

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-131392

(P2017-131392A)

(43) 公開日 平成29年8月3日(2017.8.3)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 59 頁)

(21) 出願番号 特願2016-13650 (P2016-13650)
 (22) 出願日 平成28年1月27日 (2016.1.27)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 谷藤 大蔵
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA27 CA76 CA77 FA05
 FA07 GA04 GA05

(54) 【発明の名称】 遊技機

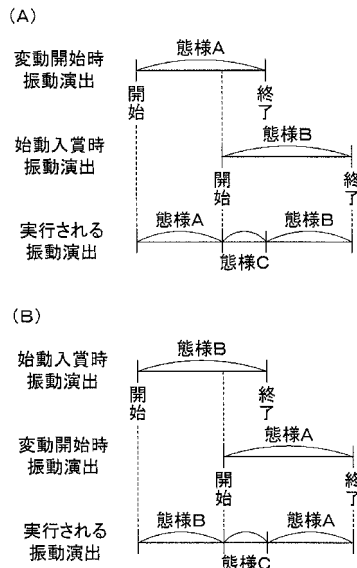
(57) 【要約】

【課題】 特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理すること。

【解決手段】 遊技者にとって有利な有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって遊技者が操作可能な操作手段を遊技機により動かす特定演出または遊技の演出を実行可能な音出力装置による特定演出の実行を制御可能であり、特定演出は、第1開始契機で実行する第1特定演出および第1開始契機とは異なる第2開始契機で実行する第2特定演出を含み、第1特定演出および第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出を実行する、または、先の特定演出の実行態様を変更する。

【選択図】 図2 1

図2 1



※本実施の形態においては、態様A、Bは
 いずれも同じ所定強度の連続振動。
 態様Cは、連続振動であるが、態様A、B
 よりも振動強度が大きい。

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、
 前記特定演出は、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出を含み、
 前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する、遊技機。

10

【請求項 2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、
 前記特定演出は、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出を含み、
 前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する、遊技機。

20

【請求項 3】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技の演出を実行可能な音出力装置と、
 前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、
 前記特定演出は、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出を含み、
 前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する、遊技機。

30

【請求項 4】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技の演出を実行可能な音出力装置と、
 前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、
 前記特定演出は、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出を含み、
 前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する、遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機において遊技球を発射するために操作するハンドルを振動させることによって遊技の結果を予告する演出を実行するものがあった（たとえば、特許文献 1 参照）。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-38019号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1のような遊技機においては、ハンドルを振動させる演出のような特定演出を複数種類の開始契機で実行可能とする場合、先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生し得る。このように特定演出の実行期間が重複する場合に、特定演出を適切に遊技者に報知できない虞があった。

10

【0005】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理することが可能な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】

【0006】

(1) 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1, スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B)と、

20

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する(たとえば、図20で示すように、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェイドアウトした後に後の演出を実行。)

30

【0007】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

(2) 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1, スロットマシン)であって、

40

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B)と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出

50

の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する（たとえば、図 2 1 で示すように、重複する実行期間の先の特定演出の操作手段の動きを大きくする。）。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、第 1 特定演出および第 2 特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様に変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 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 1 , スロットマシン）であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置（たとえば、スピーカ 8 ）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出（たとえば、音演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第 1 開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第 2 特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する（たとえば、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェイドアウトした後に後の演出を実行。）。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、第 1 特定演出および第 2 特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 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 1 , スロットマシン）であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置（たとえば、スピーカ 8 ）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出（たとえば、音演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第 1 開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第 2 特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する（たとえば、重複する実行期間の先の特定演出の音出力装置の動作を大きくする。）。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、第 1 特定演出および第 2 特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様に変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記第 1 開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間、大当り遊技状態の期間）に対して従属する所定タイミング（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、変動表示または大当り遊技状態の期間の操作演出の操作手段画像の表示時、その遊技機の機種

10

20

30

40

50

変動表示または大当り遊技状態の期間の代表的な演出の実行時)である。

【0015】

このような構成によれば、特定期間に対して従属する所定タイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0016】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記第2開始契機は、特定期間(たとえば、変動表示の期間、大当り遊技状態の期間)に対して独立のタイミング(たとえば、始動入賞時、保留変化時)である。

【0017】

このような構成によれば、特定期間に対して独立のタイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0018】

(7) 上記(1)、(3)、(5)および(6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の既に行っている期間に関わらず実行期間を延長する(たとえば、図20参照)。

【0019】

このような構成によれば、先の特定演出の既に行っている期間に関わらず実行期間が延長される。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0020】

(8) 上記(2)、(5)および(6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の前記操作手段の動きを大きくすることによって、前記先の特定演出の実行態様を変更する(たとえば、図21参照)。

【0021】

このような構成によれば、先の特定演出の操作手段の動きが大きくされる。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0022】

(9) 上記(4)、(5)および(6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の前記音出力装置の動作を大きくすることによって、先の前記特定演出の実行態様を変更する。

【0023】

このような構成によれば、先の特定演出の音出力装置の動作が大きくされる。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリ及び変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図10】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】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14】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 5】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】振動演出関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】第 1 実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。

【図 1 9】第 2 実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。

【図 2 0】第 3 実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。

【図 2 1】第 4 実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0025】

[第 1 実施形態]

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

【0026】

遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

【0027】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。

30

【0028】

普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。なお、第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されることによる入賞を第 1 始動入賞と称する。第 2 につ

40

【0029】

第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことに基づいて（第 1 始動入賞の発生に基づいて）、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第 1 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A において実行される第 1 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5 において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 1 始動条件（第 1 実行条件とも称する）が成立する。また、第 2 についても第 1 と同様である。

【0030】

50

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム(第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム)の数である。第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム(後述)や飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合(例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されている場合)には、当該可変表示ゲームの実行は保留される(当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる)。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。第2についても第1と同様である。

10

【0031】

なお、第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

20

【0032】

遊技領域の下側部分(普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方)には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0033】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態または一部開放状態として、遊技球が大入賞口を通過(進入)できなくする、または、し難くする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過(進入)しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過(進入)しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過(進入)できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

30

【0034】

特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を通過(進入)した遊技球が、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過(進入)したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過(進入)したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過(進入)させて賞球を得ることが不可能、又は、困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

40

【0035】

遊技領域の右側部分には、第1特別図柄表示装置4Aが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aは、例えば7セグメントやドットマトリクス(LED(発光ダイオード)等

50

から構成される。第1特別図柄表示装置4Aは、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄(特図)を「第1特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム(若しくは、識別情報の可変表示自体)を可変表示ゲームと称する。特に、第1特別図柄表示装置4Aが実行する可変表示ゲーム(第1特図を可変表示させる可変表示ゲーム)を第1特図ゲームとも称する。また、第1特図ゲームと、第2特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。第1特別図柄表示装置4Aは、特図ゲームとして、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。第2についても第1と同様である。

10

【0036】

遊技領域の右側部分には、第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ(第1特図保留情報)に基づく第1特図保留記憶数(第1特図ゲームの保留数)を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。第2についても第1と同様である。

【0037】

遊技領域の左側部分には、通過ゲート41と、普通図柄表示器20と、普図保留表示器25Cとが設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、例えば図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、普通図柄表示器20において実行される普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。

20

【0038】

普通図柄表示器20は、7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成される。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。

【0039】

普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ(普図保留情報)に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

30

【0040】

遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aが実行する第1特図ゲーム(第1特図を用いた特図ゲーム)、又は、第2特別図柄表示装置4Bが実行する第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)に対応して、表示領域(飾り図柄表示エリア)において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

40

【0041】

一例として、図1に示すように、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。第1特図ゲーム又は第2特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第1特図又は第2特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始され、特図ゲームの終了に対応して、可変表示結果となる飾り図柄(確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する)が停止表示される。つまり、画像表示装置5の表示領域(飾り図柄表示エリア5L、

50

5 C、5 R)では、第1特図ゲーム(又は第2特図ゲーム)と連動(対応)して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄(最終停止図柄とも称する)が停止表示される。

【0042】

飾り図柄は、例えば8種類の図柄(英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい)で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されてい

10

【0043】

なお、特別図柄の可変表示結果(特図表示結果とも称する)である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄(最終停止図柄)を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果(普図表示結果とも称する)である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示(又は、単に「導出」とも称する)。

【0044】

また、完全停止表示(最終停止表示、導出表示)とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の可変表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させてもよい。

20

【0045】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。第2についても第1と同様である。

【0046】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

【0047】

また、画像表示装置5の表示領域には、保留表示のエリアとして、始動入賞記憶表示エリア5Hの他に、始動入賞記憶表示エリア5Hから消去された(移動された)保留表示(即ち、第1,2開始条件の成立によって消化される第1,2特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示(消化時表示、今回表示などとも称する)を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリアAHA(消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。)が配置されている。

30

【0048】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像などのアクティブ表示に応じた情報などが特別画像によって表示される。

40

【0049】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)16が設けられている。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、上皿(打球供給皿)と下皿とが設けられている。下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例えば下皿の中央部分)などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上

50

面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。

【 0 0 5 0 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材としてのスピーカ 8 U L、8 U R、8 L L、8 L R などのスピーカ 8 が設けられる。スピーカ 8 は、音声（音及び声）を出力（再生）する。演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される B G M、歌などである。

【 0 0 5 1 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）としての発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R などのランプ 9 が設けられる。

10

【 0 0 5 2 】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9 などは演出を実行する演出装置であるが、パチンコ遊技機 1 は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型など他の演出装置を備えていてもよい。

【 0 0 5 3 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【 0 0 5 4 】

パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始される。第 2 についても第 1 と同様である。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

【 0 0 5 5 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

40

【 0 0 5 6 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。

【 0 0 5 7 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果とし

50

での「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0.1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0058】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。

10

【0059】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 29 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0.1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0060】

大当り図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 29 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。

20

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1 秒間）となる。

30

【0062】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば 15 個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第 2 期間（0.1 秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。

【0063】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態として的小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置 7 において大入賞口を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

40

【0064】

画像表示装置 5 の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームとのうち、何れかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、飾り図柄の可変表示が開始されてから確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間

50

に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組み合わせの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

【0065】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り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飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

【0066】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作であるリーチ演出（リーチ演出表示）が実行される場合がある。

【0067】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」「大当たり信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。これにより、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

【0068】

なお、大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）/ {（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）} によって算出される。

【0069】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリアにて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数の飾り図柄表示エリアにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、滑り演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【0070】

擬似連演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件の何れか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回行うことができる。「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が1回～4回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～5回続けて開始されたかのように見せることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものがあったてもよいし、例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光などのように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものがあったてもよい。

【 0 0 7 2 】

本実施形態では、予告演出として、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出が含まれる。また、予告演出には、共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出、および共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させない失敗演出が含まれる。

10

【 0 0 7 3 】

予告演出のうちには、先読予告演出となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等を特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。

20

【 0 0 7 4 】

なお、先読予告演出には、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を、変化させる保留変化演出や、変化させない保留変化ガセ演出などの作用演出が用意されていてもよい。第2についても第1と同様である。

【 0 0 7 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」の可変表示態様と称される。

30

【 0 0 7 6 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【 0 0 7 7 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、通常大当たり組合せ（「非確定大当たり組合せ」とも称する）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当たり組合せとは、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン上に同一種類の通常図柄（「非確定図柄」とも称する）が揃って最終停止表示する組み合わせである。通常図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の飾り図柄である。「非確定」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。

40

【 0 0 7 8 】

時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変

50

動時間)は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数(例えば100回)の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、何れかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0079】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとは、例えば、上記有効ライン上に同一種類の確変図柄が揃って最終停止表示する組み合わせである。確変図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の4種類の飾り図柄である。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。

【0080】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過(進入)しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【0081】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、第2特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0082】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態(高確低ベース状態)は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技

状態において時短制御や確変制御の少なくとも何れかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【 0 0 8 3 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せの何れかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

10

【 0 0 8 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

20

【 0 0 8 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【 0 0 8 6 】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。

30

【 0 0 8 7 】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【 0 0 8 8 】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送する。

【 0 0 8 9 】

50

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 及びランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 からの音声出力動作の全部又は一部、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 9 0 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

10

【 0 0 9 1 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 9 2 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号（制御コマンド）は、中継基板 1 5 によって中継される。図 3（A）は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。

20

【 0 0 9 3 】

図 3（A）に示す例において、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3（B）に示すように、可変表示の決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なる EXT データが設定される。

30

【 0 0 9 4 】

本実施形態では、図 1 1 のステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理における入賞時乱数値判定処理において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 に基づいて可変表示結果が「大当たり」「小当たり」に決定されるか否かを判定し、「大当たり」に決定された場合には大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 に基づいて大当たりの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動カテゴリを判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドの EXT データに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」に決定されるか否かや大当たり種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

40

【 0 0 9 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU 1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱

50

数回路 104 と、I/O 105 とを含む。

【0096】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が、ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【0097】

図 4 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。乱数回路 104 は、これらの遊技用乱数の乱数値 MR 1 ~ MR 5 の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR 1 ~ MR 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0098】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（非リーチハズレ変動パターンとも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（リーチハズレ変動パターンとも称する）」が含まれる。

20

【0099】

また、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した「大当たり変動パターン」や、「小当たり」である場合に対応した「小当たり変動パターン」が含まれる。

30

【0100】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。図 5 は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。

【0101】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、図 5 に示すようなテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

40

【0102】

図 6 は、ROM 101 に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。第 1 特図表示結果決定テーブル 130A は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結

50

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか、確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2については第1と同様である。

【0103】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの夫々では、遊技状態が確変状態であるときに、通常状態又は時短状態であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態では、通常状態又は時短状態であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

10

【0104】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類の何れかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームを実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0105】

また、ROM101には、複数種類の変動カテゴリのうち少なくとも1つの変動カテゴリに割り当てられている上記決定値が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。

【0106】

また、ROM101には、複数種類の変動パターンのうち少なくとも1つの変動パターンに割り当てられている上記決定値が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。

30

【0107】

RAM102は、バックアップ電源によってバックアップされていればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、バックアップ電源が電力供給不能になるまでは、RAM102の一部又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に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ（例えば特図プロセスフラグなど）である。

【0108】

RAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。

40

【0109】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲームの保留データを記憶する。第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值に達するまで記憶する。第2については第1と同様である。

50

【0110】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データを記憶する。普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値に達するまで記憶する。

【0111】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。

10

【0112】

I/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0113】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データを記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

20

【0114】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120が、ROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、RAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、RAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、I/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、I/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【0115】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す信号を伝送するための配線、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す信号をコントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、押しボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す信号を押しボタンセンサ35Bから伝送するための配線が接続されている。

40

【0116】

スティックコントローラ31Aには、スティックコントローラ31Aを振動動作させるためのパイプ用モータ32が内蔵されている。この実施の形態では、パイプ用モータの軸に重心を偏らせるように重りを取り付けることによって、パイプ用モータが回転すると振動が発生する。演出制御用CPU120は、パイプ用モータ32を所定のパターン(回転速度、回転周期)で回転させるための制御信号を送信することで、スティックコントローラ31Aを所定のパターン(振動強度、振動周期)で振動させる。この実施の形態においては、スティックコントローラ31Aの所定のパターンの振動

50

が打球操作ハンドル16に伝達されることで、打球操作ハンドル16も所定のパターン（振動強度、振動周期）で振動する。

【0117】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0118】

ROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

10

【0119】

例えば、ROM121には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される第1保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第1保留表示の表示態様の夫々に、第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。第2についても第1と同様である。

【0120】

また、ROM121には、保留演出（作用演出、保留変化演出とも称する）の実行有無を決定するために参照される保留演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、このテーブルには、保留演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。本実施形態において、保留演出とは、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に変化させる先読予告演出である。なお、保留演出には複数種類が存在し、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用して保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出も存在する。当該保留変化演出には、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用するが保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出も存在する。

20

30

【0121】

また、ROM121には、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出（成功演出）の実行有無を決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、このテーブルには、アクティブ表示変化演出の実行なし及び実行ありの夫々に、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値が割り当てられている。

【0122】

本実施形態において、アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像など）などを予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。アクティブ表示変化演出には、上述の如く、共通演出と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させるときに実行される成功演出（アクティブ表示変化演出とも称される）と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させないときに実行される失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出とも称される）とが含まれる。成功演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用して特別画像の表示態様を変化させる演出である。一方、失敗演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用しないことにより特別画像の表示態様を変化させない演出、または、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用するが特別画像の表示態様を変化させない演出である。

40

【0123】

50

また、アクティブ表示変化演出には、特別画像の態様を第1系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第1系統変化演出と、特別画像の態様を第2系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第2系統変化演出とが含まれる。第1系統変化演出には、当該第1系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在し、第2系統変化演出には、当該第2系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在する。なお、本実施形態においては、第1系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示（特別画像として表示されるアクティブ表示）の表示態様を変化させる演出とし、第2系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示枠（特別画像として表示されるアクティブ表示枠）の表示態様を変化させる演出としている。

【0124】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の一つである第1系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第1系統変化演出は、第1系統変化演出の実行タイミングによって、第1系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM121には、当該第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。このテーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。第2についても第1と同様である。

【0125】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の演出パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照されるアクティブ表示変化演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、このテーブルには、アクティブ表示変化演出の演出パターンの夫々に、アクティブ表示変化演出の演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値が割り当てられている。

【0126】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出などが実現される。

【0127】

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の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、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、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0128】

演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値と比較される値であって、各演出動作の実行時間に対応した判定値が予め設定されている。

【0129】

10

20

30

40

50

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。ランプ制御データには、例えばランプ9の発光動作態様を示すデータが含まれている。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではない。

【0130】

10

演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ9を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。

【0131】

20

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置の制御を進行させる。

【0132】

30

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0133】

40

RAM122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、図9(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から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。演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。演出制御カウンタ設定部193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。演出制御バッファ設定部194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。

【0134】

50

本実施形態では、図9(B)に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドという4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0135】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に受信した順番でコマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。第1始動入賞時には、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図9(B)に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0136】

第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンドが1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドが、入賞順を維持しつつシフトされる。図9(C)に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bについては、図9(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aと同様である。

【0137】

また、本実施形態では、図9(D)に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データが削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図9(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データが他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。図9(E)に示すような第2先読予告バッファ194Dについては、図9(D)の第1先読予告バッファ194Cと同様である。

【0138】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジス

10

20

30

40

50

タ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。

【0139】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図10のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。所定のスイッチ処理では、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する。メイン側エラー処理では、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする。情報出力処理では、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する。

10

【0140】

遊技用乱数更新処理では、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。コマンド制御処理では、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる。

20

【0141】

図11は、特別図柄プロセス処理として、図10に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、まず、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによる第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値MR1～MR3を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの最上位に格納する。

30

【0142】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理の何れかを選択して実行する。

【0143】

特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」又は「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われ、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

40

【0144】

変動パターン設定処理には、変動パターンを図5に示す複数種類の何れかに決定する処理や、第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための送信設定処理などが含まれ、特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0145】

特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれ、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図

50

変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 4 6 】

特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれ、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新され、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新され、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【 0 1 4 7 】

大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどにに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれ、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 4 8 】

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

20

【 0 1 4 9 】

大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれ、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 1 5 0 】

大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれ、設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【 0 1 5 1 】

小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれ、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

【 0 1 5 2 】

小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれ、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行され、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

40

【 0 1 5 3 】

小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれ、小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 5 4 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等

50

から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図12のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。初期化処理では、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0155】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンド等を受信するための主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生する。この割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、コマンド受信割込み処理を実行する。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。

10

【0156】

コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0157】

演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0158】

演出用乱数更新処理では、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【0159】

図13は、コマンド解析処理として、図12のステップS74にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0160】

コマンドの種類は、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより判定される。

30

【0161】

図14は、演出制御プロセス処理として、図12のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、振動演出関連処理を実行する（ステップS130）。振動演出関連処理については、後述の図17で説明する。振動演出関連処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～177の処理の何れかを選択して実行する。

40

【0162】

可変表示開始待ち処理（ステップS170）は、主基板11から伝送された第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含み、飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0163】

可変表示開始設定処理（ステップS171）は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために

50

特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄を決定する処理や、第1保留表示又は第2保留表示をシフトさせてアクティブ表示エリアA H Aに第1保留表示または第2保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理、各種の演出や各種演出の演出態様（例えば、予告演出であるアクティブ表示変化演出や、当該アクティブ表示変化演出の演出態様）を決定する処理などを含み、演出プロセスフラグの値を“2”に更新する。

【0164】

可変表示中演出処理（ステップS172）では、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（例えば、飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示制御）を行う。具体的には、演出制御用CPU120は、読み出した制御データに基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板13に出力してスピーカ8から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板14に出力してランプ9を点灯/消灯/点滅させる制御といった各種の演出制御を実行する。

10

【0165】

こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値を“3”に更新する。

20

【0166】

特図当り待ち処理（ステップS173）では、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定し、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新し、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新し、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を“0”に更新する。

30

【0167】

小当り中演出処理（ステップS174）において、小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行し、当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を“5”に更新する。

40

【0168】

小当り終了演出処理（ステップS175）において、小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行し、演出プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0169】

大当り中演出処理（ステップS176）において、大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読

50

み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行し、当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する。

【 0 1 7 0 】

エンディング演出処理（ステップ S 1 7 7 ）において、大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行し、演出プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

10

【 0 1 7 1 】

図 1 5 は、可変表示開始設定処理として、図 1 4 のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。ステップ S 5 2 2 の判定は、可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより行なわれる。ステップ S 5 2 3 の判定は、変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより行なわれる。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

20

30

【 0 1 7 3 】

ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。「中」については、ステップ S 5 2 4 と同様である。

40

【 0 1 7 4 】

ここで、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「 1 」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 5 2 7 では、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

50

【 0 1 7 6 】

ステップ S 5 2 8 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて R O M 1 2 1 などにより予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 5 3 1 の保留消化処理では、当該変動に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる（換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。例えば、第 1 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第 1 特図ゲームに連動したものであるときは）、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる（第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。より詳細には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる。なお、アクティブ表示エリア A H A におけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示してもよいし、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第 2 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

【 0 1 7 8 】

また、ステップ S 5 3 1 の処理では、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L において、消化する保留表示（アクティブ表示）の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L においてシフトし、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R において、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R においてシフトする。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 5 3 2 の演出実行設定処理には、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する処理、これらの決定結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などが含まれるようにしてもよい。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 5 3 5 では、ステップ S 5 3 2 の演出実行設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送することなどによりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送させることなどによりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 5 3 6 では、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始される時には、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド (1 セット) を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。第 2 については第 1 と同様である。

【 0 1 8 2 】

また、ステップ S 5 3 6 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、R A M 1 2 2 などに設けられる第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されている情報の削除やシフトも行われる。

10

【 0 1 8 3 】

図 1 6 は、図 1 4 のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を 1 減算し (ステップ S 7 1 0)、飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になったか否かを判定する (ステップ S 7 1 1)。すなわち、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か (飾り図柄変動時間が経過したか否か) を判定する。

【 0 1 8 4 】

飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になっていない (ステップ S 7 1 1 で N O) と判定した場合、可変表示開始設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに応じて可変表示や演出の実行を制御する演出実行処理を実行する (ステップ S 7 1 5)。その後、可変表示中演出処理を終了する。

20

【 0 1 8 5 】

飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になった (ステップ S 7 1 1 で Y E S) と判定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3) に対応する “ 3 ” に更新し (ステップ S 7 1 3)、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 1 8 6 】

図 1 7 は、図 1 4 のステップ S 1 3 0 で実行される振動演出関連処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 を参照して、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 に示した第 1 始動入賞指定コマンド (コマンド B 1 0 0 H) または第 2 始動入賞指定コマンド (コマンド B 2 0 0 H) の受信時であるか否かを判断する (ステップ S 1 3 1)。

30

【 0 1 8 7 】

第 1 始動入賞指定コマンド (コマンド B 1 0 0 H) は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて第 1 始動入賞が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知するコマンドである。

【 0 1 8 8 】

第 2 始動入賞指定コマンド (コマンド B 2 0 0 H) は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて第 2 始動入賞が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知するコマンドである。

40

【 0 1 8 9 】

第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンドの受信時である (ステップ S 1 3 1 で Y E S) と判断した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該始動入賞指定コマンドに対応する図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、大当たりとすることが決定されているか否かを判定し、その判定結果に応じて、画像表示装置 5 の第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L または第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に表示される、当該始動入賞指定コマンドに対応する第 1 保留表示または第 2 保留表示の表示態様を決定する (ステップ S 1 3 2)。

【 0 1 9 0 】

50

この実施の形態においては、第1保留表示および第2保留表示の表示態様である色は、赤、緑、青、白のいずれかである。演出制御用CPU120は、赤、緑、青、白の順で大当りの期待度が高いことを示すように、保留表示の色を決定する。

【0191】

そして、演出制御用CPU120は、決定した表示態様の保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLまたは第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加して表示させる（ステップS133）。

【0192】

次に、演出制御用CPU120は、操作演出の実行中であるか否かを判断する（ステップS134）。この実施の形態における操作演出は、遊技者にスティックコントローラ31Aの操作を促す演出を実行し、スティックコントローラ31Aが操作された場合に、大当りの期待度を示唆する振動演出を実行する演出である。操作演出における振動演出（以下「操作演出時の振動演出」という）は、操作対象の操作手段であるスティックコントローラ31Aを振動させる演出である。操作演出時の振動演出は、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かを予告する演出である。

10

【0193】

操作演出の実行中でない（ステップS134でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、ステップS132での大当りの判定結果に応じて、始動入賞に対する振動演出（以下「始動入賞時の振動演出」という）を実行するか否か、および、実行する場合、その始動入賞時の振動演出の態様を決定する（ステップS135）。始動入賞時の振動演出は、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かを予告する演出である。この実施の形態においては、始動入賞時の振動演出には、短い期間（ここでは2秒）所定強度で連続振動する態様と、それよりも長い期間（ここでは4秒）同じ所定強度で連続振動する態様との2つの態様がある。大当りとするものが決定されている場合には、始動入賞時の振動演出として、短い期間の振動演出よりも高い割合で、長い期間の振動演出を決定する。

20

【0194】

そして、演出制御用CPU120は、変動開始に対する振動演出（以下「変動開始時の振動演出」という）の実行中であるか否かを判断する（ステップS136）。変動開始時の振動演出の実行中である（ステップS136でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行中の変動開始時の振動演出の実行を中止し、所定期間（たとえば、0.5秒など、遊技者が振動演出が途切れたことを認識可能で比較的短い期間）、無振動とする（ステップS137）。

30

【0195】

変動開始時の振動演出の実行中でない（ステップS136でNO）と判断した場合、および、ステップS137で所定期間、無振動とされた後、演出制御用CPU120は、ステップS135で始動入賞時の振動演出を実行すると決定された場合、決定された態様の始動入賞時の振動演出の実行を開始する（ステップS138）。この始動入賞時の振動演出は始動入賞時に実行開始されるので、通常、遊技者は打球操作ハンドル16を握っているが、スティックコントローラ31Aの振動は打球操作ハンドル16にも伝達されるため、遊技者は振動演出の振動を感知することができる。

40

【0196】

このように、操作演出の実行中でない（つまり、操作演出時の振動演出が実行されない）場合に、始動入賞時の振動演出の実行が可能とされる。また、変動開始時の振動演出の実行期間に、始動入賞時の振動演出が開始される場合は、変動開始時の振動演出が中止される。

【0197】

第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンドの受信時でない（ステップS131でNO）と判断した場合、操作演出の実行中である（ステップS134でYES）と判断した場合、および、ステップS138の後、演出制御用CPU120は、変動表

50

示の開始時であるか否かを判断する（ステップS 1 4 1）。

【0 1 9 8】

変動表示の開始時である（ステップS 1 4 1でYES）と判断した場合、ステップS 1 3 2と同様の方法での大当りの判定結果に応じて、判定対象の保留表示およびアクティブ表示のいずれかに対して変化演出を実行するか否か、および、いずれかに対して変化演出を実行する場合、変化演出の態様を決定する（ステップS 1 4 2）。

【0 1 9 9】

この実施の形態においては、保留表示の変化演出の態様は、保留表示に何らかの作用主体が作用する作用演出の実行無しで保留表示が変化する態様とする。アクティブ表示の変化演出の態様は、作用演出の実行により作用主体がアクティブ表示に作用することでアクティブ表示が変化する態様とする。作用主体は、どのようなものであってもよいが、たとえば、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像などの画像であってもよいし、画像表示装置5の周辺に設けられる可動役物などの有体物であってもよい。

10

【0 2 0 0】

このように、保留表示の変化演出の態様、および、アクティブ表示の変化演出の態様は、異なる態様とされる。このため、判定対象の可変表示に対応するアクティブ表示に対して変化演出が実行されるとき（つまり、変化演出の態様を決定するときの判定対象となった可変表示が実行されるとき）と、判定対象の可変表示に対応する保留表示に対して変化演出が実行されるとき（つまり、判定対象となった可変表示より前の可変表示が実行されるとき）とで、変化演出の種類が異なる。これにより、変化演出の演出効果を向上させることができる。

20

【0 2 0 1】

演出制御用CPU 1 2 0は、赤、緑、青、白の順で大当りの期待度が高いことを示すように、変化演出の後の保留表示およびアクティブ表示の色を決定する。なお、遊技の興趣を低下させないために、変化演出の後に大当りの期待度が変化演出の前よりも低くなるような保留表示およびアクティブ表示の態様には決定しないようにする。

【0 2 0 2】

そして、演出制御用CPU 1 2 0は、開始される変動表示に対応する保留表示がアクティブ表示に変化することで保留表示が1つ減るので、残りの保留表示をシフトし、変化演出を実行すると決定された場合は、判定対象の保留表示またはアクティブ表示に対して、決定された態様の変化演出を実行し、判定対象の保留表示またはアクティブ表示を変化させる（ステップS 1 4 3）。

30

【0 2 0 3】

次に、演出制御用CPU 1 2 0は、ステップS 1 3 4と同様、操作演出の実行中であるか否かを判断する（ステップS 1 4 4）。操作演出の実行中でない（ステップS 1 4 4でNO）と判断した場合、演出制御用CPU 1 2 0は、ステップS 1 4 2での大当りの判定結果に応じて、変動開始時の振動演出を実行するか否か、および、実行する場合、その変動開始時の振動演出の態様を決定する（ステップS 1 4 5）。変動開始時の振動演出は、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かを予告する演出である。この実施の形態においては、変動開始時の振動演出には、始動入賞時の振動演出と同様、短い期間（ここでは2秒）所定強度で連続振動する態様と、それよりも長い期間（ここでは4秒）同じ所定強度で連続振動する態様との2つの態様がある。大当りとなることが決定されている場合には、変動開始時の振動演出として、短い期間の振動演出よりも高い割合で、長い期間の振動演出を決定する。

40

【0 2 0 4】

そして、演出制御用CPU 1 2 0は、始動入賞時の振動演出の実行中であるか否かを判断する（ステップS 1 4 6）。始動入賞時の振動演出の実行中である（ステップS 1 4 6でYES）と判断した場合、演出制御用CPU 1 2 0は、実行中の始動入賞時の振動演出の実行を中止し、ステップS 1 3 7と同様、所定期間、無振動とする（ステップS 1 4 7）。

50

【0205】

始動入賞時の振動演出の実行中でない(ステップS146でNO)と判断した場合、および、ステップS147で所定期間、無振動とされた後、演出制御用CPU120は、ステップS145で変動開始時の振動演出を実行すると決定された場合、決定された態様の変動開始時の振動演出の実行を開始する(ステップS148)。この変動開始時の振動演出は変動表示の開始時に実行開始されるので、通常、遊技者は打球操作ハンドル16を握っているが、スティックコントローラ31Aの振動は打球操作ハンドル16にも伝達されるため、遊技者は振動演出の振動を感知することができる。

【0206】

このように、操作演出の実行中でない(つまり、操作演出時の振動演出が実行されない)場合に、変動開始時の振動演出の実行が可能とされる。また、始動入賞時の振動演出の実行期間に、変動開始時の振動演出が開始される場合は、始動入賞時の振動演出が中止される。

10

【0207】

変動表示の開始時でない(ステップS141でNO)と判断した場合、操作演出の実行中である(ステップS144でYES)と判断した場合、および、ステップS148の後、演出制御用CPU120は、操作演出の開始時であるか否かを判断する(ステップS151)。

【0208】

操作演出の開始時である(ステップS151でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、操作を促す旨の演出画像(たとえば、スティックコントローラ31Aの画像など操作対象を示す画像および「引け!」といった操作を促す文字を含む演出画像)を画像表示装置5に表示させる。

20

【0209】

操作演出の開始時でない(ステップS151でNO)と判断した場合、および、ステップS152の後、演出制御用CPU120は、操作演出の操作有効期間中に操作が行なわれたか否かを判断する(ステップS153)。操作演出中に操作が行なわれていない(ステップS153でNO)と判断した場合、演出制御用CPU120は、この振動演出関連処理を終了し、実行する処理をこの振動演出関連処理の呼出元に戻す。

【0210】

一方、操作演出中に操作が行なわれた(ステップS153でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータに基づいて、当該可変表示において大当たりとするか否かを判定し、その判定結果に応じて、操作演出時の振動演出を実行するか否か、および、実行する場合、その操作演出時の振動演出の態様を決定する(ステップS154)。

30

【0211】

そして、演出制御用CPU120は、他の振動演出(始動入賞時の振動演出、変動開始時の振動演出)の実行中であるか否かを判断する(ステップS155)。他の振動演出の実行中である(ステップS155でYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行中の他の振動演出の実行を中止し、ステップS137と同様、所定期間、無振動とする(ステップS156)。

40

【0212】

他の振動演出の実行中でない(ステップS155でNO)と判断した場合、および、ステップS156で所定期間、無振動とされた後、演出制御用CPU120は、ステップS154で操作演出時の振動演出を実行すると決定された場合、決定された態様の操作演出時の振動演出の実行を開始する(ステップS157)。この操作演出時の振動演出は操作演出に対する遊技者のスティックコントローラ31Aの操作時に実行開始されるので、通常、遊技者はスティックコントローラ31Aを握っているので、遊技者は振動演出の振動を感知することができる。

【0213】

50

操作演出中に操作が行なわれていない（ステップS153でNO）と判断した場合、および、ステップS157の後、演出制御用CPU120は、この振動演出関連処理を終了し、実行する処理をこの振動演出関連処理の呼出元に戻す。

【0214】

このように、他の振動演出（始動入賞時の振動演出，変動開始時の振動演出）の実行期間に、操作演出時の振動演出が開始される場合は、他の振動演出が中止される。

【0215】

図18は、第1実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。図18（A）を参照して、変動開始時の振動演出の実行期間中（態様A）に、始動入賞時の振動演出の開始契機となった場合、図17のステップS141およびステップS146でYESと判断され、ステップS147で、変動開始時の振動演出が中止され、所定期間、無振動とされ、ステップS148で、始動入賞時の振動演出が開始される（態様B）。

10

【0216】

図18（B）を参照して、始動入賞時の振動演出の実行期間中（態様B）に、変動開始時の振動演出の開始契機となった場合、図17のステップS131およびステップS136でYESと判断され、ステップS137で、始動入賞時の振動演出が中止され、所定期間、無振動とされ、ステップS138で、変動開始時の振動演出が開始される（態様A）。

【0217】

この実施の形態においては、変動開始時および始動入賞時の振動演出の態様A，Bは、いずれも同じ所定強度の連続振動である。このように振動演出の態様からは区別しにくい変動開始時および始動入賞時の振動演出が重複する場合であっても、上述のように制御することによって、振動演出が適切に管理される。また、いずれの振動演出が実行されているのかを適切に遊技者に報知することができる。

20

【0218】

なお、第1実施形態におけるスティックコントローラ31A（打球操作ハンドル16）の振動演出を、スピーカ8で効果音を出力する音演出に変更してもよいし、ランプ9を発光させる発光演出に変更してもよい。

【0219】

つまり、たとえば、振動演出を音演出に変更する場合、始動入賞時、変動開始時および操作演出に対する操作時に、同じ態様の振動演出を実行することに替えて、同じ態様の効果音をスピーカ8から出力するようにする。そして、それぞれが重複する場合は、図17および図18と同様の制御（具体的には、図17および図18における「振動」の語を「音」に変更した制御）をすることによって、音演出の場合であっても振動演出と同様の効果が得られる。

30

【0220】

また、振動演出を音演出に変更したときの例としては、以下のものが考えられる。大当り遊技状態中に1回のラウンドにおける大入賞口の閉鎖条件となる規定個数（たとえば10個）の大入賞口への入賞を超える入賞（11個目や12個目）が発生した場合に、遊技者にお得感を与える（遊技者にとって有利な事象が発生したことを遊技者に報知する）ための特定演出として所定音を出力するオーバー入賞演出を実行するものとする。

40

【0221】

この場合、第1開始契機で実行する第1特定演出としての、11個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出の実行中に、第2開始契機で実行する第2特定演出としての、12個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出が実行されることが考えられる。このような状況において、第1開始契機と第2開始契機との間隔が短い場合に、第1特定演出の所定音が第2特定演出の所定音により不自然な音になってしまう（ブツ切れる）ことが考えられる。

【0222】

50

このような問題を解決するために、図18(A)のように、実行されている第1特定演出としての所定音を直ちにフェイドアウトさせてから第2特定演出を出力させるようにする。これにより、遊技者に第1特定演出としての所定音に対する違和感を与えないようにすることができる。

【0223】

具体的には、第1開始契機として11個目の入賞が発生した際に、所定期間実行中フラグを立てる。このフラグが立っている所定期間中に12個目の入賞が発生した場合には出力中の所定音を直ちにフェイドアウトさせるようにすれば良い。所定期間制限フラグを立てる所定期間は、所定音の長さおよびラウンド間のインターバルに応じて適宜設定すれば良い。たとえば、所定音の長さが0.3秒であれば、0.3秒未満の期間に設定しておけば、所定音が連続して実行されても違和感なく出力することができる。

10

【0224】

また、上記の制御において、所定音の出力に加えて、表示手段による演出、たとえば、大当り遊技状態中に獲得している総出玉の表示にオーバー入賞分の獲得玉数を追加する演出を実行することにより、オーバー入賞が有効に発生したことを遊技者に報知することが好ましい。これにより、所定音の出力が制限される場合であっても、他の報知を実行するので、遊技者がオーバー入賞とならなかったと勘違いすることによって興味が低下してしまうことを低減できる。

【0225】

[第2実施形態]

第1実施形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行態様を制限する(先の振動演出を中止後に無振動期間を挟み、後の演出を実行する)ようにした。

20

【0226】

第2実施形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、後の振動演出の実行を制限するようにする。具体的には、以下のようにする。

【0227】

図19は、第2実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。図19(A)を参照して、変動開始時の振動演出の実行期間中(態様A)に、始動入賞時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS147とは異なり、変動開始時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、変動開始時の振動演出が継続される。また、ステップS148とは異なり、始動入賞時の振動演出が開始されないようにする。

30

【0228】

図19(B)を参照して、始動入賞時の振動演出の実行期間中(態様B)に、変動開始時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS137とは異なり、始動入賞時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、始動入賞時の振動演出が継続される。また、ステップS138とは異なり、変動開始時の振動演出が開始されないようにする。

40

【0229】

この実施の形態においては、変動開始時および始動入賞時の振動演出の態様A、Bは、いずれも同じ所定強度の連続振動である。このように振動演出の態様からは区別しにくい変動開始時および始動入賞時の振動演出が重複する場合であっても、上述のように制御することによって、振動演出が適切に管理される。

【0230】

なお、第1実施形態と同様、第2実施形態におけるスティックコントローラ31A(打球操作ハンドル16)の振動演出を、スピーカ8で効果音を出力する音演出に変更してもよいし、ランプ9を発光させる発光演出に変更してもよい。

【0231】

つまり、たとえば、振動演出を音演出に変更する場合、始動入賞時、変動開始時および

50

操作演出に対する操作時に、同じ態様の振動演出を実行することに替えて、同じ態様の効果音をスピーカ 8 から出力するようにする。そして、それぞれが重複する場合は、図 19 と同様の制御（具体的には、図 19 における「振動」の語を「音」に変更した制御）をすることによって、音演出の場合であっても振動演出と同様の効果が得られる。

【0232】

また、振動演出を音演出に変更したときの例としては、以下のものが考えられる。大当り遊技状態中に 1 回のラウンドにおける大入賞口の閉鎖条件となる規定個数（たとえば 10 個）の大入賞口への入賞を超える入賞（11 個目や 12 個目）が発生した場合に、遊技者にお得感を与える（遊技者にとって有利な事象が発生したことを遊技者に報知する）ための特定演出として所定音を出力するオーバー入賞演出を実行するものとする。

10

【0233】

この場合、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出としての、11 個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出の実行中に、第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出としての、12 個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出が実行されることが考えられる。このような状況において、第 1 開始契機と第 2 開始契機との間隔が短い場合に、第 1 特定演出の所定音が第 2 特定演出の所定音により不自然な音になってしまう（ブツ切れる）ことが考えられる。

【0234】

このような問題を解決するために、図 19 (A) のように、第 1 特定演出を継続的に行い、第 2 特定演出を実行させないようにすることが考えられる。これにより、遊技者に所定音に対する違和感を与えないようにすることができる。

20

【0235】

具体的には、第 1 開始契機として 11 個目の入賞が発生した際に、所定期間制限フラグを立てる。このフラグが立っている所定期間中に 12 個目の入賞が発生した場合には所定音を出力させないようにすれば良い。所定期間制限フラグを立てる所定期間は、所定音の長さおよびラウンド間のインターバルに応じて適宜設定すれば良い。たとえば、所定音の長さが 0.3 秒であれば、0.3 秒を超える期間に設定しておけば、所定音が連続して実行されても違和感なく出力することができる。ラウンド間のインターバル期間が 2 秒であれば、2 秒を設定しておけば、オーバー入賞音を 1 回しか出力しないようにすることができる。

30

【0236】

また、上記の制御において、所定音の出力に加えて、表示手段による演出、たとえば、大当り遊技状態中に獲得している総出玉の表示にオーバー入賞分の獲得玉数を追加する演出を実行することにより、オーバー入賞が有効に発生したことを遊技者に報知することが好ましい。これにより、所定音の出力が制限される場合であっても、他の報知を実行するので、遊技者がオーバー入賞とならなかったと勘違いすることによって興味が低下してしまうことを低減できる。

【0237】

[第 3 実施形態]

第 1 実施形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行態様を制限する（先の振動演出を中止後に無振動期間を挟み、後の演出を実行する）ようにした。

40

【0238】

第 3 実施の形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行期間の経過後に後の振動演出を実行する。具体的には、以下のようにする。

【0239】

図 20 は、第 3 実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。図 20 (A) を参照して、変動開始時の振動演出の実行期間中（態様 A）に、始動入賞時の振動演出の開始契機となった場合、第 1 実施形態の図 17 のステップ

50

S 1 4 7 , ステップ S 1 4 8 とは異なり、変動開始時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、先の変動開始時の振動演出の実行期間の経過後に、後の始動入賞時の振動演出が実行されるように制御される。

【 0 2 4 0 】

図 2 0 (B) を参照して、始動入賞時の振動演出の実行期間中 (態様 B) に、変動開始時の振動演出の開始契機となった場合、第 1 実施形態の図 1 7 のステップ S 1 3 7 , ステップ S 1 3 8 とは異なり、始動入賞時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、先の始動入賞時の振動演出の実行期間の経過後に、後の始動入賞時の振動演出が実行されるように制御される。

【 0 2 4 1 】

このように変動開始時および始動入賞時の振動演出が重複する場合であっても、上述のように制御することによって、振動演出が適切に管理される。

【 0 2 4 2 】

なお、第 1 実施形態と同様、第 3 実施形態におけるスティックコントローラ 3 1 A (打球操作ハンドル 1 6) の振動演出を、スピーカ 8 で効果音を出力する音演出に変更してもよいし、ランプ 9 を発光させる発光演出に変更してもよい。

【 0 2 4 3 】

つまり、たとえば、振動演出を音演出に変更する場合、始動入賞時、変動開始時および操作演出に対する操作時に、同じ態様の振動演出を実行することに替えて、同じ態様の効果音をスピーカ 8 から出力するようにする。そして、それぞれが重複する場合は、図 2 0 と同様の制御 (具体的には、図 2 0 における「振動」の語を「音」に変更した制御) をすることによって、音演出の場合であっても振動演出と同様の効果が得られる。

【 0 2 4 4 】

また、振動演出を音演出に変更したときの例としては、以下のものが考えられる。大当り遊技状態中に 1 回のラウンドにおける大入賞口の閉鎖条件となる規定個数 (たとえば 1 0 個) の大入賞口への入賞を超える入賞 (1 1 個目や 1 2 個目) が発生した場合に、遊技者にお得感を与える (遊技者にとって有利な事象が発生したことを遊技者に報知する) ための特定演出として所定音を出力するオーバー入賞演出を実行するものとする。

【 0 2 4 5 】

この場合、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出としての、1 1 個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出の実行中に、第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出としての、1 2 個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出が実行されることが考えられる。このような状況において、第 1 開始契機と第 2 開始契機との間隔が短い場合に、第 1 特定演出の所定音が第 2 特定演出の所定音により不自然な音になってしまう (ブツ切れる) ことが考えられる。

【 0 2 4 6 】

このような問題を解決するために、図 2 0 (A) のように、第 1 特定演出の所定音の出力期間が経過した後に、第 2 特定演出の所定音の出力を開始させるようにすることが考えられる。これにより、遊技者に所定音に対する違和感を与えないようにすることができる。

【 0 2 4 7 】

具体的には、第 1 開始契機として 1 1 個目の入賞が発生した際に、所定期間制限フラグを立てる。このフラグが立っている所定期間中に 1 2 個目の入賞が発生した場合には所定音を出力させないようにするとともに、所定期間の経過後に 1 2 個目の入賞に対する所定音の出力をさせるようにすれば良い。所定期間制限フラグを立てる所定期間は、所定音の長さおよびラウンド間のインターバルに応じて適宜設定すれば良い。たとえば、所定音の長さが 0 . 3 秒であれば、0 . 3 秒未満の期間に設定しておけば良い。

【 0 2 4 8 】

また、上記の制御において、所定音の出力に加えて、表示手段による演出、たとえば、大当り遊技状態中に獲得している総出玉の表示にオーバー入賞分の獲得玉数を追加する演

10

20

30

40

50

出を実行することにより、12個目の獲得玉数の表示へ追加する演出は、12個目のオーバー入賞音の出力と同タイミングとすると、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。これにより、所定音の出力が制限される場合であっても、音の出力と表示を合わせることによって、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。このように、従来であれば、オーバー入賞を検出した時点で獲得玉数の表示への追加演出を行うところを、音の出力に合わせて遅らせるようにする。

【0249】

なお、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行期間を延長するようにしてもよい。具体的には、以下のようにする。

【0250】

変動開始時の振動演出の実行期間中（態様A）に、始動入賞時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS147、ステップS148とは異なり、変動開始時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、先の変動開始時の振動演出が、後の始動入賞時の振動演出の終了時まで継続されるように制御される（この場合は、態様B＝態様Aであることが必須である）。このように制御することによって、見かけ上は、図20（A）で示すようになる。

10

【0251】

始動入賞時の振動演出の実行期間中（態様B）に、変動開始時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS137、ステップS138とは異なり、始動入賞時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、先の始動入賞時の振動演出が、後の変動開始時の振動演出の終了時まで継続されるように制御される（この場合は、態様A＝態様Bであることが必須である）。このように制御することによって、見かけ上は、図20（B）で示すようになる。

20

【0252】

この場合は、変動開始時および始動入賞時の振動演出が、いずれも同じ所定強度の連続振動であるので、継続されている途中で振動強度を変更したり振動の仕方を変更したりする必要はないので、単に、振動期間を延長するのみでよい。このため、制御は複雑とされない。

【0253】

このように変動開始時および始動入賞時の振動演出が重複する場合であっても、上述のように制御することによって、振動演出が適切に管理される。

30

【0254】

なお、第1実施形態と同様、第3実施形態におけるスティックコントローラ31A（打球操作ハンドル16）の振動演出を、スピーカ8で効果音を出力する音演出に変更してもよいし、ランプ9を発光させる発光演出に変更してもよい。

【0255】

また、振動演出を音演出に変更したときの例としては、以下のものが考えられる。大当り遊技状態中に1回のラウンドにおける大入賞口の閉鎖条件となる規定個数（たとえば10個）の大入賞口への入賞を超える入賞（11個目や12個目）が発生した場合に、遊技者にお得感を与える（遊技者にとって有利な事象が発生したことを遊技者に報知する）ための特定演出として所定音を出力するオーバー入賞演出を実行するものとする。

40

【0256】

この場合、第1開始契機で実行する第1特定演出としての、11個目の入賞で実行する所定音の出力中に、第2開始契機で実行する第2特定演出としての、12個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出が実行されることが考えられる。このような状況において、第1開始契機と第2開始契機との間隔が短い場合に、第1特定演出の所定音が第2特定演出の所定音により不自然な音になってしまう（ブツ切れる）ことが考えられる。

【0257】

このような問題を解決するために、図20（A）のように、第1特定演出の所定音の出

50

力を継続的に行い、第2特定演出の所定音の出力期間分を延長するようにすることが考えられる。これにより、遊技者に所定音に対する違和感を与えないようにすることができる。

【0258】

具体的には、第1開始契機として11個目の入賞が発生した際に、所定期間監視フラグを立て、このフラグが立っている所定期間中に12個目の入賞が発生した場合には、第2特定演出による所定音を出力させないようにするとともに、第1特定演出の所定音の出力期間を延長すれば良い。所定期間監視フラグを立てる所定期間は、所定音の長さに応じて適宜設定すれば良い。たとえば、所定音の長さが0.3秒であれば、0.3秒未満に期間に設定しておけば、所定音を延長することができる。

10

【0259】

また、上記の制御において、所定音の出力に加えて、表示手段による演出、たとえば、大当り遊技状態中に獲得している総出玉の表示にオーバー入賞分の獲得玉数を追加する演出を実行することにより、オーバー入賞が有効に発生したことを遊技者に報知することが好ましい。これにより、所定音の出力が制限される場合であっても、他の報知を実行するので、遊技者がオーバー入賞とならなかったと勘違いすることによって興味が低下してしまうことを低減できる。

【0260】

[第4実施形態]

第1実施形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行態様を制限する（先の振動演出を中止後に無振動期間を挟み、後の演出を実行する）ようにした。

20

【0261】

第4実施形態においては、先の振動演出の実行中に後の振動演出の開始契機が発生する場合に、先の振動演出の実行態様を変更するようにする。具体的には、以下のようにする。

【0262】

図21は、第4実施形態における振動演出が重複する場合の制御方法を示すタイミングチャートである。図21(A)を参照して、変動開始時の振動演出の実行期間中（態様A）に、始動入賞時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS147、ステップS148とは異なり、変動開始時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、変動開始時の振動演出が継続され、振動強度が所定強度よりも大きくされる（態様C）。そして、変動開始時の振動演出の終了時に、始動入賞時の振動演出が途中から開始される（態様B）。

30

【0263】

図21(B)を参照して、始動入賞時の振動演出の実行期間中（態様B）に、変動開始時の振動演出の開始契機となった場合、第1実施形態の図17のステップS137、ステップS138とは異なり、始動入賞時の振動演出が中止されることなく、かつ、所定期間、無振動とされることなく、始動入賞時の振動演出が継続され、振動強度が所定強度よりも大きくされる（態様C）。そして、始動入賞時の振動演出の終了時に、変動開始時の振動演出が途中から開始される（態様B）。

40

【0264】

この実施の形態においては、変動開始時および始動入賞時の振動演出の態様A、Bは、いずれも同じ所定強度の連続振動である。このように振動演出の態様からは区別しにくい変動開始時および始動入賞時の振動演出が重複する場合であっても、上述のように制御することによって、振動演出が適切に管理される。

【0265】

なお、第1実施形態と同様、第4実施形態におけるスティックコントローラ31A（打球操作ハンドル16）の振動演出を、スピーカ8で効果音を出力する音演出に変更してもよいし、ランプ9を発光させる発光演出に変更してもよい。

50

【 0 2 6 6 】

つまり、たとえば、振動演出を音演出に変更する場合、始動入賞時、変動開始時および操作演出に対する操作時に、同じ態様の振動演出を実行することに替えて、同じ態様の効果音をスピーカ 8 から出力するようにする。そして、それぞれが重複する場合は、図 2 1 と同様の制御（具体的には、図 2 1 における「振動」の語を「音」に変更した制御）をすることによって、音演出の場合であっても振動演出と同様の効果が得られる。

【 0 2 6 7 】

また、振動演出を音演出に変更したときの例としては、以下のものが考えられる。大当り遊技状態中に 1 回のラウンドにおける大入賞口の閉鎖条件となる規定個数（たとえば 1 0 個）の大入賞口への入賞を超える入賞（1 1 個目や 1 2 個目）が発生した場合に、遊技者にお得感を与える（遊技者にとって有利な事象が発生したことを遊技者に報知する）ための特定演出として音出力用のチャンネル A から所定音を出力するオーバー入賞演出を実行するものとする。

10

【 0 2 6 8 】

この場合、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出としての、1 1 個目の入賞で実行する所定音の出力中に、第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出としての、1 2 個目の入賞で実行する所定音を出力するオーバー入賞演出が実行されることが考えられる。このような状況において、第 1 開始契機と第 2 開始契機との間隔が短い場合に、第 1 特定演出の所定音が第 2 特定演出の所定音により不自然な音になってしまう（所定音が同一チャンネルから出力されることによりブツ切れる）ことが考えられる。

20

【 0 2 6 9 】

このような問題を解決するために、第 1 特定演出の所定音の出力中に、第 2 特定演出の所定音を出力する場合には、第 1 特定演出の所定音が出力されていない時の第 2 特定演出の所定音とは異なる特別音に変更するようにすることが考えられる。これにより、遊技者に第 1 特定演出の所定音に対する違和感を与えないようにすることができる。この場合、第 1 特定演出の所定音は、第 2 特定演出により途切れることにより変更される。その際の第 1 特定演出の所定音は、フェイドアウトさせることにより遊技者に違和感を与えないようにすることが好ましい。

【 0 2 7 0 】

また、このような問題を解決するための異なる方法として、第 1 特定演出の所定音をチャンネル A から出力し、第 2 特定演出の所定音をチャンネル B から出力することにより、第 1 特定演出の所定音と第 2 特定演出の所定音とを重複して出力することができ、重複期間の音を遊技者に特別音として聞かせることができる。

30

【 0 2 7 1 】

具体的な制御の実現方法としては、第 1 開始契機として 1 1 個目の入賞による所定音がチャンネル A により実行された際に、所定期間実行中フラグを立てて、このフラグが立っている所定期間中に 1 2 個目の入賞が発生した場合には、チャンネル A ではなく、チャンネル B から第 2 特定演出の所定音を出力させるように制御すれば良い。制御方法として、1 2 個目のオーバー入賞時のときだけチャンネル A からチャンネル B に設定されているチャンネルを変更するようなチャンネル変更制御を行うようにしても良いし、予め 1 1 個目はチャンネル A に設定しておき、1 2 個目はチャンネル B に設定しておいても良い。所定期間実行中フラグを立てる所定期間は、所定音の長さに応じて適宜設定すれば良い。たとえば、所定音の長さが 0 . 3 秒であれば、0 . 3 秒未満に期間に設定しておけば、重複した所定音を出力させることができる。なお、第 1 特定演出および第 2 特定演出の所定音は同一であってもよいし、異なる音であってもよい。

40

【 0 2 7 2 】

[変形例]

次に、以上説明した実施の形態の変形例を説明する。

【 0 2 7 3 】

(1) 前述した実施の形態においては、パチンコ遊技機 1 の制御に上述した図 1 7 か

50

ら図 2 1 で説明した技術を適用するようにした。しかし、これに限定されず、遊技を行なう遊技機であれば他の遊技機、たとえば、スロットマシンに上述した技術を適用するようにしてもよい。

【 0 2 7 4 】

(2) 前述した実施の形態においては、スティックコントローラ 3 1 A (打球操作ハンドル 1 6) に関する制御に上述した図 1 7 から図 2 1 で説明した技術を適用するようにした。しかし、これに限定されず、遊技者が操作可能な操作手段に関する制御であれば他の制御、たとえば、プッシュボタン 3 1 B の制御に上述した技術を適用してもよい。

【 0 2 7 5 】

(3) 前述した実施の形態においては、スティックコントローラ 3 1 A のような操作手段の振動演出に関する制御に上述した図 1 7 から図 2 1 で説明した技術を適用するようにした。しかし、これに限定されず、プッシュボタン 3 1 B を飛び出させる演出のような操作手段を変位させる演出、操作手段を回転させる演出、または、操作手段を変形させる演出に関する制御に上述した技術を適用するようにしてもよい。

10

【 0 2 7 6 】

(4) 前述した実施の形態においては、振動演出などの特定演出の開始契機のうち第 1 開始契機が変動開始時であることとした。しかし、これに限定されず、第 1 開始契機は、変動表示の期間や大当り遊技状態の期間などの特定期間に対して従属する所定タイミングであればよく、たとえば、擬似連図柄仮停止時であってもよいし、変動表示または大当り遊技状態の期間の操作演出の操作手段の画像の表示時であってもよいし、その遊技機の機種の変動表示または大当り遊技状態の期間の代表的な演出の実行時であってもよい。大入賞口の V 領域に遊技球が入賞した場合に遊技者にとって有利な有利状態となる場合の V 領域への入賞である V 入賞の報知時であってもよいし、大当りのラウンドの途中で確変大当りであることを報知する確変昇格報知時であってもよいし、大当りのラウンドの途中でラウンド数が増加したことを報知するラウンド昇格報知時であってもよい。

20

【 0 2 7 7 】

(5) 前述した実施の形態においては、振動演出などの特定演出の開始契機のうち第 2 開始契機が始動入賞時であることとした。しかし、これに限定されず、第 2 開始契機は、変動表示や大当り遊技状態の期間などの特定期間に対して独立のタイミングであればよく、たとえば、変動表示や大当り遊技状態の期間と無関係のランダムなタイミングでの保留表示の変化時であってもよいし、R T C (Real Time Clock) を用いた複数の遊技機における一斉演出としての振動演出 (たとえば、所定時刻に開始される同じ曲を複数の遊技機で同時に流す演出における曲の所定タイミングでの振動演出) の開始時であってもよい。大入賞口への規定入賞数以上の入賞であるオーバー入賞時であってもよい。

30

【 0 2 7 8 】

(6) 前述した実施の形態においては、第 1 開始契機で実行する第 1 特定演出と第 2 開始契機で実行する第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合の制御について説明した。しかし、これに限定されず、第 1 特定演出が複数種類ある場合に、第 1 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合の制御に上述の制御を適用するようにしてもよい。また、第 2 特定演出が複数種類ある場合に、第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合の制御に上述の制御を適用するようにしてもよい。

40

【 0 2 7 9 】

(7) 前述した実施の形態においては、始動入賞時の振動演出および変動開始時の振動演出の態様は、それぞれ、短い期間、連続振動する態様と、それよりも長い期間、連続振動する態様との 2 つの態様があることとした。しかし、これに限定されず、それぞれ、1 つの態様であってもよいし、3 つ以上の態様があってもよい。

【 0 2 8 0 】

また、2 つの態様は、振動の仕方は連続振動で同じであることとした、これに限定されず、断続振動 (たとえば、所定周期で振動と無振動とを繰返す態様、第 1 周期の振動と第

50

2周期の無振動とで構成される周期を繰返す態様)など、連続振動とは異なる態様であってもよい。また、振動演出の態様が、振動の仕方が異なる態様を含むようにしてもよい。

【0281】

(8) 前述した実施の形態においては図18で示したように、2つの振動演出の間に無振動の期間を挟むようにした。しかし、これに限定されず、無振動の期間を挟まないようにしてもよい。このようにしても、振動演出の期間の長さから、先の振動演出に続いて後の振動演出が実行されたことを遊技者に報知し得る。

【0282】

(9) 前述した実施の形態においては、図17のステップS138,ステップS148で示したように、先の特定演出(振動演出)の実行態様を制限した後に、後の特定演出を実行するようにした。しかし、これに限定されず、先の特定演出の実行態様を制限した後に、後の特定演出を実行しないようにしてもよい。

10

【0283】

(10) 前述した実施の形態においては、スティックコントローラ31Aを振動させることで打球操作ハンドル16を振動させるようにした。しかし、これに限定されず、打球操作ハンドル16に打球操作ハンドル16自体を振動させる機構を設けるようにしてもよい。

【0284】

(11) 前述した実施の形態において、特定演出の実行態様の制限には、振動演出と他の種類の演出(たとえば、ランプの発光演出)とを含む演出を実行する場合に、振動演出のみ実行しないものや他の種類の演出のみを実行しないといった制限も含む。

20

【0285】

(12) 遊技者にとって有利な第1の有利状態(たとえば、大当り遊技状態A)と、第1の有利状態より不利な遊技者にとって有利な第2の有利状態(たとえば、大当り遊技状態B)を備えた遊技機であって、第1の有利状態中には、前述したオーバー入賞演出を実行するのに対し、第2の有利状態中には、オーバー入賞演出を実行しないようにしても良い。

【0286】

第1の有利状態および第2の有利状態は、それぞれ、ラウンド数の多い大当り遊技状態およびそれよりもラウンド数の少ない大当り遊技状態であってもよいし、確変大当り遊技状態および通常大当り遊技状態であってもよい。

30

【0287】

たとえば、通常大当り遊技状態となって確変状態が終了するのにも関わらず、各ラウンドにおいてオーバー入賞演出を実行すると、遊技者は複雑な心境になってしまう虞がある。しかし、上述のようにすることによって、大当り遊技状態中に遊技者が複雑な心境となってしまうにくくすることができる。

【0288】

また、遊技者にとって有利な第1の有利状態(たとえば、大当り遊技状態A)と、第1の有利状態より不利な遊技者にとって有利な第2の有利状態(たとえば、大当り遊技状態B)を備えた遊技機であって、第1の有利状態中には、前述したオーバー入賞演出を実行するのに対し、第2の有利状態中には、第1の有利状態中とは異なる態様によりオーバー入賞演出を実行しないようにしても良い。

40

【0289】

たとえば、第1の有利状態では、スピーカ8での音演出、画像表示装置5での表示演出、および、ランプ9での発光演出としてオーバー入賞演出を実行するのに対し、第2の有利状態では、ランプ9での発光演出などいずれか1つのみの演出としてオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。これによっても、遊技者の心情に応じた演出を実行することにより、興味が低下してしまうことを防止できる。

【0290】

(13) パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、

50

画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【0291】

(14) 例えば、確変制御において、大入賞口内に予め特定領域を設け、この特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、確変状態に制御する遊技機であってもよい。例えば、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられたことによって、大入賞口内の特定領域に遊技球が進入しやすい遊技状態に制御し、この特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、確変状態に制御する遊技機であってもよい。

【0292】

(15) 例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

【0293】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた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に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに基づいて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

【0294】

(16) 上記説明では、変動時間及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マイクロコンピュータ(演出制御用CPU120)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、遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)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う様にすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100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マイクロコンピュータの方で選択を行う様にしてもよい。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、所定時間が経過してから(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。

【0295】

10

20

30

40

50

(17) 本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリ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。

【0296】

(18) そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【0297】

(19) 前述した実施の形態では「割合(比率、確率)」を例示したが、「割合(比率、確率)」は、これに限るものではなく、例えば0%~100%の範囲内の値のうち、0%を含む値、100%を含む値、0%および100%を含まない値でもよい。

【0298】

(20) 前述した実施の形態では、確変大当りとして、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7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

【0299】

(21) 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特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8b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。たとえば、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(たとえば、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(たとえばハズレ図柄)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、たとえば「-」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(たとえば、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。

30

40

【0300】

(22) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1に限らず、遊技を行なうための遊技機全般に適用できる。たとえば、1ゲームに対して所定の賭数(メダル枚数またはクレジット数)を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を可変表示する可変表示装置(たとえば複数のリールなど)の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞(た

50

たとえばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB入賞、RB入賞など)が発生可能とされたスロットマシンにも適用できる。

【0301】

[実施の形態の効果]

次に、前述した実施の形態および変形例により得られる主な効果を説明する。

【0302】

(1-1-1) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1,スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16,スティックコントローラ31A,プッシュボタン31B)と、

10

前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出,操作手段を変位させる演出,操作手段を回転させる演出,操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時,擬似連図柄仮停止時,操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時,保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を制限する(たとえば、図17のステップS137,ステップS147,図18で示すように、先の演出を中止後に無演出期間を挟み、後の演出を実行。先の演出を中止後、後の演出を実行。先の演出をフェイドアウトした後、後の演出を実行。)

20

【0303】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0304】

(1-1-2) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1,スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16,スティックコントローラ31A,プッシュボタン31B)と、

30

前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出,操作手段を変位させる演出,操作手段を回転させる演出,操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時,擬似連図柄仮停止時,操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時,保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記後の特定演出の実行を制限する(たとえば、図19で示すように、先の演出を実行後、後の演出を実行しない。先の演出を実行後、開始契機から実行されていたとした場合の途中から後の演出を実行。先の演出の実行後、最初から後の演出を実行。)

40

【0305】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、後の特定演出の実行が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0306】

(1-1-3) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1,スロットマシン)であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置(たとえば、スピーカ8)と、

前記音出力装置による特定演出(たとえば、音演出)の実行を制御可能な演出実行手段

50

とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、先の演出を中止後、後の演出を実行。先の演出を中止後に無演出期間を挟み、後の演出を実行。先の演出をフェイドアウトした後、後の演出を実行。）。

【0307】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

10

【0308】

(1-1-4) 遊技を行なう遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置（たとえば、スピーカ8）と、

前記音出力装置による特定演出（たとえば、音演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

20

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、後の前記特定演出の実行を制限する（たとえば、先の演出を実行後、後の演出を実行しない。先の演出を実行後、開始契機から実行されていたとした場合の途中から後の演出を実行。先の演出の実行後、最初から後の演出を実行。）。

【0309】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、後の特定演出の実行が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

30

【0310】

(1-2-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、打球操作ハンドル16、スティックコントローラ31A、押しボタン31B）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出（たとえば、操作手段の振動演出、操作手段を変位させる演出、操作手段を回転させる演出、操作手段を変形させる演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

40

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、図17のステップS137、ステップS147、図18で示すように、先の演出を中止後に無演出期間を挟み、後の演出を実行。先の演出を中止後、後の演出を実行。先の演出をフェイドアウトした後、後の演出を実行。）。

【0311】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重

50

複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0312】

(1-2-2) 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1, スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B)と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記後の特定演出の実行を制限する(たとえば、図19で示すように、先の演出を実行後、後の演出を実行しない。先の演出を実行後、開始契機から実行されていたとした場合の途中から後の演出を実行。先の演出の実行後、最初から後の演出を実行。)。

【0313】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、後の特定演出の実行が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0314】

(1-2-3) 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1, スロットマシン)であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置(たとえば、スピーカ8)と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出(たとえば、音演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を制限する(たとえば、先の演出を中止後、後の演出を実行。先の演出を中止後に無演出期間を挟み、後の演出を実行。先の演出をフェイドアウトした後、後の演出を実行。)。

【0315】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0316】

(1-2-4) 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1, スロットマシン)であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置(たとえば、スピーカ8)と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出(たとえば、音演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる

10

20

30

40

50

第2開始契機（たとえば、始動入賞時，保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記後の特定演出の実行を制限する（たとえば、先の演出を実行後、後の演出を実行しない。先の演出を実行後、開始契機から実行されていたとした場合の途中から後の演出を実行。先の演出の実行後、最初から後の演出を実行。）。

【0317】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、後の特定演出の実行が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0318】

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

前記第1開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間，大当り遊技状態の期間）に対して従属する所定タイミング（たとえば、変動開始時，擬似連図柄仮停止時，変動表示または大当り遊技状態の期間の操作演出の操作手段画像の表示時，その遊技機の機種の変動表示または大当り遊技状態の期間の代表的な演出の実行時）である。

【0319】

このような構成によれば、特定期間に対して従属する所定タイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

20

【0320】

(1-6) 上記(1-1-1)から(1-1-4)、(1-2-1)から(1-2-4)および(1-5)のいずれかの遊技機において、

前記第2開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間，大当り遊技状態の期間）に対して独立のタイミング（たとえば、始動入賞時，保留変化時）である。

【0321】

このような構成によれば、特定期間に対して独立のタイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

30

【0322】

(1-7) 上記(1-1-1)から(1-1-4)、(1-2-1)から(1-2-4)、(1-5)および(1-6)のいずれかの遊技機において、

前記第1特定演出および前記第2特定演出は、同じ実行態様である（たとえば、それぞれ、いずれも同じ所定強度での連続振動とするので、いずれかが断続振動や振動強度が異なるなどの異なる振動の実行態様である場合とは違い、同じ制御データを用いることができる。）。

【0323】

このような構成によれば、特定演出を適切に管理できるとともに特定演出を実行するためのデータ容量を削減できる。

40

【0324】

(1-8) 上記(1-1-1)から(1-1-4)、(1-2-1)から(1-2-4)、および、(1-5)から(1-7)のいずれかの遊技機において、

前記第1特定演出は、第1特定短演出と、実行期間が前記第1特定短演出よりも長い第1特定長演出とを含み、

前記第2特定演出は、第2特定短演出と、実行期間が前記第2特定短演出よりも長い第2特定長演出とを含み、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記遊技制御手段によって有利状態に制御することが決定されて

50

いる場合に、前記有利状態に制御される前に、前記第1特定演出を実行するときは、前記第1特定短演出よりも高い割合で、前記第1特定長演出を実行し、前記第2特定演出を実行するときは、前記第2特定短演出よりも高い割合で、前記第2特定長演出を実行する（たとえば、図17のステップS135、ステップS145で、大当り遊技状態とする場合は、はずれとする場合と比較して、長い演出期間の振動演出を決定し、ステップS138、ステップS148で、その振動演出を実行する。）。

【0325】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出が長いか短いかで有利状態に制御される期待度が異なる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0326】

(1-9) 上記(1-1-1)、(1-1-3)、(1-2-1)、(1-2-3)、および、(1-5)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出を中止することにより、前記先の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、図18参照）。

【0327】

このような構成によれば、先の特定演出が中止される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0328】

(1-10) 上記(1-1-2)、(1-1-4)、(1-2-2)、(1-2-4)、および、(1-5)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記後の特定演出を禁止することにより、前記後の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、図19参照）。

【0329】

このような構成によれば、後の特定演出が禁止される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0330】

(1-11) 上記(1-1-1)、(1-1-3)、(1-2-1)、(1-2-3)、および、(1-5)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出を中止した後に無演出期間を挟むことにより、前記先の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、図18参照）。

【0331】

このような構成によれば、先の特定演出が中止された後に無演出期間が挟まれる。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0332】

(1-12) 上記(1-1-2)、(1-1-4)、(1-2-2)、(1-2-4)、および、(1-5)から(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の実行後に前記後の特定演出を実行することにより、前記後の特定演出の実行態様を制限する（たとえば、図20参照）。

【0333】

このような構成によれば、先の特定演出の実行後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0334】

(1-13) 上記(1-1-1)から(1-1-4)、(1-2-1)から(1-2-4)、および、(1-5)から(1-12)のいずれかの遊技機において、

前記第1開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間、大当り遊技状態の期間）に対して従属する所定タイミング（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、変動表示または大当り遊技状態の期間の操作演出の操作手段画像の表示時、その遊技機の機種の変動表示または大当り遊技状態の期間の代表的な演出の実行時）であり、

前記第2開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間、大当り遊技状態の期間）に対して独立のタイミング（たとえば、始動入賞時、保留変化時）であり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記後の特定演出が前記第1特定演出であるときは、前記後の特定演出の実行態様は制限せず、前記先の特定演出の実行態様を制限し、前記先の特定演出が前記第1特定演出であるときは、前記先の特定演出の実行態様は制限せず、前記後の特定演出の実行態様を制限する（つまり、図17のステップS134，ステップS144，ステップS155，ステップS156で示すように、第1特定演出が操作演出である場合は、第1特定演出が先であるか後であるかによらず、第2特定演出を中止する。）。

【0335】

このような構成によれば、第1特定演出が先であるか後であるかによらず、第2特定演出が制限される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

10

【0336】

(1-14) 上記(1-1-1)から(1-1-4)、(1-2-1)から(1-2-4)、および、(1-5)から(1-13)のいずれかの遊技機において、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、

可変表示に対応して特定表示（たとえば、保留表示，アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（たとえば、合算保留記憶表示部18c、アクティブ表示領域9A）と、

20

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段とをさらに備え、

前記変化演出実行手段は、前記判定手段の判定対象となった可変表示が実行されるときと、前記判定手段の判定対象となった可変表示より前の可変表示が実行されるときとで、異なる種類の変化演出を実行可能であり（たとえば、図17のステップS142で、保留表示とアクティブ表示とで異なる変化態様が決定され、ステップS143で、その変化演出が実行される。）、

前記演出実行手段は、前記変化演出実行手段によって実行される変化演出に合わせて、前記第1特定演出および前記第2特定演出を実行可能である（たとえば、図17のステップS148で、変化演出に合わせて振動演出が実行される。）。

30

【0337】

このような構成によれば、判定対象となった可変表示が実行されるときと、判定対象となった可変表示より前の可変表示が実行されるときとで、変化演出の種類が異なる。その結果、変化演出の演出効果を向上させることができる。

【0338】

(2-1-1) 遊技を行なう遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1，スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、打球操作ハンドル16，スティックコントローラ31A，プッシュボタン31B）と、

前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出（たとえば、操作手段の振動演出，操作手段を変位させる演出，操作手段を回転させる演出，操作手段を変形させる演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

40

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時，擬似連図柄仮停止時，操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時，保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する（たとえば、図20で示すように、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェイドアウトした後に後の演出を実行。）。

【0339】

50

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0340】

(2-1-2) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1, スロットマシン)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B)と、

前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出(たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する(たとえば、図21で示すように、重複する実行期間の先の特定演出の操作手段の動きを大きくする。)

【0341】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様が変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0342】

(2-1-3) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1, スロットマシン)であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置(たとえば、スピーカ8)と、

前記音出力装置による特定演出(たとえば、音演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する(たとえば、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェイドアウトした後に後の演出を実行。)

【0343】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0344】

(2-1-4) 遊技を行なう遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1, スロットマシン)であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置(たとえば、スピーカ8)と、

前記音出力装置による特定演出(たとえば、音演出)の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機(たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時)で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機(たとえば、始動入賞時, 保留変化時)で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を

更する（たとえば、重複する実行期間の先の特定演出の音出力装置の動作を大きくする。）。

【0345】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様に変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0346】

(2-2-1) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1, スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出（たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時, 保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する（たとえば、図20で示すように、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェードアウトした後に後の演出を実行。）。

【0347】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0348】

(2-2-2) 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1, スロットマシン）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（たとえば、打球操作ハンドル16, スティックコントローラ31A, プッシュボタン31B）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記遊技機により前記操作手段を動かす特定演出（たとえば、操作手段の振動演出, 操作手段を変位させる演出, 操作手段を回転させる演出, 操作手段を変形させる演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第1開始契機（たとえば、変動開始時, 擬似連図柄仮停止時, 操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第1特定演出および前記第1開始契機とは異なる第2開始契機（たとえば、始動入賞時, 保留変化時）で実行する第2特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定演出および前記第2特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する（たとえば、図21で示すように、重複する実行期間の先の特定演出の操作手段の動きを大きくする。）。

【0349】

このような構成によれば、第1特定演出および第2特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様に変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0350】

10

20

30

40

50

(2 - 2 - 3) 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 1 , スロットマシン）であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置（たとえば、スピーカ 8 ）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出（たとえば、音演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第 1 開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第 2 特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行期間の経過後に前記後の特定演出を実行する（たとえば、先の演出の実行後に後の演出を実行。先の演出の実行後にフェイドアウトした後に後の演出を実行。）。

10

【 0 3 5 1 】

このような構成によれば、第 1 特定演出および第 2 特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行期間の経過後に後の特定演出が実行される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 2 】

(2 - 2 - 4) 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 1 , スロットマシン）であって、

遊技の演出を実行可能な音出力装置（たとえば、スピーカ 8 ）と、

前記有利状態に制御されるか否かを予告する演出であって前記音出力装置による特定演出（たとえば、音演出）の実行を制御可能な演出実行手段とを備え、

前記特定演出は、第 1 開始契機（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、操作演出の操作手段画像の表示時）で実行する第 1 特定演出および前記第 1 開始契機とは異なる第 2 開始契機（たとえば、始動入賞時、保留変化時）で実行する第 2 特定演出を含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出および前記第 2 特定演出のうちの先の特定演出の実行中に後の特定演出の開始契機が発生する場合に、前記先の特定演出の実行態様を変更する（たとえば、重複する実行期間の先の特定演出の音出力装置の動作を大きくする。）。

20

30

【 0 3 5 3 】

このような構成によれば、第 1 特定演出および第 2 特定演出の実行期間が重複する場合であっても、先の特定演出の実行態様に変更される。その結果、特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。また、特定演出によって有利状態に制御されるか否かが予告される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 4 】

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

前記第 1 開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間、大当り遊技状態の期間）に対して従属する所定タイミング（たとえば、変動開始時、擬似連図柄仮停止時、変動表示または大当り遊技状態の期間の操作演出の操作手段画像の表示時、その遊技機の機種の変動表示または大当り遊技状態の期間の代表的な演出の実行時）である。

40

【 0 3 5 5 】

このような構成によれば、特定期間に対して従属する所定タイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【 0 3 5 6 】

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

50

前記第2開始契機は、特定期間（たとえば、変動表示の期間，大当り遊技状態の期間）に対して独立のタイミング（たとえば、始動入賞時，保留変化時）である。

【0357】

このような構成によれば、特定期間に対して独立のタイミングで開始される特定演出および他の特定演出の実行期間が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0358】

(2-7) 上記(2-1-1)、(2-1-3)、(2-2-1)、(2-2-3)、(2-5)および(2-6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の既に行っている期間に関わらず実行期間を延長する（たとえば、図20参照）。

10

【0359】

このような構成によれば、先の特定演出の既に行っている期間に関わらず実行期間が延長される。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0360】

(2-8) 上記(2-1-2)、(2-2-2)、(2-5)および(2-6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の前記操作手段の動きを大きくすることによって、前記先の特定演出の実行態様を変更する（たとえば、図21参照）。

【0361】

20

このような構成によれば、先の特定演出の操作手段の動きが大きくされる。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

【0362】

(2-9) 上記(2-1-4)、(2-2-4)、(2-5)および(2-6)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先の特定演出の前記音出力装置の動作を大きくすることによって、先の前記特定演出の実行態様を変更する。

【0363】

このような構成によれば、先の特定演出の音出力装置の動作が大きくされる。その結果、特定演出が重複する場合であっても特定演出を適切に管理できる。

30

【0364】

なお、今回開示された実施の形態は全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全ての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

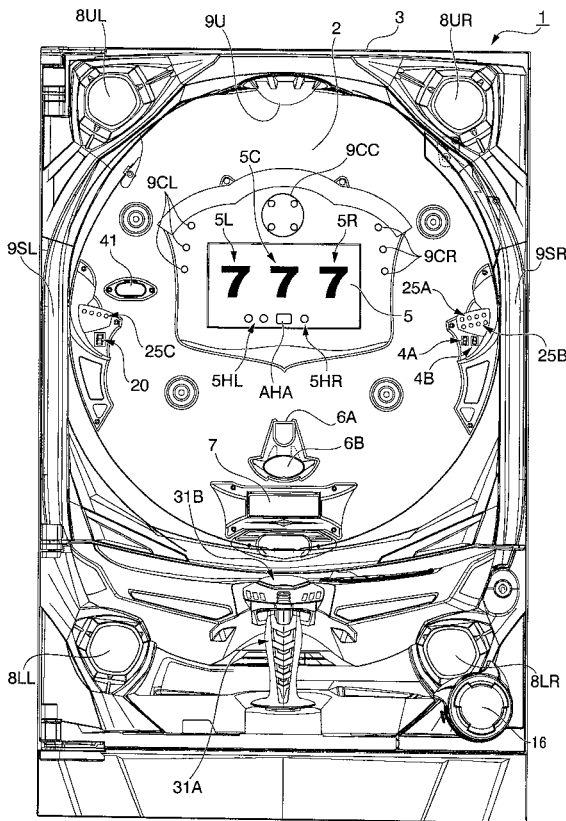
【0365】

1 パチンコ遊技機、5 画像表示装置、5HL 第1始動入賞記憶表示エリア、5HR 第2始動入賞記憶表示エリア、5H 始動入賞記憶表示エリア、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、123 表示制御部。

40

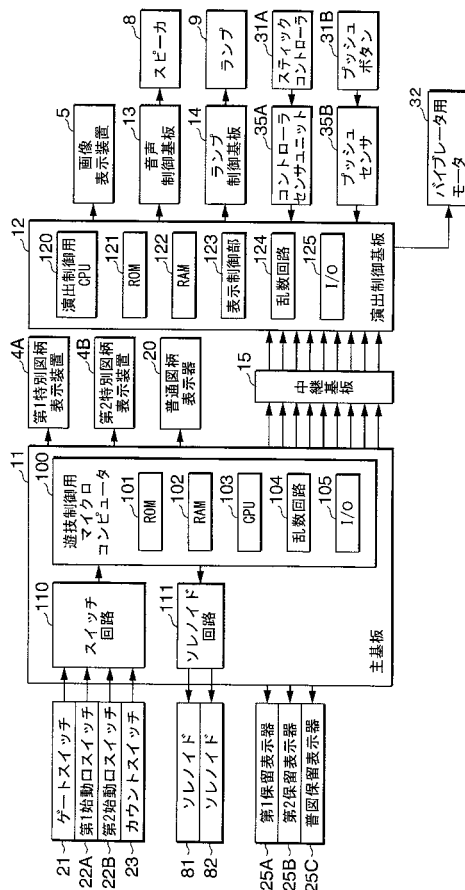
【図1】

図1



【図2】

図2



【図3】

図3

(A)

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

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

【図4】

図4

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動カテゴリ決定用
MR4	0~99	普通図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

【図5】

図5

変動カテゴリ (変動パターン種別)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リチ(ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり・非リチ(ハズレ)
		PA2-1	12000	非リチ(ハズレ)
PA2	非リチ(ハズレ)	PA2-2	16000	滑り・非リチ(ハズレ)
		PA2-3	20000	擬似連変動1回・非リチ(ハズレ)
		PA3-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA3	ノーマルリチ(ハズレ)	PA3-2	28000	擬似連変動1回・ノーマルリチ(ハズレ)
		PA4-1	40000	スーパーリチα(ハズレ)
		PA4-2	42000	擬似ガセースーパーリチα(ハズレ)
		PA4-3	48000	擬似連変動1回・スーパーリチα(ハズレ)
PA4	スーパーリチα(ハズレ)	PA4-4	58000	擬似連変動2回・スーパーリチα(ハズレ)
		PA5-1	60000	スーパーリチβ(ハズレ)
		PA5-2	62000	擬似ガセースーパーリチβ(ハズレ)
		PA5-3	68000	擬似連変動1回・スーパーリチβ(ハズレ)
PA5	スーパーリチβ(ハズレ)	PA5-4	76000	擬似連変動2回・スーパーリチβ(ハズレ)
		PB3-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
		PB3-2	28000	擬似連変動1回・ノーマルリチ(大当り)
		PB4-1	40000	スーパーリチα(大当り)
PB3	ノーマルリチ(大当り)	PB4-2	42000	擬似ガセースーパーリチα(大当り)
		PB4-3	48000	擬似連変動1回・スーパーリチα(大当り)
		PB4-4	58000	擬似連変動2回・スーパーリチα(大当り)
		PB5-1	60000	スーパーリチβ(大当り)
PB4	スーパーリチα(大当り)	PB5-2	62000	擬似ガセースーパーリチβ(大当り)
		PB5-3	68000	擬似連変動1回・スーパーリチβ(大当り)
		PB5-4	76000	擬似連変動2回・スーパーリチβ(大当り)

【 図 6 】

図 6

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【 図 7 】

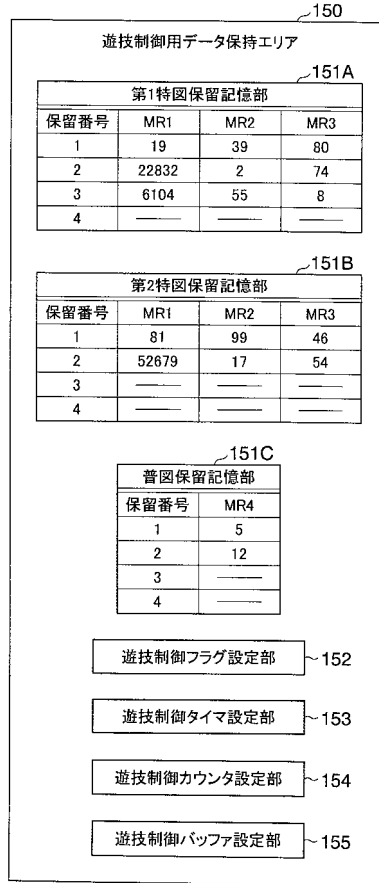
図 7

大当り種別決定テーブル 131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

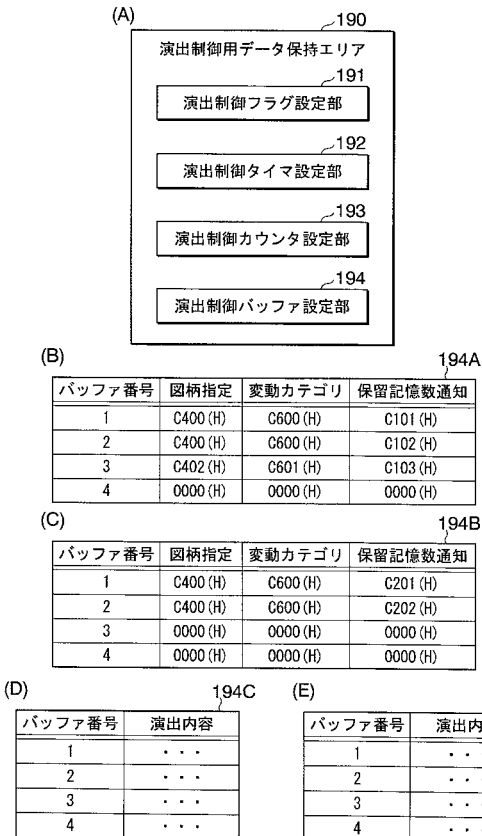
【 図 8 】

図 8



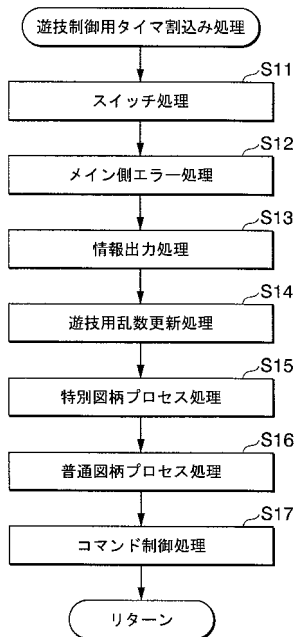
【 図 9 】

図 9



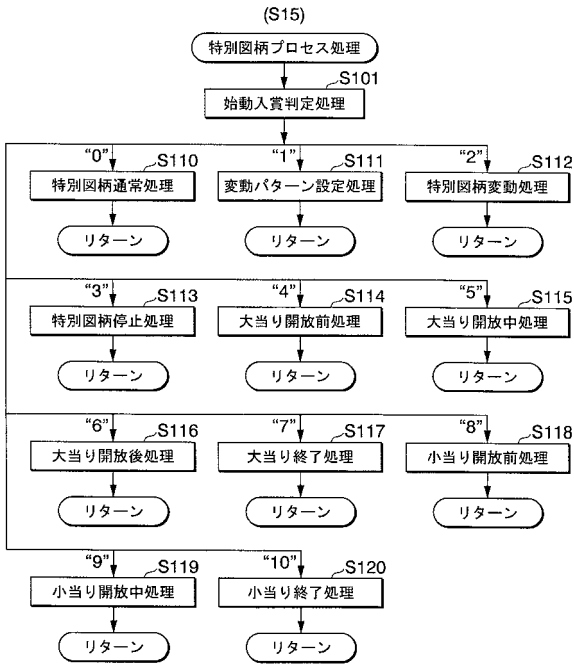
【 図 10 】

図 10



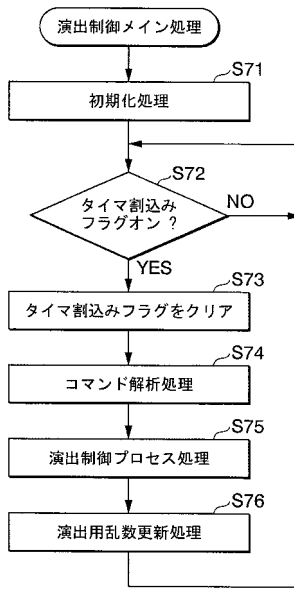
【図 1 1】

図 1 1



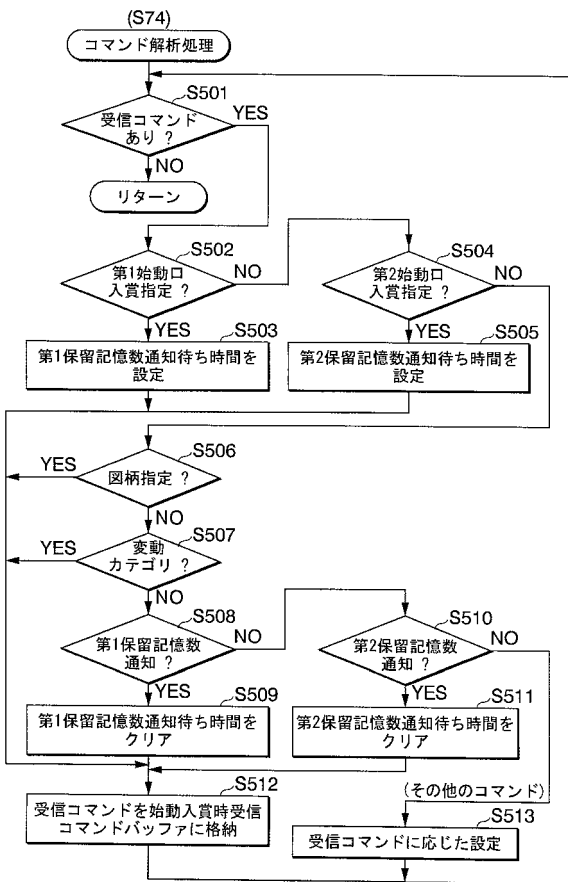
【図 1 2】

図 1 2



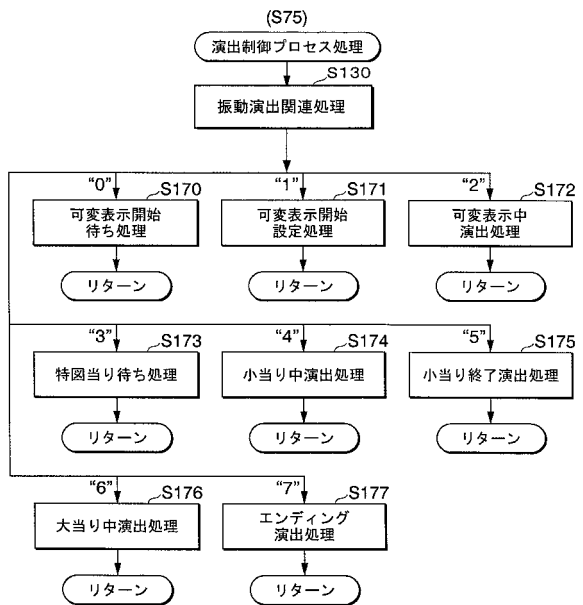
【図 1 3】

図 1 3



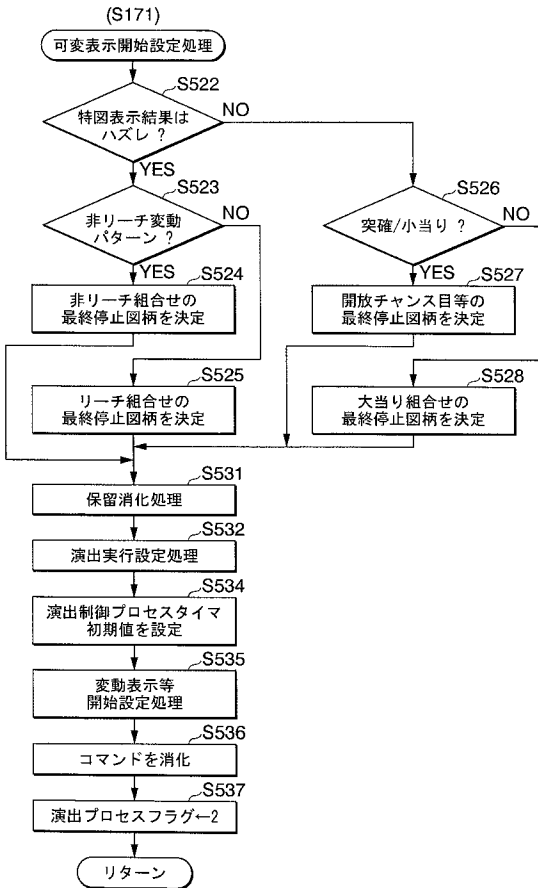
【図 1 4】

図 1 4



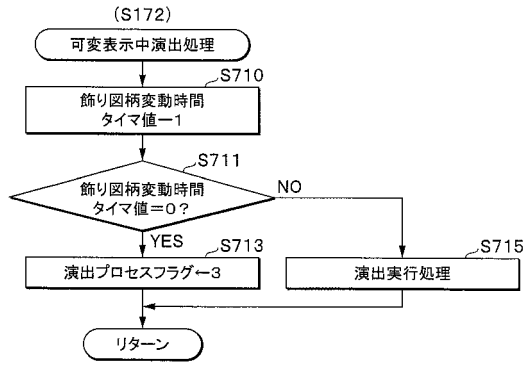
【図 15】

図 15



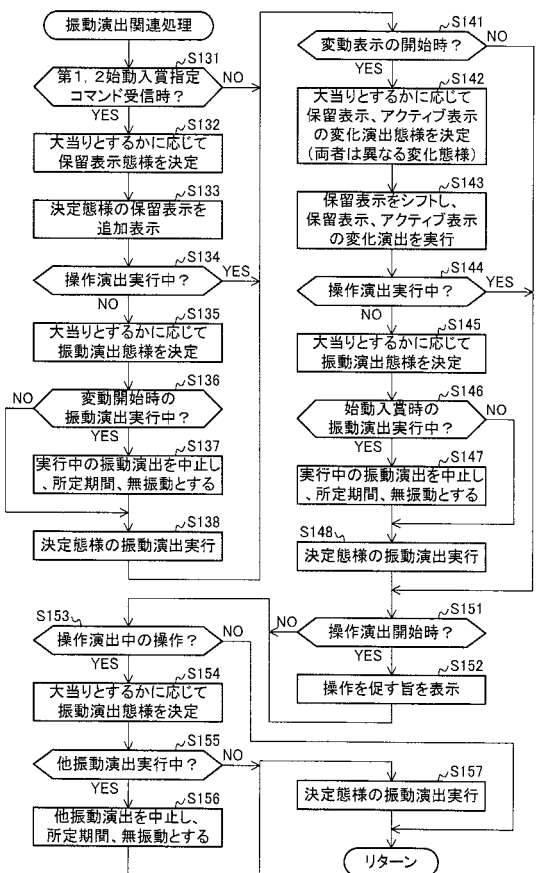
【図 16】

図 16



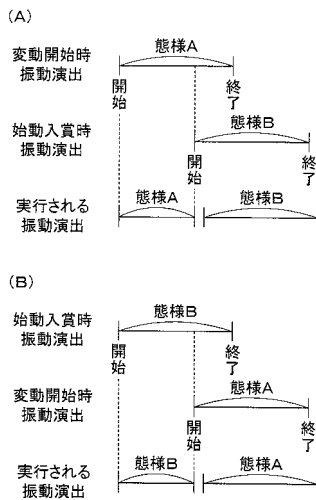
【図 17】

図 17



【図 18】

図 18

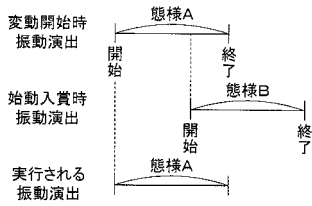


※本実施の形態においては、態様A、Bはいずれも同じ所定強度の連続振動。

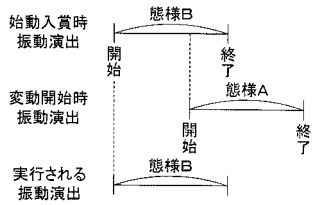
【 図 1 9 】

図 1 9

(A)



(B)

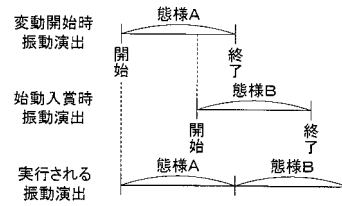


※本実施の形態においては、状態A、Bは
いずれも同じ所定強度の連続振動。

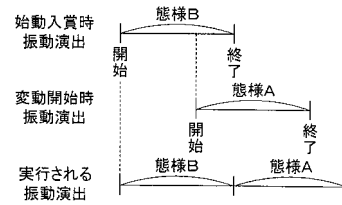
【 図 2 0 】

図 2 0

(A)



(B)

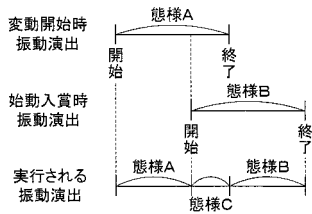


※本実施の形態においては、状態A、Bは
いずれも同じ所定強度の連続振動。

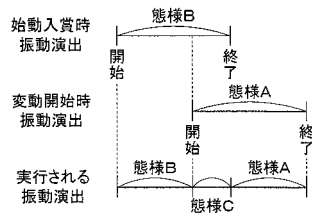
【 図 2 1 】

図 2 1

(A)



(B)



※本実施の形態においては、状態A、Bは
いずれも同じ所定強度の連続振動。
状態Cは、連続振動であるが、状態A、B
よりも振動強度が大きい。