

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6962887号
(P6962887)

(45) 発行日 令和3年11月5日(2021.11.5)

(24) 登録日 令和3年10月18日(2021.10.18)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2018-161068 (P2018-161068)
 (22) 出願日 平成30年8月30日 (2018. 8. 30)
 (65) 公開番号 特開2020-31884 (P2020-31884A)
 (43) 公開日 令和2年3月5日 (2020. 3. 5)
 審査請求日 令和1年9月30日 (2019. 9. 30)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
 前記有利状態に制御することを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段
 と、を備え、

前記示唆演出の種類として、前記有利状態に制御される期待度の異なる第 1 示唆演出と
 第 2 示唆演出とを含み、

前記演出実行手段は、

第 1 期間において前記示唆演出の種類を示唆する演出を実行し、前記第 1 期間経過後
 の第 2 期間において前記第 1 期間で示唆した種類に応じた前記示唆演出を実行し、

前記第 1 期間中において前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて、前
 記第 2 期間で実行する前記示唆演出を、前記第 1 期間において前記第 1 示唆演出が示唆さ
 れたときと前記第 2 示唆演出が示唆されたときとで共通の演出態様である共通示唆演出に
 変更可能であり、

前記第 2 期間において前記共通示唆演出を実行しているときに前記有利状態に制御さ
 れる期待度が向上する期待度向上演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において遊技者の動作を促進する動作促進演出を実行せず、

前記第 1 期間において前記検出手段により検出される遊技者の動作に基づいて、前記
 第 2 期間で実行する前記示唆演出を前記共通示唆演出に変更可能であるとともに、遊技者

10

20

の動作が実行されたことを報知する報知演出を実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、有利状態としての大当り遊技状態に制御することを示唆する示唆演出を実行するものがあった。また、大当り遊技状態に制御される期待度が低い示唆演出の種類が複数種類設けられているものがあった（例えば、特許文献1参照）。また、掲示された選択肢の中から示唆演出の種類を遊技者が選択できるものがあった（例えば、特許文献2参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-232006号公報

【特許文献2】特開2004-135949号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1においては、遊技機側の抽選結果によって実行するか否かが決定されるものに過ぎなかった。よって、何回も繰返し示唆演出が実行されることにより遊技者が示唆演出に飽きてしまい、遊技者の継続意欲の低下に繋がってしまう虞があった。また、特許文献2においては、示唆演出の種類を決めるときに遊技者が介入する演出を実行するが、介入する演出の実行抽選に当選しなければ遊技者が介入することができないため、遊技の多様性には繋がりが難かった。 20

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、示唆演出が実行された後に遊技者の介入要素により、演出の幅が広がることで遊技興趣を向上させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A） 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

前記有利状態に制御することを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出の種類として、前記有利状態に制御される期待度の異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを含み、

前記演出実行手段は、

第1期間において前記示唆演出の種類を示唆する演出を実行し、前記第1期間経過後の第2期間において前記第1期間で示唆した種類に応じた前記示唆演出を実行し、 40

前記第1期間中において前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて、前記第2期間で実行する前記示唆演出を、前記第1期間において前記第1示唆演出が示唆されたときと前記第2示唆演出が示唆されたときとで共通の演出態様である共通示唆演出に変更可能であり、

前記第2期間において前記共通示唆演出を実行しているときに前記有利状態に制御される期待度が向上する期待度向上演出を実行可能であり、

前記第1期間において遊技者の動作を促進する動作促進演出を実行せず、

前記第1期間において前記検出手段により検出される遊技者の動作に基づいて、前記第2期間で実行する前記示唆演出を前記共通示唆演出に変更可能であるとともに、遊技者の動作が実行されたことを報知する報知演出を実行可能である、遊技機。 50

(1) 遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えば、ブッシュセンサ 3 5 B) と、

前記有利状態に制御することを示唆する示唆演出 (例えば、キャラクタ A ~ C による示唆演出) を含む演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) とを備え、

前記示唆演出の種類として、少なくとも第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを含み (例えば、キャラクタ A による示唆演出とキャラクタ C による示唆演出とを含み) 、

前記示唆演出を実行する期間として、少なくとも第 1 期間と、当該第 1 期間経過後の第 2 期間とを含み (例えば、図 8 - 1 に示す第 1 期間と第 2 期間とを含み) 、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間において前記示唆演出の種類を示唆する演出を実行し (例えば、第 1 期間において示唆演出の種類を示唆する導入演出を実行し) 、前記第 2 期間において前記第 1 期間で示唆した種類に応じた前記示唆演出を実行し (例えば、第 2 期間において第 1 期間で示唆したキャラクタによる弱リーチの S P 前半の示唆演出が実行される) 、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出を実行するときに、前記第 1 期間中において前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて、前記第 2 期間で実行する演出を、前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とで共通の演出態様に変更可能である (例えば、第 1 期間中においてボタン 5 回操作の裏ボタン操作がブッシュセンサ 3 5 B で検出されたことに基づいて、第 2 期間において共通演出を実行する) 。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、示唆演出が実行された後に遊技者の介入要素により、演出の幅を広げることで遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記示唆演出は、リーチ演出後に実行される演出である (例えば、図 8 - 1 に示すように、示唆演出は、ノーマルリーチ成立後に実行される演出である) 。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、リーチ演出後の示唆演出が実行された後に遊技者の介入要素により、演出の幅を広げることで遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出中に前記有利状態に制御される期待度が向上する期待度向上演出 (例えば、チャンスアップ演出) を実行可能であり、

前記共通の演出態様に変更した場合も、前記期待度向上演出を実行可能である (例えば、図 8 - 4 の 1 0 9 F S 0 1 4 , 1 0 9 F S 0 1 6 においてチャンスアップ演出が実行されると決定された場合には、1 0 9 F S 0 1 7 において決定された演出が実行されるように設定される) 。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、共通の演出態様に変更されたとしても期待度向上演出により、示唆演出の期待度を知ることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出は、前記第 2 期間経過後に第 3 期間が設定されることがあり (例えば、図 8 - 1 に示すように、第 2 期間経過後に第 3 期間が設定されることがあり) 、

前記演出実行手段は、前記共通の演出態様の後に前記第 3 期間が設定されている場合に、前記第 3 期間において前記第 1 期間で実行した態様に応じた演出態様の前記示唆演出を実行する (例えば、図 8 - 2 (e) に示すように、第 3 期間において第 1 期間で示したキャラクタ A による S P 後半の示唆演出を実行する) 。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、示唆演出の抽選が複雑にならず、スムーズに示唆演出を実行することができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

画像を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) をさらに備え、

前記演出実行手段は、遊技者の動作を促進する動作促進演出 (例えば、ボタン演出) を実行可能であり、

前記表示手段は、前記第 1 期間においては、前記動作促進演出に関する画像を表示することなく、遊技者の動作を検出したことに基づいて、前記共通の演出態様に変更可能である (例えば、図 8 - 2 (b) に示すような第 1 期間においてはボタン演出に関する画像を表示することなく、遊技者の動作を検出したことに基づいて、共通演出を実行する) 。

10

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、ゲーム性の幅が広がるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

(6) 上記 (5) の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記第 1 期間において前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて、前記共通の演出態様に変更することに成功したことを示す成功報知演出を実行する (例えば、図 8 - 5 の 1 0 9 F S 0 3 6 に示すように、成功報知演出として特定の音を出力する) 。

20

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、動作が有効に検出されたことを分かり易くすることができる。

【 0 0 1 8 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、

遊技者が所定の操作手段 (例えば、プッシュボタン 3 1 B) を操作することにより前記検出手段 (例えば、プッシュセンサ 3 5 B) において遊技者の動作が検出され、

前記操作手段への操作が開始されてからの期間が所定の閾値 (例えば、1 秒) に達する前に操作を終了する第 1 操作態様の操作があった場合には、第 1 操作処理を実行可能であり (例えば、1 秒に達する前に操作が終了された場合にはボタン単発押し処理を実行する) 、

30

前記操作手段への操作が開始されてからの期間が前記所定の閾値に達しても操作を継続する第 2 操作態様の操作があった場合には、前記操作手段の操作が継続している期間に亘り、前記第 1 操作処理を繰返し実行する連続操作処理を実行可能であり (例えば、1 秒に達しても操作が継続された場合にはオート連打処理を実行する) 、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間において複数回の前記第 1 操作態様の操作に基づく前記第 1 操作処理が実行された場合は、前記共通の演出態様に変更し (例えば、図 8 - 5 の 1 0 9 F S 0 3 3 ~ 1 0 9 F S 0 3 7 において、遊技者の 5 回のボタン単発押し処理が実行された場合は、共通の演出態様に変更し) 、

40

前記第 1 期間において前記第 2 操作態様の操作に基づく前記連続操作処理が実行された場合は、前記共通の演出態様には変更しない (例えば、図 8 - 5 の 1 0 9 F S 0 3 3 ~ 1 0 9 F S 0 3 7 において、オート連打処理が実行された場合は、共通の演出態様に変更しない) 。

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、連続操作処理によって共通の演出態様に誤って変更されないようにすることができる。

【 0 0 2 0 】

(8) 上記 (1) ~ (7) のいずれかの遊技機において、

50

前記共通の演出態様の種類は複数種類設けられ（例えば、変形例に示すように共通の演出態様の種類が複数設けられている）、

前記演出実行手段は、前記第１期間における複数種類の変更条件に応じて、いずれかの前記共通の演出態様に変更する（例えば、変形例に示すように、第１期間における複数種類の変更条件に応じて、いずれかの共通演出態様に変更する）。

【００２１】

このような構成によれば、ゲーム性の幅が広がるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２２】

10

【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】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】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６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】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８－１】特徴部１０９Ｆにおけるタイミングチャートを示す図である。

【図８－２】特徴部１０９Ｆにおける演出例を示す図である。

【図８－３】特徴部１０９ＦにおけるＳＰリーチ演出決定テーブルおよびチャンスアップ演出決定テーブルを示す図である。

20

【図８－４】特徴部１０９ＦにおけるＳＰリーチ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図８－５】特徴部１０９Ｆにおける裏ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００２３】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【００２４】

30

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００２５】

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、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

40

【００２６】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある

50

図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0027】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0028】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0029】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0030】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0031】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0032】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0033】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0034】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0035】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態

10

20

30

40

50

であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0036】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0037】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0038】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0039】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0040】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口)への入賞を始動入賞ともいう。

【0041】

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、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0042】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0043】

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、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

40

【0044】

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。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0045】

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、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

50

【 0 0 4 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

10

【 0 0 4 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 5 1 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 2 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

30

【 0 0 5 3 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

40

【 0 0 5 4 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 5 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 6 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特

50

図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００５７】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００５８】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

10

【００５９】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００６０】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

20

【００６１】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【００６２】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

30

【００６３】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【００６４】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

40

【００６５】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【００６６】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状

50

態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 6 7 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

10

【 0 0 6 8 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 6 9 】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

20

【 0 0 7 0 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 1 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

30

【 0 0 7 2 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

40

【 0 0 7 3 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 4 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図

50

柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0075】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

【0076】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

20

【0077】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0078】

30

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0079】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

40

【0080】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後と

50

で共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0081】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0082】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

【0083】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0084】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

20

【0085】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

30

【0086】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0087】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0088】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0089】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役

50

物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド (遊技の進行状況等を指定 (通知) するコマンド) を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果 (例えば、特図ゲームの表示結果 (大当たり種別を含む))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン (詳しくは後述))、遊技の状況 (例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出 (遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む) を実行する機能を有する。

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理 (演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む) を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ (各種テーブルなどのデータ) が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

20

【 0 0 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やブッシュセンサ 3 5 B からの検出信号 (遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号) に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

30

【 0 0 9 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 (出力する音声を指定する信号) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 (ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【 0 0 9 7 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 8 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 9 】

50

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【 0 1 0 2 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 1 0 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 4 】

20

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【 0 1 0 6 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 0 7 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

40

【 0 1 0 8 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保

50

護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS 4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS 4；No）、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

【0109】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS 4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS 5）。ステップS 5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0110】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

【0111】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0112】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0113】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS 11）、割込みを許可する（ステップS 12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS 2

10

20

30

40

50

1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0115】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0116】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0117】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0118】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0120】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0121】

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【 0 1 2 2 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 1 2 1に格納されている。

【 0 1 2 3 】

20

ステップS 1 1 1の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

30

【 0 1 2 5 】

ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

40

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置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、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

50

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、

10

20

30

40

50

小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 3 5 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 3 6 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といっ

た、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 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。

【0139】

ステップ S 76 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 77）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0140】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 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 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0141】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0142】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0143】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【0144】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる

40

50

。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

30

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【 0 1 5 0 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 5 1 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品と

50

して払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 5 2 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「 - 」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 5 3 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【 0 1 5 4 】

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インストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 7 】

（本実施形態の特徴部 1 0 9 F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 0 9 F について説明する。特徴部 1 0 9 F では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態等に制御することを示唆する示唆演出中に、遊技者の動作を検出可能なプッシュセンサ 3 5 B 等の検出手段を用いることにより演出の態様が変更されることに特徴がある。以下では、演出制御用 C P U 1 2 0 によって実行される示唆演出の実行タイミングや、示唆演出と検出手段との関係等について説明する。

【 0 1 5 8 】

図 8 - 1 は、特徴部 1 0 9 F におけるタイミングチャートを示す図である。図 8 - 1 に示すように、変動（可変表示）が開始されてから変動が停止するまでには、様々な演出が実行される。図 8 - 1 は、スーパーリーチ（S P リーチとも称する）の変動パターンで実行される各種制御の一例が示されている。

【 0 1 5 9 】

図 8 - 1 に示すように、変動開始後にノーマルリーチとして左の飾り図柄と右の飾り図柄とが同じ数字で停止し、中図柄が可変表示を継続するノーマルリーチが成立する。ノーマルリーチのままで演出が終了する場合は大当り遊技状態に制御される期待度が低くなっている。一方、図 8 - 1 のタイミングチャートに示すように、ノーマルリーチが成立した後に、弱 S P リーチへと発展する発展演出が実行される場合がある。S P リーチには、弱 S P リーチまでで終了するものと、弱 S P リーチからさらに発展して強 S P リーチへと発展するものがある。S P リーチにおいて、弱 S P リーチが実行される期間を S P 前半、強 S P リーチが実行される期間を S P 後半と称する。弱 S P リーチから強 S P リーチへと発展することで大当り遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【 0 1 6 0 】

10

図 8 - 1 のタイミングチャートに示すように、弱 S P リーチが成立した後は、複数種類設けられている弱 S P リーチの中からいずれかの弱 S P リーチ（単に弱リーチとも称する）が実行されること示す導入演出を実行する期間が設けられている。この期間は、S P リーチ中の第 1 期間でもある。この第 1 期間には、遊技者の動作を検出可能な検出有効期間が設けられている。検出有効期間は、第 1 期間開始後すぐの期間および第 1 期間終了前の期間を除く期間が設定されている。

【 0 1 6 1 】

この検出有効期間中は、遊技者の動作がプッシュセンサ 3 5 B によって有効に検出される。しかしながら、画像表示装置 5 の画面上には、プッシュボタン 3 1 B への動作を促すことで遊技者の動作がプッシュセンサ 3 5 により検出されることが有効であることを示すボタン演出に関する表示は何ら表示されない。このような検出有効期間中にも関わらずボタン操作が有効であることが示されない場合に、ボタン操作が行われることを裏ボタンの入力と称する。遊技者は、画面上に動作促進のための画像が表示されるボタン演出とは異なり、裏ボタンの入力タイミング等を知っていなければ裏ボタン操作ができない。よって、裏ボタンの入力により演出が成功すると、遊技者に攻略した感じや優越感を与えることができる。なお、通常実行されるボタン演出は、大当りの期待度等を煽る可変表示中の予告演出等において実行される。このような予告演出において裏ボタンの入力により、通常の態様と異なる態様の演出が実行されるようにしてもよい。

20

【 0 1 6 2 】

第 1 期間中の検出有効期間中に裏ボタンの入力があった場合には、特殊ルートとして第 1 期間経過後の第 2 期間において、弱リーチの種類に関わらず共通で実行される共通演出が実行される。また、第 1 期間中の検出有効期間中に裏ボタンの入力が無かった場合には、通常ルートとして第 1 期間経過後の第 2 期間において、弱リーチ A ~ C の中から予め決定されていたいずれかの弱リーチが実行される。このような第 2 期間が S P リーチにおける S P 前半の期間である。なお、遊技者の動作が検出されたとしても、共通演出の実行条件を満たさない場合には、予め決定されていた弱リーチが実行される。実行条件を満たさない場合とは、例えば、検出回数が規定数未満であった場合や規定数を超えていた場合等である。

30

【 0 1 6 3 】

第 2 期間経過後には、S P 後半の期間として第 3 期間が設けられている。第 3 期間では、第 2 期間で実行された弱リーチ A ~ C に対応した強リーチ A ~ C のいずれかが実行される。ここで、第 3 期間においては、共通演出が実行された場合であっても、予め定められていた弱リーチに対応する強リーチによる演出が実行される。具体的には、弱リーチとして弱リーチ A が設定されていた場合に、裏ボタンの入力により第 2 期間において共通演出が実行されたとしても、第 3 期間では弱リーチ A に対応する強リーチ A が実行されることとなる。

40

【 0 1 6 4 】

図 8 - 2 は、特徴部 1 0 9 F における演出例を示す図である。図 8 - 2 (a) は、弱 S P リーチ成立時の画像表示装置 5 の画面を示す図である。図 8 - 2 (a) に示すように、弱 S P リーチ成立時には、ノーマルリーチから弱 S P リーチで昇格したことを示す「S P

50

リーチ発展」の文字画像 1 0 9 F 0 0 1 が表示される。なお、画像表示装置 5 の画面上において、斜線で示されたアクティブ表示は、今回実行されている可変表示の期待度を示す表示（例えば、緑色を示す表示）であり、その右側の 3 つの丸の表示は未だ実行されていない可変表示に対応する保留表示を示す。また、画面左上の縮小した数字は、現在「5」の飾り図柄でリーチとなっていることを示す小図柄表示である。なお、小図柄表示における下向き矢印は可変表示中であることを示すものであって、実際の画面上では数字図柄が可変表示している。

【 0 1 6 5 】

図 8 - 2 (a) の状態から、第 1 期間としての導入演出期間となったとき、図 8 - 2 (b) に示す導入演出が実行される。図 8 - 2 (b) に示すように、導入演出では、「キャラクタ A スーパー」の文字画像 1 0 9 F 0 0 2 が表示される。S P リーチには、キャラクタ A ~ C による演出が設けられている。そして、大当たり期待度によって、いずれのキャラクタによる S P リーチ演出が実行されるかの割合が異なっている。なお、キャラクタの種類によらず大当たり期待度が同じであってもよい。導入演出では、いずれの S P リーチが実行されるのかを示唆する演出が実行される。

【 0 1 6 6 】

図 8 - 2 (b) の第 1 期間中の検出有効期間において、裏ボタン操作が検出されない通常ルートの場合には、第 2 期間中に図 8 - 2 (c) に示すような弱リーチ A による S P 前半の演出が実行される。S P 前半の演出では、キャラクタ A による弱リーチであることを示す弱リーチ A 示唆画像 1 0 9 F 0 0 3 が表示される。

【 0 1 6 7 】

それに対し、図 8 - 2 (b) の第 1 期間中の検出有効期間において、裏ボタン操作によりプッシュボタン 3 1 B が 5 回操作された特殊ルートの場合には、第 2 期間中に図 8 - 2 (d) に示すような共通演出が実行される。共通演出では、決定されていたキャラクタ A ~ C の S P リーチの種類に関わらず共通のキャラクタ画像 1 0 9 F 0 0 4 が表示される共通演出が実行される。

【 0 1 6 8 】

図 8 - 2 (c) または図 8 - 2 (d) の第 2 期間中の演出が終了した場合には、図 8 - 2 (e) に示すように、強リーチ A による S P 後半の演出が第 3 期間において実行される。つまり、第 2 期間において弱リーチ A による S P 前半の演出あるいは共通演出のいずれが実行されていたかに関わらず、第 3 期間においてはキャラクタ A による同様の S P 後半の演出が実行される。S P 後半の演出では、キャラクタ A による強リーチであることを示す強リーチ A 示唆画像 1 0 9 F 0 0 5 が表示される。

【 0 1 6 9 】

図 8 - 2 (e) に示す第 3 期間の S P 後半の演出が終了した後は、図 8 - 2 (f) に示すように、当否結果が表示される。図 8 - 2 (f) では、大当たり表示結果として「5」の飾り図柄が中央に 3 つ並んで表示される。また、小図柄表示も「5」の図柄が 3 つ並んで表示される。

【 0 1 7 0 】

図 8 - 3 は、特徴部 1 0 9 F における S P リーチ演出決定テーブルおよびチャンスアップ演出決定テーブルを示す図である。これらのテーブルは、R O M 1 2 1 の記憶領域に記憶されている。図 8 - 3 (A) , (B) が、大当たり時とはずれ時における S P リーチ演出決定テーブルを示し、図 8 - 3 (C) , (D) が、大当たり時とはずれ時におけるチャンスアップ決定テーブルを示している。

【 0 1 7 1 】

図 8 - 3 (A) に示すように、大当たり時には、S P リーチ演出としてキャラクタ A による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 2 0 % の割合で決定され、キャラクタ B による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 3 0 % の割合で決定され、キャラクタ C による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 5 0 % の割合で決定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 2 】

また、図 8 - 3 (B) に示すように、はずれ時には、S P リーチ演出としてキャラクタ A による示唆演出が前半のみ実行される演出内容が 2 5 % の割合で決定され、キャラクタ B による示唆演出が前半のみ実行される演出内容が 2 3 % の割合で決定され、キャラクタ C による示唆演出が前半のみ実行される演出内容が 2 0 % の割合で決定され、キャラクタ A による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 1 6 % の割合で決定され、キャラクタ B による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 1 1 % の割合で決定され、キャラクタ C による示唆演出が前半と後半とに亘り実行される演出内容が 5 % の割合で決定される。

【 0 1 7 3 】

10

図 8 - 3 (A) , (B) の S P リーチ演出決定テーブルに示すように、大当たり時には、はずれ時のように S P 前半のみで終わる演出に決定されることはない。また、大当たり時には、はずれ時よりも S P 前半と後半とに亘る演出として、キャラクタ C > キャラクタ B > キャラクタ A の順に決定されやすい。よって、キャラクタ C > キャラクタ B > キャラクタ A の順に大当たり期待度が高いと言える。なお、大当たり時の S P リーチ演出のパターンとして、S P 前半で終了する演出を設けるようにしてもよい。この場合にもキャラクタ C > キャラクタ B > キャラクタ A の順に大当たり期待度が高い関係とすることが望ましい。しかし、大当たり期待度に関係なくランダムに各キャラクタによる演出が選択されるようにしてもよい。

【 0 1 7 4 】

20

また、図 8 - 3 (C) に示すように、大当たり時には、チャンスアップ演出の実行有りが 7 0 % の割合で決定され、チャンスアップ演出の実行無しが 3 0 % の割合で決定される。また、図 8 - 3 (D) に示すように、大当たり時には、チャンスアップ演出の実行有りが 3 0 % の割合で決定され、チャンスアップ演出の実行無しが 7 0 % の割合で決定される。

【 0 1 7 5 】

図 8 - 3 (C) , (D) のチャンスアップ演出決定テーブルにより、大当たり時にははずれ時よりもチャンスアップの実行有りに決定される割合が高い。よって、チャンスアップ演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度が高いと言える。ここで、チャンスアップ演出とは、S P リーチ演出の前半において実行される演出である。チャンスアップ演出は、共通演出が実行される場合も通常の弱リーチ演出が実行される場合にも同様の態様で実行される。例えば、チャンスアップ演出では、所定のキャラクタが画面を通り過ぎる演出が実行される。チャンスアップ演出が実行されることで、大当たり期待度が高くなる。

30

【 0 1 7 6 】

なお、チャンスアップ演出は、キャラクタによるものに限らず、文字を表示するものであってもよいし、セリフやタイトルとして表示される文字の色を変化させるものでもあってもよいし、演出音が変化するものであってもよい。また、チャンスアップ演出は、S P 後半において実行されるようにしてもよいし、どのようなタイミングで実行されてもよい。また、チャンスアップ演出の実行タイミングで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、共通演出が実行される場合と、裏ボタン操作によらない通常の演出が実行される場合とで、チャンスアップ演出の態様が異なるようにしてもよい。

40

【 0 1 7 7 】

図 8 - 4 は、特徴部 1 0 9 F における S P リーチ演出決定処理を示すフローチャートである。S P リーチ演出決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって実行される図 7 の可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) の中で実行される処理である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチ演出決定処理において、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが S P リーチ (スーパーリーチ) であるか否かを判定する (1 0 9 F S 0 1 1) 。受信した変動パターンコマンドは、R A M 1 2 2 の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の記憶領域を参照し、今回実行される変動表示を示す領域に S P リーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かに

50

より、S Pリーチの変動パターンであるか否かを判定する。

【0178】

109FS011において、S Pリーチの変動パターンでなければ(109FS011; N)、処理を終了する。S Pリーチの変動パターンであれば(109FS011; Y)、今回実行される可変表示が大当たり表示結果となるか否かを判定する(109FS012)。

【0179】

演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりであると判定した場合(109FS012; Y)には、図8-3(A)に示す大当たり時S Pリーチ演出決定テーブルにより、演出内容を決定する(109FS013)。次いで、演出制御用CPU120は、図8-3(C)に示す大当たり時チャンスアップ演出決定テーブルにより、チャンスアップ演出の実行の有無を決定する(109FS014)。その後、109FS017の処理へ移行する。

【0180】

109FS012において、演出制御用CPU120は、表示結果が大当たりでないと判定した場合(109FS012; N)には、図8-3(B)に示すはずれ時S Pリーチ演出決定テーブルにより、演出内容を決定する(109FS015)。次いで、演出制御用CPU120は、図8-3(D)に示すはずれ時チャンスアップ演出決定テーブルにより、チャンスアップ演出の実行の有無を決定する(109FS016)。その後、109FS017の処理へ移行する。

【0181】

109FS017においては、109FS013~109FS016で決定された演出を実行するように設定される。そして、処理を終了する。109FS017の処理により、設定された各種の演出がS Pリーチ演出中に実行されることとなる。

【0182】

図8-5は、特徴部109Fにおける裏ボタン操作処理を示すフローチャートである。裏ボタン操作処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示中演出処理(S172)の中で実行される処理である。演出制御用CPU120は、裏ボタン操作処理において、まず、共通演出フラグがセットされているか否かを確認する(109FS030)。共通演出フラグは、後述する109FS038において設定されるフラグであって、共通演出を実行することに決定された場合に設定されるフラグである。共通演出フラグは、可変表示が停止されるタイミング等で消去されるようにすればよい。

【0183】

109FS030において、共通演出フラグがセットされている場合(109FS030; Y)、処理を終了する。109FS030において、共通演出フラグがセットされていない場合(109FS030; N)、演出制御用CPU120は、演出期間をカウントするタイマの値から、現在の期間がS Pリーチの第1期間中であるか否かを判定する(109FS031)。109FS031において、現在の期間が第1期間中でない場合(109FS031; N)は、処理を終了する。

【0184】

109FS031において、現在の期間が第1期間中である場合(109FS031; Y)、さらに、裏ボタンの検出が有効な期間としての裏ボタン有効期間中であるか否かを判定する(109FS032)。109FS032において、現在の期間が裏ボタン有効期間中でない場合(109FS032; N)は、処理を終了する。

【0185】

109FS032において、現在の期間が裏ボタン有効期間中である場合(109FS032; Y)、遊技者による動作検出が有るか否かを判定する(109FS033)。109FS033において、遊技者による動作検出がない場合(109FS033; N)は、処理を終了する。遊技者による動作検出は、ブッシュセンサ35Bによって検出された回数をカウントする動作カウンタを確認すればよい。

【0186】

109FS033において、遊技者による動作検出が有る場合(109FS033;Y)、動作カウンタの値が「5」となっているか否かを確認することにより、動作検出5回であるか否かを判定する(109FS034)。109FS034において、動作検出が5回でない場合(109FS034;N)は、処理を終了する。

【0187】

109FS034において、動作検出が5回の場合(109FS034;Y)、動作がオート連打による動作であるか否かを確認する(109FS035)。ここで、オート連打機能とは、例えば、演出制御用CPU120が押しボタン31Bの長押し操作を所定期間(例えば、1秒間)に亘り継続されたと判定した場合に、あたかも押しボタン31Bの連打が行なわれているものとして処理が実行される機能である。つまり、演出制御用CPU120は、連続した動作状態であるとの特定条件が成立したことを判定し、当該判定に基づき連打操作の処理を実行する。例えば、このようなオート連打機能による演出は、リーチ前の予告としてボタン連打により期待感を向上させていくようなボタン演出のとき等に行なわれるようになっている。

【0188】

演出制御用CPU120は、ボタン操作が開始されてからの期間が1秒に達する前に操作が終了された場合にはボタン単発押し処理として、遊技者の単発のボタン操作であると判定し、ボタン操作が開始されてからの期間が1秒に達しても操作が継続された場合にはオート連打処理として、オート連打であると判定する。通常のボタン演出では、このようなボタン単発押し処理とオート連打処理とにより、ボタン演出が実行されることとなる。具体的には、オート連打による操作が開始されると、一定期間(例えば、0.2秒間)を経過するごとに押しボタン31Bの操作回数を1つずつカウントする。オート連打であるか否かは、カウントアップされるまでの実行期間の長さにより、遊技者によるカウントかオート連打によるカウントかが判定されるようにすればよい。109FS035において、オート連打である場合(109FS035;Y)は、処理を終了する。よって、裏ボタンの入力では、ボタン単発処理は実行されたと判定されるが、オート連打処理は実行されないと判定されることとなる。

【0189】

なお、109FS034において、動作検出が遊技者によるもののみカウントするようにすれば、109FS035でオート連打であるか否かの判定をしなくてもよい。

【0190】

109FS035において、オート連打でない場合(109FS035;N)、成功報知演出を実行する(109FS036)。成功報知演出とは、裏ボタンの操作が成功したことを報知する演出である。例えば、成功報知演出では、裏ボタン操作が成功したことを演出音の出力により報知する。なお、所定の画像を表示することやランプの発光等で成功報知演出が実行されるようにしてもよいし、それらの組合せで成功報知演出が実行されるようにしてもよい。

【0191】

109FS036において、成功報知演出が実行された後は、決定されていたSP前半の演出を共通演出に変更するように設定する(109FS037)。これにより、決定されていた弱リーチの内容が共通演出の内容に書き換わることになる。次いで、共通演出フラグをセットし(109FS038)、処理を終了する。

【0192】

(特徴部109Fの主な効果)

次に、前述した特徴部109Fの主な構成および効果を説明する。特徴部109Fは、以下に示すような構成および効果を備える。

【0193】

(1) 演出制御用CPU120は、大当り遊技状態に制御することを示唆する演出として、キャラクタA~Cによる示唆演出を実行可能である。図8-1に示すように、示唆演出は、第1期間と第2期間とが含まれている。そして、第1期間においては、示唆演出

の種類を示唆する導入演出が実行され、第2期間においては、第1期間で示唆したキャラクタによる弱リーチのSP前半の示唆演出が実行される。しかしながら、第1期間中においてボタン5回操作の裏ボタン操作がプッシュセンサ35Bで検出されたことに基づいて、第2期間において共通演出が実行される。これによれば、示唆演出が実行された後に遊技者の介入要素により演出が変化するため、演出の幅を広げることで遊技興趣を向上させることができる。

【0194】

(2) 図8-1に示すように、示唆演出は、ノーマルリーチ成立後に実行される演出である。これによれば、リーチ演出後の示唆演出が実行された後に遊技者の介入要素により演出が変化するため、演出の幅を広げることで遊技興趣を向上させることができる。

10

【0195】

(3) 図8-4の109FS014, 109FS016においてチャンスアップ演出が実行されると決定された場合には、109FS017において決定された演出が実行されるように設定される。これによれば、共通演出が実行されたとしてもチャンスアップ演出により、示唆演出の期待度を知ることができる。

【0196】

(4) 図8-1に示すように、第2期間経過後に第3期間が設定されることがあり、図8-2(e)に示すように、第3期間において第1期間で示したキャラクタAによるSP後半の示唆演出を実行する。これによれば、第2期間において共通演出が実行されたとしても示唆演出を決め直す必要がなく、示唆演出の抽選が複雑にならず、スムーズに示唆演出を実行することができる。

20

【0197】

(5) 図8-2(b)に示すような第1期間においてはボタン演出に関する画像を表示することなく、遊技者の動作を検出したことに基づいて、共通演出を実行する。これによれば、ゲーム性の幅が広がるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0198】

(6) 図8-5の109FS036に示すように、成功報知演出として特定の音を出力する。これによれば、裏ボタンの入力による動作が有効に検出されたことを分かり易くすることができる。

【0199】

30

(7) 1秒に達する前に操作が終了された場合にはボタン単発押し処理を実行し、1秒に達しても操作が継続された場合にはオート連打処理を実行する。そして、図8-5の109FS034~109FS037において、遊技者の5回のボタン単発押し処理が実行された場合は、共通の演出態様に変更し、オート連打処理が実行された場合は、共通の演出態様に変更しないように制御する。これによれば、オート連打処理によって共通演出に誤って変更されないようにすることができる。

【0200】

〔特徴部109Fの主な変形例〕

(1) 特徴部109Fでは、遊技者が操作する操作手段として、レバースイッチ、ジョグダイヤル、十字キーを設けてもよい。そして、これら操作手段へ動作が検出手段により検出されるようにしてもよい。また、遊技者の動作を検出するためのカメラや赤外線センサ等を設け、これらの検出手段により動作が検出されるようにしてもよい。

40

【0201】

(2) 特徴部109Fでは、共通演出は1種類しかなかった。しかしながら、第1期間における複数種類の変更条件に応じて、いずれかの共通演出態様に変更するようにしてもよい。例えば、第1期間における検出有効期間において、裏ボタン入力の違いにより、共通演出の種類が異なるようにしてもよい。具体的には、5回の動作検出では、第1共通演出が実行され、10回の動作検出では、第2共通演出が実行されるようにすればよい。なお、変更条件はどのような条件であってもよく、ボタン連打の回数ではなく、ボタン長押しを条件としてもよいし、十字キーを備えたものにおいて、その十字キーの所定操作を

50

条件とするものでもよい。また、変更条件により、大当りの信頼度が異なる共通演出が実行されるようにしてもよい。例えば、複雑な操作による変更条件が成立した場合には、簡単な操作による変更条件が成立した場合よりも、信頼度の高い共通演出が実行されるようにしてもよい。

【0202】

(3) 特徴部109Fでは、共通演出が示唆演出の第2期間で実行される場合について説明した。しかしながら、共通演出は、第2期間後の第3期間中においても実行されるようにしてもよい。また、共通演出後は、第3期間において第1期間で示されていたキャラクタによるSPリーチ後半の示唆演出が実行されていたが、共通演出後に実行されるSP後半の示唆演出は、第1期間で示されていた演出とは異なる態様の演出が実行されるようにしてもよい。また、大当り期待度が高い演出に決定された場合(例えば、大当り確定の演出に決定された場合)にのみ、第3期間の示唆演出が第1期間とは異なる態様となるようにしてもよい。

10

【0203】

(4) 特徴部109Fでは、オート連打による裏ボタンの入力では共通演出が実行されない場合を説明した。しかし、そもそもオート連打機能がない遊技機に適用してもよい。また、自動入力機能を設けてもよい。自動入力機能とは、遊技者のボタン操作無しにボタン演出が実行されるタイミングでボタン操作が行われたときと同様の演出を自動で実行する機能である。自動入力機能は、遊技が実行されていないときのメニュー画面から設定できるようにすればよい。

20

【0204】

(5) 特徴部109Fでは、図8-1に示すように、第1期間における開始直後と開始終了間際の期間は、検出操作有効期間とはなっていないかった。しかし、これらの期間のうちの少なくともいずれか一方が検出操作有効期間となるようにしてもよい。また、ノーマルリーチ成立から弱SPリーチ成立までの発展演出期間が裏ボタンの入力期間として設定されるようにしてもよい。

【0205】

(6) 特徴部109Fでは、チャンスアップ演出は1回のみ実行される場合について説明した。しかし、チャンスアップ演出は、複数回実行されるようにしてもよいし、段階的に変化していくものであってもよい。このような場合、大当り期待度が高い程チャンスアップ演出の回数を増加させ、大当り期待度が高い程チャンスアップ演出の段階が高い段階へと変化させるようにすればよい。例えば、チャンスアップ演出が2回実行された場合には、共通演出が実行されるときにも2回のチャンスアップ演出が実行されるようにすればよい。また、チャンスアップ演出として3段階が設定された場合には、第1段階のキャラクタ、第2段階のキャラクタ、第3段階のキャラクタと変化していくようにすればよい。また、裏ボタンの入力があるときとないときで(成功したときと失敗したときや、成功したときと操作がないときとで)、チャンスアップ演出の回数や段階数が異なるようにしてもよい。

30

【0206】

(7) 特徴部109Fでは、第1期間における検出有効期間では、裏ボタンの入力が可能な情報が画像表示装置5に表示されない場合を説明した。しかし、画面上で裏ボタンの入力が可能であることを示してもよい。このような場合には、画面上で小さく示唆するものであってもよいし、そもそも裏ボタンとしてではなく遊技者に分かり易く大きく表示するものであってもよい。

40

【0207】

(8) 特徴部109Fでは、裏ボタンの入力期間において、画面上では示さず、プッシュボタン31Bを発光させたり、発光の態様を通常とは異ならせることにより、裏ボタンの入力ができることを示唆してもよい。また、発展演出期間において、これから裏ボタンの入力が可能となることを画面上で示唆するようにしてもよい。

【0208】

50

(9) 特徴部 1 0 9 F では、共通演出としてキャラクタ A ~ C とは関連のない共通のキャラクタ画像 1 0 9 F 0 0 4 が表示される場合について説明した。しかしながら、共通演出では、キャラクタ A ~ C のいずれかによる画像が表示されるようにしてもよい。このような場合には、裏ボタンの入力により、通常とは異なる態様でキャラクタ A ~ C のいずれかによる演出が実行されるようにすればよい。

【 0 2 0 9 】

(1 0) 特徴部 1 0 9 F では、大当たり遊技状態を示唆する示唆演出中の動作検出により共通演出が実行される場合について説明した。しかし、遊技者にとって有利な状態である確変状態や時短状態を示唆する演出中の動作検出により共通演出が実行されるようにしてもよい。また、大当たりラウンド中の動作検出により共通演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 2 1 0 】

(1 1) 遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに特徴部 1 0 9 F を適用する場合には、ボーナス当選や A T 当選の示唆演出、有利度の高い抽選対象役に当選したことの示唆演出、押し順がある役に当選したときの押し順の示唆演出等に適用されるようにすればよい。また、スロットマシ

20

【 0 2 1 1 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 0 2 1 2 】

30

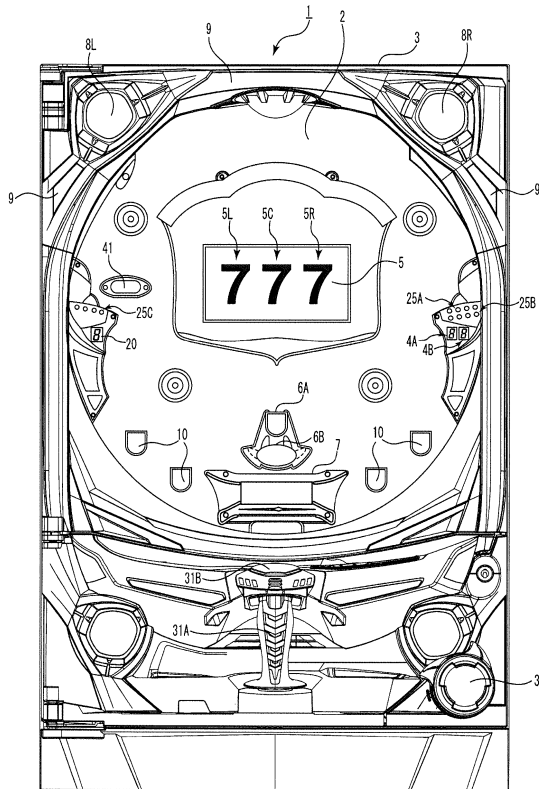
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

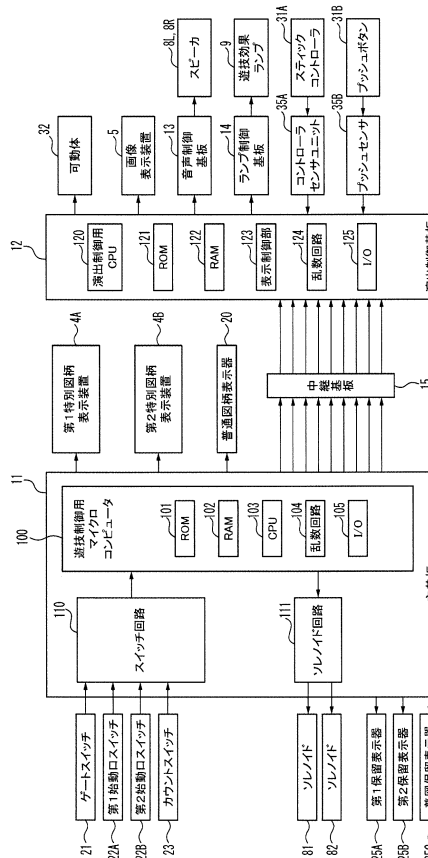
【 0 2 1 3 】

1 パチンコ遊技機、 1 1 主基板、 1 2 演出制御基板、 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、 1 0 3 C P U、 1 2 0 演出制御用 C P U。

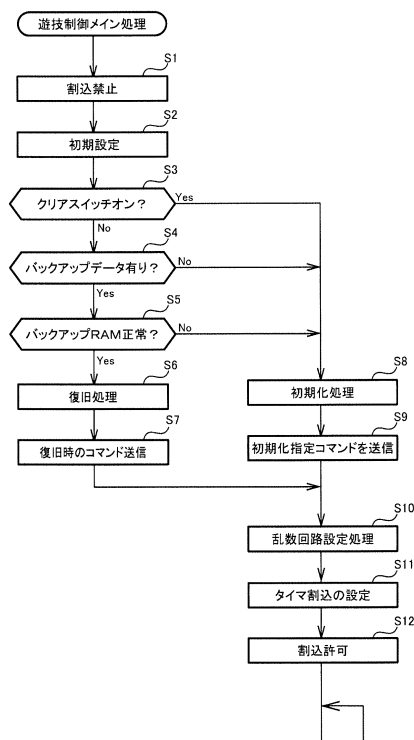
【図 1】



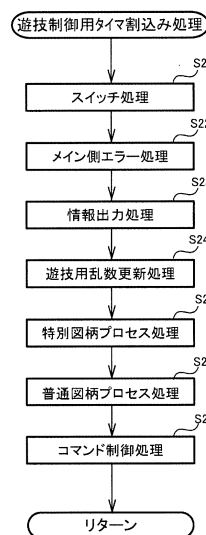
【図 2】



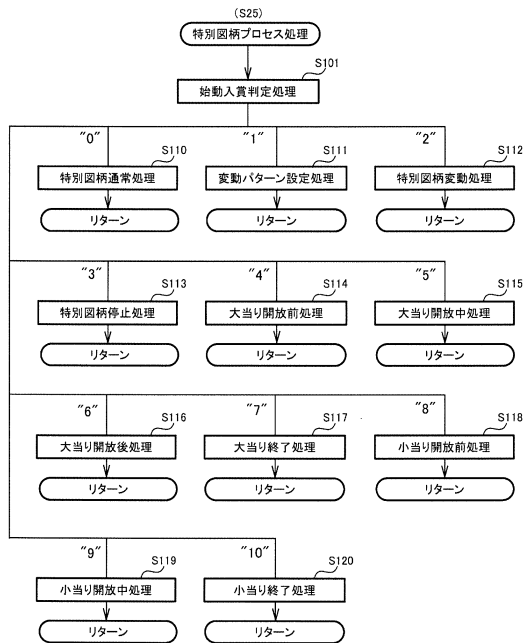
【図 3】



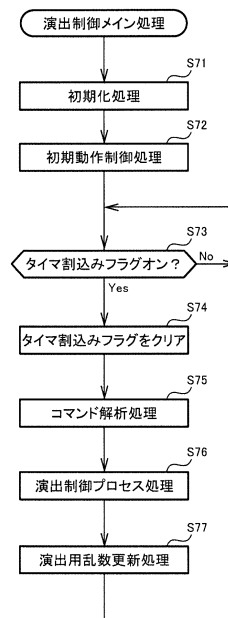
【図 4】



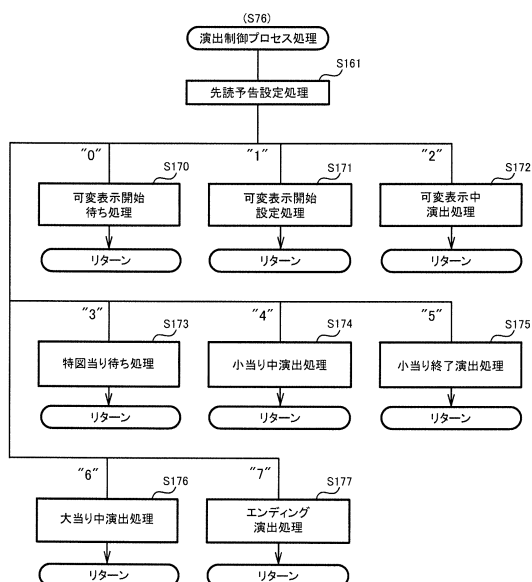
【 図 5 】



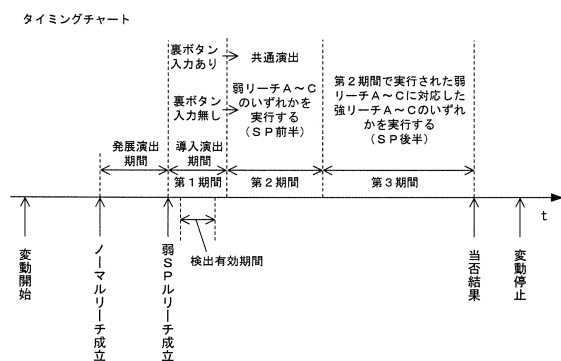
【 図 6 】



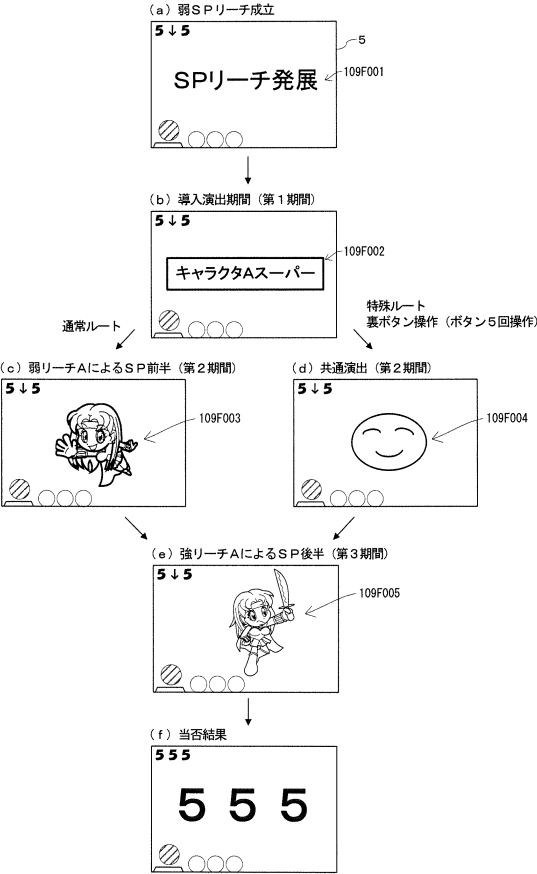
【 圖 7 】



【 図 8 - 1 】



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

(A) 大当たり時SPリーチ演出決定テーブル

演出内容	割合
キャラクターAによる示唆演出 (前半+後半)	20%
キャラクターBによる示唆演出 (前半+後半)	30%
キャラクターCによる示唆演出 (前半+後半)	50%

(B) はずれ時SPリーチ演出決定テーブル

演出内容	割合
キャラクターAによる示唆演出 (前半のみ)	25%
キャラクターBによる示唆演出 (前半のみ)	23%
キャラクターCによる示唆演出 (前半のみ)	20%
キャラクターAによる示唆演出 (前半+後半)	16%
キャラクターBによる示唆演出 (前半+後半)	11%
キャラクターCによる示唆演出 (前半+後半)	5%

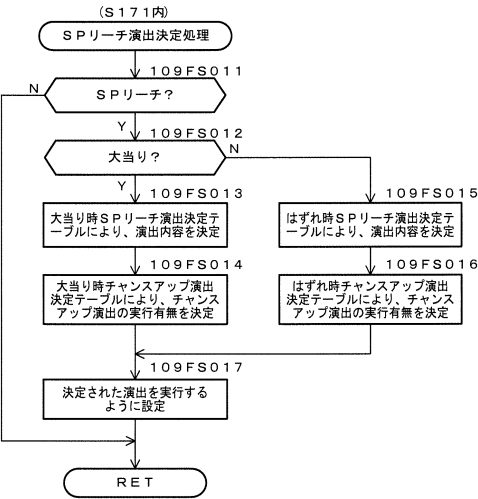
(C) 大当たり時チャンスアップ演出決定テーブル

チャンスアップ演出の実行有無	割合
チャンスアップ演出の実行有り	70%
チャンスアップ演出の実行無し	30%

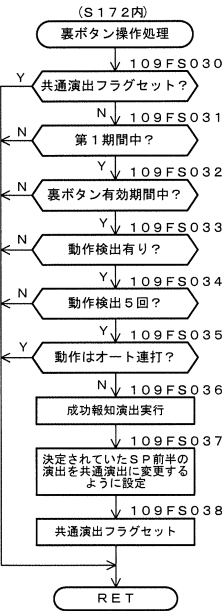
(D) はずれ時チャンスアップ演出決定テーブル

チャンスアップ演出の実行有無	割合
チャンスアップ演出の実行有り	30%
チャンスアップ演出の実行無し	70%

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-080636(JP,A)
特開2016-174936(JP,A)
特開平11-057143(JP,A)
特開2009-022608(JP,A)
特開2007-252736(JP,A)
特開2007-111063(JP,A)
特開2018-086480(JP,A)
特開2017-023364(JP,A)
特開2005-143730(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02