

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5852037号  
(P5852037)

(45) 発行日 平成28年2月3日(2016.2.3)

(24) 登録日 平成27年12月11日(2015.12.11)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 89 頁)

(21) 出願番号 特願2013-68142 (P2013-68142)  
 (22) 出願日 平成25年3月28日 (2013.3.28)  
 (65) 公開番号 特開2014-188278 (P2014-188278A)  
 (43) 公開日 平成26年10月6日 (2014.10.6)  
 審査請求日 平成26年10月24日 (2014.10.24)

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

審査官 上田 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、可変表示に伴って、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、

前記リーチ演出実行手段は、

一の種類のリーチ演出を開始した後に他の種類のリーチ演出に切り替えるリーチ切替演出を一の可変表示において複数回実行可能なリーチ切替演出実行手段を含み、

特定種類のリーチ演出を開始した後前記リーチ切替演出が実行される場合に、所定回目の前記リーチ切替演出であるときと、前記所定回目より多い回の前記リーチ切替演出であるときとでは、特定種類のリーチ演出を開始してからの前記リーチ切替演出の実行可能タイミングの数が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項2】

前記遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

前記リーチ演出実行手段は、

前記一の種類のリーチ演出を開始した後、前記リーチ切替演出が実行されるか否かに関わらず、同様の導入表示として前記操作手段による操作を遊技者に促す操作指示表示を表示するとともに、前記操作手段の操作が有効となる操作有効期間内に該操作手段が操作されたことにもとづいて、前記一の種類のリーチ演出の続きの演出または前記リーチ切替演

出を行う、  
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、予め定められた始動条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、識別情報の表示結果として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に関する。 10

**【背景技術】**

**【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興奮を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となつたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となつたパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。 20

**【0003】**

このような遊技機として、識別情報の可変表示態様がリーチ態様となることでリーチ演出を開始させた後、一旦可変表示を停止させ、別の態様のリーチ演出を開始するものがある（例えば特許文献1）。また、リーチ演出の態様を複数回変化させるものもある（例えば特許文献2）。

**【先行技術文献】**

**【特許文献】**

**【0004】**

30

**【特許文献1】特開2010-115249号公報**

**【特許文献2】特開2004-337313号公報**

**【発明の概要】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0005】**

しかしながら、上記特許文献1および2に記載の遊技機では、リーチ演出が切り替わるタイミングがリーチ演出において同じタイミングであるため、演出が単調となり遊技興奮を低下させるおそれがある。

**【0006】**

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興奮の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。 40

**【課題を解決するための手段】**

**【0007】**

（1）上記目的を達成するため、本発明の第1の観点に係る遊技機は、

可変表示（例えば特別図柄や飾り図柄などの可変表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、

可変表示に伴つて、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を（例えばステップS553の処理を実行する演出制御用CPU120など）備え、 50

前記リーチ演出実行手段は、

一の種類のリーチ演出を開始した後に他の種類のリーチ演出に切り替えるリーチ切替演出を一の可変表示において複数回実行可能なリーチ切替演出実行手段（例えば特殊スーパーーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など）を含み、

特定種類のリーチ演出を開始した後前記リーチ切替演出が実行される場合に、所定回目の前記リーチ切替演出であるときと、前記所定回目より多い回の前記リーチ切替演出であるときとでは、特定種類のリーチ演出を開始してからの前記リーチ切替演出の実行可能タイミングの数が異なる（例えば2回目にリーチ演出を切り替える場合には、前段部分と後段部分のいずれかのタイミングでリーチ演出の切替えが行われ、1回目にリーチ演出を切り替える場合とは異なる数の切替えタイミングとなっているなど）、

ことを特徴とする遊技機。

10

#### 【0008】

このような構成によれば、リーチ切替演出の実行回数によってリーチ切替演出が実行されるまでの期間として設定されうる期間の種類数が異なるため、演出が単調となることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記リーチ演出実行手段は、リーチ演出実行中に、識別情報の表示結果が前記特定表示結果となるか否かに応じて実行される割合が異なるリーチ中予告演出を実行するリーチ中予告演出実行手段（例えばステップS555の処理を実行する演出制御用CPU120など）を含み、

20

前記リーチ中予告演出実行手段は、前記リーチ切替演出実行手段がリーチ切替演出を実行するか否かに応じて異なる割合でリーチ中予告演出を実行する（例えばステップS528の決定内容にしたがってステップS555の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ようにもよい。

#### 【0010】

このような構成によれば、リーチ演出実行中の予告演出に対する遊技者の注目を集めることができる。

30

#### 【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記複数種類のリーチ演出は、リーチ演出の開始時から実行される前段演出部（例えばリーチ演出中の最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される前の部分など）と前記前段演出部終了後に実行される後段演出部（例えばリーチ演出中の最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出中の部分など）とを含む複数の演出部から構成され、

前記期間設定手段は、所定回目のリーチ切替演出では前記特定種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間の終了時が前記前段演出部に含まれ、前記所定回目とは異なる回におけるリーチ切替演出では前記特定種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間の終了時が前記後段演出部に含まれるよう前記期間を設定する（例えば何回目の切替であるかに応じて前段演出または後段演出のいずれか異なるタイミングで切替演出を行うなど）、

40

ようにもよい。

#### 【0012】

このような構成によれば、前段演出部でリーチ切替演出が実行される場合と後段演出部でリーチ切替演出が実行される場合とがあり、前段演出部で実行された場合は、リーチ演出の実行期間が短くなりテンポのよい演出が実行され、後段演出部で実行された場合は、リーチ演出の展開が遊技者に認識された段階で別の種類のリーチ演出に切り替わるため、遊技者にリーチ演出の復活感を与えることができる。

#### 【0013】

50

- (4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、  
 前記期間設定手段は、所定回目に実行されるリーチ切替演出よりも多い回に実行されるリーチ切替演出の方が短くなるよう、特定種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間を設定する(例えば1回目にリーチ演出を切り替える場合には、後段演出で切替示唆表示を行い、2回目にリーチ演出を切り替える場合には、前段演出で切替示唆表示を行うなど)、  
 ようにしてもよい。
- 【0014】**
- このような構成によれば、リーチ切替演出の実行回数が増える度に特定種類のリーチ演出が切り替わるまでの経過時間が短くなるため、可変表示時間が長くなり間延びする感覚を遊技者に与えることを防止でき、遊技興趣の低下を防止することができる。10
- 【0015】**
- (5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、  
 前記始動条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示について所定の上限記憶数の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば例えば第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、  
 前記保留情報に基づいて、開始されていない識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する開始前判定手段(例えばステップS101の処理を実行するCPU103など)と、  
 前記開始前判定手段の判定結果に基づいて、該判定対象の識別情報の可変表示が開始される以前に、該識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を予告する先読み演出を実行する先読み演出実行手段(例えばステップS999の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、をさらに備え、20  
 前記先読み演出実行手段は、前記リーチ切替演出実行手段がリーチ切替演出を実行するか否かに応じて異なる割合で先読み演出を実行する(例えば図15に示す内容にしたがって保留表示予告を実行有無を決定するなど)、  
 ようにしてもよい。
- 【0016】**
- このような構成によれば、先読み演出が実行されるか否かによってリーチ切替演出が実行されるか否かも変化するため、先読み演出にも注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。30
- 【0017】**
- (6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、  
 前記期間設定手段は、一の種類のリーチ演出の種類に応じて一の種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間として異なる期間を設定する(たとえば、同じ後段演出のタイミングにリーチ演出を切り替える場合であっても、リーチ演出の種類に応じて切替演出の実行タイミングが異なるなど)、  
 ようにしてもよい。
- 【0018】**
- このような構成によれば、リーチ演出の種類にも注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。40
- 【0019】**
- (7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、  
 前記期間設定手段が設定する期間には、前記リーチ演出の種類に応じて長さの異なる複数種類の期間があり(例えばリーチ演出の種類に応じて前段演出や後段演出のタイミングがあるなど)、  
 前記期間設定手段は、前記リーチ演出の種類に応じて一の種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間として設定されうる期間の種類数が異なるように期間を設定する(例えばスーパーリーチAのリーチ演出からスーパーリーチBのリーチ演出に切り替える場合には、後段部分で切替え、スーパーリーチBのリーチ演出か50

らスーパーリーチ C のリーチ演出に切り替える場合には、前段部分と後段部分のいずれかのタイミングで切替えるなど)、

ようにしてもよい。

#### 【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、リーチ演出の種類によって注目すべきタイミングが変化するため、演出が単調とならず、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 2 1 】

( 8 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 7 ) のいずれかの遊技機において、

前記遊技者が操作可能な操作手段 ( 例えばプッシュボタン 3 1 B など ) をさらに備え、  
前記リーチ演出実行手段は、

10

前記一の種類のリーチ演出を開始した後、前記リーチ切替演出が実行されるか否かに関わらず、同様の導入表示として前記操作手段による操作を遊技者に促す操作指示表示を表示するとともに、前記操作手段の操作が有効となる操作有効期間内に該操作手段が操作されたことにもとづいて、前記一の種類のリーチ演出の続きの演出または前記リーチ切替演出を行う ( 例えばステップ S 5 5 9 または S 5 6 0 のいずれかの処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) 、

ようにしてもよい。

#### 【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、操作手段による操作が行われたタイミングでリーチ切替演出が実行されるか否かを遊技者に認識させることができ、遊技者の操作に対する期待感を向上させることができる。

20

#### 【 0 0 2 3 】

( 9 ) 上記目的を達成するため、本発明の第 2 の観点に係る遊技機は、

予め定められた始動条件が成立したことにもとづいて識別情報 ( 例えば特別図柄や飾り図柄など ) の可変表示を行い、識別情報の表示結果として特定表示結果 ( 例えば大当たり図柄など ) 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 ( 例えば大当たり遊技状態など ) に制御する遊技機 ( 例えばパチンコ遊技機 1 など ) であって、

識別情報の可変表示に伴って、識別情報の表示結果が前記特定表示結果となるか否かに応じて実行される割合が異なる複数種類のいずれかのリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段 ( 例えばステップ S 5 5 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備え

30

、  
前記リーチ演出実行手段は、

一の種類のリーチ演出を開始した後他の種類のリーチ演出に切り替えるリーチ切替演出を一の可変表示において複数回実行可能なりーチ切替演出実行手段と ( 例えば特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) 、

一の種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出実行手段による前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間を設定する期間設定手段 ( 例えばステップ S 5 3 0 にて期間を設定する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) と、を含み、

前記期間設定手段は、特定種類のリーチ演出を開始した後前記リーチ切替演出が実行される場合に、前記リーチ切替演出が一の可変表示における何回目のリーチ切替演出であるかに応じて、前記特定種類のリーチ演出を開始してから前記リーチ切替演出が実行されるまでの期間を異なる長さに設定する ( 例えば何回目の切替えであるかに応じて、スーパーリーチ B からスーパーリーチ C に切り替える切替演出を、異なるタイミングで行うなど ) 、

40

ことを特徴とする。

#### 【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、リーチ切替演出の実行回数によってリーチ切替演出が実行されるまでの経過期間が異なるため、演出が単調となることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【 図面の簡単な説明 】

50

## 【0025】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】変動パターンを例示する図である。

【図4】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5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図7】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

10

【図10】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】保留表示予告等決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】保留表示予告実行決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】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17】リーチ中予告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18】リーチ中予告演出実行決定テーブルの構成例などを示す図である。

【図19】示唆演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図20】示唆演出態様決定テーブルの構成例などを示す図である。

【図21】切替示唆表示期間と示唆表示期間のタイミングとボタン有効期間とボタン表示期間の例を示すタイミングチャートである。

【図22】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23】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図24】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図25】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図26】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図27】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図28】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

30

【図29】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図30】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図31】特殊スーパーりーチ2と3におけるボタン表示等の例を示すタイミングチャートである。

【図32】ボタン表示の変形例を示す図である。

【図33】ボタン表示の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

## 【0026】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、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。

40

## 【0027】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」とも

50

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

#### 【0028】

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

10

#### 【0029】

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

20

#### 【0030】

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。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれ各自に對応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

#### 【0031】

一例として、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5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに對応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。

30

#### 【0032】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示(あるいは単に「導出」ともいう)する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示(完全停止表示や最終停止表示ともいう)して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始し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の可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進

40

50

行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

#### 【0033】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、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）。

#### 【0034】

飾り図柄の可変表示が開始された後、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は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

#### 【0035】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく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が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

#### 【0036】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

#### 【0037】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態

10

20

30

40

50

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対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

#### 【0038】

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

#### 【0039】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図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に形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

#### 【0040】

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。

#### 【0041】

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

#### 【0042】

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23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置

10

20

30

40

50

7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

#### 【0043】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。10

#### 【0044】

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

#### 【0045】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。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ロが設けられている。20

#### 【0046】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてよい。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための单発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。30

#### 【0047】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。40

#### 【0048】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を持ったときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作がで50

きるよう構成されればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されればよい。

#### 【0049】

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

10

#### 【0050】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるよう構成されればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられればよい。

#### 【0051】

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。

20

#### 【0052】

パチンコ遊技機1では、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。

#### 【0053】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の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6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

30

#### 【0054】

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

40

#### 【0055】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、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

50

特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当た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。

#### 【0056】

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

#### 【0057】

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

#### 【0058】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当たり」となった後、大当たり遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば2.9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。

#### 【0059】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

#### 【0060】

大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば2.9秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

#### 【0061】

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2.9秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。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。

#### 【0062】

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

10

20

30

40

50

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。なお、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにしてよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

#### 【0063】

10

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。

#### 【0064】

20

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、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に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

#### 【0065】

30

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の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。

#### 【0066】

40

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける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では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

#### 【0067】

ここで、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。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）

50

が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で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である。

#### 【0068】

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、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、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 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。10

#### 【0069】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。20

#### 【0070】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、詳しくは後述するが、この実施の形態では、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ A のリーチ演出を行った後にスーパーリーチ B のリーチ演出に切り替わる特殊スーパーリーチ（特殊スーパーリーチ 1）、スーパーリーチ A のリーチ演出を行った後にスーパーリーチ B のリーチ演出に切り替わり、その後さらにスーパーリーチ C のリーチ演出に切り替わる特殊スーパーリーチ（特殊スーパーリーチ 2）、スーパーリーチ B のリーチ演出を行った後にスーパーリーチ C のリーチ演出に切り替わる特殊スーパーリーチ（特殊スーパーリーチ 3）といった種類のスーパーリーチ演出が予め用意されている。なお、詳しくは後述するが、特殊スーパーリーチ 2 のリーチ演出は、さらに、スーパーリーチ B のリーチ演出からスーパーリーチ C のリーチ演出に切り替わるタイミングが異なる特殊スーパーリーチ 2 - 1 と特殊スーパーリーチ 2 - 2とのリーチ演出がある。30

#### 【0071】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、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や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側で実行するか否かが決定されてもよい。40

#### 【0072】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の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50

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」または「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のいずれか一方または双方）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」の可変表示演出では、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に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。

## 【0073】

10

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、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、「左」、「中」、「右」の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一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の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が再変動する回数である。

## 【0074】

20

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後に、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3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～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

## 【0075】

30

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、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、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。

## 【0076】

40

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、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、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5 L、

50

5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、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。

#### 【0077】

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

#### 【0078】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれる。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。20

#### 【0079】

この実施の形態では、先読み予告演出として、始動入賞記憶表示エリア5 Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する保留表示予告が実行されるようになっている。一例として、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば青色）とは異なる特定色（例えば金色など）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、表示部位における表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えばサクラ柄など）とすることや、表示部位に通常時とは異なるキャラクタを表示することにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。30

#### 【0080】

また、この実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像や音声出力、若しくはその両方が行われるなどにより、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となることなどを、遊技者に示唆するリーチ中予告演出が実行される。なお、リーチ中予告演出の実行態様は複数あってもよい。また、この実施の形態では、リーチ中予告演出とは別に、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に（特殊スーパーリーチの場合も含む）、遊技者にプッシュボタン31 Bの操作（ボタン操作）を促すため、プッシュボタン31 Bの画像を画像表示装置5に表示するボタン表示が行われる。そして、遊技者によるボタン操作が行われずに所定時間経過した後、または遊技者によるボタン操作が行われたことにより、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像や音声出力、若しくはその両方が行われるなどにより、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる可能性やリーチ演出の種類が切り替わることなどを、遊技者に示唆する表示が行われる。なお、リーチ演出の種類が切り替わる際に行われる表示を切替示唆表示といい、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆する場合に行われる表示を示唆表示という。また、所定の種類のリーチ演出中に切替示唆表示を行い、他の種類のリーチ演出に切り替える演出を切替演出といい、リーチ演出中に示4050

唆表示を行う演出を示唆演出という。この実施の形態における切替示唆表示および示唆表示は（すなわち、切替演出における切替表示と示唆演出における示唆表示は）、リーチ演出が開始されてから同じ期間経過後（例えば10秒）、すなわち、それぞれ同じタイミングで行われる。なお、示唆表示および切替表示のタイミングは、同タイミングで実行されれば、リーチ演出が開始され、所定のメッセージが表示されてから所定期間経過後のタイミングであってもよく、また、スーパーりーチのリーチ演出の終了から所定期間前のタイミングであってもよい。

#### 【0081】

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。10

#### 【0082】

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つたことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定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。20

#### 【0083】

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つたことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。30

#### 【0084】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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。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、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。40

#### 【0085】

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50

、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様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当た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ようにしてもよい。

#### 【0086】

確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される可変表示様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時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「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば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、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

#### 【0087】

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

#### 【0088】

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

#### 【0089】

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

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0090】

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た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た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いず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た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つたことに対応して、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（短期開放ラウンド大当たり状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることもある。

20

#### 【0091】

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た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「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「突確」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

#### 【0092】

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たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて、小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当たり」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、小当た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。

30

#### 【0093】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当たり」であることに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当たり状態および小当たり遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当たり状態に制御されることに対応している。

40

#### 【0094】

確定飾り図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる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。再抽選演出では、画像表示装置5における「左

50

」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に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、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて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）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

10

#### 【0095】

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いずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当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。

20

#### 【0096】

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

#### 【0097】

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、例えば払出手制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

#### 【0098】

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

40

#### 【0099】

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

50

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

#### 【 0 1 0 0 】

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 L、8 R、遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

#### 【 0 1 0 1 】

10

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

#### 【 0 1 0 2 】

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。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

20

#### 【 0 1 0 3 】

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。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

30

#### 【 0 1 0 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、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) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 1 0 2 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) 1 0 3 と、CPU 1 0 3 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 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備えて構成される。

40

#### 【 0 1 0 5 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 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、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 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、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 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、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を

50

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。

#### 【0106】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えばRAM102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定期的あるいは不定期に更新することで、各種の乱数値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。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。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

#### 【0107】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。20

#### 【0108】

図3は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、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」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。30

#### 【0109】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパー・リーチのリーチ演出が実行されるスーパー・リーチ変動パターンと、特殊スーパー・リーチの変動パターンとがある。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンに含まれる。スーパー・リーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパー・リーチA、スーパー・リーチB、スーパー・リーチCといった態様のリーチ演出がある。特殊スーパー・リーチの変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパー・リーチAのリーチ演出を実行してからスーパー・リーチBのリーチ演出に切り替える特殊スーパー・リーチ1と、スーパー・リーチAのリーチ演出を実行してからスーパー・リーチBのリーチ演出に切り替え、さらにスーパー・リーチCのリーチ演出に切り替える特殊スーパー・リーチ2および3と、スーパー・リーチBのリーチ演出を実行してからスーパー・リーチCのリーチ演出に切り替える特殊スーパー・リーチ4といった態様がある。ここで、特4050

殊スーパーリーチ 2 および 3 は、いずれもスーパーリーチ A のリーチ演出を実行してからスーパーリーチ B のリーチ演出に切り替え、さらにスーパーリーチ C のリーチ演出に切り替える様ではあるが、特殊スーパーリーチ 2 と 3 では、スーパーリーチ B を実行してからスーパーリーチ C に切り替えるタイミングが異なっている。具体的には、特殊スーパーリーチ 2 の様では、特殊スーパーリーチ 3 の様よりも早いタイミングで、すなわち、スーパーリーチ B を開始してから最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される前のタイミング（前段演出のタイミング）で、スーパーリーチ C に切り替える。一方、特殊スーパーリーチ 3 の様では、スーパーリーチ B を開始してから最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出の実行中のタイミング（後段演出のタイミング）で、スーパーリーチ C に切り替える。なお、特殊スーパーリーチ 4 の様において、スーパーリーチ B からスーパーリーチ C に切り替わるタイミングは、特殊スーパーリーチ 3 の様における切替タイミング（後段演出の実行中のタイミング）と同様である。なお、後段演出のタイミングにリーチ演出を切り替える場合、リーチ演出の種類に応じて後段演出の実行タイミングは異なるため、リーチ演出の種類に応じて切替演出の実行タイミングも異なっている。

#### 【0110】

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 RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域が設けられている。

#### 【0111】

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

#### 【0112】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、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 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

#### 【0113】

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

10

20

30

40

50

**【 0 1 1 4 】**

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

**【 0 1 1 5 】**

演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。10

**【 0 1 1 6 】**

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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值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。

**【 0 1 1 7 】**

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。20

**【 0 1 1 8 】**

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されればよい。30

**【 0 1 1 9 】**

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。40

**【 0 1 2 0 】**

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、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、R O M 1 2 1 から読み出して R A M 1 2 2 50

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み出位置を指定するだけでもよい。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や音声制御基板13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等に一時記憶されることなどにより展開させる。その後、演出制御プロセスマスクマスクが更新されるごとに、演出制御プロセスマスクマスク判定値のいず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。10

#### 【0121】

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が設けられている。

#### 【0122】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【0123】

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RAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。20

#### 【0124】

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、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（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）。

#### 【0125】

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～MR3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、RAM102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40

択されて実行される。

**【0126】**

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

**【0127】**

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

**【0128】**

図4は、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。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、始動入賞判定処理として、図4のステップS101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。

**【0129】**

図5に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えばRAM102に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えばRAM102に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

**【0130】**

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。CPU103は、例えばRAM102に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、例えばRAM102に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS206）。なお、ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオンで（ステップS201；Yes）、かつ、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、第1始動入賞口に入賞があったことを示すコマン

10

20

30

40

50

ドを演出制御基板 12 に送信するようにしてもよい。また、同様に、ステップ S 204 にて第2始動口スイッチ 22B がオンで(ステップ S 204 ; Yes)、かつ、ステップ S 205 にて第2特図保留記憶数が上限値である場合にも、第2始動入賞口に入賞があったことを示すコマンドを演出制御基板 12 に送信するようにしてもよい。

#### 【0131】

ステップ S 203、S 206 の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する(ステップ S 207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する(ステップ S 208)。例えば、RAM102 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

#### 【0132】

ステップ S 208 の処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 や RAM102 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 や大当たり種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データを抽出する(ステップ S 209)。特図表示結果決定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値 MR3 は、特別図柄や演出図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。CPU103 は、ステップ S 209 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0133】

こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ S 210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図 6(A) に示すような第1特図保留記憶部 151A に乱数値 MR1、MR2 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図 6(B) に示すような第2特図保留記憶部 151B に乱数値 MR1、MR2 を示す数値データがセットされる。

#### 【0134】

図 6(A) に示す第1特図保留記憶部 151A は、普通入賞球装置 6A が形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置 4A における第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部 151A は、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR1 や大当たり種別決定用の乱数値 MR2 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達する

まで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0135】

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

10

#### 【0136】

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

20

#### 【0137】

図5に示すステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム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を送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0138】

40

ステップS211の処理を実行した後は、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS212)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンド、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のいずれかを送信するための設定を行う(ステップS213)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい

50

。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

#### 【0139】

ステップS213の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS214；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS214；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。10

#### 【0140】

図7（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図5のステップS212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。この実施の形態において、特別図柄や演出図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図4のステップS110、図8）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図4のステップS111）において、演出図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を導出表示すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、演出図柄の可変表示態様がスーパー・リーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や演出図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、演出図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。20

#### 【0141】

図7（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102に設けられた遊技制御フラグ設定部などにおける時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS401）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。30

#### 【0142】

ステップS401の処理に続いて、後述する第1特図表示結果決定テーブル130Aまたは第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップS402）。その後、図5のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS403）。大当たり判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の4050

範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

#### 【 0 1 4 3 】

ステップ S 4 0 3 にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 4 0 3 ; N o ）、その乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 0 2 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 M R 1 が小当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップ S 4 0 4 にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 4 0 4 ; N o ）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 4 0 5）。一例として、C P U 1 0 3 は、図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 0 H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。10

#### 【 0 1 4 4 】

ステップ S 4 0 4 にて小当たり判定範囲内であると判定された場合には（ステップ S 4 0 4 ; Y e s ）、可変表示結果が「小当たり」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 4 0 7）。一例として、C P U 1 0 3 は、図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 4 H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。20

#### 【 0 1 4 5 】

ステップ S 4 0 3 にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には（ステップ S 4 0 3 ; Y e s ）、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ S 4 0 9）。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、後述する大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を構成するテーブルデータから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップ S 4 0 9 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定が行われる（ステップ S 4 1 0）。一例として、ステップ S 4 0 9 にて大当たり種別が「確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 1 H」とし、大当たり種別が「非確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 2 H」とし、大当たり種別が「突確」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 3 H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。30

#### 【 0 1 4 6 】

ステップ S 4 0 5 、 S 4 0 7 、 S 4 1 0 の処理のいずれかを実行した後には、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データと、R O M 1 0 1 に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値 M R 3 が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ S 4 1 2 ）。40

#### 【 0 1 4 7 】

ステップ S 4 1 2 では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンが P A 1 - 1 、 P A 1 - 2 のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P A 2 - 1 、 P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 のいずれかである場合には、リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。変動パターンが P B 2 - 4 ~ P B 2 - 7 のいずれかである場合には、特殊スーパーーリーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P A 4 - 1 、 P B 4 - 1 ~ P B 4 - 3 のいずれかである場合には、リーチ大当たりの変動カテゴリであると判定する。変動パターンが P B 4 50

- 4 ~ P B 4 - 7 のいずれかである場合には、特殊スーパーリーチ大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップ S 4 1 2 では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、特殊スーパーリーチハズレ、リーチ大当り、特殊スーパーリーチ大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。また、擬似連の可変表示を行うことを示す変動カテゴリを用意してもよい。

## 【0148】

10

その後、ステップ S 4 1 2 の処理による判定結果に応じて、図 7 (B) に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S 4 1 3)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

## 【0149】

図 5 に示す始動入賞判定処理や図 7 (A) に示す入賞時乱数値判定処理では、図 5 におけるステップ S 2 1 1 の処理を実行した後に、ステップ S 2 1 2 にて図 7 (A) に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図 7 (A) におけるステップ S 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0、S 4 1 3 の処理を実行し、さらに図 5 におけるステップ S 2 1 3 の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、コマンド制御処理を実行することにより、第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4 を遊技球が通過(進入)して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド(第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド、合計保留記憶数通知コマンド)という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップ S 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

20

## 【0150】

図 4 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、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

30

## 【0151】

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”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」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)する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、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ける確定特別図柄(大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や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。

40

## 【0152】

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”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変

50

動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。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。

#### 【0153】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間と含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。10

#### 【0154】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、RAM102に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによ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。20

#### 【0155】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の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、RAM102に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当たりフラグと小当た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。30

#### 【0156】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」、「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、大当たり種別が「非確変」または「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「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「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「15回」に設定することにより、短期開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“4050

5”に更新される。

#### 【0157】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

#### 【0158】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

#### 【0159】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定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。

#### 【0160】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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「小当たり」となったときには、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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「15回」に設定することにより、小当た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。

#### 【0161】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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、大入賞口扉用のソレノイド82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。

#### 【0162】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当た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、小当た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、小当た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。小当た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。

10

20

30

40

50

**【 0 1 6 3 】**

図8は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

**【 0 1 6 4 】**

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

**【 0 1 6 5 】**

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

20

**【 0 1 6 6 】**

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

**【 0 1 6 7 】**

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

40

**【 0 1 6 8 】**

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

**【 0 1 6 9 】**

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」

50

～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

#### 【0170】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする(ステップS239)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図9(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図9(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

10

#### 【0171】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当た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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当た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。

20

#### 【0172】

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または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当たり」や「小当たり」、「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または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

30

#### 【0173】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。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のそれぞれでは、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの決定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、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のそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

#### 【0174】

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(「3000

50

0」～「30350」の範囲の値)が「小当たり」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、「小当たり」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

#### 【0175】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態(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たり遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当たり遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

#### 【0176】

図8に示すステップS239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

#### 【0177】

ステップS239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

#### 【0178】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当たり」とあると判定された場合には(ステップS241; Yes)、RAM102に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図10に示す大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。

#### 【0179】

大当たり種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に

10

20

30

40

50

制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブル 1 3 1 では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 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たり種別に割り当てられている。

#### 【0180】

大当たり種別決定テーブル 1 3 1 の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当た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1特別図柄表示装置 4 A による第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置 4 B による第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「突確」として短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

#### 【0181】

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

#### 【0182】

図8に示すステップ S 2 4 3 にてセットされた大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を参考することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 4）。

#### 【0183】

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

#### 【0184】

ステップ S 2 4 1 にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1；No）、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。そして、「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S 2 4 6；Yes）、RAM 1 0 2 に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 7）。

10

20

30

40

50

## 【0185】

ステップS246にて「小当たり」ではないと判定された場合や（ステップS246；N0）、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後には、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS248）。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当たり」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS244における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち通常大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち確変大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。10

## 【0186】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。20

## 【0187】

図11は、変動パターン設定処理として、図4のステップS111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11に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当たりフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図12（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS262）。また、例えばRAM102に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。30

## 【0188】

大当たり変動パターン決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1～変動パターンPB4-7、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。40

## 【0189】

大当り変動パターン決定テーブル 132A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1 ~ 变動パターン P B 4 - 7 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

## 【0190】

また、大当り変動パターン決定テーブル 132A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1 ~ 变動パターン P B 4 - 7 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン P C 1 - 1 ~ 变動パターン P C 1 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン P C 1 - 1 ~ 变動パターン P C 1 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 4 - 1 ~ 变動パターン P B 4 - 7 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

## 【0191】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターン P A 4 - 1 に割り当てられている。したがって、スーパーリーチや特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。さらに、特殊スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 4 ~ 变動パターン P B 4 - 7 は、大当り種別が「確変」である場合の方が、大当り種別が「非確変」である場合よりも多くの決定値が割り当てられている。したがって、特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われた場合には、「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図 12 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブル 132A では、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 2 の方が、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 3 の方が、多くの決定値が割り当てられている。

## 【0192】

図 11 に示すステップ S 261 にて大当りフラグがオフであるときには(ステップ S 261 ; N o )、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ S 264)。そして、小当りフラグがオンであれば(ステップ S 264 ; Y e s )、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 12 (B) に示す小当り変動パターン決定テーブル 132B を選択してセットする(ステップ S 265)。

## 【0193】

ステップ S 264 にて小当りフラグがオフであるときには(ステップ S 264 ; N o )

10

20

30

40

50

、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図12(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブル132Cを選択してセットする(ステップS266)。例えばRAM102に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する(ステップS267)。

#### 【0194】

ハズレ変動パターン決定テーブル132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定(事前決定)されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0195】

ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブル132Cとでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図12(A)の大当たり変動パターン決定テーブル132Aとは対象的に、スーパーリーチや特殊スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンに割り当てられている決定値よりも、多くの決定値が非リーチの変動パターンに割り当てられている。したがって、スーパーリーチや特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たりとなる期待度が高くなっている。また、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図12(A)の大当たり変動パターン決定テーブル132Aとは対象的に、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB2-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB2-2の方が、変動パターンPB2-2よりも、スーパーリーチCのリーチ演出を行う変動パターンPB2-3の方が、少なくなるように、決定値が割り当てられている。したがって、変スーパーリーチAよりもスーパーリーチBの方が、スーパーリーチBよりもスーパーリーチCの方が、リーチ演出が実行された場合に大当たりとなる期待度が高くなっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興奮を向上させることができる。なお、特殊スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンにおいて、リーチ演出を切り替える回数が多い変動パターンほど大当たりとなる確率が高くなるように、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cおよび大当たり変動パターン決定テーブル132Aに決定値が割り当てられてもよい。これによれば、切替演出が実行されることに対する遊技者の注目度をより高めることができる。一方、リーチ演出の切替回数に関わらず、最終的に実行される種類のリーチ演出の期待度と同じ期待度になるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていてもよい。複雑な演出設定による遊技者の混乱を防止することができる。

#### 【0196】

図11に示すステップS263、S265、S268の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS269)。ここで、ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことにに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールに

10

20

30

40

50

より変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

**【0197】**

大当たりフラグがオンであるときには、大当たり変動パターン決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当たり種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当たり」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

**【0198】**

小当たりフラグがオンであるときには、小当たり変動パターン決定テーブル132Bを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「小当たり」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターンに決定できればよい。

**【0199】**

大当たりフラグと小当たりフラグとともにオフであるときには、ステップS269の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップS269の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

**【0200】**

ステップS269にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS270)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。

**【0201】**

ステップS270の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS271)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

**【0202】**

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS272)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、RAM102に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

**【0203】**

ここで、第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用い

10

20

30

40

50

た特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄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。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

#### 【0204】

ステップS272でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

10

#### 【0205】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS273）、変動パターン設定処理を終了する。

20

#### 【0206】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0207】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。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。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、待機する。

30

#### 【0208】

また、演出制御基板12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11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11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CPU120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CPU120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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122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（MODE）と2バイト目（EXT）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CPU120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。

40

#### 【0209】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態

50

にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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。

#### 【0210】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、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11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。10

#### 【0211】

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、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122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。

#### 【0212】

図13は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、保留表示予告等決定処理を実行する。

#### 【0213】

図14は、保留表示予告等決定処理として、図13のステップS999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14に示す保留表示予告等決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば第1始動入賞時コマンドバッファ190Aや第2始動入賞時コマンドバッファ190Bといった、始動入賞時コマンドバッファにおける記憶内容をチェックする(ステップS501)。そして、始動入賞時に受信する演出制御コマンド(始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドなど)のうち、少なくともいづれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS502)。例えば、第1始動入賞時コマンドバッファ190Aまたは第2始動入賞時コマンドバッファ190Bに、始動口入賞指定コマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、少なくともいづれか1つが新たに格納されているか否かを確認することにより、新たな受信コマンドの有無を判定できる。2030

#### 【0214】

ステップS502にいづれのコマンドも新たに受信していなければ(ステップS502; No)、保留表示予告等決定処理を終了する。一方、受信コマンドがあると判定された場合には(ステップS502; Yes)、保留表示予告の実行が制限される保留表示予告制限があるか否かを判定する(ステップS504)。演出制御用CPU120は、所定の保留表示予告制限条件が成立したか否かの判定を行い、成立したと判定された場合に、保留表示予告制限があると判定すればよい。保留表示予告制限は、例えば新たな受信コマンドとなっている第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンドによる通知内容が「入賞時判定制限中」である場合に成立すればよい。例えば、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の可変表示が実行(消化)されるまで、先読み予告演出の設定が行われないように制限されればよい。40

#### 【0215】

ステップS504にて保留表示予告制限なしと判定された場合には(ステップS504; No)、演出実行制限フラグがオン状態であるかを判定し(ステップS505)、演出実行制限フラグがオフ状態である場合には(ステップS505; No)、始動入賞の発生に基づく受信コマンド(始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンド)の順序と内容をチェックして(ステップS506)、正常に受信できたか否かを判定する(ステップS506)。ステップS506の処理では、例えば始動口入賞指定コマンドと保留記

憶数通知コマンドの受信が順番通りであるか否か、いずれも欠落なく受信できたか否か、受信コマンドの内容に矛盾（不整合）がないかなどの確認を行い、いずれか1つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。

#### 【0216】

具体的な一例として、第1始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号「2」の格納領域に、第1特図保留記憶数が「1」であることを通知する第1保留記憶数通知コマンドが格納されている場合には、第1始動入賞時コマンドバッファの記憶状態から特定される第1特図保留記憶数と、第1保留記憶数通知コマンドにより通知された第1特図保留記憶数との相違が許容されない場合であるとして、保留記憶数通知コマンドの内容に矛盾（不整合）があると判断すればよい。

10

#### 【0217】

始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドの受信が順番通りであること、いずれも欠落なく受信できしたこと、受信コマンドの内容に矛盾（不整合）がないことのうち、いずれか1つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか2つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

#### 【0218】

ステップS507にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップS507；Yes）、第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに格納されている始動口入賞指定コマンドなどの数をチェックして合計保留記憶数が「3」以上であるかを判定する（ステップS508）。合計保留記憶数が「3」以上である場合には（ステップS508）、保留表示予告決定処理を実行する（ステップS509）。一例として、ステップS509の処理では、乱数回路または演出用ランダムカウンタ等により更新される保留表示予告実行決定用の乱数値SR2（例えば、「1」～「100」の範囲の値を取り得る。）を示す数値データを抽出し、ROMに予め記憶されて用意された保留表示予告実行決定テーブルを参照することなどにより、保留表示予告の実行の有無を決定すればよい。

20

#### 【0219】

図15は、保留表示予告実行決定テーブルの内容を示している。保留表示予告実行決定テーブルは、図15（A）および（B）に示すように、ステップS501でチェックした変動力テゴリが特殊スーパーーリーチのリーチ演出を実行する変動力テゴリであるか否かに応じてテーブルが予め用意されている。保留表示予告実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、保留表示予告を実行するか否かの決定結果に、新たな受信コマンドとなっている変動力テゴリコマンドによる通知内容（通知内容が「大当たり」であるか、この通知内容がこれら以外であるかといった大当たり種別）に応じて割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、変動力テゴリが特殊スーパーーリーチのリーチ演出を実行する変動力テゴリであるか否かに応じて使用する保留表示予告実行決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。そして、乱数値SR2と、新たな受信コマンドとなっている変動力テゴリコマンドによる通知内容（大当たり種別）と、に基づいて、保留表示予告実行決定テーブルを参照することにより、前記の通知内容に応じて乱数値SR2に該当する決定値に割り当てられた「実行有り」又は「実行無し」のいずれかを決定結果とすればよい。実行有りの場合には、保留表示予告を実行することを決定する。実行無しの場合には、保留表示予告を実行しないと決定する。

30

#### 【0220】

図15（A）および（B）に示すように、この実施の形態では、新たな受信コマンドとなっている変動力テゴリコマンドによる通知内容が、ターゲットの可変表示の表示結果（大当たり種別）が「大当たり」であるとの判定結果である場合には、保留表示予告を実行すると決定されやすくなり、新たな受信コマンドとなっている変動力テゴリコマンドによる通知内容がそれ以外である場合（「大当たり」ではないとの判定結果である場合）には、保留表示予告を実行しないと決定されやすくなっているため、保留表示予告が実行されたとき

40

50

には、ターゲット（新たな受信コマンドに対応する保留記憶）の可変表示の表示結果が「大当たり」になりやすくなる（ターゲットの可変表示についての大当たり期待度が高い）。

#### 【0221】

図15(A)に示す保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ）は、変動力テゴリが特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動カテゴリである場合に使用テーブルとして決定されるテーブルである。また、図15(B)に示す保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ以外）は、変動カテゴリが特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動カテゴリ以外である場合に使用テーブルとして決定されるテーブルである。図15(B)に示す保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ以外）では、図15(A)に示す保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ）よりも、多くの決定値が「実行有り」の決定結果に割り当てられている。したがって、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合は、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも保留表示予告が実行される割合が低くなっている。すなわち、保留表示予告が実行される場合には、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性が低くなっている。これによれば、保留表示予告が実行されない場合についても特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性があるため遊技者の期待感を向上させることができるとともに、意外性を与えることができるため、遊技興趣を向上させることができる。  
10

#### 【0222】

図14に戻り、ステップS509のあと、演出制御用CPU120は、ステップS509の決定結果に基づいて、保留表示予告を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップS510）。ステップS510の処理において保留表示予告を実行すると決定していない場合（ステップS510；No）、保留表示予告等決定処理を終了する。一方、ステップS510の処理において保留表示予告を実行すると決定している場合（ステップS510；Yes）、演出実行制限フラグをオン状態にセットするとともに、保留表示予告を実行して（ステップS511）、保留表示予告等決定処理を終了する。なお、オン状態にセットされた演出実行制限フラグは、後述するステップS172の処理の開始時にクリアされればよい。この実施の形態では、既に保留表示予告を実行中であるときには、さらに保留表示予告を実行するための処理が行われないようになっている。一方、可変表示態様が「非リーチ」に決定される旨の入賞時判定結果（変動カテゴリコマンドの内容）に基づき保留表示予告が実行されているときに、可変表示結果が「大当たり」に決定される旨の入賞時判定結果やリーチを伴う変動パターンに決定される旨の入賞時判定結果（変動カテゴリコマンドの内容）が得られたときには、実行中の保留表示予告からスーパーリーチや大当たりの予告演出へと切り替えてよい。また、可変表示結果が「大当たり」に決定される旨の入賞時判定結果に基づき保留表示予告が実行されているなど、期待度の高い保留表示予告が実行されている場合には、当該保留が消化されるまでの間、その他の保留表示については保留表示予告の実行を制限してもよい。  
20  
30

#### 【0223】

ステップS504にて保留表示予告制限ありと判定された場合（ステップS504；Yes）、または、ステップS505にて演出実行制限フラグがオン状態であると判定された場合（ステップS505；Yes）、または、ステップS507にて正常に受信できたらと判定されなかった場合（ステップS507；No）、または、ステップS508にて保留記憶数が3未満であると判定された場合（ステップS508；No）には、保留表示予告等決定処理を終了する。  
40

#### 【0224】

図13に戻り、演出制御用CPU120は、ステップS999の処理を実行したあと、例えばRAMなどに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0225】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始  
50

コマンドあるいは第2変動開始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。

#### 【0226】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的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4Aや第2特別図柄表示装置4B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、リーチ中予告演出の実行設定や、示唆演出の実行設定や、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や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

10

#### 【0227】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122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、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。また、可変表示中演出処理では、リーチ中予告演出や示唆演表示や切替示唆表示を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から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。特図変動時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11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12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が“3”に更新される。

20

#### 【0228】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11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た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た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た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た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」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

#### 【0229】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、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たり終了演出に対応した値である“5”に更新する。

40

#### 【0230】

50

ステップ S 175 の小当たり終了演出処理は、演出制御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。この小当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当た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。

## 【0231】

10

ステップ S 176 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、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、演出制御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。

20

## 【0232】

ステップ S 177 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”的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、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当た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。

## 【0233】

30

図 16 は、可変表示開始設定処理として、図 12 のステップ S 171 にて実行される処理の一例を示すフロー チャートである。図 16 に示す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 S 521）。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 S 521； 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であるか否かを判定する（ステップ S 522）。

## 【0234】

40

ステップ S 522 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 522； Yes）、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 523）。一例として、ステップ S 523 の処理では、まず、RAM122 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、ROM121 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 5L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM122 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、ROM121 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

50

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、RAM 122 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 121 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 523 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。

## 【0235】

10

ステップ S 522 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 522；No）、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 524）。一例として、ステップ S 524 の処理では、まず、RAM 122 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 121 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、RAM 122 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 121 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。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また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に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。

## 【0236】

20

ステップ S 521 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 521；No）、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、または、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 525）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S 525；Yes）、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 527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれか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。この場合には、RAM 122 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、開放チャンス目のいず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。

## 【0237】

40

ステップ S 525 にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップ S 525；No）、大当た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 S 526）。一例として、ステップ S 526 の処理では、まず、RAM 122 のランダムカウンタなどにより更新される大当た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大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 L、5 C、5 R に揃って停

50

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。

#### 【0238】

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いずれか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または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまた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。10

#### 【0239】

ステップS524またはS526の処理を実行した後は、リーチ中予告演出実行設定処理を実行する(ステップS528)。リーチ中予告演出実行設定処理は、リーチ中予告演出を実行するか否かを決定してリーチ中予告演出の設定を行う処理である。リーチ中予告演出は、リーチ状態となった後、リーチの種類によらず同じタイミングで実行されればよく、当該リーチ中予告演出実行設定処理にて実行タイミングも決定されればよい。なお、例えば、リーチ演出の種類に応じて異なるタイミングでリーチ中予告演出が実行されるようにしてよい。図17は、図16のステップS528に示すリーチ中予告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17に示すリーチ中予告演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容を特定する(ステップS971)。20

#### 【0240】

ステップS971の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ中予告演出実行決定処理を行い(ステップS972)、リーチ中予告演出実行設定処理を終了する。ステップS972の処理では、例えば、図18に示すリーチ中予告演出実行決定テーブルを参照することにより、乱数回路または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ中予告演出実行決定用の乱数値SR3(例えば、「1」~「100」の範囲の値を取り得る。)を示す数値データを抽出し、ステップS971で特定した可変表示内容および変動パターンに基づいて、リーチ中予告演出の実行有無を決定する。30

#### 【0241】

図18は、リーチ中予告演出実行決定テーブルの内容を示している。リーチ中予告演出実行決定テーブルは、図18(A)および(B)に示すように、ステップS971で特定した変動パターンが特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンであるか否かに応じてテーブルが予め用意されている。リーチ中予告演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR3と比較される数値(決定値)が、リーチ中予告演出を実行するか否かの決定結果に、可変表示結果が「大当り」であるか否かに応じて割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、変動パターンが特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンであるか否かに応じて使用するリーチ中予告演出実行決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。そして、乱数値SR3と、可変表示結果(大当り種別)と、に基づいて、リーチ中予告演出実行決定テーブルを参照することにより、乱数値SR3に該当する決定値に割り当てられた「実行有り」又は「実行無し」のいずれかを決定結果とすればよい。実行有りの場合には、リーチ中予告演出を実行することを決定する。実行無しの場合には、リーチ中予告演出を実行しないと決定する。図18に示す例では、特殊スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンである場合、特殊スーパーリーチのリーチ演出を行わない変動パターンである場合よりもリーチ中予告演出を実行すると決定され4050

る割合が低くなるように決定値が割り当てられている。これによれば、リーチ中予告演出が行われるか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。また、図18に示す例では、特殊スーパーリーチの変動パターンであるか否かに応じて異なるテーブルが用意されている例を示したが、変動パターンに応じて異なるテーブルを用意してもよい。例えば、リーチ演出の切替えが2回行われる場合（変動パターンPB2-5～PB2-6、PB4-5～PB4-6）と1回のみである場合（変動パターンPB2-4、2-7、PB4-4、PB4-7）とで異なるテーブルを用意し、異なる割合でリーチ中予告演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0242】

図16に戻り、ステップS528の処理を実行した後は、示唆演出実行設定処理を実行する（ステップS529）。示唆演出実行設定処理は、示唆演出の実行態様を決定して示唆演出の設定を行う処理である。示唆演出では、導入表示としてまず遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すボタン表示が行われ、プッシュボタン31Bの操作が行われたか、または、所定時間経過したかにより、ステップS529にて決定された態様の画像が表示されることとなる。図19は、図16に示すステップS529に示す示唆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19に示す示唆演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容を特定する（ステップS951）。なお、ステップS951の処理は、図17のステップS971の処理にて既に特定している場合、スキップしてもよい。

10

#### 【0243】

ステップS951の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、示唆演出態様決定処理を行い（ステップS954）、示唆演出実行設定処理を終了する。ステップS954の処理では、例えば、ステップS951で特定した可変表示内容に基づいて、図20に示す示唆演出態様決定テーブルを参照することにより、示唆演出の実行態様を、図示する割合にしたがって決定する。この実施の形態では、図20（A）および（B）に示すように、大当たり種別が「大当たり」となる場合と、「ハズレ」の場合とで異なるテーブルが予め用意されている。そして、大当たり時には態様Bの示唆演出態様に決定される割合が、ハズレ時よりも高く、ハズレ時には態様Aに決定される割合が、大当たり時よりも高くなるように設定されている。したがって、「大当たり」となる場合には、態様Bの示唆演出が実行される割合が高く、示唆演出の実行態様に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、態様Aの示唆演出実行態様は、例えば、図24（d）に示すような態様であり、態様Bの示唆演出実行態様は、例えば、図24（e）に示すような態様である。上述したように、可変表示結果が大当たりとなる場合には、態様Bの示唆演出が実行される割合が高く、態様Bは、例えば、表示するラインを太くするなど、態様Aと比べて、より目立たせるような態様となっている。また、ステップS951で特定した変動パターンに応じて態様を決定するようにしてもよい。示唆演出態様の数は態様AやBの他複数あってもよく、変動パターンに応じた数あってもよい。

20

#### 【0244】

図16に戻り、ステップS523、S527、S529の処理のいずれかを実行した後には、使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する（ステップS530）。演出制御用CPU120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や、ステップS528およびS529で決定した内容（リーチ中予告演出や示唆演出など）などに対応して、ROM121に予め記憶されて用意された複数の演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。また、ステップS530の処理では、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合、リーチ演出を開示してからいずれの期間経過後にリーチ演出を切り替えるのか、すなわち、いずれのタイミングでボタン表示を行うのか、といった、リーチ演出開始後の経過期間が、何回目の切替であるのか、リーチ演出の種類などといったことに応じて複数パターンのいずれかに決定される。その後、例えば変動パターン指定コマンドにより指

30

40

50

定された変動パターンに対応して（特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、リーチ切替演出までの期間などに対応して）、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップS531）。これにより、特殊スーパーリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、所定のタイミングでボタン表示と切替示唆表示が行われる設定が行われ、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、所定のタイミングでボタン表示と示唆表示が行われる（示唆演出が行われる）設定が行われる。なお、ボタン表示は、図21（B）に示すように、プッシュボタン31Bの操作を受け付け可能とするボタン有効期間（例えば2秒）よりも短い期間となっている。

## 【0245】

10

この実施の形態では、例えば、ボタン表示の表示期間が、実際のボタン有効期間よりも0.2秒前に終了するように設定している。通常、遊技者はボタン表示の表示期間がプッシュボタン31bの操作の有効期間であると認識し、ボタン表示が画像表示装置5から消える以前にプッシュボタン31Bを操作しようと試みる。しかしながら、遊技者がボタン表示が画像表示装置5から消える直前にプッシュボタン31Bを操作したと認識した場合であっても、実際にプッシュボタン31Bが操作されたのはボタン表示の表示期間が過ぎた後である場合がある。このようなケースで、仮にボタン表示の表示期間の終了時と、プッシュボタン31Bのボタン有効期間の終了時が合致しているとすると、遊技者は、「ボタン有効期間内にプッシュボタン31Bを操作したにもかかわらず、演出が実行されない」と誤解して、遊技の興趣が減退するという問題がある。本実施形態のように、ボタン有効期間よりも前にボタン表示を終了させることで、実際のボタン有効期間内に遊技者がプッシュボタン31Bを操作する可能性が高まり、興趣の減退を防止することができる。

## 【0246】

20

人が視覚野で視覚情報（画像表示装置5の表示内容）を認識してから手の神経に命令を伝達するまでには0.1秒程度を要する。従って、表示内容を視認したと同時にプッシュボタン31Bを操作したと遊技者が認識した場合でも、実際には0.1秒以上は遅延していることになる。この遅延は上記のような遊技者の誤解が生じる要因の1つである。また、実際にはボタン表示の表示期間が終了したにもかかわらず、遊技者が残像効果によって「ボタン表示が画像表示装置5に表示されている」と認識する可能性もある。これも上記のような遊技者の誤解が生じる要因の1つとなりうる。本実施形態では、ボタン表示の表示期間を、実際のボタン有効期間が終了する0.2秒前に終了させるようにしている。従って、遊技者がボタン表示が画像表示装置5から消える直前にプッシュボタン31Bを操作したと認識したときに、実際にはボタン表示が消えてからプッシュボタン31Bが操作されていた場合であっても、ボタン有効期間内には操作されていることになる。このようにすることで上記の誤解を防止することができる。一方で、仮にボタン表示の表示期間が終了してから0.5秒以上経過した時点でのプッシュボタン31Bの操作が有効になってしまふと、遊技者は明らかに操作が間に合っていないにもかかわらず、操作が有効になったと認識して違和感を感じてしまう。これらの要因を考慮して、ボタン表示の表示期間を、実際の操作有効期間が終了する0.1～0.4秒前に終了させることが適しており、本実施形態では0.2秒前に終了させている。

30

## 【0247】

40

図21（A）に示すように、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合における切替演出の実行タイミングと、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される場合における示唆演出の実行タイミングとは、当該リーチ演出の実行が開始されてからの所定のタイミング（すなわち同タイミング）で実行される（特殊スーパーリーチ中のボタン表示とスーパーリーチA中のボタン表示とが同タイミングで実行される）。そのため、ボタン表示が行われた場合には、いずれのリーチ演出が実行されているかが遊技者には認識されず、リーチ演出が切り替わることと、示唆表示および切替示唆表示に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、示唆演出および切替演出の開始タイミングは、同タイミングで実行されれば、リーチ演出が開始され、所定のメッセー

50

ジが表示されてから所定期間経過後のタイミングであってもよく、また、リーチ演出の終了から所定期間前のタイミングであってもよい。また、実行タイミングは、所定期間が経過したか否かに応じて決定されるものに限定されず、リーチ演出における演出態様（演出内容）に基づいて決定されるものであってもよい。例えばスーパーリーチと特殊スーパー リーチとで共通する動画像を異なる再生速度で再生（具体的な一例として、特殊スーパー リーチではスーパー リーチに対して 110% の高速再生）する場合に、共通する動画像のうちで同一の演出画像（同一フレーム）が表示されたタイミングを、リーチ演出中の同タイミングとして、示唆演出および切替演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0248】

図 16 に戻り、ステップ S 531 の処理を実行した後は、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（ステップ S 532）。このときには、例えばステップ S 531 にて使用パターンとして決定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 等に対して伝送されることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。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 533）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

#### 【0249】

図 22 は、可変表示中演出処理として、図 13 のステップ S 172 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 22 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、例えば演出制御プロセスタイミングなどに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 551）。一例として、ステップ S 551 の処理では、演出制御プロセスタイミングを更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイミングに対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

20

#### 【0250】

ステップ S 551 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 551；No）、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 552）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 552 にてリーチ演出実行期間であると判定されたときには（ステップ S 552；Yes）、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S 553）。

30

#### 【0251】

ステップ S 553 の処理を実行した後は、リーチ中予告演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 554）。リーチ中予告演出実行期間は、例えば、図 16 のステップ S 528 の処理にてリーチ中予告演出を実行すると決定された場合における演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 554 にてリーチ中予告演出実行期間であると判定されたときには（ステップ S 554；Yes）、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、リーチ中予告演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S 555）。

40

#### 【0252】

ステップ S 555 の処理を実行した後、または、ステップ S 554 にてリーチ中予告演出実行期間でないと判定した場合（ステップ S 554；No）、遊技者による有効なボタン操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 556）。ボタン操作が行われたか否かは、例えば、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサにより判定すればよい。なお、この実施の形態では、ボタン操作の受付を可能とするボタン有効期間内に、プッシュセンサが操作を検知したことにより、有効なボタン操作が行われたことを判定する。有効期間であるか否かは、例えば、有効期間中であることを示す有効フラグを、ボタン表示が行われるタイミングでオンに設定するなどして判定す

50

ればよく、ボタン表示が終了した後の所定時間経過後に当該有効フラグをオフにすればよい。ボタン表示は、ステップ S 5 3 0 の処理にて設定されたタイマで示される時間が経過することによって行われればよい。この実施形態では、これに合わせて有効フラグも設定され、上述したように、ボタン表示の 0 . 2 秒後に有効フラグがオフに設定されればよい。なお、ステップ S 5 5 6 の処理では、まず有効期間であるか否かを判定する処理も含まれている。そして、有効期間でない場合は、後述するステップ S 5 5 7 の処理に移行すればよい。

#### 【 0 2 5 3 】

ステップ S 5 5 6 にて有効なボタン操作でないと判定した場合（ステップ S 5 5 6 ; N o）、有効期間が終了したか否かを、有効フラグを確認することにより（有効フラグがオフ状態であるかを確認することにより）判定する（ステップ S 5 5 7）。なお、ステップ S 5 5 7 の処理では、例えば、ステップ S 5 5 6 の処理にて有効期間でないと判定された場合に、当該リーチ演出中に一旦有効フラグがオンになった後有効フラグがオフになったのか（すなわち有効期間が終了したのか）、あるいは、当該リーチ演出中に未だ有効フラグがオンになつてないため（すなわち有効期間となつてないため）有効フラグがオフであるのか、を判定する処理を含まれている。すなわち、ステップ S 5 5 7 の処理では、有効フラグがオフであっても、当該リーチ演出中に未だ有効期間となつてないため有効フラグがオフである場合には、有効期間が終了していないと判定する（ステップ S 5 5 7 ; N o）。この場合、一旦有効フラグがオンになったことを示す情報を R A M 1 2 2 に記憶しておけばよい。なお、当該リーチ演出中に 2 回の有効期間が存在する場合には、それぞれの有効期間において有効フラグがオンなったことを示す情報を R A M 1 2 2 に記憶しておけばよい。また、有効なボタン操作が行われず有効期間が終了した場合、後述するように、切替示唆表示または示唆表示が行われるが、このことを示す情報も、R A M 1 2 2 に記憶しておき、当該有効期間に対応する切替示唆表示または示唆表示が行われたか否かもステップ S 5 5 7 にて判定すればよい。すなわち、有効期間が終了したと判定した場合、さらに、当該有効期間における切替示唆表示または示唆表示が行われたか否かを判定し、いずれかの表示が行われた場合には、有効期間が終了していないと判定する（ステップ S 5 5 7 ; N o）。以上を換言すると、ステップ S 5 5 7 の処理では、有効期間終了直後（一旦有効期間が終了し、対応する切替示唆表示および示唆表示のいずれも行われていない状態）であるか否かを判定する。そして、有効期間終了直後であると判定した場合は、ボタン表示が行われた後所定時間経過したと判定すればよい。

#### 【 0 2 5 4 】

ステップ S 5 5 6 にて有効期間中に有効なボタン操作が行われたと判定した場合（ステップ S 5 5 6 ; Y e s）、または、有効期間終了直後であると判定した場合は（ステップ S 5 5 7 ; Y e s）、特殊スーパーリーチのリーチ演出であるか否かを判定する（ステップ S 5 5 8）。特殊スーパーリーチであるか否かについては、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を参照するなどして判定すればよい。ステップ S 5 5 8 にて特殊スーパーリーチのリーチ演出であると判定した場合（ステップ S 5 5 8 ; Y e s）、例えば、演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、図 2 5 ( a ) や図 2 5 ( b ) や図 2 7 ( b ) や図 2 8 ( e ) に示す切替示唆表示を行う（ステップ S 5 5 9）。一方、ステップ S 5 5 8 にて特殊スーパーリーチのリーチ演出でないと判定した場合（ステップ S 5 5 8 ; N o）、例えば、演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、図 2 4 ( d ) や図 2 4 ( e ) や図 2 7 ( c ) や図 2 8 ( d ) に示すような示唆表示を行う（ステップ S 5 6 0）。なお、図 2 4 ( d ) および図 2 4 ( e ) に示す例では、態様 A および B の示唆表示を示しているが、図 2 7 ( c ) や図 2 8 ( d ) に示す例では、態様 A および B 以外の態様の示唆表示が行われる例（リーチ演出、すなわち、変動パターンに応じた態様の示唆表示が行われる例）を示している。

#### 【 0 2 5 5 】

ステップ S 5 5 9 または S 5 6 0 のいずれかの処理を実行した後や、ステップ S 5 5 7 にて有効期間終了直後でないと判定した場合（ステップ S 5 5 7 ; N o）、または、ステ

10

20

30

40

50

ップS552にてリーチ演出実行期間でないと判定した場合(ステップS552;No)、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから(ステップS56)

1)、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0256】

一方、ステップS551にて可変表示時間が経過した場合には(ステップS551;Yes)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS566)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS566;No)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

10

#### 【0257】

ステップS566にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS566;Yes)、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送されることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄(確定飾り図柄)を導出表示させる制御を行う(ステップS567)。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を演出制御プロセスタイミングなどに設定する(ステップS568)。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し(ステップS569)、可変表示中演出処理を終了する。

20

#### 【0258】

上記の演出制御プロセス処理が繰り返し行われることによって、リーチ中予告演出や示唆表示、または、切替示唆表示演出など(示唆演出や切替演出など)が実行される。

#### 【0259】

続いて、リーチ中予告演出、示唆演出、切替演出が実行される場合の主な演出動作例を、図23～図30を参照して説明する。図23および図24は、スーパー・リーチAのリーチ演出が実行され(特殊スーパー・リーチの場合においてスーパー・リーチAのリーチ演出が実行される場合も含む)、リーチ中予告演出、示唆表示が行われる場合における演出動作例を示している。まず、図23(a)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始されリーチ状態となり、図23(b)に示すようにスーパー・リーチAのリーチ演出が実行される。そして、図23(c)に示すように、スーパー・リーチAのリーチ演出が進行し、図16のステップS528の処理にてリーチ中予告演出を実行しないと決定すると、図23(d)に示すように、そのままスーパー・リーチAのリーチ演出が進行する。一方、図16のステップS528の処理にてリーチ中予告演出を実行すると決定した場合(ステップS528;Yes)、図23(e)に示すように、リーチ中予告演出を実行する。その後、図23(f)に示すようにスーパー・リーチAのリーチ演出が進行する。

30

#### 【0260】

そして、図24(a)に示すように、最終停止図柄が停止するか否かを瘤るような演出が実行された後、図24(b)に示すように、ボタン表示が行われる。なお、図示する例では、リーチ演出の後段部分(リーチ演出における最終停止図柄が停止するか否かを瘤るような演出を実行する部分)でボタン表示がされ、切替表示(切替演出)が行われる場合について示している。そして、遊技者によりボタン表示が行われるか、若しくは有効期間が終了すると、図24(c)に示すように、示唆表示または切替示唆表示のいずれかが表示されることを示す態様の演出が行われ、特殊スーパー・リーチでない場合には、図16のステップS529にて設定された態様の示唆表示が行われる。具体的には、態様Aの示唆表示態様の場合には、図24(d)に示す態様の示唆表示が行われ、態様Bの示唆表示の場合には、図24(e)に示す態様の示唆表示が行われる。特殊スーパー・リーチである場合については後述する。図24(d)または(e)のいずれかの示唆表示が行われた後は、可変表示結果が「大当たり」である場合には、図24(f)に示す演出動作例のように、

40

50

可変表示結果が「ハズレ」である場合には、図24(g)に示す演出動作例のように進行していく。

#### 【0261】

図25は、切替示唆表示が行われる場合の演出動作例を示している。図3に示す例では、スーパーーリーチAのリーチ演出を実行してからスーパーーリーチCに切り替える特殊スーパーーリーチの変動パターンについて予め用意している例は示して示してはいないが、切替のパターンは複数あってよく、図25は、スーパーーリーチAのリーチ演出を実行してから、スーパーーリーチBまたはCに切り替える場合の演出動作例を示している。具体的には、図25(a)がスーパーーリーチBに切り替わる場合における切替示唆表示の演出動作例を示しており、図25(b)がスーパーーリーチCに切り替わる場合の演出動作例を示している。なお、リーチ演出の切替は、実行中の種類のリーチ演出の期待度以上の種類のリーチ演出に切り替われば複数種類のいずれに切り替わってもよい。また、リーチ演出が2回切り替わる場合には、一旦期待度の低いリーチ演出に切り替わった場合でも、最終的に最初に実行したリーチ演出よりも期待度の高いリーチ演出に切り替われば、任意の種類のリーチ演出に切り替わってもよい。これによれば、一旦期待度の低いリーチ演出が実行された場合でも、その後期待度の高いリーチ演出に切り替わるため、リーチ演出の切替に対する遊技者の注目を集めることができる。10

#### 【0262】

図26～図28は、スーパーーリーチBのリーチ演出が実行された場合（特殊スーパーーリーチの場合においてスーパーーリーチBのリーチ演出が実行される場合や特殊スーパーーリーチにおいてスーパーーリーチBに切替えられた場合も含む）における演出動作例を示している。まず、図26(a)に示すようにスーパーーリーチBのリーチ演出が実行される。そして、図26(b)に示すように、スーパーーリーチBのリーチ演出が進行し、図26(c)または(d)に示すように、リーチ中予告演出の実行有無に応じた演出が実行され、図27(a)に示すように、ボタン表示がなされる。図27に示す例では、リーチ演出の前段部分（最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される前の部分）でボタン表示がされ、切替表示（切替演出）が行われる場合について示している。そして、遊技者によりボタン表示が行われるか、若しくは有効期間が終了すると、図27(b)に示すように、示唆表示または切替示唆表示のいずれかが表示されることを示す態様の演出が行われ、特殊スーパーーリーチでない場合には、図27(d)に示す示唆表示が行われ、特殊スーパーーリーチである場合には、図27(c)に示す切替示唆表示が行われる。図27に示す演出動作例のうち特殊スーパーーリーチのリーチ演出が行われる例は、図31に示す特殊スーパーーリーチ2のタイミングチャートに対応しており、図31に示すボタン表示のタイミングが図27(a)に、切替示唆表示のタイミングが図27(c)に、それぞれ対応している。なお、図26(d)では、示唆表示が1種類である例を示しているが、図16のステップS529にて設定された態様の示唆表示が行われればよい。なお、図27(a)～(c)は、図3の変動パターンPB2-5またはPB4-5に対応する演出動作例を示している。2030

#### 【0263】

一方、図3に示す変動パターンPB2-2、PB2-6～PB2-7、PB4-2、PB4-6～PB4-7の変動パターンの場合は、図26(c)または(d)の演出動作例の後、図27(e)に示すように、スーパーーリーチBのリーチ演出が進行する。なお、変動パターンPB2-2、PB2-6～PB2-7、PB4-2、PB4-6～PB4-7であっても、図27(d)に示す演出動作例が実行されてもよい。40

#### 【0264】

図27(d)または(e)の演出の後は、図28(a)に示すように、最終停止図柄が停止するか否かを煽るような演出が実行される。その後、変動パターンPB2-2、PB2-6～PB2-7、PB4-2、PB4-6～PB4-7の変動パターンの場合は、図28(b)に示すように、ボタン表示が行われる。なお、図示する例では、リーチ演出の後段部分（リーチ演出における最終停止図柄が停止するか否かを煽るような演出を実行す50

る部分)でボタン表示がされ、切替表示(切替演出)が行われる場合について示している。そして、遊技者によりボタン表示が行われるか、若しくは有効期間が終了すると、図28(c)に示すように、示唆表示または切替示唆表示のいずれかが表示されることを示す態様の演出が行われ、特殊スーパーリーチでない場合には、図28(d)に示す示唆表示が行われ、特殊スーパーリーチである場合には、図28(e)に示す切替示唆表示が行われる。図28に示す演出動作例のうち特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われる例は、図31に示す特殊スーパーリーチ3のタイミングチャートに対応しており、図31に示す後段演出の開始時が図28(a)に、ボタン表示のタイミングが図28(b)に、切替示唆表示のタイミングが図28(e)に、それぞれ対応している。なお、図28(d)では、示唆表示が1種類である例を示しているが、図16のステップS529にて設定された態様の示唆表示が行われればよい。図28(e)は、図3の変動パターンPB2-6およびPB4-6に対応する演出動作例を示している。図28(d)の示唆表示が行われた後は、可変表示結果が「大当たり」である場合には、図28(f)に示す演出動作例のように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、図28(g)に示す演出動作例のように進行していく。図31に示すように、特殊スーパーリーチ2と3のリーチ演出では、ともにスーパーリーチBからスーパーリーチCのリーチ演出に切替えられるが、図示するように切替えが行われるタイミングが異なっている(特殊スーパーリーチ2はリーチ演出の前段演出部分、特殊スーパーリーチCではリーチ演出の後段演出部分といったように、)。すなわち、スーパーリーチBが実行されてからスーパーリーチCに切り替わるまでの経過時間が異なっている。この実施の形態では、切替示唆表示が行われるタイミングについて、すなわち、リーチ演出が切り替えられるタイミングが異なることについて示しているが、リーチ演出が開始されてから切り替えられるまでの経過時間が異なるという概念も含んでいる。さらに、可変表示が開始されてからリーチ演出が切り替えられるまでの期間が異なるといった概念も含んでいる。なお、経過期間には、例えば、リーチ演出が開始されてから所定秒数経過といった時間的な期間と、例えば、リーチ演出が複数段階から構成されている場合にいずれの段階まで経過したかといった演出の進行状況に合わせた期間とが含まれる。

#### 【0265】

図29～図30は、スーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合(特殊スーパーリーチにおいてスーパーリーチCに切替えられた場合も含む)における演出動作例を示している。まず、図29(a)に示すようにスーパーリーチCのリーチ演出が実行される。そして、図29(b)～(e)に示すように、スーパーリーチCのリーチ演出が進行し、図30(a)に示すように、最終停止図柄が停止するか否かを煽るような演出が実行され、図30(b)に示すように、ボタン表示が行われる。スーパーリーチCの場合、この実施の形態では、それ以上切り替わることがない種類のリーチ演出であるため、切替示唆表示は行われない。そのため、図30(c)に示すように、示唆表示または切替示唆表示のいずれかが表示されることを示す態様の演出が行われたとしても、図30(d)に示すように、示唆表示が行われることとなるが、図30(c)に示す演出動作が行われたことにより、遊技者にとって、さらに切替表示が行われるのではないかという期待感を抱かせることができる。また、例えば、図30(c)に示す演出動作例の後、大当たりであることを報知する画像(例えば、通常時には表示されることのないプレミア画像など)を表示することにより、大当たりとなることを報知してもよい。図30(d)の示唆表示が行われた後は、可変表示結果が「大当たり」である場合には、図30(e)に示す演出動作例のように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、図30(f)に示す演出動作例のように進行していく。

#### 【0266】

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

#### 【0267】

演出制御用CPU120は、スーパーリーチBからスーパーリーチCに切り替える際の

10

20

30

40

50

切替示唆表示を、変動パターンに応じて、すなわち、何回目の切替えであるかに応じて、異なるタイミングで行う。したがって、演出が単調となることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。また、演出制御用CPU120は、ステップS972の処理にて、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行するか否かに応じて異なる割合でリーチ中予告演出を実行するか否かを決定する。したがって、リーチ演出の実行中に、リーチ中予告演出が実行されるか否かにも遊技者の注目を集めることができる。また、演出制御用CPU120は、最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される前のタイミング（前段演出のタイミング）と最終停止図柄が停止するか否かを煽る演出の実行中のタイミング（後段演出のタイミング）のいずれかのタイミングで切替示唆表示を行うとともに、例えば、変動パターンPB2-5やPB4-5の変動パターンの場合、1回目にリーチ演出を切り替える場合には、後段演出のタイミングで切替示唆表示を行い、2回目にリーチ演出を切り替える場合には、前段演出のタイミングで切替示唆表示を行う。したがって、何回目の切替であるかに応じて前段演出または後段演出のいずれか異なるタイミングで切り替えが行われるとともに、前段演出で切替示唆表示が行われた場合は、リーチ演出の実行期間が短くなりテンポのよい切替演出が実行され、後段演出で切替示唆表示が行われた場合は、リーチ演出の展開が遊技者に認識された段階で別の種類のリーチ演出に切り替わるため、遊技者にリーチ演出の復活感を与えることができる。  
10

#### 【0268】

演出制御用CPU120は、例えば、変動パターンPB2-7やPB4-7の場合、スーパーリーチBのリーチ演出の後段部分でスーパーリーチCに切り替える切替示唆表示を行うのに対し、変動パターンPB2-5やPB4-5の場合には、スーパーリーチBのリーチ演出の前段部分でスーパーリーチCに切り替える切替示唆表示を行う。すなわち、1回目にリーチ演出を切り替えるよりも2回目にリーチ演出を切り替える場合の方が早いタイミングで切替示唆表示を行う。したがって、可変表示時間が長くなり間延びする感覚を遊技者に与えることを防止でき、遊技興趣の低下を防止することができる。また、演出制御用CPU120は、ステップS509にて、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行するか否かに応じて異なる割合で保留表示予告を実行するか否かを決定する。したがって、保留表示予告が実行されるか否かによってリーチ切替演出が実行されるか否かも変化するため、保留表示予告が実行されるか否かにも注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。  
20  
30

#### 【0269】

また、演出制御用CPU120は、変動パターンPB2-5やPB4-5の場合には、スーパーリーチAのリーチ演出の後段部分でスーパーリーチBに切り替える切替示唆表示を行ってスーパーリーチBに切替え、その後、スーパーリーチBのリーチ演出の前段部分でスーパーリーチCに切り替える切替示唆表示を行い、スーパーリーチCに切り替える。また、変動パターンPB2-6やPB4-6の場合には、スーパーリーチAのリーチ演出の後段部分でスーパーリーチBに切り替える切替示唆表示を行ってスーパーリーチBに切替え、その後、スーパーリーチBのリーチ演出の後段部分でスーパーリーチCに切り替える切替示唆表示を行い、スーパーリーチCに切り替える。すなわち、2回目にリーチ演出を切り替える場合には、前段部分と後段部分のいずれかのタイミングでリーチ演出の切替えが行われ、1回目とは異なる数の切替えタイミングとなっている。したがって、リーチ演出中におけるリーチ切替演出が実行されるタイミングにも注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、スーパーリーチAのリーチ演出からスーパーリーチBのリーチ演出に切り替わる場合には、後段部分の1つのタイミングで切替示唆表示が行われ、リーチ演出の切替えが行われるが、スーパーリーチBのリーチ演出からスーパーリーチCのリーチ演出に切り替わる場合には、前段部分と後段部分の2つのいずれかのタイミングで切替示唆表示が行われ、リーチ演出の切替が行われる（リーチの種類に応じて切替演出の実行タイミング数が異なる）。したがって、リーチ演出の種類によって注目すべきタイミングが変化するため、演出がすなわち、単調とならず、遊技興趣を向上させることができる。  
40  
50

**【 0 2 7 0 】**

また、後段演出のタイミングにリーチ演出を切り替える場合、リーチ演出の種類に応じて後段演出の実行タイミングは異なるため、リーチ演出の種類に応じて切替演出の実行タイミングも異なっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

**【 0 2 7 1 】**

また、この実施の形態によれば、遊技者にプッシュボタン 31B の操作（ボタン操作）を促すボタン表示が行われ、ボタン操作が行われると、示唆表示または切替示唆表示のいずれかが同じタイミングで行われる。したがって、遊技者の操作への参加意欲を高め、遊技興趣を向上させることができる。また、操作が行われたタイミングでリーチ切替演出が実行されるか否かを遊技者に認識させることができ、遊技者の操作に対する期待感を向上させることができる。10

**【 0 2 7 2 】**

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

**【 0 2 7 3 】****( 变形例 1 )**

上記実施の形態では、示唆演出および切替演出においてボタン表示が行われる例を示したが、例えば、ボタン表示の表示態様は、図 32 に示すように複数種類あってもよい。図 32 に示す例では、ボタン表示の大きさが異なる例を示しているが、例えば、異なる形態のボタンを表示するようにしてもよいし、表示されるボタンの画像内のメッセージを異ならせててもよい。図 32 に示す例では、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、図 32 ( b ) に示す態様のボタン表示が、可変表示結果が「ハズレ」となる場合よりも高い割合で実行されるよう設定されればよい（可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、図 32 ( a ) に示す態様のボタン表示が、可変表示結果が「大当たり」となる場合よりも高い割合で実行されるよう設定されればよい）。なお、切替示唆表示を行う場合には、示唆表示を行う場合よりも高い割合で図 32 ( b ) に示す態様のボタン表示が行うように設定されてもよい。なお、示唆表示を行う場合には、図 16 のステップ S529 に示す示唆演出実行設定処理において、当該ボタン表示の態様を、可変表示結果に基づいて決定すればよく、切替示唆表示を行う場合には、例えば、特殊スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンのうち、図 32 ( a ) の態様のボタン表示を行う変動パターンと、図 31 ( b ) の態様のボタン表示を行う変動パターンとを予め用意しておけばよく、可変表示結果に応じて選択すればよい。これによれば、表示されるボタン表示の態様についても遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、上述した態様 A の示唆表示を実行する示唆演出が行われる場合に図 32 ( b ) に示す態様のボタン表示が行われる割合と、切替示唆表示が行われる場合に図 32 ( b ) に示す態様のボタン表示が行われる割合とが同じ割合になるように設定してもよい。これによれば、ボタン表示が行われた段階では、リーチ演出が切り替わるか否かということが遊技者に認識されず、リーチ演出が切り替わることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。3040

**【 0 2 7 4 】**

また、図 33 に示すように、ボタン表示に合わせてボタン表示の表示期間を示すメータを表示するようにしてもよい。ボタン表示の表示期間とは、ボタン表示が画像表示装置 5 に表示されてから、プッシュボタン 31B が操作されずにボタン表示が画像表示装置 5 に表示されなくなるまでの期間をいう。メータの表示態様は、ボタン表示の残り表示時間に応じて変化する。ボタン表示が表示された当初はメータがフルの状態を示しており、残り表示時間の減少に伴いメータが空に近づき、残り表示時間が 0 になるとメータが空になった後、ボタン表示及びメータが画像表示装置 5 に表示されなくなる。これにより遊技者は50

プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる残り時間を大まかに把握することができる。

【 0 2 7 5 】

( 变形例 2 )

上記実施の形態では、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合には、保留表示予告とリーチ中予告演出の実行割合が、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行しない場合よりも低い例を示したが、これは一例である。例えば、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合、保留表示予告とリーチ中予告演出の実行割合が特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行しない場合よりも高くなるように各テーブルにおける決定値を割り当ててもよい。これによれば、特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われる場合には、複数の演出が実行されるため、遊技者の期待感を向上させることができる。また、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合、保留表示予告とリーチ中予告演出のうち、いずれか一方の実行割合を高く、他方の実行割合を低く設定してもよい。これによれば、特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われるか否かに関わらず、保留表示予告またはリーチ中予告演出が実行されるため、遊技者に特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われることを遊技者に認識されることを抑制でき、特殊スーパーリーチのリーチ演出が行われたことの意外性を遊技者に与えることができる。また、保留表示予告またはリーチ中予告演出に限られず、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合、擬似連の可変表示演出の実行割合が特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行しない場合よりも高くなるなど、リーチ演出前に実行される演出においても、特殊スーパーリーチのリーチ演出か否かで実行割合を異ならせててもよい。また、特殊スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合には、擬似連の可変表示の回数が少なくなるなど、擬似連の可変表示の回数が異なるようにしてもよい。これによれば、大当たり期待度の高い演出が実行されずに可変表示が開始されたにも関わらず、リーチ演出が切り替わり大当たり期待度が高くなるため、遊技者に意外性を与えることができるとともに、リーチ演出が切り替わることへの期待感を向上させることができる。また、特殊スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、擬似連の可変表示回数が少ないため、全体的な可変表示時間が冗長になることを防止することができる。

【 0 2 7 6 】

( 变形例 3 )

上記実施の形態では、図 2 2 に示すステップ S 5 5 5 およびステップ S 5 5 7 にて、ボタン操作が行われなかった場合には、所定期間経過後（ボタン有効期間経過後）に切替示唆表示または示唆表示が行われる例を示したが、これは一例である。例えば、ステップ S 5 5 7 にてボタン操作が行われないと判定された後所定期間経過した場合には、示唆表示を行わないようにしてもよい。また、ステップ S 5 5 6 および S 5 5 7 にて判定する有効期間は、切替示唆表示または示唆表示のいずれが行われるかに応じて異なる期間であってもよいし、複数期間のうちから選択するようにしてもよい。これによれば、様々な有効期間が設定されるため、演出の幅が広がり、遊技興奮を向上させることができる。

【 0 2 7 7 】

( 变形例 4 )

上記実施の形態においては、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基板 1 2 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基板 1 2 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 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、演出制御基板 1 2 の側では、2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を利用し、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基板 12 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、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、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ぬデータ量を削減することができる。

## 【0278】

(変形例5)

10

また上記の実施形態では、リーチ演出が最大2回切り替わる例を示したが、これは一例である。リーチ演出は3回以上切り替わってもよく、これに対応する変動パターンを予め用意しておけばよい。なお、例えばリーチ演出を3回切り替える場合には、1回目の切替えではリーチ演出の後段部分で切替えを行い、2回目の切替えではリーチ演出の前段部分で切替えを行い、3回目の切替えでは、例えば、図26(c)または(d)に示すリーチ中予告演出が実行されるタイミングでリーチ演出を切替えるといったように、リーチ演出の切替え回数が増加する度にリーチ演出を開始してから切替えが行われるまでの経過期間が短縮されればよい。これによれば、よりテンポのよい演出が実行されることとなり、リーチ演出が冗長となることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

## 【0279】

20

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、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。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機、さらには遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、可変表示装置で導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用することができる。

## 【0280】

30

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探っても構わない。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探っても構わない。

## 【0281】

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。

40

## 【符号の説明】

## 【0282】

1 ... パチンコ遊技機

2 ... 遊技盤

3 ... 遊技機用枠

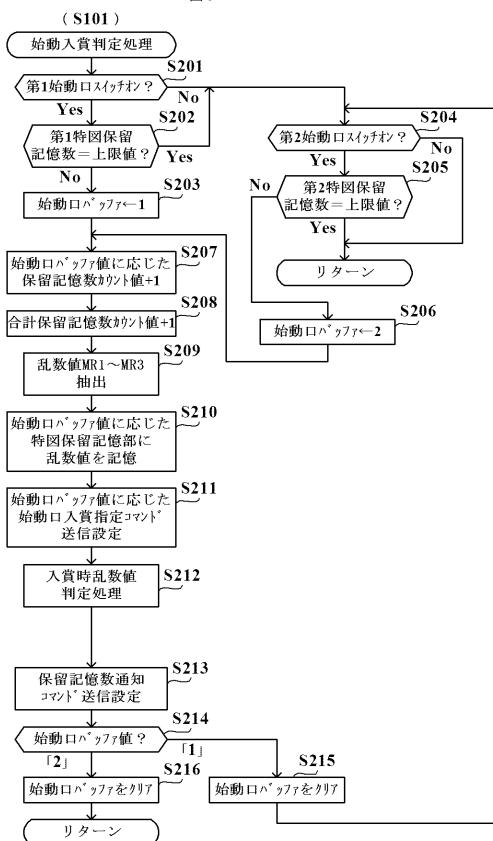
4A、4B ... 特別図柄表示装置

50

- 5 ... 画像表示装置  
 6 A ... 普通入賞球装置  
 6 B ... 普通可変入賞球装置  
 7 ... 特別可変入賞球装置  
 8 L、8 R ... スピーカ  
 9 ... 遊技効果ランプ  
 1 1 ... 主基板  
 1 2 ... 演出制御基板  
 1 3 ... 音声制御基板  
 1 4 ... ランプ制御基板  
 1 5 ... 中継基板  
 2 0 ... 普通図柄表示器  
 2 1 ... ゲートスイッチ  
 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ  
 2 3 ... カウントスイッチ  
 3 1 A ... スティックコントローラ  
 3 1 B ... プッシュボタン  
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ  
 1 0 1、1 2 1 ... ROM  
 1 0 2、1 2 2 ... RAM  
 1 0 3 ... CPU  
 1 0 4、1 2 4 ... 亂数回路  
 1 0 5、1 2 5 ... I/O  
 1 2 0 ... 演出制御用CPU  
 1 2 3 ... 表示制御部

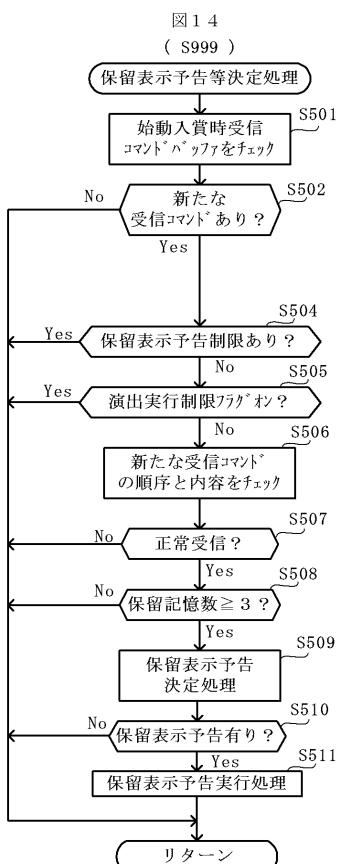
【図5】

図5



【図14】

図5



【図20】

図20

(A) 示唆演出態様決定テーブル (ハズレ時)

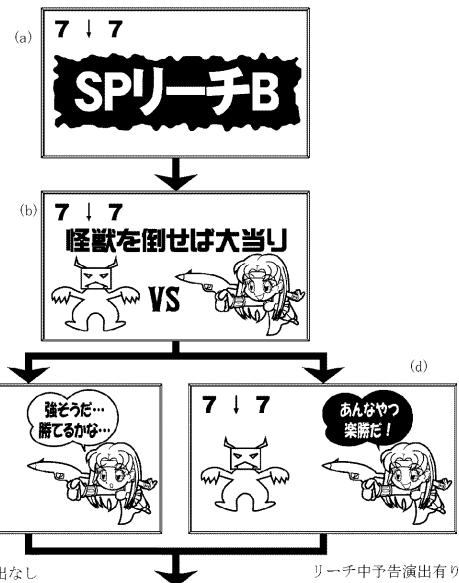
示唆演出態様	決定割合
態様A	70%
態様B	30%

(B) 示唆演出態様決定テーブル (大当たり時)

示唆演出態様	決定割合
態様A	20%
態様B	80%

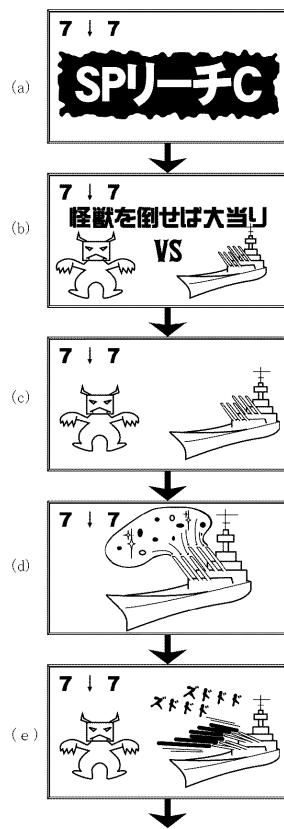
【図26】

図26



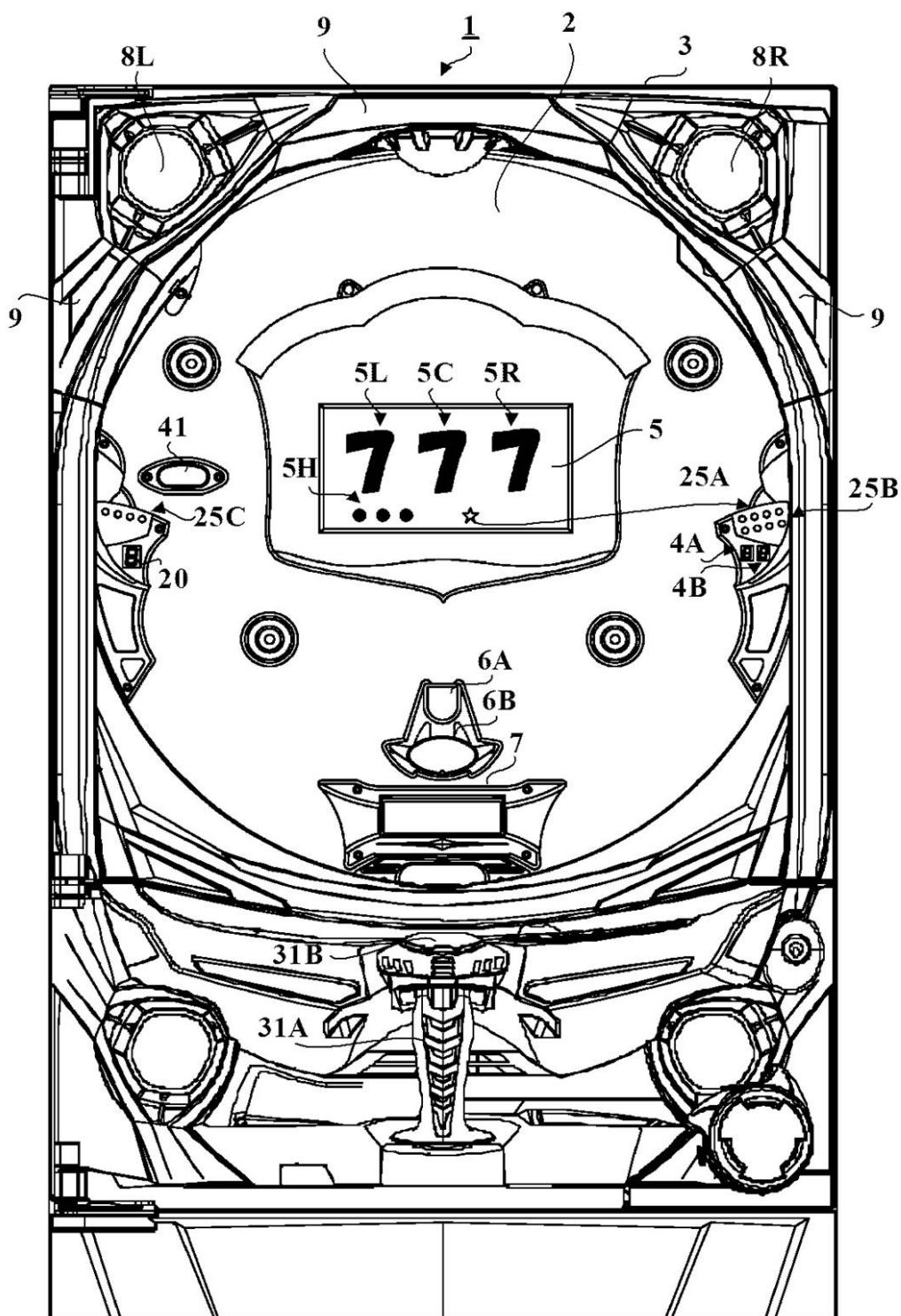
【図29】

図29

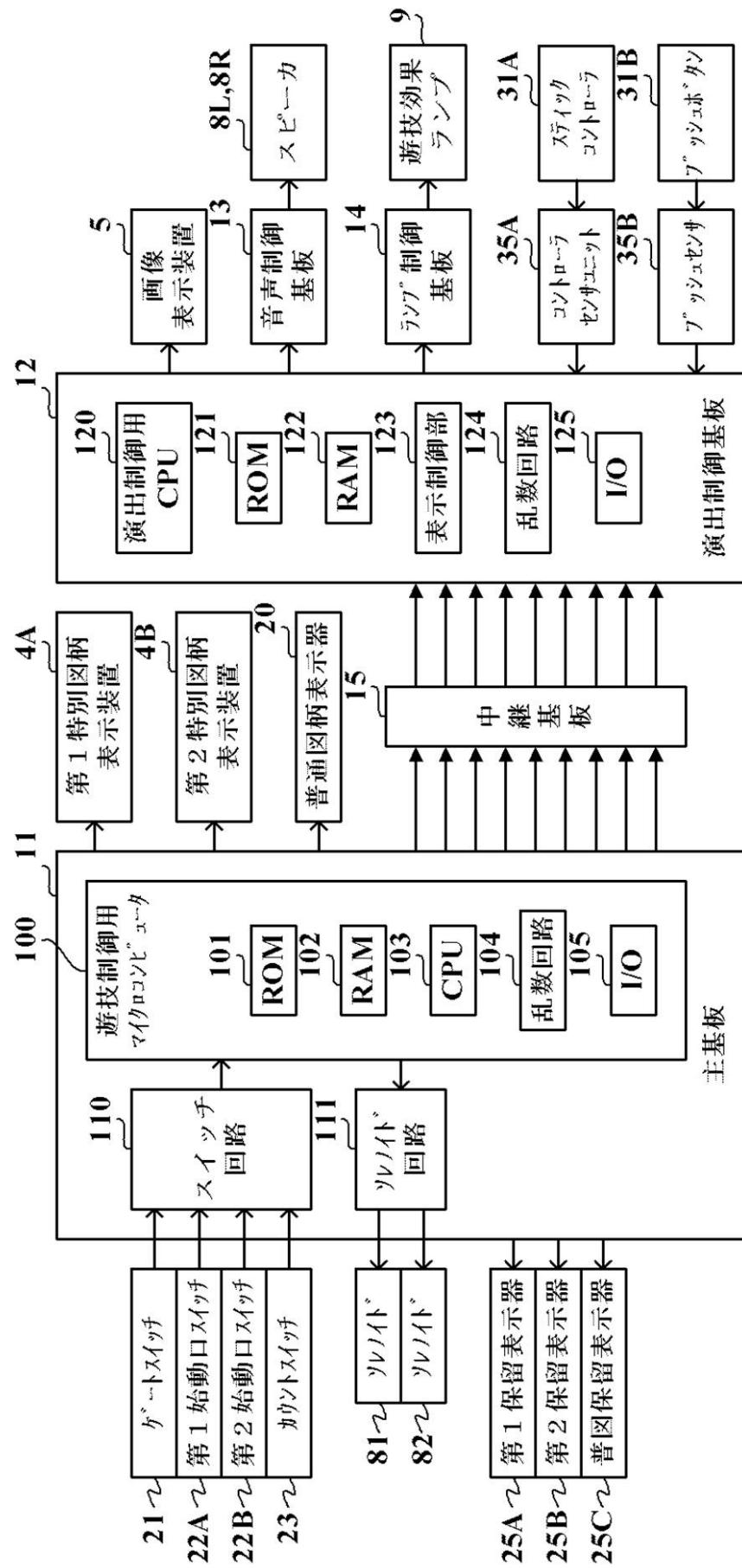


【図1】

図1



【図2】

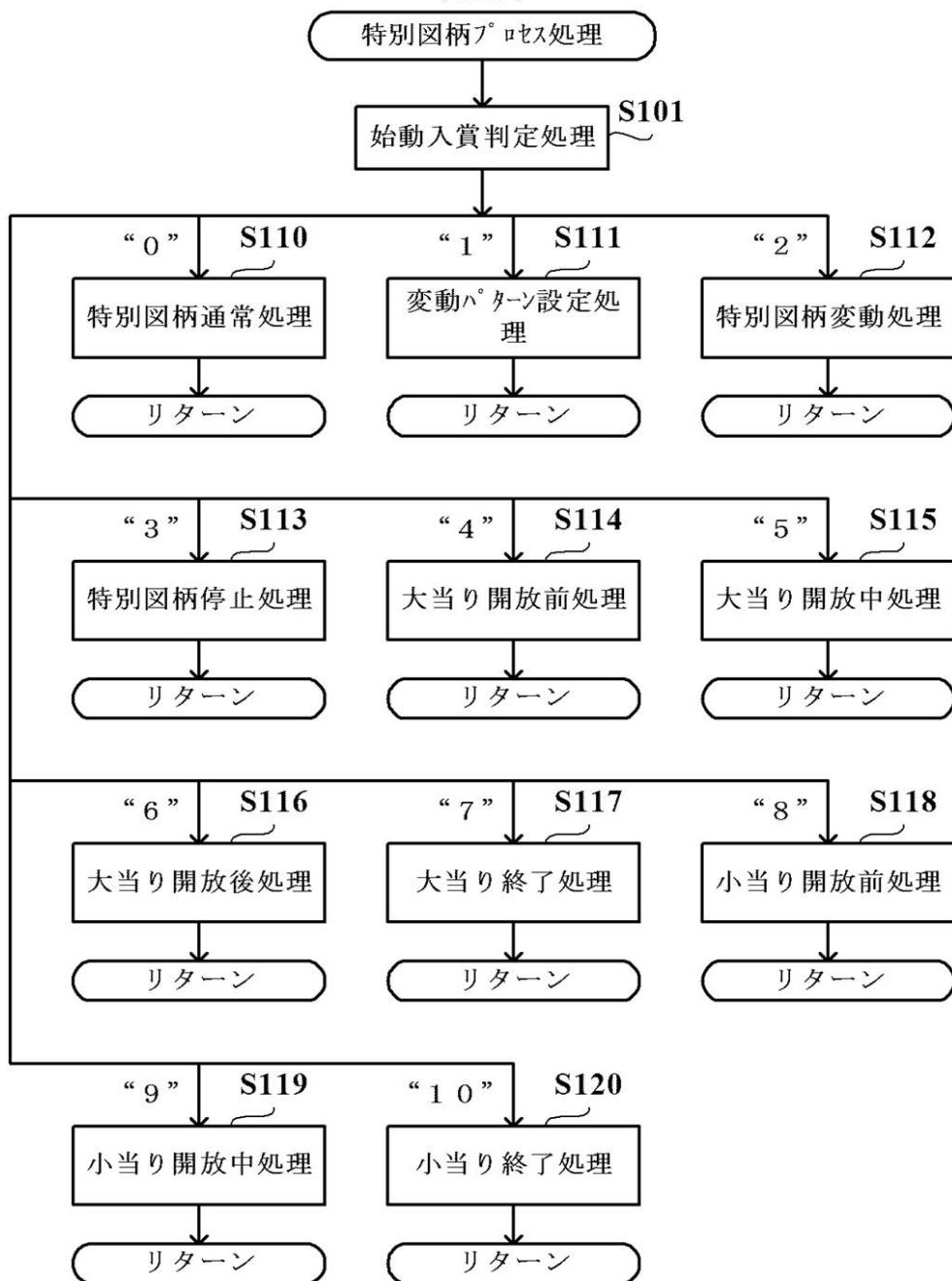


【図3】

図3

変動ハッシュ	特因変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハス^レ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハス^レ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハス^レ)
PB2-1	35000	スーザンリーチA (ハス^レ)
PB2-2	50000	スーザンリーチB (ハス^レ)
PB2-3	70000	スーザンリーチC (ハス^レ)
PB2-4	78000	特殊スーザンリーチ1 (スーザンリーチA→B) (ハス^レ)
PB2-5	123000	特殊スーザンリーチ2 (スーザンリーチA→B→C) (ハス^レ)
PB2-6	138000	特殊スーザンリーチ3 (スーザンリーチA→B→C) (ハス^レ)
PB2-7	110000	特殊スーザンリーチ4 (スーザンリーチB→C) (ハス^レ)
PA4-1	25000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB4-1	50000	スーザンリーチA(大当たり)
PB4-2	60000	スーザンリーチB(大当たり)
PB4-3	70000	スーザンリーチC(大当たり)
PB4-4	100000	特殊スーザンリーチ1 (スーザンリーチA→B) (大当たり)
PB4-5	140000	特殊スーザンリーチ2 (スーザンリーチA→B→C) (大当たり)
PB4-6	158000	特殊スーザンリーチ3 (スーザンリーチA→B→C) (大当たり)
PB4-7	118000	特殊スーザンリーチ4 (スーザンリーチB→C) (大当たり)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当たり)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当たり)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当たり)

【図4】

図4  
(S15)

【図6】

図6

151A

(A)

第1特図保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	1 9	3 9
2	22832	2
3	6 1 0 4	5 5
4	—	—

151B

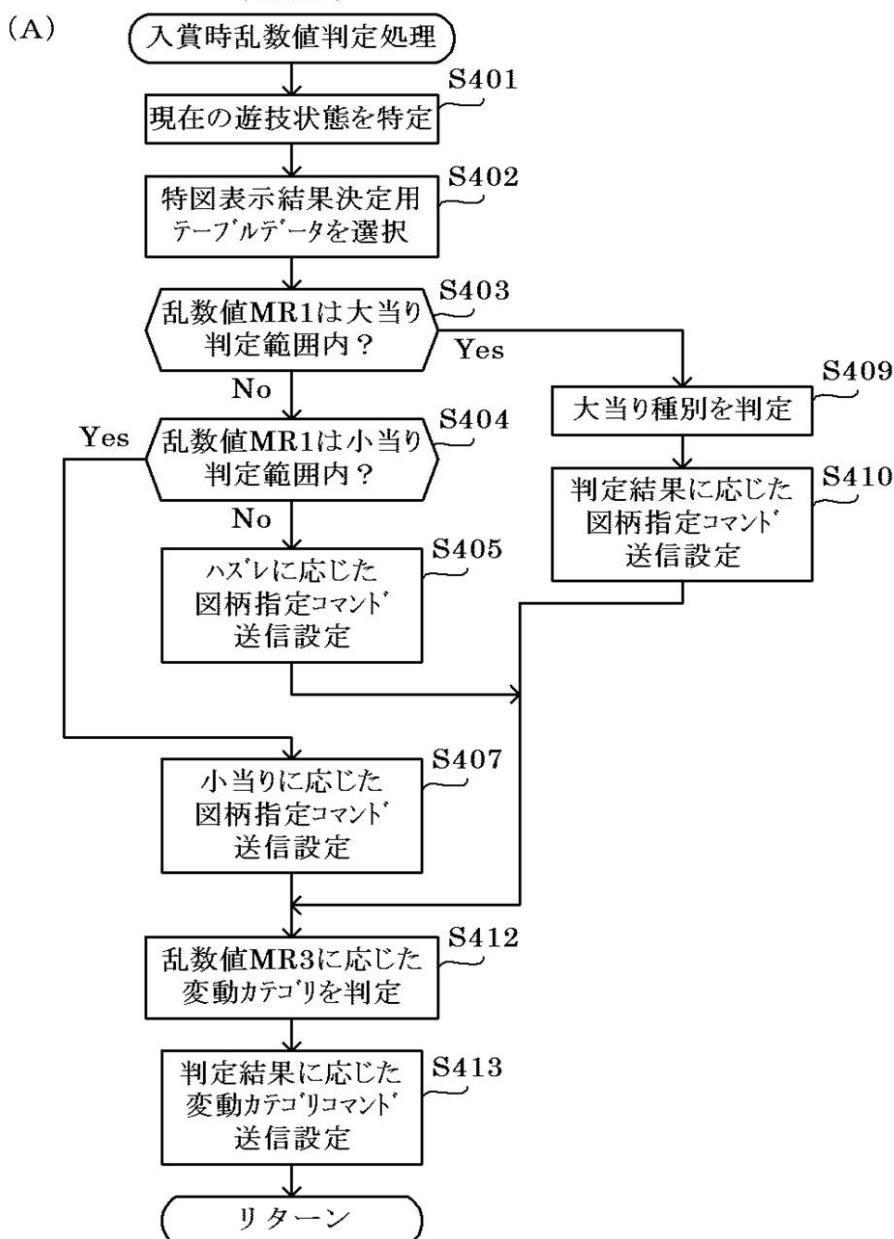
(B)

第2特図保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	8 1	9 9
2	52679	1 7
3	—	—
4	—	—

【図7】

図7

(S212)

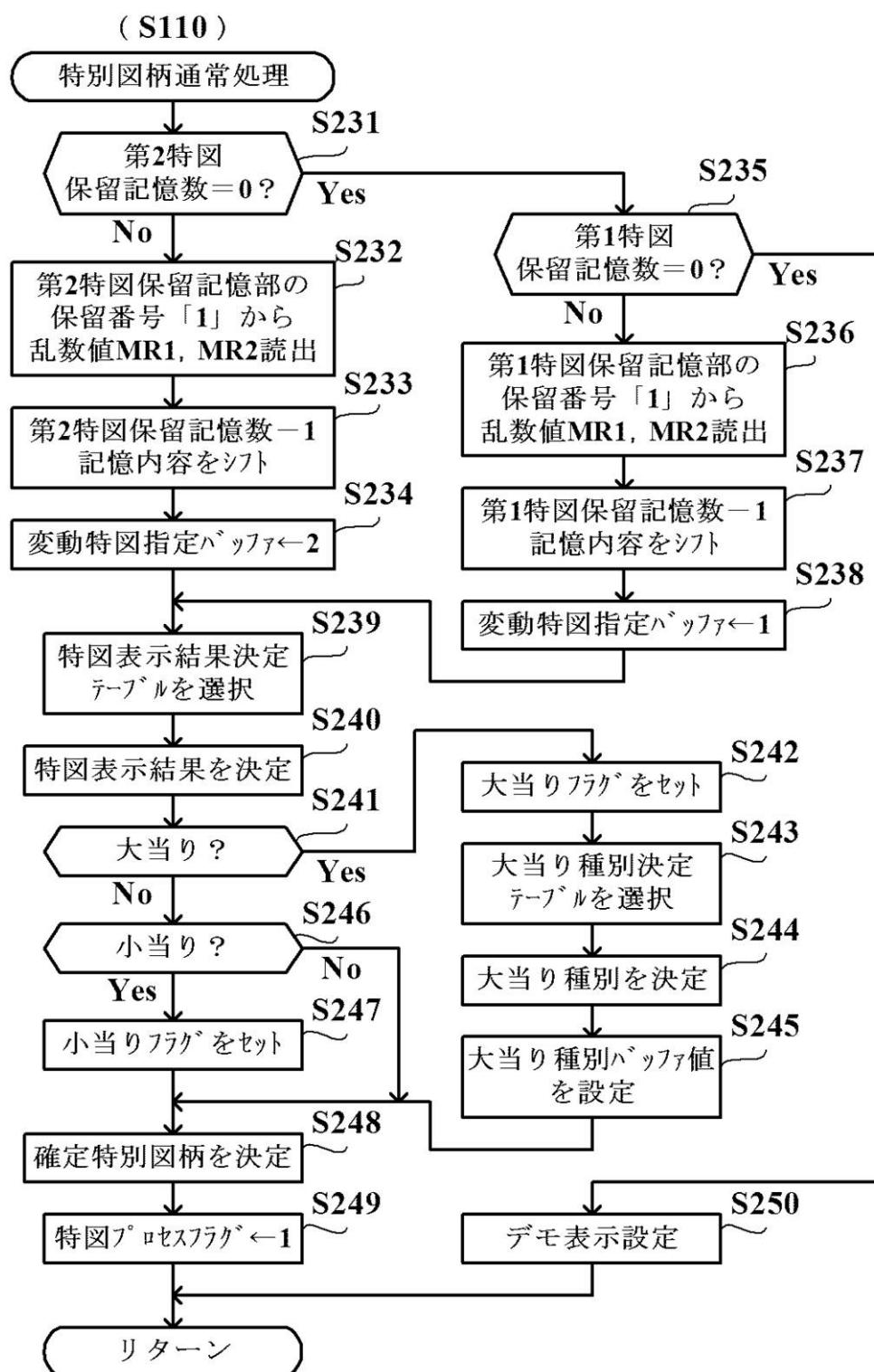


(B)

M O D E	E X T	変動カテゴリ
C 6	0 0	非リーチハスレ
	0 1	リーチハスレ
	0 5	特殊ス-ハ°-リーチハスレ
	1 0	突確・小当り
	1 1	リーチ大当り
	1 5	特殊ス-ハ°-リーチ大当り

【図8】

図8



【図9】

図9

## (A) 第1特図表示結果決定テーブル

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

130A

## (B) 第2特図表示結果決定テーブル

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

130B

【図10】

図10

## 大当たり種別決定テーブル

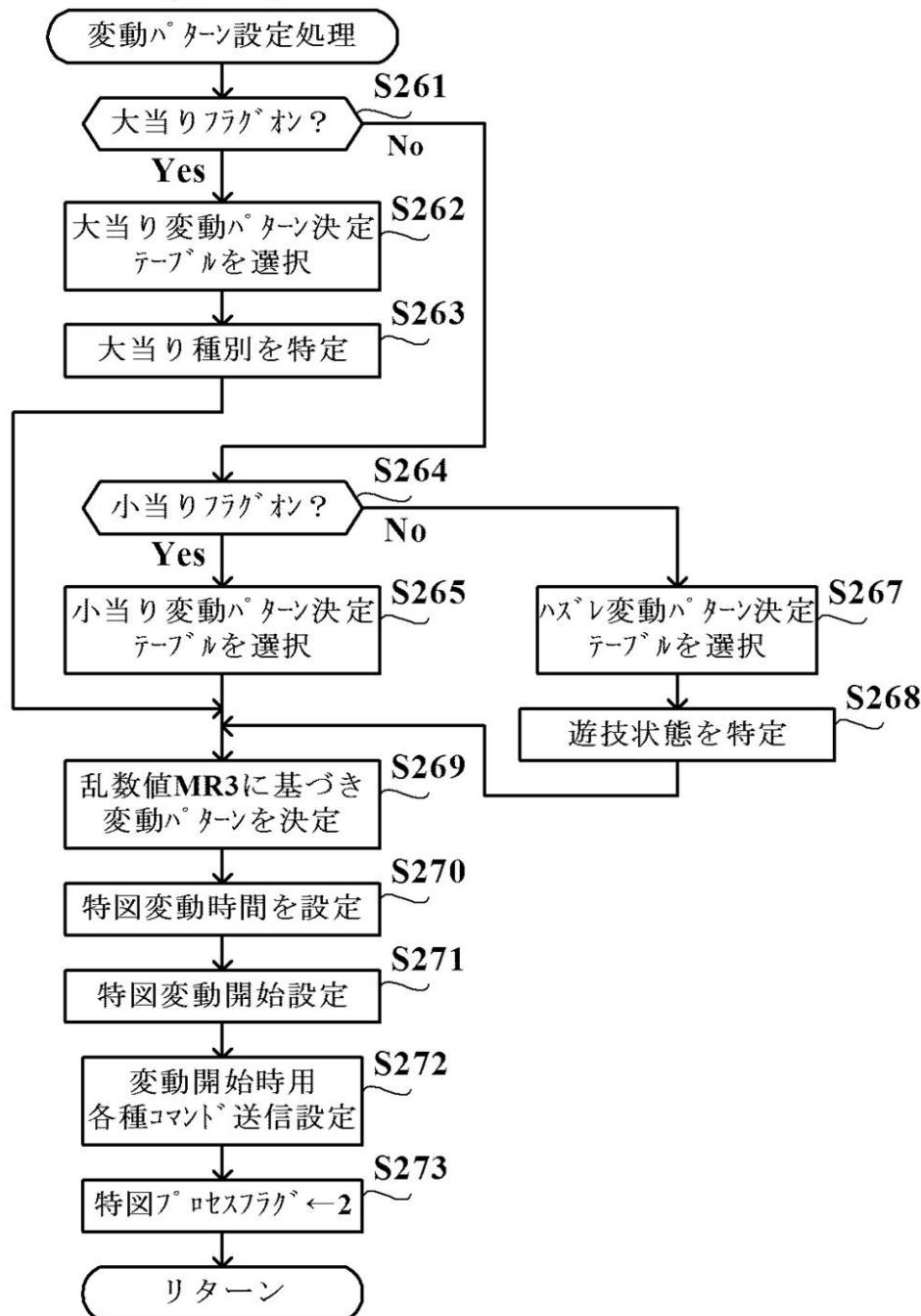
変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

131

【図11】

図11

(S111)



## 【図12】

図12

(A) 大当たり変動バーン決定テーブル

132A

大当たり種別	決定値(MR3)	変動バーン
非確変	1~15	PA4-1
	16~35	PB4-1
	36~60	PB4-2
	61~100	PB4-3
	101~130	PB4-4
	131~180	PB4-5
	181~220	PB4-6
	221~251	PB4-7
確変	1~9	PA4-1
	10~23	PB4-1
	24~40	PB4-2
	41~90	PB4-3
	91~122	PB4-4
	123~176	PB4-5
	177~218	PB4-6
	219~251	PB4-7
確確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当たり変動バーン決定テーブル 132B

決定値(MR3)	変動バーン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

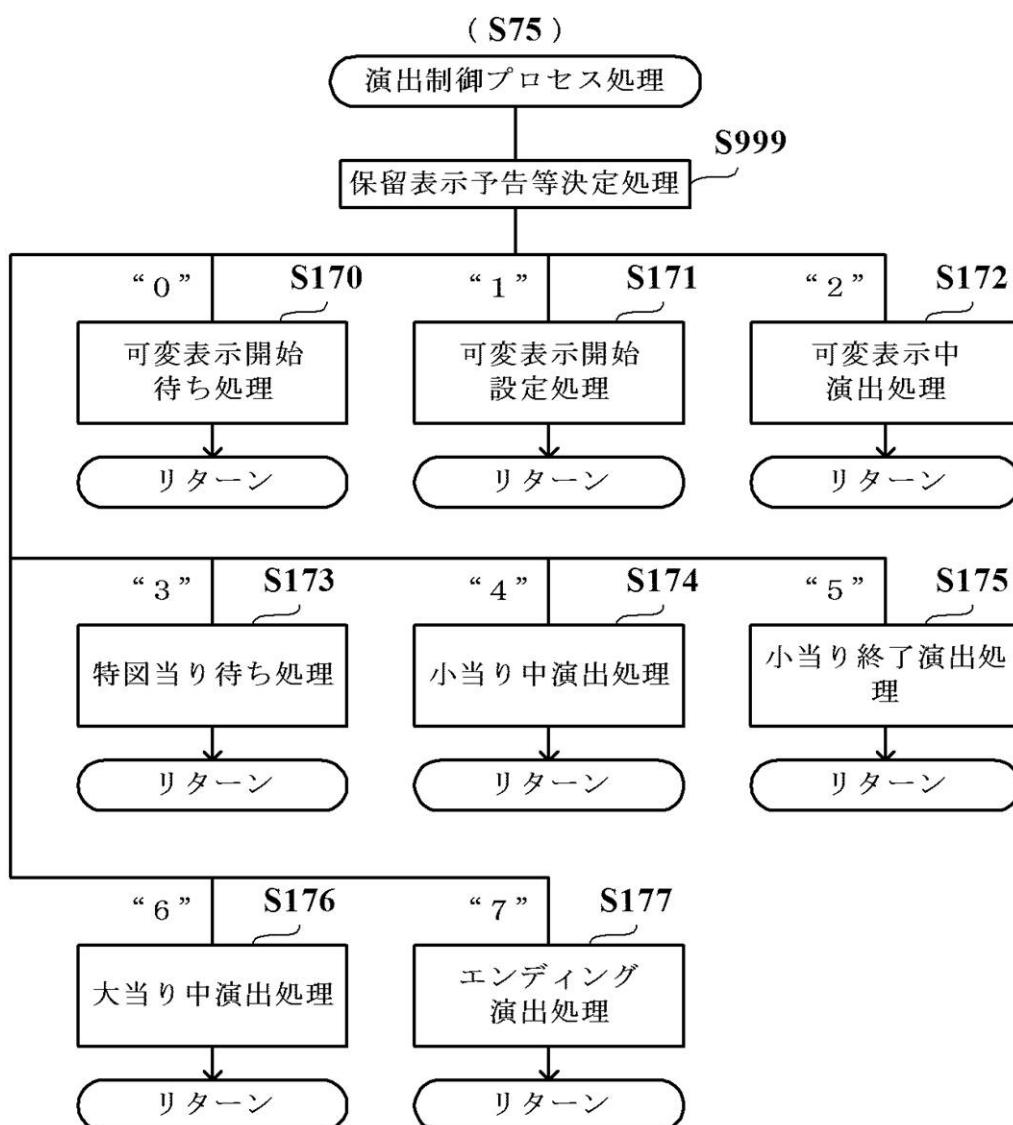
(C) ハズレ変動バーン決定テーブル

132C

遊技状態	決定値(MR3)	変動バーン
通常状態	1~100	PA1-1
	101~172	PA1-2
	173~200	PA2-1
	201~221	PB2-1
	222~235	PB2-2
	236~238	PB2-3
	239~240	PB2-4
	241~245	PB2-5
	246~248	PB2-6
	249~251	PB2-7
確変状態時短状態	1~190	PA1-2
	191~220	PA2-1
	221~230	PB2-1
	231~238	PB2-2
	239~240	PB2-3
	241~245	PB2-4
	246~247	PB2-5
	248~249	PB2-6
	250~251	PB2-7

【図13】

図13



## 【図15】

図15

## (A) 保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ）

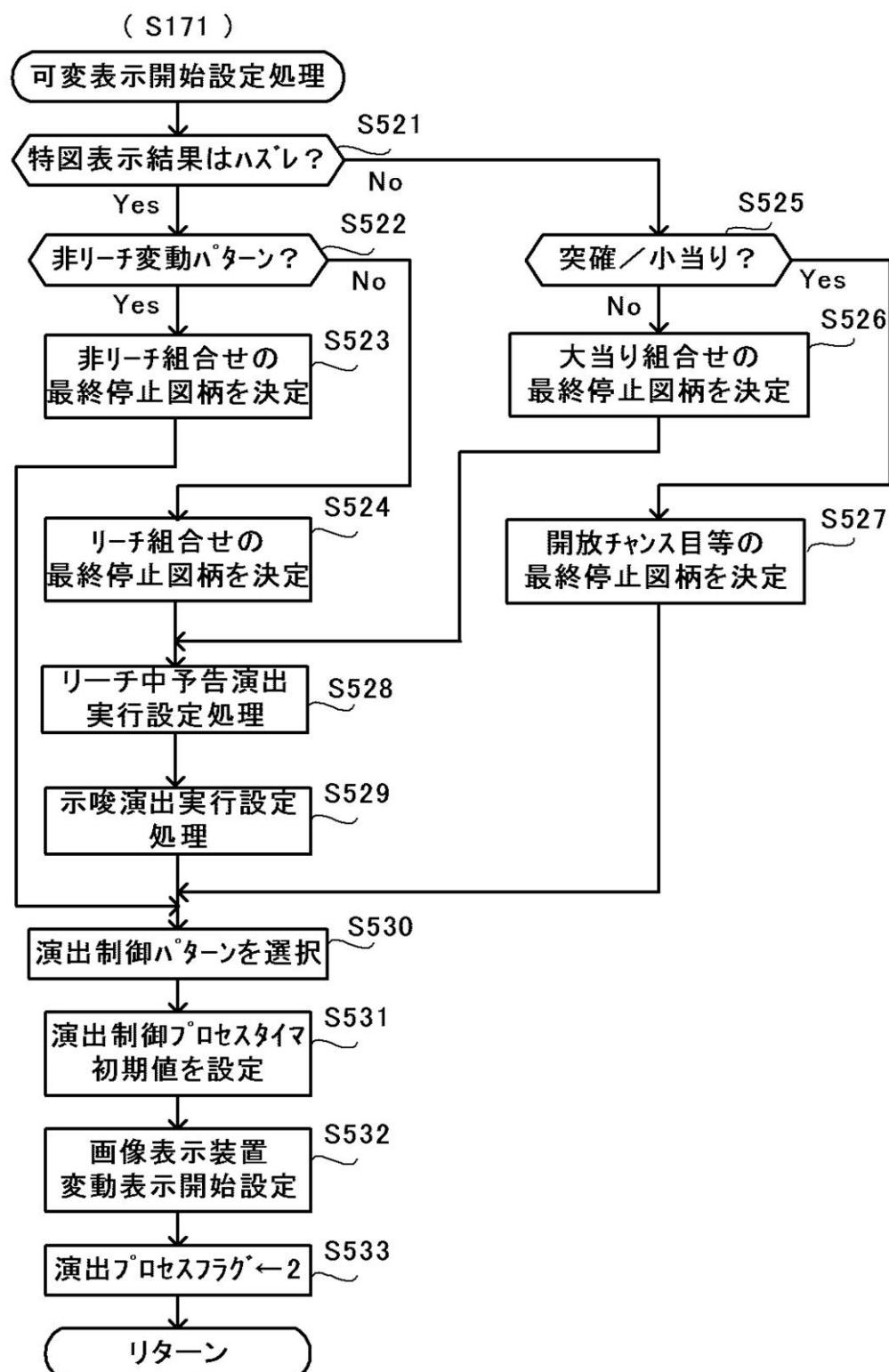
大当たり種別	保留表示予告	決定値 (SR2)
大当たり	実行有り	1~20
	実行無し	21~100
上記以外	実行有り	1~10
	実行無し	11~100

## (B) 保留表示予告実行決定テーブル（特殊スーパーリーチ以外）

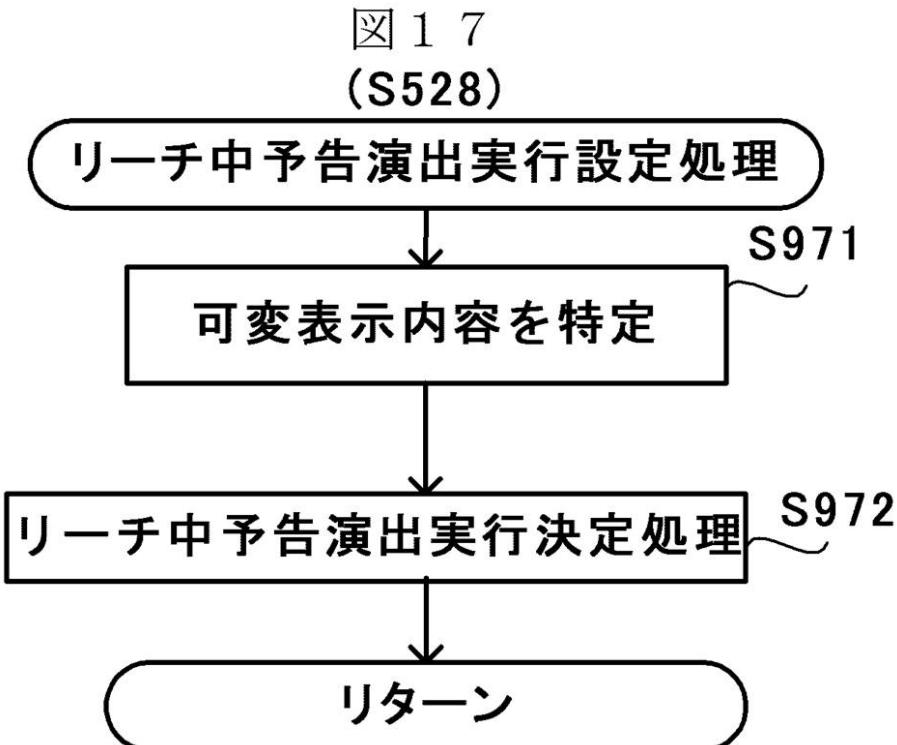
大当たり種別	保留表示予告	決定値 (SR2)
大当たり	実行有り	1~90
	実行無し	91~100
上記以外	実行有り	1~25
	実行無し	26~100

【図16】

図16



【図17】



【図18】

図18

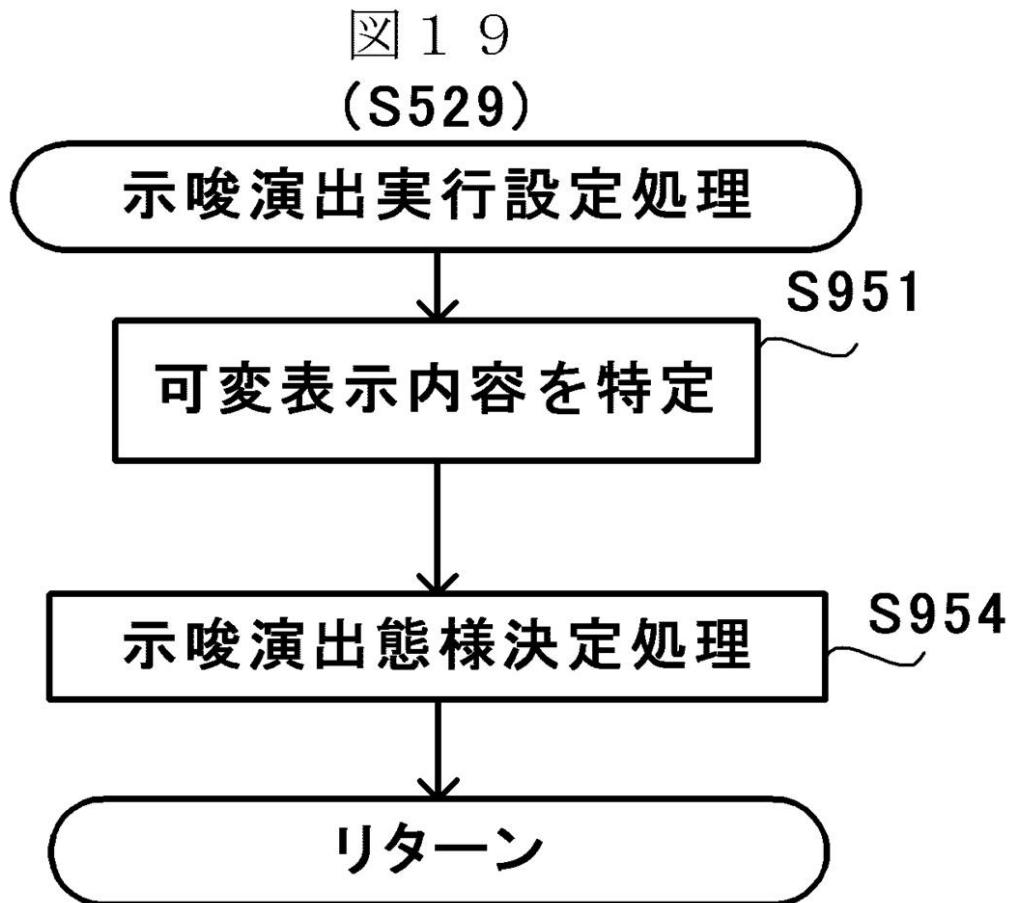
(A) リーチ中予告演出実行決定テーブル (特殊スーパーリーチ)

大当たり種別	リーチ中予告演出	決定値 (SR3)
大当たり	実行有り	1~20
	実行無し	21~100
上記以外	実行有り	1~10
	実行無し	11~100

(B) リーチ中予告演出実行決定テーブル (特殊スーパーリーチ以外)

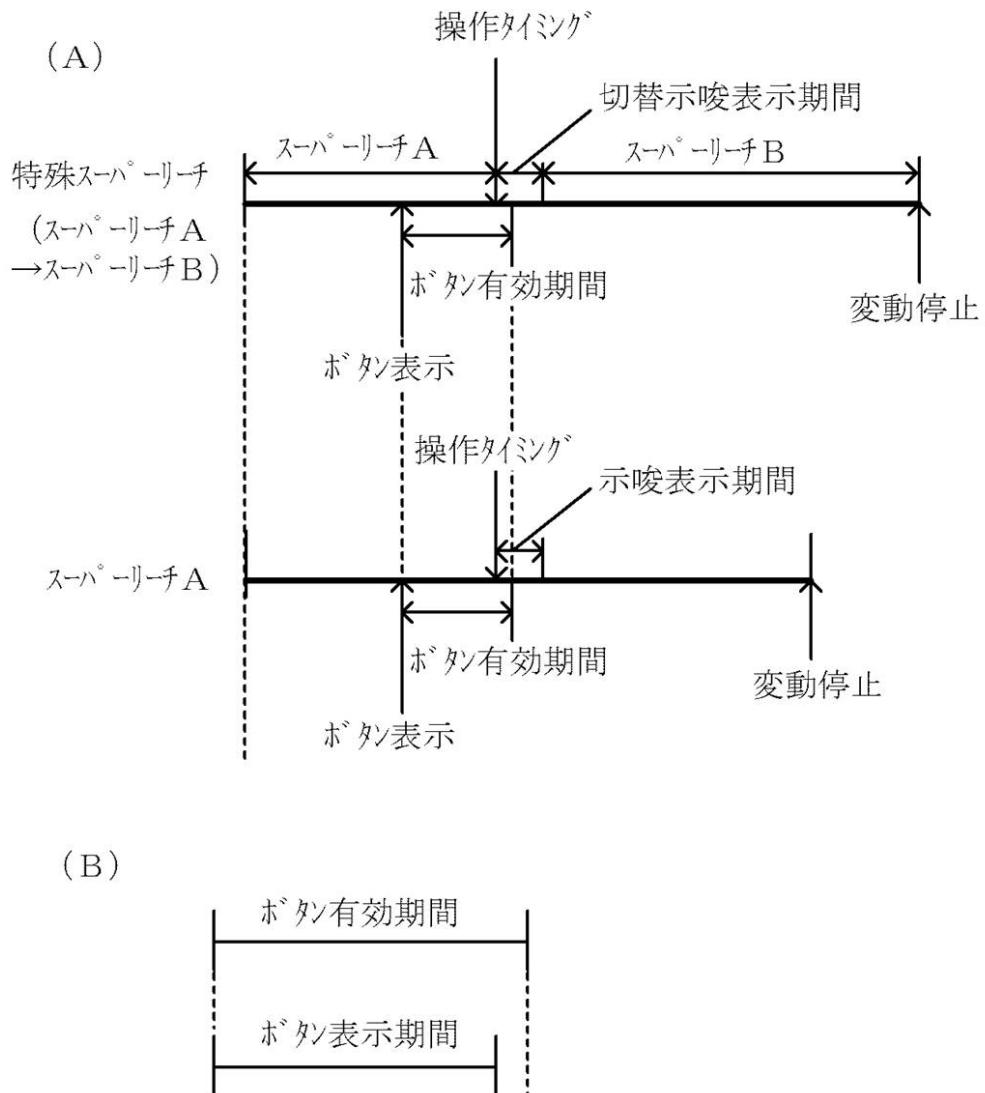
大当たり種別	リーチ中予告演出	決定値 (SR3)
大当たり	実行有り	1~90
	実行無し	91~100
上記以外	実行有り	1~15
	実行無し	16~100

【図19】



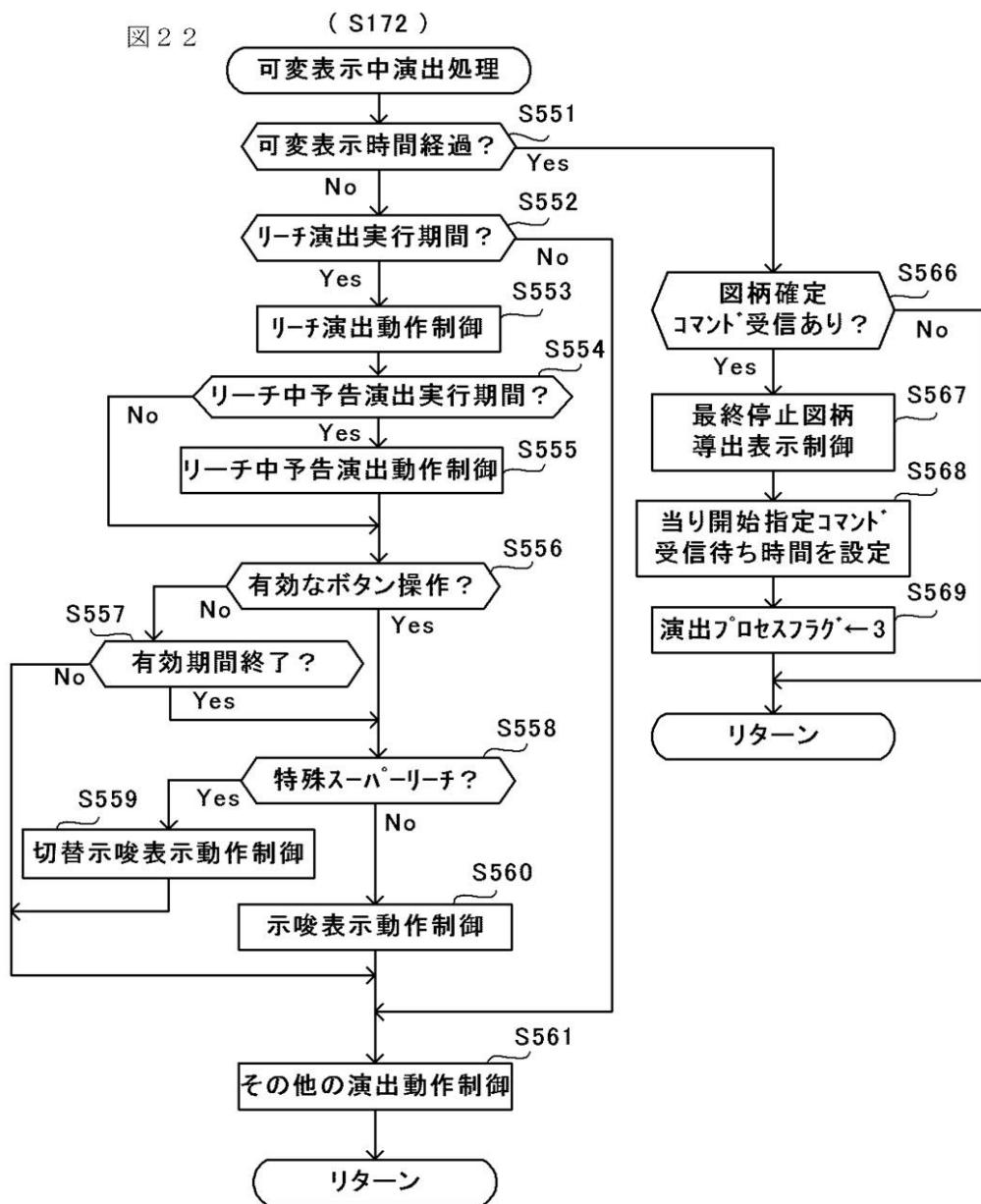
【図21】

図21

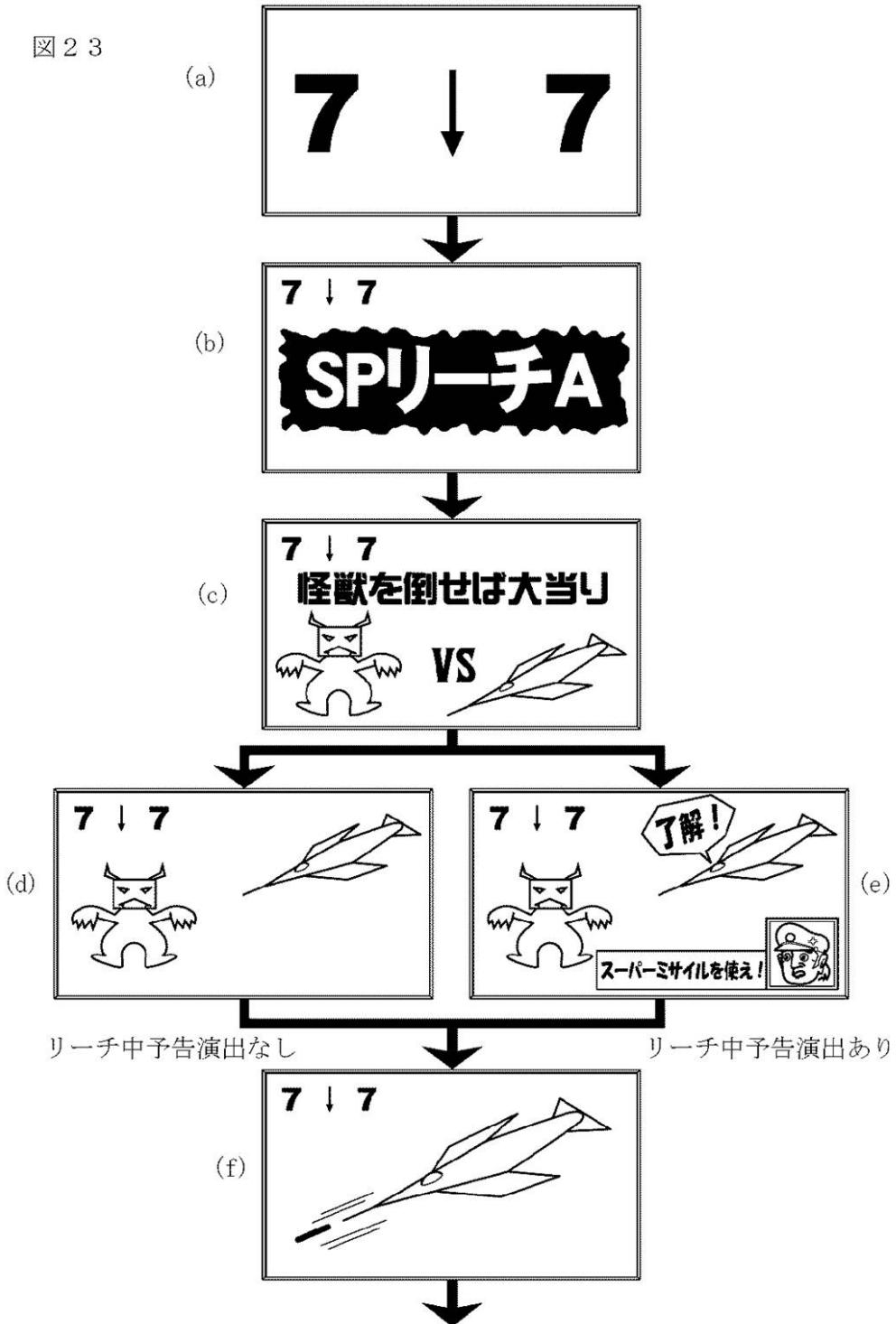


【図22】

図 2-2

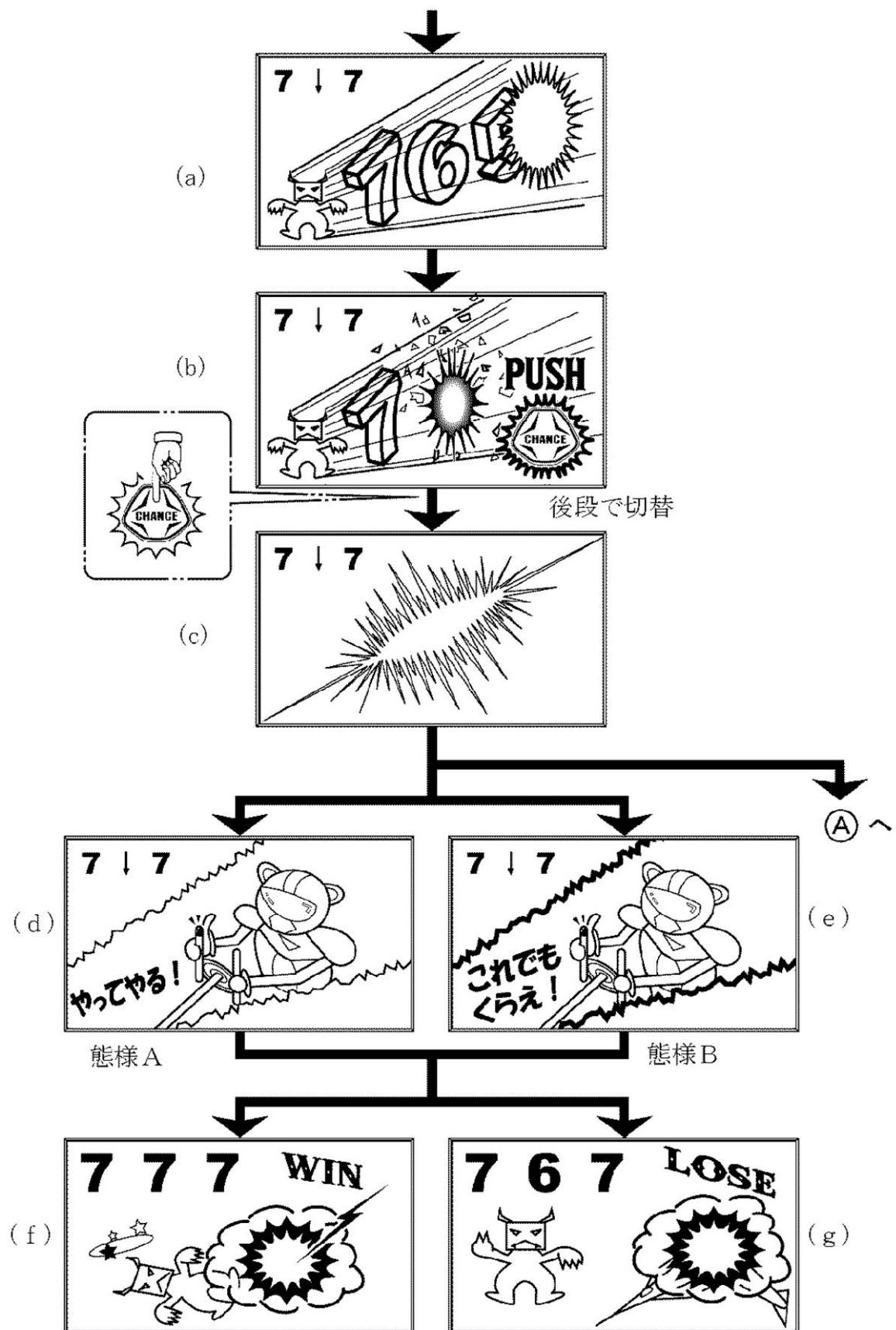


【図23】

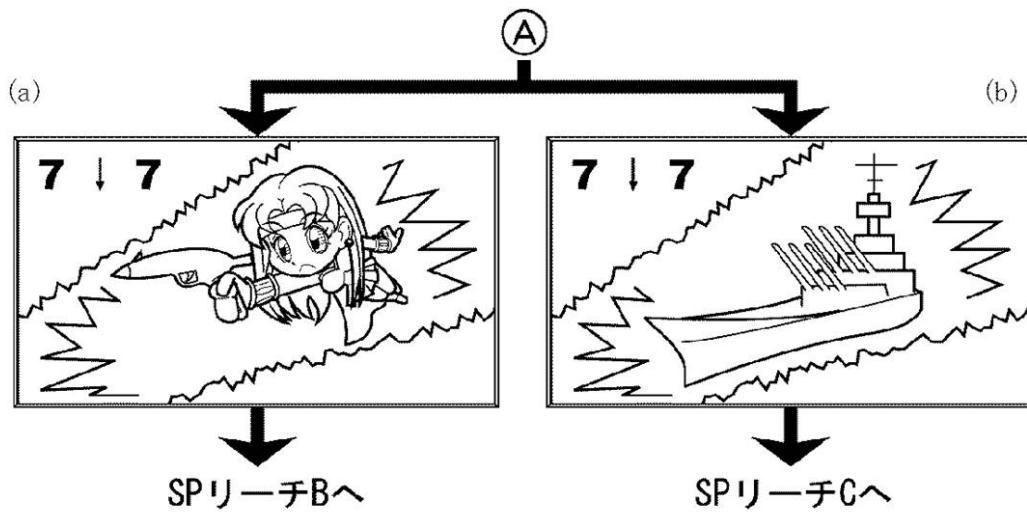


【図24】

図24

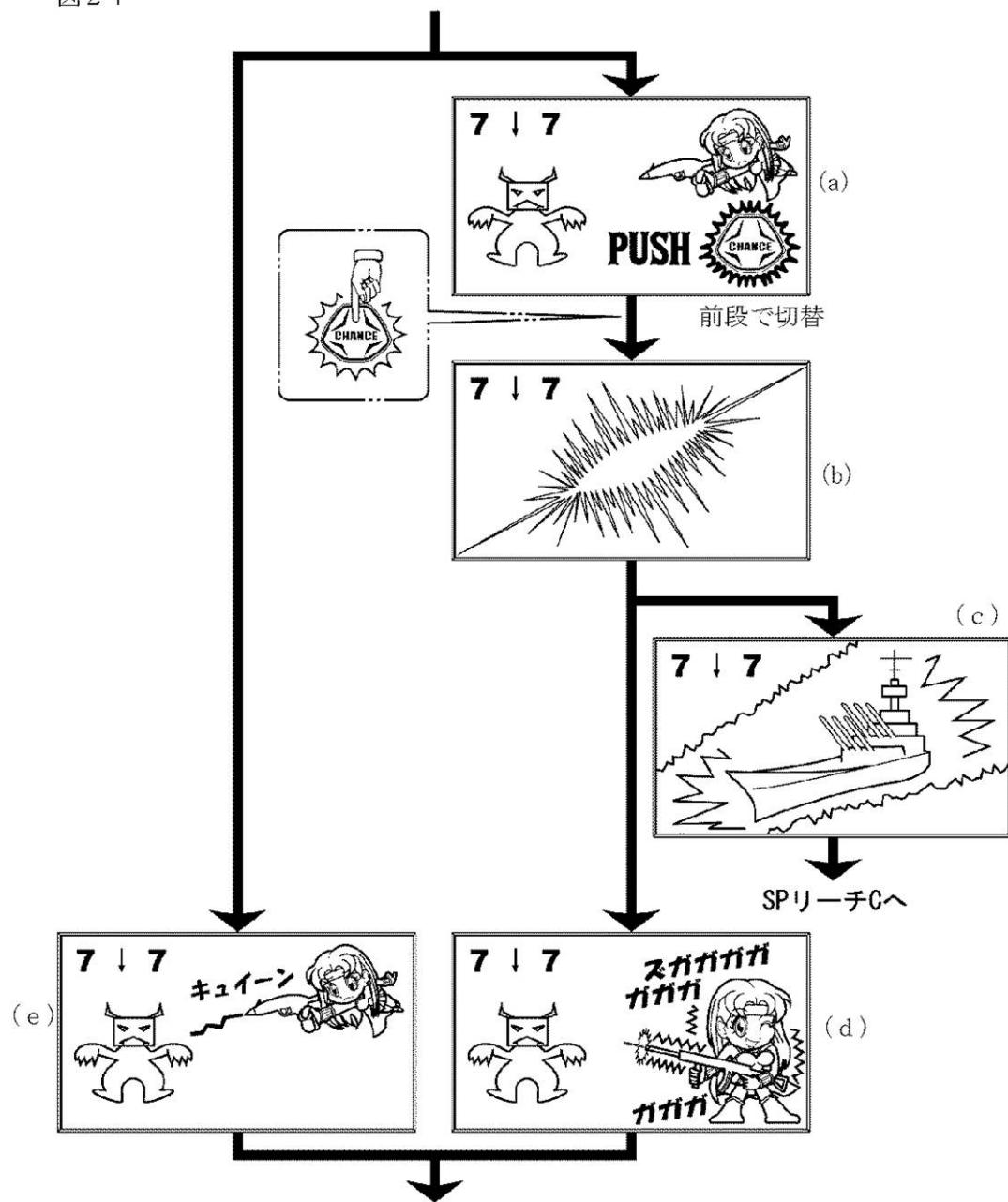


【図25】  
図25

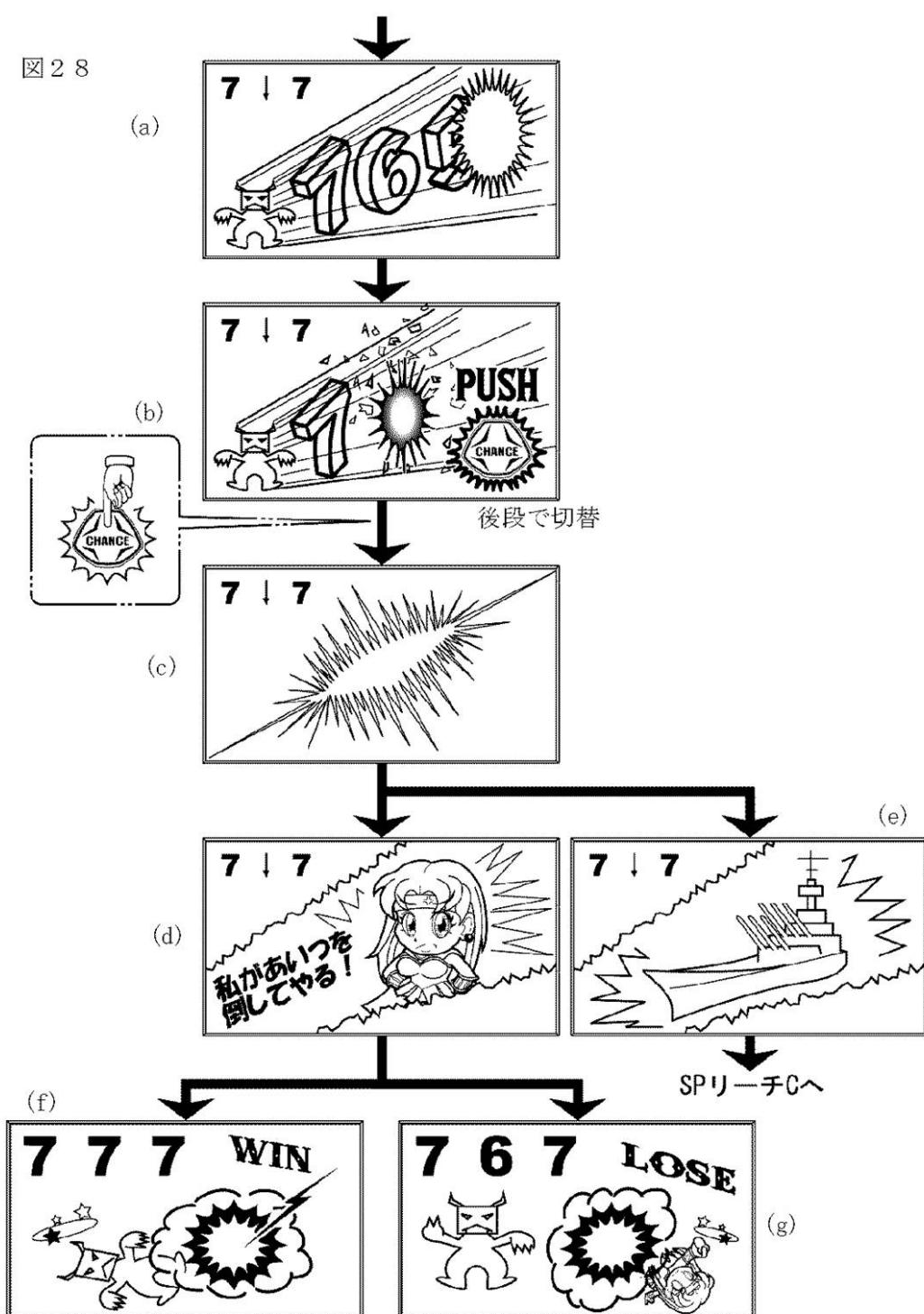


【図27】

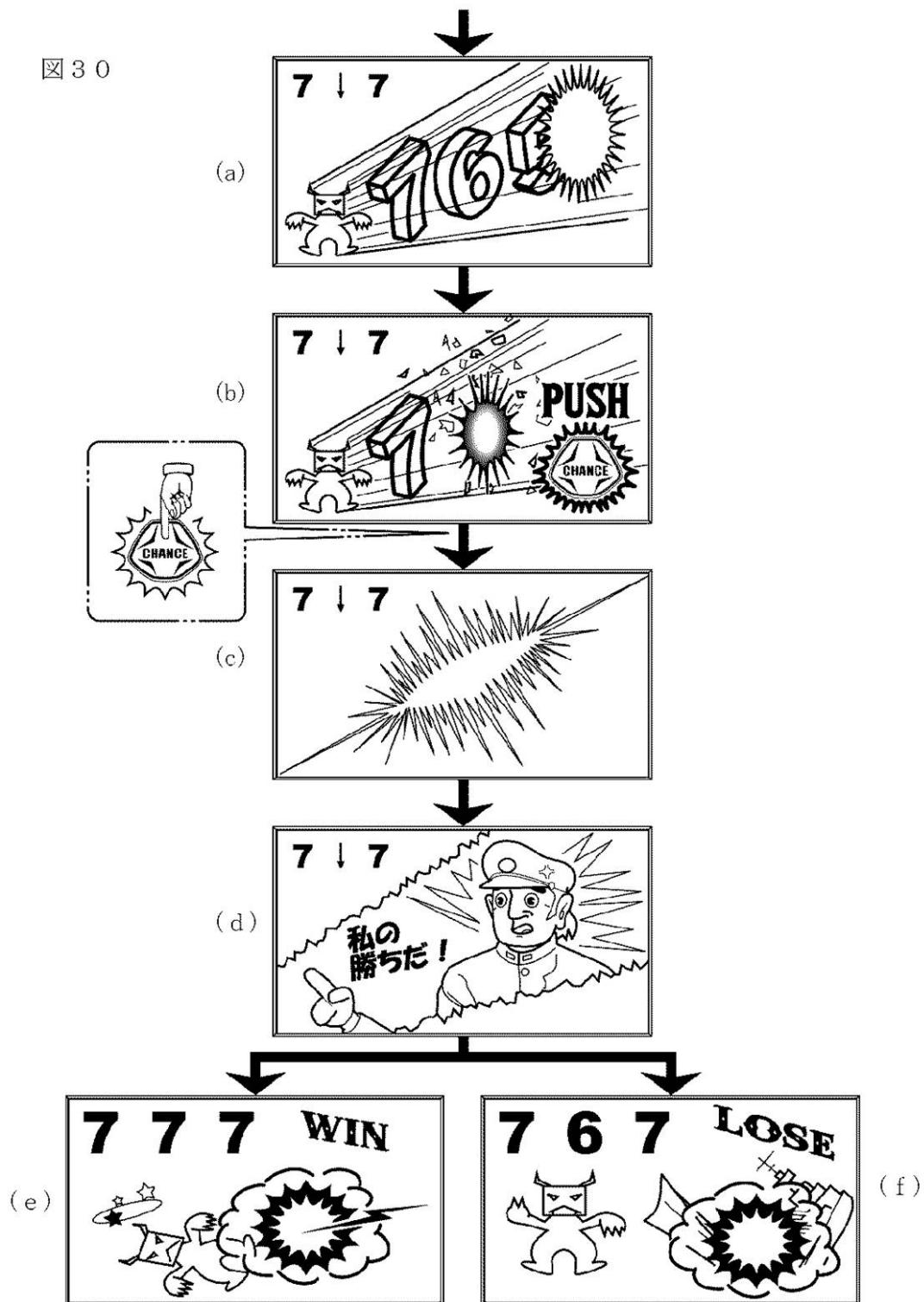
図27



【図28】



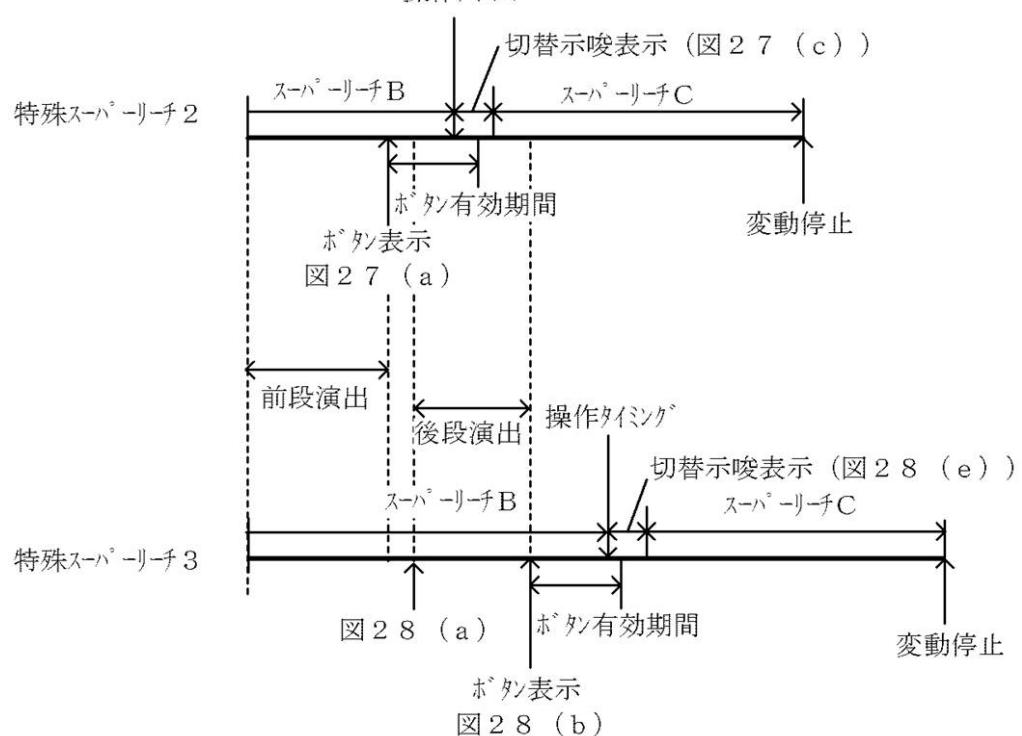
【図30】



【図31】

図31

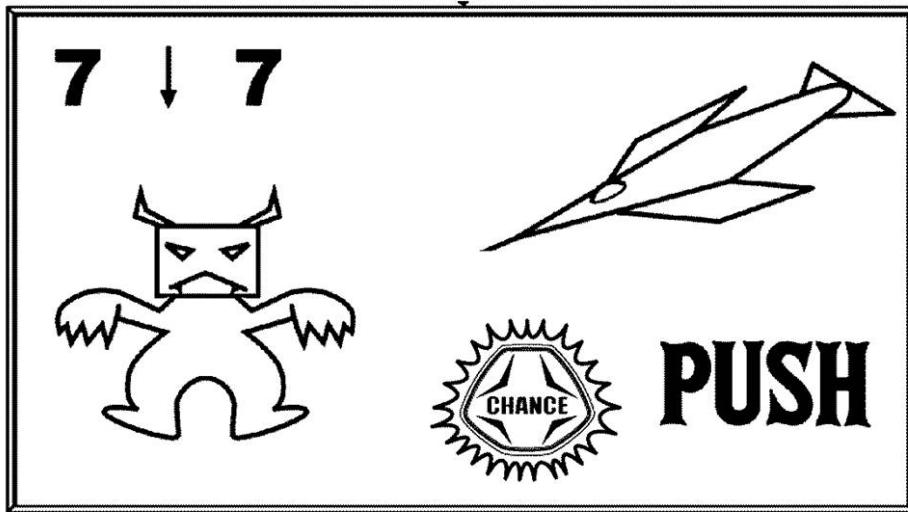
## 操作タイミング



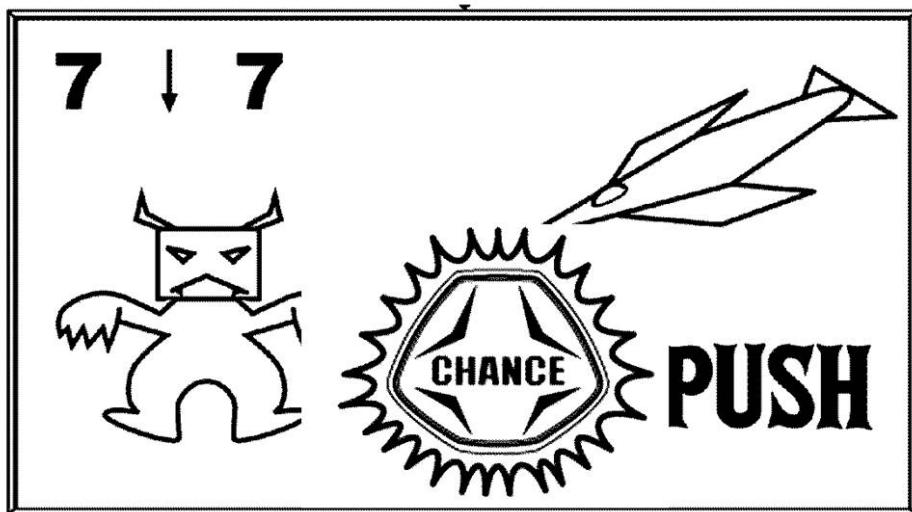
【図32】

図32

(a)

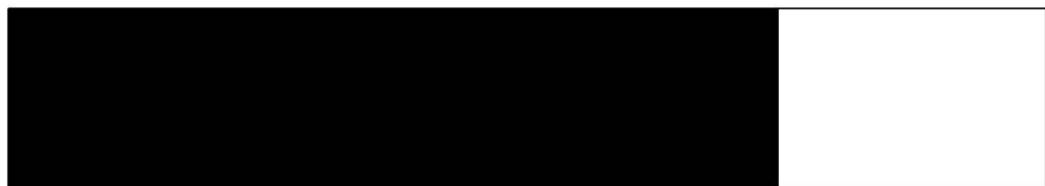


(b)



【図33】

図33



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-022167(JP,A)  
特開2011-172816(JP,A)  
特開2003-135683(JP,A)  
特許第5518931(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F      7 / 0 2