

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6734637号
(P6734637)

(45) 発行日 令和2年8月5日 (2020. 8. 5)

(24) 登録日 令和2年7月14日 (2020. 7. 14)

(51) Int.Cl.

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 54 頁)

(21) 出願番号	特願2015-198112 (P2015-198112)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年10月6日 (2015. 10. 6)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-70379 (P2017-70379A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成29年4月13日 (2017. 4. 13)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年9月14日 (2018. 9. 14)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

発射された遊技媒体により所定の遊技を行なう遊技機であって、
可変表示を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段と、
可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に、可
変表示を再度行なう再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段と、
所定表示領域を視認不可又は視認困難とする特別演出を実行する特別演出実行手段と、
特定期間である旨を報知するための特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、
前記特定画像を表示中に前記特別演出が実行されるときは、前記特別演出の実行の前後
に渡って継続的に前記特定画像を視認可能とし、
前記特定期間は、複数回の可変表示が行われる期間であり、
発射された遊技媒体が通過可能な経路として、第 1 経路および第 2 経路を有し、
前記特定画像は、前記第 1 経路および前記第 2 経路のうち、前記第 2 経路へ遊技媒体を
発射すべきときの発射方向を特定可能に、当該発射方向に対応する方向に向けて移動表示
される画像であり、
前記再可変表示実行手段は、
一旦仮停止させるときに、前記再可変表示が行われることを示唆する通常画像を表示
し、前記再可変表示を実行する通常再可変表示実行手段と、
一旦仮停止させるときに、前記通常画像とは異なる特別画像を表示し、前記再可変表
示を実行するとともに前記特定演出を実行する特別再可変表示実行手段とを含む、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、所定の遊技を行なう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、各々を識別可能な複数種類の識別情報（図柄）の可変表示を行なう可変表示部に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御するものがあった。

10

【0003】

このような遊技機においては、可変表示部の表示を所定期間暗転させて画像表示を視認不可能または視認困難とするブラックアウト演出を実行するものがあった（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-188881号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、前述した特許文献1では、特定期間である旨を報知する特定画像を表示中に、ブラックアウト演出が実行されたときにおいて、該特定画像が視認不可能または視認困難になると、ブラックアウト演出によって特定期間が終了したと遊技者に誤認させる虞があった。

【0006】

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、特定期間に関する誤認を抑制す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】

30

【0007】

（A） 発射された遊技媒体により所定の遊技を行なう遊技機であって、
可変表示を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段と、
可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に、可変表示を再度行なう再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段と、
所定表示領域を視認不可又は視認困難とする特別演出を実行する特別演出実行手段と、
特定期間である旨を報知するための特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、
前記特定画像を表示中に前記特別演出が実行されるときは、前記特別演出の実行の前後に渡って継続的に前記特定画像を視認可能とし、
前記特定期間は、複数回の可変表示が行われる期間であり、
発射された遊技媒体が通過可能な経路として、第1経路および第2経路を有し、
前記特定画像は、前記第1経路および前記第2経路のうち、前記第2経路へ遊技媒体を発射すべきときの発射方向を特定可能に、当該発射方向に対応する方向に向けて移動表示される画像であり、
前記再可変表示実行手段は、
一旦仮停止させるときに、前記再可変表示が行われることを示唆する通常画像を表示し、前記再可変表示を実行する通常再可変表示実行手段と、
一旦仮停止させるときに、前記通常画像とは異なる特別画像を表示し、前記再可変表示を実行するとともに前記特別演出を実行する特別再可変表示実行手段とを含む。

40

（1） 所定の遊技を行なう遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

50

所定表示領域（演出表示装置 9 の表示領域）を視認不可又は視認困難とする特別演出（ブラックアウト演出）を実行する特別演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、

特定期間（チャンスゾーン）である旨を報知するための特定画像（チャンスゾーンテロップ 902）を表示する特定画像表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）とを備え、

前記特定画像を表示中に前記特別演出が実行されるときには、前記特別演出の実行の前後に渡って継続的に前記特定画像を視認可能とし（図 16（D）に示すように、チャンスゾーンテロップ 902 の表示中にブラックアウト演出が実行されたとしても、チャンスゾーンテロップ 902 は継続的に視認可能とする）、

10

前記特定期間は、複数回の可変表示が行われる期間（たとえば、図 16 に示すように、3 回の変動表示に渡る期間）である。

【0008】

このような構成によれば、特定期間に関する誤認を抑制することができる。

（2）可変表示（変動表示）を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、演出表示装置 9）と、

可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に、可変表示を再度行なう再可変表示（再変動）を実行可能な再可変表示実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）とをさらに備え、

前記再可変表示実行手段は、

20

一旦仮停止させるときに、特別画像（図 17 の第 1 特定擬似連図柄 921 または第 2 特定擬似連図柄 922 の画像）を表示し、前記再可変表示を実行するとともに、特定演出（図 17 に示すように、背景画像を、斜線で示す第 1 特定背景画像または横線で示す第 2 特定背景画像にする演出）を実行する（図 17 の（11）～（18）の第 1 特定演出擬似連、または、図 17 の（21）～（28）の第 2 特定演出擬似連を実行する）第 1 再可変表示実行手段と、

一旦仮停止させるときに、前記特別画像を表示させずに、前記再可変表示（再変動）を実行し、前記特定演出を実行しない（図 17 の（3）～（10）の特定演出なし擬似連の演出を実行する）第 2 再可変表示実行手段とを含む。

【0009】

30

このような構成によれば、再可変表示と特定演出との両方を実行するとき、遊技者に対する両方の実行内容を認識させやすくすることができる。

【0010】

（3）（1）または（2）に記載の遊技機において、

可変表示を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段（第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、演出表示装置 9）をさらに備え、

前記特定期間は、複数回の可変表示が行われる期間（たとえば、図 16 に示すように、3 回の変動表示に渡る期間）である。

【0011】

このような構成によれば、複数回の可変表示が行われる特定期間に関する誤認を抑制することができる。

40

【0012】

（4）（1）～（3）いずれかに記載の遊技機において、

演出用識別情報（演出図柄）の可変表示（変動表示）を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段（演出表示装置 9）をさらに備え、

前記所定表示領域（演出表示装置 9 の表示領域）は、演出用識別情報の可変表示結果が表示される結果表示領域（図 16（B）に示す演出図柄表示領域 904A）を含み、

前記特定画像表示手段は、前記所定表示領域のうち前記結果表示領域とは異なる領域（図 16（B）に示すチャンスゾーンテロップ表示領域 902A）に、前記特定画像（チャンスゾーンテロップ 902）を表示する。

50

【0013】

このような構成によれば、特別演出が実行されたときには、演出用識別情報の可変表示結果を視認不可または視認困難とすることができる一方、特定画像を視認不可または視認困難とすることを防止することから、特定期間に関する誤認を抑制することができる。

【0014】

(5) (1)～(4)いずれかに記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記所定表示領域に特殊画像(黒画像)を表示することにより、該所定表示領域を視認不可又は視認困難とする演出を実行し、

前記特定画像表示手段は、前記特殊画像を表示中においても前記特定画像を表示可能であり(図16(D)に示すように、黒画像を表示しても、チャンスゾーンテロップ902を表示可能であり)、

前記特定画像は前記特殊画像よりも優先して表示されることが予め定められている(図15に示すように、チャンスゾーンテロップ902が表示されるレイヤー900Aは、黒画像が表示されるレイヤー900Bよりも前面側に配置されることが予め定められている)。

【0015】

このような構成によれば、特定画像と特殊画像のうち、いずれを優先して表示するかを決定する処理を削減できる。

【0016】

(6) (1)～(5)いずれかに記載の遊技機において、

可変表示(変動表示)を行ない、表示結果を導出表示する可変表示手段(第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9)と、

複数回の可変表示に跨る先読み演出(チャンスゾーンテロップ902を表示する演出(先読み特定演出))を実行する先読み演出実行手段とを備え、

前記特定期間は、前記先読み演出が実行される期間である(図16に示すように、3回の変動表示に渡ってチャンスゾーンテロップ902を表示する期間である)。

【0017】

このような構成によれば、先読み演出が実行される特定期間に関する誤認を抑制することができる。

【0018】

(7) (1)～(6)いずれかに記載の遊技機において、

計時が可能な計時手段([特定期間について]の欄の(1)に示すRTC)と、

前記計時手段の計時結果に基づいて、特殊演出(一斉演出)を実行する特殊演出実行手段とを備え、

前記特定期間は、前記特殊演出が実行される期間(図18(A)に示すように、一斉演出が実行される期間は、「一斉演出実行中」というテロップ1002が表示される期間)である。

【0019】

このような構成によれば、特殊演出が実行される特定期間に関する誤認を抑制することができる。

【0020】

(8) (1)～(7)いずれかに記載の遊技機において、

所定領域(第2始動口スイッチ14aによって遊技球が進入したことを検出可能な領域)に遊技媒体が進入容易な進入容易状態(開状態)と遊技媒体が進入困難な進入困難状態(閉状態)とに変化可能な可変装置(可変入賞球装置15)と、

前記可変装置を制御して、第1状態(低ベース状態)と、前記所定領域を遊技媒体に進入する割合が該第1状態よりも向上した第2状態(高ベース状態、電チューサポート制御状態)とに制御する制御手段と、

前記第2状態に制御されていることを特定可能な情報を報知(たとえば、右打ち報知)する所定演出(図18(B)に示すように、たとえば右打ちの場合には、右打ちテロップ

10

20

30

40

50

１００４を表示する演出)を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記特定期間は、前記所定演出が実行される期間(右打ちテロップ１００４が表示される期間)であり、

前記特定画像は、遊技媒体が流下する流下経路のうちの第１経路(左流下経路)、および該流下経路のうち該第１経路とは異なる第２経路(右流下経路)のいずれかの経路に遊技媒体を打込むことを特定可能な画像(たとえば、図１８(B)に示すように、右打ちの場合には、右打ちテロップ１００４として、右側方向を指す矢印の画像に「右打ち」という文字が重畳された画像)である。

【００２１】

このような構成によれば、所定演出が実行される特定期間に関する誤認を抑制することができる。

10

【００２２】

(９) (１)～(８)いずれかに記載の遊技機において、

前記特定画像は、遊技媒体が流下する流下経路のうちの第１経路(左流下経路)と、該第１経路とは異なる第２経路(右流下経路)とのうちいずれに向けて遊技媒体を発射すべきかを示すような移動表示の態様で移動表示される画像(図１８(C)に示すように、右打ちの場合には、「スペシャルタイム」の文字画像を右向きにスクロール表示させるスペシャルタイムテロップ１００８)である。

【００２３】

このような構成によれば、遊技球を発射する経路に関する誤認を抑制することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【００２４】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】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３】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４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図５】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

30

【図７】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図８】演出制御基板で用いる乱数を示す図である。

【図９】ブラックアウト演出実行判定テーブルおよびブラックアウト演出種類選択テーブルを示す説明図である。

【図１０】先読み特定演出実行判定テーブルおよび先読み特定演出種類選択テーブルを示す説明図である。

【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】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図１４】先読み演出処理を示すフローチャートである。

40

【図１５】複数のレイヤーの優先度を示す説明図である。

【図１６】先読み特定演出とブラックアウト演出などを示す説明図である。

【図１７】演出表示装置における擬似連演出の表示例を示す説明図である。

【図１８】変形例のテロップ表示を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００２５】

[第１実施形態]

[パチンコ遊技機の構成]

以下、第１実施形態であるパチンコ遊技機１を、図面を参照して説明する。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

50

1 を正面からみた正面図である。

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

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 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 5（図 2 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 2 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 2 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 2 参照）が内蔵されている。

【 0 0 2 9 】

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 1 2 2 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 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 4（図 2 参照）が設けられていればよい。

【 0 0 3 0 】

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）可能な演出表示装置 9 が設けられている。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 8 a 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 8 b とが設けられている。

【 0 0 3 1 】

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、数字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 L E D）で構成されている。演出表示装置 9 は、液晶表示装置（L C D）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」, 「

10

20

30

40

50

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が形成される。

【0032】

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、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8a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8b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。

【0033】

第1特別図柄表示器8a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8b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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

演出表示装置 9 の右方には、各々を識別可能な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（第 1 変動表示部）8 a が設けられている。第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄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 L E D ）で実現されている。また、演出表示装置 9 の右方（第 1 特別図柄表示器 8 a の右隣）には、各々を識別可能な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（第 2 変動表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄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 L E D ）で実現されている。

【 0 0 4 0 】

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 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b 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 4 1 】

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 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 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 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 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）を示す（特定する）場合にも用いられる。

【 0 0 4 2 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 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 1 3 a によって検出される。

【 0 0 4 3 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 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 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 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 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 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。以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 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。

【 0 0 4 4 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の上方には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわ

10

20

30

40

50

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18bが設けられている。

【0045】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18b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18aが設けられている。

【0046】

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13a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8a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図柄の変動表示は、第1始動入賞口13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。

【0047】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14a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8b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14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。

【0048】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8a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8b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行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当り表示結果として大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0049】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数および第2保留記憶数を合算（合計）した形式で表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。合算保留記憶表示部18cでは、発生した保留記憶情報を表示する画像（以下、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ことにより、保留記憶数が示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、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。

【0050】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 5 1 】

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。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、いずれかの大当たり種別が選択される。

【 0 0 5 2 】

演出表示装置 9 の左方には、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 1 0 が設けられている。遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 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 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 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 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a 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 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

【 0 0 5 3 】

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 5 4 】

遊技領域 7 において、遊技球が流下する流下経路（遊技球が打込まれる領域）として、遊技者の選択により変更可能な複数の流下経路を含む。本実施の形態の場合、遊技領域 7 の複数の流下経路において、遊技領域の左右方向の中央部を境界として、左側の流下経路が左流下経路と呼ばれ、右側の領域が右流下経路と呼ばれる。なお、遊技領域 7 の流下経路の分け方は、遊技領域 7 の中央部を境界として左右に分けるもの以外に、たとえば、遊技領域 7 の中央から左または右に偏在した位置を境界として左右に分けるものであってもよい。たとえば、演出表示装置 9 等の装置が設けられる飾り部材（所謂センター飾り部材）は、遊技領域 7 の中央から左または右に偏在して設けられる場合があるが、そのような場合に、遊技領域 7 の中央から左または右に偏在した当該飾り部材の頂点を中心として左右に領域が分けられたものであってもよい。つまり、遊技領域 7 の流下経路の分け方は、遊技領域 7 において、ある位置を中心として流下経路が複数に分けられているものであればどのような流下経路の分け方が行なわれてもよい。また、このように、左流下経路と右流下経路との複数の流下経路を含む場合において、遊技球が左流下経路へ流れるように遊技球を打込むことが「左打ち」と呼ばれ、遊技球が右流下経路へ流れるように遊技球を打込むことが「右打ち」と呼ばれる。また、遊技領域の左右方向の中央部を境界として右側の領域を右領域とし、左側の領域を左領域とした場合に、右打ちは、右領域を狙って遊技球を打込むことをいい、左打ちは、左領域を狙って遊技球を打込むことをいう。

【 0 0 5 5 】

また、大当たりにおける当たりの種別（たとえば、通常大当たりと確変大当たり）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、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が規定されている。

【 0 0 5 6 】

具体的に、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、開放状態とされた

後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10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される。そして、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20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開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0057】

「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こと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。

【0058】

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、15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」と呼ばれる。

【0059】

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通常状態よりも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、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。

【0060】

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8a、8b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）。また、このような制御によって第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。

【0061】

このような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ちと比べて、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ちは、「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。

【0062】

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

10

20

30

40

50

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。

【0063】

また、この実施の形態においては、大当た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」、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、大当た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。「高確高ベース状態」とは、大当た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。

【0064】

この実施の形態においては、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。

【0065】

また、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの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。

【0066】

確変大当たりは、15ラウンドの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。

【0067】

図2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2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ROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56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、ROM54およびRAM55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）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0068】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている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、RAM55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。

【0069】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54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CPU56）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。

【0070】

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を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。

10

【0071】

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。

【0072】

20

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。

【0073】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/O ポート部 105 等を搭載している。ROM 102 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。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 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。VDP 109 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。

30

【0074】

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 LED 28 の表示制御を行なうとともに、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う等、各種の演出制御を行なう。

【0075】

また、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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。

40

【0076】

50

ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ560では、遊技の進行の制御にあたり、様々な要件を判定するために乱数が用いられる。該乱数を抽出して、該抽出された乱数が所定範囲に属するか否かを判断することにより、たとえば、大当たりになったか否か、大当たりの種別、変動パターンの種別、普通図柄当たりになったか否かなどを判断する。次に、図3を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560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3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。

【0077】

図3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)に通常大当たり時判定テーブル、(d)に確変大当たり時判定テーブルが示されている。図3(a)~(d)の各判定テーブルは、ROM54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。

【0078】

図3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。

【0079】

図3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している。

【0080】

また、図3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。

【0081】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるとときに選択される割合が高く、大当たりとなる期待度(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10秒、スーパーリーチ40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たり期待度(大当たりとなる可能性)が高いことを示している。

【0082】

また、パチンコ遊技機1においては、識別情報としての演出図柄、および、第1、第2特別図柄のそれぞれの変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまで、演出表示装置9において、所定の演出態様としての擬似連と呼ばれる演出(以下、擬似連演出と称する)が実行される場合がある。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を、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。

【0083】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示(可変表示)が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列(左、中、右)について仮停止と、再変動とを所定回数実行する(繰り返す)特殊な変動パターン(変動表示パターンともいう)のことを指す。たとえば、再変動の繰返し実行回数(初回変動およびその後の再変動を含む合計の変動回数であり、擬似連変動回数ともいう)が多い程、大当たりとなる期待度(大当たりとなるときのはずれとなるときのを含むすべての選択割合に対して大当たりとなるとときに選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い)が高くなる。より具

10

20

30

40

50

体的には、大当たりと決定されたときに選択される割合が高くなることで、大当たり遊技状態となるか否かを擬似連演出により示唆する。擬似連の変動パターンでは、演出表示装置 9 において通常的に変動表示（基本的に変動表示）する演出図柄に含まれない擬似連図柄（たとえば、演出図柄とは異なる態様の特殊図柄であって、所定の文字またはキャラクタなどが付された図柄（数字が付されていない図柄、擬似連専用図柄とも称する））が仮停止する。

【0084】

本実施の形態では、複数種類設けられたスーパーリーチの変動パターンのうち、一部の変動パターンである第 3 スーパーリーチおよび第 4 スーパーリーチにおいて、擬似連の変動表示が実行される（擬似連の変動表示が実行される変動時間を有している）。擬似連の変動表示で実行される擬似連演出についての詳細は後述するが、第 3 スーパーリーチでは擬似連において変動表示が 2 回実行され、第 4 スーパーリーチでは擬似連において変動表示が 3 回実行される。また、第 2 スーパーリーチにおいては、擬似連煽りのみの変動パターンが実行される。具体的に、擬似連煽りのみとなる変動パターンでは、擬似連の初回変動（擬似連 1 回目）で中の図柄表示エリアにおいて擬似連専用図柄が出現した後、仮停止するような演出が行なわれた後、擬似連専用図柄が滑る演出が行なわれる。

【0085】

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。通常大当た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「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。確変大当た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「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

【0086】

これらの情報に基づいて、たとえば、図 3（a）の「変動パターン」の欄に示された「第 4 スーパーリーチ（擬似連 3 回：40 秒）」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が 40 秒で 3 回の変動表示が擬似連として実行される第 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。

【0087】

図 3 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 3（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 3（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。

【0088】

また、図 3 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 3（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。

【0089】

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 3（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、変動パターンとして、「第 1 スーパーリーチ

(擬似連無：15秒)」の変動パターンとすることが決定される。

【0090】

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3(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3(b)の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図3(a)、図3(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。

【0091】

また、時短状態であるか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3(c)の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態であるか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3(d)の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

【0092】

図3(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図3(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3(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図3(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。

【0093】

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。

【0094】

また、はずれとなるときに選択される図3(a)および図3(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3(c)および図3(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て、スーパ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、スーパリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0095】

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3(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3(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。

【0096】

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

10

20

30

40

50

合算保留記憶数（合計値）が所定数以上であるとき（たとえば、合算保留記憶数が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、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算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、合算保留記憶数が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、その組合せでもよい。

10

【0097】

また、本実施の形態では、擬似連演出における演出態様が擬似連演出の途中で別の演出態様に移行することがある。そして、これらの擬似連演出に関する演出態様は後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ100側で決定している。しかしながら、擬似連演出における演出態様の移行の有無や擬似連演出の内容について、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定するようにしてもよい。

【0098】

図4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4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。

20

【0099】

たとえば、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3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。

30

【0100】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0101】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560における保留記憶バッファの構成例を説明する。保留特定領域は、RAM55に形成（RAM55内の領域である）され、合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。保留特定領域には、第1始動入賞口13と対応している第1保留記憶バッファと第2始動入賞口14と対応している第2保留記憶バッファとが設けられ、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を特定可能なデータが記憶される。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（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。

40

【0102】

50

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。

【0103】

このように第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、始動入賞時において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。

【0104】

このように保留特定領域および保存領域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。

【0105】

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、および、合算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（たとえば、S1217、S1228の入賞時演出処理）の判定結果を示す3つのコマンドを1セットとして、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、および、合算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。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

図5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5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

10

20

30

40

50

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)。

【0110】

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。

10

【0111】

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)。

【0112】

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。

20

【0113】

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、CPU56は、普通図柄表示器10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。

【0114】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100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:S28)。さらに、CPU56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(S29)。

30

【0115】

また、CPU56は、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(S30)。

【0116】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM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(S31: 出力処理)。

40

【0117】

また、CPU56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(S32)。

【0118】

さらに、CPU56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(S33)。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、

50

普通図柄表示器 10 における普通図柄の演出表示を実行する。

【0119】

その後、割込許可状態に設定し (S34)、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。

【0120】

図6は、特別図柄プロセス処理 (S26) 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8aまたは第2特別図柄表示器8b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 (S312)。そして、内部状態に応じて、S300~S307のうちのいずれかの処理を行なう。

10

【0121】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ (第1保留記憶データ) が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当た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。

【0122】

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13a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1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。

20

30

【0123】

以下の保留記憶に関する説明に関しては、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。また、第1保留記憶バッファに記憶される数値データを第1保留記憶情報と呼び、第2保留記憶バッファに記憶される数値データを第2保留記憶情報と呼ぶ場合がある。

【0124】

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) は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理 (S301) は、変動パターンの決定 (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用いた変動パターンの決定)、および、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処理である。

40

【0125】

表示結果指定コマンド送信処理 (S302) は、CPU56が、決定されている大当たりの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定~表示結果3指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド (図4参照) 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

50

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。

【0126】

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、大当り終了処理(S307)に移行する。大当り終了処理(S307)は、大当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。

10

【0127】

大当り終了処理(S307)において、確変大当りの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当りの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当りの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当りの終了後には、時短状態に制御される。

【0128】

確変大当りおよび通常大当り後の時短状態は、変動表示が100回実行されるまでと、次の大当りが発生するまでとのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示100回という継続期間は、大当り終了処理(S307)において、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタを100回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行なわれる。

20

【0129】

[演出制御メイン処理について]

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7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。

30

【0130】

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。

【0131】

40

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。

【0132】

50

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、ブラックアウト演出実行判定用および先読み特定演出実行判定用のSR2、および、ブラックアウト演出種類選択用および先読み特定演出種類選択用のSR3を含む各種乱数）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。このように、本実施形態では、ブラックアウト演出実行判定用の乱数および先読み特定演出実行判定用の乱数を共通化しているが（双方ともSR2）、ブラックアウト演出実行判定用の乱数および先読み特定演出実行判定用の乱数は異なる乱数としてもよい。また、本実施形態では、ブラックアウト演出種類選択用の乱数および先読み特定演出種類選択用の乱数を共通化しているが（双方ともSR3）、ブラックアウト演出種類選択用の乱数および先読み特定演出種類選択用の乱数は異なる乱数としてもよい。

10

【0133】

このような乱数SR1-1～SR3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。

【0134】

また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。その後、S702に移行する。

【0135】

20

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27L、27R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。

【0136】

図8は、演出制御基板で用いる乱数を示す図である。SR1-1～SR1-3は、演出図柄の変動表示結果である停止図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、演出図柄の変動表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される3つの演出図柄のことである。なお、演出図柄の大当たり図柄の組合せは、SR1-1～SR1-3のうちのいずれか1個の乱数によって決定される。

30

【0137】

〔ブラックアウト演出について〕

ブラックアウト演出実行判定用乱数SR2は、ブラックアウト演出を実行するか否かを判定するために用いる乱数である。ここで、ブラックアウト演出は、演出表示装置9の表示領域を視認不可能とする演出である。「表示領域を視認不可能とする演出」とは、たとえば、演出表示装置9の表示領域全体に黒画像を表示（暗転）する演出である。このような演出を実行することにより、該黒画像は視認可能であるが、たとえば該黒画像が表示される前に表示されていた画像としての所定画像は視認不可能となる。黒画像とは、遊技者が透過して視認できないような黒色の画像をいう。黒画像は第1所定時間（本実施形態では、3秒間）表示される。所定画像とは、表示領域に表示される画像のうち、チャンスゾーンテロップ（図15、図16参照）以外の画像（背景画像、演出図柄、保留表示、その他の画像（キャラクタや文字など））である。演出図柄は、停止した演出図柄、変動表示している演出図柄を含む。つまり、チャンスゾーンテロップ表示中に、ブラックアウト演出が実行されることにより、継続的にチャンスゾーンテロップを視認可能とするが、所定画像は黒画像の表示により視認不可能とされる（図16（D）参照）。

40

【0138】

ブラックアウト演出種類選択用乱数SR3は、第1ブラックアウト演出および第2ブラックアウト演出のようなブラックアウト演出の種類を選択するために用いる乱数である。

50

ここで、第2ブラックアウト演出とは、黒画像を3秒間表示した後に、予告画像を表示する演出である(図16(E)参照)。第1ブラックアウト演出とは、黒画像を3秒間表示した後に、該予告画像を表示しない演出である(図16(E')参照)。第2ブラックアウト演出は、第1ブラックアウト演出よりも、大当りになる期待度が高い演出である(図9(C)(D)参照)。本実施形態では、予告画像は、「激熱!」という文字であるとするが(図16(E)参照)、他の画像(他の文字や所定のキャラクタ)などであってもよい。

【0139】

このように、ブラックアウト演出を実行することにより、演出表示装置9の表示領域を暗転させることにより、遊技者に意外感を抱かせることができるとともに、大当り発生への期待感を遊技者に抱かせることができる。また、黒画像が3秒間表示された後において、予告画像が表示されたとき(第2ブラックアウト演出が実行されたとき)には、予告画像が表示されないとき(第1ブラックアウト演出が実行されたとき)よりも、遊技者の大当り発生への期待感をより一層高めることができる。

【0140】

SR1-1~SR3のそれぞれはS706の乱数更新処理において予め定められたタイミングで、図中に示された計数範囲内において繰返し加算更新される。たとえば、SR1-1が33msecごと、SR1-2がSR1-1の桁上げごと、SR1-3がSR1-2の桁上げごとにそれぞれ加算更新され、0から更新されてその上限である9まで更新された後再度0から更新される。

【0141】

図9は、ブラックアウト演出実行判定テーブルおよびブラックアウト演出種類選択テーブルを示す説明図である。ブラックアウト演出実行判定テーブルは、ブラックアウト演出を実行するか否かを判定するために用いるデータテーブルである。ブラックアウト演出種類選択テーブルは、ブラックアウト演出の種類を選択するために用いるデータテーブルである。

【0142】

図9のブラックアウト演出実行判定テーブルには、今回の特別図柄の変動表示結果が大当り表示結果となる大当り時に用いられる図9(A)の大当り時ブラックアウト演出実行判定テーブルと、今回の特別図柄の変動表示結果がはずれ表示結果となるはずれ時に用いられる図9(B)のはずれ時ブラックアウト演出実行判定テーブルとが含まれている。

【0143】

図9のブラックアウト演出種類選択テーブルには、今回の特別図柄の変動表示結果が大当り表示結果となる大当り時に用いられる図9(C)の大当り時ブラックアウト演出種類選択テーブルと、今回の特別図柄の変動表示結果がはずれ表示結果となるはずれ時に用いられる図9(D)のはずれ時ブラックアウト演出種類選択テーブルとが含まれている。

【0144】

図9のブラックアウト演出実行判定テーブルおよびブラックアウト演出種類選択テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM102に記憶されている。

【0145】

図9(A)、(B)のブラックアウト演出実行判定テーブルでは、演出制御用マイクロコンピュータ100により更新される乱数の1つとしての演出種類決定用の乱数SR2(0~99の数値範囲)の値が、ブラックアウト演出を実行しない決定と、ブラックアウト演出を実行する決定とに割振られている。SR2については、説明を明確化するために、割振られた乱数値の個数が示されている。図9(A)の大当り時ブラックアウト演出実行判定テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、ブラックアウト演出を実行する>ブラックアウト演出を実行しない、という関係となるように、ブラックアウト演出を実行する場合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。また、図9(B)のはずれ時ブラックアウト演出実行判定テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、ブラックアウト演出を実行する<ブラックアウト演出を

実行しない、という関係となるように、ブラックアウト演出を実行しない場合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。

【 0 1 4 6 】

このような図 9 (A)、(B)でのデータの設定により、今回の特別図柄の変動表示結果が大当り表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べて、ブラックアウト演出を実行すると判定する割合が高くなる。これにより、第 1 ブラックアウト演出および第 2 ブラックアウト演出を含むブラックアウト演出が実行されたときに、遊技者の大当り発生への期待感を高めることができる。図 9 (A) (B)のテーブルは、図 1 3 の S 6 3 2 で用いられる。

【 0 1 4 7 】

図 9 (C)、(D)のブラックアウト演出種類選択テーブルに示すように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により更新される乱数の 1 つとしてのブラックアウト演出種類決定用の乱数 S R 3 (0 ~ 5 9 の数値範囲) の値が、第 1 ブラックアウト演出と、第 2 ブラックアウト演出とに割振られている。S R 3 については、説明を明確化するために、割振られた乱数値の個数が示されている。図 9 (C)の大当り時ブラックアウト演出種類選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 3 の値によって、第 1 ブラックアウト演出 < 第 2 ブラックアウト演出、という関係となるように、第 2 ブラックアウト演出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。また、図 9 (D)のはずれ時ブラックアウト演出種類選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 3 の値によって、第 1 ブラックアウト演出 > 第 2 ブラックアウト演出、という関係となるように、第 1 ブラックアウト演出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。図 9 (C) (D)のテーブルは、図 1 3 の S 6 3 4 で用いられる。

【 0 1 4 8 】

このような図 9 (C)、(D)でのデータの設定により、ブラックアウト演出が実行されるときにおいて、特別図柄の変動表示結果が大当り表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べて、第 2 ブラックアウト演出を実行する選択をする割合が高くなる。これにより、ブラックアウト演出が実行されるときに、第 2 ブラックアウト演出が選択されたときには、遊技者の大当り発生への期待感をより一層高めることができる。

【 0 1 4 9 】

なお、変形例として、ブラックアウト演出の種類は、1 種類としてもよく、3 種類以上としてもよい。また、ブラックアウト演出の種類を 3 種類以上とした場合には、それぞれのブラックアウト演出において、大当り発生への期待度を異ならせることが好ましい。

【 0 1 5 0 】

[先読み特定演出について]

次に、先読み特定演出について説明する。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 3 には、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、先読み判定情報として送信されてくる図柄指定コマンド、変動種別コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンドのような始動入賞時判定処理の判定結果を特定するデータを、合算保留記憶数の最大値 (たとえば「 8 」) に対応した複数の保存領域 (バッファ番号「 1 」 ~ 「 8 」に対応した領域) に記憶する始動入賞時受信コマンドバッファが設けられている。

【 0 1 5 1 】

始動入賞時受信コマンドバッファは、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に設けられた保留記憶バッファと同様の構成を有する記憶領域であり、始動入賞時受信コマンドバッファでは、複数の保存領域において記憶順番にしたがってデータが順番に記憶されていき、記憶されたデータが、対応する変動表示が実行されるごとに、記憶時期が古いデータから順番に消去されていく。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファには、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に設けられた保留記憶バッファに記憶されたデータと同様の保留記憶に関連するデータが、始動入賞順番にしたがって記憶される。

【 0 1 5 2 】

演出制御用マイクロコンピュータ１００では、このように始動入賞時受信コマンドバッファに記憶されたデータに基づいて、いずれかの保留記憶に基づく変動表示をターゲットとして、変動表示結果等の所定事項についての先読み判定をし、その先読み判定結果に基づいて、たとえば、ターゲットとなる保留記憶に基づく変動表示が実行されるまでに、複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示に跨る先読み演出として先読み特定演出を実行することが可能である。先読み特定演出は、該複数回の変動表示のうち最初の変動表示の開始とともに開始される。また、先読み特定演出は、ターゲットとなる変動表示の終了とともに、終了する。

【０１５３】

先読み特定演出とは、図１６などに示すように、演出表示装置９の表示領域の上部に、「チャンスゾーン」という文字（チャンスゾーンテロップという。）を表示する演出である。このように、チャンスゾーンテロップは、ブラックアウト演出により所定画像が視認不可能となる領域（演出表示装置９の表示領域）に表示されるものである。チャンスゾーンは、先読み特定演出が実行されている期間であり、具体的には、先読み特定演出が実行されている複数回の変動表示に係る（跨る）期間である。チャンスゾーン中（つまり、チャンスゾーンテロップが表示されている期間）は、「将来的に、大当りに制御されるのではないか」といった期待感を、遊技者に抱かせることができる。

【０１５４】

図１６の例では「チャンスゾーン」の文字は、帯状の画像に重畳されて表示される。変形例として、先読み特定演出は、このような文字を表示する演出に限らず、他の文字を表示する演出でもよく、また、所定のキャラクタを表示するよう演出でもよい。

【０１５５】

また、チャンスゾーンテロップにおいて、チャンスゾーンの文字は、左流下経路および右流下経路のうちいずれに向けて遊技球を発射すべきかを示すような移動表示の態様で移動表示される。具体的には、左流下経路に打ち込むべき場合には、帯状の画像上において、チャンスゾーンの文字を画面の右側から左側へ向けて左向きにスクロール表示させる。なお、チャンスゾーンの文字をスクロール表示させるとともに、左向きの矢印画像も併せてスクロール表示させるようにしてもよい。また、右流下経路に打ち込むべき場合には、チャンスゾーンの文字を画面の左側から右側へ向けて右向きにスクロール表示させる。なお、チャンスゾーンの文字をスクロール表示させるとともに、右向きの矢印画像も併せてスクロール表示させるようにしてもよい。このように、チャンスゾーンの文字を打ち込むべき流下経路に応じた方向にスクロール表示させることにより、遊技者に打ち込むべき流下経路を直感的に認識させることができる。

【０１５６】

始動入賞時受信コマンドバッファに記憶されたデータは、先読み判定がされたときに、先読み判定がされたことを特定可能な判定済特定データが付加される。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファに記憶されたデータについては、判定済特定データが付加されているか否かを確認することにより、新たに受信した入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドに関するデータであるか否かを判定することが可能である。

【０１５７】

図１０は、先読み特定演出実行判定テーブルおよび先読み特定演出種類選択テーブルを示す説明図である。先読み特定演出実行判定テーブルは、先読み特定演出を実行するか否かを判定するために用いるデータテーブルである。先読み特定演出種類選択テーブルは、先読み特定演出の種類を選択するために用いるデータテーブルである。

【０１５８】

図１０の先読み特定演出実行判定テーブルには、先読み特定演出のターゲットとなる変動表示結果が大当り表示結果となる先読みの大当り時に用いられる図１０（Ａ）の大当り時先読み特定演出実行判定テーブルと、先読み特定演出のターゲットとなる変動表示結果がはずれ表示結果となる先読みのはずれ時に用いられる図１０（Ｂ）のはずれ時先読み特定演出実行判定テーブルとが含まれている。図１０（Ａ）（Ｂ）のテーブルは、図１４の

10

20

30

40

50

S 9 0 3 で用いられる。

【 0 1 5 9 】

図 1 0 の先読み特定演出種類選択テーブルには、先読み特定演出のターゲットとなる変動表示結果が大当たり表示結果となる大当たり時に用いられる図 1 0 (C) の大当たり時先読み特定演出種類選択テーブルと、先読み特定演出のターゲットとなる変動表示結果がはずれ表示結果となるはずれ時に用いられる図 1 0 (D) のはずれ時先読み特定演出種類選択テーブルとが含まれている。図 1 0 (C) (D) のテーブルは、図 1 4 の S 9 0 5 で用いられる。

【 0 1 6 0 】

図 1 0 の先読み特定演出実行判定テーブルおよび先読み特定演出種類選択テーブルは、演出制御基板 8 0 に設けられた R O M 1 0 2 に記憶されている。

10

【 0 1 6 1 】

図 1 0 (A)、(B) の先読み特定演出実行判定テーブルでは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により更新される乱数の 1 つとしての演出種類決定用の乱数 S R 2 (0 ~ 9 9 の数値範囲) の値が、先読み特定演出を実行しない決定と、先読み特定演出を実行する決定とに割振られている。S R 2 については、説明を明確化するために、割振られた乱数値の個数が示されている。図 1 0 (A) の大当たり時先読み特定演出実行判定テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 2 の値によって、先読み特定演出を実行する > 先読み特定演出を実行しない、という関係となるように、先読み特定演出を実行する場合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。また、図 1 0 (B) のはずれ時先読み特定演出実行判定テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 2 の値によって、先読み特定演出を実行する < 先読み特定演出を実行しない、という関係となるように、先読み特定演出を実行しない場合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。

20

【 0 1 6 2 】

このような図 1 0 (A)、(B) でのデータの設定により、先読み特定演出のターゲットとなる特別図柄の変動表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べて、先読み特定演出を実行すると判定する割合が高くなる。これにより、先読み特定演出が実行されたときに、遊技者の大当たり発生への期待感を高めることができる。

30

【 0 1 6 3 】

図 1 0 (C)、(D) の先読み特定演出種類選択テーブルに示すように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により更新される乱数の 1 つとしての先読み特定演出種類決定用の乱数 S R 3 (0 ~ 5 9 の数値範囲) の値が、第 1 先読み特定演出と、第 2 先読み特定演出とに割振られている。

【 0 1 6 4 】

ここで、第 1 先読み特定演出とは、チャンスゾーンテロップを青文字で表示する演出 (又は青色のテロップ画像を表示する演出) であり、第 2 先読み特定演出とは、チャンスゾーンテロップを赤文字で表示する演出 (又は赤色のテロップ画像を表示する演出) である (図 1 0 の 印参照)。また、変形例として、第 1 先読み特定演出と第 2 先読み特定演出とで、異なる態様でチャンスゾーンテロップを表示するものであれば如何なる態様で表示するようにしてもよい。たとえば、第 2 先読み特定演出の方が、第 1 先読み特定演出よりも「チャンスゾーン」の文字を大きく表示するようにしてもよい。

40

【 0 1 6 5 】

S R 3 については、説明を明確化するために、割振られた乱数値の個数が示されている。図 1 0 (C) の大当たり時先読み特定演出種類選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 3 の値によって、第 1 先読み特定演出 < 第 2 先読み特定演出、という関係となるように、第 2 先読み特定演出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。また、図 1 0 (D) のはずれ時先読み特定演出種類選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出した S R 3 の値によって、第 1 先読み特定演出 > 第 2 先読み特定演出、という

50

関係となるように、第1先読み特定演出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。したがって、第2先読み特定演出の方が、第1先読み特定演出よりも大当りに制御されることに対する期待度が高く、第2先読み特定演出が選択されたときには、第1先読み特定演出が選択されたときと比べて、遊技者の大当り発生への期待感をより一層高めることができる。

【0166】

なお、変形例として、先読み特定演出の種類は、1種類としてもよく、3種類以上としてもよい。また、先読み特定演出の種類を3種類以上とした場合には、それぞれの先読み特定演出において、大当り発生への期待度を異ならせることが好ましい。

【0167】

〔演出制御プロセス処理について〕

図11は、図7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、先読み特定演出を実行するか否かの決定、および、先読み特定演出の種類の選択をする先読み演出処理(S700)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。

【0168】

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。

【0169】

先読み演出処理(S700)は、前述した先読み特定演出を実行するか否かの決定、および、先読み特定演出の種類の選択をする処理である。

【0170】

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を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。

【0171】

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。

【0172】

大当り表示処理(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し、最終ラウンドが終了していれば、大当り終了処理に移行する。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。大当り終了演出処理(S807)は、演出表示装置9において、大当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。

【0173】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態の開始時から大当り遊技状態の終了時までの予め定められた演出制御期間中において、ROM102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したがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。

【0174】

10

20

30

40

50

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關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 101 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。

【0175】

10

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 CPU 101 は、次のような処理を行なう。

【0176】

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（S601）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されている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（S602）。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は、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

20

【0177】

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 102 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（S604）、S616 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、SR1-1～SR1-3 のそれぞれの数値データが対応付けられている。

【0178】

S604 の処理では、所定のタイミングで SR1-1～SR1-3 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。

30

【0179】

S602 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（S605）、S616 へ進む。S605 の処理では、所定のタイミングで SR1-1～SR1-3 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、SR1-1 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、SR1-2 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。

40

【0180】

また、S601 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（S601 の N）、演出制御用 CPU 101 は、大当たりの種別に応

50

じて、大当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 8 1】

S 6 0 3では、次のように大当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指定コマンドと表示結果3指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当りと、通常大当りとのうちから、大当りの種別を判定し、確変大当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S R 1 - 1から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1と確変大当り図柄の組合せ（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り図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当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S R 1 - 1から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1と通常大当り図柄の組合せ（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れる。

10

【0 1 8 2】

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、ブラックアウト演出の実行判定およびブラックアウト演出種類の選択等の処理）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。演出設定処理の処理内容については、図13を用いて後述する。

20

【0 1 8 3】

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。

【0 1 8 4】

30

R O M 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における演出表示動作といった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。

【0 1 8 5】

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。

40

【0 1 8 6】

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）。

【0 1 8 7】

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2 7

50

）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 3 5 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 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（音番号データ）を出力する。

【 0 1 8 8 】

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。

10

【 0 1 8 9 】

〔演出設定処理について〕

図 1 3 は、前述の演出設定処理（S 6 1 6）を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、今回の変動表示を実行するに際して受信した演出制御コマンドにより指定された変動パターンが、リーチ変動パターンに対応した変動パターンコマンドであるか否かを判断する（S 6 3 1）。ここで、リーチ変動パターンに対応した変動パターンコマンドとは、図 3 に示すリーチまたはスーパーリーチの変動パターンに対応する（特定する）変動パターンコマンドである。S 6 3 1 では、具体的に、RAM 1 0 3 に設けられた変動パターンコマンド格納領域（変動表示を実行するにあたり受信した変動パターンコマンドがコマンド解析処理により格納される領域）に、今回の変動表示の変動パターンコマンドとして第 3 スーパーリーチまたは第 4 スーパーリーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かに基づいて、変動パターンが第 3 スーパーリーチまたは第 4 スーパーリーチの変動パターンであるか否かを確認する。

20

【 0 1 9 0 】

S 6 3 1 によりリーチ変動パターンに対応した変動パターンコマンドではないと判定されたときは（S 6 3 1 の NO）、S 6 3 7 に進む。

【 0 1 9 1 】

一方、S 6 3 1 によりリーチ変動パターンに対応した変動パターンコマンドであると判定されたときは（S 6 3 1 の YES）、ブラックアウト演出実行判定用の SR 2 の値を抽出し、その抽出値と、図 9（A）の大当たり時ブラックアウト演出実行判定テーブル、または、図 9（B）のはずれ時ブラックアウト演出実行判定テーブルを用いて、前述したように、ブラックアウト演出を実行するか否かを判定する（S 6 3 2）。

30

【 0 1 9 2 】

具体的に、S 6 3 2 では、今回の変動表示に際して受信した演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）に基づいて、表示結果が大当たり表示結果であるか否かを確認する。大当たり表示結果であるか否かは、RAM 1 0 3 に設けられた表示結果指定コマンド格納領域（今回の変動表示を実行するにあたり受信した表示結果指定コマンドがコマンド解析処理により格納される領域）に、表示結果 2 指定コマンド（通常大当たり指定）または表示結果 3 指定コマンド（確変大当たり指定）が格納されているか否かに基づいて確認する。S 6 3 2 では、表示結果が大当たり表示結果であれば、図 9（A）の大当たり時ブラックアウト演出実行判定テーブルを用いてブラックアウト演出を実行するか否かを判定し、表示結果がはずれ表示結果であれば、図 9（B）のはずれ時ブラックアウト演出実行判定テーブルを用いてブラックアウト演出を実行するか否かを判定する。

40

【 0 1 9 3 】

次に、S 6 3 2 の判定結果としてブラックアウト演出を実行するという判定結果が得られたか否かを判定する（S 6 3 3）。S 6 3 3 でブラックアウト演出を実行するという判定結果が得られていないと判定されたときは、後述する S 6 3 6 に進む。一方、S 6 3 3 でブラックアウト演出を実行するという判定結果が得られたと判定されたときは、ブラックアウト演出種類選択用の SR 3 の値を抽出し、その抽出値と、図 9（C）の大当たり時ブ

50

ラックアウト演出種類選択テーブル、または、図9(D)のはずれ時ブラックアウト演出種類選択テーブルを用いて、前述したように、実行するブラックアウト演出の種類(第1ブラックアウト演出または第2ブラックアウト演出)を選択決定する(S634)。

【0194】

具体的に、S634では、S632と同様に、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果2指定コマンド(通常大当たり指定)または表示結果3指定コマンド(確変大当たり指定)が格納されているか否かに基づいて、表示結果が大当たりとなるか否かを確認し、表示結果が大当たり表示結果であれば、図9(C)の大当たり時ブラックアウト演出種類選択テーブルを用いてブラックアウト演出の種類を選択決定し、表示結果がはずれ表示結果であれば、図9(D)のはずれ時ブラックアウト演出種類選択テーブルを用いてブラックアウト演出の種類を選択決定する。これにより、第1ブラックアウト演出と第2ブラックアウト演出とのいずれの種類のブラックアウト演出を実行するかが選択決定される。

10

【0195】

次に、S634で選択された種類のブラックアウト演出を実行するための演出(予告画像など)を実行するための設定をする処理を実行し(S635)、ブラックアウト演出フラグをセットし(S635A)、S637に進む。ここで、ブラックアウト演出フラグとは、この演出設定処理が実行されている演出図柄変動開始処理において開始された演出図柄の変動において、該変動開始から3秒後にブラックアウト演出を実行することを特定可能なフラグである(図16(C)(D)参照)。このブラックアウト演出フラグは、S635Aでセット後に実行される変動表示の演出が終了するときに、演出図柄変動停止処理(S803)においてリセットされる。

20

【0196】

S637では、所定の演出設定を実行する。S637では、たとえば、変動パターンに応じて、各種演出を実行するか否か、および、各種演出を実行するときの演出内容などが決定される。

【0197】

[先読み演出処理について]

図14は、前述の先読み演出処理(S700)を示すフローチャートである。先読み演出処理において、まず、演出制御用CPU101は、始動入賞時受信コマンドバッファにおける記憶内容をチェックし、現在の合算保留記憶数(合算保留記憶情報の数)が「2」以上であるか否かを判定する(S900)。S900で合算保留記憶数が「2」以上であるか否かを判定する理由は、複数回の変動表示に跨る先読み演出を実行可能な保留記憶数が存在しているか否かを確認するためである。なお、S900で判定する合算保留記憶数の数は、「1」以上又は「3」以上であってもよく、S900及び後述のS901の処理に代えて、入賞時判定結果を示すコマンドを新たに受信した際に既に他の保留記憶が存在しているか否かを判定する処理としてもよい。

30

【0198】

S900により合算保留記憶数が「2」以上ではないと判定されたときは、その時点で複数回の変動表示に跨る変動表示が実行可能とならないときであり、処理を終了する。一方、S900により合算保留記憶数が「2」以上であると判定されたときは、その時点で複数回の変動表示に跨る変動表示が実行可能となるときであり、遊技制御用マイクロコンピュータ560により始動入賞発生に応じて実行される始動入賞時判定処理(S1217, S1228の入賞時演出処理)の判定結果を示す図柄指定コマンド等の入賞時判定結果を示すコマンドを新たに受信したか否かを判定する(S901)。具体的に、S901では、まず、始動入賞時受信コマンドバッファにおける記憶内容をチェックし、その中に新たに受信した図柄指定コマンド等の入賞時判定結果を示すコマンドが存在するか否かを、前述した判定済特定データが付加されているか否かを確認することにより判定する。

40

【0199】

S901で入賞時判定結果を示すコマンドを新たに受信していないと判定されたときは、処理を終了する。一方、S901で入賞時判定結果を示すコマンドを新たに受信したと

50

判定されたときは、先読み特定演出フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ９０２）。ここで、先読み特定演出フラグとは、先読み特定演出が実行されていることを特定可能なフラグである。

【０２００】

Ｓ９０２で先読み特定演出フラグがセットされていると判定されたときは、先読み特定演出が実行中であるので、処理を終了する。Ｓ９０２で先読み特定演出フラグがセットされているときに処理を終了することにより先読み特定演出が実行されることが制限（禁止）される。これにより、演出内容の複雑化が防止される。

【０２０１】

一方、Ｓ９０２で先読み特定演出フラグがセットされていないと判定されたときは、先読み特定演出が実行中ではないので、先読み特定演出を実行するか否かを判定するために、先読み特定演出実行判定用のＳＲ２の値を抽出し、その抽出値と、図１０（Ａ）の大当り時先読み特定演出実行判定テーブル、または、図１０（Ｂ）のはずれ時先読み特定演出実行判定テーブルを用いて、前述したように、新たに入賞時判定結果を示すコマンドを受信した保留記憶情報をターゲットとして先読み特定演出を実行するか否かを判定する（Ｓ９０３）。

10

【０２０２】

具体的に、Ｓ９０３では、始動入賞時受信コマンドバッファにおいて、ターゲットとする保留記憶情報に対応して記憶された入賞時判定結果のデータに基づいて、ターゲットとする保留記憶情報の変動表示時の表示結果が大当り表示結果となるか否かを確認する。Ｓ９０３では、ターゲットとする保留記憶情報の表示結果が大当り表示結果となるときであれば、図１０（Ａ）の大当り時先読み先読み特定演出実行判定テーブルを用いて先読み特定演出を実行するか否かを判定し、ターゲットとする保留記憶情報の表示結果がはずれ表示結果となるときであれば、図１０（Ｂ）のはずれ時先読み特定演出実行判定テーブルを用いて先読み特定演出を実行するか否かを判定する。

20

【０２０３】

次に、Ｓ９０３の判定結果として先読み特定演出を実行するという判定結果が得られたか否かを判定する（Ｓ９０４）。Ｓ９０４で先読み特定演出を実行するという判定結果が得られていないと判定されたときは、処理を終了する。一方、Ｓ９０４で先読み特定演出を実行するという判定結果が得られたと判定されたときは、先読み特定演出種類選択用のＳＲ３の値を抽出し、その抽出値と、図１０（Ｃ）の大当り時先読み特定演出種類選択テーブル、または、図１０（Ｄ）のはずれ時先読み特定演出種類選択テーブルを用いて、前述したように、実行する先読み特定演出の種類（第１先読み特定演出、または、第２先読み特定演出）を選択決定する（Ｓ９０５）。

30

【０２０４】

具体的に、Ｓ９０５では、Ｓ９０３と同様に、始動入賞時受信コマンドバッファにおいて、ターゲットとする保留記憶情報に対応して記憶された入賞時判定結果のデータに基づいて、ターゲットとする保留記憶情報の変動表示時の表示結果が大当り表示結果となるか否かを確認し、ターゲットとする保留記憶情報の表示結果が大当り表示結果となるときであれば、図１０（Ｃ）の大当り時先読み特定演出種類選択テーブルを用いて先読み特定演出種類を選択決定し、ターゲットとする保留記憶情報の表示結果がはずれ表示結果となるときであれば、図１０（Ｄ）のはずれ時先読み特定演出種類選択テーブルを用いて先読み特定演出種類を選択決定する。これにより、第１先読み特定演出と第２先読み特定演出とのいずれの種類の先読み特定演出を実行するかが選択決定される。

40

【０２０５】

次に、Ｓ９０５で選択された種類の先読み特定演出を実行する演出を設定し（Ｓ９０６）、先読み特定演出が実行されていることを特定可能な先読み特定演出フラグをセットして（Ｓ９０７）、処理を終了する。

【０２０６】

具体的に、Ｓ９０６では、現在存在する保留記憶情報に対応する変動表示のそれぞれに

50

において連続して先読み特定演出を実行するために、現在の合算保留記憶数に対応する回数を、先読み特定演出の実行回数カウンタにセットする（たとえば、現在の合算保留記憶数が3個であれば、先読み特定演出実行回数カウンタに先読み特定演出の実行回数として「3」をセットする）。また、S906では、S905で選択された種類の先読み特定演出に対応する色でチャンスゾーンテロップを表示するためのデータを設定する。

【0207】

このように、S906で第1特定背景画像または第2特定背景画像を表示するためのデータが設定されるとともに、先読み特定演出実行回数カウンタに先読み特定演出の実行回数が設定されると、現在存在する合算保留記憶情報のそれぞれに対応する演出図柄の変動表示を実行するごとに、演出図柄変動開始処理（S801）において、先読み特定演出フラグがセットされていれば、S906で設定された色でチャンスゾーンテロップの表示を開始させる設定がされる。これにより、S906でチャンスゾーンテロップを青色文字または赤色文字で表示するためのデータが設定されるとともに、先読み特定演出実行回数カウンタに先読み特定演出の実行回数が設定されると、現在存在する合算保留記憶情報のそれぞれに対応する変動表示において、S906で設定された色でチャンスゾーンテロップが表示されることとなり、複数回の変動表示に跨る先読み特定演出が実行される。また、演出図柄変動開始処理（S801）が実行されるときに、先読み特定演出フラグがセットされている場合には、先読み特定演出実行回数カウンタの値が1ずつ減算更新される。

【0208】

このような先読み特定演出を実行するときにおいて、演出図柄変動停止処理で、先読み特定演出フラグがセットされている場合には、変動表示の開始時に演出図柄変動開始処理（S801）で減算された先読み特定演出実行回数カウンタの値が「0」となっているかどうかを判定し、「0」になっていれば、先読み特定演出フラグをリセットする。これにより、S906で先読み特定演出を実行する設定がされたときには、その時点で存在する合算保留記憶情報の1つ目の変動開始時点から先読み特定演出のターゲットとする保留記憶情報までの複数回の変動表示に亘り、各変動表示中にチャンスゾーンテロップを表示する先読み特定演出の実行が開始され、ターゲットとする保留記憶情報の変動表示の終了時において、先読み特定の実行が終了する（チャンスゾーンテロップが消える）演出制御が実行される。なお、先読み特定演出を終了させるタイミングは、ターゲットとなる変動表示中の所定タイミングとしてもよく、ターゲットとする変動表示の開始タイミングとしてもよく、ターゲットとする変動表示の前の変動表示の所定タイミングとしてもよい。

【0209】

〔演出画面のレイヤーについて〕

次に、演出画面のレイヤーについて説明する。各画像は、決定された演出パターンに基づいて、演出表示装置9において演出を表現する上で表示上設定された複数のレイヤー（積層構造）にそれぞれ表示されるようになっている。

【0210】

具体的には、図15に示すように、背景画像（図15の例では、太陽と山）は、最も背面側のレイヤー900Dに表示される。演出図柄はレイヤー900Dの前面側のレイヤー900Cに表示される。ブラックアウト演出が実行されることにより表示される黒画像は、レイヤー900Cの前面側のレイヤー900Bに表示される。黒画像はブラックアウト演出が実行されていないときには、表示されない。先読み特定演出が実行されることにより表示されるチャンスゾーンテロップ902は、レイヤー900Bの前面側のレイヤー900Aに表示される。チャンスゾーンテロップ902は、先読み特定演出が実行されていないときには、表示されない。なお、特に図示しないが、演出中に表示される所定のキャラクターや文字などの画像は、たとえば、レイヤー900Dとレイヤー900Cとの間のレイヤーに表示される。

【0211】

このように、先読み特定演出およびブラックアウト演出の双方が実行されたときには、レイヤー表示として、チャンスゾーンテロップ902は、黒画像よりも優先して表示され

ることが予め定められている。先読み特定演出およびブラックアウト演出の双方が実行されたときには、チャンスゾーンテロップ902以外の画像は、視認不可能となるが、チャンスゾーンテロップ902のみが視認可能となる。

【0212】

〔先読み特定演出からリーチ変動までの流れ〕

次に、図16を用いて、先読み特定演出が開始されてから、ブラックアウト演出が実行されて、リーチ変動が開始されるまでの流れを説明する。図16(A)は、先読み特定演出(チャンスゾーンテロップの表示)が開始されたときを示す。この例では、先読み特定演出は、ターゲットとなる変動表示から3つ前の変動表示(「1回目の変動表示」という。)が開始されたタイミングで開始されたとする。

10

【0213】

図16(B)は、1回目の変動表示において全ての演出図柄が停止されたとき(1回目の変動表示が終了したとき)を示す。図16(B)に示すように、チャンスゾーンテロップ902が表示されるチャンスゾーンテロップ表示領域902A(チャンスゾーンの文字が表示される帯画像の領域)と、停止された演出図柄が表示される演出図柄表示領域904Aとは異なる領域である。

【0214】

図16(C)は、先読み特定演出のターゲットとなる変動表示(つまり、3回目の変動表示)が開始されたときを示すものである。また、図16(C)の変動表示は、ブラックアウト演出が実行される変動表示でもある。図16(C)の変動表示が開始されたタイミングから第2所定時間(本実施形態では、3秒)経過したときに、図16(C)に示すように、ブラックアウト演出が開始される。

20

【0215】

ここで、図16(D)に示すように、チャンスゾーンテロップ902を表示中にブラックアウト演出が実行されるときには、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って継続的にチャンスゾーンテロップ902を視認可能とする。つまり、ブラックアウト演出が実行されたときであっても、演出表示装置9の表示領域に表示中のチャンスゾーンテロップ902については継続して視認可能とする。一方、チャンスゾーンテロップ902以外の所定画像(たとえば、演出図柄、背景図柄など)は視認不可能とする。

【0216】

実行されたブラックアウト演出が第2ブラックアウト演出(図9の 印に示すように予告画像を表示する演出)である場合には、3秒間の黒画像の表示の後に、図16(E)に示すように、予告画像として、「激熱!」といった文字が表示される。「激熱!」の文字は、第3所定時間(本実施形態では、5秒間とする)、表示される。「激熱!」の文字が5秒間、表示された後は、図16(F)に示すように、リーチ変動が開始される。

30

【0217】

一方、実行されたブラックアウト演出が第1ブラックアウト演出(図9の 印に示すように予告画像を表示しない演出)である場合には、3秒間の黒画像の表示の後に、図16(E')に示すように、予告画像は表示されず、たとえば、背景画像のみが表示される。その後、図16(F)に示すように、リーチ変動が開始される。

40

【0218】

図16(F)と図16(F')では、双方ともリーチ演出が実行されるが、第2ブラックアウト演出後のリーチ変動の方が、第1ブラックアウト演出後のリーチ変動よりも大当り状態に制御される期待度は高い。なお、図16(F)と図16(F')とに示す例に限らず、ブラックアウト演出後においてリーチ演出を実行しないものであってもよい。

【0219】

次に、本実施形態により得られる主な効果を説明する。

(1) もし、ブラックアウト演出が実行されたときに、背景図柄や演出図柄のみならずチャンスゾーンテロップ902をも視認不可能とすると、「ブラックアウト演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」といった誤認を遊技者がしてしまう虞がある。

50

【 0 2 2 0 】

そこで、本実施形態では、図 1 6 (D) などに示したように、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 を表示中にブラックアウト演出が実行されるときには、背景図柄や演出図柄については視認不可能とする一方、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 については、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って継続的に視認可能とする。このような構成によれば、チャンスゾーンに関する誤認を抑制することができる。具体的には、「ブラックアウト演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」といった誤認を抑制できる。

【 0 2 2 1 】

(2) チャンスゾーンは、複数回の変動表示が行われる期間である (図 1 6 参照) 。したがって、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って継続的にチャンスゾーンテロップ 9 0 2 を視認可能とすることにより、「ブラックアウト演出の実行により、複数回の変動表示が行われるチャンスゾーンが終了した」といった誤認を抑制できる。

10

【 0 2 2 2 】

(3) 図 1 6 (D) に示すように、ブラックアウト演出が実行されたときには、停止された演出図柄または変動中の演出図柄を視認不可能とする。したがって、ブラックアウト演出を実行することにより、「演出図柄はどのような態様で停止されたのか、または演出図柄はどのような態様で変動しているのか」といったドキドキ感を遊技者に抱かせることができる。また、図 1 6 (B) に示すように、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 が表示されるチャンスゾーンテロップ表示領域 9 0 2 A と、停止された演出図柄が表示される演出図柄表示領域 9 0 4 A とは異なる領域である。したがって、ブラックアウト演出が実行されたとしても、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 を視認不可能とすることを防止できることから、「ブラックアウト演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」といった誤認を抑制できる。

20

【 0 2 2 3 】

(4) 図 1 5 に示すように、レイヤー表示として、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 (レイヤー 9 0 0 A 参照) は、ブラックアウト演出の実行のときに表示される黒画像 (レイヤー 9 0 0 B 参照) よりも優先して (前面側) に表示 (以下、「優先表示」という。) されることが予め定められている。もし、このような優先表示を行なうことが予め定められていないパチンコ遊技機において、ブラックアウト演出と先読み特定演出との双方が実行される場合には、その都度、チャンスゾーンテロップ 9 0 2 と黒画像との表示の優先度を決定する処理 (チャンスゾーンテロップ 9 0 2 と黒画像のうちいずれを前面側に表示するか否かを決定する処理) を実行する必要がある、処理の多大化を招く。本実施形態では、このような優先表示を実行することが予め定められていることから、優先度を決定する処理を実行する必要はなく、優先度を決定する処理を削減できる。

30

【 0 2 2 4 】

(5) また、先読み特定演出の実行が継続されるチャンスゾーン (先読み特定演出) は、「将来的に、大当りに制御されるのではないか」といった期待感を遊技者に抱かせることができる期間である。したがって、「ブラックアウト演出の実行により、先読み特定演出の実行が継続されるチャンスゾーンが終了した」といった誤認を抑制できる。

【 0 2 2 5 】

40

[第 2 実施形態]

次に、第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態は、前述した第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機をスロットマシンに置き換えたものである。以下では、第 1 実施形態と同様の説明については、重複説明を繰り返さない。第 2 実施形態のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部 (たとえば、左リール、中リール、右リールの 3 つのリール) を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンである。

【 0 2 2 6 】

スロットマシンは、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、該遊技制御手段から送信さ

50

れるコマンドに基づいて、演出の実行を制御する演出制御手段と、該演出制御手段の演出制御に基づいて、様々な画像を表示可能な液晶表示器とを有する。

【0227】

液晶表示器には、たとえば、背景画像、所定のキャラクタ画像、および所定の文字画像を表示可能である。また、演出制御手段は、特定期間（チャンスゾーン）である旨を報知するための特定画像（たとえば、第1実施形態と同様に、チャンスゾーンテロップ）を液晶表示器に表示することが可能である。ここで、特定期間とは、「将来的（所定ゲーム数後）に、AT当選するではないか」といった期待感を、遊技者に抱かせることができる期間である。

【0228】

ここで、AT当選とは、所定の乱数抽選（ナビ抽選）により決定されるものである。また、スロットマシンの遊技制御手段または演出制御手段は、ナビ抽選でATに制御すると決定した場合において該ナビ抽選により付与されたATゲーム数分だけ、ATに制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ライン上に停止させるための操作手順（押し順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。このように、AT当選は遊技者にとって有利なものである。

【0229】

また、演出制御手段は、ブラックアウト演出を実行可能である。ここで、ブラックアウト演出とは、液晶表示器の表示領域を視認不可能とする演出である。換言すれば、該表示領域に表示される所定画像を視認不可能とする演出である。視認不可能とする手法として、液晶表示器の表示領域全体に、第1所定時間（本実施形態では、3秒間）、黒画像を表示（暗転）することにより、所定画像を視認不可能とする。所定画像とは、表示領域に表示される画像のうち、チャンスゾーンテロップ（図15、図16参照）以外の画像（背景画像、その他の画像（キャラクタや文字など））である。つまり、ブラックアウト演出が実行されることにより、チャンスゾーンテロップは表示されるが、その他の画像は視認不可能とされる（図16（D）参照）。

【0230】

本実施形態のスロットマシンは、前述の構成のほか以下の構成を備え、さらに以下の効果を奏する。もし、ブラックアウト演出が実行されたときに、背景画像、所定のキャラクタ画像、および所定の文字画像のみならずチャンスゾーンテロップをも視認不可能とすると、「ブラックアウト演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」といった誤認を遊技者がしてしまう虞がある。

【0231】

そこで、本実施形態では、図16（D）などに示したように、チャンスゾーンテロップ902を表示中にブラックアウト演出が実行されるときには、背景画像、所定のキャラクタ画像、および所定の文字画像については視認不可能とする一方、チャンスゾーンテロップについては、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って継続的に視認可能とする。このような構成によれば、「ブラックアウト演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」といった誤認を抑制できる。

【0232】

[変形例]

以上、本発明の実施形態を図面により説明してきたが、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。本発明は、上記の実施形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な変形例などについて説明する。また、前述した本実施形態で説明した技術事項、および、以下の変形例で説明する技術事項のうち少なくとも2つを組み合わせるよう実施するようにしてもよく、前述した本実施形態で説明した技術事項を以下の変形例で説明する技術事項に置換して実施するようにしてもよく、当該置換したものに對して、以下の変形例で説明する技術事項をさらに組み合わせるよう実施するようにしてもよい。以下では、「パチンコ遊技機」の変形例について説明するが、同様の思想をスロットマシンにも適用できる。

【 0 2 3 3 】

〔 擬似連演出について 〕

以下のような擬似連演出を実行するようにしてもよい。擬似連演出には、特定演出が実行される特定演出擬似連と、特定演出が実行されない特定演出なし擬似連とが含まれる。特定演出は、チャンスゾーンとなっていることを特定の演出モードに属する演出を用いて示唆する演出である。特定演出として、その他の演出モードでは表示されない特定の背景画像（演出図柄の背景を構成する画像）を表示する演出を一例として示す。

【 0 2 3 4 】

さらに、特定演出擬似連には、第 1 特定演出が実行される第 1 特定演出擬似連と、第 2 特定演出が実行される第 2 特定演出擬似連とが含まれる。第 1 特定演出擬似連では、特定演出（第 1 特定演出）として、第 1 特定背景画像が表示され、第 2 特定演出擬似連では、特定演出（第 2 特定演出）として、第 1 特定背景画像とは異なる第 2 特定背景画像が表示される。また、特定演出なし擬似連＜第 1 特定演出擬似連＜第 2 特定演出擬似連となるような関係で大当たり期待度（大当たりとなる可能性）が高くなるように設定されている。

【 0 2 3 5 】

なお、特定演出としては、特定の背景画像を継続的に表示する演出以外に、特定の画像を継続的に表示したり、特定の演出音を継続的に出力したりするような演出などであってもよく、特定の背景画像の継続表示、特定の画像の継続表示、及び特定の演出音の継続出力などを組み合わせた演出であってもよい。

【 0 2 3 6 】

図 1 7 は、特定演出擬似連の演出例を示す演出表示装置 9 の表示画面である。図 1 7 においては、特定演出なし擬似連、第 1 特定演出擬似連、および、第 2 特定演出擬似連の一例がそれぞれ示されている。図 1 7 において、特定演出なし擬似連は、（ 1 ）, （ 2 ）, （ 3 ）～（ 1 0 ）という演出の流れのように実行される。図 1 7 において、第 1 特定演出擬似連は、（ 1 ）, （ 2 ）, （ 1 1 ）～（ 1 8 ）という演出の流れのように実行される。第 2 特定演出擬似連は、（ 1 ）, （ 2 ）, （ 2 1 ）～（ 2 8 ）という演出の流れのように実行される。

【 0 2 3 7 】

特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、図 1 7（ 1 ）に示すように、演出表示装置 9 における「左」, 「中」, 「右」の各図柄表示エリア 9 1, 9 2, 9 3 のそれぞれで「 0 」～「 9 」の 9 つの数字図柄よりなる演出図柄の変動表示が開始される。「左」, 「中」, 「右」の各図柄表示エリア 9 1, 9 2, 9 3 は、基本的に、「左」, 「右」, 「中」図柄表示エリア 9 1, 9 3, 9 2 の順番により演出図柄が停止される。

【 0 2 3 8 】

この変形例では、擬似連となる変動表示を実行するときに、図 1 7（ 2 ）に示すように、「左」図柄表示エリア 9 1 および「右」図柄表示エリア 9 3 において演出図柄がリーチ状態を形成しない態様（非リーチ状態）で、一旦仮停止（一旦停止）した後、「中」図柄表示エリア 9 2 において、図 1 7（ 3 ）の通常擬似連図柄 9 2 0 と、図 1 7（ 1 1 ）の第 1 特定擬似連図柄 9 2 1 と、図 1 7（ 2 1 ）の第 2 特定擬似連図柄 9 2 2 とのような、予め定められた擬似連図柄が仮停止（一旦停止）することにより、擬似連演出が行なわれる変動表示であることが示唆（報知）される。このように擬似連図柄を含む擬似連図柄の組合せ（擬似連チャンス目）が仮停止した後は、擬似連の再変動表示が実行され得る。

【 0 2 3 9 】

通常擬似連図柄 9 2 0、第 1 特定擬似連図柄 9 2 1、および、第 2 特定擬似連図柄 9 2 2 のような擬似連図柄は、通常の変動表示に用いられる数字図柄（ 0 ～ 9 ）とは異なる図柄であって、擬似連演出においてのみ用いられる擬似連専用図柄である。このような擬似連専用図柄は、通常の変動表示には用いられず、擬似連演出の仮停止時（一旦停止時）において、停止される数字図柄と差替えられる態様で出現する態様で表示される。

【 0 2 4 0 】

通常擬似連図柄 9 2 0 は、「 N E X T 」という文字が付された楕円形の図柄であり、特

10

20

30

40

50

定演出なし擬似連、第1特定演出擬似連、および、第2特定演出擬似連のそれぞれで用いられる擬似連図柄である。第1特定擬似連図柄921は、「ZONE」という文字が付された四角形の図柄であり、第1特定演出擬似連のみで用いられる擬似連図柄である。第2特定擬似連図柄922は、「ZONE」という文字が付された六角形の図柄であり、第2特定演出擬似連のみで用いられる擬似連図柄である。第1特定擬似連図柄921および第2特定擬似連図柄922のそれぞれは、通常擬似連図柄920と異なる図形および文字で構成されることにより、表示態様において通常擬似連図柄920と区別されている。

【0241】

特定演出なし擬似連の演出が実行されるときは、図17の(3)に示されるように、1回目の仮停止時に通常擬似連図柄920が仮停止され、その後、図17の(4)、(5)および(6)、(7)のそれぞれのように、2回目以降の再変動と仮停止とを実行するときにも、通常擬似連図柄920が仮停止される。

10

【0242】

特定演出なし擬似連の演出が実行されるときには、たとえば、図17の(8)、(9)に示されるように、最後の再変動においてリーチ状態とされた後、たとえば、図17の(10)に示されるように、最終的な変動表示結果が導出表示される。特定演出なし擬似連の演出においては、変動表示の開始時から終了時まで亘り、背景画像として、基本的な背景画像として通常的に用いられる通常背景画像が表示される。これにより、1回目の仮停止時に通常擬似連図柄920が仮停止した後に再開される演出図柄の変動表示中においては、第1特定背景画像または第2特定背景画像を表示する特定演出が実行されない。

20

【0243】

第1特定演出擬似連の演出が実行されるときは、図17において、(11)に示されるように、1回目の仮停止時に第1特定擬似連図柄921が仮停止され、背景画像が通常背景画像から、図17に斜線で示されるような第1特定背景画像に切替られる態様で表示画像が変化させられる。このような第1特定擬似連図柄921の仮停止と、第1特定背景画像の表示とにより、第1特定演出が実行される特定演出モードであることが示唆される。その後、図17の(12)、(13)および(14)、(15)のそれぞれのように、2回目以降の再変動と仮停止とを実行するときには、通常擬似連図柄920が仮停止される。

【0244】

30

第1特定演出擬似連の演出が実行されるときは、特定演出なし擬似連の演出が実行されるときと同様に、たとえば、図17の(16)、(17)に示されるように、最後の再変動においてリーチ状態とされた後、たとえば、図17の(18)に示されるように、最終的な変動表示結果が導出表示される。

【0245】

第1特定演出擬似連の演出が実行されるときには、図17の(11)に示されるような第1特定擬似連図柄921が仮停止したときに表示された第1特定背景画像が、図17の(11)~(18)に示されるように、変動表示の終了時まで継続して表示される。これにより、1回目の仮停止時に第1特定擬似連図柄921が仮停止した後に再開される演出図柄の変動表示中においては、第1特定背景画像を表示する第1特定演出が実行されることとなる。

40

【0246】

第2特定演出擬似連の演出が実行されるときは、図17において、(21)に示されるように、1回目の仮停止時に第2特定擬似連図柄922が仮停止され、背景画像が通常背景画像から、図中に横線で示されるような第2特定背景画像に切替られる態様で表示画像が変化させられる。このような第2特定擬似連図柄922の仮停止と、第2特定背景画像の表示とにより、第2特定演出が実行される特定演出モードであることが示唆される。その後、図17の(22)、(23)および(24)、(25)のそれぞれのように、2回目以降の再変動と仮停止とを実行するときには、通常擬似連図柄920が仮停止される。

【0247】

50

第2特定演出擬似連の演出が実行されるときは、特定演出なし擬似連の演出が実行されるときと同様に、たとえば、図17の(26)、(27)に示されるように、最後の再変動においてリーチ状態とされた後、たとえば、図17の(28)に示されるように、最終的な変動表示結果が導出表示される。

【0248】

第2特定演出擬似連の演出が実行されるときには、図17の(21)に示されるような第2特定擬似連図柄922が仮停止したときに表示された第2特定背景画像は、図17の(21)~(28)に示されるように、変動表示の終了時まで継続して表示される。これにより、1回目の仮停止時に第2特定擬似連図柄922が仮停止した後に再開される演出図柄の変動表示中においては、第2特定背景画像を表示する第2特定演出が実行されることとなる。

10

【0249】

このように、第1特定背景画像を表示すること、または、第2特定背景画像を表示することのような特定の演出が実行される特定演出は、大当たり発生の期待度の高さを示唆可能な演出として実行される。

【0250】

この変形例では、特定演出擬似連の方が特定演出なし擬似連よりも、特別図柄の変動表示結果が大当たり表示結果となるときに選択される割合が高くなるように設定されている。これにより、特定演出擬似連の演出が実行されたときには、特定演出なし擬似連の演出が実行されたときよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度が高いと遊技者が認識することができ。

20

【0251】

以上に説明したように、特定演出を含む特定演出擬似連(第1特定擬似連、第2特定擬似連)の演出が行なわれるときには、特定擬似連図柄を表示させた状態で演出図柄の変動表示を一旦仮停止させた後、再開される演出図柄の変動表示中に特定演出(第1特定背景画像の表示、第2特定背景画像の表示)が実行されるが、特定演出を含まない特定演出なし擬似連が行なわれるときには、通常擬似連図柄を表示させた状態で演出図柄の変動表示を一旦仮停止させた後、再開される演出図柄の変動表示中に特定演出が実行されない。これら演出を対比すると、どのような図柄が1回目に仮停止されるかという情報と、その後再開される変動表示において、どのような演出が実行されるかという情報との組合せに基づいて、再変動と特定演出との両方を実行するときに、演出の報知態様が豊富になり、両方の演出が実行されたことを遊技者に認識させやすくなる。

30

【0252】

また、チャンスゾーン中には、特定演出として、チャンスゾーンテロップ902(図16(B)参照)を表示するようにしてもよい。なお、チャンスゾーンテロップ902を表示する場合には、背景画像を特定の背景画像に変更するようにしてもよく、また、背景画像を特定の背景画像に変更しないようにしてもよい。さらに、チャンスゾーンテロップ902を表示中に、ブラックアウト演出を実行するようにしてもよい。この場合において、図16(D)などに示すように、ブラックアウト演出を実行することにより、背景図柄や演出図柄については視認不可能とする一方、チャンスゾーンテロップ902については、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って継続的に視認可能とする。このような構成によれば、チャンスゾーンに関する誤認を抑制することができる。

40

【0253】

なお、この変形例では、擬似連の演出が実行されるときに各仮停止時の仮停止図柄における左、右の図柄表示エリア91、93の仮停止図柄として、同じ仮停止図柄を用いる例を示したが、これに限らず、擬似連の演出が実行されるときに仮停止時の仮停止図柄は、仮停止するごとに変更するようにしもよい。たとえば、単に仮停止時ごとにランダムに仮停止を選択決定するようにしてもよく、仮停止時ごとに、たとえば、予め定められた確変大当たり図柄に図柄配列順番が近づいていくように(たとえば、確変大当たり図柄が「7」の図柄の組合せであるときに、仮停止図柄が「5」「6」「7」というように確変大当

50

り図柄に近づいていく等) 仮停止図柄を選択決定するようにしてもよい。

【0254】

また、この変形例では、仮停止図柄の組合せとして、左、右の図柄表示エリア91, 93の仮停止図柄がリーチ図柄の組合せとならないように決定する例を示した。しかし、これに限らず、仮停止図柄の組合せにおける左、右の図柄表示エリア91, 93には、リーチ図柄の組合せを仮停止するようにしてもよい。また、仮停止図柄の組合せにおける左、右の図柄表示エリア91, 93の仮停止図柄としては、擬似連となる変動表示が実行されるごとに「0」～「9」のすべての図柄のうちからランダムに選択するようにしてもよく、予め定められた範囲の図柄(たとえば、「2」～「4」の範囲)から選択するようにしてもよく、予め固定された左、右図柄の組合せ(たとえば、左図柄が「2」、右図柄「3」に予め定められている)を表示するようにしてもよい。

10

【0255】

また、この変形例では、通常擬似連図柄920、第1特定擬似連図柄921、および、第2特定擬似連図柄922のような擬似連専用図柄を、擬似連の仮停止図柄の組合せの一部(たとえば、中図柄のみ)として表示する例を示した。しかし、これに限らず、擬似連専用図柄を、擬似連の仮停止図柄の組合せの全部として表示する(たとえば、左、中、右図柄が「NEXT, NEXT, NEXT」、または、「ZONE, ZONE, ZONE」というようなもの)ようにしてもよい。

【0256】

また、第1特定擬似連演出においては、第1特定擬似連図柄921を各仮停止時に表示するようにしてもよく、第2特定擬似連演出においては、第2特定擬似連図柄922を各仮停止時に表示するようにしてもよい。

20

【0257】

また、第1特定擬似連演出においては、第1特定背景画像の表示開始タイミングを、図17の(12)のような1回目の再変動開始時(2回目以降の特定回の再変動開始時でもよい)としてもよく、第2特定擬似連演出においては、第2特定背景画像の表示開始タイミングを、図17の(22)のような1回目の再変動開始時(2回目以降の特定回の再変動開始時でもよい)としてもよい。

【0258】

また、前述した擬似連専用図柄は、「0」～「9」の数字図柄に加えて、通常の変動表示に変動表示するが、擬似連演出の仮停止時(一旦停止時)にのみ停止する(最終的な表示結果としては停止表示されない)ように制御してもよい。また、前述した擬似連専用図柄は、「0」～「9」の数字図柄に加えて、通常の変動表示に変動表示するが、擬似連演出の仮停止時(一旦停止時)以外に、擬似連演出以外の演出が実行されるときにも、停止される場合があるようにしてもよい。たとえば、左、中、右の表示エリアで擬似連専用図柄が通常の変動表示をし、左、中、右のすべての領域で擬似連専用図柄が停止したときに、擬似連の仮停止状態となり、擬似連の再変動が実行されるようにしてもよい。

30

【0259】

この変形例では、前述した第1特定背景画像の表示および第2特定背景画像の表示のような特定演出は、1回の変動表示において擬似連の演出として行なう特定演出に加えて、複数回の演出図柄(特別図柄)の変動表示に跨る先読み演出により、大当たりとなる期待度の高さを示唆可能な演出としても実行される場合がある。

40

【0260】

このような先読み特定演出は、いずれかの保留記憶に基づく変動表示をターゲットとして、保留記憶情報について、変動表示結果等の所定事項についての先読み判定をし、その先読み判定結果に基づいて、たとえば、ターゲットとなる保留記憶に基づく変動表示が実行されるまでに、前述の特定演出を複数回の演出図柄(特別図柄)の変動表示に跨る先読み演出としても実行することが可能な演出である。

【0261】

先読み特定演出は、たとえば、先読み特定演出を実行することが決定されたときに存在

50

する複数の保留記憶情報について、各変動表示の開始時において特定背景画像を表示する演出が開始され、各変動表示の終了時において特定背景画像を表示する演出が終了することが繰返されることにより、複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示に跨る先読み演出として実行される。なお、先読み特定演出としては、複数回の演出図柄（特別図柄）の変動表示が終了するまでの期間中において、途切れることなく継続して跨るように表示されるようにしてもよい。

【 0 2 6 2 】

〔 特定期間について 〕

本実施形態では、特定期間はチャンスゾーンであるとして説明した。以下に、特定期間の変形例について図 1 8 を説明する。図 1 8 は、様々な特定期間に制御されているとき（様々なテロップが表示されているとき）において、ブラックアウト演出が実行された場合を示しているが、該ブラックアウト演出が実行されない場合には、黒い部分について、制御されている特定期間に対応する演出画像が表示されるものとする。

【 0 2 6 3 】

（ 1 ） 演出制御基板 8 0 は、リアルタイムクロック（ R T C ）、時間計測タイマを備えるようにしてもよい。 R T C は、年 / 月 / 日 / 曜日および時 / 分 / 秒の情報を含む時刻情報を出力する機能を備える。 R T C は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が断たれている場合には、バックアップ電源回路（図示せず）から電力の供給を受けて動作する。また、時間計測タイマは、例えば電源投入時からの経過時間を測定するタイマである。

【 0 2 6 4 】

一斉演出は、遊技店に設置される複数台の遊技機において、所定の開始条件が成立したときに、一斉に実行される演出である。一斉演出は、演出表示装置 9 の表示領域に所定の再生動画が再生される演出である。また、一斉演出は、該再生動画の再生とともに、所定の音楽が再生される演出としてもよい。一斉演出の実行が開始される開始条件は、たとえば、 R T C の計時値又は時間計測タイマの計時値が所定値（たとえば、時刻が 1 0 : 0 0 、 1 1 : 0 0 、 1 2 : 0 0 ... というように計時値が正時に該当する値）となったことにより成立する条件である。一斉演出は、所定時間（たとえば、3 分間）実行され、一斉演出の開始から該所定時間経過したタイミングで、該一斉演出は一斉に終了する。

【 0 2 6 5 】

また、一斉演出の実行中には、一斉演出が実行されていることを特定可能な一斉演出特定可能画像が表示される。本変形例では、一斉演出特定可能画像は、図 1 8（ A ）に示すように、「一斉演出実行中」というテロップ（文字画像） 1 0 0 2 である。一斉演出特定可能画像は、一斉演出が実行されていることを特定できる可能であれば他の画像でもよい。

【 0 2 6 6 】

図 1 8（ A ）は、一斉演出が実行されている期間において、ブラックアウト演出が実行された場合の演出表示装置 9 の表示領域の一例を示した図である。図 1 8（ A ）に示すように、一斉演出が実行されている期間において、ブラックアウト演出が実行されたときには、再生されていた再生動画は視認不可能となる一方、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、一斉演出特定可能画像としての「一斉演出実行中」のテロップ 1 0 0 2 は継続的に視認可能となる。

【 0 2 6 7 】

このような構成によれば、「ブラックアウト演出の実行により、一斉演出が終了した」と遊技者に誤認させることを抑制できる。

【 0 2 6 8 】

（ 2 ） 図 1 で説明したパチンコ遊技機 1 における構成として、たとえば、遊技球が、右流下経路に流下したときの方が左流下経路に流下したときよりも、高い割合で、可変入賞球装置 1 5 および特別可変入賞球装置 2 0 に入賞するような構成（たとえば、釘の配置に係る構成）としてもよい。

【 0 2 6 9 】

このような構造において、電チューサポート制御状態に制御されているときには、該電チューサポート制御状態に制御されていることに対応した画像（以下、電チューサポート制御状態画像という。特に図示せず。）を演出表示装置 9 の表示領域に表示する。このように、電チューサポート制御状態画像を表示することにより、電チューサポート制御状態に制御されていることを遊技者に認識させることができる。

【0270】

高ベース状態（電チューサポート制御状態）に制御されているときには、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。そこで、可変入賞球装置 15 へ入賞させるために、遊技者に対して右打ち報知を行う。ここで、右打ち報知とは、右流下経路に遊技球を打込むことを特定可能

10

【0271】

つまり、電チューサポート制御状態に制御されている期間では、電チューサポート制御状態画像の表示とともに、右打ち報知が行われる。本変形例では、右打ちテロップ 1004 は、図 18（B）に示すように、右側方向を指す矢印の画像に「右打ち」という文字が重畳された画像である。このような右打ちテロップ 1004 を表示することにより、遊技球を右流下経路に打ち込むことを遊技者に対して直感的に認識させることができる。

【0272】

図 18（B）は、電チューサポート制御状態に制御されている期間（電チューサポート制御状態画像の表示とともに、右打ち報知が行われる期間）において、ブラックアウト演出が実行された場合の演出表示装置 9 の表示領域の一例を示した図である。図 18（B）に示すように、電チューサポート制御状態に制御されている期間において、ブラックアウト演出が実行されたときには、表示されていた電チューサポート制御状態画像は視認不可能となる一方、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、右打ちテロップ 1004 は継続的に視認可能となる。

20

【0273】

このような構成によれば、「ブラックアウト演出の実行により、電チューサポート制御状態が終了した」と遊技者に誤認させることを抑制できる。また、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、右打ちテロップ 1004 を継続的に視認可能としていることから、ブラックアウト演出の実行により遊技球を発射する経路を遊技者に誤認させることを抑制

30

【0274】

また、本変形例では、一例として、右打ちテロップ 1004 について説明したが、遊技者にとって有利となるような流下経路に遊技球を打込むことを特定できる報知であれば、如何なる報知を実行するようにしてもよい。たとえば、この報知は、左打ち報知を実行するようにしてもよい。左打ち報知とは、左流下経路に遊技球を打込むことを特定可能な左打ちテロップを表示する報知である。このような構成であっても、電チューサポート制御状態に制御されている期間において、ブラックアウト演出が実行されたときには、表示されていた電チューサポート制御状態画像は視認不可能となる一方、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、左打ちテロップは継続的に視認可能となる。

40

【0275】

また、本変形例では、特定期間が高ベース状態である期間として説明した。しかしながら、遊技者が遊技球を打込むべき流下経路を特定可能な画像が表示される期間であれば、高ベース状態に限られない。たとえば、特定期間は、大当たり状態に制御されている期間としてもよい。大当たり状態に制御されているときには、該大当たり状態に制御されていることに対応した画像（以下、大当たり状態画像という。特に図示せず。）を演出表示装置 9 の表示領域に表示する。このように、大当たり状態画像を表示することにより、大当たり状態に制御されていることを遊技者に認識させることができる。

【0276】

大当たり状態（つまり、特別可変入賞球装置 20 の大入賞口が開放状態になっている状態

50

）に制御されているときには、特別可変入賞球装置 20 に入賞させるべく、右打ち報知が実行される（右打ちテロップが表示される）。つまり、大当たり状態に制御されている期間では、大当たり状態画像の表示とともに、右打ち報知が行われる。大当たり状態に制御されている期間において、ブラックアウト演出が実行されたときには、表示されていた大当たり状態画像は視認不可能となる一方、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、右打ちテロップは継続的に視認可能となる。

【0277】

（3）次に、右打ち報知の変形例について説明する。該変形例では、図 18（C）（C'）に示すように、右打ちテロップ 1004 とともに、スペシャルタイムテロップ 1008 も表示する。ここで、スペシャルタイムテロップ 1008 は、電チューサポート制御状態に制御されていることを特定可能な画像である。つまり、スペシャルタイムテロップ 1008 を表示することにより、電チューサポート制御状態に制御されていることを遊技者に認識させることができる。スペシャルタイムテロップ 1008 は、帯状の帯画像と、該帯画像に重畳された「スペシャルタイム」の文字画像とを含む。「スペシャルタイム」の文字画像は、遊技者が遊技球を打込むべき流下経路に向けて遊技球を発射すべきかを示すような移動表示の態様で移動表示される。具体的には、左流下経路に打ち込むべき場合には、帯画像上において、スペシャルタイムの文字画像を左向きにスクロール表示させる。また、右流下経路に打ち込むべき場合には、帯画像上において、スペシャルタイムの文字画像を右向きにスクロール表示させる。このように、チャンスゾーンの文字を打込むべき流下経路に応じた方向にスクロール表示させることにより、打込むべき流下経路を遊技者に直感的に認識させることができる。なお、図 18（C）（C'）の例では、「スペシャルタイム」の文字画像が右方向にスクロール表示されていることを示している。

【0278】

図 18（C）（C'）は、電チューサポート制御状態に制御されている期間（電チューサポート制御状態画像の表示とともに、右打ち報知が行われる期間）において、ブラックアウト演出が実行された場合の演出表示装置 9 の表示領域の一例を示した図である。図 18（C）（C'）に示すように、電チューサポート制御状態に制御されている期間において、ブラックアウト演出が実行されたときには、表示されていた電チューサポート制御状態画像は視認不可能となる一方、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、右打ちテロップ 1004 およびスペシャルタイムテロップ 1008 は継続的に視認可能となる。

【0279】

このような構成によれば、「ブラックアウト演出の実行により、電チューサポート制御状態が終了した」と遊技者に誤認させることを抑制できる。また、ブラックアウト演出の実行の前後に渡って、右打ちテロップ 1004 およびスペシャルタイムテロップ 1008 を継続的に視認可能としていることから、ブラックアウト演出の実行により遊技球を発射する経路を遊技者に誤認させることを抑制できる。

【0280】

[ブラックアウト演出について]

（1）本実施形態では、表示領域に表示される所定画像を視認不可能とする特別演出は、黒画像を所定時間表示させるブラックアウト演出であるとして説明した。しかしながら、特別演出は、視認不可能とする演出であれば、他の演出であってもよい。たとえば、黒画像を表示させるブラックアウト演出ではなく、他の画像を表示することにより、所定画像を視認不可能とする演出を実行するようにしてもよい。他の画像とは、たとえば、白色の画像や、青色などである。なお、白色の画像を表示することにより、所定画像を視認不可能とする演出を「ホワイトアウト演出」という。

【0281】

また、他の画像とは、単一の色の画像に限られず、演出の切替わりなどに用いられる切替り画像であってもよい。たとえば、切替り画像を「演出表示装置 9 の表示領域全体においてドアを閉めるような画像」としてもよい。たとえば、第 1 の所定画像が表示されており、特別演出として「ドアを閉める画像（切替り画像）」が表示されることにより第 1 の

所定画像を視認不可能とし、その後、第2の所定画像に切替わるような切替り演出を実行するようにしてもよい。たとえば、チャンスゾーンテロップ902が表示されているときに、このような切替り演出を実行する場合には、第1の所定画像は視認不可能とするが、切替り画像の表示の前後に渡って継続的にチャンスゾーンテロップ902を視認可能とする。このような構成によれば、「切替り演出の実行により、チャンスゾーンが終了した」と遊技者に誤認させることを抑制できる。

【0282】

また、特別演出は、演出表示装置9の表示領域に何らかの画像を表示するものでなく、たとえば、役物（可動体）を制御することにより、所定画像を視認不可能とするようにしてもよい。たとえば、特別演出は、所定画像を視認不可能とするが、チャンスゾーンテロップ902を視認可能とする所定位置に、役物を移動させる演出としてもよい。ここで、所定位置とは、たとえば、演出表示装置9の表示領域に重畳される位置である。

10

【0283】

このように、黒画像を表示する演出以外の特別演出が実行されることにより、所定画像が視認不可能とされた場合であっても、該特別演出の実行の前後に渡って、チャンスゾーンテロップ902は継続的に視認可能となる。

【0284】

(2) また、特別演出は所定画像を視認不可能とする演出に限られず、基準状態よりも所定画像の視認性を低下させる（所定画像を視認困難とする）演出としてもよい。ここで、基準状態とは、遊技の大半（あるいは通常時など）で制御されている状態である。所定画像の視認性を低下させる手法として、たとえば、所定画像に対して、半透明の画像（たとえば、半透明の黒色の画像）を重畳表示することにより、該所定画像の視認性を低下させるようにすればよい。

20

【0285】

また、役物を制御することにより、所定画像の視認性を低下させるようにしてもよい。たとえば、特定演出は、演出表示装置9の表示領域に重畳される位置に半透明である役物を移動させることにより、所定画像の視認性を低下させる演出としてもよい。また、特定演出は、透過して視認不可能な役物を特定位置に移動させることにより、所定画像の視認性を低下させる演出としてもよい。ここで、特定位置とは、遊技者の所定画像を見る角度によって、該所定画像が見える場合と見えない場合とがある位置である。たとえば、透過して視認不可能な役物が特定位置に配置されているときにおいて、遊技者が正面から演出表示装置9の表示領域を視認したときには所定画像を視認できず、遊技者が上方から演出表示装置9の表示領域を視認したときには所定画像を視認できるようにすればよい。

30

【0286】

(3) 本実施形態では、ブラックアウト演出として、黒画像表示の後に予告画像を表示するか否か（第1ブラックアウト演出および第2ブラックアウト演出のうちいずれの演出を実行するか）で、大当たり状態に制御される期待度を異ならせるとして説明した。しかしながら、期待度を異ならせる特別演出の態様は、予告画像の表示の有無に限られず、たとえば、以下のようにしてもよい。

【0287】

40

たとえば、特別演出は、期待度に応じた時間、黒画像を表示する演出（ブラックアウト演出）としてもよい。たとえば、5秒間黒画像を表示する特別演出は、3秒間黒画像を表示する特別演出よりも大当たり状態に制御される期待度は高い構成としてもよい。なお、長時間、特別演出として黒画像を表示する場合には、特別演出が実行されていることを遊技者が特定できる態様で、該特別演出を実行するようにしてもよい。該態様とは、たとえば、「特別演出実行中」といった文字画像を演出表示装置9の表示領域の所定領域（たとえば、右上隅の領域）に表示する態様である。もし、このような「特別演出実行中」といった文字画像を表示せずに、長時間、黒画像を表示する特別演出を実行した場合には、「パチンコ遊技機が故障したのではないか」といった誤認を遊技者にさせてしまう場合がある。そこで、「特別演出実行中」といった文字画像を表示することにより、長時間、黒画像

50

を表示する特別演出を実行したとしても、このような誤認を遊技者にさせてしまうことを抑制できる。

【0288】

また、特別演出は、期待度に応じた色の画像を表示することにより、所定画像を視認不可能とする演出としてもよい。たとえば、赤画像を表示することにより所定画像を視認不可能とする特別演出は、黒画像を表示することにより所定画像を視認不可能とする特別演出よりも大当たり状態に制御される期待度は高い構成としてもよい。

【0289】

また、特別演出は、期待度に応じた明度の画像を表示することにより、所定画像を視認不可能または視認困難とする演出としてもよい。たとえば、明度が最低である黒画像を表示することにより所定画像を視認不可能とする特別演出は、明度が所定値の黒画像（つまり、半透明の黒画像）を表示することにより所定画像を視認困難とする特別演出よりも大当たり状態に制御される期待度は高い構成としてもよい。

10

【0290】

また、特別演出は、演出表示装置9および役物を用いて実行可能な演出とし、期待度に応じた部材を用いた演出としてもよい。たとえば、「演出表示装置9に所定画像（たとえば、黒画像）を表示すること、および役物を移動させることにより、所定画像を視認不可能とする特別演出」は、「演出表示装置9に所定画像（たとえば、黒画像）を表示すること、および役物を移動させることのうちいずれか一方を行うことで所定画像を視認不可能とする特別演出」よりも大当たり状態に制御される期待度は高い構成としてもよい。

20

【0291】

（4） また、特別演出（本実施形態ではブラックアウト演出）および先読み特定演出（本実施形態ではチャンスゾーンテロップ902を表示する演出）の双方が実行されたときには、特別演出および先読み特定演出のいずれか一方が実行されたときよりも、大当たり状態に制御される期待度は高い構成としてもよい。このような構成によれば、特別演出および先読み特定演出の双方が実行されたときには（図16（D）参照）、大当たり状態に制御される割合が高いことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0292】

（5） 次に、黒画像表示中のチャンスゾーンテロップ902の表示態様について説明する。黒画像表示中のチャンスゾーンテロップ902については、遊技者が視認可能であれば、如何なる態様で表示するようにしてもよい。たとえば、黒画像表示中のチャンスゾーンテロップ902は、黒画像が表示される前のチャンスゾーンテロップ902と同一の態様で表示するようにしてもよい。このような構成によれば、黒画像表示前および黒画像表示中において、チャンスゾーンテロップ902の表示態様を変更しないことから、チャンスゾーンテロップ902を視認しやすくすることができる。

30

【0293】

また、黒画像表示中のチャンスゾーンテロップ902は、黒画像が表示される前のチャンスゾーンテロップ902とは異なる態様で表示するようにしてもよい。ここで、異なる態様とは、黒画像が表示される前のチャンスゾーンテロップ902の明度、彩度、色相のうち少なくとも1つを異ならせる態様としてもよい。また、黒画像が表示される前のチャンスゾーンテロップ902を継続的に表示する構成であれば、黒画像表示中のチャンスゾーンテロップ902は点滅して表示するようにしてもよい。このように、黒画像が表示される前と、黒画像表示中とで、チャンスゾーンテロップ902の表示態様を変更することにより、多様な演出を実行することができることから、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0294】

（6） 本実施形態のブラックアウト演出は、チャンスゾーンテロップ902以外の画像（所定画像であり、背景画像、演出図柄、保留表示、その他の画像（キャラクタや文字など））を視認不可能にするとして説明した。しかしながら、ブラックアウト演出は、少

50

なくとも演出図柄を視認不可能にする演出としてもよい。つまり、ブラックアウト演出は、演出図柄については視認不可能にするが、その他の画像（背景画像、保留表示、その他の画像（キャラクタや文字など））については、視認可能にしてもよく（視認可能な状態を維持してもよく）、視認不可能にしてもよい。また、「演出図柄を視認不可能とする」ことについて、演出図柄が複数（本実施形態では3つ）ある場合には、ブラックアウト演出は、該複数の演出図柄を少なくとも1つの演出図柄を視認不可能にするようにしてもよい。たとえば、演出図柄が3個ある場合には、3個の演出図柄のうち1個または2個の演出図柄を視認不可能にするが、残りの演出図柄については視認可能にしてもよく、視認不可能にしてもよい。また、「演出図柄を視認不可能とする」ことについて、ブラックアウト演出は、少なくとも、停止した演出図柄（停止した演出図柄が表示される領域）を視認不可能にすればよい。つまり、ブラックアウト演出は、停止した演出図柄を視認不可能にすればよく、変動している演出図柄については、視認可能にしてもよく（視認可能な状態を維持してもよく）、視認不可能にしてもよい。

10

【0295】

[有利状態について]

第1実施形態では、ブラックアウト演出および先読み特定演出により予告される対象となる有利状態は、大当たり状態であるとして説明した。しかし、有利状態とは、遊技者にとって有利な状態であればよく、第1実施形態では、たとえば、確変大当たり状態、確変状態、および時短状態などのうちいずれかの状態としてもよい。また、第2実施形態では、たとえば、所定枚数（たとえば、300枚）のメダルが払出されるまで継続するボーナス状態や、ナビストックが付与されるか否かを決定するナビ抽選が1ゲーム毎に実行される特定状態などとしてもよい。

20

【0296】

また、有利状態とは、所定の特典が付与される状態としてもよい。たとえば、第1実施形態での特典とは、STゲーム数をいう。STゲーム数とは、遊技者によって有利な状況（たとえば、大当たり確率が向上する状況）で変動表示されることである。また、第2実施形態での特典とは、第2実施形態で説明したATゲーム数に限らずナビストック数（1ナビストックは、所定数（たとえば50）のATゲーム数）などとしてもよい。

【0297】

また、特典としては、特典演出の実行（特別キャラクタ出現など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることで遊技機が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能な二次元コードを表示などであってもよい。

30

【0298】

[ブラックアウト演出と、先読み特定演出との関係について]

(1) 本実施形態では、チャンスゾーンである旨を報知するためのチャンスゾーンテロップ902を表示する演出（先読み特定演出）を実行しているときに、ブラックアウト演出が実行されたときには、所定画像（背景画像など）を視認不可能とする一方、チャンスゾーンテロップ902を視認可能とするとして説明した。しかしながら、以下のように構成してもよい。

40

【0299】

たとえば、実行されている他の演出を視認不可又は視認困難とする特別演出を実行可能とし、さらに、特定期間である旨を報知する特定期間報知演出を実行可能とし、該特定期間報知演出の実行中に、特別演出が実行されるときには、特別演出の実行の前後に渡って継続的に特定期間報知演出を認識可能とするようにしてもよい。

【0300】

たとえば、特別演出は、実行されている他の演出により出力されている音を遊技者に認識不可能または認識困難とさせる演出としてもよい。他の演出により出力されている音を遊技者に認識不可能とする手法として、該出力されている音が全く聞こえない値まで音量

50

を低下させるようにすればよい。また、他の演出により出力されている音を遊技者に認識困難とする手法として、該出力されている音が聞き取り難い値まで音量を低下させるようにすればよい。さらに、特定期間報知演出は、特定期間である旨を報知するための特定音を出力する演出とする。ここで、特定音を出力中に、特別演出が実行されるときには、特別演出の実行の前後に渡って継続的に特定音を認識可能とする。このような構成であっても、特別演出の実行により特定期間が終了したと遊技者に誤認させることを抑制できる。

【0301】

(2) 本実施形態では、ブラックアウト演出により黒画像が表示される領域内に、チャンスゾーンテロップ902は表示されるとして説明した。しかしながら、ブラックアウト演出により黒画像が表示される領域とは異なる領域に、チャンスゾーンテロップ902を表示させるようにしてもよい。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の製造段階において、図15などで説明したレイヤー表示の優先度などを検討する必要がなく、製造負担を軽減できる。

【0302】

(3) 本実施形態では、チャンスゾーンテロップ902を表示する演出である先読み特定演出は、複数回の変動表示に渡って実行される演出であるとして説明した。しかしながら、チャンスゾーンテロップ902を表示する演出は、該演出が実行された変動表示について大当たり状態に制御されるか否かを示唆する演出としてもよい。このような構成の場合には、演出図柄の変動表示の開始と同時に、チャンスゾーンテロップ902が表示され、演出図柄の変動表示の開始から所定時間（たとえば、3秒）経過時に、ブラックアウト演出が実行される。また、チャンスゾーンテロップ902が表示されているときに、ブラックアウト演出が実行された場合には、図16(D)に示すような態様で、チャンスゾーンテロップ902の表示、およびブラックアウト演出が実行される。

【0303】

〔その他〕

(1) 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。

【0304】

(2) 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。

【0305】

(3) 前述の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(たとえば、図2に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35等、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音/ランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音/ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音/ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ100が行なっていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ100が行なうようにしてもよく、または、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、または、音/ランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行なうようにしてもよい。

【0306】

(4) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、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等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。

【0307】

(5) 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。

【0308】

(6) 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。

【0309】

(7) 前述した実施の形態では、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類

10

20

30

40

50

の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置において表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記1つのパターン（例えばハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、例えば「-」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当り」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示又はスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

10

【0310】

(8) 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（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。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。

20

30

【0311】

(9) 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。

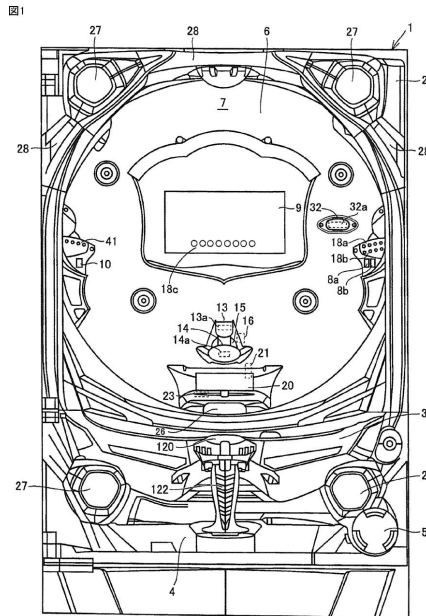
40

【符号の説明】

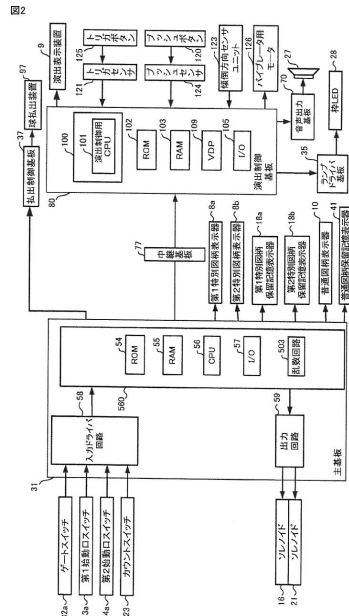
【0312】

8a 第1特別図柄表示器、8b 第2特別図柄表示器、9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、100 演出制御用マイクロコンピュータ、921 第1特定擬似連図柄、922 第2特定擬似連図柄、920 通常擬似連図柄、560 遊技制御用マイクロコンピュータ。

【図 1】



【図 2】



【図 3】

図3

(a) 通常状態はずれ時刻定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン 種類	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
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 (擬似連無: 15秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (擬似連無のみ: 20秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (擬似連2回: 30秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (擬似連3回: 40秒)

(b) 時短状態はずれ時刻定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン 種類	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
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 (擬似連無: 15秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (擬似連無のみ: 20秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (擬似連2回: 30秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (擬似連3回: 40秒)

(c) 通常大当り時刻定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン 種類	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
1~80	ノーマル リーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
81~251	スーパー リーチ	1~30	第1スーパーリーチ (擬似連無: 15秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (擬似連無のみ: 20秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (擬似連2回: 30秒)
		121~220	第4スーパーリーチ (擬似連3回: 40秒)

(d) 確変大当り時刻定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン 種類	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
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 (擬似連無: 15秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (擬似連無のみ: 20秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (擬似連2回: 30秒)
		121~220	第4スーパーリーチ (擬似連3回: 40秒)

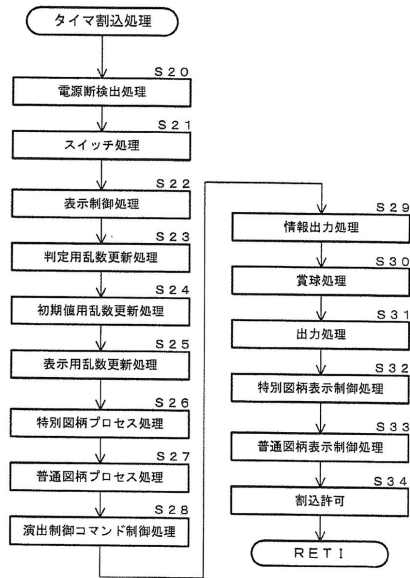
【図 4】

図4

MODE	EXT	名称	内容
80	X X	変動パターン X X 指定	変動パターン X X 指定 (X X = 変動パターン番号)
8C	01	変動結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	変動結果2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	変動結果3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1変動開始指定	第1変動開始の発生を制御するための指定 (第1変動開始の発生開始指定)
8D	02	第2変動開始指定	第2変動開始の発生を制御するための指定 (第2変動開始の発生開始指定)
8F	00	即時確定指定	即時の発生を終了するための指定
90	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ための指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示するための指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ画面を表示するための指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始するための指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りを開始するための指定
A1	X X	大当り開始回数指定	XXで示す回数目の大当り開始回数指定 (XX=01(1)~0F(15))
A2	X X	大当り開始後指定	XXで示す回数目の大当り開始後指定 (XX=01(1)~0F(15))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了するための指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りを終了するための指定
A4	01	第1変動入賞指定	第1変動入賞があったことの指定
A4	02	第2変動入賞指定	第2変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	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることを指定
C0	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶が X X で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶減算指定	合算保留記憶を1減算するための指定
C2	X X	変動指定コマンド	変動入賞時の入賞時刻指定結果 (変動結果) を指定
C3	X X	変動結果コマンド	変動入賞時の入賞時刻指定結果 (変動パターン種類) を指定

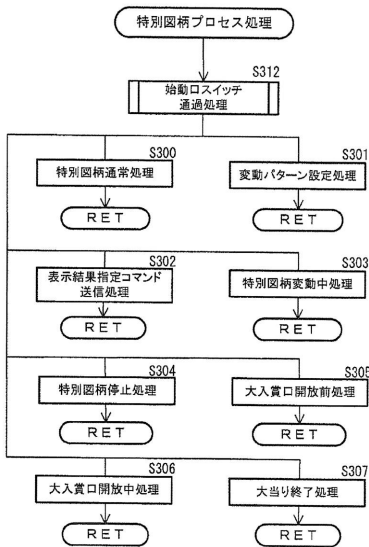
【図 5】

図5



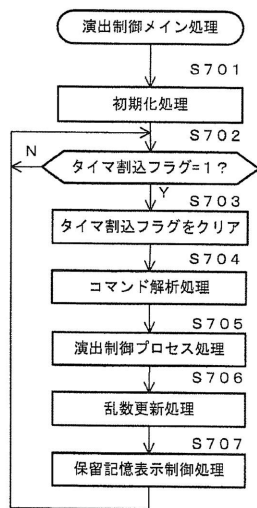
【図 6】

図6



【図 7】

図7



【図 9】

図9

(A) 大当り時ブラックアウト演出実行判定テーブル

ブラックアウト演出実行有無	SR2 (個数100)
実行する	80
実行なし	20

(B) はずれ時ブラックアウト演出実行判定テーブル

ブラックアウト演出実行有無	SR2 (個数100)
実行する	1
実行なし	99

(C) 大当り時ブラックアウト演出種類選択テーブル

ブラックアウト演出種類	SR3 (個数60)
第1ブラックアウト演出	20
第2ブラックアウト演出	40

(D) はずれ時ブラックアウト演出種類選択テーブル

ブラックアウト演出種類	SR3 (個数60)
第1ブラックアウト演出	40
第2ブラックアウト演出	20

※第1ブラックアウト演出…予告画像なし
第2ブラックアウト演出…予告画像あり

【図 8】

図8

乱数	範囲	用途
SR1-1	0~9	左停止図柄決定用
SR1-2	0~9	中停止図柄決定用
SR1-3	0~9	右停止図柄決定用
SR2	1~100	ブラックアウト演出実行判定用 先読み特定演出実行判定用
SR3	1~60	ブラックアウト演出種類選択用 先読み特定演出種類選択用

【図 10】

図10

(A)大当り時先読み特定演出実行判定テーブル

先読み特定演出実行有無	SR2(個数100)
実行する	60
実行なし	40

(B)はずれ時先読み特定演出実行判定テーブル

先読み特定演出実行有無	SR2(個数100)
実行する	10
実行なし	90

(C)大当り時先読み特定演出種類選択テーブル

先読み特定演出種類	SR3(個数80)
第1先読み特定演出	25
第2先読み特定演出	35

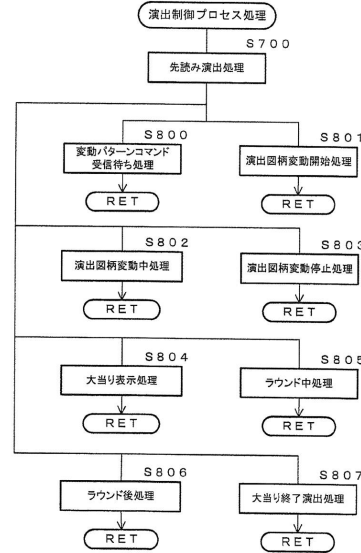
(D)はずれ時先読み特定演出種類選択テーブル

先読み特定演出種類	SR3(個数80)
第1先読み特定演出	35
第2先読み特定演出	25

※第1先読み特定演出…チャンスゾーン青文字
第2先読み特定演出…チャンスゾーン赤文字

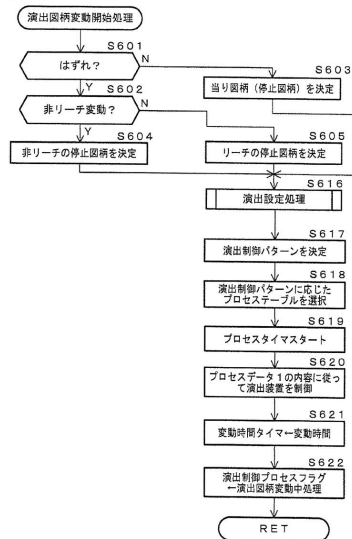
【図 11】

図11



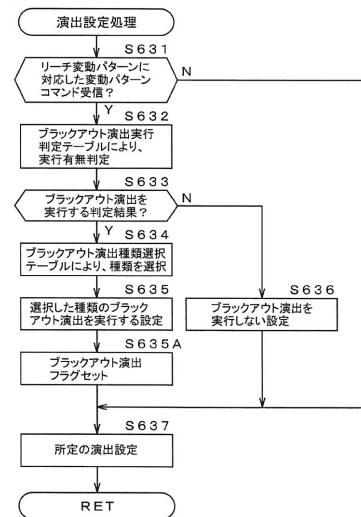
【図 12】

図12



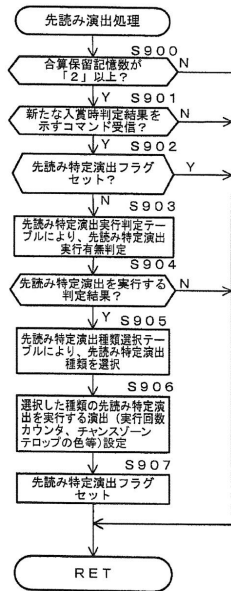
【図 13】

図13



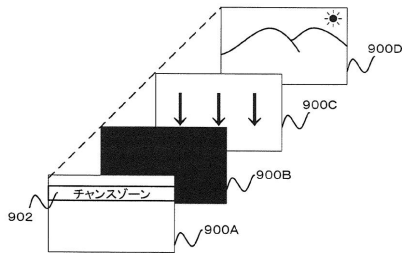
【図 14】

図14



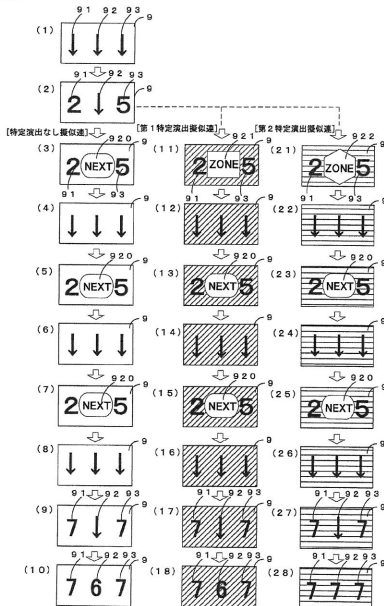
【図 15】

図15



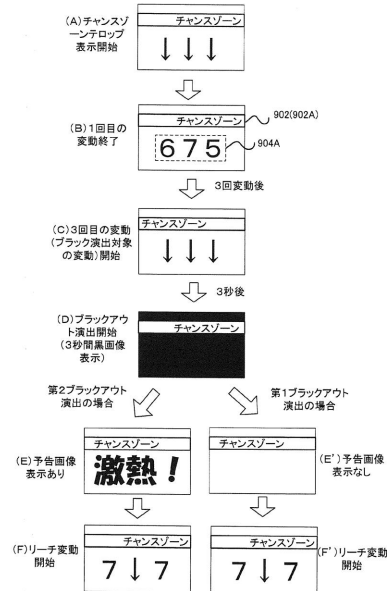
【図 17】

図17



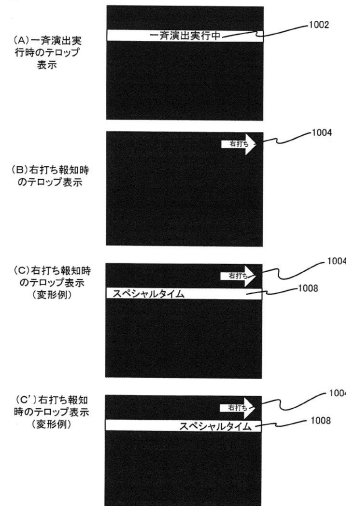
【図 16】

図16



【図 18】

図18



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6230564(JP, B2)
特開2015-159866(JP, A)
特開2013-013574(JP, A)
特開2012-249975(JP, A)
特開2015-003245(JP, A)
特開2010-155027(JP, A)
特開2011-245190(JP, A)
特開2013-135993(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02