

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5770685号
(P5770685)

(45) 発行日 平成27年8月26日 (2015. 8. 26)

(24) 登録日 平成27年7月3日 (2015. 7. 3)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2012-149992 (P2012-149992)
 (22) 出願日 平成24年7月3日 (2012. 7. 3)
 (65) 公開番号 特開2014-12053 (P2014-12053A)
 (43) 公開日 平成26年1月23日 (2014. 1. 23)
 審査請求日 平成25年5月23日 (2013. 5. 23)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 杉山 徹
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 長利 知幸
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態の終了後に所定期間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、

前記特定遊技状態として、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とのいずれかに制御する特定遊技状態制御手段と、

前記所定期間として、長さの異なる複数の期間からいずれかを決定する所定期間決定手段と、

前記特定遊技状態の終了後、前記所定期間決定手段により決定された期間、前記有利状態に制御する有利状態制御手段と、を備え、

前記可変表示手段は、第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とを含み、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として前記第 2 可変表示手段が可変表示を実行しやすい状態へ制御し、

前記所定期間決定手段は、

前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とのいずれに制御されるかに応じて、前記所定期間として決定され得る最短の期間が異なるように前記所定期間を決定し、

前記第 2 可変表示手段に前記特定表示結果が導出され、前記特定遊技状態に制御される場合には、長さの異なる複数の期間のうち最長の前記所定期間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記遊技者が操作可能な操作手段と、

前記遊技者による前記操作手段への操作に基づいて、前記所定期間決定手段が決定した期間を前記遊技者に報知可能な報知可能状態と当該期間を前記遊技者に報知しない非報知状態とのうちの前記操作に応じた状態に制御する所定期間報知制御手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記有利状態において、該有利状態が終了することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備える

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞（通過）すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞（始動条件が成立）すると識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段における識別情報の表示結果として特定表示結果（大当たり図柄）が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。特定遊技状態では、遊技領域に設けられた可変入賞装置（アタッカーあるいは大入賞役物）により大入賞口を遊技媒体が入賞可能な開放状態とするラウンド遊技が行われる。

20

【0003】

さらに、上記遊技機には、例えば、特許文献 1 のように、遊技媒体が始動領域に進出し易い開放状態に変化可能な可変入賞口（例えば、普通可変入賞球装置など）を備え、特定遊技状態が終了した後には可変入賞口が開放状態となる頻度が通常状態よりも高くなる高頻度状態（例えば、時短状態）に制御し、高頻度状態に制御可能な可変表示の上限回数を複数種類（28、29、30、31 回）のうちのいずれかに決定することが可能なものがある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2009 - 17917 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の遊技機では、複数種類のいずれの特定遊技状態となっても、決定され得る上限回数のうち最小の可変表示の回数（例えば 28 回）が実行された時点で、高頻度状態が終了する可能性があるため、遊技者が安心して高頻度状態における遊技を実行できなかった。

40

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者が安心して遊技できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A、

50

第2特別図柄表示装置4B、画像表示装置5など)に表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄、大当り組合せを構成する飾り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態(例えば大当り遊技状態など)の終了後に所定期間遊技者にとって有利な有利状態(例えば時短状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記特定遊技状態として、第1特定遊技状態(例えば第1大当りの大当り遊技状態など)と第2特定遊技状態(例えば第2大当りや第3大当りの大当り遊技状態など)とのいずれかに制御する特定遊技状態制御手段(例えばステップS114~S117の処理を実行するCPU103など)と、前記所定期間として、長さの異なる複数の期間からいずれかを決定する所定期間決定手段(例えばステップS242の処理を実行するCPU103など)と、前記特定遊技状態の終了後、前記所定期間決定手段により決定された期間、前記有利状態に制御する有利状態制御手段(例えばステップS323、S324、S366、S367の処理を実行するCPU103など)と、を備え、前記可変表示手段は、第1可変表示手段と第2可変表示手段とを含み、前記有利状態制御手段は、前記有利状態として前記第2可変表示手段が可変表示を実行しやすい状態へ制御し前記所定期間決定手段は、前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とのいずれに制御されるかに応じて、前記所定期間として決定され得る最短の期間が異なるように前記所定期間を決定し(例えば第1大当りである場合最低20回、第2大当りである場合最低15回、第3大当りである場合最低10回の上限時短回数が決定される)、前記第2可変表示手段に前記特定表示結果が導出され、前記特定遊技状態に制御される場合には、長さの異なる複数の期間のうち最長の前記所定期間を決定することを特徴とする。

10

20

このような構成によれば、特定遊技状態の種類によって決定され得る有利状態の最短の期間が認識できるので、遊技者は安心して遊技ができるようになる。

前記有利状態において、該有利状態が終了することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えるようにしてもよい。

【0008】

(2)上記(1)の遊技機において、

前記所定期間決定手段は、前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とのいずれに制御されるかに応じて、決定され得る最長の期間が異なるように前記所定期間を決定する(例えば、第1大当りである場合には、上限時短回数は20回~40回のうちいずれかとなり、第2大当りである場合には、上限時短回数は15回~36回のうちいずれかとなり、第3大当りである場合には、上限時短回数は10回~32回のうちいずれかとなる)ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、特定遊技状態の種類によって決定され得る有利状態の最長の期間が異なるので、遊技者に期待感を持たせることができる。

【0009】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とは、遊技者にとっての有利度合いが異なる(例えば、図6(A)に示すように、第1大当りが10R、第2大当りが実質7R、第3大当りが実質4Rである)ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、特定遊技状態における有利度合いに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0010】

(4)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とは、前記特定遊技状態中の演出が異なる(例えば、図20(B)に示すように、第1大当りの大当り遊技状態における演出が演出A、第2大当りの大当り遊技状態における演出が演出B、第3大当りの大当り遊技状態における演出が演出Cである)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態中の演出に遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

50

【 0 0 1 1 】

(5) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とは、前記可変表示手段に導出される前記特定表示結果が異なる (例えば、図 20 (A) に示すように、第 1 大当りの大当り図柄 (特図) が「 7」、第 2 大当りの大当り図柄が「 5」、第 3 大当りの大当り図柄が「 3」である) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示結果に遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 2 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

10

前記有利状態中に、前記有利状態の残り期間を段階的に示唆する示唆演出 (例えば 19 (A) ~ (C) に示す演出) を実行する示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とのいずれに制御されたかに応じて、前記有利状態開始時の前記示唆演出の段階を異ならせる (例えば、大当り種別に応じて図 19 (A) ~ (C) のいずれかの段階の敵キャラクタが表示される) ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定期間の長さに応じて有利状態開始時の前記示唆演出の段階が異なるので、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 3 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

20

前記有利状態中に前記特定遊技状態となった場合に、当該特定遊技状態の終了後に前記有利状態より遊技者にとって有利な特別有利状態 (例えば上限時短回数が 100 回である時短状態など) に制御する特別有利状態制御手段 (例えばステップ S 323、S 324、S 366、S 367 の処理を実行する CPU 103 など) を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態の種類によって、有利状態中に再度特定遊技状態となり、特別有利状態に制御させる難易度を異ならせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 4 】

(8) 上記 (7) の遊技機において、

前記有利状態終了後、特定期間内に前記特定遊技状態に制御された場合、遊技者に所定の特典を付与する特典付与手段 (例えばステップ S 672 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など) を備えるようにしてもよい。

30

このような構成によれば、有利状態において特定遊技状態とならなかった場合でも、特定期間内に特定遊技状態に制御された場合に特典を付与できるようになり、遊技の興趣の低下を防止できる。

【 0 0 1 5 】

(9) 上記 (1) から (8) のいずれかの遊技機において、

前記遊技者が操作可能な操作手段 (例えば操作部 30 など) と、前記遊技者による前記操作手段への操作に基づいて、前記所定期間決定手段が決定した期間を前記遊技者に報知可能な報知可能状態と当該期間を前記遊技者に報知しない非報知状態とのうちの前記操作に応じた状態に制御する所定期間報知制御手段 (例えばステップ S 660 ~ S 662 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、を備えるようにしてもよい。

40

このような構成によれば、遊技者の好みに応じて報知可能状態と非報知状態とを選択できるので、遊技の興趣が向上する。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 6 】

【 図 1 】 この発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【 図 3 】 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 4 】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 5 】 特図表示結果の決定例を示す説明図である。

50

【図 6】大当たり種別の決定例を示す説明図である。

【図 7】各大当たり遊技状態における大入賞口の開放及び閉鎖タイミングを示す図である。

【図 8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 9】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】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 13】演出制御パターン選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】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 15】モード選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】主な表示画像例を示す図である。

【図 17】変形例における特典表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】変形例における特典情報の価値や特定回数の設定例を示す図である。

【図 19】変形例における示唆演出の表示画像例を示す図である。

【図 20】変形例における大当たり種別の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけ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。

【0018】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、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）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「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。

【0019】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において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ず、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0020】

第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B とはそれぞれ、特別図柄の可変表示の終了時に、上記の可変表示の結果として、確定特別図柄を導出表示（ここでは、停止表示）する。可変表示の終了前に表示される特別図柄と、確定特別図柄（つまり、導出表示される可変表示結果）とは同じであっても良いし、異なるものであってもよい。つまり、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B とのうちの少なくとも一方は、例えば順次表示する複数の特別図柄のうちのいずれかの特別図柄を確定特別図柄（つまり、可変表示結果）として導出表示してもよいし（例えば、「0」～「9」などを可変表示して、「1」を確定特別図柄として表示する。）、可変表示する複数の特別図柄以外の特別図柄を確定特別図柄（つまり、可変表示結果）として導出表示してもよい（例えば、

10

20

30

40

50

「 0 」～「 9 」を可変表示して、「 - 」などの「 0 」～「 9 」以外の記号を確定特別図柄として表示する。)。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) 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 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、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。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

10

【 0 0 2 2 】

一例として、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 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動のうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では飾り図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示、飾り図柄の拡大・縮小など)、つまり、飾り図柄の可変表示が開始される。その後、可変表示の終了時に、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。このように、画像表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示 (あるいは単に「導出」ともいう) する。なお、識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示には、可変表示の開始時には表示されていなかった新たな飾り図柄が登場して変動する態様があってもよい。

20

【 0 0 2 3 】

なお、特別図柄と同様に、可変表示の終了前に表示される飾り図柄と、確定飾り図柄 (つまり、導出表示される可変表示結果) を構成する飾り図柄とは同じであっても良いし、異なるものであってもよい。各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば、「 0 」～「 9 」を可変表示して、「 1 」を確定飾り図柄として表示してもよいし、例えば、「 0 」～「 9 」を可変表示して、「 0 」～「 9 」以外の飾り図柄を確定飾り図柄として表示してもよい。

30

【 0 0 2 4 】

図 1 に示すパチンコ遊技機 1 の構成例では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。

【 0 0 2 5 】

第 1 特図保留記憶数は、例えば第 1 始動入賞口に遊技球が進入 (例えば、通過) する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件 (第 1 始動条件) が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ 1 加算 (インクリメント) される。これにより、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

40

【 0 0 2 6 】

第 2 特図保留記憶数は、例えば第 2 始動入賞口に遊技球が進入 (例えば、通過) する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件 (第 2 始動条件) が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ 1 加算 (インクリ

50

メント)される。これにより、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【0027】

第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算(デクリメント)される。第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算(デクリメント)される。このように、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入(始動入賞)したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件(「実行条件」ともいう)は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときには、可変表示の保留が発生する。

10

【0028】

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可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部(例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念)を指すこともあるものとする。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値(例えば「4」)に対応した個数(例えば4個)のLEDを含んで構成されている。

20

【0029】

第1保留表示器25Aや第2保留表示器25Bとともに、あるいは、これらの保留表示器に代えて、画像表示装置5の表示領域に始動入賞記憶数表示エリアを設けてもよい。すなわち、始動入賞記憶表示エリアでは、可変表示の保留数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0030】

画像表示装置5の表示領域における所定縁部の近傍には、可動演出部材60が設けられている。一例として、表示領域が横長の形状(横向きの長方形)である場合には、長辺(例えば上縁部となる上辺)における外周縁部の近傍にて表示領域の周囲を装飾する装飾部材の内部または外部に、可動演出部材60が収容されていればよい。このように、可動演出部材60は、画像表示装置5における表示領域の所定端部に近接して設けられたものであればよい。図1では、可動演出部材60が装飾部材の内部に収容されることを、破線により示している。

30

【0031】

可動演出部材60は、図2に示す可動演出部材用モータ61の回転駆動により、画像表示装置5における表示領域の前面に進出する演出用模型(演出用役物装置)を構成するものであればよい。すなわち、可動演出部材60は、表示領域の周囲を装飾する装飾部材の内部または外部に収容された退避位置と、表示領域の前面に進出した進出位置とのあいだで、移動可能なものであってもよい。このとき、退避位置から進出位置へと向かう方向は、画像表示装置5における表示領域の所定縁部(例えば上縁部となる上辺)から他の縁部(例えば下縁部となる下辺)へと向かう方向であればよい。なお、所定縁部から他の縁部に達するまで進出してもよいし、他の縁部に達するより前(例えば表示領域の中央部)に進出位置となるようにしてもよい。なお、可動演出部材60は、表示領域の前面に進出可能なものに限定されず、例えば回転装飾体を用いて構成され、表示領域の近傍にて回転する演出動作を行うものであってもよい。可動演出部材60は、パチンコ遊技機1における各種演出において使用される。

40

【0032】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6A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

50

球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対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、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 3 】

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、第 2 始動入賞口に遊技球が進入（ここでは、通過）しない閉鎖状態にする。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ことにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入（ここでは、通過）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入可能な（つまり、第 2 可変状態よりも進入しやすい）開放状態（拡大開放状態を含む）といった第 1 可変状態（例えば、遊技球が進入可能な進入可能状態とも表現される。）と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第 2 可変状態（例えば、遊技球が進入可能状態よりも進入困難な進入困難状態とも表現される。）とに、変化できるように構成されている。

【 0 0 3 4 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、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 に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、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。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【 0 0 3 5 】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【 0 0 3 6 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B 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 8 2 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。

【 0 0 3 7 】

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 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（ここでは、通過）できなくする。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 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が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。なお、遊技球が大入賞口に進入できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口に進入しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【 0 0 3 8 】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例え

ば 14 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に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、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(又は一部開放状態)となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0039】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、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。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0040】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、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単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば 10 個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0041】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物(例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等)の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。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)が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量(回転量)に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、例えば、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング(タッチセンサ)が設けられていればよい。

【0042】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する打球供給皿が設けられている。打球供給皿を形成する部材には、遊技者により操作可能な操作部 30 が取り付けられている。操作部 30 は、押しボタンスイッチからなる平面視で円形の操作ボタンを含んで構成されている。操作部 30 に対してなされた遊技者の操作行為は、それぞれ図 2 に示す操作検出回路 31 によって検出される。

【0043】

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。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、イ

10

20

30

40

50

ンタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 4 4 】

主基板 1 1 は、メインとなる制御基板であり、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 1 1 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を受信する機能、演出制御基板 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) 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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

10

【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 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 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 4 6 】

20

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 L 、 8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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。例えば、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 L 、 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、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。なお、演出制御基板 1 2 は、操作検出回路 3 1 から伝送された操作検出信号を受信して所定の制御を行う機能も備えている。

【 0 0 4 7 】

30

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 L 、 8 R 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、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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。操作検出回路 3 1 は、操作部 3 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検出するものであり、遊技者の操作行為を表す操作検出信号を演出制御基板 1 2 に供給する。

【 0 0 4 8 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1 、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B) 、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 4 B 、普通図柄表示器 2 0 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

40

【 0 0 4 9 】

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。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマン

50

ドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【 0 0 5 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 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 (Central Processing Unit) 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数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備えて構成される。

10

【 0 0 5 1 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 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 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 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、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 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、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I/O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

20

【 0 0 5 2 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 1 0 3 の他に RAM 1 0 2 が内蔵されていればよく、ROM 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I/O 1 0 5 などは外付けされてもよい。

【 0 0 5 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行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。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 1 0 2 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 1 0 3 が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 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選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 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 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 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テーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

40

【 0 0 5 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止

50

しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）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、そのデータに基づいて、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である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。こうしたRAM 102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が記憶される。

【0056】

10

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等を記憶する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。

【0057】

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、演出制御用CPU120が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、演出制御用CPU120が表示制御指令（表示制御信号）を表示制御部123に供給し表示制御部123を制御する表示制御動作、演出制御用CPU120が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、演出制御用CPU120が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、演出制御用CPU120が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。

20

【0058】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、可動演出部材60を動作させる可動演出部材用モータ61を駆動するためのモータ駆動回路16に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作検出回路31から供給される操作検出信号を伝送する配線も接続されている。

30

【0059】

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。

40

【0060】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。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を構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載された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が記憶される。

50

【 0 0 6 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令（表示制御信号）などに基づき、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。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 1 には、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U（Graphics Processing Unit）、G C L（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的に D S P（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

10

【 0 0 6 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンド、操作検出回路 3 1 から伝送された操作検出信号などを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 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る。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路 1 6 へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

20

【 0 0 6 3 】

上記のような構成によって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音声制御基板 1 3 を介してスピーカ 8 L、8 R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 1 4 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行わせたり、表示制御部 1 2 3 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路 1 6 を介して可動演出部材 6 0 を動かしたりして、各種の演出（リーチ演出など、遊技の盛り上げるための演出など）を実行する。

【 0 0 6 4 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を進入する始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したときに、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより、第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したことなどにより第 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 による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

30

40

【 0 0 6 5 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を進入する始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したときに、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

【 0 0 6 6 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出された

50

ことに基づいて、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための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 20 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、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 6B 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開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

10

【0067】

第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から演出制御基板 12 に向けて伝送される。

20

【0068】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

30

【0069】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄以外のハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

【0070】

一例として、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とし、それ以外の記号、数字、文字などの複数種の特別図柄を大当り図柄とする。この実施の形態では、詳しくは後述する大当り種別のそれぞれに対応する、予め用意された複数種の特別図柄それぞれを大当り図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

40

【0071】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 2.9 秒間などの長期開放期間または長期開放期間よりも短い 0.1 秒間などの短期開放期間）あるいは所定個数（例えば 9

50

個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態(又は一部開放状態)となり、入賞球が発生不可能(又は発生困難)となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数(例えば「10」)に達するまで繰返し実行される。ラウンド遊技の回数をラウンド数などともいう。また、前記所定の上限回数を上限ラウンド数などともいう。

【0072】

大当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当たり」となる確率(大当たり確率)が通常状態(確変状態に制御されていない状態)よりも高くなる確変状態に制御される。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。確変状態は、前記の所定回数の可変表示が実行される前に次回の大当たり遊技状態が開始された場合にはその確変状態は一旦終了するので、前記の所定回数は、確変状態に制御され得る可変表示の上限回数(この上限回数を上限確変回数ともいう。)となる。なお、確変状態に制御することを適宜「確変制御」ともいう。

【0073】

また、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。時短状態は、前記の所定回数の可変表示が実行される前に次回の大当たり遊技状態が開始された場合にはその時短状態は一旦終了するので、前記の所定回数は、時短状態に制御され得る可変表示の上限回数(この上限回数を上限時短回数ともいう。)となる。なお、時短状態に制御することを適宜「時短制御」ともいう。

【0074】

時短状態では、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態(開放状態または拡大開放状態)にする頻度を通常状態(時短状態に制御されていない状態)よりも高くし、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態と第2可変状態(閉鎖状態または通常開放状態)とに変化させる。例えば、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(普図変動時間)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により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか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。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。このような時短制御が実行されている状態を高ベース、高ベース状態ともいう。また、時短制御が実行されていない状態を低ベース、低ベース状態ともいう。

【0075】

この実施の形態では、特図表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別として第1大当たり、第2大当たり、第3大当たりが含まれる。つまり、この実施の形態では、大当たり種別が第1大当たり、第2大当たり、第3大当たりである複数種の「大当たり」が用意されている(図6参照)。そして、各大当たり種別について、「0」から「9」の数字及び各種記号などの確定特別図柄が割り当てられている。

【0076】

大当り種別が第1大当りとなる場合には、ラウンド遊技の回数が10回(10R(ラウンド))である大当り遊技状態に制御される(図6参照)。このときの各ラウンド遊技では、29秒間などの長期開放期間と、所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間と、のうちのいずれか短い方の期間にて、大入賞口が継続して開放状態になる(図7(A)参照)。つまり、このときの各ラウンド遊技が実行され得る上限期間(各ラウンド遊技が行われ得る最長期間)は、長期開放期間となっている。そのため、大当り遊技状態において遊技者が獲得できる出玉(賞球)も最大となる。

【0077】

大当り種別が第2大当りとなる場合には、ラウンド遊技の回数が10回(10R)である大当り遊技状態に制御される(図6参照)。このときの各ラウンド遊技では、1回目から7回目(1~7R)のラウンド遊技においては、29秒間などの長期開放期間と、所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間と、のうちのいずれか短い方の期間にて、大入賞口が継続して開放状態になる(図7(B)参照)。8回目から10回目のラウンド遊技においては、0.1秒間などの短期開放期間と、所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間と、のうちのいずれか短い方の期間にて、大入賞口が継続して開放状態になる(図7(B)参照)。つまり、このときの各ラウンド遊技が実行され得る上限期間(各ラウンド遊技が行われ得る最長期間)は、1回目から7回目においては長期開放期間となり、8回目から10回目においては短期開放期間となっている。

【0078】

なお、上限期間が長期開放期間であるラウンド遊技を長期開放ラウンドと呼び、上限期間が短期開放期間であるラウンド遊技を短期開放ラウンドと呼ぶこともある。短期開放ラウンドは、長期開放ラウンドよりも短い上限期間のものであればよい。この実施の形態では、短期開放ラウンドは、0.1秒間などの非常に短い期間となっており、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数(例えば14個)の出玉(賞球)が得られるが、実質的には出玉(賞球)が得られないようになっている。このため、大当り種別が第2大当りとなる場合におけるラウンド遊技の回数は、形式上は10回であるものの、実質は、上限期間が長期開放期間となる1回目から7回目の7回とも言える。

【0079】

大当り種別が第3大当りとなる場合には、ラウンド遊技の回数が10回(10R)である大当り遊技状態に制御される(図6参照)。このときの各ラウンド遊技では、1回目から4回目(1~4R)のラウンド遊技においては、29秒間などの長期開放期間と、所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間と、のうちのいずれか短い方の期間にて、大入賞口が継続して開放状態になる(図7(C)参照)。5回目から10回目のラウンド遊技においては、0.1秒間などの短期開放期間と、所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間と、のうちのいずれか短い方の期間にて、大入賞口が継続して開放状態になる(図7(C)参照)。つまり、このときの各ラウンド遊技が実行され得る上限期間(各ラウンド遊技が行われ得る最長期間)は、1回目から4回目においては長期開放期間となり、5回目から10回目においては短期開放期間となっている。

【0080】

なお、上限期間が長期開放期間であるラウンド遊技を長期開放ラウンドと呼び、上限期間が短期開放期間であるラウンド遊技を短期開放ラウンドと呼ぶこともある。短期開放ラウンドは、長期開放ラウンドよりも短い上限期間のものであればよい。この実施の形態では、短期開放ラウンドは、0.1秒間などの非常に短い期間となっており、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数(例えば14個)の出玉(賞球)が得られるが、実質的には出玉(賞球)が得られないようになっている。このため、大当り種別が第2大当りとなる場合におけるラウンド遊技の回数は、形式上は10回であるものの、実質は、上限期間が長期開放期間となる1回目から7回目の7回とも言える。また、大当り種別が第3大当りとなる場合におけるラウンド遊技の回数は、形式上は10回であるものの、実質は、上限期

間が長期開放期間となる１回目から４回目の４回とも言える。

【００８１】

以下では、大当たり種別が第１大当たりである大当たり遊技状態を「１６Ｒ大当たり遊技状態」などといい、大当たり種別が第１大当たりである「大当たり」を「１６Ｒの大当たり」などという。大当たり種別が第２大当たりである大当たり遊技状態を「１０Ｒ（実質７Ｒ）大当たり遊技状態」などといい、大当たり種別が第２大当たりである「大当たり」を「１０Ｒ（実質７Ｒ）の大当たり」などという。大当たり種別が第３大当たりである大当たり遊技状態を「１０Ｒ（実質４Ｒ）大当たり遊技状態」などといい、大当たり種別が第３大当たりである「大当たり」を「１０Ｒ（実質４Ｒ）の大当たり」などという。

【００８２】

また、この実施の形態では、高ベース時に、第１特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合、大当たり遊技状態の後の上限時短回数は、大当たり種別に関わらず１００回になっている（図６（Ａ）参照）。一方、低ベース時に、第１特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合、大当たり遊技状態の後の上限時短回数は、大当たり種別が第１大当たりである場合には、２０回～３２回のいずれかとなり、大当たり種別が第２大当たりである場合には、１５回～３２回のいずれかとなり、大当たり種別が第３大当たりである場合には、１０回～３２回のいずれかとなる（図６（Ａ）参照）。このように、この実施の形態では、低ベース時に、第１特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合、大当たり種別に応じて、時短状態に制御される最低保証回数が異なるようになっている。遊技者は、低ベース時に第１特図の可変表示結果が「大当たり」で、第１大当たりになった場合、最低限２０回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識でき、第２大当たりになった場合、最低限１５回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識でき、第３大当たりになった場合、最低限１０回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識できる。大当たり種別によって時短状態の最低保障期間が認識できるので、遊技者は安心して遊技ができるようになる。特に、この実施の形態では、大当たり遊技状態の有利度合い（実質のラウンド数、得られる出玉）に応じて、時短状態の最低保障期間が認識できるので、遊技者が大当たり遊技状態の有利度合いに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【００８３】

また、第２特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合には、大当たり遊技状態の後の上限時短回数は、１００回である（図６（Ｂ）参照）。

【００８４】

このように、第２特図の可変表示が実行されやすい時短状態（高ベース時）において、可変表示結果が「大当たり」となった場合には、上限時短回数が１００回となり通常状態において可変表示結果が「大当たり」となった場合よりも上限時短回数が有利となる。この実施の形態では、通常状態（低ベース時）の大当たり種別によって、時短状態の最低保障回数が異なるので、大当たり種別によって、上限時短回数が１００回の時短状態（特別有利状態）に制御される難易度が異なるので、遊技の興趣が向上する。

【００８５】

また、この実施の形態では、第１特図及び第２特図いずれの可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合の、大当たり遊技状態の後の上限確変回数は、全ての場合において３２回になっている。

【００８６】

この実施の形態では、時短回数を報知する時短回数報知モードと、時短回数を報知しない時短回数非報知モードとが用意されており、パチンコ遊技機１は、時短制御を行っているときには、いずれかのモードに制御される。いずれかのモードに制御されるかは、所定のタイミングに遊技者が操作部３０を操作することによって決定される。つまり、モードは、遊技者によって選択される。

【００８７】

時短回数報知モードは、時短状態に制御されている間の各可変表示において、時短状態

10

20

30

40

50

に制御され得る残りの可変表示の最大回数（残時短回数）を報知するモードである（図 16などを参照）。残時短回数とは、次の大当り遊技状態に制御されることが無い場合の上限時短回数に達するまでの可変表示の残りの回数をいい、（上限時短回数） - （時短制御を開始した後の最初の可変表示を 1 回目としたときの現在の可変表示の回数目）などによって表される。例えば、上限時短回数が 32 回で、現在の可変表示が時短制御開始から 5 回目に行われる可変表示である場合には、この「現在の可変表示」では、残時短回数として 27 回が報知される。上限時短回数が 32 回で、現在の可変表示が時短制御開始から 32 回目に行われる可変表示である場合には、この「現在の可変表示」では、残時短回数として 0 回が報知される。

【0088】

時短回数非報知モードは、時短状態に制御されている間の各可変表示において、残時短回数を報知しないモードである（図 16などを参照）。

【0089】

なお、確変状態に制御されている間の各可変表示においては、時短回数報知モード及び時短回数非報知モードのいずれのモードにおいても、確変状態に制御され得る残りの可変表示の最大回数（残確変回数）を報知する（図 16などを参照）。残確変回数とは、次の大当り遊技状態に制御されることが無い場合の上限確変回数に達するまでの可変表示の回数をいい、（上限確変回数） - （確変制御を開始した後の最初の可変表示を 1 回目としたときの現在の可変表示の回数目）などによって表される。例えば、上限確変回数は 32 回であり、現在の可変表示が確変制御開始から 5 回目に行われる可変表示である場合には、この「現在の可変表示」では、残確変回数として 27 回が報知される。現在の可変表示が確変制御開始から 32 回目に行われる可変表示である場合には、この「現在の可変表示」では、残確変回数として 0 回が報知される。

【0090】

この実施の形態では、残時短回数及び残確変回数を画像表示装置 5 の表示領域に表示することによって、残時短回数及び残確変回数を報知するが（図 16などを参照）、これら報知は、画像表示装置 5 におけるこのような表示動作に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（残時短回数又は残確変回数だけ点滅させる点滅動作）などによって、行われてもよい。

【0091】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における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では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【0092】

ここで、リーチ態様とは、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態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0093】

リーチ態様となったこと（以下では、「リーチが成立した」、「リーチ成立」などということがある。）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ー画像（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、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このような、飾り図柄の変動速度の低下、キャラクター画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

10

【0094】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）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、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「期待度」あるいは「大当たり期待度」ともいう）が異なる。すなわち、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、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBなどといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーA、スーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出のみが実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」（特定表示結果であり、特に特定遊技状態に制御される可能性）となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。この実施の形態では、ノーマルのリーチ演出が実行された後に、スーパーA又はBのリーチ演出が実行されることになる。また、リーチ演出として、時短中に実行される時短専用のリーチ演出も用意されていてもよい。この時短専用のリーチ演出は、ノーマルのリーチ演出が実行された後に実行されてもよいし、ノーマルのリーチ演出が実行されないで、リーチの成立を契機として直接始まってもよい。

20

【0095】

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。大当たり期待度は、1以下の数値で表され、大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる。

30

【0096】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となる場合には、画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当たり組合せ（特定表示結果）となる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「1」～「9」のいずれか）が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

40

【0097】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

【0098】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の主要な動作（作用）を説明する。

50

【 0 0 9 9 】

主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理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、C P U 1 0 3 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 R A M 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間 (例えば、2 ミリ秒) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 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。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

10

【 0 1 0 0 】

このような遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C 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、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、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の処理が含まれている。

【 0 1 0 1 】

20

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 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 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処理である。メイン側エラー処理は、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処理である。情報出力処理は、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処理である。

【 0 1 0 2 】

遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 2 とが含まれていればよい。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 M R 2 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。

30

【 0 1 0 3 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 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、特別図柄表示装置 4 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は、普通図柄表示器 2 0 における表示動作 (例えばセグメント L E D 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 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

40

【 0 1 0 4 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンド (特に、下記で送信設定される各種の制御コマンド) を伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信する

50

ための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 0 5 】

図 3 は、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。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。始動入賞判定処理では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かが判定される。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数を更新するための第 1 始動入賞処理が行われる。一方、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数を更新するための第 2 始動入賞処理が行われる。

【 0 1 0 6 】

一例として、第 1 始動入賞処理では、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第 1 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 1 始動入賞処理を終了する。一方、第 1 特図保留記憶数が上限値未満であれば、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば第 1 特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。

【 0 1 0 7 】

第 2 始動入賞処理では、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第 2 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 2 始動入賞処理を終了する。一方、第 2 特図保留記憶数が上限値未満であれば、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば第 2 特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。

【 0 1 0 8 】

図 3 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（最初は“0”である。）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、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 による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」または「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）する。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を種別 1 - 1 から 1 - 3 1、種別 2 - 1 から 2 - 2 といった複数種別のいずれかに

決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータ（例えば、決定結果に応じた数値データ）がRAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。なお、大当たり種別が種別1 - 2から1 - 30のいずれかである場合には、その時点での遊技状態が時短状態であるか否かを示すデータ（例えば、後述の時短フラグがオンであるか否かの数値データであり、オンである場合には「1」、オフである場合には「0」になる数値データ）も大当たり種別とともに大当たり種別バッファに記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、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（可変表示）における確定特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄の可変表示結果や大当たり種別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。

10

【0110】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定（選択）する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターンは、1回の飾り図柄の可変表示の内容（可変表示が開始されてから表示結果が導出表示するまでの間の内容）を示すものでもあるため、変動パターンの決定によって、飾り図柄の可変表示の内容も決まることになる。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4A又は4Bにおいて特別図柄の変動を開始させる処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

【0111】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特別図柄表示装置4において特別図柄を変動させる処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特別図柄表示装置4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（ステップS110で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと（導出表示されたこと）を通知する制御コマンドである図柄確定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。CPU103は、図柄確定コマンドの送信設定では、主基板11から演出制御基板12に対して図柄確定コマンドを送信するために、予め用意されたコマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。

30

40

【0112】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。そして、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当た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る。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する制御コマンドである大当たり開始指定コマンドの送信設定、確変状態や時短状態中である場合にこれら状態を終了させる処理（例えば、後述の確変フラグや時短フラグをオフ状態にし、確変回数カウンタや時短回数カウンタをリセットする処理）、RAM102の所定領域（例えば遊技制御タイマ設定部）に設けられた大入賞口制御タイマ（タイマ値を示すデータが記憶される）への大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表

50

示装置 5 において報知する時間であり、予め定められた時間である。) の設定、R A M 1 0 2 の所定領域 (例えば遊技制御カウンタ設定部) に設けられたラウンド数計数用カウンタ (大当り遊技状態で実行される残りのラウンド数をカウントするためのもの) へのカウント初期値 (大当り種別に応じた上限ラウンド数であり、大当り種別が種別 1 - 3 1 又は 2 - 2 である場合には「4」、それ以外の場合には「16」) のセットを行うとともに、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。なお、C P U 1 0 3 は、例えば、当り開始指定コマンドの送信設定では、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して当り開始指定コマンドを送信するために、予め用意されたコマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス (先頭アドレス) を指定する。

10

【0113】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理などが含まれている。この処理では、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、また、ラウンド数計数用カウンタの値に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限 (ラウンド遊技が実行され得る上限期間) を設定する。一例として、大当り種別が第 2 大当りあるいは第 3 大当りであり、ラウンド数計数用カウンタの値が「8」から「10」あるいは「5」から「10」のいずれかである場合には、ラウンド遊技が実行され得る上限期間を「0.1 秒」などの短期開放期間に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。一方、それ以外の場合には、ラウンド遊技が実行され得る上限期間を「2.9 秒」などの長期開放期間に設定することにより、長期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

20

【0114】

なお、ステップ S 1 1 4 でラウンド遊技が実行され得る上限期間を長期開放期間に設定する場合、この長期ラウンド遊技が大当り遊技状態における最後の長期開放ラウンドである場合には、これから最後の長期開放ラウンドが開始されることを通知する制御コマンドである最終長期開放ラウンド通知コマンドの送信設定を行うとよい。なお、C P U 1 0 3 は、最終長期開放ラウンド通知コマンドの送信設定では、例えば、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して最終長期開放ラウンド通知コマンドを送信するために、予め用意されたコマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス (先頭アドレス) を指定する。

30

【0115】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウンタスイッチ 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や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング (前記遊技球の個数が所定個数 (例えば 9 個) に達するか、ステップ S 1 1 4 で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング) と判別した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、ラウンド数計数用カウンタの値が「1」減らされ、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

40

【0116】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否か (ラウンド数計数用カウンタの値が「0」であるか否か) を判定する処理や、上限回数に達していない場合 (ラウンド数計数用カウンタの値が「0」でない場合) に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“

50

4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したとき（ラウンド数計数用カウンタの値が「0」になったとき）には、大当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当り遊技状態終了コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。CPU103は、大当り遊技状態終了コマンドの送信設定では、例えば、主基板11から演出制御基板12に対して大当り遊技状態終了コマンドを送信するために、予め用意されたコマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。

【0117】

ステップS114からS116が繰り返し実行されることによって、大当り種別に応じたラウンド遊技（「10R」、「10R（実質7R）」、「10R（実質4R）」）が実行され、「10R大当り遊技状態」（図7（A）参照）、「10R（実質7R）大当り遊技状態」（図7（B）参照）、「10R（実質4R）大当り遊技状態」（図7（C）参照）が実現されることになる。

10

【0118】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ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、確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための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。

20

【0119】

大当り終了処理において、CPU103は、確変制御の開始により遊技状態を確変状態とするための設定を行う。例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変フラグをオン状態にセットするとともに、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた、確変制御中に実行される可変表示の残り回数（残確変回数）をカウントする確変回数カウンタに所定のカウンタ初期値（上限確変回数であり、ここでは「32」）を設定すればよい。確変回数カウンタは、確変制御が終了するまでに実行可能な特図ゲーム（可変表示）の残り回数（残確変回数）をカウントする。また、CPU103は、時短制御を開始するための設定を行う。例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグをオン状態にセットするとともに、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた、時短制御中に実行される可変表示の残り回数（残時短回数）をカウントする時短回数カウンタに所定のカウンタ初期値（上限時短回数）を設定すればよい。時短回数カウンタに設定されるカウンタ初期値は、大当り種別パツファに記憶された大当り種別や時短回数の決定結果に応じて異なる。

30

【0120】

図4は、特別図柄通常処理として、図3のステップS110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4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

【0121】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データ（最も過去に記憶された保留データ）として、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図3に示すステップS101の始動入賞判定処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出さ

50

れる。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

10

【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y e s）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【 0 1 2 4 】

なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されない。すなわち、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過（進入）した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて R A M 1 0 2 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

30

【 0 1 2 5 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N o）、例えば第 1 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データ（最も過去に記憶された保留データ）として、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 6）。これにより、図 3 に示すステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理で第 1 始動入賞口における始動入賞（第 1 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 2 6 】

40

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップ S

50

239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値MR1に該当する決定値に割り当てられた「大当たり」と「ハズレ」のいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。

10

【0128】

図5は、ステップS239の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当たり」、「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図5に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU103は、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

【0129】

図5に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」または「突確」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

20

【0130】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。

30

【0131】

一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当たり種別決定用の乱数値を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出す。さらに、CPU103は、変動特図指定バッファ値に基づいて変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかを判定する(変動特図指定バッファ値が、「1」であれば変動特図は第1特図であり、「2」であれば変動特図は第2特図である。)。CPU103は、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかの判定結果と、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値を示す数値データとに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、判定結果に対応して大当たり種別決定用の乱数値に該当する決定値に割り当てられた第1大当たり、第2大当たり、第3大当たりのいずれかを大当たり種別として決定(選択)すればよい。

40

【0132】

図6(A)、(B)は、ステップS242の処理による大当たり種別の決定例を示してい

50

る。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、選択される大当たり種別が異なる。具体的には、変動特図が第1特図である場合には、第1大当たり(33%)、第2大当たり(33%)、第3大当たり(34%)のいずれかが選択され、変動特図が第2特図である場合には、第1大当たり(50%)または第2大当たり(50%)が選択される。

【0133】

変動特図が第2特図である場合、もっとも不利な第3大当たりが選択されないようになり、また、第1大当たりの決定割合が、変動特図が第1特図である場合(33%)よりも、高くなっている(50%)。このため、変動特図が第2特図の場合には、変動特図が第1特図である場合よりも、有利な大当たり種別に決定される割合が高くなっている。このように変動特図によって、大当たり遊技状態の有利度合いを異ならせることで遊技の興趣が向上する。

10

【0134】

また、ステップS242の処理では、変動特図、大当たり種別、遊技状態に応じて、大当たり遊技状態の後に制御される時短状態の上限時短回数を決定する。変動特図が第2特図である場合や、高ペース状態である場合には、上限時短回数は100回に決定される。

【0135】

変動特図が第1特図であって、低ペース状態である場合には、大当たり種別に応じて、図6(C)に示す決定割合で上限時短回数を決定する。大当たり種別が第1大当たりである場合には、20回~29回に各5%の割合で決定され、30回、31回に10%の割合で決定され、32回に30%の割合で決定されるようになっている。このように、大当たり種別が第1大当たりである場合には、上限時間回数として20回~32回のいずれかに決定され、上限時短回数の最低保障回数は20回となる。

20

【0136】

大当たり種別が第2大当たりである場合には、15回~24回に各5%の割合で決定され、25回~29回に各6%の割合で決定され、30回、31回に5%の割合で決定され、32回に10%の割合で決定されるようになっている。このように、大当たり種別が第2大当たりである場合には、上限時間回数として15回~32回のいずれかに決定され、上限時短回数の最低保障回数は15回となる。

【0137】

30

大当たり種別が第3大当たりである場合には、10回~24回に各4%の割合で決定され、25回~29回に各5%の割合で決定され、30回、31回に8%の割合で決定され、32回に9%の割合で決定されるようになっている。このように、大当たり種別が第3大当たりである場合には、上限時間回数として10回~32回のいずれかに決定され、上限時短回数の最低保障回数は10回となる。

【0138】

このように、この実施の形態では、大当たり種別によって上限時短回数の最低保障回数が決まっているので、遊技者が大当たり種別によって上限時短回数の最低保障回数を認識でき、大当たり遊技状態終了後の時短状態において安心して遊技ができるようになる。

【0139】

40

また、大当たり種別が第1大当たりである場合が上限時短回数の最低保障回数が最も有利であり、第3大当たりである場合が上限時短回数の最低保障回数が最も不利になっている。さらに、大当たり種別が第1大当たりである場合が上限時短回数の最高回数である32回に最も決定されやすくなっており、第3大当たりである場合が上限時短回数の最高回数である32回に最も決定されにくくなっている。このように、大当たり種別に応じて、大当たり遊技状態終了後の遊技状態の有利度合いも異ならせているので、遊技の興趣が向上する。

【0140】

なお、上限時短回数は、大当たり種別と変動用乱数バッファから読み出した上限時短回数種別決定用の乱数値を示す数値データとに基づいて、上限時短回数の決定するためのテーブルを参照することなどにより、決定されればよい。

50

【 0 1 4 1 】

図 6 (A) ~ (C) に示す決定割合は一例であり、低ベース時に第 1 特図で大当たりとなった場合、大当たり種別に応じて上限時短回数の最低保障回数が決まっていれば、決定割合は任意であってよい。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当たり種別 (及び上限時短回数) を記憶させる (ステップ S 2 4 3) 。 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 の所定領域 (例えば遊技制御バッファ設定部) に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別と上限時短回数の決定結果を示すデータ (例えば、数値のデータ) を格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

10

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合 (ステップ S 2 4 0 ; N o) 、ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する (ステップ S 2 4 6) 。一例として、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 2 における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 4 6 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから (ステップ S 2 4 7) 、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 7 にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 3 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には (ステップ S 2 3 5 ; Y e s) 、所定のデモ表示設定を行ってから (ステップ S 2 4 8) 、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示 (デモ画面表示) を指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

30

【 0 1 4 6 】

図 8 (A) (は、変動パターン設定処理として、図 3 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 (A) に示す変動パターン設定処理において、 C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 1) 。そして、大当たりフラグがオンである場合には (ステップ S 2 6 1 ; Y e s) 、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを複数種類からいずれかに決定する (ステップ S 2 6 3) 。

40

【 0 1 4 7 】

ステップ S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフである場合 (ステップ S 2 6 1 ; N o) には、時短フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 5) 。そして、時短フラグがオンである場合には (ステップ S 2 6 5 ; Y e s) 、前回の当り種別と時短状態となつてからの変動回数 (時短中変動回数) に応じて、時短中に特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する (ステップ S 2 6 6) 。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 6 6 では、例えば図 8 (B) に示すように変動パターンを決定すればよい。図 8 (B) に示すように、大当たり種別が第 1 大当たりであって時短中変動回数が 1 回 ~ 1 9 回である場合、大当たり種別が第 2 大当たりであって時短中変動回数が 1 回 ~ 1 4 回である

50

場合、大当たり種別が第3大当たりであって時短中変動回数が1回～9回である場合、変動パターンAに決定される。変動パターンAは、時短状態が維持されることを報知する変動パターンである。時短状態の最低保障回数は、第1大当たりでは20回、第2大当たりでは15回、第3大当たりでは10回となっており、大当たり種別が第1大当たりであって時短中変動回数が1回～19回である場合、大当たり種別が第2大当たりであって時短中変動回数が1回～14回である場合、大当たり種別が第3大当たりであって時短中変動回数が1回～9回である場合、には時短状態が終了することはない。この場合において、時短状態が維持されることを報知する変動パターンとすることで、変動パターンによっても最低保障回数以内であることを報知することができ、遊技者に安心感を与えることができる。

【0149】

また、大当たり種別が第1大当たりであって時短中変動回数が20回～32回である場合、大当たり種別が第2大当たりであって時短中変動回数が15回～32回である場合、大当たり種別が第3大当たりであって時短中変動回数が10回～32回である場合、変動パターンBに決定される。変動パターンBは、時短状態が終了する可能性があることを示唆する変動パターンである。これらの時短中変動回数である場合には、実際に時短状態が終了する可能性があるので、時短状態が終了する可能性があることを示唆する変動パターンに決定する。実際に時短状態が終了する場合には、時短状態が終了することを示す演出を実行するため、変動パターンBは変動パターンAよりも変動時間が長い変動パターンであってもよい。変動パターンBにおいて、時短状態が終了する可能性があることを示唆する演出は、大当たりとなるか否かを煽るリーチ演出と共通の演出であってもよい。例えば、画像表示装置5において、飾り図柄をリーチ状態とした後に、所定の演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタが対決するバトル演出など）を実行し、その演出内容によって、大当たりとなるか否かを煽るとともに、時短状態が終了するか否かを報知するようにしてもよい。このように、することで、時短状態が終了するか否かを報知する演出と可変表示結果が大当たりとなるか否かの演出を共通化することができ、遊技の興趣が向上する。

【0150】

なお、図8(B)における変動パターンA及び変動パターンBは、複数の変動パターンを含むものであってもよい。即ち、変動パターンAは変動パターン群Aであってもよく、変動パターンBは変動パターン群Bであってもよい。そして、変動パターン群Aや変動パターンBに含まれる変動パターンのいずれかを使用パターンとして選択するようにしてもよい。

【0151】

また、時短フラグがオフである場合（ステップS265；No）には、時短中以外の人に特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS269）。

【0152】

なお、ステップS263、S266、S269では、CPU103は、変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる変動パターン決定用の乱数値MR2を変動用乱数バッファから読み出し、読み出した乱数値MR2に基づいて、ROM101の所定領域に予め記憶されて用意された変動パターン決定テーブルを参照すること（例えば、RAM102に大当たり変動パターン決定テーブルAを使用パターンとしてセットして参照する。）により、所定の決定割合（選択割合）で変動パターンを決定（選択）すればよい。また、ステップS266、S269においては、リーチとするか否かを決定するようにしてもよい。

【0153】

図8(A)に示すステップS263、S266、S269の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS270）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（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所要時間である。特図変動時間は、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定

10

20

30

40

50

められている。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0154】

ステップS270の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させる(ステップS271)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する。

10

【0155】

ステップS271の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS272)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1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、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第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、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンド

20

【0156】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、ステップS262において選択された変動パターンの内容を指定する演出制御コマンドであり、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、ステップS246において決定された確定特別図柄に基づいて、特別図柄の可変表示結果(「大当たり」、「ハズレ」のいずれであるかや、大当たり種別が何であるか、可変表示結果が「大当たり」のときの大当たり遊技状態の後の確変状態及び時短状態それぞれについての上限確変回数及び上限時短回数)を指定する演出制御コマンドである。上限確変回数は32回で固定である。上限時短回数は、上記のように、大当たり種別等に応じて異なる。CPU103は、上限時短回数を、ステップS242における決定結果に応じて、「10」から「32」または「100」のうちのいずれかに指定することを含む可変表示結果通知コマンドを送信する制御コマンドとする。第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を通知する演出制御コマンドである。

30

【0157】

ステップS272の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS273)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS273にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

40

【0158】

図9は、特別図柄停止処理として、図3のステップS113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9に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS351)。大当たりフラグがオン状態である場合(ステップS351; Yes)、時短フラグ及び確変フラグをオフ状態にし、時短回数カウンタのカウント値や確変回数カウンタのカウント値を「0」にする

50

ことなどによって、時短フラグ及び確変フラグ、時短回数カウンタや確変回数カウンタをリセットし（ステップS352）、大入賞口制御タイマに大当り表時間を設定し（ステップS353）、ラウンド数計数用カウンタにカウント初期値（「10」）を設定し（ステップS354）、当り開始指定コマンドの送信設定を行い（ステップS355）、特図プロセスフラグを「4」に更新し（ステップS356）、特別図柄停止処理を終了する。

【0159】

CPU103は、大当りフラグがオン状態でない（オフ状態である）場合（ステップS351；No）、確変フラグがオンであるかを判定し（ステップS361）、オンである場合には（ステップS361；Yes）、確変回数カウンタのカウント値を「1」減らし（ステップS362）、減らした後のカウント値が「0」であるかを判定する（ステップS363）。CPU103は、カウント値が「0」である場合（ステップS363；Yes）、確変フラグをオフ状態にし（ステップS364）、確変状態を終了させる。CPU103は、確変フラグがオンでない場合（ステップS361；No）、カウント値が「0」でない場合（ステップS363；No）、ステップS364の処理を行った後には、時短フラグがオンであるかを判定する（ステップS365）。

10

【0160】

CPU103は、時短フラグがオンである場合には（ステップS365；Yes）、時短回数カウンタのカウント値を「1」減らし（ステップS366）、時短状態となつてからの変動回数をカウントするための時短中変動回数カウンタのカウント値を「1」加算する（ステップS367）。

20

【0161】

そして、減らした後の時短回数カウンタのカウント値が「0」であるかを判定する（ステップS368）。CPU103は、カウント値が「0」である場合（ステップS368；Yes）、時短フラグをオフ状態にし（ステップS369）、時短状態を終了させる。CPU103は、時短フラグがオンでない場合（ステップS365；No）、カウント値が「0」でない場合（ステップS368；No）、ステップS369の処理を行った後には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新して（ステップS370）、特別図柄停止処理を終了する。

【0162】

これら一連の処理によって、大当り時には、一旦時短状態や確変状態が終了し、ハズレ時には、時短中では残時短回数が「1回」減らされ、確変中では残確変回数が「1回」減らされる。

30

【0163】

図10は、図3のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図3に示すステップS116の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を「7」に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値がRAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

40

【0164】

これに対して、ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS321；Yes）、CPU103は、時短フラグをオン状態にして（ステップS323）、時短回数カウンタに大当り種別に応じて上限時短回数をカウント初期値として時短回数カウンタに設定する（ステップS324）。CPU103は、ステップS324のときに、大当り種別バッファに格納されている大当り種別を示すデータ、上記の大当

50

り種別とともに大当たり種別バッファに格納されている上限時短回数を読み出し、読み出したデータに基づいて、「10」から「32」または「100」のうちのいずれかを上限時短回数として特定する。CPU103は、ステップS324のときに、上記で特定した上限時短回数をカウント初期値として時短回数カウンタに設定する。

【0165】

ステップS324の後、CPU103は、前回大当たり種別記憶用バッファなどに前回の当り種別を記憶し（ステップS325）、時短状態になってから変動回数を特定するための時短中変動回数カウンタに初期値の「1」を入れる（ステップS326）。このように、この実施の形態では、前回の当り種別と時短状態になってからの変動回数を特定可能にして、前回の当り種別と時短状態になってからの変動回数に応じた演出（変動パターンの決定など）を可能にしている。

10

【0166】

その後、確変フラグをオン状態にして（ステップS327）、「32回」をカウント初期値として確変回数カウンタに設定し（ステップS328）、特図プロセスフラグの値を「0」に更新して（ステップS329）、大当たり終了処理を終了する。

【0167】

これら一連の処理によって、大当たり遊技状態終了後に確変状態及び時短状態に制御されることが開始され、大当たり種別や、大当たり時の可変表示が時短状態であったか否かに応じて、残時短回数及び残確変回数が設定される。

【0168】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

20

【0169】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、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。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。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。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

30

【0170】

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

40

【0171】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。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。

50

【 0 1 7 2 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった発光体における点灯動作、可動演出部材 6 0 の所定動作（例えば揺動または移動）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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 1 2 2 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。

10

【 0 1 7 3 】

図 1 1 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 からの第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

20

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、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、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や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）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、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から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。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が “ 3 ” に更新される。

30

【 0 1 7 7 】

なお、可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理で決定された演出制御パターンに基づいて、時短回数報知モードでは残時短回数及び残確変回数が報知され、時短回数非報知モードでは残確変回数のみが報知される。

40

【 0 1 7 8 】

なお、可変表示中演出処理では、「大当たり」の確定飾り図柄を導出表示したときに、残時短回数及び残確変回数が設定される。例えば、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた、確変制御中に実行される可変表示の残り回数（残確変回数）をカウントする残確変回数カウンタに所定のカウンタ初期値（上限確変回数であり、ここでは「 3 2 」）を設定すればよい。例えば、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた、時短制御中に実行される可変表示の残り回数（残時短回数）をカウントする残時短回数カウンタに所定のカウンタ初期値（「 1 0 」～「 3 2 」ま

50

たは「１００」など）を設定すればよい。上限時短回数は、主基板１１から伝送される可変表示結果通知コマンドなどによって特定すればよい。なお、例えば、残時短回数カウンタのカウント値（残時短回数）は、ステップＳ１７１が実行されるごとに「１」減じられ、残確変回数カウンタのカウント値（残確変回数）は、ステップＳ１７１が実行されるごとに「１」減じられることなどによって、設定された残時短回数及び残確変回数は可変表示の実行ごとに「１」減じられる。

【０１７９】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０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する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、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“４”に更新する。また、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」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０１８０】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１からの大当り遊技状態終了コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新する。

【０１８１】

なお、大当り中演出処理では、その後のモードを時短回数報知モードにするか、時短回数非報知モードにするかを、遊技者の操作部３０への操作に基づいて決定するためのモード選択処理も実行される。モード選択処理では、遊技者の操作部３０への操作が時短回数報知モードを選択するものである場合には、報知フラグをオン状態にすることによって、パチンコ遊技機１は時短回数報知モードになる。遊技者の操作部３０への操作が時短回数非報知モードを選択するものである場合には、報知フラグをオフ状態にすることによって、パチンコ遊技機１は時短回数非報知モードになる。報知フラグは、例えば、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられる。モード選択処理は、主基板１１から伝送された最終長期開放ラウンド通知コマンドを受信したことを契機として開始される。つまり、モード選択処理は、大当り遊技状態における最後の長期開放ラウンドの開始とともに開始される。

【０１８２】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、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する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０１８３】

図１２は、可変表示開始設定処理として、図１１のステップＳ１７１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１２に示す可変表示開始設定処理において、演

10

20

30

40

50

出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS501)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには(ステップS501; Yes)、例えば主基板11から伝送された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が、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS502)。

【0184】

ステップS502にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS502; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS503)。

10

【0185】

一例として、ステップS503の処理では、まず、乱数回路124またはRAM122の所定領域(例えば演出制御カウンタ設定部)に設けられた演出用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、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブル(左確定図柄決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が各左確定図柄に割り当てられたもの(以下、他の確定図柄決定テーブルなどについても適宜同様。))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5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する(例えば、左確定図柄決定用の乱数値に該当する決定値に割り当てられた飾り図柄を左確定図柄として決定(選択)する(以下、他の確定図柄の決定についても適宜同様。))。

20

【0186】

次に、乱数回路124または演出用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、ROM121に予め記憶されて用意された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5R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、乱数回路124または演出用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、ROM121に予め記憶されて用意された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5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

30

【0187】

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS502; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS504)。一例として、ステップS504の処理では、まず、乱数回路124または演出用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、ROM121に予め記憶されて用意された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5L、5R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。さらに、乱数回路124または演出用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、ROM121に予め記憶されて用意された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5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当た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または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当た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。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差

40

50

に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0188】

ステップS501にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS501; No)、例えば特図表示結果が「大当たり」であるので、演出制御用CPU120は、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS506)。一例として、ステップS506の処理では、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブル(大当たり確定図柄決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、大当たり確定図柄に割り当てられたもの)を参照することなどにより、大当たり確定図柄決定用の乱数値に該当する決定値が割り当てられている図柄を、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄(大当たり確定図柄)として決定する。ステップS506では、大当たり種別に応じて異なる大当たり確定図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0189】

ステップS503、S504、S506の処理のいずれかを実行した後は、演出制御パターン選択処理を実行する(ステップS509)。

【0190】

図13は、演出制御パターン選択処理として、図12のステップS509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13に示す演出制御パターン選択処理において、演出制御用CPU120は、まず、残時短回数(例えば、残時短回数カウンタのカウント値)が「0」であるかを判定する(ステップS601)。演出制御用CPU120は、残時短回数が「0」でないと判定した場合(ステップS601; No)、残時短回数を「1」減らし(ステップS602)、報知フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS603)。

20

【0191】

報知フラグがオン状態である場合(ステップS603; Yes)には、演出制御用CPU120は、現在の残時短回数(例えば、残時短回数カウンタのカウント値)を報知するときに使用される演出制御パターンである残時短回数報知制御パターン(残時短回数を画像表示装置5に表示させる制御パターン)を使用パターンとして選択しセットする(ステップS604)。演出制御用CPU120は、例えば、残時短回数に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された複数の残時短回数報知制御パターンのうち、現在の残時短回数を報知する残時短回数報知制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。このような処理によって、可変表示中に残時短回数が報知される。

30

【0192】

報知フラグがオフ状態である場合(ステップS603; No)には、演出制御用CPU120は、現在の残時短回数を報知しないときに使用される演出制御パターンである残時短回数非報知制御パターン(残時短回数を伏せた画像(例えば、図16のように「時短残??」の画像)を画像表示装置5に表示させる制御パターン)を使用パターンとして選択しセットする(ステップS605)。演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶された残時短回数非報知制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。このような処理によって、可変表示中に残時短回数を報知しない画像を表示することができる。

40

【0193】

次に、演出制御用CPU120は、残時短回数(ステップS602で「1」減らした残時短回数であり、例えば、残時短回数カウンタのカウント値)が「0」であるかを判定する(ステップS606)。演出制御用CPU120は、残時短回数が「0」であると判定した場合(ステップS606; Yes)、時短制御は次回以降の可変表示では行われないので、残時短回数を報知する必要もないので報知フラグをオフ状態にする(ステップS607)。

50

【 0 1 9 4 】

ステップ S 6 0 1 で残時短回数が「 0 」であると判定した場合（ステップ S 6 0 1 ; Y e s ）、残時短回数が「 0 」でないと判定した場合（ステップ S 6 0 6 ; N o ）、又は、ステップ S 6 0 7 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残確変回数（例えば、残確変回数カウンタのカウント値）が「 0 」であるかを判定する（ステップ S 6 0 8 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、残確変回数が「 0 」でないと判定した場合（ステップ S 6 0 8 ; N o ）、残確変回数を「 1 」減らし（ステップ S 6 0 9 ）、現在の残確変回数（例えば、残確変回数カウンタのカウント値）を報知するときに使用される演出制御パターンである残確変回数報知制御パターン（残確変回数を画像表示装置 5 に表示させる制御パターン）を使用パターンとしてセットする（ステップ S 6 1 0 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、残確変回数に基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された複数の残確変回数報知制御パターンのうち、現在の残確変回数を報知する残確変回数報知制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。このような処理によって、可変表示中に残確変回数が報知される。なお、このとき残確変回数が「 0 」となった場合には、残確変回数の報知を終了するための制御が実行されてもよい。

10

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 0 8 で残確変回数が「 0 」であると判定した場合、又は、ステップ S 6 1 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の演出（可変表示や、リーチ演出、各種予告演出などを含む）を実行するための演出制御パターンである特図変同時制御パターンを変動パターンに応じて選択してセットし（ステップ S 6 1 1 ）、演出制御パターン選択処理を終了する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例え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などに対応して、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された複数の特図変同時制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。このような処理によって、可変表示中の演出内容（具体的には、リーチ演出などを適宜含む可変表示中の演出態様（可変表示の表示態様なども含む。））が決定される。

20

【 0 1 9 6 】

図 1 2 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 0 9 の後、例え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して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 5 1 0 ）。

【 0 1 9 7 】

そして、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させる設定を行う（ステップ S 5 1 1 ）。このときには、例えばステップ S 5 1 0 に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 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「 2 」に更新してから（ステップ S 5 1 2 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【 0 1 9 8 】

図 1 4 は、可変表示中演出処理として、図 1 1 のステップ S 1 7 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 に示す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、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 2 1 ）。一例として、ステップ S 5 2 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターン（特に、特図変同時制御パターン）から終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

40

【 0 1 9 9 】

ステップ S 5 2 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 5 2 1 ; N o ）、例えばステップ S 5 0 9 の処理でセットされた各種演出制御パターンにおける設定

50

などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作（適宜、リーチ演出なども含まれる。）を含めた演出動作制御を行ってから（ステップS 5 2 4）、可変表示中演出処理を終了する。一例として、ステップS 5 2 4の処理では、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データなど）に応じて、所定の演出態様によるリーチ演出、飾り図柄の可変表示動作、残確変回数の報知動作（確変状態のとき）、残時短回数の報知動作（時短状態のとき、かつ、時短回数報知モードのとき）、残時短回数の非報知動作（残時短回数を伏せた画像を画像表示装置5に表示させる動作などであり、時短状態のとき、かつ、時短回数非報知モードのときに実行される。）などを実行するために、各種指令を作成して表示制御部1 2 3などに対して伝送させればよい。これによって、演出制御用C P U 1 2 0は、各装置を制御し、リーチ演出、飾り図柄の可変表示を実行する。

10

【0 2 0 0】

一方、可変表示時間が経過した場合には（ステップS 5 2 1；Y e s）、主基板1 1から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 5 3 1）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS 5 3 1；N o）、可変表示中演出処理を終了する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0 2 0 1】

ステップS 5 3 1にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS 5 3 1；Y e s）、例えば表示制御部1 2 3のV D P等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 5 3 2）。このとき、ステップS 5 2 4の処理において実行している残確変回数の報知動作（確変状態のとき）、残時短回数の報知動作（時短状態のとき、かつ、時短回数報知モードのとき）、残時短回数の非報知動作（時短状態のとき、かつ、時短回数非報知モードのとき）などを適宜継続し、最終停止図柄の導出表示時においても残時短回数の報知（残時短回数の表示など）又は非報知（残時短回数を伏せた画像の表示など）や残確変回数の報知（残確変回数の表示など）を行うとよい。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS 5 3 3）。次に、演出制御用C P U 1 2 0は、最終停止図柄（確定飾り図柄）が大当り組み合わせを構成するか（可変表示結果が「大当り」であるか）否かを判定する（ステップS 5 3 4）。「大当り」である場合（ステップS 5 3 4；Y e s）、残時短回数（ここでは、上限時短回数）及び残確変回数（ここでは、上限確変回数）を設定する（ステップS 5 3 6）。これらは、主基板1 1から伝送される可変表示結果通知コマンドが指定する上限確変回数及び上限時短回数によって特定されればよい。演出制御用C P U 1 2 0は、「大当り」でない場合（ステップS 5 3 4；N o）、又は、ステップS 5 3 6のあと、演出プロセスフラグの値を「3」に更新してから（ステップS 5 3 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

30

【0 2 0 2】

図1 5は、モード選択処理として、図1 1のステップS 1 7 4の処理中で実行される処理の一例を示すフローチャートである。なお、演出制御用C P U 1 2 0は、主基板1 1から伝送された最終長期開放ラウンド通知コマンドを受信した後かつモード選択処理の前に、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データなど）に基づいて、図1 6の画像9 0 2を画像表示装置5の表示領域に表示することで、大当り遊技状態終了後に時短回数報知モード又は時短回数非報知モードのいずれかに制御するかの選択のための操作（操作部3 0に含まれる操作ボタンを押圧操作）を行うように、遊技者に促す。また、演出制御用C P U 1 2 0は、モード選択処理の開始後に、モード選択処理と並行して、操作ボタンを押圧したことによって供給される操作検出信号の供給回数（つまり、操作ボタンの押圧操作回数）を、例えば、R A M 1 2 2の所定領域に設けた操作回数カウンタによってカウントする（例えば、大当り遊技状態終了コマンドを受信するまで。）。

40

50

【 0 2 0 3 】

図 1 5 に示すモード選択処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 から伝送される大当り遊技状態終了コマンドを受信したかを判定し（ステップ S 6 5 1）、大当り遊技状態終了コマンドを受信していない場合には（ステップ S 6 5 1 ; N o）、操作部 3 0 への遊技者からの操作の有無に応じて演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データなど）などに基づいて、操作部 3 0 への遊技者からの操作の有無に応じた内容の演出動作制御を行い（ステップ S 6 5 2）、モード選択処理を終了する（なお、この終了とともに、可変表示中演出処理を終了してもよい。）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作部 3 0 に含まれる操作ボタンを押圧操作したときの操作検出信号が操作検出回路 3 1 から供給された場合に、画像表示装置 5 に表示している画像 9 0 2 を変化させる。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作検出信号の供給の有無に基づいて、画像 9 0 2 を変化させるか（具体的には、指の画像 9 0 2 a の指示先を変更するか否か）を判定し、操作検出信号の供給があった場合（つまり、操作ボタンの押圧操作があった場合）には画像を変化させると判定し、画像 9 0 2 を変化させる。具体的には、指の画像 9 0 2 a の現在の指示先が、時短回数報知モードの画像 9 0 2 b であれば、この指示先を時短回数非報知モードの画像 9 0 2 c に変更するようにする。一方で、指の画像 9 0 2 a の現在の指示先が、画像 9 0 2 c であれば、この指示先を画像 9 0 2 b に変更した画像を表示するようにする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作検出信号の供給が無かった場合（つまり、操作ボタンの押圧操作が無い場合）には画像を変化させないと判定し、現在の画像 9 0 2 を維持するような制御を行う。これによって、例えば、繰り返し行われるステップ S 6 5 2 の処理において、画像表示装置 5 の表示領域には、図 1 6 の画像 9 0 2 が表示され、操作ボタンが押圧操作されるたびに、指の画像 9 0 2 a が指示する画像を、時短回数報知モードの画像 9 0 2 b と時短回数非報知モードの画像 9 0 2 c とのいずれかに切り返る。なお、この実施の形態では、最初は、時短回数報知モードの画像 9 0 2 b が指示されているものとする。

【 0 2 0 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り遊技状態終了コマンドを受信している場合には（ステップ S 6 5 1 ; Y e s）、所定操作が成立しているかを判定する（ステップ S 6 6 0）。所定操作は、大当り遊技状態終了コマンドを受信したとき（つまり、大当り遊技状態が終了し、大当り中演出が終了してエンディング演出に移行するタイミング）に指の画像 9 0 2 a が時短回数非報知モードの画像 9 0 2 c を指示している操作であり、例えば、操作回数カウンタのカウント値（操作ボタンの押圧回数）が奇数回である場合に所定操作が成立したことになり、偶数回である場合に所定操作が成立しないことになる（このときは、指の画像 9 0 2 a が時短回数報知モードの画像 9 0 2 b を指示している）。

【 0 2 0 5 】

所定操作が成立している場合（ステップ S 6 6 0 ; Y e s）には、時短回数非報知モードが選択されたことになるので、報知フラグをオフ状態にする（ステップ S 6 6 1）。一方、所定操作が成立していない場合（ステップ S 6 6 0 ; N o）、時短回数報知モードが選択されたことになるので、報知フラグをオン状態にする（ステップ S 6 6 2）。なお、所定操作が成立していない場合は、操作ボタンへの押圧操作が行われなかった場合も含まれる。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 6 6 1 又は S 6 6 2 の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を「 5 」に更新してから（ステップ S 6 6 3）、モード選択処理を終了する。なお、この終了とともに、可変表示中演出処理を終了してもよい。

【 0 2 0 7 】

上記処理が実行されることによって実行される演出を図 1 6 を参照して説明する。なお、図 1 6 の各画像は、液晶表示装置 5 の表示領域に表示される画像であり、各画像における矢印は飾り図柄が変動中であることを表す。

【 0 2 0 8 】

図16のように、可変表示結果が「大当たり」となると、「大当たり」を報知する画像901が表示される。その後、大当たり遊技状態に制御されるが、最後の長期開放ラウンドの開始から大当たり遊技状態の終了（エンディング演出開始）までの間、その後のモードを時短回数報知モードと時短回数非報知モードとのいずれにするかを選択させる画像902が表示される。このとき、操作部30に含まれる操作ボタンが押圧操作されるたびに、指の画像902aが指示する画像を、時短回数報知モードの画像902bと時短回数非報知モードの画像902cとのいずれかに切り返る。最初は、時短回数報知モードの画像902bが指示されているものとする。大当たり遊技状態の終了時に、指の画像902aが時短回数報知モードの画像902bを指示していれば、時短回数報知モードが選択されたことになり、指の画像902aが時短回数非報知モードの画像902cを指示していれば、時短回数非報知モードが選択されたことになる。

10

【0209】

時短回数報知モードが選択された場合には、その後の可変表示において、画像903のように残時短回数を表示し（「時短残」参照）、残確変回数を表示する（「ST残」参照）。なお、時短状態が終了し、確変状態が継続する場合には、その後の可変表示において、画像904のように、残確変回数だけが表示される。なお、図示はしないが、確変状態が終了し、時短状態が継続する場合には、その後の可変表示において、残時短回数だけが表示される。

【0210】

時短回数非報知モードが選択された場合には、その後の可変表示において、画像905のように残時短回数を伏せて表示しないようにし（「時短残??回」参照）、残確変回数を表示する（「ST残」参照）。なお、時短状態が終了し、確変状態が継続する場合には、その後の可変表示において、画像906のように、残確変回数だけが表示される。なお、図示はしないが、確変状態が終了し、時短状態が継続する場合には、その後の可変表示において、残時短回数を伏せた画像（「時短残??回」参照）が表示される。

20

【0211】

このように、この実施の形態では、時短回数報知モードと、時短回数非報知モードとが用意され、遊技者によってそのいずれかが選択されることになる。遊技者は、例えば、時短回数報知モードを選択することで、時短状態において実行される可変表示の回数を確認しながら、大当たり遊技状態に制御されるか否かという本来の興味に集中できるなど、遊技者の嗜好に応じて、時短回数報知モードと時短回数非報知モードとを選択できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

30

【0212】

なお、残時短回数の報知又は非報知及び残確変回数の報知は、次の可変表示が開始されるまで継続されるようにしてもよい。この場合、ステップS524の処理において実行している残確変回数の報知動作（確変状態のとき）、残時短回数の報知動作（時短状態のとき、かつ、時短回数報知モードのとき）、残時短回数の非報知動作（時短状態のとき、かつ、時短回数非報知モードのとき）などを次の可変表示の開始まで継続するとよい。

【0213】

この実施形態では、上記の構成によって、パチンコ遊技機1は、遊技領域に設けられた始動領域（ここでは、第2始動入賞口）に遊技媒体（ここでは、遊技球）が進入した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（ここでは、第2特別図柄）の可変表示を実行して表示結果を導出表示し、導出表示した表示結果が予め定められた特定表示結果（ここでは、大当たり図柄など）であるときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（ここでは、大当たり遊技状態など）に制御するものになっている。

40

【0214】

そして、この実施形態では、上記の構成によって、パチンコ遊技機1は、遊技媒体が始動領域に進入し易い開放状態に変化可能な可変入賞装置（ここでは、普通可変入賞球装置6B）と、特定遊技状態が終了した後に可変入賞装置が開放状態となる頻度が通常状態よ

50

りも高くなる高頻度状態（ここでは、時短状態）に制御する高頻度状態制御手段（ここでは、CPU103）と、高頻度状態制御手段が高頻度状態に制御可能な可変表示の上限回数（ここでは、上限時短回数）を予め定められた複数の上限回数から決定する上限回数決定手段（ここでは、CPU103）と、遊技者が操作可能な操作手段（ここでは、操作部30）と、遊技者による操作手段への操作に基づいて、上限回数決定手段が決定した上限回数を遊技者に報知可能な報知可能状態（ここでは、時短回数報知モード）と上限回数を遊技者に報知しない非報知状態（ここでは、時短回数非報知モード）とのうちの前記操作に応じた状態に制御する回数報知制御手段（ここでは、演出制御用CPU120）と、を備えることとなる。

【0215】

10

この実施の形態では、このような構成によって、報知可能状態と非報知状態とが、遊技者の操作手段への操作によって選択されることになるので、例えば、遊技者は、高頻度状態が終了するか否かではなく特定遊技状態に制御されるか否かという本来の興味に集中したい場合には報知可能状態を選択し、高頻度状態中に実行される可変表示の回数を確認して遊技を行うことができるなど、遊技者の嗜好に応じて、報知可能状態と非報知状態を選択できるので、高頻度状態に制御可能な可変表示の回数が固定でない場合であっても、遊技への興趣を向上させることができる。

【0216】

特に、報知可能状態は、高頻度状態に制御されている間に実行される毎回の可変表示において、高頻度状態に制御されることが可能な可変表示の残り回数を報知することによって上限回数を報知することで（このように、上限回数を報知するとは、高頻度状態に制御されることが可能な可変表示の残り回数を報知するなど、高頻度状態に制御される可変表示のうちの最後の可変表示が分かるような報知を行うことを含む概念である。）、遊技者は、高頻度状態中に実行される可変表示の回数を確認して遊技を行うことができる。なお、上限回数は、そのまま上限回数として、例えば、高頻度状態に制御されることが開始されるタイミングなどにおいて報知されてもよい。

20

【0217】

報知可能状態は、高頻度状態の上限回数を遊技者が推測し易い報知（上記報知と同様、高頻度状態に制御される可変表示のうちの最後の可変表示を遊技者が推測しやすい報知を含む概念である。）を行う第1の状態であればよい。つまり、報知可能状態は、上記実施形態のように上限回数をそのまま報知する状態の他、上限回数を直接報知しないで示唆する状態（上限回数を示唆するとは、上記報知と同様、高頻度状態に制御されることが可能な可変表示の残り回数を示唆するなど、高頻度状態に制御される可変表示のうちの最後の可変表示を示唆することを含む概念である。示唆するとは、例えば、おおよその上限回数を把握させることをいう。）であってもよい。一方で、非報知状態とは、報知可能状態よりも、高頻度状態の上限回数や残り回数を遊技者が推測しにくい第2の状態であればよい。

30

【0218】

例えば、報知可能状態が、上記実施の形態のように、上限回数をそのまま報知する状態である場合、非報知状態は、前記上限回数を示唆する状態であってもよい。例えば、非報知状態は、少なくとも所定回数分の可変表示において高頻度状態が続くことを、高頻度状態に制御されている間の所定の可変表示において報知することによって、前記上限回数を示唆する状態であってもよい。これによって、非報知状態では、上限回数（上記高頻度状態に制御されることが可能な可変表示の残り回数）を推測し難くなっている。

40

【0219】

例えば、時短回数非報知モードが選択された場合に、演出制御用CPU120は、このような報知を実行するか否かを、例えば、エンディング演出時などに、乱数値を用いて決定し（実行するか否かの決定割合は、例えば、50%ずつ）、さらに、残時短回数がいくつ（複数回であってもよい。）のときに、このような報知を行うかを決定し、演出制御用CPU120は、決定した残時短回数のときに実行される可変表示において、このような

50

報知を行う。報知される前記の所定回数は、例えば、予め用意されており、そのときの残時短回数よりも少ない所定回数を選択される。

【 0 2 2 0 】

例えば、上限時短回数が 3 2 回で、時短回数非報知モードが選択された場合、最初の可変表示で、残時短回数が 1 0 回以上であること報知することで、これから実行される少なくとも 1 0 回分の可変表示において時短状態が続くことを報知する。これによって、時短状態に制御される可変表示の回数が補償されるので、遊技者は大当り遊技状態に制御されるか否かなどに集中でき、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 2 1 】

上記報知可能状態は、上限回数を遊技者に報知可能であればよく、上限回数決定手段が決定した上限回数を遊技者に報知する報知状態（上記実施形態の時短回数報知モードのように上限回数をそのまま報知する状態）の他、例えば、上限回数（時短状態に制御されている間に実行される残りの可変表示の回数）を少なめに報知し、その後正しい残りの可変表示の回数を報知することで、上限回数を報知する状態であってもよい。この場合、例えば、正しい残りの可変表示の回数を報知する前に、特定遊技状態になることなどによって高頻度状態が終了してしまった場合には、正しい残りの可変表示の回数を報知出来ないが、上限回数をそのまま報知可能ではある。

【 0 2 2 2 】

例えば、時短回数報知モードが選択された場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、上限時短回数（特に、残時短回数）を少なめに報知するか否かを、例えば、エンディング演出時などに、乱数値を用いて決定する（実行するか否かの決定割合は、例えば、5 0 % ずつ）。いくつ少なめにするか（例えば、1 0 回分）と、どのタイミングで少なめの報知を行うか（例えば、最初の可変表示）と、どの段階で正しい残時短回数を報知するか（少なめに報知する残時短回数が「 0 」であるときに実行される可変表示）は、予め設定されているものとする（これらは、乱数値などで決定してもよい）。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、上限時短回数が、少なめに報知する回数以下である場合には、この報知を行わないようにするとよい。例えば、1 0 回少なめに報知する場合、上限時短回数が 1 0 回以下である場合には、この報知を行わない。少なめに報知する上限時短回数が負の値又は「 0 」になってしまうからである。

【 0 2 2 3 】

例えば、上限時短回数が 3 2 回で、時短回数報知モードが選択された場合、最初の可変表示で、残時短回数が 2 1 回（上限時短回数 - 1 0 回 - 1 回）であると報知することで、上限時短回数を少なめに報知し、2 2 回目の可変表示時（残時短回数は、0 回になっている。）に、残時短回数を 1 0 回加える演出を行う。これによって、遊技者は、時短状態に制御される可変表示の回数が途中で増えたように感じ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 2 4 】

また、例えば、非報知状態が、上記実施の形態のように上限回数や残り回数を報知しない状態である場合、報知可能状態は、上限回数を示唆する状態であってもよい。例えば、報知可能状態は、前記で説明したように、上限回数（時短状態に制御されている間に実行される残りの可変表示の回数）を少なめに報知することで、上限回数を示唆する状態であってもよい。このような場合であっても、非報知状態では、上限回数を報知可能状態よりも推測し難くなっている。また、報知可能状態は、例えば、上記で説明した非報知状態と同様に、少なくとも所定回数分の可変表示において高頻度状態が続くことを、高頻度状態に制御されている間の所定の可変表示において報知することによって、上限回数を示唆する状態であってもよい。

【 0 2 2 5 】

上記上限回数の報知や示唆などは、回数によるものの他、画像表示装置 5 の表示領域内の画像（例えば、背景画像の色）などを上限回数に応じて変化させるものや、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（残時短回数又は残確変回数だけ点滅させる点滅動作）などによって、行われてもよい。上記上

10

20

30

40

50

限回数の報知や示唆などの具体的態様は、どのようなものであってもよい。

【0226】

そして、この実施形態では、上記の構成によって、パチンコ遊技機1は、特定遊技状態に制御するか否かを可変表示の表示結果の導出表示前に決定する事前決定手段（ここでは、CPU103）と、特定遊技状態が終了した後において可変表示の実行回数が所定回数（ここでは、確変状態に制御される期間に実行可能な可変表示の予め設定されている最大回数（例えば、32回）又は次の特定表示結果が導出表示されるまでの可変表示の回数）に達するまで事前決定手段が特定遊技状態に制御すると決定する割合が通常状態よりも高い特別遊技状態（ここでは、確変状態）に制御する特別遊技状態制御手段（ここで、CPU103）と、を備えることになる。

10

【0227】

この実施形態では、上記の構成によって、特定遊技状態が終了した後に高頻度状態に加えて特別遊技状態にも制御される期間があり、高頻度状態への遊技者の興味が向上し、遊技への興味が向上する。

【0228】

特に、上限回数決定手段が決定した上限回数が所定の回数以下であることによって少ない場合には、早期に高頻度状態が終了してしまい、遊技者は落胆してしまうが、前記の所定回数が、上限回数決定手段が決定可能な上限回数（予め定められた複数の上限回数）の少なくとも一部の上限回数よりも多い回数とすることで、高頻度状態が終了した後であっても、特別遊技状態が継続するので、遊技者は安心感を得られ、遊技の興味が向上する。さらに、非報知状態に制御されているときには、高頻度状態が続くかをまず遊技者に注目させ、高頻度状態が終了したあとには特別遊技状態のもと、可変表示結果が特定表示結果に再度なるかを注目させられることが出来、段階的に遊技を楽しませることができ、遊技の興味が向上する。

20

【0229】

また、この実施の形態では、報知可能状態、非報知状態のいずれであっても、特別遊技状態に制御されていることは報知される。このような構成によって、この実施の形態では、遊技者は現在特別遊技状態に制御されているかを把握できるとともに、高頻度状態については報知可能状態、非報知状態のいずれかを遊技者の好みに応じて選択できるので、遊技の選択肢が増え、遊技の興味が向上する。なお、この実施の形態では、前記の報知は、高頻度状態と同様に、特別遊技状態に制御されることが可能な可変表示の残り回数（上記では、残確変回数や上限確変回数）の報知などによって行われている。

30

【0230】

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、上記実施の形態などについて様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。以下に上記実施の形態の変形例を例示するが、各変形例は適宜組み合わせることができる。

【0231】

上記実施の形態では、時短状態（高ベース）中に大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態後の上限時短回数は100回となるようになっていた。初回大当たりからの遊技の流れを説明すると、通常状態においては、遊技球は基本的に普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口するので、初回の大当たりは第1特図での大当たりとなる。この場合、大当たり遊技状態の終了後、10回～32回の時短状態（有利状態）に制御される（図6（A）参照）。この時短状態では、普通可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞しやすくなる。この時短状態中に大当たりとなった場合、大当たり遊技状態の終了後、初回の大当たりのときよりも有利な回数である100回の時短状態（特別有利状態）に制御される（図6（A）、（B）参照）。従って、大当たり遊技状態の終了後の10回～32回の時短状態（有利状態）において、再度大当たりとならなかった場合、遊技者が落胆してしまうおそれがある。そこで、大当たり遊技状態の終了後の10回～32回の時短状態（有利状態）において、再度大当たりな

40

50

らなかった場合でも、その後の特定期間内に大当たりとなった場合には、遊技者に所定の特典を付与するようにしてもよい。

【0232】

この場合は、例えば図11のステップS173の処理中などにおいて、演出制御用CPU120が図17に示す特典表示処理を実行するようにすればよい。特典表示処理は、可変表示結果が「大当たり」となったときに実行されればよい。図17に示す特典表示処理では、演出制御用CPU120は、時短状態終了後変動回数が特定回数（例えば20回など）以下であるか否かを判定する（ステップS671）。そして、時短状態終了後変動回数が特定回数より多ければ（ステップS671；No）、そのまま処理を終了し、時短状態終了後変動回数が特定回数より多ければ（ステップS671；No）、時短状態終了後変動回数が特定回数以下であれば（ステップS671；Yes）、所定の特典情報を画像表示装置5に表示する（ステップS672）。なお、時短状態終了後変動回数は、時短状態が終了してからの変動回数であって、時短状態が終了してから変動が実行されるごとにカウントされればよい。

10

【0233】

このように、時短状態が終了した後であっても、特定回数以内の変動で大当たりとなった場合には、遊技者に特典が付与されるので、時短状態において大当たりならなかった場合でも、遊技者の落胆を軽減することができる。

【0234】

なお、ステップS672において表示する特典情報は、特典画像であってもよいし、特定を入手するためのURLやバーコード情報であってもよい。なお、ステップS672では、時短状態終了後の変動回数に応じて、付与する特典の価値を異ならせてもよい。例えば、図18（A）に示すように、時短状態が終了してからの1回目～3回目の変動で大当たりとなった場合には、高価値の特典価値特典情報を表示し、時短状態が終了してからの4回目～6回目の変動で大当たりとなった場合には、中価値の特典価値特典情報を表示し、時短状態が終了してからの4回目～特定回数の変動で大当たりとなった場合には、高価値の特典価値特典情報を表示するようにしてもよい。

20

【0235】

また、ステップS671において比較される特定回数は、大当たりとなるまでの遊技の状況によって変化するようにしてもよい。例えば、図18（B）に示すように、大当たりとなるまでの変動回数（ハズレ変動の回数）に応じて、10回、15回、20回のいずれかとなるようにしてもよい。また、特定回数を変化させる条件は、特定の変動（リーチを伴う変動など）の出現回数などであってもよい。

30

【0236】

また、上記実施の形態の時短回数非報知モードにおいて、完全に残時短回数を報知し示唆演出として、変動中に味方キャラクタと敵キャラクタが戦う演出（バトル演出）を画像表示装置5において実行するようにしてもよい。このようなバトル演出では、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタに敗北する演出となったときに、時短状態が終了するものであってもよい。その演出内容は、残時短回数に応じて決定されればよい。この場合において、残時短回数を段階的に示唆するものであってもよい。例えば、残時短回数が多く残っている場合（例えば25回以上などの場合）には、図19（A）に示すように、大けがをしている敵キャラクタ（左側の画像：第1段階）を表示し、残時短回数が減ってきた場合（例えば15回～24回以上などの場合）には、図19（B）に示すように、軽度のけがをしている敵キャラクタ（左側の画像：第2段階）を表示し、残時短回数に残り少ない場合（例えば14回以下などの場合）には、図19（C）に示すように、けがをしていない敵キャラクタ（左側の画像：第2段階）を表示するようにしてもよい。時短状態の開始時（示唆演出の開始時）においては、大当たり種別や残時短回数（決定された上限時短回数）に応じて、図19（A）～（C）のいずれかの段階の敵キャラクタが表示されればよい。このようにすることで、時短状態の開始時において示唆演出における開始段階によって上

40

50

限時短回数を示唆することができる。

【0237】

また、時短回数報知モードにおいても、残時短回数を示唆する示唆演出を実行するようにしてもよい。この場合、残時短回数に合わせてバトル演出といった示唆演出が実行されるので、示唆演出の興趣が向上する。

【0238】

上記実施の形態では、大当たり遊技状態において得られる出玉（実質のラウンド数）の相違によって、大当たり種別が区別され、その相違点によって大当たり遊技状態終了後の時間状態の最低保障回数が異なっていた。これに限定されず、大当たり種別が他の相違点によって区別されてもよい。例えば、図20（A）に示すように、特別図柄の可変表示結果が「7」である場合を第1大当たりとし、特別図柄の可変表示結果が「5」である場合を第2大当たりとし、特別図柄の可変表示結果が「3」である場合を第3大当たりとして、特別図柄の可変表示結果（大当たり図柄）の相違点によって大当たり種別を区別し、その相違点によって大当たり遊技状態終了後の時間状態の最低保障回数が異なるようにしてもよい。この場合、画像表示装置5に表示される大当たり組合せも、第1大当たりである場合「7」の数字の組合せとし、第2大当たりである場合「7」以外の奇数の数字の組合せとし、第3大当たりである場合偶数の数字の組合せとしてもよい。また、特別図柄の可変表示結果は同じで飾り図柄のみ異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が大当たり時の表示結果に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0239】

また、図20（B）に示すように、大当たり遊技状態中の演出が演出Aである場合を第1大当たりとし、大当たり遊技状態中の演出が演出Bである場合を第2大当たりとし、大当たり遊技状態中の演出が演出Cである場合を第3大当たりとして、大当たり遊技状態中の演出の相違点によって大当たり種別を区別し、その相違点によって大当たり遊技状態終了後の時間状態の最低保障回数が異なるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が大当たり遊技状態中の演出内容に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0240】

また、大入賞口を複数設けて、開放する大入賞口の違いによって大当たり種別を区別してもよいし、実際にラウンド数の異なる複数種類の大当たり種別を設けてもよい。

【0241】

上記実施の形態や変形例では、低ベース時に大当たりとなった場合の上限時短回数の最高回数は32回であって一定であったが、大当たり種別に応じて上限時短回数の最高回数も異ならせるようにしてもよい。例えば、大当たり種別が第1大当たりである場合には、上限時短回数は20回～40回のうちいずれかとなり、大当たり種別が第2大当たりである場合には、上限時短回数は15回～36回のうちいずれかとなり、大当たり種別が第3大当たりである場合には、上限時短回数は10回～32回のうちいずれかとなるようにしてもよい。このようにすることで、大当たり種別によって上限時短回数の最高回数も変化するので、遊技者がより大当たり種別に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0242】

また、大当たり種別が第1大当たりである場合には、上限時短回数は20回～32回のうちいずれかとなり、大当たり種別が第2大当たりである場合には、上限時短回数は15回～36回のうちいずれかとなり、大当たり種別が第3大当たりである場合には、上限時短回数は10回～40回のうちいずれかとなるようにしてもよい。このようにすることで、上限時短回数の最低保障回数が多い大当たり種別では、最高回数は少なくなるが、上限時短回数の最低保障回数が少ない大当たり種別では、最高回数が増える可能性があるようにすることができ、大当たり種別によって上限時短回数に幅を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【0243】

図9、図20に示した時短回数は一例であり、大当たり種別に応じて、上限時短回数の最低保障回数が決まっていれば図9、図20に示した時短回数に限定されない。

【0244】

また、時短回数報知モードと時短回数非報知モードとのいずれかを選択させるタイミングは、エンディング演出時でもよいし、上限時短回数の最低値（上記実施の形態では10回）に達するまでに実行される可変表示（例えば、1回から4回）の実行時であってもよいし、デモ画面の表示時であってもよい。時短回数報知モードと時短回数非報知モードとのいずれかを選択させるタイミングが上限時短回数の最低値に達するまでに実行される可変表示の実行時のときは、残時短回数を報知することによって、上限時短回数が報知されることになる。

【0245】

残時短回数や残確変回数は、適宜のタイミング（例えば、当り開始指定コマンド送信時や、大当り遊技状態終了コマンド送信時など）で制御コマンドを用いてCPU103から演出制御用CPU120に伝送すればよく、ステップS534やステップS536の処理は、大当り遊技状態の終了時や、エンディング時に実行してもよい。特に、これら処理を複数回行うことによって、電断でRAM122のデータが消えたときの対策が図られる。また、残時短回数や残確変回数を知らせるコマンドをCPU103から演出制御用CPU120に可変表示ごとに送信するようにし、演出制御用CPU120はコマンド送信ごとに残時短回数や残確変回数を設定しなおしてもよい。

【0246】

また、上記では、最後の長期開放ラウンド遊技の開始を最終長期開放ラウンド通知コマンドの送信によってCPU103から演出制御用CPU120に通知することで、演出制御用CPU120は、最後の長期開放ラウンド遊技の開始を特定していたが、例えば、各ラウンド遊技の実行において、CPU103から演出制御用CPU120に伝送される、大入賞口が開放している旨、及び、現在のラウンド数などを通知する大入賞口開放中通知コマンドを用いて、最後の長期開放ラウンド遊技の開始を特定してもよい。この場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンド（大当り種別が指定されるコマンドが含まれる場合がある。）で指定される大当り種別によって、大当りが10Rであるか、10R（実質7R）であるか、10R（実質4R）であるかが特定されるので、大入賞口開放中通知コマンドによって通知されるラウンド数から現在が最後の長期開放ラウンド遊技の開始時（又は開始中）であるかを特定できる。演出制御用CPU120は、現在が最後の長期開放ラウンド遊技の開始時（又は開始中）である場合に、モード選択処理を実行するようにすればよい。大入賞口開放中通知コマンドや当り開始指定コマンドは、通常の制御において伝送されることがあり、前記構成によれば、最終長期開放ラウンド通知コマンドといった専用のコマンドを用いずとも、演出制御用CPU120は、モード選択処理を実行出来る。

【0247】

また、毎回の可変表示において転落抽選を行ってもよい。転落抽選とは、時短状態を終了させるか否かを所定の決定割合で決定し、時短状態を終了させると決定した場合には、時短状態を終了させることをいう。前記の所定の決定割合は、その時短状態に制御される前の大当り遊技状態時、又は、可変表示の表示結果などに応じて決定される。これらは、例えば、CPU103によって行われる。このような場合、報知可能状態や非報知状態における報知対象（又は示唆対象）は、上限時短回数の代わりに前記所定の決定割合としてもよい。このような構成によって、報知可能状態と非報知状態とが、遊技者の操作手段への操作によって選択されることになるので、例えば、遊技者は、高頻度状態が終了するかどうかではなく特定遊技状態に制御されるか否かという本来の興味に集中したい場合には報知可能状態を選択し、前記所定の決定割合を確認して遊技を行うことができるなど、遊技者の嗜好に応じて、報知可能状態と非報知状態を選択できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

【0248】

さらに、報知可能状態や非報知状態における報知対象（又は示唆対象）を、特別遊技状態としてもよい。この場合には、例えば、特別遊技状態を高頻度状態のように可変としてもよい。高頻度状態制御手段は、特別遊技状態制御手段になり、上限回数決定手段は、特

10

20

30

40

50

別遊技状態制御手段が特別遊技状態に制御可能な可変表示の上限回数（上記では、上限確変回数）を予め定められた複数の上限回数から決定する手段になる。特別遊技状態は、上記高頻度状態と同様に、転落抽選の対象であってもよい。このような場合であっても、上記同様、遊技者の嗜好に応じて、報知可能状態と非報知状態を選択できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

【0249】

報知可能状態や非報知状態における報知対象（又は示唆対象）は、例えば、遊技機が所定の状態に制御される期間（可変表示の回数によって表されることもある。）であればよい。例えば、所定の状態は、所謂ミッションモードなどのような演出モードであってもよい。ミッションモードとは、予め定められた所定期間をクリア期限とする指令（ミッション）を提示した後（提示される指令は、例えば、予め用意された複数種類の指令の中から、事前決定手段の決定結果などに基づいて選択される。）、前記所定期限内にその指令をクリアした状態になると（例えば、指令が、特定の飾り図柄を導出表示させるというもので、事前決定手段の決定に基づいて、所定期間内に前記特定の飾り図柄が導出表示された場合）、特定遊技状態に制御されることが確定する（又は可能性が向上する）といった演出をいう。例えば、この場合、前記所定期間を高頻度状態のように可変としてもよい。高頻度状態制御手段は、事前決定手段の決定結果に基づいて所定の状態に制御する（ミッションモードの演出を実行する）所定状態制御手段になり、上限回数決定手段は、所定状態制御手段が所定の状態に制御可能な上限期間を予め定められた複数の上限期間から決定する上限期間決定手段になる。このような場合であっても、上記同様、遊技者の嗜好に応じて、報知可能状態と非報知状態を選択できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

【0250】

特殊演出、リーチ演出などは、可動部材60を用いたものであってもよい。

【0251】

報知可能状態と非報知可能状態との選択は、上記操作ボタンの押圧操作の他、他の操作によって選択されるものであってもよい。例えば、操作部30がレバーなどを備える場合には、レバーの傾動によって、指の画像902aの指示先を変更する等して、報知可能状態と非報知可能状態とのいずれかの選択を遊技者に行わせてもよい。また、レバーの傾動によって、指の画像902aの指示先を変更させ、その後、操作ボタンの押圧操作によって、報知可能状態と非報知可能状態とのいずれかを選択を確定させるようにしてもよい。報知可能状態と非報知可能状態とのいずれかを選択するための、遊技者による所定の操作を検出する構成は、レバーや操作ボタンに限定されず、例えば回動操作が可能なジョグダイヤルであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の指示入力行為を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による指示入力を検出できるようにしてもよい。このような指示入力も、操作の一例とする。このように、遊技者による所定の操作を検出する構成は、遊技者による所定の指示入力行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。

【0252】

上記実施の形態のパチンコ遊技機1は、報知可能状態と非報知可能状態を遊技者が選択可能に構成されていたが、大当り遊技状態終了後は、必ず非報知可能状態に制御されるようにしてもよい。

【0253】

これらの他にも、パチンコ遊技機1といった遊技機の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、所定の入賞装置に進入した遊技球の個数に対応して異なる遊技価値を付与するための遊技制御または演出制御を含めた各種の制御内容などは、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。

【0254】

パチンコ遊技機1は、遊技者に賞球となる遊技球が払い出され、払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であってもよいし、遊技に使用するための得点が付与されて、この得点を使用してパチンコ遊技機1の内部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る遊技機であってもよい。すなわち、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する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機において、所定の遊技に用いられる得点が0でないときに、この得点を使用して遊技機内に封入された遊技媒体を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技媒体の打ち込みに応じて得点が減算され、遊技領域に設けられた入賞領域を遊技媒体が通過（進入）することに応じて得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。こうした遊技機は、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の記録情報を読み出す遊技用記録媒体処理手段を備えてもよい。

10

【0255】

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といった遊技機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。

20

【0256】

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。

30

【0257】

上記実施の形態では、低ベース時に、第1特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合、大当たり遊技状態の後の上限時短回数は、大当たり種別が第1大当たりである場合には、20回～32回のいずれかとなり、大当たり種別が第2大当たりである場合には、15回～32回のいずれかとなり、大当たり種別が第3大当たりである場合には、10回～32回のいずれかとなる（図6（A）参照）。このように、この実施の形態では、低ベース時に、第1特図の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になった場合、大当たり種別に応じて、時短状態に制御される最低保証回数が異なるようになっている。遊技者は、低ベース時に第1特図の可変表示結果が「大当たり」で、第1大当たりになった場合、最低限20回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識でき、第2大当たりになった場合、最低限15回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識でき、第3大当たりになった場合、最低限10回の変動が実行されるまで時短状態が継続することを認識できる。大当たり種別によって時短状態の最低保障期間が認識できるので、遊技者は安心して遊技ができるようになる。特に、この実施の形態では、大当たり遊技状態の有利度合い（実質のラウンド数、得られる出玉）に応じて、時短状態の最低保障期間が認識できるので、遊技者が大当たり遊技状態の有利度合いに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

40

【0258】

このように、第2特図の可変表示が実行されやすい時短状態（高ベース時）において、可変表示結果が「大当たり」となった場合には、上限時短回数が100回となり通常状態において可変表示結果が「大当たり」となった場合よりも上限時短回数が有利となる。この実

50

施の形態では、通常状態（低ベース時）の大当たり種別によって、時短状態の最低保障回数が異なるので、大当たり種別によって、上限時短回数が100回の時短状態（特別有利状態）に制御される難易度が異なるので、遊技の興趣が向上する。

【0259】

また、上記実施の形態では、時短回数報知モードと、時短回数非報知モードとが用意され、遊技者によってそのいずれかが選択されることになる。遊技者は、例えば、時短回数報知モードを選択することで、時短状態において実行される可変表示の回数を確認しながら、大当たり遊技状態に制御されるか否かという本来の興味に集中できるなど、遊技者の嗜好に応じて、時短回数報知モードと時短回数非報知モードとを選択できるので、遊技への興趣を向上させることができる。

10

【符号の説明】

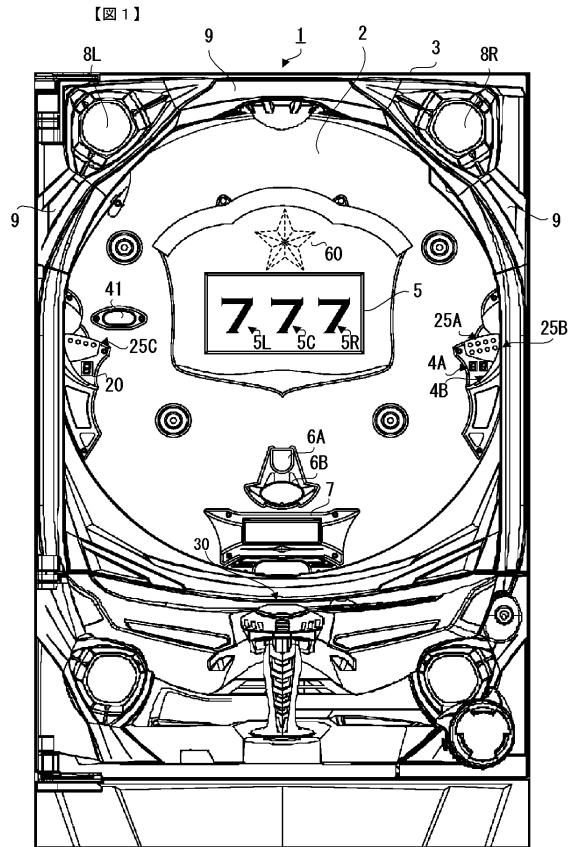
【0260】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

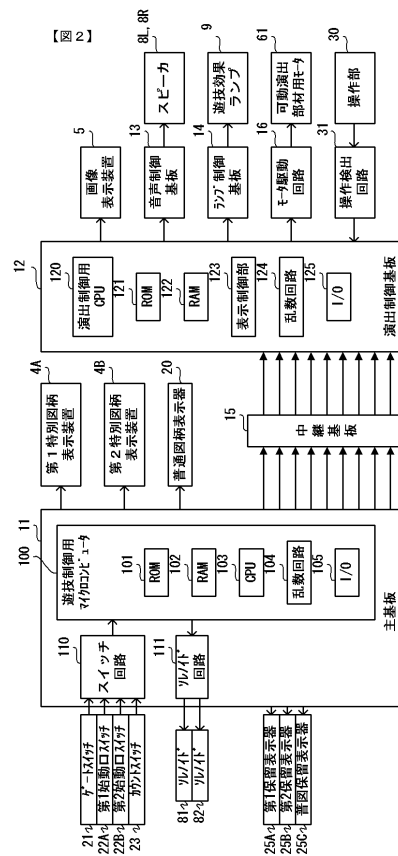
20

30

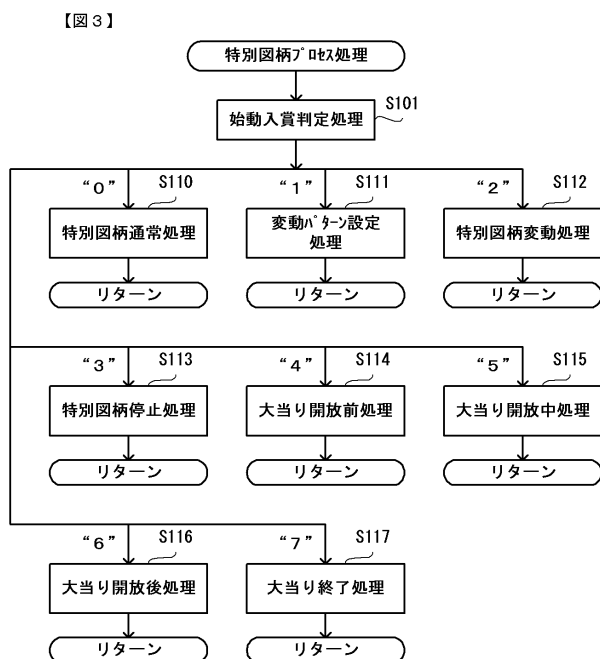
【 図 1 】



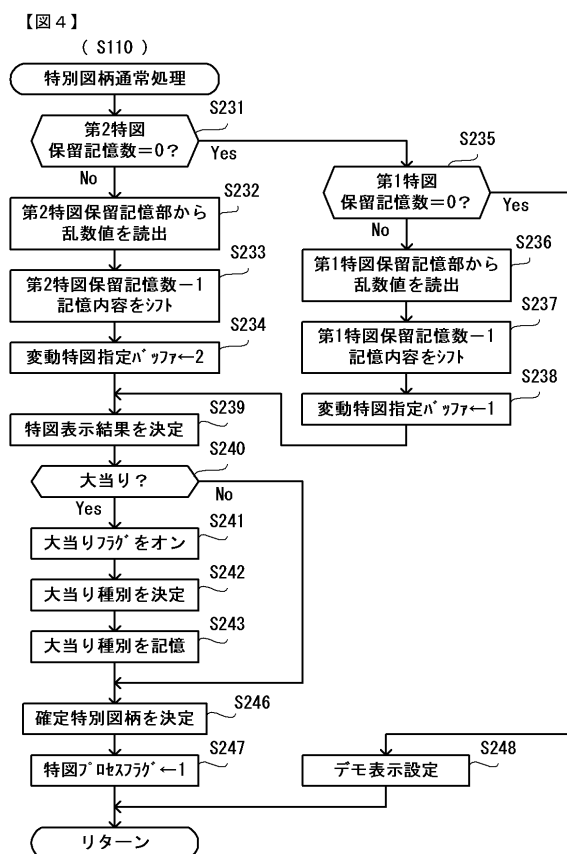
【 図 2 】



【圖 3】



【 図 4 】



【図5】

【図5】

特図表示結果の決定例 (S239)

変動特図	確変制御	特図表示結果	決定割合
第1特図 及び 第2特図	無	大当たり	1/345
		ハズレ	344/345
	有	大当たり	10/345
		ハズレ	335/345

【図6】

【図6】

(A) 大当たり種別の決定例 (S242)
(第1特図、確変回数は32回)

大当たり種別	ラウンド数	時短回数		決定割合
		低ベース時	高ベース時	
第1大当たり	10R	20～32回	100回	33%
第2大当たり	10R(実質7R)	15～32回		33%
第3大当たり	10R(実質4R)	10～32回		34%

(B) 大当たり種別の決定例 (S242)
(第2特図、確変回数は32回)

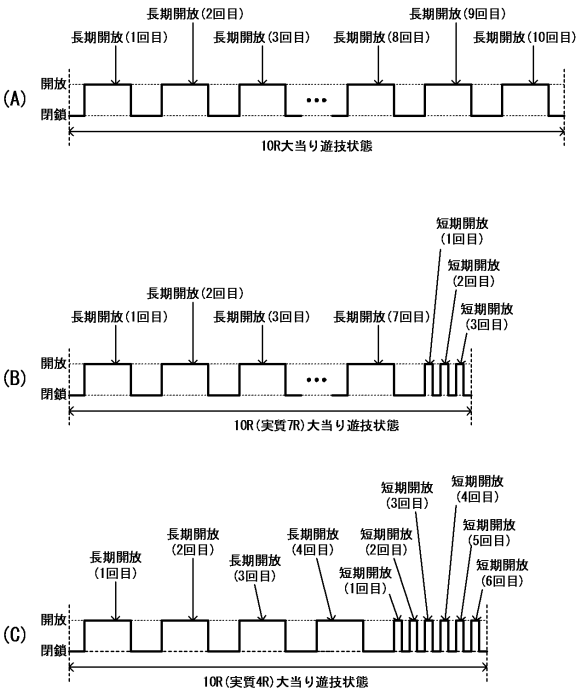
大当たり種別	ラウンド数	時短回数	決定割合
第1大当たり	10R	100回	50%
第3大当たり	10R(実質7R)		50%

(C) 低ベース時の上限時短回数の決定例 (S242)

大当たり種別	時短回数	決定割合
第1大当たり	20～29	各5%
	30,31	各10%
	32	30%
第2大当たり	15～24	各5%
	25～29	各6%
	30,31	各5%
	32	10%
第3大当たり	10～24	各4%
	25～29	各5%
	30,31	各8%
	32	9%

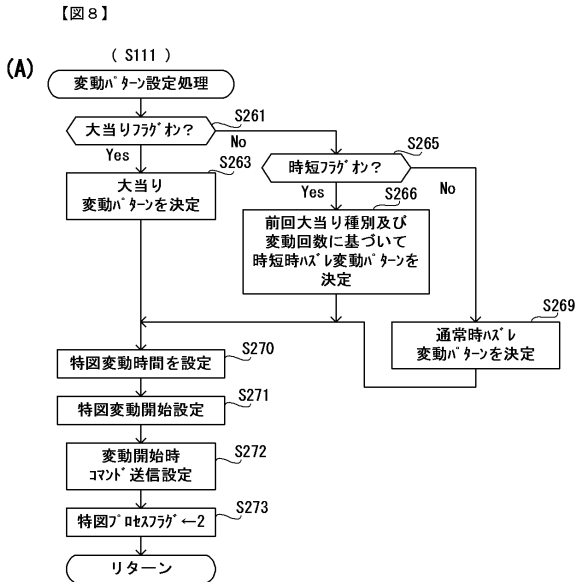
【図7】

【図7】



【図8】

【図8】



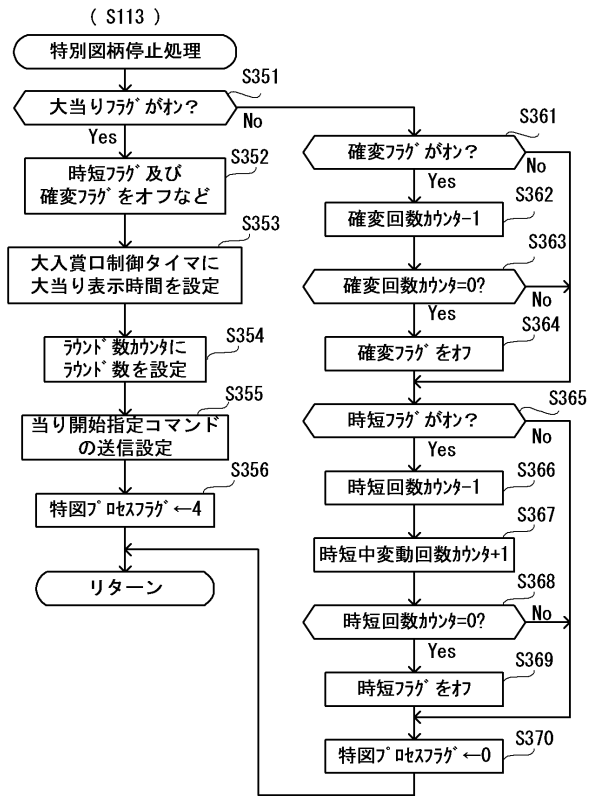
時短時ハズレ変動パターンの決定例(S266)

(B)

大当たり種別	時短中変動回数	変動パターン	演出内容
第1大当たり	1～19回	時短用変動パターンA	時短維持告知
第2大当たり	1～14回		
第3大当たり	1～9回	時短用変動パターンB	時短転落示唆
第1大当たり	20～32回		
第2大当たり	15～32回		
第3大当たり	10～32回		

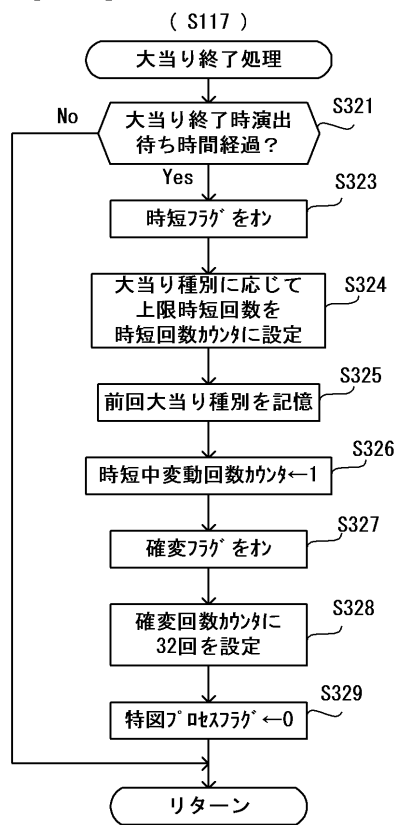
【図 9】

【図 9】



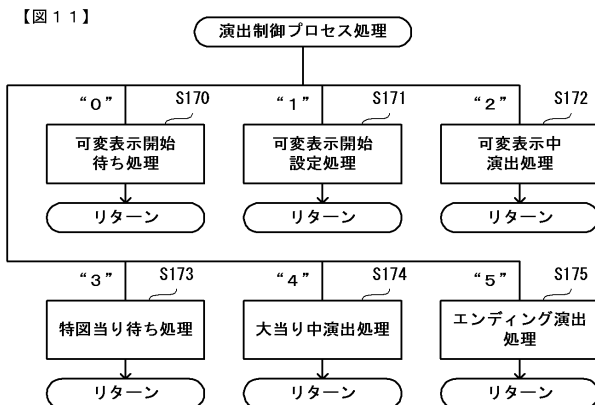
【図 10】

【図 10】



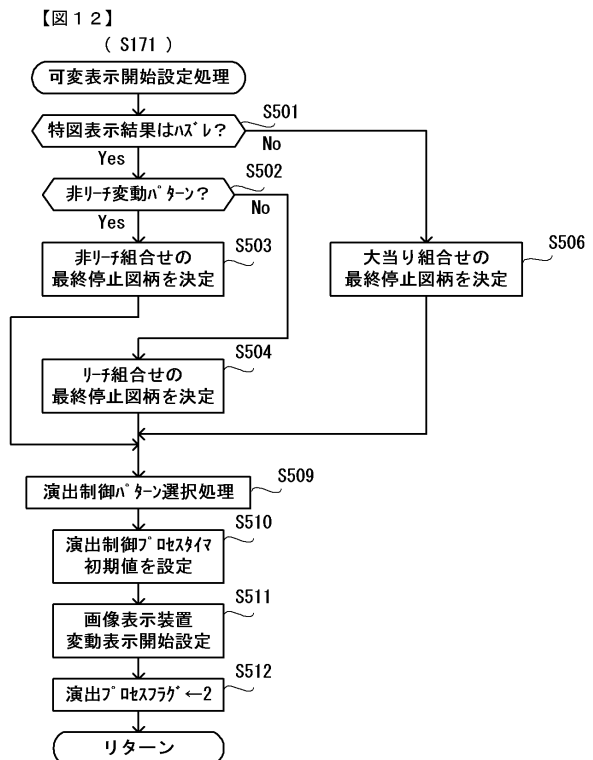
【図 11】

【図 11】



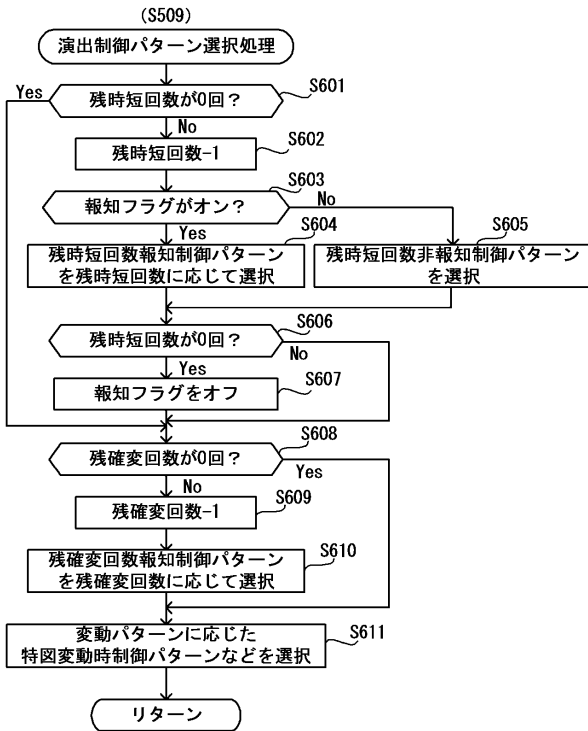
【図 12】

【図 12】



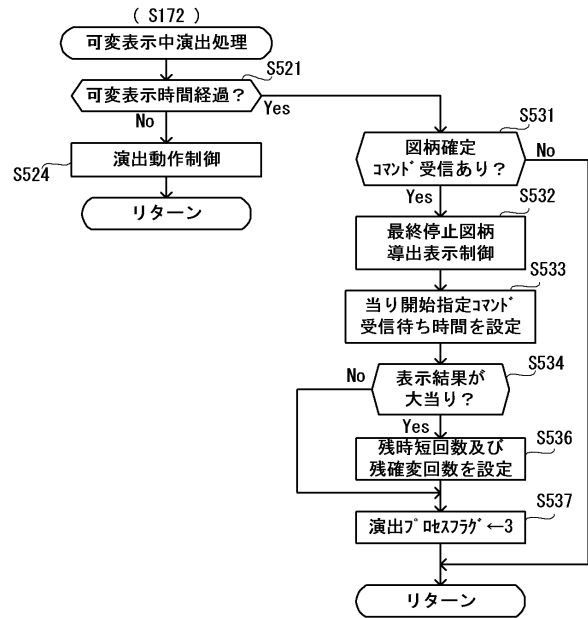
【図 13】

【図 13】



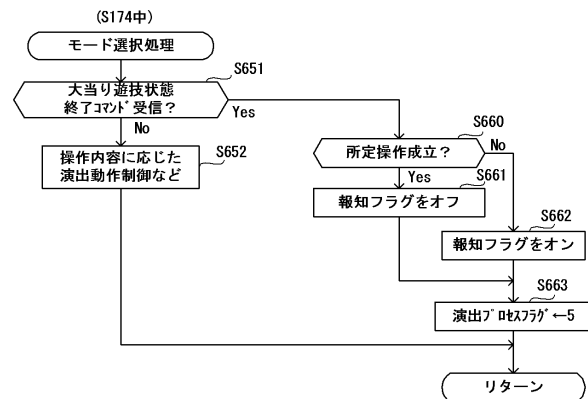
【図 14】

【図 14】



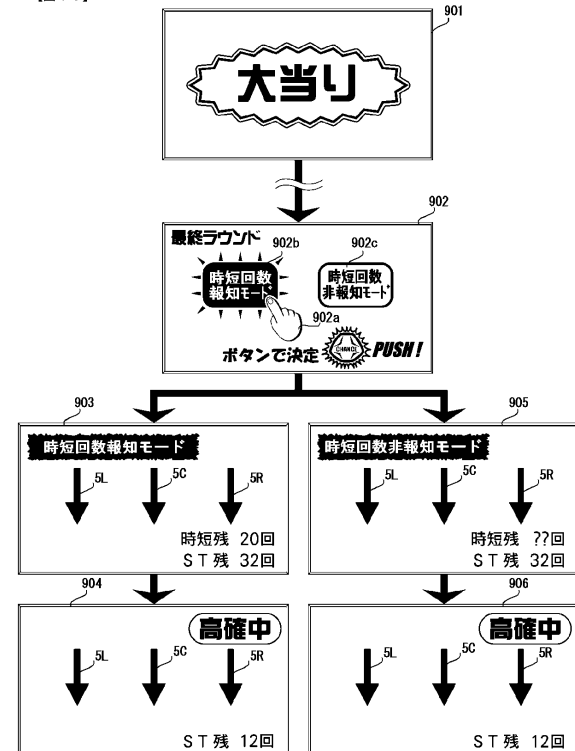
【図 15】

【図 15】

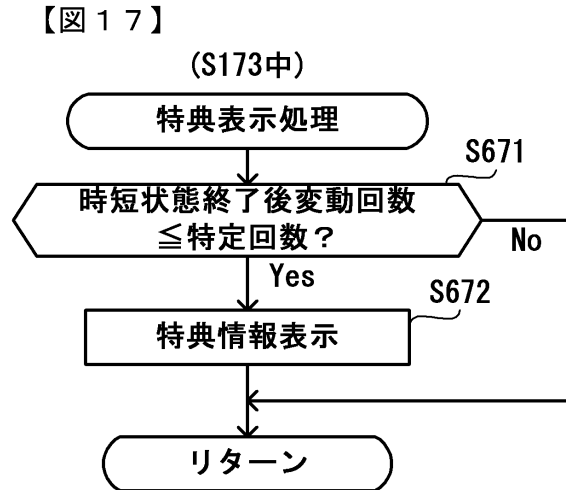


【図 16】

【図 16】



【図 17】



【図 18】

【図 18】

(A) 表示される特典情報の価値

時短状態終了後 の変動回数	特典価値
1～3	高
4～6	中
7～特定回数	低

(B) 特定回数の設定例

大当り前の変動回数	特定回数
1～500	10
501～1000	15
10001以上	20

【図 19】

【図 19】



【図 20】

【図 20】

(A)

大当り種別	大当り図柄		時短回数		決定割合
	特図	飾り図柄	低ベース時	高ベース時	
第1大当り	7	7	20～32回	100回	33%
第2大当り	5	7以外の奇数	15～32回		33%
第3大当り	3	偶数	10～32回		34%

(B)

大当り種別	大当り中演出	時短回数		決定割合
		低ベース時	高ベース時	
第1大当り	演出A	20～32回	100回	33%
第2大当り	演出B	15～32回		33%
第3大当り	演出C	10～32回		34%

フロントページの続き

- (72)発明者 真弓 広太郎
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 佐藤 慧
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

審査官 福田 知喜

- (56)参考文献 特開２００８－０６１７５１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０８０００１（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０４０４５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０６３９４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２２０６７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２１３９９９（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 63 F 7 / 02