合よりも低い部分）、

前記選択演出実行手段は、前記第3演出態様に関連した選択肢を提示する選択演出において、該第3演出態様に関連した選択肢を前記初期選択肢として提示しない（例えば、図145に示すように、選択演出では、いずれの演出パターンにて実行される場合であっても初期選択肢としてキャラクターDに対応する選択肢が初期選択肢として表示されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3演出態様に関連した選択肢を提示する選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、第3演出態様に関連した選択肢が選択されることがないので、特定演出が第3演出態様にて実行されることに対する特別感を高めることができる。

【1018】

形態3-4の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記選択演出として、非選択に関する特殊選択肢（例えば、図145及び図146に示すように、選択演出及び選択演出における『選べない』の文字の選択肢）を提示可能であり、

前記特殊選択肢が所定回数選択されたことにもとづいて、前記特殊選択肢が前記所定回数選択される前よりも低い割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、過去3回の選択演出において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が2回以下である場合は、図140（A）～図140（C）に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去3回の選択演出において『選べない』の選択肢が3回連続選択されている場合は、図140（D）～図140（F）に示す割合で選択演出の実行を決定する部分。また、過去3回の選択演出において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が2回以下である場合は、図141（A）～図141（C）に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去3回の選択演出において『選べない』の選択肢が3回連続選択されている場合は、図141（D）～図141（F）に示す割合で選択演出の実行を決定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出をいずれの演出態様でも実行させたくない遊技者に対して所定動作による選択を要求し続けることによりかえって興味が低下する状況を防ぐことができる。

【1019】

[形態4]

形態4-1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1演出態様と該第1演出態様とは異なる第2演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクターをキャラクターAに変化させる常駐キャラクター変化演出や、常駐キャラクターをキャラクターBやキャラクターCに変化させる常駐キャラクター変化演出と、常駐キャラクターとしてキャラクターNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクターとしてキャラクターNやキャラクターA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設

10

20

30

40

50

定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出(例えば、選択演出 や選択演出 )を実行可能な選択演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図148に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図138に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分)と、

10

非特別状態(例えば、通常状態や)と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態(例えば、時短状態や確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図128に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記非特別状態に制御されているときよりも前記特別状態に制御されているときの方が低い割合で前記選択演出を実行可能である(例えば、図140に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 の実行を決定可能である部分。また、図141に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 の実行を決定可能である部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1020】

形態4-2の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値(例えば、ポイント)を付与可能な所定価値付与手段(例えば、演出制御用CPU120が図151に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分)と、

30

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段(例えば、図125に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第1演出態様の集計所定価値と前記第2演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS281の処理とステップ001SGS282の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が10以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用CPU120が図136の可変表示開始設定処理において、ステップ001SGS323～ステップ001SGS330の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が10以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分)、

40

前記所定価値付与手段は、前記非特別状態において前記選択演出が実行される場合より

50

も前記特別状態において前記選択演出が実行される場合の方が遊技者によって選択肢が選択されたときに大きな所定価値を付与可能である（例えば、図 1 4 5 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大 3 ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大 5 ポイントが加算される部分。また、図 1 4 6 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 3 ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 5 ポイントが加算される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において、選択演出の実行頻度が低下しても特定演出の演出態様を遊技者の好みの演出態様に変化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

#### 【 1 0 2 1 】

形態 4 - 3 の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば、時短状態）と、該第 1 特別状態よりも有利度の高い第 2 特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

20

前記第 1 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第 2 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されない（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができる。

30

#### 【 1 0 2 2 】

形態 4 - 4 の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば、時短状態）と、該第 1 特別状態よりも有利度の高い第 2 特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第 2 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されず（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定可能である部分）、

40

前記特定演出決定手段は、前記第 1 特別状態に制御されているときと、前記第 2 特別状態に制御されているときとで少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出の実行を決定可能である（例えば、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C）を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで演出態様が同一または類似する特定演出が実行されることで、遊技興趣の低下を低減することができる。

50



## 【 1 0 2 3 】

形態 4 - 5 の遊技機は、  
前記選択演出実行手段は、

前記特別状態に制御されてから所定期間は、第 1 割合で前記選択演出を実行可能であり（例えば、図 1 4 0 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 0 回目の可変表示までは 1 5 % または 5 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分。また、図 1 4 1 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 0 回目の可変表示までは 1 0 % または 2 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分）、

前記特別状態中であって前記所定期間経過後は、前記第 1 割合よりも低い第 2 割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、図 1 4 0 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 1 回目以降の可変表示では 7 . 5 % または 2 . 5 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分。また、図 1 4 1 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 1 回目以降の可変表示では 5 % または 1 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されてから所定期間経過後に選択演出が頻出することによって遊技者がストレスを感じる状況を防ぐことができる。

## 【 1 0 2 4 】

[ 形態 5 ]

形態 5 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタ N やキャラクタ A ~ C のいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 や選択演出 ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態（例えば、時短状態と確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 2 8 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、第 1 種別特定演出（例えば、常駐キャラクタ変化演出）と該第 1 種別特定演出とは演出対象が異なる第 2 種別演出（例えば、背景画像の変化）とを含む複数の種別の異なる演出を並行して実行可能であり、

前記特別状態の特定演出にて実行される演出種別の数は、前記非特別状態の特定演出にて実行される演出種別の数よりも多い（例えば、図 1 4 5 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、常駐キャラクタ変化演出が実行されるのみであるが、遊技状態が確変状態である場合は、常駐キャラクタ変化演出に加えて、背景画像の変化が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載し

10

20

30

40

50

た遊技機の商品性を高めることができる。

【 1 0 2 5 】

形態 5 - 2 の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも 1 の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値（例えば、ポイント）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 1 5 1 に示す選択演出実行処理のステップ 0 0 1 S G S 3 7 6 またはステップ 0 0 1 S G S 3 8 3 の処理を実行する部分）と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段（例えば、図 1 2 5 に示す選択キャラクター用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル）と、

10

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記第 1 演出態様の集計所定価値と前記第 2 演出態様の集計所定価値との差の大きさが所定閾値以上となったときに、集計所定価値が大きい方の演出態様に関連する選択肢の選択傾向が高いものと捉えて該演出態様の前記特定演出の実行を決定可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 1 3 6 の可変表示開始設定処理において、ステップ 0 0 1 S G S 2 8 1 の処理とステップ 0 0 1 S G S 2 8 2 の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が 1 0 以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用 CPU 120 が図 1 3 6 の可変表示開始設定処理において、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ~ ステップ 0 0 1 S G S 3 3 0 の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が 1 0 以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分）、

20

前記所定価値付与手段は、前記非特別状態において前記選択演出が実行される場合よりも前記特別状態において前記選択演出が実行される場合の方が遊技者によって選択肢が選択されたときに大きな所定価値を付与可能である（例えば、図 1 4 5 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大 3 ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出

30

において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタに最大 5 ポイントが加算される部分。また、図 1 4 6 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 3 ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 5 ポイントが加算される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において、選択演出の実行頻度が低下しても特定演出の演出態様を遊技者の好みの演出態様に变化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

40

【 1 0 2 6 】

形態 5 - 3 の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば、時短状態）と、該第 1 特別状態よりも有利度の高い第 2 特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第 2 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されない（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である

50

一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定可能である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができる。

#### 【 1 0 2 7 】

形態 5 - 4 の遊技機は、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば、時短状態）と、該第 1 特別状態よりも有利度の高い第 2 特別状態（例えば、確変状態）とに制御可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限される一方、前記第 2 特別状態に制御されているときは、前記選択演出実行手段による前記選択演出の実行が制限されず（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定可能である部分)、

前記特定演出決定手段は、前記第 1 特別状態に制御されているときと、前記第 2 特別状態に制御されているときとで少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出の実行を決定可能である（例えば、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C）を実行可能である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態において選択演出が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができるとともに、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで演出態様が同一または類似する特定演出が実行されることで、遊技興趣の低下を低減することができる。

#### 【 1 0 2 8 】

形態 5 - 5 の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、

前記特別状態に制御されてから所定期間は、第 1 割合で前記選択演出を実行可能であり（例えば、図 1 4 0 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 0 回目の可変表示までは 1 5 % または 5 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分。また、図 1 4 1 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 0 回目の可変表示までは 1 0 % または 2 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分)、

前記特別状態中であって前記所定期間経過後は、前記第 1 割合よりも低い第 2 割合で前記選択演出を実行可能である（例えば、図 1 4 0 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 1 回目以降の可変表示では 7 . 5 % または 2 . 5 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分。また、図 1 4 1 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 1 回目以降の可変表示では 5 % または 1 % の割合で選択演出 の実行を決定可能である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されてから所定期間経過後に選択演出が頻出することによって遊技者がストレスを感じる状況を防ぐことができる。

#### 【 1 0 2 9 】

[ 形態 6 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と

10

20

30

40

50

、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタNやキャラクタA～Cのいずれかが表示されているときのリーチ演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも1の選択肢を遊技者に選択させる選択演出(例えば、選択演出 や選択演出 )を実行可能な選択演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分)と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図148に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図138に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS323～ステップ001SGS322の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分)と、

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、特定選択演出(例えば、選択演出 )と特別選択演出(例えば、選択演出 )とを実行可能であり、

前記特定演出決定手段は、複数回の前記特別選択演出が実行された場合は、該複数回の前記特別選択演出における選択実績の傾向にもとづいて、前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能である(例えば、図138のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図147に示すように、複数回の選択演出 が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1030】

形態6-2の遊技機は、

可変表示を実行可能であって(例えば、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行可能な部分)、

前記選択演出実行手段は、

1の可変表示中に前記特定選択演出と前記特別選択演出とを実行可能であり(例えば、1の可変表示中において選択演出 と選択演出 とを実行可能な部分)、

1の可変表示中において前記特定選択演出と前記特別選択演出との両方の実行が決定された場合に、前記特別選択演出の実行を制限し、前記特定選択演出を前記特別選択演出よりも優先して実行可能とする(例えば、図136のステップ001SGS292及びステップ001SGS293に示すように、選択演出 と選択演出 の両方の実行が決定された場合は、選択演出 の実行のみを決定し、選択演出 の非実行を再決定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定選択演出が特別選択演出よりも優先して実行されることで、選択肢が選択されることによって遊技者の好みに沿った演出態様の特定演出が実行され易くなり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【1031】

形態6-3の遊技機は、

前記選択演出実行手段は、前記特別選択演出よりも高い割合で前記特定選択演出を実行可能である（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、選択演出 よりも高い割合で選択演出 の実行を決定可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定選択演出が特別選択演出よりも高い割合で実行されることで、選択肢が選択されることによって遊技者の好みに沿った演出態様の特定演出が実行され易くなり、遊技興趣をより向上させることができる。

#### 【 1 0 3 2 】

形態 6 - 4 の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも 1 の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値（例えば、ポイント）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 5 1 に示す選択演出実行処理のステップ 0 0 1 S G S 3 7 6 またはステップ 0 0 1 S G S 3 8 3 の処理を実行する部分）と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段（例えば、図 1 2 5 に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル）と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記集計所定価値にもとづく所定条件が成立した場合に、前記第 1 演出態様または前記第 2 演出態様の特定演出の実行を決定可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 6 の可変表示開始設定処理において、ステップ 0 0 1 S G S 2 8 1 の処理とステップ 0 0 1 S G S 2 8 2 の処理を実行することで、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が 1 0 以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行する部分。また、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 6 の可変表示開始設定処理において、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ~ ステップ 0 0 1 S G S 3 3 0 の処理を実行することで、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が 1 0 以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とする部分）、

前記記憶手段に記憶される前記集計所定価値の情報は、遊技機への電力供給が停止された場合に消去される情報であり（例えば、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機 1 への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である部分）、

前記選択演出実行手段は、遊技機への電力供給が再開されてから特定期間において、該特定期間経過後よりも高い割合で前記特定選択演出及び前記特別選択演出を実行可能である（例えば、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時から 5 0 回目の可変表示までは、5 1 回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出 や選択演出 の実行を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が停止された場合は所定価値の情報が消去されるが、遊技機への電力供給の再開後は、特定選択演出及び特別選択演出が高い割合で実行されるので、特定演出を遊技者の好みの演出態様にて実行するまでの期間や、第 1 演出態様の特定演出及び第 2 演出態様の特定演出の実行割合を遊技者の好みに沿って変化させるまでの期間が早まり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 1 0 3 3 】

[ 形態 7 ]

形態 7 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

10

20

30

40

50

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出（例えば、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる常駐キャラクタ変化演出や、常駐キャラクタをキャラクタ B やキャラクタ C に変化させる常駐キャラクタ変化演出と、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されているときのリーチ演出や、常駐キャラクタとしてキャラクタ N やキャラクタ A ～ C のいずれかが表示されているときのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出（例えば、選択演出 や選択演出 ）を実行可能な選択演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 136 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001SGS282 の処理を実行してキャラクタの更新設定を行い、図 148 に示す可変表示中演出処理の常駐キャラクタ変化演出実行処理を実行して常駐キャラクタ変化演出を実行することを決定する部分、図 138 に示す可変表示開始設定処理のステップ 001SGS323 ～ステップ 001SGS322 の処理を実行して実行するリーチ演出を決定する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも遊技者にとって有利度の高い特別状態（例えば、時短状態や確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 128 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記選択演出実行手段は、前記選択演出として、特定選択演出（例えば、選択演出 ）と特別選択演出（例えば、選択演出 ）とを実行可能であり、

前記特定演出決定手段は、複数回の前記特別選択演出が実行された場合は、該複数回の前記特別選択演出における選択実績の傾向にもとづいて、前記第 1 演出態様の特定演出の実行と前記第 2 演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能であり（例えば、図 138 のステップ 001SGS323 ～ステップ 001SGS330 及び図 147 に示すように、複数回の選択演出 が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで 10 ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なる割合でリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C の実行を決定する部分）、

30

前記特別状態において変化した場合の前記特定演出の実行割合は、前記非特別状態において変化した場合の前記特定演出の実行割合よりも高い（例えば、図 147 に示すように、時短状態や確変状態において変化した場合の最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合は、通常状態において変化した場合の最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合よりも高い部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な特定選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

【1034】

形態 7 - 2 の遊技機は、

遊技者の特定動作にもとづいて前記第 1 演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第 2 演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が可能な演出設定手段（例えば、変形例に示すように、メニュー画面（図 152 参照）に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B を操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ演出の実行割合を変更可能と

50

する部分)を備え、

前記特定演出決定手段が前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能である場合に、前記演出設定手段により前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合に関する設定がなされたとき、前記特定演出決定手段は、前記演出設定手段による設定に対応した割合で前記第1演出態様での特定演出の実行と前記第2演出態様での特定演出の実行とを決定可能である(例えば、変形例に示すように、選択演出において遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、既に選択演出以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更していた場合は、該選択演出以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作して変更した実行割合で各リーチ演出の実行を決定する部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の所定動作により意図せずに行われた設定に応じた割合ではなく、遊技者が特定動作により意図的に行った設定に応じた割合にて第1演出態様の特定演出と第2演出態様の特定演出とが実行されることで、遊技者に混乱を与えることなく遊技を進行することができる。

#### 【1035】

形態7-3の遊技機は、

遊技者に対して所定の報知を実行可能な報知手段(例えば、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9)と、

20

遊技者の特定動作にもとづいて前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が可能な演出設定手段(例えば、変形例に示すように、メニュー画面(図152参照)に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ演出の実行割合を変更可能とする部分)と、

を備え、

前記報知手段は、前記演出設定手段により前記第1演出態様の特定演出の実行決定割合と前記第2演出態様の特定演出の実行決定割合に関する設定を行った場合に該設定に関する報知を実行可能である(例えば、変形例に示すように、選択演出以外で遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知可能とする部分)一方、特定演出決定手段が前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能となった場合に該割合の変化に関する報知を実行しない(例えば、変形例に示すように、選択演出において遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、画像表示装置5での特定画像の表示、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知しない部分)、

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出設定手段により第1演出態様の特定演出の実行決定割合と第2演出態様の特定演出の実行決定割合とに関する設定が行われた場合については、該設定に関する報知が実行されることで遊技者に対して該設定が行われたことを分かり易く認識させることができるとともに、特定演出決定手段が第1演出態様の特定演出の実行と第2演出態様の特定演出の実行とを複数回の特別選択演出が実行される前の割合と異なる割合で決定可能となった場合については、該割合の変化を遊技者に認識させることがないので、より遊技者の潜在的な好みを第1演出態様の特定演出と第2演出態様の特定演出との実行

50

割合に反映することが可能となる。

【1036】

形態7-4の遊技機は、

前記選択演出の実行中に遊技者によって少なくとも1の選択肢が選択されたことにもとづいて、選択された選択肢に対応する所定価値（例えば、ポイント）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、演出制御用CPU120が図151に示す選択演出実行処理のステップ001SGS376またはステップ001SGS383の処理を実行する部分）と、

各選択肢の選択によって前記所定価値付与手段により付与された所定価値の集計値を当該選択肢の集計所定価値として記憶可能な記憶手段（例えば、図125に示す選択キャラクタ用ポイント集計テーブルや、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル）と、

10

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記特別選択演出の実行中に付与された前記集計所定価値にもとづく特別条件が成立した場合に、前記第1演出態様の特定演出の実行と前記第2演出態様の特定演出の実行とを、複数回の前記特別選択演出が実行される前の割合とは異なる割合で決定可能であり（例えば、図138のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図147に示すように、複数回の選択演出が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出が実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出が実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定する部分）、

20

前記選択演出実行手段は、前記特別状態に制御されているときに、前記非特別状態に制御されているときよりも低い割合で前記特別選択演出を実行可能であり（例えば、図141に示すように、確変状態では、通常状態よりも低い割合で選択演出の実行を決定可能な部分）、

前記所定価値付与手段は、前記特別状態において前記特別選択演出が実行される場合に、前記非特別状態において前記特別選択演出が実行される場合よりも大きな所定価値を付与可能である（例えば、図146に示すように、確変状態において選択演出が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大5ポイントが付与される一方で、通常状態において選択演出が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大3ポイントが付与される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において特別選択演出の実行頻度が低下しても、第1演出態様の特定演出の実行割合と第2演出態様の特定演出との実行割合を遊技者の好みの実行割合に変化させる難易度が著しく低下することがないので、演出効果の低下を抑えることができる。

【1037】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図114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（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、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」や「001SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。

40

【1038】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図114は、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（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊

50



技領域が形成され、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。

【1039】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【1040】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【1041】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【1042】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

30

【1043】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（第1特図保留記憶表示エリア5D、第2特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【1044】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

40

【1045】

また、画像表示装置5の左下部においては、遊技中に常駐キャラクタを表示可能となっている（図116（A）参照）。パチンコ遊技機1に電源が投入された当初は、該常駐キャラクタとしてキャラクタN（図116（B）に示す一般人のキャラクタ）が表示されるようになっており、後述する選択演出が複数回実行され、これら選択演出の演出結果（選択結果）の累積に応じて、該キャラクタNがキャラクタA（図116（B）に示す剣士のキャラクタ）、キャラクタB（図116（B）に示す魔法使いのキャラクタ）、キャラクタC（図116（B）に示すアーチャーのキャラクタ）、キャラクタD（図116（B）に示すガンマンのキャラクタ）のいずれかに変化するようになっている。

【1046】

50

尚、常駐キャラクタがキャラクタNからキャラクタA～Dのいずれかに変化した後においても、選択演出の演出結果（選択結果）の累積に応じて、常駐キャラクタがキャラクタA～Dのいずれかから他のキャラクタ（キャラクタA～Dのうち、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタを除くキャラクタ）に変化することがある。

【1047】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1048】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【1049】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【1050】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図115参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1051】

遊技盤2の所定位置（図114に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、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一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1052】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する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、ソレノイド82（図115参照）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。

【1053】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【1054】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1055】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始

10

20

30

40

50

動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 1 0 5 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 に示す例では、遊技領域の左下方）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、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 1 0 5 7 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

10

【 1 0 5 8 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 1 0 5 9 】

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 1 0 6 0 】

20

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 が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 1 0 6 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

30

【 1 0 6 2 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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）3 0 が設けられている。

【 1 0 6 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

40

【 1 0 6 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 1 1 5 参照）により検出される。

【 1 0 6 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 1 1 5 参照 ) により検出される。

【 1 0 6 6 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 ( 操作等 ) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 1 0 6 7 】

( 遊技の進行の概略 )

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 ( 遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合 ) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 ( 例えば 4 ) まで保留される。

【 1 0 6 8 】

この普図ゲームでは、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、普図当り図柄以外の普通図柄 ( 普図はずれ図柄 ) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる ( 第 2 始動入賞口が開放状態になる ) 。

【 1 0 6 9 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 1 0 7 0 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 1 0 7 1 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 ( 入賞 ) した場合 ( 始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合 ) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数 ( 例えば 4 ) までその実行が保留される。

【 1 0 7 2 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄 ( 大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。 ) が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄 ( はずれ図柄、例えば「 - 」 ) が停止表示されれば「はずれ」となる。

【 1 0 7 3 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 1 0 7 4 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド ( ラウンド遊技 ) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 ( 1 5 回や 2 回 ) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 1 0 7 5 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当

10

20

30

40

50

り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【1076】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【1077】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

10

【1078】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【1079】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

20

【1080】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【1081】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

30

【1082】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

40

【1083】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

【1084】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該

50

表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【1085】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【1086】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の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飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【1087】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【1088】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【1089】

30

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【1090】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

40

【1091】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

50

いる可変表示)における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1092】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【1093】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1094】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【1095】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図115に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【1096】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する(ON状態にする)ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【1097】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【1098】

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、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【1099】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1100】

10

20

30

40

50

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1101】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置 4A、第2特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第1保留表示器 25A、第2保留表示器 25B、普図保留表示器 25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1102】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ 22Aおよび第2始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1103】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【1104】

出力回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【1105】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【1106】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【1107】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【1108】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM

10

20

30

40

50



１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【１１０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【１１１０】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【１１１１】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１１１２】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

20

【１１１３】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１１１４】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

30

【１１１５】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１１１６】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【１１１７】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【１１１８】

図１１７（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ＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１７（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

50

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。

【1119】

図117(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。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EXTデータが設定される。

10

【1120】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図117(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)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、可変表示結果が「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。

20

【1121】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図117(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「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可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「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可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」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可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「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5可変表示結果指定コマンドである。

30

【1122】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(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3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

40

【1123】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当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

50

当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 1 1 2 4 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変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、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 0 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 1 1 2 5 】

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

20

【 1 1 2 6 】

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

30

【 1 1 2 7 】

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。

40

【 1 1 2 8 】

尚、図 1 1 7 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 1 1 2 9 】

50

図 1 1 8 は、主基板 1 1 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 1 1 8 に示すように、本特徴部 0 0 1 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 1 1 3 0 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 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。

10

【 1 1 3 1 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」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」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 1 1 3 2 】

20

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変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」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 1 1 3 3 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「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」~「1 3」の範囲の値をとる。

【 1 1 3 4 】

図 1 1 9 は、R O M 1 0 1 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よい。

30

【 1 1 3 5 】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「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 M R 1 にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【 1 1 3 6 】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。

40

【 1 1 3 7 】

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 M R 1 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。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、

50

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 / 3 0 0 ）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 / 3 0 ）。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。

#### 【 1 1 3 8 】

図 1 2 0 ( A ) は、ROM 1 0 1 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。本実施例における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 M R 2 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可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

#### 【 1 1 3 9 】

ここで、本実施例における大当り種別について、図 1 2 0 ( 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確変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 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C」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。

#### 【 1 1 4 0 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、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 1 0 回（いわゆる 1 0 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は、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）、繰返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、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 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、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）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

#### 【 1 1 4 1 】

確変大当り A ～ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、1 0 0 回の可変表示が終了すること、または、該 1 0 0 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ～ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変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。つまり、本実施例における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施例における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、1 0 0 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

#### 【 1 1 4 2 】

10

20

30

40

50

図 1 2 0 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 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「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B 」や「確変大当り C 」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り種別を「確変大当り B 」や「確変大当り C 」としてラウンド数の少ない大当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、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当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になっている。

10

#### 【 1 1 4 3 】

尚、図 1 2 0 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

#### 【 1 1 4 4 】

よって、前述したように、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A 」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A 」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲーム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。

30

#### 【 1 1 4 5 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B 」や「確変大当り C 」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 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、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

#### 【 1 1 4 6 】

図 1 2 1 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、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「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、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り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、可変表示結果が「はずれ」で飾り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、可変表示結果が「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。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

50

## 【 1 1 4 7 】

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種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部001SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ、スーパーリーチの2種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを3種類以上或いは1種類のみ設けてもよい。

## 【 1 1 4 8 】

尚、本実施例におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン(PB1-2)とはずれとなる変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン(PB1-3)とはずれとなる変動パターン(PA2-3)が設けられている。

## 【 1 1 4 9 】

図121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よりも短く設定されている。

## 【 1 1 5 0 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当た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特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

## 【 1 1 5 1 】

また、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、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を決定するようにしてもよい。

## 【 1 1 5 2 】

図122は、本実施例における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施例では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

## 【 1 1 5 3 】

具体的には、図122に示すように、遊技状態が低ベース状態(通常状態)であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマル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(スーパーリーチ大当たりの変動パターン)とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

## 【 1 1 5 4 】

また、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマル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(スーパーリーチ大当たりの変動パターン)とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%

10

20

30

40

50

の割合で決定する。

【 1 1 5 5 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

10

【 1 1 5 6 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

20

【 1 1 5 7 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合を決定する。

【 1 1 5 8 】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（時短状態用の短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマル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（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を85%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を4%の割合で決定し、PA2-3を1%の割合を決定する。

30

【 1 1 5 9 】

尚、本特徴部001SGでは、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別にかかわらず変動パターンを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、複数の大当たり用の変動パターン（PB1-1～PB1-3）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、大当たり種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当たりとなったか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。

40

【 1 1 6 0 】

図115に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバッ

50



クアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM 102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、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。

#### 【1161】

このようなRAM 102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123に示すような遊技制御用データ保持エリア001SG150が設けられている。図123に示す遊技制御用データ保持エリア001SG150は、第1特図保留記憶部001SG151Aと、第2特図保留記憶部001SG151Bと、普図保留記憶部001SG151Cと、遊技制御フラグ設定部001SG152と、遊技制御タイマ設定部001SG153と、遊技制御カウンタ設定部001SG154と、遊技制御バッファ設定部001SG155とを備えている。

10

#### 【1162】

第1特図保留記憶部001SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを入賞順に記憶する。

20

#### 【1163】

第2特図保留記憶部001SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【1164】

一例として、第1特図保留記憶部001SG151A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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、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。また、第2特図保留記憶部001SG151B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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、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。

30

#### 【1165】

こうして第1特図保留記憶部001SG151Aや第2特図保留記憶部001SG151B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や第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、これら特図ゲームにおける可変表示結果(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。

40

#### 【1166】

尚、本実施例では、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

50

## 【 1 1 6 7 】

普図保留記憶部 0 0 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 0 0 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出され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。

## 【 1 1 6 8 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 1 S G 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 0 0 1 S G 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。

10

## 【 1 1 6 9 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 1 S G 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 0 0 1 S G 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。

## 【 1 1 7 0 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 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 0 0 1 S G 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 0 0 1 S G 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タするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

## 【 1 1 7 1 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 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 1 ~ 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又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

## 【 1 1 7 2 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 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 0 0 1 S G 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。

## 【 1 1 7 3 】

40

図 1 1 5 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

## 【 1 1 7 4 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、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

50

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、例えば特図可変表示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、格納されている。

#### 【 1 1 7 5 】

図 1 1 5 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 2 3 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 2 4 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 とを備えている。

10

#### 【 1 1 7 6 】

演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 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 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 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。

#### 【 1 1 7 7 】

演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 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 0 0 1 S G 1 9 2 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。

20

#### 【 1 1 7 8 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 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 0 0 1 S G 1 9 3 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。

#### 【 1 1 7 9 】

演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 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 0 0 1 S G 1 9 4 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。

30

#### 【 1 1 8 0 】

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

40

50

## 【 1 1 8 1 】

これら格納領域（エン트리）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

## 【 1 1 8 2 】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

## 【 1 1 8 3 】

図124（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエン트리）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエン트리）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図124（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

## 【 1 1 8 4 】

更に、図115に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、後述する選択演出において遊技者によって選択され得る選択肢に対応したキャラクタ毎に、選択肢の選択時に付与されるポイントを集計して記憶するための選択キャラクタ用ポイント集計テーブル（図125（A））、後述する選択演出において遊技者によって選択された選択肢に対応するキャラクタを過去3回の選択演出に亘って記憶するための選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル（図125（B））が設けられている。

## 【 1 1 8 5 】

また、図115に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、後述する選択演出において遊技者によって選択され得る選択肢に対応したリーチ演出毎に、選択肢の選択時に付与されるポイントを集計して記憶するための選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図125（C））、後述する選択演出において遊技者によって選択された選択肢に対応するリーチ演出を過去3回の選択演出に亘って記憶するための選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル（図125（D））も設けられている。

## 【 1 1 8 6 】

尚、本実施例の選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル及び選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルでは、選択演出や選択演出においていずれの選択肢も遊技者によって選択さ

10

20

30

40

50

れなかったこと（選択演出の実行中に選択肢を選択するためのプッシュボタン 3 1 B の操作が行われなかったこと）も記憶可能となっている。

【 1 1 8 7 】

これら選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機 1 への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である。

【 1 1 8 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 1 1 8 9 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 1 7 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 1 1 9 0 】

図 1 1 7 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1 ）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2 ）。初期設定には、スタックポイントの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 1 1 9 1 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3 ）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 1 1 9 2 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 1 1 9 3 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 1 1 9 4 】

乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）の実行後、CPU 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T

10

20

30

40

50

C から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【1195】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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 127 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 127 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 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の検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。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（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

10

【1196】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる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（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

20

【1197】

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（ステップ S26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1198】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【1199】

図 128 は、特別図柄プロセス処理として、図 127 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

40

【1200】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 127 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して

50

伝送される。

【 1 2 0 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 1 2 0 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 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、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、本実施例では、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図 1 1 5 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 1 2 0 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 1 2 0 4 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値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では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 1 2 0 5 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 1 2 0 6 】

ステップ S 1 1 2 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 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経過時間を計測する処理などが含まれている。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。そして、特別図柄の変動を開始してから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、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 2 0 7 】

ステップ S 1 1 3 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 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の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、表示結果が「大当たり」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。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

#### 【 1 2 0 8 】

ステップ S 1 1 4 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、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

10

#### 【 1 2 0 9 】

ステップ S 1 1 5 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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 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 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

20

#### 【 1 2 1 0 】

ステップ S 1 1 6 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設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させ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上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

30

#### 【 1 2 1 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定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、大当たり終了処理は終了する。

#### 【 1 2 1 2 】

図 1 2 9 は、図 1 2 8 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 1 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 1 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( 0 0 1 S G S 1 0 3 )。

40

50



## 【 1 2 1 3 】

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

10

## 【 1 2 1 4 】

0 0 1 S G S 1 0 3、0 0 1 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 1 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 0 0 1 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

20

## 【 1 2 1 5 】

0 0 1 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する ( 0 0 1 S G S 1 0 9 )。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される ( 0 0 1 S G S 1 1 0 )。

30

## 【 1 2 1 6 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、0 0 1 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

## 【 1 2 1 7 】

0 0 1 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる ( 0 0 1 S G S 1 1 1 )。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M

50

101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図127に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1218】

CPU103は、001SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(001SGS113)。

10

【1219】

001SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(001SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(001SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(001SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(001SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(001SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【1220】

図130は、特別図柄通常処理として、図128のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図130に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ001SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ001SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

30

【1221】

ステップ001SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ001SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す(ステップ001SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1222】

ステップ001SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ001SGS143)。

40

【1223】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(ステップ001SGS144)、ステップ001SGS149aに移行する。

【1224】

一方、ステップ001SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(

50

ステップ001SGS141; Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ001SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ001SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ001SGS145の処理は、ステップ001SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1225】

10

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

【1226】

ステップ001SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ001SGS145; N)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ001SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【1227】

ステップ001SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ001SGS147)。

30

【1228】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(ステップ001SGS148)、ステップ001SGS149に移行する。

【1229】

ステップ001SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図119に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する(ステップ001SGS150)。尚、このステップ001SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000~12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態(本特徴部であれば低確低ベース状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【1230】

このように、ステップ001SGS149cで選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ001SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変

50

表示が開始されるとき遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【1231】

ステップ001SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ001SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ001SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図120（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ001SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ001SGS154）。

10

【1232】

ステップ001SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ001SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ001SGS155の処理後はステップ001SGS156に進む。

20

【1233】

また、ステップ001SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ001SGS150；N）、ステップ001SGS152～001SGS155の処理を実行することなくステップ001SGS156の処理を実行する。

30

【1234】

ステップ001SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ001SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ001SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

40

【1235】

ステップ001SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ001SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

50

## 【 1 2 3 6 】

尚、ステップ 0 0 1 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 5 ; Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

## 【 1 2 3 7 】

図 1 3 1 は、変動パターン設定処理として、図 1 2 8 の S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 3 1 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、状態に応じた変動パターン判定テーブルを図 1 2 2 に示す大当り用変動パターン判定テーブル A、大当り用変動パターン判定テーブル B、はずれ用変動パターン判定テーブル A、はずれ用変動パターン判定テーブル B、はずれ用変動パターン判定テーブル C、はずれ用変動パターン判定テーブル Dの中から選択する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 1）。

## 【 1 2 3 8 】

例えば、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個以下であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択する。

20

30

## 【 1 2 3 9 】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄通常処理のステップ 0 0 1 S G S 1 4 2 またはステップ 0 0 1 S G S 1 4 6 において読み出した変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と、ステップ 0 0 1 S G S 6 1 において選択した変動パターン判定テーブルとにもとづいて変動パターンを決定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 2）。

## 【 1 2 4 0 】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 3）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 4）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 5）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 6）。尚、ステップ 0 0 1 S G S 1 6 4 において送信設定された各種コマンドは、図 1 2 7 に示すコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に対して送信される。

40

## 【 1 2 4 1 】

図 1 3 2 は、特別図柄停止処理として、図 1 2 8 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停

50

止表示する制御を行う（ステップ001SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ001SGS181）。

【1242】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ001SGS182）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ001SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ001SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ001SGS185）。

10

【1243】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ001SGS186）。

【1244】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ001SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、確変大当りAの場合には10回、確変大当りBや非確変大当りの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ001SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ001SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

20

【1245】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ001SGS182；N）、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ001SGS191）。時短フラグがオフである場合（ステップ001SGS191；N）はステップ001SGS196に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ001SGS191；Y）は、更に後述の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ001SGS192）。

30

【1246】

時短回数カウンタの値が0である場合（ステップ001SGS192；Y）はステップ001SGS196に進み、時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップ001SGS192；N）は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ001SGS93）、該1減算した後の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ001SGS194）。1減算した後の時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップ001SGS194；N）はステップ001SGS196に進み、1減算した後の時短回数カウンタの値が0である場合（ステップ001SGS194；Y）は、時短フラグをオフにしてステップ001SGS196に進む（ステップ001SGS195）。

40

【1247】

ステップ001SGS196の処理では、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う（ステップ001SGS196）。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ001SGS197）。

【1248】

図133は、大当り終了処理として、図128のS117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。

【1249】

50

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ001SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ001SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ001SGS202）、処理を終了する。

#### 【1250】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ001SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ001SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ001SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

10

#### 【1251】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ001SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ001SGS205）。

#### 【1252】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ001SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ001SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ001SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ001SGS209）、ステップ001SGS213に進む。

20

#### 【1253】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ001SGS205；Y）には、ステップ001SGS211とステップ001SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ001SGS213に進む。

#### 【1254】

ステップ001SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ001SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ001SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ001SGS216）。

30

#### 【1255】

（演出制御基板12の主要な動作）

#### 【1256】

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図134のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図134に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、可変表示回数カウンタの値を0にセットする処理（ステップS72）、画像表示装置5の左下部において常駐キャラクタとしてキャラクタNの表示を開始するための処理（ステップS72a）を行う。

40

#### 【1257】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

50

## 【 1 2 5 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

## 【 1 2 5 9 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 7 3 ; Y e s ) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 ) 、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 5 ) 。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、 R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

20

## 【 1 2 6 0 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する ( ステップ S 7 6 ) 。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

## 【 1 2 6 1 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され ( ステップ S 7 7 ) 、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理 ( ステップ S 7 7 ) の後は、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理 ( ステップ S 7 8 ) と、画像表示装置 5 において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理 ( ステップ S 7 9 ) と、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理 ( ステップ S 8 0 ) と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

## 【 1 2 6 2 】

尚、本実施例のメニュー表示処理は、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L 、 8 R から出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ 9 の光量 ( 輝度 ) を調整する処理、第 1 リーチ演出や第 2 リーチ演出において獲得したポイント数をキャラクタやリーチ演出毎に表示する処理を含んでいる。

50



## 【 1 2 6 3 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

## 【 1 2 6 4 】

(演出制御プロセス処理)

図135は、演出制御プロセス処理として、図134のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図135に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【 1 2 6 5 】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

## 【 1 2 6 6 】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

## 【 1 2 6 7 】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

## 【 1 2 6 8 】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板

10

20

30

40

50

11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【1269】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

#### 【1270】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

#### 【1271】

(可変表示開始設定処理)

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図136～図138は、図134に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ001SGS271)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ001SGS271; Y)、例えば、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「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ001SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

#### 【1272】

また、ステップ001SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ001SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ001SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ001SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ001SGS273; Y)、例えば、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「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ001SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

#### 【1273】

ステップ001SGS272またはステップ001SGS274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(ステップ001SGS275)。

#### 【1274】

50

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）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ001SGS276）。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飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1275】

尚、本実施例では、受信した可変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可変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」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりB～確変大当たりCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合は、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」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変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図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【1276】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりB～確変大当たりCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、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」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当たり遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が100回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が100回の可変表示で終了するか10000回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【1277】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1278】

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、飾り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、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【1279】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示回数カウンタの値を「1」加算した後（ステップ001SGS277）、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS278）。遊技状態が確変状態であれば（ステップ001SGS278；Y）、確変状態可変表示回数カウンタの値を「1」加算してステップ001SGS280に進み、遊技状態が確変状態でなければ（ステップ001SGS278；N）、そのままステップ001SGS280に進む。

【1280】

図139に示すように、可変表示回数カウンタは、パチンコ遊技機1の起動時から実行された可変表示回数をカウントするためのカウンタである。このため、可変表示回数カウ

10

20

30

40

50

ンタは、パチンコ遊技機 1 の起動時にセットされる（「0」がセットされる）が、電断時を除きクリアされることがないカウンタでもある。

【1281】

また、確変状態可変表示回数カウンタは、確変状態に制御されてから次の大当たり遊技状態に制御されるまでの可変表示回数をカウントするためのカウンタである。このため、確変状態可変表示回数カウンタは、大当たり遊技終了後の確変状態に制御されるタイミングでセットされる（「0」がセットされる）カウンタであり、電断時と次の大当たり遊技状態に制御されるときにクリアされるカウンタである。

【1282】

ステップ001SGS280においては、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル（図12（A）参照）を参照し、最もポイント数が多いキャラクタとその次にポイント数が多いキャラクタとを特定する（ステップ001SGS280）。そして、最もポイント数が多いキャラクタとその次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が「10」以上であるか否かを判定し（ステップ001SGS281）、ポイント数差が「10」以上でない、つまり、「10」未満である場合は（ステップ001SGS281；N）、常駐キャラクタを更新せずステップ001SGS283に進む。一方、ポイント数差が「10」以上である場合（ステップ001SGS281；Y）、常駐キャラクタを、最もポイント数が多いキャラクタに更新表示するための設定を行う（ステップ001SGS282）。尚、最もポイント数が多いキャラクタが現在表示中の常駐キャラクタである場合、更新設定してもよいし、更新設定しなくてもよい。

【1283】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ001SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ001SGS283）。ステップ001SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ001SGS283；Y）は、ステップ001SGS323に進む。

【1284】

一方、ステップ001SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合（ステップ001SGS283；N）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル（図12（B）参照）を参照し、No.1～No.3の内容（過去直近3回の選択演出の演出結果）を特定する（ステップ001SGS284）。そして、No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されているか否かを判定する（ステップ001SGS285）。

【1285】

尚、選択演出は、図142に示すように、遊技者が押しボタン31Bの操作によって画像表示装置5に表示されている複数の選択肢から1の選択を選択する演出である。また、選択演出は、複数回繰り返し実行することによって常駐キャラクタの変化を決定する演出でもある。

【1286】

No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されていない場合は（ステップ001SGS285；N）、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値に応じて選択演出の実行の有無を決定し（ステップ001SGS286）、ステップ001SGS288に進む。

【1287】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図140（A）に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、50%の割合で選択演出の実行を決定し、50%の割合で選択演出の非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、30%の割合で選択演出の実行を決定し、70%の割合で選択演出の非実行を決定する。

10

20

30

40

50

## 【1288】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図140(B)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出 の実行を決定し、100%の割合で選択演出 の非実行を決定する。

## 【1289】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図140(C)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1~20であれば、15%の割合で選択演出 の実行を決定し、85%の割合で選択演出 の非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、7.5%の割合で選択演出 の実行を決定し、92.5%の割合で選択演出 の非実行を決定する。

10

## 【1290】

一方、No. 1~No. 3全てに「選べない」が記憶されている場合は(ステップ001SGS285; Y)、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値、「選べない」の選択肢が3回連続選択されたことに応じて選択演出 実行の有無を決定し(ステップ001SGS287)、ステップ001SGS288に進む。

## 【1291】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図140(D)に示すように、可変表示回数カウンタの値が1~50であれば、20%の割合で選択演出 の実行を決定し、80%の割合で選択演出 の非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、10%の割合で選択演出 の実行を決定し、90%の割合で選択演出 の非実行を決定する。

20

## 【1292】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図140(E)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出 の実行を決定し、100%の割合で選択演出 の非実行を決定する。

## 【1293】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図140(F)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1~20であれば、5%の割合で選択演出 の実行を決定し、95%の割合で選択演出 の非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、2.5%の割合で選択演出 の実行を決定し、97.5%の割合で選択演出 の非実行を決定する。

30

## 【1294】

つまり、図140(A)及び図140(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、パチンコ遊技機1の起動時または電断復旧からの可変表示回数に応じて選択演出 の実行割合が異なっている。特に、可変表示回数が1~50回目までの場合は、可変表示回数が51回目以降よりも選択演出 を高い割合で実行可能となっているので、常駐キャラクタが遊技者の好みのキャラクタに変化するまでの期間を早めることができる。

40

## 【1295】

また、図140(A)と図140(C)、図140(D)と図140(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 を実行可能となっている。更には、図122に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択される割合が低く設定されている、つまり、選択演出 を実行可能な変動パターンの選択割合が低く設定されている。このため、確変状態においては、選択演出 が頻繁に実行される(ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される)ことにより可変表示効率が悪くなることによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

50

## 【 1 2 9 6 】

また、図 1 4 0 ( A ) ~ 図 1 4 0 ( F ) に示すように、本実施例では、遊技状態が通常状態や確変状態である場合には選択演出 を実行可能である一方で、遊技状態が時短状態である場合には選択演出 を実行しないようになっている。一方で、後述するように、常駐キャラクタの表示及び表示されている常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出自体は遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれである場合であっても実行可能となっている。このため、大当り遊技終了後の状態であって確変状態よりも遊技者にとって不利である時短状態（確変制御が実行されない遊技状態）では、選択演出 が実行されることによって該選択演出 の実行が遊技者のストレスとなってしまうことを防ぐことができる。また、時短状態であっても通常状態や確変状態と同じく常駐キャラクタの表示や常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出が実行されるので、時短状態における遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

10

## 【 1 2 9 7 】

また、図 1 4 0 ( C ) 及び図 1 4 0 ( F ) に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出 の実行割合が異なっている。特に、確変状態に制御されてからの可変表示回数が 1 ~ 2 0 回までの場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数が 2 1 回目以降よりも選択演出 を高い割合で実行可能となっている。このため、確変状態に制御されてから 1 0 0 回や 2 0 0 回等の多数の可変表示が実行された場合（所謂ハマリが発生した場合）には、選択演出 が頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を低減することができる。

20

## 【 1 2 9 8 】

そして、図 1 4 0 ( A ) と図 1 4 0 ( D ) に示すように、遊技状態が通常状態であるとき、過去 3 回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が 2 回以下である場合は、過去 3 回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出 の実行を決定可能となっている。同様に、図 1 4 0 ( C ) と図 1 4 0 ( E ) に示すように、遊技状態が確変状態であるとき、過去 3 回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が 2 回以下である場合は、過去 3 回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出 の実行を決定可能となっている。このため、過去 3 回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合、つまり、遊技者が常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させたくないと考えている場合については、選択演出 の実行割合を低下させることにより、遊技者に対して選択肢の選択を要求することにより却って遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となっている。

30

## 【 1 2 9 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル（図 1 2 ( D ) 参照）を参照し、No . 1 ~ No . 3 の内容（過去直近 3 回の選択演出 の演出結果）を特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 8 ）。

## 【 1 3 0 0 】

尚、選択演出 は、図 1 4 2 に示すように、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作によって画像表示装置 5 に表示されている複数の選択肢から 1 の選択を選択する演出である。また、選択演出 は、複数回繰り返し実行することによってスーパーリーチのリーチ演出の各リーチ演出の選択割合を決定する演出でもある。

40

## 【 1 3 0 1 】

そして、No . 1 ~ No . 3 全てに「選べない」が記憶されているか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 9 ）。No . 1 ~ No . 3 全てに「選べない」が記憶されていない場合は（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 9 ; N ）、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値に応じて選択演出 実行の有無を決定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 9 0 ）、ステップ 0 0 1 S G S 2 9 2 に進む。

## 【 1 3 0 2 】

例えば、遊技状態が通常状態、過去 3 回の選択演出 において「選べない」の選択肢の

50

連続決定回数が2回以下である場合は、図141(A)に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、40%の割合で選択演出の実行を決定し、60%の割合で選択演出の非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、20%の割合で選択演出の実行を決定し、80%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1303】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図141(B)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出の実行を決定し、100%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1304】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、図141(C)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1～20であれば、10%の割合で選択演出の実行を決定し、90%の割合で選択演出の非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、5%の割合で選択演出の実行を決定し、95%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1305】

一方、No.1～No.3全てに「選べない」が記憶されている場合は(ステップ001SGS289;Y)、遊技状態、可変表示回数カウンタの値、確変状態可変表示回数カウンタの値、「選べない」の選択肢が3回連続選択されたことに応じて選択演出の実行の有無を決定し(ステップ001SGS291)、ステップ001SGS292に進む。

【1306】

例えば、遊技状態が通常状態、過去3回の選択演出全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図141(D)に示すように、可変表示回数カウンタの値が1～50であれば、10%の割合で選択演出の実行を決定し、90%の割合で選択演出の非実行を決定し、可変表示回数カウンタの値が51以上であれば、5%の割合で選択演出の実行を決定し、95%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1307】

また、遊技状態が時短状態、過去3回の選択演出全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図141(E)に示すように、可変表示回数カウンタの値にかかわらず、0%の割合で選択演出の実行を決定し、100%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1308】

また、遊技状態が確変状態、過去3回の選択演出全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合は、図141(F)に示すように、確変可変表示回数カウンタの値が1～20であれば、2%の割合で選択演出の実行を決定し、98%の割合で選択演出の非実行を決定し、確変可変表示回数カウンタの値が21以上であれば、1%の割合で選択演出の実行を決定し、99%の割合で選択演出の非実行を決定する。

【1309】

つまり、図141(A)及び図141(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、パチンコ遊技機1の起動時または電断復旧からの可変表示回数に応じて選択演出の実行割合が異なっている。特に、可変表示回数が1～50回目までの場合は、可変表示回数が51回目以降よりも選択演出を高い割合で実行可能となっているので、遊技者の好みのリーチ演出が高い割合で実行されるまでの期間を早めることができる。

【1310】

また、図141(A)と図141(C)、図141(D)と図141(F)に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出を実行可能となっている。更には、図122に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが選択される割合が低く設定されている、つまり、選択演出を実行可能な変動パターンの選択割合が低く設定され

10

20

30

40

50

ている。このため、確変状態においては、選択演出 が頻繁に実行される（ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される）ことにより可変表示効率が悪くなることによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【1311】

また、図141（A）～図141（F）に示すように、本実施例では、遊技状態が通常状態や確変状態である場合には選択演出 を実行可能である一方で、遊技状態が時短状態である場合には選択演出 を実行しないようになっている。一方で、後述するように、常駐キャラクタの表示及び表示されている常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出自体は遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれである場合であっても実行可能となっている。このため、大当り遊技終了後の状態であって確変状態よりも遊技者にとって不利である時短状態（確変制御が実行されない遊技状態）では、選択演出 が実行されることによって該選択演出 の実行が遊技者のストレスとなってしまうことを防ぐことができる。また、時短状態であっても通常状態や確変状態と同じく常駐キャラクタの表示や常駐キャラクタを用いたスーパーリーチのリーチ演出が実行されるので、時短状態における遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

10

【1312】

また、図141（C）及び図141（F）に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出 の実行割合が異なっている。特に、確変状態に制御されてからの可変表示回数が1～20回までの場合は、確変状態に制御されてからの可変表示回数が21回目以降よりも選択演出 を高い割合で実行可能となっている。このため、確変状態に制御されてから100回や200回等の多数の可変表示が実行された場合（所謂ハマリが発生した場合）には、選択演出 が頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を低減することができる。

20

【1313】

そして、図141（A）と図141（D）に示すように、遊技状態が通常状態であるとき、過去3回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出 の実行を決定可能となっている。同様に、図140（C）と図140（E）に示すように、遊技状態が確変状態であるとき、過去3回の選択演出 において「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下である場合は、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合よりも高い割合で選択演出 の実行を決定可能となっている。このため、過去3回の選択演出 全てにおいて「選べない」の選択肢が選択されている場合、つまり、遊技者が常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させたくないと考えている場合については、選択演出 の実行割合を低下させることにより、遊技者に対して選択肢の選択を要求することにより却って遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となっている。

30

【1314】

また、図140（A）と図141（A）、図140（C）と図141（C）、図140（D）と図141（D）、図140（F）と図141（F）に示すように、遊技状態が通常状態または確変状態である場合は、選択演出 の方が選択演出 よりも高い割合で実行されるようになっている。つまり、選択演出 が実行されて遊技者によって選択肢が選択される場合は、遊技者の好みに沿ったキャラクタが常駐キャラクタとして表示されるとともに、該キャラクタがスーパーリーチのリーチ演出に登場するようになるので、選択結果が反映されたことを分かり易く遊技者に認識させることができ、遊技興趣をより向上させることができる。

40

【1315】

以上のように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で決定可能である。尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合であっても、一部の可変表示では通常状態と同様のノーマルリーチ

50



やスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されるようになっている。すなわち、遊技状態が時短状態である場合と確変状態である場合とでは、スーパーリーチのリーチ演出として共通の演出態様のリーチ演出（リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C）を実行可能となっている。

【1316】

そして、選択演出 及び選択演出 双方の実行が決定されているか否かを判定し（ステップ001SGS292）、選択演出 及び選択演出 双方の実行が決定されていない場合は、ステップ001SGS301に進み、選択演出 及び選択演出 双方の実行が決定されている場合は、選択演出 の実行のみを決定するとともに、選択演出 の非実行を決定して（ステップ001SGS301）に進む。

10

【1317】

つまり、本実施例では、1の可変表示について、選択演出 の実行と選択演出 の実行の両方が決定された場合は、選択演出 の実行を優先して決定し、選択演出 については非実行を再決定するようになっている。このため、選択演出 の実行により常駐キャラクタが遊技者の好みのキャラクタに変化し易くなるので、選択演出 の演出結果が反映されたことを遊技者に認識させ易くでき、遊技興趣を向上できる。

【1318】

次に、図137に示すように、演出制御用CPU120は、選択演出 の実行を決定したか否かを判定する（ステップ001SGS301）。選択演出 の実行を決定したと判定した場合（ステップ001SGS301；Y）、遊技状態と変動パターンに応じて選択演出 の演出パターンを決定する（ステップ001SGS302）。

20

【1319】

例えば、遊技状態が通常状態である場合は、図143（A）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、50%割合で演出パターンAでの実行を決定し、50%の割合で演出パターンBでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、33%の割合で演出パターンAでの実行を決定し、33%の割合で演出パターンBでの実行を決定し、34%の割合で演出パターンCでの実行を決定する。

【1320】

また、遊技状態が確変状態である場合は、図143（B）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、100%割合で演出パターンDでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、50%の割合で演出パターンDでの実行を決定し、50%の割合で演出パターンEでの実行を決定する。

30

【1321】

ここで、選択演出 における演出パターンA～Eについて説明する。図145（A）及び図145（B）に示すように、演出パターンAは、画像表示装置5において質問として『修行だ！何をしよう？』の表示を行うとともに、キャラクタAに対応する選択肢1として『筋トレ』の表示、キャラクタBに対応する選択肢2として『勉強』の表示、キャラクタCに対応する選択肢3として『滝行』の表示を行う演出パターンである。

40

【1322】

また、演出パターンAは、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出 のうち少なくとも1回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢1（上記した『筋トレ』の選択肢）に設定される演出パターンである。

【1323】

更に、演出パターンAは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図144参照）において、総演出期間が5秒、遊技者からの押しボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が3秒に設定されている演出パターンであり、遊技者の押しボ

50

タン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 2 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 2 4 】

演出パターン B は、画像表示装置 5 において質問として『何を目指す？』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として剣士の画像及び『剣士になりたい！』の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として魔法使いの画像及び『魔法使いになりたい！』の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 としてアーチャーの画像及び『アーチャーになりたい！』の表示、キャラクタ D に対応する選択肢 4 としてガンマンの画像及び『ガンマンになりたい！』の表示を行う演出パターンである。

【 1 3 2 5 】

また、演出パターン B は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 2（上記した魔法使いの画像及び『魔法使いになりたい！』の表示の選択肢）に設定される演出パターンである。

【 1 3 2 6 】

更に、演出パターン B は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 1 4 4 参照）において、総演出期間が 6 秒、遊技者からの押しボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 4 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者の押しボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 1 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 2 7 】

演出パターン C は、画像表示装置 5 において質問として『何が好き？』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として剣の画像の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として杖の画像の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 として弓の画像の表示、キャラクタ D に対応する選択肢 4 として銃の画像の表示、いずれのキャラクタにも対応しない選択肢 5 として『選べない』の表示を行う演出パターンである。尚、該『選べない』の選択肢は、キャラクタ A ～キャラクタ C に対応する各選択肢とは異なり、初期選択肢として設定されることがない選択肢である。

【 1 3 2 8 】

また、演出パターン C は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 3（上記した弓の画像の選択肢）に設定される演出パターンである。

【 1 3 2 9 】

更に、演出パターン C は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 1 4 4 参照）において、総演出期間が 7 秒、遊技者からの押しボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 5 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者の押しボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 3 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 3 0 】

演出パターン D は、画像表示装置 5 において質問として『どうやって戦う？』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として『近接攻撃』の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として『戦略的攻撃』の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 として『遠隔攻撃』の表示を行う演出パターンである。

【 1 3 3 1 】

また、演出パターン D は、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の

10

20

30

40

50

場合及び直近 3 回の選択演出のうち少なくとも 1 回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 1 (上記した『近接攻撃』の選択肢) に設定される演出パターンである。

【 1 3 3 2 】

更に、演出パターン D は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間 (図 1 4 4 参照) において、総演出期間が 8 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間 (操作受付期間) が 6 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 5 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 3 3 】

演出パターン E は、画像表示装置 5 において質問として『どうやって戦う?』の表示を行うとともに、キャラクタ A に対応する選択肢 1 として剣の画像及び『剣で戦う!』の表示、キャラクタ B に対応する選択肢 2 として杖の画像及び『魔法で戦う!』の表示、キャラクタ C に対応する選択肢 3 として弓の画像及び『弓で戦う!』の表示を行う演出パターンである。

【 1 3 3 4 】

また、演出パターン E は、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出のうち少なくとも 1 回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 2 (上記した杖の画像及び『魔法で戦う』の選択肢) に設定される演出パターンである。

【 1 3 3 5 】

更に、演出パターン E は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間 (図 1 4 4 参照) において、総演出期間が 9 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間 (操作受付期間) が 7 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 3 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 3 6 】

尚、これら演出パターン A ~ E においてポイントが付与された結果として、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数の差が 10 以上となった場合は、常駐キャラクタが最もポイント数が多いキャラクタに更新されるようになっている。加えて、演出パターン D 及び E においては、常駐キャラクタの更新に応じて画像表示装置 5 に表示されている背景画像も更新されるようになっている。つまり、演出パターン A ~ C が実行された場合の更新対象は常駐キャラクタのみであるが、演出パターン D 及び E が実行された場合の更新対象は常駐キャラクタと背景画像となっている。

【 1 3 3 7 】

つまり、遊技状態が通常状態であるとき、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、選択演出を、演出パターン A、演出パターン B、演出パターン C のうち、総演出期間が短い演出パターン A と演出パターン B とで実行可能である一方、変動パターンがスーパリーチの変動パターンである場合は、選択演出を、演出パターン A、演出パターン B、演出パターン C で実行可能となっている。

【 1 3 3 8 】

また、遊技状態が確変状態であるとき、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、選択演出を、演出パターン A、演出パターン B、演出パターン C よりも総演出期間が長い演出パターン D と演出パターン E のうち、総演出期間が演出パターン E よりも短い演出パターン D にて実行可能である一方、変動パターンがスーパリーチの変動パターンである場合は、選択演出を、演出パターン D と演出パターン E とで実行可能となっている。

【 1 3 3 9 】

10

20

30

40

50

つまり、図 1 4 3 及び図 1 4 5 に示すように、選択演出 としてキャラクタ A ~ C に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン A ~ 演出パターン E の 5 つであるのに対して、選択演出 としてキャラクタ D に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン B、演出パターン C、演出パターン E の 3 つみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A ~ C のいずれかに変化すると決定する割合よりも低く設定されている。

【 1 3 4 0 】

尚、本実施例では、図 1 4 3 ( A ) 及び図 1 4 3 ( B ) に示すように、選択演出 の演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンをほぼ同一割合で決定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、選択演出 の演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンを異なる割合で決定可能としてもよい。

10

【 1 3 4 1 】

そして、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル ( 図 1 2 ( B ) 参照 ) を参照し、No . 1 ~ No . 3 の内容 ( 過去直近 3 回の選択演出 の演出結果 ) を特定する ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 3 ) 。そして、No . 1 ~ No . 3 全てに「操作無し」が記憶されているか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 4 ) 、No . 1 ~ No . 3 に「操作無し」が記憶されている場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 4 ; Y ) 、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル ( 図 1 2 ( A ) 参照 ) を参照し、最もポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢 ( キャラクタ D に応じた選択肢を除く ) を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 5 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。

20

【 1 3 4 2 】

一方、No . 1 ~ No . 3 のいずれかに「操作無し」が記憶されていない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 4 ; N ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 0 2 にて決定した選択演出 の演出パターンは演出パターン A または演出パターン D であるか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 6 ) 、演出パターン A または演出パターン D である場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 6 ; Y ) 、キャラクタ A に応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 7 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。また、演出パターン A または演出パターン D でない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 6 ; N ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 0 2 にて決定した選択演出 の演出パターンは演出パターン B または演出パターン E であるか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8 ) 、演出パターン B または演出パターン E である場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8 ; Y ) 、キャラクタ B に応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 9 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。また、演出パターン B または演出パターン E でない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8 ; N ) 、キャラクタ C に応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 0 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。

30

【 1 3 4 3 】

つまり、本実施例では、過去直近 3 回の選択演出 のうち、少なくとも 1 回の選択演出 において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作していずれかの選択肢を選択している場合は、演出パターン毎に予め設定されている選択肢を初期選択肢に設定して選択演出 を実行する一方で、過去直近 3 回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合は、最も累計ポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢を初期選択肢に設定して選択演出 を実行する。このようにすることで、選択演出 において遊技者によってプッシュボタン 3 1 B の操作によりいずれの選択肢も選択されなかった場合に、常駐キャラクタが遊技者の好みではないキャラクタへ不意に変化してしまうことを防ぐことができる。

40

【 1 3 4 4 】

また、ステップ 0 0 1 S G S 3 0 1 において、選択演出 の実行を決定していないと判定した場合 ( ステップ 0 0 1 S G S 3 0 1 ; N ) 、選択演出 の実行を決定したか否かを

50

判定する（ステップ001SGS311）。選択演出の実行を決定していない、つまり、選択演出及び選択演出のいずれの実行も決定していないと判定した場合は（ステップ001SGS311；N）、ステップ001SGS322に進む。

【1345】

また、選択演出の実行を決定したと判定した場合は（ステップ001SGS311；Y）、遊技状態と変動パターンに応じて選択演出の演出パターンを決定する（ステップ001SGS312）。

【1346】

例えば、遊技状態が通常状態である場合は、図143（C）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、50%割合で演出パターンVでの実行を決定し、50%の割合で演出パターンWでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、33%の割合で演出パターンVでの実行を決定し、33%の割合で演出パターンWでの実行を決定し、34%の割合で演出パターンXでの実行を決定する。

【1347】

また、遊技状態が確変状態である場合は、図143（D）に示すように、可変表示を実行する変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、100%割合で演出パターンYでの実行を決定し、可変表示を実行する変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、50%の割合で演出パターンYでの実行を決定し、50%の割合で演出パターンZでの実行を決定する。

【1348】

ここで、選択演出における演出パターンV～Zについて説明する。図146（A）及び図146（B）に示すように、演出パターンVは、画像表示装置5において質問として『冒険だ！何をしよう？』の表示を行うとともに、リーチ演出Aに対応する選択肢1として『宝探し』の表示、リーチ演出BBに対応する選択肢2として『モンスター退治』の表示、リーチ演出Cに対応する選択肢3として『強い敵を探す』の表示を行う演出パターンである。

【1349】

また、演出パターンVは、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢1（上記した『宝探し』の選択肢）に設定される演出パターンである。

【1350】

更に、演出パターンVは、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図144参照）において、総演出期間が5秒、遊技者からの押しボタン31Bの操作を受け付ける期間（操作受付期間）が3秒に設定されている演出パターンであり、遊技者の押しボタン31Bの操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に2ポイントが付与される演出パターンでもある。

【1351】

演出パターンWは、画像表示装置5において質問として『夢は何？』の表示を行うとともに、リーチ演出Aに対応する選択肢1として宝箱の画像及び『宝を見つけない！』の表示、リーチ演出Bに対応する選択肢2としてモンスターの画像及び『モンスターを退治したい！』の表示、リーチ演出Cに対応する選択肢3として強敵の画像及び『強敵と戦いたい！』の表示を行う演出パターンである。

【1352】

また、演出パターンWは、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン31Bの操作により選択されている場合において初期選択

10

20

30

40

50

肢が選択肢 2（上記したモンスターの画像及び『モンスターを退治したい！』の表示の選択肢）に設定される演出パターンである。

【 1 3 5 3 】

更に、演出パターン W は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 1 4 4 参照）において、総演出期間が 6 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 4 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に 1 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 5 4 】

演出パターン X は、画像表示装置 5 において質問として『気になるのはどれ？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として宝箱の画像の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 としてモンスターの画像の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として強敵の画像の表示、いずれのリーチ演出にも対応しない選択肢 4 として『選べない』の表示を行う演出パターンである。尚、該『選べない』の選択肢は、リーチ演出 A ～リーチ演出 C に対応する各選択肢とは異なり、初期選択肢として設定されることがない選択肢である。

10

【 1 3 5 5 】

また、演出パターン X は、遊技状態が通常状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 3（上記したモンスターの画像の選択肢）に設定される演出パターンである。

20

【 1 3 5 6 】

更に、演出パターン X は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 1 4 4 参照）において、総演出期間が 7 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 5 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に 3 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 5 7 】

演出パターン Y は、画像表示装置 5 において質問として『何が欲しい？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として『お金』の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 として『名誉』の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として『好敵手』の表示を行う演出パターンである。

30

【 1 3 5 8 】

また、演出パターン Y は、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 1（上記した『お金』の選択肢）に設定される演出パターンである。

【 1 3 5 9 】

40

更に、演出パターン Y は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間（図 1 4 4 参照）において、総演出期間が 8 秒、遊技者からのプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間（操作受付期間）が 6 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたリーチ演出に 5 ポイントが付与される演出パターンでもある。

【 1 3 6 0 】

演出パターン Z は、画像表示装置 5 において質問として『何が欲しい？』の表示を行うとともに、リーチ演出 A に対応する選択肢 1 として宝箱の画像及び『お金』の表示、リーチ演出 B に対応する選択肢 2 としてモンスターの画像及び『名誉』の表示、リーチ演出 C に対応する選択肢 3 として強敵の画像及び『好敵手』の表示を行う演出パターンである。

50

## 【 1 3 6 1 】

また、演出パターン Z は、遊技状態が時短状態である場合に実行され得る演出パターンであって、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者の押しボタン 3 1 B の操作により選択されている場合において初期選択肢が選択肢 2 ( 上記したモンスターの画像及び『名譽』の選択肢 ) に設定される演出パターンである。

## 【 1 3 6 2 】

更に、演出パターン Z は、可変表示の開始からリーチとなるまでの期間 ( 図 1 4 4 参照 ) において、総演出期間が 9 秒、遊技者からの押しボタン 3 1 B の操作を受け付ける期間 ( 操作受付期間 ) が 7 秒に設定されている演出パターンであり、遊技者の押しボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたことにより、該選択された選択肢に応じたキャラクタに 3 ポイントが付与される演出パターンでもある。

10

## 【 1 3 6 3 】

尚、これら演出パターン V ~ Z においてポイントが付与された結果として、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数の差が 1 0 以上となった場合は、最もポイント数が多いリーチ演出が実行され易いように各リーチ演出の実行割合が変化するようにになっている。

## 【 1 3 6 4 】

尚、本実施例では、図 1 4 3 ( C ) 及び図 1 4 3 ( D ) に示すように、選択演出 の演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンをほぼ同一割合で決定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、選択演出 の演出パターンを複数の演出パターンから決定可能な場合は、それぞれの演出パターンを異なる割合で決定可能としてもよい。

20

## 【 1 3 6 5 】

そして、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブル ( 図 1 2 ( D ) 参照 ) を参照し、No . 1 ~ No . 3 の内容 ( 過去直近 3 回の選択演出 の演出結果 ) を特定する ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 3 ) 。そして、No . 1 ~ No . 3 に「操作無し」が記憶されているか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 4 ) 、No . 1 ~ No . 3 に「操作無し」が記憶されている場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 4 ; Y ) 、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル ( 図 1 2 ( C ) 参照 ) のキャラクタ毎のポイント数を参照し、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 5 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。

30

## 【 1 3 6 6 】

一方、No . 1 ~ No . 3 全てに「操作無し」が記憶されていない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 4 ; N ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 1 2 にて決定した選択演出 の演出パターンは演出パターン V または演出パターン Y であるか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 6 ) 、演出パターン V または演出パターン Y である場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 6 ; Y ) 、ミッション系リーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 7 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。また、演出パターン V または演出パターン Y でない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 6 ; N ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 0 2 にて決定した選択演出 の演出パターンは演出パターン W または演出パターン Z であるか否かを判定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 8 ) 、演出パターン W または演出パターン Z である場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 8 ; Y ) 、殲滅リーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 9 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。また、演出パターン W または演出パターン Z でない場合は ( ステップ 0 0 1 S G S 3 1 8 ; N ) 、バトルリーチに応じた選択肢を初期選択肢に設定し ( ステップ 0 0 1 S G S 3 2 0 ) 、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 に進む。

40

## 【 1 3 6 7 】

つまり、本実施例では、過去直近 3 回の選択演出 のうち、少なくとも 1 回の選択演出

50

において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作していずれかの選択肢を選択している場合は、演出パターン毎に予め設定されている選択肢を初期選択肢に設定して選択演出 を実行する一方で、過去直近 3 回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合は、最も累計ポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢を初期選択肢に設定して選択演出 を実行する。このようにすることで、選択演出 において遊技者によってプッシュボタン 3 1 B の操作によりいずれの選択肢も選択されなかった場合に、遊技者の好みとは異なるリーチ演出が高い割合で実行されてしまうことを防ぐことができる。

#### 【 1 3 6 8 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 0 5、0 0 1 S G S 3 0 7、0 0 1 S G S 3 0 9、0 0 1 S G S 3 1 0、0 0 1 S G S 3 1 5、0 0 1 S G S 3 1 7、0 0 1 S G S 3 1 9、0 0 1 S G S 3 2 0 の処理を実行した後は、選択演出の開始待ちタイマをセットし（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1）、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2 に進む。

10

#### 【 1 3 6 9 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 1 1、0 0 1 S G S 3 2 1 の処理を実行した後は、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2 に進み、ステップ 0 0 1 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2）。ステップ 0 0 1 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2；N）は、ステップ 0 0 1 S G S 3 3 4 に進む。

20

#### 【 1 3 7 0 】

また、ステップ 0 0 1 S G S 2 7 5 にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2；Y）は、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図 1 2（C）参照）のリーチ演出毎のポイント数を参照し、最もポイント数が多いリーチ演出とその次にポイント数が多いリーチ演出とを特定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3）。そして、最もポイント数が多いリーチ演出とその次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が「10」以上であるか否かを判定し（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4）、ポイント数差が「10」以上でない、つまり、「10」未満である場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4；N）、リーチ演出決定テーブル A（図 1 4 7（A）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 5）、ステップ 0 0 1 S G S 3 3 1 に進む。

30

#### 【 1 3 7 1 】

例えば、リーチ演出決定テーブル A を設定した場合は、図 1 4 7（A）に示すように、図 1 4 7（A）に示すように、遊技状態にかかわらず、33%の割合でリーチ演出 A、33%の割合でリーチ演出 B、34%の割合でリーチ演出 C の実行をそれぞれ決定する。つまり、リーチ演出決定テーブル A を設定した場合は、実行するリーチ演出をリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C からほぼ同一割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出 A＝リーチ演出 B＝リーチ演出 C）。

#### 【 1 3 7 2 】

一方、ポイント数差が「10」以上である場合（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4；Y）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出 A であるか否かを判定し（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 6）、リーチ演出 A であると判定した場合（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 6；Y）、リーチ演出決定テーブル B（図 1 4 7（B）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ 0 0 1 S G S 3 2 7）、ステップ 0 0 1 S G S 3 3 1 に進む。

40

#### 【 1 3 7 3 】

例えば、リーチ演出決定テーブル B を設定した場合は、図 1 4 7（B）に示すように、遊技状態が通常状態であれば、50%の割合でリーチ演出 A、25%の割合でリーチ演出 B、25%の割合でリーチ演出 C の実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、60%の割合でリーチ演出 A、20%の割合でリーチ演出 B、20%の割合でリーチ演出 C の実

50



行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、70%の割合でリーチ演出A、15%の割合でリーチ演出B、15%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

【1374】

つまり、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合は、リーチ演出Aの実行をリーチ演出Bの実行及びリーチ演出Cの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出A＞リーチ演出B、リーチ演出A＞リーチ演出C）。また、リーチ演出Aの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Aの実行決定割合：確変状態＞時短状態＞通常状態）。

【1375】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Bとリーチ演出Cの実行決定割合が同一割合に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出決定テーブルBを設定した場合のリーチ演出Bとリーチ演出Cの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

【1376】

また、リーチ演出Aでないと判定した場合（ステップ001SGS326；N）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出Bであるか否かを判定し（ステップ001SGS328）、リーチ演出Bであると判定した場合（ステップ001SGS328；Y）、リーチ演出決定テーブルC（図147（C）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出の種別を決定して（ステップ001SGS329）、ステップ001SGS331に進む。

【1377】

例えば、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合は、図147（C）に示すように、遊技状態が通常状態であれば、25%の割合でリーチ演出A、50%の割合でリーチ演出B、25%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、20%の割合でリーチ演出A、60%の割合でリーチ演出B、20%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、15%の割合でリーチ演出A、70%の割合でリーチ演出B、15%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

【1378】

つまり、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合は、リーチ演出Bの実行をリーチ演出Aの実行及びリーチ演出Cの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出B＞リーチ演出A、リーチ演出B＞リーチ演出C）。また、リーチ演出Bの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Bの実行決定割合：確変状態＞時短状態＞通常状態）。

【1379】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Aとリーチ演出Cの実行決定割合が同一割合に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出決定テーブルCを設定した場合のリーチ演出Aとリーチ演出Cの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

【1380】

また、リーチ演出Bでないと判定した場合（ステップ001SGS328；N）、最もポイント数が多いリーチ演出はリーチ演出Cになるため、リーチ演出決定テーブルD（図147（D）参照）を設定し、遊技状態に応じてリーチ演出を決定して（ステップ001SGS330）、ステップ001SGS331に進む。

【1381】

例えば、リーチ演出決定テーブルDを設定した場合は、図147（D）に示すように、遊技状態が通常状態であれば、25%の割合でリーチ演出A、25%の割合でリーチ演出B、50%の割合でリーチ演出Cの実行を決定し、遊技状態が時短状態であれば、20%の割合でリーチ演出A、20%の割合でリーチ演出B、60%の割合でリーチ演出Cの実

10

20

30

40

50

行を決定し、遊技状態が確変状態であれば、１５％の割合でリーチ演出Ａ、１５％の割合でリーチ演出Ｂ、７０％の割合でリーチ演出Ｃの実行を決定する。

【１３８２】

つまり、リーチ演出決定テーブルＤを設定した場合は、リーチ演出Ｃの実行をリーチ演出Ａの実行及びリーチ演出Ｂの実行よりも高い割合にて決定する（リーチ演出の実行決定割合：リーチ演出Ｃ＞リーチ演出Ａ、リーチ演出Ｃ＞リーチ演出Ｂ）。また、リーチ演出Ｃの実行決定割合は、遊技状態が通常状態である場合が最も低く設定されており、遊技状態が確変状態である場合が最も高く設定されている（リーチ演出Ｃの実行決定割合：確変状態＞時短状態＞通常状態）。

【１３８３】

尚、本実施例では、リーチ演出決定テーブルＤを設定した場合、各遊技状態においてリーチ演出Ａとリーチ演出Ｂの実行決定割合が同一割合に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出決定テーブルＤを設定した場合のリーチ演出Ａとリーチ演出Ｂの実行決定割合は、遊技状態に応じて異なってもよい。

【１３８４】

このように、本実施例では、複数回の選択演出 が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで１０ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出 が実行される前とは異なる割合でリーチ演出Ａ、リーチ演出Ｂ、リーチ演出Ｃの実行を決定するようになって

【１３８５】

次いで、ステップ００１ＳＧＳ３２５、ステップ００１ＳＧＳ３２７、ステップ００１ＳＧＳ３２９、ステップ００１ＳＧＳ３３０の処理の後、常駐キャラクタを特定し（ステップ００１ＳＧＳ３３１）、特定された常駐キャラクタと変動パターン及びリーチ演出の組合せに応じたプロセステーブルを選択して（ステップ００１ＳＧＳ３３２）、ステップ００１ＳＧＳ３３５に進む。

【１３８６】

尚、ステップ００１ＳＧＳ３３１の処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００１ＳＧＳ２８２の処理において常駐キャラクタの更新設定が行われている場合には、該更新設定の対象キャラクタを特定し、ステップ００１ＳＧＳ２８２の処理において常駐キャラクタの更新設定が行われていない場合は、画像表示装置５に常駐キャラクタとして表示されているキャラクタを特定すればよい。

【１３８７】

また、ステップ００１ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）と、スーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｎ）は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ３３４）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００１ＳＧＳ３３５）。

【１３８８】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン３１Ｂや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、各プロセスタウン（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１３８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタウン１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用

10

20

30

40

50

部品としてのスピーカ 8 L , 8 R、操作部（ブッシュボタン 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（ステップ 0 0 1 S G S 3 3 6）。例えば、画像表示装置 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、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【 1 3 9 0 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 3 7）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 3 8）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り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画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（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可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値に更新して（ステップ 0 0 1 S G S 3 3 9）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【 1 3 9 1 】

（可変表示中演出処理）

図 1 4 8 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（S 1 7 2）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 , 0 0 1 S G S 3 4 2 , 0 0 1 S G S 3 4 3）。

#### 【 1 3 9 2 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 4 ; Y）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 5）。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（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 6）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等に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（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 7）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 4 ; N）、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、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 8）。

#### 【 1 3 9 3 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 7 またはステップ 0 0 1 S G S 3 4 8 の処理を実行した後は、画像表示装置 5 に表示されている常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させる常駐キャラクタ変化演出を実行するための常駐キャラクタ変化演出実行処理（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 9 a）と、選択演出 または選択演出 を実行するための選択演出実行処理（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 9 b）と、を実行する。尚、図 1 4 4 に示すように、常駐キャラクタ変化演出は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれの変動パターンの可変表示においても実行可能な演出であって、可変表示の開始時から実行される演出である。

#### 【 1 3 9 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 9 a の常駐キャラクタ変化演出実行処理及びステップ 0 0 1 S G S 3 4 9 b の選択演出実行処理が終了した後は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 0 0 1 S G S 3 5 0 a）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画

10

20

30

40

50

面（前回の飾り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（ステップ001SGS350b）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り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画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ001SGS350c）。

#### 【1395】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合またはステップ001SGS350cの処理の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ001SGS350d）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば（ステップ001SGS350d；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S176）に応じた値に更新する（ステップ001SGS350f）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても（ステップ001SGS350d；N）、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（ステップ001SGS350e；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S176）に応じた値に更新する（ステップ001SGS350f）。可変表示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、飾り図柄の変動を終了させることができる。

#### 【1396】

図149は、可変表示中演出処理における常駐キャラクタ変化演出実行処理（ステップ001SGS349a）を示すフローチャートである。常駐キャラクタ変化演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ001SGS401）。常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中ではない場合（ステップ001SGS401；N）は、例えば、図136に示す可変表示開始設定処理のステップ001SGS282の処理が実行されているか否かを特定することによって、常駐キャラクタの更新設定が有るか否かを判定する（ステップ001SGS402）。常駐キャラクタの更新設定が無い場合（ステップ001SGS402；N）は常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了し、常駐キャラクタの更新設定が有る場合（ステップ001SGS402；Y）は、更新先キャラクタに応じた常駐キャラクタ変化演出用プロセステーブルを選択し（ステップ001SGS403）、常駐キャラクタ変化演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ001SGS404）。

#### 【1397】

尚、常駐キャラクタ変化演出用プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやステ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。

#### 【1398】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ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、常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了する（ステップ001SGS405）。例えば、画像表示装置5において常駐キャラクタ変化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、各種ランプを

10

20

30

40

50

点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【1399】

また、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが動作中である場合 (ステップ 001 S G S 401 ; Y) は、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマの値を - 1 し (ステップ 001 S G S 406)、該値を - 1 した常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマが 0 となったか、つまり、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (ステップ 001 S G S 407)。

【1400】

常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合 (ステップ 001 S G S 407 ; Y) は、プロセスデータの切り替えを行う (ステップ 001 S G S 408)。即ち、常駐キャラクタ変化演出用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常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマに設定することによって常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマをあらためてスタートさせる (ステップ 001 S G S 409)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等に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、常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了する (ステップ 001 S G S 410)。一方、常駐キャラクタ変化演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は (ステップ 001 S G S 407 ; N)、常駐キャラクタ変化演出用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、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行し、常駐キャラクタ変化演出実行処理を終了する (ステップ 001 S G S 411)。

【1401】

図 150 及び図 151 は、可変表示中演出処理における選択演出実行処理 (ステップ 001 S G S 349 b) を示すフローチャートである。選択演出実行処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、選択演出用プロセスタイマが動作中であるか否か、つまり、選択演出の実行中であるか否かを判定する (ステップ 001 S G S 351)。選択演出用プロセスタイマが動作中でない場合 (ステップ 001 S G S 351 ; N) は、選択演出開始待ちタイマがセットされているか否かを判定し (ステップ 001 S G S 352)、選択演出開始待ちタイマがセットされていない場合 (ステップ 001 S G S 352 ; N) は、そのまま選択演出実行処理を終了する。

【1402】

選択演出開始待ちタイマがセットされている場合 (ステップ 001 S G S 352 ; Y) は、選択演出開始待ちタイマの値を「1」減算した後 (ステップ 001 S G S 353)、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定し (ステップ 001 S G S 354)、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ (ステップ 001 S G S 354 ; N)、選択演出実行処理を終了する。また、選択演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、選択演出の開始タイミングである場合 (ステップ 001 S G S 354 ; Y)、選択演出の実行が決定されているか否かを判定し (ステップ 001 S G S 355)、選択演出の実行が決定されている場合は、選択演出の演出パターンに応じた選択演出用プロセステーブルを選択する (ステップ 001 S G S 356)。また、選択演出の実行が決定されていない場合、つまり、選択演出の実行が決定されている場合は、選択演出の演出パターンに応じた選択演出用プロセステーブルを選択する (ステップ 001 S G S 357)。

【1403】

そして、ステップ 001 S G S 356 またはステップ 001 S G S 357 の処理を実行した後は、選択演出用プロセスタイマをスタートし (ステップ 001 S G S 358)、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ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

10

20

30

40

50

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 (ステップ 0 0 1 S G S 3 5 7)、選択演出実行処理を終了する。

【 1 4 0 4 】

また、ステップ 0 0 1 S G S 3 5 1 において、選択演出用プロセスタイマが動作中である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 5 1 ; Y)、選択演出用プロセスタイマのタイマ値を「 1 」減算した後 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 0)、選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否か判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 1)。選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしていたら (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 1 ; Y)、プロセスデータの切り替えを行う (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 2)。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 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 3)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等に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 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 4)。一方、選択演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 1 ; N)、選択演出用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、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行する (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 5)。

10

【 1 4 0 5 】

そして、ステップ 0 0 1 S G S 3 6 4 またはステップ 0 0 1 S G S 3 6 5 の処理を実行した後は、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間、つまり、選択操作の受付期間であるか否かを判定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 6)、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間でない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 6 ; N) は、選択演出実行処理を終了する。また、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 6 ; Y) は、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたか否かを判定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 7)、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出された場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 7 ; Y) は、操作検出回数にかかわらず、選択操作がなされたとして操作検出フラグをセットし (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 8)、プッシュボタン 3 1 B の操作検出に応じて選択対象の選択肢を変更する処理を行う (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 9)。

20

【 1 4 0 6 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 6 7 においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されなかった場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 6 7 ; N)、またはステップ 0 0 1 S G S 3 6 9 の処理を実行した後は、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間の終了タイミングであるか否かを判定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 0)、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間の終了タイミングではない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 0 ; N) は、選択演出実行処理を終了する。また、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間の終了タイミングの場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 0 ; Y) は、操作検出フラグがセットされているか否か、つまり、操作有効期間において遊技者による選択操作があったか否かを判定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 1)、操作検出フラグがセットされている場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 1 ; Y) は、操作検出フラグをクリアする (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 2)。

30

40

【 1 4 0 7 】

次いで、実行したのは選択演出 であるか否かを判定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 3)、選択演出 である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 3 ; Y) は、選択されている選択肢を特定し (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 4)、特定された選択肢が「選べない」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 5)。

【 1 4 0 8 】

特定された選択肢が「選べない」以外である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 5 ; N) は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル (図 1 2 ( A ) 参照) を参照し、選択されている選択肢に応じたキャラクタに、選択演出の演出パターンに応じたポイントを加算する (ステップ 0 0 1 S G S 3 7 6)。次いで、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エ

50

ントリに記憶されているキャラクタ及び「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３７７）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、選択肢に対応するキャラクタを追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３７８）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３７７において実行されるシフトによって消去される。

【１４０９】

また、特定された選択肢が「選べない」である場合（ステップ００１ＳＧＳ３７５；Ｙ）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているキャラクタまたは「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３７９）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、「選べない」を追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３８０）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３７９において実行されるシフトによって消去される。

【１４１０】

また、選択演出でない場合、つまり、選択演出を実行した場合（ステップ００１ＳＧＳ３７３；Ｎ）は、選択されている選択肢を特定し（ステップ００１ＳＧＳ３８１）、特定された選択肢が「選べない」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３８２）。

【１４１１】

特定された選択肢が「選べない」以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ３８２；Ｎ）は、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル（図１２（Ｃ）参照）を参照し、選択されている選択肢に応じたリーチ演出に、選択演出の演出パターンに応じたポイントを加算する（ステップ００１ＳＧＳ３８３）。次いで、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出または「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３８４）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、選択肢に対応するリーチ演出を追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３８５）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３８４において実行されるシフトによって消去される。

【１４１２】

また、特定された選択肢が「選べない」である場合（ステップ００１ＳＧＳ３８２；Ｙ）は、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出及び「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３８６）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、「選べない」を追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３８７）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３８６において実行されるシフトによって消去される。

【１４１３】

また、ステップ００１ＳＧＳ３７１において、操作検出フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３７１；Ｎ）は、実行したのは選択演出であるか否かを判定し（ステップ００１ＳＧＳ３８８）、選択演出である場合（ステップ００１ＳＧＳ３８８；Ｙ）は、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているキャラクタ及び「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３８９）、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、「操作無し」を追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３９０）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３８９において実行されるシフトによって消去される。

【１４１４】

また、実行したのは選択演出である場合（ステップ００１ＳＧＳ３８８；Ｎ）は、選

択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの各エントリに記憶されているリーチ演出及び「選べない」の情報を１個下位のエントリにシフトし（ステップ００１ＳＧＳ３９１）、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最上位のエントリ（Ｎｏ．１のエントリ）に、「操作無し」を追加記憶して（ステップ００１ＳＧＳ３９２）、選択演出実行処理を終了する。尚、選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルの最下位のエントリに記憶されていた情報は、ステップ００１ＳＧＳ３９１において実行されるシフトによって消去される。

#### 【１４１５】

以上のように、本実施例では、通常状態及び確変状態の可変表示中において選択演出または選択演出 を実行可能であり、これら選択演出 や選択演出 において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することによって、画像表示装置５に表示されている複数の選択肢から１の選択肢を選択可能となっている。

10

#### 【１４１６】

そして、選択演出 が実行された場合は、遊技者が選択した選択肢に応じたキャラクタに選択演出 の演出パターンに応じて異なるポイントが加算されるようになっており、最も累積ポイント数が多いキャラクタと次に累積ポイント数が多いキャラクタとでポイント数の差が１０ポイントを超えると、常駐キャラクタが最も累積ポイント数が多いキャラクタに変化し、以降の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出において該変化後のキャラクタが登場するようになっている。

#### 【１４１７】

また、選択演出 が実行された場合は、遊技者が選択した選択肢に応じたリーチ演出に選択演出 の演出パターンに応じて異なるポイントが加算されるようになっており、最も累積ポイント数が多いリーチ演出と次に累積ポイント数が多いリーチ演出とでポイント数の差が１０ポイントを超えると、スーパーリーチのリーチ演出として、最も累積ポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高まるようになっている。

20

#### 【１４１８】

（表示態様）

次に、本実施例における画像表示装置５での画像の表示態様について説明する。

#### 【１４１９】

先ず、図１５２（Ａ）～図１５２（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかであり、第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合に、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、画像表示装置５においてメニュー画面が表示される。

30

#### 【１４２０】

該メニュー画面が表示されるとき、遊技者は、スティックコントローラ３１Ａの操作によって「音量調整」、「光量調整」、「獲得ポイント」の各項目の選択を切り替え可能となっており、「音量調整」が選択されている状態でプッシュボタン３１Ｂを操作することによって図示しない音量調整画面、「光量調整」が選択されている状態でプッシュボタン３１Ｂを操作することによって図示しない光量調整画面に移行可能となっている。

#### 【１４２１】

尚、音量調整画面においては、遊技者がプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａを操作することによってスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量を変更可能となっており、光量調整画面においては、遊技者がプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａを操作することによって遊技効果ランプ９から出力される光量（輝度）を変更可能となっている。

40

#### 【１４２２】

そして、メニュー画面において「獲得ポイント」の項目が選択されている状態で遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することによって、画像表示装置５において図１５２（Ｃ）に示す獲得ポイント一覧（パチンコ遊技機１が起動されてからのキャラクタ毎に付与されたポイント数及びリーチ演出毎に付与されたポイント数）が表示されるようになっている。遊技者は、該獲得ポイント一覧を視認することによって、各キャラクタや各リーチ演

50



出に付与されたポイント数の詳細を確認可能となっている。

【 1 4 2 3 】

次に、選択演出の演出態様について説明する。

【 1 4 2 4 】

まず、図 1 5 3 ( A ) ~ 図 1 5 3 ( D 3 ) に示すように、選択演出 の演出パターン A での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『修行だ！何をしよう？』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、『筋トレ』、『勉強』、『滝行』の選択肢が表示される。尚、該演出パターン A においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として『筋トレ』が設定された状態で開始される。

10

【 1 4 2 5 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が『筋トレ』 『勉強』 『滝行』の順に変化していく。尚、『滝行』の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が『筋トレ』に変化する。

【 1 4 2 6 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図 1 5 4 ( E 1 ) ~ 図 1 5 4 ( E 3 ) 参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図 1 5 4 ( F 1 ) ~ 図 1 5 4 ( F 3 ) ）。

20

【 1 4 2 7 】

尚、特に図示しないが、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者によって一度もプッシュボタン 3 1 B が選択されなかった場合は、図 1 5 4 ( E 1 ) ~ 図 1 5 4 ( F 3 ) に示す画像の表示が行われることなく選択演出 が終了する。これは以下の演出パターン B ~ E の選択演出 、演出パターン V ~ Z の選択演出 についても同様である。

【 1 4 2 8 】

また、本実施例における選択演出 においては、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されると、該選択された選択肢に対応するキャラクター（図 1 1 6 参照）にポイントが加算されるようになっている。

30

【 1 4 2 9 】

ここで、上記した演出パターン A の選択演出 が実行された可変表示の終了時において、最もポイント数が多いキャラクターと次にポイント数が多いキャラクターとの間のポイント数の差が 9 以下である場合は、図 1 5 5 ( G 0 ) ~ 図 1 5 5 ( G 1 ) に示すように、次の可変表示が開始されても、常駐キャラクターとして表示されるキャラクターは、直前の可変表示（演出パターン A の選択演出 を実行した可変表示）と同一のキャラクターが表示される。一方で、最もポイント数が多いキャラクターと次にポイント数が多いキャラクターとの間のポイント数の差が 1 0 以上である場合は、図 1 5 5 ( G 0 )、図 1 5 5 ( G 1 ) ~ 図 1 5 5 ( G 5 ) に示すように、次の可変表示が開始されると、常駐キャラクター変化演出が実行され、常駐キャラクターとして最もポイント数が多いキャラクターの表示が開始される。

40

【 1 4 3 0 】

尚、図 1 5 5 ( G 0 ) ~ 図 1 5 5 ( G 5 ) では、演出パターン A の選択演出 が実行された場合、最もポイント数が多いキャラクターと次にポイント数が多いキャラクターとの間のポイント数の差が 1 0 以上となったときに常駐キャラクターが変化する（常駐キャラクター変化演出が実行される）ようになっているが、後述する演出パターン B ~ E の選択演出 が実行された場合においても、最もポイント数が多いキャラクターと次にポイント数が多いキャラクターとの間のポイント数の差が 1 0 以上となったときに常駐キャラクターが変化するようになっている。

50

## 【 1 4 3 1 】

図 1 5 6 ( A ) ~ 図 1 5 6 ( C 4 ) に示すように、選択演出 の演出パターン B での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『何を目指す?』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、剣士の画像と『剣士になりたい!』の文字、魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字、アーチャーの画像と『アーチャーになりたい!』の文字、ガンマンの画像と『ガンマンになりたい!』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

## 【 1 4 3 2 】

尚、該演出パターン B においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

10

## 【 1 4 3 3 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作 ( 押下操作 ) する毎に、選択されている選択肢が魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字の選択肢 アーチャーの画像と『アーチャーになりたい!』の文字の選択肢 ガンマンの画像と『ガンマンになりたい!』の文字の選択肢 剣士の画像と『剣士になりたい!』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、剣士の画像と『剣士になりたい!』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字の選択肢に変化する。

20

## 【 1 4 3 4 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後 ( 図 1 5 7 ( E 1 ) ~ 図 1 5 7 ( E 4 ) 参照 )、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる ( 図 1 5 7 ( F 1 ) ~ 図 1 5 7 ( F 4 ) 参照 )。

## 【 1 4 3 5 】

図 1 5 8 ( A ) ~ 図 1 5 8 ( C 5 ) に示すように、選択演出 の演出パターン C での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『何が好き?』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、剣の画像、杖の画像、弓の画像、銃の画像、『選べない』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

30

## 【 1 4 3 6 】

尚、該演出パターン C においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出 の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出 のうち少なくとも 1 回の選択演出 においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、弓の画像の選択肢が設定された状態で開始される。

## 【 1 4 3 7 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作 ( 押下操作 ) する毎に、選択されている選択肢が弓の画像の選択肢 銃の画像の選択肢 杖の画像の選択肢 剣の画像の選択肢 『選べない』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『選べない』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が弓の画像の選択肢に変化する。

40

## 【 1 4 3 8 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後 ( 図 1 5 9 ( E 1 ) ~ 図 1 5 9 ( E 5 ) 参照 )、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる ( 図 1 5 9 ( F 1 ) ~ 図 1 5 9 ( F 5 ) 参照 )。

## 【 1 4 3 9 】

50

図160(A)～図160(C3)に示すように、選択演出の演出パターンDでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、『近接攻撃』の文字、『戦略的攻撃』の文字、『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1440】

尚、該演出パターンDにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、『近接攻撃』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

10

【1441】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作(押下操作)する毎に、選択されている選択肢が『近接攻撃』の文字の選択肢『戦略的攻撃』の文字の選択肢『遠隔攻撃』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『遠隔攻撃』の文字の選択肢選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が『近接攻撃』の文字の選択肢に変化する。

【1442】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後(図161(E1)～図161(E3)参照)、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる(図161(F1)～図161(F3)参照)。

20

【1443】

図162(A)～図162(C4)に示すように、選択演出の演出パターンEでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『どうやって戦う?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの操作を促進する操作促進画像とともに、剣画像と『剣で戦う!』の文字、杖の画像と『魔法で戦う!』の文字、弓の画像と『弓で戦う!』の文字、銃の画像と『銃で戦う!』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1444】

尚、該演出パターンEにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン31Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

30

【1445】

この状態において遊技者がプッシュボタン31Bを操作(押下操作)する毎に、選択されている選択肢が杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢弓の画像と『弓で戦う!』の文字の選択肢銃の画像と『銃で戦う!』の文字の選択肢剣の画像と『剣で戦う!』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、剣の画像と『剣で戦う!』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、選択されている選択肢が杖の画像と『魔法で戦う!』の文字の選択肢に変化する。

40

【1446】

そして、遊技者がプッシュボタン31Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後(図163(E1)～図163(E4)参照)、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる(図163(F1)～図163(F4))。

【1447】

図164(A)～図165(C4)に示すように、選択演出の演出パターンVでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『冒険だ!何をしよう?』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン

50

3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、『宝探し』の文字、『モンスター退治』の文字、『強い敵を探す』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

【1 4 4 8】

尚、該演出パターンVにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン3 1 Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、『宝探し』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

【1 4 4 9】

この状態において遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が『宝探し』の文字の選択肢 『モンスター退治』の文字の選択肢 『強い敵を探す』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『強い敵を探す』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作すると、選択されている選択肢が『宝探し』の文字の選択肢に変化する。

10

【1 4 5 0】

そして、遊技者がプッシュボタン3 1 Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図1 6 5（E 1）～図1 6 5（E 3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図1 6 5（F 1）～図1 6 5（F 3））。

【1 4 5 1】

図1 6 6（A）～図1 6 6（C 3）に示すように、選択演出の演出パターンWでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『夢は何？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン3 1 Bの操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像と『宝を見つきたい！』の文字、モンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、強敵の画像と『強い敵を戦いたい！』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

20

【1 4 5 2】

尚、該演出パターンWにおいては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから選択演出の実行回数が2回以下の場合及び直近3回の選択演出のうち少なくとも1回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン3 1 Bの操作により選択されていれば、初期選択肢として、モンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

30

【1 4 5 3】

この状態において遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢がモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字の選択肢 強敵の画像と『強い敵を戦いたい！』の文字の選択肢 宝箱の画像と『宝を見つきたい！』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、宝箱の画像と『宝を見つきたい！』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作すると、選択されている選択肢がモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字の選択肢に変化する。

【1 4 5 4】

40

そして、遊技者がプッシュボタン3 1 Bを1度でも操作した状態において該プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図1 6 7（E 1）～図1 6 7（E 3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図1 6 7（F 1）～図1 6 7（F 3））。

【1 4 5 5】

図1 6 8（A）～図1 6 8（C 4）に示すように、選択演出の演出パターンXでの実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置5において質問として『気になるのはどれ？』の表示が行われ、次いで画像表示装置5においてプッシュボタン3 1 Bの操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像、モンスターの画像、強敵の画像、『選べない』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

50

## 【 1 4 5 6 】

尚、該演出パターン X においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出のうち少なくとも 1 回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、強敵の画像の選択肢が設定された状態で開始される。

## 【 1 4 5 7 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が強敵の画像の選択肢 モンスターの画像の選択肢 宝箱の画像の選択肢『選べない』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、『選べない』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が強敵の画像の選択肢に変化する。

10

## 【 1 4 5 8 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図 1 6 9（E 1）～図 1 6 9（E 4）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図 1 6 9（F 1）～図 1 6 9（F 4））。

## 【 1 4 5 9 】

図 1 7 0（A）～図 1 7 0（C 3）に示すように、選択演出の演出パターン Y での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『何が欲しい？』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、『お金』の文字、『名誉』の文字、『好敵手』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

20

## 【 1 4 6 0 】

尚、該演出パターン Y においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出のうち少なくとも 1 回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、『お金』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

## 【 1 4 6 1 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢が『お金』の文字の選択肢『名誉』の文字の選択肢『好敵手』の文字の選択肢に変化していく。尚、『好敵手』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢が『お金』の選択肢に変化する。

30

## 【 1 4 6 2 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図 1 7 1（E 1）～図 1 7 1（E 3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図 1 7 1（F 1）～図 1 7 1（F 3））。

## 【 1 4 6 3 】

図 1 7 2（A）～図 1 7 2（C 3）に示すように、選択演出の演出パターン Z での実行が決定された場合は、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において質問として『何が欲しい？』の表示が行われ、次いで画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像とともに、宝箱の画像と『お金』の文字、モンスターの画像と『名誉』の文字、強敵の画像と『好敵手』の文字がそれぞれ選択肢として表示される。

40

## 【 1 4 6 4 】

尚、該演出パターン Z においては、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから選択演出の実行回数が 2 回以下の場合及び直近 3 回の選択演出のうち少なくとも 1 回の選択演出においていずれかの選択肢が遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により選択されていれば、初期選択肢として、モンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢が設定された状態で開始される。

50

## 【 1 4 6 5 】

この状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作（押下操作）する毎に、選択されている選択肢がモンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢 強敵の画像と『好敵手』の文字 宝箱の画像と『お金』の文字の選択肢の順に変化していく。尚、宝箱の画像と『お金』の文字の選択肢が選択されている状態で更に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、選択されている選択肢がモンスターの画像と『名誉』の文字の選択肢に変化する。

## 【 1 4 6 6 】

そして、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 度でも操作した状態において該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、そのとき選択されている選択肢の強調表示が行われた後（図 1 7 3（E 1）～図 1 7 3（E 3）参照）、いずれの選択肢が選択されたかを報知する報知画像の表示が行われる（図 1 7 3（F 1）～図 1 7 3（F 3）参照）。

## 【 1 4 6 7 】

次に、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行される場合について説明する。先ず、図 1 7 4（A）及び図 1 7 4（B）に示すように、可変表示が開始されてスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 の左下部にて表示されている常駐キャラクタが画像表示装置 5 の中央部にて拡大表示される。そして、該可変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れば、ミッション系リーチ（リーチ演出 A）として洞窟内で宝箱を探す演出（図 1 7 4（C 1））、殲滅リーチ（リーチ演出 B）としてモンスター（ザコ敵）の 1 0 0 0 体討伐を試みる演出（図 1 7 4（C 2））、バトルリーチ（リーチ演出 C）として敵キャラクタと 1 対 1 で戦う演出（図 1 7 4（C 3））のいずれかが実行される。また、該可変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れば、ミッション系リーチ（リーチ演出 A）としてジャングル内で宝箱を探す演出（図 1 7 4（D 1））、殲滅リーチ（リーチ演出 B）としてモンスター（ザコ敵）の 1 0 0 体討伐を試みる演出（図 1 7 4（C 2））、バトルリーチ（リーチ演出 C）としてスーパーリーチ の変動パターンでのバトルリーチとは異なる敵キャラクタと 1 対 1 で戦う演出（図 1 7 4（D 3））のいずれかが実行される。

## 【 1 4 6 8 】

これらいずれかのリーチ演出が開始された後は、リーチ演出の進行に応じた演出画像やスピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 での発光等が所定期間実行された後、画像表示装置 5 の中央部において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を行うよう促す操作促進画像の表示が行われる（図 1 7 5（E 1）～図 1 7 5（E 3）、図 1 7 5（F））。

## 【 1 4 6 9 】

そして、該可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 1 7 6（G 1）～図 1 7 6（G 3）に示すように、画像表示装置 5 において各リーチ演出の成功を報知する画像（前述のミッション系リーチであれば宝箱を見つけたことを示す画像、殲滅リーチであればモンスターを全て討伐したことを示す画像、バトルリーチであれば敵キャラクタに勝利した画像）が表示される。以降は、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで導出表示されて可変表示が終了し、大当たり遊技状態に制御される（図 1 7 6（H 1））。

## 【 1 4 7 0 】

一方で、該可変表示の可変表示結果がはずれとなる場合は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 1 7 7（G 4）～図 1 7 7（G 6）に示すように、画像表示装置 5 において各リーチ演出の失敗を報知する画像（前述のミッション系リーチであれば宝箱を見つけれなかったことを示す画像、殲滅リーチであればモンスターを倒しきれなかったことを示す画像、バトルリーチであれば敵キャラクタに敗北した画像）が表示される。以降は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで導出表示された可変表示が終了する。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 7 1 】

以上のように、図 1 7 8 ( A ) に示すように、本実施例では、可変表示の開始時から常駐キャラクタ変化演出を実行可能であるとともに、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においては、変動パターンに応じたリーチ演出 A ～リーチ演出 C ( ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ ) のいずれかを実行するようになっている。

## 【 1 4 7 2 】

ここで、可変表示開始時から常駐キャラクタ変化演出を実行する場合については、演出制御用 CPU 1 2 0 が常駐キャラクタ変化演出実行処理 ( 図 1 4 9 参照 ) を実行することによって、図 1 7 8 ( B ) 及び図 1 7 8 ( C ) に示すように、変化先キャラクタに応じた発光パターンで遊技効果ランプ 9 を発光させるとともに、変化キャラクタに応じた B G M パターンでスピーカ 8 L、8 R から音 ( B G M ) を出力させるようになっている。

10

## 【 1 4 7 3 】

具体的には、図 1 7 8 ( B ) に示すように、常駐キャラクタをキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかに変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 1 にて発光させ、常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光させる。つまり、本実施例では、常駐キャラクタをキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかに変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を共通のランプターンにて発光させ、常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、上記した常駐キャラクタをキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかに変化させる場合とは異なるランプパターンにて発光させるようになっている。

20

## 【 1 4 7 4 】

更に、図 1 7 8 ( C ) に示すように、常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P I - 1 にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタ B に変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P I - 2 にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタ C に変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P I - 3 にて音を出力させ、常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、常駐キャラクタ変化演出としてスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P I - 4 にて音を出力させる。つまり、常駐キャラクタをキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C、キャラクタ D のいずれかに変化させる場合は、これら変化先のキャラクタに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる B G M パターンにて音を出力させるようになっている。

30

## 【 1 4 7 5 】

また、スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合については、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始設定処理のステップ 0 0 1 S G S 3 3 2 において常駐キャラクタと変動パターン及びリーチ演出の組み合わせに応じて異なるプロセステーブルを選択することによって、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタ及びリーチ演出に応じた発光パターンで遊技効果ランプ 9 を発光させるとともに、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタ及びリーチ演出に応じた B G M パターンでスピーカ 8 L、8 R から音 ( B G M ) を出力させるようになっている。

40

## 【 1 4 7 6 】

具体的には、図 1 7 8 ( D ) に示すように、常駐キャラクタとしてキャラクタ N、キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出 A ( ミッション系リーチ ) であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン P A - 1 にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 B ( 殲滅リーチ ) であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン P B - 1 にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出 C ( バトルリーチ ) であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ 9 を発光パターン P C - 1 にて発光させる。

## 【 1 4 7 7 】

50

また、常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPA-2にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPB-2にて発光させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出として遊技効果ランプ9を発光パターンPC-2にて発光させる。

【1478】

つまり、本実施例では、実行するリーチ演出に応じて異なる発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させるようになっている、また、各リーチ演出については、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタDのいずれかであれば同一の発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させる一方で、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタDである場合は、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタN、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC、キャラクタDのいずれかであるときとは異なる発光パターンにて遊技効果ランプ9を発光させるようになっている。

10

【1479】

更に、図178（E）に示すように、常駐キャラクタとしてキャラクタNが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-1の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPK-1の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPL-1の音を出力させる。

20

【1480】

常駐キャラクタとしてキャラクタAが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-2の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPK-2の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPL-2の音を出力させる。

30

【1481】

常駐キャラクタとしてキャラクタBが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-3の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPK-3の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPL-3の音を出力させる。

【1482】

常駐キャラクタとしてキャラクタCが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-4の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPK-4の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPL-4の音を出力させる。

40

【1483】

常駐キャラクタとしてキャラクタDが表示されている場合は、実行するリーチ演出がリーチ演出A（ミッション系リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPJ-5の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出B（殲滅リーチ）であれば該リーチ演出としてスピーカ8L、8RからBGMパターンPK-5の音を出力させ、実行するリーチ演出がリーチ演出C（バトルリーチ）であれば該リーチ演出と

50



してスピーカ 8 L、8 R から B G M パターン P L - 5 の音を出力させる。

【 1 4 8 4 】

つまり、本実施例では、表示されている常駐キャラクタと実行するリーチ演出の組み合わせに応じて、リーチ演出としてスピーカ 8 L、8 R から異なる B G M パターンの音を出力させるようになっている。

【 1 4 8 5 】

尚、図 1 7 8 ( D ) に示す遊技効果ランプ 9 の発光パターンはリーチ演出の実行時の発光パターンのみであり、リーチ前のタイミングにおいては、各演出に応じた発光パターンが存在する。このため、例えば、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止 ( 中図柄のみが可変表示している状態 ) すると、遊技効果ランプ 9 がリーチとなった図柄に応じた色で発光するようになっている。

10

【 1 4 8 6 】

以上から、本実施例では、図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示すように、実行するリーチ演出が同一であれば ( 図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示す例ではリーチ演出 C を実行する場合 )、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ N、キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかであれば、遊技効果ランプ 9 を同一の発光パターン ( 図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示す例では発光パターン P C - 1 にて発光させるとともに、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ D であれば、遊技効果ランプを常駐キャラクタとして表示されているキャラクタがキャラクタ N、キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかであるときとは異なる発光パターン ( 図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示す例では発光パターン P C - 2 ) にて発光させるようになっている。

20

【 1 4 8 7 】

また、図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示すように、実行するリーチ演出が同一であれば ( 図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示す例ではリーチ演出 C を実行する場合 )、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタに応じてそれぞれ異なる B G M パターン ( 図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示す例では、常駐キャラクタとしてキャラクタ N が表示されていれば B G M パターン P L - 1、常駐キャラクタとしてキャラクタ A が表示されていれば B G M パターン P L - 2、常駐キャラクタとしてキャラクタ B が表示されていれば B G M パターン P L - 3、常駐キャラクタとしてキャラクタ C が表示されていれば B G M パターン P L - 4、常駐キャラクタとしてキャラクタ D が表示されていれば B G M パターン P L - 5 ) の音をスピーカ 8 L、8 R から出力させるようになっている。

30

【 1 4 8 8 】

以上、本実施例のパチンコ遊技機 1 にあっては、可変表示中に遊技者に選択肢を選択させる選択演出 や選択演出 を実行可能であって、これら選択演出を複数回実行することで、遊技者による選択肢の選択傾向にもとづいて、常駐キャラクタを他のキャラクタに変化させる常駐キャラクタ変化演出や、スーパーリーチの可変表示における複数のリーチ演出の実行割合を異ならせることにより、遊技者が任意にこれら常駐キャラクタの変化先キャラクタやリーチ演出の実行割合を選択可能な選択演出を搭載したパチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【 1 4 8 9 】

40

特に本実施例では、複数回の選択演出における選択傾向にもとづいて、常駐キャラクタがキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかに変化することや、各リーチ演出の実行割合が変化することによって、遊技者の潜在的な好みに沿った演出を実行することができる。また、本発明における特定演出 ( 上記した常駐キャラクタ変化演出や常駐キャラクタが登場する各リーチ演出 ) を実行する上で、該特定演出の各演出態様にて共通の発光パターンにて遊技効果ランプ 9 を発光させることによって該発光パターンプログラムの作成時に要する作業工数を削減し、パチンコ遊技機 1 の制作コストを低減することができる。更に、特定演出に用いる発光パターンのデータ容量を削減することができるので、演出制御用 C P U 1 2 0 にかかる動作負荷を軽減することができる。

【 1 4 9 0 】

50

尚、本実施例では、各選択演出において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されると、該選択された選択肢の強調表示が行われ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、選択された選択肢の強調表示パターンを複数（例えば、選択肢を強調表示する強調表示パターンとして青色のエフェクト画像を表示するパターン、緑色のエフェクト画像を表示するパターン、赤色のエフェクト画像を表示するパターン）設け、選択肢が選択されたときにいずれの強調表示パターンが表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が各選択演出において選択肢を選択することに対する動機付けとすることができるので、好適に選択演出を実行することができる。

【1491】

10

更に尚、本実施例では、スーパーリーチの可変表示において、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されても可変表示結果には関わらない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示においては、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。

【1492】

このように、選択演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なる場合は、付与されるポイント数が少ない演出パターンの方が大当たり期待度高くなる（例えば、選択演出 であれば、付与ポイント数が 1 である演出パターン B を付与ポイント数が 3 である演出パターン C よりも大当たり期待度を高く設定する）ように構成してもよい。このようにすることで、大当たり期待度が低い演出パターンにて選択演出が実行される場合であっても、他の演出パターンよりも付与されるポイント数が多いという付加価値を付けることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1493】

また、図 1 7 8 に示すように、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A に変化させる場合は B G M パターン P I - 1 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ B に変化させる場合は B G M パターン P I - 2 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ C に変化させる場合は B G M パターン P I - 3 の音、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は B G M パターン P I - 4 の音を、スピーカ 8 L、8 R から出力するとともに、リーチ演出が実行されるときリーチ演出の種別（ミッション系リーチ、殲滅リーチ、バトルリーチ）と常駐キャラクタとして表示されているキャラクタの組み合わせに応じて異なる B G M パターンの音をスピーカ 8 L、8 R から出力することによって、これら常駐キャラクタ変化演出やリーチ演出において発光パターンが共通であることを遊技者が認識し難くすることが可能となる。

30

【1494】

また、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A ~ キャラクタ C に変化させる場合は遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 1 にて発光させる一方で、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光させることにより、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合の特別感をたかめることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【1495】

尚、本実施例では、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化させる場合は、遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光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、遊技効果ランプ 9 を発光パターン P H - 2 にて発光させることには、遊技効果ランプ 9 をキャラクタ D に対応する固有の色にて発光させることを含んでいてもよい。

【1496】

また、図 1 4 5 に示すように、選択演出 において、演出パターン A としては、キャラ

50

クタAに対応する選択肢として『筋トレ』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『勉強』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『滝行』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンBとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい!』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい!』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンCとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表示され、演出パターンDとしては、キャラクタAに対応する選択肢として『近接攻撃』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として『戦略的攻撃』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として『遠隔攻撃』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンEとしては、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う!』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う!』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う!』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う!』の文字がそれぞれ表示される。

10

## 【1497】

更に、図146に示すように、選択演出において、演出パターンVとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『宝探し』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『モンスター退治』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『強い敵を探す』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンWとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけない!』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい!』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい!』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンXとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示され、演出パターンYとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢として『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として『好敵手』の文字がそれぞれ表示され、演出パターンZとしては、リーチ演出Aに対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出Bに対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出Cに対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字がそれぞれ表示される。

20

30

## 【1498】

つまり、本実施例の選択演出は、各演出パターンによって選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に関連しているかの明確度合いが異なっていることにより、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部のキャラクタやリーチ演出に対応する選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みを常駐キャラクタとして表示するキャラクタや、各リーチ演出の実行割合に反映させることが可能となる。

## 【1499】

また、図145に示すように、選択演出の演出パターンBとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣士の画像と『剣士になりたい!』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として魔法使いの画像と『魔法使いになりたい!』の文字、キャラクタCに対応する選択肢としてアーチャーの画像と『アーチャーになりたい!』の文字がそれぞれ表示される部分と、選択演出の演出パターンEとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像と『剣で戦う!』の文字、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像と『魔法で戦う!』の文字、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像と『弓で戦う!』の文字、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像と『銃で戦う!』の文字がそれぞれ表示されている一方で、選択演出の演出パターンCとして、キャラクタAに対応する選択肢として剣の画像、キャラクタBに対応する選択肢として杖の画像、キャラクタCに対応する選択肢として弓の画像、キャラクタDに対応する選択肢として銃の画像がそれぞれ表

40

50

示されている。更に、図 1 4 6 に示すように、選択演出 の演出パターン W として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像と『宝を見つけたい！』の文字、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像と『モンスターを退治したい！』の文字、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像と『強い敵と戦いたい！』の文字がそれぞれ表示される部分と、演出パターン Z として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像と『お金』の文字、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像と『名誉』の文字、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像と『好敵手』の文字それぞれが表示される一方で、選択演出 の演出パターン X として、リーチ演出 A に対応する選択肢として宝箱の画像、リーチ演出 B に対応する選択肢としてモンスターの画像、リーチ演出 C に対応する選択肢として強敵の画像がそれぞれ表示される。

10

#### 【1500】

つまり、本実施例の選択演出においては、選択肢として文字情報と画像情報とが表示される演出パターンと、選択肢として画像情報のみが表示される演出パターンが設けられている。このため、画像表示装置 5 に選択肢として文字情報が表示されるか否かによって、遊技者が特定の選択肢のイメージに引っ張られることで一部の選択肢に遊技者の選択が偏ることを防ぐことができるので、遊技者の潜在的な好みをより一層常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合に反映させることが可能となる。

#### 【1501】

尚、本実施例では、選択演出の演出パターンとして、選択肢として文字情報と画像情報が表示されるものと、選択肢として画像情報が表示されるもの、選択肢として文字情報のみが表示されるものを設けることによって、各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合いが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、選択肢として文字情報を表示するのみの演出パターンを複数設け、各演出パターンにて文字情報として表示する文字や文章を異ならせることによって各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合いを異ならせてもよいし、選択肢として画像情報を表示するのみの演出パターンを複数設け、各演出パターンにて画像情報として表示する画像の表示態様や表示数を異ならせることによって各選択肢がいずれのキャラクタやリーチ演出に対応しているかの明確度合いを異ならせてもよい。

20

#### 【1502】

また、本実施例では、最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとのポイント数差が 10 以上となったことにより、常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに更新する設定を実行し、最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とのポイント数差が 10 以上となったことにより、最もポイント数が多いリーチ演出の決定割合が高いリーチ演出決定テーブルを設定することで、最もポイント数が多いリーチ演出を実行可能とするので、遊技者の潜在的な好みに沿って常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合の変化をより確実に行うことができる。

30

#### 【1503】

また、図 1 4 5 に示すように、選択演出 が演出パターン B で実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに 1 ポイントが加算されるのに対して、選択演出 が演出パターン C で実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたキャラクタに 3 ポイントが加算される。更に、図 1 4 6 に示すように、選択演出 が演出パターン W で実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に 1 ポイントが加算されるのに対して、選択演出 が演出パターン X で実行されていずれかの選択肢が選択された場合は該選択肢に応じたリーチ演出に 3 ポイントが加算される。つまり、選択演出においては、選択肢に対応するキャラクタやリーチ演出（実行される特定演出の演出態様）を明確に示さない演出パターンの方が、より強く遊技者の選択実績として反映されるようになっているので、遊技者の潜在的な好みに沿って常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合を変化させることができる。

40

#### 【1504】

また、図 1 4 5 に示すように、選択演出 が演出パターン B で実行される場合は 4 秒間

50

に亘って遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作を受付ける一方で、選択演出 が演出パターン C で実行される場合は 5 秒間に亘って遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作を受付ける。更に、図 1 4 6 に示すように、選択演出 が演出パターン W で実行される場合は 4 秒間に亘って遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作を受付ける一方で、選択演出 が演出パターン X で実行される場合は 5 秒間に亘って遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作を受付ける。つまり、選択演出においては、選択肢を多く表示する演出パターンほど遊技者が選択肢を選択可能な期間が長く設定されているので、遊技者は好適に選択演出において選択肢の選択が可能となっている。

#### 【 1 5 0 5 】

尚、本実施例では、選択演出の演出パターンにおいて遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作を受付ける（遊技者による選択肢の選択を受付ける）期間が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、選択演出の各演出パターンにおいて遊技者による選択肢の選択を受付ける期間は同一であってもよい。

#### 【 1 5 0 6 】

また、図 1 4 5 に示すように、選択演出 が演出パターン A または演出パターン D にて実行される場合は、キャラクタ A に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 が演出パターン B または演出パターン E にて実行される場合は、キャラクタ B に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 が演出パターン C にて実行される場合は、キャラクタ C に対応する選択肢が初期選択肢として表示される。更に、図 1 4 6 に示すように、選択演出 が演出パターン V または演出パターン Y にて実行される場合は、リーチ演出 A に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 が演出パターン W または演出パターン Z にて実行される場合は、リーチ演出 B に対応する選択肢が初期選択肢として表示され、選択演出 が演出パターン X にて実行される場合は、リーチ演出 C に対応する選択肢が初期選択肢として表示される。つまり、本実施例の選択演出では、演出パターンに応じて初期選択肢として表示される選択肢が異なっているので、選択演出において遊技者が選択肢の選択にさほど積極的でない場合であっても、遊技者の選択が特定のキャラクタやリーチ演出に対応する選択肢に偏ることが無いので、遊技者の好みに合わない常駐キャラクタやリーチ演出の実行割合が設定されてしまうことを防ぐことができる。

#### 【 1 5 0 7 】

また、図 1 3 7 の可変表示開始設定処理におけるステップ 0 0 1 S G S 3 0 4 及びステップ 0 0 1 S G S 3 0 5 に示すように、直近の過去 3 回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクタに応じた選択肢が初期選択肢として表示される。更に、図 1 3 7 の可変表示開始設定処理におけるステップ 0 0 1 S G S 3 1 4 及びステップ 0 0 1 S G S 3 1 5 に示すように、直近の過去 3 回の選択演出 全てにおいて遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合は、最もポイント数が少ないリーチ演出に応じた選択肢が初期選択肢として表示される。つまり、本実施例では、選択演出において 3 回連続遊技者によって選択肢が選択されなかった場合は、最もポイント数が少ないキャラクタやリーチ演出に対応した選択肢が初期選択肢として表示されるので、選択演出において遊技者によって選択肢が選択されなかった場合に、常駐キャラクタが遊技者の好みではないキャラクタに変化したり、各リーチ演出の実行割合が遊技者の好みではない割合に不意に変化してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 1 5 0 8 】

また、図 1 4 3 及び図 1 4 5 に示すように、選択演出 としてキャラクタ A ~ C に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン A ~ 演出パターン E の 5 つであるのに対して、選択演出 としてキャラクタ D に対応する選択肢が表示される演出パターンは演出パターン B、演出パターン C、演出パターン E の 3 つのみであることによって、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ D に変化すると決定する割合が、常駐キャラクタ変化演出として常駐キャラクタをキャラクタ A ~ C のいずれかに変化すると決定する割合よりも低く設定されており、選択演出 では、いずれの演出パターンにて

10

20

30

40

50

実行される場合であっても初期選択肢としてキャラクタDに対応する選択肢が初期選択肢として表示されないようになっている。このため、選択演出 がキャラクタDに対応する選択肢を表示する演出パターンBや演出パターンCにて実行される場合は、直前の3回の選択演出 において遊技者によって選択肢が選択されなかったとしてもキャラクタDに対応する選択肢が初期選択肢として表示されることがないので、常駐キャラクタがキャラクタDに変化することに対する特別感を高めることができる。

【1509】

また、図145及び図146に示すように、選択演出 及び選択演出 における一部の演出パターンでは『選べない』の文字の選択肢が表示されるようになっている。ここで、過去3回の選択演出 において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が2回以下である場合は、図140(A)～図140(C)に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去3回の選択演出 において『選べない』の選択肢が3回連続選択されている場合は、図140(D)～図140(F)に示す割合(図140(A)～図140(C)に示す割合よりも低い割合)で選択演出の実行を決定するようになっている。更に、過去3回の選択演出 において『選べない』の選択肢が選択されていない、または、連続して選択された回数が2回以下である場合は、図141(A)～図141(C)に示す割合で選択演出の実行が決定される一方で、過去3回の選択演出 において『選べない』の選択肢が3回連続選択されている場合は、図141(D)～図141(F)に示す割合(図141(A)～図141(C)に示す割合よりも低い割合)で選択演出の実行を決定するようになっている。つまり、本実施例の選択演出では、遊技者が『選べない』の文字の選択肢を3回連続して選択することにより以降の選択演出の実行割合が低下するので、常駐キャラクタを変化させてたくない、或いは、各リーチ演出の実行割合を変化させたくない遊技者に対して、選択演出としてプッシュボタン31Bの操作を要求し続けることにより却って遊技興味が低下してしまう状況を防ぐことができる。

【1510】

尚、本実施例の選択演出では、いずれの演出パターンにおいても『選べない』の文字の選択肢が初期選択肢として表示されることがないので、遊技者が誤って『選べない』の文字の選択肢を選択することによって以降の選択演出の実行割合が不意に低下してしまうことも防ぐことができる。

【1511】

また、図140に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 の実行を決定可能であり、図141に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択演出 の実行を決定可能となっている。このため、本実施例では、確変状態において選択演出が何度も実行されることによる遊技効率(単位時間あたりの可変表示の実行回数)の低下に伴い却って遊技興味が低下する状況を防ぐことが可能となっている。

【1512】

尚、本実施例では、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも低い割合で選択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、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも高い割合で選択演出を実行可能であってもよいし、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合と同一割合で選択演出を実行可能であってもよい。

【1513】

また、図145に示すように、遊技状態が通常状態であるときに選択演出 が実行される場合は、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出が実行されるのみであるが、遊技状態が確変状態であるときに選択演出 が実行される場合は、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出に加えて、背景画像の変化が実行されるので、確変状態における演出効果を向上させることができる。

【1514】

また、遊技状態が確変状態である場合は、遊技状態が通常状態である場合よりも選択演

出 や選択演出 の実行割合が低下する一方で、図 1 4 5 及び図 1 4 6 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、選択演出 や選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に最大 3 ポイントが加算されるのに対して、遊技状態が確変状態である場合は、選択演出 や選択演出 において遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの選択肢が選択されたときに、該選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に最大 5 ポイントが加算されるので、確変状態において選択演出の実行頻度が低下しても常駐キャラクタの変化や各リーチ演出の実行割合の変化の難易度が著しく低下することがないので、確変状態における演出効果の低下を抑えることができる。

【 1 5 1 5 】

10

また、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能である一方で、遊技状態が確変状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定可能であるので、時短状態において選択演出 や選択演出 が実行されることにより遊技者のストレスとなる状況を防ぐことができる。更に、時短状態では、上記のように選択演出 や選択演出 は実行されることはないが、それまでの実行されてきた選択演出 や選択演出 での遊技者の選択肢の選択実績に応じた常駐キャラクタの表示や各リーチ演出の実行割合自体は引き続き反映されるので、時短状態において選択演出 や選択演出 が実行されないことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【 1 5 1 6 】

20

尚、本実施例では、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態であるときにおいても選択演出 を実行可能としてもよい。更に、遊技状態が時短状態であるときは、遊技状態が通常状態や確変状態である場合よりも低い割合で選択演出 を実行可能としてもよい。

【 1 5 1 7 】

また、本実施例では、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 及び選択演出 を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態である場合は、選択演出 と選択演出 のいずれか一方のみ実行可能としてもよい。

【 1 5 1 8 】

また、上記したように、遊技状態が時短状態である場合は選択演出 や選択演出 の実行を決定不能であるが、該時短状態では、通常状態や確変状態と演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C）を実行可能であるので、時短状態における遊技興趣の低下を低減することができる。

30

【 1 5 1 9 】

尚、本実施例では、時短状態において通常状態や確変状態と演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C）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、時短状態において実行可能なリーチ演出は、演出態様（例えば、表示されるキャラクタ、スピーカ 8 L、8 R から出力される音、遊技効果ランプ 9 の発光パターン、可動体 3 2 の動作態様等）の一部のみが通常状態や確変状態にて実行されるリーチ演出と共通しているものであってもよい。

40

【 1 5 2 0 】

また、本実施例では、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態である場合において、演出態様が同一であるリーチ演出（リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C）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、少なくとも 1 の遊技状態においては、他の遊技状態とは演出態様が異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【 1 5 2 1 】

また、図 1 4 0 及び図 1 4 1 に示すように、遊技状態が確変状態である場合は、確変状態に制御されてから 2 1 回目以降の可変表示において、確変状態に制御されてから 2 0 回目迄の可変表示よりも低い割合で選択演出 や選択演出 の実行を決定可能となっている

50

。このため、確変状態に制御されてからは、21回目以降の可変表示において選択演出や選択演出が頻繁に実行されることによる遊技者のストレスの増加を抑えることができる。

【1522】

尚、本実施例では、確変状態に制御されてからの可変表示回数に応じて選択演出や選択演出の実行割合を異なら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、選択演出や選択演出の実行割合は、確変状態に制御されてからの時間に応じて異ならせてもよい。

【1523】

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、選択演出や選択演出の実行割合を低下させる基準となる可変表示回数は、上記した21回以外の回数であってもよい。

10

【1524】

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、確変状態に制御されてからの可変表示回数が21回目以降の第2回数（例えば、101回）以降となったことに応じて、選択演出や選択演出の実行割合を更に低下させてもよい。

【1525】

20

また、本実施例では、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、確変状態に制御されてから21回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を上昇させてもよい。

【1526】

また、本実施例では、図138のステップ001SGS323～ステップ001SGS330及び図147に示すように、複数回の選択演出が実行された結果として最もポイント数が多いリーチ演出と次にポイント数が多いリーチ演出とで10ポイント以上の差がつくと、これら複数回の選択演出が実行される前とは異なるリーチ演出決定テーブルを用いて実行するリーチ演出を決定することで、これら複数回の選択演出が実行される前とは異なる割合でリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの実行を決定するようになっている、つまり、各リーチ演出の実行割合を遊技者の好みに沿って変化させることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1527】

また、図136のステップ001SGS292及びステップ001SGS293に示すように、可変表示の開始時に選択演出と選択演出の両方の実行が決定された場合は、選択演出の実行のみを決定し、選択演出の非実行を再決定するようになっているので、選択演出において遊技者にいずれかの選択肢が選択されることにより、常駐キャラクタとして遊技者の好みに沿ったキャラクタが表示され易くなり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【1528】

尚、本実施例では、可変表示の開始時に選択演出と選択演出の両方の実行が決定された場合は、選択演出の実行のみを決定し、選択演出の非実行を再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、可変表示の開始時に選択演出と選択演出の両方の実行が決定された場合は、選択演出のみの実行を決定可能である一方で、選択演出のみの実行を選択演出のみの実行よりも低い割合で決定可能としてもよい。

【1529】

また、図140及び図141に示すように、選択演出よりも高い割合で選択演出の実行を決定可能であることにより、選択肢が選択されることによって常駐キャラクタとし

50



て遊技者の好みに沿ったキャラクタが表示され易くなり、遊技興趣をより向上させることができる。

【1530】

尚、本実施例では、選択演出よりも高い割合で選択演出の実行を決定可能と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、選択演出の実行と選択演出の実行とを同一割合で決定してもよいし、また、選択演出の実行を選択演出の実行よりも高い割合で決定可能としてもよい。

【1531】

また、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報であり、電断の発生等によりパチンコ遊技機1への電力の供給が絶たれた場合にはバックアップされることなく消去される情報である。そして、図140及び図141に示すように、パチンコ遊技機1の起動時から50回目の可変表示までは、51回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出や選択演出の実行を決定可能となっている。つまり、パチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報は消去されるが、パチンコ遊技機1への電力供給の再開後は、選択演出及び選択演出が高い割合で実行されるので、常駐キャラクタとして遊技者の好みのキャラクタが表示されるまでの期間や各リーチ演出の実行割合が遊技者の好みの割合に変化するまでの期間が早まるので、遊技興趣を向上できる。

【1532】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を上昇させてもよいし、パチンコ遊技機1の起動時から50回目迄の可変表示とパチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出や選択演出を同一の割合で実行可能としてもよい。

【1533】

また、本実施例は、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報を、パチンコ遊技機1に電力が供給されている期間においてのみ保持される情報と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、選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報をパチンコ遊技機1への電力が供給されていない期間においても保持可能（選択キャラクタ用ポイント集計テーブル、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブル、選択リーチ演出用ポイント集計テーブル、選択対応リーチ演出記憶テーブルに記憶されている情報をバックアップ可能）としてもよい。

【1534】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、選択演出や選択演出の実行割合を低下させる基準となる可変表示回数は、上記した51回以外の回数であってもよい。

【1535】

また、本実施例では、パチンコ遊技機1の起動時から51回目以降の可変表示において選択演出や選択演出の実行割合を低下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、パチンコ遊技機1の起動時からの可変表示回数が51回目以降の第2回数（例えば、101回）以降となったことに応じて、選択演出や選択演出の実行割合を更に低下させてもよい。

## 【 1 5 3 6 】

また、図 1 4 7 に示すように、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定されているので、遊技者は通常状態よりも確変状態において高い割合で自身の好みに沿ったリーチ演出を視認することができるので、確変状態における遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 5 3 7 】

また、本実施例では、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定され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、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が低く設定されていてもよい。

10

## 【 1 5 3 8 】

更に、本実施例では、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合は、通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合よりも最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が高く設定され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、確変状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合と通常状態において各リーチ演出の実行割合が変化した場合とでは、最もポイント数が多いリーチ演出の実行割合が同一に設定されていてもよい。

20

## 【 1 5 3 9 】

また、本実施例では、図 1 4 1 に示すように、確変状態では、通常状態よりも低い割合で選択演出の実行を決定可能となっているが、図 1 4 6 に示すように、確変状態において選択演出が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 5 ポイントが付与される一方で、通常状態において選択演出が実行される場合は、選択された選択肢に応じたリーチ演出に最大 3 ポイントが付与されるようになっている。このため、確変状態において選択演出の実行頻度が低下しても、各リーチ演出の実行割合を遊技者の好みに沿った実行割合に変化させる難易度が著しく低下することが無いので、確変状態における演出効果の低下を抑えることができる。

## 【 1 5 4 0 】

30

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。

## 【 1 5 4 1 】

例えば、前記実施例では、本発明の特定演出として常駐キャラクタ変化演出を実行することで、常駐キャラクタとして新たにキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかを表示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、変形例として、常駐キャラクタとして新たに表示されるキャラクタ A ~ キャラクタ D は、少なくとも一部で共通または類似の色を含んでいてもよい。更に、この場合は、常駐キャラクタとして新たにキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかを表示させるときに、上記した共通または類似の色を含むキャラクタに対応した発光色で遊技効果ランプ 9 を発光させてもよい。このようにすることで、常駐キャラクタとして新たにキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかを表示する際に共通の発光パターンにて遊技効果ランプ 9 を発光させても遊技者に違和感を与えることが無いので、常駐キャラクタ変化演出を好適に実行することができる。

40

## 【 1 5 4 2 】

また、前記実施例では、選択演出を複数回実行し、これら選択演出での選択実績に応じて各リーチ演出の実行割合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、例えば、前記実施例におけるメニュー画面（図 1 5 2 参照）に各リーチ演出の実行割合に関する項目を設け、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで該項目を選択することによって、遊技者によって各リーチ

50

演出の実行割合を変更可能なようにしてもよい。

【1543】

尚、このように、選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで各リーチ演出の実行割合を変更とする場合は、選択演出において遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、既に選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで各リーチ演出の実行割合を変更していた場合は、該選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作して変更した実行割合で各リーチ演出の実行を決定してもよい。このようにすることで、選択演出 での遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作により意図せずに変更された割合ではなく、選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により意図的に変更した割合で各リーチ演出が実行されることで、遊技者に混乱を与えることなく遊技を進行することができる。

10

【1544】

更に、上記したように選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は、画像表示装置 5 での特定画像の表示、スピーカ 8 L、8 R からの特定音の出力、遊技効果ランプ 9 の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知可能としてもよい。このようにすることで、選択演出 以外で遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作することで各リーチ演出の実行割合を変更した場合は画像表示装置 5 での特定画像の表示、スピーカ 8 L、8 R からの特定音の出力、遊技効果ランプ 9 の特定パターンでの発光等により遊技者に対して各リーチ演出の実行割合の変更が行われたことを分かり易く認識させることができる。

20

【1545】

更に、この場合は、選択演出 において遊技者が選択肢を選択したことによって各リーチ演出の実行割合が変化したとしても、画像表示装置 5 での特定画像の表示、スピーカ 8 L、8 R からの特定音の出力、遊技効果ランプ 9 の特定パターンでの発光等により、各リーチ演出の実行割合が変更されたことを遊技者に対して報知しないようにし、より遊技者の潜在的な好みを各リーチ演出の実行割合に変化することができるようにしてもよい。

【1546】

また、前記実施例の選択演出では、遊技者が 1 の選択肢のみを選択可能な形態としたが、本発明はこれに限定されるものではなく、選択演出は、遊技者が複数の選択肢を選択可能としてもよい。尚、このように、選択演出を、遊技者が複数の選択肢を選択可能な演出とする場合は、各選択肢の選択順に応じて付与するポイント数を異ならせてもよい。

30

【1547】

また、前記実施例では、選択演出において遊技者が 1 の選択肢を選択すると、該選択肢に対応する 1 のキャラクタまたはリーチ演出のみにポイントが付与される形態を例示したが、本発明はこれに減されるものではなく、選択演出において遊技者が 1 の選択肢を選択することによって、複数のキャラクタやリーチ演出にポイントが付与されるようにしてもよい。

40

【1548】

また、前記実施例では、図 1 2 に示すように、選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに、過去 3 回分の選択演出において選択された選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出の情報を記憶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、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに異常な情報が記憶されている場合や記憶されている情報に欠落があった場合は、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに記憶されている情報を一旦クリアしてもよい。尚、これら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに異常な情報が記憶されていることや記憶されている情報に欠落があることを判定するタイミングとしては、可変表示

50

開始設定処理内においてこれら選択対応キャラクタ履歴記憶テーブルや選択対応リーチ演出履歴記憶テーブルに記憶されている情報を参照するタイミングが望ましい。

【1549】

また、前記実施例では、選択演出 が複数回実行されて常駐キャラクタの変更が決定された場合は、次の可変表示の開始時に常駐キャラクタ変化演出を実行して常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに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、選択演出 が複数回実行されて常駐キャラクタの変更が決定された場合は、該常駐キャラクタの変更が決定されたタイミング（選択演出 の実行直後である可変表示の途中のタイミング）から常駐キャラクタ変化演出を実行して常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させてもよい。

10

【1550】

尚、このように、選択演出 の実行直後である可変表示の途中のタイミングから常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させる場合については、例えば、可変表示開始設定処理において実行する可変表示の変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターン、つまり、常駐キャラクタが登場するリーチ演出を実行する可変表示である場合は、次の選択演出 での遊技者の選択肢の選択によって常駐キャラクタが変化する可能性があれば（例えば、通常状態であれば最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとでポイントの差が3以下である場合、確変状態であれば最もポイント数が多いキャラクタと次にポイント数が多いキャラクタとでポイントの差が5以下である場合）、当該可変表示での選択演出 の実行を決定しないようにしてもよい。

20

【1551】

更に尚、上記したように、選択演出 の実行直後である可変表示の途中のタイミングから常駐キャラクタを最もポイント数が多いキャラクタに変化させる場合については、例えば、可変表示開始設定処理において実行する可変表示の変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターン、つまり、常駐キャラクタが登場するリーチ演出を実行する可変表示である場合は、選択演出 自体は実行可能とし、常駐キャラクタの変化は次の可変表示にて実行してもよい。このようにすることで、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタとリーチ演出に登場するキャラクタが異なってしまうことによる違和感の発生を防止することができる。

30

【1552】

また、前記実施例では、複数回に亘って選択演出 を実行した結果として常駐キャラクタを変化可能と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、選択演出 を1回のみ実行した結果として常駐キャラクタを変化可能としてもよい。更に、前記実施例では、複数回に亘って選択演出 を実行した結果として各リーチ演出の実行割合を変化可能と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、選択演出 を1回のみ実行した結果として各リーチ演出の実行割合を変化可能としてもよい。

【1553】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が少ない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が多くてもよい。

40

【1554】

また、前記実施例では、遊技状態が通常状態であるときに選択演出が実行される場合は、遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合よりも遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が少ない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態であると

50

きに選択演出が実行される場合と遊技状態が確変状態であるときに選択演出が実行される場合とでは、遊技者による選択肢の選択に応じて各キャラクタやリーチ演出に対して付与される最大ポイント数が同一であってもよい。

【 1 5 5 5 】

また、前記実施例では、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に本発明を適用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、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。ここで、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態 A、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 C とする。時短状態 B や時短状態 C においては、時短状態 A と同様に選択演出 や選択演出 を実行しない一方で、通常状態や確変状態で実行された選択演出 の結果として変化した常駐キャラクタの表示や、通常状態や確変状態で実行された選択演出 の結果として変化した割合にて各リーチ演出を実行してもよい。

【 1 5 5 6 】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあつては、時短状態 C に当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【 1 5 5 7 】

また、上記した時短状態 A、時短状態 B、時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあつては、各時短状態において時短制御を実行可能な可変表示回数が異なってもよい。特に、時短状態 A よりも時短状態 B の方が時短制御を実行可能な可変表示回数が多い場合、時短状態 A では選択演出を実行しない一方で時短状態 B では選択演出を実行可能としてもよい。若しくは、時短状態 A よりも時短状態 B の方が時短制御を実行可能な可変表示回数が多い場合であっても、時短状態 B は所定回数の可変表示に亘って有利状態に制御されなかったときに制御される状態であるので、既に遊技者の興味が低下している可能性があるため、特図変動時間が短い変動パターンにて可変表示が実行されやすくなるように構成し、選択演出を実行しないようにしてもよい。更に、時短状態 B では有利状態に制御する際にも演出期間が長い演出を実行しない方が望ましいので、遊技者の飲みのを反映させず（付与されたポイントや表示されている常駐キャラクタ等に関わらず）、短い特図変動時間の変動パターンにて可変表示を実行して有利状態に制御することが望ましい。

【 1 5 5 8 】

また、時短状態 C は低確率状態において遊技媒体の消費を抑えて遊技を行うことができる状態であるため、時短状態 C を通常状態の延長と捉えて、時短状態 C では選択演出を実行可能としてもよい。

【 1 5 5 9 】

また、前記実施例では、選択演出 や選択演出 において遊技者が選択した選択肢に応じたキャラクタやリーチ演出に付与されたポイントを集計し記憶可能とし、これらポイントはパチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止されるまでクリアされることが無い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら集計されたポイント数は、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B による操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等によりクリアされるようにしてもよい。

【 1 5 6 0 】

尚、上記したように、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B による操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等により集計されたポイントがクリアされた場合は、該クリアされたことにもとづいて、常駐キャラクタを初期キャラクタ（キャラクタ N）に更新すればよい。

【 1 5 6 1 】

尚、所定時間遊技が行われなかった場合は即座に集計されたポイントの記憶をクリアするのではなく、画像表示装置 5 において集計されたポイントのクリアを行ってよいかを問う旨の画像表示を行い、該画像表示中にスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作が行われたことにもとづいて集計されたポイントの記憶をクリアするようにしてもよい。

10

【 1 5 6 2 】

更に尚、上記したように、メニュー画面が表示されている状態において遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B による操作、所定時間遊技が行われなかったこと、遊技者の交代等により集計されたポイントがクリアされた場合は、該クリアされたことにもとづいて、所定期間（例えば、5 0 回の可変表示）に亘って選択演出の実行割合を所定期間外よりも高めたり、所定期間（例えば、5 0 回の可変表示）に亘って選択演出によって付与されるポイント数を所定期間外よりも高めることにより、常駐キャラクタが遊技者の好むキャラクタに変化するまでの期間や、各リーチ演出が遊技者の好む割合にて実行されるまでの期間を短縮するようにしてもよい。

20

【 1 5 6 3 】

また、前記実施例では、ノーマルリーチの変動パターンはスーパーリーチの変動パターンよりも選択され易い変動パターン（実行割合：ノーマルリーチ＞スーパーリーチ）であって、ノーマルリーチの可変表示とスーパーリーチの可変表示の両方において、選択演出の選択肢としてキャラクタ D に対応する選択肢が表示される場合が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、ノーマルリーチの可変表示においては、キャラクタ D に対応する選択肢が表示されることがない（ノーマルリーチの可変表示において選択演出は演出パターン A でのみ実行可能）ようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が選択演出においてキャラクタ D に対応する選択肢を選択肢続けることにより、常駐キャラクタとしてキャラクタ D が表示されることに対する遊技者の達成感を高めることができる。

30

【 1 5 6 4 】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから 5 0 回目の可変表示が実行されるまでは、5 1 回目以降の可変表示よりも高い割合で選択演出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、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから特定のキャラクタやリーチ演出に対して一定数のポイント（例えば、5 ポイント）が付与されるまでは、該一定数のポイントが付与された後よりも高い割合で選択演出を実行してもよい。

【 1 5 6 5 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

40

【 1 5 6 6 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機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変動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、該変動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適用可能である。

【 1 5 6 7 】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技

50

機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【 1 5 6 8 】

1	パチンコ遊技機	
4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	10
1 2 0	演出制御用 C P U	

20

30

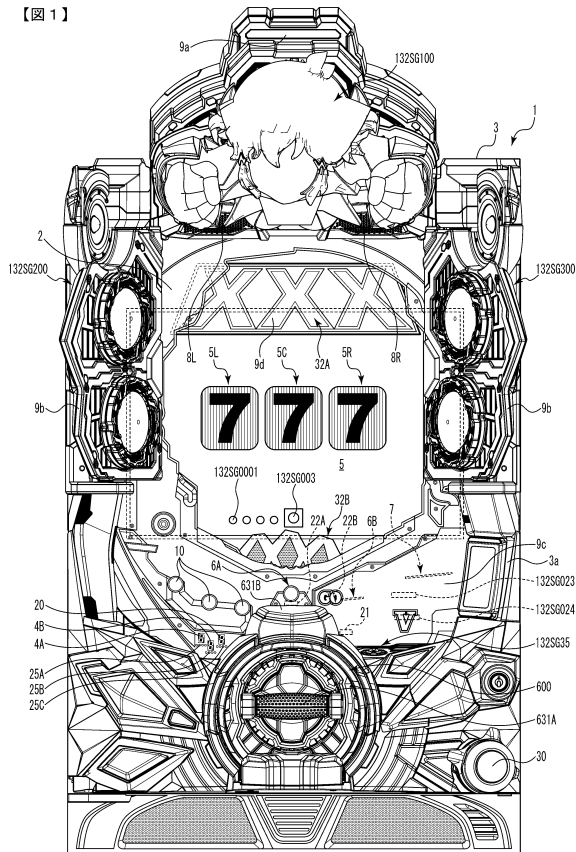
40

50

## 【図面】

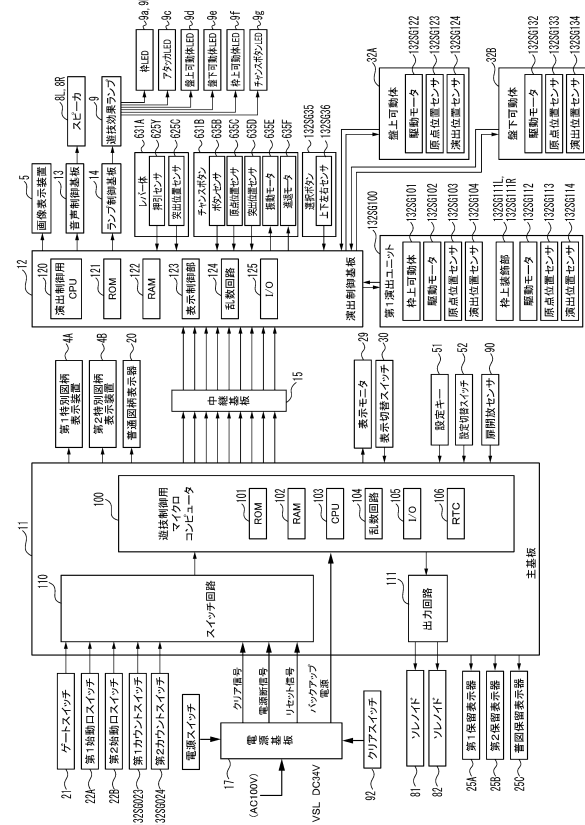
## 【図 1】

【図 1】



## 【図 2】

【図 2】



## 【図 3】

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
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	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	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
C4	XX	図柄確定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図短回数通知	残り第2特図短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

## 【図 4】

【図 4】

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※: 時短制御回数は第2特図

10

20

30

40

50



【図 5】

【図 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6】

【図 6】

(A) 第 1 特別図柄の変動パターン		
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	5000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態)→非リーチ (はずれ)
PA1-3	500	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	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-3	43000	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパリーチ α (はずれ)
PA2-5	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	23000+15000	擬似連1回→ノーマルリーチ (大当り)
PB1-3	43000+15000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパリーチ α (大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパリーチ β (大当り)
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパリーチ β (大当り)

(B) 第 2 特別図柄の変動パターン		
変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ (はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ (はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ (はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA3-5	50000	スーパリーチ δ (はずれ)
PB3-1	2000+15000	非リーチ (大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ (大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパリーチ γ (大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ (小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ (小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパリーチ γ (小当り)

【図 7】

【図 7】

(A) 表示結果判定テーブル1			
大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)			
可変表示特図指定パツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率:1/200)	
	小当り	なし (確率:0)	
(B) 表示結果判定テーブル2			
大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)			
可変表示特図指定パツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率:1/200)	
	小当り	32767～42129 (確率:約1/7)	

【図 8】

【図 8】

大当り種別					
大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態C2	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

(C) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用) (D) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

MR2	判定結果
0～299	大当りB

(E) 小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0～50	小当りA	大当りC
51～279	小当りB	大当りD
280～299	小当りC	大当りE

10

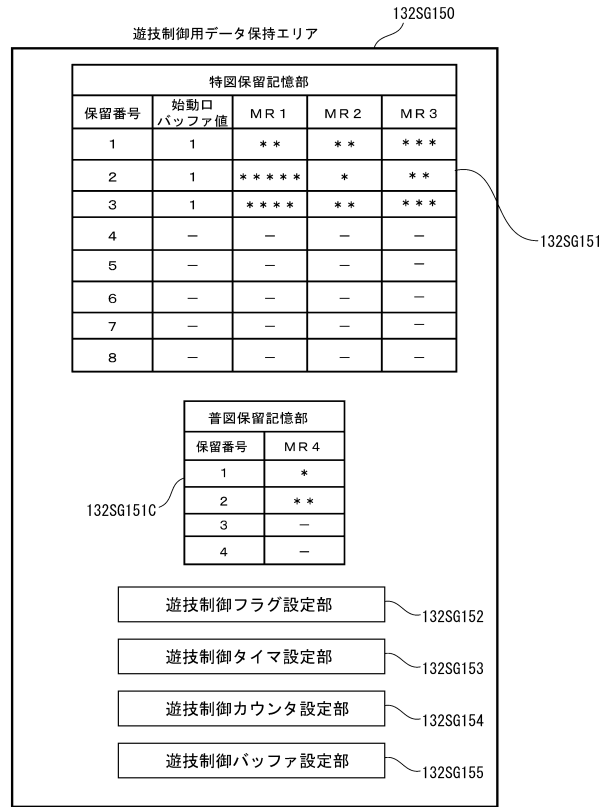
20

30

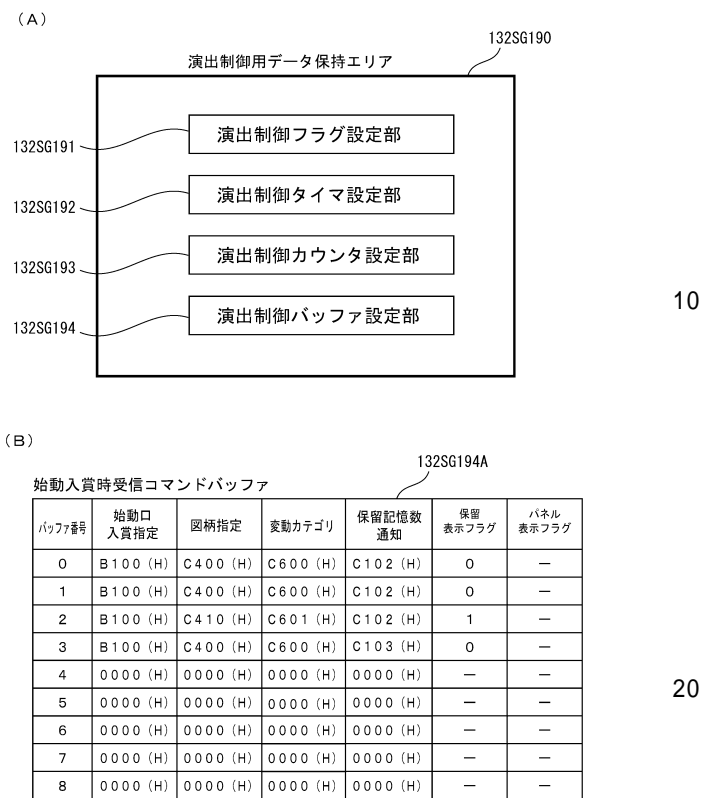
40

50

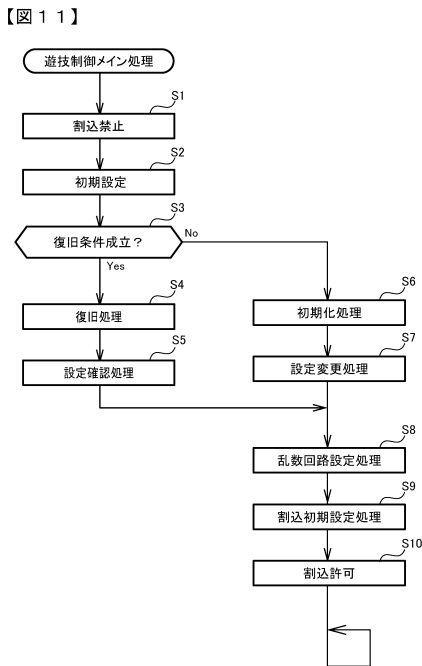
【図 9】



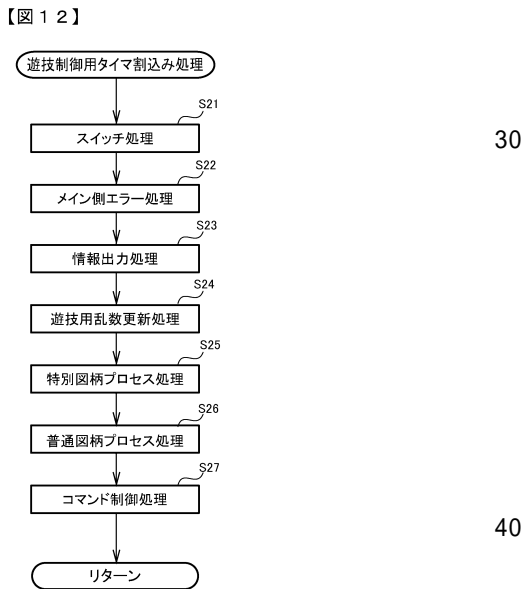
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

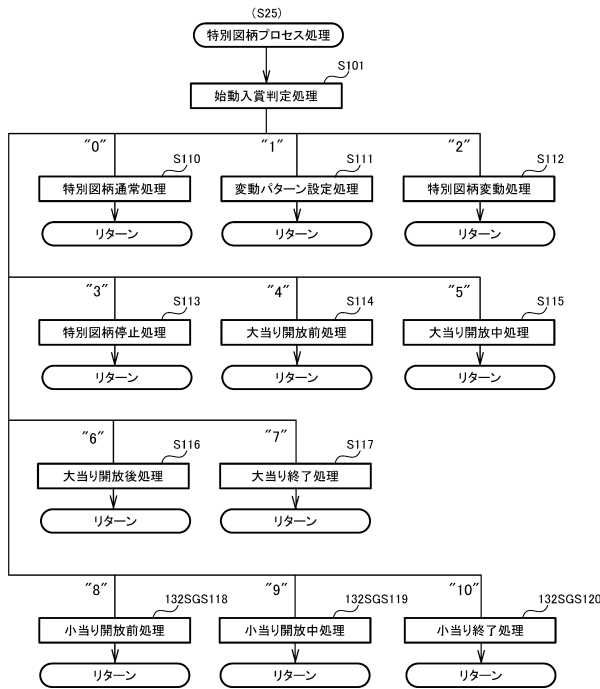
30

40

50

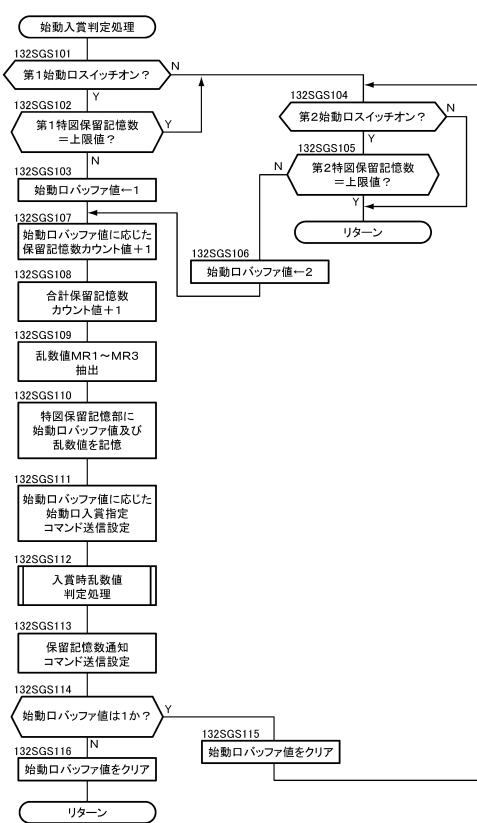
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】

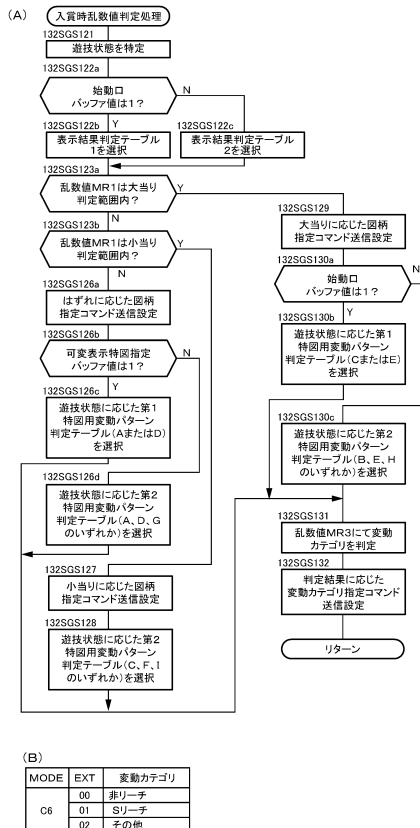


10

20

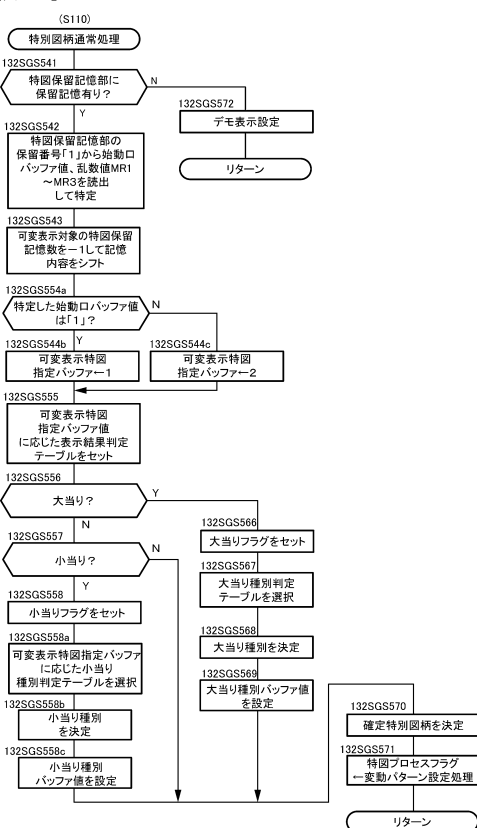
【図 1 5】

【図 1 5】



【図 1 6】

【図 1 6】

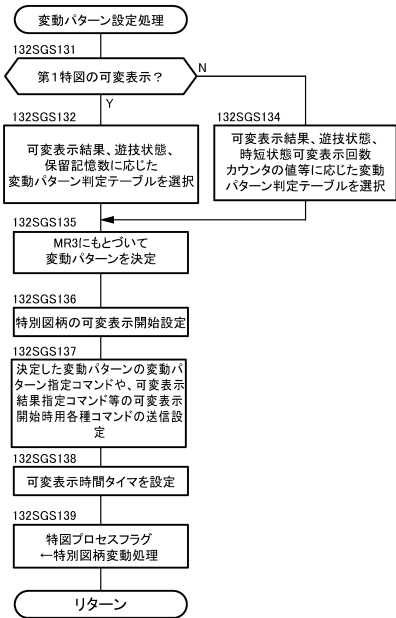


30

40

50

【図 17】  
【図 17】



【図 18】  
【図 18】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数0〜2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-1	12000	1〜750
PA2-1	20000	751〜900
PA2-2	23000	901〜960
PA2-3	43000	961〜980
PA2-4	49000	981〜990
PA2-5	53000	991〜995
PA2-6	62000	996〜997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルB (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-2	5000	1〜750
PA2-1	20000	751〜900
PA2-2	23000	901〜960
PA2-3	43000	961〜980
PA2-4	49000	981〜990
PA2-5	53000	991〜995
PA2-6	62000	996〜997

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルC (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-1	20000+15000	1〜10
PB1-2	23000+15000	11〜25
PB1-3	43000+15000	26〜100
PB1-4	49000+15000	101〜250
PB1-5	53000+15000	251〜550
PB1-6	62000+15000	561〜997

【図 19】  
【図 19】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-3	500	1〜997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-4	50000+15000	1〜997

【図 20】  
【図 20】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-5	50000	1〜997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルB (大当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-3	50000+15000	1〜997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルC (小当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-3	50000	1〜997

10

20

30

40

50

【図 2 1】

【図 2 1】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1〜7回目可変表示及び12〜685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-2	7000	1〜100
PA3-4	20000	101〜997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1〜7回目可変表示及び12〜685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1〜997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルF (小当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1〜7回目可変表示及び12〜685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1〜997

【図 2 2】

【図 2 2】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルG (はずれ、通常状態または時短状態C2における8〜10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-1	2000	1〜997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルH (大当り、通常状態または時短状態C2における8〜10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-1	2000+15000	1〜997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルI (小当り、通常状態または時短状態C2における8〜10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-1	2000	1〜997

10

【図 2 3】

【図 2 3】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1〜997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

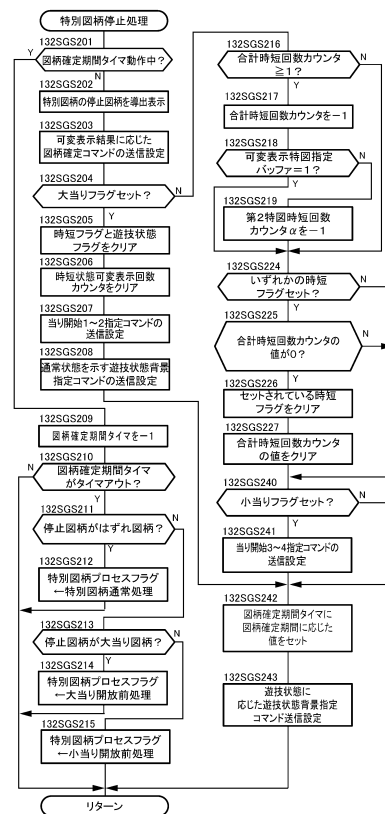
変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1〜997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1〜997

【図 2 4】

【図 2 4】



20

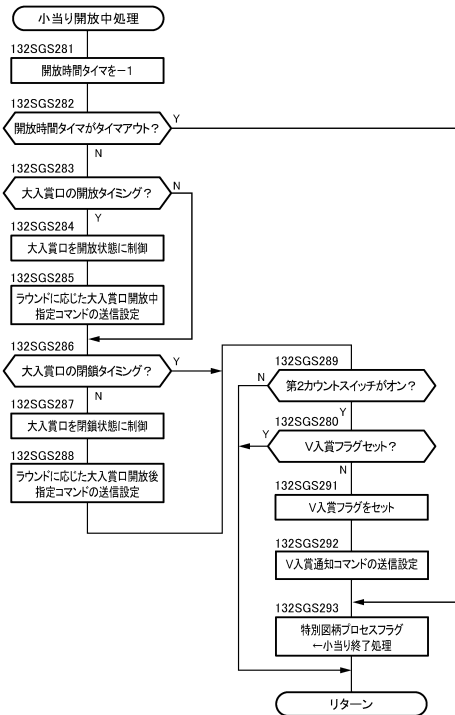
30

40

50

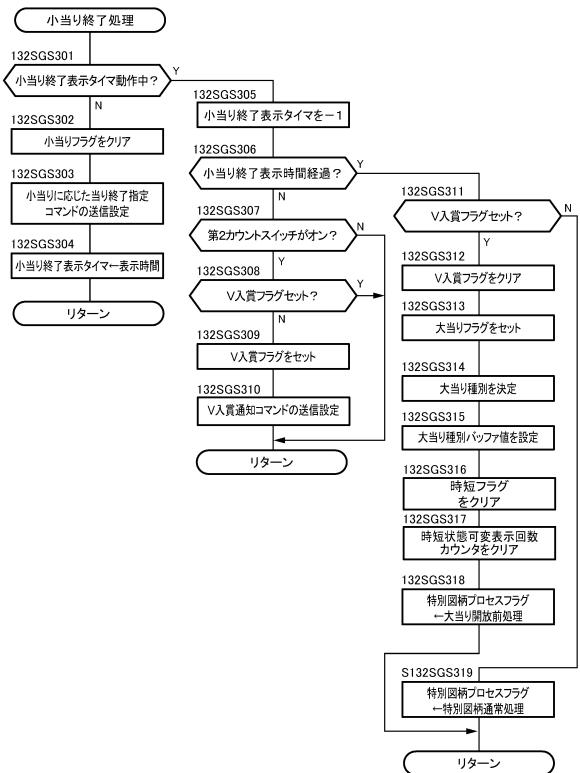
【図 25】

【図 25】



【図 26】

【図 26】

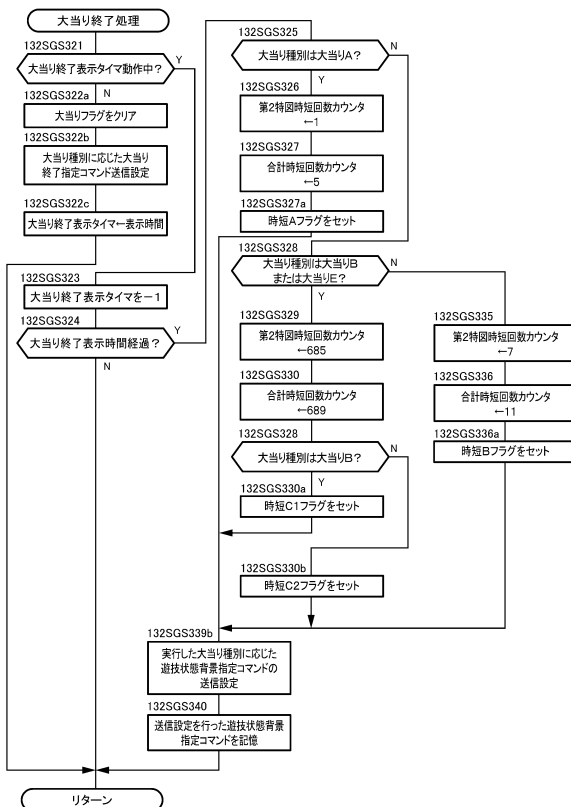


10

20

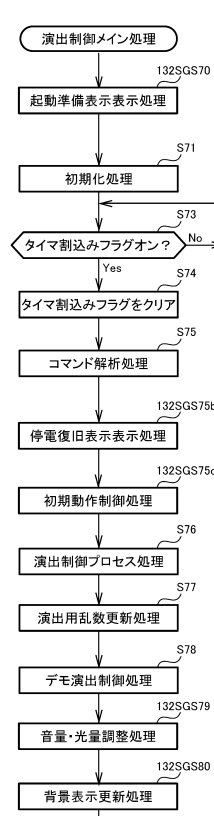
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】



30

40

50

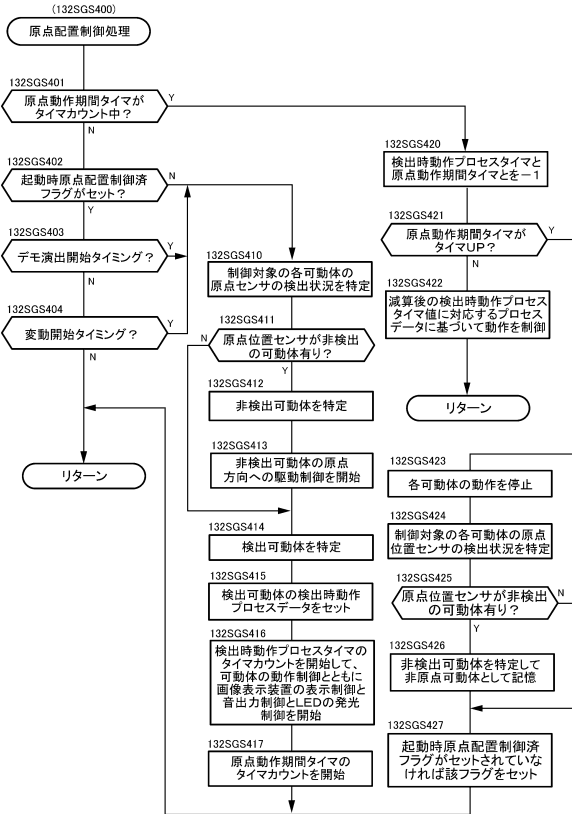
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】

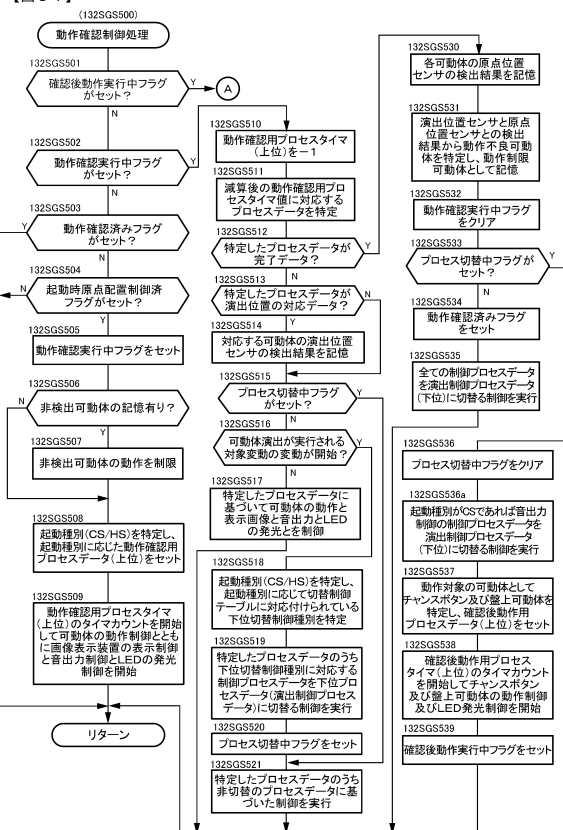


10

20

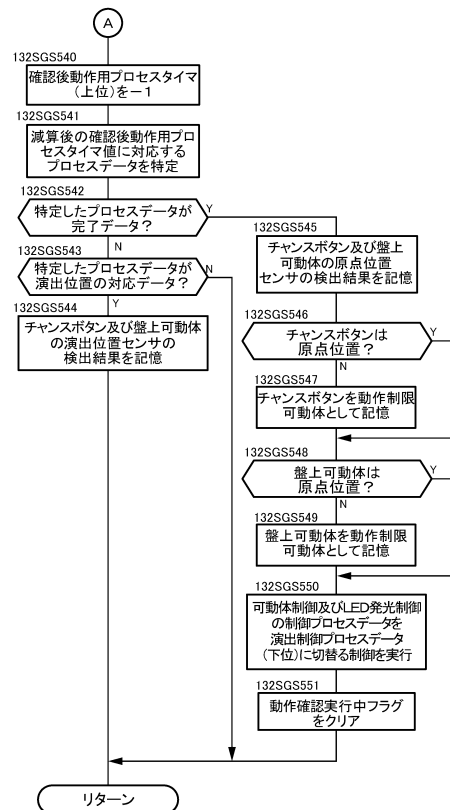
【図 31】

【図 31】



【図 32】

【図 32】



30

40

50

【 図 3 3 】

【 図 3 3 】

切替制御テーブル				
起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート (CS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)	上位プロセス (切替なし)
ホットスタート (HS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)

【 図 3 4 】

【 図 3 4 】

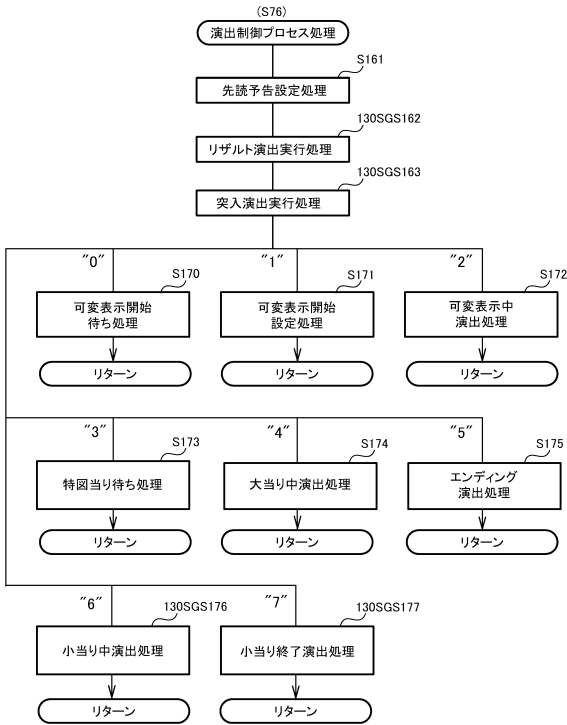
(A)切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B)切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C)確認後動作制御の実行期間における制御				
プロセスデータ	可動体制御 (チャンスボタン・ 壁上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

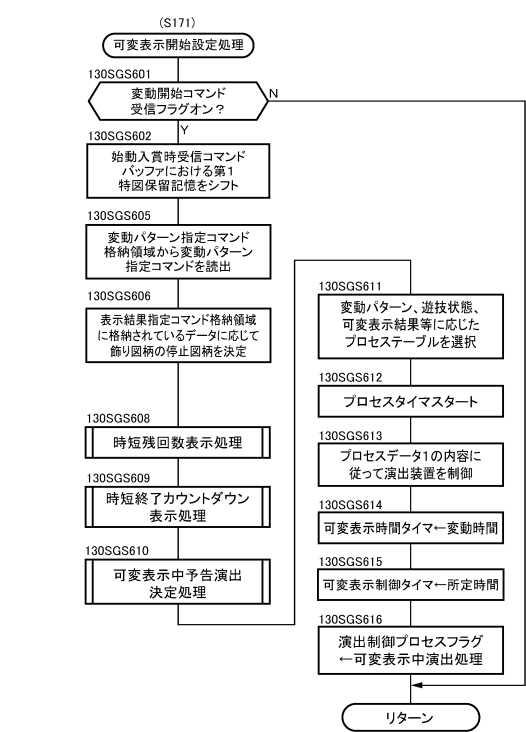
【 図 3 5 】

【 図 3 5 】



【 図 3 6 】

【 図 3 6 】



10

20

30

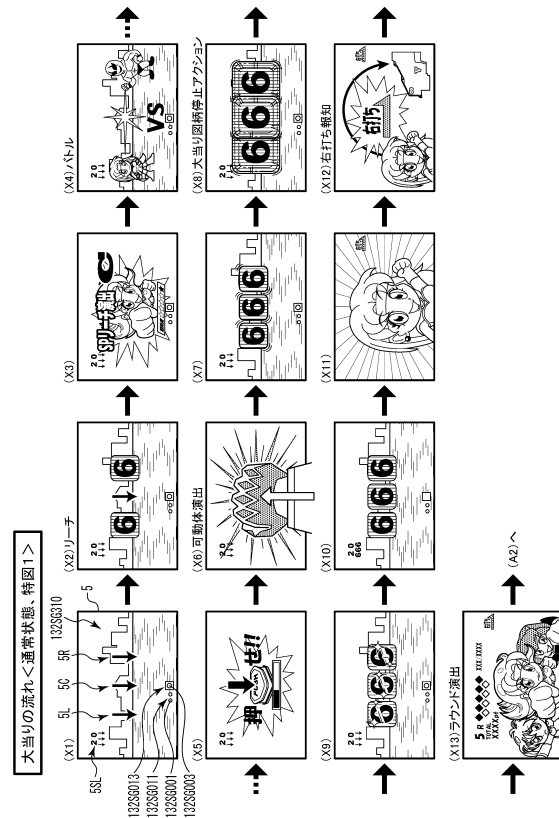
40

50



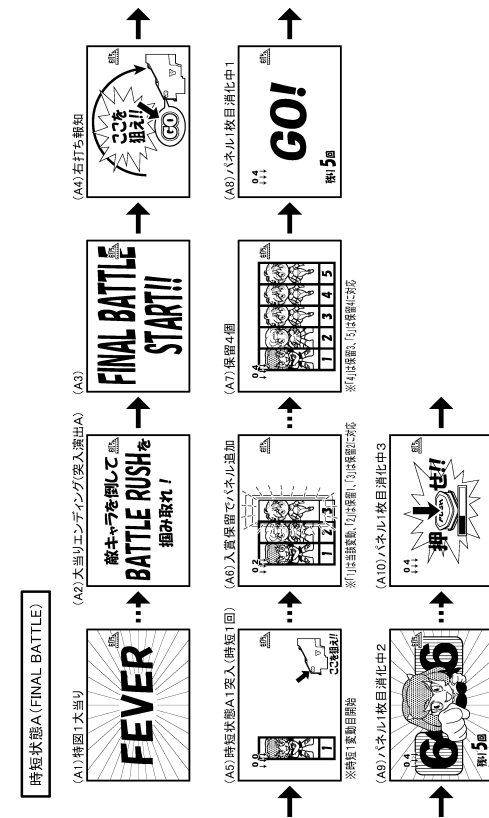
【図 37】

【図 37】



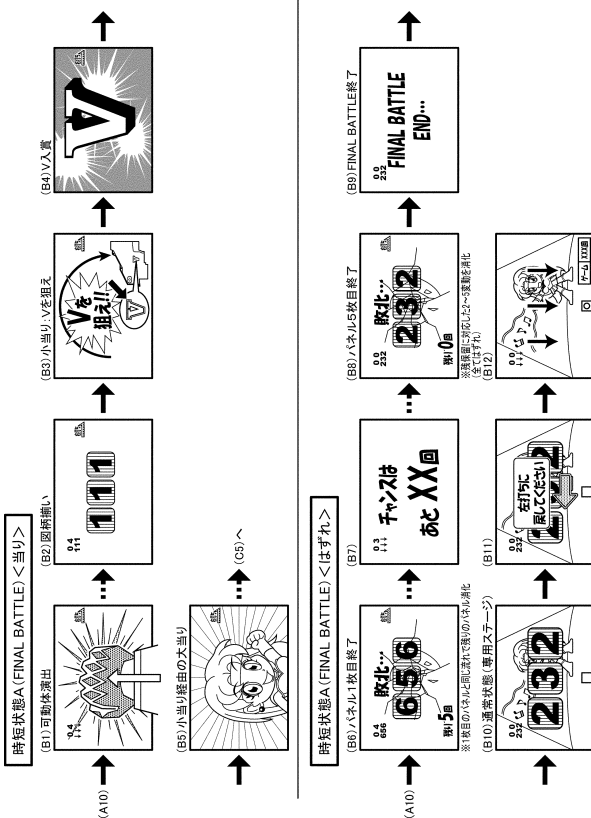
【図 38】

【図 38】



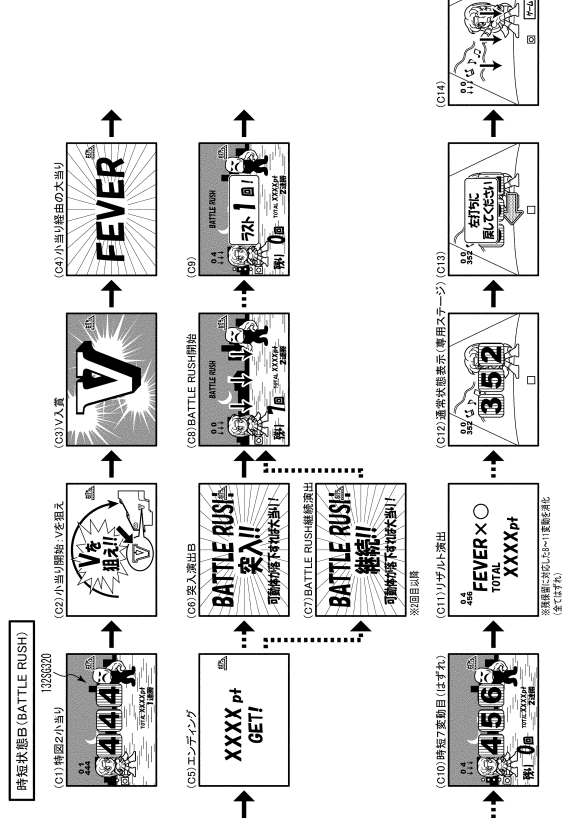
【図 39】

【図 39】



【図 40】

【図 40】



10

20

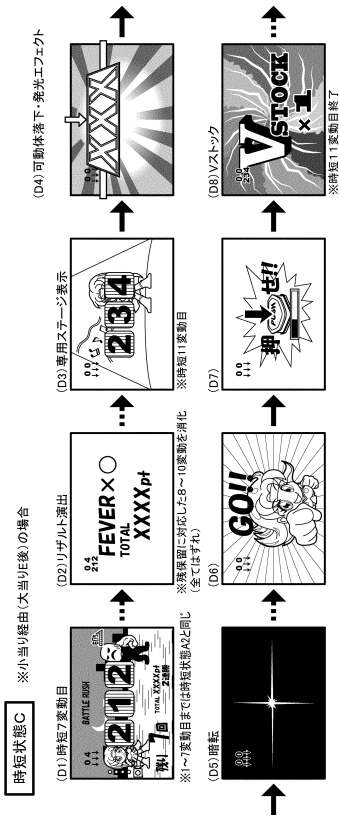
30

40

50

【図 4 1】

【図 4 1】



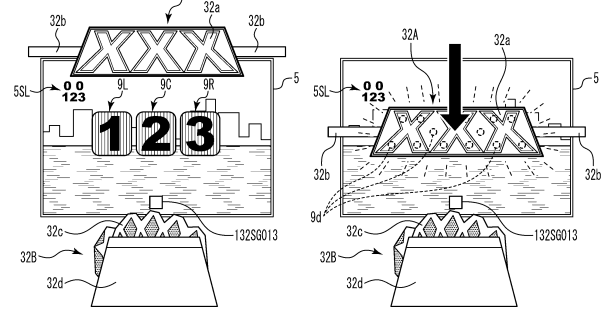
【図 4 2】

【図 4 2】

盤上可動体

(A) 原点位置

(B) 演出位置



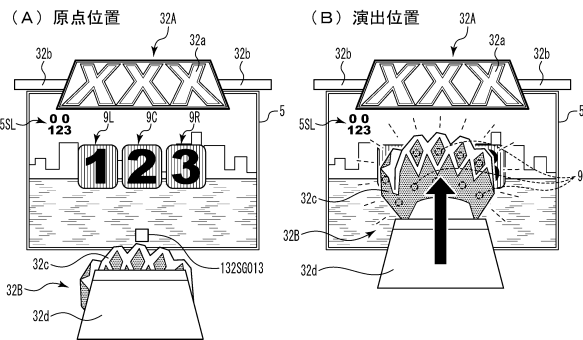
10

20

【図 4 3】

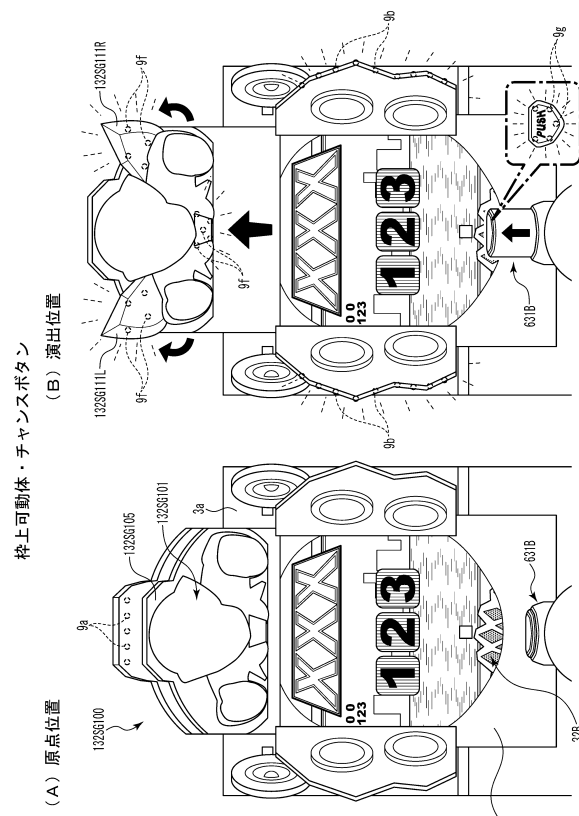
【図 4 3】

盤下可動体



【図 4 4】

【図 4 4】



30

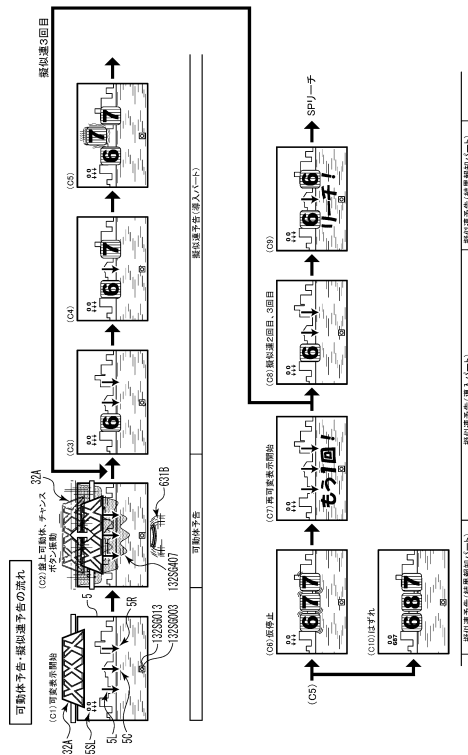
40

50



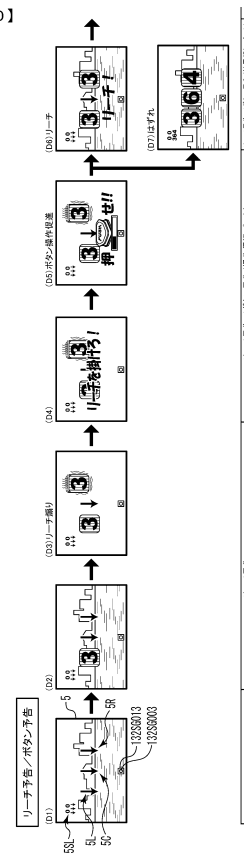
【 図 4 9 】

【图 49】



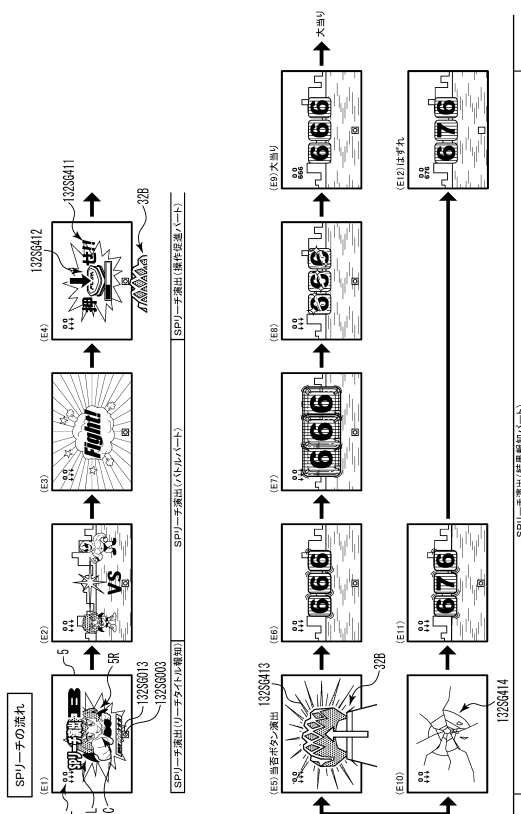
【 図 5 0 】

【図 50】



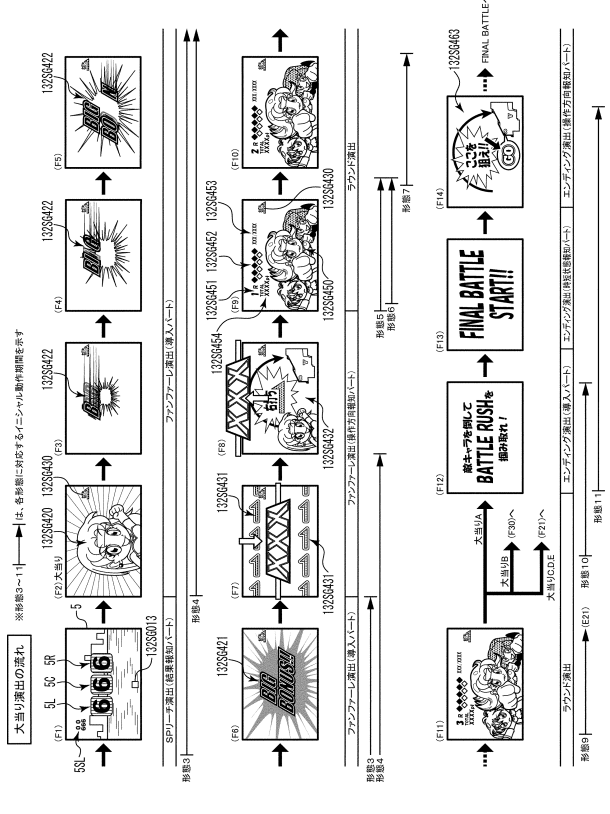
## 【 図 5 1 】

【图 5 1】



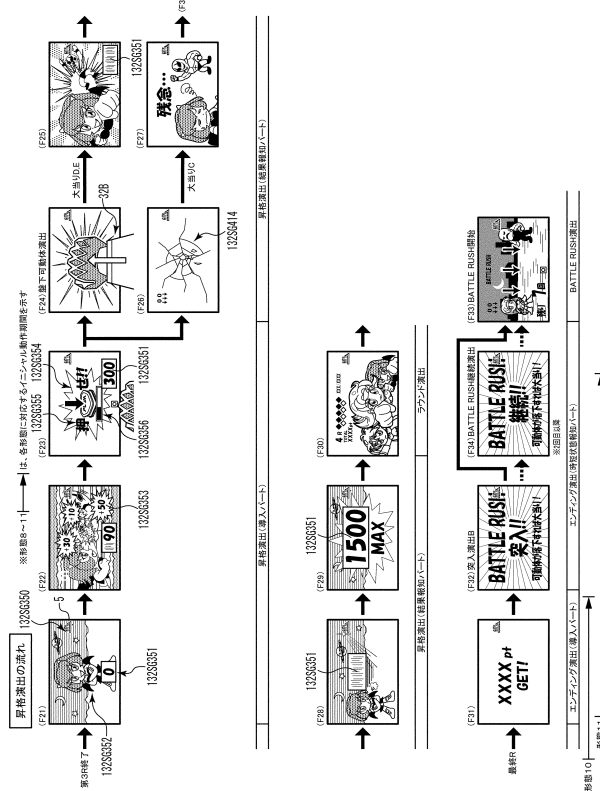
【 図 5 2 】

【图 5 2】



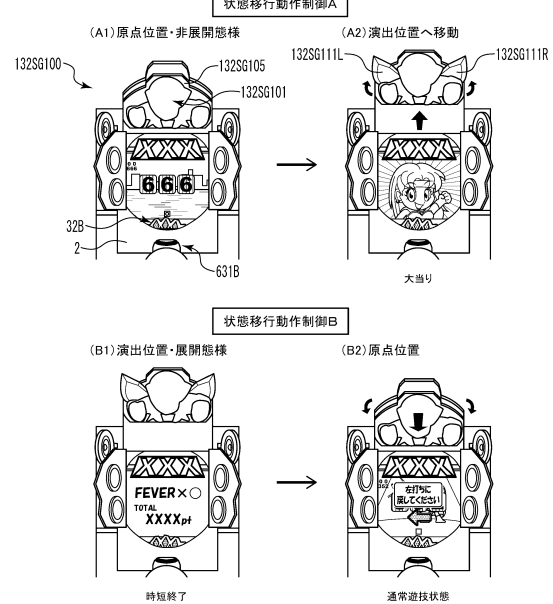
【 図 5 3 】

【图 5 3】



## 【 図 5 4 】

【図 5 4】

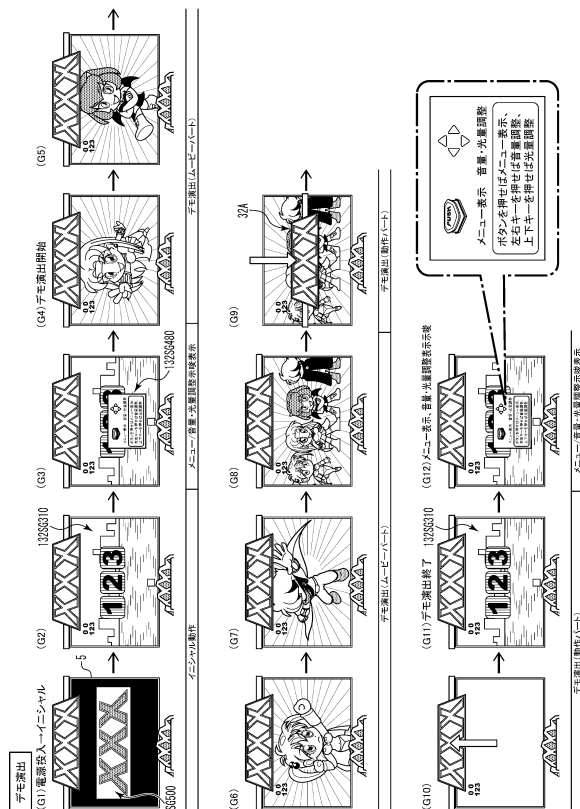


10

20

【 図 5 5 】

【図 5 5】



【 図 5 6 】

【图 5 6】

(A)可動体の動作制御種別

種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御 (イニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショートイニシャル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる 非排出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置から戻すに復帰させる 排出時動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホストスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための 確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホストスタート
演出動作制御	1. 先読み	盤上可動体 (振動 原点位置→中間位置)		
	2. 当該	盤上可動体 (振動 原点位置→中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り報知、 ランド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファール右打ち、 デモ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	枠上可動体 (演出位置→原点位置)	高速	演出開始時
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7 ※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

種別		ランプ発光態様				音態様	音量・頻度
		動作非対象	進出動作	退避動作	頻度	動作非対象	調整
動作確認制御 (ロングインジカル制御)	コードルスタート (初期化確認中)	赤点滅 (注1)	白点灯 (注1)	白点灯 (注1)	低	初期化確認音	x
	ホストスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音	
	ホストスタート (可変表示停止状態)	青黄連係に 応じた色				無音	
演出動作制御	青黄連係に 応じた色	レインボー フラッシュ(注3)	なめらか に点滅(注3)	高	演出動作に 応じた効果音	O	

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。

※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。

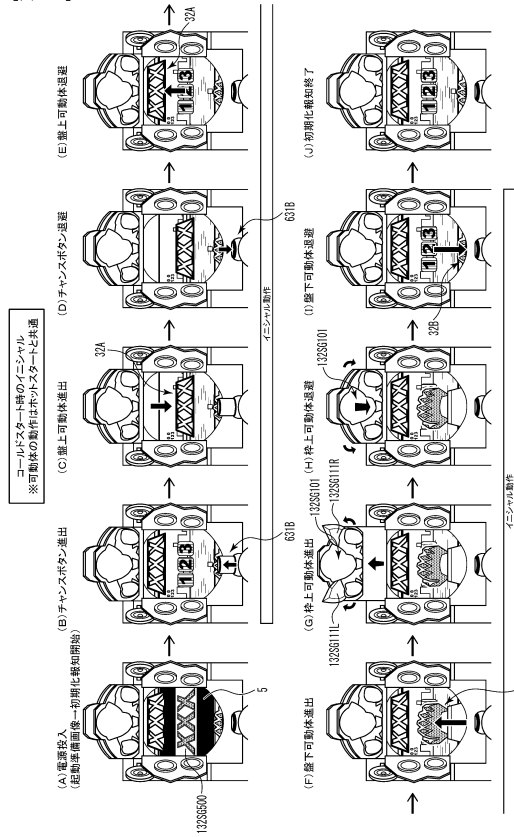
※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

30

40

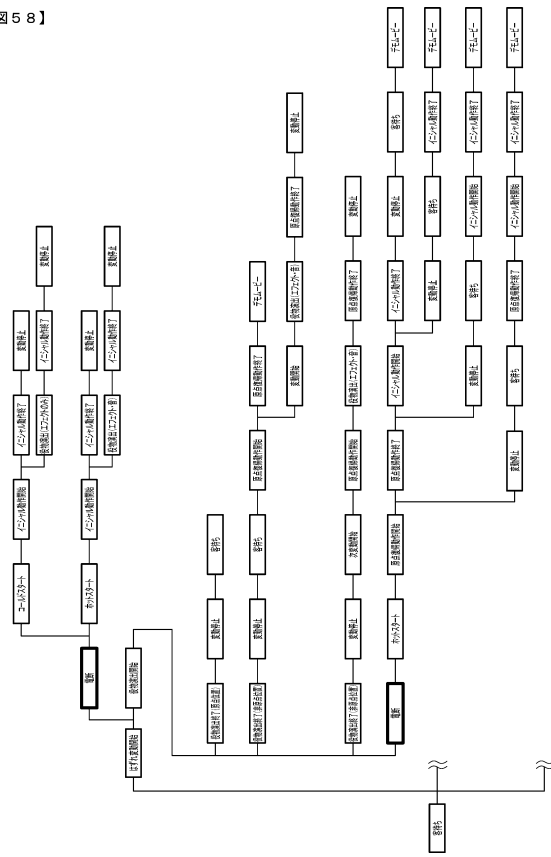
【 図 5 7 】

【図 5 7】



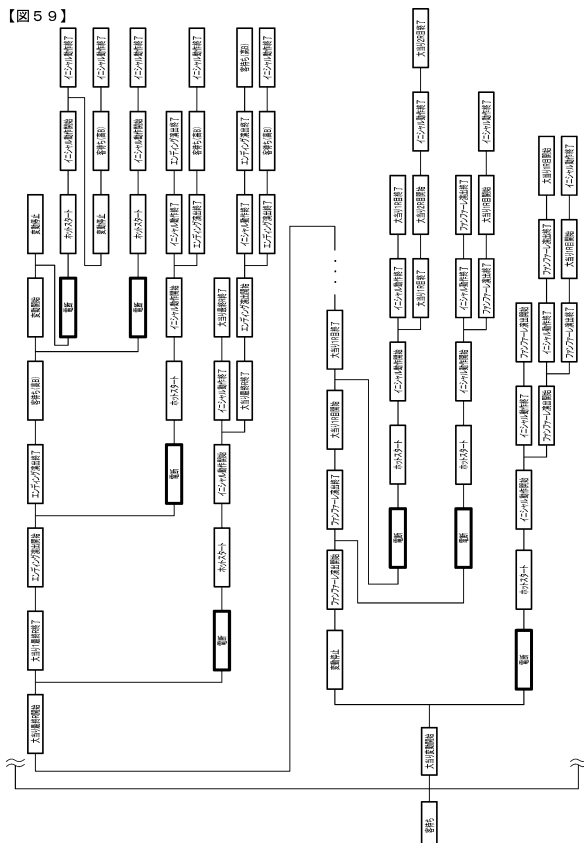
【 図 5 8 】

【图 5 8】



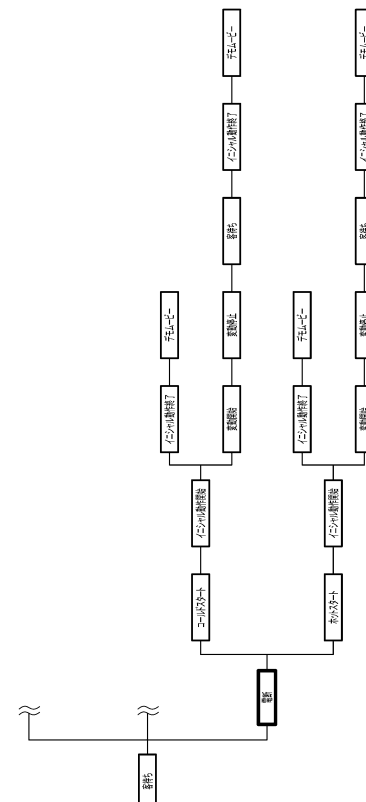
【 図 5 9 】

【图59】



【 図 6 0 】

【图 60】



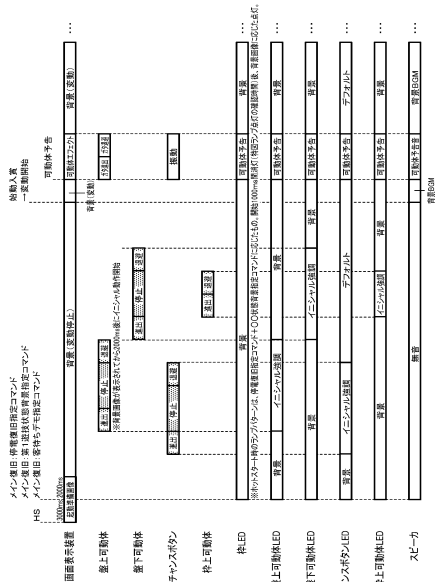


【 図 6 5 】  
【 図 6 5 】

【图 6 5】

形態1-C

〔低B〕HS時イニシャル動作イニシャル動作後に変動開始→可動体予告



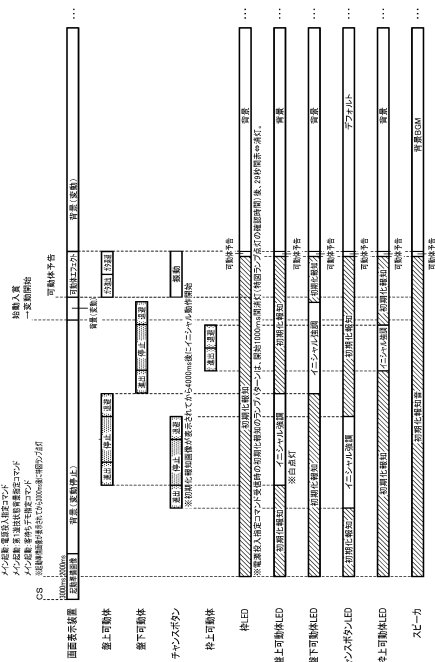
【 図 6 7 】

【図 6 7】

### 形態1-4

### 特徴部132SG-変形例1

CS時イニシャルイニシャル動作後、初期化報知終了までの間は可動体予告を実行

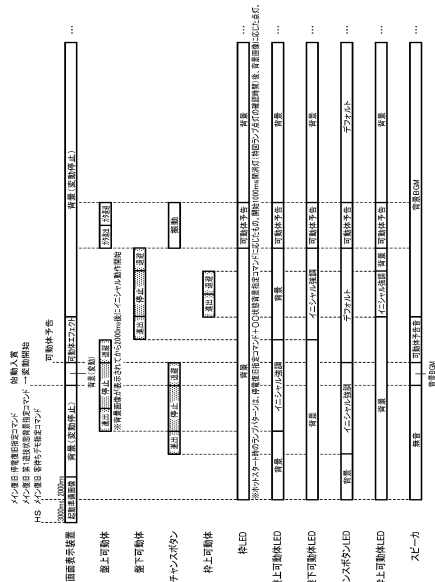


【 図 6 6 】  
【 図 6 6 】

【図 6 6】

形態1-D

「低B」HS時イニシャル動作 イニシャル動作中の可動体予告を制限→イニシャル動作後に可動体予告を実行

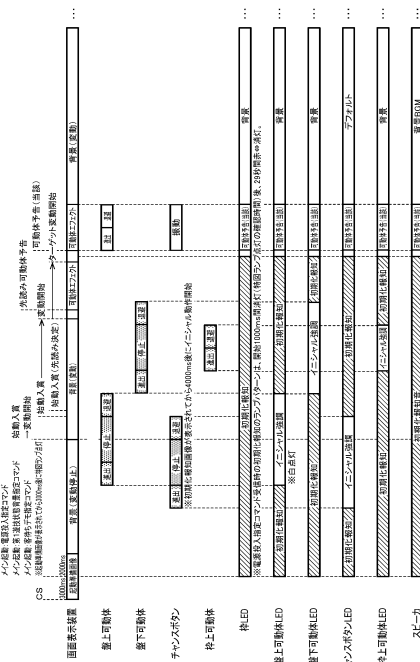


【 ㊦ 6 8 】

【図 68】

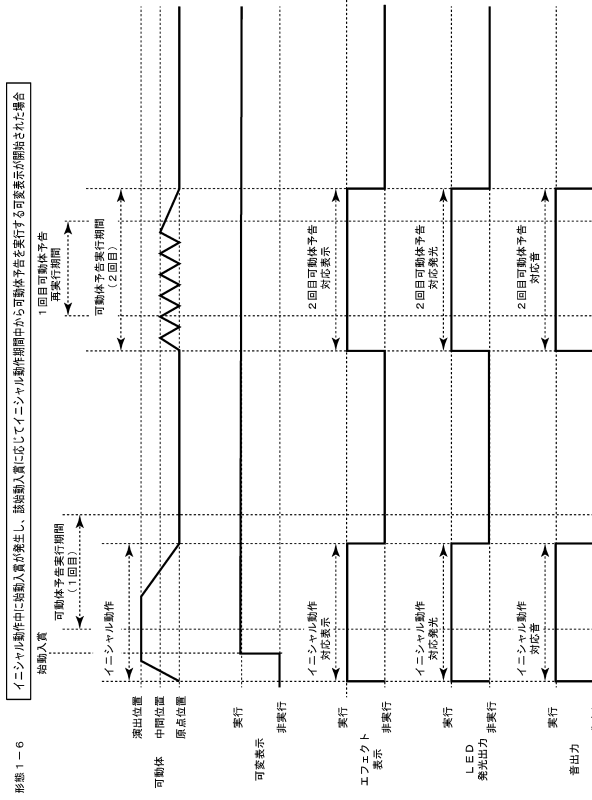
### 特徴部132SG-変形例2

CS時イニシヤル 先読み可動体予告

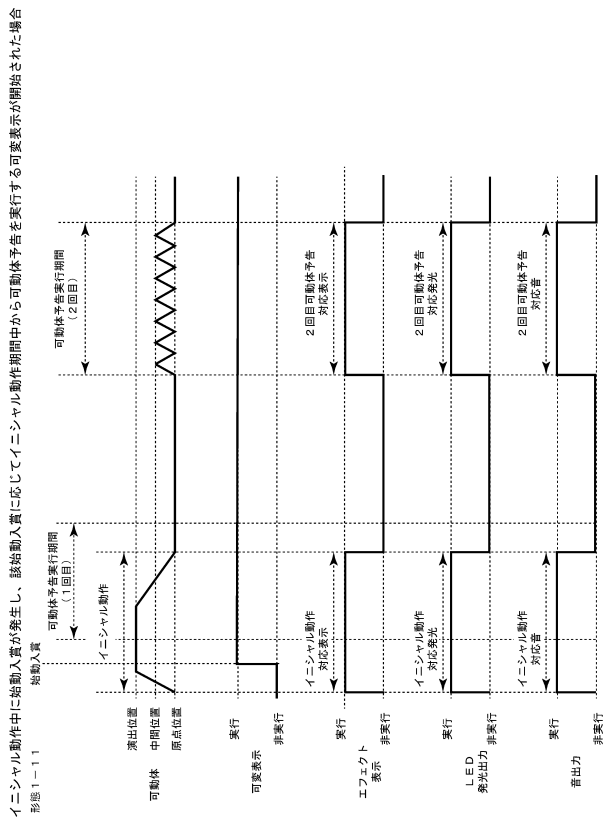




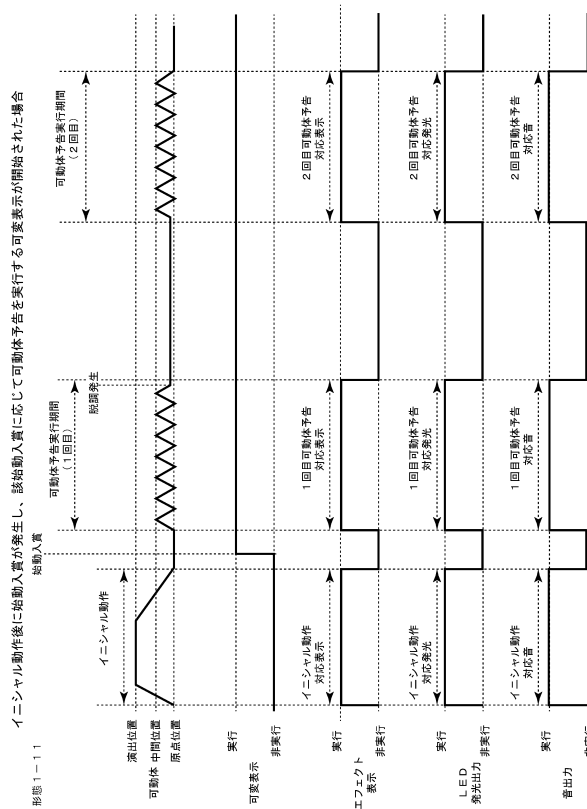
【图 6 9】



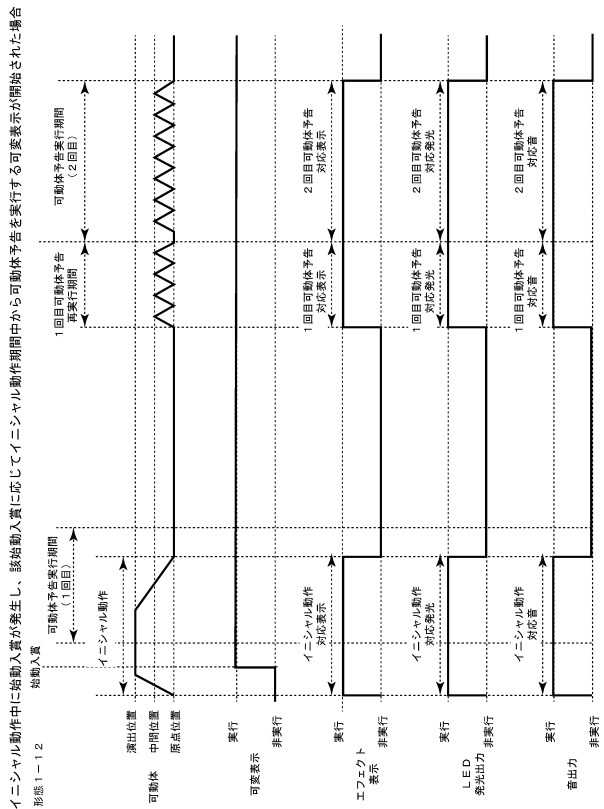
【図 7 0】



【图 7 1】



【图 7 2】







【 図 8 1 】

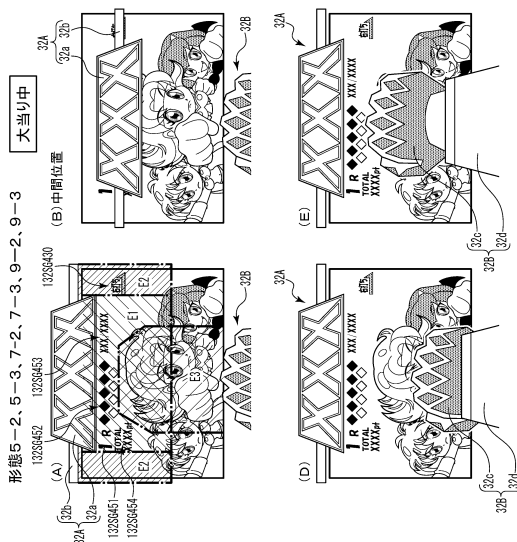
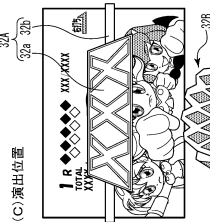
【例 8 1】

#### 形態4

[illegible]

【 図 8 3 】

【圖 8 3】



盤上可動体が重畳する時間  
右打ち表示<ラウンド表示  
右打ち表示<出球表示

## 【圖 8 2】

【图 8 2】

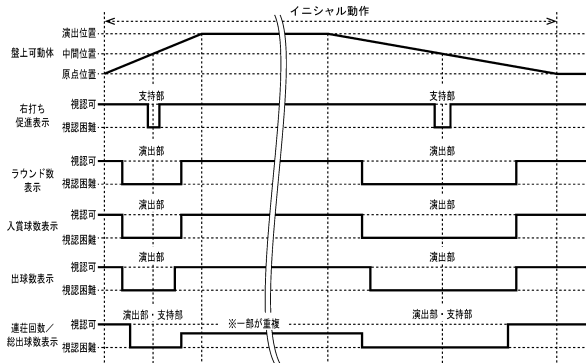
形態5

[illegible]

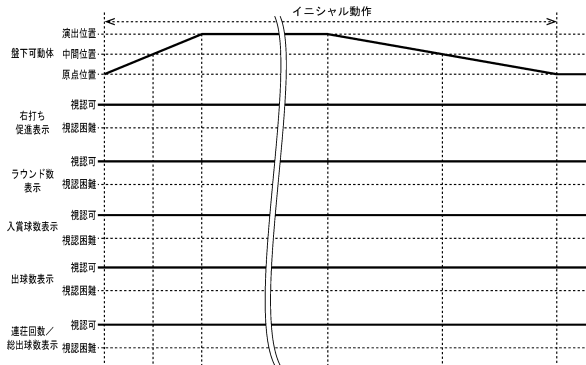
## 【 図 8 4 】

【图 8 4】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



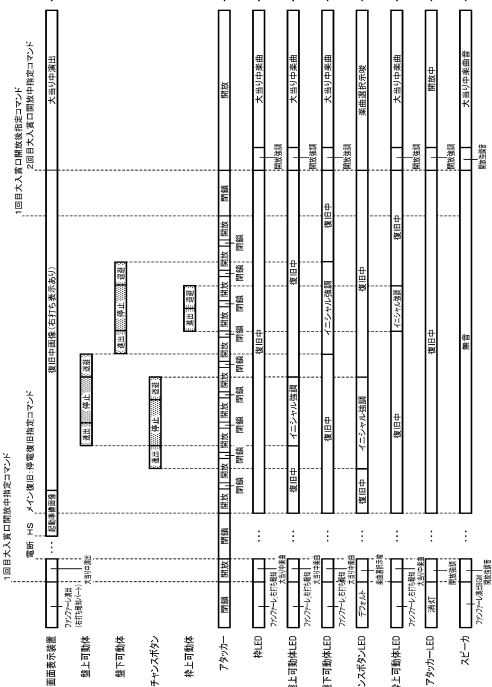
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【 8 5 】  
【 8 5 】

形態6

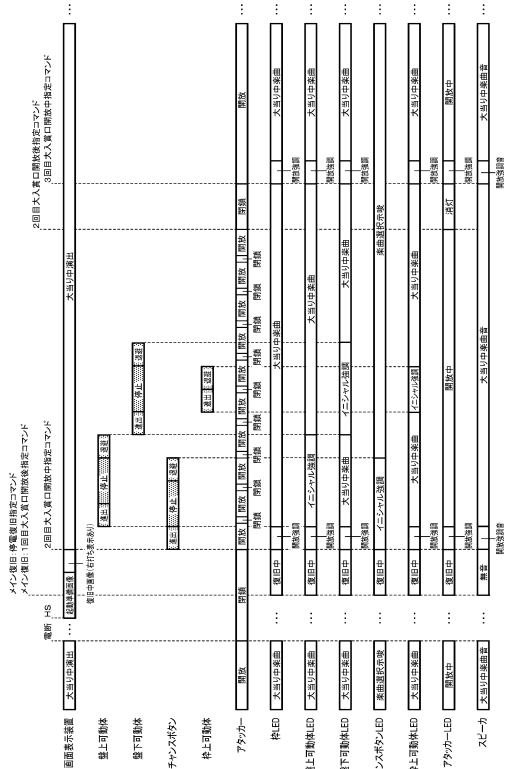
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のインシヤル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する



【 8 6 】  
【 8 6 】

形態7

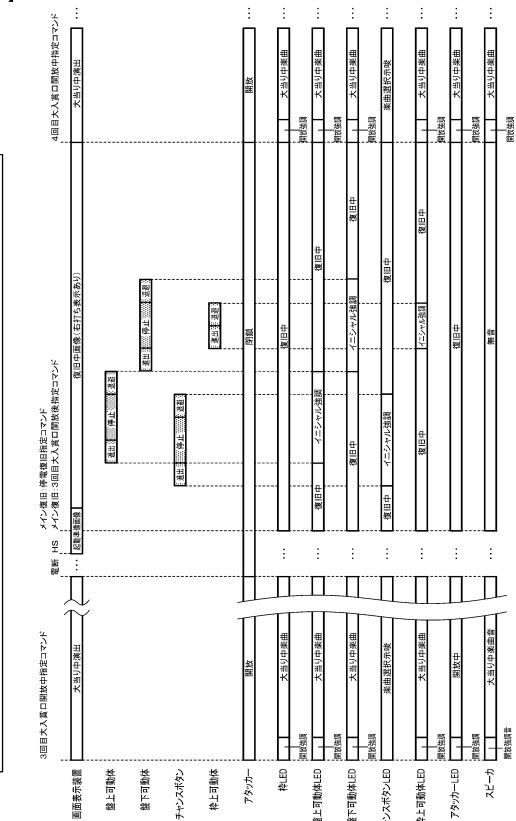
電断時がラウンド終了直後であった場合のインシヤル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する



【 8 7 】  
【 8 7 】

形態8

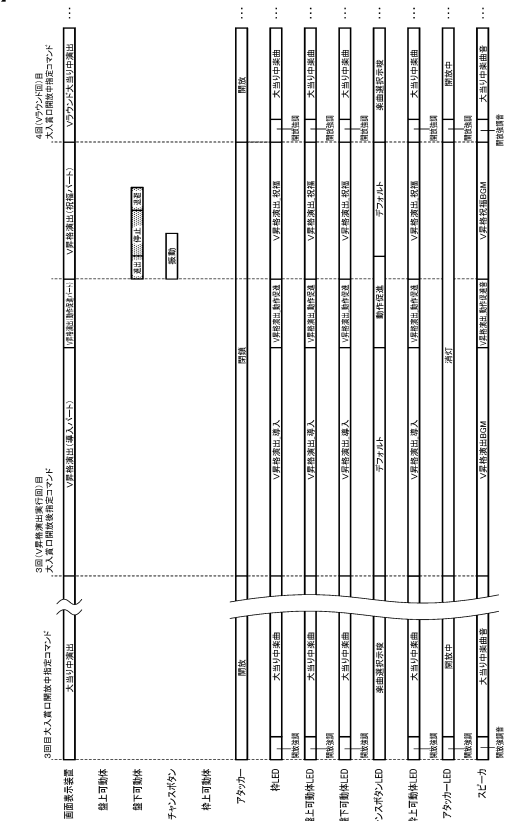
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のインシヤル動作は、インターバル中にインシヤル動作が終了する



【 8 8 】  
【 8 8 】

形態8(変形例)

電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のインシヤル動作は、インターバル中にインシヤル動作が終了する

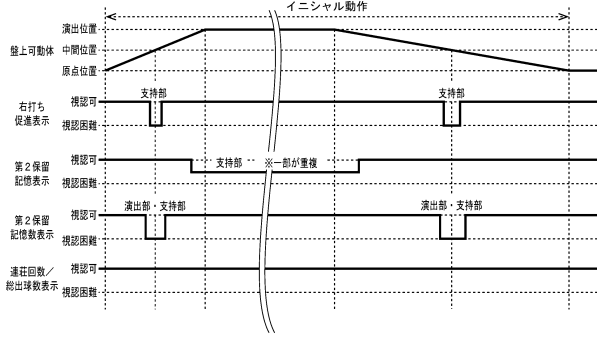




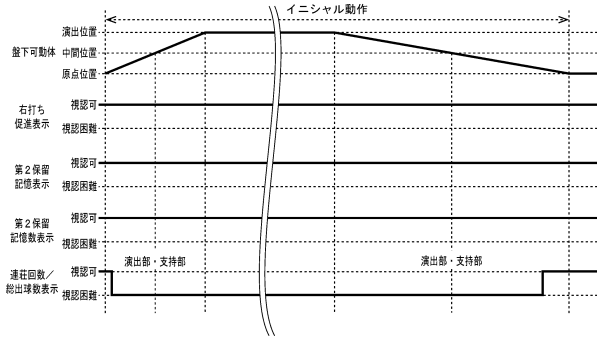
【図 9 3】

【図 9 3】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



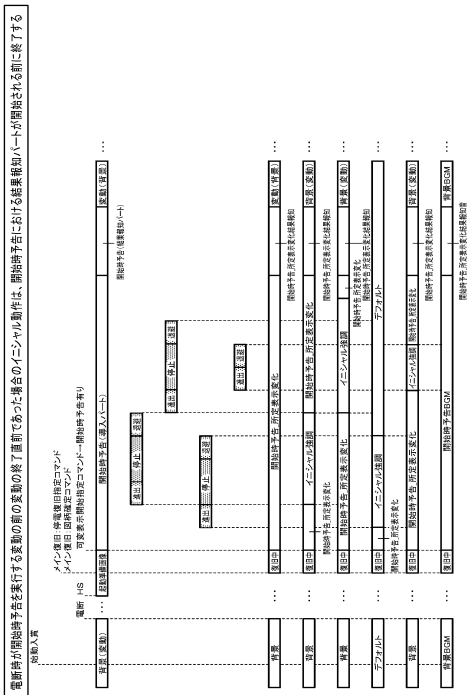
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【図 9 5】

【図 9 5】

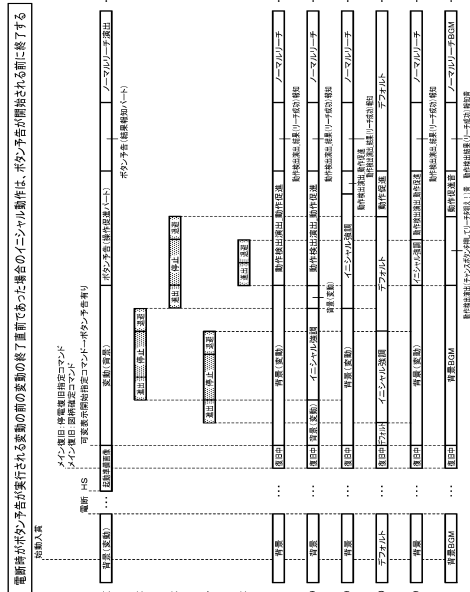
形態 14  
電源供給が開始予告表示を発生する駆動の前の駆動の終了直前であった場合のインシヤル動作は、開始予告表示における結果通知ハートが開始される前に終了する



【図 9 4】

【図 9 4】

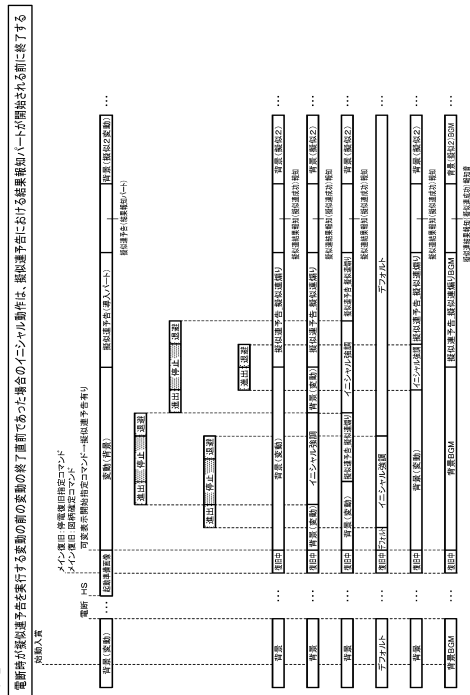
形態 13  
電源供給が開始予告表示を発生する駆動の前の駆動の終了直前であった場合のインシヤル動作は、ポテンチが開始される前に終了する



【図 9 6】

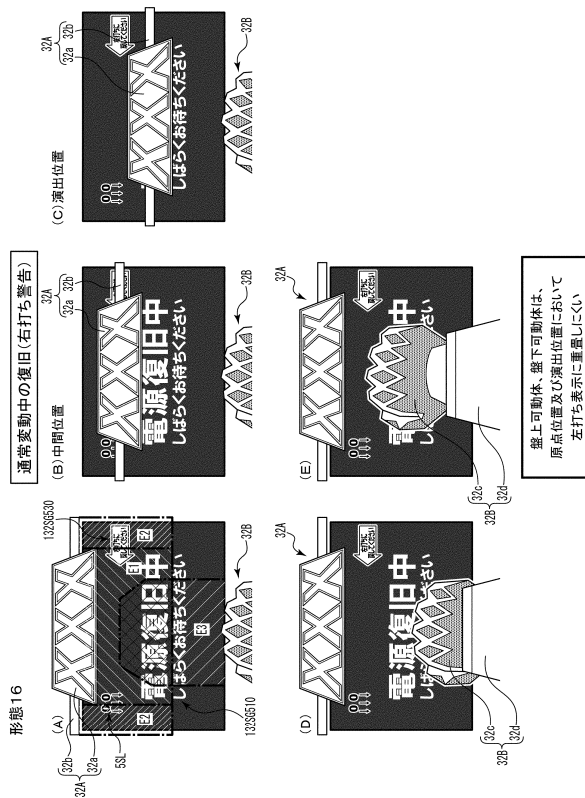
【図 9 6】

形態 15  
電源供給が開始予告表示を発生する駆動の前の駆動の終了直前であった場合のインシヤル動作は、開始予告表示における結果通知ハートが開始される前に終了する



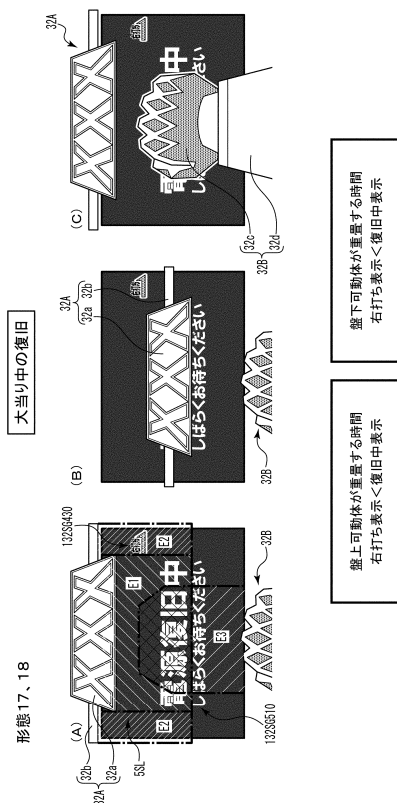
## 【 図 9 7 】

【图 9 7】



## 【 図 9 9 】

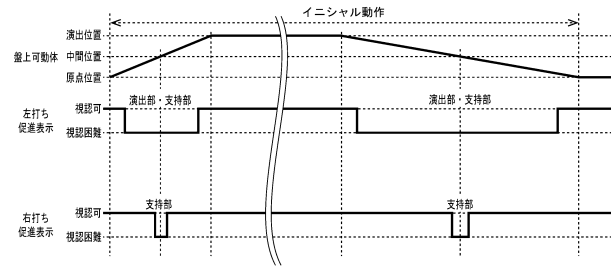
【図 99】



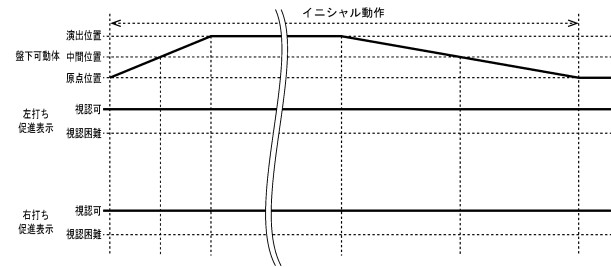
【 図 9 8 】

【图98】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



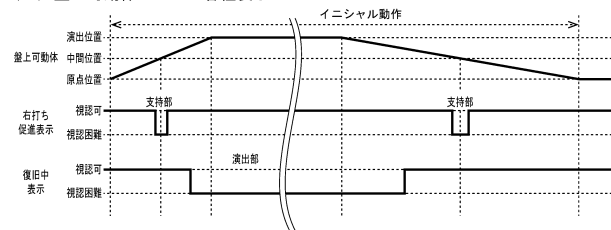
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



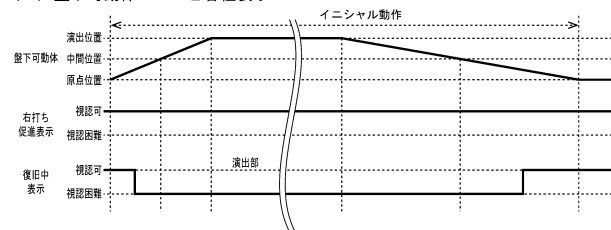
【 図 1 0 0 】

【図 100】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



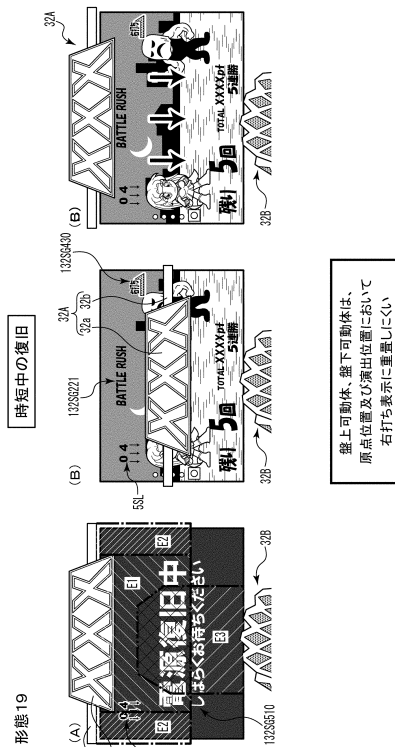
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示





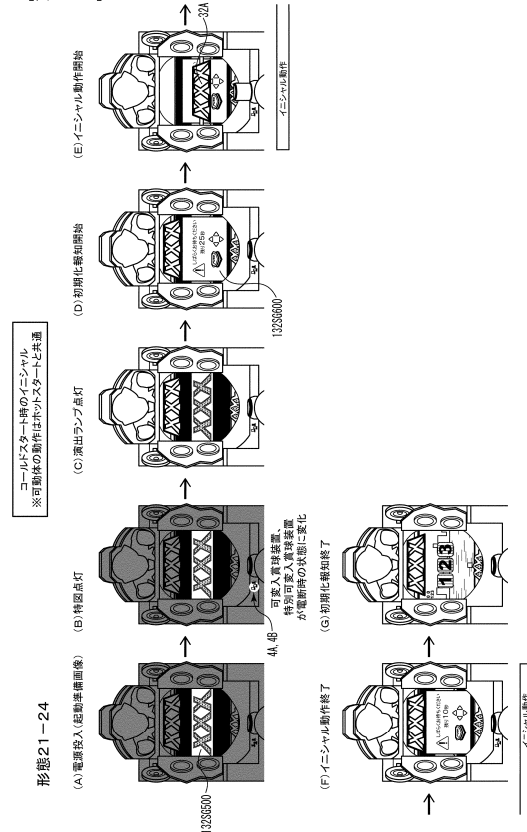
【 図 1 0 1 】

【図 101】



【図 102】

【図 102】



10

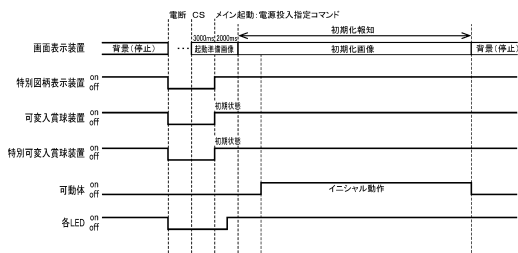
20

【 図 1 0 3 】

【図 103】

(A)  
形態21—1

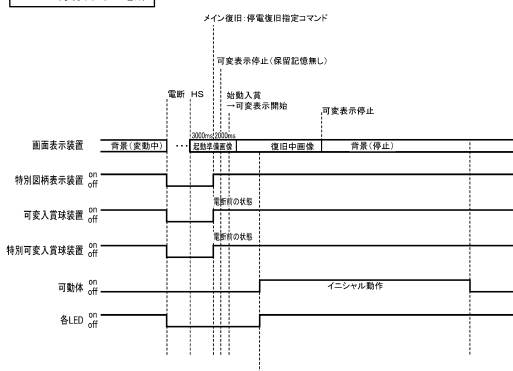
CS	可変表示停止中に電断
----	------------



(B)

形態21-2

HS	可変表示中に電断
----	----------



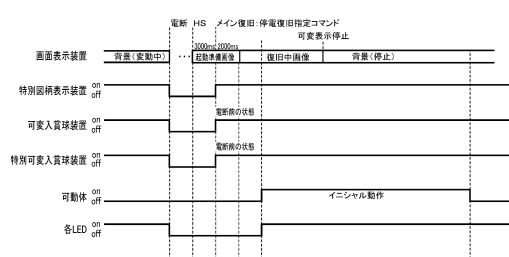
【 図 1 0 4 】

【図 104】

(A)

形態21—3

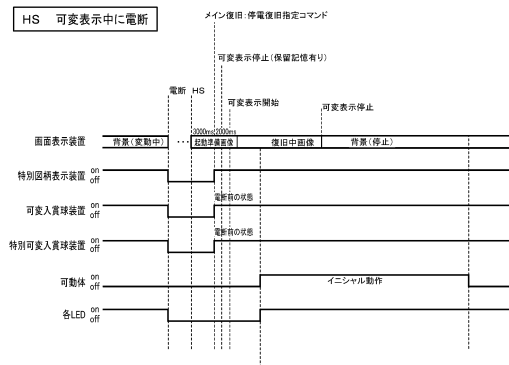
HS	可変表示中に電断
----	----------



(B)

形態21—4

HS	可変表示中に電断
----	----------



30

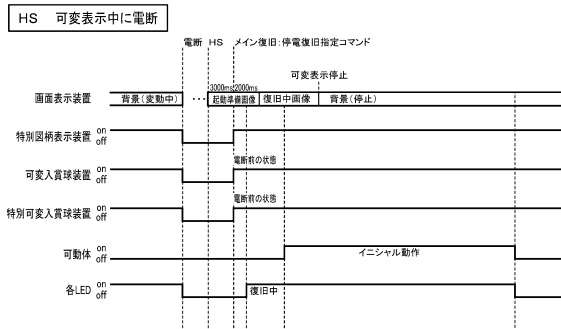
40

## 【図 105】

## 【図 105】

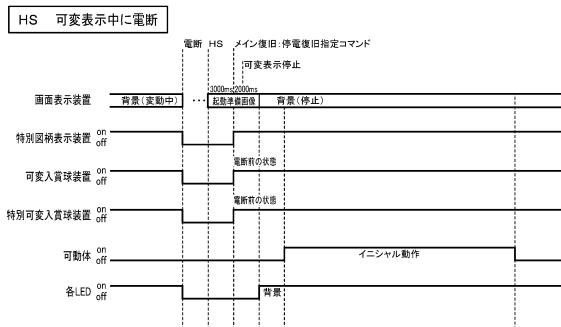
(A)

形態22-2



(B)

形態22-3

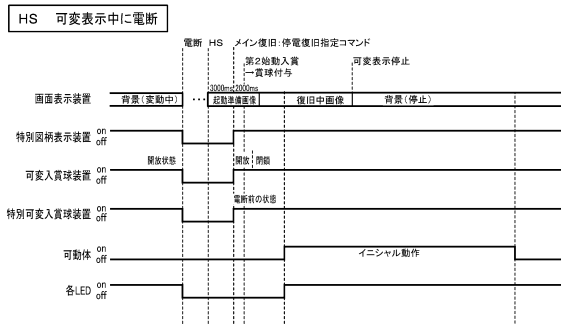


## 【図 107】

## 【図 107】

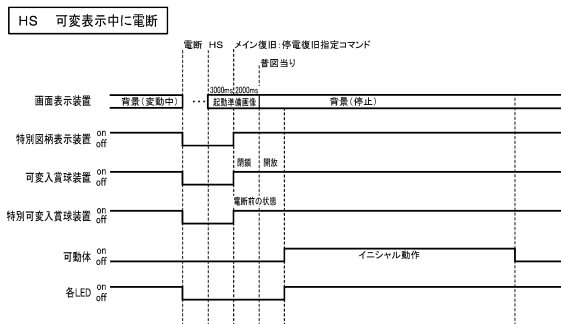
(A)

形態23-2



(B)

形態23-3

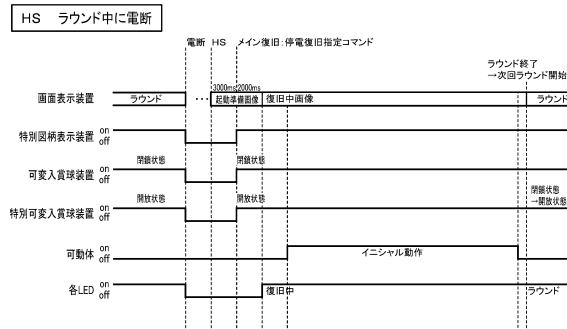


## 【図 106】

## 【図 106】

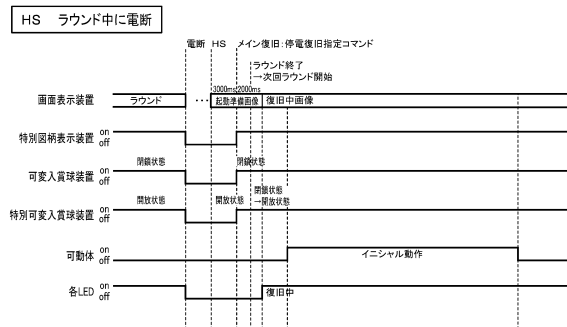
(A)

形態22-4



(B)

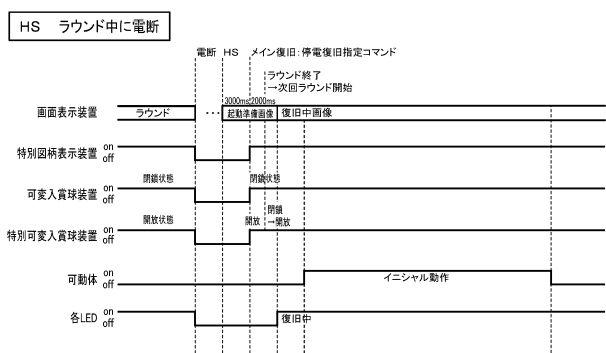
形態22-5



## 【図 108】

## 【図 108】

形態24-2



10

20

30

40

50

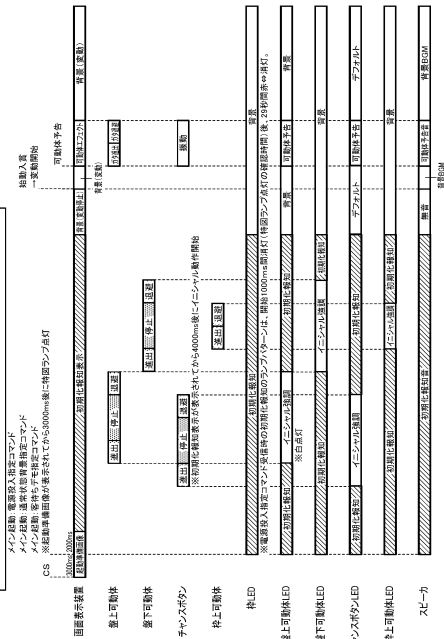
【 図 1 0 9 】

【图 109】

形態25-A

イニシヤル動作よりも先に初期化報知表示が終了する

【変形例】CS時イニシャル動作 イニシャル動作後に可動体予告



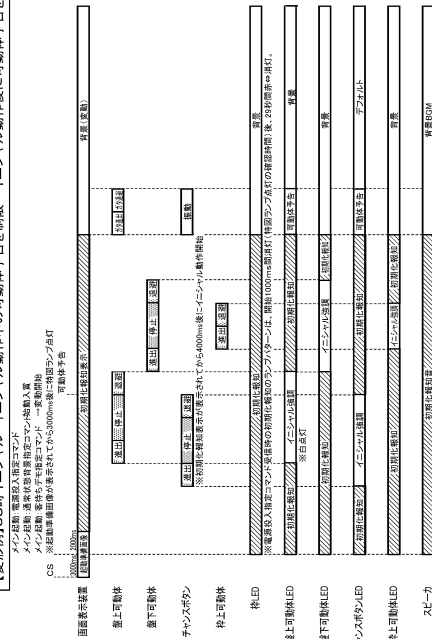
【 図 1 1 0 】

【図 1 1 0】

形態25-B

イニシヤル動作よりも先に初期化報知表示の表示され、初期化報知表示よりも先にイニシヤル動作が終了する

【変形例】CS時イニシャル イニシャル動作中の可動体予告を制限→イニシャル動作後に可動体予告を実行



【 図 1 1 1 】

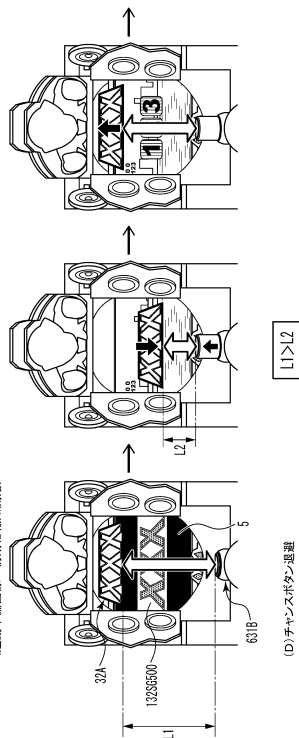
【图 1 1 1】

形態26-1(変形例)

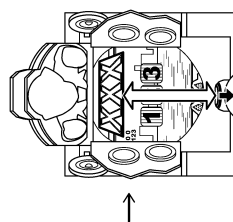
(A)電源投入  
(起動準備画像→初期化報知開始)

(B) 盤上可動体・チャンスボタン進出

(C) 盤上可動体退避



(D)チャンスボタン回避



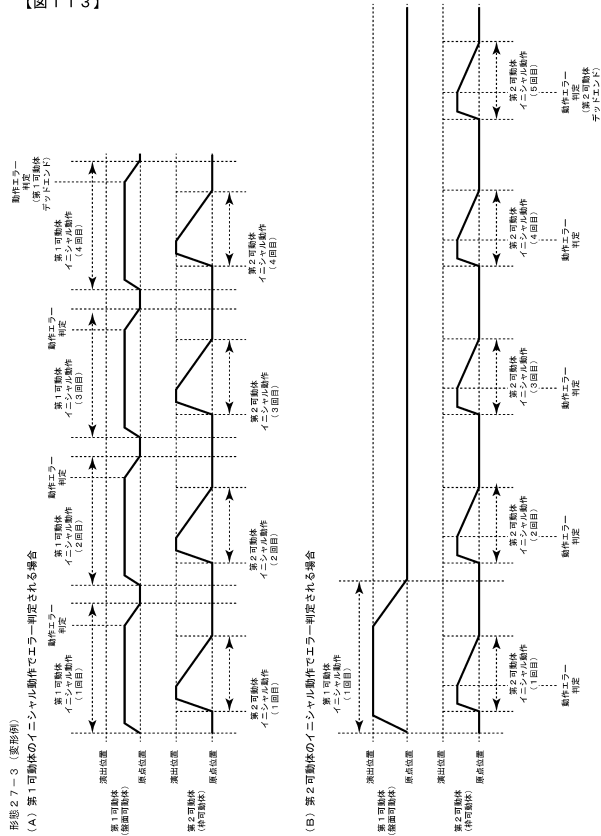
【 図 1 1 2 】

【图 1 1 2】

形態26-2(変形例)

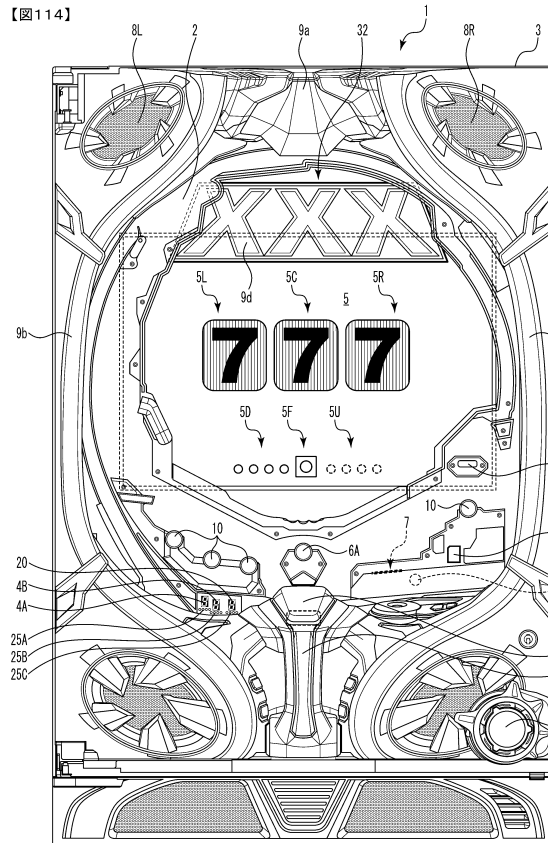
【 図 1 1 3 】

【☒ 1 1 3】



【図 1 1 4】

【図114】

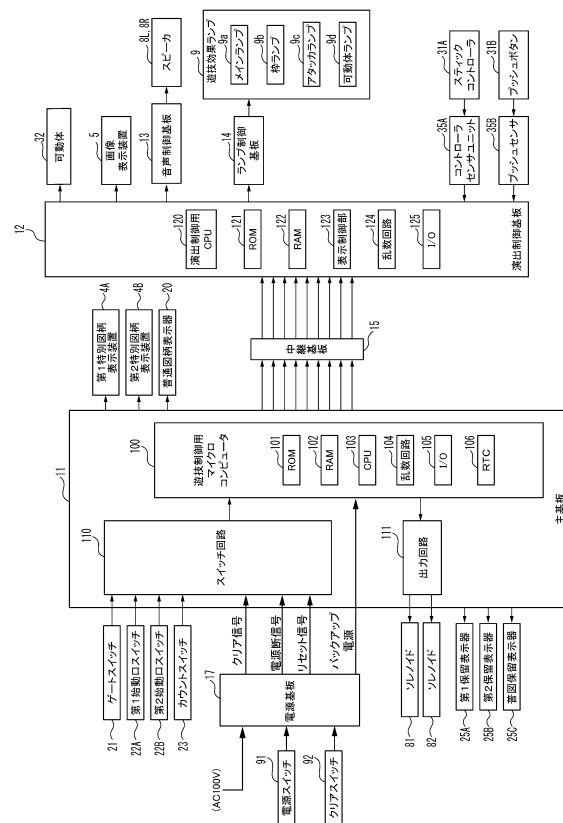


10

20

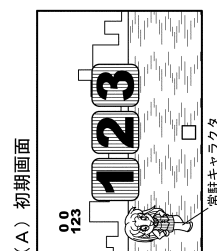
【 図 1 1 5 】


【図115】



【 図 1 1 6 】

【图116】



B) キャラクター一覧	
キャラクターA (剣士)	
キャラクターB (魔法使い)	
キャラクターC (アーチャー)	
キャラクターD (ガンマン)	

30

40

50

【図 1 1 7】

【図117】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
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	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
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	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 1 1 9】

【図119】

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	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 1 1 8】

【図118】

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 1 2 0】

【図120】

(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
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
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	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

20

30

40

50

【図 1 2 1】

【図121】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	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	50000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	60000+15000	スーパーリーチβ(大当り)

【図 1 2 2】

【図122】

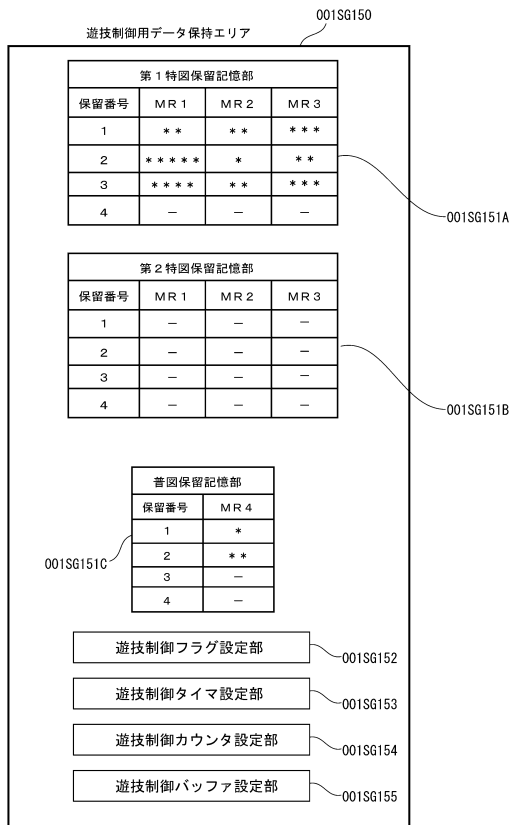
可変表示結果	大当り (低ベース)	大当り (高ベース)	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	85
PA2-1(ノーマルはずれ)	-	-	40	30	20	10
PA2-2(スーパーRαはずれ)	-	-	7	7	7	4
PA2-3(スーパーRβはずれ)	-	-	3	3	3	1
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	5	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当り)	35	35	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当り)	60	60	-	-	-	-

(数値は%)

10

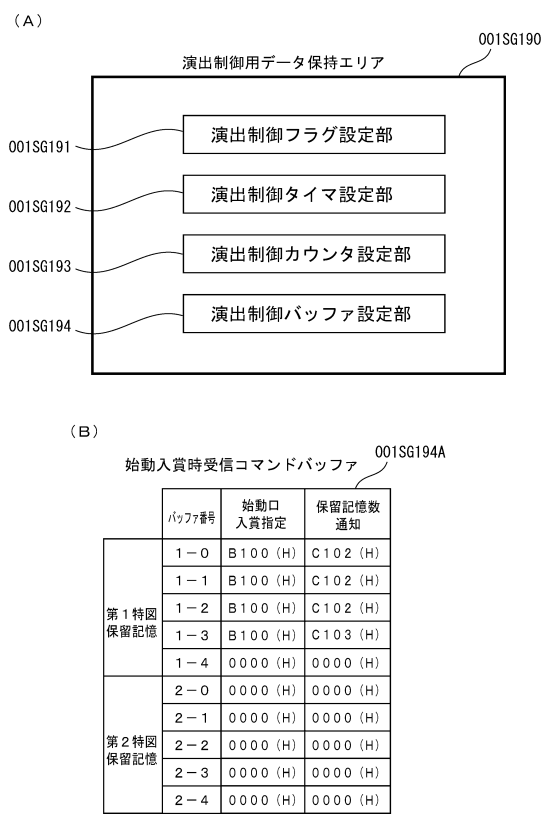
【図 1 2 3】

【図123】



【図 1 2 4】

【図124】



20

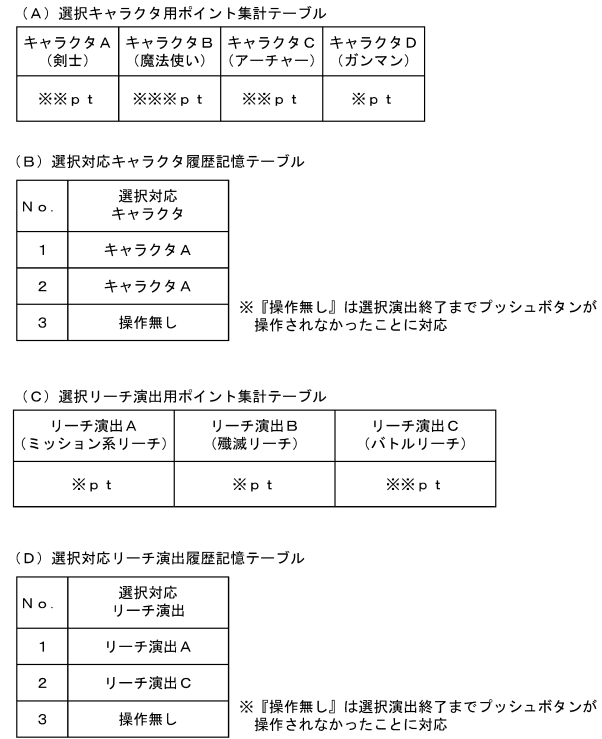
30

40

50

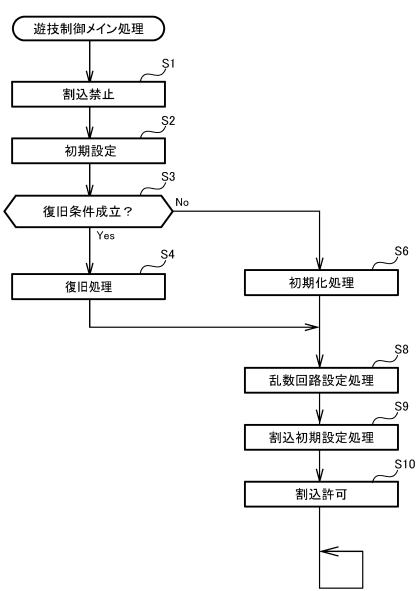
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

【図126】

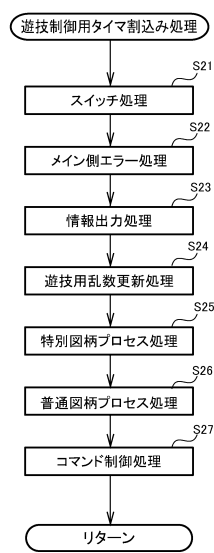


10

20

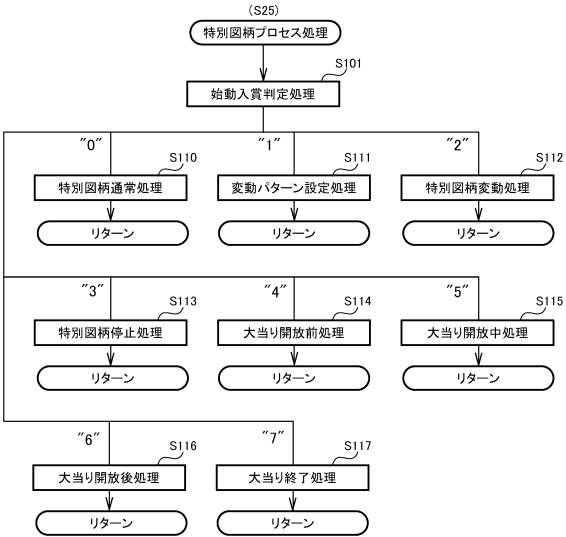
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】



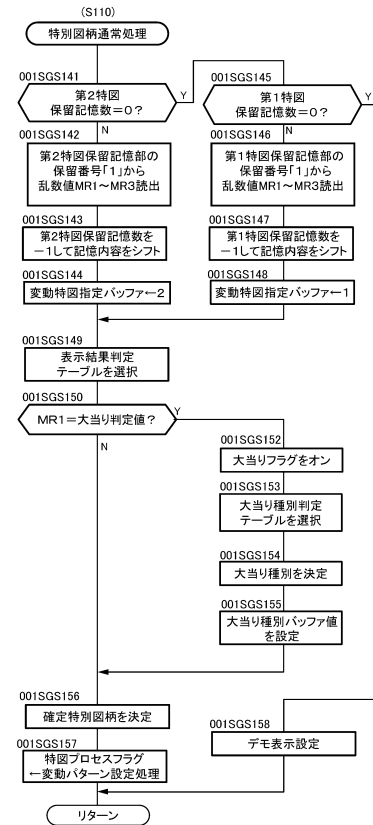
30

40

50

【 図 1 3 0 】

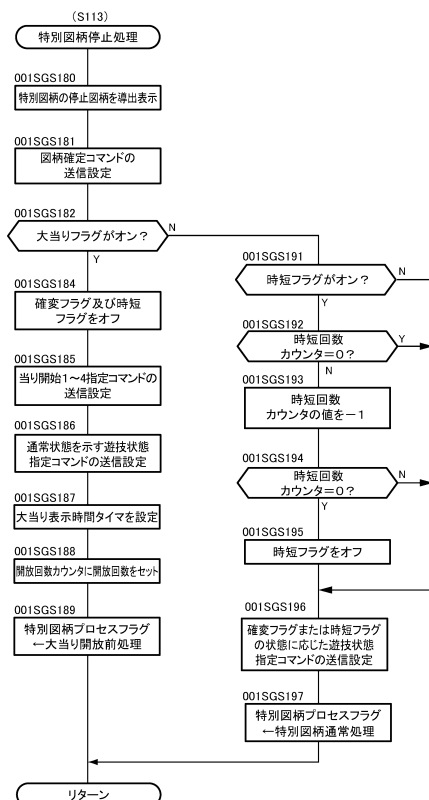
【図130】



20

【 図 1 3 2 】

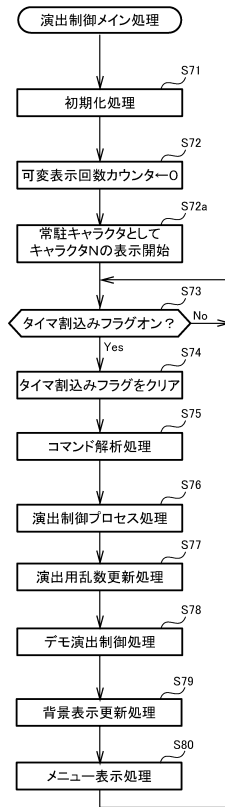
【図132】



40

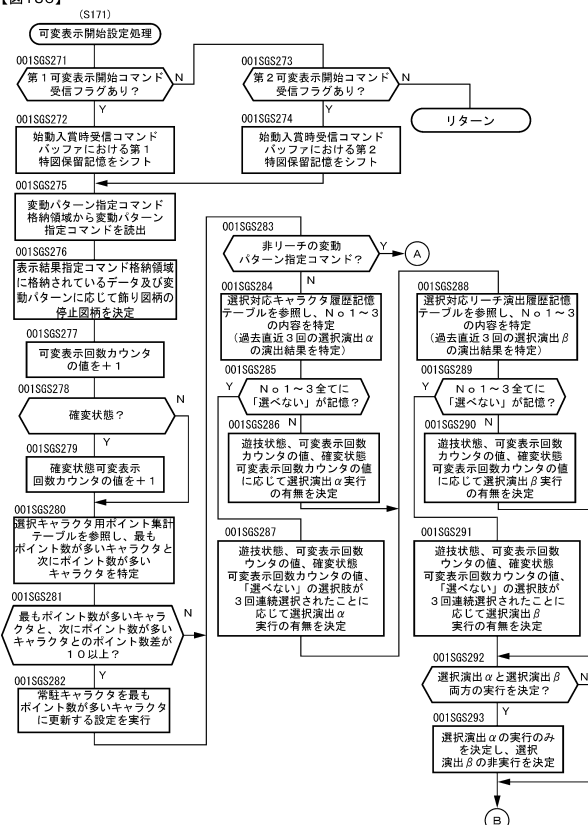


【图134】



20

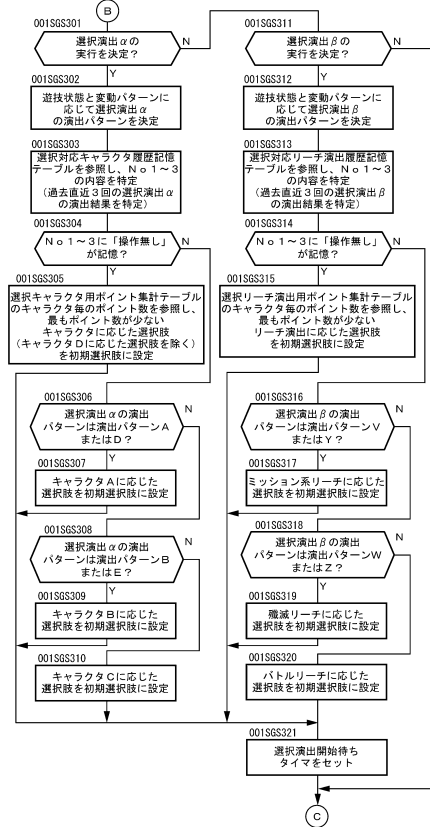
【图136】



50

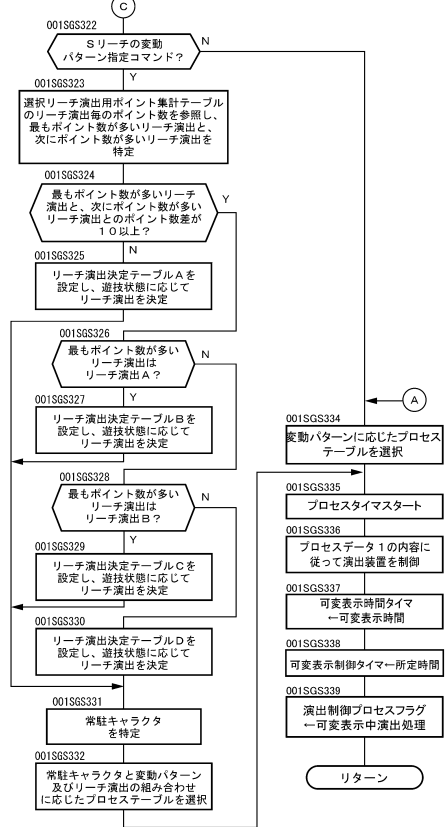
【図 1 3 7】

【図137】



【図 1 3 8】

【図138】



【図 1 3 9】

【図139】

各カウンタの説明

カウンタ名	セットタイミング	クリアタイミング	電断によるクリア
可変表示回数カウンタ	起動時	無し	有り
確変状態可変表示回数カウンタ	確変状態制御時	大当り遊技状態制御時	有り

【図 1 4 0】

【図140】

(A) 選択演出α実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	50%	50%
51～	30%	70%

(B) 選択演出α実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(C) 選択演出α実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	15%	85%
21～	7.5%	92.5%

(D) 選択演出α実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	20%	80%
51～	10%	90%

(E) 選択演出α実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(F) 選択演出α実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	5%	95%
21～	2.5%	97.5%

10

20

30

40

50

## 【図 1 4 1】

【図141】

(A) 選択演出β実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	40%	60%
51～	20%	80%

(B) 選択演出β実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(C) 選択演出β実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢の連続決定回数が2回以下）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	10%	90%
21～	5%	95%

(D) 選択演出β実行決定割合（通常状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	10%	90%
51～	5%	95%

(E) 選択演出β実行決定割合（時短状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～50	0%	100%
51～	0%	100%

(F) 選択演出β実行決定割合（確変状態、「選べない」の選択肢が3回連続決定）

確変可変表示回数カウンタの値	実行	非実行
1～20	2%	97%
21～	1%	99%

## 【図 1 4 2】

【図142】

選択演出	演出内容
選択演出α	複数の選択肢から1の選択肢を選択することを複数回繰り返すことで常駐キャラクタ（スーパーリーチのリーチ演出に登場するキャラクタ）を決定
選択演出β	複数の選択肢から1の選択肢を選択することを複数回繰り返すことでスーパーリーチの各リーチ演出の選択割合を決定

10

## 【図 1 4 3】

【図143】

(A) 選択演出αの演出パターン決定割合（通常状態）

変動パターン	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
Nリーチ	50%	50%	—	—	—
Sリーチ	33%	33%	34%	—	—

(B) 選択演出αの演出パターン決定割合（確変状態）

変動パターン	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD	演出パターンE
Nリーチ	—	—	—	100%	—
Sリーチ	—	—	—	50%	50%

(C) 選択演出βの演出パターン決定割合（通常状態）

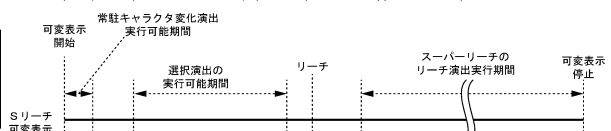
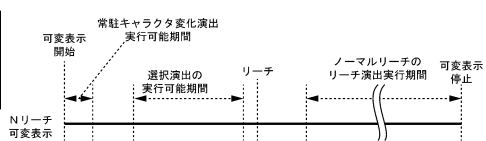
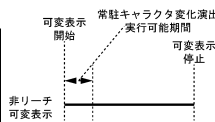
変動パターン	演出パターンV	演出パターンW	演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
Nリーチ	50%	50%	—	—	—
Sリーチ	33%	33%	34%	—	—

(D) 選択演出βの演出パターン決定割合（確変状態）

変動パターン	演出パターンV	演出パターンW	演出パターンX	演出パターンY	演出パターンZ
Nリーチ	—	—	—	100%	—
Sリーチ	—	—	—	50%	50%

## 【図 1 4 4】

【図144】



30

40

50

【図145】

【図145】

(A) 選択演出αの演出内容					
演出パターン	質問内容	選択肢1 (キャラクターA対応)	選択肢2 (キャラクターB対応)	選択肢3 (キャラクターD対応)	選択肢4 (キャラクターD対応)
演出パターンA	『修行だ！何をしよう？』	『防し』	『勉強』	『流行』	—
演出パターンB	『何を目標とする？』	騎士の画像＋ 『剣はにこにこ！』	魔法使いの画像＋ 『魔法使いに なりたい！』	アーチャーの画像＋ 『アーチャーに なりたい！』	ガンマンの画像＋ 『ガンマンに なりたい！』
演出パターンC	『何が好き？』	剣の画像	杖の画像	弓の画像	銃の画像 『撃てない！』
演出パターンD	『どうやって戦う？』	『近接攻撃』	『魔法的攻撃』	『遠隔攻撃』	—
演出パターンE	『どうやって戦う？』	剣の画像＋ 『剣で戦う！』	杖の画像＋ 『魔法で戦う！』	弓の画像＋ 『弓で戦う！』	銃の画像＋ 『銃で戦う！』

(B) 選択演出αの演出パターン

演出パターン	対象遊技状態	初期選択肢※	総演出時間	操作受付期間	変化対象	選択肢の付与ポイント数
演出パターンA	通常状態	選択肢1	5秒	3秒	常駐キャラクタ	2
演出パターンB	通常状態	選択肢2	6秒	4秒	常駐キャラクタ	1
演出パターンC	通常状態	選択肢3	7秒	5秒	常駐キャラクタ	3
演出パターンD	確変状態	選択肢1	8秒	6秒	常駐キャラクタ＋背景画像	5
演出パターンE	確変状態	選択肢2	9秒	7秒	常駐キャラクタ＋背景画像	3

※：電源投入後から選択演出αの実行回数が2回以下の場合  
及び直近3回の選択演出αのうち、少なくとも1回が  
いずれの選択肢がフッシュボタンの操作により選択されている場合

【図146】

【図146】

(A) 選択演出βの演出内容

演出パターン	質問内容	選択肢1 (リーチ演出A対応)	選択肢2 (リーチ演出B対応)	選択肢3 (リーチ演出C対応)	選択肢4
演出パターンV	『冒険だ！何をしよう？』	『宝探し』	『モンスター退治』	『強い敵を倒す』	—
演出パターンW	『夢は何？』	宝箱の画像＋ 『宝をさがしたい！』	モンスターの画像＋ 『モンスターを 退治したい！』	強敵の画像＋ 『強い敵と 戦いたい！』	—
演出パターンX	『気になるのはどれ？』	宝箱の画像	モンスターの画像	強敵の画像	『選べない！』
演出パターンY	『何が欲しい？』	『お金』	『名誉』	『好敵手』	—
演出パターンZ	『何が欲しい？』	宝箱の画像＋ 『お金』	モンスターの画像＋ 『名誉』	強敵の画像＋ 『好敵手』	—

(B) 選択演出βの演出パターン

演出パターン	対象遊技状態	初期選択肢※	総演出時間	操作受付期間	変化対象	選択肢の付与ポイント数
演出パターンV	通常状態	選択肢1	5秒	3秒	各リーチ演出の実行割合	2
演出パターンW	通常状態	選択肢2	6秒	4秒	各リーチ演出の実行割合	1
演出パターンX	通常状態	選択肢3	7秒	5秒	各リーチ演出の実行割合	3
演出パターンY	通常状態	選択肢1	8秒	6秒	各リーチ演出の実行割合	5
演出パターンZ	通常状態	選択肢2	9秒	7秒	各リーチ演出の実行割合	3

※：電源投入後から選択演出βの実行回数が2回以下の場合  
及び直近3回の選択演出βのうち、少なくとも1回が  
いずれの選択肢がフッシュボタンの操作により選択されている場合

【図147】

【図147】

(A) リーチ演出決定テーブルA設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
通常状態	3 3%	3 3%	3 4%
時短状態	3 3%	3 3%	3 4%
確変状態	3 3%	3 3%	3 4%

(B) リーチ演出決定テーブルB設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
通常状態	5 0%	2 5%	2 5%
時短状態	6 0%	2 0%	2 0%
確変状態	7 0%	1 5%	1 5%

(C) リーチ演出決定テーブルC設定時のリーチ演出決定割合

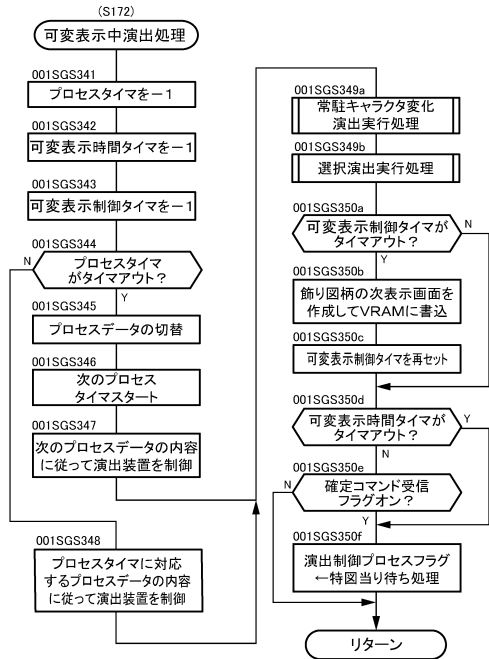
遊技状態	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
通常状態	2 5%	5 0%	2 5%
時短状態	2 0%	6 0%	2 0%
確変状態	1 5%	7 0%	1 5%

(D) リーチ演出決定テーブルD設定時のリーチ演出決定割合

遊技状態	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
通常状態	2 5%	2 5%	5 0%
時短状態	2 0%	2 0%	6 0%
確変状態	1 5%	1 5%	7 0%

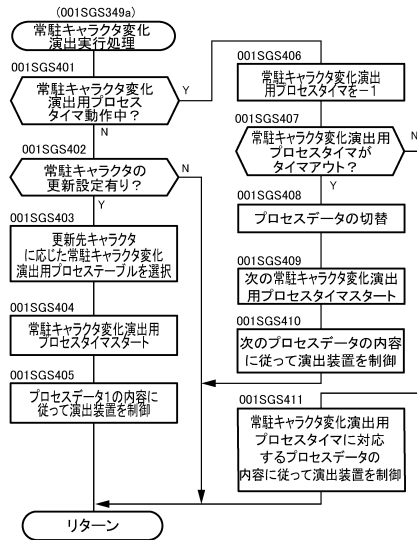
【図148】

【図148】



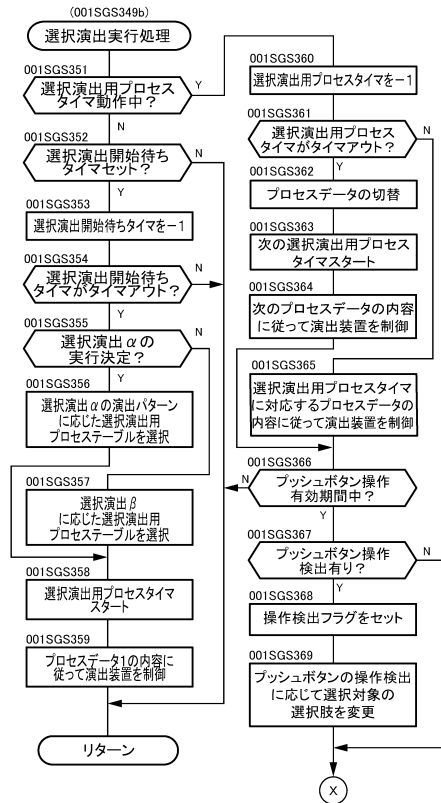
【図 149】

【図149】



【図 150】

【図150】

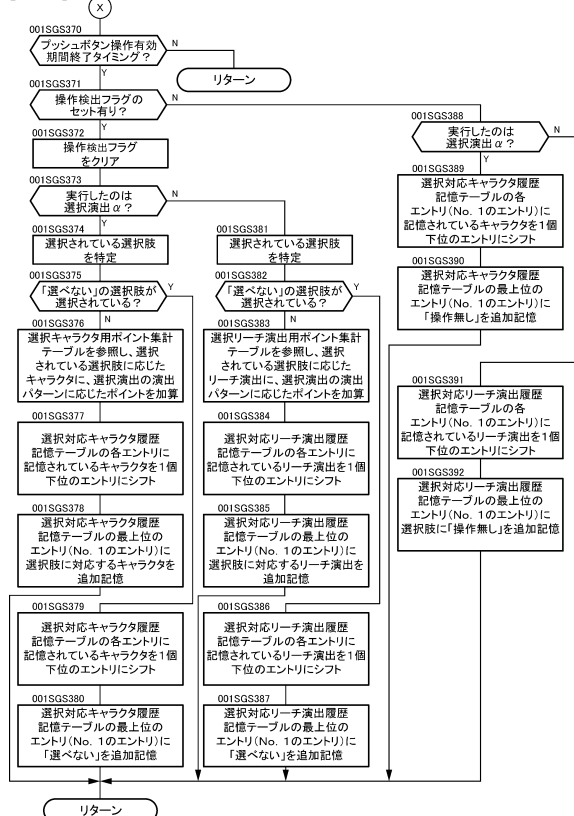


10

20

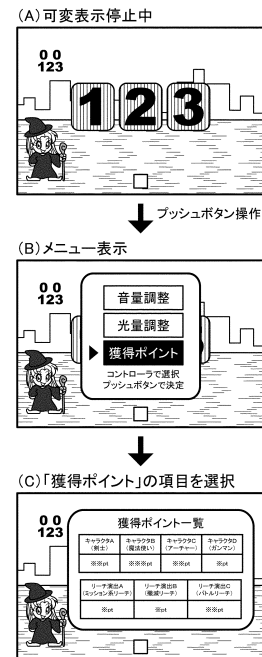
【図 151】

【図151】



【図 152】

【図152】



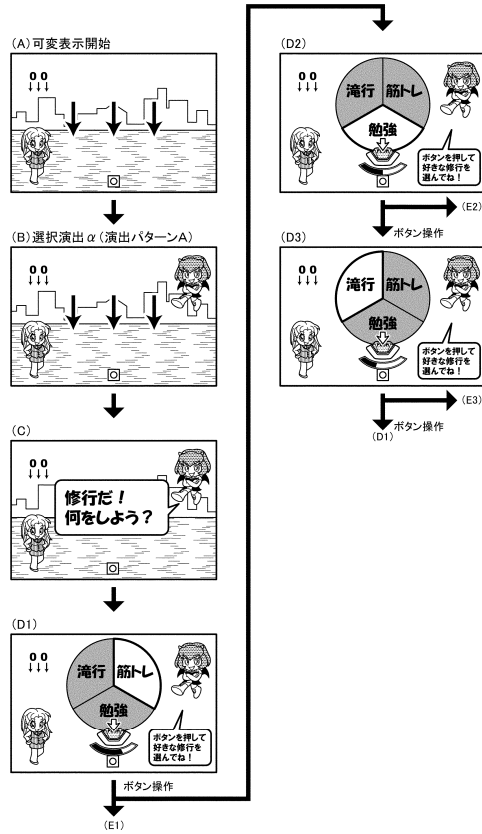
30

40

50

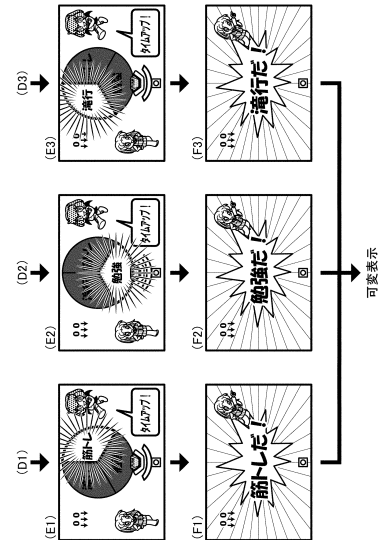
【図153】

【図153】



【図154】

【図154】

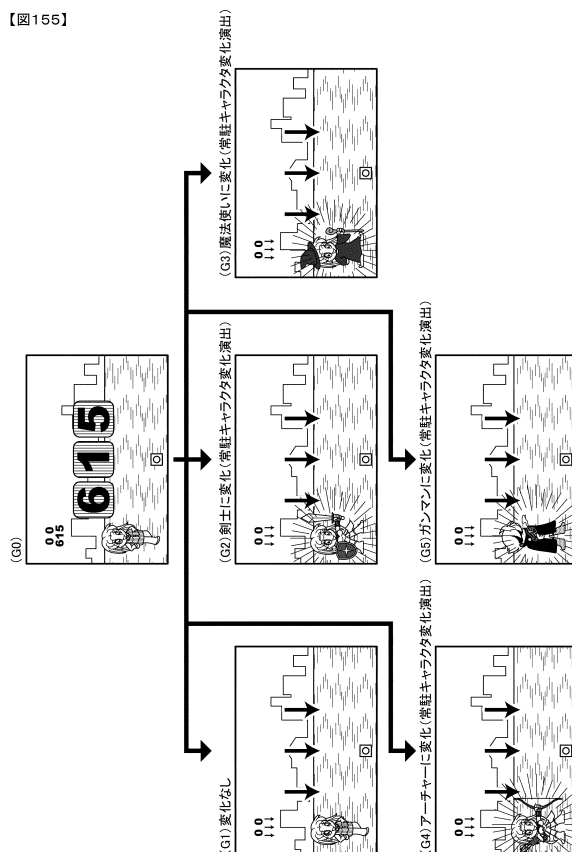


10

20

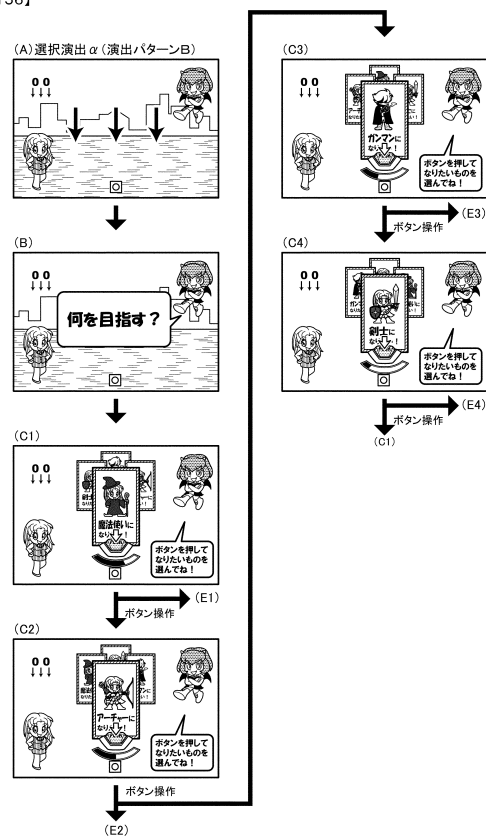
【図155】

【図155】



【図156】

【図156】



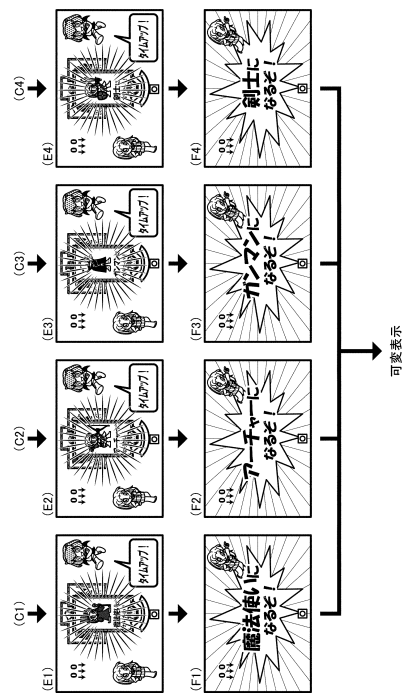
30

40

50

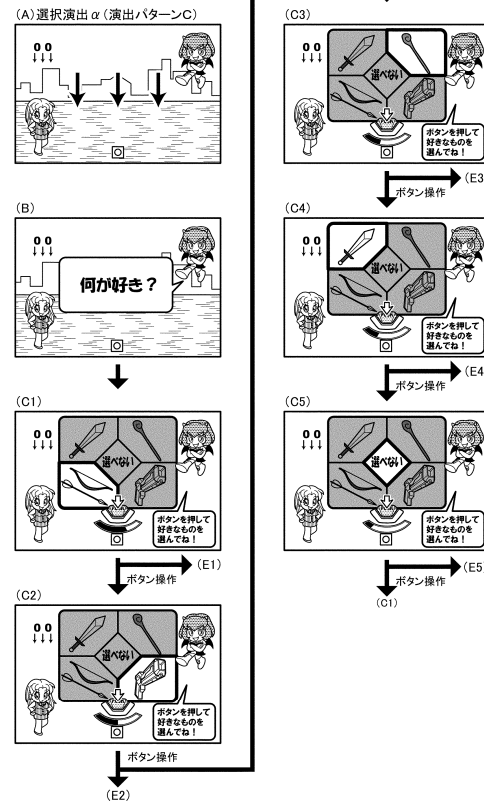
## 【図157】

【図157】



## 【図158】

【図158】

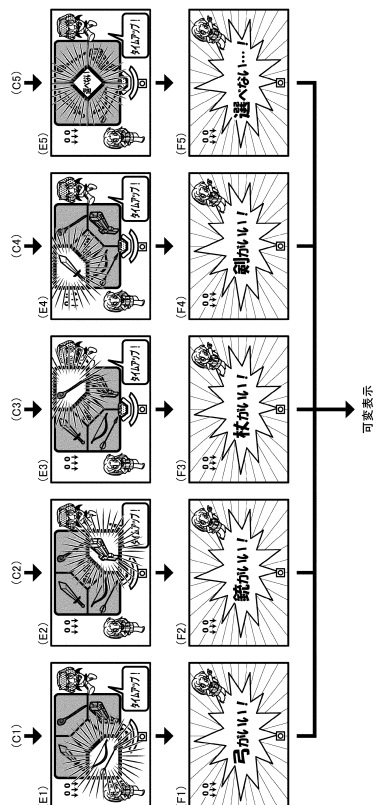


10

20

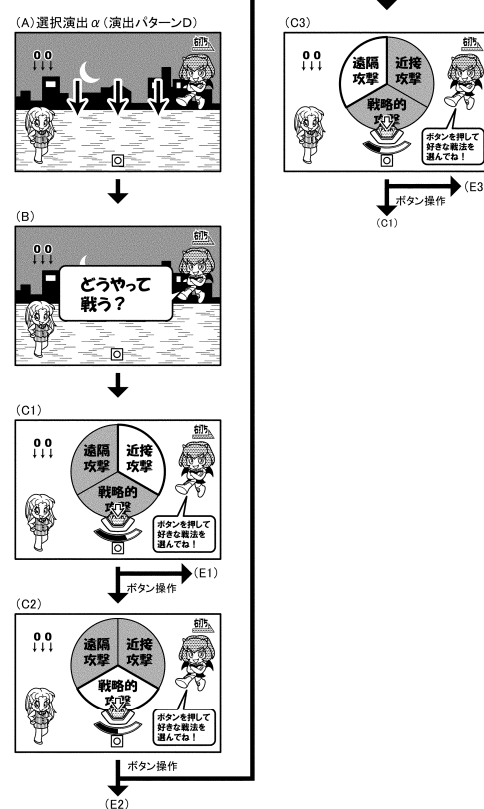
## 【図159】

【図159】



## 【図160】

【図160】



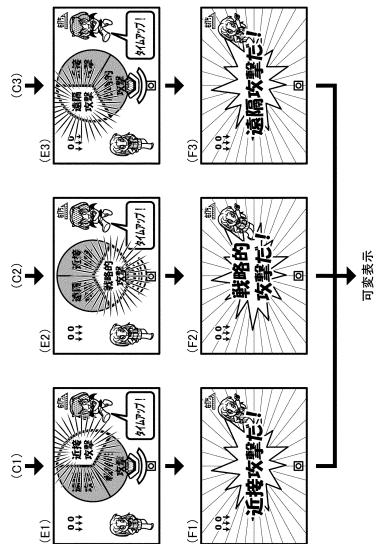
30

40

50

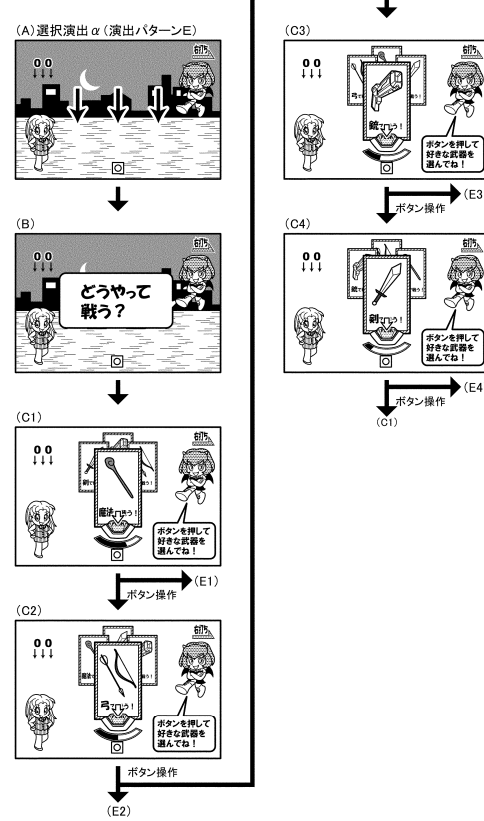
## 【図161】

【図161】



## 【図162】

【図162】

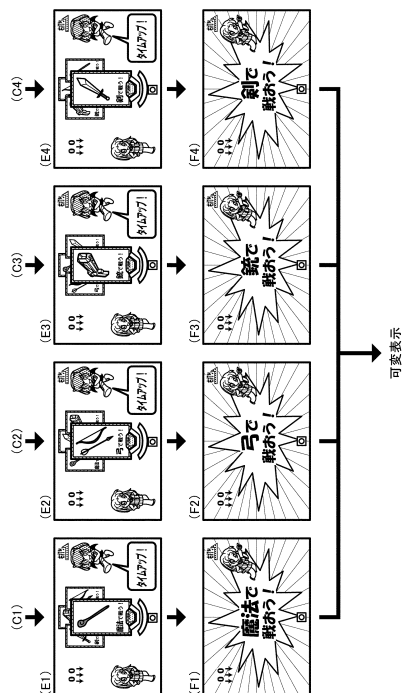


10

20

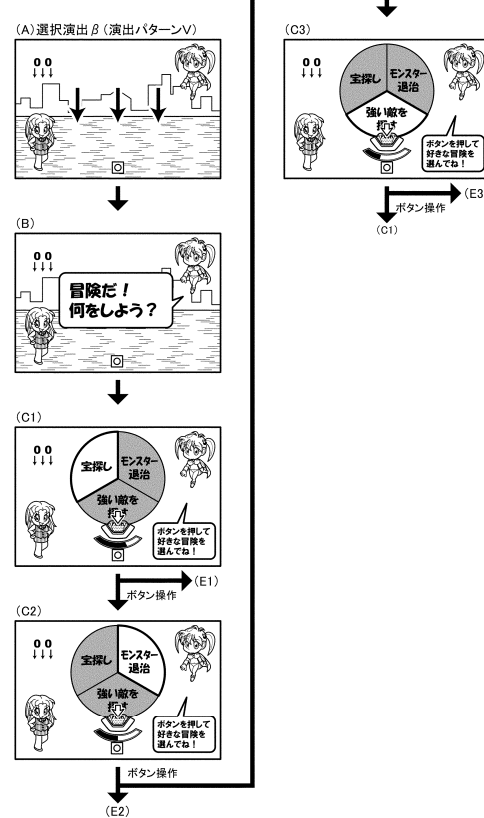
## 【図163】

【図163】



## 【図164】

【図164】



30

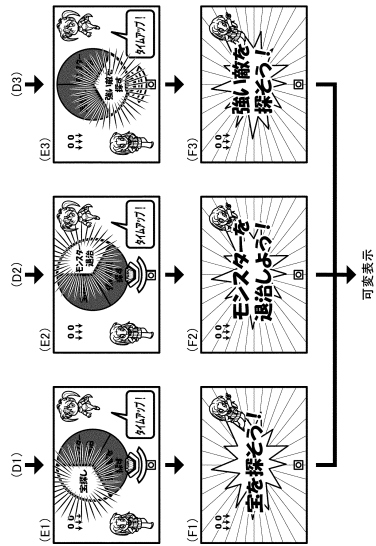
40

50



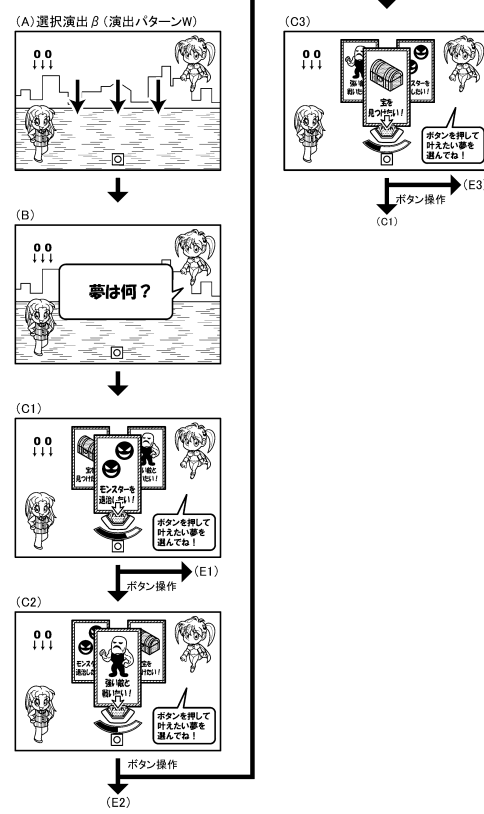
【図165】

【図165】



【図166】

【図166】

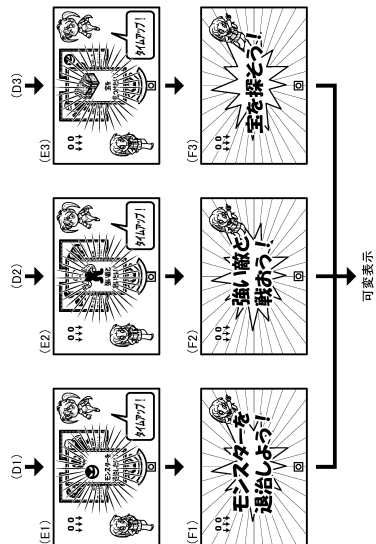


10

20

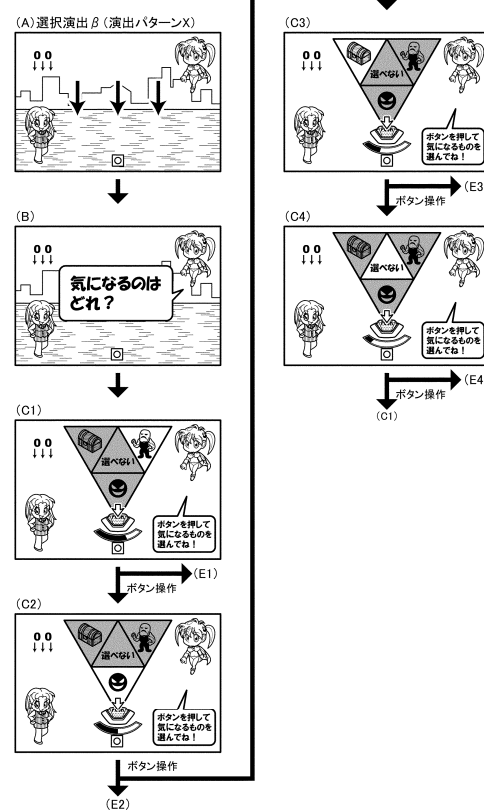
【図167】

【図167】



【図168】

【図168】



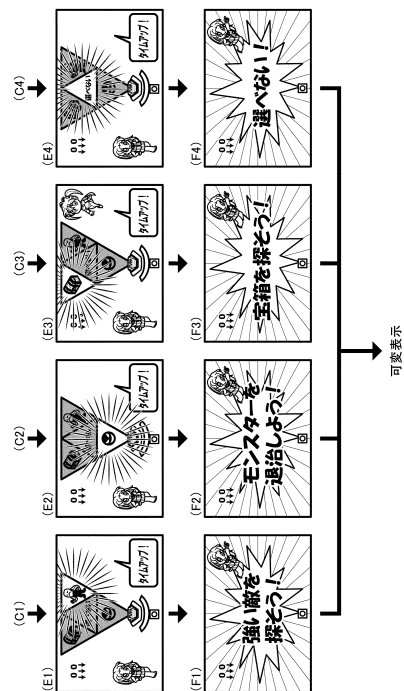
30

40

50

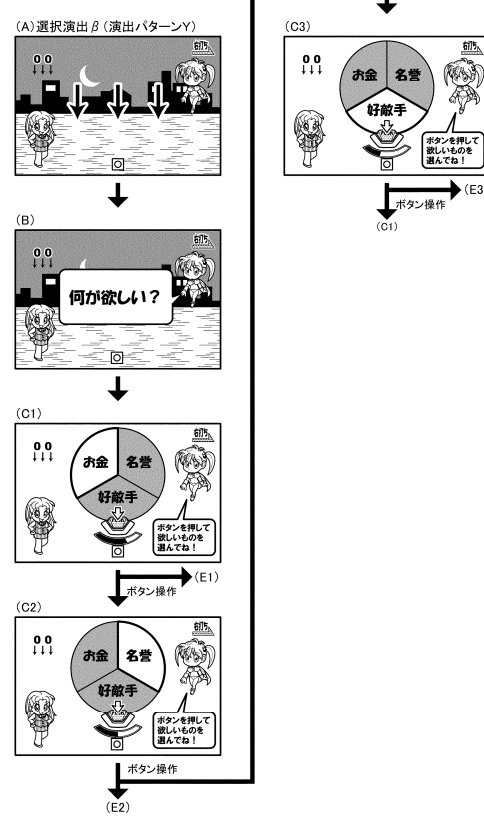
【図169】

【図169】



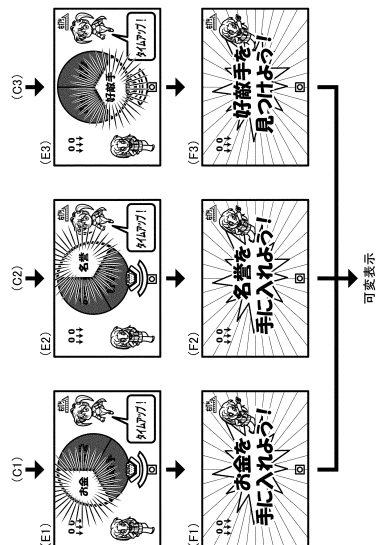
【図170】

【図170】



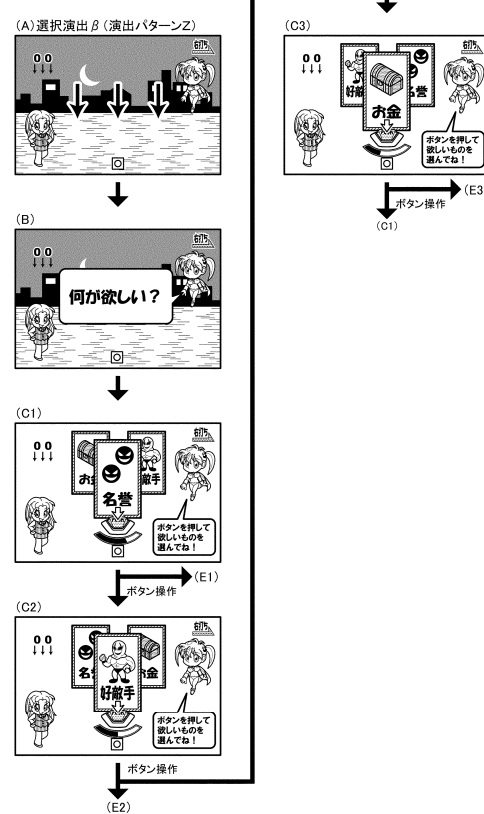
【図171】

【図171】



【図172】

【図172】



10

20

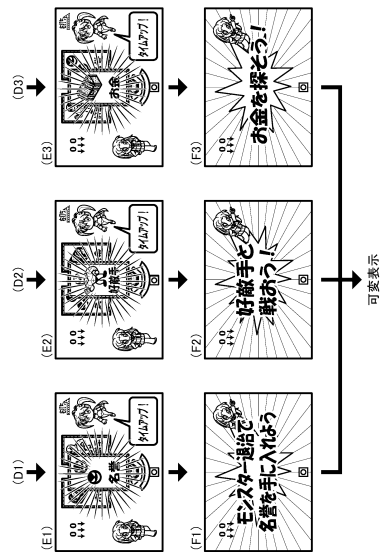
30

40

50

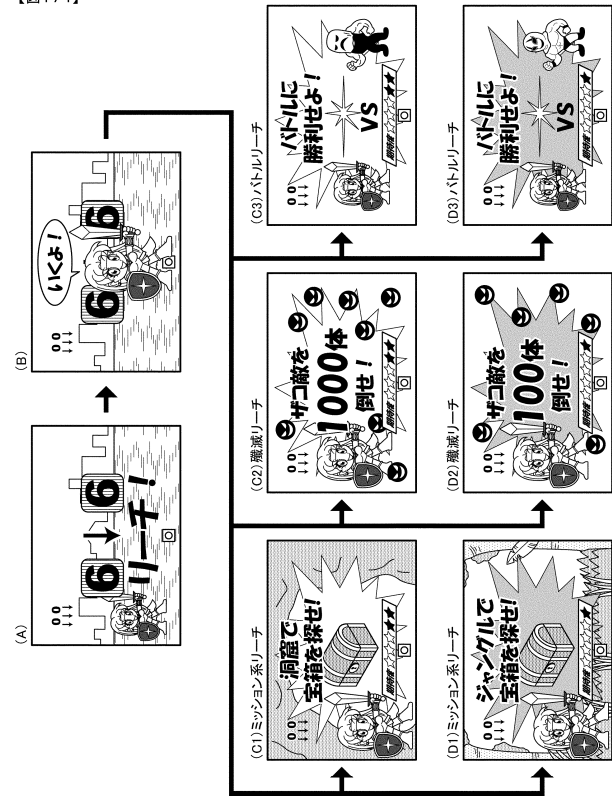
【図173】

【図173】



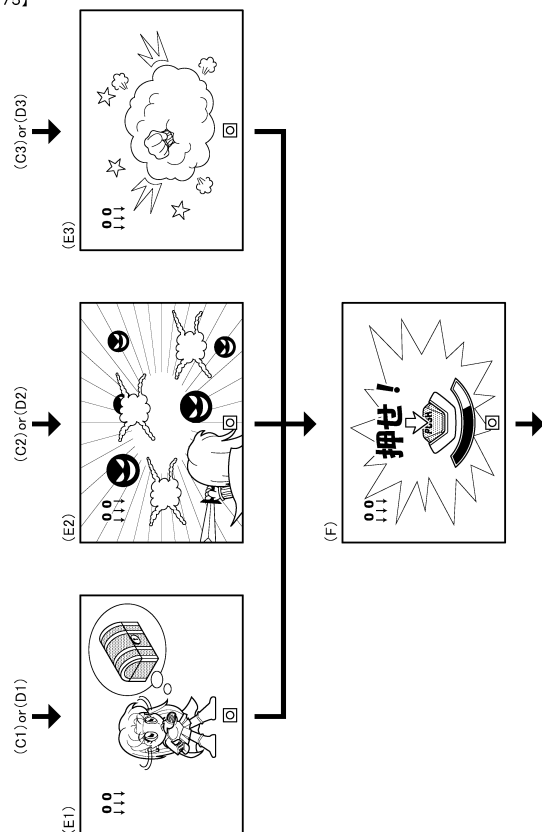
【図174】

【図174】



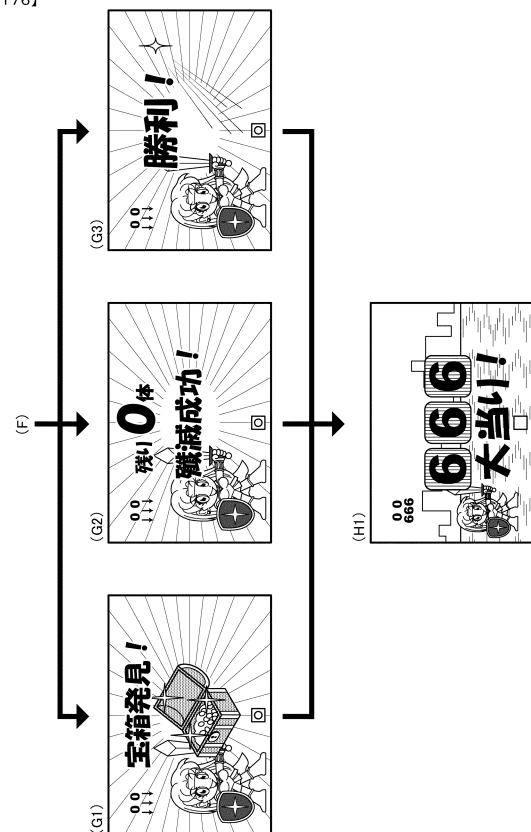
【図175】

【図175】



【図176】

【図176】



10

20

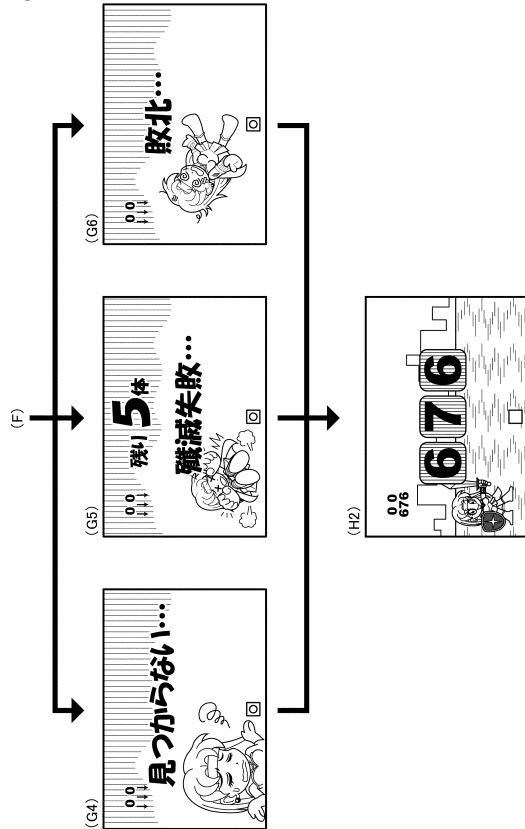
30

40

50

【図 177】

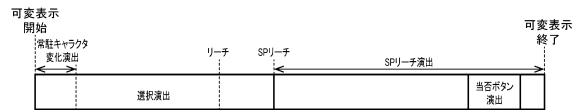
【図177】



【図 178】

【図178】

(A) 可変表示期間の演出 (SPリーチ)



(B) 常駐キャラクター変化演出の発光パターン

変化先キャラクター	発光パターン
キャラクターA	発光パターンPH-1
キャラクターB	発光パターンPH-1
キャラクターC	発光パターンPH-2
キャラクターD	発光パターンPH-2

(C) 常駐キャラクター変化のBGMパターン

変化先キャラクター	BGMパターン
キャラクターA	BGMパターンPL-1
キャラクターB	BGMパターンPL-2
キャラクターC	BGMパターンPL-3
キャラクターD	BGMパターンPL-4

(D) SPリーチ演出の発光パターン

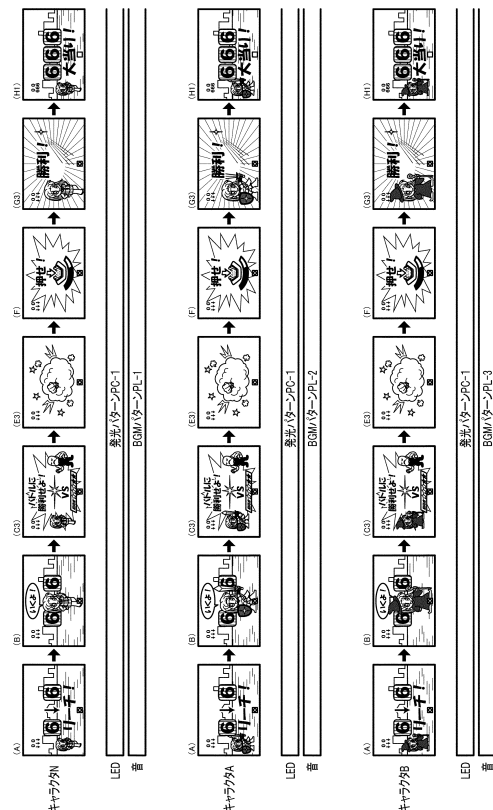
キャラクター種別	ミッション系リーチ	竜巻リーチ	バトルリーチ
キャラクターA	発光パターンPA-1	発光パターンPB-1	発光パターンPC-1
キャラクターB			
キャラクターC	発光パターンPA-2	発光パターンPB-2	発光パターンPC-2
キャラクターD			

(E) SPリーチ演出のBGMパターン

キャラクター種別	ミッション系リーチ	竜巻リーチ	バトルリーチ
キャラクターA	BGMパターンPJ-1	BGMパターンPK-1	BGMパターンPL-1
キャラクターB	BGMパターンPJ-2	BGMパターンPK-2	BGMパターンPL-2
キャラクターC	BGMパターンPJ-3	BGMパターンPK-3	BGMパターンPL-3
キャラクターD	BGMパターンPJ-4	BGMパターンPK-4	BGMパターンPL-4
キャラクターD	BGMパターンPJ-5	BGMパターンPK-5	BGMパターンPL-5

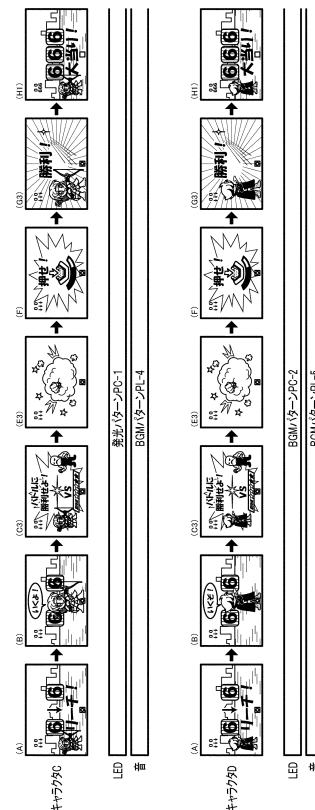
【図 179】

【図179】



【図 180】

【図180】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 8 0 9 3 3 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 2 7 7 ( J P , A )  
特許第 7 3 4 6 4 8 1 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 2 0 - 0 9 2 8 6 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 5 4 8 0 8 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 0 4 0 7 0 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2