

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7027106号

(P7027106)

(45)発行日 令和4年3月1日(2022.3.1)

(24)登録日 令和4年2月18日(2022.2.18)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全75頁)

(21)出願番号 特願2017-196612(P2017-196612)  
(22)出願日 平成29年10月10日(2017.10.10)  
(65)公開番号 特開2019-68982(P2019-68982A)  
(43)公開日 令和1年5月9日(2019.5.9)  
審査請求日 令和2年3月16日(2020.3.16)

(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14号  
(72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号  
株式会社三共内  
審査官 阿部 知

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出表示手段と、  
可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段と、  
演出を制御する演出制御手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、  
作用表示を作用させることにより前記特定表示の表示態様を変化させる特定演出を実  
行可能であり、  
前記作用表示を前記特定表示が変化する割合が異なる複数の開始位置のうちの所定の開始  
位置から前記特定表示まで前記作用表示を移動させることで前記特定演出を実行可能であ  
り、  
前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させる第  
1パターンと、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様  
を変化させない第2パターンとを実行可能であり、  
前記作用表示として、第1作用表示と、該第1作用表示より前記有利状態に制御される期  
待度の高い第2作用表示とを含み、  
前記作用表示の表示を開始した後、前記第1パターンと前記第2パターンとの所定期間  
における共通のタイミングにおいて、対象となる前記特定表示に対する前記作用表示の速度  
を減速させて表示可能であり、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合に、対象となる前記特定表示および前記作用表示と、対象となる前記特定表示および前記作用表示と異なる表示とのうち、少なくともいずれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能であり、

前記作用表示は、減速期間の長さが複数あり、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとのいずれかが実行されるかに応じて減速期間の選択割合が異なり、

前記減速期間は、前記所定期間における前記作用表示が所定の開始位置から前記特定表示に作用するまでの移動している期間である、

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、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に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機には、実行中の可変表示に対応する特定表示を表示可能なものがある。また、このようなパチンコ遊技機の中には、特定表示を用いた演出として、特定表示の表示態様を変化させることによって実行中の可変表示について有利状態に制御されることを示唆する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 116551 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 にあっては、特定表示を用いた演出として特定表示の表示態様を変化させるだけでは十分な演出効果を得ることができず、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【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、遊技興趣を向上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】

前記課題を解決するために、手段 A の遊技機は、

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、

演出表示手段と、

可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

作用表示を作用させることにより前記特定表示の表示態様を変化させる特定演出を実行可能であり、

前記作用表示を前記特定表示が変化する割合が異なる複数の開始位置のうちの所定の開始位置から前記特定表示まで前記作用表示を移動させることで前記特定演出を実行可能であり、

前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させる第 1 パターンと、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させない第 2 パターンとを実行可能であり、

前記作用表示として、第 1 作用表示と、該第 1 作用表示より前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 作用表示とを含み、

10

20

30

40

50

前記作用表示の表示を開始した後、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとの所定期間における共通のタイミングにおいて、対象となる前記特定表示に対する前記作用表示の速度を減速させて表示可能であり、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合に、対象となる前記特定表示および前記作用表示と、対象となる前記特定表示および前記作用表示と異なる表示とのうち、少なくともいずれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能であり、

前記作用表示は、減速期間の長さが複数あり、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとのいずれかが実行されるかに応じて減速期間の選択割合が異なり、

前記減速期間は前記所定期間における前記作用表示が所定の開始位置から前記特定表示に作用するまでの移動している期間である、

10

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F や、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U に表示されている保留表示）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

20

を備え、

前記演出表示手段は、前記特定表示と少なくとも一部の表示態様が類似する特殊表示（例えば、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0）を表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記特殊表示を表示する演出であって、演出の態様が異なる複数種類の特殊演出（例えば、第 1 発展先示唆演出と第 2 発展先示唆演出）を実行可能であり、前記特殊演出の演出態様によって前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、第 1 発展先示唆演出が実行される場合は、第 2 発展先示唆演出が実行される場合よりも大当り期待度が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示と類似する特殊表示が表示される特殊演出が実行されることで、演出の興趣を向上できる。

30

【 0 0 0 7 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 の遊技機であって、

前記特殊表示は、前記特定表示よりも視認性が高く（例えば、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F よりも画像表示装置 5 における上方位置（左右幅方向の中央且つ上下幅方向の中央）に表示される部分）、

前記演出制御手段は、前記特殊演出を実行する際に、前記特定表示を前記特殊表示に変化させる変化演出を実行可能である（例えば、図 8 - 2 9（T）及び図 8 - 2 9（U）に示すように、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が上昇して擬似アクティブ表示 8 1 S H 7 0 0 に変化する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊表示を、特定表示よりも視認性が高い表示とすることで、特殊表示に対する遊技者の注目を高めることができるので、演出の興趣をさらに向上できる。

【 0 0 0 8 】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 9 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶手段に記憶されている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（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がアクティブ表示・保留表示更新処理を実行する部分）と、

50

を備え、

前記保留表示手段は、前記特殊演出が実行される際には、前記保留表示を非表示とする（例えば、図 8 - 29（T）及び図 8 - 29（U）に示すように、第 1 発展先示唆演出または第 2 発展先示唆演出を実行する場合に第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U が非表示となる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示を非表示とすることで、特殊演出に対する遊技者の注目を高めることができるので、演出の興趣をさらに向上できる。

【 0 0 0 9 】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ～手段 3 のいずれかの遊技機であって、

前記特殊演出は、前記演出表示手段に表示されている特殊表示が、前記演出表示手段の少なくとも一部の表示領域に対して作用する演出である（例えば、図 8 - 29（Y）に示すように、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出において、特殊表示が演出表示手段の少なくとも一部の表示領域に対して作用することで、特殊演出の演出効果を向上できる。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であって、

前記演出制御手段は、第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ B ～スーパーリーチ E のリーチ演出）と該第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 特定演出を実行可能（例えば、スーパーリーチ A のリーチ演出）であって、

前記特殊演出は、前記演出表示手段に表示されている前記特殊表示の表示態様が段階的に変化する演出（例えば、第 1 発展先示唆演出において擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の色が白から青、緑、紫、赤と段階的に変化していく部分）であり、

前記特殊表示の表示態様に応じて、第 2 特定演出が実行される割合が異なる（例えば、図 8 - 21 に示すように、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の色が赤色である場合はスーパーリーチ A のリーチ演出が実行され、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の色が青、緑、紫である場合はその他のスーパーリーチのリーチ演出が実行される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊表示の表示態様に注目させることができるので、演出の興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～手段 5 のいずれかの遊技機であって、

前記演出制御手段は、1 の可変表示において前記特殊演出を複数回実行することが可能であって（例えば、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を複数回突破可能な部分）、

前記特殊演出の実行回数に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図 8 - 21（C）に示すように、シャッター 8 1 S G 7 0 1 の突破枚数が多いほど大当たり期待度が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出の実行回数に注目させることができるので、演出の興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～手段 6 のいずれかの遊技機であって、

前記演出表示手段は、前記特定表示として、実行中の可変表示に対応する第 1 特定表示（例えば、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F）と、実行されていない可変表示に対応する第 2 特定表示（例えば、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U に表示されている保留表示）を表示可能であって、前記第 1 特定表示を特別表示態様（例えば、大きさの異なるのこぎり波）にて表示可能であるとともに、前記第 1 特定表示に対応する前記特殊表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記第 1 特定表示が前記特別表示態様にて表示されることに基づき、前記第 1 特定表示に対応する特別演出（例えば、波形予告演出）を実行可能であり、前記第 1 特定表示は、前記第 2 特定表示よりも視認性が高い（例えば、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F は、画像表示装置 5 の下部において、左右方向の中央部に表示されているとともに、各保留表示よりも表示面積が大きいため、各保留表示よりも遊技者からの視認性が高くなっている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特定表示よりも視認性が高い第 1 特定表示を特別表示態様や特殊表示にて表示することで特別演出や特殊演出が実行されるので、第 1 特定表示に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 0 1 3 】

手段 8 の遊技機は、手段 1 ～手段 7 のいずれかの遊技機であって、

前記演出表示手段は、前記特定表示を第 1 表示態様（例えば、変形例 1 に示す白色の丸型）と該第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様（例えば、変形例 1 に示す青色や赤色の丸型）とで表示可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定表示の表示態様が前記第 1 表示態様から前記第 2 表示態様に变化する際に、前記特定表示に対して作用表示（例えば、変形例 1 に示すカラーボール 8 1 S G 9 3 1 ）を作用させる作用演出を実行可能であり、

前記作用演出を、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に特定表示の表示態様を変化させる第 1 パターン（例えば、変形例 1 として図 8 - 3 1 （ C ）に示す成功パターン）と、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に特定表示の表示態様を変化させない第 2 パターン（例えば、変形例 1 として図 8 - 3 1 （ D ）に示す失敗パターン）と、で実行可能であり、

20

前記作用表示の表示を開始した後、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとの所定期間における共通のタイミングにおいて、対象とする特定表示に対する前記作用表示の速度を減速させて表示可能であり（例えば、変形例 1 として図 8 - 3 1 （ B ）に示す減速制御を実行する部分）、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合は、対象となる特定表示及び前記作用表示と、対象となる特定表示及び前記作用表示以外の表示とのうち、少なくともいずれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能である（例えば、変形例 1 として図 8 - 3 1 （ B ）に示すように、作用表示の速度を減速させて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 以外の表示態様を、薄暗く表示する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、作用表示に変化を与えることによって遊技の興趣を向上させることができる。また、対象となる特定表示が変化するか否かを効果的に煽ることができる。

【 0 0 1 4 】

手段 9 の遊技機は、手段 8 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記作用表示の速度を第 1 期間（例えば、3 秒間）と該第 1 期間とは異なる第 2 期間（例えば、5 秒間）とに亘って減速させて表示可能であり、

40

前記作用演出を第 1 パターンにて実行する場合は、前記作用演出を前記第 2 パターンにて実行する場合よりも高い割合で前記作用表示の速度を前記第 2 期間に亘って減速させて表示する（例えば、変形例 1 として図 8 - 3 3 に示すように、作用演出を第 1 パターンにて実行する場合は、作用演出第 2 パターンにて実行する場合よりも高い割合で 5 秒間に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、作用表示の速度を減速させる期間に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 0 0 1 5 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 6 】

【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。

10

【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】本実施の形態における画像表示装置を示す図である。

【図 8 - 2】演出制御基板における構成図である。

【図 8 - 3】( A ) , ( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 4】各乱数を示す説明図である

【図 8 - 5】( A ) は変動パターンを例示する図であり、( B ) はリーチ毎の信頼度を示す図である。

【図 8 - 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

20

【図 8 - 7】( A ) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 8 - 8】( A ) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、( B ) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図であり、( C ) はアクティブ表示バッファの構成を示す図である。

【図 8 - 9】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 10】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 8 - 12】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 13】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 8 - 14】( A ) は波形予告演出の決定割合を示す図であり、( B ) は保留表示予告演出の決定割合を示す図である。

【図 8 - 15】波形予告演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 16】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 17】アクティブ表示エリア変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 18】( A ) はアクティブ表示エリア変化演出の決定割合を示す図であり、m ( B ) は示唆演出の実行決定割合を示す図である。

【図 8 - 19】発展先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 20】発展先示唆演出の決定割合を示す図である。

40

【図 8 - 21】( A ) は第 1 発展先示唆演出の演出パターンを示す図であり、( B ) は第 2 発展先示唆演出の演出パターンを示す図であり、( C ) は第 1 発展先示唆演出と第 2 発展先示唆演出の演出パターンを示す図である。

【図 8 - 22】可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 23】可変表示中のタイミングチャート。

【図 8 - 24】( A ) は振動表示演出の非実行時におけるフレームバッファ領域を示す図であり、( B ) は振動表示演出の実行時におけるフレームバッファ領域を示す図である。

【図 8 - 25】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 26】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 27】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

50

【図 8 - 2 8】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 2 9】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 3 0】可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 3 1】変形例 1 における可変表示中における画像表示装置での演出表示態様を示す図である。

【図 8 - 3 2】変形例 1 における保留変化態様決定テーブルを示す図である。

【図 8 - 3 3】変形例 1 における減速期間決定テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(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。

【0018】

(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。

【0019】

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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【0020】

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。

【0021】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。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。

【0022】

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。

【0023】

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）

10

20

30

40

50

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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

10

20

30

40

50



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 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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 などとなり、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。

【 0 0 3 6 】

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 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車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 9 】

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、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、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 6 】

(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。

【 0 0 4 7 】

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 8 】

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 4 9 】

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 0 】

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 5 1 】

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 5 2 】

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 5 3 】

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 4 】

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

10

20

30

40

50

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 5 】

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 6 】

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

10

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

20

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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。

30

【 0 0 6 1 】

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

40

【 0 0 6 2 】

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 3 】

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。

50

## 【 0 0 6 4 】

( 演出の進行など )

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出 ( 遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出 ) が実行される。当該演出について以下説明する。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 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

## 【 0 0 6 5 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 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。

## 【 0 0 6 6 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる ( リーチが成立する ) ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当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 7 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果 ( 特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果 ) が「大当たり」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 8 】

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 9 】

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 7 0 】

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 7 1 】

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

10

20

30

40

50

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 7 2 】

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

#### 【 0 0 7 3 】

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

#### 【 0 0 7 4 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、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で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

#### 【 0 0 7 5 】

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）。

#### 【 0 0 7 6 】

##### （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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【 0 0 7 7 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

#### 【 0 0 7 8 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 9 】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 8 0 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 8 1 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 8 2 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

## 【 0 0 8 3 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 0 0 8 4 】

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

## 【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 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 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 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、R O M 1

10

20

30

40

50

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、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 8 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 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 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、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、演出を実行する。

10

【 0 0 9 0 】

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 9 1 】

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。

20

【 0 0 9 2 】

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 3 】

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。

30

【 0 0 9 4 】

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 5 】

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。

40

【 0 0 9 6 】

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 7 】

（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 8 】

（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

50

開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３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。

【００９９】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１００】

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Ｓ３）。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。

10

【０１０１】

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。

20

【０１０２】

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。

30

【０１０３】

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。

40

【０１０４】

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。

【０１０５】

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

50



ブしたデータの内容)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。

#### 【0106】

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。

10

#### 【0107】

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。

20

#### 【0108】

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)。

30

#### 【0109】

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)。

40

#### 【0110】

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。

#### 【0111】

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

50

発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU 103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0112】

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、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

10

#### 【0113】

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。

20

#### 【0114】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102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。

#### 【0115】

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)。

30

40

#### 【0116】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101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 121に格納されている。

#### 【0117】

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、

50

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 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図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の経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。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。

20

【 0 1 2 1 】

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、大入賞口雇用のソレノイド 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。

30

【 0 1 2 2 】

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、大入賞口雇用のソレノイド 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。

40

【 0 1 2 3 】

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

50

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 2 4 】

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 2 5 】

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 6 】

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 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

( 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 2 9 】

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 0 】

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

10

20

30

40

50

ならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

#### 【0131】

ステップS73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S73; Yes)、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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

#### 【0132】

ステップS75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S76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32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。

#### 【0133】

ステップS76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S77)、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S73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0134】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。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。

#### 【0135】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0136】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に

10

20

30

40

50

更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 1 3 8 】

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。

20

【 0 1 3 9 】

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。

30

【 0 1 4 0 】

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。

40

【 0 1 4 1 】

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、

50

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。

【0142】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づ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。

10

【0143】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づ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。

【0144】

(基本説明の変形例)

20

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。

【0145】

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。

【0146】

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)。

30

【0147】

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。

【0148】

40

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。

【0149】

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

50

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。

#### 【0150】

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「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

#### 【0151】

（特徴部の説明）

次に本実施の形態における特徴部について説明する。図8 - 1は、本実施の形態における画像表示装置5の正面図である。図8 - 1に示すように、本実施の形態における画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア81SG5D、第2保留記憶表示エリア81SG5Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア81SG5D、第2保留記憶表示エリア81SG5Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。また、画像表示装置5の下部における左右方向の中央には、変動表示中の保留記憶に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア81SG5Fが表示されている。

#### 【0152】

ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の変動表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。本実施の形態では、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を同様に丸型の白色表示とする。また、本実施の形態におけるアクティブ表示エリア81SG5Fは、各保留表示よりも表示面積の大きい半球状に形成されている。つまり、本実施の形態におけるアクティブ表示エリア81SG5Fは、画像表示装置5の下部において、左右方向の中央部に表示されているとともに、各保留表示よりも表示面積が大きいため、各保留表示よりも遊技者からの視認性が高くなっている。つまり、本実施例における視認性とは、遊技者からの視線による認識し易さを示している。このため、アクティブ表示エリア81SG5Fは、本実施の形態のように保留表示よりも大きいことや、保留表示よりも遊技者から視認されやすいに位置に表示されていること、保留表示よりも輝度が高いこと等を含んでもよい。

#### 【0153】

図8 - 2に示すように、演出制御基板12は、演出制御用CPU120、RAM122を含む演出制御用マイクロコンピュータ81SG81を搭載している。演出制御基板12において、演出制御用CPU120は、内蔵のROM121に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路81SG260を介して演出制御コマンドを受信する。このうち、ROM121には、各種の演出において画像表示装置5に表示する画像に関するデータや表示の開始タイミングや終了タイミング等のタイムチャート等が演出の種別毎に記憶されており、RAM122には、図示しないキャンセルカウンタが記憶されている。また、演出制御用CPU120は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部123に、画像表示装置5に表示する画像の生成や図示しないバックライトの発光強度の調整等の表示制御を行わせる表示制御処理を実施する。

#### 【0154】

表示制御部123は、図8 - 2に示すように、スプライト画像として用いる画像要素デー

10

20

30

40

50



タとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CGデータとも呼ぶ）などのデータが格納されるCGROM 81SG205、フレームバッファ領域 81SG501（VRAM領域、図8-24参照）として使用されるSDRAM 81SG210（シンクロナスDRAM）とともに表示制御回路を構成する。

#### 【0155】

演出制御用CPU 120は、受信した演出制御コマンドに従って各種の画像データが記憶された画像データROM 81SG263から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部 123に出力する。画像データROM 81SG263は、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのROMである。表示制御部 123は、演出制御用CPU 120の指令に応じて、画像データROM 81SG263から画像データを読み出す。そして、表示制御部 123は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

10

#### 【0156】

表示制御部 123は、表示制御部 123の各種設定などが格納されるシステムレジスタ 81SG202、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ 81SG203、フレームバッファ領域 81SG501の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部 81SG206、CGROM 81SG205に格納されているCGデータをフレームバッファ領域 81SG501に転送する制御を行うデータ転送制御部 81SG211、フレームバッファ領域 81SG501の後述する表示領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（R（赤）、G（緑）、B（青））信号及び同期信号を出力する出力制御部 81SG213、出力制御部 81SG213から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変換して画像表示装置5に出力するDAコンバータ 81SG214などが搭載された集積回路である。

20

#### 【0157】

表示制御部 123の内部には、システムバス、CGバスが設けられており、システムバス及びCGバスはCPUインターフェイス 81SG201を介して演出制御用マイクロコンピュータ 81SG81のCPU（演出制御用CPU 120）と接続されているとともに、CGバスはCGバスインターフェイス 81SG204を介してCGROM 81SG205に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ 81SG202が接続されているとともに、CGバスにはアトリビュートレジスタ 81SG203が接続されており、演出制御用CPU 120は、システムレジスタ 81SG202及びアトリビュートレジスタ 81SG203にアクセスできるようになっている。

30

#### 【0158】

また、描画制御部 81SG206、データ転送制御部 81SG211、出力制御部 81SG213はシステムバスに接続されており、システムレジスタ 81SG202にアクセスできるようになっている。また、描画制御部 81SG206、データ転送制御部 81SG211はCGバスに接続されており、CGROM 81SG205、アトリビュートレジスタ 81SG203にアクセスできるようになっている。

40

#### 【0159】

また、表示制御部 123の内部には、更にVRAMバスが設けられており、VRAMバスは、VRAMバスインターフェイス 81SG209を介してSDRAM 81SG210と接続されている。VRAMバスには、描画制御部 81SG206、データ転送制御部 81SG211、出力制御部 81SG213が接続されており、VRAMバスを介してSDRAM 81SG210のフレームバッファ領域 81SG501にアクセスできるようになっている。

#### 【0160】

システムレジスタ 81SG202には、初期設定、描画、データ転送などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ

50

、フレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、フレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 における表示領域などを格納する表示レジスタなどが割り当てられている。

【 0 1 6 1 】

C P U インターフェイス 8 1 S G 2 0 1 は、V ブランク（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用 C P U 1 2 0 に対して V ブランク割込信号を出力するとともに、その他各種割込信号を、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して出力する。出力制御部 8 1 S G 2 1 3 は、表示レジスタにて指定されているフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。

10

【 0 1 6 2 】

尚、S D R A M 8 1 S G 2 1 0 のフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 には、パレットデータが配置されるパレット領域、必要なキャラクタが C G R O M 8 1 S G 2 0 5 から読み出されて格納されるキャラクタ用バッファ、描画制御部 8 1 S G 2 0 6 が画像を描画する際にパレットデータ（キャラクタの表示色が定義されたデータ）を一時的に保存するため、及び描画制御部 8 1 S G 2 0 6 が画像を描画する際に C G データを一時的に保存するための C G 用バッファなどの各領域が割り当てられている。

【 0 1 6 3 】

また、フレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 には、後述するように、画像表示装置 5 に表示される画像データが格納される第 1 描画領域（第 1 画像バッファ領域）、が割り当てられており、描画領域が、表示レジスタにて指定されることにより、描画領域に描画されて格納されている画像が画像表示装置 5 に表示される。

20

【 0 1 6 4 】

前述のように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U インターフェイス 8 1 S G 2 0 1 を介してシステムレジスタ 8 1 S G 2 0 2 及びアトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 にアクセスできるようになっており、前述した画像表示装置 5 の表示パターンを定めたプロセスデータに従ってこれらシステムレジスタ 8 1 S G 2 0 2 及びアトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 に実行命令や必要なデータを格納することで、表示制御部 1 2 3 を間接的に制御する。

【 0 1 6 5 】

プロセスデータには、V ブランク毎に演出制御用 C P U 1 2 0 がシステムレジスタ 8 1 S G 2 0 2 やアトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 に対して行う設定内容が定められている。システムレジスタ 8 1 S G 2 0 2 の設定内容としては、描画、データ転送命令や、データ転送を行う C G データやパレットデータ、アトリビュートの設定などがある。また、アトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 の設定内容は、アトリビュート、すなわちキャラクタを描画する際に使用されるパラメータそのものである。

30

【 0 1 6 6 】

また、プロセスデータには、V ブランク毎に画像の更新が行われるようにアトリビュートが設定されている。このため、画像の更新は、V ブランク毎に行われることとなる。

【 0 1 6 7 】

ここで、描画制御について簡潔に説明する。描画制御部 8 1 S G 2 0 6 が描画処理を行うためには、描画に必要なキャラクタがフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 に配置されている必要がある。すなわちスプライト画像のソースデータとなるキャラクタをフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 に配置する必要がある。

40

【 0 1 6 8 】

このため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の演出を実行する際に、当該演出の実行に必要な全てのキャラクタの C G R O M 8 1 S G 2 0 5 からフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 への転送命令を行う。これに伴いデータ転送制御部 8 1 S G 2 1 1 によって演出の実行に必要な全てのキャラクタがフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 に配置されることとなる。演出を実行する場合には、何度も繰り返して同じキャラクタを描画に用いることが

50

多いが、C G R O M 8 1 S G 2 0 5 に格納されたデータは圧縮されており、これを読み出すのに時間を要するので、前述のように演出を実行する最初の段階で、必要な全てのキャラクタをフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 に配置することにより、各フレーム毎に C G R O M 8 1 S G 2 0 5 からデータを読み出すのに比較して描画に要する時間が少なくて済むこととなる。尚、本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出を実行する際に、当該動画再生に必要な全てのキャラクタの C G R O M 8 1 S G 2 0 5 からフレームバッファ領域 8 1 S G 5 0 1 への転送命令を行うようになっているが、描画に必要なキャラクタの転送命令をその都度行うようにしても良い。

#### 【 0 1 6 9 】

また、描画制御部 8 1 S G 2 0 6 が描画処理を行うためには、アトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 にアトリビュートが設定されている必要がある。アトリビュートは、V ブランク毎に異なるため、V ブランク毎にプロセスデータに従ったアトリビュートをアトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 に格納する。

#### 【 0 1 7 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出を開始した後、V ブランク毎に、アトリビュートをアトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 に設定した後、アトリビュートの読込の実行を命令する。これに伴い描画制御部 8 1 S G 2 0 6 は、アトリビュートレジスタ 8 1 S G 2 0 3 のアトリビュートを読み込んで、読込が終了すると読込終了割込信号の出力を命令する。これを受けて演出制御用 C P U 1 2 0 は描画の実行を命令し、描画制御部 8 1 S G 2 0 6 は、読み込んだアトリビュートに従って描画領域に画像データの描画を行う。

#### 【 0 1 7 1 】

次に、本実施の形態において主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に出力される演出制御コマンドについて説明する。図 8 - 3 ( A ) は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 8 - 3 ( A ) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

#### 【 0 1 7 2 】

図 8 - 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で変動表示される飾り図柄などの変動パターン ( 変動時間 ) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 7 3 】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 8 - 3 ( B ) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 ( 事前決定結果 ) や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 ( 大当たり種別決定結果 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 7 4 】

変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 8 - 3 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0

Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。

#### 【0175】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

#### 【0176】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

#### 【0177】

大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「16」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0178】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

#### 【0179】

コマンドB5XXHは、時短回数の残り回数(変動回数)を通知するための演出制御コマ

10

20

30

40

50

ンドであり、時短回数の残り回数（変動回数）に応じた E X T データが設定されることにより、時短回数の残り回数（変動回数）が通知される。

【 0 1 8 0 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【 0 1 8 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

20

【 0 1 8 2 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8 - 4 に示すように、本実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【 0 1 8 4 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【 0 1 8 5 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、変動表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 0 1 8 6 】

50

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0187】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0188】

図8-5は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8-5(A)に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0189】

また、図8-5(B)に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～スーパーリーチEといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度(大当り信頼度)は、図8-5(B)の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0190】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展(昇格)する発展演出が実行される場合がある。図8-5(A)に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8-5(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0191】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8-5(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント(ゴシック体、明朝体等)や書体(行書、楷書等)を異ならせてもよい。

【0192】

リーチのタイトルの報知(タイトル報知)とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0193】

図8-6は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本

10

20

30

40

50

実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0194】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0195】

本実施の形態の表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0196】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約  $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約  $1/30$ ）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0197】

図 8 - 7 は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（可変表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0198】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 8 - 7（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当たり A や確変大当たり B と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当たりとが設定されている。

【0199】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 16 回（いわゆる 16 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）

10

20

30

40

50

、繰返し実行される短期開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 16 ラウンド (16 R) 確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド (5 R) 確変大当りと呼称する場合がある。

【0200】

確変大当り A や確変大当り B の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0201】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数 (本実施の形態では 100 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0202】

図 8 - 7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」と「確変大当り B」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値 (「81」~「100」の範囲の値) がラウンド数の少ない「確変大当り B」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」としてラウンド数の少ない短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0203】

尚、図 8 - 7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0204】

よって、上記したように、「確変大当り B」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、変動特図が第 2 特図である場合の方が第 1 特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0205】

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

【0206】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを

10

20

30

40

50



決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

#### 【0207】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、特図表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、特図表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

#### 【0208】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、合計保留記憶数が2以上である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCとが予め用意されている。

#### 【0209】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮無しの非リーチ変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン～スーパーリーチEハズレの変動パターン（PA2-2～PA2-6、PA3-1～PA3-4）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、短縮非リーチ変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン～スーパーリーチEハズレの変動パターン（PA2-2～PA2-6、PA3-1～PA3-4）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。更に、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、短縮非リーチ変動パターン（PA1-2）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうちハズレ用変動パターン判定テーブルBよりも多くの乱数値が判定値として割り当てられており、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン～スーパーリーチEハズレの変動パターン（PA2-2～PA2-6、PA3-1～PA3-4）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち残りの乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0210】

また、RAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

#### 【0211】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0212】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（

進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

#### 【0213】

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

#### 【0214】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

20

#### 【0215】

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

#### 【0216】

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

30

#### 【0217】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

#### 【0218】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2~MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0219】

50

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

#### 【0220】

本実施の形態における演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 8 - 8 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 81SG190 が設けられている。図 8 - 8 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 81SG190 は、演出制御フラグ設定部 81SG191 と、演出制御タイマ設定部 81SG192 と、演出制御カウンタ設定部 81SG193 と、演出制御バッファ設定部 81SG194 とを備えている。

10

#### 【0221】

演出制御フラグ設定部 81SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 81SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0222】

演出制御タイマ設定部 81SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 81SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

#### 【0223】

演出制御カウンタ設定部 81SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 81SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【0224】

演出制御バッファ設定部 81SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 81SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

#### 【0225】

本実施の形態では、図 8 - 8 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 81SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 81SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 81SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1 - 1」 ~ 「1 - 4」に対応した領域) と、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「2 - 1」 ~ 「2 - 4」に対応した領域) と、が設けられている。また、また、図 8 - 8 (C) に示すように、演出制御バッファ設定部 81SG194 には、アクティブ表示エリアに対応する 1 個の格納領域が設けられ、実行中の変動表示の入賞時の状況を特定可能なアクティブ表示バッファ 81SG194B を構成するデータが記憶されている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 81SG194A 及びアクティブ表示バッファ 81SG194B における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格

40

50

納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 2 2 6 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 」）の変動表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていく。

【 0 2 2 7 】

更に、本実施の形態の始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A 及びアクティブ表示バッファ 8 1 S G 1 9 4 B には、後述する保留表示予告演出の演出対象であるか否かと保留表示予告演出の演出態様（演出種別）とを示す保留表示予告演出対象フラグと、後述する波形予告演出の演出対象であるか否かと波形予告演出の演出態様（演出種別）とを示す波形予告演出対象フラグと、が各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

10

【 0 2 2 8 】

尚、保留表示予告演出対象フラグには、後述する先読予告設定処理において「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかの値が格納されるようになっており、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合（保留表示予告演出の対象に決定されなかった場合）には「 0 」、保留表示予告演出の実行が決定された場合には「 1 」または「 2 」が格納される。尚、保留表示予告演出対象フラグに「 1 」が格納された場合は、該保留表示予告演出対象フラグに対応する保留表示が丸型の青色表示にて表示され、保留表示予告演出対象フラグに「 2 」が格納された場合は、該保留表示予告演出対象フラグに対応する保留表示が丸型の赤色表示にて表示される。

20

【 0 2 2 9 】

また、波形予告演出対象フラグには、後述する先読予告設定処理において「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかの値が格納されるようになっており、波形予告演出の実行が決定されなかった場合（波形予告演出の対象に決定されてなかった場合）には「 0 」、波形横国演出の実行が決定された場合には「 1 」または「 2 」が格納される。尚、波形予告演出対象フラグに「 1 」が格納された場合は、該波形予告演出対象フラグが格納されたエントリに対応する変動表示が開始されるまでの期間に亘ってアクティブ表示エリアにおいて振幅の小さいのこぎり波（波形：小）が繰り返し表示され、波形予告演出対象フラグに「 2 」が格納された場合は、該波形予告演出対象フラグが格納されたエントリに対応する変動表示が開始されるまでの期間に亘ってアクティブ表示エリアにおいて振幅の大きいこぎり波（波形：大）が繰り返し表示される。

30

【 0 2 3 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A の空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、該コマンド受信が第 1 始動入賞口への始動入賞に基づくものであれば、特図保留記憶に対応するバッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていき、該コマンド受信が第 2 始動入賞口への始動入賞に基づくものであれば、特図保留記憶に対応するバッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【 0 2 3 1 】

本実施の形態では、第 1 特図保留記憶に基づく変動表示が実行される場合は、飾り図柄の変動表示が開始される際に、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A のバッファ番号「 1 - 1 」のエントリの内容がアクティブ表示バッファ 8 1 S G 1 9 4 B のエントリにコピーされるとともに、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A のバッファ番号「 1 - 1 」のエントリの記憶内容が削除され、バッファ番号「 1 - 2 」以降のエン

50

トリの記憶内容が1つ上位のエントリにシフトされるようになっている。

#### 【0232】

また、第2特図保留記憶に基づく変動表示が実行される場合は、飾り図柄の変動表示が開始される際に、始動入賞時受信コマンドバッファ81SG194Aのバッファ番号「2-1」のエントリの内容がアクティブ表示バッファ81SG194Bのエントリにコピーされるとともに、始動入賞時受信コマンドバッファ81SG194Aのバッファ番号「2-1」のエントリの記憶内容が削除され、バッファ番号「2-2」以降のエントリの記憶内容が1つ上位のエントリにシフトされるようになっている。

#### 【0233】

本実施の形態では、後述するアクティブ表示・保留表示更新処理を実行することで、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uにおける保留表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ81SG194Aの各エントリに記憶されている保留表示予告演出対象フラグに基づく表示態様にて表示可能となっている。また、後述する波形予告演出実行処理を実行することで、アクティブ表示エリア81SG5Fを、始動入賞時受信コマンドバッファ81SG194Aの各エントリに記憶されている波形予告演出対象フラグの値にもとづく表示態様にて表示可能となっている。尚、アクティブ表示バッファ81SG194Bに格納されているデータは、飾り図柄の変動表示が終了する毎に削除される。

#### 【0234】

次に、本実施の形態における始動入賞判定処理について説明する。S101の始動入賞判定処理では、図8-9に示すように、CPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(S81SG101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(S81SG101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(S81SG102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。S81SG102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(S81SG102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(S81SG103)。

#### 【0235】

S81SG101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(S81SG101; N)、S81SG102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(S81SG102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(S81SG104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(S81SG104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(S81SG105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。S81SG105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(S81SG105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(S81SG106)。

#### 【0236】

S81SG103, S81SG106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(S81SG107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記

10

20

30

40

50

憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（S81SG108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0237】

S81SG108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（S81SG109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（S81SG110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

10

#### 【0238】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、更には変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、S81SG109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

#### 【0239】

S81SG110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（S81SG111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0240】

S81SG111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（S81SG112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（S81SG113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

#### 【0241】

S81SG113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（S81SG114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（S81SG114でY）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（S

50

8 1 S G 1 1 5)、S 8 1 S G 1 0 4の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(S 8 1 S G 1 1 4でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S 8 1 S G 1 1 6)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ2 2 Aと第2始動口スイッチ2 2 Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

#### 【0 2 4 2】

図8 - 1 0 (A)は、入賞時乱数値判定処理として、図8 - 9のS 8 1 S G 1 1 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の変動表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の変動表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU 1 0 3がS 8 1 S G 1 1 2の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の変動表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるより前、つまり、該変動表示の開始時に大当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の変動表示態様がいずれのカテゴリの変動表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU 1 2 0などにより、後述するように、保留表示予告演出や波形予告演出が実行されるようになる。

#### 【0 2 4 3】

図8 - 1 0 (A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(S 8 1 S G 1 2 1)。CPU 1 0 3は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

#### 【0 2 4 4】

S 8 1 S G 1 2 1の処理に続いて、図8 - 6に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(S 8 1 S G 1 2 2)。その後、図8 - 9のS 8 1 S G 1 0 9にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(S 8 1 S G 1 2 3)。大当たり判定範囲には、S 8 1 S G 1 2 2の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU 1 0 3が乱数値MR 1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR 1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU 1 0 3が乱数値MR 1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR 1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR 1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR 1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

#### 【0 2 4 5】

S 8 1 S G 1 2 3にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、変動表示時に大当たりとならないと判定された場合には(S 8 1 S G 1 2 3; N)、変動表示結果が「ハズレ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(S 8 1 S G 1 2 4)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(S 8 1 S G 1 2 5)。時短フラグがセットされていない場合は(S 8 1 S G 1 2 5; N)、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがセットされている場合は(S 8 1 S G 1 2 5; Y)、ハズレ用変動パターン判定テーブ

10

20

30

40

50

ルCを選択してセットする(S 8 1 S G 1 2 7)。

【0 2 4 6】

尚、ハズレ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。

【0 2 4 7】

尚、本実施の形態では、これらのハズレ用変動パターン判定テーブルAやハズレ用変動パターン判定テーブルCに加えて、合計保留記憶数が2個以上である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBが予め用意されているが、これらハズレ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、ハズレ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち0～Aまでの値が割り当てられており、ハズレ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち0～Aを超える値が割り当てられている。一方、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうちB～997までの値が割り当てられている。

【0 2 4 8】

このため、S 8 1 S G 1 2 6においてハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0 2 4 9】

図8 - 10 (A)に示すように、S 8 1 S G 1 2 3にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、変動表示時に大当たりとなると判定された場合には(S 1 2 3 ; Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR 2に基づいて、大当たり種別を判定する(S 8 1 S G 1 2 8)。このとき、CPU 103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0 2 5 0】

また、S 8 1 S G 1 2 8において判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(S 8 1 S G 1 2 9)、大当たり変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(S 8 1 S G 1 3 0)。

【0 2 5 1】

S 8 1 S G 1 2 6, S 8 1 S G 1 2 7, S 8 1 S G 1 3 0の処理のいずれかを実行した後は、S 8 1 S G 1 2 6, S 8 1 S G 1 2 7, S 8 1 S G 1 3 0の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR 3を示す数値データとを用いて、乱数値MR 3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(S 8 1 S G 1 3 1)。本実施の形態では、図8 - 10 (B)に示すように、少なくとも変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の変動表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR 3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0 2 5 2】

その後、S 8 1 S G 1 3 1の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、



演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから (S 8 1 S G 1 3 2)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0253】

次に、本実施の形態における演出制御プロセス処理について説明する。図 8 - 1 1 に示すように、本実施の形態の演出制御プロセス処理においては、先読予告設定処理を実行した後、波形予告演出を実行するための波形予告演出実行処理 (S 8 1 S G 7 1) と、保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様を更新するためのアクティブ表示・保留表示更新処理を実行した後、S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行する。

【0254】

図 8 - 1 2 及び図 8 - 1 3 は、本実施の形態における先読予告設定処理として、図 8 - 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 1 2 に示す先読予告設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 2 9 4 A の内容をチェックし (S 8 1 S G 2 4 1)、始動口入賞指定コマンドや図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドがセットされているエントリのうち、波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値が未決定 (つまり、セットされていない) のエントリが有るか否かを判定する (S 8 1 S G 2 4 2)。

【0255】

波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値が未決定のエントリが無い場合 (S 8 1 S G 2 4 2 ; N) は、先読予告設定処理を終了し、波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値が未決定のエントリが有る場合 (S 8 1 S G 2 4 2 ; Y) は、該エントリが第 1 特図保留記憶のエントリ、つまり、バッファ番号が「1 - 1」~「1 - 4」のいずれかであるか否かを判定する (S 8 1 S G 2 4 3)。該エントリが第 1 特図保留記憶のエントリである場合 (S 8 1 S G 2 4 3 ; Y) は、更に、該エントリのバッファ番号が「1 - 2」以降であるか否か、つまり、該エントリが第 1 特図保留記憶における 2 ~ 4 個目の保留記憶であるか否かを判定する (S 8 1 S G 2 4 4)。尚、バッファ番号が「1 - 2」以降であるか否かを判定するのは、波形予告演出や保留表示予告演出を確保するためである。該エントリのバッファ番号が「1 - 2」以降である場合 (S 8 1 S G 2 4 4 ; Y) は、波形予告演出対象フラグの値及び保留表示予告演出対象フラグの値に既に「1」や「2」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に波形予告演出や保留表示予告演出が実行中であるか否かを判定する (S 8 1 S G 2 4 5、S 8 1 S G 2 4 6)。

【0256】

波形予告演出対象フラグの値及び保留表示予告演出対象フラグの値に「1」や「2」がセットされているエントリが無い場合、つまり、波形予告演出や保留表示予告演出が実行されていない場合 (S 8 1 S G 2 4 5 ; N 且つ S 8 1 S G 2 4 6 ; N) は、該エントリ以前の第 1 特図保留記憶における変動カテゴリ指定コマンドが全て非リーチであるか否かを判定する (S 8 1 S G 2 4 7)。該エントリ以前の第 1 特図保留記憶における変動カテゴリ指定コマンドが全て非リーチである場合 (S 8 1 S G 2 4 7 ; Y)、演出制御用 CPU 120 は、波形予告演出決定用乱数を抽出し、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドと図示しない波形予告演出決定テーブルを用いて波形予告演出の実行の有無と演出種別を決定する (S 8 1 S G 2 4 8)。このように本実施の形態では、該エントリ以前の第 1 特図保留記憶における変動カテゴリ指定コマンドが全て非リーチである場合のみ波形予告演出を実行可能であるので、波形予告演出とリーチ演出とが並行して実行されてしまうことを防止し、リーチ演出のみまたは波形予告演出のみに遊技者を注目させて遊技興趣を向上できるようになっている。

【0257】

S 8 1 S G 2 4 8 の処理においては、図 8 - 1 4 (A) に示すように、図柄指定コマンド及び変動カテゴリが非リーチハズレを示す場合は、95%の割合で波形予告演出の非実行を決定し、5%の割合で波形予告演出を演出種別 A で実行することを決定し、0%の割合

10

20

30

40

50

で波形予告演出を演出種別 B で実行することを決定する。また、図柄指定コマンド及び変動カテゴリがノーマルリーチハズレを示す場合は、80%の割合で波形予告演出の非実行を決定し、20%の割合で波形予告演出を演出種別 A で実行することを決定し、0%の割合で波形予告演出を演出種別 B で実行することを決定する。また、図柄指定コマンド及び変動カテゴリがスーパーリーチハズレを示す場合は、60%の割合で波形予告演出の非実行を決定し、30%の割合で波形予告演出を演出種別 A で実行することを決定し、10%の割合で波形予告演出を演出種別 B で実行することを決定する。そして、図柄指定コマンド及び変動カテゴリが大当たりを示す場合は、30%の割合で波形予告演出の非実行を決定し、10%の割合で波形予告演出を演出種別 A で実行することを決定し、60%の割合で波形予告演出を演出種別 B で実行することを決定する。

10

**【0258】**

尚、演出種別 A とは、アクティブ表示エリア 81SG5F において振幅の小さいのこぎり波（波形：小）を繰り返し表示する演出種別（表示態様）であり、演出種別 B とは、アクティブ表示エリア 81SG5F において振幅の大きい のこぎり波（波形：大）を繰り返し表示する演出種別（表示態様）である。このように波形予告演出の実行の有無と演出種別を決定することで、アクティブ表示エリア 81SG5F において振幅の大きい のこぎり波が繰り返し表示される場合は、アクティブ表示エリア 81SG5F において振幅の小さい のこぎり波が繰り返し表示される場合よりも高い割合で予告対象の変動表示結果が大当たりとなる。つまり、波形予告演出においては、波形予告演出が演出種別 B にて実行される場合が最も大当たり期待度が高く、波形予告演出が実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されている（波形予告演出における大当たり期待度：演出種別 B > 演出種別 A > 波形予告演出非実行）。

20

**【0259】**

そして、図 8 - 12 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、S81SG248 において波形予告演出の実行を決定したか否かを判定する（S81SG249）。S81SG248 において波形予告演出の実行を決定した場合は、該エントリの波形予告演出対象フラグに、S81SG248 において決定した演出種別に対応する値（演出種別 A であれば「1」、演出種別 B であれば「2」）をセットする（S81SG250）。そして、該エントリの保留表示予告演出対象フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する値（つまり、保留表示を白色にて表示することを示す「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（S81SG251）。

30

**【0260】**

尚、波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値とが未決定のエントリが第 2 特図保留記憶である場合（S81SG243）、既に波形予告演出対象フラグまたは保留表示予告演出対象フラグに「1」や「2」の値がセットされている場合（S81SG245；Y または S81SG246；Y）、S81SG248 において波形予告演出の非実行を決定した場合（S81SG249；N）は、該エントリの波形予告演出対象フラグに波形予告演出の非実行に対応する値である「0」をセットするとともに（S81SG251）、該エントリの保留表示予告演出対象フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する値（つまり、保留表示を白色にて表示することを示す「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（S81SG251）。

40

**【0261】**

また、S81SG247 において、波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値が未決定のエントリ以前の第 1 特図保留記憶における変動カテゴリ指定コマンドに非リーチ以外の変動カテゴリ指定コマンドが有る場合（S81SG247；N）、演出制御用 CPU 120 は、図柄指定コマンドを参照し、該エントリ以前の第 1 特図保留記憶に大当たりとなる保留記憶が有るか否かを判定する（S81SG253）。該エントリ以前の第 1 特図保留記憶に大当たりとなる保留記憶が無い場合（S81SG253；N）は、保留表示予告演出決定用乱数を抽出し、該エントリの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、図示しない保留表示予告演出決定テーブルを用いて保留表示予告演出の実行の有無と

50

演出種別（保留表示の表示態様）を決定する（S 8 1 S G 2 5 4）。

S 8 1 S G 2 5 4 の処理においては、図 8 - 1 4（B）に示すように、図柄指定コマンド及び変動カテゴリが非リーチハズレを示す場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、5%の割合で保留表示予告演出を演出種別 C で実行することを決定し、0%の割合で保留表示予告演出を演出種別 D で実行することを決定する。また、図柄指定コマンド及び変動カテゴリがノーマルリーチハズレを示す場合は、80%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、20%の割合で保留表示予告演出を演出種別 C で実行することを決定し、0%の割合で保留表示予告演出を演出種別 D で実行することを決定する。また、図柄指定コマンド及び変動カテゴリがスーパーリーチハズレを示す場合は、60%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、30%の割合で保留表示予告演出を演出種別 C で実行することを決定し、10%の割合で保留表示予告演出を演出種別 D で実行することを決定する。そして、図柄指定コマンド及び変動カテゴリが大当たりを示す場合は、30%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、10%の割合で保留表示予告演出を演出種別 C で実行することを決定し、60%の割合で保留表示予告演出を演出種別 D で実行することを決定する。

10

【0 2 6 2】

尚、演出種別 C とは、保留表示を青色にて表示する演出種別（表示態様）であり、演出種別 D とは、保留表示を赤色にて表示する演出種別（表示態様）である。このように保留表示予告演出の実行の有無と演出種別を決定することで、保留表示が赤色で表示される場合は、保留表示が青色で表示される場合よりも高い割合で予告対象の変動表示結果が大当たりとなる。つまり、保留表示予告演出においては、保留表示予告演出が演出別 D にて実行される場合が最も大当たり期待度が高く、保留表示予告演出が実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されている（保留表示予告演出における大当たり期待度：演出種別 D > 演出種別 C > 保留表示予告演出非実行）。

20

【0 2 6 3】

図 8 - 1 3 に戻り、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 8 1 S G 2 5 4 において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（S 8 1 S G 2 5 5）。S 8 1 S G 2 5 4 において保留表示予告演出の実行を決定した場合（S 8 1 S G 2 5 5；Y）は、該エントリの保留表示予告演出対象フラグに、決定した演出種別に対応する値（演出種別 C であれば「1」、演出種別 D であれば「2」）をセットするとともに（S 8 1 S G 2 5 6）、該エントリの波形予告演出対象フラグに、波形予告演出の非実行に対応する値（「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（S 8 1 S G 2 5 8）。

30

【0 2 6 4】

また、S 8 1 S G 2 5 3 において、波形予告演出対象フラグと保留表示予告演出対象フラグの値が未決定のエントリ以前の第 1 特図保留記憶に大当たりとなる保留記憶が有る場合や、S 8 1 S G 2 5 4 において保留表示予告演出の非実行を決定した場合（S 8 1 S G 2 5 5；N）は、該エントリの保留表示予告演出フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する値（「0」）をセットするとともに（S 8 1 S G 2 5 7）、該エントリの波形予告演出対象フラグに、波形予告演出の非実行に対応する値（「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（S 8 1 S G 2 5 8）。

40

【0 2 6 5】

尚、本実施の形態では、先読予告演出として保留表示予告演出と波形予告演出のいずれか一方のみを実行可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出としては、保留表示予告演出と波形予告演出とを重複して実行するようにしてもよい。

【0 2 6 6】

また、本実施の形態では、波形予告演出の演出種別として演出種別 A と演出種別 B とを設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波形予告演出の演出種別としては、3 種類以上の演出種別を設けてもよい。

【0 2 6 7】

50

また、本実施の形態では、保留表示予告演出の演出種別として演出種別 C と演出種別 D とを設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の演出種別としては、3 種類以上の演出種別を設けてもよい。また、本実施の形態では、保留表示予告演出の演出種別毎の保留表示の表示色を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の演出種別毎に保留表示の大きさや形状等を異ならせてもよい。

#### 【0268】

また、本実施の形態では、先読予告演出の対象を第 1 特図保留記憶のみとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出は、第 2 特図保留記憶を対象として実行してもよい。

#### 【0269】

図 8 - 15 は、本実施の形態における波形予告演出実行処理として、図 8 - 11 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 15 に示す波形予告演出実行処理において、演出制御用 CPU 120 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 81SG194A をチェックし (S81SG261)、波形予告演出対象フラグの値が「1」または「2」のエントリが有るか否か、つまり、波形予告演出の対象保留記憶が有るか否かを判定する (S81SG262)。波形予告演出対象フラグの値が「1」または「2」のエントリが無い場合 (S81SG262; N) は波形予告演出実行処理を終了し、波形予告演出対象フラグの値が「1」または「2」のエントリが有る場合 (S81SG262; Y) は、波形予告演出対象フラグが「1」または「2」にセットされているエントリのバッファ番号が「1 - 1」であるか否かを判定する (S81SG263)。

#### 【0270】

波形予告演出対象フラグが「1」または「2」にセットされているエントリのバッファ番号が「1 - 1」である場合 (S81SG263; Y) は S81SG264 に進み、波形予告演出対象フラグが「1」または「2」にセットされているエントリのバッファ番号が「1 - 2」以降である場合 (S81SG263; N) は、波形予告演出の実行中であることを示す波形予告演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する (S81SG265)。波形予告演出実行中フラグがセットされていない場合 (S81SG265; N) は、波形予告演出実行中フラグをセットする (S81SG266)。そして、演出種別 (波形予告演出対象フラグの値) に応じた波形予告演出プロセステーブルを選択し (S81SG267)、波形予告演出プロセスタイマをスタートさせる (S81SG268)。尚、本実施の形態では、各演出種別 (演出種別 A 及び演出種別 B) に対応する波形予告演出プロセステーブルが予め ROM 121 に記憶されている。

#### 【0271】

そして、演出制御用 CPU 120 は、セットして波形予告演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1 等) に従って演出装置 (画像表示装置 5) の制御を開始し、波形予告演出実行処理を終了する (S81SG269)。

#### 【0272】

一方、S81SG265 において波形予告演出実行中フラグがセットされている場合は、波形予告演出プロセスタイマの値を - 1 し (S81SG270)、波形予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (S81SG271)。波形予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、波形予告演出プロセスデータの切り替えを行う (S81SG272)。すなわち、波形予告演出プロセステーブルにおける次に設定されている波形予告演出プロセスタイマ設定値を波形予告演出プロセスタイマに設定することによって、波形予告演出プロセスタイマを改めてスタートさせる (S81SG273)。また、その次に設定されている波形予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ等にもとづいて演出装置 (画像表示装置 5) に対する制御状態を変更し (S81SG274)、波形予告演出実行処理を終了する。

#### 【0273】

尚、S81SG264 では、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値が

10

20

30

40

50

特図当り待ち処理に応じた値であるか否かを判定する。演出制御プロセスフラグの値が特図当り待ち処理に応じた値でない場合（S 8 1 S G 2 6 4 ; N）は、S 8 1 S G 2 6 5 に進み、出制御プロセスフラグの値が特図当り待ち処理に応じた値である場合（S 8 1 S G 2 6 4 ; Y）は、波形予告演出プロセスタイマと波形予告演出実行中フラグをクリアし（S 8 1 S G 2 7 5 及び S 8 1 S G 2 7 6）、波形予告演出実行処理を終了する。

【 0 2 7 4 】

図 8 - 1 6 は、本実施の形態における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 1 6 に示す可変表示開始処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S 8 1 S G 2 8 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合（S 8 1 S G 2 8 1 ; Y）は、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「1 - 1」のエントリの内容をアクティブ表示バッファ 8 1 S G 1 9 4 B にコピー（更新記憶）し（S 8 1 S G 2 8 2 a）、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（S 8 1 S G 2 8 2 b）。尚、バッファ番号「1 - 1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【 0 2 7 5 】

また、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合（S 8 1 S G 2 8 1 ; N）は、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S 8 1 S G 2 8 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合（S 8 1 S G 2 8 3 ; Y）は、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A におけるバッファ番号「2 - 1」のエントリの内容をアクティブ表示バッファ 8 1 S G 1 9 4 B にコピー（更新記憶）し（S 8 1 S G 2 8 4 a）、始動入賞時受信コマンドバッファ 8 1 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（S 8 1 S G 2 8 4 b）。尚、バッファ番号「2 - 1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【 0 2 7 6 】

また、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合（S 8 1 S G 2 8 3 ; N）は、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【 0 2 7 7 】

S 8 1 S G 2 8 2 b または S 8 1 S G 2 8 4 b の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（S 8 1 S G 2 8 5）。

【 0 2 7 8 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（S 8 1 S G 2 8 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

【 0 2 7 9 】

尚、本実施の形態では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 4 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、

50

停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第1変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(ハズレ図柄)を決定する。

【0280】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

10

【0281】

次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ81SG194Aに保留表示予告演出対象フラグまたは波形予告演出対象フラグの値が「1」または「2」であるエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出か波形予告演出の実行中であるか否かを判定する(S81SG287)。保留表示予告演出か波形予告演出の実行中でない場合(S81SG287;N)は、当該変動表示中にアクティブ表示エリア81SG5Fの表示態様を変化させるアクティブ表示エリア変化演出を実行するか否か及び演出種別を決定するアクティブ表示エリア変化演出決定処理(S81SG288)と、当該変動表示において実行するリーチ演出(発展先のリーチ演出)を示唆する発展先示唆演出の演出パターンを決定する発展先示唆演出決定処理(S81SG289)と、を実行してS81SG290に進む。尚、保留表示予告演出か波形予告演出の実行中である場合(S81SG287;Y)は、S81SG288とS81SG289の処理を経由せずにS81SG290の処理に進む。

20

【0282】

尚、本実施の形態では、S81SG290の処理に示すように、変動表示中に実行する演出の実行の有無や各演出の演出種別に応じて1のプロセステーブルを選択し、該1のプロセステーブルを用いて変動表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示中に実行する演出の実行の有無や各演出の演出種別毎に専用のプロセステーブルを選択し、それぞれのプロセステーブルを用いて変動表示を開始するようにしてもよい。

30

【0283】

つまり、変動表示中においては、後述するように(図8-27参照)、作用演出と振動表示演出とを一体の演出として実行しているが、作用演出用のプロセステーブルと振動表示演出用のプロセステーブルをそれぞれ選択することによって、作用演出と振動表示演出とを個別に実行するようにしてもよい。尚、これは、示唆演出やアクティブ表示エリア変化演出、発展先示唆演出等においても同様である。

【0284】

S81SG290において演出制御用CPU120は、変動パターン(変動パターン指定コマンド)と後述する示唆演出、始動表示演出、作用演出、アクティブ表示エリア変化演出、発展先示唆演出の実行の有無や演出パターンに応じたプロセステーブルを選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(S81SG292)。

40

【0285】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0286】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、

50

ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (S 8 1 S G 2 9 3)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

#### 【0287】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

#### 【0288】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (S 8 1 S G 2 9 4)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する (S 8 1 S G 2 9 5)。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (S 1 7 2) に対応した値にする (S 8 1 S G 2 9 6)。

20

#### 【0289】

図 8 - 1 7 は、本実施の形態におけるアクティブ表示エリア変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 1 7 に示すアクティブ表示エリア変化演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、S 8 1 S G 2 8 5 において読み出した変動パターン指定コマンドや表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (表示結果指定コマンド) を参照することで当該変動表示結果と変動パターンとを特定する (S 8 1 S G 3 0 1)。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示エリア変化演出決定用乱数を抽出するとともに、図示しないアクティブ表示エリア変化演出決定テーブルを用いてアクティブ表示エリア変化演出の実行の有無と演出種別を決定する (S 8 1 S G 3 0 2)。

30

#### 【0290】

S 8 1 S G 3 0 2 の処理においては、図 8 - 1 8 (A) に示すように、変動表示結果が非リーチハズレである場合は、9 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出の非実行を決定し、5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定し、0 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定する。また、変動表示結果がノーマルリーチハズレである場合は、7 0 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出の実行を決定し、2 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定し、5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定する。また、変動表示結果がスーパーリーチハズレである場合は、5 0 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出の実行を決定し、3 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定し、1 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定する。また、変動表示結果が大当たりである場合は、0 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出の実行を決定し、2 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定し、7 5 % の割合でアクティブ表示エリア変化演出を演出種別 で実行することを決定する。

40

#### 【0291】

尚、演出種別 とは、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を青色にて表示する演出種別 (表示態様) であり、演出種別 とは、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を赤色にて表示

50

する演出種別（表示態様）である。このようにアクティブ表示エリア変化演出の実行の有無と演出種別を決定することで、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が赤色で表示される場合は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が青色で表示される場合よりも高い割合で当該変動表示結果が大当たりとなる。つまり、アクティブ表示エリア変化演出においては、アクティブ表示エリア変化演出が演出種別 にて実行される場合が最も大当たり期待度が高く、アクティブ表示エリア変化演出が実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されている（アクティブ表示エリア変化演出における大当たり期待度：演出種別 > 演出種別 > アクティブ表示エリア変化演出非実行）。

【 0 2 9 2 】

尚、本実施の形態では、変動表示結果が大当たりである場合には必ずアクティブ表示変化演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりであってもアクティブ表示変化演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【 0 2 9 3 】

そして、図 8 - 1 7 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S 8 1 S G 3 0 2 においてアクティブ表示エリア変化演出の実行を決定したか否かを判定する（S 8 1 S G 3 0 3）。S 8 1 S G 3 0 2 においてアクティブ表示エリア変化演出の実行を決定した場合（S 8 1 S G 3 0 3 ; Y）は、該決定したアクティブ表示エリア変化演出の演出種別を記憶するとともに、アクティブ表示エリア変化演出実行時にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に槍 8 1 S G 6 0 3（図 8 - 2 7 参照）が刺さる（作用する）作用演出と、該作用演出とともに画像表示装置 5 に表示されている画像を左右に振動させる振動表示演出と、の実行を決定する（S 8 1 S G 3 0 5）。更に、前述した槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に向けて飛来することによりアクティブ表示エリア変化演出が実行されることを示唆する示唆演出の実行を決定してアクティブ表示エリア変化演出決定処理を終了する（S 8 1 S G 3 0 6）。

【 0 2 9 4 】

一方、S 8 1 S G 3 0 2 においてアクティブ表示エリア変化演出の非実行を決定した場合（S 8 1 S G 3 0 3 ; N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、示唆演出実行決定用乱数を抽出し、図示しない示唆演出実行決定用テーブルを用いて示唆演出の実行の有無を決定する（S 8 1 S G 3 0 7）。

【 0 2 9 5 】

S 8 1 S G 3 0 7 の処理においては、図 8 - 1 8（B）に示すように、変動表示結果が非リーチハズレである場合は、5 %の割合で示唆演出の実行を決定し、9 5 %の割合で示唆演出の非実行を決定する。また、変動表示結果がノーマルリーチハズレである場合は、2 0 %の割合で示唆演出の実行を決定し、8 0 %の割合で示唆演出の非実行を決定する。そして、変動表示結果がスーパーリーチハズレである場合は、5 0 %の割合で示唆演出の実行を決定し、5 0 %の割合で示唆演出の非実行を決定する。

【 0 2 9 6 】

図 8 - 1 7 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S 8 1 S G 3 0 7 における決定内容（示唆演出の実行 o r 非実行）を記憶してアクティブ表示変化演出決定処理を終了する。

【 0 2 9 7 】

図 8 - 1 9 は、本実施の形態における発展先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図 8 - 1 9 に示す発展先示唆演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（S 8 1 S G 3 1 1）。当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合（S 8 1 S G 3 1 1 ; N）は、発展先示唆演出決定処理を終了し、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（S 8 1 S G 3 1 1 ; Y）は、発展先示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図示しない発展先示唆演出決定用テーブルを用いて変動表示結果に応じて当該変動表示において実行する発展先示唆演出を第 1 発展先示唆演出と第 2 発展先示唆演出とから決定する（S 8 1 S G 3 1 2）。

【 0 2 9 8 】

10

20

30

40

50



S 8 1 S G 3 1 2 の処理においては、図 8 - 2 0 に示すように、当該変動表示結果がハズレ（スーパーリーチハズレ）である場合は、10%の割合で第1発展先示唆演出の実行を決定し、90%の割合で第2発展先示唆演出の実行を決定する。また、該変動表示結果が大当たりである場合は、90%の割合で第1発展先示唆演出の実行を決定し、90%の割合で第2発展先示唆演出の実行を決定する。つまり、発展先示唆演出においては、第1発展先示唆演出が実行される場合は、第2発展先示唆演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（発展先示唆演出における大当たり期待度：第1発展先示唆演出＞第2発展先示唆演出）。

#### 【0299】

尚、第1発展先示唆演出とは、当該変動表示におけるリーチ演出前の期間において、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が該アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と同一直径を有する球状の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0（図 8 - 2 9 参照）として画像表示装置 5 の表示画面中央に移動した後、画像表示装置 5 に表示されるシャッター 8 1 S G 7 0 1 を連続して突破していき、これら突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数によって発展先（実行するスーパーリーチのリーチ演出）を示唆する演出である。また、第2発展先示唆演出とは、当該変動表示におけるリーチ演出前の期間において、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が球状の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0（図 8 - 2 9 参照）として画像表示装置 5 の表示画面中央に移動した後、画像表示装置 5 に表示されるシャッター 8 1 S G 7 0 1 を1枚突破し、ルーレット（図 8 - 3 0 参照）により発展先（実行するスーパーリーチのリーチ演出）を示唆する演出である。

#### 【0300】

尚、本実施における擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と同一直径を有する球状である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と少なくとも一部の表示態様類似する表示であればよい。つまり、本発明における「特定表示（アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F）」と少なくとも一部の表示態様が類似する特殊表示（擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0）」とはアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と形状、大きさ、色が全て同一である擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 や、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と相似の関係にある擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 等が含まれている。

#### 【0301】

図 8 - 1 9 に戻り、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 8 1 S G 3 1 2 において第1発展先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（S 8 1 S G 3 1 3）。S 8 1 S G 3 1 2 において第1発展先示唆演出の実行を決定した場合（S 8 1 S G 3 1 3；Y）は、第1発展先示唆演出の演出パターンを、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出に対応する演出パターンに決定し、発展先示唆演出決定処理を終了する（S 8 1 S G 3 1 4）。また、S 8 1 S G 3 1 2 において第2発展先示唆演出の実行を決定した場合（S 8 1 S G 3 1 3；N）は、第2発展先示唆演出の演出パターンを、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出に対応する演出パターンに決定し、発展先示唆演出決定処理を終了する（S 8 1 S G 3 1 5）。

#### 【0302】

尚、S 8 1 S G 3 1 4 の処理においては、図 8 - 2 1（A）及び図 8 - 2 1（C）に示すように、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチ A のリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を10枚突破し、擬似アクティブ表示の表示態様が最終的に赤色（1枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 の突破時に白から青、4枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 突破時に青から緑、7枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 突破時に緑から紫、10枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 突破時に紫から赤）となる演出パターン A に決定する。また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチ B のリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を9枚突破（10枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 は突破失敗）し、擬似

アクティブ表示の表示態様が最終的に紫色（１枚目のシャッター８１ＳＧ７０１の突破時に白から青、４枚目のシャッター８１ＳＧ７０１突破時に青から緑、７枚目のシャッター８１ＳＧ７０１突破時に緑から紫）となる演出パターンＢに決定する。

【０３０３】

また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＣのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を７枚突破（８枚目のシャッター８１ＳＧ７０１は突破失敗）し、擬似アクティブ表示の表示態様が最終的に緑色（１枚目のシャッター８１ＳＧ７０１の突破時に白から青、４枚目のシャッター８１ＳＧ７０１突破時に青から緑）となる演出パターンＣに決定する。また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＤまたはスーパーリーチＥのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を３枚突破（４枚目のシャッター８１ＳＧ７０１は突破失敗）し、擬似アクティブ表示の表示態様が最終的に青色（１枚目のシャッター８１ＳＧ７０１の突破時に白から青、４）となる演出パターンＤに決定する。つまり、本実施例における第１発展先示唆演出においては、擬似アクティブ表示８１ＳＧ７００の色が段階的に変化していき、該擬似アクティブ表示８１ＳＧ７００の最終的な色によって各リーチ演出の選択割合が異なっていると同時に、擬似アクティブ表示８１ＳＧ７００が突破したシャッター８１ＳＧ７０１の枚数に応じて大当たり期待度が異なっている。

【０３０４】

尚、本実施の形態では、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣのいずれかである場合は、各リーチ演出に対応する演出パターンにて第１発展先示唆演出を実行する一方で、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＤやスーパーリーチＥのリーチ演出である場合は、演出パターンＤにて第１発展先示唆演出を実行することにより、当該変動表示において最初に実行されるリーチ演出がスーパーリーチＤとスーパーリーチＥとのどちらのリーチ演出であるのか遊技者が識別不能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＤやスーパーリーチＥである場合においても、各リーチ演出に対応する演出パターンにて第１発展先示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０３０５】

一方、Ｓ８１ＳＧ３１５の処理においては、図８－２１（Ｂ）及び図８－２１（Ｃ）に示すように、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＡのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を１枚突破した後のルーレットにおいて、該ルーレットが「スーパーリーチＡ」の選択肢に停止する演出パターンＥに決定する。また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＢのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を１枚突破した後のルーレットにおいて、該ルーレットが「スーパーリーチＢ」の選択肢に停止する演出パターンＦに決定する。また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＣのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を１枚突破した後のルーレットにおいて、該ルーレットが「スーパーリーチＣ」の選択肢に停止する演出パターンＧに決定する。

【０３０６】

また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＥのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を１枚突破した後のルーレットにおいて、該ルーレットが「スーパーリーチＥ」の選択肢に停止する演出パターンＨに決定する。また、当該変動表示において最初に実行するリーチ演出がスーパーリーチＤのリーチ演出である場合は、擬似アクティブ表示がシャッター８１ＳＧ７０１を１枚突破した後のルーレットにおいて、該ルーレットが「スーパーリーチＥ」の選択肢に停止する演出パターンＩに決定する。

【０３０７】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態における発展先示唆演出の各演出パターンについては、当該変動表示において実行されるリーチ演出の大当たり期待度（信頼度）と、第１発展先示唆演出と第２発展先示唆演出との大当たり期待度の関係によって、演出パターンＡの大当たり期待度が最も高く、以降は演出パターンＢ、演出パターンＣ、…演出パターンＨ、演出パターンＩの順に大当たり期待度が低くなるように設定されている（大当たり期待度：演出パターンＡ＞演出パターンＢ＞演出パターンＣ＞演出パターンＤ＞演出パターンＥ＞演出パターンＦ＞演出パターンＧ＞演出パターンＨ＞演出パターンＩ）。

#### 【０３０８】

図８－２２は、本実施の形態における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図８－２２に示す可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（Ｓ８１ＳＧ４０１，Ｓ８１ＳＧ４０２，Ｓ８１ＳＧ４０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（Ｓ８１ＳＧ４０４）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ８１ＳＧ４０５）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（Ｓ８１ＳＧ４０６）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（Ｓ８１ＳＧ４０７）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（Ｓ８１ＳＧ４０８）。

#### 【０３０９】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照してアクティブ表示エリア８１ＳＧ５Ｆの発光開始タイミングであるか否かを判定する（Ｓ８１ＳＧ４０９）。アクティブ表示エリア８１ＳＧ５Ｆの発光開始タイミングである場合（Ｓ８１ＳＧ４０９；Ｙ）は、プロセスデータの内容に従ってアクティブ表示エリア８１ＳＧ５Ｆの発光表示を開始してＳ８１ＳＧ４１１に進む（Ｓ８１ＳＧ４１０）。尚、アクティブ表示エリア８１ＳＧ５Ｆの発光開始タイミングでない場合は、Ｓ８１ＳＧ４１０を実行せずにＳ８１ＳＧ４１１に進む。

#### 【０３１０】

また、Ｓ８１ＳＧ４１１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、示唆演出の実行期間中であるか否かを判定する。示唆演出の実行期間中である場合（Ｓ８１ＳＧ４１１；Ｙ）は、プロセスデータの内容に従って示唆演出を実行してＳ８１ＳＧ４１３に進む（Ｓ８１ＳＧ４１２）。尚、示唆演出の実行期間中でない場合（Ｓ８１ＳＧ４１１；Ｎ）は、Ｓ８１ＳＧ４１２を実行せずにＳ８１ＳＧ４１３に進む。

#### 【０３１１】

Ｓ８１ＳＧ４１３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動表示演出の実行期間中であるか否かを判定する。振動表示演出の実行期間中である場合（Ｓ８１ＳＧ４１３；Ｙ）は、プロセスデータの内容に従って始動表示演出を実行し、Ｓ８１ＳＧ４１５に進む（Ｓ８１ＳＧ４１４）。また、振動表示演出の実行期間中でない場合（Ｓ８１ＳＧ４１３；Ｎ）は、Ｓ８１ＳＧ４１４を実行せずにＳ８１ＳＧ４１５に進む。

#### 【０３１２】

尚、本実施の形態のように振動表示演出を実行する場合は、図８－２４（Ａ）及び図８－２４（Ｂ）に示すように、フレームバッファ領域８１ＳＧ５０１内に画像表示装置５の表示画面に画像を表示するための表示領域８１ＳＧ５０３と、画像表示装置５の表示画面に表示する画像を描画するために描画領域８１ＳＧ５０２とを設ける。そして、振動表示演出の非実行時は、描画領域８１ＳＧ５０２と表示領域８１ＳＧ５０３とをフレームバッファ領域８１ＳＧ５０１の同一位置に重複して配置することによって画像表示装置５の表示画面に画像を表示する。そして、振動表示演出の実行時は、フレームバッファ領域８１Ｓ

10

20

30

40

50

G 5 0 1 上における描画領域 8 1 S G 5 0 2 を表示領域 8 1 S G 5 0 3 に対して左右（または上下）に移動させることで、画像表示装置 5 の表示画面において画像が左右または上下に振動するように表示すればよい。尚、図 8 - 2 4 ( B ) に示すように、振動表示演出を実行する際には、表示領域 8 1 S G 5 0 3 に対して描画領域 8 1 S G 5 0 2 が移動することで表示領域 8 1 S G 5 0 3 の端部に何ら画像が描画されない非描画領域 8 1 S G 5 0 4 が形成されるが、画像表示装置 5 の表示画面における該非描画領域 8 1 S G 5 0 4 に対応する位置は、例えば黒色にて表示すればよい。

#### 【 0 3 1 3 】

図 8 - 2 2 に戻り、S 8 1 S G 4 1 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、作用演出の実行期間中であるか否かを判定する。作用演出の実行期間中である場合（S 8 1 S G 4 1 5 ; Y）は、プロセスデータの内容に従って作用演出を実行して S 8 1 S G 4 1 7 に進み（S 8 1 S G 4 1 6）、作用演出の実行期間中でない場合（S 8 1 S G 4 1 5 ; N）は、S 8 1 S G 4 1 6 を実行せずに S 8 1 S G 4 1 7 に進む。

10

#### 【 0 3 1 4 】

S 8 1 S G 4 1 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様の变化タイミング（アクティブ表示エリア変化演出の実行タイミング）であるか否かを判定する。アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様の变化タイミングである場合（S 8 1 S G 4 1 7 ; Y）は、決定されている演出種別（図 8 - 1 8 ( A ) に示す演出種別 または演出種別）に応じてアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様を変化させ、S 8 1 S G 4 2 1 に進む（S 8 1 S G 4 1 8）。また、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様の变化タイミングでない場合（S 8 1 S G 4 1 7 ; N）は、S 8 1 S G 4 1 8 を実行せずに S 8 1 S G 4 2 1 に進む。

20

#### 【 0 3 1 5 】

また、S 8 1 S G 4 2 1 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光終了タイミングであるか否かを判定する。アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光終了タイミングである場合（S 8 1 S G 4 2 1 ; Y）は、プロセスデータの内容に従ってアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光表示を終了して S 8 1 S G 4 2 3 に進む（S 8 1 S G 4 2 2）。尚、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光終了タイミングでない場合（S 8 1 S G 4 2 1 ; N）は、S 8 1 S G 4 2 2 を実行せずに S 8 1 S G 4 2 3 に進む。

30

#### 【 0 3 1 6 】

また、S 8 1 S G 4 2 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展先示唆演出の実行開始タイミングであるか否かを判定する。発展先示唆演出の実行開始タイミングである場合（S 8 1 S G 4 2 3 ; Y）は、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の表示を開始するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U 及びアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の非表示化を開始し、S 8 1 S G 4 3 0 に進む（S 8 1 S G 4 2 4、S 8 1 S G 4 2 5）。

#### 【 0 3 1 7 】

また、S 8 1 S G 4 2 3 において、発展先示唆演出の実行開始タイミングでない場合（S 8 1 S G 4 2 3 ; N）は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展先示唆演出の実行期間中であるか否かを判定する（S 8 1 S G 4 2 6）。発展先示唆演出の実行期間中である場合（S 8 1 S G 4 2 6 ; Y）は、更に発展先示唆演出の終了タイミングであるか否かを判定する（S 8 1 S G 4 2 7）。発展先示唆演出の終了タイミングでない場合（S 8 1 S G 4 2 7 ; N）は、プロセスデータの内容に従って発展先示唆演出を実行して S 8 1 S G 4 3 0 に進み、発展先示唆演出の終了タイミングである場合（S 8 1 S G 4 2 7 ; Y）は、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U 及びアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の非表示化を終了（第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U 及びアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の再表示）し、S 8 1 S G 4 3 0 に進む（S 8 1 S G 4 2 9）。

40

#### 【 0 3 1 8 】

50

尚、S 8 1 S G 4 2 6 において発展先示唆演出の実行期間中でない場合 ( S 8 1 S G 4 2 6 ; N ) は、S 8 1 S G 4 2 7 ~ S 8 1 S G 4 2 9 のいずれの処理も実行せずに S 8 1 S G 4 3 0 に進む。

【 0 3 1 9 】

S 8 1 S G 4 3 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には ( S S 8 1 S G 4 3 0 ; Y )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面 ( 前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面 ) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む ( S S 8 1 S G 4 3 1 )。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする ( S S 8 1 S G 4 3 2 )。

10

【 0 3 2 0 】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合 ( S 8 1 S G 4 3 0 ; N )、S 8 1 S G 4 3 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する ( S 8 1 S G 4 3 3 )。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に応じた値に更新する ( S 8 1 S G 4 3 5 )。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら ( S 8 1 S G 4 3 4 ; Y )、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に応じた値に更新する ( S 8 1 S G 4 3 5 )。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時 ( 特別図柄の変動終了時 ) に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

20

【 0 3 2 1 】

以上のように、本実施の形態における変動表示中においては、図 8 - 2 3 ( A ) 及び図 8 - 2 3 ( B ) に示すように、変動表示が開始されるとアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光が開始され、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光が終了すると、当該変動表示が終了するようになっている。つまり、本実施の形態においては、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光中は変動表示の実行中であるので、遊技者は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光を認識することで、変動表示の実行中であることを認識することが可能となっている。

30

【 0 3 2 2 】

また、図 8 - 2 3 ( B ) に示すように、本実施の形態における作用演出は、槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さる第 1 作用演出と、該第 1 作用演出後にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さっている槍 8 1 S G 6 0 3 にエフェクト表示 8 1 S G 6 0 3 a ( 図 8 - 2 8 参照 ) が追加表示される第 2 作用演出と、から構成されている。更に、本実施の形態における作用演出の実行期間中には、振動表示演出が重複して実行されるようになっている。

40

【 0 3 2 3 】

具体的には、図 8 - 2 3 ( B ) に示すように、振動表示演出は、第 1 作用演出の実行期間中から開始され、第 2 作用演出の終了タイミングにて終了する。また、振動表示演出と第 2 作用演出の重複実行期間 L 2 は、振動表示演出と第 1 作用演出の重複実行期間 L 1 よりも長期間であるとともに、重複実行期間 L 2 における振動表示演出の振動の大きさは、重複実行期間 L 1 における振動表示演出の振動の大きさよりも大きくなっている。つまり、本実施の形態における作用演出の実行期間中においては、槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さったことに応じて期間 L 1 に亘って画像表示装置 5 に表示

50

されている画像全体が小さく振動し、次いで、期間  $L_2$  ( $L_2 > L_1$ ) に亘って槍 8 1 S G 6 0 3 にエフェクト表示 8 1 S G 6 0 3 a が追加表示されるとともに画像表示装置 5 に表示されている画像全体が大きく振動する。

【0324】

(変動中における表示態様)

次に、変動表示中における画像表示装置 5 の表示態様について図 8 - 25 ~ 図 8 - 30 に基づいて説明する。

【0325】

まず、図 8 - 25 (A) ~ 図 8 - 25 (E) に示すように、第 1 特図保留記憶が 1 個以上存在する状態で変動表示の実行中に第 1 始動入賞口に遊技球が入賞し、該始動入賞によって生じた保留記憶が波形予告演出の対象に決定(波形予告演出の実行が決定)された場合は、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D に新たな保留表示が追加表示されるとともに、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F において波形予告演出が開始される。尚、前述したように波形予告演出の演出種別が演出種別 A に決定されている場合は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F において振幅の小さいのこぎり波 8 1 S G 6 0 1 (波形：小) の繰り返し表示が開始される一方で、波形予告演出の演出種別が演出種別 B に決定されている場合は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F において振幅の大きいのこぎり波 (波形：大) の繰り返し表示が開始される。

10

【0326】

図 8 - 26 (F) ~ 図 8 - 26 (H) に示すように、これら波形予告演出は、波形予告演出の対象である保留記憶に基づく変動表示が開始される直前(波形予告演出の対象である保留記憶に基づく変動表示の直前の変動表示が終了したタイミング)で終了する。尚、特に図示しないが、始動入賞によって生じた保留記憶が保留表示予告演出の対象に決定(保留表示予告演出の実行が決定)された場合は、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D に保留表示予告演出の演出種別に応じた色の保留表示が表示される。

20

【0327】

また、図 8 - 27 (I) ~ 図 8 - 27 (N) に示すように、新たな変動表示が開始されると、示唆演出として複数の槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に向かって飛来する演出が実行される。このとき、当該変動表示においてアクティブ表示エリア変化演出の非実行が決定されている場合は、槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さる(作用)することなく弾き飛ばされて変動表示が継続される。一方、当該変動表示においてアクティブ表示エリア変化演出の実行が決定されている場合は、第 1 作用演出として槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さり(作用し)、画像表示装置 5 に表示されている画像全体が左右に小さく振動する。つまり、本実施の形態における示唆演出には、図 8 - 27 (K) に示すように第 1 作用演出が実行されてないことを示す第 1 態様(失敗パターン)と、図 8 - 27 (L) に示すように第 1 作用演出が実行されることを示す第 2 態様(成功パターン)と、が設けられている。

30

【0328】

図 8 - 28 (P) ~ 図 8 - 28 (S) に示すように、第 2 作用演出としてアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さっている槍 8 1 S G 6 0 3 にエフェクト表示 8 1 S G 6 0 3 a が追加表示されると、画像表示装置 5 に表示されている画像全体が左右に大きく振動する。そして、最終的にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様がアクティブ表示エリア変化演出の演出種別に応じた表示態様(演出種別 であれば青色、演出種別 であれば赤色)に変化する。

40

【0329】

そして、図 8 - 29 (T) ~ 図 8 - 29 (V) に示すように、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによる変動表示である場合は、飾り図柄がリーチを示す組み合わせで表示されると、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様がアクティブ表示エリア変化演出前の表示態様(白色表示)に戻る。そして、画像表示装置 5 の表示画面中央にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と同一色且つ同一半径を有する球状の擬似アクティブ表示

50

8 1 S G 7 0 0 の表示が開始される（アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が上昇して擬似アクティブ表示 8 1 S H 7 0 0 に変化する）とともに、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が非表示化さる。また、擬似アクティブ表示の後方にシャッター 8 1 S G 7 0 1 が表示され、発展先示唆演出が開始される。つまり、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F よりも画像表示装置 5 における上方位置（左右幅方向の中央且つ上下幅方向の中央）に表示されることによって、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F よりも遊技者からの視認性が向上する。

#### 【 0 3 3 0 】

開始された発展先示唆演出が第 1 発展先示唆演出である場合は、図 8 - 2 9 ( W ) ~ 図 8 - 2 9 ( Y ) に示すように、該第 1 発展先示唆演出として、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を連続して突破していく演出が実行される。尚、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破した場合には、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の周囲にエフェクト表示 8 1 S G 7 0 2 が表示されるようになっているため、遊技者はエフェクト表示 8 1 S G 7 0 2 を視認することによって擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破したことを認識することが可能となっている。

#### 【 0 3 3 1 】

また、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 は、シャッター 8 1 S G 7 0 1 の突破枚数に応じて表示態様が変化していく。具体的には、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が 1 枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破すると、該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が白色から青色の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 a に変化する。また、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 a が 4 枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破すると、該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 a が青色から緑色の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 b に変化する。そして、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 b が 7 枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破すると、該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 b が緑色から紫色の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 c に変化する。

#### 【 0 3 3 2 】

更に、図示していないが、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 c が 1 0 枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破すると、該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 c が紫色から赤色の擬似アクティブ表示に変化する。このように、突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数や、該突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数に応じて擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の表示態様（表示色）を変化させることで、該第 1 発展先示唆演出後に実行されるリーチ演出を示唆することができるようになっている。

#### 【 0 3 3 3 】

また、図 8 - 2 9 ( V )、図 8 - 3 0 ( Z - 1 ) ~ 図 8 - 3 0 ( Z - 3 ) に示すように、開始された発展先示唆演出が第 2 発展先示唆演出である場合は、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が 1 枚目のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破した後、ルーレットとして、該第 2 発展先示唆演出後に実行される可能性のあるリーチ演出の選択肢 8 1 S G 7 1 1 ~ 8 1 S G 7 1 5 が表示される。これら選択肢 8 1 S G 7 1 1 ~ 8 1 S G 7 1 5 が順次発光していくルーレット変動が開始される。そして、所定期間に亘ってルーレット変動が実行されると、最終的に 1 の選択肢が発光（ルーレットが停止（図 8 - 3 0 の例では「スーパーリーチ A に対応する選択肢 8 1 S g 7 1 1 に停止））し、該発光（停止）した選択肢に応じたリーチ演出が実行される。尚、本実施の形態では、第 2 発展先示唆演出のルーレットとして複数の選択肢を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら複数の選択肢は、画像表示装置 5 における擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の表示領域が重複しないように表示し、遊技者がこれら選択肢を識別しやすいようにしてもよい。また、これら選択肢を画像表示装置 5 における擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の表示領域と重複するように表示し、遊技者がこれら選択肢を視線を大きく動かすことなく認識できるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 3 4 】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に槍 8 1 S G 6 0 3 が刺さる（作用する）作用演出を実行可能であるとともに、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に槍 8 1 S G 6 0 3 が刺さった際に、画像表示装置 5 の視認性を变化させる視認性変化演出としての振動表示演出を実行可能であるので、これら作用演出と振動表示演出の相乗効果により演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 3 3 5 】

尚、本実施の形態では、視認性変化演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像全体を振動させる振動表示演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、振動表示演出は、画像表示装置 5 に表示されている画像のうちの一部のみ振動させる（例えば、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F のみを振動させる）演出であってもよい。

10

## 【 0 3 3 6 】

更に、本実施の形態では、視認性変化演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像全体を振動させる振動表示演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、視認性変化演出は、例えば、画像表示装置 5 に表示されている画像を拡大または縮小させる演出や、画像表示装置 5 に表示されている画像の明度を変化させる演出、画像表示装置 5 に表示されている画像を左右または上下反転させる演出等であってもよい。

20

## 【 0 3 3 7 】

また、本実施の形態では、図 8 - 2 7 及び図 8 - 2 8 に示すように、作用演出の実行に伴い第 1 振動表示演出と該第 1 振動表示演出よりも振動幅が大きい第 2 振動表示演出とを続けて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 振動表示演出と第 2 振動表示演出とを個別に実行可能としてもよい。尚、第 1 振動表示演出と第 2 振動表示演出とを個別に実行可能とする場合は、作用演出の実行に伴い第 1 振動表示演出と第 2 振動表示演出のどちらが実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、振動表示演出における振動幅（振動表示演出の迫力）と大当たり期待度に相関関係をもたせることができるので、振動表示演出における振動幅に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

## 【 0 3 3 8 】

また、本実施の形態では、図 8 - 2 7 ( L ) ~ 図 8 - 2 7 ( N ) に示すように、作用演出（第 1 作用演出）が実行された後に振動表示演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、振動表示演出は、作用演出が実行されるタイミングや、作用演出が実行されるよりも前のタイミングから実行してもよい。つまり、振動表示演出は、第 1 作用演出と同時に実行してもよいし、第 1 作用演出の実行タイミングよりも前のタイミングから実行してもよい。更に、振動表示演出と作用演出とが実行される場合は、これら振動表示演出と作用演出とが終了してからアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の色を変化可能とすることで、振動表示演出と作用演出とが終了した後もアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

40

## 【 0 3 3 9 】

また、本実施の形態における変動表示中においては、作用演出が実行されることを示唆する示唆演出として、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に向けて槍 8 1 S G 6 0 3 が飛来する演出を実行可能であり、該示唆演出として槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さった（作用した）場合は作用演出と振動表示演出が実行される一方で、該示唆演出として槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さらなかった場合は作用演出と振動表示演出とが実行されないのので、示唆演出の演出態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 3 4 0 】

尚、本実施の形態では、示唆演出と作用演出として槍 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エ

50



リア 8 1 S G 5 F に向けて飛来し、銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に向けて飛来する本数に応じて作用演出が実行される割合を異ならせたり、銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さる本数に応じてアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が赤色に変化する割合や、大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に向けて飛来する銃 8 1 S G 6 0 3 に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 4 1 】

尚、本実施の形態では、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さった（作用した）場合は作用演出と振動表示演出が実行される一方で、該示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さらなかった場合は作用演出と振動表示演出とが実行されない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さった場合は、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さらなかった場合よりも高い割合で作用演出と振動表示演出を実行可能となっていれば、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さっても作用演出と振動表示演出とが実行されない場合や、示唆演出として銃 8 1 S G 6 0 3 がアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に刺さらなくても作用演出と振動表示演出とが実行される場合を設けてもよい。

#### 【 0 3 4 2 】

更に、本実施の形態では、示唆演出と作用演出とをアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象として実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら示唆演出と作用演出とは、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U に表示されている保留表示を対象として実行することで保留表示の表示態様を変化可能としてもよいし、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U 自体を対象として実行して、第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U の表示態様を変化可能としてもよい。

#### 【 0 3 4 3 】

また、本実施の形態におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F は、図 8 - 2 3 に示すように、変動表示が開始されたことに基づいて発光し、該変動表示が終了する際に発光を終了することによって、遊技者に変動表示の実行中であることを明確に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 4 4 】

尚、本実施の形態では、変動表示の実行中はアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を発光させ、変動表示の非実行中はアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を発光させないことにより、変動表示中であるか否かを遊技者が認識しやすいようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示の実行中である場合と変動表示の非実行中である場合とでアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の形状や大きさ等を異ならせることによって、変動表示中であるか否かを遊技者が認識しやすいようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 5 】

また、本実施の形態では、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出として、波形予告演出とアクティブ表示エリア変化演出とを実行可能であり、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が各保留表示よりも遊技者からの視認性が高くなっているので、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 4 6 】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示位置と、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示面積が各保留表示よりも大きいことによりアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の視認性が各保留表示の視認性よりも高い形態を例示しているが、本発

10

20

30

40

50

明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の形状を保留表示の形状と異なせたり、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の色を保留表示の色と異なせたりすることによってアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の視認性を各保留表示の視認性よりも高くしてもよい。

【 0 3 4 7 】

また、波形予告演出やアクティブ表示エリア変化演出としては、それぞれ複数の演出種別にて実行可能であり、いずれの演出種別にて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっているので、波形予告演出やアクティブ表示エリア変化演出の演出種別に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 4 8 】

また、波形予告演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様（演出種別）とアクティブ表示エリア変化演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様（演出種別）は、それぞれ複数の表示態様を含んでおり、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が各演出の表示態様のうちいずれの表示態様にて表示されるかに応じて大当たり期待度が異なっているので、波形予告演出やアクティブ表示エリア変化演出の表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 4 9 】

また、本実施の形態では、波形予告演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様やアクティブ表示エリア変化演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様に応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動表示中に実行可能でありアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出として、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の大きさを変化させたり、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F にメッセージを表示させる演出を実行してもよい。このような演出を実行する場合は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の大きさや表示されるメッセージに応じて大当たり期待度が異なるようにすればよい。

【 0 3 5 0 】

尚、本実施の形態では、波形予告演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様（演出種別）とアクティブ表示エリア変化演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様（演出種別）とにそれぞれ複数の表示態様（演出種別）を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波形予告演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様とアクティブ表示エリア変化演出におけるアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様とのうちいずれかの一方の表示態様は 1 つのみであってもよい。

【 0 3 5 1 】

また、本実施の形態における波形予告演出は、複数回の変動表示に亘って実行可能であるので、該複数回の変動表示に亘り波形予告演出に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 5 2 】

また、本実施の形態では、変動表示中にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と類似する擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が表示される発展先示唆演出を実行可能であり、該発展先示唆演出の演出態様（第 1 発展先示唆演出であるか第 2 発展先示唆演出であるか、実行する演出パターン）に応じて大当たり期待度が異なっているので、発展先示唆演出に対して遊技者を注目させて遊技興趣を向上できる。

【 0 3 5 3 】

また、本実施の形態における第 1 発展先示唆演出では、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が突破するシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数に応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が突破するシャッター 8 1 S G 7 0 1 の柄や擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破する際に表示されるエフェクト表示 8 1 S G 7 0 2 の表示態様に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 5 4 】

また、本実施の形態における第1発展先示唆演出では、擬似アクティブ表示81SG700が自動的にシャッター81SG701を突破していく演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1発展先示唆演出は、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作することに応じてシャッター81SG701を突破していく演出としてもよい。尚、このように、第1発展先示唆演出を遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作に応じて擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破していく演出とする場合は、画像表示装置5に遊技者に対してスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示し、該表示される操作促進画像の表示態様や、該表示される操作促進画像が示すスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作態様にに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

## 【 0 3 5 5 】

また、図8-29に示すように、発展先示唆演出を開始する際には、アクティブ表示エリア81SG5Fが擬似アクティブ表示81SG700に変化することで該擬似アクティブ表示81SG700の遊技者からの視認性がアクティブ表示エリア81SG5Fよりも向上するので、発展先示唆演出の興趣を更に向上できる。

## 【 0 3 5 6 】

また、図8-29に示すように、発展先示唆演出を開始する際には、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uが非表示化されるので、発展先示唆演出に対して遊技者を更に注目させることができ、発展先示唆演出の興趣を更に向上できる。

20

## 【 0 3 5 7 】

尚、本実施の形態では、発展先示唆演出を開始する際には、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uを非表示化する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出を開始する際には、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uを縮小化することによって、発展先示唆演出に対して遊技者を注目させつつ、遊技者が発展先示唆演出中であっても保留記憶数を認識できるようにしてもよい。

## 【 0 3 5 8 】

また、本実施の形態では、発展先示唆演出として擬似アクティブ表示81SG700が画像表示装置5の表示領域の一部であるシャッター81SG701に対して作用する（擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破する）ので、発展先示唆演出の演出興趣を向上できる。

30

## 【 0 3 5 9 】

また、本実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出として、大当たり期待度の異なるスーパーリーチA～スーパーリーチEの5種類のリーチ演出（リーチ演出における大当たり期待度：スーパーリーチA>スーパーリーチB>スーパーリーチC>スーパーリーチD>スーパーリーチE）を実行可能であるとともに、第1発展先示唆演出において変化する擬似アクティブ表示81SG700の表示態様にに応じてスーパーリーチAのリーチ演出等の大当たり期待度のリーチ演出が実行される割合が異なっているので、第1発展先示唆演出における擬似アクティブ表示81SG700の表示態様に遊技者を注目させることができ、第1発展先示唆演出の興趣を向上できる。

40

## 【 0 3 6 0 】

また、第1発展先示唆演出においては、擬似アクティブ表示81SG700が突破するシャッター81SG701の枚数に応じて大当たり期待度が異なるようになっているので、第1発展先示唆演出において擬似アクティブ表示81SG700が突破するシャッター81SG701の枚数に遊技者を注目させることができ、第1発展先示唆演出の興趣を向上できる。

## 【 0 3 6 1 】

50

尚、本実施の形態の第1発展先示唆演出においては、擬似アクティブ表示81SG700が複数回に亘ってシャッター81SG701を突破可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1発展先示唆演出としては、擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破する毎に擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破する際の演出態様の少なくとも一部を異ならせるようにしてもよいし、擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破する際の演出態様を全て同一としてもよい。

【0362】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

10

【0363】

例えば、前記実施の形態では、アクティブ表示エリア81SG5Fを対象として作用演出を実行し、該作用演出の演出結果としてアクティブ表示エリア81SG5Fの色が変化する形態を例示したが、変形例1として図8-31に示すように、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uに表示されているいずれかの保留表示に作用する作用演出を実行し、該作用演出の演出結果として保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行可能としてもよい。

【0364】

具体的には、先ず、図8-31(A)に示すように、作用演出として、変動表示の実行中にキャラクタ81SG930を表示し、該キャラクタ81SG930がカラーボール81SG931を第1保留記憶表示エリア81SG5Dに第1表示態様(白色の丸型)にて表示されている保留表示に向けて投げる演出を実行する。尚、これら作用演出及び保留変化演出としては、保留記憶表示の表示態様を第1表示態様から第2表示態様(青色や赤色の丸型)に変化させることが決定している場合は、図8-31(A)~図8-31(C)に示すように、キャラクタ81SG930が投げたカラーボール81SG931が保留表示に衝突したことによって保留表示の表示態様が第1表示態様から第2表示態様に変化する第1パターンにて実行し、保留表示の表示態様を第1表示態様から第2表示態様に変化させることが決定していない場合は、図8-31(A)、図8-31(B)及び図8-31(D)に示すように、キャラクタ81SG930が投げたカラーボール81SG931が保留表示に衝突するも跳ね返り保留表示の表示態様が第1表示態様から変化しない第2パターンにて実行すればよい。

20

30

【0365】

更に、図8-31(B)に示すように、これら作用演出及び保留変化演出を第1パターンで実行する場合と第2パターンで実行する場合とでは、同じタイミングでカラーボール81SG931の速度の減速(減速制御)を開始させることで、該カラーボール81SG931によって保留表示の表示態様が第1表示態様から第2表示態様に変化するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上できる。

【0366】

また、図8-31(B)に示すように、作用表示の速度を減速させて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示エリア81SG5F、カラーボール81SG931以外の表示態様を、減速させて表示する前の表示態様と異なり薄暗く表示することで、作用表示に変化を与えて遊技の興趣を向上させることができるとともに、対象となる保留表示が変化するか否かを効果的に煽ることができる。

40

【0367】

尚、本変形例1においては、作用演出及び保留変化演出を第1パターンで実行する場合と第2パターンで実行する場合とで、同じタイミングでカラーボール81SG931の速度を減速させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ81SG930の表示位置やキャラクタ81SG930の表示態様を複数設け、キャラクタ81SG930がいずれの位置に表示されるかや、キャラクタ81SG930の表示態様

50

に応じて保留記憶表示の表示態様が第 1 表示態様から第 2 表示態様に变化する割合が異なるようにしてもよい。

【0368】

更に、本変形例 1 においては、図 8 - 3 1 ( B ) に示すように、作用表示の速度を減速させて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 以外の表示態様を、薄暗く表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、作用表示の速度を減速させて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の表示態様を薄暗く表示してもよいし、また、画像表示装置 5 に表示されている画像全体を薄暗く表示してもよい。

【0369】

また、本変形例 1 においては、作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行した場合の保留表示の変化態様として、複数の表示態様を設けてもよい。更に、このように作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行した場合の保留表示の変化態様として複数の表示態様を設ける場合は、図 8 - 3 2 ( A ) 及び図 8 - 3 2 ( B ) に示すような保留変化態様決定テーブルを用いることによって、保留表示の変化態様に応じて、該作用演出及び保留変化演出の対象となった保留表示に対応する変動表示結果が大当たりとなる割合が異なるようにしてもよい。

【0370】

更に、本変形例 1 においては、作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行する場合と第 2 パターンで実行する場合とでは、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速（減速制御）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する期間として、複数の期間（例えば、3 秒に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行場合と、5 秒間に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する場合）を設けてもよい。

【0371】

このようにカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する期間として複数の期間を設ける場合は、図 8 - 3 3 ( A ) 及び図 8 - 3 3 ( B ) に示すように、作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行する際には、作用演出及び保留変化演出を第 2 パターンで実行する場合よりも高い割合で長い期間（例えば、5 秒間）に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行してもよい。このようにすることで、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速が長期間（例えば、5 秒間）に亘って実行される場合は、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速が短期間（例えば、3 秒間）に亘って実行される場合よりも高い割合で作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行される（保留表示の表示態様が変化する）ので、カラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する期間に遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できる。

【0372】

尚、本変形例 1 では、作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行する際には、作用演出及び保留変化演出を第 2 パターンで実行する場合よりも高い割合で長い期間（例えば、5 秒間）に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、作用演出及び保留変化演出を第 1 パターンで実行する際には、作用演出及び保留変化演出を第 2 パターンで実行する場合よりも高い割合で短い期間（例えば、3 秒）に亘ってカラーボール 8 1 S G 9 3 1 の速度の減速を実行してもよい。

【0373】

また、本変形例 1 では、保留表示に作用する演出として保留変化演出を実行し、前記実施の形態ではアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に作用する演出としてアクティブ表示エリア変化演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留変化演出やアクティブ表示エリア変化演出は、同時に実行してもよい。更に、これら保留変化演出とアクティブ表示エリア変化演出とは、いずれの演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよいし、保留変化演出において保留表示の表示

10

20

30

40

50

態様が変化する割合とアクティブ表示エリア変化演出においてアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の表示態様が変化する割合とが異なってもよい。

【 0 3 7 4 】

また、前記実施の形態では、1 の変動表示中に作用演出及び振動表示演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 として、これら作用演出及び振動表示演出とともに、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出（例えば、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の大きさや形状を変化させる演出等）を 1 の変動表示中に実行可能とすることで、1 の変動表示中にいくつかの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。更に、このように 1 の変動表示中に作用演出、振動表示演出、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出を実行可能とする場合は、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出の実行中には作用演出が実行されないように各演出実行可能期間をずらすことで、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を対象とする演出に遊技者を注目させるとともに、実行中の演出を遊技者が認識しやすいようにしてもよい。

10

【 0 3 7 5 】

また、前記実施の形態では、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を変動表示が開始されたことに基づいて発光させ、該変動表示が終了する際に発光を終了させることによって、遊技者に変動表示の実行中であることを明確に認識させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 3 として、変動表示の開始時に第 1 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 8 1 S G 5 U に表示されている保留表示がエフェクト表示を伴ってアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に移行する移行演出を実行可能とし、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F が発光を開始する際に該移行演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、変動表示を開始する際の演出により遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 3 7 6 】

また、前記実施の形態では、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F を変動表示が開始されたことに基づいて発光させ、該変動表示が終了する際に発光を終了させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として、リーチ演出の開始タイミングからアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の発光を終了することで、リーチ演出に対して遊技者を注目させるようにし、遊技興趣を向上させてもよい。

30

【 0 3 7 7 】

また、前記実施の形態では、本発明が適用された遊技機をパチンコ遊技機 1 として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 5 として、本発明が適用される遊技機は、メダル等の遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能なリールに変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該リールに導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであってもよい。

【 0 3 7 8 】

尚、本発明をスロットマシンに適用する場合は、画像表示装置において実行中の変動表示に対応する特定表示を表示するとともに、画像表示装置における特定表示とは異なる領域に実行されていない変動表示に対応する特別表示を表示してもよい。このような場合は、スロットマシンの演出制御基板に搭載されている演出制御用 C P U が、実行されていない変動表示においてボーナスに当選したことが報知されることを示唆する演出として、特定表示において前記実施の形態に示したような異なる大きさののこぎり波を表示する波形予告演出を実行可能とするとともに、実行中の変動表示においてボーナスに当選したことが報知されることを示唆する演出として、特定表示の色を青色や赤色に変化させる演出（前記実施の形態におけるアクティブ表示エリア変化演出に相当する演出）を実行可能としてもよい。

40

【 0 3 7 9 】

更に、スロットマシンの演出制御基板に搭載されている演出制御用 C P U が波形予告演出

50

や前記実施の形態におけるアクティブ表示エリア変化演出に相当する演出を実行可能である場合は、特定表示を特別表示よりも大きく表示したり遊技者から視認されやすい位置に表示することによって、特定表示の視認性を特別表示の視認性よりも高くすることによって、特定表示の態様に遊技者の注目を集め、遊技興趣を向上できるようにしてもよい。

#### 【0380】

また、前記実施の形態では、変動表示の実行中にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の色を青色や赤色に変化させたり、変動表示中に発生した始動入賞に基づく保留表示を青色や赤色にて表示することで、当該変動表示結果が大当たりとなることや、各保留表示に対応する変動表示結果が大当たりとなることを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F や保留表示の色が変化するタイミングは、変動表示の実行中や始動入賞時に限らず、変動表示の開始タイミング等であってもよい。このように変動開始時にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F や保留表示の色を変化可能とすることで、変動開始時の演出に遊技者をより注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0381】

また、前記実施の形態では、これらアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F や保留表示の色が変化することによって当該変動表示結果が大当たりとなることや、各保留表示に対応する変動表示結果が大当たりとなることを示唆しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F や保留表示の色が変化することによって当該変動表示や各保留表示に対応する変動表示において特定のリーチ演出が実行されること等を示唆してもよい。

20

#### 【0382】

また、前記実施の形態では、新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく変動表示を対象として波形予告演出と保留表示予告演出とを実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら波形予告演出と保留表示予告演出を実行した次の変動表示においては、新たな波形予告演出や保留表示予告演出の対象に決定しないようにする、つまり、な波形予告演出や保留表示予告演出の対象である変動表示が終了した次の変動表示において、異なる変動表示を対象としたな波形予告演出や保留表示予告演出の実行が決定されることによっていずれの変動表示が波形予告演出や保留表示予告演出の対象の変動表示であるのかが判りづらくなってしまうことを防止してもよい。

30

#### 【0383】

また、前記実施の形態では、波形予告演出やアクティブ表示エリア変化演出の実行中であっても保留表示が表示されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波形演出やアクティブ表示エリア変化演出の実行時は、画像表示装置 5 から保留表示を非表示化することでアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F に対して遊技者をより注目させ、遊技興趣を向上させてもよい。

#### 【0384】

また、前記実施の形態では、第 1 変化先示唆演出において、突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数に応じて擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 の色を段階的に変化させていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 の所定領域（例えば、画像表示装置 5 の右端部）に過去数回分の第 1 変化先示唆演出において色が変化したにもかかわらず変動表示結果がハズレとなってしまった擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 を履歴として表示しておき、新たに第 1 変化先示唆演出が実行される場合は、該履歴として表示されている擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破していく演出を実行してもよい。

40

#### 【0385】

また、前記実施の形態では、図 8 - 28 及び図 8 - 29 に示すように、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F がアクティブ表示エリア変化演出の演出結果として青色や赤色にて表示されていても、発展先示唆演出を実行する際に白色の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティ

50

ブ表示エリア 8 1 S G 5 F がアクティブ表示エリア変化演出の演出結果として青色や赤色にて表示されている場合は、発展先示唆演出を実行する際の擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 にアクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F の色が引き継がれるようにしてもよい。このようにすることで、アクティブ表示エリア変化演出と発展先示唆演出との間に連続性が生まれるので、アクティブ表示エリア 8 1 S G 5 F と擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 とに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 8 6 】

また、前記実施の形態では、図 8 - 2 9 に示すように、第 1 発展先示唆演出として擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が複数枚のシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破していく演出を実行したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記実施の形態における第 1 発展先示唆演出においては、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 に、該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数に応じた数字（レベル）を表示してもよい。このように、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 に該擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 が突破したシャッター 8 1 S G 7 0 1 の枚数に応じた数字を表示する場合は、擬似アクティブ表示 8 1 S G 7 0 0 がシャッター 8 1 S G 7 0 1 を突破する毎に該数字を更新表示（カウントアップ）することによって、遊技者に対して実行されるリーチ演出や大当たり期待度を分かり易く示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 8 7 】

また、前記実施の形態では、変動表示結果として特別図柄や演出図柄が大当たりを示す組み合わせで導出表示されたことに基づいて大当たり遊技状態に制御するパチンコ遊技機 1（所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機）に本発明を適用する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別可変入賞球装置 7 内に遊技球が通過可能な特定領域を設け、小当たり遊技中に遊技球が該特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技状態に制御するパチンコ遊技機（所謂 2 種タイプのパチンコ遊技機）や、これら変動表示結果として特別図柄や演出図柄が大当たりを示す組み合わせで導出表示されたことと、小当たり遊技中に遊技球が前記特定領域を通過したことの両方で大当たり遊技状態に制御するパチンコ遊技機（所謂 1 種 + 2 種タイプのパチンコ遊技機）においても本発明を適用してもよい。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 3 8 8 】

1	パチンコ遊技機
5	画像表示装置
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用 C P U

10

20

30

40

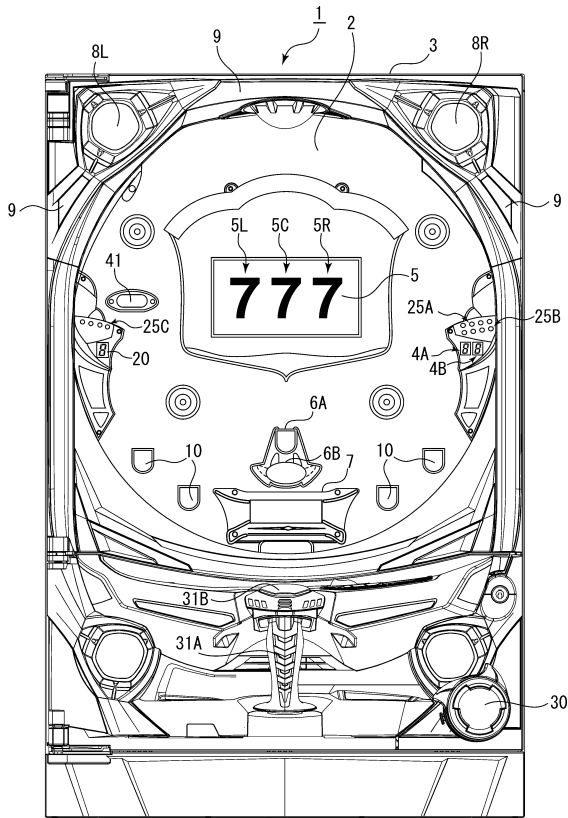
50



【図面】

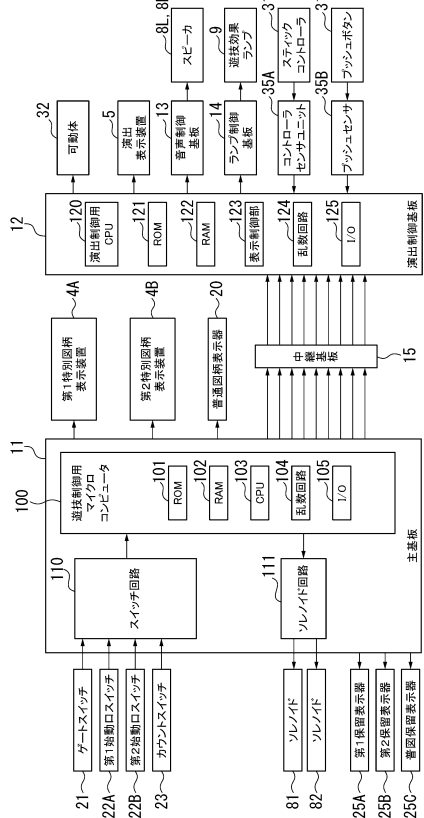
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

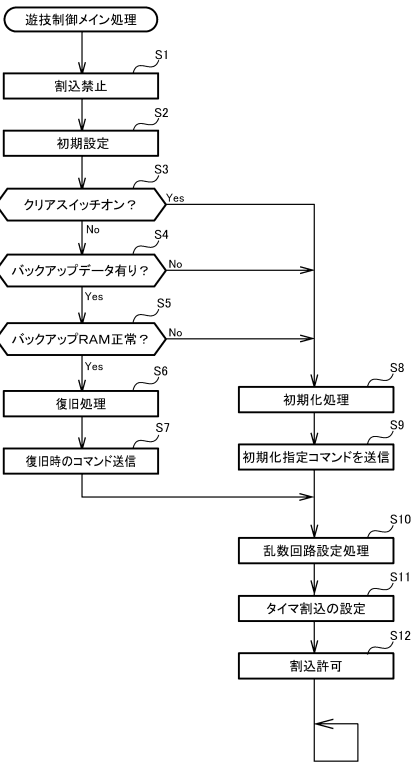


10

20

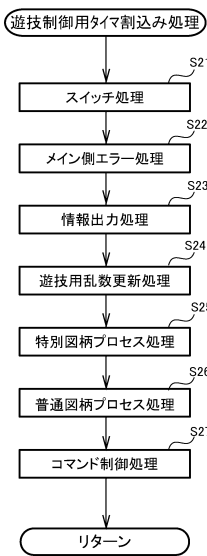
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

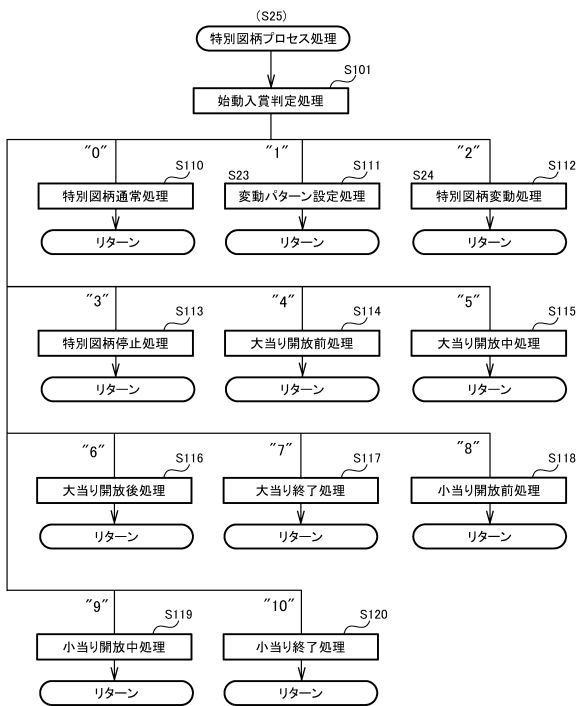


30

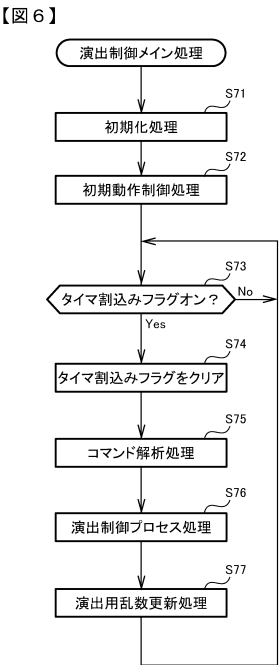
40

50

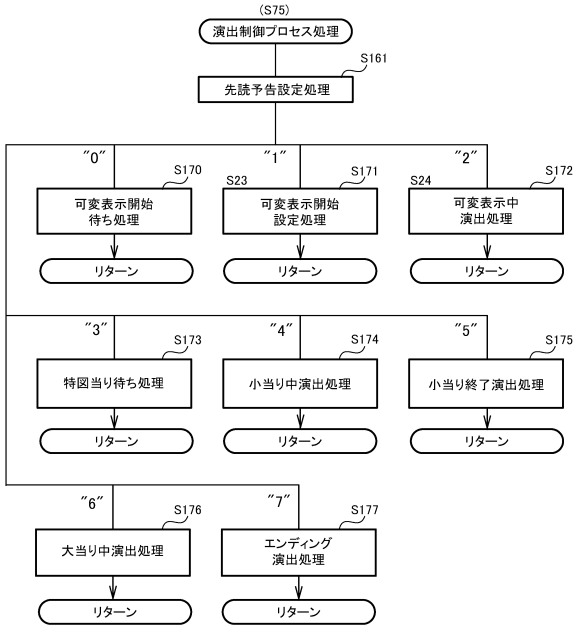
【図 5】  
【図 5】



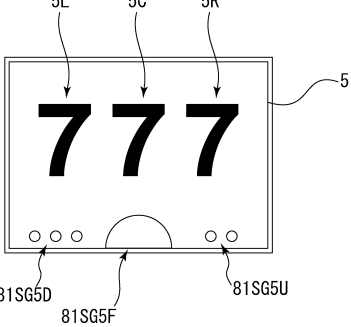
【図 6】



【図 7】  
【図 7】



【図 8 - 1】  
【図 8 - 1】



10

20

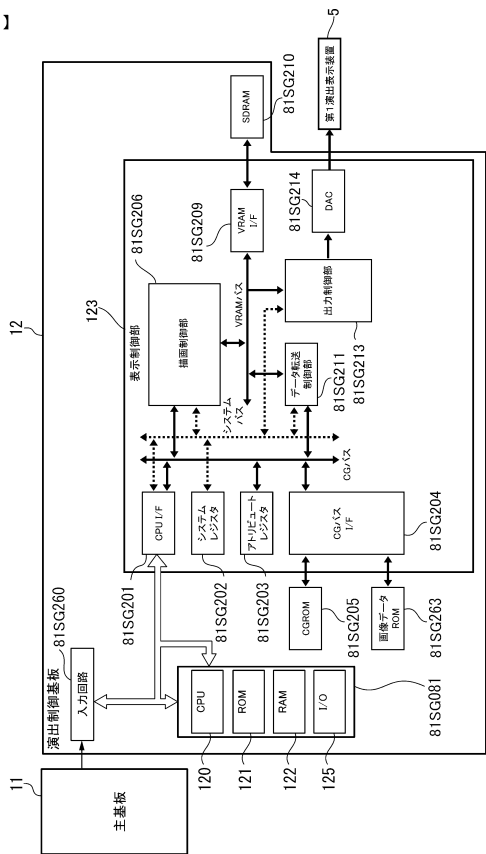
30

40

50

【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
PB2-1	ノーマルリーチ大当たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4	スーパーリーチC大当たり
PB2-5	スーパーリーチB大当たり
PB2-6	スーパーリーチA大当たり
PB3-1	スーパーリーチE→D大当たり
PB3-2	スーパーリーチD→C大当たり
PB3-3	スーパーリーチC→B大当たり
PB3-4	スーパーリーチB→A大当たり

(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

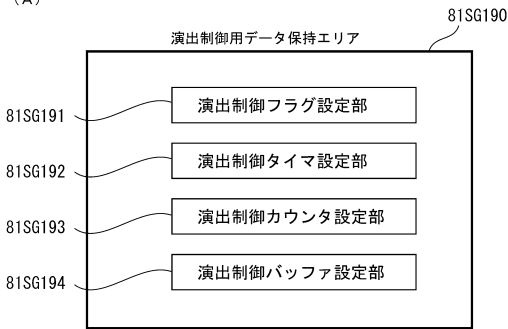
(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(短期開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	16(通常開放ラウンド)

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A)



(B)

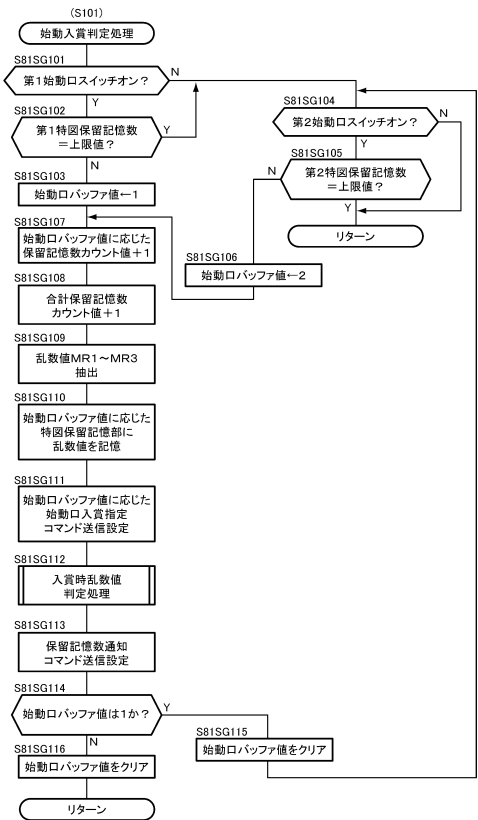
始動入賞時受信コマンドバッファ						
バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示予告 演出対象 フラグ	波形予告演出 対象フラグ
第1特図 保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	0
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

アクティブ表示バッファ					
始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示予告 演出対象 フラグ	波形予告演出 対象フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	2

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】



10

20

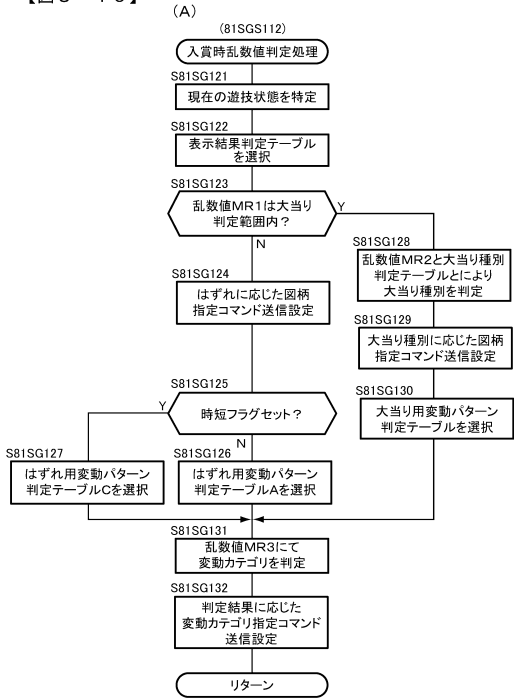
30

40

50

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

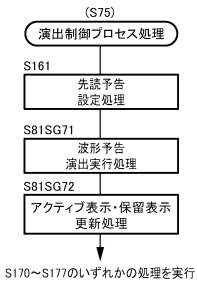


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	スリーチ
	02	その他

【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】

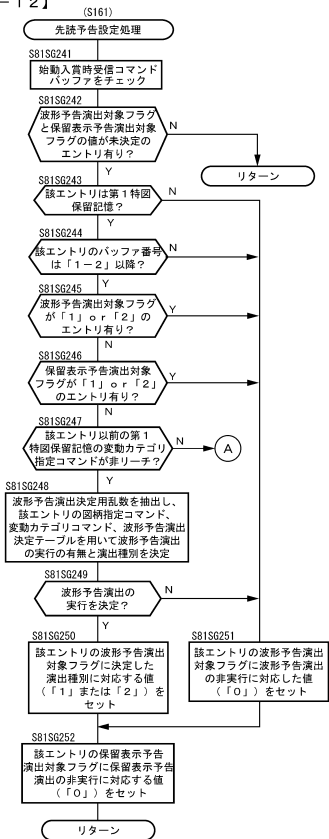


10

20

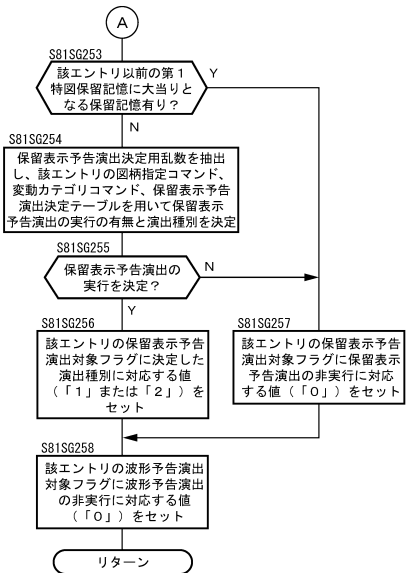
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



30

40

50

(A) 波形予告演出の決定割合(S81SG248での決定割合)

演出種別A:アクティブ表示領域にて波形(小)を表示  
演出種別B:アクティブ表示領域にて波形(大)を表示

演出種別C: 保留表示を青色にて表示  
演出種別D: 保留表示を赤色にて表示

(S81SG71)



40

【図 8 - 1 8】

【図 8 - 1 8】

(A) アクティブ表示エリア変化演出の決定割合 (S81SG302での決定割合)

変動表示結果	アクティブ表示エリア変化演出非実行 (アクティブ表示領域を白色にて表示)	アクティブ表示エリア変化演出実行	
		演出種別 α	演出種別 β
非リーチはずれ	95%	5%	0%
ノーマルリーチはずれ	70%	25%	5%
スーパーリーチはずれ	50%	35%	15%
大当たり	0%	25%	75%

演出種別 α : アクティブ表示エリアを青色にて表示  
演出種別 β : アクティブ表示エリアを赤色にて表示

(B) 示唆演出の実行決定割合 (S81SG307での決定割合)

変動表示結果	実行	非実行
非リーチはずれ	5%	95%
ノーマルリーチはずれ	20%	80%
スーパーリーチはずれ	50%	50%

【図 8 - 2 0】

【図 8 - 2 0】

発展先示唆演出の決定割合 (S81SG312での決定割合)

変動表示結果	第1発展先示唆演出	第2発展先示唆演出
はずれ	10%	90%
大当たり	90%	10%

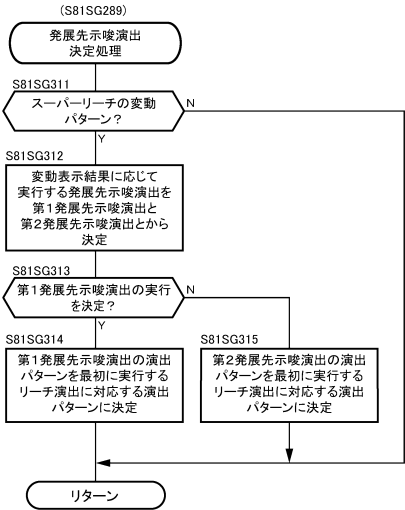
第1発展先示唆演出 : 擬似アクティブ表示が複数枚のシャッターを突破していき、突破したシャッターの枚数によって発展先(実行するスーパーリーチ演出)を示唆する演出

第2発展先示唆演出 : 擬似アクティブ表示が1枚目のシャッターを突破した後、ルーレットにより発展先(実行するスーパーリーチ演出)を示唆する演出

発展先示唆演出の大当たり期待度 : 第1発展先示唆演出 > 第2発展先示唆演出

【図 8 - 1 9】

【図 8 - 1 9】



【図 8 - 2 1】

【図 8 - 2 1】

(A) 第1発展先示唆演出の実行決定時における演出パターン

最初に実行するリーチ演出	演出パターン
スーパーリーチA	演出パターンA
スーパーリーチB	演出パターンB
スーパーリーチC	演出パターンC
スーパーリーチD	演出パターンD
スーパーリーチE	

(B) 第2発展先示唆演出の実行決定時における演出パターン

最初に実行するリーチ演出	演出パターン
スーパーリーチA	演出パターンE
スーパーリーチB	演出パターンF
スーパーリーチC	演出パターンG
スーパーリーチD	演出パターンH
スーパーリーチE	演出パターンI

(C) 演出パターン

演出パターン	シャッター突破枚数	擬似アクティブ表示最終色	ルーレット停止選択該
演出パターンA	10枚	赤(※1)	—
演出パターンB	9枚(10枚目突破失敗)	紫(※2)	—
演出パターンC	7枚(8枚目突破失敗)	緑(※3)	—
演出パターンD	3枚(4枚目突破失敗)	青(※4)	—
演出パターンE	1枚	白	「スーパーリーチA」
演出パターンF	1枚	白	「スーパーリーチB」
演出パターンG	1枚	白	「スーパーリーチC」
演出パターンH	1枚	白	「スーパーリーチD」
演出パターンI	1枚	白	「スーパーリーチE」

※1 : 1枚目のシャッター突破時に白から青、4枚目のシャッター突破時に青から緑、7枚目のシャッター突破時に緑から紫に変化、10枚目のシャッター突破時に紫から赤に変化  
※2 : 1枚目のシャッター突破時に白から青、4枚目のシャッター突破時に青から緑、7枚目のシャッター突破時に緑から紫に変化  
※3 : 1枚目のシャッター突破時に白から青、4枚目のシャッター突破時に青から緑に変化  
※4 : 1枚目のシャッター突破時に白から青に変化

大当たり期待度 : 大

大当たり期待度 : 小

10

20

30

40

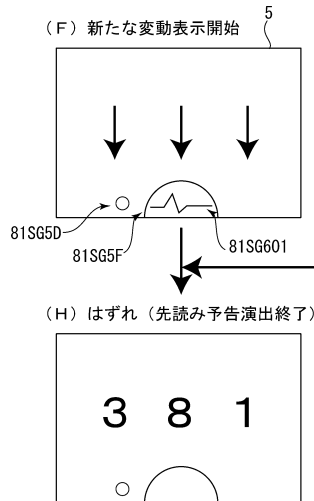
50



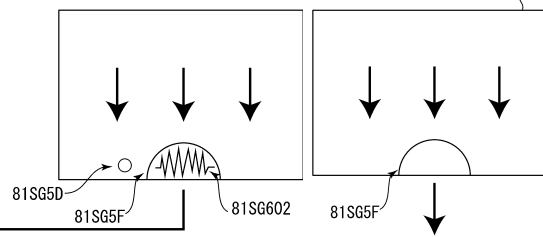


【図 8 - 26】

【図 8-26】

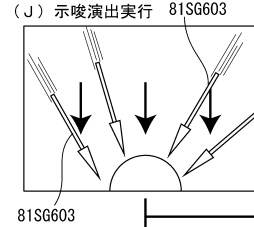
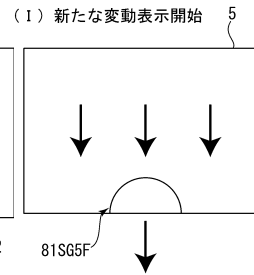


(G) 新たな変動表示開始

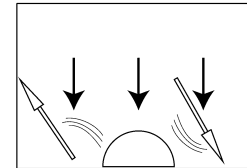


【図 8 - 27】

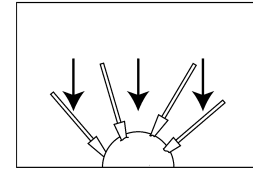
【図 8-27】



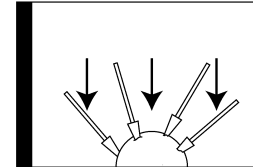
(K) アクティブ表示エリア変化演出非実行の場合



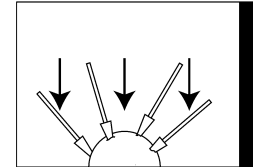
(L) 第1作用演出実行



(M) 振動表示演出実行（振動幅：小）



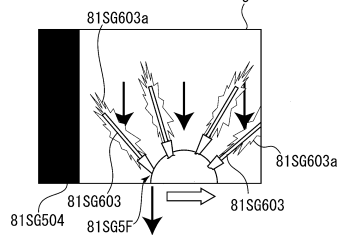
(N)



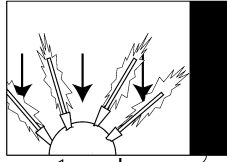
【図 8 - 28】

【図 8-28】

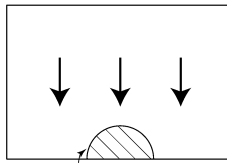
(P) 第2作用演出+振動表示演出（振動幅大）実行



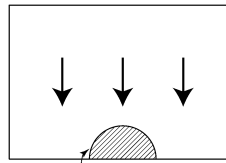
(Q)



(R) アクティブ表示エリアが青色に変化



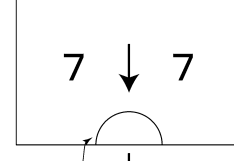
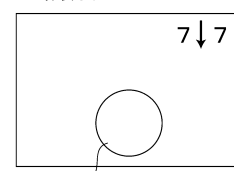
(S) アクティブ表示エリアが赤色に変化



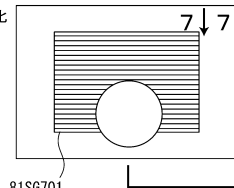
【図 8 - 29】

【図 8-29】

(T) リーチ

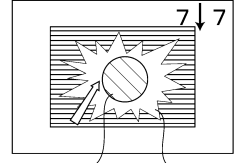
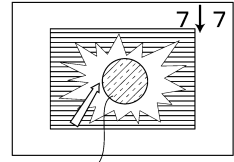
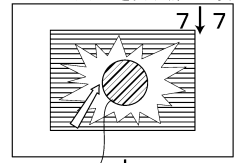
(U) 擬似アクティブ表示の表示開始  
保留記憶表示及びアクティブ表示を非表示化

(V) シャッター表示開始



(B) 第2発展先示唆演出

第1発展先示唆演出

(W) 擬似アクティブ表示が1枚目の  
シャッターを突破（青色に変化）(X) 擬似アクティブ表示が4枚目の  
シャッターを突破（緑色に変化）(Y) 擬似アクティブ表示が7枚目の  
シャッターを突破（紫色に変化）突破したシャッターの枚数に応じた  
リーチ演出を実行

10

20

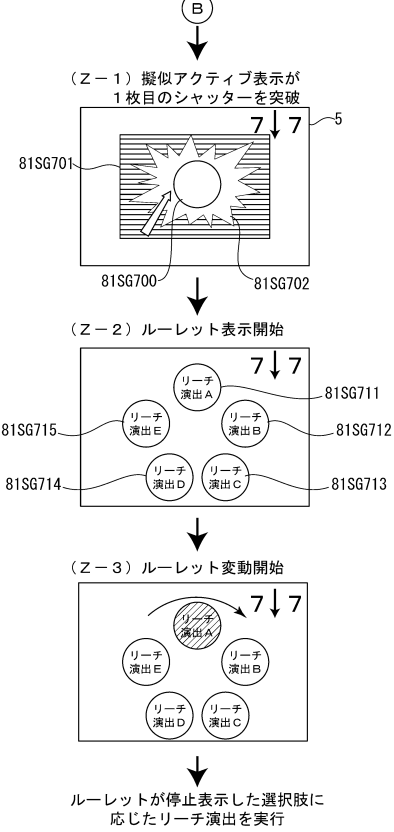
30

40

50

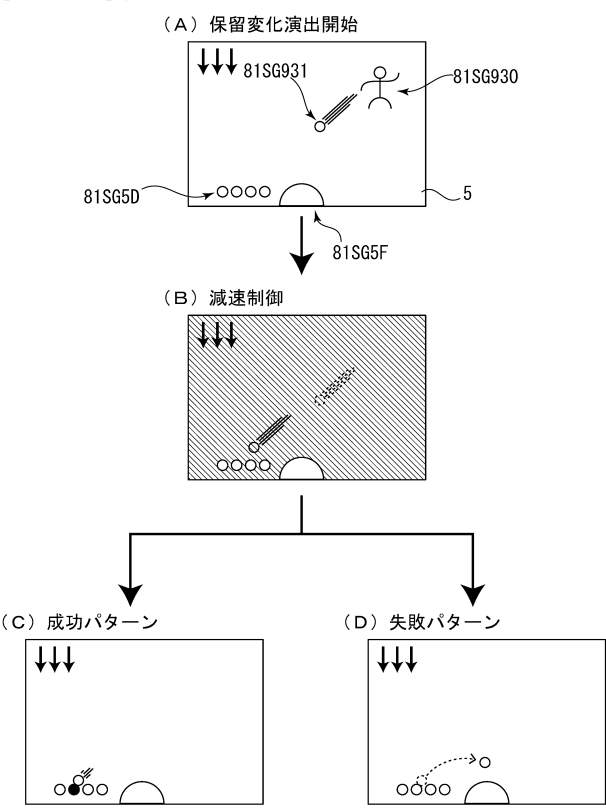
【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】



【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】変形例 1



10

20

【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】

(A) 大当たり時保留変化態様決定テーブル

保留変化演出パターン	保留変化態様	SR3(個数140)
失敗パターン	変化なし(白)	10
成功パターン	青	30
	緑	40
	赤	60

(B) ハズレ時保留変化態様決定テーブル

保留変化演出パターン	保留変化態様	SR3(個数140)
失敗パターン	変化なし(白)	80
成功パターン	青	30
	緑	20
	赤	10

※SR3:保留変化決定用乱数

【図 8 - 3 3】

【図 8 - 3 3】

(A) 成功パターン用減速期間決定テーブル

減速期間	SR4(個数70)
3秒	20
5秒	50

(B) 失敗パターン用減速期間決定テーブル

減速期間	SR4(個数70)
3秒	50
5秒	20

※SR4:減速期間決定用乱数

30

40

50

---

フロントページの続き

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