

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6740261号
(P6740261)

(45) 発行日 令和2年8月12日 (2020.8.12)

(24) 登録日 令和2年7月28日 (2020.7.28)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2018-12259 (P2018-12259)
 (22) 出願日 平成30年1月29日 (2018.1.29)
 (65) 公開番号 特開2019-129860 (P2019-129860A)
 (43) 公開日 令和1年8月8日 (2019.8.8)
 審査請求日 平成31年2月12日 (2019.2.12)

(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

審査官 篠崎 正

(56) 参考文献 特開2016-097103 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7/02

(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可能な遊技機であって、
 可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示
 を実行可能な特定表示実行手段を備え、

前記特定表示実行手段は、

可変表示中に特定表示を移動させて表示することにより可変表示期間の残り期間を示
 唆可能であり、

可変表示期間の残り期間を示唆しているときに、前記有利状態に制御される期待度
 に応じて特定表示の態様を変化させることが可能であり、

特定表示の態様が特定態様に変化するときの該特定表示の表示位置に応じて前記有利状
 態に制御される期待度が異なり、

特定表示の態様を変化させるときに、移動させている該特定表示を一旦停止させ、

可変表示に関する情報が表示される所定表示領域において特定表示を表示可能である、
 ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

10

20

【 0 0 0 2 】

演出の内容の遷移が、フローチャートで示される遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 3 - 9 3 6 5 3 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

10

特許文献 1 に記載されたような遊技機では、予め演出の内容が表示されているため、展開がわかってしまうことに遊技者が不満を感じ、興味が低下するおそれがある。そのため、特許文献 1 に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【 0 0 0 5 】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた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 】

【 0 0 0 6 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、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、
可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示を実行可能な特定表示実行手段を備え、
前記特定表示実行手段は、

20

可変表示中に特定表示を移動させて表示することにより可変表示期間の残り期間を示唆可能であり、

可変表示期間の残り期間を示唆しているときに、前記有利状態に制御される期待度に応じて特定表示の態様を変化させることが可能であり、

特定表示の態様が特定態様に変化するときの該特定表示の表示位置に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なり、

特定表示の態様を変化させるときに、移動させている該特定表示を一旦停止させ、
可変表示に関する情報が表示される所定表示領域において特定表示を表示可能である、
このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

【 0 0 0 7 】

（ 2 ）上記（ 1 ）の遊技機において、特定表示実行手段は、可変表示に関する情報が表示される所定表示領域（例えば、情報表示領域 1 2 9 I W 0 0 1。図 8 - 4 参照）において特定表示を表示するようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が可変表示期間を認識しやすくすることができる。

【 0 0 0 8 】

（ 3 ）上記（ 2 ）の遊技機において、特定表示が表示されているときに、所定表示領域における可変表示に関する情報が視認困難となる（図 8 - 3，図 8 - 4 参照）ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、実行中の可変表示に関心を集めることができる。

【 0 0 0 9 】

（ 4 ）上記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれかの遊技機において、特定表示実行手段は、可変表示中に特定表示を移動させて表示し、特定表示の表示位置によって可変表示期間を示唆し、特定表示を移動させるときに、該特定表示の態様を変化させる（図 8 - 5 参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、移動している特定表示に対して、継続的に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 0 1 0 】

50

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、変化後の特定表示の態様が同一であっても、該特定表示がいずれの表示位置にあるときに態様が変化したかに応じて、有利状態に制御される期待度が異なる(図8-2(D)参照)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が変化する位置に注目させることができる。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、特定表示が移動したときに、該特定表示が移動した軌跡領域を移動する前と異なる態様により表示するようにしてもよい。

このような構成によれば、経過した期間を認識しやすくすることができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0012】

【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】アクティブ表示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-2】アクティブ表示変化演出実行決定テーブル、アクティブ表示移動演出実行決定テーブル、アクティブ表示態様決定テーブルおよびアクティブ表示変化タイミング決定テーブルの一例を示す説明図である。

20

【図8-3】アクティブ表示変化演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図8-4】アクティブ表示移動演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図8-5】アクティブ表示移動演出およびアクティブ表示変化演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図9-1】所定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-2】所定演出実行決定テーブルおよび装飾表示決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図9-3】情報表示領域の一例を示す説明図である。

30

【図9-4】所定演出(保留変化)の演出態様の一例を示す説明図である。

【図9-5】所定演出(背景変化)の演出態様の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(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。

【0014】

(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。

40

【0015】

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を全て消灯したバタ

50

ーンが含まれてもよい。

【0016】

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

10

【0017】

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。

【0018】

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。

20

【0019】

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。

【0020】

30

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

40

【0023】

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。

【0024】

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

50

。

【 0 0 2 5 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、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 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、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 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 0 2 6 】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 7 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【 0 0 2 8 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【 0 0 3 0 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 3 2 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

50

【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、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。

【 0 0 3 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。

10

【 0 0 3 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 3 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。

20

【 0 0 3 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 4 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。

30

【 0 0 4 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 4 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。

40

【 0 0 4 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）。

【 0 0 4 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

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 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 4 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図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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。

【 0 0 4 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

10

20

30

40

50

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」となる確率が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、高ペース制御）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。

【0055】

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。

10

【0056】

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。

【0057】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率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。

20

【0058】

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

【0059】

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。

30

【0060】

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。

【0061】

（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8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【0062】

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5L、5C、5R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対応して、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）

50

も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 6 5 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当た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「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【 0 0 6 8 】

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、大当た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。

【 0 0 6 9 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

10

20

30

40

50

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

10

【0072】

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）。

20

【0073】

（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。

【0074】

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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板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。

30

【0075】

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。

【0076】

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。

40

【0077】

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

50

)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0078】

I/O 105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器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。

【0079】

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。

【0080】

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、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0081】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0082】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

【0083】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0084】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0085】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0086】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0087】

10

20

30

40

50

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 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。

【 0 0 8 8 】

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

10

【 0 0 8 9 】

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 0 】

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。

20

【 0 0 9 1 】

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 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

30

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 0 9 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 5 】

（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。

40

【 0 0 9 6 】

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。

【 0 0 9 7 】

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

50

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100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S3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0098】

また、CPU103は、初期化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S9）。演出制御用CPU120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。

10

【0099】

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S3；No）、RAM102（バックアップRAM）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S4）。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、CPU103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、RAM102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、RAM102のデータ保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S4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RAM102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S4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0100】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103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S5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102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、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0101】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；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、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0102】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103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S6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102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り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。

40

【0103】

そして、CPU103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S7）。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CPU120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

50

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CPU120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。

【0104】

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、CPU103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S10）。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S11）、割込みを許可する（ステップS12）。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。

10

【0105】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図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、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の検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当た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）。

20

【0106】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

30

【0107】

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づく）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。

【0108】

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には、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。

40

【0109】

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）。

【0110】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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。

10

【0111】

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。

【0112】

ステップS110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）。

20

【0113】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101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ROM121に格納されている。

30

【0114】

ステップS111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。

40

【0115】

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。

【0116】

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”のときに実

50

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。

【0117】

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”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。

【0118】

ステップS114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82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。

【0119】

ステップS115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”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0120】

ステップS116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。

【0121】

ステップS117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 2 2 】

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 2 3 】

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。

10

【 0 1 2 4 】

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、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。

20

【 0 1 2 5 】

(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。

30

【 0 1 2 6 】

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 2 7 】

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

40

50

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 2 8 】

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。

10

【 0 1 2 9 】

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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 1 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

30

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した

50

演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 3 6 】

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。

【 0 1 3 7 】

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。

【 0 1 3 8 】

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。

【 0 1 3 9 】

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 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

【0140】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

10

【0141】

(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。

【0142】

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。

【0143】

20

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）。

【0144】

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、RT、AT、ART、CZ（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。

30

【0145】

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。

40

【0146】

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。

【0147】

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」、「

50

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「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0148】

(特徴部129IWに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部129IWについて説明する。ここでは、画像表示装置5の表示領域は、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に関する情報を表示可能な情報表示領域(例えば、図8-3に示す情報表示領域129IW001)を含む。情報表示領域には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に関する情報として、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示(例えば、図8-3に示すアクティブ表示129IW002や、図8-4に示すベルトコンベア表示129IW002aおよび球体表示129IW002b)、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示(例えば、図8-3に示す保留表示129IW003)、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期して可変表示を行う小図柄(例えば、図8-4に示す小図柄表示129IW004)等が表示される。そして、情報表示領域において、アクティブ表示を用いたアクティブ表示演出を実行可能に構成されている。

10

【0149】

(アクティブ表示演出)

アクティブ表示演出には、アクティブ表示の表示態様(本例では表示色)を変化させるアクティブ表示変化演出と、アクティブ表示を移動させて表示するアクティブ表示移動演出とが含まれる。

20

【0150】

アクティブ表示演出のうち、アクティブ表示変化演出では、アクティブ表示の表示態様を通常態様(例えば、白色の球体)とは異なる表示態様(例えば、青色や緑色、赤色の球体)に変化させることによって、大当たりとなる期待度や有利な演出(例えば、スーパーリーチ演出や擬似連演出等)が実行される期待度が示唆される。また、アクティブ表示の表示態様が変化するタイミングによっても、大当たり期待度や有利な演出(例えば、スーパーリーチ演出や擬似連演出等)が実行される期待度が示唆される。

【0151】

アクティブ表示移動演出では、可変表示期間を示唆可能な態様でアクティブ表示が表示される。具体的には、アクティブ表示移動演出では、アクティブ表示(例えば、球体表示129IW002b)は、可変表示開始時に移動を開始し、可変表示終了時に移動を終了する。また、アクティブ表示は、可変表示開始時に可変表示開始時点を示す位置(以下、開始位置ともいう)に位置し、可変表示終了時に可変表示終了時点を示す位置(以下、終了位置ともいう)に位置するように移動する(例えば、一定の速度で移動する)。このような演出により、アクティブ表示の現在位置と開始位置および終了位置との位置関係によって、可変表示期間の経過期間や残り期間が示唆される。

30

【0152】

本実施の形態では、一の可変表示中に、当該一の可変表示を対象とするアクティブ表示変化演出とアクティブ表示移動演出とを実行可能である。アクティブ表示変化演出とアクティブ表示移動演出とが実行される場合には、例えば、可変表示の開始とともにアクティブ表示の移動が開始され、アクティブ表示の移動中に当該アクティブ表示の表示態様(例えば表示色)が変化し、可変表示の終了とともにアクティブ表示の移動が終了する。

40

【0153】

(アクティブ表示演出決定処理)

図8-1は、アクティブ表示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。アクティブ表示演出決定処理は、可変表示開始設定処理(ステップS171)内において実行される。アクティブ表示演出決定処理において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の実行の有無を決定する(ステップ129IWS001)。

【0154】

50

ステップ129 IWS001では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出実行決定テーブルを用いて、変動パターンに応じて抽選を行い、アクティブ表示変化演出の実行の有無を決定する。

【0155】

図8-2(A)は、アクティブ表示変化演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-2(A)に示すアクティブ表示変化演出実行決定テーブルは、変動パターンの内容に応じて、「実行あり」に決定される割合が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、「スーパーリーチ」>「ノーマルリーチ」>「非リーチ」の順に、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「大当たり」の場合には「ハズレ」の場合よりも、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、アクティブ表示変化演出が実行されることで、実行されないときよりも、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高いことが示唆されることになる。

【0156】

アクティブ表示変化演出を実行すると決定した場合（ステップ129 IWS002のY）には、演出制御用CPU120は、アクティブ表示移動演出の実行の有無を決定する（ステップ129 IWS003）。なお、図8-1に示す例では、アクティブ表示変化演出を実行する場合にのみ、アクティブ表示移動演出を実行可能としているが、アクティブ表示変化演出の実行の有無に関わらず、アクティブ表示移動演出を実行可能としてもよい。また、複数種類の演出モードのうちの特定の演出モードである場合や、複数種類の遊技状態のうちの特定の遊技状態（例えば確変状態）である場合には、常にアクティブ表示移動演出を実行するようにしてもよい。

【0157】

ステップ129 IWS003では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示移動演出実行決定テーブルを用いて、変動パターンに応じて抽選を行い、アクティブ表示移動演出の実行の有無を決定する。

【0158】

図8-2(B)は、アクティブ表示移動演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-2(B)に示すアクティブ表示移動演出実行決定テーブルは、変動パターンの内容に応じて、「実行あり」に決定される割合が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、「スーパーリーチ」>「ノーマルリーチ」>「非リーチ」の順に、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「大当たり」の場合には「ハズレ」の場合よりも、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、アクティブ表示移動演出が実行されることで、実行されないときよりも、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高いことが示唆されることになる。

【0159】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出による変化後のアクティブ表示の表示態様を決定する（ステップ129 IWS004）。

【0160】

ステップ129 IWS004では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示態様決定テーブルを用いて、変動パターンに応じて抽選を行い、変化後のアクティブ表示の表示態様を決定する。

【0161】

図8-2(C)は、アクティブ表示態様決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-2(C)に示すように、本実施の形態では、通常態様（白色の球体）の他に、第1表示態様（青色の球体）、第2表示態様（緑色の球体）および第3表示態様（赤色の球体）によりアクティブ表示を表示可能である。

【0162】

図8-2(C)に示すアクティブ表示態様決定テーブルは、「第3表示態様」>「第2

10

20

30

40

50

表示態様」>「第1表示態様」の順に、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、アクティブ表示が変化するとき、いずれの表示態様に变化するか注目させることができる。

【0163】

なお、本実施の形態の例に限らず、例えば、アクティブ表示移動演出の実行の有無により、異なる割合で変化後のアクティブ表示の表示態様を決定するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示移動演出を実行する場合には、実行しない場合よりも、期待度が高い表示態様に決定される割合が高くなるようにしてもよい。また、アクティブ表示移動演出を実行する場合にのみ決定される表示態様（例えば、最も期待度が高い第4表示態様）を設けるようにしてもよい。

10

【0164】

また、先読み予告演出として、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（例えば、アクティブ表示の第1～3表示態様にそれぞれ対応する表示態様）に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。また、アクティブ表示は、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様（例えば、保留表示の表示態様と同じ表示態様であってもよいし、一部の要素（例えば、形状やサイズ等）が異なるが他の要素（例えば、色彩や模様等）は同じである表示態様であってもよい）により表示されるようにしてもよい。この場合には、保留表示として表示されていたときの表示態様に応じて、異なる割合によりアクティブ表示変化演出やアクティブ表示移動演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。また、アクティブ表示変化演出を実行する場合の変化後の表示態様や、変化タイミングについても、保留表示として表示されていたときの表示態様に応じて、決定するようにしてもよい。

20

【0165】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出によるアクティブ表示の変化タイミングを決定する（ステップ129 IWS005）。

【0166】

ステップ129 IWS005では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化タイミング決定テーブルを用いて、変動パターンに応じて抽選を行い、アクティブ表示の変化タイミングを決定する。

【0167】

図8-2(D)は、アクティブ表示変化タイミング決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-2(D)に示すように、本実施の形態では、第1タイミング（変動開始時）、第2タイミング（リーチ成立時）および第3タイミング（スーパーリーチ成立時）においてアクティブ表示の表示態様を変化可能である。

30

【0168】

図8-2(D)に示すアクティブ表示変化タイミング決定テーブルは、「第3タイミング」>「第2タイミング」>「第1タイミング」の順に、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、変化後の表示態様が同じであっても、変化のタイミングによって期待度が異なるため、アクティブ表示が変化するタイミングに注目させることができる。

40

【0169】

なお、本実施の形態では、アクティブ表示変化演出により、アクティブ表示の表示態様が1回変化するように構成されているが、複数回変化するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示変化演出による変化後のアクティブ表示の表示態様を第3表示態様と決定した場合に、第1タイミングにおいて通常態様から第1表示態様に变化し、第2タイミングにおいて第1表示態様から第2表示態様に变化し、第3タイミングにおいて第2表示態様から第3表示態様に变化するようにしてもよい。すなわち、全てのタイミングで変化を行うようにしてもよい。また、例えば、第1タイミングにおいて通常態様から第1表示態様に变化し、第3タイミングにおいて第1表示態様から第3表示態様に变化するようにして

50

もよいし、第1タイミングにおいて通常態様から第1表示態様に変化し、第2タイミングにおいて第1表示態様から第3表示態様に変化するようにしてもよい。すなわち、複数のタイミングを組み合わせる変化を行うようにしてもよい。また、変化のタイミングごとに、発生するアクティブ表示変化演出の内容（すなわち第1～第3表示態様のいずれに変化するかの割合が異なるようにしてもよい。

【0170】

本実施の形態では、アクティブ表示移動演出により可変表示期間が示唆されるが、アクティブ表示の変化の有無、変化後の表示態様は、変動パターンにもとづいて決定されるため、アクティブ表示の表示態様によっても可変表示期間が示唆されることになる。具体的には、アクティブ表示が第3表示態様であるときには、通常態様であるときよりもノーマルリーチやスーパーリーチとなる割合が高いため、可変表示期間が長いことが示唆されることになる。また、アクティブ表示が通常態様であるときには、非リーチとなる割合が高いため、可変表示期間が短いことが示唆されることになる。

10

【0171】

（アクティブ表示変化演出）

次に、アクティブ表示演出の演出態様の具体例について説明する。図8-3は、アクティブ表示変化演出の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図8-3において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0172】

図8-3(1)に示すように、画像表示装置5の表示領域のうちの下方には情報表示領域129IW001が設けられ、情報表示領域129IW001には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示129IW002と、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示129IW003とが表示されている。図8-3(1)の例では、アクティブ表示129IW002は、実行中の可変表示に対応する球体表示が台座表示の上に載っている態様により表示されている。

20

【0173】

図8-3(1),(2)に示すように、左中右の飾り図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示129IW002のうちの球体表示が消去される。そして、図8-3(3)に示すように、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。

30

【0174】

図8-3に示す例では、リーチが成立したタイミングにおいて、アクティブ表示変化演出が実行される。そのため、図8-3(4)に示すように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに、アクティブ表示129IW002のうちの球体表示の表示態様が通常態様（本例では白色）から第1表示態様（本例では青色であるが、図8-3では斜線模様により表現されている）に変化する。

【0175】

（アクティブ表示移動演出）

図8-4は、アクティブ表示移動演出の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図8-4において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

40

【0176】

アクティブ表示移動演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示の開始とともに、アクティブ表示移動演出が開始される。アクティブ表示移動演出が開始されると、図8-4(1)に示すように、画像表示装置5の情報表示領域129IW001において、実行中の可変表示に対応する球体表示129IW002bがベルトコンベアを模したベルトコンベア表示129IW002aの上に載っている態様により、アクティブ表示が表示される。また、情報表示領域129IW001には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期して小図柄の可変表示を行う小図柄表示129IW004が表示されている。小図柄表示129IW004は、スーパーリーチ演出等が実行される場合であっても、それらの演出の邪魔にならない位置に設けられており、スーパーリーチ演出等の実行中であ

50

っても継続して小図柄の可変表示が実行される。また、図 8 - 4 に示すように、アクティブ表示移動演出が実行されると、保留表示が表示されなくなる。このような構成により、アクティブ表示移動演出や実行中の可変表示に注目させることができる。なお、図 8 - 4 に示す例に限らず、アクティブ表示移動演出が実行されると、保留表示を縮小して表示するようにしてもよいし、保留記憶数を示す数字等を表示するようにしてもよい。また、アクティブ表示移動演出が実行されていない図 8 - 3 に示す状態の場合にも、すなわちアクティブ表示移動演出の実行の有無に関わらず、保留記憶数を示す数字等を表示するようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

そして、図 8 - 4 (1) , (2) , (3) , (4) に示すように、飾り図柄の可変表示の実行に伴って (すなわち可変表示期間の進行に応じて) 、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の右端から左端に移動する演出が行われる。

【 0 1 7 8 】

そして、図 8 - 4 (4) に示すように、飾り図柄の可変表示が終了するタイミングで球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a の左端に到達し、図 8 - 4 (5) に示すように、新たな飾り図柄の可変表示が開始されると、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の左端から落ちて消え、新たな球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の右端に表示される。

【 0 1 7 9 】

このように、アクティブ表示移動演出では、実行中の可変表示に対応する球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b は、可変表示開始時に移動を開始し、可変表示終了時に移動を終了する。また、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b は、可変表示開始時に開始位置 (例えば、図 8 - 4 (1) に示すベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の右端の位置) に位置し、可変表示終了時に終了位置 (例えば、図 8 - 4 (4) に示すベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の左端の位置) に位置するように移動する。このような演出により、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b の現在位置と開始位置および終了位置との位置関係によって、可変表示期間の経過期間および残り期間が示唆される。また、アクティブ表示移動演出は、アクティブ表示等の可変表示に関する情報を表示する情報表示領域において実行されるため、実行中の可変表示期間を示唆していることを遊技者が把握しやすくすることができる。

【 0 1 8 0 】

図 8 - 4 (4) に示す例では、ベルトコンベア表示のベルトが進行方向に回転することにより球体表示が移動する演出が行われている。本実施の形態では、変動パターンごとにそれぞれ可変表示期間が設定されているが、変動パターンに応じてベルトの回転速度を変化させる (すなわち球体表示の移動速度を変化させる) ことによって、可変表示期間の違いに対応することができる。なお、特定期間 (例えば、大当たりや小当たり後、可変表示回数が所定回数 (1 回であってもよいし、30 回であってもよい) に達するまでの期間) においては、一定の可変表示期間に設定された変動パターンが用いられる構成とし、当該特定期間においてアクティブ表示移動演出を実行するようにしてもよい。このようにすることにより、アクティブ表示移動演出による制御負担を軽減することができる。

【 0 1 8 1 】

なお、図 8 - 4 に示す例に限らず、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b が移動したときに、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b が移動した軌跡領域を移動する前と異なる態様により表示する (例えば、軌跡領域を通過前と異なる色によって表示したり、球体表示 1 2 0 I W 0 0 2 b の表示態様に対応する表示色によって表示したりする) ようにしてもよい。このような構成により、経過した期間を認識しやすくすることができる。また、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b が移動した軌跡領域を複数の態様により表示可能とし、いずれの態様により表示されるかに応じて、大当たり期待度や有利な演出が実行される期待度が異なるようにしてもよい。すなわち、軌跡領域の態様によっても、大当たり期待度や有利な演出が実行される期待度が示唆されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 2 】

また、図 8 - 4 に示す例では、飾り図柄の可変表示の開始とともに、アクティブ表示移動演出が開始されているが、飾り図柄の可変表示の開始後の所定のタイミング（例えば、スーパーリーチ開始時）からアクティブ表示移動演出が開始されるようにしてもよい。すなわち、飾り図柄の可変表示の開始後、所定のタイミング（例えば、スーパーリーチ開始時）に達するまでは、図 8 - 3 に示す態様により情報表示領域が表示され、所定のタイミング（例えば、スーパーリーチ開始時）以降は、図 8 - 4 に示す態様により情報表示領域が表示されるようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

また、本実施の形態では、アクティブ表示移動演出は、アクティブ表示変化演出が実行される場合に実行可能となっているが、図 8 - 4 に示す例のように、アクティブ表示変化演出が実行されない場合にも、アクティブ表示移動演出が実行されるように構成してもよい。

【 0 1 8 4 】

（アクティブ表示移動演出およびアクティブ表示変化演出）

図 8 - 5 は、アクティブ表示移動演出およびアクティブ表示変化演出の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図 8 - 5 において、（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）の順に演出画面の態様が遷移する。

【 0 1 8 5 】

アクティブ表示移動演出が開始されると、図 8 - 5（ 1 ）に示すように、画像表示装置 5 の情報表示領域 1 2 9 I W 0 0 1 において、実行中の可変表示に対応する球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベアを模したベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a の上に載っている態様により、アクティブ表示が表示される。

【 0 1 8 6 】

そして、図 8 - 5（ 1 ）、（ 2 ）、（ 3 ）、（ 4 ）に示すように、飾り図柄の可変表示の実行に伴って（すなわち可変表示期間の進行に応じて）、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の右端から左端に移動する演出が行われる。このとき、アクティブ表示変化演出の実行タイミングとなると、図 8 - 5（ 2 ）、（ 3 ）、（ 4 ）に示すように、ロボットアーム 1 2 9 I W 0 0 5 が出現し、ロボットアーム 1 2 9 I W 0 0 5 によって掴まれた球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b が通常態様（本例では白色）から第 3 表示態様（本例では赤色であるが、図 8 - 5 では黒色により表現されている）に変化する演出が実行される。なお、アクティブ表示移動演出の実行中にアクティブ表示変化演出が実行される場合には、アクティブ表示（図 8 - 5 の球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b ）の移動を一旦停止させ、表示態様を変化させる演出を行った後に、移動を再開させるようにしてもよい。このような構成により、演出制御が複雑になりすぎてしまうことを防止することができる。

【 0 1 8 7 】

そして、図 8 - 5（ 4 ）に示すように、飾り図柄の可変表示が終了するタイミングで球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a の左端に到達し、図 8 - 5（ 5 ）に示すように、新たな飾り図柄の可変表示が開始されると、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の左端から落ちて消え、新たな球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b がベルトコンベア表示 1 2 9 I W 0 0 2 a 上の右端に表示される。

【 0 1 8 8 】

このように、アクティブ表示変化演出とアクティブ表示移動演出とが実行される場合には、実行中の可変表示に対応する球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b が移動している途中で表示態様（すなわち期待度）が変化するように構成されている。このような構成によれば、演出の展開が先読みできてしまうことで興味が低下することを防ぐとともに、移動している球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b に対して、継続的に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 1 8 9 】

また、本実施の形態では、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b の表示態様が変化するタイミング（すなわち変化する位置）によって期待度が異なるため（図 8 - 2（D）参照）、移動している球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b に対して、遊技者の注目を集めることができる。

【0190】

なお、本実施の形態では、アクティブ表示（図 8 - 5 の球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b）の表示態様は 1 回しか変化しないように構成されているが、複数回変化するようにしてもよい。このような構成により、移動している球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b に対して、継続的に遊技者の注目を集めることができる。

【0191】

以上に説明したように、本願発明に係る遊技機は、可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示（例えば、アクティブ表示や、アクティブ表示移動演出における球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b の表示）を実行可能な特定表示実行手段を備え、特定表示実行手段は、可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示可能であり（例えば、アクティブ表示移動演出における球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 が、可変表示開始時に開始位置に位置し、可変表示終了時に終了位置に位置するように移動することによって示唆される。図 8 - 4 参照。また、アクティブ表示の表示態様によっても示唆される）、可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示しているときに、有利状態に制御される期待度に応じて該特定表示の態様を変化させることが可能である（例えば、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b を移動させるアクティブ表示移動演出の実行中に、球体表示 1 2 9 I W 0 0 2 b の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行可能である。図 8 - 5 参照）。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0192】

また、特定表示実行手段は、可変表示に関する情報が表示される所定表示領域（例えば、情報表示領域 1 2 9 I W 0 0 1。図 8 - 4 参照）において特定表示を表示するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者が可変表示期間を認識しやすくなることができる。

【0193】

また、特定表示が表示されているときに、所定表示領域における可変表示に関する情報が視認困難となる（図 8 - 3，図 8 - 4 参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、実行中の可変表示に関心を集めることができる。

【0194】

また、特定表示実行手段は、可変表示中に特定表示を移動させて表示し、特定表示の表示位置によって可変表示期間を示唆し、特定表示を移動させるときに、該特定表示の態様を変化させる（図 8 - 5 参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、移動している特定表示に対して、継続的に遊技者の注目を集めることができる。

【0195】

また、変化後の特定表示の態様が同一であっても、該特定表示がいずれの表示位置にあるときに態様に変化したかに応じて、有利状態に制御される期待度が異なる（図 8 - 2（D）参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、特定表示が変化する位置に注目させることができる。

【0196】

また、特定表示が移動したときに、該特定表示が移動した軌跡領域を移動する前と異なる態様により表示するようにしてもよい。このような構成によれば、経過した期間を認識しやすくなることができる。

【0197】

（特徴部 1 3 0 I W に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 3 0 I W について説明する。ここでは、画像表示装置 5 の表示領域は、遊技に関する演出を表示する演出表示領域と、情報表示領域とを含む。情報表示領域には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示（例えば、図 9 - 3 に示すアクティブ表示 1 3 0 I W 0 0 1）や、実行が保留されている可変表示に対応する保留表

10

20

30

40

50

示（例えば、図9-3に示す保留表示130IW002）、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期して可変表示を行う小図柄（例えば、図9-3に示す小図柄表示129IW004）、これらに関連する表示（例えば、図9-4に示すロボットアームが収納されている収納箱表示130IW003等）が表示される。情報表示領域は、演出表示領域に重なるように設けられている。本例では、画像表示装置5の表示領域の一部である情報表示領域は、画像表示装置5の全表示領域である演出表示領域に重なるように設けられている。例えば、図9-3の例では、画像表示装置5の全表示領域（すなわち演出表示領域）において、アクティブ表示130IW001、保留表示130IW002および収納箱表示130IW003が表示されている領域が情報表示領域である。

【0198】

10

（所定演出）

本実施の形態では、情報表示領域に関連付けて装飾表示を表示することにより、所定演出を実行可能である。所定演出には、背景画像を変化させる第1種別と、保留表示の表示態様を変化させる第2種別と、背景画像を変化させるとともに保留表示の表示態様を変化させる第3種別とが設けられている。そして、実行される所定演出の種別に応じて、情報表示領域に関連付けて表示される装飾表示の態様が異なるように構成されている。なお、本実施の形態では、情報表示領域に「関連付けて表示」とは、対象となる情報表示領域の少なくとも一部と重なるように画像を表示する（すなわち物理的に接するように表示する）ことの他に、対象となる情報表示領域に表示されている画像と関わりがある画像を表示する（例えば、情報表示領域に表示されている画像の内容に対応する内容の画像や、情報表示領域に表示されている画像に作用する画像等を表示する）ことを含む概念であり、対象となる情報表示領域との間につながりをもたせて表示することを意味する。

20

【0199】

（所定演出決定処理）

図9-1は、所定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。所定演出決定処理は、先読予告設定処理（ステップS161）内において実行される。所定演出決定処理は、始動入賞が発生し、始動入賞時の演出制御コマンドを受信した場合にのみ実行される。所定演出決定処理において、演出制御用CPU120は、所定演出の実行の有無、実行する場合の種別を決定する（ステップ130IWS001）。

【0200】

30

ステップ130IWS001では、演出制御用CPU120は、所定演出実行決定テーブルを用いて、受信した始動入賞時の演出制御コマンドによって特定される変動パターンに応じて抽選を行い、所定演出の実行の有無、実行する場合の種別を決定する。なお、所定演出について、始動入賞時から対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングで実行可能とする場合には、実行する場合の実行タイミングも決定する。この場合、実行タイミングに応じて、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0201】

図9-2(A)は、所定演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。図9-2(A)に示す所定演出実行決定テーブルは、変動パターンの内容に応じて、「実行あり」に決定される割合が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、「スーパーリーチ」>「ノーマルリーチ」>「非リーチ」の順に、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「大当たり」の場合には「ハズレ」の場合よりも、「実行あり」に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、所定演出が実行されることで、実行されないときよりも、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高いことが示唆されることになる。

40

【0202】

図9-2(A)に示す所定演出実行決定テーブルは、「第3種別」>「第2種別」>「第1種別」の順に、大当たり期待度や有利な演出（例えば、スーパーリーチ演出等）が実行される期待度が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、所

50

定演出が実行されるときに、いずれの種別が実行されるかに注目させることができる。なお、背景画像を変化させるとともに保留表示の表示態様を変化させる第3種別の所定演出については、第1種別の所定演出により背景画像を変化させるときや、第2種別の所定演出により保留表示の表示態様を変化させるときとは、見た目や効果音等の演出態様が異なるようにしてもよい。また、第1種別の所定演出（背景変化）については、期待度に関わらず実行可能としてもよい。すなわち、期待度を示唆しない演出としてもよい

【0203】

所定演出を実行すると決定した場合（ステップ130 IWS002のY）には、演出制御用CPU120は、所定演出に先だって、情報表示領域に関連付けて装飾表示を表示する装飾表示演出の態様を決定する（ステップ130 IWS003）。

10

【0204】

ステップ130 IWS003では、演出制御用CPU120は、装飾表示決定テーブルを用いて、所定演出の種別に応じて抽選を行い、装飾表示演出の態様を決定する。

【0205】

図9-2(B)は、装飾表示決定テーブルの一例を示す説明図である。図9-2(B)に示す装飾表示決定テーブルは、実行される所定演出の種別に応じて、情報表示領域に関連付けて表示される装飾表示の態様が異なるように構成されている。図9-2(B)に示す装飾表示決定テーブルによれば、第1態様の装飾表示演出が実行されると第1種別の所定演出が実行され、第2態様の装飾表示演出が実行されると第2種別の所定演出が実行される。例外的に、第3態様の装飾表示演出が実行されると第1種別、第2種別および第3種別のいずれかの所定演出が実行される。

20

【0206】

第1態様の装飾表示演出では、例えば、図9-5に示すように、装飾表示として、2つのロボットアーム130 IW005が、保留表示130 IW002のベルトコンベア表示に付着するように表示される。また、第2態様の装飾表示演出では、例えば、図9-4に示すように、装飾表示として、ロボットアーム130 IW005が、収納箱表示130 IW003から出現するように表示される。

【0207】

次に、情報表示領域の具体例について説明する。図9-3は、情報表示領域の一例を示す説明図である。

30

【0208】

図9-3(1)、(2)に示す例では、画像表示装置5の表示領域の一部である情報表示領域は、画像表示装置5の全表示領域である演出表示領域に重なるように設けられている。具体的には、画像表示装置5の全表示領域（すなわち演出表示領域）において、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示130 IW001、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示130 IW002、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる演出に用いられるロボットアーム130 IW005が収納されている収納箱表示130 IW003が表示されている領域が情報表示領域である。保留表示130 IW002には、ベルトコンベアを模したベルトコンベア表示と、各保留記憶に対応する球体表示とが含まれ、保留表示130 IW002のベルトコンベア表示に重なるように、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期して小図柄の可変表示を行う小図柄表示130 IW004が表示されている。なお、図9-3の例では、アクティブ表示130 IW001、保留表示130 IW002および収納箱表示130 IW003が表示されている領域が、そのまま情報表示領域となっているが、同じでなくてもよく、それらの表示が情報表示領域として定められた領域内に表示されていればよい。

40

【0209】

また、図9-3(1)、(2)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始されると、保留表示130 IW002のベルトコンベア表示が動作して各保留記憶に対応する球体表示が移動し、ベルトコンベア表示から落ちた球体表示がアクティブ表示130 IW001の台座部に載るようなシフト演出が実行される。また、このとき、小図柄の可変表示も開始

50

される。

【0210】

(所定演出(保留変化))

図9-4は、所定演出(保留変化)の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図9-4において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0211】

図9-4(1)に示すように、飾り図柄の可変表示が行われ、画像表示装置5の情報表示領域において、アクティブ表示130IW001と保留表示130IW002とが表示されているときに、第2態様の装飾表示演出が実行されると、装飾表示として、ロボットアーム130IW005が収納箱表示130IW003から出現する表示が行われ、出現したロボットアーム130IW005が、情報表示領域のうち、演出表示領域と重なり度合が高い保留表示130IW002の左から3番目の球体表示(3つめの保留記憶に対応する)を掴む演出が行われる(図9-4(2))。すなわち、装飾表示であるロボットアーム130IW005を保留表示130IW002に重ねて(付着させて)表示する。すると、ロボットアーム130IW005に掴まれた球体表示が通常態様(本例では白色)から特別態様(本例では赤色であるが、図9-4では黒色により表現されている)に変化する所定演出(保留変化)が実行される(図9-4(3))。ここでは、所定演出(保留変化)により何番目の球体表示の表示態様を変化させるかによって、先だって実行される装飾表示演出によるロボットアームの動作態様(例えば、何番目の保留部を掴むか)も予め決定されている。なお、ロボットアーム130IW005が保留表示130IW002(または球体表示)に接する部分を拡大して表示したり、エフェクト表示を付して表示したりすることにより、注目が集まりやすくするようにしてもよい。また、図9-4に示す所定演出(保留変化)の例では、ロボットアーム130IW005に掴まれることにより保留表示130IW002の球体表示の表示態様に変化するが、ベルトコンベア表示が動作する(例えば、ベルトを進行方向または後退方向に回転させて球体表示を振動させる)ことにより、球体表示の表示態様に変化するような態様であってもよい。すなわち、球体表示の台座となっているベルトコンベア表示を用いた態様により所定演出(保留変化)を実行するようにしてもよい。また、球体表示の台座となっているベルトコンベア表示を用いた態様の演出と、装飾表示(ロボットアーム130IW005)を保留表示130IW002に重ねて(付着させて)表示する演出とを両方実行し、保留表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。

【0212】

なお、情報表示領域の演出表示領域との重なり度合とは、情報表示領域を構成する各領域(アクティブ表示130IW001、保留表示130IW002および収納箱表示130IW003)が演出表示領域に重なる度合を意味し、本例では情報表示領域を構成する領域のサイズが大きくなるほど、演出表示領域との重なり度合が高くなる。情報表示領域のうち、演出表示領域と重なり度合が高い領域(本例では保留表示130IW002)に装飾表示を関連付けて表示する(本例では保留表示130IW002の球体表示を掴むようにロボットアーム130IW005を表示する)ことによって、情報表示領域を視認しながら、装飾表示が表示されたことを認識しやすくすることができる。

【0213】

本実施の形態では、第2態様の装飾表示演出(具体的には、ロボットアーム130IW005が保留記憶に対応する球体表示を掴む)によって、保留表示の表示態様に変化するように構成されているが、ロボットアームの動作や態様(例えば、保留表示に付着するまでの動き方や、ロボットアームの色やサイズ、形状など)によって、保留表示が変化するか否かの割合や、期待度が異なる複数種類の表示態様のうちのいずれの表示態様に保留表示が変化するか割合が異なるようにしてもよい。

【0214】

(所定演出(背景変化))

図9-5は、所定演出(背景変化)の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図9

10

20

30

40

50

- 5において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0215】

図9-5(1)に示すように、所定演出(背景変化)に先だって第1態様の装飾表示演出が実行されると、装飾表示として、ロボットアーム130IW005が、情報表示領域のうち、演出表示領域と重なり度合いが高い保留表示130IW002のベルトコンベア表示に付着するように表示される。すなわち、装飾表示であるロボットアーム130IW005を保留表示130IW002に重ねて(付着させて)表示する。すると、図9-5(2)に示すように、ロボットアーム130IW005が背景画像を掴み、図9-5(3)に示すように、ロボットアーム130IW005に掴まれた背景画像が変化する所定演出(背景変化)が実行される。なお、背景画像の変化に伴って、情報表示領域のアクティブ表示130IW001や保留表示130IW002(球体表示やベルトコンベア表示)、収納箱表示130IW003の表示態様を変化させてもよいし、ロボットアーム130IW005の態様を変化させてもよい。

10

【0216】

図9-4に示す所定演出(保留変化)と、図9-5に示す所定演出(背景変化)とのいずれが実行される場合にも、装飾表示演出の前に共通の開始時演出(例えば、ベルトコンベア表示が振動する演出など)を実行するように構成してもよい。このような構成により、開始時演出が実行されると、装飾表示がどのような態様により表示されるか、すなわち所定演出(保留変化)と所定演出(背景変化)とのいずれが実行されるかに注目させることができる。

20

【0217】

情報表示領域において実行されている演出と、演出表示領域において実行されている演出とを関連させるようにしてもよい。例えば、演出表示領域においてバトル演出が実行されているときには、情報表示領域における保留表示130IW002のベルトコンベア表示やその上に載っている球体表示が振動するようにしてもよい。また、例えば、情報表示領域において表示された装飾表示(例えば、ロボットアーム130IW005)が、演出表示領域において表示されている予告画像に作用して予告画像の態様を変化させるようにしてもよい。

【0218】

また、所定演出(背景変化)や所定演出(保留変化)を実行しているときに、装飾表示(例えば、ロボットアーム130IW005)を動作表示させるようにしてもよい。そのような構成により、興趣を向上させることができる。

30

【0219】

また、情報表示領域において所定の動作表示(例えば、ベルトコンベアの動作)とともに保留表示のシフト演出が実行されているときにも、装飾表示(例えば、ロボットアーム)を動作表示させるようにしてもよい。そのような構成により、個々の動作表示が並行して実行されるため、保留表示のシフト演出が行われたことを遊技者が認識しやすくすることができる。

【0220】

以上に説明したように、本願発明に係る遊技機は、情報表示領域(例えば、図9-3の例では、画像表示装置5の全表示領域(すなわち演出表示領域)において、アクティブ表示130IW001、保留表示130IW002および収納箱表示130IW003が表示されている領域が情報表示領域である。)において遊技に関連する情報(例えば、アクティブ表示130IW001や保留表示130IW002など)を表示可能な表示手段と、情報表示領域に関連付けて装飾表示(例えば、ロボットアーム130IW005。図9-4参照)を表示することにより、複数種類の所定演出(例えば、所定演出(背景変化)や所定演出(保留変化))のうちのいずれかを実行可能な所定演出実行手段とを備え、実行される所定演出の種類に応じて、情報表示領域に関連付けて表示される装飾表示の態様が異なる(例えば、図9-2(B)、図9-4、図9-5参照)。このような構成によれば、演出効果を高め、興趣を向上させることができる。

40

50

【 0 2 2 1 】

また、所定演出実行手段は、情報表示領域の一部の領域に関連付けて装飾表示を表示する（例えば、情報表示領域の保留表示 1 3 0 I W 0 0 2 の球体表示を掴むようにロボットアームが表示される。また、ロボットアーム 1 3 0 I W 0 0 5 が、保留表示 1 3 0 I W 0 0 2 のベルトコンベア表示に付着するように表示される。図 9 - 4 , 図 9 - 5 参照）ことにより、所定演出を実行する。このような構成によれば、遊技者が視線を過度に動かすことなく演出を認識することができる。

【 0 2 2 2 】

また、表示手段の表示領域は、遊技に関する演出を表示する演出表示領域と、情報表示領域とを含み、演出表示領域と情報表示領域とは、少なくとも一部の領域が重なり、情報表示領域のうちの演出表示領域と重なり度合いが高い領域に関連付けて装飾表示が表示される（例えば、情報表示領域のうち、演出表示領域と重なり度合いが高い保留表示 1 3 0 I W 0 0 2 の球体表示を掴むようにロボットアームが表示される。また、情報表示領域のうち、演出表示領域と重なり度合いが高い保留表示 1 3 0 I W 0 0 2 に付着するようにロボットアーム 1 3 0 I W 0 0 5 が表示される。図 9 - 4 , 図 9 - 5 参照）。このような構成によれば、演出表示領域における演出を見ているときにも、装飾表示が表示されたことを認識しやすくすることができる。

10

【 0 2 2 3 】

また、所定演出実行手段は、演出表示領域の背景画像を変化させる所定演出を実行可能である（図 9 - 5 参照）。このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 2 4 】

また、所定演出により演出表示領域の背景画像が変化しているときに、情報表示領域に表示されている遊技に関連する情報のうちの少なくとも一部の態様を変化させる変化演出（例えば、背景画像の変化に伴って、情報表示領域のアクティブ表示 1 3 0 I W 0 0 1 や保留表示 1 3 0 I W 0 0 2（球体表示やベルトコンベア表示）等の表示態様を変化させたり、ロボットアーム 1 3 0 I W 0 0 5 の態様を変化させたりする）を実行可能な変化演出実行手段を備えるようにしてもよい。このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 5 】

また、所定演出実行手段は、所定演出を実行しているときに、装飾表示を動作表示させるようにしてもよい（例えば、背景画像を変化させるときに、ロボットアーム 1 3 0 I W 0 0 5 を動作させる。図 9 - 5 参照）。このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 2 6 】

また、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、情報表示領域において保留記憶に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段とを備え、保留表示手段は、情報表示領域において所定の動作表示とともに保留表示をシフト表示することが可能であり、所定演出実行手段は、情報表示領域において所定の動作表示とともに保留表示のシフト表示が実行されているときにも、装飾表示を動作表示可能であるようにしてもよい。このような構成によれば、個々の動作表示が並行して実行されるため、保留シフトしたことを遊技者が認識しやすくすることができる。

40

【 符号の説明 】

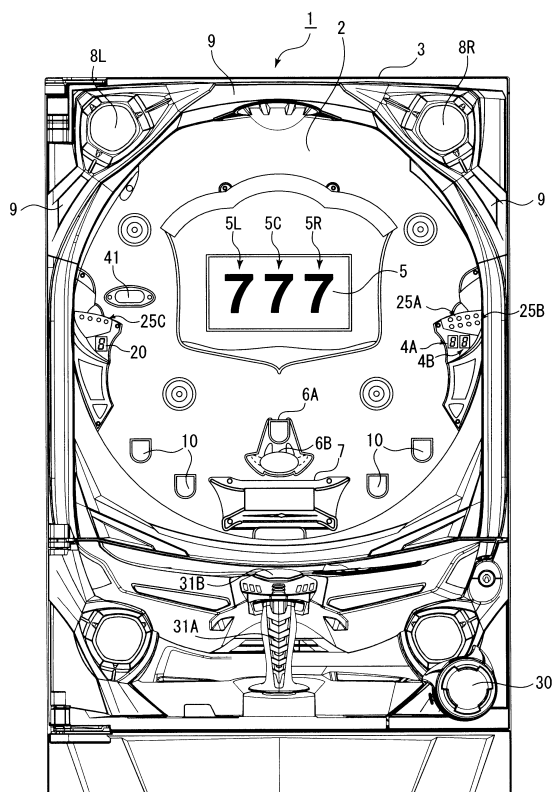
【 0 2 2 7 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置

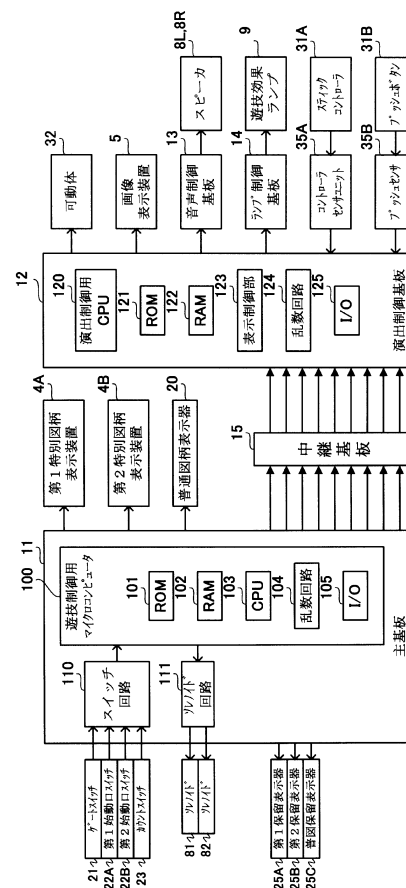
50

- 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
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

【図1】



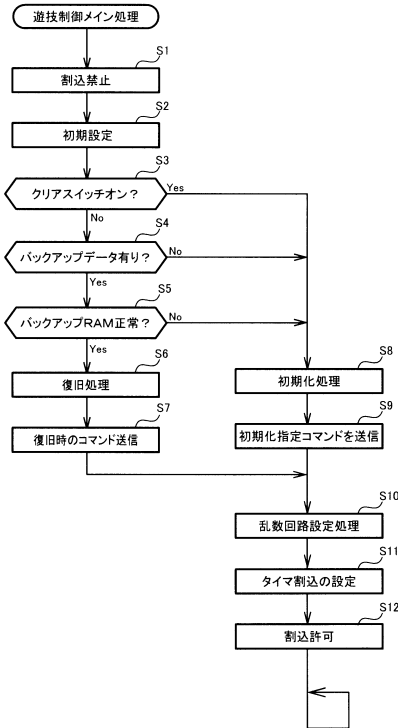
【図2】



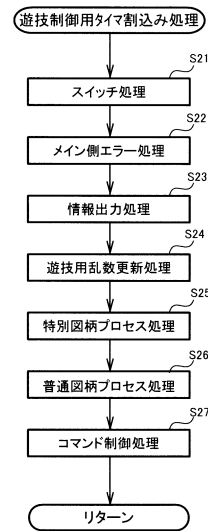
10

20

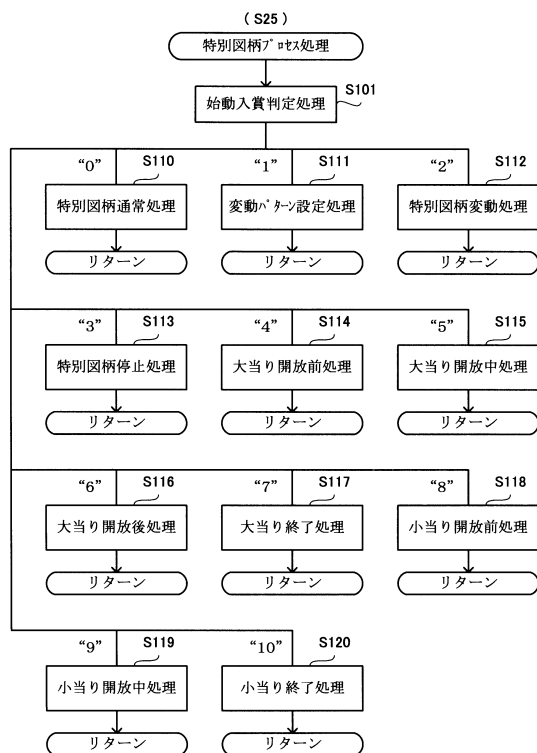
【図 3】



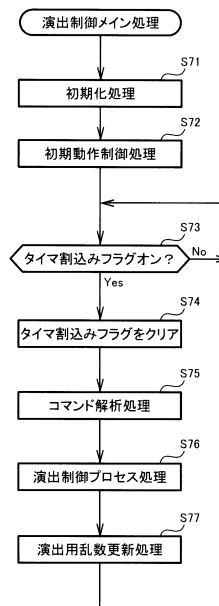
【図 4】



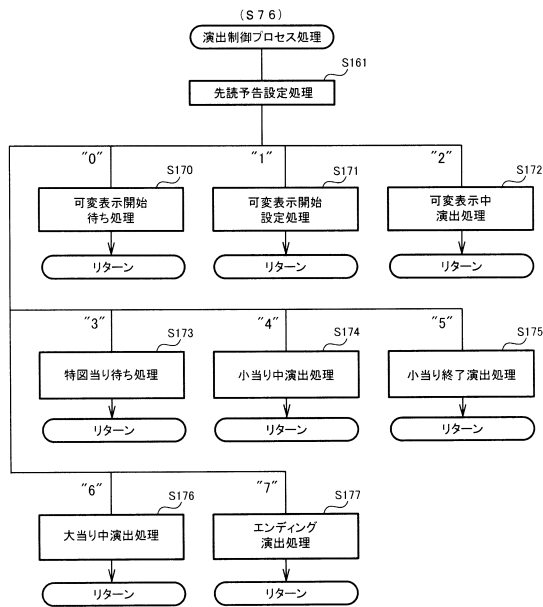
【図 5】



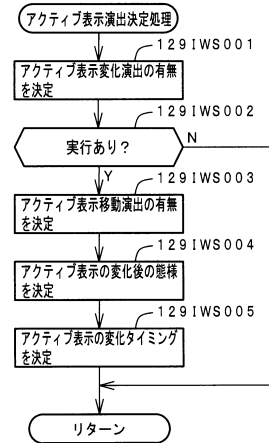
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A) アクティブ表示変化演出実行決定テーブル

変動パターン	実行なし	実行あり
非リーチ	95	5
ノーマルリーチ	40	60
スーパーリーチ (ハズレ)	20	80
スーパーリーチ (大当り)	10	90

(%)

(B) アクティブ表示移動演出実行決定テーブル

変動パターン	実行なし	実行あり
非リーチ	95	5
ノーマルリーチ	60	40
スーパーリーチ (ハズレ)	30	70
スーパーリーチ (大当り)	10	90

(%)

(C) アクティブ表示態様決定テーブル

変動パターン	第1表示態様 (青)	第2表示態様 (緑)	第3表示態様 (赤)
非リーチ	100	0	0
ノーマルリーチ	90	10	0
スーパーリーチ (ハズレ)	40	40	20
スーパーリーチ (大当り)	10	60	30

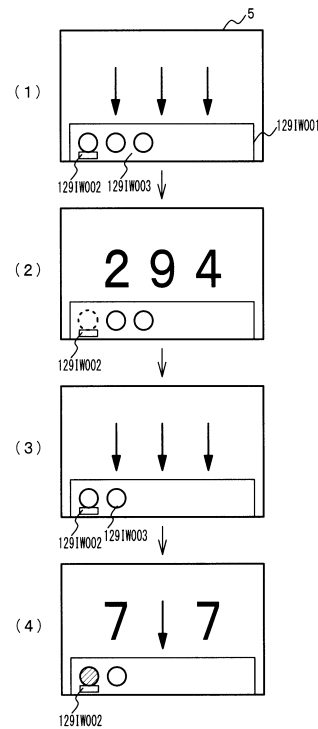
(%)

(D) アクティブ表示変化タイミング決定テーブル

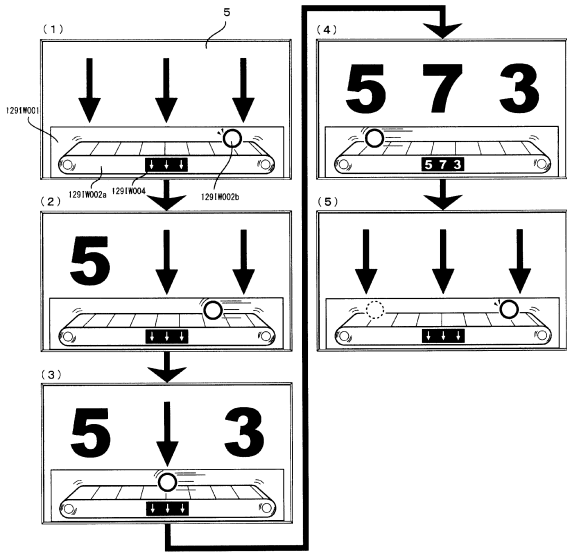
変動パターン	第1タイミング (変動開始時)	第2タイミング (リーチ成立時)	第3タイミング (スーパーリーチ成立時)
非リーチ	100	0	0
ノーマルリーチ	90	10	0
スーパーリーチ (ハズレ)	40	40	20
スーパーリーチ (大当り)	10	60	30

(%)

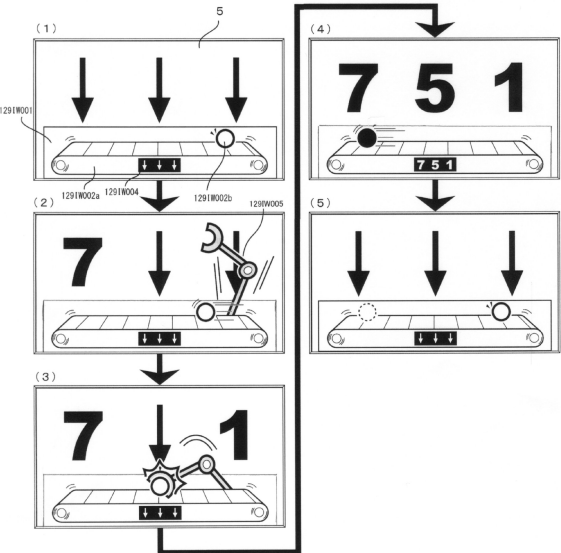
【図 8 - 3】



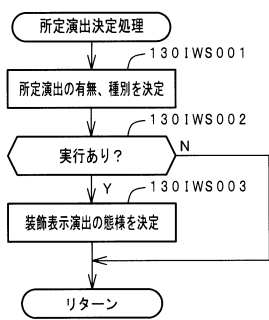
【図 8 - 4】



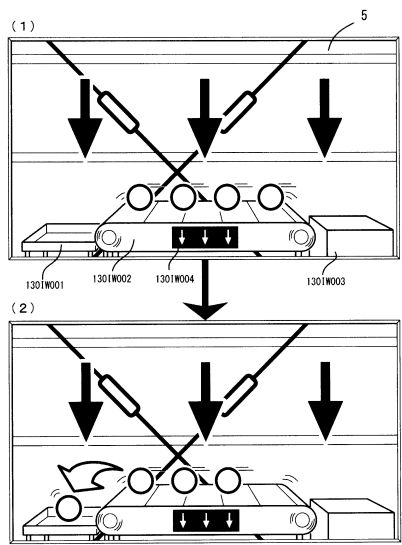
【図 8 - 5】



【図 9 - 1】



【図 9 - 3】



【図 9 - 2】

(A) 所定演出実行決定テーブル

変動パターン	実行なし	実行あり: 第1種別 (音量変化)	実行あり: 第2種別 (保留変化)	実行あり: 第3種別 (音量+保留変化)
非リーチ	95	5	5	0
ノーマルリーチ	75	20	20	5
スーパーリーチ (ハズレ)	50	30	30	20
スーパーリーチ (当たり)	30	40	40	30

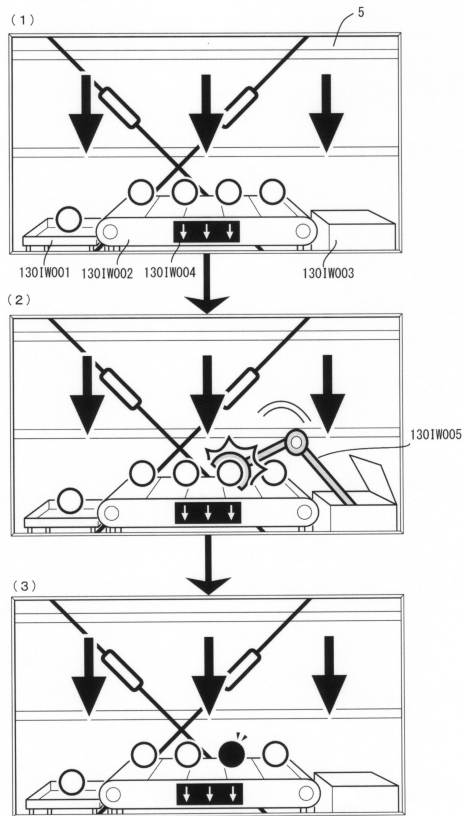
(%)

(B) 装飾表示決定テーブル

所定演出種別	第1態様	第2態様	第3態様
第1種別	50	0	50
第2種別	0	50	50
第3種別	0	0	100

(%)

【図 9 - 4】



【図 9 - 5】

