

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4932312号

(P4932312)

(45) 発行日 平成24年5月16日(2012.5.16)

(24) 登録日 平成24年2月24日(2012.2.24)

(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 147 頁)

(21) 出願番号	特願2006-117708 (P2006-117708)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成18年4月21日(2006.4.21)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2007-289236 (P2007-289236A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成19年11月8日(2007.11.8)	(74) 代理人	100128923
審査請求日	平成21年4月11日(2009.4.11)		弁理士 納谷 洋弘
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	栗谷 信行
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	増薦 稔

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】

所定の判定条件が成立したことに基づいて抽選を行う抽選手段と、
 該抽選手段の抽選結果に基づき、少なくとも所定の図柄情報が変動表示される表示手段と、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、遊技者に有利な利益付与状態を導出する利益付与手段と、

遊技状態を、通常状態または該通常状態よりも遊技者に有利な態様で前記抽選が行われる特別状態に制御可能な遊技状態制御手段とを備えた遊技機において、

複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、

前記所定の判定条件の成立に基づき、演出態様を移行するか否かを判定する演出態様移行判定手段と、

該演出態様移行判定手段により前記演出態様を移行する判定がなされたときに、前記演出態様記憶手段に記憶された前記演出態様を所定の順序で選択する演出態様選択制御手段と、

該演出態様選択制御手段により選択された演出態様を前記表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、

遊技者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、

該生体情報取得手段にて取得される前記生体情報と過去に取得された生体情報とに基づき、遊技者の同一性を判断する同一性判断手段と、

10

20

該同一性判断手段にて判断される遊技者の同一性に基づき、同一の遊技者による遊技継続状況を判断する遊技継続状況判断手段と、

前記生体情報取得手段にて取得される前記生体情報に基づき、遊技者を予め定められた範疇に分類する遊技者分類手段と、

該遊技者分類手段にて分類された範疇に対応する前記演出態様を固有演出態様として決定する固有演出態様決定手段と、

該固有演出態様決定手段にて決定された前記固有演出態様を、遊技者固有の演出態様である旨を遊技者に認識させるべく報知する固有演出態様報知手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別状態に制御されているものの当該特別状態に制御されていることを判別することが困難な場合に前記抽選が行われる秘匿特別状態に制御する秘匿特別状態制御手段を有し、

10

前記演出態様表示制御手段は、

前記演出態様を表示制御する場合、前記遊技継続状況判断手段による前記遊技継続状況に応じて、前記表示手段に前記演出態様に対応する特別態様の表示制御を行い、

前記演出態様移行判定手段は、

前記特別状態に制御されているものの当該特別状態に制御されていることを判別することが困難な場合に前記抽選が行われる秘匿特別状態では、遊技状態が前記通常状態に制御されているときよりも高い割合で、遊技者固有の演出態様である旨が当該遊技者に認識された前記固有演出態様を継続する判定を行う

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技球が入賞可能な始動口をさらに備え、

前記抽選手段は、

前記所定の判定条件としての、前記始動口に遊技球が入賞したことにもとづいて、前記利益付与状態の導出にかかる抽選を行う

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技状態制御手段は、

前記特別遊技状態に制御するに際して、前記通常状態よりも高い確率で前記利益付与状態が導出されるように前記抽選が行われる遊技状態に制御する

30

請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えばパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて抽選を行い、当該抽選結果に従い、大当り遊技状態に制御することにより、遊技者に利益を付与する遊技機がある。この種の遊技機には、例えば大当り遊技状態の終了後などに、遊技者に有利な遊技状態（通常状態とは異なる特別状態）に制御するものがある。また、このような遊技機の中には、遊技状態が特別状態にあることを遊技者に報知するものもある。

40

【0003】

ところが、遊技状態の報知態様が遊技者毎に一律のものになると、例えば他の遊技者による遊技を覗き見ること等により、報知態様と遊技状態との対応関係が分かってしまい、いざ遊技を行おうとした場合に新鮮味に欠ける等、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがある。

【0004】

ところで、近年、遊技者の識別情報を取得し、遊技者毎の遊技履歴を記憶することで、

50

遊技者毎に差別化したメッセージを出力するシステムが考案されている（特許文献１参照）。このシステムによれば、上記遊技状態の報知態様を、遊技者毎に相違するものにできるというメリットがある。

【特許文献１】特開２００３－２５１０４７号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上記システムでは、カード等の記録媒体から遊技者毎の情報を取得している。そのため、遊技者は、カード発行のための情報登録という登録作業を予め強いられることになる。また、ホールへはカードを携帯していく必要がある。さらに、遊技の開始にあたって、カードをカード挿入口に挿入するといった手間も発生する。これらのことから、上記システムでは、遊技者に対して、煩わしさを感じさせてしまうおそれがある。その結果、遊技の興趣を低下させてしまうことが懸念される。

【０００６】

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技の興趣の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、所定の判定条件が成立したことに基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段の抽選結果に基づき、少なくとも所定の図柄情報が変動表示される変動表示手段と、前記抽選手段による抽選結果に基づき、遊技者に有利な利益付与状態を導出する利益付与手段と、遊技状態を、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な特別状態制御手段とを備えた遊技機において、複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、前記所定の判定条件の成立に基づき、演出態様を移行するか否かを判定する演出態様移行判定手段と、該演出態様移行判定手段により前記演出態様を移行する判定がなされたときに、前記演出態様記憶手段に記憶された前記演出態様を所定の順序で選択する演出態様選択制御手段と、該演出態様選択制御手段により選択された演出態様を前記変動表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、遊技者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、該生体情報取得手段にて取得される前記生体情報と過去に取得された生体情報とに基づき、遊技者の同一性を判断する同一性判断手段と、該同一性判断手段にて判断される遊技者の同一性に基づき、同一の遊技者による遊技継続状況を判断する遊技継続状況判断手段と、前記生体情報取得手段にて取得される前記生体情報に基づき、遊技者を予め定められた範疇に分類する遊技者分類手段と、該遊技者分類手段にて分類された範疇に対応する前記演出態様を固有演出態様として決定する固有演出態様決定手段と、該固有演出態様決定手段にて決定された前記固有演出態様を遊技者に認識させるべく報知する固有演出態様報知手段とを備え、前記演出態様表示制御手段は、前記演出態様を表示制御する場合、前記遊技継続状況判断手段による前記遊技継続状況に応じて、前記変動表示手段に前記演出態様に対応する特別態様の表示制御を行い、前記演出態様移行判定手段は、前記演出態様表示制御手段が前記演出態様として前記固有演出態様を表示制御した後の前記図柄情報の変動表示にて、前記特別状態制御手段により遊技状態が前記特別状態に制御されているときは、遊技状態が前記通常状態に制御されているときよりも高い割合で、前記固有演出態様を継続する判定を行うことを特徴とする。

【０００８】

本発明の遊技機では、演出態様表示制御手段が演出態様として固有演出態様を表示制御した後の図柄情報の変動表示にて、特別状態制御手段により遊技状態が特別状態に制御されているときは、遊技状態が通常状態に制御されているときよりも高い割合で、固有演出態様を継続する判定が行われる。これにより、例えば遊技開始時に報知された固有演出態様の継続によって、遊技状態が特別状態にあることを推測することができる。しかも、固有演出態様の継続によって遊技状態を示唆することにより、即座には遊技状態の判別が困難であっても継続した遊技において特別状態であることを推測することができるため、特

10

20

30

40

50

別状態に対する期待感を持続させることができる。

【0009】

ここで特に、固有演出態様は、遊技者固有の演出態様であり、遊技者の生体情報に基づいて決定される。生体情報は、例えば遊技者の指紋、顔、虹彩、音声（声紋）などとして取得される。したがって、遊技者の識別情報を記憶したカードなどの記録媒体を必要としない。

【0010】

また、本発明の遊技機では、演出態様を表示制御する場合、遊技継続状況に応じて、変動表示手段に演出態様に対応する特別態様の表示制御を行う。例えば、複数の演出態様として四季の移ろいに対応した背景画像を表示制御する場合、遊技が継続されるにつれて背景画像に大当たり確率や信頼度といった有益情報等を付加する表示制御を行うという具合である。これにより、遊技を継続することによって所定の情報が得られるため、遊技者がすぐに台を代えてしまうという事態を抑制することができる。そして、上述したように固有演出態様の継続によって遊技状態が示唆される構成と相俟って、遊技者の期待感を持続させることが可能となる。

【0011】

ただし、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合、同一遊技者による遊技にもかかわらず、遊技が継続しているものとの判断が行われないと、例えば有益情報を表示させるために、また一から遊技を行わなければならない。この点、本発明の遊技機では、生体情報から遊技者の同一性が判断されて、同一の遊技者による遊技継続状況が判断される。したがって、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合にも、遊技の継続が判断されることになり、遊技機を離れる前の遊技が継続しているものとして、特別態様の表示制御が行われる。つまり、生体情報を取得して遊技者の同一性を判断することにより、遊技者に対して従来のような煩わしさを感じさせることなく、遊技者に適切なサービスを提供することができるのである。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図1乃至図2を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図1は、パチンコ機を示す正面図である。図2は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【0014】

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ機1は、外枠2、本体枠3、遊技盤4、前面枠5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面一側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠3は、前枠体8、遊技盤装着枠9、及び機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前側に形成された前枠体8は、外枠2前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、本実施形態では、パチンコ機1の正面を視認する視線方向を前側（前面側）とし、これとは反対側（例えば、前枠体8に対する本体枠3側）を後側（背面側）とする。

【0015】

また、本体枠3は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠9が背面側に機構装着枠10がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠3は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

【0016】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 9 a が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部（図示しない）が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面（前面）の左側部には係合突部 9 a と対応する係止穴 4 e（図 4 参照）が上下に 2 つ形成され、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 4 c が上下に 2 つ形成されている。係合フック 4 c は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

【 0 0 1 7 】

さらに、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 9 b が形成され、遊技盤装着枠 9 の左下部には係止フック 9 b と対応する付勢ロック部（図示しない）が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には付勢ロック部が係止フック 9 b を下方に付勢して係止する。なお、付勢ロック部によって係止フック 9 b を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【 0 0 1 8 】

また、遊技盤 4 の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール 1 1 が設けられている。また、遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の一側寄りには、下部スピーカ 1 4 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 1 5 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 1 6 が装着されている。下前面部材 1 6 前面のほぼ中央には、下皿 1 7 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 1 8 が設けられている。

【 0 0 1 9 】

また、図 2 に示すように、本体枠 3（前枠体 8）のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 1 9 が装着されている。施錠装置 1 9 は、外枠 2 に設けられた閉止具 2 0 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 2 1 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 2 2 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 2 3 とを備えている。

【 0 0 2 0 】

しかして、シリンダー錠 2 4 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 及び下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出して配置されている。

【 0 0 2 1 】

なお、本実施例では、時計回り方向に鍵を回動操作することで外枠 2 に対して本体枠 3 が解錠され、反時計回り方向に鍵を解錠操作することで本体枠 3 に対して前面枠 5 が解錠される。このように、回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠 3 又は前面枠 5 のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置 1 9 は、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときに、鍵以外の外部操作によって本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されないように本体枠施錠フック 2 1 をロックするロック機構をさらに備えている。しかして、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときには、ロック機構により本体枠施錠フック 2 1 がロックされる。また、本体枠施錠フック 2 1 よりも外枠 2 と本体枠 3（前面枠 8）との間隙に近い側（図 2 において右側方）にリブが突設形成され、当該リブにより本体枠施錠フック 2 1 が外枠 2 と本体枠 3（前面枠 8）との間隙から針金等を差し込んで直接本体枠施錠フック 2 1 を操作しようとしてもリブに当接する。従って、外枠 2 と本体枠 3（前面枠 3）との間隙から針金等により本体枠 3 を不正に解錠する不正行為を防止するこ

とができる。

【 0 0 2 2 】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 2 5 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 2 6、上皿 2 8、及び指紋センサ 1 8 a を備えて構成されている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 2 6 のほぼ中央には、後述する遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 3 0 が形成されている。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられ、該窓枠 3 1 には、透明板 3 2 が装着されている。

10

【 0 0 2 3 】

なお、本実施例では、遊技盤 4 の下方にシリンダー錠 2 4 を配置し、遊技盤 4 の右方に配置された施錠装置 1 9 を薄型化することで、遊技盤 4 に形成された遊技領域 1 2 の面積を従来よりも拡大することができ、遊技者の視認に対する興趣を高めることができる。また、遊技領域 1 2 を拡大することで、遊技領域 1 2 の中央部分に後述する球誘導装飾体 6 6 が配置されても、該球誘導装飾体 6 6 の下方に配置された可変入賞装置に遊技球を誘導し難いとの印象を与えることがない。また、遊技領域 1 2 の拡大に合わせて前面枠 8 の開口窓 3 0 も拡大され、該前面枠 8 の剛性が低下することとなるが、上皿 2 8 を一体的に構成する前面枠 8 とすることで、前面枠 8 の剛性の低下を抑制している。

【 0 0 2 4 】

20

扉本体フレーム 2 6 の前側には、開口窓 3 0 の周囲において、下部に上皿 2 8 が前面枠 8 と一体的に設けられ、左右両側部に枠ランプ 2 7 が、上部に上部スピーカ 2 9 が装着されている。また、上皿 2 8 の左片側寄りには、指紋センサ 1 8 a が配設されている。なお、枠ランプ 2 7 は、後述する液晶表示器 5 0 (図柄表示手段、画像表示手段) にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、上部スピーカ 2 9 及び上述した下部スピーカ 1 4 は、液晶表示器 5 0 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、液晶表示器 5 0 にて実行される演出に同期して枠ランプ 2 7 の点灯・消灯制御、上部スピーカ 2 9 及び下部スピーカ 1 4 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、上部スピーカ 2 9 及び下部スピーカ 1 4 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

30

【 0 0 2 5 】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 1 4 0 と、球タンク 1 4 0 と払出装置 1 0 9 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 1 4 1 と、が配置されている。なお、タンクレール 1 4 1 によって球タンク 1 4 0 と接続される払出装置 1 0 9 は、ユニット状に形成され、タンクレール 1 4 1 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号に基づいて所定個数の遊技球を払い出す。

40

【 0 0 2 6 】

また、タンクレール 1 4 1 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 1 4 2 が設けられている。なお、基板保護カバー 1 4 2 は、タンクレール 1 4 1 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 1 4 2 は、パチンコ機 1 の背面側に張り出しており、その下方に主制御基板 2 0 1 が配置されている。また、主制御基板 2 0 1 の遊技盤 4 背面側にはサブ統合基板 2 1 1 (図 7 参照) が配置されている。しかして、主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 の上方がパチンコ機 1 の背面側に張り出した基板保護カバー 1 4 2 によって覆われ、タンクレール 1 4 1 から落下した球によって主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 が損傷するのを防止している。

50

【 0 0 2 7 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射装置 2 3 5 が取り付けられている。この発射装置 2 3 5 は、発射レール 1 5 に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 1 8 と関連付けられている。また、発射装置 2 3 5 の右側方には、払出基板 2 0 5 が設けられている。払出基板 2 0 5 は、主制御基板 2 0 1 からの遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信したことに基づいて払出装置 2 0 9 を駆動制御する。

【 0 0 2 8 】

図 4 は、遊技盤 4 を単独で示している。遊技盤 4 は、その前面（盤面）にて遊技領域 1 2 を形成し、この遊技領域 1 2 内で遊技球を流下させながら遊技を進行させる役割を担う。通常、パチンコ遊技機 1 における遊技は、遊技領域 1 2 内で遊技球が各種入賞口に入賞することにもとづいて内部判定（大当たり判定）が行われたり、あるいは賞球の払い出しが行われたりしながら進行する。

10

【 0 0 2 9 】

遊技盤 4 は矩形状に成型された遊技板 4 a を有しており、遊技板 4 a の表面に円形状の遊技領域 1 2 が形成されている。また遊技板 4 a は、その前面が図示しないセル板を貼着することで装飾されており、さらに遊技領域 1 2 を取り囲む上下左右および四隅はパネル装飾体 4 d によって装飾されている。パネル装飾体 4 d は装飾としての機能の他に、上記の案内レール 1 1 や係合フック 4 c 等を支持する機能をも有している。またパネル装飾体 4 d の左側縁部には、遊技盤装着枠 9 の係合突部 9 a を係止させるため上下 2 つの係止穴 4 e が形成されている。

20

【 0 0 3 0 】

遊技領域 1 2 には、遊技の進行に必要な各種構成要素の他に、演出用の各種構成要素が配置されている。すなわち、遊技領域 1 2 には多数の傷害釘や風車（図示しない）が適宜の配列で設置されており、発射された遊技球は傷害釘や風車等に誘導されながら遊技領域 1 2 内を流下する。また遊技領域 1 2 の中央部分から上半分には、ひととき大きく目を引く球誘導装飾体 6 6 が配置されている。球誘導装飾体 6 6 は遊技板 4 a の表面（盤面）から前面側に突出して配置されており、その上縁部および左右側縁部に沿って遊技球を案内することで、遊技球の流下方向に変化を与えることができる。なお、球誘導装飾体 6 6 についてはさらに後述する。

30

【 0 0 3 1 】

遊技領域 1 2 の下半分には、その中央に上始動口 6 8 および下始動口 7 0 が上下に並んで配置されている。本実施形態では、下始動口 7 0 に電動チューリップ式の可変入賞装置が適用されており、下始動口 7 0 には、図中に実線で示されるように 2 つの可動片 7 0 a が左右に開いた状態にあるときだけ遊技球が入賞可能となる。

【 0 0 3 2 】

また遊技領域 1 2 の下部分には、下始動口 7 0 よりも下方に大入賞口 7 2 が設置されている。本実施形態では、大入賞口 7 2 に前後開閉式の条件作動装置が適用されており、大入賞口 7 2 には、図示のように開閉部材 7 2 a が前面側へ開いた状態にあるときだけ遊技球が入賞可能となる。

40

【 0 0 3 3 】

その他、遊技領域 1 2 の下部分には、左右で一对をなすように 2 つの通過ゲート 7 4 が配置されている。また、遊技領域 1 2 の下部分には、大入賞口 7 2 の両側に 2 つずつ普通入賞口 7 6 が設置されており、これら 4 つの普通入賞口 7 6 は、遊技領域 1 2 の下縁部に沿って円弧を描くようにして配置されている。

【 0 0 3 4 】

球誘導装飾体 6 6 は全体として横長の額縁状に成型されており、その内側部分が中空となっている。前面側からみて、球誘導装飾体 6 6 の内側部分は演出領域（画像の表示や可動体の動作等の演出が行われる領域）として構成されており、球誘導装飾体 6 6 は演出領域の周囲を装飾するように配置されている。なお、演出領域や表示装置（液晶表示ユニッ

50

ト)、可動体等については後述する。

【0035】

球誘導装飾体66には、全体としてパチンコ遊技機1の機種ないしそのゲームコンセプトに基づくデザインが施されている。本実施形態のパチンコ遊技機1では、ある有名な女性歌手をイメージキャラクターとしたゲームコンセプトが採用されており、球誘導装飾体66に施された造形には、その女性歌手自身の持つ流麗で豪華なイメージや、その持ち唄(各種の歌謡ヒット曲、恋愛歌)の持つ繊細なイメージを表現したデザインコンセプトが反映されている。

【0036】

具体的には、先ず球誘導装飾体66の上縁部に目をやると、その中央位置に宝石状の頂部装飾体66aが配置されている。この頂部装飾体66aは、多面体カットが施された紫水晶(アメジスト)を象ったものであり、その周囲には宝石を支える金台を象った上部装飾体66bが配置されている。上部装飾体66bには微細な立体紋様が形成されており、その表面には光沢のあるクロムめっきが施されている。このため上部装飾体66bは、その微細な造形と金属的な光沢によって、宝石としての頂部装飾体66aを視覚的に引き立てている。

【0037】

また球誘導装飾体66の左右の両側縁部には、左右で対をなすようにサイド装飾体66cが配置されている。これらサイド装飾体66cは架空動物(中国古代の瑞鳥)である「鳳凰」を象ったものであり、これら左右のサイド装飾体66cは、まさに「鳳凰」がこれから上空へ向かって飛翔しようとする姿を躍動的に表現したものとなっている。左右のサイド装飾体66cの表面には金めっき加工が施されており、その金色の光沢が視覚的に豪華で神秘的な雰囲気を出している。

【0038】

球誘導装飾体66の内縁(内周部分)には、上縁部から左右の内縁部および下縁部にかけて長く延びた内縁装飾体66dが配置されている。これら内縁装飾体66dは、中央位置の上部装飾体66bの両側から左右の斜め下方に延びた後、奥側へ湾曲するようにして成形されており、そして左右の内縁部の上端位置から下端位置を通り、さらに下縁部まで延びている。図4ではサイド装飾体66cの背後に隠れているが、内縁装飾体66dは左右の内縁部にて保護板120の前面に近接した位置を下方に延び、そして、下方に向かうにつれてサイド装飾体66cの後方から前方へせり出してくるように湾曲している。さらに左右の内縁装飾体66dは、サイド装飾体66cの下端(「鳳凰」の尾の先端に相当する部分)の近傍から下縁部の前面側に露出し、そのまま下縁部の前面を中央付近まで延びている。これら左右の内縁装飾体66dもまた、上部装飾体66bと同様にクロムめっき加工が施されており、このため左右の内縁装飾体66dには上部装飾体66bとの視覚的な一体感が生じ、遊技者からは、あたかも上部装飾体66bと左右の内縁装飾体66dが一続きに成形されているかのように視認される。

【0039】

また球誘導装飾体66の下縁部には、その内縁に沿って下部装飾体67が設置されている。この下部装飾体67は、球誘導装飾体66の下縁部と保護板120との間を塞ぐようにして配置されている。下部装飾体67には、全体として周縁装飾部材122(図5参照)とデザイン上の統一感がある造形が施されているほか、その中央付近には左右で対をなす羽根状の装飾部が形成されている。なお、下部装飾体67の表面にもクロムメッキ加工が施されている。

【0040】

一方、球誘導装飾体66の上縁部には、上部装飾体66bを中心として左右に広がる上縁装飾体66eが配置されている。この上縁装飾体66eは正面からみて横に並んだ2つ山形状をなしており、また全体としてある程度の奥行き(厚み)を有している。上縁装飾体66eの前面には、宝石を配列したような微細な立体的造形が施されており、その表面には全体的に金めっき加工が施されている。このため、上部装飾体66bおよび内縁装飾

10

20

30

40

50

体 6 6 d の金属的な光沢と、隣接する上縁装飾体 6 6 e の金色の光沢とがきらびやかなコントラストをなし、そこには視覚的な高級感やゴージャスな雰囲気醸し出されている。

【 0 0 4 1 】

発光領域 6 4 a , 6 4 b は、中央の上部装飾体 6 6 b を中心として左右対称の位置に配列されている。このうち、上位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 a は、パチンコ遊技機 1 において特別図柄を表示するものとして機能する。特別図柄は、パチンコ遊技機 1 において特別図柄判定（大当たり判定）が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。すなわち、パチンコ遊技機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で上始動口 6 8 または下始動口 7 0 への入賞があると、それを契機に 4 つの発光領域 6 7 a がいろいろなパターンや発光色で点滅動作を開始し、これにより特別図柄の変動状態が表示される。このような特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから判定の結果が出ること）を認識することができる。この後、ある程度の時間が経過すると発光領域 6 4 a の点滅動作が停止し、そのときの判定結果（当落結果）を表示する態様で特別図柄が停止表示される。特別図柄の停止表示の態様について、簡易な例では 4 つの発光領域 6 4 a が全て同色で点灯していれば当選（大当たり）を表し、4 つの発光領域 6 4 a のいずれか 1 つでも点灯色が違っているか、もしくは消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。

【 0 0 4 2 】

反対に、下位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 b は、パチンコ遊技機 1 において保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら 4 つの発光領域 6 4 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって特別図柄の始動記憶数（1 ~ 4 の保留球数）を表すことができる。具体的には、遊技中に上始動口 6 8 または下始動口 7 0 への入賞があると、これを契機として特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で特別図柄が変動表示中であれば、最も左に位置する発光領域 6 4 b が発光（点灯）して始動記憶数（保留球数）が 1 であることが表示される。一方、始動条件が記憶されている状態で、特別図柄が変動していなければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動記憶数「1」に対応する発光領域 6 4 b の発光が停止（消灯）される。なお、本実施形態では始動記憶数（保留球数）の上限が 4 であるため、上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。なお、上記の特別図柄および始動記憶数の表示は、それぞれ特別図柄・保留表示 L E D 基板 1 4 4 に実装された特別図柄表示 L E D 1 4 4 a および特図始動記憶 L E D 1 4 4 b により行われる。これら特別図柄表示 L E D 1 4 4 a および特図始動記憶 L E D 1 4 4 b については後述する。

【 0 0 4 3 】

一方、球誘導装飾体 6 6 の上縁部には、上部装飾体 6 6 b と左右のサイド装飾体 6 6 c との間をつなぐようにして左右の上隅装飾体 6 6 f が配置されている。また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、左右のサイド装飾体 6 6 c の下方にそれぞれ左右の下隅装飾体 6 6 g が配置されている。これら上隅装飾体 6 6 f および下隅装飾体 6 6 g には、「鳳凰」にちなんだ「羽衣」を想起させる立体的な造形が施されており、その波打つような形状が「鳳凰」としてのサイド装飾体 6 6 c がこれからまさに飛翔しようとする姿を視覚的に強調している。また、上隅装飾体 6 6 f および下隅装飾体 6 6 g はいずれも光透過性の半透明材料から成形されており、このうち左右の上隅装飾体 6 6 f では、後述するセンター左部上 L E D 基板 1 0 4 またはセンター右部上 L E D 基板 1 0 6 による装飾的な発光動作が行われる。また、左右の下隅装飾体 6 6 g では、後述するセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 またはセンター右部下 L E D 基板 1 1 4 による装飾的な発光動作が行われる。

【 0 0 4 4 】

上記のように、球誘導装飾体 6 6 はその装飾的な造形やめっき加工によって視覚的な面白みを発揮したり、内蔵された L E D を光源として各種の発光動作を行ったりする機能を

10

20

30

40

50

有する。この他に球誘導装飾体 6 6 は、遊技領域 1 2 内で遊技球の流下を案内し、遊技球の動きに変化を与えることで遊技に面白みを付加する機能を有している。具体的には、球誘導装飾体 6 6 の両側縁部には、その内側にワープ通路 6 6 h が形成されており、また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その上面にステージ部 6 6 i が形成されている。ワープ通路 6 6 h は球誘導装飾体 6 6 の左右両側から始まって両側縁部の内側を下り、そしてステージ部 6 6 i に通じている。さらに球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その中央位置に球放出口 6 6 j が形成されている。

【 0 0 4 5 】

ワープ通路 6 6 h は球誘導装飾体 6 6 の両側面にて開口しており、この開口を通じて内部に遊技球を受け入れ可能となっている。左右のワープ通路 6 6 h は、サイド装飾体 6 6 c の内部を僅かに中央方向に下りながら進むと、そこから奥側（後方）へ向けて折れ曲がり、そして真下方向に少し下った位置で中央方向に集まるようにして湾曲している。左右のワープ通路 6 6 h の下端はワープ出口として開口しており、開口から先はそのままステージ部 6 6 i につながっている。また各ワープ通路 6 6 h 内には、その途中に 2 つの突起部（図示しない）が段違いに形成されており、各ワープ通路 6 6 h 内を流下する遊技球は、これら突起部に衝突しながら流下速度を緩和される。そして、遊技球がワープ通路 6 6 h の出口から放出されると、その先でステージ部 6 6 i 上を転動する。

【 0 0 4 6 】

ステージ部 6 6 i は、左右のワープ通路 6 6 h の間を左右方向に長く延びており、その中央部分が僅かに盛り上がるようにして湾曲している。ステージ部 6 6 i の中央位置にはセンター窪み部（図示しない）が形成されており、このセンター窪み部は後方に向けて下り傾斜を有している。センター窪み部の奥で、下部装飾体 6 7 の中央位置に球落下穴 6 7 d が形成されており、球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、球落下穴 6 7 d から下方に延びる球放出通路（図示しない）が形成されている。球放出通路は球落下穴 6 7 d から下方に下った後に前方へ折れ曲がり、そのまま下り傾斜を有したまま前面側の球放出口 6 6 j に通じている。

【 0 0 4 7 】

左右のワープ通路 6 6 h からステージ部 6 6 i に放出された遊技球は、その上面にて左右方向に揺れながら転動する。このうち、中央のセンター窪み部に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出通路を経て、球放出口 6 6 j から下方に放出される。球放出口 6 6 j から放出された遊技球は、その真下位置にある上始動口 6 8 に向けて落下し、相当高い確率で上始動口 6 8 に入賞することができる。

【 0 0 4 8 】

これに対し、ステージ部 6 6 i の上面にて、左右いずれかの窪み部 6 7 b に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出部 6 7 f に流下し、そして放出窪み部 6 7 c を経て球誘導装飾体 6 6 より下方の遊技領域 1 2 に落下する。放出窪み部 6 7 c はある程度の幅（遊技球が左右に転動できる幅）を有していることから、その落下方向は一定しておらず、あるものは上始動口 6 8 に入賞したり、あるものは上始動口 6 8 から左右に逸れて入賞しなかったりする。

【 0 0 4 9 】

なお本実施形態では、ステージ部 6 6 i や放出部 6 7 f は、いずれも遊技板 4 a の前面より奥、つまり開口部 4 f の内側に位置している。このため、遊技球が流下する遊技領域 1 2 は遊技板 4 a の表面から開口部 4 f の内側にまで広がっており、その分だけ遊技球の流下できる範囲が前後方向に拡張され、立体的で多様な遊技球の流下態様が実現されている。また、このように遊技領域 1 2 の範囲が開口部 4 f の内側にまで拡張されていても、本実施形態では保護板 1 2 0 によって遊技板 4 a より後方への遊技球の落下や飛び込みが確実に防止されている。

【 0 0 5 0 】

可動体 1 2 4 は非作動時に左右で 4 つずつのグループに分かれ、遊技者から視認されない位置（遊技板 4 a の背後で開口部 4 f よりも下方の位置）に隠れて待機している。そし

10

20

30

40

50

て作動時に個々の可動体 1 2 4 はそれぞれ角度の異なる作動位置まで変位し、全体として扇を象るようにして配置される。なお、個々の可動体 1 2 4 の表面には「鳳凰の羽根」を象った緻密な造形が施されており、これにより球誘導装飾体 6 6 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 1 】

この状態を遊技者の視点からみると、先ず最も手前側に球誘導装飾体 6 6 の装飾面（前面）が位置し、これより少し奥の位置に遊技球が左右方向に揺れ動くステージ部 6 6 i や内縁部の装飾面が位置し、次に保護板 1 2 0 を挟んで奥の空間部内に可動体 1 2 4 が位置し、そして可動体 1 2 4 よりもさらに奥に液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面が位置することになる。したがって、遊技者が最も奥の表示画面に視線を送るとき、その手前側に空間部や可動体 1 2 4、保護板 1 2 0、球誘導装飾体 6 6 の装飾面やステージ部 6 6 i 等を視界の中に認めることとなり、これらの前後方向への重なりによって視覚的な奥行き感や立体感が強調される。

【 0 0 5 2 】

球誘導装飾体 6 6 の他に、遊技領域 1 2 の下縁部には左右で対をなすサイド装飾部材 8 2 が設置されている。4つの普通入賞口 7 6 のうち、右上および左上に位置する普通入賞口 7 6 はサイド装飾部材 8 2 と一体に形成されている。またサイド装飾部材 8 2 には、球誘導装飾体 6 6 のデザインコンセプトと統一感のあるデザインが施されている。なお本実施形態では、下始動口 7 0 を構成する可変入賞装置や、右下および左下に位置する普通入賞口 7 6 にも装飾的な造形が施されており、そのデザインには球誘導装飾体 6 6 やサイド装飾部材 8 2 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 3 】

左側のサイド装飾体 8 2 の上部には、2つの発光領域 8 2 a と4つの発光領域 8 2 b とが左右方向に配列されている。このうち、右側に並んだ2つの発光領域 8 2 a は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄を表示するものとして機能する。普通図柄は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄判定が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。また、左側に並んだ4つの発光領域 8 2 b は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄の保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら4つの発光領域 8 2 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって普通図柄の始動記憶数（1～4の保留球数）を表すことができる。なお、上記の普通図柄および始動記憶数の表示は、それぞれ普通図柄・保留表示 LED 基板 1 4 6 に実装された普通図柄表示 LED 1 4 6 a および普図始動記憶 LED 1 4 6 b により行われる。これら普通図柄表示 LED 1 4 6 a および普図始動記憶 LED 1 4 6 b については後述する。

【 0 0 5 4 】

また、右側のサイド装飾体 8 2 の上部には、2つの発光領域 8 2 c と4つの発光領域 8 2 d とが左右方向に配列されている。このうち、左側に並んだ2つの発光領域 8 2 c は、そのときいずれの発光領域 8 2 c が発光（点灯）しているかによって大当り遊技状態の種類に関する情報を表すことができる。また、右側に並んだ4つの発光領域 8 2 d は、そのときいずれの発光領域 8 2 d の組み合わせが発光（点灯）しているかによって確率変動状態中等の遊技状態に関する情報を表すことができる。なお、これら遊技状態の表示は、状態表示 LED 基板 1 4 8 に実装されたラウンド表示 LED 1 4 8 a および状態表示 LED 1 4 8 b により行われる。これらラウンド表示 LED 1 4 8 a および状態表示 LED 1 4 8 b についても後述する。

【 0 0 5 5 】

図 5 は、遊技盤 4 を構成部品に分けた状態で示している。上記のように、遊技板 4 a の前面には各種入賞口等の他に球誘導装飾体 6 6 やサイド装飾部材 8 2 等の装飾部品が取り付けられているが、遊技板 4 a には、これら装飾部品の取付位置にそれぞれ開口部 4 f、4 g が形成されている。開口部 4 f、4 g は遊技板 4 a を前後方向（厚み方向）に貫通して形成されており、このうち中央に大きく形成された開口部 4 f の開口縁形状は球誘導装飾体 6 6 の外形に対応し、また左右に対をなして形成された開口部 4 g の開口縁形状は左

右のサイド装飾部材 8 2 の外形に対応している。球誘導装飾体 6 6 および左右のサイド装飾部材 8 2 は、いずれも前面側から各開口部 4 f , 4 g に嵌め込んだ状態で遊技板 4 a に取り付けられる。

【 0 0 5 6 】

一方、遊技板 4 a の背面には大型の背面取付ユニット 1 0 0 が取り付けられている。この背面取付ユニット 1 0 0 は、遊技領域 1 2 内での演出動作に関する全ての電装品を 1 つに集合させたユニットとして構成されている。ここでいう演出動作には、例えば画像の表示や各種の発光動作、可動体の動作等が含まれる。本実施形態において、背面取付ユニット 1 0 0 は上記の球誘導装飾体 6 6 とともにパチンコ遊技機 1 の演出動作を行う構成要素である。以下、本実施形態において球誘導装飾体 6 6 と背面取付ユニット 1 0 0 とを総称して演出装置 (図中参照符号 4 0 0) と呼ぶものとする。

10

【 0 0 5 7 】

演出装置 4 0 0 を構成する球誘導装飾体 6 6 は、遊技板 4 a の前面側から開口部 4 f に嵌め込むようにして取り付けられている。これに対し、演出装置 4 0 0 のもう 1 つの構成要素である背面取付ユニット 1 0 0 は、遊技板 4 a の背面側に取り付けられた状態で 3 つの開口部 4 f , 4 g を背面側から覆うだけの大きさを有している。すなわち、背面取付ユニット 1 0 0 には、球誘導装飾体 6 6 において演出動作を行うために必要な電装品だけでなく、左右のサイド装飾部材 8 2 において演出動作 (発光) を行うために必要な電装品が装備されている。

【 0 0 5 8 】

20

背面取付ユニット 1 0 0 は大きく分けて 2 つのパーツから構成されており、具体的には上側のアップパーパーツ 1 0 0 a および下側のロワーパーツ 1 0 0 b を有する。このうちアップパーパーツ 1 0 0 a は球誘導装飾体 6 6 に対応する電装品が組み込まれた部分であり、一方のロワーパーツ 1 0 0 b は左右のサイド装飾部材 8 2 に対応する電装品が組み込まれた部分となっている。

【 0 0 5 9 】

アップパーパーツ 1 0 0 a は球誘導装飾体 6 6 の外形に合わせて横長の矩形に成型されており、その上縁部にセンター上 L E D 基板 1 0 2 が設置されているほか、左右の上隅位置にそれぞれセンター左部上 L E D 基板 1 0 4 、センター右部上 L E D 基板 1 0 6 が設置されている。またアップパーパーツ 1 0 0 a の左右の側縁部には、それぞれセンター左部中 L E D 基板 1 0 8 、センター右部中 L E D 基板 1 1 0 が設置されている。さらにアップパーパーツ 1 0 0 a の左右の下隅部には、それぞれセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 、センター右部下 L E D 基板 1 1 4 が設置されている。そしてアップパーパーツ 1 0 0 a の下縁部の中央位置には、センター下 L E D 基板 1 1 6 が設置されている。これら L E D 基板は球誘導装飾体 6 6 の背後から前方または側方に向けて光を発することで、球誘導装飾体 6 6 の発光領域を装飾的に発光させることができる。また、センター下 L E D 基板 1 1 6 には、保護板 1 2 0 の後方で上向きに光を発する L E D が実装されており、これら上向きの L E D から発せられた光は、表示画面の前面側で可動体 1 2 4 を照射する。

30

【 0 0 6 0 】

アップパーパーツ 1 0 0 a の中央位置には、透明な保護板 1 2 0 が設置されている。保護板 1 2 0 は横長の矩形状をなし、アップパーパーツ 1 0 0 a に対してその前面側から嵌め込むようにして取り付けられている。上記のセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 やセンター右部下 L E D 基板 1 1 4 、センター下 L E D 基板 1 1 6 は、アップパーパーツ 1 0 0 a 内にて保護板 1 2 0 の背面側に設置されている。また、センター左部上 L E D 基板 1 0 4 およびセンター右部上 L E D 基板 1 0 6 は、その下側の一部分が保護板 1 2 0 の背面側に位置している。

40

【 0 0 6 1 】

なお、左右側縁部に位置するセンター左部中 L E D 基板 1 0 8 およびセンター右部中 L E D 基板 1 1 0 は保護板 1 2 0 の両外側にあり、それぞれの実装面が保護板 1 2 0 に対して垂直となる姿勢でアップパーパーツ 1 0 0 a に取り付けられている。この状態で、センタ

50

ー左部中LED基板108およびセンター右部中LED基板110に実装されているLEDが互いに中央を向き合うようにして位置付けられている。また、これらLEDから発せられた光は、その一部がエッジライトとして保護板120の両側端面から保護板120の透明材料に導入され、内部を全反射しながら導かれる。このため本実施形態では、透明な保護板120が導光板としての機能をも有している。

【0062】

アップパーパーツ100aの内側には、保護板120よりも背後の位置に四角枠形状の周縁装飾部材122が設置されている。周縁装飾部材122は、保護板120の上下左右の周縁部に沿うようにして配置されており、前面側からは透明な保護板120を透過して視認可能である。

10

【0063】

またアップパーパーツ100aの下縁部には、保護板120より背後の位置に左右の可動体124が設置されている。左右の可動体124は細長い板状部材から成型されており、アップパーパーツ100aの内側には、このような板状の可動体124が左右でそれぞれ前後方向に4枚ずつ重ね合わせられた状態で収容されている。なお左右の可動体124は中央位置から左右対称に斜め下方へ垂れ下がったような姿勢を保持している。

【0064】

また、アップパーパーツ100aの下縁部には、保護板120の下方位置に可動体駆動部モータ126が設置されているほか、ギヤボックスからなる可動体駆動部128が設置されている。可動体駆動部モータ126は、可動体124を作動させる駆動源となり、また可動体駆動部128は、可動体駆動部モータ126の駆動力を各可動体124に伝達し、実際に可動体124を予め決められた態様で作動させる機能を有する。

20

【0065】

また可動体駆動部128には、可動体モータセンサ234（図9に符号のみ記載）が内蔵されている。可動体モータセンサ234は透過式のフォトスイッチからなり、この可動体モータセンサ234により、可動体駆動部モータ126の作動時における可動体124の位置を検出可能となっている。

【0066】

もう一方のロワーパーツ100bは、ちょうどアップパーパーツ100aの下側にぶら下がるようにして連結されており、その全体的な外形がアルファベットのW字形状をなしている。すなわち、ロワーパーツ100bの左右両側部分は上方へ拡開するようにして延びており、一方、左右両側部分の間をつなぐ連結部分は、その中央位置が僅かに上方へ山形に盛り上がっている。これにより、ロワーパーツ100bを全体としてみるとW字形状をなしていることがわかる。

30

【0067】

ロワーパーツ100bの左右両側部分には、それぞれサイドLED基板130が設置されている。これらサイドLED基板130は、左右のサイド装飾部材82の背後から前方に向けて光を発することで、各サイド装飾部材82の発光領域を装飾的に発光させることができる。

【0068】

本実施形態では、パチンコ遊技機1において行われる内部判定（特別図柄判定、普通図柄判定等）に関する情報が多色または単色のLEDを用いて表示されるものとなっており、そのための電装品として各種のLED基板が背面取付ユニット100に設置されている。

40

【0069】

先ずアップパーパーツ100aの上縁部には、センター上LED基板102の後方に特別図柄・保留表示LED基板144（図9に符号のみ記載）が設置されている。この特別図柄・保留表示LED基板144には、4つの特図表示LED144aおよび4つの特図始動記憶LED144bが実装されている。例えば、パチンコ遊技機1において内部的な判定（大当りを決める判定）が行われると、これら特別図柄表示LED144aや特図始動

50

記憶LED144bが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【0070】

次に、ロワーパーツ100bの左側部分には、その上部位置に普通図柄・保留表示LED基板146が設置されている。この普通図柄・保留表示LED基板146には、2つの普図表示LED146aおよび4つの普図始動記憶LED146bが実装されている。上記の大当たり判定とはべつの普通図柄判定が行われると、普図表示LED146aや普図始動記憶LED146bが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【0071】

また、ロワーパーツ100bの右側部分には、その上部位置に状態表示LED基板148が設置されている。この状態表示LED基板148には、2つのラウンド表示LED148aおよび4つの状態表示LED148bが実装されている。上記の大当たり判定で当選し、大当たりになるとラウンド表示LED148aや状態表示LED148bが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、大当たり中や確率変動中等の遊技状態に関する情報を表示するものとなっている。

【0072】

このように、本実施形態では演出装置400において各種の発光動作（装飾的な発光の他に、遊技者の利益に関わる判定情報の表示を含む）を行って遊技者の興味を高めたり、遊技者の利益に関わる情報を提供したりしているが、特に本実施形態では、遊技板4aの前面側に取り付けられる球誘導装飾体66に多数の発光領域が設けられているにもかかわらず、その発光源となるLED基板は全て遊技板4aの背面側（背面取付ユニット100）に設けられている。このため、演出装置400の動作に必要なLED基板や電気配線を全て背面取付ユニット100に収容することができ、球誘導装飾体66にはLED基板や電気配線を別に設ける必要がない。

【0073】

図6は、背面取付ユニット100を構成要素に分けた状態で示している。背面取付ユニット100には、アッパーパーツ100aの背面側に液晶表示ユニット150が組み付けられるものとなっている。液晶表示ユニット150は、表示制御基板220と液晶表示器（LCDモジュール）50とが一体化されて構成されており、表示制御基板220は、基板ボックス150aに収容された状態で液晶表示器50の背面に設置されている。また本実施形態では、基板ボックス150aの背面に放熱または冷却用のファン150bが設置されている。

【0074】

ロワーパーツ100b（連結部分）の背面側にはパネル中継端子板151が設置されている。このパネル中継端子板151には、上記の特別図柄・保留表示LED基板144や普通図柄・保留表示LED基板146、状態表示LED基板148にそれぞれ対応するハーネスが1箇所集合した状態で接続されており、各LED基板は、パネル中継端子板151を経由して主制御基板201に接続されるものとなっている。

【0075】

液晶表示ユニット150を支持するため、アッパーパーツ100aの背面側には、その下縁部に受け部100cが形成されているほか、背面側からみて左側縁部に2つの係止部100dが形成されており、さらに右側縁部には上下スライド式のロック部材100eが設置されている。またアッパーパーツ100aの背面は、平坦な受け面として形成されており、液晶表示ユニット150がアッパーパーツ100aに対して背面側から組み付けられると、その受け面に液晶表示ユニット150の表示画面がぴったり密着する関係にある。また、合わせて周縁装飾部材122の後端が液晶表示ユニット150の前面に接触し、液晶表示ユニット150を受け止める受け部材としての機能を果たす。

【0076】

図6には示されていないが、基板ボックス150aの左側縁部には2つの係止部100

10

20

30

40

50

dに対応して突起部が形成されており、液晶表示ユニット150がアップパーパーツ100aに組み付けられると、2つの係止部100dにそれぞれ突起部が入り込んだ状態で、液晶表示ユニット150がアップパーパーツ100aに係止される。また上下方向に関していえば、液晶表示ユニット150の下面はアップパーパーツ100aの受け部100cに支持され、その落下が防止されることになる。また、基板ボックス150aの右側縁部にはロック爪150cが形成されており、液晶表示ユニット150をアップパーパーツ100aの受け面に密着させた状態で上記のロック部材100eを上方へスライドさせると、ロック爪150cを介して液晶表示ユニット150がロックされ、これにより液晶表示ユニット150の後方への脱落が確実に防止される。本実施形態では、このようなロック爪150cおよびロック部材100eを用いて液晶表示ユニット150に係止することにより、背面取付ユニット100に対して液晶表示ユニット150を容易に取り付けることができる。反対に、液晶表示ユニット150を取り外す際はロック部材100eの係止を解除するだけで容易に液晶表示ユニット150の取り外しが可能となる。これにより液晶表示ユニット150の着脱が容易となり、特にパチンコ遊技機1の中でも高価な電装品である液晶表示ユニット150のリサイクルやリユースが容易となる。

10

【0077】

上記のように、背面取付ユニット100には各種LED基板をはじめ、可動体駆動部モータ126や液晶表示ユニット150等の演出動作に必要な全ての電装品が装備されているが、これら電装品につながる全ての電気配線（ハーネス類）は、背面取付ユニット100において1箇所にまとめた状態でサブ統合基板201に中継されている。すなわち、背面取付ユニット100にはランプ駆動基板156が装備されており、演出動作を目的とした全ての電装品につながる電気配線は全てランプ駆動基板156に集められ、基板上の中継回路に接続される。なおランプ駆動基板156には、サブ統合基板211に接続するためのコネクタが実装されている。

20

【0078】

ランプ駆動基板156は、開閉動作式の基板ケース158に收容された状態で背面取付ユニット100に取り付けられる。基板ケース158はアップパーパーツ100aの背面側にヒンジ158aを介して開閉式の基板ケース158が取り付けられており、このため基板ケース158は、背面取付ユニット100の背面側にて開閉可能となっている。また基板ケース158の上縁部に係止部158bが形成されており、これに対応してアップパーパーツ100aの上縁部に受け部100fが形成されている。図6に示される位置から基板ケース158をアップパーパーツ100aの背面に沿うようにして閉じると、係止部158bが受け部100fに差し込まれて係止される。これにより、基板ケース158が閉位置で係止されることになる。

30

【0079】

図6に示されているように、液晶表示ユニット150は、ランプ駆動基板156の基板ケース158を背面側へ開放させた状態で背面取付ユニット100から着脱可能となる。また、液晶表示ユニット150が組み付けられた状態で基板ケース158を閉位置に移動させると、ランプ駆動基板156は液晶表示ユニット150の背面に沿うようにして位置付けられる。なお、ここでいう「開閉」や「開放」、「閉位置」等は、いずれも本実施形態において基板ケース156の前後方向への動きを扉に見立てて表現したものである。厳密にいうと、基板ケース156そのものが何らかの開口や出入口を開閉しているわけではないが、ここでは直感的な理解を容易にするため便宜的に「開閉」等と表現している。以下の説明においても、基板ケース156や制御基板ボックス等の動きについて、扉に見立てた表現を適宜使用するものとする。

40

【0080】

図7は、遊技盤4の背面側における背面取付ユニット100の着脱を示している。図示のように、主制御基板ボックス201aとともにサブ統合基板ボックス211aを遊技板4aの後方へ回動させた状態では、後述する下裏誘導部材160の中央部分が大きく後方へ開放されている。したがって、この状態で背面取付ユニット100は単独で遊技板4a

50

に対して容易に着脱可能となっている。

【 0 0 8 1 】

背面取付ユニット 1 0 0 とは別に遊技板 4 a の背面には、その下縁部の位置に下裏誘導部材 1 6 0 が設置されている。下裏誘導部材 1 6 0 は遊技板 4 a の幅寸法より僅かに短い横幅を有しており、その両側端部に形成された 4 本の挿入部 1 6 0 c が遊技板 4 a に差し込まれた状態で背面側からねじ止めにより固定されている。下裏誘導部材 1 6 0 には、全ての入賞口に入賞した遊技球を誘導するための全入賞球誘導通路 1 6 0 a が形成されており、この全入賞球誘導通路 1 6 0 a には、上記の上始動口 6 8、下始動口 7 0、大入賞口 7 2、普通入賞口 7 6 に入賞した遊技球が落下して回収されるものとなっている。図 7 には詳しく示されていないが、全入賞球誘導通路 1 6 0 a は遊技板 4 a の背面に沿って幅方向に長く延びており、そして下裏誘導部材 1 6 0 の下端位置で下方に開放されている。なお、全入賞球誘導通路 1 6 0 a から下方に放出された遊技球は本体枠 3 に形成されている入賞球回収経路を通り、その後、球放出部（図 3 中、払出基板 2 0 5 の直ぐ下方に位置する）から島設備の回収経路に向けて放出される。

10

【 0 0 8 2 】

上記のように遊技盤 4 の背面側には、主制御基板 2 0 1 とともにサブ統合基板 2 1 1 が設置されているが、これら主制御基板 2 0 1 およびサブ統合基板 2 1 1 は、いずれも対応する主制御基板ボックス 2 0 1 a またはサブ統合基板ボックス 2 1 1 a に収容されている。このうち主制御基板ボックス 2 0 1 a は、背面側からみて左側縁部が上下 2 箇所のヒンジ部 8 0 c（図 7 には上方 1 箇所のみ示されている）を介してサブ統合基板ボックス 2 1 1 a の背面側に回動自在に支持されている。

20

【 0 0 8 3 】

一方のサブ統合基板ボックス 2 1 1 a は、背面側からみて左側縁部が上下 2 箇所のヒンジ部 1 6 2 b を介して下裏誘導部材 1 6 0 に支持されている。このためサブ統合基板ボックス 2 1 1 a を後方へ開放すると、これと一緒に主制御基板ボックス 2 0 1 a が開放される。本実施形態では、サブ統合基板ボックス 2 1 1 a の右側縁部に係止部 1 6 2 c が形成されており、一方、下裏誘導部材 1 6 0 には係止部 1 6 2 c に対応する受け部 1 6 0 b が形成されている。このためサブ統合基板ボックス 2 1 1 a を遊技板 4 a の背面に向けて押し込むと、係止部 1 6 2 c が受け部 1 6 0 b に係止され、サブ統合基板ボックス 2 1 1 a が取付位置で固定される。また主制御基板ボックス 2 0 1 a の右側縁部にも係止部 8 0 d が形成されており、この係止部 8 0 d は、サブ統合基板ボックス 2 1 1 a の係止部 1 6 2 c に係止される。したがって、係止部 8 0 d の係止を解除することで、主制御基板ボックス 2 0 1 a がサブ統合基板ボックス 2 1 1 a に対して単独で開閉可能となっている。

30

【 0 0 8 4 】

下裏誘導部材 1 6 0 の下部には、左右の 2 箇所に突出部 1 6 0 d、1 6 0 e が形成されている。これら突出部 1 6 0 d、1 6 0 e は遊技板 4 a の後方へ向けて突出しており、このうち一方（図 7 でみて左側）の突出部 1 6 0 d は、サブ統合基板ボックス 2 1 1 a のヒンジ部 1 6 2 b を受ける部材として利用されている。本実施形態では、遊技盤 4 を単独で台上や床上に置いたとき、2 箇所の突出部 1 6 0 d、1 6 0 e が遊技盤 4 の後方で支えとなり、その後方への転倒を防止することができる。これにより、ホールでの盤替え作業時において、遊技盤 4 を台上や床上に仮置きしておく際の安定性が増し、作業性を向上することができる。なお、このとき突出部 1 6 0 d、1 6 0 e と合わせてサブ統合基板ボックス 2 1 2 a や主制御基板ボックス 2 0 1 a を支えに利用してもよい。

40

【 0 0 8 5 】

図 8 は、遊技板 4 a に取り付けられる各種構成要素の配置関係を示している。球誘導装飾体 6 6 は、遊技板 4 a の前面側から開口部 4 f に嵌め込まれた状態で遊技板 4 a の背面側にまで突出している。これにより遊技者は、遊技板 4 a の前面から奥行き D だけ入り込んだ位置まで球誘導装飾体 6 6 の立体的な装飾形状を視認することができるので、そこに視覚的な奥行きを感じることができる。

【 0 0 8 6 】

50

一方、背面取付ユニット１００は遊技板４aの背面に取り付けられているが、球誘導装飾体６６が遊技板４aの背面側に突出している分、上記の保護板１２０は遊技板４aの背面よりも後方に位置している。なお本実施形態では、背面取付ユニット１００が取り付けられた状態で、保護板１２０の前面がちょうど球誘導装飾体６６の後端面に接触するか、もしくは極めて近接する構造となっており、この位置で保護板１２０は遊技領域１２内から後方への遊技球の落下を防止し、その背後にある可動体１２４や液晶表示ユニット１５０を保護している。

【００８７】

また保護板１２０は、遊技板４aの後方で開口部４fの開口面積よりも大きい範囲に広がっているため、保護板１２０による開口部４fから後方への遊技球の飛び込み防止がより一層確実となる。

10

【００８８】

保護板１２０の前面側では、開口部４fの周囲が各種の装飾体（内縁装飾体６６d、下部装飾体６７等）によって縁取られており、一方、保護板１２０の後方では、周縁装飾部材１２２によって液晶表示ユニット１５０の表示画面が縁取りされているが、前後でこれら縁取りの大きさを比較すると、保護板１２０の前面側の縁取りに比較して、その後方の周縁装飾部材１２２による表示画面の縁取りの方が大きくなっている。このため、保護板１２０の後方で液晶表示ユニット１５０の表示画面サイズを開口部４fの開口面積よりも大きく確保することができ、それだけ迫力のある演出表示が可能となるし、表示画面の奥行き感が強調される。

20

【００８９】

また液晶表示ユニット１５０は、保護板１２０の後方に間隔Ｓだけ離れた位置に設けられており、このため保護板１２０と液晶表示ユニット１５０の表示画面との間には、前後方向に厚み（間隔Ｓ）を有した空間部が形成されている。上記の可動体１２４はこの空間部内に配置されており、図示のように作動時の位置に変位した状態で、可動体１２４は液晶表示ユニット１５０の表示画面を部分的に覆っている。

【００９０】

図９は、パチンコ機１の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機１の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機１の背面側に設置されており、通常、本体枠３の施錠を解除した上で本体枠３を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機１には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板（ＣＲ機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

30

【００９１】

主基板グループは、主制御基板２０１と払出基板２０５とから構成されている。主制御基板２０１は、中央演算装置としてのＣＰＵ２０２をはじめ、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ２０３や読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ２０４等を備えている。このうちＣＰＵ２０２は、ＲＯＭ２０３に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機１で行われる各種遊技を制御する。またＣＰＵ２０２は、周辺基板グループや払出基板２０５に送信するコマンド（演出コマンド、払出コマンド等）を作成する。また、ＲＡＭ２０４には、主制御基板２０１で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

40

【００９２】

なお、主制御基板２０１には、始動口スイッチ６８a、７０b、ゲートスイッチ７４b、カウントスイッチ７２a、普通入賞口スイッチ７６a等が接続されており、主制御基板２０１には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。なお、始動口スイッチ６８a、７０bを除く全ての電装品（ゲートスイッチ７４b、カウントスイッチ７２a、普通入

50

賞口スイッチ 76 a、ソレノイド 71 a、73 a、特別図柄表示 LED 144 a、特図始動記憶 LED 144 b、普通図柄表示 LED 146 a、普図始動記憶 LED 146 b、ラウンド表示 LED 148 a、状態表示 LED 148 b) はパネル中継端子板 151 を介して主制御基板 201 に接続されている。

【0093】

具体的には、ゲートスイッチ 74 b は遊技領域 12 内の通過ゲート 74 に対応して設置されており、遊技球が流下する過程で通過ゲート 74 を通過すると、その通過がゲートスイッチ 74 b により検出され、そして検出信号がパネル中継端子板 151 を介して主制御基板 201 に入力される。また、始動口スイッチ 68 a は上始動口 68 に対応して設置されており、また始動口スイッチ 70 a は、下始動口 70 に対応して設置されている。したがって、遊技球が上始動口 68 または下始動口 70 に入賞すると、対応する始動口スイッチ 68 a、70 b から主制御基板 201 に検出信号が直接入力される。またカウントスイッチ 72 a は大入賞口 72 に対応して設置されており、大当り遊技中に大入賞口 72 に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ 72 a からパネル中継端子板 151 を介して主制御基板 201 に検出信号が入力される。そして、普通入賞口スイッチ 76 a は普通入賞口 76 に対応して配置されており、遊技球が普通入賞口 76 に入賞すると、普通入賞口スイッチ 76 a からパネル中継端子板 151 を介して、主制御基板 201 に検出信号が入力される。

【0094】

そして、CPU 202 は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。すなわち CPU 202 は、入力された検出信号に基づいてソレノイド 71 a、73 a、特別図柄表示 LED 144 a、特図始動記憶 LED 144 b、普通図柄表示 LED 146 a、普図始動記憶 LED 146 b、ラウンド表示 LED 148 a、状態表示 LED 148 b 等に対し、パネル中継端子板 151 を介してそれぞれの駆動信号を出力する。さらに CPU 202 は、入賞に応じた遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを払出基板 205 に対して出力する。

【0095】

払出基板 205 もまた、中央演算装置としての払出 CPU 206 をはじめ読み出し専用メモリとしての払出 ROM 207 や読み書き可能メモリとしての払出 RAM 208 等を備えている。なお、上述した始動口スイッチ 68 a、70 b やカウントスイッチ 72 a、普通入賞口スイッチ 76 a 等により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号がパネル中継端子板 151 を介して主制御基板 201 に入力される。そして主制御基板 201 では、入力された検出信号に基づいて CPU 202 から払出基板 205 に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示する払出コマンドが送信される。そして、払出基板 205 は、主制御基板 201 から受けとった払出コマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく払出装置 209 (払出モータ) に対して駆動信号を出力する。この結果、実際に払出装置 209 によって規定個数分の遊技球の払い出しが行われる。

【0096】

また払出基板 205 には、発射モータを備えた発射装置 235 が接続されており、発射装置 235 は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域 12 に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル 18 を操作 (捻り操作) すると、発射装置 235 の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。

【0097】

図 9 には示されていないが、発射装置 235 には、遊技者の身体が操作ハンドル 18 に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。発射装置 235 は、遊技者が操作ハンドル 18 に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル 18 が初期の位置から時計回り方向に捻り操作されると、発射装置 235 は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

【0098】

あるいは、下皿 17 が満タン、つまり、払い出された遊技球で下皿 17 が満杯になった

10

20

30

40

50

ことを検出する下皿満タンスイッチを設け、この下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル 18 の操作を受付不能な状態とする制御を行い、これにより発射装置 235 による発射モータの駆動を不可能な状態にすることもできる。すなわち、払出装置 209 から払い出された遊技球はひとまず上皿 28 に貯留されるが、上皿 28 に貯留しきれない数の遊技球が払い出された場合には、その貯留しきれない分の遊技球は上皿 28 と連通した下皿 17 に貯留される。この状態でさらに払出装置 209 により遊技球が払い出され、いよいよ下皿 17 が満タンになると、上記の下皿満タンスイッチから検出信号が出力されるので、これにより操作ハンドル 18 の操作が受付不能な状態に制御される。またこの場合、下皿満タンスイッチからの検出信号が出力されなくなると、操作ハンドル 18 の操作を受付可能な状態に復帰する制御が行われる構成としてもよい。

10

【0099】

周辺基板グループは、サブ統合基板 211 やランプ駆動基板 156、表示制御基板 220 等から構成されている。このうちサブ統合基板 211 は、統合 CPU 212 をはじめ統合 ROM 213、統合 RAM 214 を備えている。また、サブ統合基板 211 は、音出力に関する制御を行う音源 IC 228 を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音 ROM 227 をも備えている。統合 CPU 212 は、統合 ROM 213 に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板 201 から受信された演出コマンドに基づく処理を実行する。また、統合 RAM 214 には、サブ統合基板 211 で実行される種々の処理において生成される各種データや入出力信号、主制御基板 201 から受信された演出コマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合 CPU 212 は、RAM 214 に記憶されている演出コマンドを読み出すと、この読み出した演出コマンドに基づいて表示制御基板 220 に対して表示コマンドを送信したり、ランプ駆動基板 156 にランプ点灯信号や駆動信号を送信したり、あるいは、枠ランプ 27 に駆動信号を出力したりする。またサブ統合基板 211 は、音源 IC 228 によって演出コマンドに基づく音出力態様を音 ROM 227 から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ 29 および下部スピーカ 14 に出力する。また、統合 CPU 212 には、リモコン（リモートコントローラ）90 の操作（操作信号）に応じて受信部 90a から検出信号が入力されたり、あるいは、ランプ駆動基板 156 を介して可動体モータセンサ 234 の検出信号が入力されたりする。また、統合 CPU 212 には、ランプ駆動基板 156 を介して可動体モータセンサ 234 の検出信号が入力される。さらに、本実施形態では、サブ統合基板 211 に、指紋処理基板 215 を介して、上記指紋センサ 18a が電氣的に接続されている。指紋センサ 18a は、遊技者の指（指紋）の凹凸を電荷の量として読み取る静電容量式のセンサであり、読み取られた生体情報は、指紋処理基板 215 へ出力されるようになっている。指紋処理基板 215 では、画像処理が実行されるようになっている。この画像処理では、前回読み取られて記憶された生体情報とのパターンマッチング処理が行われ、遊技者の同一性が判断される。また、この画像処理では、指紋センサ 18a に触れた遊技者の指紋が、蹄状紋（ひづめ形）、渦状紋（うずまき形）、弓状紋（弓形）、および、それ以外の形の 4 種類に分類される。そして、指紋処理基板 215 により、遊技者情報として、遊技者の同一性に関する同一性情報および、遊技者の分類に関する分類情報がサブ統合基板 211 へ出力されるようになっている。同一性情報としては、同一であることを示す「1」又は同一でないこと（非同一）を示す「0」の数値が出力される。一方、分類情報としては、上記分類に対応する「0」～「3」のいずれかの数値が出力される。

20

30

40

【0100】

リモコン 90 には、液晶表示器 50 の演出表示を切替可能な ON/OFF 操作ボタンが備えられている。リモコン 90 を管理する遊技場の管理者（店員）によって ON/OFF 操作ボタンが操作されると、リモコン 90 から操作信号が送信され、下前面部材 16 の前面に設けられた受信部 90a（図 1 参照）が操作信号を検出したときに検出信号がサブ統合基板 211 に入力される。そして、サブ統合基板 221 では、入力された検出信号にもとづいて統合 CPU 212 から表示制御基板 220 に対してリモコン 90 の ON/OFF

50

操作ボタンが操作された旨を告知する表示コマンドを送信する。この場合、リモコン 90 の ON 操作がなされたと判別したときには、その旨を液晶表示器 50 にて告知するとともに、次回の変動表示から背景画像を特殊背景に移行して表示制御する一方で、リモコン 90 の OFF 操作がなされたと判別したときには、その旨を液晶表示器 50 にて告知するとともに、次回の変動表示から背景画像を通常背景に移行して表示制御する。ここで、リモコン 90 からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示は、変動表示の回数が当該特殊背景の演出表示の開始から上限回数（この実施の形態では、30 回）となるまでの期間に限られる。

【0101】

この実施の形態では、リモコン 90 と受信部 90a との通信に、比較的近距離（数十 cm ~ 1 m 程度）での遠隔操作に適した赤外線が用いられている。これにより、遊技場の管理者が目的とするパチンコ機 1 の前側にて、リモコン 90 から受信部 90a に向けて ON / OFF 操作ボタンを操作することで、液晶表示器 50 の演出表示を切替えることができる。なお、この実施の形態では、液晶表示器 50 の演出表示の切替操作に赤外線通信を用いているが、遊技者に操作不能であればよく、例えば、赤外線以外の電波や音波を用いた無線通信であってもよい。無線通信として電波を用いた場合、障害物に阻害されることなく受信部 90a から離れた場所でも操作信号を送信することができ、また受信部 90a が設けられた複数台のパチンコ機 1 に対して操作信号を同時に送信することもできる。また、本体枠 3 や遊技盤 4 の裏面に液晶表示器 50 の演出表示を切替可能な ON / OFF 操作ボタンを取り付け、遊技場の管理者がシリンダー錠 24 に鍵を挿入して解錠されなければ ON / OFF 操作ボタンを操作不能とする構成としてもよい。

【0102】

また、液晶表示器 50 の演出表示の切替は、特定の遊技者に対して遊技場の管理者によるサービスとして提供される。遊技者の遊技期間中においては、大当たり遊技状態に複数回制御され、多量の遊技球を獲得している遊技者であっても、大当たり遊技状態に制御されなかった遊技者と同一の演出表示（ここでは、表示割合の高い通常背景）が繰り返して表示されてしまい、遊技が単調となることがあった。この実施の形態では、多量の遊技球を獲得している遊技者が所定数の遊技球（例えば、5 ~ 10 個）との交換によって、遊技場の管理者にリモコン 90 の ON / OFF 操作ボタンの操作を依頼できるようにすることで、液晶表示器 50 にて通常とは異なる演出表示（ここでは、表示割合の非常に低い特殊背景）を表示させることができ、周囲の遊技者に対して優越感を得ることができる。

【0103】

なお、液晶表示器 50 の演出表示の切替は、所定数の遊技球との交換に限られず、例えば、遊技場の開店時や特定の日時、あるいは客付きの悪い遊技機に対して提供されてもよい。この場合、液晶表示器 50 にて通常とは異なる演出表示（ここでは、表示割合の非常に低い特殊背景）が表示されていることで、当該遊技機に対する興味が高まり、遊技客を呼び寄せることができる。

【0104】

ランプ駆動基板 156 は、サブ統合基板 211 から受信したランプ点灯信号をセンター LED 基板 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116 やサイド LED 基板 130 に送信し、また、サブ統合基板 211 から受信した駆動信号を可動体駆動部モータ 126 に送信する。センター LED 基板 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116 やサイド LED 基板 130 および可動体駆動部モータ 126 は、演出装置 400 に装備されているものであり、このうちセンター LED 基板 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116 やサイド LED 基板 130 は演出装置 400 において発光演出に用いられ、また可動体駆動部モータ 126 は、可動体 124 の駆動に用いられる。なお、ランプ駆動基板 156 は、サブ統合基板 211 から送信されるランプ点灯信号を各 LED 別に振り分けて LED 基板に受け渡すほか、サブ統合基板 211 から送信される駆動信号を可動体駆動部モータ 126 にそのまま受け渡すものであり、実質的な LED 基板および可動体駆動部モータ 126 の制御はサブ統合基板 2

11が行っている。以下、ランプ駆動基板156を省略して説明する場合がある。

【0105】

表示制御基板220は、中央演算装置としての表示CPU221を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示ROM222や読み書き可能メモリとしての表示RAM223を備えている。このうち表示CPU221は、サブ統合基板211からの表示コマンドに基づいて液晶表示器50を制御する。

【0106】

次に、上述した各種の構成部材や装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。まず、遊技者が操作ハンドル18を捻り操作することにより、パチンコ機1の裏面側に設けられた発射装置235によって遊技球が打ち出される。発射装置235から打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11に沿って上昇すると遊技領域12の上部に放出され、この後は遊技領域12内を障害釘等に衝突しながら流下する。

10

【0107】

遊技領域12を流下する遊技球が通過ゲート74を通過すると、ゲートスイッチ74bによって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて普通図柄表示LED146a(2つの発光領域82a)では普通図柄の変動表示(緑色のLEDと赤色のLEDとが交互に点灯する表示態様)が開始される。

【0108】

すなわちゲートスイッチ74bにより遊技球が検出されると、主制御基板201のCPU202は所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そしてCPU202は、普通図柄表示LED146aによる普通図柄の変動開始時に普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとするか否かの判定を行い、この判定結果に応じた態様(本実施形態では、当りであれば赤色のLEDの点灯表示、はずれであれば緑色のLEDの点灯表示)で最終的に普通図柄を停止表示させる。

20

【0109】

また、普通図柄表示LED146aにおいて普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート74を通過すると、CPU202にて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数(本実施形態では4個)までRAM204に記憶される。このとき、記憶された普通図柄当り判定乱数の個数は普図始動記憶LED146b(発光領域62b)の点灯態様によって表示される。具体的には、通過ゲート74の通過が有効である間(普通図柄の始動記憶数が4未満のとき)にゲートスイッチ74bにより遊技球の通過が検出されると、その都度、普図始動記憶LED146bの点灯態様を切り替える。

30

【0110】

本実施形態では、例えば普図始動記憶数が1である場合に左側の普図始動記憶LED146b(発光領域62b)が1つだけ点灯し、さらに普図始動記憶数が増えていくと、左側の普図始動記憶LED146bに加えて右側の普図始動記憶LED146bが順に点灯する。そして、普図始動記憶数が最大の4に達すると、4つの普図始動記憶LED148がともに点滅状態になる。反対に、普通図柄表示LED146aにて普通図柄の変動表示が開始されると、その都度、普図始動記憶数が1つずつ減っていくので、この場合は上記と逆の態様により普図始動記憶LED148が点灯・点滅することになる。

40

【0111】

本実施形態では、普通図柄の変動開始時にCPU202において普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとする判定がなされた場合には、所定期間経過後に普通図柄表示LED146a(発光領域64c)が赤色に点灯した状態で停止表示される。そしてこの後、ソレノイド71aを作動状態(通電状態)に切り替えることで左右の可動片70aを拡開させ、可変入賞装置を所定期間(例えば0.5秒間)にわたり開放状態にする制御が行われる。これにより、下始動口70への入賞が可能な状態となる。またこの後、所定期間が経過するとソレノイド71aを非作動状態(非通電状態)に戻すことで可動片70aを初期位置に復帰させ、可変入賞装置を閉塞状態に戻す制御が行われる。

50

【 0 1 1 2 】

これに対し、普通図柄の変動開始時にCPU 202において普通図柄当り判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合、所定期間経過後に普通図柄表示LED 146b（発光領域62b）が緑色に点灯した状態で停止表示されるだけであり、特に可変入賞装置は開放状態に制御されない。したがって、この場合は依然として下始動口70には入賞できない状態であるが、上始動口68への入賞は引き続き可能となっている。

【 0 1 1 3 】

遊技領域12内を流下する遊技球が上始動口68または下始動口70に入賞すると、始動口スイッチ68aまたは始動口スイッチ70aにより遊技球の入賞が検出される。この場合、特別図柄の変動表示が開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態であるか、または特別図柄・装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示LED 144a（4つの発光領域64a）にて特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示器50で装飾図柄（例えば数字の「一」～「七」をデザインしたもの）の変動表示が開始される。本実施形態では、特別図柄が4つの発光領域64aの点灯の組み合わせで表される。また装飾図柄は、液晶表示器50画面上にて左装飾図柄、中装飾図柄および右装飾図柄の3つが表され、これらはいずれも装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り（スクロール）されるようにして変動表示される。なお、変動表示が行われる期間は、大当り判定乱数やその他の乱数に応じて数秒～数十秒の範囲内で決定される。

【 0 1 1 4 】

特別図柄や装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に特別図柄が大当りとなる特定の態様（大当りとなる複数の発光領域64aの点灯の組み合わせ：大当り図柄）で表示されると、主制御基板201のCPU 202は「大当り遊技状態」または「確変短当り遊技状態」の制御を開始する。また、停止時の特別図柄が大当りとなる特定の態様とは異なり、小当りとなる特定の態様（小当りとなる複数の発光領域64aの点灯の組み合わせ：小当り図柄）で表示されると、主制御基板201のCPU 202は「小当り遊技状態」の制御を開始する。

【 0 1 1 5 】

なお、停止時の特別図柄が大当りとなる特定の表示態様であり「大当り遊技状態」の制御を開始する場合には、装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定の態様（同一の装飾図柄の組み合わせ：大当り図柄）となる。一方、停止時の特別図柄が大当りとなる特定の態様であり「確変短当り遊技状態」の制御を開始する場合、および、停止時の特別図柄が小当りとなる特定の態様であり「小当り遊技状態」の制御を開始する場合には、装飾図柄の停止図柄としてチャンス演出突入図柄を表示させる。チャンス演出突入図柄とは、変動表示が行われる装飾図柄とは別の図柄であり、「確変短当り遊技状態」または「小当り遊技状態」に制御後、後述する「チャンス演出」に突入することを遊技者に告知する図柄である。すなわち、「確変短当り遊技状態」または「小当り遊技状態」に制御されない場合には、表示されることのない図柄である。

【 0 1 1 6 】

「大当り遊技状態」および「確変短当り遊技状態」では、CPU 202はソレノイド73aを作動させて条件作動装置を開放させる制御を行う。すなわち、ソレノイド73aが作動すると、開閉部材72aがその下縁部を支点としてパチンコ機1の手前方向に倒れ込むようにして回転し、これにより大入賞口72への入賞を可能とする。このような条件作動装置の開放制御は、所定時間（例えば、「大当り遊技状態」であれば30秒、「確変短当り遊技状態」であれば0.3秒）が経過するか、もしくは所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口72に入賞したことがカウントスイッチ73aにより検出されるかのいずれかの条件が満たされるまで継続して行われる。

【 0 1 1 7 】

上記のいずれかの条件が満たされると、CPU 202はソレノイド73aを非作動（非通電）の状態に戻し、それまで手前方向へ倒れていた開閉部材72aを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口72が閉じた状態となり、条件作動装置は閉塞状態に制御さ

10

20

30

40

50

れることになる。大当り遊技状態または確変短当り遊技状態において、CPU 202は条件作動装置を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでを1回の開閉サイクル（以下、これをラウンドともいう）とする制御を繰り返し実行し、この制御を所定回数（「大当り遊技状態」であれば15ラウンド、「確変短当り遊技状態」であれば2ラウンド）まで繰り返すと、そこで大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を終了させる。「大当り遊技状態」では、開放された大入賞口72に遊技球を次々と入賞させることで、上始動口68や下始動口70、普通入賞口76等に遊技球を入賞させるよりも短時間で多量の遊技球を獲得可能であることから、遊技者の興趣を高めることができる。

【0118】

ここで、「確変短当り遊技状態」では、条件作動装置の開放制御が「大当り遊技状態」よりも大幅に短い所定時間（例えば、0.3秒）で行われるとともに、開閉サイクルを「大当り遊技状態」よりも短い間隔（例えば、2秒）、且つ、「大当り遊技状態」よりも少ない所定回数（2ラウンド）まで繰り返したときに確変短当り遊技状態を終了させている。このように「確変短当り遊技状態」では、1回の開閉サイクルにて条件作動装置の開放時間が極端に（1秒未満）短くされるため、条件作動装置の開放に遊技者が気づき難くなっている。

10

【0119】

また、「小当り遊技状態」では、「確変短当り遊技状態」に似せてCPU 202はソレノイド73aを作動させて条件作動装置を開放させる制御を行う。一般的に条件作動装置とは、特別図柄の停止図柄が大当りとなる特定の態様で表示されると作動する装置であり、それ以外の態様で表示されても作動することがないが、ここでは小当りとなる特定の態様で表示されることでも大当りとなる特定の態様で表示された場合に似せて開放制御している。「小当り遊技状態」では、条件作動装置の開放制御が「大当り遊技状態」よりも大幅に短い所定時間（例えば、0.3秒）で行われるとともに、開閉サイクルを「大当り遊技状態」よりも短い間隔（例えば、2秒）、且つ、「大当り遊技状態」よりも少ない所定回数（2ラウンド）まで繰り返したときに小当り遊技状態を終了させる。ただし、「小当り遊技状態」に設定された所定時間や所定回数に達していなくとも、小当り遊技状態の開始から所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口72に入賞したことがカウントスイッチ73aにより検出されたときに小当り遊技状態を終了させる。なお、小当り遊技状態でも、1回の開閉サイクルにて条件作動装置の開放時間が極端に（1秒未満）短くされるため、条件作動装置の開放に遊技者が気づき難くなっている。

20

30

【0120】

この実施の形態では、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態に制御された場合には、条件作動装置を開放制御するが、大当り遊技状態よりも条件作動装置を開放制御する時間や開閉サイクルの間隔を短くし、開閉回数を少なくすることで、大入賞口72に多量の遊技球を入賞させることを困難とするように構成されている。すなわち、条件作動装置の開放時間が極端に短いため、大入賞口72への遊技球の入賞が困難となり、大当り遊技状態よりも遊技球の払出数が少なくなる。このように、停止時の特別図柄が大当りとなる特定の態様となったときには、多くの遊技球を得られる可能性が高い「大当り遊技状態」または多くの遊技球を得られる可能性が低い「確変短当り遊技状態」のいずれかに制御する一方、停止時の特別図柄が小当りとなる特定の態様となったときには、「確変短当り遊技状態」と同一に多くの遊技球を得られる可能性が低い「小当り遊技状態」に制御する。

40

【0121】

また本実施形態では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【0122】

また本実施形態では、特別図柄の停止時に表示される大当りとなる特定の態様には、さらに特別態様（確変大当りとなる複数の発光領域64aの点灯の組み合わせ）があり、停

50

止時の特別図柄が特別態様であり「大当り遊技状態」の制御を開始する場合には、装飾図柄の停止図柄も特別態様（確変大当り図柄：本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）となる。この場合、いわゆる「確変大当り」となり、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態となる確率（当選確率、大当り確率）が高くなる（本実施形態では、確率変動状態では70分の1の確率であり、確率変動状態以外では490分の1の確率である。）。すなわち、停止時の特別図柄が特別態様であった場合は、大当り遊技の終了後に「確率変動状態」という遊技者にさらに有利な状態になる。また、「確変短当り遊技状態」に制御した後にも「確率変動状態」に制御する。

【0123】

この実施の形態では、「確変大当り」にもとづく大当り遊技の終了後に確率変動状態になると、上記大当り確率が高くなることに加えて時短制御が行われる。すなわち、確率変動状態では、特別図柄表示LED144a（4つの発光領域64a）にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示LED146a（発光領域82a）普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示LED146a（発光領域82a）における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示LED146a（発光領域82a）にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことに基づいて開放される可動片70aの開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態では、0.5秒、時短状態及び確率変動状態では、0.8秒）、可変入賞装置が開放状態にされる開放回数を通常状態よりも増加させる制御（本実施形態では、通常状態では、1回、時短状態及び確率変動状態では、3回）、等の時短制御も行われる。また、「確変短当り」にもとづく確変短当り遊技の終了後に確率変動状態になると、大当り確率は高くなるが、加えて時短制御が行われることはない。

【0124】

一方、大当り遊技の終了後に確率変動状態にならない、いわゆる「非確変大当り」となる場合、特別図柄の変動表示が実行される回数が所定の回数（本実施形態では100回）に達するまでの間、時短制御が行われ、「時短状態」という遊技者に有利な状態になる。時短制御では、下始動口70への入賞確率が増加して、一定期間内での特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができる（つまり、大当りの判定機会が増える）ため、それだけ遊技者にとって有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した確率変動状態または時短状態ではない状態を意味する。

【0125】

なお本実施形態では、上始動口68に遊技球が入賞し、始動口スイッチ68aによって検出されたときに規定個数として3個の遊技球が払い出され、また、下始動口70に遊技球が入賞し、始動口スイッチ70bによって検出されたときに規定個数として4個の遊技球が払い出される。このように、上始動口68と下始動口70とで払出個数に差を設けることで、以下の効果を奏する。

【0126】

すなわち、下始動口70は通常、可動片70aによって閉塞されており、普通図柄の変動表示の結果が「当り」とならない限り入賞の機会がない構造であるのに対し、上始動口68は、常に上方から遊技球を受け入れ可能な構造であることから、上始動口68への遊技球1個の入賞に対する払出個数が多すぎると、遊技場運営者に比較して遊技者が有利になりすぎる。そうすると、遊技場運営者の不利益解消策として始動口（上始動口68および下始動口70）への入賞が抑制されてしまい、結果的に判定遊技（大当り遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えてしまいかねない。反対に、上始動口68への入賞に対する払出個数が少なすぎると、それだけ判定遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となって遊技者に不利益を与えてしまうことになる。

【0127】

一方の下始動口 7 0 は、時短状態および確率変動状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、可動片 7 0 a の開放時間と開放回数の延長制御を行うことで、下始動口 5 4 への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球の数に対して払い出しの数が少なくなり、結果的に有利な遊技状態であるにも関わらず、遊技球の残数が次第に減っていくことで遊技者に不快感を与えてしまうことになる。これらの事象を考慮し、本実施形態では上始動口 6 8 および下始動口 7 0 それぞれの払出個数（3，4 個）が設定されている。

【0128】

また、特別図柄表示 LED 1 4 4 a における特別図柄の表示結果と、液晶表示器 5 0 における装飾図柄の表示結果とは対応している。すなわち、特別図柄の変動開始時に大当りまたは小当りとししない判定がなされた場合には、上記の大当りまたは小当りとなる特定の態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により LED（4 つの発光領域 6 4 a）を点灯させて特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示器 5 0 では、はずれの態様（はずれ図柄：大当り図柄以外の図柄、本実施形態では少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）により装飾図柄の画像が表示される。

【0129】

また装飾図柄は、特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄の変動表示（4 つの発光領域 6 4 a の点滅）の内容を演出用の装飾図柄の変動表示によって演出的に表現することで、見た目上の演出効果を高めるものである。つまり、特別図柄表示 LED 1 4 4 a が大当りとなる特定の態様で点灯表示されると大当り遊技状態に移行する制御が行われるが、万が一、液晶表示器 5 0 において装飾図柄の表示結果が特定の態様となったとしても、特別図柄表示 LED 1 4 4 a が特定の態様で点灯表示されていない場合、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態に移行する制御が行われることはない。

【0130】

また本実施形態では、条件作動装置が開放制御される開閉回数として、「大当り遊技状態」では「15 回」に設定される一方、「確変短当り遊技状態」および「小当り遊技状態」では「2 回」に設定されている。ここで、遊技者に付与される利益が異なるさらに複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成してもよく、例えば、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御するように構成してもよい。この場合には、大当り判定乱数に基づいて大当りとする判定がなされた後、大当り遊技状態にて実行するラウンド数を決定するようにしてもよいし、大当り判定乱数に基づいて異なるラウンド数が設定された複数種類の大当り遊技状態のうちいずれかに制御するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0131】

また、本実施形態では、状態表示 LED 1 4 8 b（4 つの発光領域 8 2 d）を上述した確率変動状態（時短制御を伴う確率変動状態）、時短状態、大当り遊技状態の遊技状態に対応させ、現在の遊技状態に応じた状態表示 LED 1 4 8 b（1 つの発光領域 8 2 d）を点灯制御する一方、それ以外の状態表示 LED 1 4 8 b（3 つの発光領域 8 2 d）を消灯制御する。ただし、確変短当り遊技状態、小当り遊技状態、確変短当り遊技状態後の確率変動状態（時短制御を伴わない確率変動状態）、小当り遊技状態後の通常状態の遊技状態では、状態表示 LED 1 4 8 b を点灯制御することがない。

【0132】

また本実施形態では、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態の実行中に上述したラウンド表示 LED 1 4 8 a（2 つの発光領域 8 2 c）が点灯する。具体的には、大当り遊技状態の実行中にラウンド表示 LED 1 4 8 a の右側の発光領域 8 2 c に対応する LED を点灯させ、確変短当り遊技状態の実行中に左側の発光領域 8 2 c に対応する LED を点灯させる制御を実行する。本実施形態では、条件作動装置が開放制御されるラウンド数として、「15 回」が設定された大当り遊技状態と、「2 回」が設定された確変短当り遊技状態と、に制御可能であり、これら 2 種類のラウンド数に対応してラウンド表示 LED 1 4 8 a を点灯・消灯制御することにより、大当り遊技状態の種類を外部から把握すること

ができる。このように、本実施形態のパチンコ機 1 は、複数種類の大当り遊技状態に制御可能な構成にも対応可能であることが理解される。なお、小当り遊技状態の実行中には、ラウンド表示 LED 148a を点灯させない。

【0133】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主制御基板 201 で実行される種々の制御処理について図 10 乃至図 17 を参照して説明する。図 10 は、主制御基板 201 に搭載される CPU 202 が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図 11 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図 12 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図 13 は、主制御基板 201 で更新される乱数を示す一覧表図である。図 14 は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図 15 は、変動開始処理を示すフローチャートである。図 16 は、大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。図 17 は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 18 は、変動表示パターンテーブルの一例を示す一覧表図である。なお、タイマ割込処理は、主制御基板 201 に搭載される CPU 202 により所定のタイミング（本実施形態では、4ms 毎）で実行される。

【0134】

図 10 に示すように、パチンコ機 1 へ電力の供給が開始されると、CPU 202 は、電源投入時処理を実行する（ステップ S1）。この電源投入時処理では、RAM 204 に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であれば RAM 204 に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であれば RAM 204 をクリアして CPU 周辺のデバイス設定（通常の初期設定：割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機 1 への電力供給が停止すると、RAM 204 に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にて RAM 204 に記憶されているバックアップデータのクリアを指示する RAM 消去スイッチがオンであれば、RAM 204 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板 201 に搭載される RAM 204 にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM 204 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときにサブ統合基板 211 に主制御基板 201 が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 201 が起動したことをサブ統合基板 211 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にも RAM 204 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【0135】

電源投入時処理が終了すると、CPU 202 は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU 202 は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップ S2）。なお、この実施の形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成する。すなわち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板 201 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップ S2 で主制御基板 201 に搭載される CPU 202 により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップ S4）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では、24V）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を RAM 204 にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告

信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 2 で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理 2 を行う（ステップ S 3）。なお、乱数更新処理 2 にて更新される乱数については、後述する。

【 0 1 3 7 】

図 1 1 は、電源断発生時処理（ステップ S 4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU 202 は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップ S 4 a）。そして、RAM 204 のチェックサムを算出し、RAM 204 の所定領域に保存する（ステップ S 4 b）。このチェックサムは、復電時に停電前の RAM 204 の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【 0 1 3 8 】

次いで、CPU 202 は、RAM 204 の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップ S 4 c）。以上の処理を終えると、CPU 202 は、RAM 204 へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の CPU 202 には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないとしリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図 1 1 の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで CPU 202 が起動することになる。

【 0 1 3 9 】

図 1 2 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主制御基板 201 に搭載される CPU 202 により 4 m s 毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU 202 は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S 10）、ステップ S 11 からステップ S 19 の処理を実行する。ステップ S 11 のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ 74 b、始動口スイッチ 68 a、70 b、カウントスイッチ 72 a、普通入賞スイッチ 76 a 等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S 12 の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップ S 11）にて検出された信号にもとづいて払出基板 205 に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。ステップ S 13 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

また、ステップ S 14 の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機 1 を制御する処理が実行される。ステップ S 15 の普通図柄遊技では、普通図柄表示 LED 146 a に関わる制御処理を実行する。ステップ S 16 の普通電動役物遊技では、開閉部材 56 a の開閉制御するための処理を実行する。ステップ S 17 の特別図柄遊技では、遊技処理（ステップ S 14）の処理の結果にもとづいて特別図柄表示 LED 144 a を変動表示する制御を実行する。ステップ S 18 の特別電動役物遊技では、ソレノイド 73 a を可動制御して開閉部材 72 a の開閉制御を実行する。ステップ S 19 のコマンド伝送出力処理では

、遊技処理（ステップS14）でセットされた演出コマンドをサブ統合基板211に送信する処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理（ステップS19）では、パチンコ機1への電力供給が開始されたときに電源投入時処理（ステップS1）でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板211に送信する処理も行われる。ステップS20のI/Oポート出力処理では、パチンコ機1の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ147に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップS11からステップS20の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップS21）を実行して、処理を終了する。

【0141】

ここで、上述した乱数更新処理1（ステップS13）および乱数更新処理2（ステップS3）で主制御基板201に搭載されるCPU202により更新される各種乱数について図13を参照して説明する。図13に示すように、この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定）に用いられる大当り判定乱数、大当り判定において大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させると判定されたときに大当り遊技状態または確変短当り遊技状態のいずれの遊技状態を発生させるかの判定とともに、大当り遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当りとするか否かの判定（確変判定）に用いられる確変判定乱数、大当り判定にて大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させないと判定されたときに小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（小当り判定）に用いられる小当り判定乱数、大当り遊技状態、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態のいずれの遊技状態も発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴うはずれとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示LED144aに表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、下始動口70の可動片70aを開放状態に制御するか否かの判定（普通図柄当り判定）に用いられる普通図柄当り判定乱数、等がある。

【0142】

なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定するとともに、液晶表示器50にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてもよい。また、大当り判定乱数とは別に確変短当り判定乱数を設け、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定と確変短当り遊技状態を発生させるか否かの判定とを別に行ってもよい。この場合、大当り判定乱数を用いて大当り遊技状態を発生させないと判定したときに、確変短当り判定乱数を用いて確変短当り遊技状態を発生させるか否かの判定を実行すればよく、確変判定乱数を用いては確変大当りとするか否かの判定を実行するだけでよい。

【0143】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当り判定乱数、確変判定乱数、小当り判定乱数、および普通図柄当り判定乱数の更新を行う。すなわち、遊技者に有利な遊技状態（大当り遊技状態や小当り遊技状態、確率変動状態）の発生および下始動口70の可動片70aを開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（例えば、大当り遊技状態を発生させると判定する確率、下始動口70の可動片70aを開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理2では、遊技者に有利な遊技状態の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定乱数および変動表示パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板201で更新される乱数は、上述のものに限られず、乱数更新処理2では、大当り判定乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる大当り判定乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【0144】

図14は、遊技処理（ステップS14）の一例を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU202は、まず、上始動口68および下始動口70に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップS30）。具体的には、始動口スイッチ68a、70b

から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ 68 a, 70 b から検出信号が出力された場合には上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞した (ステップ S 30 にて Y E S) と判別し、始動口スイッチ 68 a, 70 b からの検出信号が出力されていないならば上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞していない (ステップ S 30 にて N O) と判別する。ステップ S 30 にて上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数 (大当り判定乱数、確変判定乱数、小当り判定乱数、等) を取得し、R A M 204 に設けられている保留球数カウンタの値が上限値となる 4 未満であるか否かを判別する (ステップ S 31)。そして、ステップ S 31 で保留球数カウンタが 4 未満であれば、始動記憶格納処理を行う (ステップ S 32)。なお、ステップ S 30 で始動口スイッチ 68 a, 70 b がオンしていない場合、およびステップ S 31 で保留球数カウンタの値が 4 である場合、には、始動記憶格納処理を実行しない。その後、C P U 202 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S 40 ~ ステップ S 44 のうちいずれかの処理を行う。

【0145】

始動記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶 L E D 144 b の点灯表示態様 (点灯表示させる L E D の個数) を変更する処理と、取得した乱数値 (この実施の形態では、大当り判定乱数、確変判定乱数、小当り判定乱数) を R A M 204 に設けられた始動記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、始動記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップ S 31 において保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップ S 30 で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップ S 30 で上始動口 68 または下始動口 70 に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップ S 30 ~ ステップ S 32 の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップ S 30 で各種乱数を取得せずに、ステップ S 31 で保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、始動記憶格納処理 (ステップ S 32) で取得するようにしてもよい。

【0146】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理 (ステップ S 40) では、始動記憶数を確認し、始動記憶数が 0 でなければ、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させる場合には、いずれの遊技状態を発生させるかを判定するとともに、大当り遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当りとするか否かを判定する。また、大当り遊技状態および確変短当り遊技状態を発生させない場合には、小当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行う。処理選択フラグが「1」のときに実行される変動表示パターン設定処理 (ステップ S 41) では、特別図柄および装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間 (特別図柄表示 L E D 144 a にて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間) をタイマにセットする。

【0147】

また、処理選択フラグが「2」のときに実行される変動中処理 (ステップ S 42) では、変動表示パターン設定処理 (ステップ S 41) で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことにもとづいて特別図柄表示 L E D 144 a における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理 (ステップ S 40) にて大当り遊技状態、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、大当り遊技状態、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0148】

また、処理選択フラグが「3」のときに実行される当り遊技開始処理 (ステップ S 43) では、大当り遊技状態、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を開始するための設

10

20

30

40

50

定を行う。具体的には、大当り遊技状態の開始にもとづいて大当り遊技状態の開始表示の実行を指示する大当り開始コマンド、または、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態の開始にもとづいてチャンス演出突入表示の実行を指示する短当り開始コマンドをサブ統合基板 2 1 1 に送信するとともに、条件作動装置の開放回数および開放時間等の設定を行う。

【 0 1 4 9 】

さらに、処理選択フラグが「 4 」のときに実行される当り遊技中処理（ステップ S 4 4）では、大当り遊技状態が開始された場合に、カウントスイッチ 7 2 a によって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（この実施の形態では、10 個）の遊技球が大入賞口 7 2 に入賞したとき、または、所定期間（この実施の形態では、30 秒）が経過したとき条件作動装置を閉塞状態にするための処理を行うとともに、サブ統合基板 2 1 1 に大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）の実行を指示する大当り中コマンドを送信する。そして、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（この実施の形態では、15 回）に達していなければ、再び、条件作動装置を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、サブ統合基板 2 1 1 に大当り遊技状態の終了表示の実行を指示する大当り終了コマンドを送信するとともに処理選択フラグを「 0 」に更新する。

【 0 1 5 0 】

また、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態が開始された場合には、所定期間（この実施の形態では、0.3 秒）が経過したときに条件作動装置を閉塞状態にするための処理を行なうとともに、サブ統合基板 2 1 1 に確変短当り遊技状態または小当り遊技状態中の音出力（例えば、短当り開閉開始、短当り開閉終了、等）の実行を指示する短当り開閉開始コマンドおよび短当り開閉終了コマンドを送信する。そして、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態における開閉回数が所定回数（この実施の形態では、2 回）に達していなければ、再び、条件作動装置を開放状態にするための処理を行い、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態における開閉回数がそれぞれの所定回数に達したときには、サブ統合基板 2 1 1 にチャンス演出突入表示の終了を指示する短当り終了コマンドを送信するとともに処理選択フラグを「 0 」に更新する。ただし、「小当り遊技状態」では、所定期間や所定回数に達していなくとも、小当り遊技状態の開始から所定個数（例えば、10 個）の遊技球が大入賞口 7 2 に入賞したときに条件作動装置を閉塞状態にするために処理を行う。

【 0 1 5 1 】

図 1 5 は、変動開始処理（ステップ S 4 0）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU 2 0 2 は、保留球数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する（ステップ S 4 0 1）。上述したように、保留球数カウンタの値は、始動記憶の保存領域に格納される乱数値の数を示すものであるため、ステップ S 4 0 1 で保留球数カウンタの値が 0 であれば、始動記憶がないと判別されて処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

一方、ステップ S 4 0 1 で保留球数カウンタの値が 0 でなければ、始動記憶移行処理を実行する（ステップ S 4 0 2）。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタを 1 減算する処理と、RAM 2 0 4 に設けられた始動記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、始動記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される各種乱数（大当り判定乱数等）を読み出す処理と、を行う。具体的には、始動記憶の保存領域にて保留球数カウンタの n （ $n = 1, 2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を始動記憶の保存領域における保留球数カウンタの $n - 1$ （ $n = 0, 1, 2, 3$ ）に対応する保存領域に記憶させる。

【 0 1 5 3 】

次いで、ステップ S 4 0 2 で保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域から読み出した大当り判定乱数、確変判定乱数、小当り判定乱数を用いて大当り遊技状態、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態のいずれかの遊技状態を発生させ

10

20

30

40

50

るか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合に確変大当りとするか否かを判定する当り判定処理を行った後（ステップS403）、処理選択フラグを「1」に更新する（ステップS404）。処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップS14）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップS41）が実行可能となる。

【0154】

図16は、当り判定処理（ステップS404）の一例を示すフローチャートである。当り判定処理において、CPU202は、当り遊技中処理（ステップS44）でセットされる確変フラグがON状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップS51）。確変フラグがON状態であれば、確変状態時大当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS52）、確変状態フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、通常・時短状態時大当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップS53）。なお、確変状態時大当り判定テーブルでは、0～979までの980個の大当り判定乱数のうち大当り判定乱数と一致することにより大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が14個設定され、大当りまたは確変短当りとなる確率である大当り確率が1/70となっている。一方、通常・時短状態時大当り判定テーブルでは、0～979までの980個の大当り判定乱数のうち大当り判定値が2個設定され、大当り確率が1/490となっている。

【0155】

そして、ステップS52、S53で選択した確変状態時大当り判定テーブル、または、通常・時短状態時大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当り判定乱数の値と、が一致するか否かによって、大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させるか否かを判定する（ステップS54）。ステップS52、S53で選択した確変状態時大当り判定テーブル、または、通常・時短状態時大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当り判定乱数の値（保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される大当り判定乱数の値）と、が一致することにもとづいて大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を発生させると判定したときには、大当りフラグをON状態（セット）とした後に（ステップS55）、所定の判定値が設定された確変判定テーブル（図示しない）にもとづいて大当り遊技状態または確変短当り遊技状態のいずれの遊技状態を発生させるかを判定するとともに、大当り遊技状態を発生させると判定された場合に確変大当りとするか否かを判定する（ステップS56）。

【0156】

具体的には、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値（保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される確変判定乱数の値）と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かにもとづいて大当り遊技状態の終了後に確率変動状態に制御する確変大当り、大当り遊技状態の終了後に確率変動状態に制御しない非確変大当り、確変短当り遊技状態の終了後に確率変動状態に制御する確変短当り（短当り）のいずれを発生させるかを判定する。なお、確変判定テーブルでは、確変大当りとする割合が5/8となり、非確変大当りとする割合が1/4となり、確変短当りとなる割合が1/8となるように、各々の判定値が確変判定テーブルに設定されている。すなわち、確変突入率（当りのうち確率変動状態を発生させる割合）が3/4となるように、0～7までの8個の確変判定乱数のうち確率変動状態とすることに決定される6個の判定値が設定されている。

【0157】

ステップS56で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値と、が一致することにもとづいて確率変動状態に制御する判定（確変大当りまたは確変短当り）がなされたときには、確変状態フラグをON状態（セット）とする（ステップS57）。また、ステップS56で、確率変動状態に制御する判定のうち確変短当りとする判定がなされているときには、大当りフラ

グをOFF状態（リセット）するとともに、確変短当りフラグをON状態（セット）する（ステップS60）。一方、ステップS56で、確率変動状態に制御しない（非確変大当りとする）と判定されたときには、ステップS57～S59の処理を実行することなく処理を終了する。

【0158】

また、ステップS54で大当り遊技状態および確変短当り遊技状態を発生させないと判定したときには、小当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS60）、小当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した小当り判定乱数の値（保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される小当り判定乱数の値）と、が一致するか否かによって、小当り遊技状態を発生させるか否か判定する（ステップS61）。そして、小当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した小当り判定乱数の値と、が一致することにもとづいて小当り遊技状態を発生させると判定したときには、小当りフラグをON状態（セット）とする（ステップS62）。なお、小当り判定テーブルでは、0～979までの980個の小当り判定乱数のうち一致することにより小当り遊技状態を発生させることが決定される小当り判定値が14個設定され、小当りとなる確率である小当り確率が1/70となっている。

10

【0159】

なお、大当りフラグ、確変短当りフラグ、小当りフラグおよび確変状態フラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM204に記憶される。また、大当りフラグ、確変短当りフラグ、小当りフラグおよび確変状態フラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、ON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

20

【0160】

また、大当りフラグは、大当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、当り遊技開始処理（ステップS43）にて大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態を発生させる。また、確変短当りフラグは、確変短当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、当り遊技開始処理（ステップS43）にて確変短当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態を発生させる。さらに、小当りフラグは、小当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、当り遊技開始処理（ステップS43）にて小当りフラグがセットされていれば、小当り遊技状態を発生させる。そして、当り遊技中処理（ステップS44）にて大当り遊技状態、確変短当り遊技状態、小当り遊技状態を終了するときには、それぞれ大当りフラグ、確変短当りフラグ、及び、小当りフラグをリセットする処理が実行される。

30

【0161】

また、確変状態フラグは、大当り遊技状態終了または確変短当り遊技状態終了後に確率変動状態への移行制御を示すフラグであり、当り遊技中処理（ステップS44）にて大当り遊技状態または確変短当り遊技状態を終了するときに確変状態フラグがセットされていれば、確変状態フラグをリセットし、確率変動状態を示す確変フラグをセットする処理が実行される。確変フラグがセットされた状態では、上述した確率変動状態に制御され、例えば、上述したステップS52の確変状態時大当り判定テーブルが選択されて確率変動状態以外の状態（通常状態、時短状態）よりも大当り遊技状態を発生させると判定される確率が高まる。また、当り遊技開始処理（ステップS43）にて確変フラグがセットされている場合には、確変フラグをリセットする処理が実行される。

40

【0162】

図17は、変動表示パターン設定処理（ステップS41）の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、CPU202は、今回の変動表示の結果、当り（確変大当り、非確変大当り、確変短当り、小当りのいずれか）とするか否か、すなわち、当りフラグ（大当りフラグ、確変短当りフラグ、小当りフラグ）がセットされているかを判別し（ステップS410）、当りフラグがセットされていれば（ON状態であれ

50

ば)、当りフラグおよび確変状態フラグに応じた変動表示パターンテーブル(図18参照)を選択する(ステップS411)。具体的には、大当りフラグがセットされている場合に確変状態フラグもセットされていれば、確変大当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された確変大当り時変動表示パターンテーブルを選択し、大当りフラグがセットされている場合に確変状態フラグがリセットされていれば、非確変大当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された非確変大当り時変動表示パターンテーブルを選択する。また、確変短当りフラグがセット(このとき確変状態フラグもセット)されていれば、確変短当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された確変短当り時変動表示パターンテーブルを選択し、小当りフラグがセットされていれば、小当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された小当り時変動表示パターンテーブルを選択する。

10

【0163】

一方、ステップS410で大当りフラグがセットされていなければ(OFF状態であれば)、リーチ判定乱数を取得し、RAM204の所定の保存領域に記憶するとともに、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、取得したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する(ステップS412)。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたリーチ時変動表示パターンテーブル(図18参照)を選択し(ステップS413)、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたはずれ時変動表示パターンテーブル(図18参照)を選択する(ステップS414)。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率(リーチ態様とする割合)が1/12.5となるように、すなわち、0~24までの25個のリーチ判定乱数のうち2個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

20

【0164】

そして、変動表示パターン乱数を取得し、RAM204の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップS411、S413、S414で選択された確変大当り時変動表示パターンテーブル、非確変大当り時変動表示パターンテーブル、確変短当り時変動表示パターンテーブル、小当り時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、のいずれか1つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する(ステップS415)。なお、ステップS411、S413、S414では、それぞれの変動表示パターンテーブルにおいて、確変フラグまたは時短フラグがON状態であるかを判別し、確変フラグまたは時短フラグがON状態であれば、確変・時短状態用変動表示パターンテーブルを選択し、確変フラグおよび時短フラグがOFF状態であれば、通常状態用変動表示パターンテーブルを選択する。

30

【0165】

なお、時短フラグは、当り判定処理のステップS56で確変大当りおよび確変短当りとし(非確変大当りとする)と判定されたときにセットされるフラグであり、当り遊技中処理(ステップS44)にて大当り遊技状態を終了するときにセットする処理が実行される。時短フラグがセットされている場合には、時短状態に制御され、例えば、ステップS414でははずれ時変動表示パターンテーブルから特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮した変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターンが選択される。また、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでに当り判定処理のステップS54で次回の大当り遊技状態を発生させると判定された場合、または、大当り遊技状態終了後に所定回数(この実施の形態では、100回)の特別図柄の変動表示が実行された場合、には、時短フラグをリセットする処理が実行される。ここで、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでに当り判定処理のステップS54で確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を発生させると判定された場合には、時短フラグをリセットする処理が実行されない。すなわち、所定回数の特別図柄の変動表示のうち

40

50

確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を発生するまでに実行されなかった残りの回数が、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態の終了後に実行される。なお、時短フラグがセットされた際に回数カウンタを所定回数にセットし、当り判定処理で大当りとするか否かを判定する毎に1減算することで、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されたか否かを判別する。また、時短フラグのON/OFF状態(セット状態、リセット状態)は、RAM 204に記憶される。また、時短フラグのOFF状態(リセット状態)とは「0」の値がセットされることであり、時短フラグのON状態(セット状態)とは「1」の値がセットされることである。

【0166】

次いで、ステップS415で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし(ステップS416)、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板201に搭載されるRAM 204に設けられたタイマ(この実施の形態では、有効期間タイマ)にセットする(ステップS417)。ステップS417では、ステップS415で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、ステップS416でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理(ステップS19)にてサブ統合基板211に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板211に送信するときには、特別図柄遊技にて特別図柄表示LED 144aに駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

【0167】

ここで、変動表示パターンコマンドは、2バイト構成のデータであり、各変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示LED 144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。この2バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、1バイト目は、変動表示パターンであることを特定可能なデータであり、2バイト目は、変動番号(変動表示パターン)を特定可能なデータである。すなわち、サブ統合基板211に搭載される統合CPU 212は、1バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンであることを認識可能であり、さらに、2バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンを特定する。

【0168】

なお、ステップS415で決定される変動表示パターンを図18を参照して説明する。図18は、変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。液晶表示器50には、特別図柄の変動時間(特別図柄表示LED 144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間)に、変動表示パターンに従った演出態様が画像表示される。

【0169】

変動番号1の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号2の「短縮変動」とは、特別図柄および装飾図柄の変動時間が「通常変動」よりも短い変動表示パターンである。変動番号3, 4の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴ってノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行しない変動表示パターンである。なお、スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出の実行後に後述する「歌リーチA」、「歌リーチB」、「歌リーチC」のいずれが実行されるかを示唆する分岐演出が実行され、当該分岐演出から継続して行われるリーチ演出のことである。

【0170】

また、変動番号5~16の「歌リーチ」とは、ノーマルリーチ演出の実行後のスーパーリーチ演出として、演出期間中に流れる楽曲に応じて未だ停止表示されていない装飾図柄(この実施の形態では、中装飾図柄)の停止図柄を決定する歌リーチ演出を実行する変動表示パターンである。歌リーチ演出では、当該歌リーチ演出中に変動表示パターンにもとづく楽曲が各スピーカ14, 29から流れ、これに伴った演出表示(例えば、楽曲に合わせて歌詞が順次表示される)が液晶表示器50にて実行される。

【0171】

なお、「歌リーチ」は、変動番号５～８の「歌リーチＡ」と、変動番号９～１２の「歌リーチＢ」と、変動番号１３～１６の「歌リーチＣ」と、でそれぞれ異なる楽曲が設定されたリーチ演出に分類される。また、「歌リーチ」の各々は、変動番号５，６，９，１０，１３，１４の「歌リーチ（前半）」と、該「歌リーチ（前半）」に比べて演出期間が長く設定された変動番号７，８，１１，１２，１５，１６の「歌リーチ（後半）」と、に分類される。そして、「歌リーチ」の各々は、「歌リーチ（後半）」に設定された楽曲の一部（前半部）が「歌リーチ（前半）」に設定され、「歌リーチ（前半）」では楽曲の前半部のみを演奏する一方で、「歌リーチ（後半）」では楽曲の前半部から後半部にかけてを演奏する。

【０１７２】

また、変動番号１７の「全回転リーチ」とは、ノーマルリーチ演出を実行しない大当たり確定演出として、大当たり図柄の組み合わせとなった装飾図柄を同期変動し、確変大当たり図柄と非確変大当たり図柄とのいずれか一方の大当たり図柄で停止表示する全回転リーチ演出を実行する変動表示パターンである。

【０１７３】

また、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」とは、装飾図柄の仮停止図柄として「たすと１０」図柄を仮停止表示（例えば、上下（またはノおよび左右であってもよい）に小刻みに揺れて完全には停止していない状態：揺れ変動表示）する「たすと１０」演出を実行した後、可動体駆動部モータ１２６を駆動制御することにより可動体１２４を作動し、仮停止表示された装飾図柄が可動体１２４に覆われて視認困難となる期間に、装飾図柄の停止図柄として確変大当たり図柄を停止表示する変動表示パターンである。なお、「たすと１０」図柄とは、変動番号１の変動表示パターンと同様に左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値を合計すると「１０」になる図柄の組み合わせである。また、変動番号１８は、当落の結果が確変大当たりとなる場合にのみ実行される変動表示パターンである。

【０１７４】

また、変動番号１９～３２の「ノーマルリーチ」および「歌リーチ」とは、すべり変動を伴い、且つ、変動番号３～１６の変動表示パターンのそれぞれと同様のリーチ演出を実行する変動表示パターンである。すべり変動とは、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄（この実施の形態では、右装飾図柄）が一旦はリーチ態様とはならない図柄で停止表示するかのように変動する（仮停止表示する）が、再び別の図柄まで移行して停止表示される態様である。例えば、装飾図柄の変動表示にて各々の装飾図柄を順次切替えて変動表示する場合、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄をリーチ態様とはならない図柄で仮停止表示した後、再び当該装飾図柄を切替えて停止表示する態様であってもよいし、装飾図柄の変動表示にて各々の装飾図柄をスクロールして変動表示する場合、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄を高速変動から低速変動に移行した後、当該装飾図柄を数コマだけコマ送りさせてリーチ態様とはならない図柄で仮停止表示するが、再び高速変動へと移行し、高速変動から低速変動に移行した後に停止表示する態様であってもよい。

【０１７５】

ここで、詳細は後述するが、サブ統合基板２１１に搭載される統合ＣＰＵ２１２の処理にて、変動番号１９～３２のすべり変動を伴う変動表示パターンに対しても、すべり変動の実行以前に「たすと１０」演出が実行されることを１／２の割合で決定する。すべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと１０」演出が実行される場合には、まず「たすと１０」演出として「たすと１０」図柄を仮停止表示した後、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄を再び変動表示し、リーチ態様を形成する図柄で停止表示する態様となる。この場合、「たすと１０」演出が実行されたときに、遊技者はすべり変動が実行されることを把握することができ、「たすと１０」演出がすべり変動の実行を遊技者に事前に告知する演出となる。

【０１７６】

この実施の形態では、変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行される場合と、すべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行される場合と、があり、「たすと10」図柄の表示後、可動体124が作動するか否かを視認するまで、いずれの変動表示パターンにもとづく「たすと10」演出であるかを判別することができない。しかして、装飾図柄が「たすと10」図柄で仮停止表示した場合には、リーチ態様を経由することなく突然的に確変大当り図柄が停止表示されるか否かに注目させることができ、「たすと10」演出後の演出にも期待感を抱かせることができる。

【0177】

また、液晶表示器50にて実行される装飾図柄の変動表示において、遊技者はリーチ態様となるか否かに注目する。そして、リーチ態様となった場合には、大当り図柄となるか否かに注目するため、大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。一方、リーチ態様とならなかった場合には、大当り遊技状態に対する期待感が低下し、当該変動表示に興味を抱かなくなる虞がある。この実施の形態では、リーチ態様および大当り図柄とは異なるはずれ図柄のうち「たすと10」図柄を装飾図柄の仮停止図柄としたため、リーチ態様とならなかった場合にも「たすと10」図柄となるか否かに注目させることができ、装飾図柄の変動表示に対して最後まで期待感を抱かせることができる。

【0178】

また、変動番号33の「確変短当り時ノーマルリーチ」および変動番号34の「小当り時ノーマルリーチ」とは、変動番号3, 4の「ノーマルリーチ」の変動表示パターンと同様にリーチ態様を伴ってノーマルリーチ演出を実行するが、リーチ態様を形成した後の装飾図柄の停止図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）として、変動表示中の数字図柄を停止表示することなく、チャンス演出突入図柄を停止表示する変動表示パターンである。なお、変動番号33の「確変短当り時ノーマルリーチ」および変動番号34の「小当り時ノーマルリーチ」は、それぞれ確変短当り遊技状態または小当り遊技状態に制御する判定がなされたときに用いられる変動表示パターンであり、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄の停止図柄をチャンス演出突入図柄で停止表示した後、それぞれ確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を発生させる。

【0179】

ノーマルリーチ演出では、リーチ態様を形成した後、大当り図柄（同一の装飾図柄の組み合わせ）となるか否かや、スーパーリーチ演出に発展するか否かを判別するため、未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）に遊技者が注目している。しかしながら、大当り図柄が導出される割合や、スーパーリーチ演出に発展する割合が然程高くないことから、大当り遊技状態に対する期待感が低下し、遊技者がノーマルリーチ演出での変動表示に興味を抱かなくなる虞がある。この実施の形態では、ノーマルリーチ演出にてチャンス演出突入図柄を停止表示させ、「確変短当り遊技状態」および「小当り遊技状態」に対する期待感を高めることで、ノーマルリーチ演出での変動表示を単調とすることがなく、遊技の興趣が低下することを抑制している。

【0180】

この実施の形態では、変動番号33の「確変短当り時ノーマルリーチ」および変動番号34の「小当り時ノーマルリーチ」に、通常変動からノーマルリーチ演出にてチャンス演出突入図柄を停止表示するまで同一の演出が設定されており、液晶表示器50にて表示される演出態様を見るだけでは結果態様が表示されても「確変短当り遊技状態」または「小当り遊技状態」のいずれを発生させるか判別することができない。そして、「確変短当り遊技状態」または「小当り遊技状態」のいずれを発生させる場合であっても、装飾図柄の停止図柄としてチャンス演出突入図柄を停止表示後、チャンス演出突入表示を表示制御する。なお、変動番号34の「確変短当り時ノーマルリーチ」にもとづくチャンス演出突入図柄が停止表示されたときには、チャンス演出突入表示にて確変短当り遊技状態に制御した後、確率変動状態に制御する。また、変動番号35の「小当り時ノーマルリーチ」にもとづくチャンス演出突入図柄が停止表示されたときには、チャンス演出突入表示にて小当

10

20

30

40

50

り遊技状態に制御した後、通常状態に制御する。このように、遊技者がチャンス演出突入図柄の停止表示を把握しても、確変短当り遊技状態と小当り遊技状態が略同一に設定されているため、次回の変動表示から確率変動状態または通常状態のいずれの遊技状態となるかを判別することができず、確率変動状態に対する期待感を次回の変動表示以降も持続させることができる。すなわち、遊技状態の変化を伴わなくとも（通常状態の継続であったとしても）、確率変動状態に対する期待感を持続させたまま遊技を継続させることができ、遊技の興味が低下することを抑制している。

【0181】

また、変動番号33の「確変短当り時ノーマルリーチ」および変動番号34の「小当り時ノーマルリーチ」が実行された場合には、次回の変動表示からチャンス演出が実行される。この実施形態では、チャンス演出とはいっても、遊技状態が通常状態であるときの演出背景と異なることはない。ただし、後述するように背景の移行確率が、確変短当りによる確率変動状態と、小当りによる通常状態とで、相違している。このように演出背景の移行確率に差をつけることにより、即座には遊技状態の判別が困難であっても、継続した遊技において確率変動状態であることを推測することができるため、確率変動状態に対する期待感を持続させることができる。

【0182】

また、各々の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間（特別図柄表示LED144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）が設定されている。特別図柄の変動時間は、サブ統合基板211に送信される変動表示パターンコマンドによって指定される装飾図柄の変動時間とほぼ一致して設定されており、ステップS415では特別図柄の変動時間に応じた装飾図柄の変動時間を有する変動表示パターンに決定される。すなわち、特別図柄の変動時間と装飾図柄の変動時間とは、完全に一致していなくてもよい。

【0183】

また、各々の変動表示パターンには、リーチ態様とした後にリーチ演出が多く実行されるほど演出の実行時間が長くなることに伴って、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。具体的には、特別図柄および装飾図柄の変動時間は、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン（例えば、変動番号3, 4）よりも、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号5～16）の方が長く設定されている。さらに、「歌リーチ」を実行する変動表示パターンの中では、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号5, 6, 9, 10, 13, 14）よりも、「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号7, 8, 11, 12, 15, 16）の方が楽曲の後半部に相当する実行時間だけ長く設定されている。

【0184】

また、変動番号19～32の変動表示パターンでは、すべり変動を伴い、すべり変動を伴わない変動番号3～16の変動表示パターンと同一のリーチ演出が実行される変動表示パターンであっても、すべり変動が実行される時間だけ特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。これは、すべり変動を伴う場合には、すべり変動を伴わない場合に装飾図柄が停止表示されるタイミングで停止表示されそうになり、このタイミングから別の装飾図柄に移行して停止表示されるまでの時間だけ装飾図柄の停止表示が遅くなるためである。

【0185】

また、変動番号3～16, 19～32の変動表示パターンでは、当落の結果に応じて大当り時とはずれ時とで同一または類似した演出態様でリーチ演出が実行され、また、該リーチ演出に応じた特別図柄および装飾図柄の変動時間がほぼ一致して設定されていることから、演出を見るだけでは当否の認識が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興味が低下させることがない。

【0186】

この実施の形態では、ステップ S 4 1 1 a , S 4 1 1 b で選択される確変大当たり時変動表示パターンテーブルおよび非確変大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ~ 3 2 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン（図 1 8 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。ただし、非確変大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」の変動表示パターンが設定されておらず、確変大当たり時変動表示パターンテーブルにて変動番号 1 8 の変動表示パターンに振り分けられた判定値の数だけ、それ以外の変動表示パターン（この実施の形態では、すべり変動を伴わない変動番号 3 ~ 1 7 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン）に多くの判定値が振り分けられている。

10

【 0 1 8 7 】

また、ステップ S 4 1 3 で選択されるリーチ時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ~ 3 2 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターン（図 1 8 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて x が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。また、ステップ S 4 1 4 で選択されるはずれ時変動表示パターンテーブルのうち通常状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 2 の「短縮変動」の変動表示パターンに判定値が振り分けられている。なお、確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブルは、時短制御が実行されていない通常状態であっても、始動口スイッチ 6 8 a , 7 0 a により検出されたことにもとづいて抽出された大当たり判定乱数の記憶数を示す保留球数カウンタの値が上限値、等の条件が成立したときに選択され得る。

20

【 0 1 8 8 】

また、遊技状態が確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブル（確変大当たり時変動表示パターンテーブル、非確変大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル）と、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルと、を異なる変動表示パターンテーブルで構成している。そして、確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブルでは、すべり変動を伴う変動番号 1 9 ~ 3 2 の変動表示パターンに判定値がほとんど振り分けられていない。確率変動状態および時短状態では、時短状態が行われて下始動口 7 0 への入賞確率が増加するが、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長くなると、未だ変動表示が実行されていない保留球数がなかなか消化されず、保留球数が上限値（この実施の形態では、4 個）となって遊技者が遊技を一時的に止めてしまう虞がある。従って、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定された変動番号 1 9 ~ 3 2 の変動表示パターンの選択確率を減少させ、単位時間当りの変動表示回数を増加させることで、保留球数が消化される待ち時間を抑制することができる。

30

【 0 1 8 9 】

また、確率変動状態および時短状態にて参照される確変大当たり時変動表示パターンテーブルには、通常状態にて参照される確変大当たり時変動表示パターンテーブルよりも変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」の変動表示パターンに非常に多くの判定値が振り分けられ、確率変動状態においては、確変大当たりとなる場合に変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」が実行される割合が非常に高くなっている。一方、上述したように、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルには、確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブルよりもすべり変動を伴う変動番号 1 9 ~ 3 2 の変動表示パターンに非常に多くの判定値が振り分けられ、通常状態においては、すべり変動が実行される割合が非常に高くなっている。これら変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」の変動表示パターン、および、すべり変動を伴う変動番号 1 9 ~ 3 2 の変動表示パターンに対しては、「たすと 1 0 」図柄を仮停止表示する「たすと 1 0 」演出を実行する。このため、確率変動状態において「たすと 1 0 」演出が実行された場合には、変動番号 1 8 の

40

50

「たすと１０プレミアム」と変動番号１９～３２のすべり変動とのいずれが実行されているのかを把握することが困難であるが、確率変動状態にて確変大当たりとなる場合に変動番号１８の「たすと１０プレミアム」が実行される割合が高いため、「たすと１０」演出が実行されたときに確変大当たりが導出される期待感を高めることができる。

【０１９０】

また、大当たり時変動表示パターンテーブルおよびリーチはずれ時変動表示パターンテーブルでは、リーチ演出の種別に応じて大当たり期待度（当該リーチ演出が実行される割合（全出現率）のうち大当たりとなる割合（大当たり時の出現率）；大当たり期待度＝大当たり時の出現率／全出現率）が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンよりもスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターンの方が大当たり期待度が高くなるように設定され、さらにスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターンの中では、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターンよりも「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターンの方が大当たり期待度が高くなるように設定されている。なお、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターンでは、変動番号５，６，２１，２２の「歌リーチＡ（前半）」、変動番号９，１０，２５，２６の「歌リーチＢ（前半）」、変動番号１３，１４，２９，３０の「歌リーチＣ（前半）」の順で大当たり期待度が高くなるように設定されている。また、「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターンでは、変動番号７，８，２３，２４の「歌リーチＡ（後半）」、変動番号１１，１２，２７，２８の「歌リーチＢ（後半）」、変動番号１５，１６，３１，３２の「歌リーチＣ（後半）」の順で大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【０１９１】

また、大当たり時変動表示パターンテーブルおよびリーチはずれ時変動表示パターンテーブルでは、すべり変動の有無に応じて大当たり期待度が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、すべり変動を伴わない変動表示パターン（変動番号３～１６の変動表示パターン）よりもすべり変動を伴う変動表示パターン（変動番号１９～３２の変動表示パターン）の方が大当たり期待度が若干高くなるように設定されている。これらすべり変動を伴う変動番号１９～３２の変動表示パターンに対しては、「たすと１０」図柄を仮停止表示する「たすと１０」演出を実行する。このため、「たすと１０」演出が実行された場合には、確変大当たりが導出される変動番号１８の「たすと１０プレミアム」が実行されなかったとしても、大当たり期待度が若干高い変動番号１９～３２のすべり変動が実行されるため、「たすと１０」演出が実行されたときに大当たりが導出される期待感を高めることができる。

【０１９２】

また、確変短当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号３３の「確変短当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンが設定されている一方、小当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号３４の「小当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンが設定され、これらの変動表示パターンに全ての判定値が振り分けられている。また、確変大当たり時、非確変大当たり時、リーチ時、はずれ時のそれぞれの変動表示パターンテーブルには、変動番号３３，３４の変動表示パターンが設定されておらず、判定値が振り分けられていない。すなわち、当落の結果がはずれとなる場合には、装飾図柄がの停止図柄としてチャンス演出突入図柄を停止表示することなく、チャンス演出を開始することがない。

【０１９３】

また、変動番号３３の「確変短当たり時ノーマルリーチ」および変動番号３４の「小当たり時ノーマルリーチ」が実行された後の変動表示では、変動番号３４の「確変短当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンが実行されて確率変動状態に制御された場合であっても、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルから変動表示パターンを選択する。この実施の形態では、「小当たり」にもとづく小当たり遊技状態後の通常状態との判別を困難とするため、「確変大当たり」にもとづく確変大当たり遊技状態後の確率変動状態とは異なり、「確変短当たり」にもとづく確変短当たり遊技状態後の確率変動状態にて時短制御を実行

していない。これにより、下始動口 70 への入賞確率が増加しないことから単位時間当りの変動表示回数を増加させる必要がなく、通常状態時にて参照される各変動表示パターンテーブルから変動表示パターンを選択している。

【0194】

変動表示パターン設定処理のステップ S 417 に次いで、CPU 202 は、大当りフラグおよび確変状態フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 418）、大当りフラグおよび確変状態フラグがセットされているときには、確変大当りであることを示す演出コマンドである確変大当りコマンドをセットする（ステップ S 419）。そして、処理選択フラグを「2」に更新する（ステップ S 420）。なお、ステップ S 419 にてセットされた確変大当りコマンドは、変動表示パターンコマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップ S 19）にてサブ統合基板 211 に送信される。これによりサブ統合基板 211 に搭載される統合 CPU 212 に今回の変動表示の結果、確変大当りとなることを認識させることが可能となる。

【0195】

なお、変動表示パターン設定処理では、当落の結果を示す演出コマンドとして確変大当りコマンド以外にも、複数種類の当落コマンドがセットされる。具体的には、大当りフラグがセットされているが確変状態フラグがリセットされている場合に非確変大当りを示す当落コマンドとして非確変大当りコマンド、確変短当りフラグがセットされている場合に確変短当りを示す当落コマンドとして確変短当りコマンド、小当りフラグがセットされている場合に小当りを示す当落コマンドとして小当りコマンド、さらに大当りフラグ、確変短当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合にはずれを示す当落コマンドとしてはずれコマンド、をそれぞれセットする処理が実行される。サブ統合基板 211 に搭載される統合 CPU 212 は、変動表示パターンコマンドとともに送信された当落コマンドにより今回の変動表示の結果、確変大当り、非確変大当り、確変短当り、小当り、はずれのうちいずれとなるかを認識することができる。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドにも当落の結果を示す情報が含まれており、統合 CPU 212 は、変動表示パターンコマンドと当落コマンドとの示す当落の結果が一致するか否かを判別している。これにより、統合 CPU 212 に今回の変動表示の結果を確実に認識させることができ、外部ノイズの影響等が原因でコマンド受信に失敗し、間違った変動表示の結果を表示するといった誤動作を防止することができる。

【0196】

また、変動表示パターン設定処理では、遊技状態を示す演出コマンドとして、確変フラグまたは時短フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグがセットされているときに遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドや、時短フラグがセットされているときに遊技状態が時短状態であることを示す遊技状態コマンドをセットする処理が実行される。遊技状態コマンドは、変動表示パターンコマンドおよび当落コマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップ S 19）にてサブ統合基板 211 に送信される。サブ統合基板 211 に搭載される統合 CPU 212 は、遊技状態コマンドが確変状態を示すことで遊技状態が確変状態であることを認識することができ、時短状態を示すことで遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【0197】

また、ステップ S 417 で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップ S 19）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板 211 に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップ S 42）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに特別図柄表示 LED 144a に駆動信号を出力して特別図柄の変動表示を CPU 202 により停止制御させるとともに、サブ統合基板 211 に装飾図柄の変動表示停止を指示する演出コマンド（変動停止コマンド）を送信する。なお、サブ統合基板 211 では、変動停止コマンドを受信したことにもとづいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

【0198】

また、表示装置に複数の表示領域を設け、それぞれの表示領域にて図柄を変動表示する場合には、上述した大当たり判定処理にて大当たりとする判定がなされたときに、特定の表示結果で停止表示する表示ラインを複数有する場合には、いずれかの表示ラインにて未だ停止していない図柄が所定の図柄で停止することにより当該表示ラインに停止表示される図柄が特定の表示結果となる状態、または、いずれかの表示ラインにて全ての図柄が特定の表示結果となるような組み合わせで同期して変動表示している状態、をリーチ態様という。すなわち、リーチ態様とは、特定の表示結果（大当たり表示）の一步手前を表す態様（大当たりとなる直前の態様）である。この実施の形態では、上述した表示ラインを1つだけ有し、液晶表示器50に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄と右装飾図柄と（任意の2つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄（任意の2つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表示している状態、または、液晶表示器50に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同一の図柄となるように同期して変動表示している状態）をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、枠ランプ27、センターLED基板102、104、106、108、110、112、114、116やサイドLED基板130、液晶表示器50、上部スピーカ29、および下部スピーカ14等により実行される演出（例えば、枠ランプ27やセンターLED基板102、104、106、108、110、112、114、116、サイドLED基板130を所定の態様で点灯・点滅、液晶表示器50にて所定の画像表示、上部スピーカ29および下部スピーカ14にて所定の音声出力）をリーチ演出という。

【0199】

また、当り関連の制御コマンドについて図19（A）および図19（B）を参照して説明する。図19（A）に示す大当たり遊技状態コマンドテーブルには、大当たり遊技状態に制御するときに液晶表示器50にて所定の演出表示を指定する演出コマンドが設定され、図19（B）に示す確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルには、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するときに液晶表示器50にて所定の演出表示を指定する演出コマンドとともに、下部スピーカ14にて所定の音出力態様の出力を指定する演出コマンドが設定されている。

【0200】

大当たり遊技状態コマンドテーブルには、図19（A）に示すように、大当たり開始コマンド、大当たりラウンド開始コマンド、大当たりラウンド終了コマンド、大当たり終了コマンド、および、大入賞口入賞検出コマンドが設定されている。大当たり開始コマンドは、大当たり遊技状態の開始の演出表示を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの1バイト目として「20H」がセットされる。また、大当たりラウンド開始コマンドは、所定回数のラウンドのうち何ラウンド目であるかの演出表示を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの1バイト目として「22H」がセットされる。なお、大当たりラウンド開始コマンドには、大当たり時のラウンド回数が15ラウンドであることにより、1～15ラウンドに対応した大当たりラウンド開始コマンドがそれぞれ設定されている。

【0201】

また、大当たりラウンド終了コマンドは、当該ラウンドを終了した後に次のラウンドが開始されるまでのインターバル期間における演出表示を指定するコマンドであり、演出コマンドの1バイト目として「22H」がセットされる。また、大当たり終了コマンドは、大当たり時のラウンド回数の終了（大当たり遊技状態の終了）の演出表示を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの1バイト目として「23H」がセットされる。また、大入賞口入賞検出コマンドは、大入賞口に遊技球を入賞させたときに、この入賞数の演出表示を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの1バイト目として「24H」がセットされる。なお、サブ統合基板211では、大当たり遊技状態コマンドテーブルに設定された演出コマンドを受信したことにともづいて、各々の演出コマンドに指定された演出を液晶表示器50にて表示し、当該演出コマンドに指定された演出の演出内容を遊技者に認識させる。

【0202】

この実施の形態では、装飾図柄の停止図柄として確変大当り図柄（同一の奇数図柄）または非確変大当り図柄（同一の偶数図柄）のいずれが停止表示されるかや、大当り遊技状態後の変動表示にて液晶表示器 50 に「確変中」や「時短中」の演出表示を実行することによって、大当り遊技状態後の遊技状態が確率変動状態または通常状態（時短状態）のいずれとなるかを通知しているが、大当り遊技状態の終了時にも演出表示することで通知してもよい。この場合、確変大当り遊技状態に制御された場合と非確変大当り遊技状態に制御された場合とで大当り終了コマンドを異ならせ、大当り時のラウンド回数の終了とともに大当り遊技状態後の遊技状態を通知する演出表示を実行すればよい。

【0203】

確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルには、図 19（B）に示すように、短当り開始コマンド、短当り開閉開始コマンド、短当り開閉終了コマンド、短当り終了コマンド、および、大入賞口入賞検出コマンドが設定されている。短当り開始コマンドは、チャンス演出の突入の演出表示（チャンス演出突入表示）の開始を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの 1 バイト目として「20H」がセットされる。また、短当り開閉開始コマンドは、音出力を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの 1 バイト目として「22H」がセットされる。なお、確変短当り時および小当り時の開閉回数が 2 回であることにより、1, 2 回目に対応した短当り開閉開始コマンドのみが設定されている。ここで、短当り時の開閉回数が大当り時のラウンド回数とは異なり 2 回であることから、3 ~ 15 ラウンドに対応した短当り開閉開始コマンドが設定されていない。

【0204】

また、短当り開閉終了コマンドは、短当り開閉開始コマンドにより開始された音出力の停止を指定するコマンドであり、演出コマンドの 1 バイト目として「22H」がセットされる。なお、サブ統合基板 211 では、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルに設定された音出力を指定する演出コマンドを受信したことにもとづいて、各々の演出コマンドに設定された音出力を下部スピーカ 14 にて出力している。ここで、下部スピーカ 14 にて出力される音出力態様は、騒々しい遊技店では遊技者が聞こえない程度の音量であり、演出コマンドに指定された音出力を遊技者に気付かせない構成としている。なお、本実施形態では、音出力態様として単純なピープ音を出力しているが、各々の演出コマンドに対応して異なる音出力態様としてもよい。

【0205】

また、短当り終了コマンドは、短当り開始コマンドにより開始されたチャンス演出突入表示の終了を指定する演出コマンドであり、演出コマンドの 1 バイト目として「23H」がセットされる。また、大入賞口入賞検出コマンドは、大当り遊技状態コマンドテーブルにて設定された大入賞口入賞検出コマンドと同一の演出コマンドであり、演出コマンドの 1 バイト目として「24H」がセットされる。

【0206】

図 19（C）は、各遊技状態における大入賞口の開閉回数および開放時間テーブルの一例を示す。遊技状態が大当り遊技状態である場合には、大入賞口の開閉回数が 15 回、1 回当りの大入賞口の開放時間が 30 秒に設定されている。一方、遊技状態が確変短当り遊技状態または小当り遊技状態である場合には、大入賞口の開閉回数が大当り遊技状態である場合よりも大幅に少ない 2 回、1 回当りの大入賞口の開放時間が大当り遊技状態である場合よりも大幅に短い 0.3 秒に設定されている。ただし、小当り遊技状態である場合には、大入賞口 72 の 1 回目の開放にて所定個数（例えば、10 個）の遊技球が入賞したときに 2 回目の開放が実行されない。

【0207】

図 20 は、当り遊技開始処理（ステップ S43）の一例を示すフローチャートである。当り遊技開始処理では、当り判定処理（ステップ S43）の結果に応じて、すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態を開始するための処理を実行し、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、それぞれ確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を開始するための処理を実行する。

【 0 2 0 8 】

具体的には、当り遊技開始処理において、CPU 202は、セットされているフラグに応じて開始コマンドをセットする（ステップS451）。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態コマンドテーブルを選択し、大当り遊技状態コマンドテーブルに設定されている大当り開始コマンドを開始コマンドとしてセットする。一方、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルを選択し、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルに設定されている短当り開始コマンドをセットする。なお、セットした大当り開始コマンドおよび短当り開始コマンドは、上述したコマンド伝送出力処理（ステップS19）でサブ統合基板211に送信される。

10

【 0 2 0 9 】

次いで、CPU 202は、セットされているフラグに応じた開閉回数を開閉回数カウンタにセットする（ステップS452）。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態にて参照する大入賞口開閉回数テーブルを選択し、当該大入賞口開閉回数テーブルに設定されている開閉回数として「15回」を開閉回数カウンタにセットする。一方、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態にて参照する大入賞口開閉回数テーブルを選択し、当該大入賞口開閉回数テーブルに設定されている開閉回数として「2回」を開閉回数カウンタにセットする。

【 0 2 1 0 】

20

また、CPU 202は、セットされているフラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップS453）。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態にて参照する開放時間テーブルを選択し、当該開放時間テーブルに設定されている開放時間として「30秒」を開放タイマにセットする。一方、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態にて参照する開放時間テーブルを選択し、当該開放時間テーブルに設定されている開放時間として「0.3秒」を開放タイマにセットする。セットされた開放タイマは、割込処理内で減算される。

【 0 2 1 1 】

そして、大入賞口開放フラグをセットする（ステップS454）。なお、大入賞口開放フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップS18）にてソレノイド73aを可動制御して開閉部材72aを開放状態にすることにより大入賞口を開放状態に制御する。そのため、大入賞口開放フラグをセットした後、開閉回数カウンタを1減算する（ステップS455）。また、当り遊技開始処理を終了するときには、処理選択フラグを「4」に更新する。これにより、次の割込処理にて当り遊技中処理（ステップS44）が実行可能な状態となる。

30

【 0 2 1 2 】

図21は、当り遊技中処理（ステップS44）の一例を示すフローチャートである。当り遊技中処理では、当り開始処理の設定内容に応じて大入賞口を開閉制御するための処理等を実行する。

40

【 0 2 1 3 】

具体的には、CPU 202は、当りフラグ（大当りフラグ、確変短当りフラグまたは小当りフラグ）がセットされている場合に（ステップS460）、待機フラグがセットされていれば（ステップS461）、待機時間タイマがタイムアウトしたか否かを判別し（ステップS462）、待機時間タイマがタイムアウトしていれば、待機フラグをリセットし（ステップS463）、フラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップS464）。なお、待機フラグは、大入賞口を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機中であることを示すフラグであり、待機時間タイマとは、大入賞口を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機時間を示すタイマである。待機フラグがセットされているときに、待機時間タイマがタイムアウトすると、大入賞口を開放状態に

50

するための処理を行う。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態にて参照する開放時間テーブルを選択し、当該開放時間テーブルに設定されている開放時間として「30秒」を開放タイマにセットする。一方、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態にて参照する開放時間テーブルを選択し、当該開放時間テーブルに設定されている開放時間として「0.3秒」を開放タイマにセットする。

【0214】

次いで、開放タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS463）、大入賞口に遊技球の入賞検出があったか否か判別し（ステップS468）、遊技球の入賞検出があれば、入賞検出数に応じた大入賞口検出コマンドをセットする（ステップS469）。すなわち、スイッチ入力処理（ステップS11）でカウントスイッチ72aにより遊技球が検出されたと判別したときに、検出した遊技球の個数に応じた大入賞口検出コマンドをセットする。大入賞口検出コマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップS19）にてサブ統合基板211に送信され、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212は、大入賞口検出コマンドに応じた個数の入賞があったことを通知する演出表示を液晶表示器50にて実行する。

【0215】

なお、大当り遊技状態では、大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの1回のラウンドにてカウントスイッチ72aにより所定個数として「10個」の遊技球を検出したときに所定期間としての「30秒」が経過していなくても大入賞口を閉塞状態に制御する。すなわち、スイッチ入力処理（ステップS11）で、大当りフラグがセットされているときに「10個」の遊技球を検出した場合には、開放タイマをクリア（「0」）する。開放タイマをクリアすることにより当り遊技中処理のステップS465で開放タイマがタイムアウトしたと判別されて大入賞口を閉塞状態に制御するための処理が実行される。

【0216】

一方、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態では、大当り遊技状態では、大入賞口を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの1回の開閉にてカウントスイッチ72aにより所定個数として「10個」の遊技球を検出したときに所定期間としての「0.3秒」が経過していなくても大入賞口を閉塞状態に制御する。すなわち、スイッチ入力処理（ステップS11）で、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされているときに「10個」の遊技球を検出した場合には、開放タイマをクリア（「0」）する。開放タイマをクリアすることにより当り遊技中処理のステップS465で開放タイマがタイムアウトしたと判別されて大入賞口を閉塞状態に制御するための処理が実行される。また、小当りフラグがセットされているときに「10個」の遊技球を検出した場合には、開閉回数カウンタもクリア（「0」）する。開閉回数カウンタをクリアすることにより当り遊技中処理のステップS470で開閉回数カウンタが0であると判別されて小当り遊技状態を終了するための処理が実行される。確変短当り遊技状態および小当り遊技状態では、大当り遊技状態にて開放状態とされる「30秒」に比べて格段に短い「0.3秒」しか大入賞口が開放状態に制御されないため、大入賞口に所定個数の遊技球が入賞することがほとんどなく、大当り遊技状態よりも大入賞口に入賞する遊技球の個数は少なくなる。

【0217】

一方、ステップS465で開放タイマがタイムアウトしていれば、フラグに応じたラウンド（開閉）終了コマンドをセットする（ステップS466）。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態コマンドテーブルの大当りラウンド終了コマンドをセットし、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態コマンドテーブルの短当り開閉終了コマンドをセットする。そして、大入賞口閉塞フラグをセットする（ステップS467）。なお、大入賞口閉塞フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップS18）にてソレノイド73aを可動制御して開閉部材72aを閉塞状態にすることにより大入賞口を閉塞状態に制

御する。

【0218】

そして、開閉回数カウンタが0でなければ(ステップS470)、開閉回数カウンタを1減算し(ステップS471)、待機時間を待機時間タイマにセットするとともに(ステップS472)、待機フラグをセットして(ステップS473)、処理を終了する。

【0219】

一方、開閉回数カウンタが0であれば(ステップS470)、当りフラグ(大当りフラグ、確変短当りフラグおよび小当りフラグ)をリセットし(ステップS474)、フラグに応じた終了コマンドをセットする(ステップS475)。すなわち、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態コマンドテーブルの大当り終了コマンドをセットし、
10 確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルの短当り終了コマンドをセットする。

【0220】

そして、演出終了待ちタイマをセットする(ステップS476)。演出終了待ちタイマは、液晶表示器50にて実行される演出(例えば、大当り終了表示、チャンス演出突入表示、等)が終了するまでの時間を示すタイマである。そして、以降の当り遊技中処理では、ステップS460でNOと判別され、演出終了待ちタイマがタイムアウトしたか否かを判別する処理が実行される(ステップS477)。ステップS477で演出終了待ちタイマがタイムアウトしていれば、処理選択フラグを「0」に更新して処理を終了する(ステップS478)。処理選択フラグを「0」に更新することにより、次回の割込処理にて変動開始処理(ステップS40)が実行可能な状態となる。
20

【0221】

このように、この実施の形態では、大当り遊技状態を実行する場合と、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を実行する場合と、の処理を共通化している。すなわち、セットされているフラグにより選択するテーブルを異ならせるが実行される処理は略同一である。そのため、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態の制御に関するプログラムを追加することなく大当り遊技状態と確変短当り遊技状態と小当り遊技状態とを実行することが可能となり、主制御基板201に搭載されるROM203のデータ量を低減できる。

【0222】

また、演出コマンドは、上述したコマンド伝送出力処理(ステップS19)でサブ統合基板211に送信されるが、セットされているフラグにより選択するテーブルを異ならせることで、大当り遊技状態を実行する場合と、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を実行する場合と、において送信される演出コマンドを異ならせている。このように、当り遊技状態の種類によって演出コマンドを異ならせることで、サブ統合基板211にて大当り遊技状態、確変短当り遊技状態または小当り開閉短遊技状態のいずれの遊技状態にあるかを認識することができ、大当り遊技状態を実行する場合と、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を実行する場合と、において異なる演出表示を実行可能としている。従って、当り遊技状態により付与される価値に応じた演出を実行することができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
30

【0223】

ここで、確変短当り遊技状態を実行する場合と、小当り遊技状態を実行する場合と、のいずれの場合であっても、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルを選択することで、共通の演出コマンドを用いている。このように、確変短当り遊技状態を実行する場合と、小当り遊技状態を実行する場合と、において共通の演出コマンドを用いることで、同一の演出表示および音出力が実行され、いずれの遊技状態であるか判別困難としている。なお、確変短当り遊技状態を実行する場合と、小当り遊技状態を実行する場合と、のいずれの場合であっても、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルから選択される共通の演出コマンドを用いているが、演出表示器50にて遊技状態を判別困難とする同一の演出表示を実行すればよく、例えば、確変短当り遊技状態コマンドテーブルおよび小当り遊技状態コマンドテーブルを別に設け、各々のコマンドテーブル
40
50

に設定された異なる演出コマンドを用いてもよい。

【0224】

また、大当り遊技状態が実行された場合には、大当り遊技状態コマンドテーブルから液晶表示器50にて所定の演出表示を指定する演出コマンドを選択し、例えば、大当り開始コマンドによる大当り遊技状態の開始の演出表示のように、大当り遊技状態の開始や実行中を遊技者に明確に通知している。一方、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態が実行された場合には、確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブルから液晶表示器50にて所定の演出表示を指定する演出コマンドとともに、下部スピーカ14にて所定の音出力態様の出力を指定する演出コマンドを選択するが、例えば、短当り開始コマンドが次回からの変動表示にてチャンス演出が実行される旨をチャンス演出突入表示により遊技者に通知しているように、大当り遊技状態とは異なり、確変短当り遊技状態や小当り遊技状態の開始や実行中を遊技者に明確に通知していない。ここで、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態の実行が遊技者に把握された場合には、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態にて大入賞口72への遊技球の入賞が困難であり、多くの遊技球を得られる可能性が低いいため、大当り遊技状態と比べると損したような印象を与えてしまう。この実施の形態では、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態が実行される場合に、確変短当り遊技状態や小当り遊技状態の開始や実行中を通知する演出表示を表示制御することなく、チャンス演出突入表示を表示制御したり、下部スピーカ14にて低音の音出力態様を出力制御することで、確変短当り遊技状態または小当り遊技状態の実行（具体的には、条件作動装置の開閉制御の実行）を遊技者に気付かれ難くしている。

【0225】

次に、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212によって実行される処理について説明する。図22はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図23は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0226】

図22に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、統合CPU212は、初期設定処理を行う（ステップS71）。この初期設定処理は、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214をチェックする処理等が行われる。すなわち、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止した場合、又は、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）、統合RAM214に記憶される所定の情報が、バックアップデータとして保持される。したがって、ここではバックアップデータが正常であるか否かを判別する。バックアップデータが異常であれば統合RAM214をクリアする。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS71）が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS72）。

【0227】

この実施の形態では、統合CPU212は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットするとともに、16ms経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS72で16ms経過フラグがセットされている（16ms経過フラグTが「1」）ときには、16ms経過フラグをリセットした後（ステップS73）、16ms定常処理を行う（ステップS74）。

【0228】

この16ms定常処理では、主制御基板201から受信した演出コマンドにもとづいて液晶表示器50、枠ランプ27、センターLED基板102、104、106、108、110、112、114、116、サイドLED基板130、スピーカ14、29等を制

御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS72に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS73～ステップS74を繰り返し行う。一方、ステップS72で16ms経過フラグTがセットされていない(16ms経過フラグTが「0」)ときには、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【0229】

図23は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、統合CPU212は、ステップS91～ステップS95の処理を実行する。ステップS91のコマンド解析処理では、主制御基板201から受信した演出コマンドを解析する。ステップS91aのリモコン信号受信処理では、リモコン90から受信した操作信号にもとづいて演出表示器50に関わる制御処理を実行する。ステップS92の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドにもとづいて液晶表示器50に関わる制御処理を実行する。具体的には、後述する予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0230】

また、ステップS93の音制御処理では、スピーカ14, 29に関わる制御処理を実行する。ステップS94のランプ制御処理では、センターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116、サイドLED基板130、枠ランプ27に関わる制御処理を実行する。ステップS95の情報出力処理では、表示制御基板220に表示コマンドを送信するとともに、ランプ駆動基板156に駆動信号およびランプ点灯信号を送信する。ステップS96の乱数更新処理では、演出制御処理(ステップS92)で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【0231】

ここで、上述した乱数更新処理(ステップS96)でサブ統合基板211に搭載される統合CPU212により更新される各種乱数について図24を参照して説明する。図24に示すように、この実施の形態では、装飾図柄の停止図柄として確変大当り図柄の決定に用いられる確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄として非確変大当り図柄の決定に用いられる非確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄の決定に用いられるはずれ図柄乱数、「たすと10」演出を実行するか否かの判定に用いられる「たすと10」実行判定乱数、「たすと10」演出を実行するときに装飾図柄の仮停止図柄として「たすと10」図柄の決定に用いられる「たすと10」図柄乱数、背景画像を切替えるか否かの判定(例えば、通常背景から次の季節背景や特殊背景に移行するか否かの判定や、特殊背景から通常背景に移行して当該特殊背景を終了するか否かの判定)に用いられる背景判定乱数、等がある。なお、各種乱数(確変大当り図柄乱数、非確変大当り図柄乱数、はずれ図柄乱数、「たすと10」実行判定乱数、「たすと10」図柄乱数、背景判定乱数、等)は、コマンド解析処理(ステップS91)にて主制御基板201から受信した演出コマンドが変動表示パターンであるときに取得される。

【0232】

次にステップS97の指紋分類処理を説明する。この実施形態では、一定期間遊技が行われない場合に液晶表示器50を介したデモンストレーション表示を行うようになっており、このデモンストレーション表示において、指紋センサ18aへのタッチを遊技者に要求するようになっている。これに応じて、遊技者が指紋センサ18aに触れた場合に、指紋処理基板215からの遊技者情報が、統合CPU212に入力されるようになっている。なお、ここでは一定期間遊技が行われない場合にデモンストレーション表示を行うこととしているが、上始動口68または下始動口70に遊技球が一定期間入賞していないことを条件としてデモンストレーション表示を行ってもよい。

【0233】

ステップS97の指紋分類処理では、指紋センサ18aによる指紋の読み取り結果に基づき指紋処理基板215から出力される遊技者情報(同一性情報である0又は1の数値、及び、分類情報である0～3の数値)に基づき、遊技の継続を判断すると共に、新たな遊

10

20

30

40

50

技者である場合には、遊技者を分類する。そして、遊技者が分類されると、遊技者の分類に対応する遊技者固有の背景（固有背景）を決定する。すなわち、分類情報（0～3の数値）に基づき、分類情報「0」ならば固有背景を春背景とし、分類情報「1」ならば固有背景を夏背景とし、分類情報「2」ならば固有背景を秋背景とし、分類情報「3」ならば固有背景を冬背景とする。固有背景が決定されると、当該固有背景を遊技者に認識させるべく報知する。具体的には、液晶表示器50を介し、例えば固有背景が春背景であれば、「あなたは『春』です」という表示を行うと共に春背景を表示して、遊技者固有の背景（固有背景）を認識させる。

【0234】

図25は、指紋分類処理（ステップS97）の一例を示すフローチャートである。指紋分類処理において、統合CPU212は、まず、遊技者情報が入力されたか否かを判別する（ステップS901）。この実施形態では、上述したように、一定期間遊技が行われない場合に液晶表示器50を介したデモンストレーション表示を行うようになっており、このデモンストレーション表示において、指紋センサ18aへのタッチを遊技者に要求するようになっている。これに応じて、遊技者が指紋センサ18aに触れた場合に、指紋処理基板215からの情報が遊技者情報として、統合CPU212に入力されるようになっている。ここで遊技者情報の入力があれば（ステップS901にてYES）、ステップS902へ移行する。一方、遊技者情報の入力がなければ（ステップS901にてNO）、以降の処理を実行せず、本指紋分類処理を終了する。

【0235】

遊技者情報の入力があった場合、統合CPU212は、同一遊技者による遊技継続か否かを判別する（ステップS902）。上述したように遊技者情報には、遊技者の同一性を示す同一性情報として0（非同一）又は1（同一）の数値が含まれる。ここで同一遊技者による遊技継続であると判別された場合（ステップS902にてYES）、すなわち同一性情報が「1」である場合には、以降の処理を実行せず、本指紋分類処理を終了する。一方、同一遊技者による遊技継続でないと判別された場合（ステップS902にてNO）、すなわち同一性情報が「0」である場合には、遊技継続フラグをリセットする（ステップS903）。なお、この遊技継続フラグは、統合RAM214に記憶される。

【0236】

同一遊技者による遊技継続でないと判別されて遊技継続フラグをリセットした後、統合CPU212は、遊技者の分類に対応する固有背景を決定する（ステップS904）。具体的には上述したように、遊技者の分類を示す分類情報（0～3の数値）に基づき、分類情報「0」ならば固有背景を春背景とし、分類情報「1」ならば固有背景を夏背景とし、分類情報「2」ならば固有背景を秋背景とし、分類情報「3」ならば固有背景を冬背景とする。そして、決定された固有背景を報知する（ステップS905）。具体的には、液晶表示器50を介し、例えば固有背景が春背景であれば、「あなたは『春』です」という表示を行うと共に春背景を表示して、遊技者固有の背景（固有背景）を認識させる。

【0237】

また、16ms定常処理におけるステップS91～ステップS97の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（後述するステップS91のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS72で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【0238】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS96）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および

10

20

30

40

50

16ms 定常処理のいずれか一方または両方に各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0239】

図26は、コマンド解析処理(ステップS91)の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU212は、まず、主制御基板201から演出コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS601)。この実施の形態では、主制御基板201から演出コマンドを受信すると、16ms 定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS601では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す(ステップS602)。

10

【0240】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し(ステップS603)、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば(ステップS603にてYES)、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214における変動表示パターン格納領域に格納する(ステップS604)。なお、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるときには、乱数更新処理(ステップS96)で更新される各種乱数(確変大当り図柄乱数、非確変大当り図柄乱数、はずれ図柄乱数、「たすと10」実行判定乱数、「たすと10」図柄乱数、背景判定乱数、等)を取得し、統合RAM214の所定の保存領域に記憶する処理も行う。

20

【0241】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ(ステップS603にてNO)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであるか判別し(ステップS605)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば(ステップS605にてYES)、確変大当りフラグをセットする(ステップS606)。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ(ステップS605にてNO)、受信した演出コマンド(確変大当りコマンド以外の当落コマンド(非確変大当りコマンド、確変短当りコマンド、小当りコマンド)、遊技状態コマンド、変動停止コマンド、大当り開始コマンド、等)に対応したフラグをセットする(ステップS607)。

30

【0242】

なお、確変大当りフラグおよび非確変大当りフラグ(非確変大当りコマンドに対応したフラグ)は、後述する当り表示処理(ステップS702)にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。また、確変短当りフラグ(確変短当りコマンドに対応したフラグ)および小当りフラグ(小当りコマンドに対応したフラグ)も、当り表示処理(ステップS702)にてそれぞれ確変短当り遊技状態または小当り遊技状態を開始するときにリセットされる。また、これらの当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、後述する装飾図柄変動処理(ステップS701)で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、当り表示処理(ステップS702)でそれぞれの当り遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。

40

【0243】

図27は、リモコン信号受信処理(ステップS91a)の一例を示すフローチャートである。リモコン信号受信処理では、統合CPU212は、まず、リモコン90から操作信号を受信したか否かを判別する(ステップS651)。この実施の形態では、受信部90aがリモコン90から送信された操作信号を検出すると、サブ統合基板211に検出信号を入力し、16ms 定常処理等の他の処理を中断して検出信号受信割込処理を発生させ、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214における検出信号格納領域に検出信号

50

の受信を示すフラグをセットする。ステップ S 6 5 1 では、検出信号格納領域に検出信号の受信を示すフラグがセットされているか否かを判別し、検出信号の受信を示すフラグがセットされていれば（ステップ S 6 5 1 にて Y E S）、検出信号の受信を示すフラグをリセットし、ステップ S 6 5 2 ～ S 6 5 8 の処理を実行する。また、検出信号の受信を示すフラグがセットされていなければ（ステップ S 6 5 1 にて N O）、リモコン 9 0 から操作信号を受信していないと判別して処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

リモコン 9 0 から操作信号を受信していれば（ステップ S 6 5 1 にて Y E S）、背景強制フラグがセットされているか判別する（ステップ S 6 5 2）。背景強制フラグがセットされていなければ（ステップ S 6 5 2 にて N O）、背景強制フラグをセットし（ステップ S 6 5 3）、リモコン 9 0 の O N 操作に応じた表示コマンドをセットする（ステップ S 6 5 4）。そして、特殊背景実行フラグがセットされているか判別し（ステップ S 6 5 5）、特殊背景実行フラグがセットされている場合には（ステップ S 6 5 5 にて Y E S）、特殊背景実行フラグをリセットする（ステップ S 6 5 6）。なお、背景強制フラグは、特殊背景実行フラグとは別のフラグであり、特殊背景を次回の変動表示から所定の回数（この実施の形態では、30回）だけ表示制御するフラグである。また、背景強制フラグのセット/リセット状態（O N 状態 / O F F 状態）は、統合 R A M 2 1 4 に記憶される。

【 0 2 4 5 】

また、背景強制フラグがセットされていれば（ステップ S 6 5 2 にて Y E S）、背景強制フラグをリセットし（ステップ S 6 5 7）、リモコン 9 0 の O F F 操作に応じた表示コマンドをセットする（ステップ S 6 5 8）。ステップ S 6 5 4、S 6 5 8 でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 9 5）にて表示制御基板 2 2 0 に送信され、表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 C P U 2 2 1 により当該表示コマンドがリモコン 9 0 の O N 操作に応じたコマンドであれば、液晶表示器 5 0 にてリモコン 9 0 が O N 操作された旨を示す演出表示を表示制御し、リモコン 9 0 の O F F 操作に応じたコマンドであれば、液晶表示器 5 0 にてリモコン 9 0 が O N 操作された旨を示す演出表示を非表示に表示制御する。このように構成することで、リモコン 9 0 の O N / O F F 操作ボタンを操作したときに受信部 9 0 a がリモコン 9 0 からの操作信号を正確に受信したか否かを、演出表示器 5 0 にてリモコン 9 0 が O N 操作された旨を示す演出表示が表示されたか否かによって確認することができる。なお、この実施の形態では、液晶表示器 5 0 にてリモコン 9 0 が O N 操作された旨を示す演出表示が表示されているが、リモコン 9 0 が O N 操作されたか否かを判別できればよく、例えば、遊技盤 4 や演出装置 4 0 0 等の遊技場の管理者（または遊技者）に視認可能な位置に取り付けられたランプや L E D であってもよい。

【 0 2 4 6 】

図 2 8 は、演出制御処理（ステップ S 9 2）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合 C P U 2 1 2 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S 7 0 0 ～ ステップ S 7 0 2 のうちいずれかの処理を行う。

【 0 2 4 7 】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理（ステップ S 7 0 0）では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定するとともに、予告演出等の設定を行い、処理選択フラグを「1」に更新する。

【 0 2 4 8 】

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理（ステップ S 7 0 1）では、変動停止コマンドを受信したときに表示制御基板 2 2 0 に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行い、主制御基板 2 0 1 から大当り開始コマンドまたは短当り開始コマンドを受信していれば処理選択フラグを「2」に更新し、主制御基板 2 0 1 から大当り開始コマンドおよび短当り開始コマンドを受信していなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【 0 2 4 9 】

処理選択フラグが「 2 」のときに実行される当り表示処理（ステップ S 7 0 2 ）では、主制御基板 2 0 1 から大当り開始コマンドを受信していれば液晶表示器 5 0 に大当り遊技状態の開始を示す表示を行うとともに、主制御基板 2 0 1 から送信される大当り中コマンドに応じて大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）を行うための制御を実行し、大当り終了コマンドを受信していれば大当り遊技状態の終了表示を行い、処理選択フラグを「 0 」に更新する。また、主制御基板 2 0 1 から短当り開始コマンドを受信していれば液晶表示器 5 0 にチャンス演出突入表示を開始するための制御を実行し、短当り終了コマンドを受信していればチャンス演出突入表示を終了し、処理選択フラグを「 0 」に更新する。

10

【 0 2 5 0 】

図 2 9 は、装飾図柄変動開始処理（ステップ S 7 0 0 ）の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合 C P U 2 1 2 は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する（ステップ S 7 1 0 ）。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップ S 9 1 ）のステップ S 6 0 4 でセットされ、主制御基板 2 0 1 から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。すなわち、ステップ S 7 1 0 で変動表示パターン受信フラグがセットされていなければ（ステップ S 7 1 0 にて N O ）、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【 0 2 5 1 】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば（ステップ S 7 1 0 にて Y E S ）、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップ S 7 1 1 ）、ステップ S 7 1 2 からステップ S 7 1 9 の処理を実行する。ステップ S 7 1 2 の「たすと 1 0 」設定処理では、「たすと 1 0 」演出を実行するか否かの判定にもとづいて装飾図柄の仮停止図柄として「たすと 1 0 」図柄を設定する処理を実行する。ステップ S 7 1 3 の図柄設定処理では、受信した当落コマンド（および変動表示パターンコマンド）にもとづいて装飾図柄の停止図柄を設定する処理を実行する。ステップ S 7 1 4 の予告選択処理では、予告演出を実行するか否かの判定や当該予告演出の種別の決定を行う処理を実行する。ステップ S 7 1 5 の背景選択処理では、背景画像の種別（通常背景の季節や特殊背景）の決定を行う処理を実行する。ステップ S 7 1 6 のリモコン信号受信時終了設定処理では、背景強制フラグがセットされてからの変動表示の回数を監視し、所定の回数に達したときに背景強制フラグをリセットする処理を実行する。ステップ S 7 1 7 のチャンス演出設定処理では、受信した当落コマンド（および変動表示パターンコマンド）が確変短当りコマンド又は小当りコマンドであるときにチャンス演出実行フラグをセットする。

20

【 0 2 5 2 】

次いで、統合 C P U 2 1 2 は、変動表示パターンと、後述する予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップ S 7 5 5 , S 7 5 8 , S 7 5 9 , S 7 6 0 で決定した装飾図柄の停止図柄と、に応じた表示コマンドをセットする（ステップ S 7 1 8 ）。そして、処理選択フラグを「 1 」に更新して処理を終了する（ステップ S 7 1 9 ）。なお、ステップ S 7 1 8 でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 9 5 ）にて表示制御基板 2 2 0 に送信され、表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 C P U 2 2 1 により当該表示コマンドを受信したことにともづいて液晶表示器 5 0 にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップ S 7 1 8 で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次回の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始するときに決定した予告パターンの予告演出が実行されることを防止できる。

30

40

【 0 2 5 3 】

図 3 0 は、装飾図柄変動開始処理（ステップ S 7 0 0 ）で実行される「たすと 1 0 」設定処理（ステップ S 7 1 2 ）の一例を示すフローチャートである。「たすと 1 0 」設定処理において、統合 C P U 2 1 2 は、まず、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく

50

変動表示パターンが変動番号18の「たすと10プレミアム」であるか否かを判別する(ステップS851)。変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンであれば(ステップS851にてYES)、共通時「たすと10」図柄テーブル(図31参照)を選択する(ステップS852)。そして、確変大当たり時「たすと10」図柄テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理(ステップS91)で取得した「たすと10」図柄乱数の値と、が一致する「たすと10」図柄に決定する(ステップS853)。

【0254】

一方、ステップS851で変動表示パターンが変動番号18の「たすと10プレミアム」でなければ(ステップS851にてNO)、変動表示パターンがすべり変動を伴ったパターン(変動番号19~32の変動表示パターン)であるか否かを判別する(ステップS854)。変動表示パターンがすべり変動を伴ったパターンであれば(ステップS854にてYES)、「たすと10」実行判定テーブル(図示しない)を選択する(ステップS855)。そして、「たすと10」実行判定テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理(ステップS91)で取得した「たすと10」実行判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいて「たすと10」演出を実行するか否かを決定し(ステップS855;「たすと10」実行判定)、一致することにもとづいて「たすと10」演出を実行することを決定する。なお、「たすと10」実行判定テーブルでは、0~1の2個の「たすと10」実行判定乱数のうち「たすと10」演出を実行する判定値の個数が1個であり、「たすと10」演出を実行する割合が1/2に設定されている。

【0255】

この実施の形態では、変動番号19~32のすべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて単にすべり変動が実行される場合と、ステップS855で「たすと10」実行判定により「たすと10」演出を実行することを決定したときに「たすと10」図柄を仮停止表示した後、すべり変動が実行される場合と、がある。このように構成することで、すべり変動が複数種類の変動表示の展開によって実行され、リーチ態様が導出される過程を多種多様とし、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【0256】

次いで、統合CPU212は、ステップS855で「たすと10」実行判定により「たすと10」演出を実行することを決定したときに(ステップS856にてYES)、受信した当落コマンドが当たりを示すコマンドであるか判別するとともに、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが大当たりを発生させる変動表示パターンであるか(当たりパターンであるか)判別する(ステップS857)。当たりパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより、確認できる。

【0257】

当落コマンドが当たりを示すコマンドでなければ(ステップS857にてNO)、共通時「たすと10」図柄テーブル(図31(A)参照)を選択する(ステップS858)。また、当落コマンドが当たりを示すコマンドであれば(ステップS857にてYES)、確変大当たりフラグがセットされているか判別し(ステップS859)、確変大当たりフラグがセットされていれば(ステップS859にてYES)、確変大当たり時「たすと10」図柄テーブル(図31(A)参照)を選択する(ステップS860)。

【0258】

一方、ステップS859で確変大当たりフラグがセットされていなければ(ステップS859にてNO)、非確変大当たり時「たすと10」図柄テーブル(図31(A)参照)を選択する(ステップS861)。そして、ステップS858、S861、S862で選択された確変大当たり時「たすと10」図柄テーブル、非確変大当たり時「たすと10」図柄テーブル、または、共通時「たすと10」図柄テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理(ステップS91)で取得した「たすと10」図柄乱数の値と、が一致する「たすと10」図柄を仮停止図柄として決定する(ステップS862)。

【0259】

なお、確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブル、非確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブル、および共通時「たすと１０」図柄テーブルを図３１（Ａ）に示す。これら「たすと１０」図柄テーブルには、「たすと１０」図柄として「たすと１０」図柄番号１～３０の３０種類が用意されている。具体的には、図３１（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値の合計が「１０」となる図柄の組み合わせ（「たすと１０」図柄）が設定されている。

【０２６０】

確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとともに確変大当たりを示す当落コマンドを受信したときであって、「たすと１０」実行判定により「たすと１０」演出を実行することを決定したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄（この実施の形態では、「一」、「三」、「五」、「七」）となる「たすと１０」図柄番号１～６，１３～１７，２２～２５，２９，３０の１７種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、確変大当たりを示す当落コマンドにもとづいて確変大当たり図柄（同一の奇数図柄の組み合わせ）を停止表示するためである。すなわち、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄となる「たすと１０」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、当該左装飾図柄と同一の奇数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄もリーチ演出にて当該左装飾図柄と同一の奇数図柄で停止表示されることで確変大当たり図柄となり、今回の変動表示の結果、確変大当たりが導出される。

【０２６１】

また、非確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとともに非確変大当たりを示す当落コマンドを受信したときであって、「たすと１０」実行判定により「たすと１０」演出を実行することを決定したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、非確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が偶数図柄（この実施の形態では、「二」、「四」、「六」）となる「たすと１０」図柄番号７～１２，１８～２１，２６～２８の１３種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、非確変大当たり時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、非確変大当たりを示す当落コマンドにもとづいて非確変大当たり図柄（同一の偶数図柄の組み合わせ）を停止表示するためである。すなわち、左装飾図柄に描かれた数字図柄が偶数図柄となる「たすと１０」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、当該左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄もリーチ演出にて当該左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることで非確変大当たり図柄となり、今回の変動表示の結果、非確変大当たりが導出される。

【０２６２】

また、共通時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドを受信したとき、または、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとはずれを示す当落コマンドを受信したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、共通時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄または偶数図柄のいずれでもよく、「たすと１０」図柄番号１～３０の３０種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、共通時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドにもとづいて「たすと１０」図柄とは関係なく確変大当たり図柄を停止表示したり、はずれを示す当落コマンドにもとづいてはずれ図柄を停止表示するためである。すなわち、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドを受信したときに「たすと１０」演出が実行されると、可動体駆動部モータ１２６を駆動制御することにより可動体１２４を作動し、仮停止表示された

装飾図柄が可動体 1 2 4 に覆われて視認困難となる期間に確変大当り図柄を停止表示し、今回の変動表示の結果、確変大当りが導出される。また、はずれを示す当落コマンドを受信したときに「たすと 1 0」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成するが、中装飾図柄がリーチ演出にて左装飾図柄とは異なる図柄で停止表示されることでははずれ図柄となり、今回の変動表示の結果、はずれが導出される。

【 0 2 6 3 】

この実施の形態では、「たすと 1 0」演出が実行された場合に、変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて確変大当り図柄を導出する場合と、変動番号 1 9 ~ 3 2 のすべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいてすべり変動を実行し、リーチ態様を導出する場合と、がある。このように構成することで、装飾図柄が「たすと 1 0」図柄で仮停止表示された場合には、少なくともリーチ態様が導出されるため、「たすと 1 0」演出が実行されたときに大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。

【 0 2 6 4 】

また、この実施の形態では、確変大当り時「たすと 1 0」図柄テーブル、非確変大当り時「たすと 1 0」図柄テーブル、共通時「たすと 1 0」図柄テーブルに設定された「たすと 1 0」図柄番号に対して「たすと 1 0」図柄乱数の値が略均等に振り分けられているが、「たすと 1 0」図柄番号に対して均等に振り分けられていなくてもよく、例えば、左装飾図柄の各々の数字図柄が導出される割合が略均等となるように「たすと 1 0」図柄乱数の値を振り分けてもよい。例えば、確変大当り時「たすと 1 0」図柄テーブルでは、「たすと 1 0」図柄番号 1 ~ 6 , 1 3 ~ 1 7 , 2 2 ~ 2 5 , 2 9 , 3 0 の 1 7 種類に対して「たすと 1 0」図柄乱数の値が略均等に振り分けられると、左装飾図柄の数字図柄を「一」に決定する割合が高くなり、結果として確変大当り図柄が「一」の組み合わせで導出される割合が高くなってしまう。しかしながら、左装飾図柄の数字図柄を「一」とする「たすと 1 0」図柄番号 1 ~ 6、「三」とする「たすと 1 0」図柄番号 1 3 ~ 1 7、「五」とする「たすと 1 0」図柄番号 2 2 ~ 2 5、「七」とする「たすと 1 0」図柄番号 2 9 , 3 0 のそれぞれの数字図柄が導出される割合が略均等となるように「たすと 1 0」図柄乱数を振り分けることで、確変大当り図柄として導出される数字図柄の組み合わせの偏りをなくすることができる。

【 0 2 6 5 】

また、この実施の形態では、確変大当り時「たすと 1 0」図柄テーブル、非確変大当り時「たすと 1 0」図柄テーブル、共通時「たすと 1 0」図柄テーブルから「たすと 1 0」図柄を決定しているが、「たすと 1 0」図柄の決定方法はこれに限られず、例えば、まず当落コマンドにもとづいて左装飾図柄の数字図柄のみを決定（例えば、確変大当りを示す当落コマンドであれば奇数図柄であり、非確変大当りを示す当落コマンドであれば偶数図柄を決定）した後、当該決定された左装飾図柄の数字図柄を含む「たすと 1 0」図柄に決定してもよい。

【 0 2 6 6 】

なお、確変大当り時変動表示パターンテーブルまたは非確変大当り時変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして再抽選演出を実行する再抽選パターンを設定してもよい。再抽選演出とは、液晶表示器 5 0 にて変動表示される左・中・右の装飾図柄を大当り図柄（仮停止図柄）で仮停止表示（未だ装飾図柄の変動表示が停止していない状態、例えば、上下（または / および左右であってもよい）に小刻みに揺れて完全には装飾図柄が停止していない状態）した後、再び左・中・右の装飾図柄を変動表示させる表示を所定回繰り返した後、仮停止表示した大当り図柄または仮停止表示した大当り図柄とは異なる大当り図柄で確定表示する演出である。再抽選演出では、変動表示する特別図柄を装飾図柄が確定表示されるまで停止表示しない。なお、再抽選演出では、実際に別抽選（確変大当りとするか否かの判定）はしていないが、一旦、大当り図柄が停止表示されたかのように表示した後、当該大当り図柄を変更するか否かの演出であり、一旦停止表示されたかの

ように表示される大当り図柄とは異なる大当り図柄を停止図柄（確定図柄）として停止表示する場合と、一旦停止表示されたかのように表示される大当り図柄を停止図柄（確定図柄）として停止表示する場合と、がある。そして、すべり変動を伴う再抽選パターンに対して「たすと１０」演出を実行する場合には、当落コマンド、すなわち停止図柄（確定図柄）が確変大当り図柄または非確変大当り図柄であるかにもとづいて「たすと１０」図柄を決定するのではなく、仮停止表示する大当り図柄が確変大当り図柄または非確変大当り図柄であるかにもとづいて「たすと１０」図柄を決定することになる。

【０２６７】

また、この実施の形態では、「たすと１０」図柄として、左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値の合計が「１０」となる図柄の組み合わせが設定されている。また、装飾図柄には、「一」～「七」の７種類の数字図柄が用いられている。このように構成することで、左装飾図柄の全ての数字図柄に対して「たすと１０」図柄が設定され、全装飾図柄のうち最初に停止表示する左装飾図柄が最高値である「七」であったとしても、全装飾図柄が停止表示したときに数字図柄の数値の合計が「１０」となる可能性が残されており、左装飾図柄が停止表示（仮停止表示）した後も「たすと１０」図柄となるか否かに注目させることができ、装飾図柄の変動表示に対して最後まで期待感を抱かせることができる。また、数字図柄の数値の合計が「１０」であるのに対して数字図柄の最高値を「七」としているが、数字図柄の最高値は小さな値とすることが好ましく、誰にでも数値の合計が「１０」であることを簡単に計算することができるように構成している。また、装飾図柄の各々が停止表示（仮停止表示）される順に数字図柄の数値の合計を計算させることで、装飾図柄の変動表示に対する視覚的な興味だけでなく、遊技者の思考力にも働きかけている。なお、数字図柄の数値の合計は、高度な計算能力を要しない程度の値であれば何でもよい。

【０２６８】

図３２は、装飾図柄変動表示処理（ステップＳ７００）で実行される図柄設定処理（ステップＳ７１２）の一例を示すフローチャートである。図柄設定処理において、統合ＣＰＵ２１２は、まず、受信した当落コマンドが当りを示すコマンドであるか判別するとともに、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが当りを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップＳ７５１）。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの２バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【０２６９】

当落コマンドが当りを示すコマンドでなければ（ステップＳ７５１にてＮＯ）、はずれ図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５２）。次いで、「たすと１０」設定処理（ステップＳ７１２）にて「たすと１０」演出を実行するか否かを判別し（ステップＳ７５３）、「たすと１０」演出を実行することを決定していなければ（ステップＳ７５３にてＮＯ）、「たすと１０」図柄テーブル（図３１（Ａ）参照）を選択する。そして、「たすと１０」図柄テーブルに設定された「たすと１０」図柄と、ステップＳ７５２で決定されたはずれ図柄の停止図柄と、が一致するか否かにもとづいてはずれ図柄を差替えるか否かを決定し（ステップＳ７５４；「たすと１０」差替判定）、一致することにもとづいてはずれ図柄を「たすと１０」図柄から「たすと１０」図柄テーブル（図３１（Ｂ）参照）に設定されたはずれ図柄に差替える（ステップＳ７５５）。このように、ステップＳ７５３～Ｓ７５５を実行することで、はずれ図柄の停止図柄として「たすと１０」図柄が停止表示されることはない。

【０２７０】

ここで、ステップＳ７５５で差替えるはずれ図柄は、「たすと１０」差替判定にて一致した図柄の「たすと１０」図柄番号と同一の番号である「たすと１０」図柄差替番号のはずれ図柄（例えば、「たすと１０」図柄番号１であれば「たすと１０」図柄差替番号１のはずれ図柄）に決定される。なお、「たすと１０」図柄差替テーブルを図３１（Ｂ）に示す。「たすと１０」図柄差替テーブルには、「たすと１０」図柄番号１～３０の各々に対

応させた「たすと10」図柄差替番号1～30の30種類が用意されている。具体的には、図31(B)に示すように、「たすと10」図柄番号1～30に設定された「たすと10」図柄のうち中装飾図柄の数字図柄の数値を1加算した図柄(ただし、「七」であれば「一」)の組み合わせが設定されている。

【0271】

一方、当落コマンドが当りを示すコマンドであれば(ステップS751にてYES)、確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされているか(当りを示すコマンドのうち確変短当りまたは小当りを示すコマンドであるか)判別する(ステップS756)。確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば(ステップS756にてYES)、装飾図柄の停止図柄(確変短当り図柄または小当り図柄)として、左・中・右の装飾図柄のうち左および右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄が数字図柄とは異なるチャンス演出突入図柄となる図柄の組み合わせに決定する(ステップS760)。

10

【0272】

ステップS756で確変短当りフラグまたは小当りフラグがセットされていなければ(ステップS756にてNO)、確変大当りフラグがセットされているか(当りを示すコマンドのうち確変大当りを示すコマンドであるか)判別し(ステップS757)、確変大当りフラグがセットされていれば(ステップS757にてYES)、確変大当り図柄の停止図柄を決定する(ステップS758)。また、ステップS757で確変大当りフラグがセットされていなければ(ステップS757にてNO)、非確変大当り図柄の停止図柄を決定する(ステップS759)。

20

【0273】

この実施の形態では、装飾図柄の確変大当り図柄として同一の奇数図柄(特定図柄)の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定し、装飾図柄の非確変大当り図柄として同一の偶数図柄(非特定図柄)の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定する。また、ステップS752ではずれ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、装飾図柄のはずれ図柄として左・中・右の装飾図柄のうち左および右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄は左および右の装飾図柄とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、装飾図柄のはずれ図柄として左・中・右の装飾図柄のそれぞれが異なる図柄となる停止図柄に決定する。なお、上記した確変大当り図柄、非確変大当り図柄およびはずれ図柄の停止図柄は、「たすと10」演出を実行しない場合にコマンド解析処理(ステップS91)で取得した確変大当り図柄乱数、非確変大当り図柄乱数またははずれ図柄乱数のそれぞれを用いて決定される一方、「たすと10」演出を実行する場合に「たすと10」図柄の左装飾図柄にもとづく図柄の組み合わせに決定される。

30

【0274】

ここで、変動番号19～32のすべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと10」演出を実行する場合には、「たすと10」設定処理のステップS862で装飾図柄の仮停止図柄として「たすと10」図柄に決定するとともに、図柄設定処理のステップS755、S758、S759で装飾図柄の停止図柄として「たすと10」図柄の左装飾図柄にもとづく図柄の組み合わせに決定する。具体的には、確変大当り時「たすと10」図柄テーブルから「たすと10」図柄を決定したときにステップS758で「たすと10」図柄の左装飾図柄と同一の奇数図柄の組み合わせ(確変大当り図柄)となる停止図柄に決定し、非確変大当り時「たすと10」図柄テーブルから「たすと10」図柄を決定したときにステップS759で「たすと10」図柄の右装飾図柄と同一の偶数図柄の組み合わせ(非確変大当り図柄)となる停止図柄に決定し、共通時「たすと10」図柄テーブルから「たすと10」図柄を決定したときにステップS755で「たすと10」図柄の左装飾図柄と右装飾図柄が同一であり、中装飾図柄が異なる停止図柄に決定する。

40

【0275】

一方、変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンに対して「たすと

50

10」演出を実行する場合には、「たすと10」設定処理のステップS853で装飾図柄の仮停止図柄として「たすと10」図柄に決定するとともに、図柄設定処理のステップS758で装飾図柄の停止図柄として「たすと10」図柄の左装飾図柄とは関わりなく、特定の奇数図柄（この実施の形態では、「七」）の組み合わせ（確変大当り図柄）に決定する。

【0276】

図33乃至図35は、装飾図柄変動開始処理（ステップS700）で実行される背景選択処理（ステップS715）の一例を示すフローチャートである。背景選択処理において、統合CPU212は、先ず、チャンス演出実行フラグがセットされているか判別する（ステップS801）。チャンス演出実行フラグがセットされていれば（ステップS801にてYES）、ステップS833に移行する。なお、チャンス演出実行フラグとは、後述するチャンス演出設定処理のステップS893でセットされるフラグである。また、チャンス演出実行フラグのセット/リセット状態（ON/OFF状態）は、統合RAM214に記憶される。

【0277】

ステップS801でチャンス演出実行フラグがセットされていなければ（ステップS801にてNO）、時短制御が実行されているか判別する（ステップS802）。なお、時短制御は、「確変大当り」および「非確変大当り」にもとづく大当り遊技状態終了後の確率変動状態または時短状態において実行されるが、「確変短当り」にもとづく確変短当り遊技状態終了後の確率変動状態や「小当り」にもとづく小当り遊技状態終了後の通常状態において実行されることがない。また、遊技状態が大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態であるか否かは、主制御基板201から確変大当りコマンドまたは非確変大当りコマンドを受信した後の変動表示にて確率変動状態または時短状態を示す遊技状態コマンドを受信し、コマンド解析処理（ステップS91）のステップS607でセットされた確率変動状態または時短状態を示す遊技状態コマンドに対応したフラグにより確認できる。遊技状態が大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態であれば（ステップS802にてYES）、背景フラグが春背景の表示制御を示すフラグであるか判別し（ステップS803）、背景フラグが春背景の表示制御を示すフラグではない場合には（ステップS803にてNO）、背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新（セット）する（ステップS804）。なお、背景フラグは、この背景フラグの値に応じて春背景、夏背景、秋背景、冬背景のいずれかの通常背景を背景画像として表示制御することを示すフラグである。また、背景フラグの値は、統合RAM214に記憶される。

【0278】

そして、春背景の表示制御を示す背景フラグに応じた表示コマンドをセットして処理を終了する（ステップS805）。なお、ステップS805でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS95）にて表示制御基板220に送信され、表示制御基板220に搭載される表示CPU221により当該表示コマンドを受信したことにともづいて、少なくとも装飾図柄の変動表示の開始からリーチ態様が形成されるか否かまでの通常変動期間に、液晶表示器50にて春背景を背景画像として表示制御する。

【0279】

この実施の形態では、遊技状態が通常状態であるときに春背景 夏背景 秋背景 冬背景の季節背景の順序で通常背景を切替えて表示制御しているが、遊技状態を通常状態から大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態に移行したときに背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新（セット）することで、大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態には背景画像を通常背景の1つである春背景に固定して表示制御している。また、大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態の移行前に背景画像として特殊背景を表示制御していたとしても、後述するステップS824で変動表示パターンが当りパターンであることにともづいてステップS830で特殊背景実行フラグをリセットすることで、大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態に移行後には背景画像を通常背景（春背景）に戻して表示制御している。そして、大当り遊技状態後の確率変動状態または

時短状態の終了後には背景画像を春背景から開始している（但し、大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態の終了後の最初の変動表示において通常背景の移行条件や特殊背景の開始条件が成立した場合を除く）。なお、遊技状態を大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態への移行後には（ステップS802にてYES）、後述するステップS806～S842を実行することがなく、通常背景の移行条件や特殊背景の開始条件が成立することがないことから、春背景の表示制御を示す背景フラグが更新されることがない。

【0280】

ステップS802で遊技状態が大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態でなければ（ステップS802にてNO）、特殊背景実行フラグまたは背景強制フラグがセットされているか判別する（ステップS806）。特殊背景実行フラグまたは背景強制フラグがセットされていれば（ステップS806にてYES）、ステップS822に移行する。なお、特殊背景実行フラグは、後述するステップS820でセットされ、特殊背景の終了条件が成立するまで背景画像として特殊背景を継続して表示制御することを示すフラグである。また、特殊背景実行フラグのセット/リセット状態（ON/OFF状態）は、統合RAM214に記憶される。

10

【0281】

ステップS806で特殊背景実行フラグおよび背景強制フラグがセットされていなければ（ステップS806にてNO）、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるか否かを判別し（ステップS807）、上限回数に達している場合には（ステップS807にてYES）、ステップS818に移行する。背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるか否かは、後述するステップS818で背景フラグを更新（セット）したときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、ステップS819で背景フラグに応じた表示コマンドをセットする毎に1減算する当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、回数カウンタが0となったときに、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であると判別する。また、通常背景の演出表示の上限回数は、春背景、夏背景、秋背景および冬背景の表示制御を示す背景フラグのすべてが40回に設定されている。

20

【0282】

次いで、統合CPU211は、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3～34のうち当りパターンであるか否かを判別し（ステップS808）、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップS808にてYES）、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル（図36（A）～（D）、（F）、（G）参照）の当り時を参照する（ステップS809）。そして、ステップS815の処理に移行する。なお、変動表示パターンが当りパターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。

30

【0283】

また、ステップS808で変動表示パターンが当りパターンでなければ（ステップS808にてNO）、変動表示パターンがリーチパターン（リーチ態様を伴う変動表示パターン）であるか否かを判別する（ステップS810）。なお、変動表示パターンがリーチパターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。すなわち、変動表示パターンコマンドの2バイト目が「01H」、「02H」でなければリーチパターンである。変動表示パターンがリーチパターンでなければ（ステップS810にてNO）、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル（図36（A）～（D）、（F）、（G）参照）の通常はずれ時を参照する（ステップS811）。

40

【0284】

また、ステップS810で変動表示パターンがリーチパターンであれば（ステップS810にてYES）、リーチパターンのうちノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン（この実施の形態では、変動番号3, 4, 19, 20）であるか否かを判別する（ス

50

テップS 8 1 2)。なお、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。すなわち、変動表示パターンコマンドの2バイト目が「0 3 H」、「0 4 H」、「1 3 H」、「1 4 H」であればノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンである。ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンであれば(ステップS 8 1 2にてYES)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図3 6 (A)~(D),(F),(G)参照)のノーマルリーチはずれ時を参照し(ステップS 8 1 3)、ノーマルリーチ演出だけではなくスーパーリーチ演出も実行する変動表示パターンであれば(ステップS 8 1 2にてNO)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図3 6 (A)~(D),(F),(G)参照)のスーパーリーチはずれ時を参照する(ステップS 8 1 4)。

10

【0 2 8 5】

そして、ステップS 8 0 9,S 8 1 1,S 8 1 3,S 8 1 4で参照した背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時のいずれか)に設定されている判定値と、コマンド解析処理(ステップS 9 1)で取得した背景判定乱数と、が一致するか否かにもとづいて背景画像を通常背景から次の季節背景または特殊背景に移行するか否かを決定する(ステップS 8 1 5;背景移行判定)。

【0 2 8 6】

特に、本実施形態では、上記背景移行判定テーブル(図3 6 (A)~(D),(F),(G)参照)を参照する際、遊技状態が確率変動状態(詳しくは確変短当りによる確率変動状態)であるか否かによって、参照される背景移行判定テーブルが相違する。つまり、遊技状態が確率変動状態である場合には、固有背景移行判定テーブルおよび非固有背景移行判定テーブル(図3 6 (F),(G)参照)が参照されるのに対し、遊技状態が通常状態である場合には、それ以外の背景移行判定テーブル(図3 6 (A)~(D)参照)が参照される。また、遊技状態が確変短当り遊技状態後の確率変動状態であるか否かは、主制御基板2 0 1から確変短当りコマンドを受信した後の変動表示にて確率変動状態を示す遊技状態コマンドを受信し、コマンド解析処理(ステップS 9 1)のステップS 6 0 7でセットされた確率変動状態を示す遊技状態コマンドに対応したフラグにより確認できる。

20

【0 2 8 7】

次いで、統合CPU 2 1 2は、ステップS 8 1 5で背景移行判定により背景画像を移行することを決定したときに(ステップS 8 1 6にてYES)、背景移行判定にて背景判定乱数が特殊背景に移行する判定値と一致し、背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされているか否か判別する(ステップS 8 1 7)。背景移行判定にて背景判定乱数が通常背景から次の季節背景に移行する判定値と一致し、背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされていれば(ステップS 8 1 7にてNO)、当該次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新(セット)する(ステップS 8 1 8)。また、ステップS 8 0 7で背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときにも、ステップS 8 1 8で次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新(セット)する。そして、背景移行判定にて背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされていなければ(ステップS 8 1 6にてNOまたはステップS 8 1 7にてNO)、ステップS 8 1 8で背景フラグが更新されたか否かに関わらず、背景フラグに応じた表示コマンドをセットする(ステップS 8 1 9)。

30

40

【0 2 8 8】

また、ステップS 8 1 7で背景移行判定にて背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされていれば(ステップS 8 1 7にてYES)、特殊背景実行フラグをセットし(ステップS 8 2 0)、特殊背景に応じた表示コマンドをセットする(ステップS 8 2 1)。ステップS 8 1 9,S 8 2 1でセットされた表示コマンドは、情報出力処理(ステップS 9 5)にて表示制御基板2 2 0に送信され、表示制御基板2 2 0に搭載される表示CPU 2 2 1により当該表示コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも装飾図柄

50

の変動表示の開始からリーチ態様が形成されるか否かまでの通常変動期間に、液晶表示器 50 にて背景フラグに応じた通常背景、または、特殊背景を背景画像として表示制御する。ここで、詳細については後述するが、リーチ態様が形成される場合（変動表示パターンがリーチパターンである場合）には、通常背景よりも特殊背景に応じた表示コマンドを受信したときの方がリーチ態様を形成するタイミングを遅くすることから、通常背景と特殊背景との演出表示で通常変動期間が異なる。

【0289】

なお、背景移行判定テーブルの一例を図 36 (A) 乃至図 36 (G) に示す。これら背景移行判定テーブルには、背景フラグに対応させて春背景移行判定テーブル（図 36 (A) 参照）、夏背景移行判定テーブル（図 36 (B) 参照）、秋背景移行判定テーブル（図 36 (C) 参照）、冬背景移行判定テーブル（図 36 (D) 参照）、固有背景移行判定テーブル（図 36 (F) 参照）、非固有背景移行判定テーブル（図 36 (G) 参照）の 6 種類が設定されている。さらに、各々の背景フラグに応じた背景移行判定テーブルには、変動表示パターンの種別に対応させて当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時が設定されている。なお、固有背景とは、春背景、夏背景、秋背景、および、冬背景のいずれかであり、遊技者の指紋による 4 つの分類情報（0 ~ 3 の数値）に対応する遊技者固有の背景である。また、非固有背景とは、固有背景以外の残りの 3 つの背景である。

【0290】

背景フラグに応じた背景移行判定テーブルは、装飾図柄の変動表示を開始する毎に、ステップ S 815 で背景判定乱数にもとづいて通常背景から次の季節背景または特殊背景に移行するか否かを決定するためのテーブルである。また、背景移行判定テーブルでは、通常背景から次の季節背景に移行するか否か、または、特殊背景に移行するか否かに対応して判定値が振り分けられている。なお、図 36 (A) ~ (G) に示す背景フラグに応じた背景移行判定テーブル（当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時のいずれか）には、振り分けられた判定値の個数が示されている。

【0291】

この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされることで（ステップ S 816 にて YES、ステップ S 817 にて NO）、今回の変動表示で当該次の季節背景を表示制御する。すなわち、通常背景の移行条件は、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する判定がなされたときに成立する。そして、通常背景の移行条件が成立する毎に、次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新し（ステップ S 818）、液晶表示器 50 にて四季の移り変わりに対応した春背景 夏背景 秋背景 冬背景の季節背景の順序で背景画像を切替えて表示制御する。

【0292】

特に、本実施形態では、液晶表示器 50 にて四季の移り変わりに対応した季節背景の順序で背景画像を切替えて表示制御するにあたり、さらに、遊技継続状況に応じて、液晶表示器 50 に、季節背景に対応する特別態様の表示制御を行う。具体的には、遊技が継続されるにつれて段階的に、各背景に所定のキャラクター（例えば春背景であれば通常とは異なる花や鳥、また例えば夏背景であれば、通常とは異なる花火など）が現れる。また、遊技が継続されるにつれて段階的に、通常とは異なるパターンでリーチ態様を形成する。さらに、遊技が継続されるにつれて段階的に、リーチ時の信頼度の有益情報を表示する。遊技が継続されているか否かは、指紋分類処理（ステップ S 97）にてリセットされる遊技継続フラグ（ステップ S 903）に基づいて判断する。すなわち、遊技継続フラグがリセットされて「0」である場合、遊技が新たに開始されたものとして、遊技継続フラグを「1」にセットし、その後、遊技継続フラグが「0」にリセットされるまでを遊技継続状態として上記表示制御を行う。なお、特別態様に対応する表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 95）にて表示制御基板 220 に送信される。これにより、上記特別態様の表示制御は、表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 221 により、当該表示コマンド

を受信したことに基づいて、少なくとも装飾図柄の変動表示の開始からリーチ態様が形成されるか否かまでの通常変動期間に、液晶表示器 50 にて通常背景に対応させて行われる。

【0293】

なお、本実施形態では、春背景 夏背景 秋背景 冬背景という背景画像の切り替えとは別に遊技継続状況に応じた特別態様の表示制御を行っているが、背景画像の切り替えに合わせて遊技継続状況をリセットするようにしてもよい。すなわち、各季節背景の表示期間を単位として遊技継続状況を判断するようにしてもよい。

【0294】

このように本実施形態では、遊技継続状況に応じて液晶表示器 50 に季節背景に対応する特別態様の表示制御が行われるため、遊技者がすぐに台を代えてしまうという事態を抑制することができる。しかも、遊技者の同一性が判断されて同一の遊技者による遊技継続状況が判断されるため、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合にも、遊技の継続が判断されることになり、遊技機を離れる前の遊技が継続しているものとして、上記表示制御が行われる。つまり、遊技者の指紋から遊技者の同一性を判断することにより、遊技者に適切なサービスを提供することができるのである。

【0295】

遊技状態が通常状態（小当り遊技状態後の通常状態を含む）であるときに参照される各背景移行判定テーブル（図 36（A）乃至図 36（D）参照）では、移行判定のための判定値の数が同一となっている。これに対し、確変短当り遊技状態後の確率変動状態であるときに参照される各背景移行判定テーブル（図 36（F），（G）参照）では、移行判定のための判定値の数が相違している。すなわち、図 36（F）に示すように、固有背景移行テーブルでは、通常はずれ時およびリーチ態様形成時（ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時、当り時）において、現背景（固有背景）の継続に全ての判定値が割り振られている（100%継続するようになっている）。一方、図 36（G）に示すように、非固有背景移行テーブルでは、上記通常状態であるときに参照される背景移行テーブルとほぼ同様となっている。つまり、確変短当り遊技状態後の確率変動状態である場合、非固有背景としての 3 つの季節背景は通常状態である場合とほぼ同様に切替えられるのに対し、固有背景としての 1 つの季節背景だけが上限回数に達するまで切替えられずに継続されるのである。このように構成することで、遊技状態が確率変動状態にあることを、遊技者に対し示唆することができる。

【0296】

しかも、遊技者にとっての固有背景は、春背景、夏背景、秋背景、冬背景のうちのいずれかであり、確変短当り遊技状態の直後及び小当り遊技状態の直後はいずれも春背景に表示制御されるため、例えば春背景を固有背景とする遊技者は、春背景の継続を願って遊技を行うことになり、例えば冬背景を固有背景とする遊技者は、春背景 夏背景 秋背景 冬背景という背景移行及び、その後の冬背景の継続を願って遊技を行うことになる。これにより、遊技者の指紋という生体情報によって遊技者毎に違った遊技性を生じさせることができ、遊技が単調となることを抑止できる。

【0297】

また、遊技状態が通常状態であるときに参照される背景移行判定テーブル（図 36（A）乃至図 36（D）参照）では、それぞれ、通常はずれ時および当り時に参照されるテーブルに、特殊背景移行を決定する判定値が割り振られている。そのため、特殊背景への移行が行われた場合には、遊技状態が通常状態にあることを、遊技者に対して示唆することができる。

【0298】

ここで、固有背景移行判定テーブル以外の背景移行判定テーブルでは、図 36（A）乃至（D），（G）に示すように、季節背景の切替えを決定する判定値は、通常はずれ時に参照されるテーブルよりもリーチ態様形成時（ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時、当り時）に参照されるテーブルに対して多く割り振られている（この実施の形

10

20

30

40

50

態では、通常はずれ時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の個数が4個又は5個であるのに対し、リーチ態様形成時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の個数が46個又は47個)。すなわち、固有背景移行判定テーブル以外では、リーチ態様を形成するときに非常に高い割合で通常背景の移行条件が成立する。このように構成することで、通常背景が次の季節背景に移行した変動表示においては、リーチ態様を形成する割合が高くなり、リーチ態様の形成後に大当たりとなる期待感を高めることができる。

【0299】

この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされなかつたときであっても(ステップS816にてNO)、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときに(ステップS807にてYES)、次の季節背景を表示制御する。すなわち、通常背景の移行条件は、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときにも成立する。

【0300】

ここで、通常背景の移行条件は、固有背景移行判定テーブル以外の背景移行判定テーブルでは、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときよりも高い割合で、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされることにより成立する。具体的には、通常背景の演出表示の上限回数が40回である一方、背景移行判定により通常背景の次の背景に移行する判定がなされるまでに通常背景の演出表示が継続実行される平均回数が約34回であることによる。このように、固有背景移行判定テーブル以外の背景移行判定テーブルでは、上限回数に達する前に次の季節背景への移行が行われることが多くなっている。これに対し、固有背景移行判定テーブルでは、上限回数である40回まで次の季節背景への移行が行われない。その結果、確変短当り後の確率変動状態を遊技者に対して示唆することが可能となる。また、すべての背景移行判定テーブルに上限回数を設定することで、背景移行判定により通常背景の移行条件が成立しないときにも、同一の季節背景の演出表示が長期間に亘って継続されることを防止することができ、背景画像の演出表示を単調とすることがなく、遊技の興味が低下することを抑制している。

【0301】

また、この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から特殊背景に移行することを決定することで(ステップS816にてYES、ステップS817にてYES)、今回の変動表示で特殊背景を表示制御する。遊技状態が通常状態であるときの(小当り遊技状態後の通常状態を含む)背景フラグに応じた背景移行判定テーブルでは、図36(A)~(D)に示すように、通常はずれ時および当り時に参照されるテーブルに対して「特殊背景に移行する」に判定値が振り分けられている一方、ノーマルリーチはずれ時およびスーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルに対して「特殊背景に移行する」に判定値が振り分けられていない。すなわち、特殊背景の開始条件は、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3~17のうち当りパターンであり、且つ、背景移行判定により通常背景から特殊背景に移行する判定がなされたときに成立する。なお、通常はずれ時または当り時に参照される背景移行判定テーブルでは、0~255の256個の背景判定乱数のうち特殊背景に移行する判定値の個数が1個であり、通常背景から特殊背景に移行する割合が1/256に設定されている。

【0302】

ここで、遊技状態が通常状態である場合に通常はずれ時または当り時に参照される背景移行判定テーブルでは、「通常背景を継続する」および「通常背景の次の季節背景に移行する」よりも「特殊背景に移行する」に振り分けられる判定値の数が極めて少ない。すなわち、背景画像として通常背景を表示制御している場合には、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3~34のうち当りパターンであったとしても、極め

10

20

30

40

50

て高い割合で特殊背景の開始条件が成立しない。このように構成することで、特殊背景の開始条件が成立する割合は極めて低く、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【0303】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3～34のうち当りパターンであるときに特殊背景の開始条件が成立する可能性があるが、変動番号3～34のうちリーチはずれパターンであるときに特殊背景の開始条件が成立することはない。すなわち、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示においてリーチ態様が形成された場合には、必ず変動番号3～34の当りパターンにもとづくリーチ態様の形成であり、当該変動表示の結果、大当りが導出される。このように構成することで、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示においては、リーチ態様が形成されるか否かを視認するだけで大当りが導出されるか否かを判別可能であり、全ての装飾図柄を停止表示（確定表示）する以前に大当りが導出されることを知り得ることで、遊技者に優越感を生じさせることができる。

【0304】

また、背景選択処理（ステップS715）では、ステップS806で特殊背景実行フラグまたは背景強制フラグがセットされていれば（ステップS806にてYES）、特殊背景に応じた表示コマンドをセットする（図34中のステップS822）。そして、背景強制フラグがセットされているか否かを判別し（ステップS823）、背景強制フラグがセットされていれば（ステップS823にてYES）、ステップS832に移行する。また、背景強制フラグがセットされていなければ（ステップS823にてNO）、変動表示パターンが変動番号3～34のうち当りパターンであるか否かを判別し（ステップS824）、変動表示パターンが当りパターンでなければ（ステップS824にてNO）、特殊背景の演出表示が上限回数（この実施の形態では、20回）であるか否かを判別する（ステップS825）。ステップS824で変動表示パターンが当りパターンである（ステップS824にてYES）、または、ステップS825で特殊背景の演出表示が上限回数に達している場合には（ステップS825にてYES）、ステップS830に移行する。なお、特殊背景の演出表示が上限回数であるか否かは、上述したステップS820で特殊背景実行フラグをセットしたときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、ステップS822で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする毎に1減算する当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、回数カウンタが0になったときに、特殊背景の演出表示が上限回数であると判別する。

【0305】

ステップS825で特殊背景の演出表示が上限回数でなければ（ステップS825にてNO）、変動表示パターンがリーチパターン（リーチ態様を伴う変動番号3～34の変動表示パターン）であるか否かを判別する（ステップS826）。変動表示パターンがリーチパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。変動表示パターンがリーチパターンであれば（ステップS826にてYES）、特殊背景終了判定テーブル（図36（E）参照）を選択する（ステップS827）。そして、特殊背景終了判定テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理（ステップS91）で取得した背景判定乱数と、が一致するか否かにもとづいて特殊背景を終了するか否かを決定し（ステップS828；特殊背景終了判定）、一致することにもとづいて当該変動表示にて特殊背景を終了することを決定する。すなわち、次の変動表示にて背景画像を特殊背景から通常背景に移行することを決定する。なお、図36（E）に示す特殊背景終了判定テーブルでは、0～255の256個の特殊背景判定乱数のうち特殊背景を終了する判定値の個数が85個であり、特殊背景を終了する割合が約1/3に設定されている。また、この実施の形態では、通常背景を次の季節背景または特殊背景に移行するか否かの背景移行判定（ステップS815）と、特殊背景を終了するか否かの特殊背景終了判定（ステップS828）と、で同一の背景判定乱数を用いているが、それ

ぞれ別の乱数を用いてもよい。

【0306】

次いで、統合CPU212は、ステップS824で変動表示パターンが当りパターンであるとき（ステップS824にてYES）、ステップS825で特殊背景の演出表示が上限回数に達したとき（ステップS825にてYES）、または、ステップS829で特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定したとき（ステップS829にてYES）に、特殊背景実行フラグをリセットし（ステップS830）、通常背景の次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する（ステップS831）。すなわち、背景画像を特殊背景から通常背景に戻して表示制御するときには、当該特殊背景の移行前に表示制御していた通常背景の次の季節背景を表示制御する。一方、ステップS826で変動表示パターンがリーチパターンでない（ステップS826にてNO）、または、ステップS829で特殊背景終了判定により特殊背景を終了しないことを決定したとき（ステップS829にてNO）には、特殊背景実行フラグのセット状態を継続して処理を終了する。

10

【0307】

この実施の形態では、当該変動表示で背景画像として特殊背景を表示制御した場合、特殊背景の演出表示が上限回数であること（ステップS825にてYES）、または、変動表示パターンがリーチパターンであり（ステップS826にてNO）、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定することで（ステップS829にてYES）、次回の変動表示で通常背景を表示制御する（ただし、次回の変動表示において特殊背景の開始条件が成立した場合を除く）。すなわち、特殊背景の終了条件は、特殊背景の演出表示が上限回数に達したとき、または、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされたときに成立する。なお、変動表示パターンが当りパターンであるとき（ステップS824にてYES）にも特殊背景を終了するが、この場合には次回の変動表示で当該特殊背景の移行前に表示制御していた通常背景の次の季節背景を表示制御することなく、大当り遊技状態の終了後の確率変動状態または時短状態には強制的に春背景を表示制御する。

20

【0308】

ここで、特殊背景の終了条件は、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定するよりも高い割合で特殊背景の演出表示が上限回数であることにより成立する。具体的には、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされるまでに特殊背景の演出表示が継続実行される平均回数が37回程度である一方、特殊背景の演出表示の上限回数が20回であることによる。このように、特殊背景の終了条件として、特殊背景の演出表示に上限回数を設定することに加えて、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定を設定することで、特殊背景の演出表示が上限回数に達したときに特殊背景の終了条件が成立することを基本としながらも、特殊背景の終了タイミングにある程度のランダム性を有することができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

30

【0309】

また、特殊背景の演出表示の上限回数と、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされるまでに特殊背景の演出表示が継続実行される平均回数と、のいずれの場合であっても、通常背景の演出表示が継続実行される平均回数と比べて非常に少ない。すなわち、特殊背景の開始条件が成立するよりも非常に高い割合で特殊背景の終了条件が成立する。このように構成することで、特殊背景の演出表示が継続実行される回数は非常に少なく、特殊背景が演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

40

【0310】

また、背景選択処理（ステップS715）では、ステップS823で背景強制フラグが

50

セットされていれば（ステップS 8 2 3にてYES）、リモコン90からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示の上限回数（この実施の形態では、30回）であるか否か判別し（ステップS 8 3 2）、上限回数に達している場合には（ステップS 8 3 2にてYES）、通常背景の次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する（ステップS 8 3 1）。すなわち、背景画像を特殊背景から通常背景に戻して表示制御するときには、当該特殊背景の移行前に表示制御していた通常背景の次の季節背景を表示制御する。一方、ステップS 8 3 2でリモコン90からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示が上限回数ではない場合には（ステップS 8 3 2にてNO）、背景強制フラグのセット状態を継続して処理を終了する。

【0311】

なお、リモコン90からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示が上限回数であるか否かは、後述するリモコン信号受信時終了設定処理（ステップS 7 1 6）のステップS 8 7 2で背景強制フラグがセットされてからの変動表示の回数が回数カウンタにより計数されており、当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、ステップS 8 7 2で背景強制フラグがセットされてからの変動表示の回数が上限回数（この実施の形態では、30回）に達し、回数カウンタが0となることに同期して（同じ変動表示で）、リモコン90からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示が上限回数であると判別する。

【0312】

この実施の形態では、ステップS 8 1 5で背景移行判定により特殊背景の開始条件が成立するか否かに関わらず、リモコン90から操作信号を受信したときに背景強制フラグをセットし、当該背景強制フラグのセット後の変動表示にて特殊背景を表示制御する。このように構成することで、特殊背景の開始条件が成立する割合は非常に低く、遊技者の遊技期間中に特殊背景の演出表示が見られるのは稀であるが、特定の遊技者が遊技場の管理者にリモコン90のON/OFF操作ボタンの操作を依頼することによって当該特殊背景を見ることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【0313】

なお、特殊背景の演出表示中にてリモコン90から操作信号を受信したときには、上述したリモコン信号受信処理（ステップS 9 1 a）のステップS 6 5 6で特殊背景実行フラグをリセットすることから、特殊背景の終了条件が成立していなくとも、特殊背景実行フラグにもとづく特殊背景の表示制御を強制的に終了する。しかしながら、背景強制フラグにもとづく特殊背景の表示制御を継続することから、特殊背景の演出表示は継続して表示制御される。

【0314】

また、背景選択処理（ステップS 7 1 5）では、ステップS 8 0 1でチャンス演出実行フラグがセットされていれば（ステップS 8 0 1にてYES）、チャンス演出実行フラグをリセットする（図35中のステップS 8 3 3）。次に、統合CPU212は、背景フラグが春背景の表示制御を示すフラグではない場合には（ステップS 8 3 4にてNO）、背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新（セット）する（ステップS 8 3 5）。

【0315】

このように本実施形態では、チャンス演出として特別の背景画像を用いることなく、大当り遊技終了後と同様に、春背景を最初に表示制御する。そして、上述したように、小当り遊技状態後の通常状態にあっては同様の確率で背景移行が行われるのに対し、確変短当り遊技状態後の確率変動状態にあっては、固有背景のみ継続率が100%となっている。

【0316】

図37は、装飾図柄変動開始処理（ステップS 7 0 0）で実行されるリモコン信号受信時終了設定処理（ステップS 7 1 6）の一例を示すフローチャートである。リモコン信号受信時終了設定処理では、統合CPU212は、先ず、背景強制フラグがセットされているか判別し（ステップS 8 7 1）、背景強制フラグがセットされていれば（ステップS 8 7 1にてYES）、背景強制フラグがセットされてからの演出表示（変動表示）が上限回

10

20

30

40

50

数であるか否か判別する（ステップS 8 7 2）。背景強制フラグに応じた上限回数に達している場合には（ステップS 8 7 2にてYES）、背景強制フラグをリセットし（ステップS 8 7 3）、リモコン90のOFF操作に応じた表示コマンドをセットする（ステップS 8 7 3）。

【0317】

なお、背景強制フラグがセットされてからの演出表示が上限回数であるか否かは、上述したリモコン信号処理（ステップS 9 1 a）のステップS 6 5 3で背景強制フラグをセットしたときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、主制御基板201から変動表示パターンコマンドを受信し、装飾図柄変動開始処理（ステップS 7 0 0）で変動表示パターン受信フラグがセットされていることにもとづいて変動表示を開始する毎に1減算する当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、回数カウンタが0になったときに、リモコン90からの操作信号の受信にもとづく背景強制フラグがセットされてからの演出表示が上限回数であると判別する。また、背景強制フラグがセットされてからの演出表示が上限回数ではない場合であっても、上述したリモコン信号受信処理（ステップS 9 1 a）のステップS 6 5 7で背景強制フラグをリセットしたときに、回数カウンタを0（リセット）とする。

【0318】

なお、液晶表示器50には、リモコン90がON操作された旨を示す演出表示だけでなく、リモコン90からの操作信号の受信にもとづく特殊背景の演出表示の残り回数を表示制御してもよい。すなわち、変動表示の開始毎に、背景強制フラグにもとづいてセットされる回数カウンタの値を順次、液晶表示器50にて表示制御することで、特殊背景の演出表示の残り回数を遊技者が簡単に認識することができる。また、リモコン90には、液晶表示器50の演出表示を切替可能なON/OFF操作ボタンだけでなく、特殊背景の演出表示の上限回数を設定可能な回数設定ボタンが備えられてもよい。この場合、リモコン90を管理する遊技場の管理者（店員）がON/OFF操作ボタンを操作するとともに、回数設定ボタンにより特殊背景の演出表示の上限回数を設定することで、当該上限回数が固定されることなく、状況に応じて（例えば、交換した遊技球の個数に応じて）適宜に設定することができる。

【0319】

この実施の形態では、リモコン90から操作信号を受信し、リモコン信号受信処理（ステップS 9 1 a）のステップS 6 5 3で背景強制フラグをセットした後、リモコン90から操作信号を再び受信しない限り、リモコン信号受信時終了設定処理（ステップS 7 1 6）のステップS 8 7 3で演出表示の上限回数に達し、背景強制フラグをリセットするまでの所定の回数（この実施の形態では、30回）にて、背景画像として特殊背景を表示制御している。ただし、背景強制フラグがセットされていても、時短制御が実行された場合に背景画像として春背景を表示制御することから、この場合に特殊背景を表示制御することがない。

【0320】

図38は、装飾図柄変動開始処理（ステップS 7 0 0）で実行されるチャンス演出設定処理（ステップS 7 1 7）の一例を示すフローチャートである。チャンス演出設定処理では、統合CPU212は、まず、小当りフラグがセットされているか判別し（ステップS 8 9 1）、小当りフラグがセットされていれば（ステップS 8 9 1にてYES）、ステップS 8 9 3へ移行する。小当りフラグがセットされていなければ（ステップS 8 9 1にてNO）、確変短当りフラグがセットされているか否か判別する（ステップS 8 9 2）。ステップS 8 9 1で小当りフラグがセットされておらず（ステップS 8 9 1にてNO）、且つ、ステップS 8 9 2で確変短当りフラグがセットされていなければ（ステップS 8 9 2にてNO）、チャンス演出実行フラグをセットすることなく処理を終了する。一方、ステップS 8 9 2で確変短当りフラグがセットされている場合（ステップS 8 9 2にてYES）、又は、小当りフラグがセットされている場合（ステップS 8 9 1にてYES）、チャンス演出実行フラグをセットする（ステップS 8 9 3）。

【0321】

次に、液晶表示器50にて表示制御される背景画像として通常背景を伴った演出態様の一例について図39乃至図42を参照して説明する。図39は、春背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図40は、夏背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図41は、秋背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図42は、冬背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図である。

【0322】

まず、サブ統合基板211にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS715)で背景フラグに応じた表示コマンドをセットする。ここで、遊技状態が通常状態である場合には、特殊背景実行フラグがセットされていない限り、通常背景のうちいずれかの季節背景の表示制御を示す背景フラグがセットされている。そして、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する判定がなされたとき(ステップS816にてYES, ステップS817にてNO)、または、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるとき(ステップS807にてYES)に、通常背景の移行条件が成立し、背景フラグを次の季節背景の表示制御を示すフラグに更新する(ステップS818)。また、背景画像として特殊背景を表示制御している場合には、特殊背景の終了条件が成立したときに、背景フラグを次の季節背景を示すフラグに更新する(ステップS831)。さらに、遊技状態が大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態である場合には、背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新する(ステップS804)。

【0323】

そして、背景フラグに応じた表示コマンドとともに、装飾図柄変動開始処理のステップS718で変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセデータを読み出し、当該プロセデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄50a~50cの変動表示や背景画像を表示制御する。

【0324】

この実施の形態では、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドが同一であっても、背景フラグに応じた表示コマンドが異なる場合に、背景画像だけではなく、装飾図柄50a~50cの変動表示における表示態様(動作態様)も変更して表示制御するプロセデータが読み出される。すわわち、装飾図柄50a~50cは、各々の背景画像にもとづく表示態様で変動表示される。

【0325】

なお、装飾図柄50a~50cには、「一」~「七」の7種類の数字図柄が用いられている。装飾図柄50a~50cは、「一」、「三」、「五」、「七」の4種類の奇数図柄(特定図柄)と、「二」、「四」、「六」の3種類の偶数図柄(非特定図柄)と、から構成され、表示制御基板220の表示ROM222に記憶されている。なお、数字図柄のうち奇数図柄が赤系統色に、偶数図柄が青系統色に配色されており、遊技者が一見ただけで特定図柄または非特定図柄のいずれの図柄であるかを判別可能に構成している。また、装飾図柄50a~50cは、数字図柄の背面(背景画像の前面)に扇子を伴い、変動表示の開始時に不透明の表示態様であるが、プロセデータにもとづいて装飾図柄50a~50cが高速変動に移行する過程で、背景画像を見通せるように半透明の表示態様に変更される。そして、装飾図柄50a~50cは、プロセデータにもとづいて装飾図柄50a~50cの各々が停止表示される前の低速変動に移行する過程で、再び遊技者が認識しやすい不透明の表示態様に変更される。

【0326】

背景フラグが春背景51fの表示制御を示すフラグである場合、図39(A)~(H)

10

20

30

40

50

に示すように、春背景 5 1 f の背景画像として、日本の春をイメージさせる寺院や桜、富士山といった爽やかな景色が全体的に薄い青系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々の変動表示は、数字図柄の上下方向の中心線を軸とし、背面に扇子を伴った数字図柄を左方向に軸回転させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の停止図柄（同図中では、「一六一」を例示）が停止表示された状態（図 3 9（A））から、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々が同期して左方向に軸回転を開始する（図 3 9（B））。そして、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する（図 3 9（C））。なお、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々が左方向に半回転した状態では、扇子の背面となることで数字図柄が遊技者に視認不能となり、さらに左方向に半回転した状態、すなわち装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々が一回転する毎に、数字図柄を切替えて表示制御している。

10

【0327】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄 5 0 a を高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 3 9（D））。そして、左装飾図柄 5 0 a のゆっくりとした回転とともに、数字図柄を数図柄（同図中では、「五」から「六」、「七」へと二図柄）だけ切替え、左装飾図柄 5 0 a を所定の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示する（図 3 9（E）,（F））。また、左装飾図柄 5 0 a の停止動作の期間にて右装飾図柄 5 0 c の停止動作も開始し、左装飾図柄 5 0 a の停止動作の期間にて高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 3 9（F））。ここでは、主制御基板 2 0 1 から送信された変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、右装飾図柄 5 0 c を左装飾図柄 5 0 a とは異なる停止図柄（同図中では、「一」を例示）で停止表示する（図 3 9（G））。

20

【0328】

さらに、右装飾図柄 5 0 c の停止動作の期間にて中装飾図柄 5 0 b の停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更し、中装飾図柄 5 0 b を所定の停止図柄（同図中では、「二」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 3 9（G）,（H））。停止表示された装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

30

【0329】

また、背景フラグが夏背景 5 1 a の表示制御を示すフラグである場合、図 4 0（A）~（H）に示すように、夏背景 5 1 a の背景画像として、夜の街に立ち並ぶ高層ビル群をライトアップし、その付近で大花火を打ち上げるといった賑やかな景色が全体的に黒系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々の変動表示は、液晶表示器 5 0 の上方から下方に向けて変動する縦スクロールにて行われ、夏背景 5 1 a の特有の停止動作により各々の図柄を停止表示させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の停止図柄（同図中では、「五七二」を例示）が停止表示された状態（図 4 0（A））から、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の各々が同期して縦スクロールを開始する。そして、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更し、数字図柄の背面の扇子を非表示とする（図 3 9（B））。

40

【0330】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示が停止動作を開始すると、まず、縦スクロールしている左装飾図柄 5 0 a を一旦、非表示とする。そして、縦スクロールの進行方向とは逆方向に、液晶表示器 5 0 の下方から上方に向けて折り畳まれた扇子をあたかも花火のように打ち上げ、上方にて扇子を徐々に開いた状態とするとともに、

50

扇子の前面の数字図柄を左右方向に徐々に拡大表示することで、左装飾図柄50aを遊技者に視認可能とする(図40(C)~(F))。このとき、左装飾図柄50aを所定の停止図柄(同図中では、「七」を例示)で表示(停止表示)する。その後、液晶表示器50の上方にて拡大表示された左装飾図柄50aは、全体的に縮小されながら下方に向けてゆっくりと移動し、当該変動表示の開始前の表示態様で停止表示される(図40(G),(H))。このように、装飾図柄50a~50cの停止動作においては、夏背景51aに描かれた大花火と関連付けて、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様としており、装飾図柄50a~50cと背景画像との一体感のある演出を実行している。

【0331】

さらに、左装飾図柄50aの停止動作の期間にて右装飾図柄50cの停止動作も開始し、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様で、右装飾図柄50cを左装飾図柄50aとは異なる停止図柄(同図中では、「三」を例示)で停止表示する(図40(F),(G))。また、右装飾図柄50cの停止動作の期間にて中装飾図柄50bの停止動作も開始し、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様で、中装飾図柄50bを所定の停止図柄(同図中では、「五」を例示)で停止表示(確定表示)する(図40(G),(H))。停止表示された装飾図柄50a~50cの組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0332】

また、背景フラグが秋背景51gの表示制御を示すフラグである場合、図41(A)~(H)に示すように、秋背景51gの背景画像として、日本の秋をイメージさせる寺院や紅葉した木々といった鮮やかな景色が全体的に赤系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄50a~50cの各々の変動表示は、数字図柄の上下方向の中心線を軸とし、液晶表示器50の上方から下方に向けて背面に扇子を伴った数字図柄を軸回転させながら左右方向に揺らし、秋背景51gの特有の停止動作により各々の図柄を停止表示させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄50a~50cの停止図柄(同図中では、「七六五」を例示)が停止表示された状態(図41(A))から、装飾図柄50a~50cの変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄50a~50cの各々が左右方向のいずれかに軸回転を開始し、液晶表示器50の画面上を当該軸回転の方向(同図中では、左装飾図柄50aを右方向、中装飾図柄50bおよび右装飾図柄50cを左方向)に変動する(図41(B))。そして、装飾図柄50a~50cを低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する(図41(C))。なお、装飾図柄50a~50cの各々が左右方向のいずれかに半回転した状態では、扇子の背面となることで数字図柄が遊技者に視認不能となり、さらに半回転した状態、すなわち装飾図柄50a~50cの各々が一回転する毎に、数字図柄を切替えて表示制御している。また、液晶表示器50の上方から下方に向けて装飾図柄50a~50cを変動表示する過程にて、時折、軸回転の方向を変更することで、あたかも紅葉が散るかのようにより左右方向にゆらゆらと揺れる表示態様としている。

【0333】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄50a~50cの変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄50aを高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する(図41(D))。そして、左装飾図柄50aがゆっくりと反転を繰り返しながら液晶表示器50の右上方から左下方に向けて移動し、数字図柄を数図柄(同図中では、「三」から「四」へと一図柄)だけ切替え、左装飾図柄50aを所定の停止図柄(同図中では、「四」を例示)で停止表示する(図41(E),(F))。このように、装飾図柄50a~50cの停止動作においては、秋背景51gに描かれた紅葉した木々と関連付けて、紅葉が散る様に似せた表示態様としており、装飾図柄50a~50cと背景画像との一体感のある演出を実行している。

【0334】

さらに、左装飾図柄50aの停止動作の期間にて右装飾図柄50cの停止動作も開始し、紅葉が散る様に似せた表示態様で液晶表示器50の左上方から右下方に向けて移動し、

右装飾図柄 50c を左装飾図柄 50a とは異なる停止図柄（同図中では、「五」を例示）で停止表示する（図 41（E）～（G））。また、右装飾図柄 50c の停止動作の期間にて中装飾図柄 50b の停止動作も開始し、紅葉が散る様に似せた表示態様で液晶表示器 50 の上方からやや下方に向けて移動し、中装飾図柄 50b を所定の停止図柄（同図中では、「六」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 41（G）,（H））。停止表示された装飾図柄 50a ～ 50c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0335】

また、背景フラグが冬背景 51h の表示制御を示すフラグである場合、図 42（A）～（H）に示すように、冬背景 51h の背景画像として、日本の冬をイメージさせる雪の降り積もった寺院や富士山といった寒空の景色が全体的に青系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄 50a ～ 50c の各々の変動表示は、液晶表示器 50 の上方から下方に向けて変動する縦スクロールの表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄 50a ～ 50c の停止図柄（同図中では、「五七二」を例示）が停止表示された状態（図 42（A））から、装飾図柄 50a ～ 50c の変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄 50a ～ 50c の各々が同期して縦スクロールを開始する。そして、装飾図柄 50a ～ 50c を低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する（図 42（B））。

【0336】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄 50a ～ 50c の変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄 50a を高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 42（C））。そして、左装飾図柄 50a をゆっくりと数コマ（同図中では、「五」から「六」、「七」へと二図柄）だけ移動し、所定の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示する（図 42（D）,（E））。また、左装飾図柄 50a の停止動作の期間にて右装飾図柄 50c の停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 42（E）,（F））。ここでは、主制御基板 201 から送信された変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、右装飾図柄 50c を左装飾図柄 50a とは異なる停止図柄（同図中では、「四」を例示）で停止表示する（図 42（G））。

【0337】

さらに、右装飾図柄 50c の停止動作の期間にて中装飾図柄 50b の停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更し、中装飾図柄 50b を所定の停止図柄（同図中では、「六」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 42（G）,（H））。停止表示された装飾図柄 50a ～ 50c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0338】

この実施の形態では、遊技状態が通常状態であるときに春背景 51f 夏背景 51a 秋背景 51g 冬背景 51h の季節背景の順序で通常背景を切替えて表示制御しているが、遊技状態を通常状態から大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態に移行したときに背景フラグを春背景 51f の表示制御を示すフラグに更新（セット）することで、大当り遊技状態後には背景画像を通常背景の 1 つである春背景 51f に固定して表示制御している。また、遊技状態を大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態に移行したときには、装飾図柄 50a ～ 50c の変動表示を開始してから装飾図柄 50a ～ 50c を停止表示するまでの変動時間を短縮する制御（時短制御）が実行される。

【0339】

受信した表示コマンドが変動番号 2 の「短縮変動」の変動表示パターンである場合、「通常変動」よりも装飾図柄 50a ～ 50c の各々の高速変動の期間を短縮したり、停止動作の期間を短縮することで、装飾図柄 50a ～ 50c の変動時間を短縮したプロセスデー

10

20

30

40

50

タが読み出される。具体的には、図39(C)に示す装飾図柄50a~50cの高速変動の期間を、数字図柄の切替え回数(回転数)を減少するとともに、装飾図柄50a~50cの回転速度を速めることで、短縮することができる。また、図39(D)~(F)に示す左装飾図柄50aの停止動作の期間を、数字図柄の切替え回数(回転数)を減少(例えば、同図中では「五」から「六」、「七」へと二図柄であるが、「六」から「七」へと一図柄のみに変更)するとともに、装飾図柄50a~50cの回転速度を速めることで、短縮することができる(中装飾図柄50bおよび右装飾図柄50cも同様)。さらに、装飾図柄50a~50cの各々が停止動作を開始する間隔を減少することでも、短縮することができる。なお、液晶表示器50の右上方には、確率変動状態において「確変中」の文字が、時短状態において「時短中」の文字が表示制御される。

10

【0340】

ここで、背景フラグが春背景51fおよび冬背景51hの表示制御を示すフラグである場合には、夏背景51aおよび秋背景51gの表示制御を示すフラグである場合と比べて、「通常変動」における装飾図柄50a~50cの停止動作の期間が元々、短く設定されている。また、背景フラグが春背景51fおよび冬背景51hの表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄50a~50cの停止動作の期間を短縮することが可能である一方、背景フラグが夏背景51aおよび秋背景51gの表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄50a~50cの停止動作の期間を短縮することが困難である。背景フラグが夏背景51aおよび秋背景51gの表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄50a~50cの停止動作を背景特有の表示態様で表示制御することから、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様や紅葉が散る様に似せた表示態様の一部を省略したり、表示速度を速めたりすると、装飾図柄50a~50cの変動表示による演出自体が成立しなくなる。一方、背景フラグが春背景51fおよび冬背景51hの表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄50a~50cの停止動作を背景特有の表示態様で表示制御しておらず、停止動作の期間を短縮することを可能としている。

20

【0341】

上記した理由により、遊技状態を確率変動状態または時短状態に移行したときには、背景画像として春背景51fおよび冬背景51hを表示制御することに伴って、装飾図柄50a~50cの変動時間を短縮した表示態様で変動表示を行うことができるが、この実施の形態では、春背景51fを表示制御することが設定されている。これは、春背景51f夏背景51a 秋背景51g 冬背景51hの季節背景の順序のうち春背景51fが四季の第一(始まり)であり、遊技状態を大当り遊技状態後の確率変動状態または時短状態の終了後、通常状態に移行したときに、春背景51fから開始させることで、遊技者が四季の移ろいを感じ取りやすい構成としている。

30

【0342】

次に、液晶表示器50にて表示制御される「たすと10演出」の一例について図43乃至図44を参照して説明する。図43は、変動番号19~32のすべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと10」演出を実行する演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板211にて変動番号19~32の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドとともに、「たすと10」実行判定にて「たすと10」演出の実行を決定したときに「たすと10」演出で仮停止表示される仮停止図柄に応じた表示コマンドをセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。ここでは、「たすと10」設定処理のステップS862で「たすと10」図柄テーブル(この実施の形態では、非確変大当りを示す当落コマンドに対して非確変大当り時「たすと10」図柄テーブル、はずれを示す当落コマンドに対して共通時「たすと10」図柄テーブル)から「たすと10」図柄番号26の「たすと10」図柄が決定されている。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す

40

50

）を設定するとともに、液晶表示器 50 に駆動信号を出力して装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示を開始する（図 43（A））。

【0343】

図 43（A）で装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50 a および右装飾図柄 50 c を順に仮停止表示する（図 43（B）,（C））。このとき、右装飾図柄 50 c は、すべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて「たすと 10」演出が実行されており、「たすと 10」図柄がリーチ態様を伴わないことから、左装飾図柄 50 a とは異なる仮停止図柄（同図中では、「六」および「三」を例示）で仮停止表示される。仮停止表示された左右の装飾図柄 50 a, 50 c が同一図柄とならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたと遊技者に思わせることができる。

10

【0344】

図 43（B）,（C）で左右の装飾図柄 50 a, 50 c を順に仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄 50 b を仮停止図柄（同図中では、「一」を例示）で仮停止表示する（図 43（D））。仮停止表示された装飾図柄 50 a ~ 50 c の数値の合計が「10」となる「たすと 10」図柄が形成されたことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたとの認識から一転し、少なくともすべり変動が実行されてリーチ態様が導出されることを認識することができ、大当たり遊技状態に対する期待感を高めることができる。

【0345】

20

図 43（D）で「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に画面下方の中央付近から蝶 51 e を出現させる（図 43（E））。そして、蝶 51 e が画面下方の中央付近から画面右方の中央付近に飛び去る際に右装飾図柄 50 c の前面を横切り、すべり変動として、右装飾図柄 50 c が横回転方向に一回転、回転表示される（図 43（E）,（F））。なお、右装飾図柄 50 c がすべり変動する期間にて、仮停止表示された中装飾図柄 50 b を徐々に透明化し、右装飾図柄 50 c が停止表示するまでに中装飾図柄 50 b を消去している。

【0346】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、右装飾図柄 50 c を停止表示する（図 43（G））。停止表示された左右の装飾図柄 50 a, 50 c が同一図柄（同図中では、「六」を例示）であることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に告知する「リーチ確定画面 51 d」を表示制御する（図 43（H））。

30

【0347】

図 44 は、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンに対して「たすと 10」演出を実行する演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板 211 にて変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップ S718 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドとともに、「たすと 10」演出で仮停止表示される仮停止図柄に応じた表示コマンドをセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S95）で表示制御基板 220 に送信する。ここでは、「たすと 10」設定処理のステップ S853 で共通時「たすと 10」図柄テーブルから「たすと 10」図柄番号 11 の「たすと 10」図柄が決定されている。表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 221 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 222 からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 50 に駆動信号を出力して装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示を開始する。

40

【0348】

そして、装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50 a および右装飾図柄 50 c を順に仮停止表示する（図 44（A）,（B））。このとき、右装飾図柄 50 c は、変動番号 1

50

8の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行されており、「たすと10」図柄がリーチ態様を伴わないことから、左装飾図柄50aとは異なる仮停止図柄(同図中では、「二」および「三」を例示)で仮停止表示される。仮停止表示された左右の装飾図柄50a, 50cが同一図柄とならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたと遊技者に思わせることができる。

【0349】

図44(A),(B)で左右の装飾図柄50a, 50cを順に仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄50bを仮停止図柄(同図中では、「五」を例示)で仮停止表示する(図44(C))。仮停止表示された装飾図柄50a~50cの数値の合計が「10」となる「たすと10」図柄が形成されたことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたとの認識から一転して、変動番号18の「たすと10プレミアム」と変動番号19~32のすべり変動とのいずれが実行されているのかを把握しようとし、その後の演出表示に注目させることができる。遊技状態が確率変動状態である場合には、変動番号18の「たすと10プレミアム」が実行される割合が高いため、大当たり遊技状態に対する期待感を特に高めることができる。

【0350】

ここで、統合CPU212は、コマンド解析処理(ステップS91)で変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信したときに、情報出力処理(ステップS95)で当該変動表示パターンと予告パターンと停止図柄とに応じた表示コマンドを表示制御基板220に送信するとともに、変動表示の開始後の所定のタイミングで、ランプ制御処理(ステップS94)でランプ駆動基板156を介して可動体駆動部モータ126に駆動信号を出力する。具体的には、ランプ制御処理(ステップS94)で統合ROM213から当該変動表示パターンに応じた駆動パターンを選択するとともに当該変動表示パターンに応じたタイマ(可動体駆動部モータ126の駆動時間、駆動開始時期、等)をセットし、選択した駆動パターンおよびタイマにもとづいて可動体駆動部モータ126に駆動信号を出力する。これにより、液晶表示器50における装飾図柄50a~50cの変動表示と同期して可動体駆動部モータ126を所定の駆動パターンで駆動制御し、液晶表示器50の前方に可動体124を出現させる演出を実行することができる。なお、統合ROM213には、可動体駆動部モータ126の駆動態様が記された複数の駆動パターンが記憶されている。

【0351】

また、統合ROM213に記憶された駆動パターンには、センター下LED基板116に実装されたLEDの発光態様も記されている。すなわち、ランプ制御処理(ステップS94)で選択された駆動パターンおよびタイマにもとづいて、ランプ駆動基板156を介して可動体駆動部モータ126に駆動信号を出力するとともに、センター下LED基板116にランプ点灯信号を出力する。これにより、液晶表示器50における装飾図柄50a~50cの変動表示と同期して可動体駆動部モータ126を所定の駆動パターンで駆動制御するとともに、センター下LED基板116に実装されたLEDを所定の駆動パターンで発光制御し、液晶表示器50の前方に可動体124を出現させたときに当該可動体124をLEDからの発光により照射する演出を実行することができる。

【0352】

図44(C)で「たすと10」図柄を仮停止表示した後、駆動パターンにもとづく駆動信号を可動体駆動部モータ126に出力し、可動体124を初期位置から駆動位置へと液晶表示器50の前方に駆動制御する(図44(D),(E))。液晶表示器50の画面の一部(少なくとも装飾図柄50a~50cの表示領域の一部)が覆われるように可動体124を駆動することで、仮停止表示された装飾図柄50a~50cが左右の装飾図柄50a, 50cから中装飾図柄50bの順で遊技者に視認困難または視認不能となる。そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に液晶表示器50の画面をブラックアウト(暗転)して装飾図柄50a~50cおよび背景画像を視認不能にする(図44(F))。これにより、「たすと10」図柄を仮停止表示した後、装飾図柄5

10

20

30

40

50

0 a ~ 5 0 c の再変動表示（図柄の切替え）が予測不能となり、当該再変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を高めることができ、その後の演出表示に対して効果的に注目させることができる。

【 0 3 5 3 】

この実施の形態では、「たすと 1 0」図柄を仮停止表示した後、液晶表示器 5 0 の画面の一部（少なくとも装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の表示領域の一部）が覆われるように可動体 1 2 4 を駆動し、さらに液晶表示器 5 0 の画面をブラックアウト（暗転）しているが、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の再変動表示を視認困難または視認不能にすればよく、例えば、ブラックアウト（暗転）とは異なる画像として明転画像や、背景画像のみを表示制御したり、液晶表示器 5 0 の電源を切断することで画像を消去したり、可動体 1 2 4 とは別に動作可能な隠蔽部材により液晶表示器 5 0 の画面の一部または全部を隠蔽してもよい。

10

【 0 3 5 4 】

図 4 4（F）で液晶表示器 5 0 の画面をブラックアウトした後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後にブラックアウト以前の画像から装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c および背景画像を切替え、当該装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示する（図 4 4（G））。このとき、液晶表示器 5 0 の画面の一部が未だ可動体 1 2 4 で覆われていることで、「たすと 1 0」図柄から切替えられた装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の図柄を把握することができない。

【 0 3 5 5 】

図 4 4（G）で装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c および背景画像を切替えた後、駆動パターンにもとづく駆動信号を可動体駆動部モータ 1 2 6 に出力し、可動体 1 2 4 を駆動位置から初期位置へと駆動制御する（図 4 4（H））。可動体 1 2 4 を駆動して初期位置に戻すことで、停止表示された装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が中装飾図柄 5 0 b から左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c の順で遊技者に視認可能となる。このとき、停止表示された装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が同一の奇数図柄の組み合わせ（同図中では、「七」を例示）であることで、当該変動表示の結果、確変大当り図柄が導出されたことを認識することができる。

20

【 0 3 5 6 】

この実施の形態では、液晶表示器 5 0 にて切替えられる装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c および背景画像の演出表示と同期して、液晶表示器 5 0 の前方に可動体 1 2 4 を駆動する。このように 液晶表示器 5 0 の表示内容と可動体 1 2 4 の作動態様とを関連付けた演出を実行するため、液晶表示器 5 0 にて表示制御される演出表示の演出効果をさらに高めることができる。また、この実施の形態では、変動番号 1 8 の「たすと 1 0 プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと 1 0」図柄を仮停止表示した後、確変大当りを導出しているが、非確変大当りを導出する変動表示パターンを設定してもよい。これにより、「たすと 1 0」図柄を仮停止表示した後、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の再変動表示を視認困難または視認不能としたときに、確変大当りまたは非確変大当りのいずれの図柄が導出されるか判別することができず、その後の演出表示に対して特に注目させることができる。

30

【 0 3 5 7 】

次に、液晶表示器 5 0 にて表示制御される演出態様のタイミングチャートの一例について図 4 5 乃至図 4 6 を参照して説明する。図 4 5（A）は、ノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 3 , 4 の変動表示パターン）と、通常背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートであり、図 4 5（B）は、ノーマルリーチ演出を実行する（変動番号 3 , 4 の変動表示パターン）と、特殊背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートである。図 4 6（A）は、スーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターン）と、通常背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートであり、図 4 6（B）は、スーパーリーチ演出を実行する（変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターン）と、特殊背景と、に基づく演出態様のタイミングチャートである。

40

【 0 3 5 8 】

まず、サブ統合基板 2 1 1 にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップ S 7 1 5）で背景画像に応じた表示コマンドをセッ

50

トする。ここで、背景画像として、通常背景の演出表示の継続期間中（特殊背景実行フラグのリセット状態）であって、特殊背景の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景の開始条件が成立しない場合（ただし、はずれパターンである場合には、特殊背景の開始条件が必ず成立しない）には、ステップS 8 1 9で通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドをセットする一方、通常背景の演出表示の継続期間中（特殊背景実行フラグのリセット状態）であって、特殊背景の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景の開始条件が成立した場合、および、特殊背景の演出表示の継続期間中（特殊背景実行フラグのセット状態）である場合には、ステップS 8 2 1，S 8 2 2で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする。

【0359】

10

そして、通常背景または特殊背景のいずれかの背景画像に応じた表示コマンドとともに、装飾図柄変動開始処理のステップS 7 1 8で変動表示パターンと停止図柄と予告パターンに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップS 9 5）で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU 221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM 222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄の変動表示や背景画像を表示制御する。

【0360】

この実施の形態では、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンに応じた表示コマンドが同一であっても、背景画像に応じた表示コマンドが異なる場合に、背景画像だけではなく、装飾図柄の変動表示や演出態様も変更して表示制御するプロセスデータが読み出される。変動表示パターンには、装飾図柄の変動時間（装飾図柄の変動表示を開始してから全ての装飾図柄を停止表示するまでの時間）や変動表示、リーチ演出等の演出態様が設定されており、通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドを受信した場合には、この変動表示パターンにもとづく装飾図柄の変動時間にてリーチ演出等の演出態様を表示制御したり、各々の装飾図柄を停止表示したりするプロセスデータが読み出される。一方で、特殊背景に応じた表示コマンドを受信した場合には、変動表示パターンにもとづく装飾図柄の変動時間ではあるが、変動表示パターンとは異なるリーチ演出等の演出態様（例えば、ノーマルリーチ演出や分岐演出を実行することなく、これらの演出とは別の特殊背景演出を実行する）を表示制御したり、左右の装飾図柄を異なる停止表示タイミングで停止表示したりするプロセスデータが読み出される。ただし、リーチ演出を伴わない変動表示パターンに応じた表示コマンドを受信した場合には、背景画像のみを変更して表示制御するプロセスデータが読み出される。

20

30

【0361】

具体的には、図45（A）に示すように、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号3，4の変動表示パターンと、通常背景（背景フラグ）と、に応じた表示コマンドを表示CPU 221が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄50a～50cの変動表示を開始し、左右の装飾図柄50a，50cを同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成し、リーチ態様が形成されたことを告知する「リーチ確定画面51d」を表示制御する。そして、「リーチ確定画面51d」を表示制御した後、さらに変動表示パターンにもとづいてノーマルリーチ演出を実行し、当該ノーマルリーチ演出にて中装飾図柄50bを停止表示することで全ての装飾図柄50a～50cを停止表示（確定表示）する。この場合には、装飾図柄50a～50cの変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間（通常変動期間）に、通常背景（背景フラグ）にもとづいて季節背景のいずれかを表示制御する。

40

【0362】

また、図45（B）に示すように、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号3，4の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを表示CPU 221が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄50a～50cの変動表示を開始し

50

、上記した通常背景にてリーチ態様を形成するタイミングで特殊背景演出を実行開始し、当該特殊背景演出にて左右の装飾図柄 50a, 50c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄 50b を停止表示することで全ての装飾図柄 50a ~ 50c を停止表示（確定表示）する。この場合には、装飾図柄 50a ~ 50c の変動開始から停止表示するまでの期間に、特殊背景を表示制御し、特殊背景の演出表示の継続期間中（特殊背景フラグのセット状態）である限り、当該特殊背景を継続して表示制御する。

【0363】

このように、特殊背景に応じた表示コマンドを表示CPU221が受信した場合には、通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドを受信した場合と装飾図柄の変動時間が同一であるが、変動表示パターンにもとづくノーマルリーチ演出を変更し、この演出とは別の特殊背景演出を実行している。特殊背景演出は、装飾図柄 50a ~ 50c の変動開始から表示制御される特殊背景をそのまま利用して行われる演出であり、特殊背景演出の開始前後で一体感のある演出が実行される。また、通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドを受信した場合には、ノーマルリーチ演出の実行前に左右の装飾図柄 50a, 50c が停止表示されるのに対し、特殊背景に応じた表示コマンドを表示CPU221が受信した場合には、特殊背景演出の実行中（終了前）に左右の装飾図柄 50a, 50c が停止表示される。すなわち、特殊背景演出が実行されることに伴って、変動表示パターンにもとづく左右の装飾図柄 50a, 50c の停止表示タイミングが遅延されている。

【0364】

また、図46（A）に示すように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号5～16の変動表示パターンと、通常背景（背景フラグ）と、に応じた表示コマンドを表示CPU221が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄 50a ~ 50c の変動表示を開始し、左右の装飾図柄 50a, 50c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成し、リーチ態様が形成されたことを告知する「リーチ確定画面51d」を表示制御する。そして、「リーチ確定画面51d」を表示制御した後、さらに変動表示パターンにもとづいてノーマルリーチ演出、分岐演出、スーパーリーチ演出を順次実行し、当該スーパーリーチ演出にて中装飾図柄 50b を停止表示することで全ての装飾図柄 50a ~ 50c を停止表示（確定表示）する。この場合にも、装飾図柄 50a ~ 50c の変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間（通常変動期間）に、通常背景（背景フラグ）にもとづいて季節背景のいずれかを表示制御する。

【0365】

また、図46（B）に示すように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号5～16の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを表示CPU221が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄 50a ~ 50c の変動表示を開始し、上記した通常背景にてリーチ態様を形成するタイミングで特殊背景演出を実行開始し、当該特殊背景演出にて左右の装飾図柄 50a, 50c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成した後、さらに変動表示パターンにもとづいてスーパーリーチ演出を実行し、当該スーパーリーチ演出にて中装飾図柄 50b を停止表示することで全ての装飾図柄 50a ~ 50c を停止表示（確定表示）する。この場合には、装飾図柄 50a ~ 50c の変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間（通常変動期間）に、特殊背景を表示制御する。

【0366】

このように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号5～16の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを受信した場合には、変動パターンにもとづくノーマルリーチ演出および特殊背景演出を変更し、これらの演出とは別の特殊背景演出を実行している。この場合、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号3, 4の変動表示パターンに応じた表示コマンドを受信した場合は異なり、ノーマルリーチ演出だけでなく分岐演出も実行されることなく、特殊背景演出に次いでスーパーリーチ演出が実行される。

【0367】

この実施の形態では、特殊背景演出を実行するか否かを、主制御基板 201 にて変動表示パターン設定処理（ステップ S41）のステップ S415 で決定される変動表示パターンに設定するのではなく（すなわち、特殊背景演出を実行する変動表示パターンを設けるのではなく）、サブ統合基板 211 にて背景選択処理（ステップ S718a）で特殊背景の演出表示の継続期間中（特殊背景実行フラグのセット状態）であるか否かによって決定している。このように構成することで、特殊背景演出が実行される割合が少ないながらも、特殊背景演出を実行する変動表示パターンを主制御基板 201 の ROM 203 に別に設ける必要がなく、主制御基板 201 の制御負担を増大させることがない。

【0368】

なお、上記では変動番号 5～16 のすべり変動を伴わない変動表示パターンに対する特殊背景演出について説明しているが、例えば、変動表示パターンテーブルに設定されている変動番号 18～32 のすべり変動を伴う変動表示パターンに対しても特殊背景演出を実行することができる。この場合、すべり変動を伴わない変動表示パターンに比べてすべり変動を行う期間だけ変動時間が長くなるが、これに伴って特殊背景演出の演出期間も長くなる。

【0369】

また、この実施の形態では、サブ統合基板 211 にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンを受信したことにもとづいて、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドと、背景画像に応じた表示コマンドと、の 2 つの表示コマンドを表示制御基板 220 に送信し、当該表示制御基板 220 にて 2 つの表示コマンドに対応したプロセスデータを判別するとともに表示 ROM 222 から読み出しているが、表示制御基板 220 に送信する表示コマンドを変動表示パターンと停止図柄と予告パターンと背景画像とに応じた 1 つの表示コマンドとし、この 1 つの表示コマンドに対応したプロセスデータを表示 ROM 222 から読み出してもよい。

【0370】

次に、液晶表示器 50 にて表示制御される通常背景を伴った演出態様の一例について図 47 乃至図 48 を参照して説明する。図 47 は、変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンと、通常背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板 211 にて変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップ S715）で特殊背景 51b の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景 51b の開始条件が成立しない場合には、背景選択処理のステップ S819 で通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップ S718 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S95）で表示制御基板 220 に送信する。表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 221 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 222 からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 50 に駆動信号を出力して通常背景（夏背景 51a）を表示制御する。ここでは、通常背景（夏背景 51a）として、夜の街に立ち並ぶ高層ビル群をライトアップし、その付近で大花火を打ち上げるといった賑やかな背景画像が描かれている。

【0371】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄 50a～50c の変動表示を開始する（図 47（A））。装飾図柄 50a～50c の変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50a および右装飾図柄 50c を順に停止表示する（図 47（B）、（C））。このとき、右装飾図柄 50c は、主制御基板 201 から送信された変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、左装飾図柄 50a とは異なる停止図柄（同図中では、「七」および「三」を例示）で停止表示される。

【0372】

10

20

30

40

50

図47(B),(C)で左右の装飾図柄50a,50cを順に停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄50bを停止表示(確定表示)する(図47(D))。停止表示された装飾図柄50a~50cの組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0373】

図48は、リーチ態様を伴う変動表示パターンと、通常背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。ここでは、リーチ態様を伴う変動表示パターン(変動番号3~17の変動表示パターン)のうち、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン(変動番号5~16の変動表示パターン)の場合を例示する。サブ統合基板211にて変動番号5~16の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS715)で特殊背景51bの開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景51bの開始条件が成立しない場合(ただし、はずれパターンである場合には、特殊背景51bの開始条件が必ず成立しない)には、背景選択処理のステップS819で通常背景(背景フラグ)に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して通常背景(夏背景51a)を表示制御する。

【0374】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄50a~50cの変動表示を開始する(図47(A)参照)。装飾図柄50a~50cの変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄50aおよび右装飾図柄50cを順に停止表示する(図48(A))。このとき、右装飾図柄50cは、主制御基板201から送信された変動番号5~16の変動表示パターンがリーチ態様を伴う変動表示パターンであり、左装飾図柄50aと同一の停止図柄(同図中では、「七」を例示)で停止表示される。停止表示された左右の装飾図柄50a,50cが同一図柄であることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に告知する「リーチ確定画面51d」を表示制御する(図48(B))。

【0375】

図48(B)で「リーチ確定画面51d」を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、ノーマルリーチ演出を開始する(図48(C))。ノーマルリーチ演出では、図48(C)に示すように、背景画像を通常背景51aからノーマルリーチ演出用の背景に変更して表示制御するとともに、既に停止表示された左右の装飾図柄50a,50cを画面内の左右下方に小さく表示制御するのに対して未だ変動表示中の中装飾図柄50bを画面内の中央縦ラインに大きく表示制御する。また、変動表示中の中装飾図柄50bは、リーチ態様が形成されるまでの通常変動期間と比べて、中装飾図柄50bの各々の図柄が遊技者に十分視認できるほどゆっくりとした態様(同図中では、「一」から「二」、「二」から「三」、「三」から「四」の順に1図柄ずつゆっくりと進行する変動態様を例示)で、画面内の中央縦ラインにおける上方から下方に向けて変動表示している(図48(C)~図48(E))。

【0376】

図48(C)~(E)で中装飾図柄50bを数図柄に亘ってゆっくりと低速変動で表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、中装飾図柄50bをさらにゆっくりと、当該中装飾図柄50bが停止表示されるか否かの超低速変動で表示制御する(図48(F))。このとき、黒系統色の背景を画面内上方から下方に向けて、幕を下ろすかの如く表示制御し、ノーマルリーチ演出から分岐演出に移行する(図48(G))。

分岐演出では、図48(G)に示すように、黒系統色の背景内に羽ばたく鳥がいずれの発色で輝くかによって、当該分岐演出の実行後にいずれのスーパーリーチ演出を実行するかを示唆する演出態様を表示制御する。具体的には、変動番号5～16の変動表示パターンにもとづく「歌リーチA」、「歌リーチB」、「歌リーチC」をそれぞれ青色、黄色、赤色に対応させ、黒系統色の背景内に羽ばたく鳥が最終的に青色、黄色、赤色のいずれかに輝くかによって、スーパーリーチ演出の実行前にいずれの「歌リーチ」が実行されるかを遊技者に認識させる。

【0377】

図48(G)で分岐演出にもとづく演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定のスーパーリーチ演出を開始する。なお、リーチ態様を伴う変動表示パターン(変動番号3～11の変動表示パターン)のうち、スーパーリーチ演出を実行することなく、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(変動番号3,4の変動表示パターン)の場合には、図48(F)に示す中装飾図柄50bが停止表示されるか否かの超低速変動で表示制御されたときに、黒系統色の背景を画面内上方から下方に向けて表示制御することなく、当該中装飾図柄50bを当落に応じた停止図柄(同図中では、例えば、当りパターンであれば同一図柄の組み合わせとなる「七」、はずれパターンであれば同一図柄の組み合わせとはならない「一」～「六」のいずれか)で停止表示(確定表示)する。

【0378】

次に、液晶表示器50にて表示制御される特殊背景を伴った演出態様の一例について図49乃至図50を参照して説明する。図49は、変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンと、特殊背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板211にて変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS715)で特殊背景実行フラグがセットされている場合、または、特殊背景51bの開始条件が成立するか否かが判定して特殊背景51bの開始条件が成立した場合には、背景選択処理のステップS821, S822で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して通常背景とは異なる特殊背景51bを表示制御する。

【0379】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄50a～50cの変動表示を開始する(図49(A))。特殊背景51bでは、通常背景にて表示制御される色彩に富んだ賑やかな背景画像とは異なり、セピア色で描かれた部屋とともに長形状の額縁51cが表示制御されることで、厳かに演出が進行する。また、額縁51cは、内部に描かれた絵画とともにゆっくりとした態様(同図中では、画面内の左方から中央、中央から右方に移動する態様を例示)で、画面内の左方から右方に向けて移動している(図49(B))。なお、この実施の形態では、額縁51cに描かれる絵画として有名な女性歌手の肖像画が描かれているが、人物以外にも動物や風景等が描かれたり、それらの写真であってもよい。

【0380】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄50aおよび右装飾図柄50cを順に停止表示する(図49(C),(D))。このとき、右装飾図柄50cは、主制御基板201から送信された変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、左装飾図柄50aとは異なる停止図柄(同図中では、「七」および「四」を例示)で停止表示される。

【0381】

図49(C),(D)で左右の装飾図柄50a, 50cを順に停止表示した後、さらに

プロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄 5 0 b を停止表示（確定表示）する（図 4 9（E））。停止表示された装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。このとき、画面内の左方から右方に向けて移動していた額縁 5 1 c は、画面内の右端まで到達することで非表示としているが、次の装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示を開始したときには、額縁 5 1 c を再び画面内の右端に表示制御する（図 4 9（F））。すなわち、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c を変動表示する毎に、画面内の左方から右方に向けての移動を繰り返し表示制御している。また、額縁 5 1 c に描かれる肖像画は、表示 ROM 2 2 2 に複数種類の肖像画が記憶されており、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c を変動表示する毎に次の肖像画に切替えて表示制御される。なお、表示 ROM 2 2 2 に記憶された最後の絵画が表示制御されたときには、最初の絵画に戻って表示制御される。

10

【 0 3 8 2 】

図 5 0 は、リーチ態様を伴う変動表示パターンと、特殊背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。ここでは、リーチ態様を伴う変動表示パターン（変動番号 3 ～ 1 7 の変動表示パターン）のうち、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ～ 1 6 の変動表示パターン）の場合を例示する。サブ統合基板 2 1 1 にて変動番号 5 ～ 1 6 の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップ S 7 1 5）で特殊背景実行フラグがセットされている場合、または、特殊背景 5 1 b の開始条件が成立するかどうか判定して特殊背景 5 1 b の開始条件が成立した場合には、背景選択処理のステップ S 8 2 1 , S 8 2 2 で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップ S 7 1 8 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S 9 5）で表示制御基板 2 2 0 に送信する。表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 CPU 2 2 1 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 2 2 2 からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 5 0 に駆動信号を出力して通常背景とは異なる特殊背景 5 1 b を表示制御する。

20

【 0 3 8 3 】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示を開始する（図 5 0（A））。絵画は、特殊背景 5 1 b にて画面内の左方から右方に移動する態様を表示制御するが、所定のタイミング（通常背景 5 1 a にて左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を停止表示するタイミング）で画面内の中央付近に停止表示し、特殊背景演出を開始する（図 5 0（B））。特殊背景演出では、特殊背景 5 1 b の一部として表示制御されている額縁 5 1 c を画面内の中央付近で停止表示した状態で、当該額縁 5 1 c に描かれた絵画を順に切替えて表示制御する（図 5 0（B）～（E））。このように、特殊背景演出を実行しない場合や特殊背景演出の開始前には、額縁 5 1 c が画面内の左方から右方に移動する態様であるが、特殊背景演出の開始後には、画面内の中央付近で停止表示する態様となることで、額縁 5 1 c に描かれた絵画をじっくりと鑑賞することができ、当該絵画の内容を十分に堪能することができる。なお、表示 ROM 2 2 2 に記憶された最後の絵画が表示制御されたときには、最初の絵画に戻って表示制御される。

30

40

【 0 3 8 4 】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 5 0 a および右装飾図柄 5 0 c を順に停止表示する（図 5 0（E）,（F））。このとき、右装飾図柄 5 0 c は、主制御基板 2 0 1 から送信された変動番号 5 ～ 1 6 の変動表示パターンがリーチ態様を伴う変動表示パターンであり、左装飾図柄 5 0 a と同一の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示される。

【 0 3 8 5 】

図 5 0（E）,（F）で左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を順に停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、画面内の中央付近に停止表示されている額縁 5

50

1 cとともに絵画を画面前方に向かって徐々に拡大表示する(図50(G))。そして、背景画像を特殊背景51bからスーパーリーチ演出用の背景に変更して表示制御するとともに、所定のスーパーリーチ演出を実行する。なお、リーチ態様を伴う変動表示パターン(変動番号3~11の変動表示パターン)のうち、スーパーリーチ演出を実行することなく、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(変動番号3,4の変動表示パターン)の場合には、額縁51cとともに絵画を画面前方に向かって拡大表示することなく、当該中装飾図柄50bを当落に応じた停止図柄(同図中では、例えば、当りパターンであれば同一図柄の組み合わせとなる「七」、はずれパターンであれば同一図柄の組み合わせとはならない「一」~「六」のいずれか)で停止表示(確定表示)する。

【0386】

この実施の形態では、少なくともノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号3~16の変動表示パターン)であるときに、背景画像が通常背景または特殊背景のいずれであるかによって、それぞれノーマルリーチ演出(および分岐演出)または特殊背景演出のいずれかの演出態様が表示制御される。ここで、背景フラグにもとづく通常背景が表示制御された場合には、賑やかな背景画像を伴った演出(ノーマルリーチ演出等)が進行する一方で、特殊背景51bが表示制御された場合には、厳かな背景画像を伴った演出(特殊背景演出等)が進行する。このように、背景画像によって演出の趣向をがらりと変えることで、遊技中において実行割合の少ない特殊背景51bを際立たせ、特殊背景51bが演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは?」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【0387】

また、この実施の形態では、背景画像の変化に伴って、上部スピーカ29および下部スピーカ14から出力される音出力態様も同期して変化させる。すなわち、背景フラグにもとづく通常背景が表示制御された場合には、テンポの早い賑やかな音出力態様で出力する一方で、特殊背景51bが表示制御された場合には、テンポの遅い落ち着いた音出力態様で出力する。このように、液晶表示器50にて表示制御される演出態様に合わせて、上部スピーカ29および下部スピーカ14から出力される音出力態様の趣向も変えることで、遊技中において実行割合の少ない特殊背景51bをさらに際立たせ、特殊背景51bが演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは?」といった期待感を相乗的に高めることができ、遊技の興趣にメリハリをさらに生じさせることができる。

【0388】

また、この実施の形態では、特殊背景51bが表示制御される場合には、少なくともノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号3~16の変動表示パターン)に決定されたときであっても、ノーマルリーチ演出を実行することがない。ここで、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(変動番号3,4の変動表示パターン)は、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号5~16の変動表示パターン)に比べて導出割合が高いが、リーチ演出を実行する変動表示パターンの中でノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンが大当たり期待度がもっとも低くなるように設定されている。すなわち、ノーマルリーチ演出から分岐演出を経てスーパーリーチ演出に移行する割合が低いとともに、ノーマルリーチ演出にて「はずれ」となる(はずれ図柄の組み合わせで停止表示される)割合が高く、ノーマルリーチ演出が頻繁に実行される割に、遊技者にとって大当たりとなる期待感が高まらない演出となっている。この実施の形態では、特殊背景51bが表示制御される場合に、ノーマルリーチ演出を実行しないことで、大当たりとなる期待感が高まらないノーマルリーチ演出に対する遊技者の退屈感(つまらなさ)を省くことができる。

【0389】

また、ノーマルリーチ演出では、リーチ態様を形成した後、中装飾図柄50bの各々の図柄が遊技者に十分視認できるほどゆっくりとした態様で変動表示し、「どうせ当たらないのに」とイライラを募らせる遊技者がいることも想定される。しかしながら、特殊背景51bが表示制御される場合に、特殊背景演出を実行し、当該特殊背景演出の実行後にリー

10

20

30

40

50

チ態様を形成する（左右の装飾図柄 50a, 50c の停止表示タイミングを遅延させる）ことで、ノーマルリーチ演出に対するイライラを募らせることがなく、通常背景にてノーマルリーチ演出が実行されるはずであった演出期間に、特殊背景演出にて装飾図柄の変動表示に期待をもって注目させることができる。

【0390】

また、この実施の形態では、特殊背景 51b が表示制御される場合には、スーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ~ 16 の変動表示パターン）に決定されたときであっても、ノーマルリーチ演出とともに分岐演出も実行することがない。ここで、大当たりとなる割合の高いスーパーリーチ演出に移行する割合が低い（例えば、はずれとなる場合に、変動番号 5 ~ 8 の「歌リーチ A」の変動表示パターンよりも変動番号 13 ~ 16 の「歌リーチ C」の変動表示パターンに決定する割合が低い）ことから、分岐演出においても、大当たりとなる割合の低いスーパーリーチ演出（例えば、変動番号 5 ~ 8 の「歌リーチ A」の変動表示パターン）を示唆する割合が高い。この実施の形態では、特殊背景 51b が表示制御される場合に、ノーマルリーチ演出とともに分岐演出も実行しないことで、「どうせ大当たりとなる割合の低いスーパーリーチ演出が示唆されるのに」といった分岐演出に対する遊技者の退屈感（つまらなさ）も省くことができる。また、特殊背景演出にてリーチ態様を形成した後、突然、スーパーリーチ演出が実行されることで、遊技者に驚きを与えることができる。すなわち、演出表示に意外性を与えることで、遊技が単調になることがない。

【0391】

次に、液晶表示器 50 にて表示制御される確変短当たり時または小当たり時のチャンス演出突入の一例について図 51 を参照して説明する。図 51 は、変動番号 33 の「確変短当たり時ノーマルリーチ」または変動番号 34 の「小当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンにもとづく演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板 211 にて変動番号 33 の「確変短当たり時ノーマルリーチ」または変動番号 34 の「小当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップ S718 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドをセットするとともに、背景選択処理のステップ S819 で通常背景（同図中では、冬背景）に応じた表示コマンドをセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S95）で表示制御基板 220 に送信する。ここでは、図柄設定処理のステップ S760 で装飾図柄の停止図柄（確変短当たり図柄または小当たり図柄）として、左・中・右の装飾図柄のうち左および右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄が数字図柄とは異なるチャンス演出突入図柄となる図柄の組み合わせが決定されている。表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 221 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 222 からプロセデータを読み出し、当該プロセデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 50 に駆動信号を出力して通常背景（冬背景 51h）を表示制御する。

【0392】

そして、プロセデータにもとづいて装飾図柄 50a ~ 50c の変動表示を開始する（図 51（A））。装飾図柄 50a ~ 50c の変動表示を開始した後、さらにプロセデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50a および右装飾図柄 50c を順に停止表示する。このとき、右装飾図柄 50c は、主制御基板 201 から送信された変動番号 33 の「確変短当たり時ノーマルリーチ」または変動番号 34 の「小当たり時ノーマルリーチ」の変動表示パターンがリーチ態様を伴う変動表示パターンであり、左装飾図柄 50a と同一の停止図柄で停止表示される。停止表示された左右の装飾図柄 50a, 50c が同一図柄であることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に告知する「リーチ確定画面 51d」を表示制御する（図 51（B））。

【0393】

図 51（B）で「リーチ確定画面 51d」を表示制御した後、さらにプロセデータにもとづく処理を実行し、ノーマルリーチ演出を開始する（図 51（C））。ノーマルリー

チ演出では、図51(C)に示すように、背景画像を通常背景(冬背景51h)からノーマルリーチ演出用の背景に変更して表示制御するとともに、左右の装飾図柄50a, 50cの停止図柄(同図中では、「七」を例示)を画面内の左右下方に小さく表示制御するのに対して未だ変動表示中の中装飾図柄50bを画面内の中央縦ラインに大きく表示制御する。また、変動表示中の中装飾図柄50bは、リーチ態様が形成されるまでの通常変動期間と比べて、中装飾図柄50bの各々の図柄が遊技者に十分視認できるほどゆっくりとした態様で、画面内の中央縦ラインにおける上方から下方に向けて変動表示している。

【0394】

図51(C)で中装飾図柄50bを数図柄に亘ってゆっくりと低速変動で表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄50bの停止図柄として「TERESA CHANCE」と描かれたチャンス演出突入図柄を停止表示(確定表示)する(図51(D))。ここで、チャンス演出突入図柄は、「一」～「七」の7種類の数字図柄とは別の図柄であり、変動番号33の「確変短当たり時ノーマルリーチ」または変動番号34の「小当たり時ノーマルリーチ」にもとづく変動表示にのみ表示制御される図柄である。チャンス演出突入図柄が数字図柄の背面に表示制御された扇子とは異なる豪華絢爛な扇子を伴い、画面内の中央縦ラインにおける上方から数字図柄に引き続いて突然、表示制御されることで、遊技者が驚きとともに当該変動表示の結果、「確変短当たり」または「小当たり」の導出を認識することができる。

【0395】

次いで、主制御基板201から確変短当たり遊技状態および小当たり遊技状態に関連する演出コマンド(短当たり開始コマンド)を受信したときには、確変短当たり遊技状態または小当たり遊技状態の実行を開始し、チャンス演出突入表示51jを表示制御する(図51(E))。チャンス演出突入表示51jには、チャンス演出突入図柄と同様に「TERESA CHANCE」が描かれており、次回の変動表示からチャンス演出が実行される旨を遊技者に通知している。このように、変動番号33の「確変短当たり時ノーマルリーチ」を実行する場合と、変動番号34の「小当たり時ノーマルリーチ」を実行する場合と、において、短当たり終了コマンドにもとづきチャンス演出突入表示の表示制御を終了するまでを同一の演出表示とすることで、「確変短当たり」または「小当たり」のいずれの当たりであるかを判別することができず、次回の変動表示から確変短当たり後の確率変動状態または小当たり遊技状態後の通常状態のいずれの遊技状態となるかを把握されることがない。そして、チャンス演出突入表示が表示制御されることで、次回の変動表示から遊技状態が確率変動状態となるか否かに対して興味が高まり、特別チャンス演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【0396】

ここで、確変短当たり遊技状態または小当たり遊技状態の実行中には、液晶表示器50にて確変短当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始や実行中を通知する演出表示を表示制御することなく、演出表示に関連する演出コマンド(短当たり開始コマンド、短当たり終了コマンド)にもとづきチャンス演出突入表示51を表示制御している。また、音出力に関連する演出コマンド(短当たり開閉開始コマンド、短当たり開閉終了コマンド)にもとづき下部スピーカ14にて当該演出コマンドの受信を通知する低音の音出力態様を出力制御している。なお、下部スピーカ14から出力される音出力は、他の演出音に比べて音量が小さく設定されるとともに出力される期間が短く、遊技者に気付かれ難くしている。このように、確変短当たり遊技状態または小当たり遊技状態の実行を気付かれ難くするとともに、液晶表示器50にて表示制御されるチャンス演出突入表示51によりチャンス演出への突入を意識させることで、条件作動装置の開閉制御を気付かせない構成としている。

【0397】

このように、本実施形態のパチンコ機1に代表される遊技機あるいは別実施形態として例示される遊技機は、以下の手段を備える。なお、以下の手段は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。

【0398】

手段１．所定の判定条件が成立したことに基づいて抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段の抽選結果に基づき、少なくとも所定の図柄情報が変動表示される変動表示手段と、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、遊技者に有利な利益付与状態を導出する利益付与手段と、

遊技状態を、通常状態とは異なる特別状態に制御可能な特別状態制御手段とを備えた遊技機において、

複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、

前記所定の判定条件の成立に基づき、演出態様を移行するか否かを判定する演出態様移行判定手段と、

該演出態様移行判定手段により前記演出態様を移行する判定がなされたときに、前記演出態様記憶手段に記憶された前記演出態様を所定の順序で選択する演出態様選択制御手段と、

該演出態様選択制御手段により選択された演出態様を前記変動表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、

遊技者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、

該生体情報取得手段にて取得される前記生体情報と過去に取得された生体情報とに基づき、遊技者の同一性を判断する同一性判断手段と、

該同一性判断手段にて判断される遊技者の同一性に基づき、同一の遊技者による遊技継続状況を判断する遊技継続状況判断手段と、

前記生体情報取得手段にて取得される前記生体情報に基づき、遊技者を予め定められた範疇に分類する遊技者分類手段と、

該遊技者分類手段にて分類された範疇に対応する前記演出態様を固有演出態様として決定する固有演出態様決定手段と、

該固有演出態様決定手段にて決定された前記固有演出態様を遊技者に認識させるべく報知する固有演出態様報知手段とを備え、

前記演出態様表示制御手段は、前記演出態様を表示制御する場合、前記遊技継続状況判断手段による前記遊技継続状況に応じて、前記変動表示手段に前記演出態様に対応する特別態様の表示制御を行い、

前記演出態様移行判定手段は、前記演出態様表示制御手段が前記演出態様として前記固有演出態様を表示制御した後の前記図柄情報の変動表示にて、前記特別状態制御手段により遊技状態が前記特別状態に制御されているときは、遊技状態が前記通常状態に制御されているときよりも高い割合で、前記固有演出態様を継続する判定を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 9 】

ここで、「所定の判定条件」とは、「上始動口 6 8 または下始動口 7 0 に遊技球が入賞したか否か」であり、「抽選手段」とは、主制御基板 2 0 1 に搭載される C P U 2 0 2 の機能であって、当り判定処理（ステップ S 4 0 3）で当りとするか否かを判定する部分である。また、「所定の図柄情報」とは、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c であり、「変動表示手段」とは、液晶表示器 5 0 である。

【 0 4 0 0 】

また、「利益付与状態」とは、大当たり遊技状態、及び、確変短当り遊技状態、小当り遊技状態をいう。したがって、「利益付与手段」は主制御基板 2 0 1 に搭載される C P U 2 0 2 であり、利益付与手段としての機能は、C P U 2 0 2 の機能として実現される。具体的には、当り遊技開始処理（ステップ S 4 3）及び当り遊技中処理（ステップ S 4 4）にて利益付与を行う部分である。さらにまた、「特別状態制御手段」も主制御基板 2 0 1 に搭載される C P U 2 0 2 に相当し、特別状態制御手段としての機能も、C P U 2 0 2 の機能として実現される。具体的には、主として、確変フラグがセットされた状態において（ステップ S 5 1 にて Y E S）、確変状態時大当り判定テーブルを選択する部分（ステップ S 5 2）である。なお、ここでは確率変動状態を特別状態の一例としているが、通常状

10

20

30

40

50

態と異なる遊技状態であればよい。また、「遊技状態」とは、利益付与状態の導出確率（すなわち大当たり確率）の異なる各状態の総称である。ただし、これに限定されるものではなく、遊技に関する各種モードの総称、例えば遊技者に対して有利に作用する又は不利に作用する各種モードの総称と考えることができる。

【0401】

また、「複数種類の演出態様」とは、四季の移ろいに対応した背景画像（および背景画像に応じた装飾図柄50a～50cの変動表示の表示態様）であるが、四季に限られず、例えば、天気の違いや時間の移り変わりであってもよい。また、「演出態様記憶手段」とは、表示制御基板220に搭載された「表示ROM222」である。また、「演出態様移行判定手段」とは、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212の機能であって、背景選択処理（ステップS715）のステップS815にて背景移行判定を実行する部分である。すなわち、背景フラグに応じた背景移行判定テーブルに設定されている判定値と、背景判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいて背景画像を通常背景から次の季節背景に移行するか否かを決定し、一致することにもとづいて次の季節背景に移行する（ステップS818にて当該次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する）ことを決定している。また、「所定の順序」とは、四季の移ろいに対応した春背景51f、夏背景51a、秋背景51g、冬背景51hの季節背景の順序であり、「演出態様選択制御手段」とは、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212の機能であって、背景選択処理（ステップS715）のステップS815の背景移行判定にて通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされたときに、ステップS818にて当該次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する部分である。また、「演出態様表示制御手段」とは、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212により変動表示パターンコマンドにもとづく表示コマンド、背景フラグに応じた表示コマンド、及び、遊技継続状況に応じて背景フラグに応じた表示コマンドに対応する特別態様の表示コマンドをセットするとともに表示制御基板220に送信し、表示制御基板220に搭載される表示CPU221により表示コマンドに対応するプロセスデータにもとづいて液晶表示器50の表示制御を実行する部分である。

【0402】

また、「生体情報取得手段」とは、指紋センサ18aである。また、「同一性判断手段」及び「遊技者分類手段」とは、指紋処理基板215である。指紋処理基板215では、画像処理が実行される。この画像処理では、前回読み取られて記憶された生体情報とのパターンマッチング処理が行われ、遊技者の同一性が判断される。また、この画像処理では、指紋センサ18aに触れた遊技者の指紋が、蹄状紋（ひづめ形）、渦状紋（うずまき形）、弓状紋（弓形）、および、それ以外の形の4種類に分類される。そして、指紋処理基板215により、遊技者情報として、遊技者の同一性に関する同一性情報および、遊技者の分類に関する分類情報がサブ統合基板211へ出力されるようになっている（図25のステップS901）。

【0403】

さらにまた、「遊技継続状況判断手段」とは、統合CPU212の機能として実現され、遊技者の同一性情報に基づいて、同一遊技者による遊技の継続を判断する部分である（ステップS902）。また、「固有演出態様決定手段」も、統合CPU212の機能として実現され、遊技者の分類情報に対応させ、春背景51f、夏背景51a、秋背景51g、冬背景51hの季節背景のいずれかを決定する部分である（ステップS904）。すなわち、春背景51f、夏背景51a、秋背景51g、冬背景51hの季節背景のいずれかが遊技者固有の「固有演出態様」となる。「固有演出態様報知手段」も、サブ統合基板211の統合CPU212の機能として実現され、液晶表示器50を介し、例えば「あなたは『春』です」という表示を行うと共に春背景51fを表示する部分である（ステップS905）。

【0404】

この場合、演出態様として固有演出態様を表示制御した後の図柄情報の変動表示にて、

特別状態制御手段により遊技状態が特別状態に制御されているときは、遊技状態が通常状態に制御されているときよりも高い割合で、固有演出態様を継続する判定が行われる。これにより、例えば遊技開始時に報知された固有演出態様の継続によって、遊技状態が特別状態にあることを推測することができる。しかも、固有演出態様の継続によって遊技状態を示唆することにより、即座には遊技状態の判別が困難であっても継続した遊技において特別状態であることを推測することができるため、特別状態に対する期待感を持続させることができる。

【0405】

ここで特に、固有演出態様は、遊技者固有の演出態様であり、遊技者の生体情報に基づいて決定される。生体情報は、遊技者の指紋として取得される。もちろん、指紋以外の、顔、虹彩、音声（声紋）、静脈パターンなどとして取得してもよい。したがって、遊技者の識別情報を記録した記録媒体が必要とならない。これにより、記録媒体を利用した場合の煩わしさを払拭でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0406】

また、この場合、演出態様を表示制御する場合、遊技継続状況に応じて、変動表示手段に演出態様に対応する特別態様の表示制御を行う。これにより、遊技を継続することによって特別態様の表示制御が行われるため、遊技者がすぐに台を代えてしまうという事態を抑制することができる。

【0407】

ただし、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合、同一遊技者による遊技にもかかわらず、遊技が継続しているものとの判断が行われないと、特別態様の演出を表示させるために、また一から遊技を行わなければならない。この点、上記構成によれば、遊技者の同一性が判断されて、同一の遊技者による遊技継続状況が判断される。したがって、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合にも、遊技が継続しているものと判断することができ、遊技機を離れる前の遊技も含めて、上記特別態様の表示制御が行われる。つまり、生体情報を取得して遊技者の同一性を判断することにより、遊技者に対して従来のような煩わしさを感じさせることなく、遊技者に適切なサービスを提供することができるのである。

【0408】

手段2．手段1に記載の遊技機において、

前記演出態様表示制御手段は、前記演出態様に対応する前記特別態様の表示制御として、前記演出態様に通常時とは異なる情報を付加した態様の表示制御を行うことを特徴とする遊技機。

【0409】

本実施形態では、遊技が継続されるにつれて段階的に、各季節背景に所定のキャラクター（例えば春背景51fであれば通常とは異なる花や鳥、また例えば夏背景51aであれば、通常とは異なる花火など）が現れる。また、遊技が継続されるにつれて段階的に、通常とは異なるパターンでリーチ態様を形成する。さらに、遊技が継続されるにつれて段階的に、リーチ時の信頼度の有益情報を表示する。

【0410】

この場合、演出態様表示制御手段によって通常時とは異なる情報を付加した態様の表示制御が行われるため、遊技者が期待感をもって遊技を継続する可能性が高くなる。その結果、固有演出態様を相対的に高い割合で継続させる構成と相俟って、期待感を持続させることが可能となる。

【0411】

手段3．手段2に記載の遊技機において、

前記通常時とは異なる情報は、遊技者にとって有益となり得る遊技関連情報であることを特徴とする遊技機。

【0412】

本実施形態では、上述したように、遊技が継続されるにつれて段階的に、リーチ時の信

10

20

30

40

50

頼度の有益情報を表示する。

【0413】

この場合、遊技者にとって有益となり得る遊技関連情報を付加した態様の表示制御が行われるため、遊技者が期待感をもって遊技を継続する可能性がさらに高くなる。その結果、固有演出態様を相対的に高い割合で継続させる構成と相俟って、期待感を確実に持続させることが可能となる。

【0414】

手段4．手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、
前記生体情報取得手段は、遊技者の指紋を検出する指紋センサで構成されてなることを特徴とする遊技機。

10

【0415】

本実施形態では、上述したように指紋センサ18aによって生体情報取得手段が構成されている。

【0416】

この場合、指紋センサにより遊技者の指紋を検出する構成であるため、さほど複雑な構成によらずとも遊技者の同一性を適切に判断することが可能となる。なお、上述のように、遊技者の顔、虹彩、音声（声紋）、静脈パターンなどによって遊技者の同一性を判断し、遊技者を分類する構成としてもよい。もちろん、これらの情報を組み合わせて遊技者の同一性を判断し、遊技者を分類する構成としてもよい。

20

【0417】

手段5．手段1乃至4のいずれかに記載の遊技機において、
少なくとも現時点に最も近い過去の時点で読み取られた生体情報が、前記過去に取得された生体情報として記憶されることを特徴とする遊技機。

【0418】

本実施形態では、指紋処理基板215にて画像処理が実行されるのであるが、この画像処理では、前回読み取られて記憶された生体情報とのパターンマッチング処理が行われ、遊技者の同一性が判断される。

【0419】

この場合、少なくとも現時点に最も近い過去の時点で読み取られた生体情報を記憶する構成であるため、直前に遊技していた遊技者と今回の遊技者との同一性を判断することができる。したがって、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合にも、遊技が継続しているものと判断することができる。

30

【0420】

手段6．手段1乃至5のいずれかに記載の遊技機において、
現時点よりも過去の時点で読み取られた全ての生体情報が、前記過去に取得された生体情報として記憶されることを特徴とする遊技機。

【0421】

上述したように本実施形態では、前回読み取られて記憶された生体情報とのパターンマッチング処理を行っていた。これに対し、例えば、過去の時点で読み取られた全ての生体情報を記憶しておき、これらの生体情報とのパターンマッチング処理を行う構成としてもよい。

40

【0422】

この場合、現時点よりも過去の時点で読み取られた生体情報を記憶する構成であるため、例えば、ある遊技者が一旦台を代わって再び同じ台に戻ってきたとき、途中で別の遊技者が遊技を行っていたとしても、同一遊技者による遊技の継続とみなすことが可能となる。これにより、より適切なサービスを遊技者に提供できる。

【0423】

手段7．手段1乃至6のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技継続状況判断手段により同一の遊技者によって遊技が継続されているとの判断が行われた場合に限って、前記固有演出態様決定手段にて前記固有演出態様が決定され、

50

前記固有演出態様報知手段にて報知されることを特徴とする遊技機。

【0424】

本実施形態では、同一遊技者による遊技継続でないと判別された場合（ステップS902にてNO）に限って、遊技者の分類に対応する固有背景が決定され（ステップS904）、決定された固有背景が報知される（ステップS905）。同一遊技者による遊技継続であると判別された場合（ステップS902にてYES）、以降の処理（ステップS903～ステップS905）は実行されない。

【0425】

この場合、遊技継続状況判断手段により同一の遊技者によって遊技が継続されているとの判断が行われた場合に限って固有演出態様が決定されて報知されるため、処理負荷の軽減に寄与する。

10

【0426】

手段8．遊技領域内に配置され遊技媒体が入賞可能な始動口と、
該始動口に遊技媒体が入賞したことを検出する入賞状態検出手段と、
遊技領域内に配置され、所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、

第1の図柄情報の変動表示及び停止表示を行うための変動表示手段と、
該変動表示手段における変動表示及び停止表示に対応する、第2の図柄情報の変動表示及び停止表示を含めた演出表示を行うための演出表示手段と、

該演出表示手段による前記演出表示に対応して発光させられる発光手段と、
前記入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づき抽選を行う抽選手段、該抽選手段による抽選結果に基づき、前記開閉入賞装置の開閉動作を実行して遊技者に有利な利益付与状態を導出する利益付与手段、及び、遊技状態を通常状態とは異なる特別状態に制御可能な特別状態制御手段を有する主制御手段と、

20

該主制御手段からのコマンドに基づき、前記演出表示手段に前記演出表示を行わせる周辺制御手段と、

該周辺制御手段による前記演出表示に対応させて前記発光手段を発光させる発光制御手段とを備え、

前記主制御手段が、前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記変動表示手段に前記第1の図柄情報を表示制御すると共に前記周辺制御手段に前記コマンドを送出するよう構成された遊技機において、

30

遊技者の生体情報を取得する生体情報取得手段と、
該生体情報取得手段にて取得される前記生体情報と過去に取得された生体情報とに基づき、遊技者の同一性を判断する同一性判断手段と、

前記生体情報取得手段にて取得される前記生体情報に基づき、遊技者を予め定められた範疇に分類する遊技者分類手段とを備え、さらに、

前記周辺制御手段は、
複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、
前記演出態様を移行するか否かを判定する演出態様移行判定手段と、
該演出態様移行判定手段により前記演出態様を移行する判定がなされたときに、前記演出態様記憶手段に記憶された前記演出態様を所定の順序で選択する演出態様選択制御手段と、

40

該演出態様選択制御手段により選択された演出態様を前記演出表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、

前記同一性判断手段にて判断される遊技者の同一性に基づき、同一の遊技者による遊技継続状況を判断する遊技継続状況判断手段と、

前記遊技者分類手段にて分類された範疇に対応する前記演出態様を固有演出態様として決定する固有演出態様決定手段と、

該固有演出態様決定手段にて決定された前記固有演出態様を遊技者に認識させるべく報知する固有演出態様報知手段とを備えており、

50

前記演出態様表示制御手段は、前記演出態様を表示制御する場合、前記遊技継続状況判断手段による前記遊技継続状況に応じて、前記演出表示手段に前記演出態様に対応する特別態様の表示制御を行い、

前記演出態様移行判定手段は、前記演出態様表示制御手段が前記演出態様として前記固有演出態様を表示制御した後の変動表示にて、前記特別状態制御手段により遊技状態が前記特別状態に制御されているときは、遊技状態が前記通常状態に制御されているときよりも高い割合で、前記固有演出態様を継続する判定を行うことを特徴とする遊技機。

【0427】

本実施形態では、「始動口」は、上始動口68および下始動口70である。また、「入賞状態検出手段」は、始動口スイッチ68a, 70bである。「開閉入賞装置」は、大入賞口72である。また、「変動表示手段」は、発光領域64aである。すなわち、特別図柄が「第1の図柄情報」に相当する。一方、「演出表示手段」は、液晶表示器50である。すなわち、装飾図柄50a~50cが「第2の図柄情報」に相当する。さらにまた、「発光手段」は、枠ランプ27、センターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130などで構成される。また、「主制御手段」は、主制御基板201であり、「周辺制御手段」は、サブ統合基板211であり、「発光制御手段」は、ランプ駆動基板156である。本実施形態では、生体情報取得手段としての指紋センサ18a、並びに、同一性判断手段及び遊技者分類手段としての指紋処理基板215がサブ統合基板211の外部に接続されているが、同一性判断手段及び遊技者分類手段のうち少なくとも一方の機能をサブ統合基板211が備える構成としてもよい。なお、「遊技状態」とは、利益付与状態の導出確率(すなわち大当たり確率)の異なる各状態の総称である。ただし、これに限定されるものではなく、遊技に関する各種モードの総称、例えば遊技者に対して有利に作用する又は不利に作用する各種モードの総称であればよい。

【0428】

この場合、演出態様として固有演出態様を表示制御した後の変動表示にて、特別状態制御手段により遊技状態が特別状態に制御されているときは、遊技状態が通常状態に制御されているときよりも高い割合で、固有演出態様を継続する判定が行われる。これにより、例えば遊技開始時に報知された固有演出態様の継続によって、遊技状態が特別状態にあることを推測することができる。しかも、固有演出態様の継続によって遊技状態を示唆することにより、即座には遊技状態の判別が困難であっても継続した遊技において特別状態であることを推測することができるため、特別状態に対する期待感を持続させることができる。

【0429】

ここで特に、固有演出態様は、遊技者固有の演出態様であり、遊技者の生体情報に基づいて決定される。生体情報は、遊技者の指紋として取得される。したがって、遊技者の識別情報を記録した記録媒体が必要とならない。これにより、記録媒体を利用した場合の煩わしさを払拭でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0430】

また、この場合、演出態様を表示制御する場合、遊技継続状況に応じて、演出表示手段に演出態様に対応する特別態様の表示制御を行う。これにより、遊技を継続することによって特別態様の表示制御が行われるため、遊技者がすぐに台を代えてしまうという事態を抑制することができる。

【0431】

ただし、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合、同一遊技者による遊技にもかかわらず、遊技が継続しているものとの判断が行われないと、特別態様の演出を表示させるために、また一から遊技を行わなければならない。この点、上記構成によれば、遊技者の同一性が判断されて、同一の遊技者による遊技継続状況が判断される。したがって、例えば休憩などにより遊技機を一旦離れた後に遊技を再開した場合にも、遊技が継続しているものと判断することができ、遊技機を離れる前の遊技も含めて上記

10

20

30

40

50

特別態様の表示制御が行われる。つまり、生体情報を取得して遊技者の同一性を判断することにより、遊技者に対して従来のような煩わしさを感じさせることなく、遊技者に適切なサービスを提供することができるのである。

【0432】

なお、このような遊技機においても、上記手段2乃至6に示す構成と同様の構成を採用することができる。すなわち、演出態様表示制御手段によって通常時とは異なる情報を付加した態様の表示制御を行う構成としてもよい。また、通常時とは異なる情報として、遊技者にとって有益となり得る遊技関連情報を付加した態様の表示制御を行う構成としてもよい。これらの構成を採用すれば、固有演出態様を相対的に高い割合で継続させる構成と相俟って、期待感を確実に持続させることが可能となる。さらにまた、生体情報には、遊技者の指紋を用いるようにしてもよい。この構成を採用すれば、さほど複雑な構成によらずとも遊技者の同一性を適切に判断することが可能となる。また、少なくとも現時点に最も近い過去の時点で読み取られた生体情報を記憶する構成としてもよいし、現時点よりも過去の時点で読み取られた生体情報を記憶する構成としてもよい。前者の場合は、直前の遊技者を対象にして遊技者の同一性を判断することができ、後者の場合は、過去の複数の遊技者を対象として遊技者の同一性を判断することができる。

10

【0433】

手段9・手段8に記載の遊技機において、

前記周辺制御手段では、前記遊技継続状況判断手段により同一の遊技者によって遊技が継続されているとの判断が行われた場合に限って、前記固有演出態様決定手段にて前記固有演出態様が決定され、前記固有演出態様報知手段にて前記固有演出態様が報知されることを特徴とする遊技機。

20

【0434】

本実施形態では、上述したように、同一遊技者による遊技継続でないと判別された場合（ステップS902にてNO）に限って、遊技者の分類に対応する固有背景が決定され（ステップS904）、決定された固有背景が報知される（ステップS905）。同一遊技者による遊技継続であると判別された場合（ステップS902にてYES）、以降の処理（ステップS903～ステップS905）は実行されない。

【0435】

この場合、遊技継続状況判断手段により同一の遊技者によって遊技が継続されているとの判断が行われた場合に限って固有演出態様が決定されて報知されるため、周辺制御手段における処理負荷の軽減に寄与する。

30

【0436】

手段10・手段8又は9に記載の遊技機において、

少なくとも前記同一性判断手段は、前記主制御手段及び前記周辺制御手段とは別の外部制御手段の機能として実現されていることを特徴とする遊技機。

【0437】

上述したように本実施形態では、指紋処理基板215にて画像処理が実行されるのであるが、この画像処理では、前回読み取られて記憶された生体情報とのパターンマッチング処理が行われ、遊技者の同一性が判断される。この意味で、指紋処理基板215が「外部制御手段」に相当する。

40

【0438】

この場合、同一性判断手段が主制御手段及び周辺制御手段とは別の外部制御手段の機能として実現されているため、例えばパターンマッチング処理を実行するにあたり、主制御手段や周辺制御手段の処理負荷をより一層軽減することができる。

【0439】

手段11・手段1乃至10のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別状態は、少なくとも前記利益付与状態の導出確率が通常状態よりも高く設定された確率変動状態であることを特徴とする遊技機。

【0440】

50

本実施形態では、上記特別状態は、確変フラグがセットされた状態、すなわち当り判定において確変状態時大当り判定テーブルが選択される確率変動状態となっている。

【0441】

この場合、上記特別状態が遊技者にとって有利な確率変動状態であり、固有演出態様の継続が遊技者への有益情報となり得るため、遊技者は各自の固有演出態様に興味を示す可能性が極めて高く、遊技が単調となることを確実に抑止できる。その結果、遊技の興趣の低下を抑制でき、上記特別態様の表示制御と相俟って、遊技者が期待感をもって遊技を継続する可能性が高くなる。

【0442】

手段12．手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機において、

10

前記演出態様表示制御手段が前記演出態様を表示制御した後の前記図柄情報の変動表示の実行回数を計数する変動表示回数計数手段と、

該変動表示回数計数手段により計数された変動表示の実行回数が各々の演出態様に応じた上限回数に達したか否かを判定する変動表示回数判定手段とを備え、

前記演出態様選択制御手段は、前記演出態様移行判定手段により前記演出態様を移行する判定がなされなくとも、前記変動表示回数判定手段により前記演出態様に応じた上限回数に達したときに、当該演出態様の次の演出態様を選択することを特徴とする遊技機。

【0443】

ここで、「変動表示回数計数手段」とは、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212の機能であって、背景選択処理（ステップS715）のステップS818で背景フラグを更新（セット）したときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、ステップS819で背景フラグに応じた表示コマンドをセットする毎に1減算する部分である。また、「変動表示回数判定手段」とは、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212の機能であって、背景選択処理（ステップS715）のステップS807で背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるか否かを判別する部分であり、上限回数に達している場合には、次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する。

20

【0444】

この場合、演出態様移行判定手段により演出態様を移行する判定がなされなくとも、変動表示回数判定手段により演出態様に応じた上限回数に達したときに、当該演出態様の次の演出態様を選択することで、少なくとも演出態様に応じた上限回数に達したときに次の演出態様が表示制御され、同一の演出態様が長期間に亘って繰り返されることがなく、演出態様が単調となることがない。

30

【0445】

手段13．手段12に記載の遊技機において、

前記演出態様移行判定手段は、前記演出態様表示制御手段が前記演出態様として前記固有演出態様を表示制御した後の変動表示にて、前記特別状態制御手段により遊技状態が特別状態に制御されている場合、前記演出態様選択制御手段によって次の演出態様が選択されるまで、前記固有演出態様を継続する判定を行うことを特徴とする遊技機。

【0446】

本実施形態では、図36（F）に示したように、全ての判定値が「継続」に割り振られており、上限値40回に到達しない限り、背景判定乱数によっては移行条件が成立しないようになっている。

40

【0447】

この場合、特別状態制御手段により遊技状態が特別状態に制御されているときは、演出態様選択制御手段に次の演出態様を選択されるまで、固有演出態様を継続する判定が行われるため、遊技者は、固有演出態様が上限値まで繰り返されることで遊技状態が特別状態にあることを期待でき、固有演出態様の継続によってドキドキ、ハラハラすることができる。結果として、遊技者は各自の固有演出態様に興味を示す可能性が極めて高くなり、遊技が単調とならず、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0448】

50

手段１４、手段１２又は１３に記載の遊技機において、

前記演出態様移行判定手段は、遊技状態が通常状態である場合、前記変動表示回数判定手段により前記演出態様に応じた上限回数に達するよりも高い割合で前記演出態様を移行する判定を行うことを特徴とする遊技機。

【０４４９】

ここで、通常背景の演出表示の上限回数が春背景５１ｆ、夏背景５１ａ、秋背景５１ｇおよび冬背景５１ｈのいずれも４０回であるのに対し（図３６参照）、通常背景の演出表示が継続実行される平均回数は、固有背景移行判定テーブル（図３６（Ｆ））以外では、３４回に設定されている。

【０４５０】

この場合、通常状態においては演出態様に応じた上限回数に達するよりも高い割合で演出態様を移行する判定がなされる。つまり、通常状態においては、演出態様移行判定手段によって演出態様を移行することを基本としている。従って、遊技者は、固有演出態様が上限値まで繰り返されることで遊技状態が特別状態にあることをほぼ確信することができ、固有演出態様の継続をドキドキ、ハラハラして見守ることになる。結果として、遊技者は各自の固有演出態様に興味を示す可能性が極めて高くなり、遊技が単調とならず、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【０４５１】

手段１５、手段１乃至１４のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出態様記憶手段は、前記複数種類の演出態様として、各々が異なる背景画像及び前記図柄情報の変動表示態様のうち少なくとも一方を記憶することを特徴とする遊技機。

【０４５２】

ここで、「各々が異なる背景画像」とは、春背景５１ｆ、夏背景５１ｇ、秋背景５１ｇ、冬背景５１ｈの背景画像であり、「各々が異なる図柄情報の変動表示態様」とは、プロセステータにもとづく装飾図柄５０ａ～５０ｃの変動表示の表示態様である。また、この実施の形態では、「背景画像」に応じた「図柄情報の変動表示態様」としているが、「背景画像」のみであってもよいし、「図柄情報の変動表示態様」のみであってもよい。

【０４５３】

この場合、複数種類の演出態様として各々が異なる背景画像及び図柄情報の変動表示態様のうち少なくとも一方を記憶することで、各々が異なる背景画像や図柄情報の変動表示態様が所定の順序で表示制御され、遊技状態が特別状態であるときに固有演出態様が表示制御される場合を除いて、同一の背景画像や図柄情報の変動表示態様が繰り返されることのないことから、これらの演出態様に対して興味が失われることがない。従って、遊技者が長時間、遊技する場合であっても、演出態様が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、各々が異なる背景画像および図柄情報の変動表示態様のいずれも所定の順序で表示制御されるため、遊技者が演出態様の移り変わりに気付きやすく、変動表示手段に表示される演出態様の演出効果をさらに高めることができる。その一方で、遊技状態が特別状態であるときに固有演出態様が表示制御される場合は、その固有演出態様が繰り返されることで、遊技状態が特別状態にあることを遊技者に気付かせやすくなる。

【０４５４】

また、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【０４５５】

【図１】パチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の前面枠および本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図３】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図４】遊技盤の正面図である。

- 【図 5】遊技盤の分解斜視図である。
- 【図 6】背面取付ユニットの分解斜視図である。
- 【図 7】遊技板に対する背面取付ユニットの着脱性を示した斜視図である。
- 【図 8】遊技盤を幅方向の中心を基準として切断した縦断面図である。
- 【図 9】パチンコ機の制御に関する構成を示すブロック図である。
- 【図 10】主制御基板に搭載される CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】主制御基板に搭載される CPU により実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】主制御基板に搭載される CPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 13】主制御基板に搭載される CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。
- 【図 14】主制御基板に搭載される CPU により実行される遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】変動開始処理における大当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 19】当り関連の制御コマンドの一例を示す説明図である。
- 【図 20】遊技処理における当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 21】遊技処理における当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。
- 【図 25】16ms タイマ割込処理における指紋分類処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】16ms タイマ割込処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 27】16ms タイマ割込処理におけるリモコン信号受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】16ms タイマ割込処理における演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】装飾図柄変動開始処理における「たすと 10」設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】同図 (A) は「たすと 10」図柄テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (B) は「たすと 10」図柄差替テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 32】装飾図柄変動開始処理における図柄設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 34】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】同図 (A) は春背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (B) は夏背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (C) は秋背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (D) は冬背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (E) は特殊背景終了判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (F) は固有背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (G) は非固有背景移行判定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 37】装飾図柄変動開始処理におけるリモコン信号受信時終了設定処理を示すフローチャートである。 50

【図 3 8】装飾図柄変動開始処理におけるチャンス演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】通常背景（春背景）における演出の一例を示す説明図である。

【図 4 0】通常背景（夏背景）における演出の一例を示す説明図である。

【図 4 1】通常背景（秋背景）における演出の一例を示す説明図である。

【図 4 2】通常背景（冬背景）における演出の一例を示す説明図である。

【図 4 3】「たすと 1 0」演出の一例を示す説明図である。

【図 4 4】「たすと 1 0」演出の一例を示す説明図である。

【図 4 5】ノーマルリーチ演出と特殊背景演出とのタイミングチャートの一例を示す説明図である。

10

【図 4 6】ノーマルリーチ演出と特殊背景演出とのタイミングチャートの一例を示す説明図である。

【図 4 7】リーチ態様を伴わない演出（通常背景）の一例を示す説明図である。

【図 4 8】ノーマルリーチ演出（通常背景）の一例を示す説明図である。

【図 4 9】リーチ態様を伴わない演出（特殊背景）の一例を示す説明図である。

【図 5 0】特殊背景演出（特殊背景）の一例を示す説明図である。

【図 5 1】チャンス演出の導出の一例を示す説明図である。

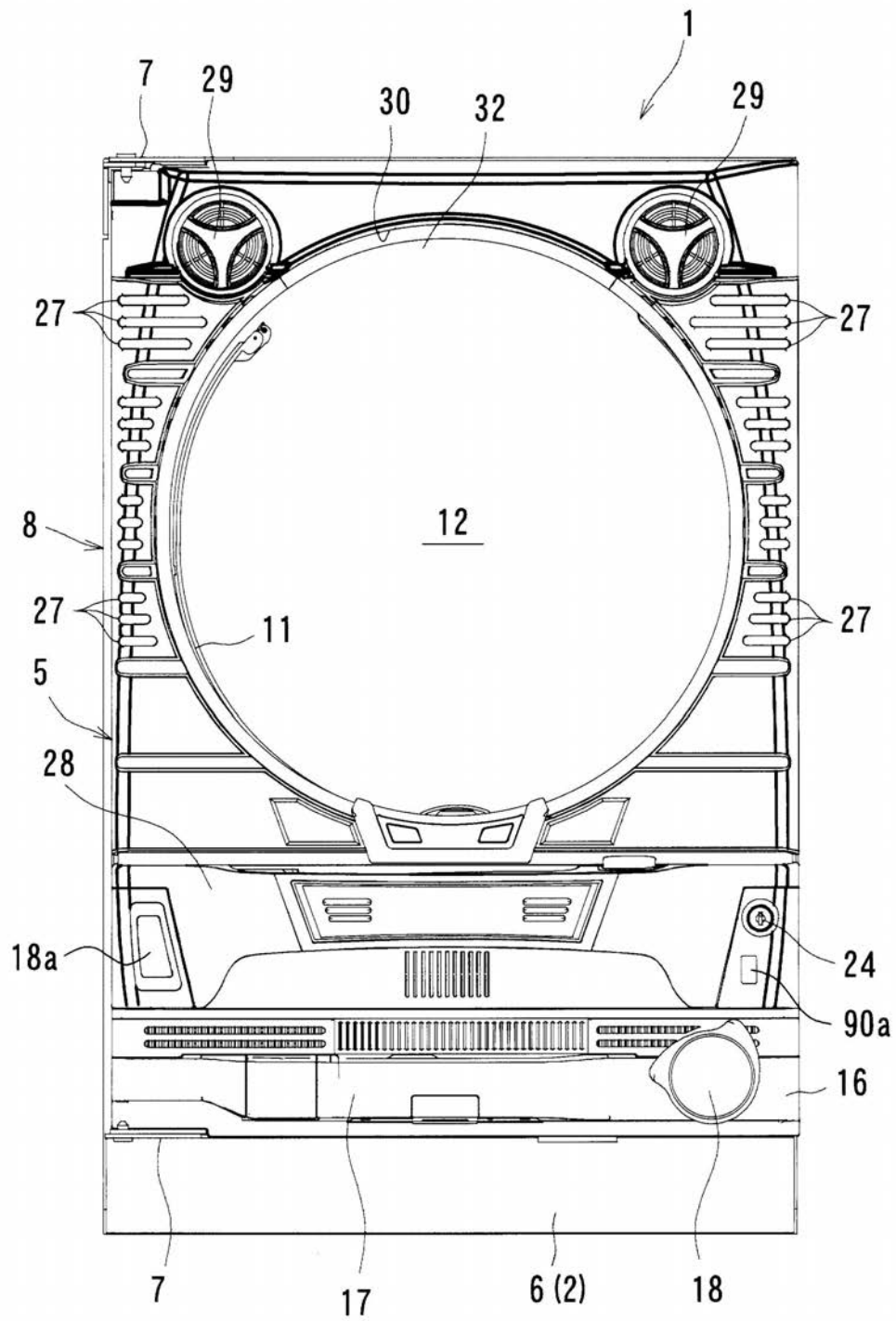
【符号の説明】

【 0 4 5 6 】

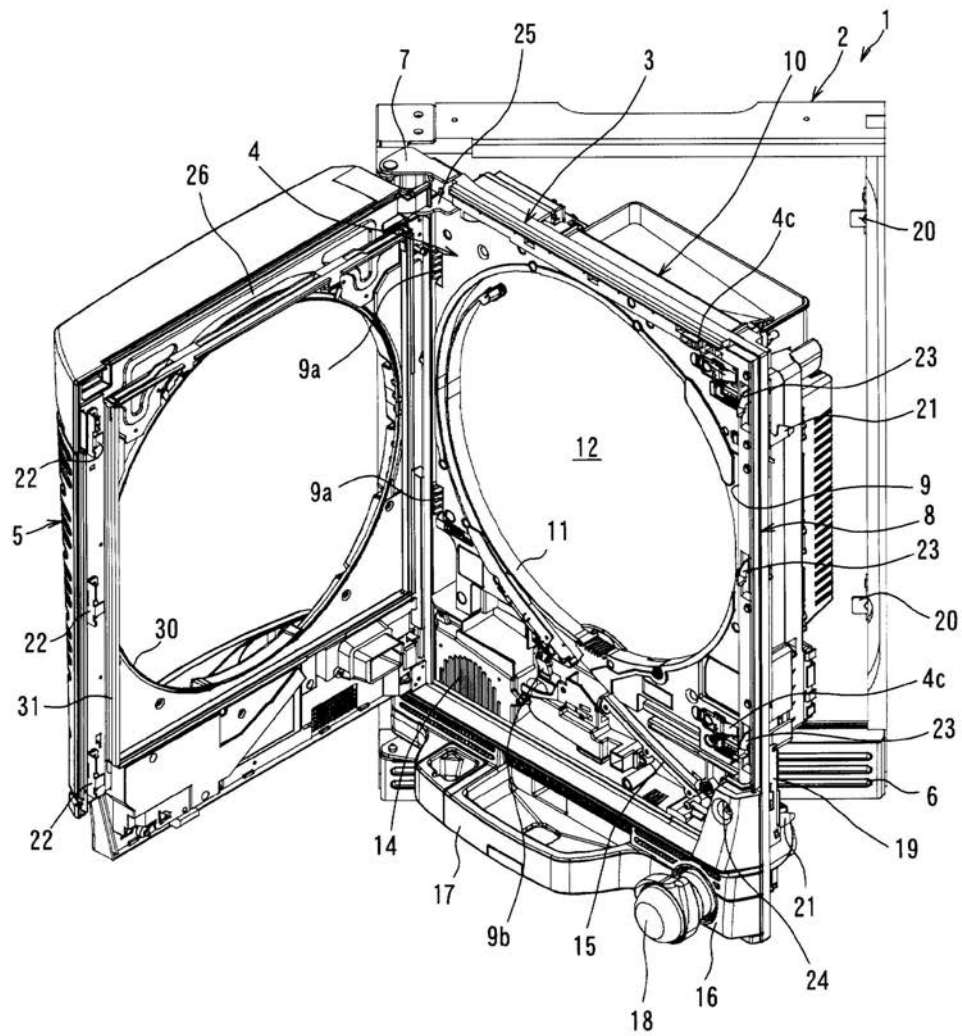
1	パチンコ遊技機	20
4	遊技盤	
1 2	遊技領域	
1 4	下部スピーカ	
1 8	発射ハンドル	
1 8 a	指紋センサ	
2 9	上部スピーカ	
5 0	液晶表示器	
5 0 a ~ 5 0 c	装飾図柄	
5 1 a	通常背景	
5 1 b	特殊背景	30
5 1 c	額縁	
5 1 d	リーチ確定画面	
6 6	球誘導装飾体	
6 8	上始動口	
7 0	下始動口	
7 2	大入賞口	
9 0	リモコン	
9 0 a	受信部	
1 2 0	保護板	
1 2 4	可動体	40
1 5 0	液晶表示ユニット	
1 5 6	ランプ駆動基板	
2 0 1	主制御基板	
2 0 2	C P U	
2 0 3	R O M	
2 0 4	R A M	
2 0 5	払出基板	
2 1 1	サブ統合基板	
2 1 2	統合 C P U	
2 1 3	統合 R A M	50

2 1 4	統合 R O M
2 1 5	指紋処理基板
2 2 0	表示制御基板

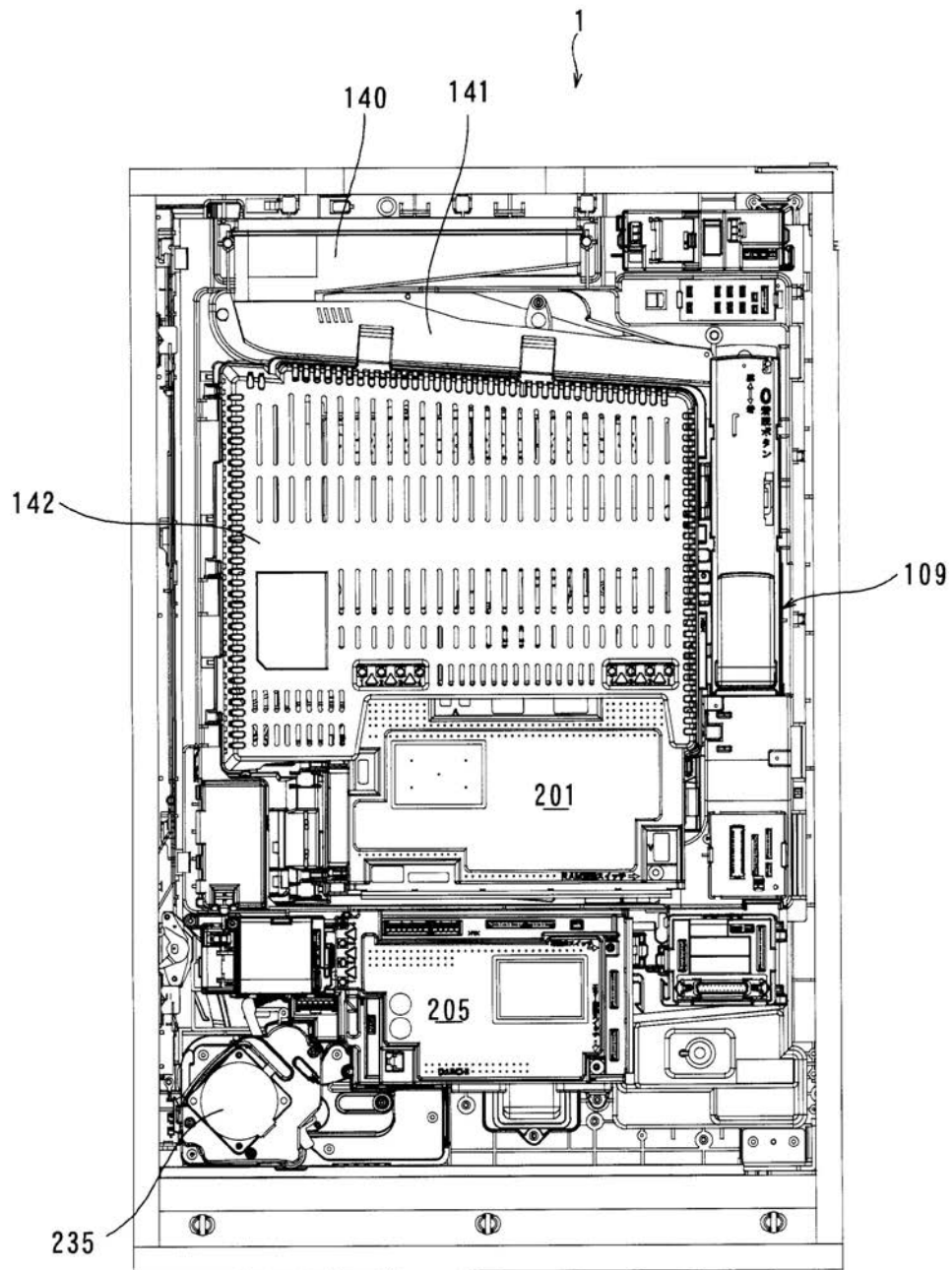
【図 1】



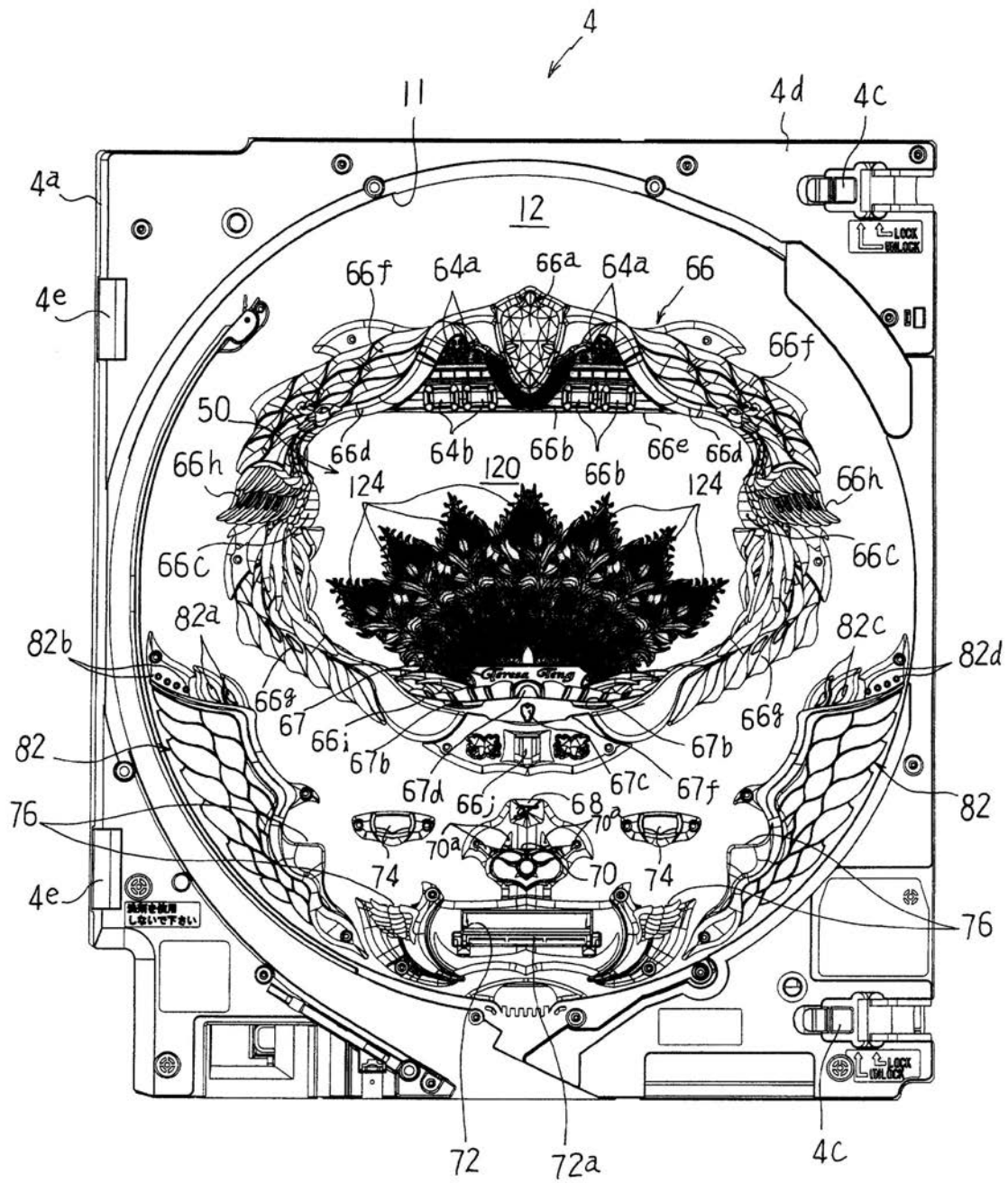
【図2】



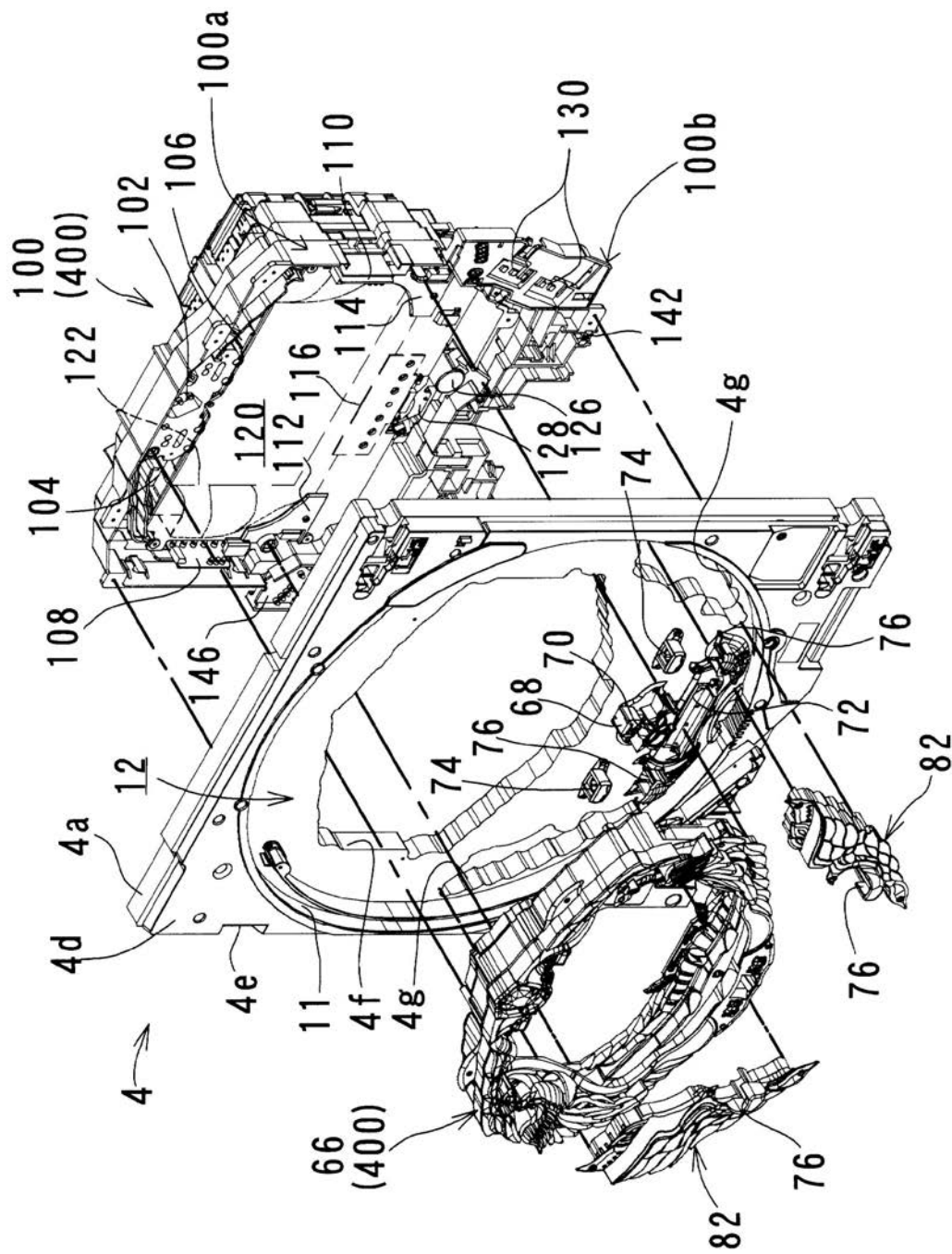
【図 3】



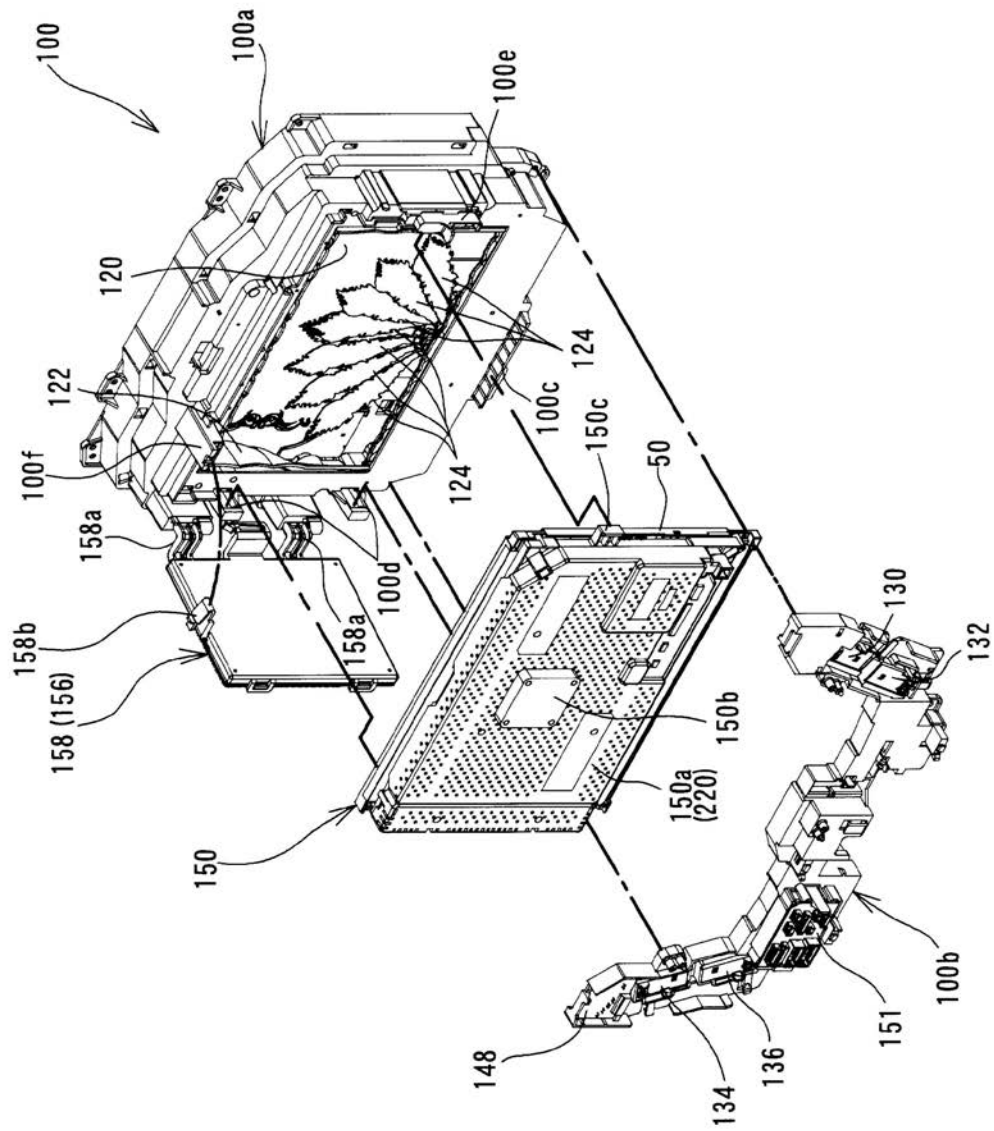
【図4】



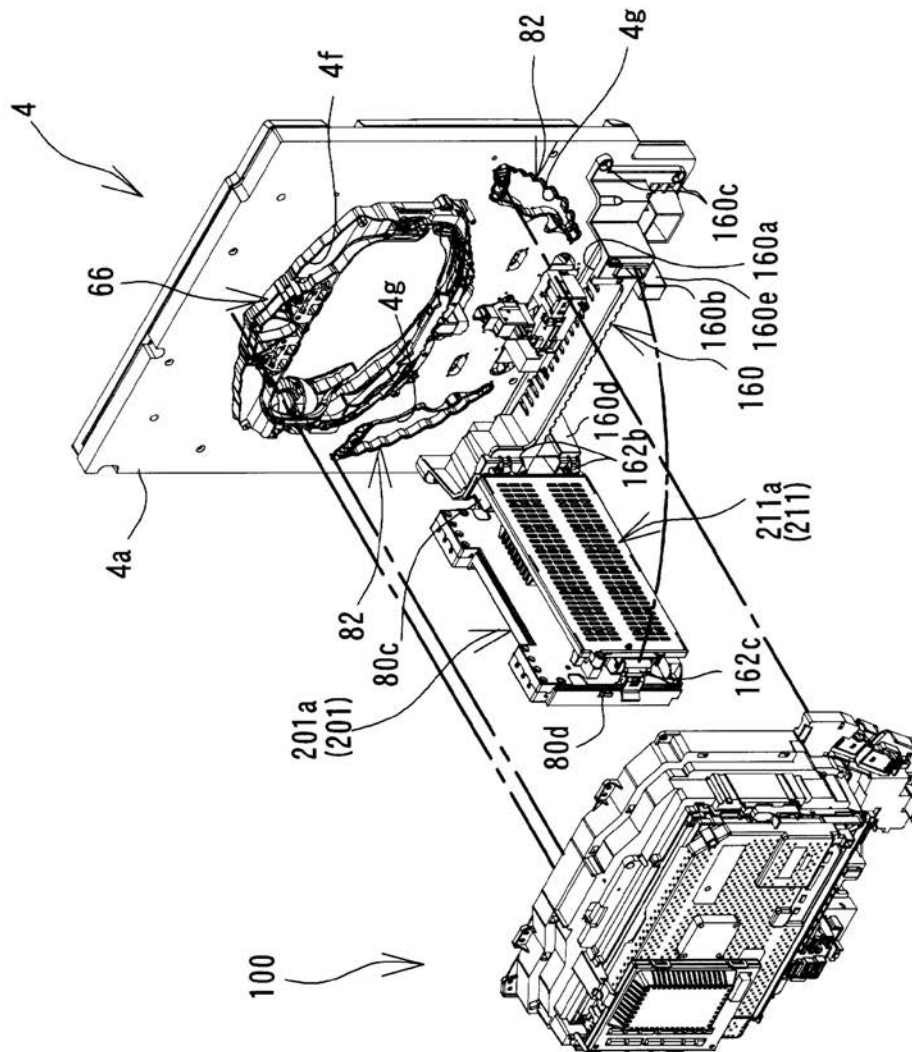
【図5】



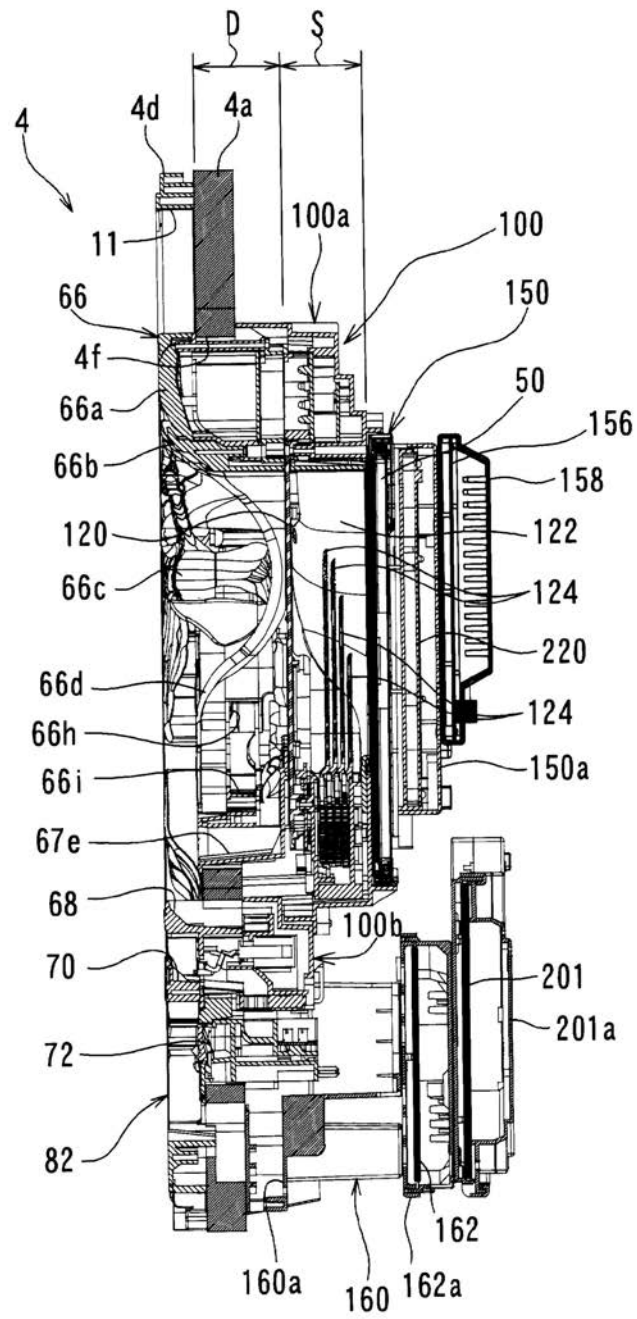
【図 6】



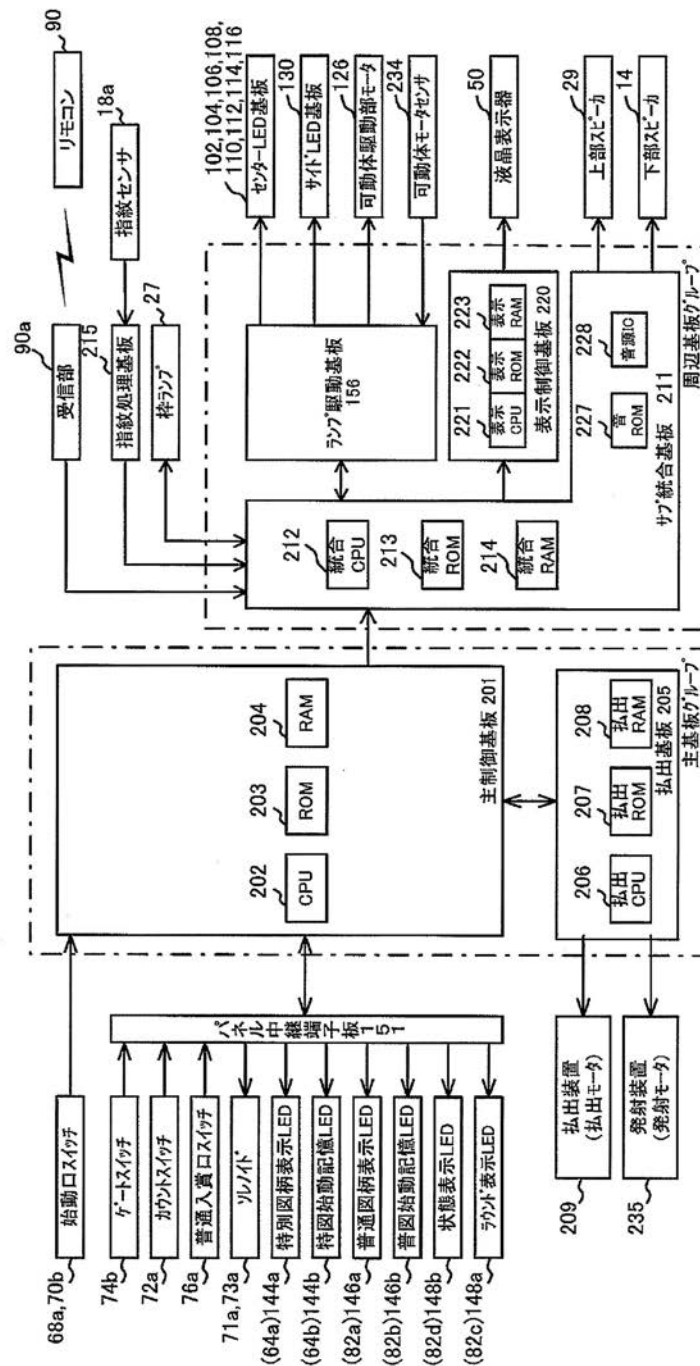
【図 7】



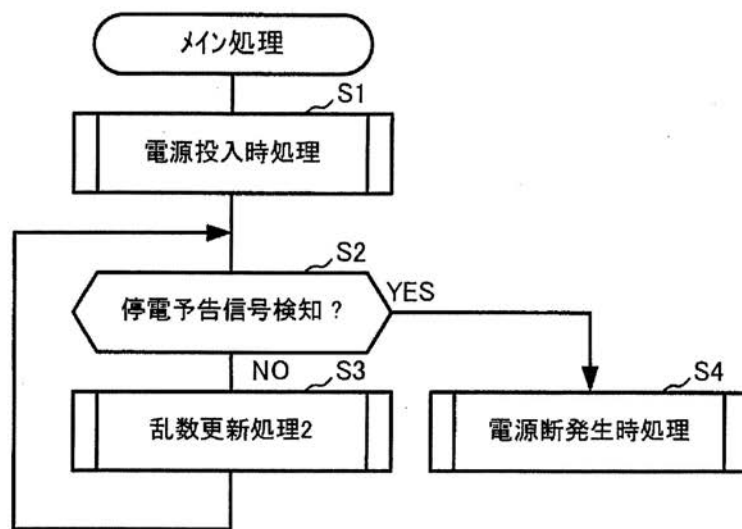
【図8】



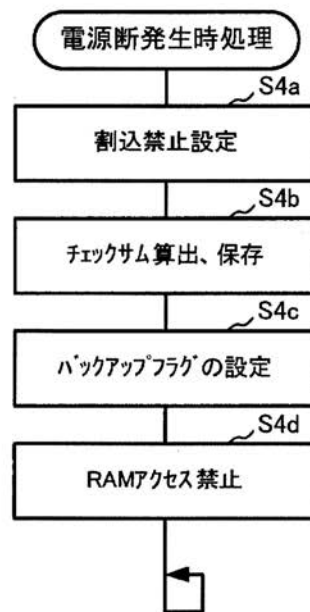
【図9】



【図10】



【図 11】



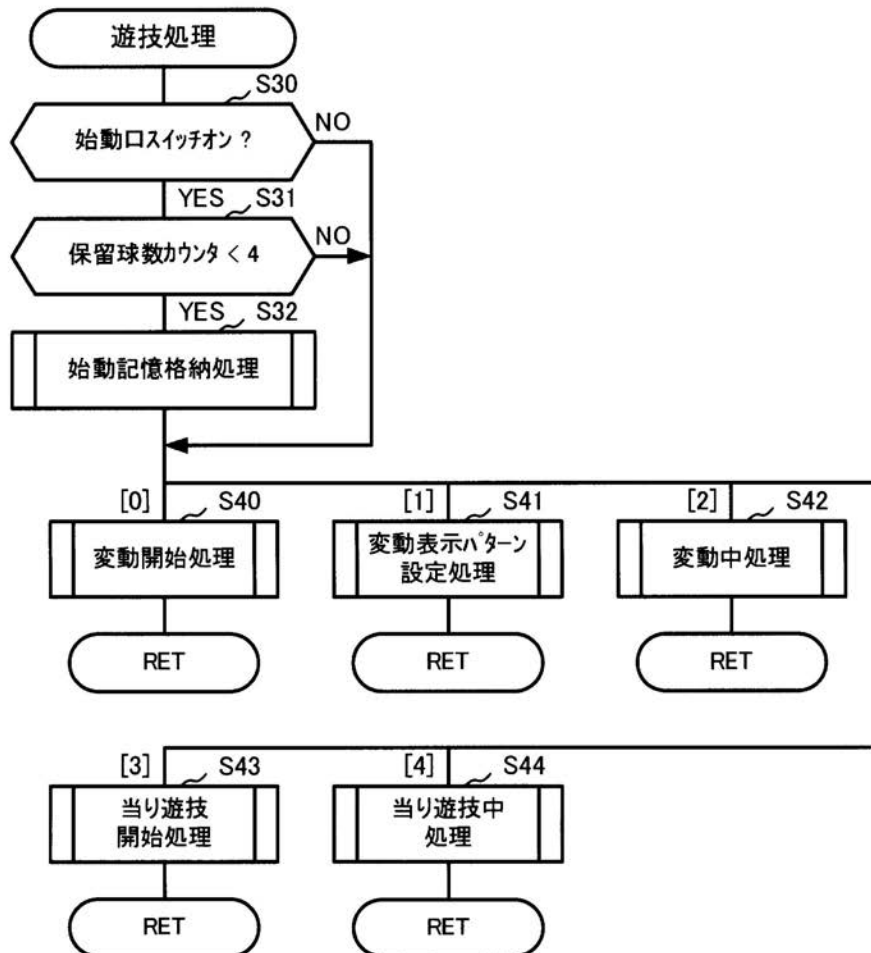
【図 12】



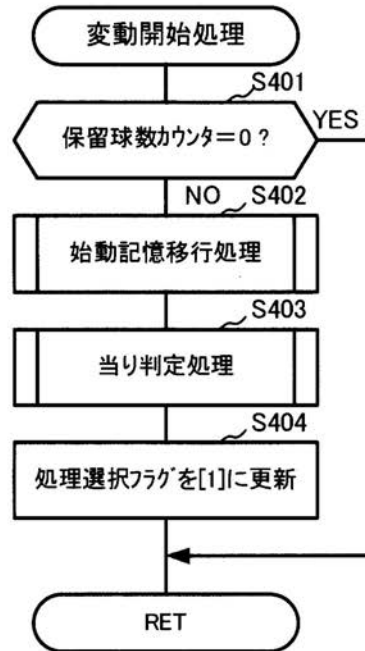
【図 13】

乱数名称	範囲	タイミング	内容
大当り判定	0 ～ 979	始動入賞時	大当りの判定
確変判定	0 ～ 8	始動入賞時	大当り時における確変、短当りの判定
小当り判定	0 ～ 979	始動入賞時	小当りの判定
リーチ判定	0 ～ 24	変動開始時	はずれ時におけるリーチの判定
変動表示パターン	0 ～ 999	変動開始時	変動表示パターンの決定
普通図柄当り判定	0 ～ 14	ゲート通過時	普通図柄の当り判定

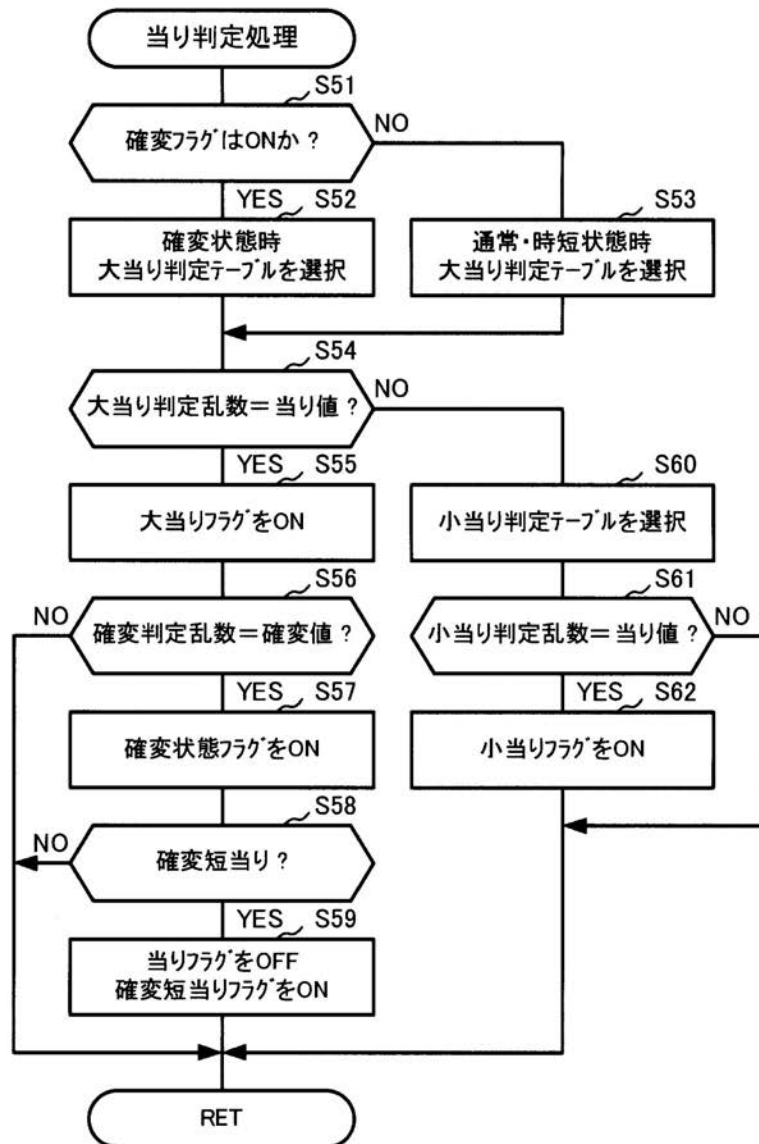
【図 14】



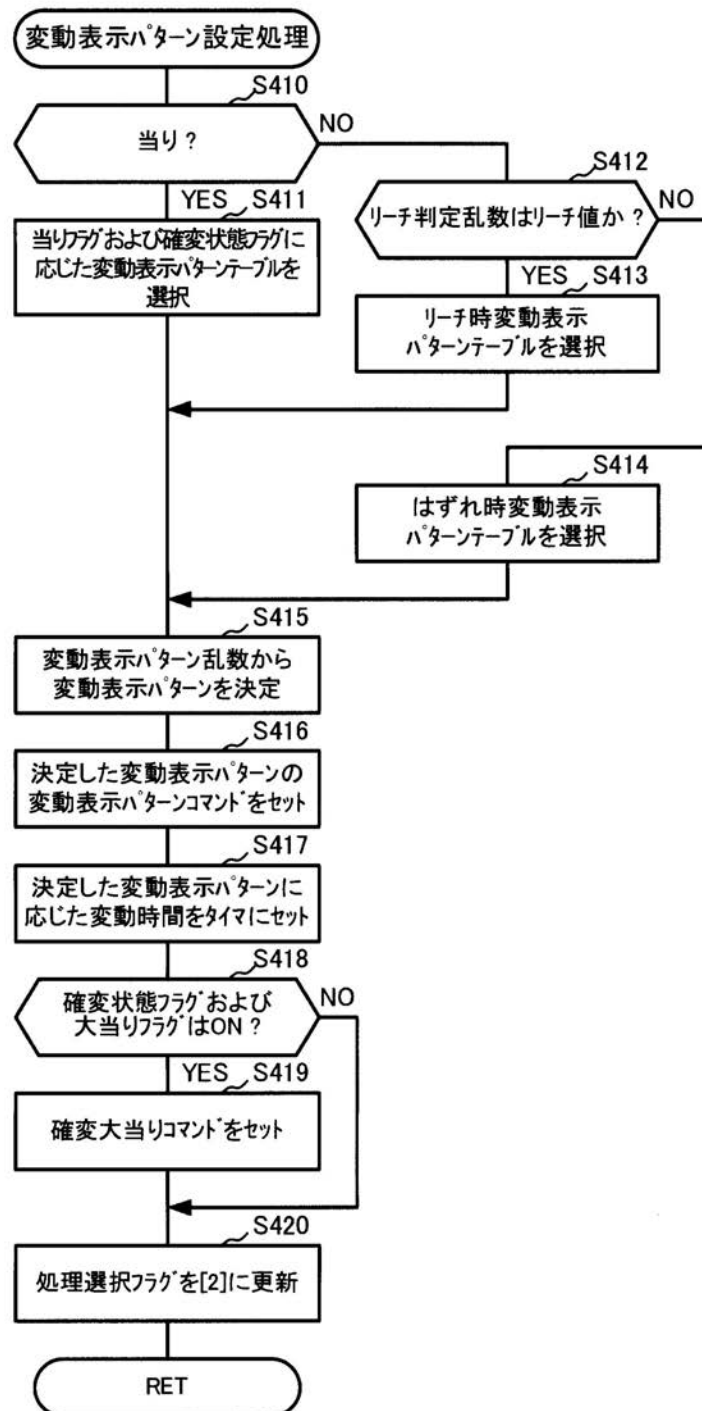
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

変動表示ハタテンテーブル(メイン→サブ)

変動表示ハタテン乱数: 0~999

変動 番号	変動名称	すべり	当落	コマンド メイン→ サブ	確変大当り		非確変大当り		確変短当り		小当り		リーチ		はすれ	
					通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短
1	通常変動	×	×	1001H											1000	
2	短縮変動	×	×	1002H												1000
3	ノーマルリーチ	×	×	1003H									522	829		
4	ノーマルリーチ 当り	×	○	1004H	11	17	11	18								
5	歌リーチA(前半)	×	×	1005H									33	52		
6	歌リーチA(前半) 当り	×	○	1006H	18	29	18	30								
7	歌リーチA(後半)	×	×	1007H									4	6		
8	歌リーチA(後半) 当り	×	○	1008H	114	178	114	182								
9	歌リーチB(前半)	×	×	1009H									28	44		
10	歌リーチB(前半) 当り	×	○	100AH	44	69	44	71								
11	歌リーチB(後半)	×	×	100BH									5	7		
12	歌リーチB(後半) 当り	×	○	100CH	139	218	139	224								
13	歌リーチC(前半)	×	×	100DH									13	21		
14	歌リーチC(前半) 当り	×	○	100EH	66	103	66	106								
15	歌リーチC(後半)	×	×	100FH									5	8		
16	歌リーチC(後半) 当り	×	○	1010H	198	310	198	318								
17	全回転	×	○	1011H	20	20	21	21								
18	たすと10プレイム	×	○	1012H	1	26										
19	ノーマルリーチ	○	×	1013H									339	27		
20	ノーマルリーチ 当り	○	○	1014H	8	1	8	1								
21	歌リーチA(前半)	○	×	1015H									19	1		
22	歌リーチA(前半) 当り	○	○	1016H	12	1	12	1								
23	歌リーチA(後半)	○	×	1017H									2	1		
24	歌リーチA(後半) 当り	○	○	1018H	75	6	75	6								
25	歌リーチB(前半)	○	×	1019H									16	1		
26	歌リーチB(前半) 当り	○	○	101AH	29	2	29	2								
27	歌リーチB(後半)	○	×	101BH									3	1		
28	歌リーチB(後半) 当り	○	○	101CH	92	7	92	7								
29	歌リーチC(前半)	○	×	101DH									8	1		
30	歌リーチC(前半) 当り	○	○	101EH	43	3	43	3								
31	歌リーチC(後半)	○	×	101FH									3	1		
32	歌リーチC(後半) 当り	○	○	1020H	130	10	130	10								
33	ノーマルリーチ 確変短当り	×	△	1021H					1000	1000						
34	ノーマルリーチ 小当り	×	△	1022H							1000	1000				

【図 19】

(A) 大当り遊技状態コマンドテーブル

コマンド名	コマンド	内容
大当り開始	2001H	大当り遊技状態開始の表示
大当りラウンド開始(1ラウンド)	2101H	1ラウンド目の表示(大入賞口開放:最大30秒)
大当りラウンド開始(2ラウンド)	2102H	2ラウンド目の表示(大入賞口開放:最大30秒)
⋮	⋮	⋮
大当りラウンド開始(15ラウンド)	210FH	15ラウンド目の表示(大入賞口開放:最大30秒)
大当りラウンド終了	2201H	各ラウンド間のインターバル表示
大当り終了	2301H	大当り遊技状態終了の表示
大入賞口入賞検出	24**H	大入賞口入賞数の表示

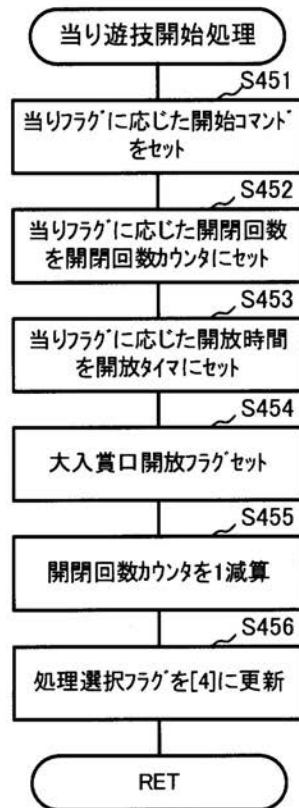
(B) 確変短当り遊技状態および小当り遊技状態コマンドテーブル

コマンド名	コマンド	内容
短当り開始	2011H	チャンス演出突入表示の開始
短当り開放開始(1回目)	2111H	音出力(0.1秒出力、大入賞口開放:0.3秒)
短当り開放開始(2回目)	2112H	音出力(0.1秒出力、大入賞口開放:0.3秒)
短当り開放終了	2211H	音出力(0.1秒出力)
短当り終了	2311H	チャンス演出突入表示の終了
大入賞口入賞検出	24**H	大入賞口入賞数の表示

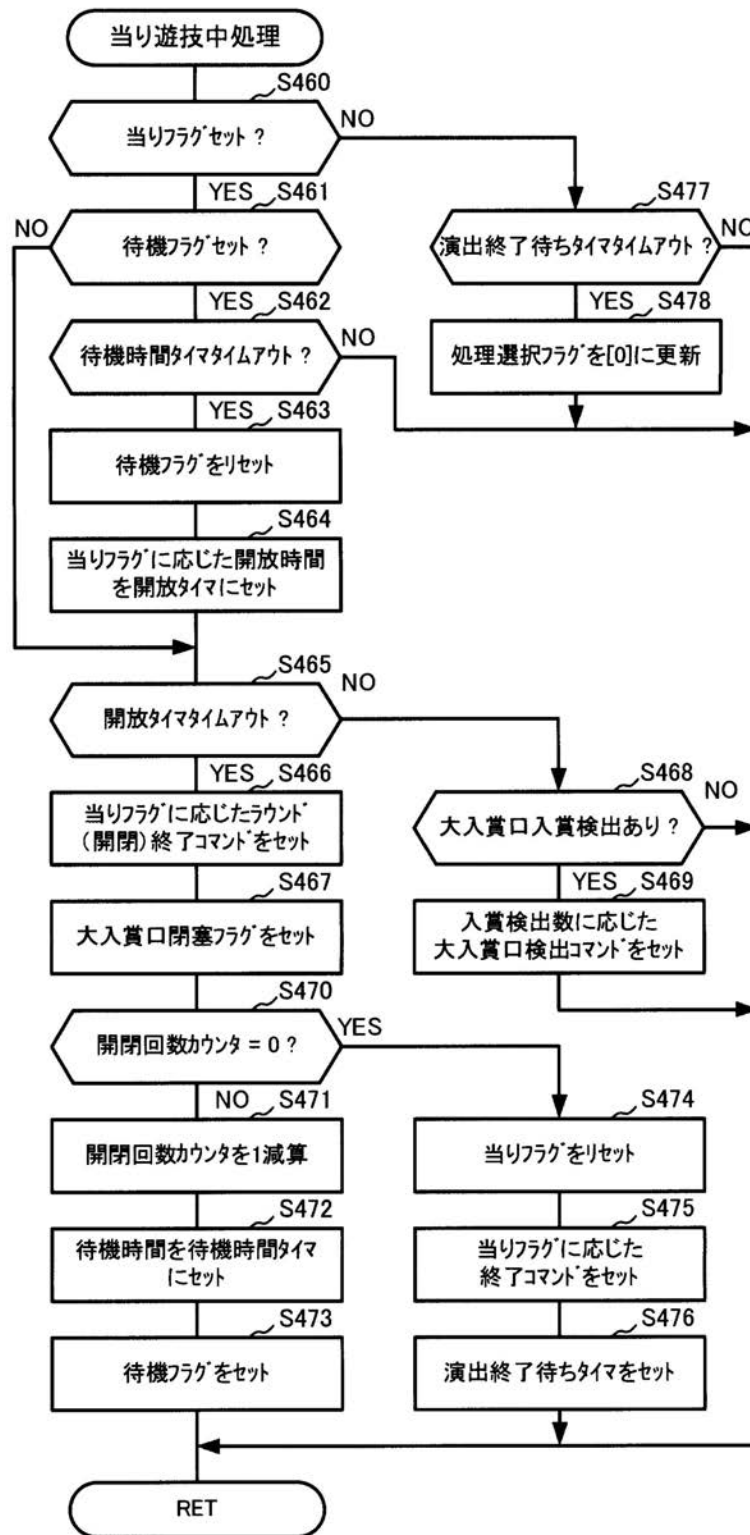
(C) 大入賞口開閉回数および開放時間テーブル

遊技状態	開閉回数	開放時間(秒)
大当り遊技状態	15	30
確変短当り遊技状態	2	0.3
小当り遊技状態	(2)	0.3

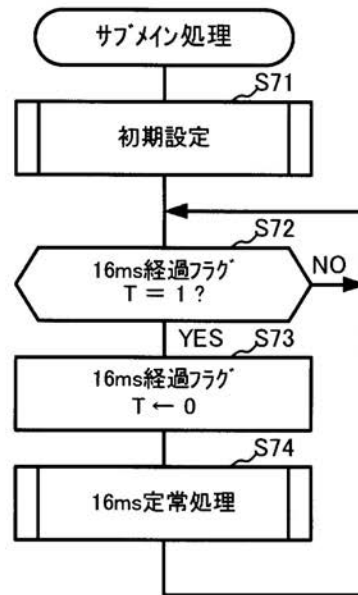
【図 20】



【図 21】



【図 22】

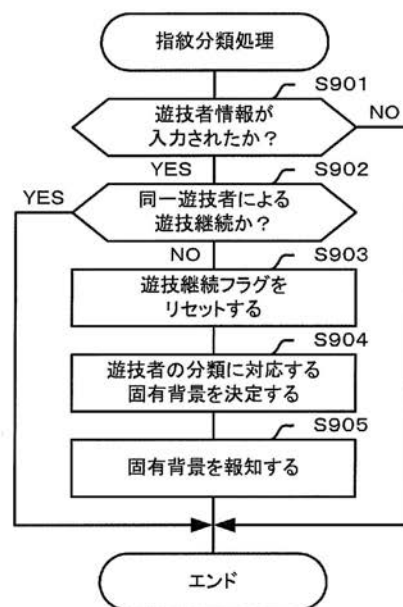


【図 23】

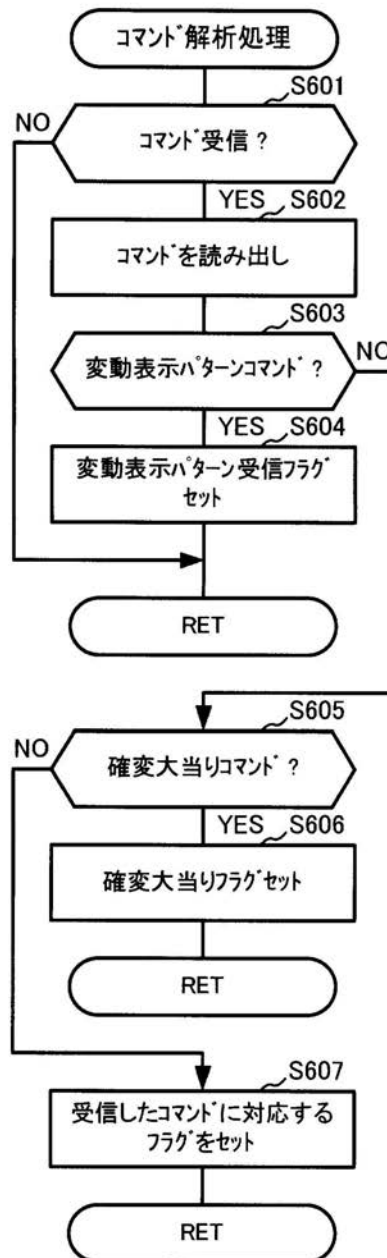


乱数名称	範囲	タイミング	内容
確変図柄	0 ～ 3	コマンド受信時	特定図柄の決定
非確変図柄	0 ～ 2	コマンド受信時	非特定図柄の決定
はずれ図柄	0 ～ 6	コマンド受信時	左右中はずれ図柄、リーチ図柄の決定
「たすと10」実行判定	0 ～ 1	コマンド受信時	「たすと10」の実行判定
「たすと10」図柄	0 ～ 255	コマンド受信時	「たすと10」の図柄の決定
背景判定	0 ～ 255	コマンド受信時	背景の移行判定

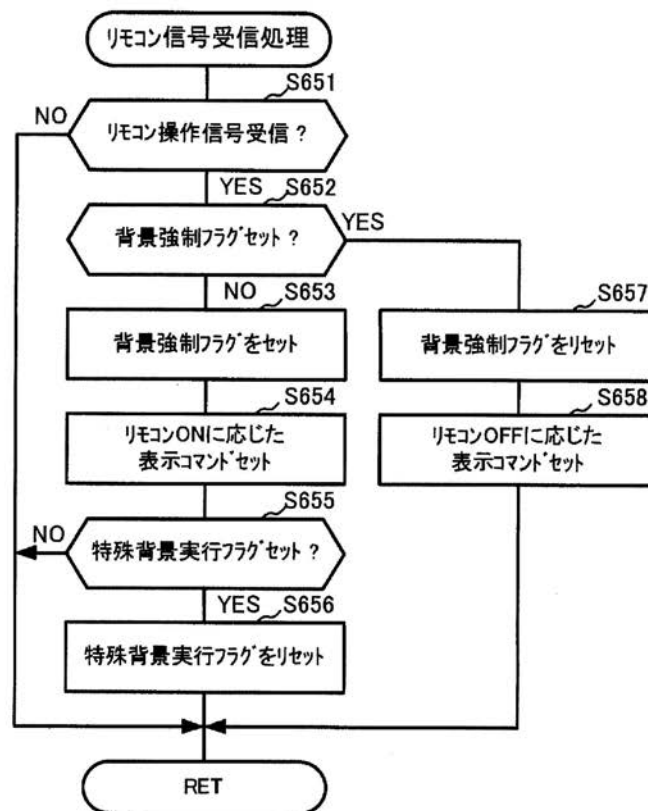
【図 25】



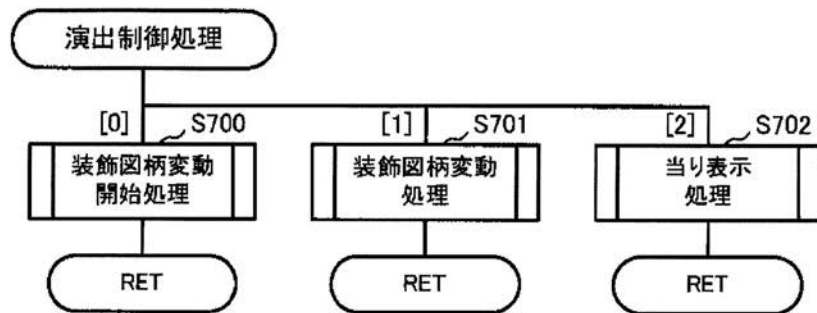
【図 26】



【図 27】



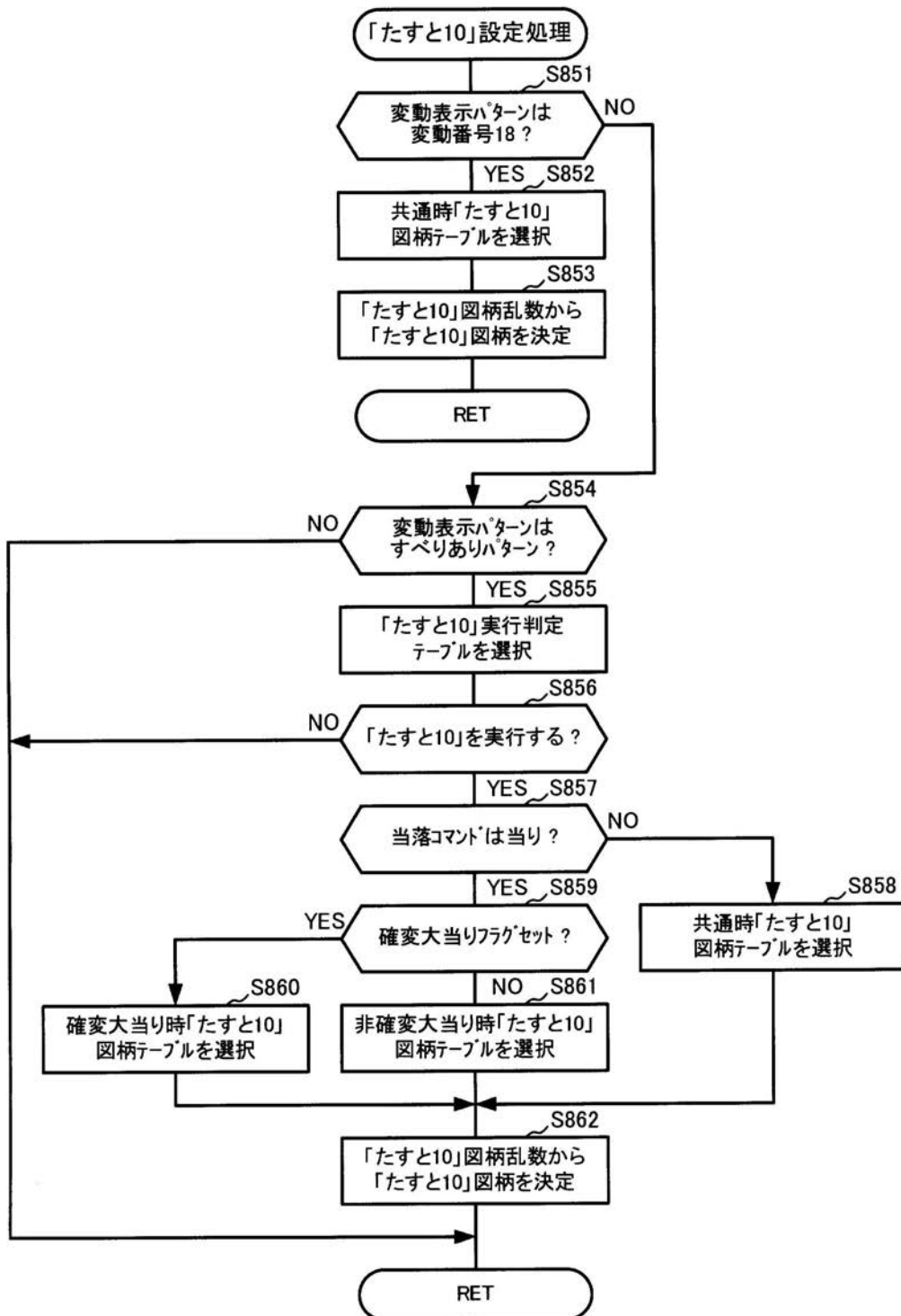
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 3 1】

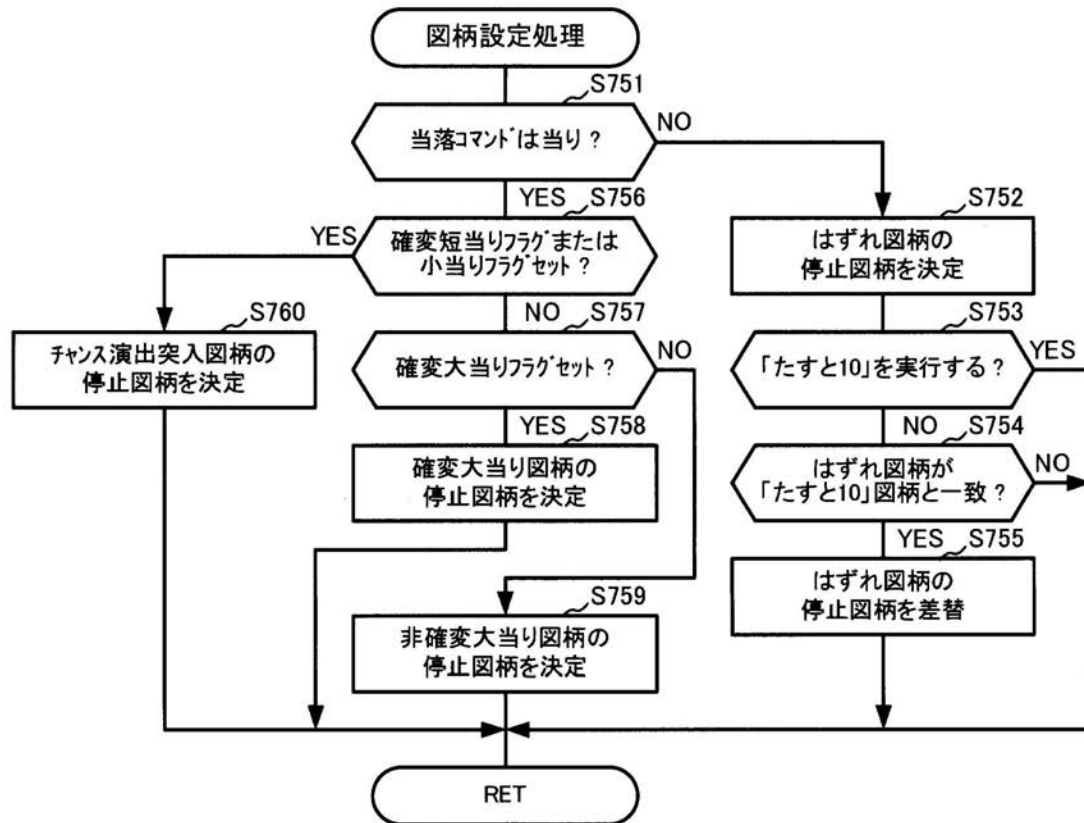
(A)「たすと10」図柄テーブル(変動表示パターンコマンド受信時)
「たすと10」図柄乱数:0~255

「たすと10」 図柄番号	左	中	右	確変 大当り	非確変 大当り	共通
1	1	2	7	○		○
2	1	3	6	○		○
3	1	4	5	○		○
4	1	5	4	○		○
5	1	6	3	○		○
6	1	7	2	○		○
7	2	1	7		○	○
8	2	2	6		○	○
9	2	3	5		○	○
10	2	4	4		○	○
11	2	5	3		○	○
12	2	7	1		○	○
13	3	1	6	○		○
14	3	2	5	○		○
15	3	3	4	○		○
16	3	5	2	○		○
17	3	6	1	○		○
18	4	1	5		○	○
19	4	3	3		○	○
20	4	4	2		○	○
21	4	5	1		○	○
22	5	1	4	○		○
23	5	2	3	○		○
24	5	3	2	○		○
25	5	4	1	○		○
26	6	1	3		○	○
27	6	2	2		○	○
28	6	3	1		○	○
29	7	1	2	○		○
30	7	2	1	○		○

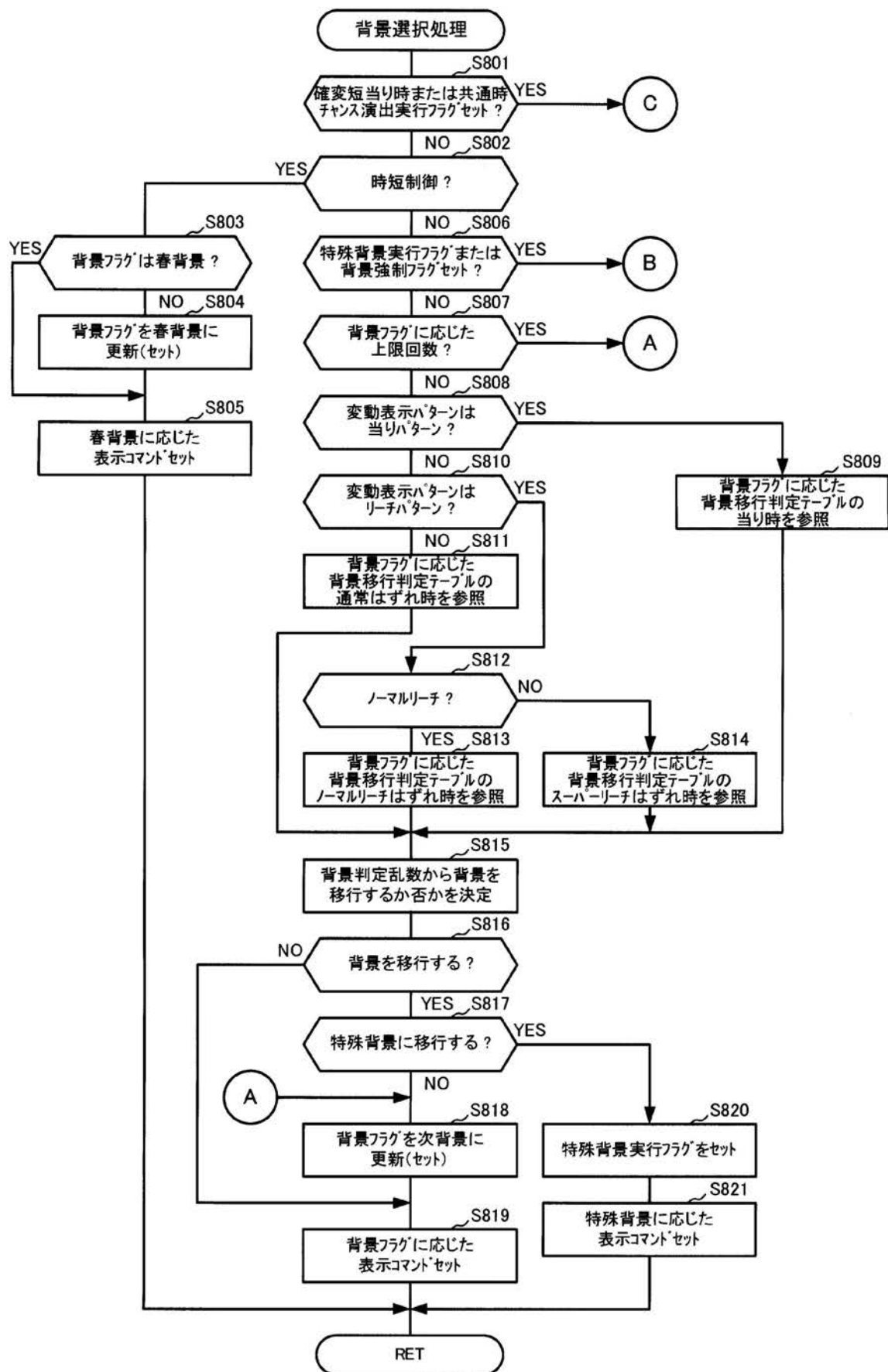
(B)「たすと10」図柄差替テーブル

「たすと10」 図柄差替 番号	左	中	右
1	1	3	7
2	1	4	6
3	1	5	5
4	1	6	4
5	1	7	3
6	1	1	2
7	2	2	7
8	2	3	6
9	2	4	5
10	2	5	4
11	2	6	3
12	2	1	1
13	3	2	6
14	3	3	5
15	3	4	4
16	3	6	2
17	3	7	1
18	4	2	5
19	4	4	3
20	4	5	2
21	4	6	1
22	5	2	4
23	5	3	3
24	5	4	2
25	5	5	1
26	6	2	3
27	6	3	2
28	6	4	1
29	7	2	2
30	7	3	1

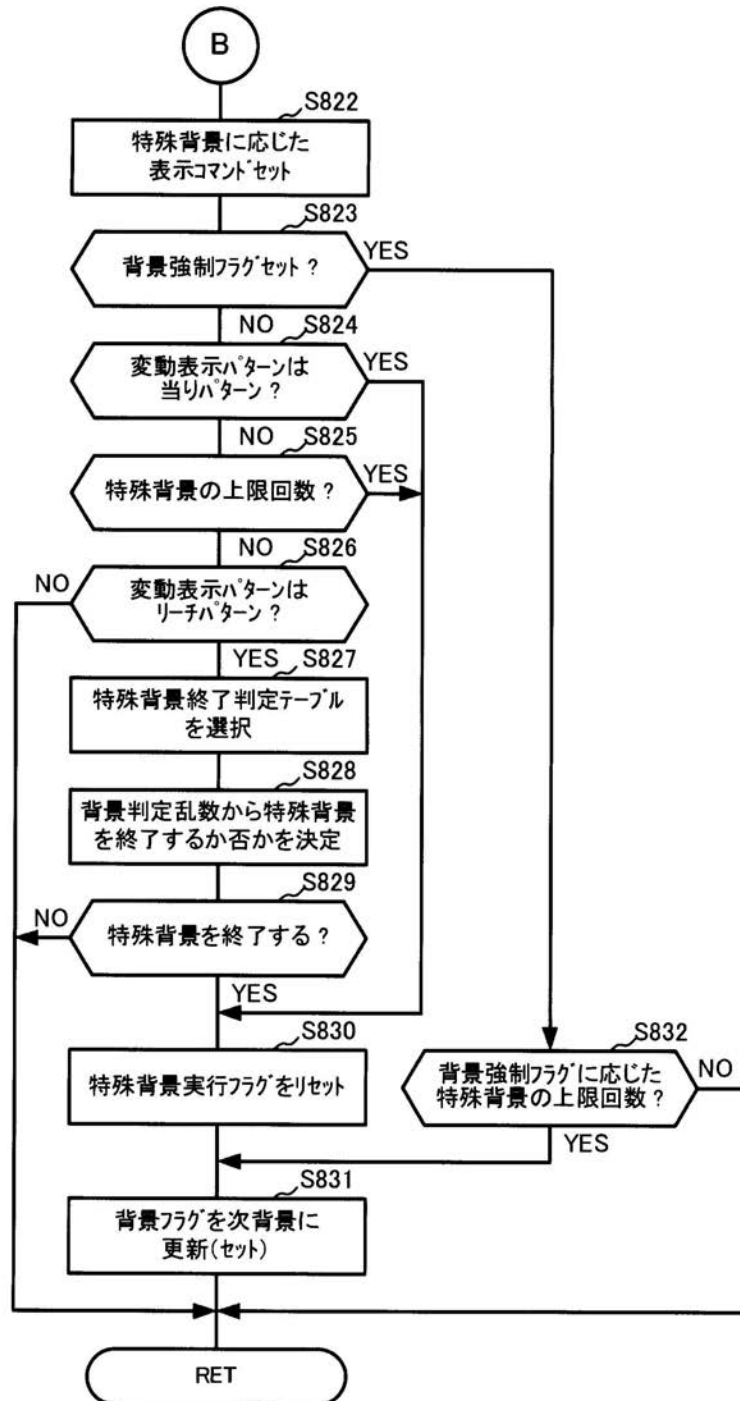
【図 3 2】



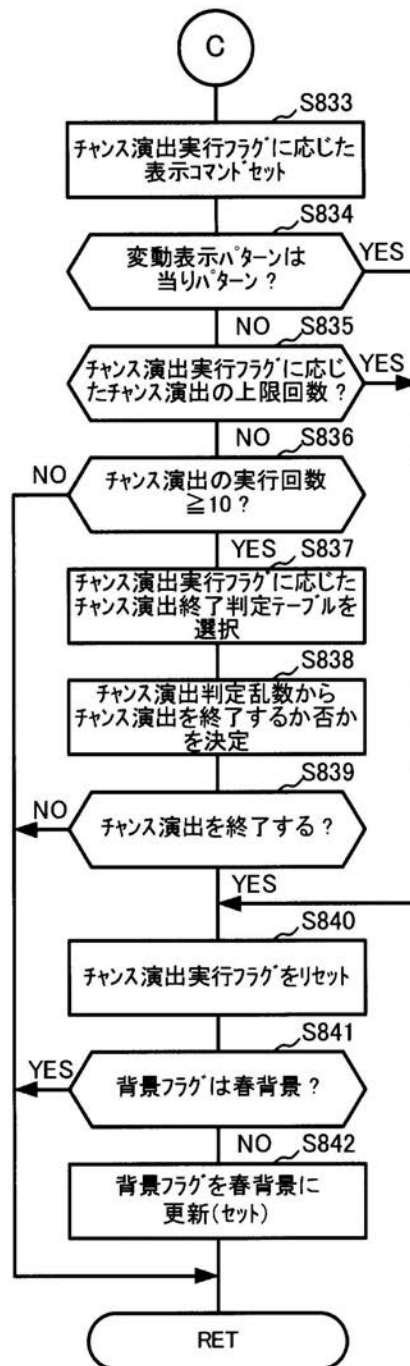
【図 33】



【図 3 4】



【図 35】



【図 36】

(A) 春背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

	継続	夏背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	251	4	1
ノーマルリーチはずれ	210	46	-
スーパーリーチはずれ	210	46	-
当り	209	46	1

(B) 夏背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

	継続	秋背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	248	7	1
ノーマルリーチはずれ	252	4	-
スーパーリーチはずれ	246	10	-
当り	168	87	1

(C) 秋背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:20回

	継続	冬背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	243	12	1
ノーマルリーチはずれ	128	128	-
スーパーリーチはずれ	128	128	-
当り	253	2	1

(D) 冬背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

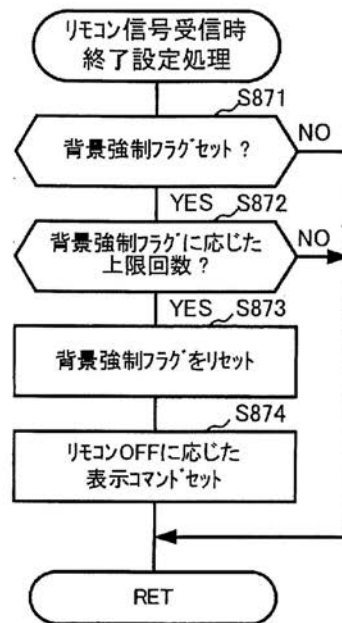
	継続	春背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	251	4	1
ノーマルリーチはずれ	210	46	-
スーパーリーチはずれ	210	46	-
当り	209	46	1

(E) 特殊背景終了判定テーブル

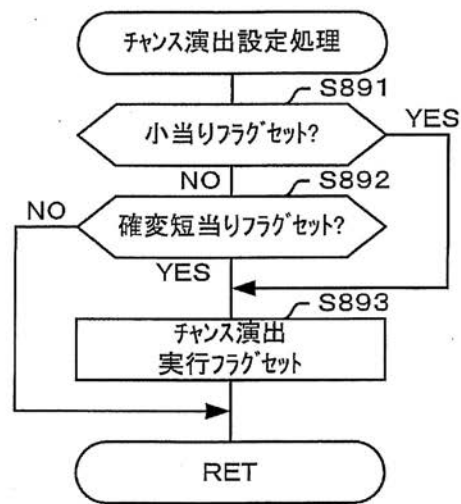
背景判定乱数:0~255, 上限回数:25回

	継続	特殊背景終了
リーチパターン	171	85

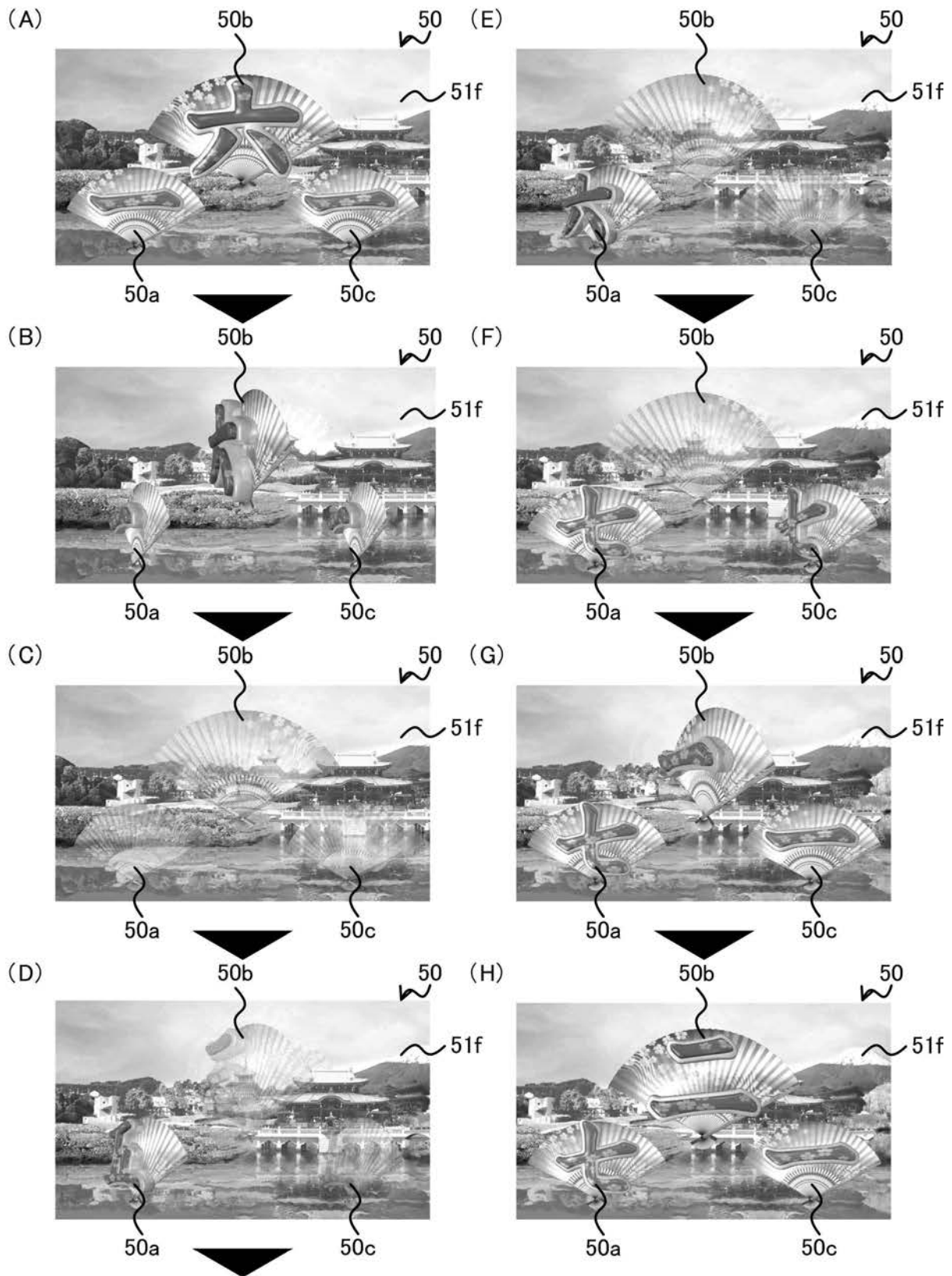
【図 37】



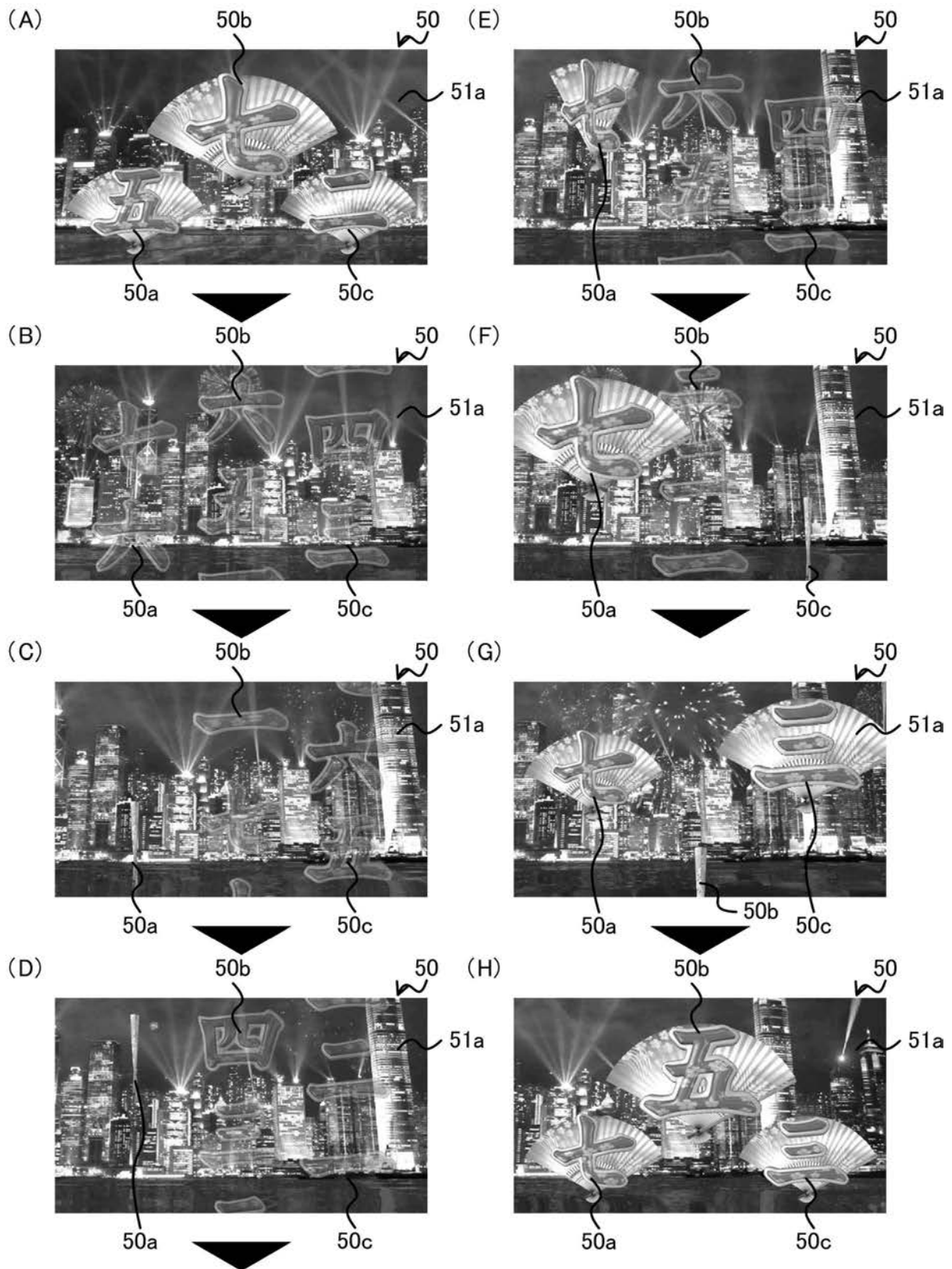
【図 38】



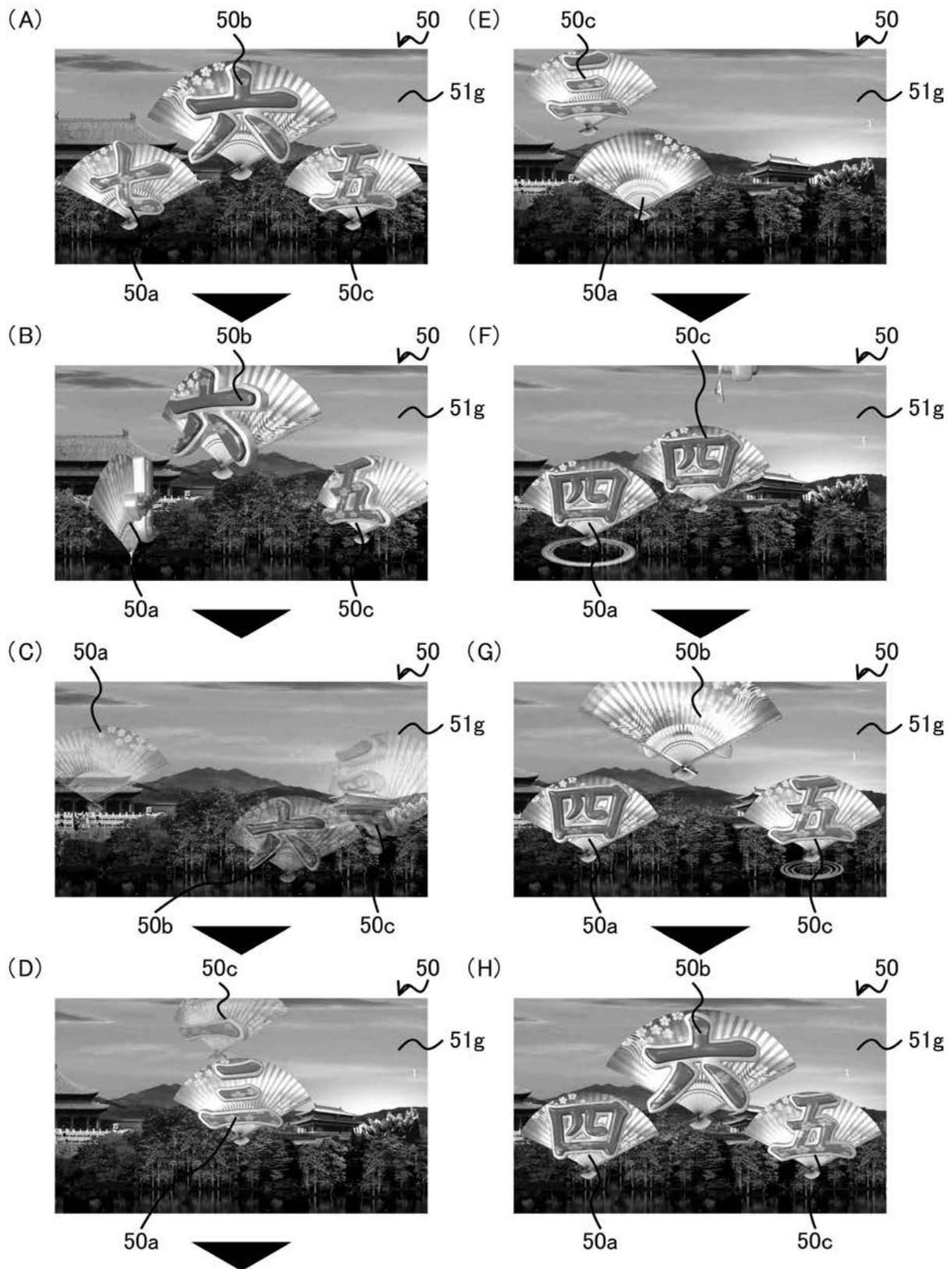
【図 39】



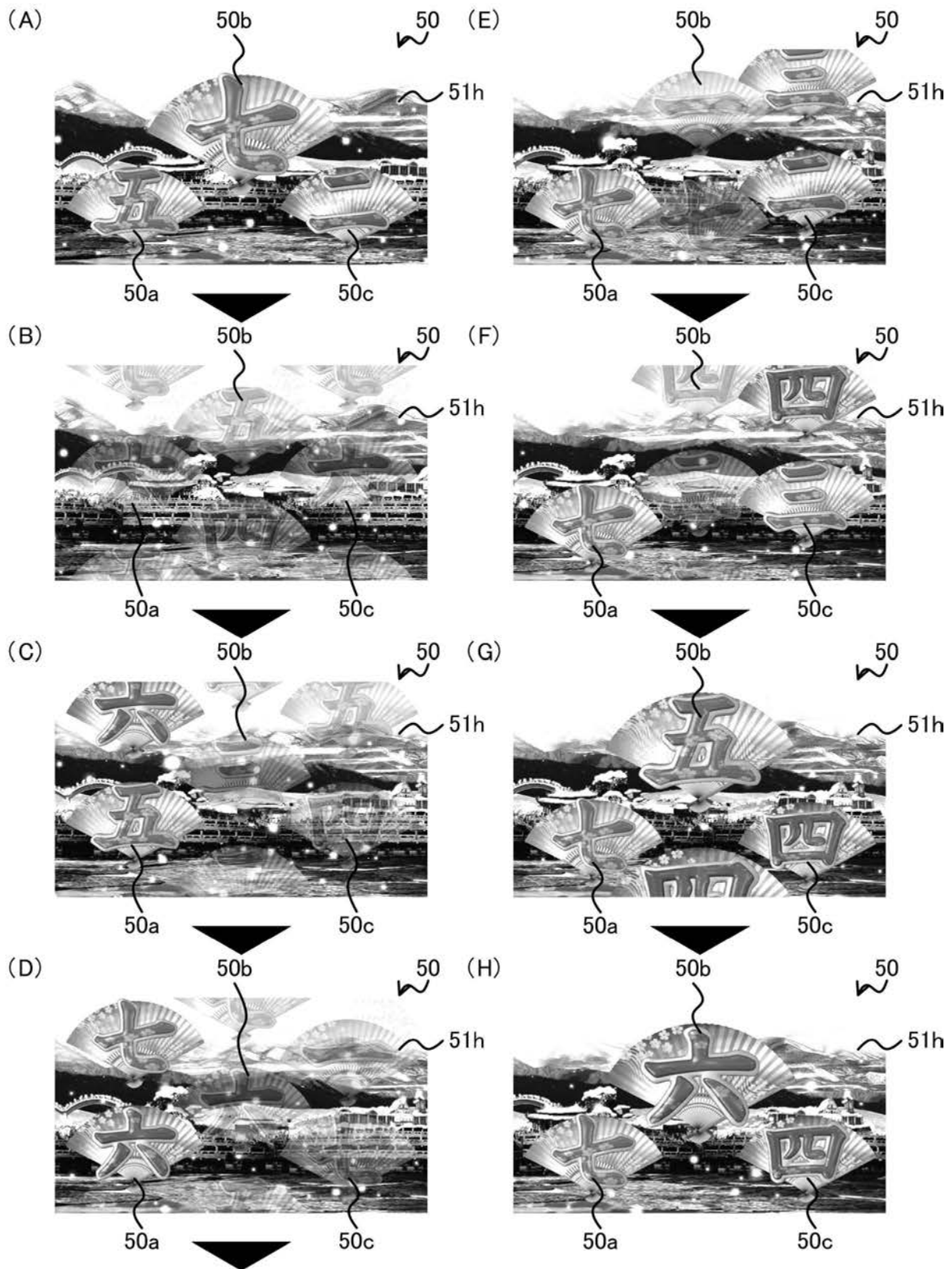
【図40】



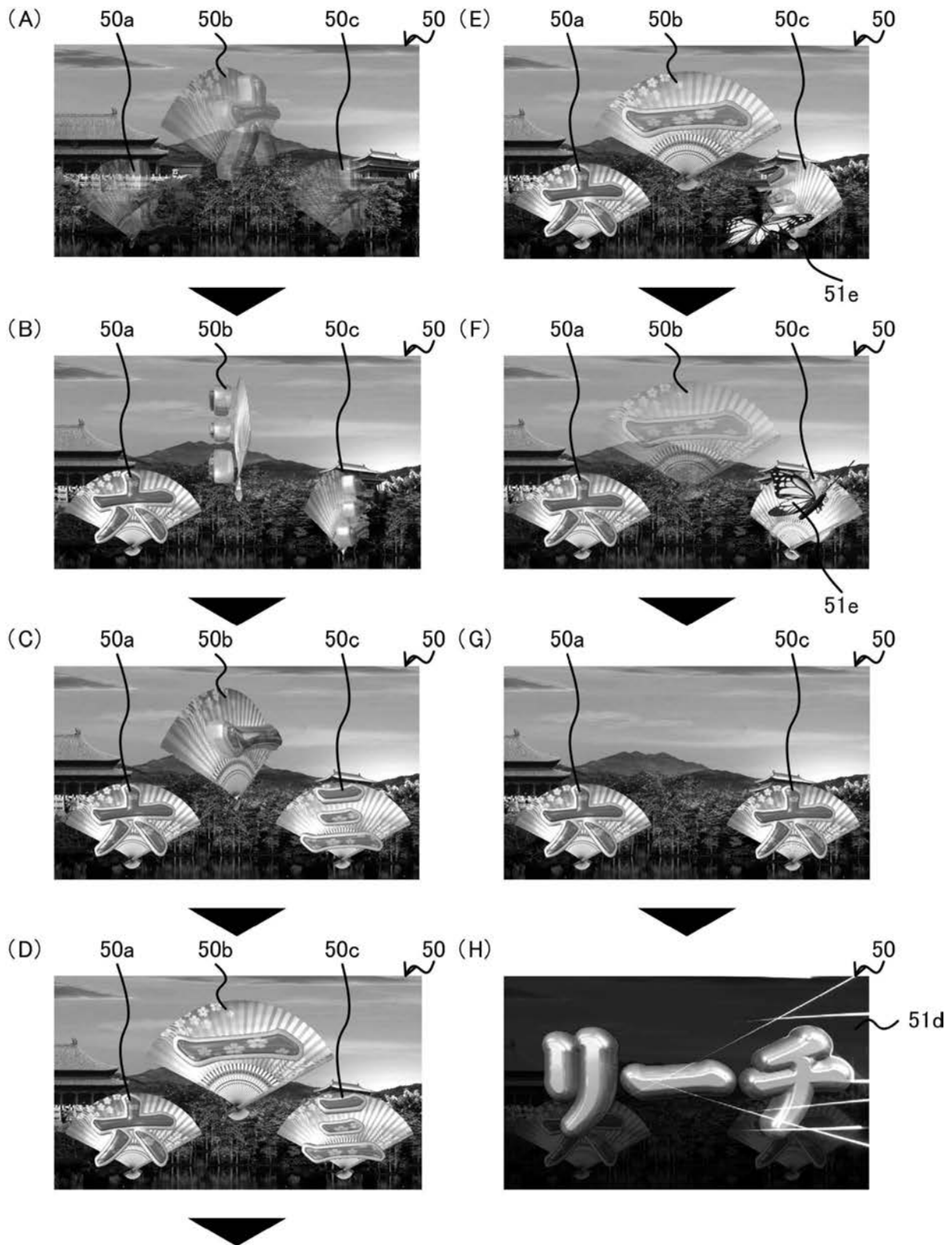
【図 41】



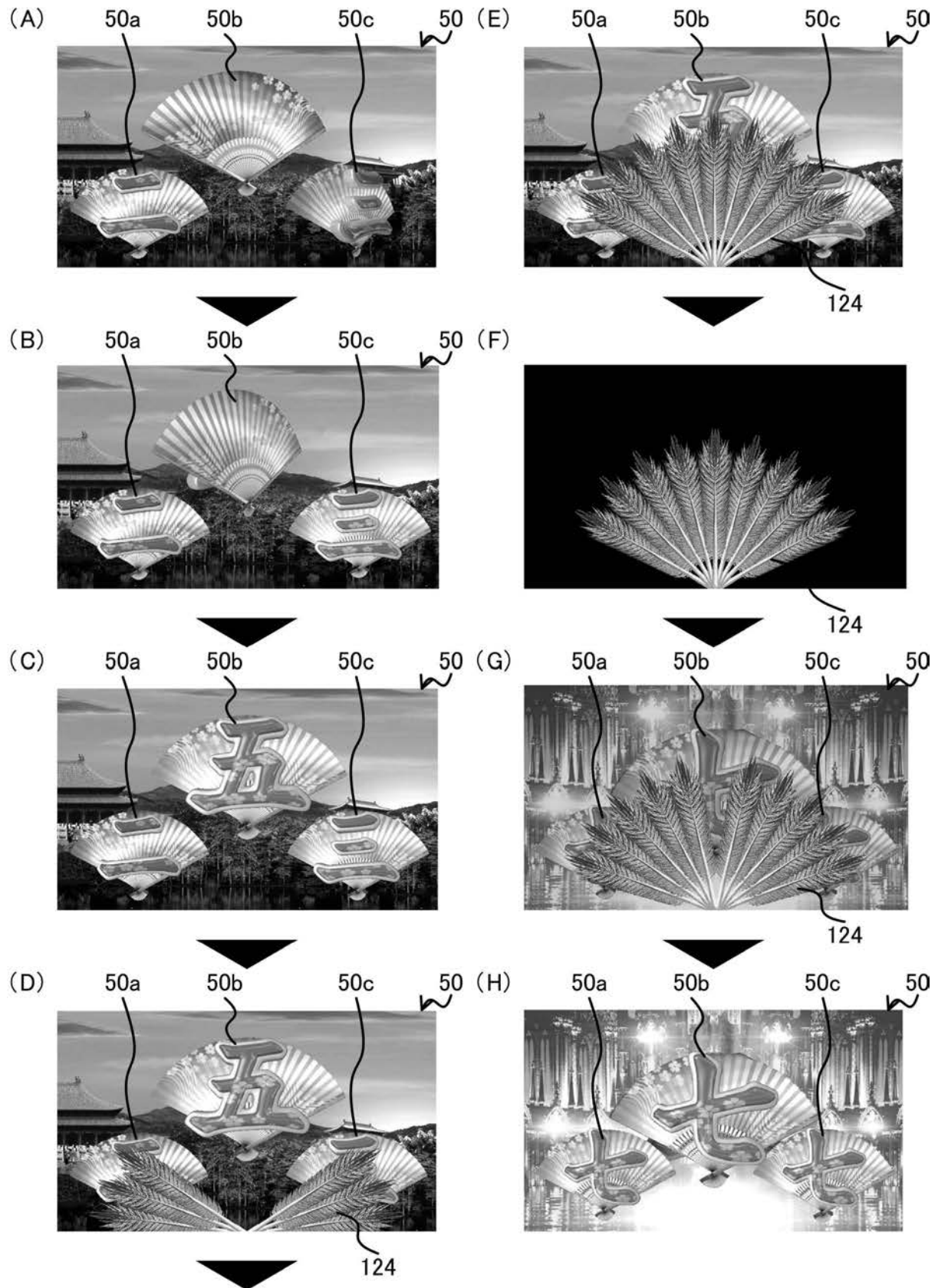
【図 42】



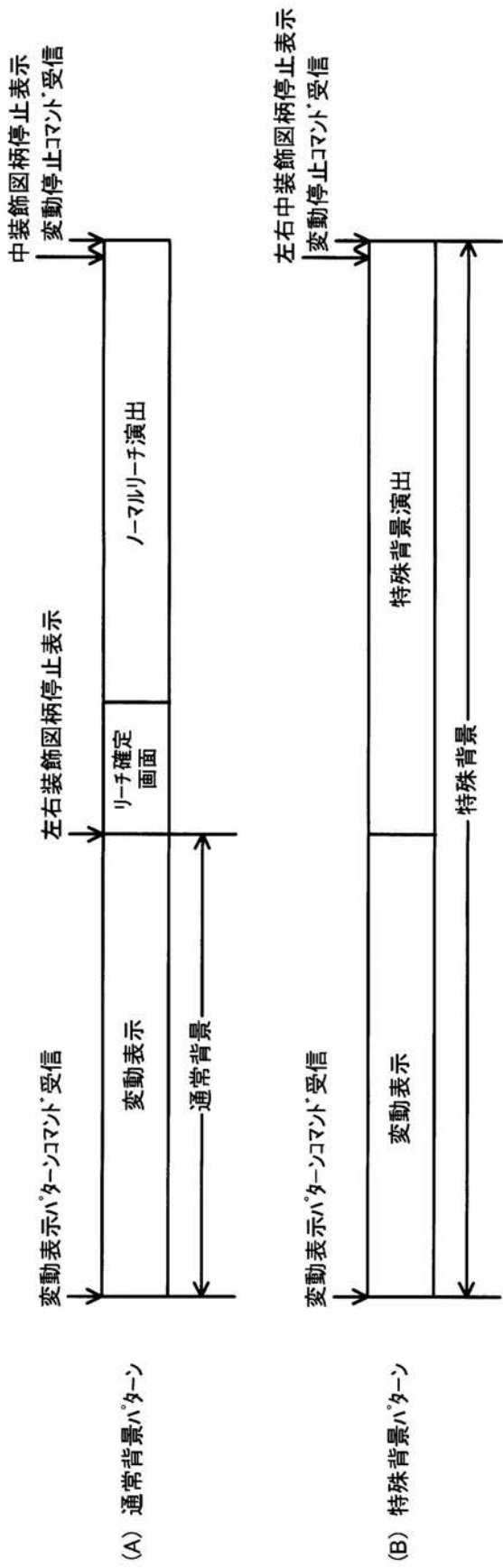
【図 43】



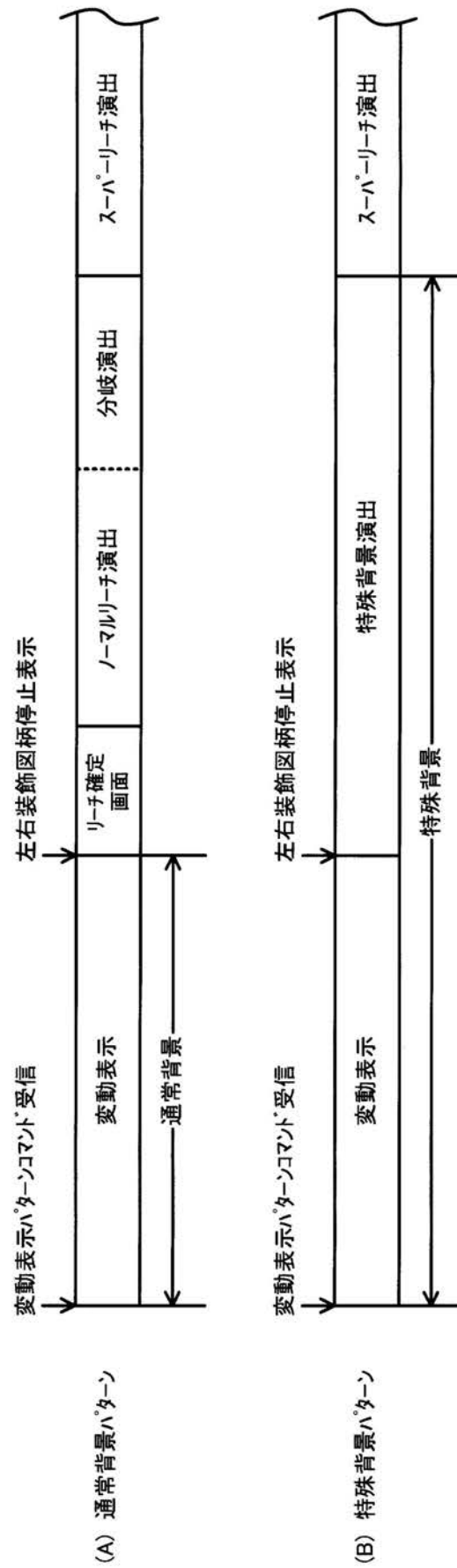
【図 44】



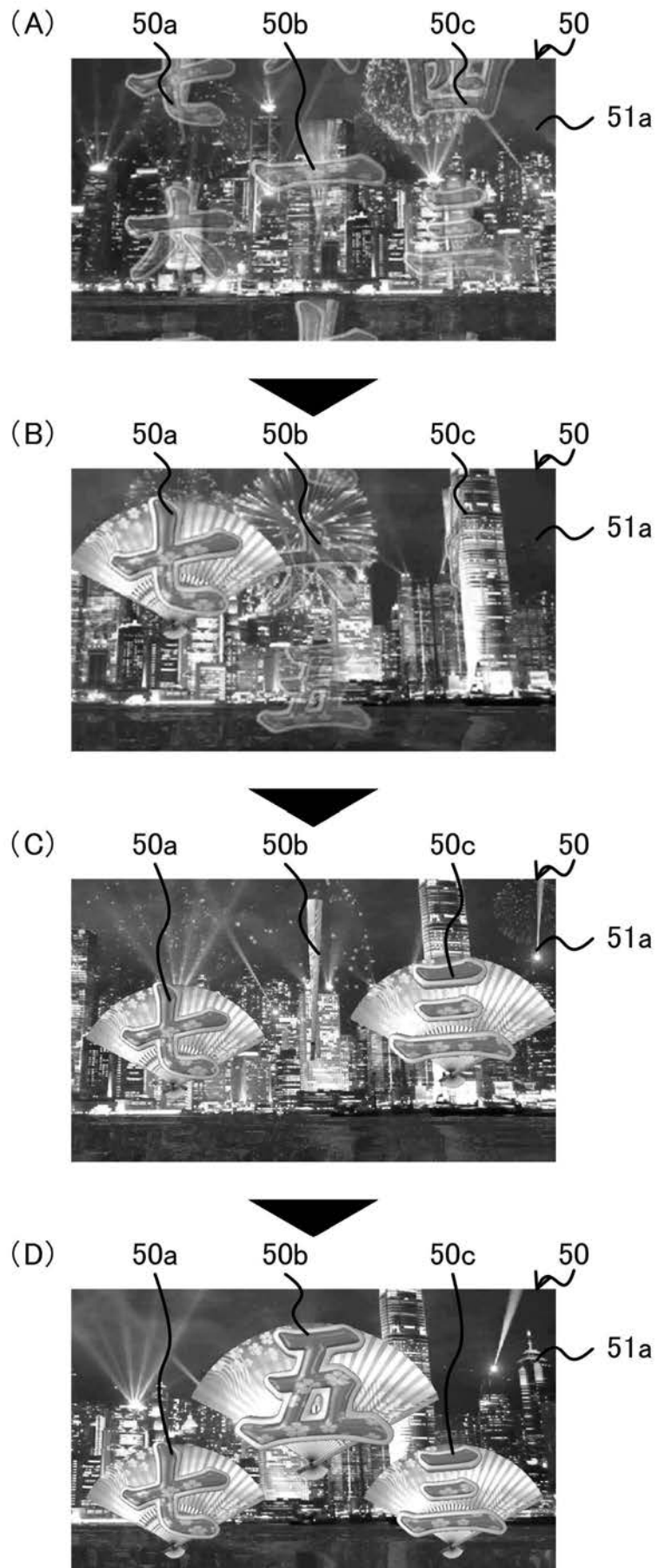
【 図 4 5 】



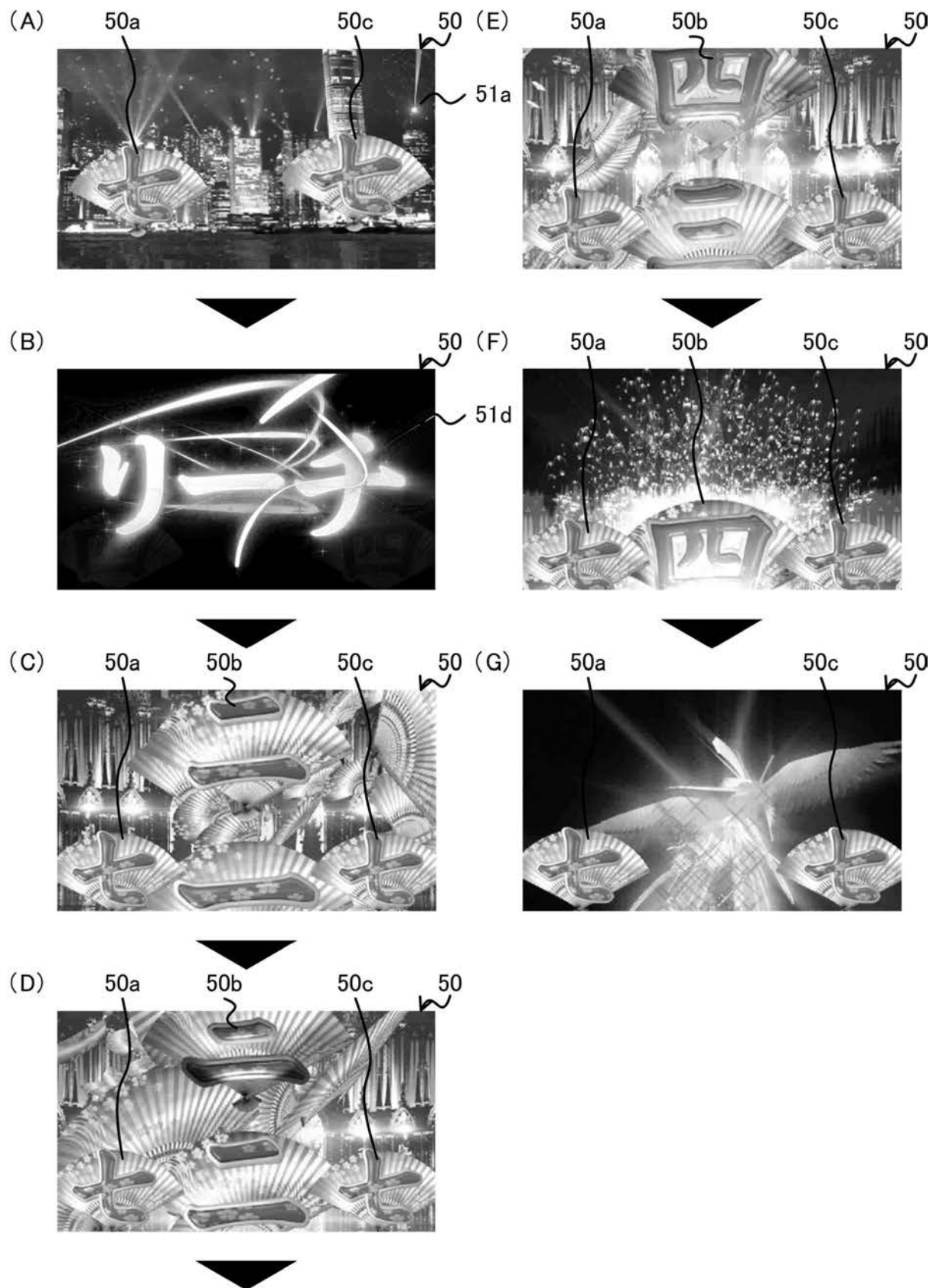
【図 46】



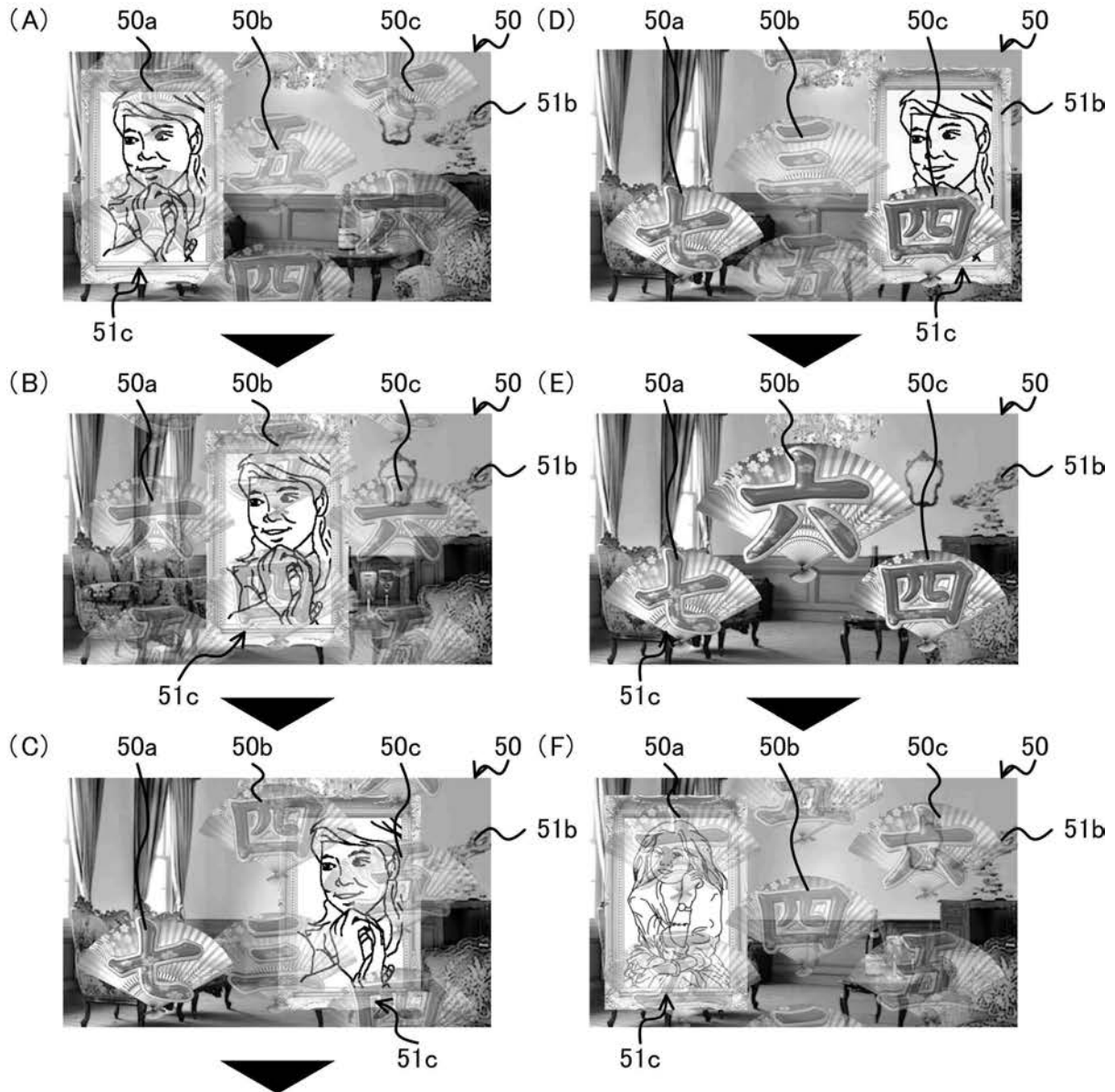
【図 47】



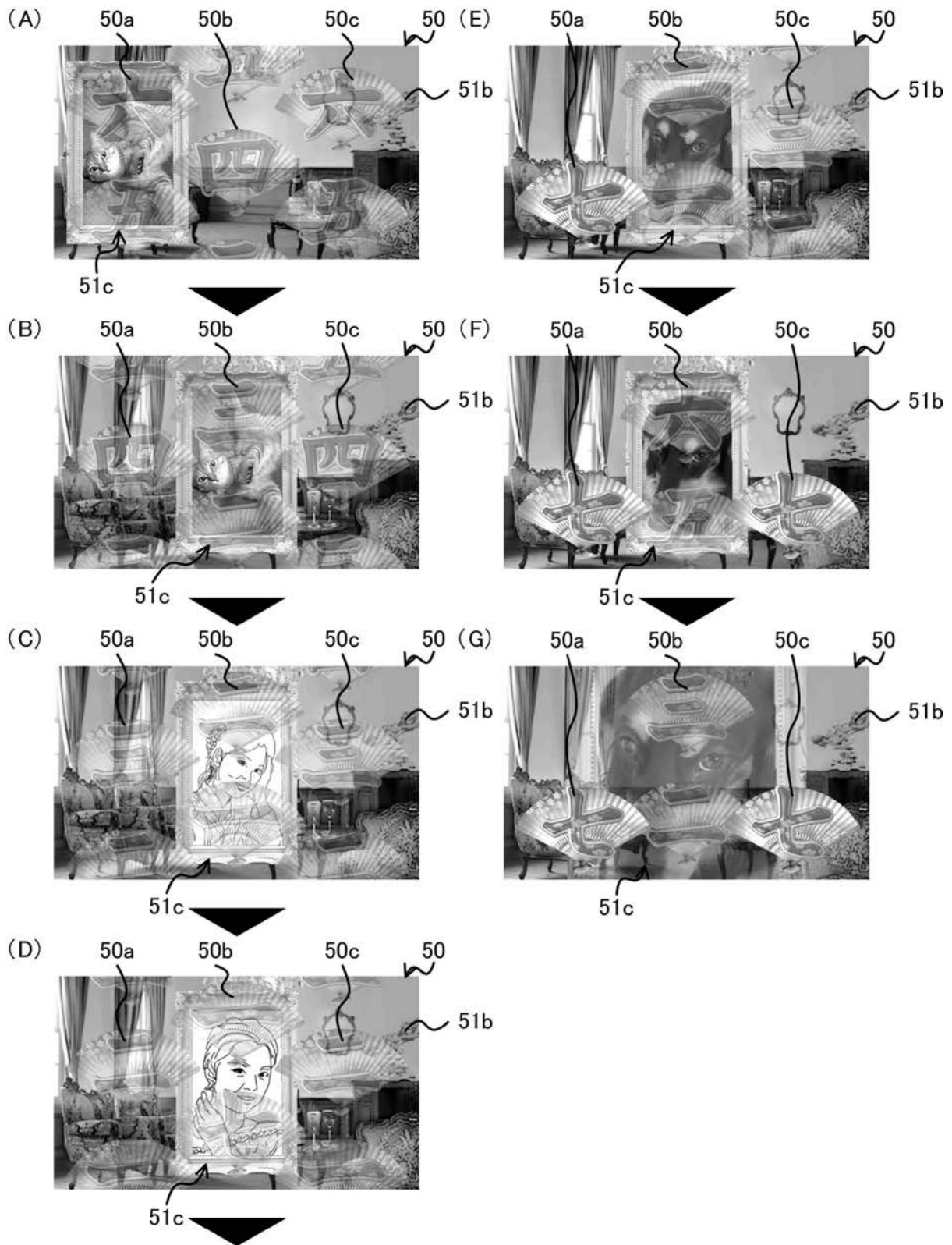
【図 48】



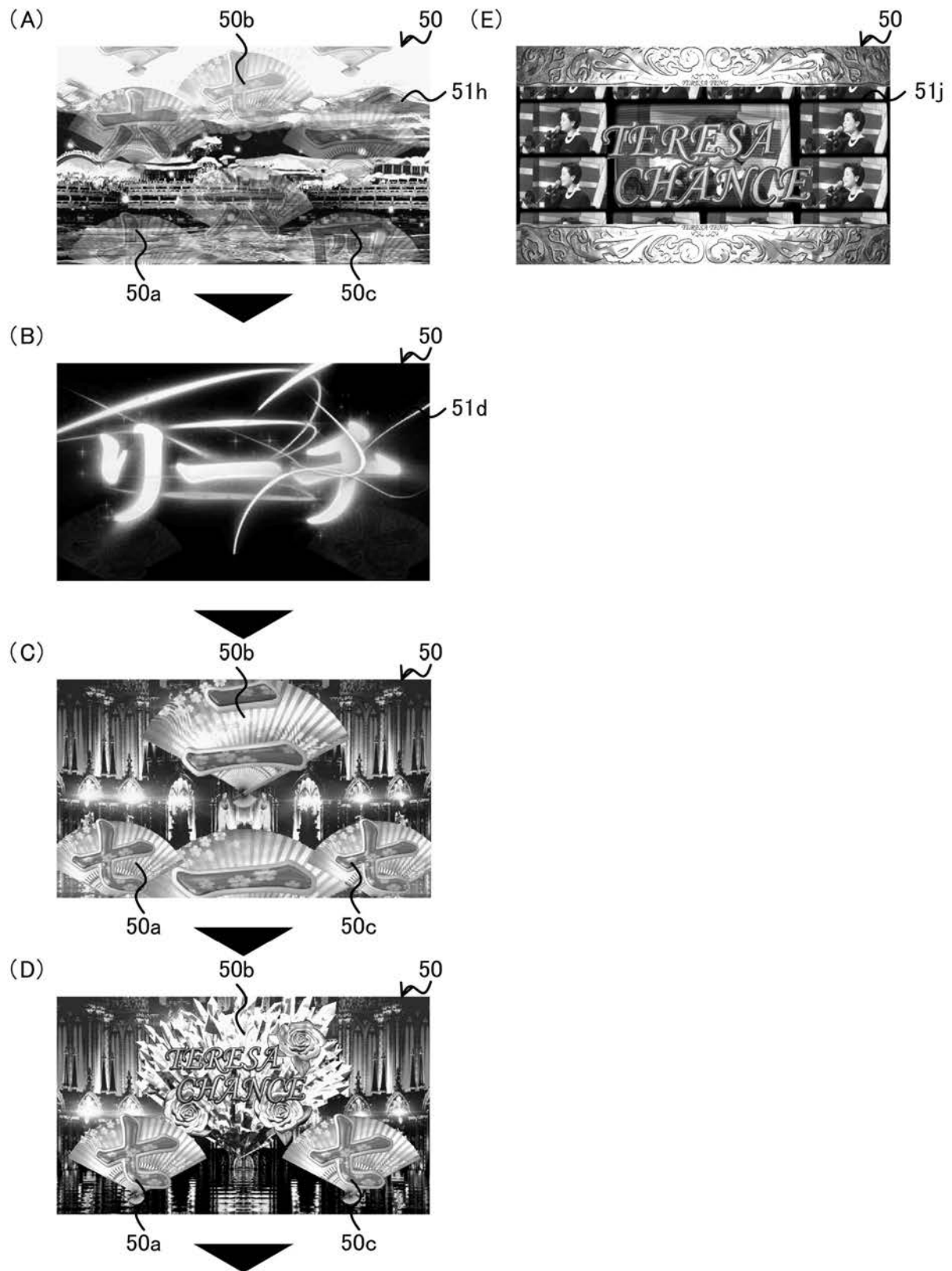
【図 49】



【図50】



【図 5 1】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-289237(JP,A)
特開2006-061290(JP,A)
特開2005-052413(JP,A)
特開2003-236164(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02