

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7188875号
(P7188875)

(45)発行日 令和4年12月13日(2022.12.13)

(24)登録日 令和4年12月5日(2022.12.5)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全53頁)

(21)出願番号	特願2017-161835(P2017-161835)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	平成29年8月25日(2017.8.25)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2019-37495(P2019-37495A)	審査官	福田 知喜
(43)公開日	平成31年3月14日(2019.3.14)		
審査請求日	令和2年5月21日(2020.5.21)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に演出表示領域を構成し、当該演出表示領域で演出を実行することが可能である表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、
前記演出表示領域の態様を変化させることによって、該演出表示領域の外側の前記表示領域に、該演出表示領域と異なる特定表示領域を構成することが可能であり、

前記演出表示領域に前記演出として表示させていた特定画像を、前記演出表示領域から前記特定表示領域に向けて移動させることが可能であり、

前記演出表示領域において前記特定画像を第1態様にて表示させることが可能であり、
前記演出表示領域から前記特定表示領域に前記特定画像を移動させるときに前記特定画像を前記第1態様から該第1態様とは異なる第2態様へ変化させることが可能であり、
前記演出表示領域から前記特定表示領域へ前記特定画像が移動した後に、前記有利状態に制御されることを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定画像を前記特定表示領域に移動させた後に、前記演出表示領域において特別演出を実行可能であり、

前記演出表示領域においてエラー表示を表示可能であり、前記特定表示領域を構成するために前記演出表示領域の態様を変化させた場合であっても、前記エラー表示の態様は

10

20

変化させずに表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、いわゆるシェイクビジョン演出を実行可能な遊技機があった（たとえば、特許文献１参照）。シェイクビジョン演出とは、表示装置の画面が揺れているように見せる演出である。

10

【０００３】

シェイクビジョン演出が実行されていないときには、画像が表示される演出表示領域の外枠は、表示装置の表示可能範囲の外枠と一致している。シェイクビジョン演出が実行されるときには、演出表示領域の外枠の少なくとも一部が、表示装置の表示可能範囲の外枠の内側に表示され、演出表示領域の外枠が菱形や台形など様々な形状に連続的に変形される。演出表示領域に表示されている画像は、演出表示領域の外枠の変形に合わせて、変形される。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【０００４】

【文献】特開２０１５－１６４５９８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかし、特許文献１においては、シェイクビジョン演出が実行されるときに演出表示領域の外枠と、表示装置の表示可能範囲の外枠との間の特殊表示領域には、何も表示されない、つまり、黒一色とされる。このため、特殊表示領域を用いて遊技の興趣を向上させることができなかった。

【０００６】

30

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特殊表示領域を用いて遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

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

表示領域を有する表示手段（たとえば、演出表示装置９）と、

前記表示領域に演出表示領域（たとえば、演出表示領域９Ａ）を構成し、当該演出表示領域で演出を実行することが可能である表示制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

40

前記表示制御手段は、

前記演出表示領域の態様を変化させる（たとえば、縮小する、揺らす、傾きを加える）ことによって、該演出表示領域の外側の前記表示領域に、該演出表示領域と異なる特定表示領域（たとえば、特殊表示領域９Ｂ）を構成することが可能であり（たとえば、図１３参照）、

前記演出表示領域に表示させていた特定画像（たとえば、敵キャラクタ画像８５）を、前記演出表示領域から前記特定表示領域に向けて移動させることが可能であり（たとえば、図１３参照）、

前記演出表示領域において前記特定画像を第１態様にて表示させることが可能であり、前記演出表示領域から前記特定表示領域に前記特定画像を移動させるときに前記特定

50

画像を前記第 1 態様から該第 1 態様とは異なる第 2 態様へ変化させることが可能であり、

前記演出表示領域から前記特定表示領域へ前記特定画像が移動した後に、前記有利状態に制御されることを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定画像を前記特定表示領域に移動させた後に、前記演出表示領域において特別演出（たとえば、図 13（E）で示す、遊技者にとって有利な状態となることを示す、味方キャラクタ画像 84 が発するセリフを示す「やったぜ！」とのセリフ画像 87 を表示する演出）を実行可能であり、

前記演出表示領域においてエラー表示を表示可能であり、前記特殊表示領域を構成するために前記演出表示領域の態様を変化させた場合であっても、前記エラー表示の態様は変化させずに表示可能である。

10

（１） 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン）であって、

表示領域を有する表示手段（たとえば、演出表示装置 9）と、

前記表示領域に演出表示領域（たとえば、演出表示領域 9A）を構成し、当該演出表示領域で演出を実行することが可能である表示制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示領域の態様を変化させる（たとえば、縮小する、揺らす、傾きを加える）ことによって、該演出表示領域の外側の前記表示領域に、該演出表示領域と異なる特殊表示領域（たとえば、特殊表示領域 9B）を構成することが可能であり（たとえば、図 13 参照）、

20

前記演出表示領域に表示させていた特定画像（たとえば、敵キャラクタ画像 85）を、前記特殊表示領域に移動させることが可能である（たとえば、図 13 参照）。

【0008】

このような構成によれば、演出表示領域と特殊表示領域とで関連性を持たせて、両表示領域を有効に使って遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特殊表示領域の背景を、前記演出表示領域の背景と異ならせる（たとえば、図 13（B）～（E）で示すように、特殊表示領域 9B の背景として水玉模様を表示し、図 13（A）、（F）で示すように、演出表示領域 9A の背景として水玉模様を表示しない）。

30

【0010】

このような構成によれば、演出表示領域の態様の变化を分かり易く遊技者に示すことができる。

【0011】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

遊技者による動作を検出可能な動作検出手段（たとえば、プッシュボタン 120）をさらに備え、

前記表示制御手段は、前記動作検出手段の検出結果に応じて、前記演出表示領域の態様を変化させる（たとえば、図 13（A）、（B）参照）。

40

【0012】

このような構成によれば、遊技者による動作に応じて演出表示領域の態様が変化する。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0013】

（４） 上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、前記演出表示領域に表示させている所定画像（たとえば、味方キャラクタ画像 84）を前記特定画像に作用させる（たとえば、図 13（C）参照）ことによって、該特定画像を前記特殊表示領域に移動させる（たとえば、図 13（D）参照）。

【0014】

50

このような構成によれば、所定画像が作用することで特定画像が演出表示領域から特殊表示領域に移動したということを遊技者に示すことができる。その結果、演出表示領域と特殊表示領域とで関連性を持たせて、両表示領域を有効に使うことで遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特定画像を前記特殊表示領域に移動させた後に、前記演出表示領域において特定演出（たとえば、図 1 3 (E) で示す、遊技者にとって有利な状態となることを示す、味方キャラクタ画像 8 4 が発するセリフを示す「やったぜ！」とのセリフ画像 8 7 を表示する演出）を実行する。

10

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、遊技者の視線を特殊表示領域から演出表示領域に誘導することによって、効果的な視線誘導が可能となる。

【 0 0 1 7 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記演出表示領域においてエラー表示（たとえば、エラー表示 8 8 ）を表示可能であり（たとえば、図 1 4 (A) 参照）、

前記特殊表示領域を構成するために前記演出表示領域の態様を変化させた場合であっても、前記エラー表示の態様は変化させずに表示する（たとえば、図 1 4 (B) 参照）。

20

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、エラー表示の視認性を確保できる。

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

前記遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、

遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置 2 0 ）と、

前記有利状態中に、前記可変入賞手段を前記開状態に変化させるラウンド遊技を所定回数行なうことが可能な可変入賞制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 ）と、

30

前記ラウンド遊技の実行回数を報知する特定表示（たとえば、図 1 6 のラウンド数画像 9 5 の表示）を実行可能な報知手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）とをさらに備え、

前記可変入賞制御手段は、遊技媒体が入賞可能な第 1 ラウンド遊技（たとえば、図 1 5 の第 1 遊技ラウンド）と、第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態であるとともに、少なくとも 1 の遊技媒体が入賞可能な第 2 ラウンド遊技（たとえば、図 1 5 の第 2 遊技ラウンド）とを実行可能であり（たとえば、図 1 5 参照）、

前記報知手段は、前記第 1 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示を実行し（たとえば、図 1 6 (C) , (D) ）、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示の実行を制限する（たとえば、図 1 6 (E) , (F) ）。

40

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに特定表示の実行を制限することにより、有利状態において遊技者に損をした感情を与えることを抑制することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 0 】

【 図 1 】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【 図 2 】当り種別表を示す図である。

【 図 3 】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【 図 4 】各乱数を示す説明図である。

50

【図 5】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 6】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図 7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 12】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 13】スーパーリーチにおける演出表示装置での演出例を示す表示画面図である。

10

【図 14】演出表示装置でのエラー報知の例を示す表示画面図である。

【図 15】大当たり遊技状態における特別可変入賞球装置 20 の大入賞口の開放パターンを示すタイミングチャートである。

【図 16】大当たり遊技状態における演出表示装置 9 での演出（以下、大当たり演出とも呼ぶ）例を示す表示画面図である。

【図 17】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 18】ラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図 19】ラウンド後処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

20

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0022】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【0023】

パチンコ遊技機 1 は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 7 に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

30

【0024】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

40

【0025】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 122 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 125（図 3 参照）が設けられている。

50

【 0 0 2 6 】

打球供給皿（上皿）3を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ122の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124（図3参照）が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

10

【 0 0 2 7 】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な表示領域としての演出表示装置9が設けられている。遊技領域7においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て演出表示装置よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て演出表示装置9よりも右側の領域に主に設けられている。

20

【 0 0 2 8 】

第1経路に遊技球を流下させるために演出表示装置9の左側領域に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために演出表示装置9の右側領域に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。

【 0 0 2 9 】

なお、第1経路と第2経路とは、完全に別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。第1経路は、遊技領域7の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域7の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

30

【 0 0 3 0 】

遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。

【 0 0 3 1 】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、0～9の数字等および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。このような表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示領域（図柄表示エリアともいう）が形成される。

40

【 0 0 3 2 】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【 0 0 3 3 】

50

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器 8 a , 8 b を備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。

【 0 0 3 4 】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行され、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【 0 0 3 5 】

第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置 9 においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

【 0 0 3 6 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

20

【 0 0 3 7 】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の図柄の変動領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域で図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示領域で停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

30

【 0 0 3 8 】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置 9 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。また、リーチの中には、特別なスーパーリーチ以外のリーチとして、基本的なリーチであるノーマルリーチが含まれている。ノーマルリーチは、スーパーリーチよりも大当たりが発生しにくいように設定されたものである。

40

【 0 0 3 9 】

この実施の形態において、スーパーリーチにおいては、リーチ図柄が形成された後、所定の動画（たとえば、所定のキャラクタ動画等の動画）を表示した後、表示結果導出表示前の最終的な演出表示において、変動中の中演出図柄をスクロールさせる演出等の遊技者

50

の期待感を向上させるような複雑な演出表示が実行される。また、ノーマルリーチにおいては、リーチ図柄が形成された後、前述の動画を表示せずに背景画像（図柄の背景を構成する画像）の種類をリーチ状態となる前に表示されていた画像とは異ならせるような比較的簡素な演出表示が実行される。このようなノーマルリーチでは、たとえば、中図柄の最終停止図柄の停止表示前のスクロール状態において、たとえば、3図柄前等の任意の図柄数（図柄配列数）前の図柄から変動表示速度を減速する演出が行なわれることにより、表示結果導出表示前の最終的な演出表示が行なわれる。なお、ノーマルリーチでは、その他の演出表示が行なわれる場合もある。

【0040】

リーチ状態となった後に、リーチ図柄が形成された態様で大当り表示結果以外のはずれ表示結果となったときが、リーチはずれと呼ばれる。また、リーチ状態とならずにリーチ図柄が形成されない態様ではずれ表示結果となったときが、非リーチはずれと呼ばれる。

【0041】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0042】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。可変入賞球装置15は、第2始動入賞口14上部に電動により開閉動作が可能な左右一对の可動翼片（所謂電動チューリップ）が設けられ、可動翼片が閉鎖状態のときに、遊技球の進入が不可能な遊技者にとって不利な状態となり、可動翼片が開放状態のときに、遊技球の進入が可能な遊技者にとって有利な状態に制御される。したがって、可変入賞球装置15が閉鎖状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉鎖状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【0043】

演出表示装置9の左側方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【0044】

演出表示装置9の右側方には、遊技球が通過したことに基づいて普通図柄表示器10での普通図柄を変動表示の実行が可能となるゲート32が設けられている。遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

【0045】

普通図柄表示器10の変動表示の変動表示結果に基づいて、可変入賞球装置15が開放状態となると、遊技球が第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞可能な状態となる。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によっ

10

20

30

40

50

て開状態とされる。可変入賞球装置 15 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 15 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 13 よりも、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 14 に入賞しない。したがって、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 14 よりも、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第 1 始動入賞口 13 と第 2 始動入賞口 14 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

10

【 0 0 4 6 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。また、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報（保留記憶情報または保留情報と呼ぶ）を示す（特定する）場合にも用いられる。このように、保留表示は、未だ開始されていない変動表示について、保留表示として表示するものである。

20

【 0 0 4 7 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の上方には、第 2 始動入賞口 14 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

30

【 0 0 4 8 】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 13 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

40

【 0 0 4 9 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 特別図柄の変動表示が開始可能となる第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出

50

図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 0 】

この実施形態において、第 1 始動入賞口 1 3 は、遊技領域 7 に設けられた遊技釘の配設態様により、演出表示装置 9 の左側にある第 1 経路からの遊技球が入賞可能とされているが、演出表示装置 9 の右側にある第 2 経路からの遊技球の入賞が不可能とされている。したがって、遊技者が左打ちをしたときにのみ、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞が可能である。

【 0 0 5 1 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が開始可能となる第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 2 】

この実施形態において、第 2 始動入賞口 1 4 は、遊技領域 7 に設けられた遊技釘の配設態様により、演出表示装置 9 の左側にある第 1 経路と、その右側にある第 2 経路との両方からの遊技球の入賞が可能である。しかし、第 2 始動入賞口 1 4 が開放する条件となる普通図柄の変動表示を実行させる条件として用いられるゲート 3 2 が、演出表示装置 9 の右側にある第 2 経路に設けられているため、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞を狙うときには、遊技球を右打ちしてゲート 3 2 への通過を狙う必要がある。したがって、第 2 始動入賞口 1 4 への遊技球の進入は、主に右打ち時における第 2 経路からなされることとなる。

【 0 0 5 3 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の変動表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示をする。第 1 特別図柄の変動表示と、演出図柄の変動表示とは同期している。第 2 特別図柄の変動表示と、演出図柄の変動表示とは同期している。第 1 特別図柄表示器 8 a、または、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当たり表示結果として大当たりを想起させる演出図柄の組合せが停止表示される。

【 0 0 5 4 】

また、演出表示装置 9 の表示領域中における下端部には、発生した保留記憶情報を表示する画像（以下、保留画像または保留表示と呼ぶ）が保留記憶情報の数に対応して表示される保留表示エリアが形成される（図示省略、図 1 7 の保留表示エリア 1 8 c）。保留表示エリアでは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを区別した形式で保留記憶情報が表示される。たとえば、演出表示装置 9 において、第 1 保留記憶数は左側の保留表示エリアに表示され、第 2 保留記憶数は右側の保留表示エリアに表示される。第 1 保留表示エリアと第 2 保留表示エリアとを区別して表示することにより、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる保留記憶情報である第 1 保留記憶情報（第 1 保留記憶データ）と、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる保留記憶情報である第 2 保留記憶情報（第 2 保留記憶データ）とを容易に区別可能となる。

【 0 0 5 5 】

保留表示エリアから消去された（移動された、シフトされた）保留表示に対応する変動表示の実行中に当該変動表示に対応する変動対応表示を示す画像（以下、アクティブ画像またはアクティブ表示と呼ぶ）を表示するアクティブ表示エリアが保留表示エリアの中央部に形成される（図示省略、図 1 7 の変動表示のアクティブ表示エリア A H A）。アクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示エリアにおいては、保留表示エリアにおいて表示されていた保留画像が、たとえば、アクティブ表示エリアに移動（シフト）される等、それまでに表示されていた保留画像に対応するものであることが特定可能な態様でアクティブ画像が表示される。なお、アクティブ表示エリアは、演出表示装置 9 における表示領域のうちの何れの位置に配置されてもよい。

【 0 0 5 6 】

なお、保留表示エリアは、第 1 保留表示エリアと第 2 保留表示エリアとを区別せずに合算した表示態様で保留記憶情報が表示されるようにしてもよい。このような合算保留記憶表示により、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

10

【 0 0 5 7 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、遊技者にとって有利な開放状態（遊技球が入賞可能なことにより有利）と、遊技者にとって不利な閉鎖状態（遊技球が入賞不可能なことにより有利）とに開閉可能な装置である。第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

20

【 0 0 5 8 】

なお、特別可変入賞球装置 2 0 が閉鎖状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【 0 0 5 9 】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当たりの種別が複数設けられており、大当たりとすることが決定されたときには、いずれかの当たり種別が選択される。

30

【 0 0 6 0 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 2 8 が設けられている。

【 0 0 6 1 】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【 0 0 6 2 】

40

図 2 の当たり種別表においては、大当たりにおける当たりの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間、大当たり遊技状態における第 1 遊技ラウンドの回数、大当たり遊技状態における第 2 遊技ラウンドの回数、および、大当たり遊技状態における実質的に遊技球を多数獲得可能な実質ラウンド数が示されている。

【 0 0 6 3 】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開閉される遊技としてのラウンド遊技が所定回数（この例では 1 6 回）繰返し実行される。ラウンド遊技は、特別可変入賞球装置 2 0 に遊技球が入賞可能な第 1 ラウンド遊技と、特別可変入賞球装置 2 0 が第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態であるとともに、少なくとも 1 個の遊技球が入賞可能な

50

第 2 ラウンド遊技とを含む。

【 0 0 6 4 】

第 1 ラウンド遊技は、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において第 1 所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、第 1 所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態となる第 1 遊技ラウンドに制御される遊技である。

【 0 0 6 5 】

第 2 ラウンド遊技は、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において第 2 所定期間（たとえば 1 . 8 秒間）が経過したこと、または、第 1 所定個数（たとえば 1 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態となる第 2 遊技ラウンドに制御される遊技である。

10

【 0 0 6 6 】

ラウンド遊技は、第 1 ラウンド遊技と第 2 ラウンド遊技との一方、または、両方の組合せよりなるラウンドによる特別可変入賞球装置 2 0 の開放回数が、予め定められた上限値となる特定回数（たとえば、1 6 回）となるまで繰返される。具体的に、第 1 ラウンド遊技と第 2 ラウンド遊技とのそれぞれについては、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における特別可変入賞球装置 2 0 の開放回数が予め定められた上限値となる 1 6 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【 0 0 6 7 】

20

このようにラウンド遊技は、大当り遊技状態において、第 1 遊技ラウンドおよび第 2 遊技ラウンドのような遊技ラウンドで特別可変入賞球装置 2 0 の開放が開放されることにより、特別可変入賞球装置 2 0 への遊技球の入賞により賞球（出球とも呼ぶ）としての遊技球を獲得可能となる遊技状態である。

【 0 0 6 8 】

第 1 遊技ラウンドおよび第 2 遊技ラウンドの各ラウンドにおいては、特別可変入賞球装置 2 0 における遊技球 1 個の入賞に対して 1 0 個の賞球の払出しがある。したがって、第 1 遊技ラウンドでは、基本的に、1 開放回あたり約 1 0 0 個（ $1 0 \times 1 0 = 1 0 0$ ）の出球を獲得することができる。第 2 遊技ラウンドでは、基本的に、1 開放回あたり約 1 0 個（ $1 \times 1 0 = 1 0$ ）の出球を獲得することができる。

30

【 0 0 6 9 】

さらに、第 1 遊技ラウンドおよび第 2 遊技ラウンドの各ラウンドにおいては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態から閉鎖される直前に、偶然に遊技球が所定個数（1 0 個または 1 個）よりも多い特別個数（1 1 ~ 1 2 個目、または、1 ~ 2 個）入賞することがある。このような基本的な入賞個数（所定の基準）を超える入賞を以下では、オーバー入賞と称する。オーバー入賞が発生することで、遊技者はより多くの出球を獲得することができる。

【 0 0 7 0 】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

40

【 0 0 7 1 】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当り」のうち、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ば

50

れる。

【 0 0 7 2 】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【 0 0 7 3 】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および / または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【 0 0 7 4 】

電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうきと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうきは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【 0 0 7 5 】

この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【 0 0 7 6 】

また、この実施の形態においては、大当り確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【 0 0 7 7 】

高確率状態に制御されたときに、時短状態および高ベース状態に制御されるが、時短状態および高ベース状態は、制御の開始条件および終了条件が同じであるので、時短状態および高ベースに制御されている状態を、時短状態という用語で代表して示す場合があり、高ベース状態という用語で代表して示す場合がある。

【 0 0 7 8 】

この実施の形態によるパチンコ遊技機 1 は、演出表示装置 9 の左側にある第 1 経路からしか第 1 始動入賞口 13 に遊技球が進入できない構成であるため、高ベース状態よりも第 2 始動入賞口 14 に遊技球を進入させにくい低ベース状態において、遊技者は、左打ちを

10

20

30

40

50

して第1始動入賞口13への遊技球の進入を狙うことにより特別図柄の変動表示を実行させるのが一般的である。この実施の形態によるパチンコ遊技機1は、演出表示装置9の右側にある第2経路にゲート32が設けられているため、低ベース状態よりも第2始動入賞口14に遊技球を進入させやすい高ベース状態において遊技者は、右打ちをしてゲート32および第2始動入賞口14への遊技球の進入を狙うことにより特別図柄の変動表示を実行させるのが一般的である。

【0079】

したがって、高ベース状態よりも第2始動入賞口14に遊技球を進入させにくい低ベース状態においては、遊技者が左打ちをして第1始動入賞口13への遊技球の進入を狙うのが一般的であることにより、第1保留記憶のみが発生しやすく、保留表示としては、主に第1保留記憶に対応する保留画像のみが表示される。一方、低ベース状態よりも第2始動入賞口14に遊技球を進入させやすい高ベース状態においては、遊技者が右打ちをして第2始動入賞口14への遊技球の進入を狙うのが一般的であることにより、第2保留記憶のみが発生しやすく、保留表示としては、主に、第2保留記憶に対応する保留画像のみが表示される。

【0080】

なお、第1始動入賞口13には、第1経路と第2経路との両方から遊技球が進入可能としてもよい。また、第2始動入賞口14には、第2経路のみから遊技球が進入可能としてもよい。また、ゲート32は、演出表示装置9の左側にある第1経路に設けられてよく、演出表示装置9の左側にある第1経路と、演出表示装置9の右側にある第2経路との両方に設けられてもよい。

【0081】

図2に示すように、大当たりとしては、第1通常大当たり～第3通常大当たり、および、第1確変大当たり～第3確変大当たりよりなる6種類の大当たりが設けられている。

【0082】

第1～第3通常大当たりは、大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【0083】

第1～第3確変大当たりは、大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、確変大当たりの終了条件を次の大当たりが発生するまでという条件としてもよい。

【0084】

第1通常大当たりおよび第1確変大当たりは、第1遊技ラウンド数が16回で第2遊技ラウンド数が0回であり実質ラウンド数が16R（ラウンド）の大当たりである。第2通常大当たりおよび第2確変大当たりは、第1遊技ラウンド数が6回で第2遊技ラウンド数が10回であり実質ラウンド数が6Rの大当たりである。第3通常大当たりおよび第3確変大当たりは、第1遊技ラウンド数が3回で第2遊技ラウンド数が13回であり実質ラウンド数が3Rの大当たりである。

【0085】

実質ラウンド数が16Rの大当たりでは、基本的に約1600個の出球（賞球）を遊技者が得ることが可能である。実質ラウンド数が6Rの大当たりでは、基本的に約600個の出球（賞球）を遊技者が得ることが可能である。実質ラウンド数が3Rの大当たりでは、基本

的に約 300 個の出球（賞球）を遊技者が得ることが可能である。

【0086】

図 3 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 3 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 における遊技の進行等を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムにしたがって制御動作を行なう CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ROM 54 および RAM 55 が内蔵された 1 チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

10

【0087】

RAM 55 は、その一部または全部が電源基板（図示省略）で作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。

20

【0088】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU 56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0089】

乱数回路 503 は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

30

【0090】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載されている。また、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。

40

【0091】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b および普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう。

【0092】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101 を含む演出制御用マイクロコンピュータ

50

100、ROM102、RAM103、VDP109、および、I/Oポート部105等を搭載している。ROM102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM103は、ワークメモリとして使用される。ROM102およびRAM103は、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されてもよい。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行なう。

【0093】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方方向にのみ信号を通過させる中継基板77を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置9の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行なったり、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行なったりすることで各種の演出制御を行なう。

10

【0094】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ121から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレーションモータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

20

【0095】

図4は、各乱数を示す説明図である。図4においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0096】

(1) ランダムR：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当りの種類(種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別)および大当り図柄を決定する(大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン(変動時間)を決定する(変動パターン判定用)。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する(ランダム4初期値決定用)。

30

【0097】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数(ランダムR)の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

40

【0098】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の

50

形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

【００９９】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【０１００】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

【０１０１】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【０１０２】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【０１０３】

図５は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ａ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【０１０４】

通常時大当たり判定テーブルには、図５（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図５（Ａ）の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第１大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数（１０倍の個数）の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第２大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【０１０５】

10

20

30

40

50

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウンタ値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。

【0106】

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

10

【0107】

図5(B)、および、図5(C)の第1、第2特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当たりの種別を「第1～第3通常大当たり」および「第1～第3確変大当たり」のうちのいずれかの当りに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

【0108】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「第1～第3通常大当たり」および「第1～第3確変大当たり」のそれぞれの大当たりに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「第1～第3通常大当たり」および「第1～第3確変大当たり」のそれぞれの大当たりに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。

20

【0109】

また、図5(B)、(C)に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値(大当たり図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「第3通常大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「第3確変大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

30

【0110】

大当たり種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当たり種別として、ランダム1の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム1の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【0111】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルとは、確変大当たり決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当たり種別として、大当たり遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当たりのうちから大当たり種別を選択するときには、図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、ラウンド数(実質ラウンド数)が多い大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当たりの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、確変大当たり(第1～第3確変大当たり)に決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当たりとなる割合を高

40

50

くすることができる。また、第 1 特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

次に、図 6 を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図 6 は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【 0 1 1 3 】

図 6 には、(a) に通常状態はずれ時判定テーブル、(b) に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、(c) に通常大当り時判定テーブル、(d) に確変大当り時判定テーブルが示されている。図 6 (a) ~ (d) の各判定テーブルは、ROM 5 4 に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定(決定)するために用いられる。

10

【 0 1 1 4 】

図 6 に示す判定テーブルは、ランダム 2 と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム 3 と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【 0 1 1 5 】

図 6 の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示す。

20

【 0 1 1 6 】

また、図 6 の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

【 0 1 1 7 】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当りとなるとときに選択される割合が高く、大当りとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い(たとえば、ノーマルリーチ 1 0 秒、スーパーリーチ 5 0 秒 ~ 8 0 秒)変動パターンである。なお、スーパーリーチには、4 種類の変動パターンが設定されており、第 1 スーパーリーチ < 第 2 スーパーリーチ < 第 3 スーパーリーチ < 第 4 スーパーリーチとなるような関係で大当り期待度(大当りとなる可能性)が高いことを示す。

30

【 0 1 1 8 】

なお、“期待度”とは、大当りに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当りに対する期待度(信頼度ともいう)とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当りとなる期待度(大当りとなる割合)であり、たとえば、リーチ変動が 1 0 0 回行なわれた場合に 6 0 回大当りとなるのであれば、大当りに対する期待度が 6 0 % (大当りが出現する出現率(確率)が 6 0 %)となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度(確変となる割合)のことをいう。

40

【 0 1 1 9 】

なお、はずれ時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。通常大当り時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当り」の表示結果となる変動パターンである。確変大当り時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当り」の表示結果となる変動パターンである。

【 0 1 2 0 】

これらの情報に基づいて、たとえば、図 6 (a) の「変動パターン」の欄に示された「第 4 スーパーリーチ (8 0 秒) 」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動

50

時間が 80 秒で実行される第 4 スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

【0121】

図 6 のテーブルで「ランダム 2 範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム 2 範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム 2 (1 ~ 251) のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム 2 の値が 1 ~ 251 の乱数値のうち、140 ~ 229 に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

10

【0122】

また、図 6 のテーブルで「ランダム 3 範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム 3 範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「スーパーリーチ」の種別に属する変動パターンは、「第 1 スーパーリーチ」、「第 2 スーパーリーチ」、「第 3 スーパーリーチ」、および、「第 4 スーパーリーチ」である。

【0123】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム 3 (1 ~ 220) のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム 3 が 1 ~ 220 の乱数値のうち、1 ~ 70 に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、「第 1 スーパーリーチ (50 秒)」の変動パターンとすることが決定される。

20

【0124】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 (a) の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 (b) の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図 6 (a) , 図 6 (b) の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

30

【0125】

時短状態が否かにかかわらず第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図 6 (c) の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態が否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図 6 (d) の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

【0126】

図 6 (b) の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図 6 (a) の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、通常変動の変動時間が短く設定されている。そして、図 6 (b) の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図 6 (a) の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動 (ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む) よりも変動時間が短い通常変動 (非リーチはずれ変動 (リーチとならずにはずれ表示結果となる変動)) に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

40

【0127】

これにより、非時短状態 (通常状態) のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態

50

のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

【0128】

はずれとなるときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ>スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図6(c)および図6(d)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ<スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出がされることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0129】

また、大当たりのうち確変大当たりとなるときに選択される図6(d)の判定テーブルでは、大当たりのうち通常大当たりとなるときに選択される図6(c)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当たりとなるときには、通常大当たりとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【0130】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第1特別図柄および第2特別図柄のうち、変動表示の実行対象となる特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるとき(たとえば、実行対象となる保留記憶数が3以上)と、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、実行対象となる保留記憶数が所定数以上であるときには、当該保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも(たとえば、実行対象となる保留記憶数が3以上)リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む)の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数時短制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数時短制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。

【0131】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図7に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0132】

図7のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【 0 1 3 3 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 3 (H) は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【 0 1 3 4 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド (図柄確定指定コマンド) である。

【 0 1 3 5 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2 (H) は、大当たりの種別 (第 1 ~ 第 3 通常大当たり、第 1 ~ 第 3 確変大当たり) ごとに大当たり遊技状態開始を指定する大当たり開始指定コマンドである。

10

【 0 1 3 6 】

コマンド A 1 X X (H) は、大当たり遊技状態における X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A 2 X X (H) は、大当たり遊技状態における X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【 0 1 3 7 】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2 (H) は、大当たりの種別 (第 1 ~ 第 3 通常大当たり、第 1 ~ 第 3 確変大当たり) ごとに大当たり遊技状態終了を指定する大当たり終了指定コマンドである。

【 0 1 3 8 】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A 4 0 2 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

20

【 0 1 3 9 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確率状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態 (高ベース状態) であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であることを指定する確変状態指定コマンドである。

【 0 1 4 0 】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が第 2 保留記憶数を示す。

30

【 0 1 4 1 】

なお、第 1 保留記憶数を示すための第 1 保留記憶数指定コマンドと、第 2 保留記憶数を示すための第 2 保留記憶数指定コマンドとを送信することにより、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において保留記憶数を特定可能とするが、これに限らず、変動表示が実行されるごとに、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数を減算するための保留記憶数減算指定コマンドを送信することにより、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、保留記憶数が特定可能となるようにしてもよい。

40

【 0 1 4 2 】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【 0 1 4 3 】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、始動入賞時に、大当

50

りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

【0144】

また、コマンドD0XXは、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入賞通知コマンドである。大入賞口入賞通知コマンドは、たとえば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板31から演出制御基板80と送信される。

【0145】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶データ）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を説明する。保留記憶バッファは、RAM55に設けられる。

【0146】

第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのそれぞれには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数（ランダムR）、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。

【0147】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

【0148】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時に抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

【0149】

このように保留記憶バッファに記憶されたデータは、後述するように、始動入賞時に読出されて先読み予告演出のために用いられるとともに、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。

【0150】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1（第2）始動入賞指定コマンド、および、第1（第2）保留記憶数指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板31から演出制御基板80へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1（第2）始動入賞指定コマンド、および、第1

10

20

30

40

50

(第2) 保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【0151】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

10

【0152】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間(たとえば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【0153】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理(乱数回路503を初期設定)、表示用乱数更新処理(変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理)、および、初期値用乱数更新処理(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理)等が実行される。

20

【0154】

図8は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図8に示すステップS(以下、単に「S」と示す)20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(S20)。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう(スイッチ処理:S21)。

30

【0155】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう表示制御処理を実行する(S22)。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、S32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0156】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう(判定用乱数更新処理:S23)。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう(初期値用乱数更新処理, 表示用乱数更新処理:S24, S25)。

40

【0157】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行なう(S26)。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0158】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう(S27)。普通図柄プロセス処理では、CP

50

U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 5 9 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、C P U 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

【 0 1 6 0 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカ
ウントスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（
S 3 0）。

10

【 0 1 6 1 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（S 3 1：出力処理）。

【 0 1 6 2 】

また、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定
する特別図柄表示制御処理を行なう（S 3 2）。

20

【 0 1 6 3 】

さらに、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S 3 3）。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

【 0 1 6 4 】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

30

【 0 1 6 5 】

図 9 は、特別図柄プロセス処理（S 2 6）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 2）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行なう。

【 0 1 6 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において、R A M 5 5 には、前述したように、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第 1 保留記憶データ）が発生した順番にしたがって記憶される第 1 保留記憶バッファと、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第 2 保留記憶データ）が発生した順番にしたがって記憶される第 2 保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。

40

【 0 1 6 7 】

始動口スイッチ通過処理では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていれば、第 1 保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第 1 保留記憶データの記憶数を計数する第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第 1

50

保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。

【0168】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）では、第1保留記憶データおよび第2保留記憶データのような保留記憶データを所定の順番で読出す。そして、当該保留記憶データのうちの当り判定用乱数のデータに基づき、変動表示の表示結果を当りとするか否かの決定をする。さらに、当りとする決定がされた場合に、当該保留記憶データのうちの当り種別判定用乱数のデータに基づき、当り種別の決定等をする。この実施の形態では、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示器8bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示器8aの変動表示に優先して実行される。変動パターン設定処理（S301）では、特別図柄通常処理で読出された保留記憶データのうち、変動パターン種別判定用乱数のデータに基づき、変動パターン種別を決定し、決定された変動パターン種別に属する変動パターンのうちから、特別図柄通常処理で読出された保留記憶データのうち、変動パターン判定用乱数のデータに基づき、変動パターンの決定をする。そして、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう。

【0169】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【0170】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当りの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（S305）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理（S307）に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

【0171】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図10は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0172】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(S703)、以下の演出制御処理を実行する。

【0173】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理(たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等)等を行なう(コマンド解析処理:S704)。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう(S705)。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

10

【0174】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数(演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3等)を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(S706)。このような乱数SR1-1~SR1-3のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

20

【0175】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御(保留表示の移動、消去等)を行なう保留記憶表示制御処理を実行する(S707)。

【0176】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0177】

30

ここで、演出制御基板80に搭載されたRAM103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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0178】

演出制御フラグ設定部には、たとえば演出表示装置9の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板31から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。たとえば、演出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。

40

【0179】

演出制御タイマ設定部には、たとえば演出表示装置9の画面上における演出画像の表示動作等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。たとえば、演出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。

【0180】

演出制御カウンタ設定部には、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。たとえば、演出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ト値を示すデータが記憶される。

【0181】

50

演出制御バッファ設定部には、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。たとえば、演出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。

【0182】

図11は、図10に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理(S500)を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。

【0183】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0184】

先読み演出処理(S500)は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報(保留記憶情報)に基づいた特別図柄の変動表示(図柄変動)の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【0185】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【0186】

演出図柄変動開始処理(S801)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理(S802)は、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理(S803)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示を停止し、変動表示の表示結果(最終停止図柄)を導出表示する制御を行なう処理である。

【0187】

大当たり表示処理(S804)は、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理(S805)は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行する。ラウンド後処理(S806)は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。また、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了演出処理(S807)は、演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【0188】

図12は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なう。

【0189】

10

20

30

40

50

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する（S 6 0 1）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果 1 指定コマンドが受信されたか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（S 6 0 2）。

【 0 1 9 0 】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ROM 1 0 2 に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（S 6 0 4）、S 6 1 6 へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 のそれぞれの数値データが対応付けられている。

10

【 0 1 9 1 】

S 6 0 4 の処理では、所定のタイミングで SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左，中，右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

20

【 0 1 9 2 】

S 6 0 2 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 6 0 5）、S 6 1 6 へ進む。S 6 0 5 の処理では、所定のタイミングで SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、SR 1 - 1 から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左，右の各演出図柄の停止図柄として決定され、SR 1 - 2 から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当り図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、中図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

30

【 0 1 9 3 】

また、S 6 0 1 の処理でははずれとすることに決定されていない場合（大当たりとすることが決定された場合）に（S 6 0 1 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 6 0 3）、S 6 1 6 へ進む。

【 0 1 9 4 】

S 6 0 3 では、次のように大当たりの種別に応じて当り図柄の組合せを決定する。表示結果 2 指定コマンドから表示結果 7 指定コマンドのうちのどの表示結果指定コマンドが受信されたかに基づいて、確変大当たりと、通常大当たりとのうちから、大当たりの種別を判定し、確変大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで SR 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、SR 1 - 1 と確変大当たり図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「7，7，7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの確変大当たり図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで SR 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、SR 1 - 1 と通常大当たり図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「4，4，4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの通常大当たり図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当たり遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いら

40

50

れる。

【 0 1 9 5 】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、演出図柄の変動表示の演出（擬似連等の変動表示態様を含む）、保留等変化の演出、および、予告演出等の各種演出を設定する処理）を行なう演出設定処理（S 6 1 6）を実行した後、S 6 1 7に進む。

【 0 1 9 6 】

S 6 1 7では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。S 6 1 7においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、S 6 1 6の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

10

【 0 1 9 7 】

ROM 1 0 2に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置9の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作等の各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

20

【 0 1 9 8 】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

【 0 1 9 9 】

次いで、S 6 1 7で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 6 1 8）。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（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S 6 1 9）。

30

【 0 2 0 0 】

S 6 1 9の処理を実行したら、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ27）の制御を開始する（S 6 2 0）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP 1 0 9に指令を出力する。また、各種LED等の発光体を点灯／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板35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27からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【 0 2 0 1 】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S 6 2 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 8 0 2）に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する（S 6 2 2）。そして、演出図柄変動開始処理が終了する。

【 0 2 0 2 】

演出制御用CPU 1 0 1は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM 1 0 2に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

50

【 0 2 0 3 】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【 0 2 0 4 】

次に、本実施の形態で実行される各種の演出について説明する。本実施の形態においては、スーパーリーチにおける演出の 1 つとして、シェイクビジョン演出が実行される。

【 0 2 0 5 】

図 1 3 は、スーパーリーチにおける演出表示装置 9 での演出例を示す表示画面図である。図 1 3 を参照して、スーパーリーチにおいては、リーチ図柄が形成された後、変動パターンに応じて様々な演出が実行されるが、その 1 つとして図 1 3 で示すような演出が実行される。このような演出を実行するか否かは、図 1 2 のステップ S 6 1 6 およびステップ S 6 1 7 で決定される。

【 0 2 0 6 】

図 1 3 (A) を参照して、スーパーリーチとなり、リーチ図柄が形成された後は、演出図柄 8 1 ~ 8 3 は、小図柄として演出表示装置 9 の演出表示領域 9 A の角部で変動表示される。演出表示領域 9 A の中央部では、様々なスーパーリーチ演出が実行され、その 1 つとして、味方キャラクタ画像 8 4 と敵キャラクタ画像 8 5 とが対決するバトル演出が実行される。

20

【 0 2 0 7 】

スーパーリーチ演出が進行し、ある段階でプッシュボタン 1 2 0 等の動作検出手段の操作を促す操作促進演出として動作検出手段の形状を模した操作促進画像 8 6 が表示される場合がある。この操作促進画像 8 6 が表示されているときに、プッシュボタン 1 2 0 が操作されると、その後のスーパーリーチ演出が進行し、操作されないと、その後のスーパーリーチ演出が進行しない。これにより、遊技者による動作に応じて演出表示領域 9 A の態様が変化するので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 0 8 】

なお、操作促進演出に対して動作検出手段の操作がされた場合であってもされない場合であっても、変動表示時間の経過に応じて、操作の有無に関わらない演出、たとえば、変動表示の表示結果を導出表示する演出や、表示結果に応じた演出などは実行される。

【 0 2 0 9 】

図 1 3 (B) を参照して、プッシュボタン 1 2 0 が操作されると、演出表示領域 9 A において、味方キャラクタ画像 8 4 と敵キャラクタ画像 8 5 との対決の演出が開始される。これに伴ない、演出表示領域 9 A が縮小され、演出表示領域 9 A の外枠と、演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠との間に、特殊表示領域 9 B が構成される。つまり、演出表示装置 9 の表示領域に、演出表示領域 9 A に加えて、特殊表示領域 9 B が構成される。特殊表示領域 9 B には、演出表示領域 9 A の背景（図 1 3 では、単色の背景）と異なる背景（図 1 3 では、水玉模様の背景）が表示される。これにより、演出表示領域 9 A の態様の变化を分かり易く遊技者に示すことができる。

40

【 0 2 1 0 】

なお、図 1 3 (B) においては、特殊表示領域 9 B が構成されている場合に、演出表示領域 9 A の外枠は、演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠と全く重なっていないが、一時的または常時、演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠の一部と重なるようにしてもよい。

【 0 2 1 1 】

50

特殊表示領域 9 B の背景は、他の背景、たとえば、水玉模様とは異なる他の模様の背景であってもよいし、黒色や白色や青色や緑色や赤色などの単色の背景であってもよいし、虹色のような複数色の背景であってもよいし、風景などの背景的な画像の背景であってもよい。大当りなどの遊技者によって有利な状態となる期待度に応じて、特殊表示領域 9 B の背景を異ならせるようにしてもよい。たとえば、黒色、青色、緑色、赤色、水玉模様、虹色の順に、有利な状態となる期待度が高くなるようにしてもよい。また、演出表示領域 9 A で実行される演出の種類によって特殊表示領域 9 B の態様が異なるようにしてもよい。

【0212】

演出表示領域 9 A の外枠は、表示されている演出画像の動きの大きさや速さなどの態様に合わせて変形される。たとえば、演出画像が大きくまたは小さく動いている場合は、それぞれ、外枠も大きくまたは小さく変形される。演出画像が速くまたは遅く動いている場合は、それぞれ、外枠も速くまたは遅く変形される。これにより、演出表示領域 9 A に表示されている演出画像によって、演出表示装置 9 が動かされているように、遊技者に見せることができる。また、演出表示領域 9 A の外枠の変化の態様が複数種類あって、その態様によって、遊技者にとって有利な状態となる期待度を示唆するようにしてもよい。

【0213】

また、小図柄として表示されている演出図柄 8 1 ~ 8 3 および保留表示 9 9 は、演出表示領域 9 A の態様が変化しても、その変化に合わせて動かしたり態様を変化させたりしないことによって、視認性を確保している。これによって、演出画像と比較して重要な情報である、演出図柄 8 1 ~ 8 3 および保留表示 9 9 を遊技者が視認し易くすることができる。

【0214】

図 1 3 (C) および図 1 3 (D) を参照して、対決の結果、味方キャラクタ画像 8 4 が勝利すると、味方キャラクタ画像 8 4 の作用（ここでは、パンチ）によって、敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動させられる（ここでは、吹っ飛ばされる）。このように、演出表示領域 9 A に表示されていた敵キャラクタ画像 8 5 などの画像を、特殊表示領域 9 B に移動させることが可能である。

【0215】

これにより、味方キャラクタ画像 8 4 が作用することで敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動したということを遊技者に示すことができる。その結果、演出表示領域 9 A と特殊表示領域 9 B とで関連性を持たせて、両表示領域を有効に使って遊技の興趣を向上させることができる。

【0216】

なお、敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動するとき、別の演出、たとえば、演出表示装置 9 の少なくとも一部（たとえば、敵キャラクタ画像 8 5 が表示されている部分）を、演出表示装置 9 の前に移動可能な可動役物または演出表示装置 9 に表示されている他の画像が覆い隠す演出や、演出表示装置 9 の表示領域の少なくとも一部（たとえば、敵キャラクタ画像 8 5 が表示されている部分）がブラックアウトする演出を実行するようにしてもよい。このようにした場合は、敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動している状態を遊技者が視認することはできないが、このような場合でも、敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動したということができる。

【0217】

なお、特殊表示領域 9 B に移動させられる敵キャラクタ画像 8 5 などの画像は、演出表示領域 9 A に表示されているときと、特殊表示領域 9 B に表示されているときとで、態様が異なるようにしてもよい。また、演出表示領域 9 A や特殊表示領域 9 B に表示されている間の演出の進行に合わせて画像の態様が変化するようにしてもよい。たとえば、演出表示領域 9 A に敵キャラクタ画像 8 5 が表示されているときに味方キャラクタ画像 8 4 からの攻撃に応じた動きをするようにしてもよいし、敵キャラクタ画像 8 5 が演出表示領域 9 A に表示されているときは気絶している態様でないが、特殊表示領域 9 B に表示されているときは気絶している態様にするようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 8 】

また、図 1 3 (D) においては、敵キャラクタ画像 8 5 と演出表示領域 9 A の外枠の線との間に隙間があるが、両者の区別をし易くするために便宜的にそのようにしており、実際には両者の間には隙間はない。

【 0 2 1 9 】

図 1 3 (E) を参照して、敵キャラクタ画像 8 5 を特殊表示領域 9 B に移動させた後、演出表示領域 9 A において、遊技者にとって有利な状態（たとえば、大当たり）となることを示す演出（ここでは、味方キャラクタ画像 8 4 が発するセリフを示す「やったぜ！」とのセリフ画像 8 7 を表示する演出）が実行される。これにより、遊技者の視線を特殊表示領域 9 B から演出表示領域 9 A に誘導することによって、効果的な視線誘導が可能となる。

10

【 0 2 2 0 】

図 1 3 (F) を参照して、セリフ画像 8 7 を表示した後、演出表示装置 9 の表示領域から特殊表示領域 9 B が除去され、演出表示領域 9 A が元の大きさおよび形状に戻され、演出表示領域 9 A に、演出図柄 9 1 ~ 9 3 の変動表示の表示結果、および、大当たりとなったことを示す大当たり画像 9 4 が表示される。

【 0 2 2 1 】

なお、遊技領域 7 の周辺や遊技領域 7 に設けられるランプを、演出表示領域 9 A の態様の変化に応じて発光させるようにしてもよい。たとえば、演出表示領域 9 A が左右に横揺れしているような態様で変化している場合は、その変化に応じて、点灯するランプを、順次、左右に切替えるようにしてもよい。また、演出表示領域 9 A が小さくなるような態様で変化している場合は、その変化に応じて、点灯するランプを、演出表示装置 9 に向かって、順次、切り替えるようにしてもよい。

20

【 0 2 2 2 】

また、図 1 3 においては、演出表示領域 9 A および特殊表示領域 9 B の両方に跨る演出に関する表示は、敵キャラクタ画像 8 5 のみであったが、これに限定されず、両方に跨る演出に関する表示は、演出表示領域 9 A から特殊表示領域 9 B に移動させられる画像と異なる演出表示（たとえば、演出表示領域 9 A で実行される上述のスーパーリーチ演出のような演出を盛り上げたり、キャラクタなどの演出画像を強調したりするためのエフェクト画像）が含まれるようにしてもよい。

【 0 2 2 3 】

図 1 4 は、演出表示装置 9 でのエラー報知の例を示す表示画面図である。図 1 4 (A) を参照して、図 1 3 (A) や図 1 3 (F) で示したような演出表示領域 9 A で表示演出が実行されているときに、パチンコ遊技機 1 でエラーが発生すると、「エラー発生！店員を呼んで下さい！」といったようなエラー表示 8 8 が表示される。

30

【 0 2 2 4 】

図 1 4 (B) を参照して、このようなエラー表示 8 8 は、特殊表示領域 9 B を構成するために演出表示領域 9 A の態様を変化させた場合であっても、演出表示領域 9 A のみが構成されているときのエラー表示 8 8 の態様から変化させずに表示される。これにより、エラー表示 8 8 の視認性を確保できる。

【 0 2 2 5 】

また、本実施の形態では、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御される。そして、大当たり遊技状態中であるラウンド中には、遊技球の入賞によって付与される遊技球数に関連した報知演出が実行される。ここで、遊技球数に関連した報知演出には、入賞した遊技球に対して払出される獲得遊技球の数を報知する演出が含まれる。また、遊技球数に関連した報知演出には、オーバー入賞が発生したときに報知の態様を変化させることでオーバー入賞の発生を報知する演出が含まれる。このように、遊技球数に関連した演出とは、獲得した遊技球（遊技球数）に対する何らかの報知を行なう演出である。

40

【 0 2 2 6 】

また、遊技球数に関連した報知演出は、複数の種類が設けられている。たとえば、演出

50

状態が第 1 演出状態のときには、第 1 報知態様により報知演出が実行され、演出状態が第 2 演出状態のときには、第 2 報知態様により報知演出が実行される。つまり、報知演出は、演出状態により異なる報知演出が実行されることとなる。第 1 報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当たり遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数となったことに基づいて実行される。また、第 2 報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当たり遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数とは異なる特定数となったことに基づいて実行される。

【0227】

ラウンド中（大当たり遊技状態中）においては、遊技球が特別可変入賞球装置 20 に入賞する毎に、付与された遊技球数が可変表示可能に表示される。また、ラウンド中（大当たり遊技状態中）における演出状態を第 1 演出状態とするか第 2 演出状態とするかを選択することが可能である。また、オーバー入賞により獲得する遊技球数についても、遊技球数に関連した報知演出の遊技球数のカウントに考慮される。

10

【0228】

次に、第 1 ～ 第 3 通常大当たりおよび第 1 ～ 第 3 確変大当たりのそれぞれの大当たり遊技状態における特別可変入賞球装置 20 の大入賞口の開放パターンについて説明する。

【0229】

図 15 は、大当たり遊技状態における特別可変入賞球装置 20 の大入賞口の開放パターンを示すタイミングチャートである。図 15（A）には、第 1 確変大当たりおよび第 1 通常大当たりの開放パターンが示される。図 15（B）には、第 2 確変大当たりおよび第 2 通常大当たりの開放パターンが示される。図 15（C）には、第 3 確変大当たりおよび第 3 通常大当たりの開放パターンが示される。

20

【0230】

図 15（A）に示すように、第 1 確変大当たりおよび第 1 通常大当たりの開放パターンは、第 1 遊技ラウンドが 1 R ～ 16 R の開放が 16 回繰返し実行され、第 2 遊技ラウンドが実行されない実質 16 ラウンドの開放パターンである。特別可変入賞球装置 20 において、第 1 遊技ラウンドは各ラウンドにつき基本的に 10 個の入賞が可能であるため、第 1 確変大当たりおよび第 1 通常大当たりでは、約 1600 個の出球が得られる。

【0231】

図 15（B）に示すように、第 2 確変大当たりおよび第 2 通常大当たりの開放パターンは、第 1 遊技ラウンドの開放が 1 R ～ 6 R の 6 回繰返し実行され、第 2 遊技ラウンドの開放が 10 回繰返し実行される実質 6 ラウンドの開放パターンである。特別可変入賞球装置 20 において、第 1 遊技ラウンドは各ラウンドにつき基本的に 10 個の入賞が可能であり、第 2 遊技ラウンドは各開放回につき基本的に 1 個の入賞が可能であるため、約 700 個の出球が得られる。

30

【0232】

図 15（C）に示すように、第 3 確変大当たりおよび第 3 通常大当たりの開放パターンは、第 1 遊技ラウンドの開放が 1 R ～ 3 R の 3 回繰返し実行され、第 2 遊技ラウンドの開放が 13 回繰返し実行される実質 3 ラウンドの開放パターンである。特別可変入賞球装置 20 において、第 1 遊技ラウンドは各ラウンドにつき基本的に 10 個の入賞が可能であり、第 2 遊技ラウンドは各開放回につき基本的に 1 個の入賞が可能であるため、約 430 個の出球が得られる。

40

【0233】

次に、第 1 ～ 第 3 通常大当たりおよび第 1 ～ 第 3 確変大当たりのそれぞれの大当たり遊技状態における特別可変入賞球装置 20 の大入賞口の開放パターンについて説明する。

【0234】

図 16 は、大当たり遊技状態における演出表示装置 9 での演出（以下、大当たり演出とも呼ぶ）例を示す表示画面図である。図 16（A）～（G）には、第 2 確変大当たりおよび第 2 通常大当たりによる実質 6 ラウンド（第 1 遊技ラウンド 6 R 開放 + 第 2 遊技ラウンド 10 回開放）の大当たり遊技状態での大当たり演出例が時間経過に従って示されている。

50

【 0 2 3 5 】

図 1 6 (A) に示すように左 , 中 , 右演出図柄 9 1 , 9 2 , 9 3 の変動表示が実行された後、図 1 6 (B) に示すように左 , 中 , 右演出図柄 9 1 , 9 2 , 9 3 の変動表示結果が同じ図柄 (この例では 7 7 7) で揃った大当たり図柄の組合せとなると、「大当たり!!」というような大当たり報知情報 9 4 が表示され、図 1 6 (C) のような大当たり遊技状態の演出 (大当たり演出) が開始される。

【 0 2 3 6 】

大当たり演出では、第 1 ラウンド ~ 第 6 ラウンドのような第 1 遊技ラウンド (実質ラウンド) において、図 1 6 (C) , (D) に示すような、ラウンド数画像 9 5、右打ち画像 9 7、大当たり演出キャラクタ画像 9 6、および、総出球数画像 9 9 A 等が表示される。

10

【 0 2 3 7 】

ラウンド数画像 9 5 は、現在が第 1 遊技ラウンドの何ラウンド目かを特定可能なラウンド数が報知 (特定) 可能な特定表示である。ラウンド数画像 9 5 が実行されることにより、遊技者が第 1 遊技ラウンドのラウンド数を容易に認識することができる。

【 0 2 3 8 】

右打ち画像 9 7 により、遊技球を右打ちすることを促進することが報知 (特定) されることにより、第 1 ラウンド遊技が実行されているときに特別可変入賞球装置 2 0 に遊技球を入賞させることを促進する促進報知が実行される。右打ち画像 9 7 は、右打ちの矢印と「右打ち」という文字とよりなる。これにより、遊技者が右打ちすべきことを容易に認識することができる。

20

【 0 2 3 9 】

大当たり演出キャラクタ画像 9 6 により、大当たり遊技状態中の演出であることが報知 (特定) される。これにより、遊技者が大当たり遊技状態中の演出が実行されていることを容易に認識することができる。総出球数画像 9 9 A により、大当たり遊技状態中の出球の合計値 (総出球) が報知 (特定) される。これにより、遊技者が総出球を容易に認識することができる。

【 0 2 4 0 】

また、図示を省略しているが、第 1 遊技ラウンドにおいてオーバー入賞が生じたときには、図 1 6 (F) に示すような態様で、「オーバー」というオーバー入賞文字画像 9 6 B と、大当たり演出キャラクタ画像 9 6 が破線矢印方向に飛び跳ねたオーバー入賞キャラクタ画像 9 6 A で表示されることにより、オーバー入賞が生じたことを報知 (特定) するオーバー入賞報知が実行される。オーバー入賞報知に用いられる画像は、まとめてオーバー入賞報知画像と呼ばれる。これにより、規定数よりも多い入賞数の発生に基づいて、遊技者に得した感覚を与えることができる。

30

【 0 2 4 1 】

大当たり演出では、その後、第 1 0 ラウンド ~ 第 1 6 ラウンドのような第 2 遊技ラウンド (実質ラウンド以外のラウンド) において、図 1 6 (E) , (F) に示すような、画像が表示される。

【 0 2 4 2 】

第 2 遊技ラウンドでは、ラウンド数画像 9 5 の表示位置に対応する位置に、ラウンド数画像 9 5 の代わりに、星形状のアイコン画像の数により第 2 遊技ラウンドの残りの開放回数を報知 (特定) 可能な特殊表示としての残開放数画像 9 5 A が表示される。このように、第 2 遊技ラウンドでは、第 1 遊技ラウンドで実行されていたラウンド数画像 9 5 の表示が制限され、その代わりに残開放数画像 9 5 A が表示される。

40

【 0 2 4 3 】

図 1 6 (E) , (F) に示すように、第 2 遊技ラウンドの 1 ラウンド (1 開放回) が進行するごとに、残開放数画像 9 5 A のアイコン画像数が減少表示される。これにより、遊技者が第 2 遊技ラウンドの開放回数 (残開放回数) を容易に認識することができる。

【 0 2 4 4 】

このように、大当たり遊技状態でのラウンド数を特定する表示として、第 1 ラウンド遊技

50

が実行されているときにラウンド数画像 9 5 を実行し、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに特定表示の実行を制限することにより、大当たり遊技状態において、遊技球の入賞数の期待度が低い第 2 ラウンド遊技に対して、遊技者に損をした感情を与えることを抑制することができる。

【 0 2 4 5 】

また、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに特別可変入賞球装置 2 0 が開状態に制御される回数を特定可能な特殊表示としての残開放数画像 9 5 A が実行されることにより、特別可変入賞球装置 2 0 が開状態となっていることを遊技者に認識させることができる。

【 0 2 4 6 】

また、残開放数画像 9 5 A がラウンド数画像 9 5 の表示位置に対応する位置に表示されることにより、遊技者に、視線を変えることなく容易に第 1 ラウンド遊技から第 2 ラウンド遊技に移行したことを認識させることができる。

10

【 0 2 4 7 】

なお、残開放数画像 9 5 A は、ラウンド数画像 9 5 の表示位置に対応する位置に表示結果されればよく、全く同じ位置でなくても、一部が重複する位置等のように対応する位置であればどのような位置でもよい。また、残開放数画像 9 5 A は、ラウンド数画像 9 5 の表示位置とは別の位置に表示されてもよい。

【 0 2 4 8 】

また、右打ち画像 9 7 は、右打ちの矢印の表示は継続されるが、「右打ち」という文字の代わりに、「右打ちを継続して球を打ち続けてください」という文字よりなる継続打球促進画像 9 8 が表示されることにより、打球促進報知が実行される。これにより、継続打球促進画像 9 8 が表示されることによって第 2 ラウンド遊技が開始することが報知されることによって、第 1 ラウンド遊技から第 2 ラウンド遊技に移行することを遊技者に認識させることができる。さらに、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに継続打球促進画像 9 8 が表示されることによって打球促進報知が実行されることにより、遊技者が特別可変入賞球装置 2 0 に遊技球を入賞させ損ねて入賞の機会を逃して（損をして）しまうのを防ぐことができる。

20

【 0 2 4 9 】

また、図 1 6 (F) に示すように、第 2 遊技ラウンドにおいてオーバー入賞が生じたときには、第 1 遊技ラウンドでのオーバー入賞時の演出と同様に、「オーバー」というオーバー入賞文字画像 9 6 B と、大当たり演出キャラクタ画像 9 6 が破線矢印方向に飛び跳ねたオーバー入賞キャラクタ画像 9 6 A で表示されることにより、オーバー入賞が生じたことを報知（特定）するオーバー入賞報知が実行される。これにより、第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態である第 2 ラウンド遊技において、遊技者に得した感覚を与えることができる。

30

【 0 2 5 0 】

大当たり遊技状態の終了時には、図 1 6 (G) に示すように、大当たり遊技状態が終了したことを示唆可能な大当たり終了画面が表示される。大当たり終了画面においては、「大当たり終了」という文字画像が表示され、さらに、終了した大当たりの実質ラウンド数（この例では 6 R ）を報知（特定）する「ROUND 数 6」という画像、および、最終的な総出球数を報知（特定）する「TOTAL 700 個」というような情報を表示結果する大当たり結果画像 9 9 B が表示される。

40

【 0 2 5 1 】

なお、図 1 6 に示した大当たり演出例では、第 1 遊技ラウンドと第 2 遊技ラウンドとにおいて、各ラウンド中で大当たり演出キャラクタ画像 9 6 を表示する等、第 1 遊技ラウンドと第 2 遊技ラウンドとで共通のラウンド中演出を実行する例を示した。しかし、これに限らず、第 1 遊技ラウンドと第 2 遊技ラウンドとで異なるラウンド中演出を実行してもよい。たとえば、第 1 遊技ラウンドと第 2 遊技ラウンドとで、各ラウンド中の映像（ムービー画像（大当たり演出キャラクタ画像含む）、背景画像等）、音（BGM 音等）、および、発光体の発光（装飾用 LED 発光パターン等）等の演出態様を異ならせてもよい。

50

【 0 2 5 2 】

また、図 1 6 に示した大当り演出例では、第 1 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知と、第 2 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知とについて、同じ演出態様のオーバー入賞報知演出を実行する例を示した。しかし、これに限らず、第 1 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知と、第 2 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知とで、演出態様を異ならせてもよい。一例として、第 2 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知では、オーバー入賞文字画像 9 6 B と、オーバー入賞キャラクタ画像 9 6 A とのいずれか一方を表示しないようにしてもよく、また、このようなオーバー入賞報知用の画像はいずれも表示せずに、オーバー入賞報知用の所定の報知音を出力させたり、オーバー入賞報知用の所定の発光パターンで発光手段を発光させたりすることにより、第 1 遊技ラウンド遊技でのオーバー入賞報知と異なる演出態様（第 1 遊技ラウンドよりも演出態様として地味な演出等）としてもよい。また、このような演出態様の関係は、第 1 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知と、第 2 遊技ラウンドでのオーバー入賞報知とで逆の関係にしてもよい。

10

【 0 2 5 3 】

また、第 2 遊技ラウンドについては、少なくとも 1 個の遊技球が入賞可能であればよいことを説明した。したがって、第 2 遊技ラウンドは、前述した例のような 1 個の遊技球が入賞可能な遊技ラウンドとしてではなく、2 個または 3 個等の複数の遊技球が入賞可能な遊技ラウンドとして設定されてもよい。前述したオーバー入賞報知の演出例は、第 2 遊技ラウンドが 1 個の遊技球が入賞可能なラウンドとして設定されている場合に、第 2 遊技ラウンドにおいて、2 個以上の遊技球が入賞したときに実行される例を示した。その他の例として、たとえば、第 2 遊技ラウンドが、2 個の遊技球が入賞可能な遊技ラウンドとして設定された場合には、2 個以上の遊技球が入賞したときにオーバー入賞報知が実行されればよい。また、たとえば、第 2 遊技ラウンドが、3 個の遊技球が入賞可能な遊技ラウンドとして設定された場合には、4 個以上の遊技球が入賞したときにオーバー入賞報知が実行されればよい。このように、オーバー入賞報知の演出は、第 2 遊技ラウンドにおいて、入賞可能な遊技球数として設定された遊技球を超えた遊技球数の入賞が検出されたときに実行されればよい（第 1 遊技ラウンドも同様である）。

20

【 0 2 5 4 】

次に、図 1 6 に示したような大当り演出を実行可能とするための制御処理について、説明する。図 1 7 は、図 1 0 の S 7 0 4 にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 では特に、大入賞口に遊技球の入賞があったときに実行される各種制御を主に説明する。

30

【 0 2 5 5 】

図 1 7 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、以下のような処理を実行する。まず、RAM 1 0 3 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板 7 7 を介して伝送された主基板 3 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（S 5 1 1）。受信コマンドがない場合には（S 5 1 1 で N）、コマンド解析処理を終了する。

【 0 2 5 6 】

一方、受信コマンドがある場合には（S 5 1 1 で Y）、たとえば受信コマンドの MODE データを確認すること等により、その受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（S 5 1 2）。大入賞口入賞通知コマンドである場合には（S 5 1 2 で Y）、RAM 1 0 3 に設けられた演出制御カウンタ設定部に設けられている大入賞口入賞回数カウンタの格納値である大入賞口入賞回数カウンタ値を 1 加算するように更新する（S 5 1 3）。大入賞口入賞回数カウンタ値は、ラウンドが実行されてから、次のラウンドが実行されるまでの間に、大入賞口に遊技球が入賞した回数を示すものである。そして、演出制御フラグ設定部に設けられている大入賞口入賞フラグをセットし（S 5 1 4）、S 5 1 5 の処理へ移行する。大入賞口入賞フラグは、大入賞口に遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

40

【 0 2 5 7 】

50

S 5 1 5において、第 1 , 第 2 遊技ラウンド別にオーバー入賞であるか否かを判定する。現在が第 1 , 第 2 遊技ラウンドのいずれであるかは、次のように判断される。たとえば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始指定コマンドにより大当たりの種類を確認して R A M 1 0 3 に記憶しておき、予め R A M 1 0 3 に記憶された大当たり種類ごとのラウンド構成（第 1 , 第 2 遊技ラウンドの構成）を特定データと、大当たり遊技状態中における大入賞口開放中指定コマンドの受信回数に基づき、現在の遊技ラウンドが何回目のラウンド（開放回）であるかを認識する処理を実行することにより、現在が大当たりの第 1 遊技ラウンドと第 2 遊技ラウンドとのどちらであるかを認識する。

【 0 2 5 8 】

S 5 1 5 では、前述のように現在が大当たりの第 1 遊技ラウンド中であるか、第 2 遊技ラウンド中であるかを確認し、第 1 遊技ラウンドであるときは、特別可変入賞球装置 2 0 への基本的な入賞個数は 1 0 個であるので、1 0 個を超える入賞球があったときにオーバー入賞が発生した状態である。一方、第 2 遊技ラウンドであるときは、特別可変入賞球装置 2 0 への基本的な入賞個数は 1 個であるので、1 個を超える入賞球があったときにオーバー入賞が発生した状態である。

【 0 2 5 9 】

より具体的には、たとえば、第 1 遊技ラウンド中である場合は、更新後の大入賞口入賞回数カウンタ値が予め定められたオーバー入賞判定値（第 1 入賞上限判定値よりも 1 大きい値。本実施形態では第 1 入賞上限判定値は「 1 0 」であるためオーバー入賞判定値は「 1 1 」）となったか否かを判定すればよい。一方、第 2 遊技ラウンド中である場合は、更新後の大入賞口入賞回数カウンタ値が予め定められたオーバー入賞判定値（第 2 入賞上限判定値よりも 1 大きい値。本実施形態では第 2 入賞上限判定値は「 1 」であるためオーバー入賞判定値は「 2 」）となったか否かを判定すればよい。

【 0 2 6 0 】

オーバー入賞でない場合には（ S 5 1 5 で N ）、コマンド解析処理を終了する。一方、オーバー入賞である場合には（ S 5 1 5 で Y ）、オーバー入賞フラグをセットし（ S 5 1 6 ）、コマンド解析処理を終了する。オーバー入賞フラグは、大入賞口へ第 1 , 第 2 遊技ラウンド別に設けられた入賞上限判定値を超えて遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

【 0 2 6 1 】

S 5 1 2 おいて、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドでない場合には（ S 5 1 2 で N ）、受信コマンドに応じた設定を行ない（ S 5 1 7 ）、コマンド解析処理を終了する。

【 0 2 6 2 】

図 1 8 は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ S 8 0 5 ）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、以下のような処理を実行する。まず、大入賞口開放後指定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 9 2 1 ）。ここで、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグ等のフラグは、R A M 1 0 3 に形成されるコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用 C P U 1 0 1 によりセットされ、所定のタイミングで消去される。

【 0 2 6 3 】

大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には（ S 9 2 1 で N ）、プロセスタイマの値を 1 減算する（ S 9 2 2 ）。次いで、プロセスデータ n の内容（表示制御実行データ n ）にしたがって、演出装置（演出表示装置 9 、スピーカ 2 7 、枠 L E D 2 8 等）の制御を実行する（ S 9 2 2 ）。たとえば、演出表示装置 9 においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータ n の内容（表示制御実行データ n ）にしたがって R O M 1 0 2 から画像データを読み出し、読み出した画像データを V D P 1 0 9 に出力するとともに制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号（音番号デ

10

20

30

40

50

ータ)を出力する。

【0264】

次いで、前述の大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S924)。大入賞口入賞フラグがセットされているときは、後述するS930に進む。一方、大入賞口入賞フラグがセットされているときは、大入賞口入賞フラグをリセットし(S925)、前述のオーバー入賞フラグがされているか否かを判定する(S926)。

【0265】

S926でオーバー入賞フラグがセットされていないときは、図16に示す総出球数画像99Aを更新表示し(S929)、S930に進む。具体的にS929では、RAM103に設けられた総出球数を計数するための総出球数カウンタを、特別可変入賞球装置20への1個の入賞球ごとに10加算更新し、その加算更新後の総出球数カウンタの計数値に基づいて、図16に示す総出球数画像99Aの数値を更新表示する。これにより、特別可変入賞球装置20への入賞が生じると総出球数画像99Aの数値が更新表示される。

10

【0266】

一方、S926でオーバー入賞フラグがセットされているときは、オーバー入賞フラグをリセットし(S927)、図16(F)に示すオーバー入賞報知画像(オーバー入賞文字画像96B、オーバー入賞キャラクタ画像96A)を表示する(S928)とともに、図16に示す総出球数画像99Aを更新表示し(S929)、S930に進む。これにより、第1遊技ラウンドおよび第2遊技ラウンドのそれぞれにおいて、オーバー入賞が生じた場合に、オーバー入賞報知画像の表示と、総出球数画像99Aの数値の更新表示がされる。

20

【0267】

S930では、第1遊技ラウンドまたは第2遊技ラウンドにおけるその他の演出を実行するための処理が行なわれる。

【0268】

次に、プロセスタイマがタイムアウトになっているか否かを判定する(S931)。プロセスタイマがタイムアウトになっている場合には(S931でY)、次のプロセスタイマをスタートさせ(S932)、次のプロセスタイマの内容にしたがって演出装置を制御し(S933)、ラウンド中処理を終了する。一方、プロセスタイマがタイムアウトになっていない場合には(S931でN)、S932とS933の処理を行わずに、ラウンド中処理を終了する。

30

【0269】

S921において、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされている場合には(S921でY)、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットする(S934)。次いで、インターバル演出(ラウンド数に応じたインターバル表示を行なう演出)を選択し、選択したインターバル演出に応じたプロセスタイマを選択する(S935)。そして、プロセスタイマをスタートさせ(S936)、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理(S806)に対応した値に設定し(S937)、ラウンド中処理を終了する。

【0270】

図19は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理(S806)を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、以下のような処理を実行する。まず、大当たり終了指定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(S920)。大当たり終了指定コマンド受信フラグは、前述のコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用CPU101によりセットされ、所定のタイミングで消去される。

40

【0271】

S920で大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、大入賞口開放中指定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(S921)。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグは、前述のコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用CPU101によりセットされ、所定のタイミングで消

50

去される。

【0272】

入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、プロセスタイマの値を1減算し(S622)、プロセスデータnの内容にしたがって演出装置(変動表示装置9、スピーカ27、ランプ28a~28c等)の制御を実行する(S623)。これにより、たとえばラウンド間のインターバル演出が実行される。

【0273】

次いで、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(S624)、プロセスタイマがタイムアウトになっている場合には(S624でY)、次のプロセスタイマをスタートさせ(S625)、次のプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御し(S626)、ラウンド後処理を終了する。一方、プロセスタイマがタイムアウトになっていない場合には(S624でN)、S625とS626の処理を行わずに、ラウンド後処理を終了する。

10

【0274】

一方、S621で入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、入賞口開放中指定コマンド受信フラグをリセットする(S627)。そして、次の遊技ラウンドが、第1遊技ラウンドから第2遊技ラウンドへの切替り時期のラウンドであるか否かを判定する(S628)。S628では、前述のように演出制御用CPU101で確認可能な現在の遊技ラウンドの進行状況を確認することにより、次の遊技ラウンドが、第1遊技ラウンドから第2遊技ラウンドへの切替り時期のラウンド(第2通常大当りおよび第2確変大当りの場合は7回目の開放ラウンド、第3通常大当りおよび第3確変大当りの場合は4回目の開放ラウンド)であるか否かを判定する。

20

【0275】

S628で第1遊技ラウンドから第2遊技ラウンドへの切替り時期のラウンドでないときは、後述するS631に進む。一方、S628で第1遊技ラウンドから第2遊技ラウンドへの切替り時期のラウンドであるときは、ラウンド表示を、図16(C)、(D)のような数値によるラウンド数画像95から図16(C)、(D)のような星形状アイコンの残開放数画像95Aに変更設定する(S629)。これにより、次の遊技ラウンドである第2遊技ラウンドの開始時から、図16(C)のように、ラウンド表示として、残開放数画像95Aが表示される。次に、右打ち画像97において「右打ち」を消去し、継続打球促進画像98を表示することを追加設定し(S630)、S631に進む。これにより、次の遊技ラウンドである第2遊技ラウンドの開始時から、図16(C)のように、継続打球促進画像98が表示される。

30

【0276】

S631では、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する(S1981)。ラウンド中演出に応じたプロセスデータには、S629、S630の演出設定も含め、図16に示したようなラウンド中での各種大当り演出(ラウンド数の更新表示、残開放数画像95Aの更新表示等も含む)を実行するための画像が表示するためのプロセスデータが設定される。そして、プロセスタイマをスタートさせ(S632)、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(S805)に対応した値に設定する(S633)。これにより、次の遊技ラウンドでのラウンド中演出が実行される。

40

【0277】

また、前述のS920で大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているときは、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする(S634)。そして大当り終了時のエンディング演出(たとえば、図16(G)に示すような大当り遊技終了時の画像表示演出)に応じたプロセスデータを選択する(S635)。また、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマをスタートさせる(S636)とともに、プロセスタイマをスタートさせる(S637)。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理(S807)に対応した値に設定し(S638)、処理を終了する。これにより、演出制御プロセスが、大当り終了演出処理(S807)に進む。その後、大当り

50

終了演出処理では、図 1 6 (G) に示すような大当り遊技終了時の画像表示演出等の所定の大当り終了演出が実行される。

【 0 2 7 8 】

次に、この実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1 - 1) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン）であって、

表示領域を有する表示手段（たとえば、演出表示装置 9 ）と、

前記表示領域に演出表示領域（たとえば、演出表示領域 9 A ）を構成し、当該演出表示領域で演出を実行することが可能である表示制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示領域の態様を変化させる（たとえば、縮小する、揺らす、傾きを加える）ことによって、該演出表示領域の外側の前記表示領域に、該演出表示領域と異なる特殊表示領域（たとえば、特殊表示領域 9 B ）を構成することが可能であり（たとえば、図 1 3 参照）、

前記演出表示領域に表示させていた特定画像（たとえば、敵キャラクタ画像 8 5 ）を、前記特殊表示領域に移動させることが可能である（たとえば、図 1 3 参照）。

【 0 2 7 9 】

具体的には、図 1 3 で示したように、演出表示領域 9 A の態様を変化させることによって、該演出表示領域 9 A の外側の表示領域に、該演出表示領域 9 A と異なる特殊表示領域 9 B を構成することが可能である。また、図 1 3 で示したように、演出表示領域 9 A に表示させていた敵キャラクタ画像 8 5 を、特殊表示領域 9 B に移動させることが可能である。これにより、演出表示領域 9 A と特殊表示領域 9 B とで関連性を持たせて、両表示領域を有効に使って遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 0 】

なお、前述した実施の形態においては、「演出表示領域 9 A の外側の表示領域」とは、図 1 3 で示した例では、演出表示領域 9 A の外枠のすべてに接する領域であることとした。しかし、「演出表示領域 9 A の外側の表示領域」とは、演出表示領域 9 A の外枠の一部に接する領域であってもよい。

【 0 2 8 1 】

たとえば、演出表示領域 9 A の外枠の一部が演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠の一部と一致しているときは、「演出表示領域 9 A の外側の領域」は、演出表示領域 9 A の外枠のうち演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠と一致していない一部に接する領域である。

【 0 2 8 2 】

具体的には、演出表示領域 9 A が演出表示装置 9 の表示可能範囲の右半分を占める場合、「演出表示領域 9 A の外側の領域」は、演出表示領域 9 A の外枠のうち演出表示装置 9 の表示可能範囲の外枠と一致していない一部である、表示可能範囲を右半分と左半分とに分ける線に接する、左半分の領域である。

【 0 2 8 3 】

(1 - 2) 上記 (1 - 1) の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特殊表示領域の背景を、前記演出表示領域の背景と異ならせる。

【 0 2 8 4 】

具体的には、図 1 3 で示したように、図 1 3 (B) ~ (E) で示すように、特殊表示領域 9 B の背景として水玉模様を表示し、図 1 3 (A) , (F) で示すように、演出表示領域 9 A の背景として水玉模様を表示しない。これにより、演出表示領域 9 A の態様の变化を分かり易く遊技者に示すことができる。

【 0 2 8 5 】

(1 - 3) 上記 (1 - 1) または (1 - 2) の遊技機において、

遊技者による動作を検出可能な動作検出手段（たとえば、プッシュボタン 1 2 0 ）をさ

10

20

30

40

50

らに備え、

前記表示制御手段は、前記動作検出手段の検出結果に応じて、前記演出表示領域の態様を変化させる（たとえば、図 13（A）、（B）参照）。

【0286】

具体的には、図 13（A）、（B）で示したように、プッシュボタン 120 の検出結果に応じて、演出表示領域 9A の態様に変化される。これにより、遊技者による動作に応じて演出表示領域 9A の態様が変わるので、遊技者は演出を見ているだけでなく動作によって演出に参加して演出が進行するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0287】

（1-4） 上記（1-1）から（1-3）のいずれかの遊技機において、

10

前記表示制御手段は、前記演出表示領域に表示させている所定画像（たとえば、味方キャラクタ画像 84）を前記特定画像に作用させる（たとえば、図 13（C）参照）ことによって、該特定画像を前記特殊表示領域に移動させる。

【0288】

具体的には、図 13（C）、（D）で示したように、演出表示領域 9A に表示させている味方キャラクタ画像 84 を敵キャラクタ画像 85 に作用させることによって、敵キャラクタ画像 85 を特殊表示領域 9B に移動させる。これにより、味方キャラクタ画像 84 が作用することで敵キャラクタ画像 85 が演出表示領域 9A から特殊表示領域 9B に移動したということを遊技者に示すことができる。その結果、演出表示領域 9A と特殊表示領域 9B とで関連性を持たせて、両表示領域を有効に使って遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0289】

（1-5） 上記（1-1）から（1-4）のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特定画像を前記特殊表示領域に移動させた後に、前記演出表示領域において特定演出（たとえば、図 13（E）で示す、遊技者にとって有利な状態となることを示す、味方キャラクタ画像 84 が発するセリフを示す「やったぜ！」とのセリフ画像 87 を表示する演出）を実行する。

【0290】

具体的には、図 13（E）で示したように、敵キャラクタ画像 85 を特殊表示領域 9B に移動させた後に、演出表示領域 9A において、遊技者にとって有利な状態となることを示す、味方キャラクタ画像 84 が発するセリフを示す「やったぜ！」とのセリフ画像 87 を表示する演出を実行する。これにより、遊技者の視線を特殊表示領域 9B から演出表示領域 9A に誘導することによって、効果的な視線誘導が可能となる。

30

【0291】

なお、複数種類の特定演出が実行可能であることとして、いずれの種類の特定演出が実行されるかによって、後の複数種類の展開（たとえば、発展するリーチの種類や大当りの種別等）のうちのいずれの展開になるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0292】

（1-6） 上記（1-1）から（1-5）のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、

40

前記演出表示領域においてエラー表示（たとえば、エラー表示 88）を表示可能であり（たとえば、図 14（A）参照）、

前記特殊表示領域を構成するために前記演出表示領域の態様を変化させた場合であっても、前記エラー表示の態様は変化させずに表示する（たとえば、図 14（B）参照）。

【0293】

具体的には、図 14（A）で示したように、演出表示領域 9A においてエラー表示 88 を表示可能である。図 14（B）で示したように、特殊表示領域 9B を構成するために演出表示領域 9A の態様を変化させた場合であっても、エラー表示 88 の態様は変化させずに表示する。これにより、エラー表示 88 の視認性を確保できる。

【0294】

50

(2 - 1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 等) であって、

遊技媒体 (遊技球等) が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞手段 (特別可変入賞球装置 2 0) と、

前記有利状態中に、前記可変入賞手段を前記開状態に変化させるラウンド遊技を所定回数行なうことが可能な可変入賞制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等) と、

前記ラウンド遊技の実行回数を報知する特定表示 (図 1 6 のラウンド数画像 9 5 の表示等) を実行可能な報知手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等) とを備え、

前記可変入賞制御手段は、遊技媒体が入賞可能な第 1 ラウンド遊技 (図 1 5 の第 1 遊技ラウンド等) と、第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態であるとともに、少なくとも 1 の遊技媒体が入賞可能な第 2 ラウンド遊技 (図 1 5 の第 2 遊技ラウンド等) とを実行可能であり (図 1 5 等) 、

10

前記報知手段は、前記第 1 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示を実行し (図 1 6 (C) , (D) 等) 、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示の実行を制限する (図 1 6 (E) , (F) 等) 。

【 0 2 9 5 】

具体的には、図 1 6 (C) , (D) に示すように、大当たり遊技状態でのラウンド数を特定する表示として、第 1 ラウンド遊技が実行されているときにラウンド数画像 9 5 を実行し、図 1 6 (E) , (F) に示すように、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに特定表示の実行を制限する。これにより、大当たり遊技状態において、遊技球の入賞数の期待度が低い第 2 ラウンド遊技に対して、遊技者に損をした感情を与えることを抑制することができる。

20

【 0 2 9 6 】

(2 - 2) 前記 (2 - 1) の遊技機において、

前記報知手段は、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記可変入賞手段が開状態に制御される回数を特定可能な特殊表示 (星形状の残開放数画像 9 5 A の表示等) を実行する (図 1 6 (E) , (F) 等) 。

【 0 2 9 7 】

具体的には、図 1 6 (E) , (F) に示すように、大当たり遊技状態で第 2 ラウンド遊技が実行されているときに特別可変入賞球装置 2 0 が開状態に制御される回数を特定可能な特殊表示としての残開放数画像 9 5 A が実行される。これにより、特別可変入賞球装置 2 0 が開状態となっていることを遊技者に認識させることができる。

30

【 0 2 9 8 】

(2 - 3) 前記 (2 - 1) または (2 - 2) の遊技機において、

前記報知手段は、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記可変入賞手段に遊技媒体を入賞させることを促進する促進報知 (「右打ちを継続して球を打ち続けて下さい」という表示をする継続打球促進画像 9 8 の表示等) を実行する (図 1 6 (E) , (F) 等) 。

【 0 2 9 9 】

具体的には、図 1 6 (E) , (F) に示すように、大当たり遊技状態で第 2 ラウンド遊技が実行されているときに、右打ち画像 9 7 は、右打ちの矢印の表示は継続されるが、「右打ち」という文字の代わりに、「右打ちを継続して球を打ち続けてください」という文字よりなる継続打球促進画像 9 8 が表示されることにより、打球促進報知が実行される。これにより、継続打球促進画像 9 8 が表示されることによって第 2 ラウンド遊技が開始することが報知されることにより、第 1 ラウンド遊技から第 2 ラウンド遊技に移行することを遊技者に認識させることができる。さらに、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに継続打球促進画像 9 8 が表示されることによって打球促進報知が実行されることにより、遊技者が特別可変入賞球装置 2 0 に遊技球を入賞させ損ねて入賞の機会を逃して (損をして) しまうのを防ぐことができる。

40

【 0 3 0 0 】

50

(2 - 4) 前記 (2 - 1) から (2 - 3) のいずれかの遊技機において、

前記報知手段は、前記第 2 ラウンド遊技において前記可変入賞手段に遊技媒体が 2 以上入賞したときに特別報知 (オーバー入賞報知画像 9 6 B、オーバー入賞時キャラクタ動作画像 9 6 A の表示等) を実行する (図 1 6 (F)、図 1 7 の S 5 1 5、S 5 1 6、図 1 8 の S 9 2 8 等)。

【 0 3 0 1 】

具体的には、図 1 6 (F) に示すように、第 2 遊技ラウンドにおいてオーバー入賞が生じたときには、第 1 遊技ラウンドでのオーバー入賞時の演出と同様に、「オーバー」というオーバー入賞文字画像 9 6 B と、大当り演出キャラクタ画像 9 6 が破線矢印方向に飛び跳ねたオーバー入賞キャラクタ画像 9 6 A で表示されることにより、オーバー入賞が生じたことを報知 (特定) するオーバー入賞報知が実行される。これにより、第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態である第 2 ラウンド遊技において、遊技者に得した感覚を与えることができる。

10

【 0 3 0 2 】

(2 - 5) 前記 (2 - 1) から (2 - 4) のいずれかの遊技機において、

前記報知手段は、前記第 2 ラウンド遊技が開始することを報知すること (「右打ちを継続して球を打ち続けて下さい」という表示をする継続打球促進画像 9 8 の表示等) が可能である (図 1 6 (E) 等)。

【 0 3 0 3 】

具体的には、図 1 6 (E)、(F) に示すように、第 2 ラウンド遊技が実行されているときに継続打球促進画像 9 8 が表示されることによって打球促進報知が実行されることにより、第 2 ラウンド遊技が開始することが報知されることにより、第 1 ラウンド遊技から第 2 ラウンド遊技に移行することを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者が特別可変入賞球装置 2 0 に遊技球を入賞させ損ねて入賞の機会を逃して (損をして) しまうのを防ぐことができる。

20

【 0 3 0 4 】

(2 - 6) 前記 (2 - 1) から (2 - 5) のいずれかの遊技機において、

前記報知手段は、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記可変入賞手段が開状態に制御される回数を特定可能な特殊表示 (星形状の残開放数画像 9 5 A の表示等) を実行し、当該特殊表示を、前記特定表示に対応する表示位置に表示する (図 1 6 (D)、(E) のように、ラウンド数画像 9 5 の表示位置に対応する位置に星形状の残開放数画像 9 5 A を表示する等)。

30

【 0 3 0 5 】

具体的には、図 1 6 (C)、(D) と図 1 6 (E)、(F) とに示すように、第 2 ラウンド遊技において、残開放数画像 9 5 A が、第 1 ラウンド遊技におけるラウンド数画像 9 5 の表示位置に対応する位置に表示される。これにより、遊技者に、視線を変えることなく容易に第 1 ラウンド遊技から第 2 ラウンド遊技に移行したことを認識させることができる。

【 0 3 0 6 】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

40

(1) 前述した実施の形態では、第 1 遊技ラウンドでラウンド数を報知する特定表示として、ラウンドの数値を表示するものを示した。しかし、これに限らず、第 1 遊技ラウンドでラウンド数を報知する特定表示としては、ラウンド数が明確に報知されるものであれば、ラウンド数を特定可能な所定形状のラウンド対応画像をラウンド数に対応する個数表示するものであってもよい。このように、第 1 遊技ラウンドでラウンド数を報知する特定表示は、ラウンド数を報知できるものであれば、どのような表示態様で実行されてもよい。

【 0 3 0 7 】

(2) 前述した実施の形態では、第 2 遊技ラウンドにおいて、開放回数を示す場合に、第 1 遊技ラウンドで表示されていたようなラウンド数画像 9 5 の表示が制限されるが、

50

第2遊技ラウンドにおいて特別可変入賞球装置20が開状態にされる回数を特定可能な表示であれば、図16に示す星形状のアイコン画像以外の画像を用いてもよい。たとえば、第2遊技ラウンドにおいて特別可変入賞球装置20が開状態にされる回数を、棒グラフのレベル変化動作のようなレベルゲージ表示で示してもよく、アナログ時計の針の回転動作のような指針表示で示してもよい。

【0308】

(3) 前述した実施の形態では、第2ラウンド遊技が実行されているときに、右打ち画像97における「右打ち」という文字を消去して、打球促進画像98を付加する表示を実行する例を示した。しかし、これに限らず、第2ラウンド遊技が実行されているときに、右打ち画像97における「右打ち」という文字を消去せず、その表示領域を利用して、「右打ち継続してください」というように、元の文字表示領域に文字を付加する表示を実行してもよい。

10

【0309】

(4) 前述した実施の形態では、第1ラウンド遊技でのオーバー入賞報知と、第2ラウンド遊技でのオーバー入賞報知とについて、同じ演出態様のオーバー入賞報知演出を実行する例を示した。しかし、これに限らず、第1ラウンド遊技でのオーバー入賞報知と、第2ラウンド遊技でのオーバー入賞報知とで、演出態様を異ならせてもよい。

【0310】

(5) 前述した第2ラウンド遊技におけるオーバー入賞報知については、演出表示装置9での画像表示に加えて、遊技者の有利感を増すために所定の報知を合せて出力するようにしてもよい。また、第2ラウンド遊技における継続打球促進画像98については、演出表示装置9での画像表示に加えて、遊技者が特別可変入賞球装置20が開状態に気付かずに放置しないように、特定の報知音(警報音のようなものでもよい)を合せて出力するようにしてもよい。

20

【0311】

(6) 前述した実施の形態において、右打ち報知の報知手段として、特定のランプ(発光手段)を発光させることにより、右打ち発光報知をする発光報知手段が備えられている場合には、データ容量の削減、オーバー入賞、制御負担の軽減等を目的として、第1ラウンド遊技と、第2ラウンド遊技とで発光報知手段の発光報知演出態様を変更しないようにしてもよい。同様に、図16に示したようなサイズが大きい右打ち画像表示用の矢印を表示せずに、サイズが小さい右打ち画像表示用の矢印を表示する構成が備えられている場合には、同様に、データ容量の削減、オーバー入賞、制御負担の軽減等を目的として、第1ラウンド遊技と、第2ラウンド遊技とでサイズが小さい右打ち画像表示の表示態様を変更しないようにしてもよい。

30

【0312】

(7) 図16に示したようなラウンド中の演出制御は、大当たり遊技状態を対象とするものであり、大当たり遊技状態において、実質的に1個の入賞が期待できる第2ラウンド遊技中に各種の演出態様を第1ラウンド遊技中と異ならせる例を示したが、実質的に出球が獲得できないような小当たりを実行する場合には、図16に示すような第2ラウンド遊技について実行する演出を実行しなくてもよい。

40

【0313】

(8) 図2においては、全種類の大当たりが16回開放の大当たり遊技状態が実行され、実質ラウンド数により、出球が異なるようにした例を示した。しかし、これに限らず、パチンコ遊技機1において実行可能な大当たりの種類としては、図2に示す大当たり以外に、たとえば、6回開放の大当たり遊技状態で全6回が実質ラウンドである大当たり、および、3回開放の大当たり遊技状態で全3回が実質ラウンドである大当たりのようなその他の種類の大当たりが選択可能であってもよい。

【0314】

(9) 前述した実施の形態では、第2遊技ラウンドが1.8秒間の開放時間で1個の遊技球が入賞可能である開放パターンを説明した。しかし、これに限らず、第2遊技ラウ

50

ンドの開放時間については、特別可変入賞球装置 20 への球の流路の態様、および、遊技釘の配置態様により、1.8 秒間以外の開放時間に変更してもよい。

【0315】

(10) 前述した実施の形態では、図 19 に示すように、ラウンド後処理において、第 1 遊技ラウンドから第 2 遊技ラウンドへの切替り時の演出態様の変更（たとえば、ラウンド数画像 95 から残開放数画像 95A への変更等）をする処理を実行する例を示したが、これに限らず、このような処理は、ラウンド中処理の終了時において実行してもよい。

【0316】

(11) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板 80、音声出力基板 70 およびランプドライバ基板 35 が設けられているが、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ 27R、27L 等）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【0317】

(12) 前述した実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（たとえば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。このように 2 つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、1 つ目のコマンドを送信した後の 2 つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その 2 つ目のコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。ここで擬似連とは、本来は 1 つの保留記憶に対応する 1 回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。また、滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

【0318】

(13) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生

10

20

30

40

50

に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

【0319】

(14) 前述した実施の形態では、たとえば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような態様にかぎられない。たとえば、変動表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要なく、変動表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を変動表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、たとえば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その変動表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

10

【0320】

(15) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

【0321】

(16) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当りとするのが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当り遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

20

【0322】

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

30

【符号の説明】

【0323】

1 パチンコ遊技機、9 演出表示装置、9A 演出表示領域、9B 特殊表示領域、20 特別可変入賞球装置、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、95A 残開放数画像、96B オーバー入賞報知画像、96A オーバー入賞時キャラクタ動作画像。

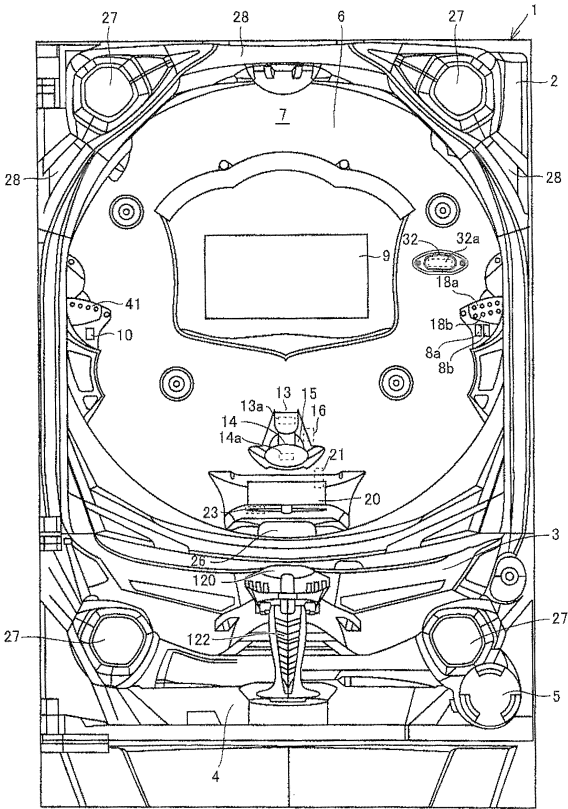
40

50

【図面】

【図 1】

図 1



【図 2】

図 2

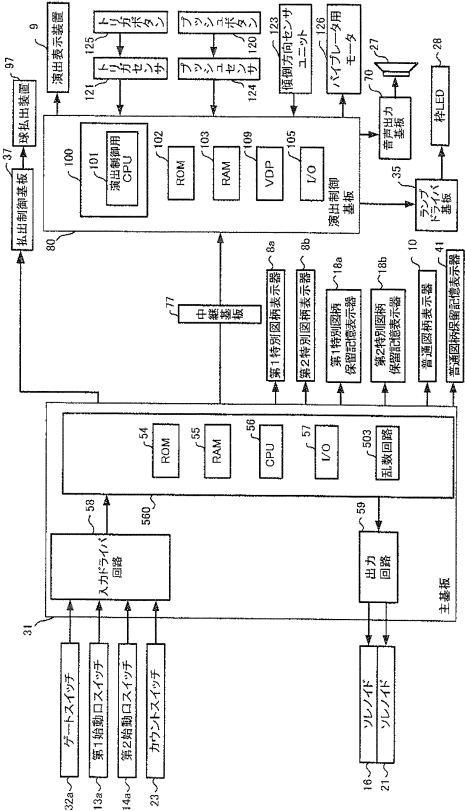
当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース 高ベース (変動100回まで)	当り後 変動時間 時短 (変動100回まで)	第1遊技 ラウンド	第2遊技 ラウンド	実質 ラウンド数
第1通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	16回	0回	16R
第2通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	6回	10回	6R
第3通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	3回	13回	3R
第1確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	16回	0回	16R
第2確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	6回	10回	6R
第3確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	3回	13回	3R

10

20

【図 3】

図 3



【図 4】

図 4

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理残り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理残り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理残り時間 に1ずつ加算

30

40

50

【図 5】

図 5

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確定時)	確定時
1020~1080,13320~13477(確率:1/300)	1000~1591,13320~15004(確率:1/30)

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	大当り種別判定値 ランダム1(0~9)	大当り図柄
第1通常大当り	0, 1	0
第2通常大当り	2, 3	1
第3通常大当り	4	3
第1確定大当り	5, 6	5
第2確定大当り	7, 8	7
第3確定大当り	9	9

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	大当り種別判定値 ランダム1(0~9)	大当り図柄
第1通常大当り	0, 1	0
第2通常大当り	2, 3	1
第3通常大当り	4	3
第1確定大当り	5, 6	5
第2確定大当り	7, 8	7
第3確定大当り	9	9

【図 7】

図 7

MODE	EXT	名称	内容
B0	X	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(第1通常大当り指定)	第1通常大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(第2通常大当り指定)	第2通常大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(第3通常大当り指定)	第3通常大当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(第1確定大当り指定)	第1確定大当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(第2確定大当り指定)	第2確定大当りに決定されていることの指定
BC	07	表示結果7指定(第3確定大当り指定)	第3確定大当りに決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
BD	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
B2	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
BF	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	第1通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	第2通常大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	第3通常大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	第1確定大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	第2確定大当りを開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	第3確定大当りを開始することの指定
A1	X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数的大入賞口開放中指示確定(XX=01(0)~0F(0))
A2	X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数的大入賞口開放後指示確定(XX=01(0)~0F(0))
A3	01	大当り終了1指定	第1通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	第2通常大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	第3通常大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	第1確定大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	第2確定大当りを終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	第3確定大当りを終了することの指定
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることを指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることを指定
B0	02	確定状態指定	遊技状態が確定状態であることを指定
CD	X	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	X	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	X	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
D0	X	大入賞口入賞通知	大入賞口への入賞を通知

【図 6】

図 6

(a) 通常状態はずれ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~139	通常	1~220	通常変動(7秒)
140~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(50秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(b) 時短状態はずれ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~179	通常	1~220	通常変動(3秒)
180~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(50秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(c) 通常大当り時判定テーブル

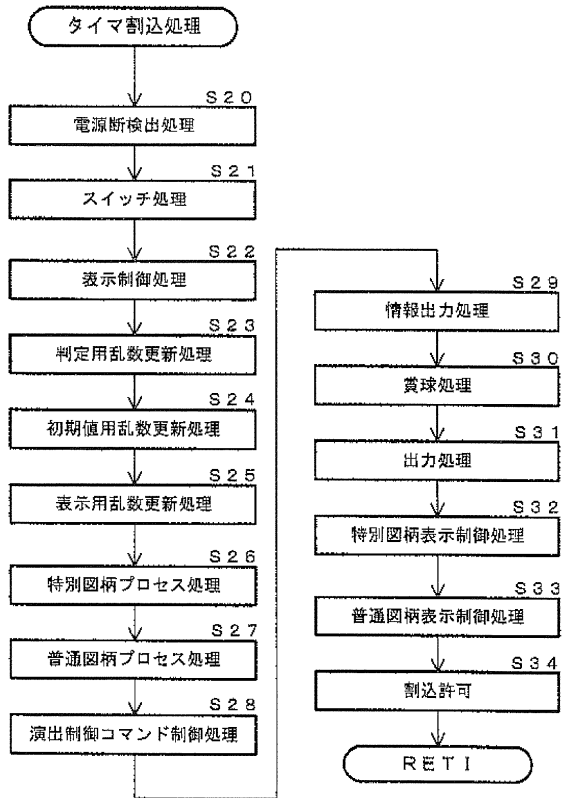
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~60	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
61~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(50秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(70秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(d) 確定大当り時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~40	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
41~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(50秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(70秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(80秒)

【図 8】

図 8



10

20

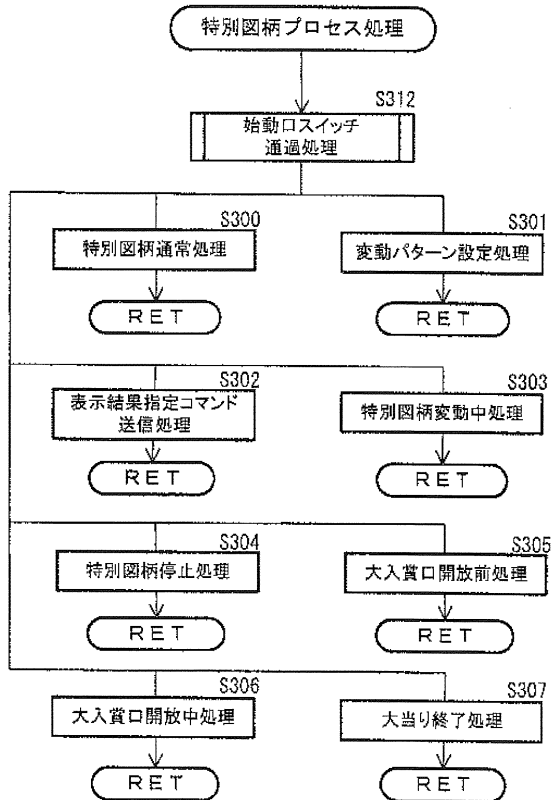
30

40

50

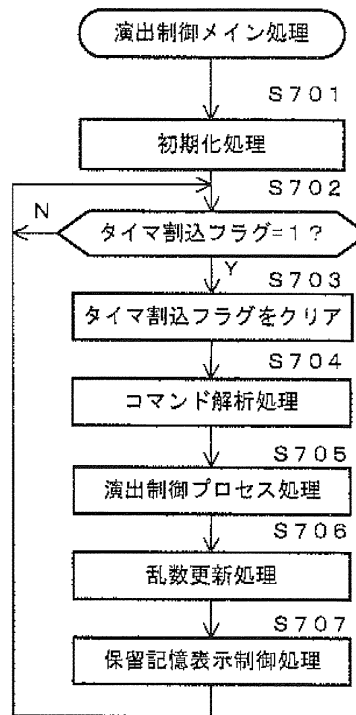
【図 9】

図 9



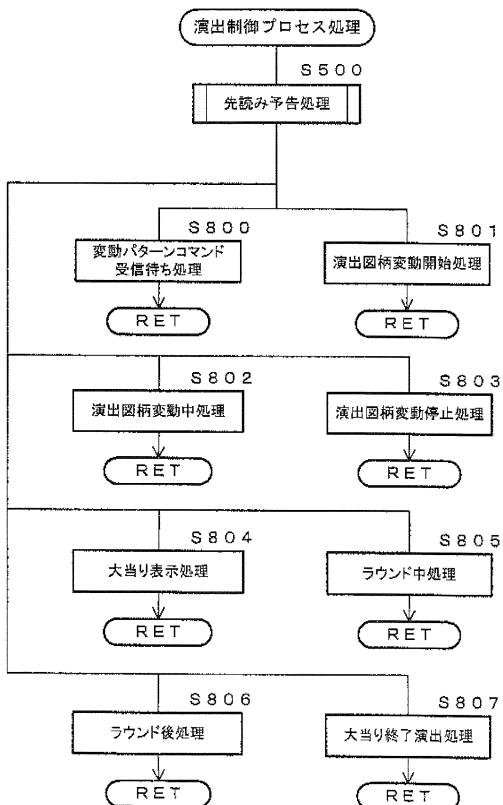
【図 10】

図 10



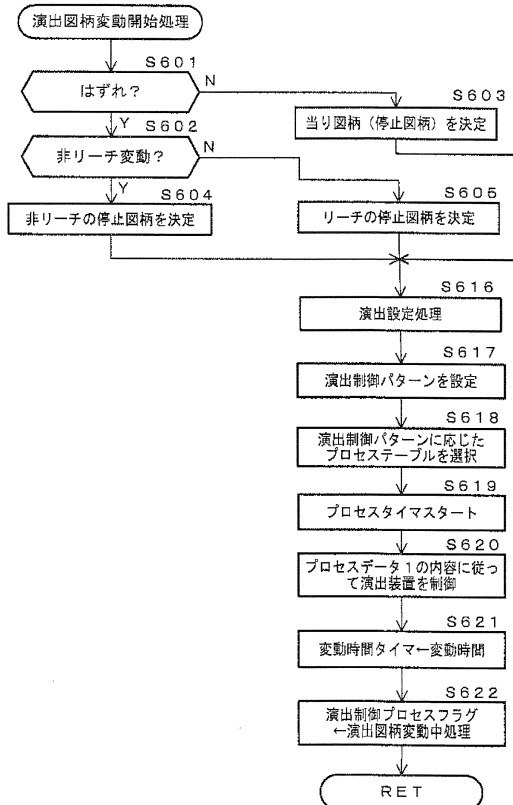
【図 11】

図 11



【図 12】

図 12



10

20

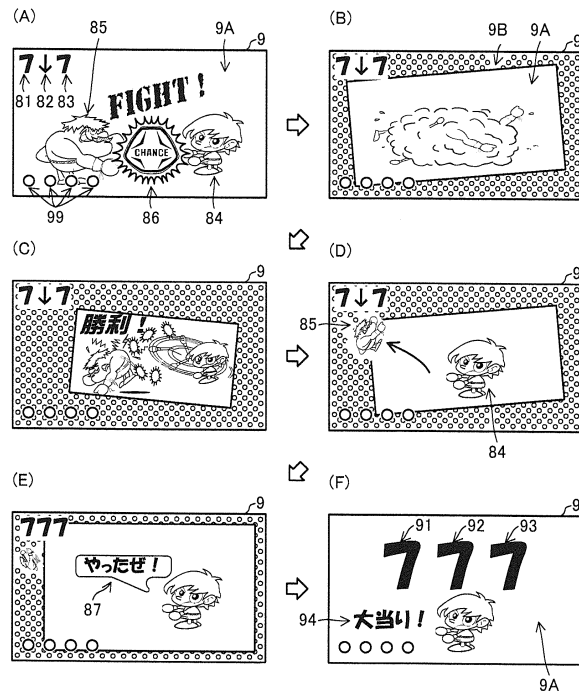
30

40

50

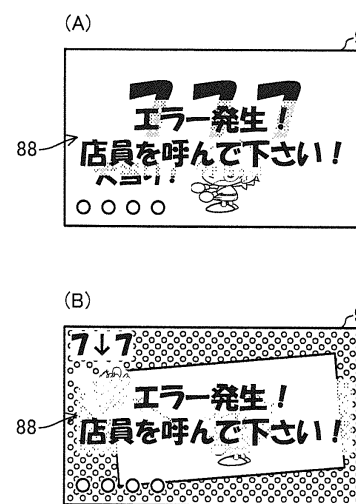
【図 13】

図 13



【図 14】

図 14

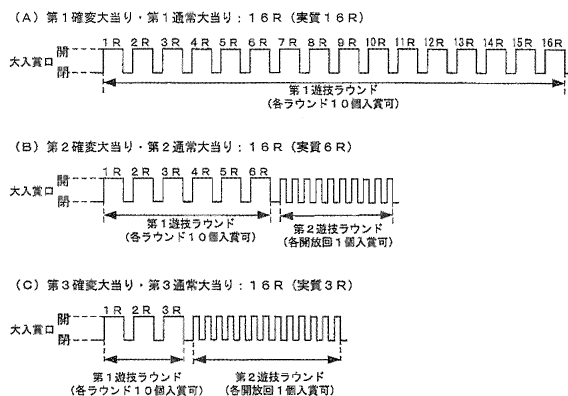


10

20

【図 15】

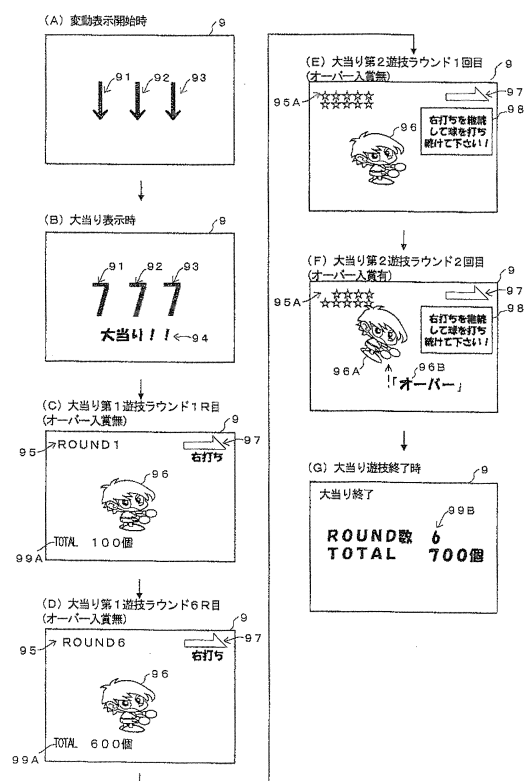
図 15



【図 16】

図 16

実質6R (第1遊技ラウンド6R+第2遊技ラウンド10回) 大当たり演出例



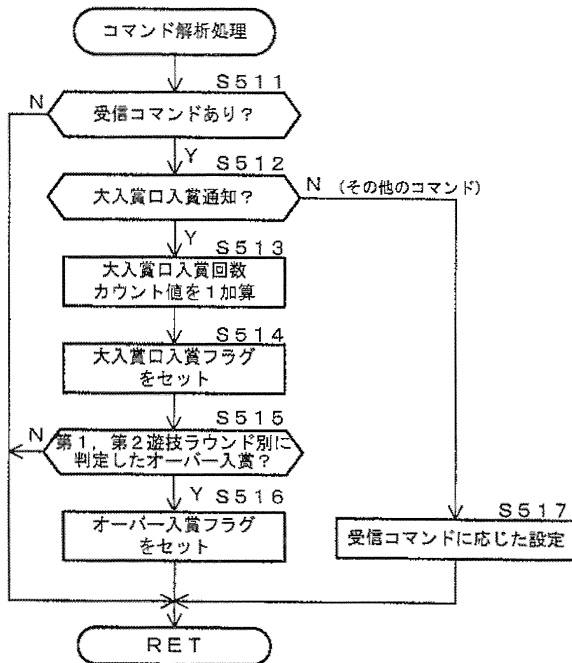
30

40

50

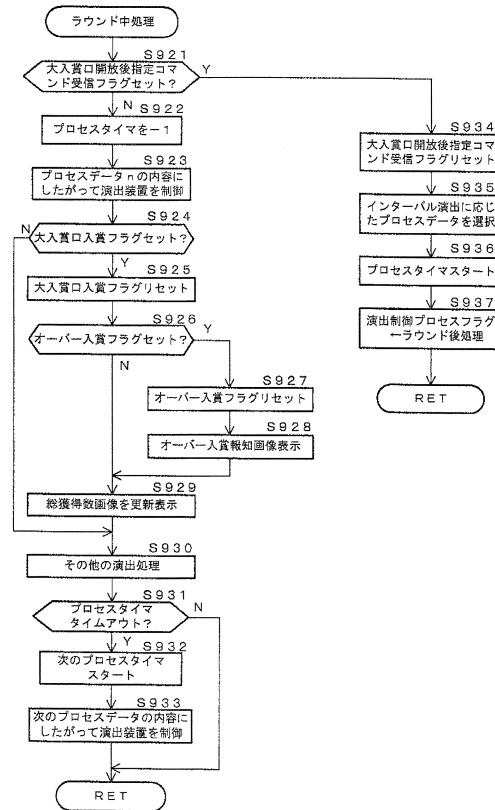
【図 17】

図 17



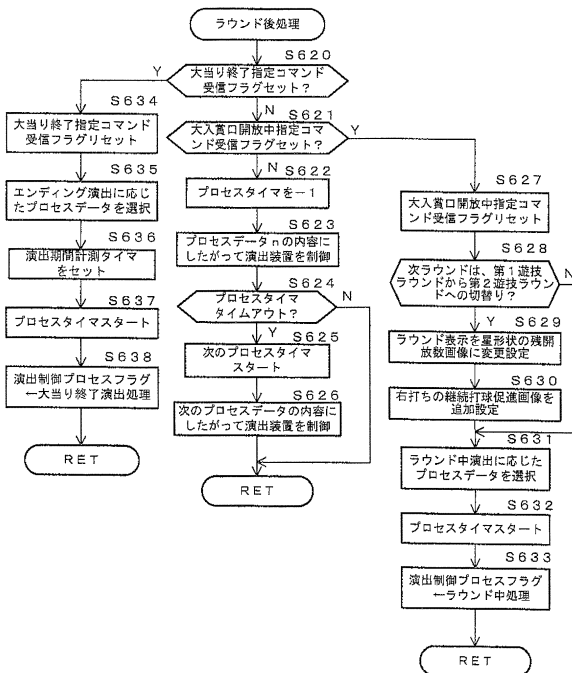
【図 18】

図 18



【図 19】

図 19



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 4 2 8 7 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 0 6 7 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 8 3 5 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2