

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7154734号  
(P7154734)

(45)発行日 令和4年10月18日(2022.10.18)

(24)登録日 令和4年10月7日(2022.10.7)

(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

請求項の数 1 (全67頁)

(21)出願番号	特願2016-222139(P2016-222139)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	平成28年11月15日(2016.11.15)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2017-94079(P2017-94079A)	合議体	
(43)公開日	平成29年6月1日(2017.6.1)	審判長	小林 俊久
審査請求日	令和1年9月30日(2019.9.30)	審判官	澤田 真治
審判番号	不服2021-13250(P2021-13250/J 1)	審判官	北川 創
審判請求日	令和3年10月1日(2021.10.1)		
(31)優先権主張番号	特願2015-224552(P2015-224552)		
(32)優先日	平成27年11月17日(2015.11.17)		
(33)優先権主張国・地域又は機関	日本国(JP)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 遊技者が操作可能であり発光手段を備える操作手段と、  
 前記操作手段が操作された場合に演出を実行する複数種類の操作演出のいずれかを、可  
 変表示中の特定タイミングで実行可能な操作演出実行手段と、  
 前記特定タイミングとなる前に、前記操作手段の複数種類の操作内容のいずれかと前記  
 操作手段の操作回数とを少なくとも報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、  
 前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で複数のタイミングのうちから前記報知  
 演出を実行するタイミングを決定する報知演出決定手段と、を備え、  
 前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段の決定結果にもとづいて前記操作手段  
 の操作内容の種類に応じた前記報知演出を実行可能であり、  
 前記報知演出決定手段は、前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で前記報知演  
 出を実行するか否かを決定し、  
 前記発光手段は、複数の発光態様に変化可能であり、  
 前記報知演出実行手段は、前記発光手段の発光態様に応じた態様で前記報知演出を実行  
 可能であるとともに、前記操作回数が特定回数である場合と、前記特定回数以外である場  
 合の両方で前記有利状態に制御されることを報知可能である、  
 遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、大当り終了時に付与されたアイテム貯留数の範囲内で、時短制御が終了するまでの複数回の可変表示にわたって、可変表示ごとに遊技者がアイテム数を選択して、選択した数のアイテムを用いたアイテム使用リーチ演出が実行される遊技機があった（たとえば、特許文献1参照）。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【文献】特開2013-162879号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかし、特許文献1のような遊技機においては、遊技の興趣を向上させることができないといった問題があった。

## 【0005】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、スティックコントローラ31A、トリガボタン、プッシュボタン31B）と、

前記操作手段が操作された場合に演出を実行する複数種類の操作演出のいずれかを、可変表示中の特定タイミングで実行可能な操作演出実行手段と、

30

前記特定タイミングとなる前に、前記操作手段の複数種類の操作内容のいずれかを少なくとも報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で複数のタイミングのうちから前記報知演出を実行するタイミングを決定する報知演出決定手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段の決定結果にもとづいて前記操作手段の操作内容の種類に応じた前記報知演出を実行可能であり、

前記報知演出決定手段は、前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で前記報知演出を実行するか否かを決定する。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供できる。

## 【0007】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能であり発光手段を備える操作手段と、

前記操作手段が操作された場合に演出を実行する複数種類の操作演出のいずれかを、可変表示中の特定タイミングで実行可能な操作演出実行手段と、

前記特定タイミングとなる前に、前記操作手段の複数種類の操作内容のいずれかと前記操作手段の操作回数とを少なくとも報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で複数のタイミングのうちから前記報知演出を実行するタイミングを決定する報知演出決定手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段の決定結果にもとづいて前記操作手段の操作内容の種類に応じた前記報知演出を実行可能であり、

50

前記報知演出決定手段は、前記有利状態とするか否かに応じて異なる割合で前記報知演出を実行するか否かを決定し、

前記発光手段は、複数の発光態様に変化可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記発光手段の発光態様に応じた態様で前記報知演出を実行可能であるとともに、前記操作回数が特定回数である場合と、前記特定回数以外である場合の両方で前記有利状態に制御されることを報知可能である。

( 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、スティックコントローラ 3 1 A、トリガボタン、プッシュボタン 3 1 B)と、

所定期間(たとえば、1 回の変動期間)内における前記操作手段による操作に基づく受付可能回数(たとえば、1 0 , 1 5 , 2 0 , 2 5 回のいずれか。他の回数、たとえば、5 回 ~ 9 9 回のいずれかであってもよい。)を決定する回数決定手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 1 6 のステップ S 5 4 5、図 1 8 の一発告知演出決定テーブル参照)と、

前記回数決定手段によって決定された前記受付可能回数の範囲で前記操作手段が操作されたことに基づいて、特定演出(たとえば、一発告知演出。大当たりとすることが決定されている場合に実行される演出のみを含むことに限定されず、はずれとすることが決定されている場合に実行される演出を含むようにしてもよい。)を実行する特定演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 2 1 のステップ S 7 4 4)とを備え、

前記回数決定手段は、前記特定演出と異なる前記所定期間内において実行される演出態様(たとえば、リーチ態様、予告態様)に応じて、いずれの前記受付可能回数に決定するかの決定割合を異ならせる(たとえば、図 1 8 の一発告知演出決定テーブルにおいて、操作予告演出の実行が有る場合および無い場合、ならびに、リーチとする場合および非リーチとする場合、ならびに、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合および第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合、ならびに、大当たりとする場合およびはずれとする場合で、操作可能回数の決定確率が異なる)。

このような構成によれば、決定された受付可能回数の範囲で操作手段が操作されたことに基づいて、特定演出が実行される。その結果、遊技者の意思で操作に応じた特定演出のタイミングを決定することができることによって遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供できる。また、所定期間内において実行され特定演出と異なる演出態様にに応じて、受付可能回数の決定される割合が異なる。その結果、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

( 2 ) 上記( 1 )の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記操作手段が操作されるタイミング(たとえば、操作可能回数の残り回数が所定回数のタイミング。リーチ後のタイミングなど操作可能回数に関連しないタイミングであってもよい。)に応じて前記特定演出を実行するか否かの割合を異ならせる(たとえば、図 2 1 の一発告知演出実行テーブルで示されるように、残りの操作可能回数が 0 回、7 回のときはその他の回数であるときよりも一発告知演出の実行確率が高い。)。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、操作されるタイミングによって特定演出が実行される割合が変化させられる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

( 3 ) 上記( 1 )または( 2 )の遊技機において、

前記操作手段の操作を遊技者に促す演出および前記操作手段が操作された場合に実行する演出を含む操作演出(たとえば、操作予告演出。操作手段の操作をする演出であれば他の演出、たとえばボタン予告であってもよい。)を実行する操作演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0、図 1 6 のステップ S 5 4 1、図 2 0 のステップ S 7 2 6、図

10

20

30

40

50

21のステップS735)をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記操作演出に対応する操作に対しても前記受付可能回数を減算し(たとえば、図21のステップS737)、

前記回数決定手段は、前記操作演出が実行される場合には、前記操作演出が実行されない場合よりも多い受付可能回数(たとえば、操作演出における操作回数と同じ回数分多くしてもよいし、操作回数よりも多い回数分多くしてもよい、5回、10回といった切りのいい回数分多くしてもよい。)を決定する(たとえば、図18の一発告知演出決定テーブルにおいて、操作予告演出の実行が有る場合の方が無い場合よりも多い操作可能回数が決定され易い。操作予告演出の実行が有る場合は無い場合に対応する操作可能回数に、操作予告演出の内容に応じた回数を加算した操作可能回数を決定するようにしてもよい。操作予告演出の内容に応じた回数は、たとえば、操作予告演出が1回の操作を促す演出であれば操作を促す回数と等しい1回または操作を促す回数よりも少し多い1+回であってもよいし、操作予告演出が複数回の操作を促す演出であれば想定される操作回数、たとえば10回であってもよい。)

10

【0011】

このような構成によれば、操作演出に対応する操作が、受付可能回数の範囲での操作手段の操作に含められる。このため、操作演出に対応する操作に基づいても特定演出が実行され得る。また、操作演出が実行される場合にはより多い受付可能回数が決定される。このため、操作演出に対応する操作でそれ以外の操作の受付可能回数が減ってしまうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0012】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態は、複数種類あり(たとえば、図7で示す大当り種別が非確変、確変、突確の大当り)、

第1識別情報(たとえば、第1特別図柄)および第2識別情報(たとえば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能であり、表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態のいずれかに制御可能であり(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11のステップS113)、

前記第1識別情報および前記第2識別情報のいずれの可変表示であるかによっていずれの前記有利状態に制御されるかの割合が異なり(たとえば、図7参照)、

30

前記回数決定手段は、前記第1識別情報および前記第2識別情報のいずれの可変表示であるかによっていずれの前記受付可能回数に決定するかの決定割合を異ならせる(たとえば、図18の一発告知演出決定テーブルにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行される場合および第2特別図柄の変動表示が実行される場合で、操作可能回数の決定確率が異なる。)

【0013】

このような構成によれば、それぞれの識別情報の有利状態に制御される割合に応じた受付可能回数が決定される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

40

前記特定演出実行手段は、

前記受付可能回数の残り回数が所定回数(たとえば、0回、7回)である場合は、前記所定回数でない場合と比較して高い割合で、操作が受けられたことに基づく前記特定演出を実行し(たとえば、図21の一発告知演出実行テーブルで示されるように、残りの操作可能回数が0回、7回のときはその他の回数であるときよりも一発告知演出の実行確率が高い。)、

操作が受けられたが前記特定演出を実行しない場合に、前記受付可能回数の残り回数が、前記所定回数以外では通常の失敗音を出力し(たとえば、図21のステップS748)、前記所定回数では通常の失敗音と異なる特別の失敗音を出力する(たとえば、図21のステップS747)。

50

## 【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、受付可能回数の残り回数が特定演出が実行される割合が高い所定回数であったことを遊技者に認識させることができる。その結果、残り回数が所定回数であるときの操作に対して遊技者を注目させることができる。

## 【 0 0 1 6 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、前記操作手段は、

操作状態が継続された場合は、継続された期間に応じた複数回の操作として遊技者の操作を受け付ける連続受付をする一方(たとえば、図 2 1 のステップ S 7 3 1 で操作予告演出の操作有効期間中でないと判断した場合は、ステップ S 7 3 3 , ステップ S 7 3 4 の連続操作中であれば連続操作の受付を中止する処理を実行しない。)、

操作状態が継続されている場合に、前記操作手段の操作を遊技者に促す演出および前記操作手段によって操作が受け付けられた場合に実行する演出を含む操作演出(たとえば、ボタン予告)が実行された後は、連続受付を中止する(たとえば、図 2 1 のステップ S 7 3 1 で操作予告演出の操作有効期間中であると判断した場合は、ステップ S 7 3 3 , ステップ S 7 3 4 で連続操作中であれば連続操作の受付を中止する。 )。

## 【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、遊技者が操作状態を継続させている場合に、操作演出に対応する操作が意図せず受け付けられてしまうことを抑制することができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【 図 3 】 演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【 図 4 】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【 図 5 】 変動カテゴリ及び変動パターンを例示する図である。

【 図 6 】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 7 】 大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 8 】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【 図 9 】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【 図 1 0 】 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 1 】 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 】 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 1 3 】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 4 】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】 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 6 】 演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 7 】 操作予告演出決定テーブル、操作態様報知演出決定テーブル、および、操作態様報知煽り演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 1 8 】 一発告知演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 1 9 】 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 2 0 】 演出実行処理の一例を示すフローチャート(前半)である。

【 図 2 1 】 演出実行処理の一例を示すフローチャート(後半)である。

【 図 2 2 】 一発告知演出およびそれを実行させるための残り操作回数の表示の一例を示す図である。

【 図 2 3 】 操作態様報知演出の一例を示す図である。

【 図 2 4 】 操作予告演出の第 1 の例を示す図である。

【 図 2 5 】 操作予告演出の第 2 の例を示す図である。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 1 9 】

10

20

30

40

50

(実施形態)

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。

【0020】

図1は、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図であり、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、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

遊技盤2における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域(第1始動領域)としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、始動領域(第2始動領域)第2始動入賞口を形成する。

【0022】

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

【0023】

普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。なお、第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されることによる入賞を第1始動入賞と称する。また、第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されることによる入賞を第2始動入賞と称する。

【0024】

第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことに基づいて(第1始動入賞の発生に基づいて)、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第1特図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおいて実行される第1特図ゲーム(後述)や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件(第1実行条件とも称する)が成立する。また、第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことに基づいて(第2始動入賞の発生に基づいて)、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第2特図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおいて実行される第2特図ゲーム(後述)や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件(第2実行条件とも称する)が成立する。なお、第1始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0025】

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム(第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム)の数である。

第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

**【0026】**

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

**【0027】**

なお、第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

**【0028】**

遊技盤2における遊技領域の下側部分（普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方）には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

**【0029】**

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

**【0030】**

10

20

30

40

50

特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能、又は、困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

10

#### 【0031】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A は、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成される。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。第 1 特別図柄表示装置 4 A は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。なお、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（特図）を「第 1 特図」とも称し、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（特図）を「第 2 特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する可変表示ゲーム（第 1 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 1 特図ゲームとも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する可変表示ゲーム（第 2 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 2 特図ゲームとも称する。また、第 1 特図ゲームと、第 2 特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。第 1 特別図柄表示装置 4 A（第 2 特別図柄表示装置 4 B も同様）は、特図ゲームとして、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

20

#### 【0032】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分（第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部）には、第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ（第 1 特図保留情報）に基づく第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 1 保留表示が行われる。第 2 保留表示器 2 5 B は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ（第 2 特図保留情報）に基づく第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 2 保留表示が行われる。

30

#### 【0033】

遊技盤 2 における遊技領域の左側部分には、通過ゲート 4 1 と、普通図柄表示器 2 0 と、普図保留表示器 2 5 C とが設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器 2 0 において実行される普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。

40

#### 【0034】

普通図柄表示器 2 0 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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成される。普通図柄表示器 2 0 は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。

#### 【0035】

普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、例えば点灯させる LED の数によって、保留データ（普図保留情報）に基づく普図保留記憶数を表示する。普

50

図保留記憶数とは、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が 1 つ成立する毎に 1 つずつ減少する。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

【 0 0 3 7 】

画像表示装置 5 の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (装飾識別情報) である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報 (飾り図柄) の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置 5 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する第 1 特図ゲーム (第 1 特図を用いた特図ゲーム)、又は、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する第 2 特図ゲーム (第 2 特図を用いた特図ゲーム) に対応して、表示領域 (飾り図柄表示エリア) において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

10

【 0 0 3 8 】

一例として、図 1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が配置されている。第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第 1 特図又は第 2 特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、飾り図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示) が開始される。その後、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、可変表示結果となる飾り図柄 (確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する) が停止表示される。つまり、画像表示装置 5 の表示領域 (飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R) では、第 1 特図ゲーム (又は第 2 特図ゲーム) と連動 (対応) して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄 (最終停止図柄とも称する) が停止表示される。

20

【 0 0 3 9 】

飾り図柄は、例えば 8 種類の図柄 (英数字「1」~「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい) で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」~「8」を示す各英数字には「1」~「8」の各図柄番号が付されていけばよい。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい (例えば 7 種類や 9 種類など)。

30

【 0 0 4 0 】

なお、特別図柄の可変表示結果 (特図表示結果とも称する) である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄 (最終停止図柄) を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果 (普図表示結果とも称する) である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示 (又は、単に「導出」) とも称する。なお、飾り図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングは特別図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間 (特図変動時間) 内に、飾り図柄の変動時間が収まっていればよい。

40

【 0 0 4 1 】

即ち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くても

50

よいし、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させてもよい。上記所定演出の一例は、保留演出（後述）の一態様である単純保留演出（後述）である。

【 0 0 4 2 】

また、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の変動表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させてもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮なども生じさせずに停止表示させるものなどが含まれる。

10

【 0 0 4 3 】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

20

【 0 0 4 4 】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が増加したときは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に上記新たな第1保留表示を追加するようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

30

【 0 0 4 5 】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が増加したときは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示があれば、当該他の第2保留表示の右側（複数の他の第2保留表示があれば最も右側の第2保留表示の更に右側）に上記新たな第2保留表示を追加するようにしてもよい。

40

【 0 0 4 6 】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区

50

別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア 5 H」とも称する。

【 0 0 4 7 】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、保留表示のエリアとして、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の他に、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R から消去された（移動された）保留表示（即ち、第 1 開始条件の成立によって消化される第 1 特図保留情報や、第 2 開始条件の成立によって消化される第 2 特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリア A H A（消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。）が、例えば、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R との間が配置されている。

10

【 0 0 4 8 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、図 1 に示すように、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R との間にアクティブ表示エリア A H A を配置しているが、アクティブ表示エリア A H A は、画像表示装置 5 の表示領域の何れかの位置に配置されていればよい。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像などのアクティブ表示に応じた情報などが特別画像によって表示される。

20

【 0 0 4 9 】

遊技盤 2 における遊技領域には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何れかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

30

【 0 0 5 0 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、上皿（打球供給皿）と下皿とが設けられている。下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。

【 0 0 5 1 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下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。

40

【 0 0 5 2 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 1 に示した一例では、遊技機用枠 3 の左右上部位置に、スピーカ 8 U L、スピーカ 8 U R を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 8 L L、スピーカ 8 L R を設置している。以下、スピーカ 8 U L、8 U R、8 L L、8 L R の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 8 と称する。スピーカ 8 は、音声（音及び声）を出力（再生）する。

【 0 0 5 3 】

50

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力されるＢＧＭ、歌などである。

【 0 0 5 4 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 1 に示した一例では、画像表示装置 5 の上部位置に発光部材 9 C C、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9 C L、発光部材 9 C R を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9 U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9 S L、発光部材 9 S R を設置している。以下、発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R の夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ 9 と称する。

【 0 0 5 5 】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9 などは演出を実行する演出装置であるが、パチンコ遊技機 1 は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型など他の演出装置を備えていてもよい。

【 0 0 5 6 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 5 7 】

パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始され、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 5 8 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 9 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「 3 」、「 5 」、「 7 」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「 2 」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。

【 0 0 6 0 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口

10

20

30

40

50

扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0061】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。

10

【0062】

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

【0063】

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

20

【0064】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。

30

【0065】

このような短期開放大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当たり状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態である。なお、短期開放大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。

【0066】

小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態として的小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、短期開放大当たり状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

40

【0067】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、何れかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の

50

可変表示が開始されてから確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組み合わせの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

【 0 0 6 8 】

リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

10

【 0 0 6 9 】

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

20

【 0 0 7 0 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。これにより、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、即ち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

30

【 0 0 7 1 】

なお、大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）/ {（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）} によって算出される（大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる）。

【 0 0 7 2 】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の何れか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、滑り演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

40

【 0 0 7 3 】

50

擬似連演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件の何れか一方が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄（例えば予め定められた擬似連チャンス目などが飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部または全部に表示される）を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回（例えば最大4回まで）行うことができる。

【0074】

本実施形態において、擬似連演出における再可変表示の回数（再可変表示回数）は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示（初回可変表示）の回数（1回）と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示（最終可変表示）の回数（1回）と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数 $X$ （ $X$ は0又は1以上）と、を合算した回数（ $X+2$ ）よりも1回少ない回数（ $X+1$ ）として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて全部の飾り図柄が仮停止表示される回数（仮停止回数）と同数となる。なお、初回可変表示～1回目の仮停止表示を1回目の擬似連とも称し、2回目の可変表示（1回目の再可変表示）～2回目の仮停止表示を2回目の擬似連とも称し、3回目の可変表示（2回目の再可変表示）～3回目の仮停止表示を3回目の擬似連とも称し、4回目の可変表示（3回目の再可変表示）～4回目の仮停止表示を4回目の擬似連とも称する。また、擬似連演出における擬似連の回数を擬似連変動回数（又は、擬似連回数）とも称する。つまり、擬似連変動回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。なお、1回目、2回目、3回目、...と擬似連の回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

【0075】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が1回～4回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～5回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0076】

なお、擬似連演出は、当該変動においてリーチが成立する前（リーチ状態となる前に）に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部または全部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄を一旦仮停止させてもよいし、リーチが成立した後に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄を一旦仮停止してもよい。つまり、擬似連演出における仮停止表示の演出態様には、少なくとも、リーチ状態となる前に仮停止表示させる演出態様と、リーチと状態となった後にチャンス図柄を仮停止表示させる演出態様とがあってもよい。

【0077】

滑り演出（擬似連演出も同様）は、何れかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するものであってもよい。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものもあってもよいし、例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）などのように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものもあってもよい。

【0078】

本実施形態では、予告演出として、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を含めた特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出が含まれる。また、予告演出には、共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出、および共通演出を実行した

10

20

30

40

50

後に特別画像の表示態様を変化させない失敗演出が含まれる。

【 0 0 7 9 】

なお、予告演出には、共通演出を示唆する示唆演出が含まれてもよい。また、示唆演出は、共通演出と同様に、特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される演出であってもよい。換言すれば、共通演出が実行されることを示唆する演出を示唆演出と称する場合と、成功演出または失敗演出のいずれかが実行されることを示唆する演出（共通演出、または、共通演出とは別の演出）を示唆演出と称する場合とがある。

【 0 0 8 0 】

なお、予告演出は、当該予告演出が予告又は示唆する内容が実現されるか否かを遊技者が判別（実際に確認）できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

10

【 0 0 8 1 】

予告演出のうちには、先読予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する第1保留表示をターゲットの第1保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する第2保留表示をターゲットの第2保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、及びターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

20

30

【 0 0 8 2 】

ある遊技球の入賞による先読予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

40

【 0 0 8 3 】

なお、先読予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出などの作用演出が用意されていてもよい。また、先読予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出などの作用演出が用意されていてもよい。

【 0 0 8 4 】

50

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

**【0085】**

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

10

**【0086】**

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」とも称する）となる確定飾り図柄が停止表示される。所定の通常大当り組合せとは、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン（例えば、横に一直線）上に同一種類の通常図柄（「非確変図柄」とも称する）が揃って最終停止表示する組み合わせである。通常図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の飾り図柄である。

20

**【0087】**

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。

30

**【0088】**

時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、何れかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

**【0089】**

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。換言すれば、特図ゲームにおいて確変大当り図柄が最終停止表示される場合には、所定の確変大当り組合せとなる飾り図柄が最終停止される場合と、所定の通常大当り組合せとなる飾り図柄が停止表示される場合とがある。所定の確変大当り組合せとは、例えば、上記有効ライン上に同一種類の確変図柄が揃って最終停止表示する組み合わせである。確変図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の4種類の飾り図柄である。

40

50

## 【 0 0 9 0 】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。

10

## 【 0 0 9 1 】

なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

## 【 0 0 9 2 】

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

20

## 【 0 0 9 3 】

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

30

## 【 0 0 9 4 】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくとも何れかが行われるときには、特図ゲーム（第2特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）における可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊

40

50

技状態は、特別遊技状態とも称される。

【 0 0 9 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「 5 」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「 2 」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せの何れかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

10

【 0 0 9 6 】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【 0 0 9 7 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「 2 」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

20

【 0 0 9 8 】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうち何れかを、確定飾り図柄として最終停止表示させるようにしてもよい。

30

【 0 0 9 9 】

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

40

【 0 1 0 0 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 1 0 1 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制

50

御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

#### 【 0 1 0 2 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

#### 【 0 1 0 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 及びランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 からの音声出力動作の全部又は一部、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

#### 【 0 1 0 4 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

#### 【 0 1 0 5 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。

#### 【 0 1 0 6 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

#### 【 0 1 0 7 】

図 3 (A) は、本実施形態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。なお、図 3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【 0 1 0 8 】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A によ

10

20

30

40

50

る第1特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して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などの変動パターン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。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。

【0109】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0110】

コマンド8F00Hは、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、最終停止図柄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。

【0111】

20

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0112】

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EXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、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たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、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、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「15」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

30

【0113】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて第1始動入賞が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1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。

40

【0114】

コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて第2始動入賞が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2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。

【0115】

コマンドC1XXHは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLなどにて第1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

50

ンドである。コマンドC 2 X X Hは、第2始動入賞記憶表示エリア5 H R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。

【0116】

本実施形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口に始動入賞したか、第2始動入賞口に始動入賞したかを指定する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第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を送信する。

【0117】

コマンドC 4 X X H及びコマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC 4 X X Hは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリ化される1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

【0118】

本実施形態では、図11のステップS 101の始動入賞判定処理における入賞時乱数値判定処理において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値M R 1に基づいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合には大当り種別決定用の乱数値M R 2に基づいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3に基づいて変動カテゴリ（変動パターン種別）を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのE X Tデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用C P U 120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

【0119】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用C P U 120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9など）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。

【0120】

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

【0121】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から

10

20

30

40

50

固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0122】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5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。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

#### 【0123】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR5の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図8に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR5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。

#### 【0124】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。

20

#### 【0125】

また、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当り」である場合に対応した「大当り変動パターン」や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応した「小当り変動パターン」が含まれる。大当り変動パターンとして、大当り種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

30

#### 【0126】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくもよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0127】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

40

#### 【0128】

図5は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には

50

、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-4」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-4」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-4」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-4」が属している。

10

## 【0129】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ（ハズレ）変動パターンである。

20

## 【0130】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、ノーマルリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。

30

## 【0131】

変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA4-2」の特図変動時間は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA4-1」の特図変動時間よりも長くなっている。ガセとして擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。

40

## 【0132】

変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA4-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。

## 【0133】

変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA5-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ

50

(ハズレ)変動パターンである。

【0134】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、ノーマルリーチ(大当り)として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるノーマルリーチ(大当り)変動パターンである。

【0135】

変動カテゴリ「PB4」に属する変動パターン「PB4-1」は、スーパーリーチ(大当り)として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB4-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB4-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB4-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。

10

【0136】

変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、スーパーリーチ(大当り)として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB5-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB5-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB5-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチ(大当り)変動パターンである。

20

【0137】

なお、図5において、小当り変動パターン、大当り変動パターンのうちの大当り種別が突確である場合の変動パターンに関する説明は省略しているが、同図において説明したハズレ変動パターン(非リーチ変動パターン、リーチハズレ変動パターン)や、大当り変動パターン(大当り種別が突確である場合を除く)と同様である。

【0138】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ(例えば、制御コマンドの内容を特定する情報)や、図5に示すようなテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

30

【0139】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム(第1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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム(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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

50

## 【 0 1 4 0 】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【 0 1 4 1 】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの夫々では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときに比べて、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。

10

## 【 0 1 4 2 】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定より、第2特図ゲームでは「小当り」とならないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「小当り」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

20

## 【 0 1 4 3 】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131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、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類の何れかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）を実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

30

## 【 0 1 4 4 】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームを実行する場合、すなわち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられている一方、第2特図ゲームを実行する場合、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第2特図ゲームでは「突確」とならないので、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「突確」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

40

## 【 0 1 4 5 】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動

50

カテゴリのうち少なくとも1つの変動カテゴリに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。

【0146】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動

10

【0147】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又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の一部又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と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。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（例えば特図プロセスフラグなど）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。

20

【0148】

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

30

【0149】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第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による第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）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。

40

【0150】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第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による第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）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。

50

## 【 0 1 5 1 】

普図保留記憶部 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した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に関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 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決定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）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。

## 【 0 1 5 2 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

## 【 0 1 5 3 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 1 5 4 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、第 1 特図保留記憶数を計数するための第 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、第 2 特図保留記憶数を計数するための第 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、合計保留記憶数を計数するための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などが記憶される。

20

## 【 0 1 5 5 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

## 【 0 1 5 6 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

## 【 0 1 5 7 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用 CPU 1 2 0 のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 CPU 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

40

## 【 0 1 5 8 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部か

50

ら各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0159】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す情報信号(映像信号)を伝送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す情報信号(演出音信号)を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す情報信号(電飾信号)を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、

10

【0160】

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

【0161】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

20

【0162】

例えば、ROM121には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される第1保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第1保留表示の表示態様の夫々に、第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6(非図示)と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

【0163】

30

また、例えば、ROM121には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示される第2保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第2保留表示の表示態様の夫々に、第2保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6(非図示)と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

【0164】

また、ROM121には、保留演出(作用演出、保留変化演出とも称する)の実行有無を決定するために参照される保留演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、保留演出実行有無決定テーブルには、保留演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留演出の実行有無決定用の乱数値MR7(非図示)と比較される数値(決定値)が割り当てられている。本実施形態において、保留演出とは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に变化させる先読予告演出と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に变化させる先読予告演出とである。なお、保留演出には複数種類が存在し、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用して保留表示の表示態様を变化させる保留変化演出も存在する。当該保留変化演出には、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用するが保留表示の表示態様を变化させない保留変化ガセ演出も存在する。

40

50

## 【 0 1 6 5 】

また、ROM 1 2 1には、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出（成功演出）の実行有無を決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、アクティブ表示変化実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行なし及び実行ありの夫々に、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

## 【 0 1 6 6 】

本実施形態において、アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像など）などを予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。アクティブ表示変化演出には、上述の如く、共通演出と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させるときに実行される成功演出（アクティブ表示変化演出とも称される）と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させないときに実行される失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出とも称される）とが含まれる。成功演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用して特別画像の表示態様を変化させる演出である。一方、失敗演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用しないことにより特別画像の表示態様を変化させない演出、または、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用するが特別画像の表示態様を変化させない演出である。

## 【 0 1 6 7 】

また、アクティブ表示変化演出には、特別画像の態様を第1系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第1系統変化演出と、特別画像の態様を第2系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第2系統変化演出とが含まれる。第1系統変化演出には、当該第1系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在し、第2系統変化演出には、当該第2系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在する。なお、本実施形態においては、第1系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示（特別画像として表示されるアクティブ表示）の表示態様を変化させる演出とし、第2系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示枠（特別画像として表示されるアクティブ表示枠）の表示態様を変化させる演出としている。

## 【 0 1 6 8 】

また、ROM 1 2 1には、アクティブ表示変化演出の一つである第1系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第1系統変化演出は、第1系統変化演出の実行タイミングによって、第1系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM 1 2 1には、当該第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

## 【 0 1 6 9 】

また、ROM 1 2 1には、アクティブ表示変化演出の一つである第2系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第2系統変化演出は、第2系統変化演出の実行タイミングによって、第2系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM 1 2 1には、当該第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第2系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブル

ルには、実行タイミングの夫々に、第2系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0170】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照されるアクティブ表示変化演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121に記憶されているアクティブ表示変化演出の演出パターン決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の演出パターンの夫々に、アクティブ表示変化演出の演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0171】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型など）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出（先読予告演出を含む）などが実現される。

【0172】

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の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、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動作（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留表示の表示態様に対する保留演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留表示の表示態様に対する保留演出など）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。

【0173】

演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。

【0174】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、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を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ9（発光体）の発光動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応

10

20

30

40

50

じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0175】

演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ9を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。

10

【0176】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型が備える可動部材など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

20

【0177】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

30

【0178】

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

40

【0179】

演出制御フラグ設定部191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11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0180】

演出制御タイマ設定部192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

50

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

【0181】

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

【0182】

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0183】

本実施形態では、図9(B)に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。第1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)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

20

【0184】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に受信した順番でコマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。第1始動入賞時には、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図9(B)に示すように、バッファ番号「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1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。なお、図9(B)では、バッファ番号「1」~「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

30

【0185】

図9(B)に示す第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド(第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド)が、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。

40

【0186】

例えば、図9(B)に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。

【0187】

また、本実施形態では、図9(C)に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ

50

194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。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2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0188】

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に受信した順番でコマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの空き領域における先頭から格納していく。第2始動入賞時には、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図9（C）に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、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。なお、図9（C）では、バッファ番号「1」～「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0189】

図9（C）に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド）が、入賞順（バッファ番号の大小関係）を維持しつつシフトされる。

【0190】

例えば、図9（C）に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。

【0191】

また、本実施形態では、図9（D）に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【0192】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、図9(E)に示すような第2先読予告バッファ194Dを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2先読予告バッファ194Dには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。即ち、第2先読予告バッファ194Dには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」~「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(C)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除される際には、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(C)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされる際には、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

10

#### 【0193】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。

20

#### 【0194】

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

30

#### 【0195】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

#### 【0196】

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S16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の

50

可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【 0 1 9 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【 0 1 9 8 】

図 1 1 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 0 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 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 1 9 9 】

始動入賞判定処理では、まず、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B による第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、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 を抽出して、第 1 始動入賞である場合には、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における空きエントリの最上位に格納し、第 2 始動入賞である場合には、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における空きエントリの最上位に格納する。

20

【 0 2 0 0 】

図 1 1 のステップ 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、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理の何れかを選択して実行する。

【 0 2 0 1 】

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 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」又は「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

30

【 0 2 0 2 】

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、変動パターンを図 5 に示す複数種類の何れかに決定する処理や、第 1 変動開始コマンド（又は第 2 変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

40

【 0 2 0 3 】

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。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲーム（第 1 特図を用いた特図ゲーム）であるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲーム（第 2 特図を用いた特図ゲーム）であるかにか

50

かわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

#### 【 0 2 0 4 】

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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

#### 【 0 2 0 5 】

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、可変表示結果が「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。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

30

#### 【 0 2 0 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、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 ”に更新される。

#### 【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

40

#### 【 0 2 0 8 】

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、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実

50

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 ”に更新される。

【 0 2 0 9 】

ステップ 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、可変表示結果が「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。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

10

【 0 2 1 0 】

ステップ 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。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

20

【 0 2 1 1 】

ステップ 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、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、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は、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、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 ”に更新される。

【 0 2 1 2 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。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 CPU 1 2 0 が起動して、図 1 2 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 1 2 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 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 CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。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 2）。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 S 7 2 ; No）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【 0 2 1 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 から演出制御コマンド等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 INT 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 INT 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 CPU 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 CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 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、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。

40

50

## 【 0 2 1 4 】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 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。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目 ( M O D E ) と 2 バイト目 ( E X T ) を順次に受信して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 2 1 5 】

ステップ S 7 2 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 2 ; 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 3 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 4 )。ステップ S 7 4 にて実行される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。

10

## 【 0 2 1 6 】

ステップ S 7 4 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 5 )。ステップ S 7 5 の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 からの音声出力動作、ランプ 9 における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 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。

20

## 【 0 2 1 7 】

ステップ S 7 5 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 6 )、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 2 の処理に戻る。

## 【 0 2 1 8 】

図 1 3 は、コマンド解析処理として、図 1 2 のステップ S 7 4 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 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 1 )。このとき、受信コマンドがなければ ( ステップ S 5 0 1 ; N o )、コマンド解析処理を終了する。

30

## 【 0 2 1 9 】

ステップ S 5 0 1 にて受信コマンドがある場合には ( ステップ S 5 0 1 ; Y e s )、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 2 )。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには ( ステップ S 5 0 2 ; Y e s )、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する ( ステップ S 5 0 3 )。例えば、ステップ S 5 0 3 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

## 【 0 2 2 0 】

ステップ S 5 0 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には ( ステップ S 5 0 2 ; N o )、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 4 )。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには ( ステップ S 5 0 4 ; Y e s )、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する ( ステップ S 5 0 5 )。例えば、ステップ S 5 0 5 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

## 【 0 2 2 1 】

ステップ S 5 0 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には (

50

ステップ S 5 0 4 ; N o )、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 6)。ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 6 ; N o)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 7)。ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には (ステップ S 5 0 7 ; N o)、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 8)。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 0 8 ; Y e s)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 0 9)。

#### 【 0 2 2 2 】

ステップ S 5 0 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 8 ; N o)、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 1 0)。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 1 0 ; Y e s)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 1 1)。

#### 【 0 2 2 3 】

ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (ステップ S 5 0 6 ; Y e s)、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s)、あるいはステップ S 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1 の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの 1 つ前に受信した受信コマンドに対するステップ S 5 0 3 の処理において、第 1 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納してから (ステップ S 5 1 2)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

#### 【 0 2 2 4 】

また、ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (ステップ S 5 0 6 ; Y e s)、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s)、あるいはステップ S 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1 の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの 1 つ前に受信した受信コマンドに対するステップ S 5 0 3 の処理において、第 2 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B における空き領域の先頭に格納してから (ステップ S 5 1 2)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

#### 【 0 2 2 5 】

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ S 5 1 0 ; N o)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (ステップ S 5 1 3)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドである場合、その遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定する。また、例えば、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、その当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否かを特定する。

#### 【 0 2 2 6 】

始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド (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) のように、始動入賞が発生したときに主基板 1 1 から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、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や第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドは、保留記憶情報ともいう。また、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。

#### 【 0 2 2 7 】

図 1 4 は、演出制御プロセス処理として、図 1 2 のステップ S 7 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。図 1 4 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、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 などに設けられた演出プロセ

10

20

30

40

50

スフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ 1 7 7 の処理の何れかを選択して実行する。

【 0 2 2 8 】

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初期値である “ 0 ” 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 から伝送された第 1 変動開始コマンド（又は第 2 変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知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。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新する。

【 0 2 2 9 】

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 による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄を決定する処理や、第 1 保留表示又は第 2 保留表示をシフトさせてアクティブ表示エリア A H A に第 1 保留表示または第 2 保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理、各種の演出や各種演出の演出態様（例えば、主予告演出であるアクティブ表示変化演出や、当該アクティブ表示変化演出の演出態様）を決定する処理などを含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新する。

【 0 2 3 0 】

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、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（例えば、飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示制御）を行う。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、読み出した制御データに基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置 5 へ出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板 1 3 へ出力してスピーカ 8 から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板 1 4 へ出力してランプ 9 を点灯 / 消灯 / 点滅させる制御といった各種の演出制御を実行する。

【 0 2 3 1 】

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 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値を “ 3 ” に更新する。

【 0 2 3 2 】

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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定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大当り中演出処理に対応した値である “ 6 ” に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定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 “ 4 ” に更新する。また、当り開始指定コマンド

10

20

30

40

50

を受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」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。

#### 【0233】

ステップS174の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、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いて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、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からの当り終了指定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“5”に更新する。

10

#### 【0234】

ステップS175の小当り終了演出処理は、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いて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、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”に更新する。

20

#### 【0235】

ステップS176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いて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、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からの当り終了指定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“7”に更新する。

#### 【0236】

ステップS177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いて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大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”に更新する。

30

#### 【0237】

図15は、可変表示開始設定処理として、図14のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS522)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには(ステップS522; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターン(即ち、図5の「PA1-1」「PA2-1」「PA2-2」「PA2-3」)であるか否かを判定する(ステップS523)。

40

#### 【0238】

ステップS523にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS

50

5 2 3 ; Y e s )、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップ S 5 2 4)。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。

【 0 2 3 9 】

次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップ S 5 2 3 ; N o)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップ S 5 2 5)。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 2 4 1 】

ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 5 2 2 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップ S 5 2 2 ; N o)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップ S 5 2 6)。「突確」又は「小当たり」であると判定されたときには(ステップ S 5 2 6 ; Y e s)、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップ S 5 2 7)。この場合には、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等に

より更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

#### 【0243】

ステップS526にて「突確」又は「小当り」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップS526；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM 121などに予め記憶された所定の確定飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、  
10  
画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

#### 【0244】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうち何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄又は確変図柄のうちから何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せ又は確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定  
20  
飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

#### 【0245】

図13のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短ではないことが特定されている場合（ステップS155；NO）、ステップS524、S525、S527、S528の処理の何れかを実行した後は、保留消化処理を実行する（ステップS531）。具体的には、当該変動に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHA  
30  
Aに表示させる（換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。例えば、第1特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第1特図ゲームに連動したものであるときは）、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHA  
40  
Aに表示させる（第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。より詳細には、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHA  
50  
Aに表示させる。なお、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示してもよいし、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第2特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

#### 【0246】

また、ステップS531の処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、消化する保留表示（アクティブ表示）の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいてシフトし、第2始

動入賞記憶表示エリア 5 H R において、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R においてシフトする。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 5 3 1 の処理を実行した後は、演出実行設定処理を実行する（ステップ S 5 3 2）。演出実行設定処理には、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する処理、これらの決定結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などが含まれるようにしてもよい。

10

【 0 2 4 8 】

ステップ S 5 3 2 の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 5 3 4）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する（ステップ S 5 3 5）。例えば、ステップ S 5 3 2 の演出実行設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送することなどによりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送させることなどによりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

20

【 0 2 4 9 】

ステップ S 5 3 5 の処理を実行した後は、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A または第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B に格納されているコマンドを消化する（ステップ S 5 3 6）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。

30

【 0 2 5 0 】

また、ステップ S 5 3 6 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、R A M 1 2 2 などに設けられる第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 5 3 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

40

【 0 2 5 1 】

ここで、演出実行設定処理（ステップ S 5 3 2）について詳述する。図 1 6 は、図 1 5 のステップ S 5 3 2 で実行される演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 を参照して、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作予告演出を実行するか否か、および、操作予告演出における操作態様を決定する（ステップ S 5 4 1）。

【 0 2 5 2 】

操作予告演出は、スティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B などの操

50

作部の操作を遊技者に促し、遊技者の操作に基づいて所定の予告演出を実行する演出である。具体的には、操作予告演出は、操作部の操作を遊技者に促す操作前演出（後述の図24、図25参照）、および、操作部が操作された場合に実行される操作後演出で構成される。操作後演出は、大当たりとなる確率がどの程度か（大当たり期待度）を報知する演出であってもよいし、大当たりとなる確率が100%であることを報知する一発告知演出であってもよい。

#### 【0253】

図17は、操作予告演出決定テーブル、操作態様報知演出決定テーブル、および、操作態様報知煽り演出決定テーブルの構成例を示す図である。図17を参照して、ステップS541においては、図17(A)の操作予告演出決定テーブルが用いられて操作予告演出の内容が決定される。

10

#### 【0254】

具体的には、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、30%の割合で、スティックコントローラ31Aを操作させる操作予告演出（後述の図25参照）が決定され、20%の割合で、プッシュボタン31Bを操作させる操作予告演出（後述の図24参照）が決定され、50%の割合で、いずれの操作予告演出も実行しないと決定される。

#### 【0255】

また、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、5%の割合で、スティックコントローラ31Aを操作させる操作予告演出が決定され、5%の割合で、プッシュボタン31Bを操作させる操作予告演出が決定され、90%の割合で、いずれの操作予告演出も実行しないと決定される。

20

#### 【0256】

図16に戻って、次に、演出制御用CPU120は、操作態様報知演出を実行するか否か、および、実行を開始するタイミングを決定する（ステップS542）。操作態様報知演出は、操作予告演出で操作が促される操作態様（ここでは、いずれの操作部を操作するか）を少なくとも報知する演出である（たとえば後述の図23参照）。

#### 【0257】

図17を参照して、ステップS542においては、図17(B)の操作態様報知演出決定テーブルが用いられて操作態様報知演出の内容が決定される。

30

#### 【0258】

具体的には、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS541で決定された操作態様がスティックコントローラ31Aであり、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、15%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様がスティックコントローラ31Aであることを報知する操作態様報知演出（真の報知、後述の図23参照）が決定され、5%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様がプッシュボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（ガセ報知）が決定され、20%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様がスティックコントローラ31Aであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、10%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様がプッシュボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（ガセ報知）が決定され、50%の割合で、いずれの操作態様報知演出も実行しないと決定される。

40

#### 【0259】

また、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS541で決定された操作態様がスティックコントローラ31Aであり、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、5%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様がスティックコントローラ31Aであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、5%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様がプッシュボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（ガセ報知）が決定され、5%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様がスティックコントローラ31Aであることを報知する

50

操作態様報知演出（真の報知）が決定され、5%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様が押しボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（ガセ報知）が決定され、80%の割合で、いずれの操作態様報知演出も実行しないと決定される。

【0260】

また、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS541で決定された操作態様が押しボタン31Bであり、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、10%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様が押しボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、20%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様が押しボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、70%の割合で、いずれの操作態様報知演出も実行しないと決定される。

10

【0261】

また、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS541で決定された操作態様が押しボタン31Bであり、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、10%の割合で、変動開始直後に、操作予告演出での操作態様が押しボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、10%の割合で、リーチ直後に、操作予告演出での操作態様が押しボタン31Bであることを報知する操作態様報知演出（真の報知）が決定され、80%の割合で、いずれの操作態様報知演出も実行しないと決定される。

【0262】

図16に戻って、次に、演出制御用CPU120は、操作態様報知煽り演出を実行するか否かを決定する（ステップS543）。操作態様報知煽り演出は、操作態様報知演出が実行されるか否かを示唆する演出であり、たとえば、操作態様報知演出が実行されるか否かを示唆する演出である。具体的には、操作態様報知演出の画像が表示されるか否かを煽る演出であり、たとえば、後述の図23の左上部の操作態様報知演出の画像の複数の部分が左上部に集まって当該画像になるか否かを煽る演出である。

20

【0263】

図17を参照して、ステップS543においては、図17(C)の操作態様報知煽り演出決定テーブルが用いられて操作態様報知煽り演出を実行するか否かが決定される。

【0264】

具体的には、ステップS542で操作態様報知演出を実行すると決定された場合、50%の割合で、操作態様報知煽り演出（真の演出）を実行すると決定され、50%の割合で、操作態様報知煽り演出を実行しないと決定される。

30

【0265】

また、ステップS542で操作態様報知演出を実行しないと決定された場合、10%の割合で、操作態様報知煽り演出（ガセ演出）を実行すると決定され、90%の割合で、操作態様報知煽り演出を実行しないと決定される。

【0266】

図16に戻って、次に、演出制御用CPU120は、一発告知演出を実行するか否か、および、一発告知演出を実行させるための操作可能回数を決定する（ステップS544）。一発告知演出は、大当たりとなる確率が100%であることを報知する演出である（たとえば、後述の図22(B)参照）。一発告知演出は、操作可能回数の範囲で操作部が操作されたことに基づいて実行され、操作部が操作され、後述する図21で説明する所定条件が成立することで実行される。

40

【0267】

図18は、一発告知演出決定テーブルの構成例を示す図である。図18を参照して、ステップS544においては、図18の一発告知演出決定テーブルが用いられて一発告知演出を実行するか否か、および、操作可能回数が決定される。

【0268】

具体的には、第1特別図柄の変動表示が実行され、かつ、リーチ状態とする変動パター

50

ンが選択されており、かつ、ステップS 5 4 1で操作予告演出を実行すると決定されており、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を可能とし、かつ、操作可能回数が1 5回、2 0回、2 5回であると、それぞれ、2 0%、1 0%、5%の割合で決定される。また、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 5回、2 0回、2 5回であると、それぞれ、4 0%、1 5%、1 0%の割合で決定される。

【0 2 6 9】

また、第1特別図柄の変動表示が実行され、かつ、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS 5 4 1で操作予告演出を実行すると決定されており、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 5回、2 0回、2 5回であると、それぞれ、6 0%、2 5%、1 5%の割合で決定される。

10

【0 2 7 0】

また、第1特別図柄の変動表示が実行され、かつ、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS 5 4 1で操作予告演出を実行しないと決定されており、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を可能とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、2 0%、1 0%、5%の割合で決定される。また、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、4 0%、1 5%、1 0%の割合で決定される。

【0 2 7 1】

また、第1特別図柄の変動表示が実行され、かつ、リーチ状態とする変動パターンが選択されており、かつ、ステップS 5 4 1で操作予告演出を実行しないと決定されており、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、6 0%、2 5%、1 5%の割合で決定される。

20

【0 2 7 2】

また、第1特別図柄の変動表示が実行され、かつ、リーチ状態としない変動パターンが選択されている場合、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、7 0%、2 0%、1 0%の割合で決定される。

【0 2 7 3】

また、第2特別図柄の変動表示が実行され、かつ、大当たりとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を可能とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、4 0%、1 5%、1 0%の割合で決定される。また、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、2 0%、1 0%、5%の割合で決定される。

30

【0 2 7 4】

また、第2特別図柄の変動表示が実行され、かつ、ハズレとすることが決定されている場合、一発告知演出の実行を不可とし、かつ、操作可能回数が1 0回、1 5回、2 0回であると、それぞれ、6 0%、2 5%、1 5%の割合で決定される。

【0 2 7 5】

図16に戻って、次に、演出制御用CPU120は、ステップS 5 4 4で決定した操作可能回数を、残りの操作可能回数として画像表示装置5に表示させる(ステップS 5 4 5)(たとえば、後述の図22参照)。その後、演出制御用CPU120は、実行する処理を呼出元に戻す。

40

【0 2 7 6】

図19は、図14のステップS 1 7 2にて実行される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19に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を1減算し(ステップS 7 1 0)、飾り図柄変動時間タイマ値が0になったか否かを判定する(ステップS 7 1 1)。すなわち、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か(飾り図柄変動時間が経過したか否か)を判定する。

50

## 【 0 2 7 7 】

飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になっていない (ステップ S 7 1 1 で N O ) と判定した場合、演出実行処理を実行する (ステップ S 7 1 5 )。その後、可変表示中演出処理を終了する。演出実行処理については後述する。

## 【 0 2 7 8 】

飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になった (ステップ S 7 1 1 で Y E S ) と判定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3 ) に対応する “ 3 ” に更新し (ステップ S 7 1 3 )、可変表示中演出処理を終了する。

## 【 0 2 7 9 】

図 2 0 および図 2 1 は、図 1 9 のステップ S 7 1 5 で実行される演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図 2 0 を参照して、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに応じて可変表示の実行を制御する (ステップ S 7 2 0 )。

10

## 【 0 2 8 0 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作態様報知煽り演出の実行を開始するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 7 2 1 )。操作態様報知煽り演出の実行開始タイミングは、対応する操作態様報知演出の前のタイミングであればいつでもよいが、本実施の形態においては、図 1 7 ( B ) で示したように、操作態様報知演出の実行開始タイミングが変動開始直後またはリーチ直後としているので、両者のいずれかで実行するようにしてもよいが、ここでは、いずれでも実行するようにする。

20

## 【 0 2 8 1 】

たとえば、操作態様報知演出の実行開始タイミングが変動開始直後であれば、操作態様報知煽り演出の実行開始タイミングは、変動開始直後かつ操作態様報知演出の実行開始タイミングの直前のタイミングである。また、操作態様報知演出の実行開始タイミングがリーチ直後であれば、操作態様報知煽り演出の実行開始タイミングは、変動開始直後のタイミング、および、リーチ直後かつ操作態様報知演出の実行開始タイミングの直前のタイミングである。

## 【 0 2 8 2 】

操作態様報知煽り演出の実行開始タイミングである (ステップ S 7 2 1 で Y E S ) と判断した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作態様報知煽り演出の実行を開始する (ステップ S 7 2 2 )。

30

## 【 0 2 8 3 】

ステップ S 7 2 2 の後、および、当該タイミングでない (ステップ S 7 2 1 で N O ) と判断した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 6 のステップ S 5 4 2 で決定した操作態様報知演出の実行を開始するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 7 2 3 )。

## 【 0 2 8 4 】

操作態様報知演出の実行開始タイミングである (ステップ S 7 2 3 で Y E S ) と判断した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作態様報知演出の実行を開始する (ステップ S 7 2 4 )。

## 【 0 2 8 5 】

図 2 3 は、操作態様報知演出の一例を示す図である。図 2 3 を参照して、画像表示装置 5 の表示画面のたとえば左上部において、操作態様報知演出が実行される。操作態様報知演出においては、操作予告演出における操作態様 (ここではスティックコントローラ 3 1 A を操作すること) が報知される。ただし、この報知は、前述したように真の報知である場合とガセ報知である場合とがある。

40

## 【 0 2 8 6 】

図 2 0 に戻って、ステップ S 7 2 4 の後、および、当該タイミングでない (ステップ S 7 2 3 で N O ) と判断した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作予告演出の実行を開始するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 7 2 5 )。本実施の形態においては、当該タイミングは、リーチ終盤であることとするが、操作態様報知演出の前でなければ

50

、他のタイミング（たとえばリーチ中盤、操作態様報知演出の所定秒後）であってもよい。

【0287】

操作予告演出の実行開始タイミングである（ステップS725でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作予告演出のうちの操作前演出の実行を開始する（ステップS726）。

【0288】

図24、図25は、それぞれ、操作予告演出の第1、第2の例を示す図である。図24を参照して、この画面は、操作部のうちプッシュボタン31Bの操作を遊技者に促す操作前演出の画面である。図25を参照して、この画面は、操作部のうちスティックコントローラ31Aの操作を遊技者に促す操作前演出の画面である。

10

【0289】

図21を参照して、ステップS726の後、および、操作予告演出の実行開始タイミングでない（ステップS725でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、いずれかの操作部の操作が有ったか否かを判断する（ステップS730）。操作が無い（ステップS730でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0290】

一方、いずれかの操作部の操作が有った（ステップS730でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作予告演出の操作有効期間であるか否かを判断する（ステップS731）。この操作有効期間は、操作予告演出の操作前演出に対する遊技者による操作部の操作を受け付けることが可能とされた予め定められた時間であり、たとえば、3秒である。この操作有効期間のみで操作前演出に対する操作を受け付けることが可能とされ、操作有効期間の経過後は操作前演出に対する操作は受け付け不能とされる。

20

【0291】

操作有効期間である（ステップS731でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作部の連続操作中（操作され続けている状態）であるか否かを判断する（ステップS733）。連続操作中である（ステップS733でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、連続操作の受け付けを中止する（ステップS734）。これにより、操作部が操作され続けている状態であっても操作部からの信号が受けられないようにされる。

30

【0292】

連続操作中でない（ステップS733でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作予告演出のうちの操作後演出の実行を開始する（ステップS735）。

【0293】

操作予告演出の操作有効期間でない（ステップS731でNO）、ステップS734の後、および、ステップS735の後、演出制御用CPU120は、残りの操作可能回数が0以上であるか否かを判断する（ステップS736）。操作可能回数が0に達している（ステップS736でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0294】

一方、操作可能回数が0に達していない（ステップS736でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、残りの操作可能回数を1減算し（ステップS737）、残りの操作可能回数を画像表示装置5に表示させる（ステップS738）（図22（A）参照）。

40

【0295】

次に、演出制御用CPU120は、ステップS744で実行する一発告知演出の他の一発告知演出を実行済みか否かを判断する（ステップS740）。実行済みでない（ステップS740でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、図16のステップS544で一発告知演出の実行可と決定されているか否かを判断する（ステップS741）。

【0296】

50

一発告知演出の実行可と決定されている（ステップS741でYES）と判断した場合、同図の一発告知演出実行テーブルを用いて、今回の遊技者の操作に応じて一発告知演出を実行するか否かを決定する（ステップS742）。

【0297】

残り操作可能回数が0回であれば、50%の割合で一発告知演出を実行すると決定し、50%の割合で一発告知演出を実行しないと決定する。残り操作可能回数が7回であれば、60%の割合で一発告知演出を実行すると決定し、40%の割合で一発告知演出を実行しないと決定する。残り操作可能回数がその他の回数であれば、1%の割合で一発告知演出を実行すると決定し、99%の割合で一発告知演出を実行しないと決定する。

【0298】

一発告知演出を実行すると決定した（ステップS743でYES）と判断した場合、および、他の一発告知演出を実行済みである（ステップS740でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、当り音を出力するとともに、一発告知演出を実行し（ステップS744）、残りの操作可能回数を0にする（ステップS745）。その後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0299】

図22は、一発告知演出およびそれを実行させるための残り操作回数の表示の一例を示す図である。図22を参照して、図22(A)で示すように、残りの操作可能回数が0に達していない場合に遊技者によって操作部が操作されることに応じて、図22(B)で示すように、残り操作可能回数が1減算されるとともに、一発告知演出が実行される。

【0300】

図21に戻って、一発告知演出の実行不可と決定されている（ステップS741でNO）と判断した場合、および、一発告知演出を実行しないと決定した（ステップS743でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、残りの操作可能回数が0回または7回であるか否かを判断する（ステップS746）。

【0301】

残り操作可能回数が0回または7回である（ステップS746でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、通常ハズレ音（たとえば「カスッ」という効果音）とは異なる特別ハズレ音（たとえば、「ガコッ」という効果音）を出力させる（ステップS747）。0回および7回のいずれでもない（ステップS746でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、通常ハズレ音を出力させる（ステップS748）。ステップS747、ステップS748の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0302】

[まとめ]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【0303】

(1-1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、スティックコントローラ31A、トリガボタン、押しボタン31B）と、

所定期間（たとえば、1回の変動期間）内における前記操作手段による操作に基づく受付可能回数（たとえば、10、15、20、25回のいずれか。他の回数、たとえば、5回～99回のいずれかであってもよい。）を決定する回数決定手段（たとえば、演出制御用CPU120、図16のステップS545、図18の一発告知演出決定テーブル参照）と、

前記回数決定手段によって決定された前記受付可能回数の範囲で前記操作手段が操作されたことに基づいて、特定演出（たとえば、一発告知演出。大当りとするものが決定されている場合に実行される演出のみを含むことに限定されず、はずれとするものが決定されている場合に実行される演出を含むようにしてもよい。）を実行する特定演出実行手段（

10

20

30

40

50

たとえば、演出制御用CPU120、図21のステップS744)とを備え、

前記回数決定手段は、前記特定演出と異なる前記所定期間内において実行される演出態様(たとえば、リーチ態様、予告態様)に応じて、いずれの前記受付可能回数に決定するかの決定割合を異ならせる(たとえば、図18の一発告知演出決定テーブルにおいて、操作予告演出の実行が有る場合および無い場合、ならびに、リーチとする場合および非リーチとする場合、ならびに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合および第2特別図柄の変動表示が実行される場合、ならびに、大当たりとする場合およびはずれとする場合で、操作可能回数の決定確率が異なる。)

#### 【0304】

このような構成によれば、決定された受付可能回数の範囲で操作手段が操作されたことに基づいて、特定演出が実行される。その結果、遊技者の意思で操作に応じた特定演出のタイミングを決定することができることによって遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供できる。また、所定期間内において実行され特定演出と異なる演出態様に依りて、受付可能回数の決定される割合が異なる。その結果、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0305】

(1-2) 上記(1-1)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記操作手段が操作されるタイミング(たとえば、操作可能回数の残り回数が所定回数のタイミング。リーチ後のタイミングなど操作可能回数に関連しないタイミングであってもよい。)に応じて前記特定演出を実行するか否かの割合を異ならせる(たとえば、図21の一発告知演出実行テーブルで示されるように、残りの操作可能回数が0回、7回のときはその他の回数であるときよりも一発告知演出の実行確率が高い。)

20

#### 【0306】

このような構成によれば、操作されるタイミングによって特定演出が実行される割合が変化させられる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0307】

(1-3) 上記(1-1)または(1-2)の遊技機において、

前記操作手段の操作を遊技者に促す演出および前記操作手段が操作された場合に実行する演出を含む操作演出(たとえば、操作予告演出。操作手段の操作をする演出であれば他の演出、たとえばボタン予告であってもよい。)を実行する操作演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図16のステップS541、図20のステップS726、図21のステップS735)をさらに備え、

30

前記特定演出実行手段は、前記操作演出に対応する操作に対しても前記受付可能回数を減算し(たとえば、図21のステップS737)、

前記回数決定手段は、前記操作演出が実行される場合には、前記操作演出が実行されない場合よりも多い受付可能回数(たとえば、操作演出における操作回数と同じ回数分多くしてもよいし、操作回数よりも多い回数分多くしてもよい、5回、10回といった切りのいい回数分多くしてもよい。)を決定する(たとえば、図18の一発告知演出決定テーブルにおいて、操作予告演出の実行が有る場合の方が無い場合よりも多い操作可能回数が決定され易い。操作予告演出の実行が有る場合は無い場合に対応する操作可能回数に、操作予告演出の内容に応じた回数を加算した操作可能回数を決定するようにしてもよい。操作予告演出の内容に応じた回数は、たとえば、操作予告演出が1回の操作を促す演出であれば操作を促す回数と等しい1回または操作を促す回数よりも少し多い1+回であってもよいし、操作予告演出が複数回の操作を促す演出であれば想定される操作回数、たとえば10回であってもよい。)

40

#### 【0308】

このような構成によれば、操作演出に対応する操作が、受付可能回数の範囲での操作手段の操作に含まれる。このため、操作演出に対応する操作に基づいても特定演出が実行され得る。また、操作演出が実行される場合にはより多い受付可能回数が決定される。こ

50

のため、操作演出に対応する操作でそれ以外の操作の受付可能回数が減ってしまうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0309】

(1-4) 上記(1-1)から(1-3)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態は、複数種類あり(たとえば、図7で示す大当たり種別が非確変、確変、突確の大当たり)、

第1識別情報(たとえば、第1特別図柄)および第2識別情報(たとえば、第2特別図柄)の変表示を実行可能であり、表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態のいずれかに制御可能であり(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11のステップS113)、

前記第1識別情報および前記第2識別情報のいずれの変表示であるかによっていずれの前記有利状態に制御されるかの割合が異なり(たとえば、図7参照)、

前記回数決定手段は、前記第1識別情報および前記第2識別情報のいずれの変表示であるかによっていずれの前記受付可能回数に決定するかの決定割合を異ならせる(たとえば、図18の一発告知演出決定テーブルにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行される場合および第2特別図柄の変動表示が実行される場合で、操作可能回数の決定確率が異なる。)

【0310】

このような構成によれば、それぞれの識別情報の有利状態に制御される割合に応じた受付可能回数が決定される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0311】

(1-5) 上記(1-1)から(1-4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、

前記受付可能回数の残り回数が所定回数(たとえば、0回、7回)である場合は、前記所定回数でない場合と比較して高い割合で、操作が受けられたことに基づく前記特定演出を実行し(たとえば、図21の一発告知演出実行テーブルで示されるように、残りの操作可能回数が0回、7回のときはその他の回数であるときよりも一発告知演出の実行確率が高い。)、

操作が受けられたが前記特定演出を実行しない場合に、前記受付可能回数の残り回数が、前記所定回数以外では通常の失敗音を出力し(たとえば、図21のステップS748)、前記所定回数では通常の失敗音と異なる特別の失敗音を出力する(たとえば、図21のステップS747)。

【0312】

このような構成によれば、受付可能回数の残り回数が特定演出が実行される割合が高い所定回数であったことを遊技者に認識させることができる。その結果、残り回数が所定回数であるときの操作に対して遊技者を注目させることができる。

【0313】

(1-6) 上記(1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

前記操作手段は、

操作状態が継続された場合は、継続された期間に応じた複数回の操作として遊技者の操作を受け付ける連続受付をする一方(たとえば、図21のステップS731で操作予告演出の操作有効期間中でないと判断した場合は、ステップS733、ステップS734の連続操作中であれば連続操作の受付を中止する処理を実行しない。)、

操作状態が継続されている場合に、前記操作手段の操作を遊技者に促す演出および前記操作手段によって操作が受けられた場合に実行する演出を含む操作演出(たとえば、ボタン予告)が実行された後は、連続受付を中止する(たとえば、図21のステップS731で操作予告演出の操作有効期間中であると判断した場合は、ステップS733、ステップS734で連続操作中であれば連続操作の受付を中止する。)

【0314】

このような構成によれば、遊技者が操作状態を継続させている場合に、操作演出に対応

10

20

30

40

50

する操作が意図せず受け付けられてしまうことを抑制することができる。

【0315】

(2-1) 可変表示を行なって表示結果が特定表示結果(たとえば、大当り表示結果)となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン)であって、

複数種類の操作態様(たとえば、スティックコントローラを操作する第1操作態様およびプッシュボタンを操作する第2操作態様)で遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、スティックコントローラ31A、トリガボタン、プッシュボタン31B)と、

前記操作手段が操作された場合に実行する複数種類の操作演出(たとえば、操作予告演出。操作手段の操作をする演出であれば他の演出、たとえばボタン予告であってもよい。

10

)のいずれかを、前記可変表示中の特定タイミング(たとえば、リーチ終盤)で実行可能な操作演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図16のステップS541、図17(A)、図20のステップS726、図21のステップS735、図24、図25参照)と、

前記特定タイミングとなる前に、前記操作態様を少なくとも報知可能な操作態様報知手段(たとえば、演出制御用CPU120、図16のステップS542、図17(B)、図20のステップS724。図23の表示画面図の左上部に示すような操作予告演出の真またはガセの操作態様を報知可能な操作態様報知演出を実行する。)とを備え、

前記操作態様報知手段は、前記有利状態とするか否かに応じて前記操作態様を報知するタイミングを異ならせる(たとえば、図17(B)で示すように、大当りとするかはずれとするかに応じて操作態様報知演出の実行開始タイミングを変動開始直後またはリーチ直後に決定する。)

20

【0316】

このような構成によれば、操作演出が実行される特定タイミングとなる前に、操作演出での操作態様が報知される。その結果、操作演出が実行されるタイミングとなる前から遊技者に期待感を持たせることができることによって遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供できる。また、操作態様を報知するタイミングに遊技者を注目させることができる。その結果、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0317】

(2-2) 上記(2-1)の遊技機において、

30

前記特定タイミングの前の所定タイミングごとに前記操作態様報知手段によって前記操作態様を報知するか否かを示唆する演出(たとえば、操作予告演出の操作態様報知演出を実行するか否かを煽る操作態様報知煽り演出)を実行可能な示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図16のステップS543、図17(C)、図20のS722。図23の表示画面図の左上部に示すような操作態様報知演出が表示されるか否かを煽る操作態様報知煽り演出を実行する。)をさらに備える。

【0318】

このような構成によれば、操作演出が実行される特定タイミングの前の所定タイミングごとに操作演出の操作態様を報知するか否かを示唆する演出が実行され得る。その結果、所定タイミングごとに遊技者を演出に注目させることができることによって遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0319】

(2-3) 上記(2-1)または(2-2)の遊技機において、

前記操作手段は、複数の操作部(たとえば、スティックコントローラ31A、トリガボタン、プッシュボタン31B)で構成され、

前記操作手段の複数の操作態様は、それぞれ、複数の前記操作部を操作する態様であり、前記操作態様報知手段は、前記操作態様の報知として、操作する前記操作部がいずれであるかを報知する。

【0320】

このような構成によれば、操作演出が実行されるタイミングとなる前から遊技者に期待

50

感を持たせることができることによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0321】

(2-4) 上記(2-1)から(2-3)のいずれかの遊技機において、

前記操作態様報知手段は、前記有利状態とするか否かに応じて前記操作態様を報知する割合を異ならせる(たとえば、図17(B)で示すように、大当たりとするかはずれとすることに応じて操作態様報知演出を実行するか否かの割合を異ならせる)。

【0322】

このような構成によれば、操作態様が報知されるか否かで有利状態となる期待度を異ならせることができる。その結果、操作態様が報知されるか否かに遊技者を注目させることができる。

10

【0323】

(2-5) 上記(2-1)から(2-4)のいずれかの遊技機において、

前記操作態様報知手段は、実際の前記操作態様と異なる操作態様を報知可能であり、異なる操作態様を報知するときには、実際の前記操作態様よりも前記有利状態となる期待度が低い操作態様を報知する(たとえば、図17(B)で示すように、実際の操作態様がスティックコントローラ31Aの場合は、操作態様報知演出で押しボタン31Bを報知可能であり、図17(A)で示すように、実際の操作態様であるスティックコントローラ31Aよりも、操作態様報知演出で報知する操作態様である押しボタン31Bの方が大当たりとなる期待度が低い)。

【0324】

このような構成によれば、操作演出での操作態様と異なる操作態様が報知される場合は、報知された操作態様よりも有利状態となる期待度が高い操作態様の操作演出が実行される。その結果、遊技者を落胆させることなく、操作演出に意外性を持たせることができる。

20

【0325】

[変形例]

次に、以上説明した実施の形態の変形例を説明する。

【0326】

(1) 前述した実施の形態においては、図21のS742で示したように、操作部が操作ごとに一発告知演出を実行するか否かを決定するようにした。しかし、これに限定されず、何回目の操作で一発告知演出を実行するかを、変動表示ごとに予め決定しておくようにしてもよい。また、いずれのタイミング(たとえば、変動表示が開始されてからT1秒後からT2秒後までのタイミング、変動表示の表示結果の導出表示のT3秒前からT4秒前まで(たとえば、10秒前から5秒前まで)のタイミング、リーチ状態中のタイミング、リーチ序盤のタイミング、リーチ中盤のタイミング、リーチ終盤のタイミング)の操作で一発告知演出を実行するかを、変動表示ごとに予め決定しておくようにしてもよい。

30

【0327】

(2) 前述した実施の形態においては、図16のステップS544で決定された操作可能回数は、変動表示の途中で増加されることはないようにした。しかし、これに限定されず、所定の条件(たとえば、操作予告演出が実行されるとの条件、他の所定演出が実行されるとの条件、リーチ状態となるとの条件)の成立に基づいて、変動表示の途中で、操作可能回数を増加させるようにしてもよい。また、この操作可能回数の増加は、操作可能回数が0に達した後であっても行なわれるようにしてもよい。

40

【0328】

(3) 前述した実施の形態において、操作部を一瞬とは異なる長時間に亘って連続操作をする操作予告演出が実行されるようにする場合、当該操作予告演出に対する連続操作に対しては、図21のステップS737での操作可能回数の減算を1回とするようにしてもよい。

【0329】

(4) 前述した実施の形態においては、上記(2-3)のようにした。しかし、これに限定されず、上記(2-1)または(2-2)の遊技機において、

50

前記操作手段は、複数の形態に変化可能な1つの操作部（たとえば、形態が変化可能なプッシュボタン）で構成され、

前記操作手段の複数の操作態様は、それぞれ、複数の形態（たとえば、赤または白に変化するプッシュボタン）ごとの前記操作部を操作する態様であり（たとえば、第1形態に変化しているプッシュボタンを操作する第1操作態様および第2形態に変化しているプッシュボタンを操作する第2操作態様）、

前記操作態様報知手段は、前記操作態様の報知として、前記操作部の形態を報知する（たとえば、赤に変化したプッシュボタンの画像を画像表示装置5の左上部に表示）ようにしてもよい。

【0330】

このような構成によれば、操作演出が実行されるタイミングとなる前から遊技者に期待感を持たせることができることによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0331】

具体的には、前述したプッシュボタン31Bのようなプッシュボタンの表面を透明な樹脂で形成し、内部に多色発光可能なLEDランプを設け、プッシュボタンの色が赤または白などの複数の色に変化するように構成する。そして、プッシュボタンの複数の操作態様は、赤の形態に変化しているプッシュボタンを操作する第1操作態様および白の形態に変化しているプッシュボタンを操作する第2操作態様を含むようにする。

【0332】

そして、第1操作態様または第2操作態様などの操作態様での操作を遊技者に促す操作予告演出の操作前演出を実行する。この操作前演出で表示される画面においては、図24で示した操作前演出の画面において、プッシュボタンを赤の形態にしたものを表示したり、プッシュボタンを白の形態にしたものを表示したりする。この操作前演出が実行されるタイミングとなる前に、たとえば、図23で示したような表示画面の左上部において、赤の形態に変化しているプッシュボタンを表示して第1操作態様を報知したり、白の形態に変化しているプッシュボタンを表示して第2操作態様を報知したりすることによって、操作予告演出の真またはガセの操作態様を報知する操作態様報知演出を実行する。

【0333】

(5) 前述した実施の形態においては、図17で示したように、大当たりとすることが決定されている場合だけでなくハズレとすることが決定されている場合にも、操作予告演出での操作態様としてスティックコントローラ31Aを決定し、かつ、操作態様報知演出での予告操作態様としてプッシュボタン31Bを決定するようにした。つまり、予告操作態様と実際の操作態様とが異なる、いわゆる法則崩れの場合であっても、大当たりだけでなくハズレとなる場合があるようにした。

【0334】

しかし、これに限定されず、予告操作態様と実際の操作態様とが異なる、法則崩れの場合には、大当たり確定であることとしてもよい。具体的には、大当たりとすることが決定されている場合のみ、操作予告演出での操作態様と操作態様報知演出での予告操作態様とが異なるように決定し、ハズレとすることが決定されている場合には、このように決定しないようにする。たとえば、実際の操作態様としてスティックコントローラ31Aを決定していれば、予告操作態様としてプッシュボタン31Bを決定するようにしてもよいし、実際の操作態様としてプッシュボタン31Bを決定していれば、予告操作態様としてスティックコントローラ31Aを決定するようにしてもよい。

【0335】

(6) 前述した実施の形態においては、図16のステップS544で示したように、変動表示ごとに操作可能回数を新たに決定するようにした。しかし、これに限定されず、所定演出が実行されたことなど、所定条件が成立したことを契機に操作可能回数を新たに決定し、決定された操作可能回数が複数回の変動表示に亘って減算され、操作可能回数が0になった場合は、次に所定条件が成立するまでは、一発告知演出を実行されるか否かを確認するための操作ができないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 3 6 】

( 7 ) 前述した実施の形態においては、図 1 8 で示したように、当該変動表示において大当たりとするかハズレとするかに応じて操作可能回数を決定するようにした。しかし、これに限定されず、保留記憶のうちの対象保留記憶に対応する変動表示において大当たりとするかハズレとするかに応じて操作可能回数を決定するようにしてもよい。この決定された操作可能回数は、対象保留記憶に対応する変動表示まで複数回の変動表示に亘って減算されるようにしてもよいし、対象保留記憶に対応する変動表示まで変動表示が開始されるごとに、その決定された操作可能回数にリセットするようにしてもよい。

## 【 0 3 3 7 】

( 8 ) パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、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を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

## 【 0 3 3 8 】

( 9 ) 例えば、確変制御において、大入賞口内に予め特定領域を設け、この特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、確変状態に制御する遊技機であってもよい。例えば、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 に基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられたことによって、大入賞口内の特定領域に遊技球が進入しやすい遊技状態に制御し、この特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、確変状態に制御する遊技機であってもよい。

## 【 0 3 3 9 】

( 1 0 ) 例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

## 【 0 3 4 0 】

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

## 【 0 3 4 1 】

( 1 1 ) 上記説明では、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータ(演出制御用 CPU 1 2 0)に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (CPU 1 0 3) は、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行う様にすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の方

10

20

30

40

50

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

(14) 前述した実施の形態では「割合（比率、確率）」を例示したが、「割合（比率、確率）」は、これに限るものではなく、例えば0%～100%の範囲内の値のうち、0%を含む値、100%を含む値、0%および100%を含まない値でもよい。

【0345】

(15) 前述した実施の形態では、確変大当たりとして、変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置7における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

【0346】

(16) 前述した実施の形態では、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、第1特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8bにおいて表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。たとえば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（たとえば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記1つのパターン（たとえばハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、たとえば「-」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示又はスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全

10

20

30

40

50

て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（たとえば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

【0347】

(17) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1に限らず、遊技を行なうための遊技機全般に適用できる。たとえば、1ゲームに対して所定の賭数（メダル枚数またはクレジット数）を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を可変表示する可変表示装置（たとえば複数のリールなど）の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞（たとえばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB入賞、RB入賞など）が発生可能とされたスロットマシンにも適用できる。

10

【0348】

なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0349】

特定遊技状態（大当たり状態）は可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、所定時間（図柄確定停止時間＋大当たり開始演出時間）経過した後大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域（特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ）に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当たりの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当たり開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充する時間を持つことになる。

20

さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当たりのラウンド数を異ならせてもよい。また、特定の領域の通過で大当たりラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。

30

【符号の説明】

【0350】

1 パチンコ遊技機、5 画像表示装置、5HL 第1始動入賞記憶表示エリア、5HR 第2始動入賞記憶表示エリア、5H 始動入賞記憶表示エリア、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、123 表示制御部。

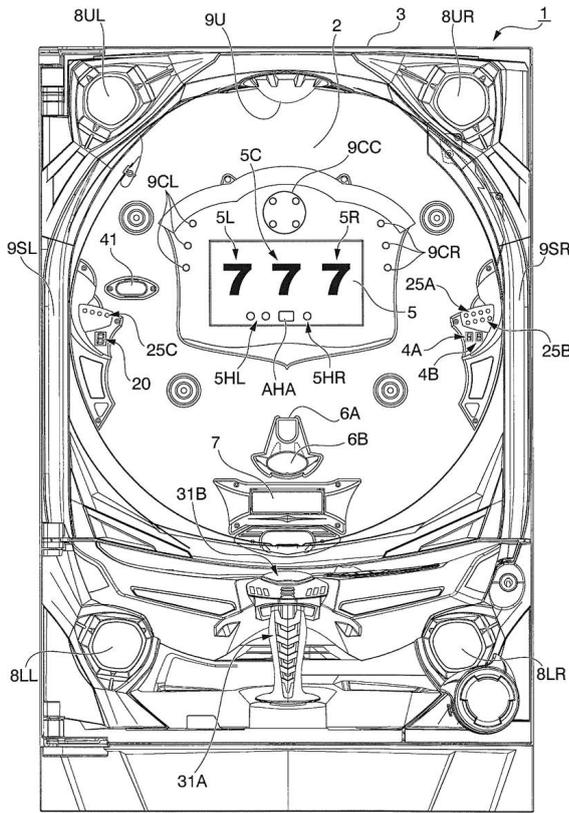
40

50

【図面】

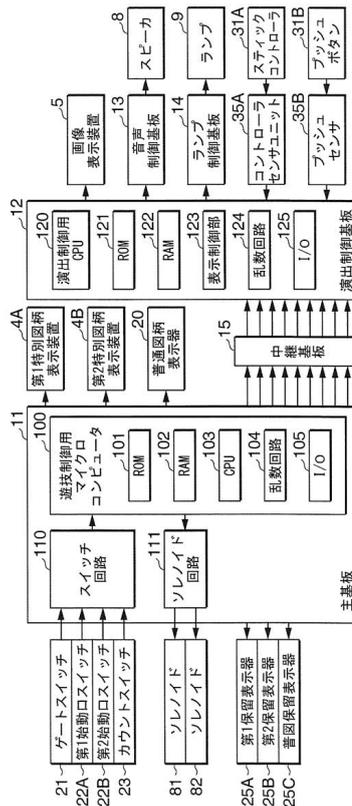
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2



【図 3】

図 3

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン/可変表示時間/差指定
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	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
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
C4	XX	図柄指定	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	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

【図 4】

図 4

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動カテゴリ決定用
MR4	0~99	普図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

10

20

30

40

50

【 図 5 】

図 5

変動カテゴリ (変動パターン種別)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり非リーチ(ハズレ)
		PA2-1	12000	非リーチ(ハズレ)
		PA2-2	18000	滑り非リーチ(ハズレ)
PA2	非リーチ(ハズレ)	PA2-3	20000	擬似連変動1回→非リーチ(ハズレ)
		PA3-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
		PA3-2	28000	擬似連変動1回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	PA4-1	40000	スーパーリーチα(ハズレ)
		PA4-2	42000	擬似ガセ→スーパーリーチα(ハズレ)
		PA4-3	48000	擬似連変動1回→スーパーリーチα(ハズレ)
		PA4-4	56000	擬似連変動2回→スーパーリーチα(ハズレ)
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	PA5-1	60000	スーパーリーチβ(ハズレ)
		PA6-2	62000	擬似ガセ→スーパーリーチβ(ハズレ)
		PA6-3	68000	擬似連変動1回→スーパーリーチβ(ハズレ)
		PA6-4	76000	擬似連変動2回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	PB3-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
		PB3-2	28000	擬似連変動1回→ノーマルリーチ(大当り)
		PB4-1	40000	スーパーリーチα(大当り)
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	PB4-2	42000	擬似ガセ→スーパーリーチα(大当り)
		PB4-3	48000	擬似連変動1回→スーパーリーチα(大当り)
		PB4-4	56000	擬似連変動2回→スーパーリーチα(大当り)
		PB5-1	60000	スーパーリーチβ(大当り)
PB4	スーパーリーチα(大当り)	PB5-2	62000	擬似ガセ→スーパーリーチβ(大当り)
		PB5-3	68000	擬似連変動1回→スーパーリーチβ(大当り)
		PB5-4	76000	擬似連変動2回→スーパーリーチβ(大当り)

【 図 6 】

図 6

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【 図 7 】

図 7

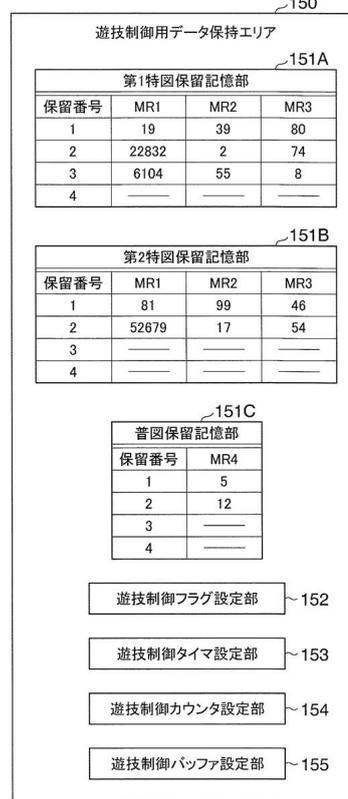
大当り種別決定テーブル

131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

【 図 8 】

図 8



10

20

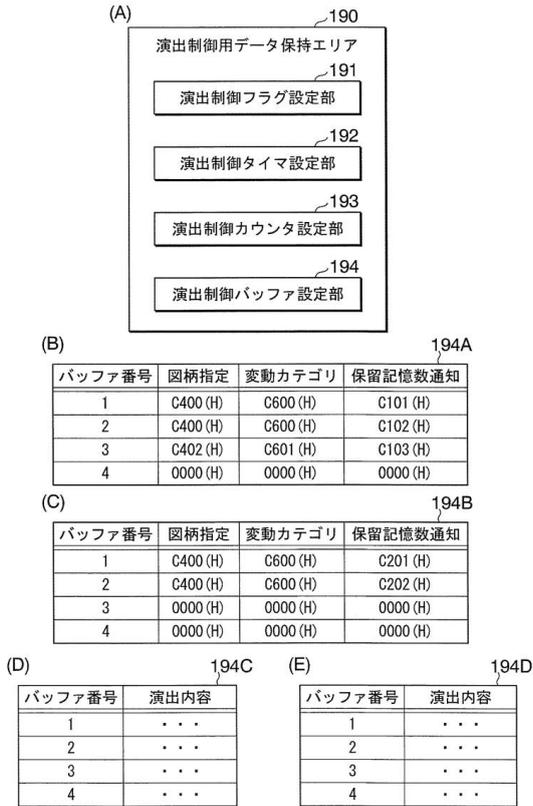
30

40

50

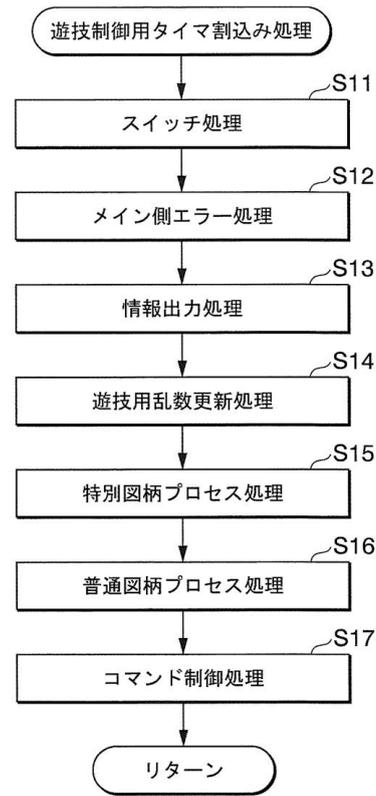
【図 9】

図 9



【図 10】

図 10

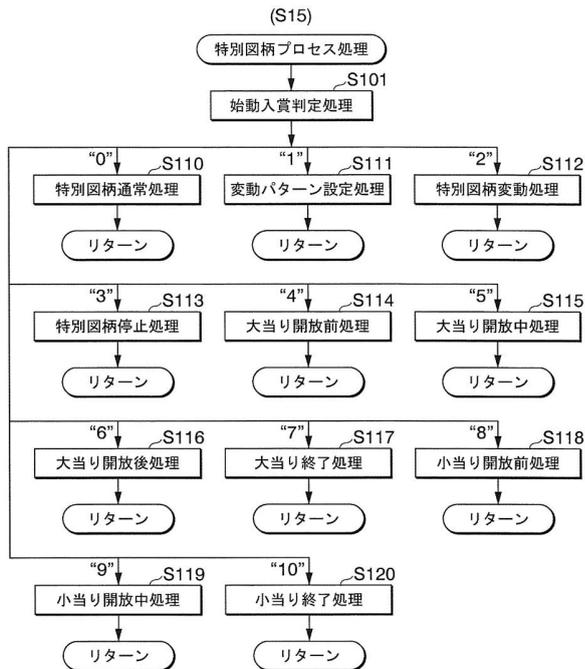


10

20

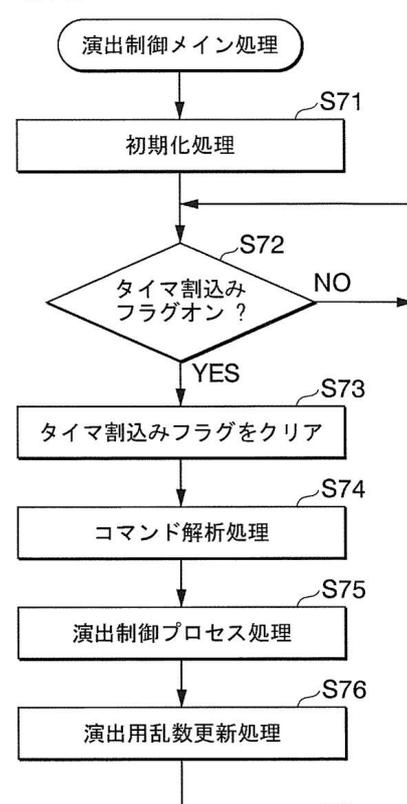
【図 11】

図 11



【図 12】

図 12



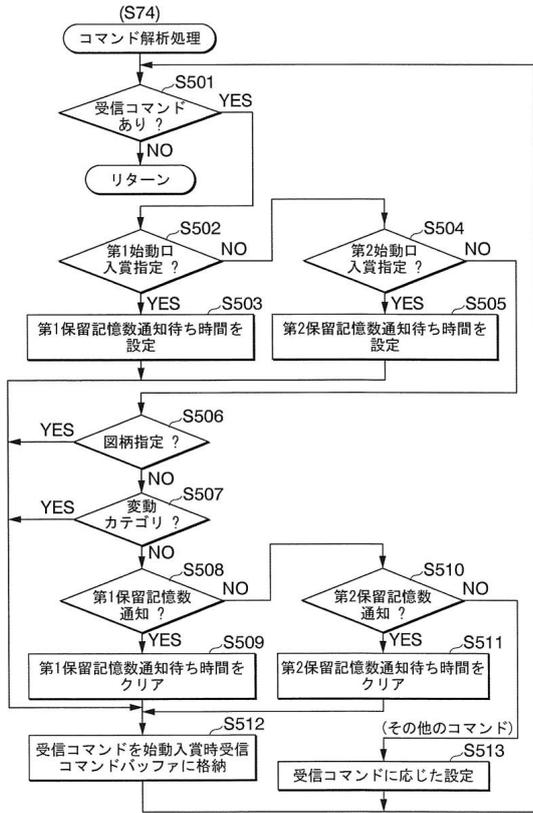
30

40

50

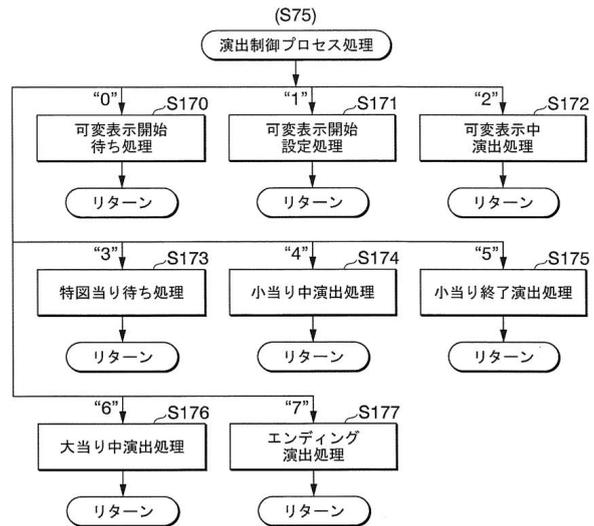
【 図 1 3 】

図 1 3



【 図 1 4 】

図 1 4

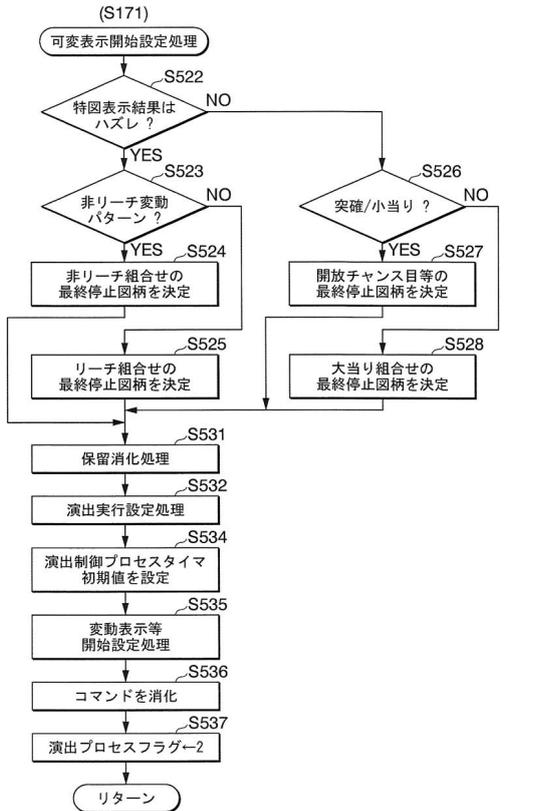


10

20

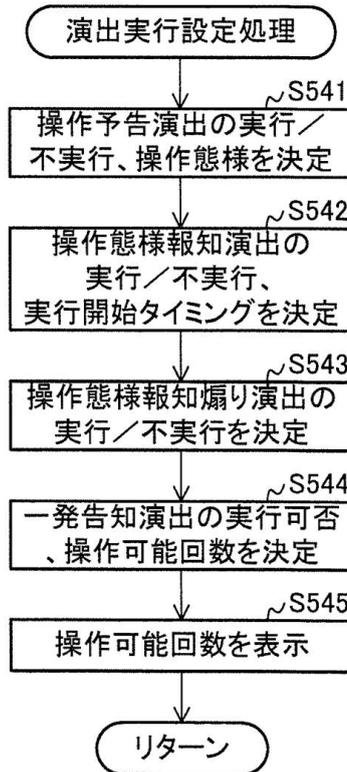
【 図 1 5 】

図 1 5



【 図 1 6 】

図 1 6



30

40

50

【図 17】

図 17

(A)

操作予告 演出	操作態様	リーチ	
		大当り	ハズレ
実行	スティック	30%	5%
	ボタン	20%	5%
不実行	—	50%	90%

(B)

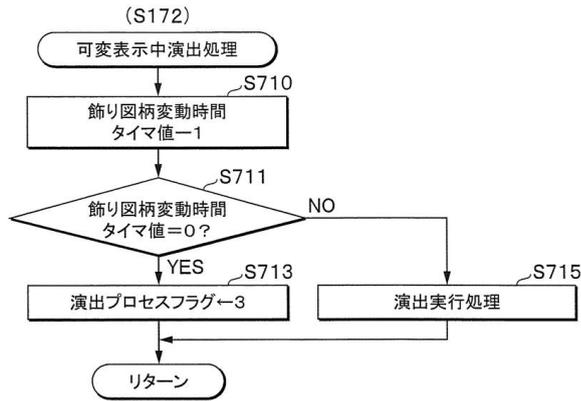
操作態様 報知演出	実行開始 タイミング	予告 操作態様	リーチ			
			操作態様= スティック		操作態様= ボタン	
			大当り	ハズレ	大当り	ハズレ
実行	変動開始 直後	スティック	15%	5%	—	—
		ボタン	5%	5%	10%	10%
	リーチ 直後	スティック	20%	5%	—	—
		ボタン	10%	5%	20%	10%
不実行	—	—	50%	80%	70%	80%

(C)

操作態様 報知煽り 演出	操作態様 報知演出	
	実行	不実行
実行	50%	10%
不実行	50%	90%

【図 19】

図 19



【図 18】

図 18

一発告知 演出	操作可能 回数	第1特別図柄				非 リーチ	第2特別図柄	
		リーチ		大当り	ハズレ		大当り	ハズレ
		操作予告有り 大当り	操作予告無し ハズレ					
実行 可	10回	—	—	20%	—	—	40%	—
	15回	20%	—	10%	—	—	15%	—
	20回	10%	—	5%	—	—	10%	—
	25回	5%	—	—	—	—	—	—
実行 不可	10回	—	—	40%	60%	70%	20%	60%
	15回	40%	60%	15%	25%	20%	10%	25%
	20回	15%	25%	10%	15%	10%	5%	15%
	25回	10%	15%	—	—	—	—	—

10

20

【図 20】

図 20



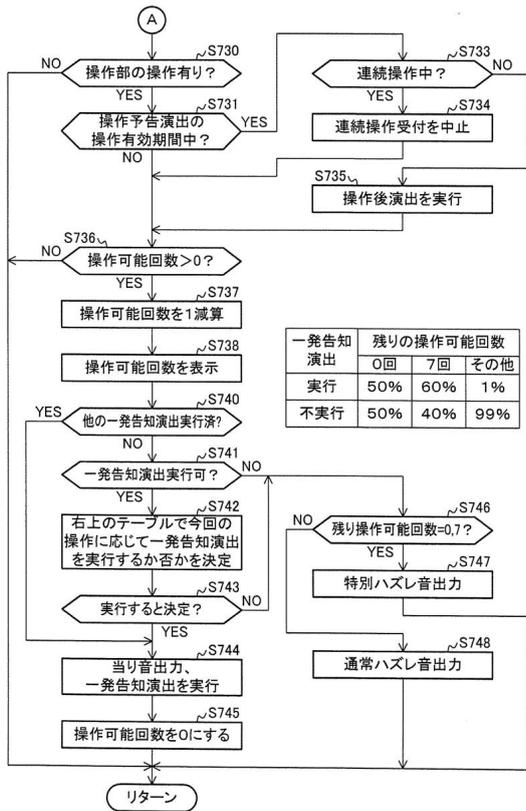
30

40

50

【図 2 1】

図 2 1



【図 2 2】

図 2 2

(A)



10

↓ 操作

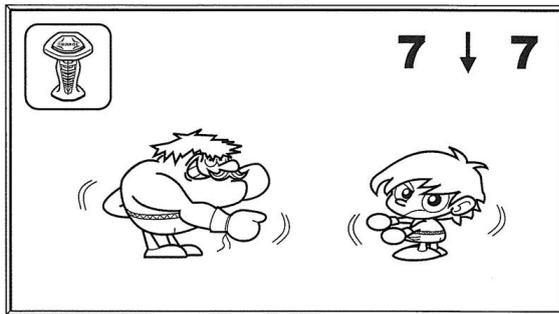
(B)



20

【図 2 3】

図 2 3



【図 2 4】

図 2 4



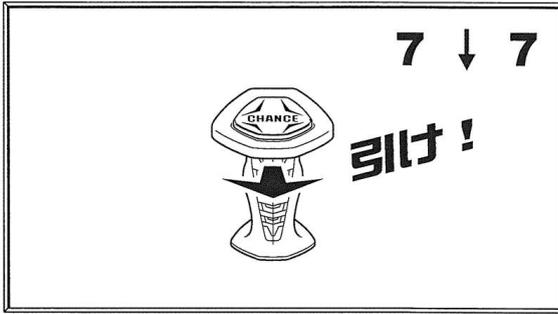
30

40

50

【 2 5】

2 5



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 2 2 8 1 5 8 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 5 - 1 6 0 1 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 2 1 2 8 5 8 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A63F 7/02