

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6364171号  
(P6364171)

(45) 発行日 平成30年7月25日 (2018. 7. 25)

(24) 登録日 平成30年7月6日 (2018. 7. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 6 (全 88 頁)

|           |                              |           |                        |
|-----------|------------------------------|-----------|------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2013-220528 (P2013-220528) | (73) 特許権者 | 000144153              |
| (22) 出願日  | 平成25年10月23日 (2013. 10. 23)   |           | 株式会社三共                 |
| (65) 公開番号 | 特開2015-80649 (P2015-80649A)  |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 |
| (43) 公開日  | 平成27年4月27日 (2015. 4. 27)     | (74) 代理人  | 100098729              |
| 審査請求日     | 平成28年9月2日 (2016. 9. 2)       |           | 弁理士 重信 和男              |
| 前置審査      |                              | (74) 代理人  | 100163212              |
|           |                              |           | 弁理士 溝渕 良一              |
|           |                              | (74) 代理人  | 100204467              |
|           |                              |           | 弁理士 石川 好文              |
|           |                              | (74) 代理人  | 100156535              |
|           |                              |           | 弁理士 堅田 多恵子             |
|           |                              | (74) 代理人  | 100206656              |
|           |                              |           | 弁理士 林 修身               |
|           |                              | (74) 代理人  | 100206911              |
|           |                              |           | 弁理士 大久保 岳彦             |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、  
 遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、  
 前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
 関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、  
 前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、  
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
 を備え、  
 前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能  
 であり、該共通のキャラクタが前記第 1 表示手段に表示される場合と、該共通のキャラク  
 タが前記第 2 表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御され  
 る割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、該第 2 表示手  
 段を前記第 1 表示手段に向かって平行移動させる平行動作演出を実行可能であり、

前記第 2 表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により平行移動されるときに保留表示を表示せず、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行  
 手段と、

10

20

前記第 1 表示手段に表示される画像の画像データと前記第 2 表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第 2 表示手段に表示される第 2 連携画像の画像データを格納する第 2 画像バッファ領域は、該第 2 表示手段の表示領域の前記第 1 表示手段の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第 1 表示手段に表示される第 1 連携画像の画像データを格納する第 1 画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第 1 画像バッファ領域及び前記第 2 画像バッファ領域に亘って描画可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、

前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第 1 表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第 2 表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、該第 2 表示手段を前記第 1 表示手段に向かって平行移動させる平行動作演出を実行可能であり、

前記第 2 表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により平行移動されるときに保留表示を表示せず、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第 1 表示手段に表示される画像の画像データと前記第 2 表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、

少なくとも前記第 1 表示手段に表示される第 1 連携画像の画像データを格納する第 1 画像バッファ領域と前記第 2 表示手段に表示される第 2 連携画像の画像データを格納する第 2 画像バッファ領域とは、対応する前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第 1 画像バッファ領域または第 2 画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像を対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、

前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により回転されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域は、該第2表示手段の表示領域の前記第1表示手段の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示手段と前記第2表示手段に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項4】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段と、

前記第2表示手段を動作させる動作制御手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により回転されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段は、前記第1表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、

少なくとも前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域と前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域とは、対応する前記第1表示手段と前記第2表示手段の表示面積の比

10

20

30

40

50

率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第1画像バッファ領域または第2画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像に対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項5】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段と、

動作可能に設けられた可動部材と、

前記第2表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、前記第2表示手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により前記可動部材と連動して動作されるときに保留表示を表示せず

、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域は、該第2表示手段の表示領域の前記第1表示手段の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示手段と前記第2表示手段に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項6】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段と、

動作可能に設けられた可動部材と、

前記第2表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラク

タが前記第 2 表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、前記第 2 表示手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出を実行可能であり、

前記第 2 表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により前記可動部材と連動して動作されるときに保留表示を表示せず

、  
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第 1 表示手段に表示される画像の画像データと前記第 2 表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、

少なくとも前記第 1 表示手段に表示される第 1 連携画像の画像データを格納する第 1 画像バッファ領域と前記第 2 表示手段に表示される第 2 連携画像の画像データを格納する第 2 画像バッファ領域とは、対応する前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第 1 画像バッファ領域または第 2 画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像を対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に付与されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能に構成されたものがある。

【0003】

可変表示装置といった第 1 画像表示器と、第 1 画像表示器の前面側を上下左右方向に移動可能な第 2 画像表示器（EL 表示器）と、を備え、第 2 画像表示器で演出を実行する遊技機も提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012-50737 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載された遊技機では、第 2 表示手段は水平方向にしか移動しないため演出効果が低く、遊技の興趣を十分に高めることができないおそれがあった。

## 【0006】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、  
可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段（例えば、画像表示装置5）と、  
前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と  
関連した画像を表示可能な第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）と、  
前記第2表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、  
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能  
であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラク  
タが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御され  
る割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、該第2表示手  
段を前記第1表示手段に向かって平行移動させる平行動作演出（例えば予告パターンYP  
1等の水平（鉛直）動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により平行移動されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行  
手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像  
の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ  
領域は、該第2表示手段の表示領域の前記第1表示手段の表示領域に対する物理的な位置  
に応じて、前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像  
バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示手段と前記第2表示手段に跨がって表示される単一  
の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘っ  
て描画可能である

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と  
関連した画像を表示可能な第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）と、

前記第2表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能  
であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラク  
タが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御され  
る割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、該第2表示手  
段を前記第1表示手段に向かって平行移動させる平行動作演出（例えば予告パターンYP

10

20

30

40

50

1等の水平（鉛直）動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により平行移動されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段は、前記第1表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、

少なくとも前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域と前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域とは、対応する前記第1表示手段と前記第2表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第1画像バッファ領域または第2画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像に対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する

ことを特徴としている。

これらの特徴によれば、平行動作演出により第2表示手段の動作に注目させることができ、遊技の興味が向上する。

#### 【0008】

本発明の請求項3に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）と、

前記第2表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出（例えば、予告パターンYP4等の回転動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により回転されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域は、該第2表示手段の表示領域の前記第1表示手段の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

10

20

30

40

50

前記連携演出において前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第 1 画像バッファ領域及び前記第 2 画像バッファ領域に亘って描画可能である

ことを特徴としている。

本発明の請求項 4 に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、  
前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51）と、  
前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、  
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第 1 表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第 2 表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出（例えば、予告パターン Y P 4 等の回転動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第 2 表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、  
前記動作制御手段により回転されるときに保留表示を表示せず、  
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第 1 表示手段に表示される画像の画像データと前記第 2 表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、  
をさらに備え、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、  
少なくとも前記第 1 表示手段に表示される第 1 連携画像の画像データを格納する第 1 画像バッファ領域と前記第 2 表示手段に表示される第 2 連携画像の画像データを格納する第 2 画像バッファ領域とは、対応する前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第 1 画像バッファ領域または第 2 画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像を対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する

ことを特徴としている。

これらの特徴によれば、回転動作演出により演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0009】

本発明の請求項 5 に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、  
前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51）と、  
動作可能に設けられた可動部材（例えば、可動部材 52）と、  
前記第 2 表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、前記第2表示手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出（例えば、予告パターンYP3、YP4等の可動部材52の動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により前記可動部材と連動して動作されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

をさらに備え、

前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域は、該第2表示手段の表示領域の前記第1表示手段の表示領域に対する物理的な位置に応じて、前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域の近傍領域に設定され、

前記連携演出において前記第1表示手段と前記第2表示手段に跨がって表示される単一の画像の画像データを、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画可能である

ことを特徴としている。

本発明の請求項6に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）と、

動作可能に設けられた可動部材（例えば、可動部材52）と、

前記第2表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、該共通のキャラクタが前記第1表示手段に表示される場合と、該共通のキャラクタが前記第2表示手段に表示される場合とで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、前記第2表示手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出（例えば、予告パターンYP3、YP4等の可動部材52の動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能であり、

前記動作制御手段により前記可動部材と連動して動作されるときに保留表示を表示せず、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファと、

10

20

30

40

50

をさらに備え、

前記第2表示手段は、前記第1表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、  
少なくとも前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データを格納する第1画像バッファ領域と前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データを格納する第2画像バッファ領域とは、対応する前記第1表示手段と前記第2表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており、

第1画像バッファ領域または第2画像バッファ領域の一方に格納されている画像データの画像を拡大または縮小せずに対応する表示手段に表示し、他方に格納されている画像データの画像に対応する表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示することを特徴としている。

10

これらの特徴によれば、連動演出により第2表示手段の動作に注目させることができ、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

#### 【0010】

本発明の手段1の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、  
開口を有し、遊技領域を構成する透明な遊技盤（例えば、遊技盤2）と、  
前記開口に対応する位置に設けられ、遊技の進行に対応した画像を表示可能な第1表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

20

前記第1表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第1表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）と、

前記第2表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、  
を備え、

前記第1表示手段と前記第2表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段を前記開口に対応する位置であって前記第1表示手段の表示領域に重畳する第1位置（例えば、重畳位置）と前記遊技盤の後面側で該遊技盤に重畳する第2位置（例えば、待機位置）とに移動可能であり、

前記第2表示手段は、前記第1位置及び前記第2位置において画像を表示可能である（  
例えば、図34及び図35）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段の移動に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【0011】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

40

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が図19に示す特別図柄通常処理の241、S246、S244を実行する部分）と、

前記事前決定手段が前記有利状態に制御する旨を通常確率よりも高い確率で決定する高確率遊技状態に制御されていることを報知する報知手段（例えば、演出制御用CPU120が図30の予告演出決定処理のS533において、サブ側確変フラグとサブ側時短状態フラグとがセットされているときには、副画像表示装置51（サブ液晶）の背景画像として確変状態に対応する背景画像を表示する指令をVDPに出力して確変状態であることを報知する部分）と、

50

所定条件の成立にもとづいて、通常状態から該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別遊技状態に、前記有利状態を経由することなく制御する有利状態制御手段と、  
をさらに備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として前記高確率遊技状態（例えば、高確低ベース状態）に制御し、

前記報知手段は、前記有利状態制御手段により、前記有利状態を経由することなく前記高確率遊技状態に制御されているとき（例えば、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短フラグがセットされていないとき）には、該高確率遊技状態に制御されていることを報知しない（例えば、演出制御用CPU120が図30に示す予告演出決定処理のS533において、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短状態フラグがセッ

10

トされていないときには、副画像表示装置51（サブ液晶）の背景画像として通常状態に対応する背景画像を表示する指令をVDPに出力して確変状態であることを報知しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態制御手段により有利状態を経由することなく高確率遊技状態に制御されていることが報知されないため、高確率遊技状態に制御されていることを遊技者に知覚されることがないので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0012】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1～手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

20

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、保留記憶（例えば、第1保留記憶や第2保留記憶）として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B）と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5H）と、

30

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記所定条件を成立させることを決定する成立決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図19の特別図柄通常処理のS246において、突然確変とするか否かを決定する部分）と、

前記成立決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづく可変表示において前記所定条件の成立が前記成立決定手段により決定されるか否かを判定する特別判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図18の入賞時乱数値判定処理のS223を実行する部分）と、

前記特別判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該特別判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を、通常態様と該通常態様とは異なる態様である特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図27に示す先読み予告設定処理のS756にて先読み予告演出の実行設定を行い当該設定に基づいて先読み予告演出を実行する部分、図34（B）参照）と、

40

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立する可能性を、所定条件が成立する可変表示の開始前に示唆できるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0013】

本発明の手段4の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

50

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域として前記遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）と第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）とを有し、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行うとともに、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

10

前記所定条件の成立のしやすさが、遊技媒体が前記第1始動領域または前記第2始動領域を通過したことに応じて異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図19に示す特別図柄通常処理のS246において、第1特別図柄に対応する場合は、図11（B）に示す突然確変判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて突然確変か否かを判定し、第2特別図柄に対応する場合は、図11（C）に示す突然確変判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて突然確変か否かを判定することで、第1特別図柄の方が第2特別図柄よりも突然確変と判定され易い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件の成立のしやすさが、遊技媒体が第1始動領域と第2始動領域のいずれを通過したかにより異なるので、遊技興趣を向上できる。

20

#### 【0014】

本発明の手段5の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

可変表示によって前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が図19の特別図柄通常処理の241，S246，S244を実行する部分）と、

30

前記所定条件を成立させることを決定する成立決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、図19に示す特別図柄通常処理のS246において、突然確変とするか否かを決定する部分）と、

前記事前決定手段による決定にもとづいて前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、図36にキャラクタ登場演出）を前記第1表示手段（例えば、画像表示装置5）にて実行し、前記成立決定手段による決定にもとづいて前記所定条件が成立することを示唆する示唆演出（例えば、図37にキャラクタ登場演出）を前記第2表示手段（例えば、副画像表示装置51）にて実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図33に示すように、突然確変のときには、キャラクタの画像がサブ液晶に表示される予告パターンYPX（1～4）－1を実行し、これ以外のときには、キャラクタの画像がメイン液晶に表示される予告パターンYPX（1～4）－2を実行する部分）と、

40

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1表示手段または第2表示手段にて実行される示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【0015】

本発明の手段6の遊技機は、請求項1～請求項2、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作制御手段は、前記第2表示手段に画像が表示されているときに、該第2表示手

50

段を前記第1表示手段に対して傾斜させるとともに、該第2表示手段を傾斜させたまま前記第1表示装置の水平方向に動作させる水平動作演出を実行する（例えば、図4に示すように水平動作する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、水平動作演出により演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。尚、水平方向に動作させる水平動作演出とは、鉛直方向に対して水平方向に動作する演出を含むとともに、左右方向に対して水平方向に動作する演出を含む。

【0016】

本発明の手段7の遊技機は、請求項1～請求項2、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記動作制御手段は、前記第2表示手段を所定の待機位置に停止させておくときには、該第2表示手段を前記第1表示手段に対して傾斜させた状態で停止させておく（例えば、図3に示すように待機位置では副画像表示装置51を傾斜させておく）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、待機位置においても第2表示手段の動作に注目させることができる。

【0017】

本発明の手段8の遊技機は、請求項3～請求項4、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2表示手段は、前記動作制御手段により回転させるときに、遊技者に対する画像の表示角度は変化しないように表示する（例えば、図35に示すように演出画像を表示する）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段における表示の視認性を確保しつつ、第2表示手段の動作に注目させることができる。

【0018】

本発明の手段9の遊技機は、請求項3～請求項4、手段1～手段5、手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2表示手段の近傍で動作可能に設けられた可動部材（例えば、可動部材52）をさらに備え、

30

前記動作制御手段は、前記第2表示手段の回転と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出（例えば、予告パターンYP3、YP4等の可動部材52の動作を伴う変動中予告演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連動演出により第2表示手段の動作により注目させることができる。

【0019】

本発明の手段10の遊技機は、請求項5～請求項6、手段1～手段5、手段9のいずれかに記載の技機であって、

前記可動部材（例えば、可動部材52）が複数設けられる

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段が複数の可動部材と連動するので、第2表示手段の動作により注目させることができる。

【0020】

本発明の手段11の遊技機は、請求項5～請求項6、手段1～手段5、手段10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作制御手段は、複数の前記可動部材のいずれを動作させるかに応じて、異なる動作で前記第2表示手段を動作させる（例えば、予告パターンYP3とYP4では可動部材52の動作が異なり、副画像表示装置51の動作も異なる）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0021】

本発明の手段12の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、前記遊技盤上であって、前記第2位置にある前記第2表示手段に重畳する位置に設けられる始動口（例えば、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口）と、

遊技媒体が前記始動口を通過したことにもとづいて、遊技者に遊技価値を付与するかどうかを決定し、その決定結果にもとづいた可変表示を第1表示手段において実行する可変表示手段（例えば、CPU103や演出制御用CPU120）と、

をさらに備え、

前記第2表示手段は、前記第1位置にあるときには前記第1表示手段における可変表示に対応した画像を表示する（例えば、図35に示すような変動中予告演出を実行する）とともに、前記第2位置にあるときには遊技媒体が前記始動口を通過したことに対応する画像を表示する（例えば、図34に示すような先読み予告演出を実行する）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段の位置に応じて異なる演出画像が表示されるので、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0022】

本発明の手段13の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1～手段12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作制御手段は、前記第1表示手段が前記遊技に関連する遊技関連情報を表示している領域に重畳する重畳位置に前記第2表示手段を移動可能であり、

前記第2表示手段は、前記重畳位置に移動したときに、前記遊技関連情報に対応した対応表示を表示する（例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示に対応する表示を副画像表示装置51に表示する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段が重畳位置に移動して遊技関連情報を視認できなくなっても第2表示手段に対応表示が表示されるので遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【0023】

本発明の手段14の遊技機は、請求項1～請求項6、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2表示手段は、前記第1表示手段と異なる表示面積と表示画素密度とを有し、

前記第1表示手段に表示される画像の画像データと前記第2表示手段に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファ（例えば、フレームバッファ領域として機能するVRAM）をさらに備え、

少なくとも前記第1表示手段に表示される第1連携画像の画像データ（例えば、第1連携画像データ）を格納する第1画像バッファ領域（例えば、第1描画領域）と前記第2表示手段に表示される第2連携画像の画像データ（例えば、第2連携画像データ）を格納する第2画像バッファ領域（例えば、第2描画領域）とは、対応する前記第1表示手段と前記第2表示手段の表示面積の比率に対応した領域として前記フレームバッファ内に設定されて、共通の画像を描画可能とされており（例えば、フレームバッファ領域における第1描画領域及び第2描画領域のそれぞれに、同一の解像度となっているスプライト画像を描画する部分）、

各画像バッファ領域に格納されている画像データの画像を、各画像バッファ領域に対応する前記第1表示手段または前記第2表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小して表示する（例えば、第2描画領域にて描画された第2画像データが、横400ピクセル、縦300ピクセルとなっており、この第2画像データを160%拡大（スケールアップ）して横640ピクセル、縦480ピクセルの画像データとして第2表示装置11に表示する）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域では、表示画素密度が擬似的に同一とされているので、共通の画像データを描画するときに、画像を拡大や縮小して描画する必要がないので、制御が複雑化してしまうことを防止できるとともに、各画像バッファ領域に描画された画像データが、各画像バッファ領域に対応する第1表示手段または第2表示手段の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小されて読み出されるため、第1表示手段と第2表示手段として表示画素密度が同一のものを使用する必要がないので、表示画素密度が異なる安価な表示装置を使用できるので、コストを削減することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0024】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】パチンコ遊技機の側面の断面図である。

【図4】副画像表示装置の水平動作を示す図である。

【図5】副画像表示装置を水平動作させるための機構の一例を示す図である。

【図6】副画像表示装置の回転動作を示す図である。

【図7】副画像表示装置の傾斜動作を示す図である。

【図8】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図9】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

20

【図10】(A)は、変動パターンを例示する図であり、(B)は、変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11】大当たり判定テーブル、突然確変判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図13】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図14】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図15】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図18】入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】変動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21】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図26】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図27】先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図28】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図29】最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。

【図30】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】変動中予告パターンの一覧を示す図である。

【図32】変動中予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図33】キャラクタ登場演出の表示対象を示す説明図である。

【図34】具体的な演出動作例を示す図である。

【図35】具体的な演出動作例を示す図である。

【図36】メイン液晶にてキャラクタ登場演出が実行された状態を示す図である。

【図37】サブ液晶にてキャラクタ登場演出が実行された状態を示す図である。

50

【図 3 8】サブ液晶にて右打ち報知表示が実行された状態を示す図である。

【図 3 9】潜伏確変の場合のサブ液晶の表示例を示す図である。

【図 4 0】フレームバッファ領域にて描画した画像データを各表示装置に出力させる状態を示す図である。

【図 4 1】フレームバッファ領域にて描画した画像データを各表示装置に出力させる状態を示す図である。

【図 4 2】フレームバッファ領域にて描画した画像データを各表示装置に出力させる状態を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

10

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。尚、本実施例におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技盤 2 は、透明（あるいは半透明）なプラスチック等の合成樹脂で作られており、遊技盤の裏側を遊技者は視認可能になっている。この実施の形態では、遊技盤 2 の裏側に副画像表示装置 5 1 が設けられる。そして、副画像表示装置 5 1 における表示内容が透明な遊技盤 2 を通して遊技者が視認可能になっている。尚、遊技盤 2 は、全面が透明である必要はなく、副画像表示装置 5 1 に対応する部分のみが透明に構成されていてもよい。

20

【0026】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

30

【0027】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

40

【0028】

第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はともに、例えば方形状に形成されている。尚、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「ー」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0029】

50

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には開口があり、この開口の後方に画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。尚、この実施の形態では、画像表示装置 5 の視認性を確保するために遊技盤 2 に開口を設けているが、開口を設けずに遊技盤 2 の画像表示装置 5 に対応する部分を透明にしてもよい。

10

**【0030】**

一例として、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに对应して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

20

**【0031】**

このように、画像表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。尚、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

30

**【0032】**

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。尚、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

40

**【0033】**

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるような

50

スクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

#### 【0034】

画像表示装置5の下方であって、遊技盤2の背面側には副画像表示装置51が設けられている。副画像表示装置51は、例えば画像表示装置5よりも小型のLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。副画像表示装置51の表示領域では、画像表示装置5における可変表示や始動入賞と関連する各種演出（例えば予告演出）が実行される。この実施の形態では、副画像表示装置51は、図1に示す初期位置（待機位置）から画像表示装置5の前面側に重畳する位置（重畳位置）に動作（水平動作）可能になっている。また、副画像表示装置51は、画像表示装置5に対して表示面を傾斜させる傾斜動作や表示面を前面から視認可能な状態で回転する回転動作が可能になっている。このような構成により、副画像表示装置51の表示領域における演出表示や、副画像表示装置51の動作を伴う予告演出を実行できるようになっている。尚、画像表示装置5をメイン液晶、副画像表示装置51をサブ液晶ともいう。

10

#### 【0035】

遊技盤2の開口の内側には、演出の実行時等に動作する可動部材52が設けられている。この実施の形態では、8個の可動部材52が設けられており、副画像表示装置51が動作するときに、その動作と連動した動作が実行される。可動部材52は、図1に示すように遊技盤2の開口部の内側に収納された状態から、突出する動作が可能になっている。尚、ここでいう「連動」とは、同時に動作することや対応して動作することをいう。対応した動作とは、一方の動作中に他方が動作を停止する互い違いの動作等をいう。

20

#### 【0036】

副画像表示装置51の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせる。この実施の形態では、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の青色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の赤色表示とする。尚、始動入賞記憶表示エリア5Hは、画像表示装置5に設けられていてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hを画像表示装置5に設ける場合、副画像表示装置51が動作して画像表示装置5の前面側に重畳する位置（重畳位置）に来たことにより、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示が視認できなくなった場合には、当該始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示に対応する表示を副画像表示装置51に表示するようにしてもよい。この場合、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示に対応する表示は、始動入賞記憶表示エリア5Hと同様の丸型の表示であってもよいし、保留の数を数字や他のシンボルで表示するものであってもよい。このようにすることで、副画像表示装

30

40

50

置 5 1 を動作したことによって、遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【0037】

尚、画像表示装置 5、及び／または、副画像表示装置 5 1 は、LCD に限定されず有機 EL 等の他の表示装置で構成されてもよい。

【0038】

図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0039】

画像表示装置 5 の下方であって副画像表示装置 5 1 の前面側には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

【0040】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。尚、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0041】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。尚、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

## 【0042】

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

## 【0043】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

10

## 【0044】

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

20

## 【0045】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

30

## 【0046】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

## 【0047】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

40

## 【0048】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよ

50

い。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

#### 【0049】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられて

10

#### 【0050】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

20

#### 【0051】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

#### 【0052】

30

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

#### 【0053】

続いて、副画像表示装置51（サブ液晶）の構造や動作について説明する。図3はパチンコ遊技機1の側面の断面図である。図3に示すように、副画像表示装置51は、画像表示装置5の前面側の下方に設けられる。また、遊技盤2や普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6Bの後方に設けられる。副画像表示装置51は、副画像表示装置51を動作させるための動作装置53を備える。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、この動作装置53を制御することで、副画像表示装置51を動作させる。

40

#### 【0054】

副画像表示装置51は、図3に示す初期位置（待機位置）においては、画像表示装置5に対して表示面が傾いた状態となる。このように初期位置（待機位置）においては、副画像表示装置51を上向きに傾斜させておくことで、遊技者の視線に対して垂直に近くなるため、副画像表示装置51における表示の視認性を向上させることができる。尚、図3に示す初期位置において、前面側からみて副画像表示装置51の一部（上部）が画像表示装

50

置 5 と重畳するようになっているが、初期位置においては重畳しないようにしてもよい。

#### 【0055】

副画像表示装置 5 1 は、待機位置から画像表示装置 5 の前面側に重複する重畳位置に移動する水平動作（上下動作）が可能になっている。このとき、図 4 に示すように、副画像表示装置 5 1 の表示面は傾斜させたまま水平動作するようになっている。

#### 【0056】

図 5 は、副画像表示装置 5 1 を水平動作させるため機構の一例を示す図である。また、副画像表示装置 5 1 の本体は、2 本のアーム 5 4 により支持される。そして、2 本のアーム 5 4 は、それぞれモータやギアから構成される水平駆動手段 5 5 によって副画像表示装置 5 1 の本体を持ち上げる動作が可能のように軸支されている。

10

#### 【0057】

また、副画像表示装置 5 1 の本体は、水平駆動手段 5 5 及びアーム 5 4 の動作によって、図 5（B）に示すような折りたたまれた状態と、図 5（A）に示すような伸びた状態と、に変化可能に構成されている。演出制御用 CPU 120 が、水平駆動手段 5 5 を駆動させ、アーム 5 4 を上下させることによって、このような水平動作を実現する。

#### 【0058】

また、副画像表示装置 5 1 は、表示面を前面から視認可能な状態で回転する回転動作が可能になっている。図 6 に示すように、副画像表示装置 5 1 の表示面の裏側にモータや副画像表示装置 5 1 の本体側に固定されるギア 5 7 と噛合するギア等で構成される回転駆動手段 5 6 が設けられ、モータの回転に応じて副画像表示装置 5 1 を回転させる回転動作が可能になっている。尚、この実施の形態では、副画像表示装置 5 1 が重畳位置にあるときに回転動作するようになっているが、待機位置においても回転動作するようにしてもよい。演出制御用 CPU 120 が、回転駆動手段 5 6 を駆動させることによって、このような回転動作を実現する。

20

#### 【0059】

また、副画像表示装置 5 1 は、画像表示装置 5 に対して表示面を傾斜させる傾斜動作が可能になっている。副画像表示装置 5 1 の表示面の裏側にモータやギア等で構成される傾斜駆動手段 5 8 が設けられる。そして、図 7（A）～（C）に示すように、モータの回転に応じて、副画像表示装置 5 1 を上向き、水平、下向き等に傾斜させる傾斜動作が可能になっている。尚、この実施の形態では、副画像表示装置 5 1 が重畳位置にあるときに傾斜動作するようになっているが、待機位置においても傾斜動作するようにしてもよい。演出制御用 CPU 120 が、傾斜駆動手段 5 8 を駆動させることによって、このような傾斜動作を実現する。

30

#### 【0060】

尚、以上の駆動手段は一例であり、副画像表示装置 5 1 の水平動作、回転動作、及び、傾斜動作が可能であれば、その構造や動作のさせ方は任意である。

#### 【0061】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを開始される。

40

#### 【0062】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」と

50

なる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

#### 【0063】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームが開始される。

10

#### 【0064】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

20

#### 【0065】

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

#### 【0066】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「—」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

30

#### 【0067】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間や 0. 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

#### 【0068】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「1 5」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

40

#### 【0069】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2 9 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放

50

状態)とする上限時間が比較的短い時間(例えば0.1秒など)となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

#### 【0070】

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

10

#### 【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態(短期開放大当たり状態)では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間(大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限)が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間(例えば0.1秒間)となる。尚、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数(例えば「15」)よりも少ない第2ラウンド数(例えば「2」)となるようにしてもよい。

20

#### 【0072】

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

#### 【0073】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間(上限時間)は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数(例えば2回)が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数(例えば15回)に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過(進入)しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

30

40

#### 【0074】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

#### 【0075】

50

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

10

#### 【0076】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。尚、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L, 8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

20

#### 【0077】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

30

#### 【0078】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

#### 【0079】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」などがあり、その他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。

#### 【0080】

40

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当

50

り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

#### 【0081】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。

#### 【0082】

この実施の形態では、先読み予告演出として、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる特別な表示態様に变化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告するメモリ予告（保留表示予告）や予告の対象となる可変表示が実行されるまでの複数回の可変表示渡って画像表示装置5にキャラクタ画像を継続して表示させるとともに、当該キャラクタ画像を用いたストーリーを展開させるキャラクタ表示予告が実行されるようになっている。

#### 【0083】

また、この実施の形態では、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

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

#### 【0086】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確定大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」ともいう）と称される。

#### 【0087】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリー

10

20

30

40

50

チ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

10

**【0088】**

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

20

**【0089】**

確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。尚、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

30

40

**【0090】**

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

50

すくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

#### 【0091】

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

10

#### 【0092】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。尚、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

20

#### 【0093】

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

30

#### 【0094】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときがある。また、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合にも、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときがある。

40

#### 【0095】

確定飾り図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当たり組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当たり種別が「

50

非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当たり種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもある。再抽選落選演出が実行されることもある。

#### 【0096】

通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、大当たり遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当たり中昇格演出が実行されてもよい。尚、大当たり中昇格演出と同様の報知演出が、大当たり遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

#### 【0097】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

#### 【0098】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0099】

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

#### 【0100】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

#### 【0101】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための

各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

#### 【0102】

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

10

#### 【0103】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

20

#### 【0104】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

#### 【0105】

図 8 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

30

#### 【0106】

図 8 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

40

#### 【0107】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結

50

果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「突然確変」となる旨の事前決定結果を通知する第4可変表示結果通知コマンドである。

10

#### 【0108】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

20

#### 【0109】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当たり終了指定コマンドである。

30

#### 【0110】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

40

#### 【0111】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことにに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことにに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲ

50

ームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

#### 【0112】

コマンドC1XXHは、始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

#### 【0113】

第1保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。また、第2保留記憶数通知コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。

20

#### 【0114】

この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドを送信する。尚、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

30

#### 【0115】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられともよい。

#### 【0116】

コマンドC4XXHは、始動入賞時の入賞時判定結果の内容を示す入賞時判定結果指定コマンドである。この実施の形態では、後述する入賞時乱数値判定処理（図18参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時にいずれの変動パターンとなるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターンを指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。

40

#### 【0117】

図12は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図19に示すように、この実施の形態では、始動入賞時にいずれの変動パターンになると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時に変動パターンが「ショート非リーチはずれ」となると判定した場合には、EXTデータに「02（H）」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時に「突然確変」となると判定した場合には、EXTデータに「

50

10 (H)」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

#### 【0118】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否か、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに、可変表示結果が「大当たり」に決定されることを指定する値などを設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、入賞時判定結果指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを認識できるとともに、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターン種別を認識できる。

10

#### 【0119】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (ReadOnlyMemory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (RandomAccessMemory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (CentralProcessingUnit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Outputport) 105とを備えて構成される。

#### 【0120】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

#### 【0121】

図9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

#### 【0122】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図13に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

#### 【0123】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「39」の範囲の値をとる。

#### 【0124】

変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり

50

、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

#### 【0125】

図10(A)は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

10

#### 【0126】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ $\alpha$ またはスーパーリーチ $\beta$ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、尚、特別図柄の可変表示結果が突然確変の表示結果になる場合に対応した変動パターンとして、ハズレと同じく、ノーマルリーチ（ハズレ）が用意されている。

20

#### 【0127】

「非リーチ」である場合に対応した変動パターンには、遊技状態が確変状態や時短状態といった時短制御が実行される場合に対応した変動パターンも用意されており、遊技状態に応じて、変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0128】

尚、図10(A)に示す各変動パターンは、複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれるようにしてもよい。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていてもよい。

30

#### 【0129】

変動パターンは、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、例えば可変表示結果ごとに予め用意された変動パターン決定テーブルを参照することにより、図10(A)に示すいずれかの変動パターンに決定される。

#### 【0130】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図10(A)に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

40

#### 【0131】

図10(B)は、ROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。変動パターン判定テーブルは、大当り種別や遊技状態などに応じて、変動パターン判定用の乱数（MR3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。CPU103は、抽出したMR3の（1～9

50

97)の値が変動パターンごとに割り当てられたデータ(判定値)と一致した場合に、変動パターンを、一致した変動パターンの判定値に対応するパターンに決定する。なお、図10(B)に示す例では、変動パターンごとに割り当てられる判定値の割合が示されている。例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「ハズレ」にする旨の判定がなされている場合(図10(B)の「ハズレ(通常時)」フィールド)においては、MR3の値(1~997)に対応する判定値のうちの30%が、変動パターン「ロング(通常時)→非リーチはずれ」に設定され、さらに30%が、変動パターン「ショート(通常時)→非リーチはずれ」に設定されている。つまり、図10(B)に示す例では、変動パターン判定テーブルに設定された各値は、可変表示結果が「通常/確変大当たり」、「突然確変時」、「ハズレ(通常時)」、または「ハズレ(時短時)」である場合に、対応付けられた変動パターンに決定される割合を示している。

10

#### 【0132】

図10(B)に示すように、例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「ハズレ」にする旨の判定がなされている場合(図10(B)の「ハズレ(通常時)」フィールド)においては、複数種類の変動パターンのうち、「ロング(通常時)→非リーチはずれ」または「ショート(通常時)→非リーチはずれ」が判定される割合が高く、「スーパーリーチβはずれ」と判定される割合が最も低い。また、例えば、時短状態において可変表示結果を「ハズレ」にする旨の判定がなされている場合(図10(B)の「ハズレ(時短時)」フィールド)においては、「時短制御中用非リーチはずれ」と判定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このように設定することによって、時短状態においては変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。

20

#### 【0133】

また、可変表示結果を「通常大当たり」または「確変大当たり」にする旨の判定がなされている場合(図10(B)の「通常/確変大当たり」フィールド)においては、「スーパーリーチβ大当たり」と判定される割合が最も高く、「ノーマルリーチ大当たり」と判定される割合が最も低くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、「通常/確変大当たり」フィールドにおいては、変動パターンのうちスーパーリーチβの変動パターンが選択されやすい。また、図10(B)に示す例では、ノーマルリーチを伴う変動パターン(ノーマルはずれ、ノーマル大当たり)は、スーパーリーチを伴う変動パターン(スーパーリーチαはずれ、スーパーリーチβはずれ、スーパーリーチα大当たり、スーパーリーチβ大当たり)よりも、可変表示結果が「ハズレ」のみに選択されやすい。逆に、スーパーリーチを伴う変動パターン(スーパーリーチαはずれ、スーパーリーチβはずれ、スーパーリーチα大当たり、スーパーリーチβ大当たり)は、ノーマルリーチを伴う変動パターン(ノーマルはずれ、ノーマル大当たり)よりも、可変表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」のときに選択されやすい。従って、この実施の形態では、ノーマルリーチを伴う変動パターンよりもスーパーリーチを伴う変動パターンの方が、可変表示結果が大当たりとなる期待度が高い。

30

#### 【0134】

また、図10(B)に示す例では、「突然確変」にする旨の判定がなされている場合(図10(B)の「突然確変」フィールド)においては、変動パターンは一義的に「ノーマルリーチはずれ」と判定される。

40

#### 【0135】

図11(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態(確変状態でない低確状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図11(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図11(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図11(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

50

## 【0136】

図11(B), (C)は、突然確変判定テーブルを示す説明図である。突然確変判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される突然確変判定値が設定されているテーブルである。突然確変判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる突然確変判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる突然確変判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。突然確変判定テーブル(第1特別図柄用)には、図11(B)に記載されている各数値が設定され、突然確変判定テーブル(第2特別図柄用)には、図11(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図11(B), (C)に記載されている数値が突然確変判定値である。

10

## 【0137】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(MR1)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図11(A)に示すいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する通常大当たり、確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図11(B), (C)に示すいずれかの突然確変判定値に一致すると、突然確変にすることに決定する。なお、図11(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図11(B), (C)に示す「確率」は、突然確変になる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、突然確変にするか否か決定するということは、大当たり遊技状態となり易い(大当たり図柄が表示され易い)ことで遊技者にとって有利な確変状態(高確低ベース状態)に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を、突然確変に対応するノーマルリーチはずれの図柄にするか否か決定するということでもある。

20

## 【0138】

尚、本例では、突然確変にすることに決定する乱数として、大当たり判定用乱数(MR1)を用いた形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当たり判定用乱数(MR1)とは異なる、突然確変判定用の専用の乱数を用いるようにしても

30

## 【0139】

ここで「突然確変」とは、「確変大当たり」や「通常大当たり」とは異なり、大入賞口の開放制御が実行されることなく確変状態に移行するものである。すなわち、「突然確変」となった場合には、一般的な大当たりや小当たりにおいて実行される大入賞口が複数回開放されるラウンド制御が実行されることなく確変状態に移行される。そして、移行した確変状態は、次の大当たりが発生するまで維持されるが、「確変大当たり」後の確変状態とは異なり、時短状態には移行しないために、遊技者からは、通常状態である低確低ベース状態と区別がつかない高確低ベース状態となるので、確変状態であるのか否かが遊技者からは不明ないわゆる潜伏状態となる。

40

## 【0140】

なお、この実施の形態では、図11(B), (C)に示すように、突然確変判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で突然確変と決定されるのに対して、突然確変判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には450分の1の割合で突然確変と決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変と決定される割合が高い。

## 【0141】

また、本例では、「突然確変」に割り当てられている突然確変判定値が、大当たり判定値

50

と重複しないように設定されているので、大当たりと突然確変とが同時に決定されることはないが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、突然確変と通常大当たりとが同時に決定された場合には、確変大当たりとする等のようにしても良い。

#### 【0142】

図11(D)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル131aを示す説明図である。この大当たり種別判定テーブル131aは、大当たり種別を決定する場合に使用される判定テーブルである。本例の大当たり種別判定テーブル131aは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)にもとづいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

#### 【0143】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される（高確高ベース状態））。そして、確変状態に移行した後、次の大当たりが発生するまで確変状態が維持される。

#### 【0144】

また、「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当たりである。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、100回）終了するまで時短状態が維持される。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当たりが発生した場合にも、時短状態が終了する。

20

#### 【0145】

大当たり種別判定テーブル131aには、MR2の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU103は、MR2の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

#### 【0146】

RAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図13に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図13に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

30

#### 【0147】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

#### 【0148】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されてい

50

ない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるかなどを判定可能にする保留情報となる。

10

**【0149】**

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

**【0150】**

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

**【0151】**

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

**【0152】**

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

**【0153】**

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

**【0154】**

例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR5を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

50

## 【0155】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【0156】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

10

## 【0157】

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

## 【0158】

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

20

## 【0159】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

30

## 【0160】

演出制御基板12には、画像表示装置5や副画像表示装置51に対して映像信号を伝送するための配線や、副画像表示装置51や可動部材52を動作させるための情報信号を伝送するための配線、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

40

## 【0161】

副画像表示装置51は、ソレノイドやモータやアクチュエータといった駆動手段を備える。演出制御用CPU120は、副画像表示装置51動作用の演出制御データに基づいて、駆動手段の動作を制御することで、副画像表示装置51に所定の演出動作を実行させる。可動部材52は、ソレノイドやモータやアクチュエータといった駆動手段を備える。演出制御用CPU120は、可動部材52動作用の演出制御データに基づいて、駆動手段の動作を制御することで、可動部材52に所定の演出動作を実行させる。

## 【0162】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために

50

用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

#### 【0163】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

#### 【0164】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、副画像表示装置51やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていけばよい。

#### 【0165】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

#### 【0166】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていけばよい。その他にも、演出制御パターンには、副画像表示装置51や可動部材52における動作制御の内容等を指定する動作制御データなどが含まれる。

#### 【0167】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図14に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

#### 【0168】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0169】

演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0170】

演出制御カウンタ設定部 193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【0171】

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0172】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

#### 【0173】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 15 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 15 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（S11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（S13）。

#### 【0174】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1～MR5 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（S14）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

#### 【0175】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（S16）。CPU 103 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 20 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示

や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

#### 【0176】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる (S17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テ

10

#### 【0177】

図 16 は、特別図柄プロセス処理として、図 15 に示す S15 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (S101)。図 17 は、始動入賞判定処理として、図 16 の S101 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0178】

図 17 に示す始動入賞判定処理において、CPU 103 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであるか否かを判定する (S201)。このとき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであれば (S201; Yes)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (S202)。CPU 103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。S202 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (S203)。

20

#### 【0179】

S201 にて第 1 始動口スイッチ 22 A がオフであるときや (S201; No)、S202 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (S202; Yes)、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであるか否かを判定する (S204)。このとき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであれば (S204; Yes)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (S205)。CPU 103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。S205 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S205; No)、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (S206)。

30

40

#### 【0180】

S203、S206 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (S207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過

50

(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(S208)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0181】

S208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(S209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(S210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。

10

#### 【0182】

特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を決定するために用いられる。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを決定するために用いられる。CPU103は、S209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

20

#### 【0183】

S210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(S211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0184】

S211の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(S212)。図18は、S212の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時乱数値判定処理では、CPU103は、まず、S212で抽出した大当たり判定用乱数(MR1)と図11(A)の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S220)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや突然確変とするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時乱数値判定処理を実行することによって、あらかじめいづれの変動パターンとなるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターンを予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御基板12によって大当たりやスーパーリーチや突然確変となることを予告する先読み予告演出が実行可能となる。

40

#### 【0185】

大当たり判定用乱数(MR1)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(S220のN

50

）、CPU103は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（S221）。確変フラグがセットされていれば、CPU103は、S210で抽出した大当たり判定用乱数（MR1）と図11（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S222）。なお、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に突然確変となった場合には通常状態から確変状態に変化する）場合がある。そのため、始動入賞時にS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。

10

#### 【0186】

大当たり判定用乱数（MR1）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（S222のN）、CPU103は、S210で抽出した大当たり判定用乱数（MR1）と図11（B）、（C）に示す突然確変判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S223）。この場合、CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞があった場合には、図11（B）に示す突然確変判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている突然確変判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口への始動入賞があった場合には、図11（C）に示す突然確変判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている突然確変判定値と一致するか否かを判定する。

20

#### 【0187】

大当たり判定用乱数（MR1）が突然確変判定値とも一致しなければ（S223のN）、CPU103は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（S224）。この実施の形態では、CPU103は、S224において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS224で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にS224で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。

30

#### 【0188】

そして、CPU103は、S224の判定結果に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する（S225）。具体的には、CPU103は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には、図10（B）に示す変動パターン判定テーブルの「ハズレ（時短時）」フィールドを選択する。また、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、図10（B）に示す変動パターン判定テーブルの「ハズレ（通常時）」フィールドを選択する。尚、本実施例では、保留記憶の個数に対応して「ハズレ（時短時）」及び「ハズレ（通常時）」のフィールドが用意されている。

40

#### 【0189】

大当たり判定用乱数（MR1）が突然確変判定値と一致した場合には（S223のY）、CPU103は、図10（B）に示す変動パターン判定テーブルの「突然確変」フィールドを選択する。（S226）。

#### 【0190】

S220またはS222で大当たり判定用乱数（MR1）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU103は、変動パターン判定テーブルの「通常／確変大当たり」フィールドを選択する（S228）。

#### 【0191】

次いで、CPU103は、S225、S226、S228で設定した変動パターン判定

50

テーブルのフィールドと、S 1 2 1 6, S 1 2 2 7で抽出した変動パターン判定用乱数 (MR 3) とを用いて、変動パターンを判定する (S 2 2 9)。

#### 【0 1 9 2】

そして、C P U 1 0 3は、判定した変動パターンを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う (S 2 3 0)。具体的には、C P U 1 0 3は、S 2 2 9でいずれの変動パターンになると判定したかに応じて、図 1 2に示すような「0 1 (H)」～「1 0 (H)」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドの E X T データに設定する処理を行う。

#### 【0 1 9 3】

例えば、第 1 始動入賞口への始動入賞があった場合には、S 2 2 9で「ショート非リーチはずれ」の変動パターンになると判定した場合には、MODE データ「C 4 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの E X T データに「0 2 (H)」を設定する処理を行う。また、S 2 2 9で「スーパーリーチβ大当り」の変動パターン種別になると判定した場合には、MODE データ「C 4 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの E X T データに「0 9 (H)」を設定する処理を行う。また、S 2 2 6で、「突然確変」による「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン種別になると判定した場合には、MODE データ「C 4 (H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドの E X T データに「1 0 (H)」を設定する処理を行う。

#### 【0 1 9 4】

図 1 7に戻り、例えばROM 1 0 1における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (S 2 1 3)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 5 に示す S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【0 1 9 5】

S 2 1 3 の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する (S 2 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば (S 2 1 4 ; 「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (S 2 1 5)、S 2 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには (S 2 1 4 ; 「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (S 2 1 6)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

#### 【0 1 9 6】

この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理 (図 1 6 の S 1 1 0、図 1 9) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理 (図 1 6 の S 1 1 1) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると決定される乱数値 MR 1 であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

#### 【0 1 9 7】

図 1 7 に示す始動入賞判定処理では、S 2 1 1 の処理を実行した後、S 2 1 3 の処理

10

20

30

40

50

を実行する。これらの処理が実行されてから、図15に示すS17のコマンド制御処理を実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込内に一括して送信される。尚、1タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にS17のコマンド制御処理により1つつコマンドが順次送信されてもよい。

#### 【0198】

図16のS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0199】

S110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0200】

S111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを図10（A）に示す複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

#### 【0201】

S110の特別図柄通常処理やS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

#### 【0202】

S112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、S112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、S112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチ

ンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

#### 【0203】

S113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

#### 【0204】

S114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基つき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

#### 【0205】

S115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基ついて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

30

#### 【0206】

S116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

#### 【0207】

S117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

40

#### 【0208】

図19は、特別図柄通常処理として、図16のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（S231）。第2特図保留記

50

憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0209】

S231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(S231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(S232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【0210】

S232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(S233)。また、S233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(S234)。

【0211】

20

S231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(S231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(S235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、S235の処理は、S231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0212】

30

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0213】

S235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(S235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(S236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【0214】

S236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(S237)。また、S237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算す

50

るように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（S 2 3 8）。

#### 【0 2 1 5】

S 2 3 4, S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（S 2 3 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを使用テーブルにセットする。また、CPU 1 0 3は、図1 7（A）に示すS 4 0 2の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データを、「大当たり」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（S 2 4 0）。

10

#### 【0 2 1 6】

S 2 3 9では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、S 2 4 0の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aや第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR 1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aや第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR 1に対応する特図表示結果を決定する。

20

#### 【0 2 1 7】

S 2 4 0にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（S 2 4 1）。そして、「大当たり」であると判定された場合には（S 2 4 1 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（S 2 4 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（S 2 4 3）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データを、「非確変」、「確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（S 2 4 4）。

30

#### 【0 2 1 8】

S 2 4 4の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（S 2 4 5）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とすればよい。

40

#### 【0 2 1 9】

S 2 4 1にて「大当たり」ではないと判定された場合には（S 2 4 1 ; N o）、その特図表示結果が「突然確変」であるか否かを判定する（S 2 4 6）。ここで、CPU 1 0 3は、突然確変判定テーブル（図1 1（B）、（C）参照）を使用して突然確変の判定の処理

50

を行う。すなわち、CPU103は、大当り判定用乱数(MR1)の値が図11(B)、(C)に示すいずれかの突然確変判定値に一致すると、突然確変とすることに決定する。この場合、CPU103は、第1特別図柄に対応する場合は、図11(B)に示す突然確変判定テーブル(第1特別図柄用)を用いて突然確変とするか否かを判定する。また、第2特別図柄に対応する場合は、図11(C)に示す突然確変判定テーブル(第2特別図柄用)を用いて突然確変とするか否かを判定する。そして、「突然確変」とであると判定されたときには(S246; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた突然確変フラグをオン状態にセットする(S247)。

#### 【0220】

S246にて「突然確変」ではないと判定された場合や(S246; No)、S245, S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(S248)。一例として、S241にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、S244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、突然確変フラグがセットされている場合には、突然確変図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。尚、本実施の形態では、突然確変図柄を「1」とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら突然確変図柄を、突然確変フラグがセットされている場合の変動パターンであるノーマルリーチはずれの変動パターンが、突然確変フラグがセットされていないときに決定されるとき停止図柄であるはずれ図柄「ー」と同一とすることで、これら特別図柄の停止図柄から、突然確変であるかはずれであるかを遊技者が判別できないようにしても良い。

#### 【0221】

S248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(S249)、特別図柄通常処理を終了する。S235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(S235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(S250)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0222】

図20は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(S111)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否か確認する(S91)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、変動パターン判定テーブルの「通常/確変大当り」フィールドを選択し(S92)。そして、S101に移行する。

#### 【0223】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU103は、突然確変フラグがセットされているか否かを確認する(S93)。突然確変フラグがセットされている場合には、CPU103は、変動パターン判定テーブルの「突然確変」フィールドを選択する(S94)。そして、S101に移行する。

#### 【0224】

突然確変フラグもセットされていない場合には、CPU103は、時短状態であること

を示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（S 9 7）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当たり、確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（S 9 7のY）、CPU 1 0 3は、変動パターン判定テーブルの「ハズレ（時短時）」フィールドを選択する（S 9 8）。そして、S 1 0 1に移行する。

**【0 2 2 5】**

時短フラグがセットされていなければ（S 9 7のN）、CPU 1 0 3は、変動パターン判定テーブルの「ハズレ（通常時）」フィールドを選択する（S 9 9）。そして、S 1 0 1に移行する。

**【0 2 2 6】**

次いで、CPU 1 0 3は、乱数バッファ領域（第1特図保留記憶部1 5 1 Aまたは第2特図保留記憶部1 5 1 B）からMR 3（変動パターン判定用乱数）を読み出し（S 1 0 1）、S 9 2、S 9 4、S 9 8またはS 9 9のいずれかの処理で選択した変動パターン判定テーブルのフィールドを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（S 1 0 2）。

**【0 2 2 7】**

次いで、CPU 1 0 3は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御基板1 2に送信するための制御（送信設定）を行う（S 1 0 3）。また、CPU 1 0 3は、特別図柄ポインタが示す図柄変動指定コマンドを、演出制御基板1 2に送信するための制御（送信設定）を行う（S 1 0 4）。

**【0 2 2 8】**

また、特別図柄の変動を開始する（S 1 0 5）。例えば、S 3 3の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM 1 0 2に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（S 1 0 6）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（S 1 1 2）に対応した値に更新する（S 1 0 7）。

**【0 2 2 9】**

図2 1は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（S 1 1 3）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4 Aまたは第2特別図柄表示装置4 Bに停止図柄を導出表示する制御を行う（S 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示装置4 Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示装置4 Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板1 2に図柄確定指定コマンドを送信するための制御（送信設定）を行う（S 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、S 1 4 0に移行する（S 1 3 3）。

**【0 2 3 0】**

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 1 0 3は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（S 1 3 4）、演出制御基板1 2に大当たり開始指定コマンドを送信するための制御（送信設定）を行う（S 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たりのいずれであるかは、RAM 1 0 2に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

**【0 2 3 1】**

また、CPU 1 0 3は、演出制御基板1 2に通常状態指定コマンドを送信するための制

10

20

30

40

50

御（送信設定）を行う（S 1 3 6）。

【0 2 3 2】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（S 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、1 5 回）をセットする（S 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新する（S 1 3 9）。

【0 2 3 3】

S 1 4 0 では、C P U 1 0 3 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされている場合には、S 1 4 7 に移行する。確変フラグがセットされていないければ、C P U 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（S 1 4 1）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとまなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－1 する（S 1 4 2）。

【0 2 3 4】

次いで、C P U 1 0 3 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 になった場合には（S 1 4 4）、時短フラグをリセットする（S 1 4 5）。また、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して通常状態指定コマンドを送信するための制御（送信設定）を行う（S 1 4 6）。

【0 2 3 5】

次いで、C P U 1 0 3 は、突然確変フラグがセットされているか否かを確認する（S 1 4 7）。突然確変フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされている突然確変フラグをリセットした後（S 1 4 8）、既に確変フラグがセットされているか否かを判定する（S 1 4 9）。既に確変フラグがセットされているときには（S 1 4 9 の Y）、S 1 5 2 へ移行し、確変フラグがセットされていないときには（S 1 4 9 の N）、S 1 5 0 へ移行して、確変フラグをセットするとともに、演出制御基板 1 2 に確変状態指定コマンドを送信する制御（送信設定）を行った後、S 1 5 2 へ移行する。また、突然確変フラグもセットされていないければ（S 1 4 7 の N）、C P U 1 0 3 は、S 1 5 2 へ移行する。

【0 2 3 6】

S 1 5 2 では、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新する。

【0 2 3 7】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 2 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 2 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（S 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（S 7 2 ; N o）、S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0 2 3 8】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望

10

20

30

40

50

ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

#### 【0239】

S72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(S72; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(S73)、コマンド解析処理を実行する(S74)。S74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

#### 【0240】

S74にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(S75)。S75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

#### 【0241】

S75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(S76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、S72の処理に戻る。

#### 【0242】

図23～図24は、コマンド解析処理(S74)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

30

#### 【0243】

コマンド受信バッファは、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。尚、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。

40

#### 【0244】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(S611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(S612)。尚、読み出したら読出ポイン

50

タの値を+2しておく（S613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

#### 【0245】

受信した演出制御コマンドが変動パターン指定コマンドであれば（S621）、演出制御用CPU120は、その変動パターン指定コマンドを、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に格納する（S622）。そして、変動パターン指定コマンド受信フラグをセットする（S623）。

#### 【0246】

受信した演出制御コマンドが可変結果通知コマンドであれば（S625）、演出制御用CPU120は、受信した可変結果通知コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果通知コマンド格納領域に格納する（S626）。

10

#### 【0247】

受信した演出制御コマンドが図柄確定通知コマンドであれば（S627）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンド受信フラグをセットする（S628）。

#### 【0248】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数通知コマンドであれば（S651）、演出制御用CPU120は、その第1保留記憶数通知コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数として第1保留記憶数保存領域に格納する（S652）。

#### 【0249】

20

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数通知コマンドであれば（S654）、演出制御用CPU120は、その第2保留記憶数通知コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数として第2保留記憶数保存領域に格納する（S655）。

#### 【0250】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（S661）、演出制御用CPU120は、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXT値を入賞時判定結果記憶バッファ（図25参照）において合算保留記憶数に対応付けられた領域に保存する（S662）。このようにすることで、各保留記憶の入賞時判定結果の内容をEXT値に基づいて特定できるようになっている。尚、本実施例では、各保留記憶の変動カテゴリをEXT値に基づいて特定できるようになっている。

30

#### 【0251】

尚、この実施の形態では、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と第2保留記憶数の保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。第1保留記憶数は、第1保留記憶数通知コマンドを受信した後に、S652において更新され、第2保留記憶数は、第2保留記憶数通知コマンドを受信した後に、S655において更新されるため、合算保留記憶数も同じタイミングで更新される。また、入賞時判定結果指定コマンドは、始動入賞判定処理において保留記憶数通知コマンドを送信した後に送信される。そのため、演出制御基板12は、合算保留記憶数を更新した後に、入賞時判定結果指定コマンドを受信する。尚、演出制御用CPU120は、S665の処理で、例えば、入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータを入賞時判定結果バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた保存領域にセットする。入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）で、入賞時判定結果が特定されるからである（図12参照）。また、入賞時判定結果バッファにセットされたデータは、後述する可変表示開始設定処理（S171の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除される。

40

#### 【0252】

図25は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例である。図25に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた8個の保存領域が確保されている。これら8個の保存領域には、入賞時判定結果指定コマンドのEXT値を格納するEXT領域と、後述する先読

50

み予告設定処理にて決定される保留表示の表示態様に対応した値（本実施例では、「0」～「4」）が格納される表示態様フラグとが設定されている。この表示態様フラグに格納される値に応じて保留記憶表示の表示態様が決定される。

#### 【0253】

尚、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、いずれの入賞時判定結果であるかを区別するために、第1始動入賞口への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第1入賞時判定結果記憶バッファと、第2始動入賞口への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第2入賞時判定結果記憶バッファとを用意するようにしてもよい。この場合には、第1入賞時判定結果記憶バッファには、第1保留記憶数の記憶可能数（この例では4）に対応した保存領域が確保されてい  
10  
れば良く、また、第2入賞時判定結果記憶バッファには、第2保留記憶数の記憶可能数（この例では4）に対応した保存領域が確保されていれば良い。また、この場合には、第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータが記憶される。尚、入賞時判定結果記憶バッファ（第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファ）は、演出制御基板12が備えるRAMに形成されれば良い。

#### 【0254】

また、受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（S663）。そして、S611に移行する。例えば、その他のコマンドとして受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであればサブ側確変フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであればサブ側時短フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば、セットされているサブ側確変フラグとサブ側時短フラグ（  
20  
いずれか一方の場合もある）をリセット（クリア）する。

#### 【0255】

図26は、演出制御プロセス処理として、図22のS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、先読み予告演出を実行するか否かを決定する処理等が含まれる先読み予告設定処理を実行する。

#### 【0256】

図27は、図26のS161にて実行される先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図27に示す先読み予告決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、新たな始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）を受信したか否かを判定する（S751）。始動口入賞指定コマンドを新たに受信していなければ（S751；No）、そのまま先読み予告設定処理を終了する。  
30

#### 【0257】

新たな始動口入賞指定コマンドを受信していれば（S751；Yes）、現在予告演出を実行中であるか否かを判定する（S752）。S752では、先読み予告演出の実行を開始するときに後述するS756等でオン状態にセットされる先読み予告実行中フラグがオン状態であるかを判定すること等により、現在先読み予告演出を実行中であるか否かを判定すればよい。また、この実施の形態では、先読み予告演出及び変動中予告演出が副画像表示装置51において実行されるようになっている。従って、S752では変動中予告実行中フラグがオン状態であるかを判定すること等により、変動中予告演出が実行中であるか否かも判定する。  
40

#### 【0258】

現在予告演出を実行中であれば（S752；Yes）、先読み予告設定処理を終了する。この実施の形態では、先読み予告演出が既に実行中である場合には新たな先読み予告演出を実行しないようになっている。尚、先読み予告演出が実行中である場合に新たな先読み予告演出を実行するようにしてもよい。また、変動中予告演出が実行中である場合であ  
50

っても、先読み予告演出と演出内容や演出装置が重複しない場合には、同時に実行可能であってもよい。

#### 【0259】

現在予告演出を実行中でなければ（S752；No）、先読み予告演出の実行を制限する先読み予告制限中であるか否かを判定する（S753）。この実施の形態では、高ベース状態であるときや今回の入賞より前の入賞に対応した保留データに大当たりやリーチとなるものが含まれている場合には先読み予告制限中であると判定する。このようにすることで、先読み予告演出の実行時間を確保出来なくなることや、先読み予告演出の対象となる可変表示より前に大当たりやリーチとなって演出対象が不明確になることを防止できる。その他、先読み予告演出を実行するのにふさわしくない場合に、先読み予告制限中であると判定するようにしてもよい。先読み予告制限中であれば（S753；Yes）、先読み予告設定処理を終了する。

10

#### 【0260】

先読み予告制限中でなければ（S753；No）、先読み予告演出を実行するか否かを決定する（S754）。一例として、S754の処理では、先読み予告演出の実行の有無を決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、各保留記憶の入賞時判定結果の内容をEXT値に基づいて特定される変動カテゴリなどに応じて、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合に対応する「実行あり」の決定結果に、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無を決定すればよい。

20

#### 【0261】

S754の処理では、例えば図28に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無が決定されればよい。図28に示す決定割合の設定例では、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無の決定割合を異ならせている。図28に示すように、変動カテゴリが「スーパーリーチ共通」や「突然確変」である場合には、「非リーチ共通」や「ノーマルリーチハズレ」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合（「実行あり」に決定される割合）が高くなっており、変動カテゴリが「大当たり」である場合には、「スーパーリーチ共通」や「突然確変」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合が高くなっている。このような設定により、保留記憶表示の表示態様が特別態様となったことによって、可変表示結果やスーパーリーチの有無を示唆することができる。尚、図28における決定割合では、「非リーチ共通」や「ノーマルリーチハズレ」である場合には先読み予告演出が実行されないようになっているが、所定の割合（例えば「スーパーリーチ共通」である場合よりも低い割合）で実行するようにしてもよい。

30

#### 【0262】

続いて、S754の処理において先読み予告演出を実行する「実行あり」に決定されたか否かを判定する（S755）。「実行なし」に決定された場合には（S755；No）、先読み予告設定処理を終了する。「実行あり」に決定された場合には（S755；Yes）、先読み予告演出を実行を開始するための各種設定を実行し（S756）、先読み予告演出設定処理を終了する。尚、S756の処理において前述した入賞時判定結果記憶バッファ（図24（A）参照）の表示態様フラグに特別態様に対応した値が格納される。S756では、まず先読み予告演出が実行中であることを示す先読み予告実行中フラグをオン状態にセットする。そして、演出制御用CPU120は、先読み予告演出用の予告演出制御パターンを読み出してその予告演出制御パターンに基づいて先読み予告演出を開始する。この実施の形態では、副画像表示装置51において、先読み予告演出が実行されるようになっている。

40

50

## 【0263】

更に、本実施例では、S756の処理において、演出制御用CPU120は、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する。この実施の形態では、保留表示の表示態様として、表示態様フラグが「0」に対応した通常態様の保留表示（「○」）と、表示態様フラグが「1」～「4」に対応した特別態様の保留表示とが設けられている。例えば、表示態様フラグが「1」に対応した保留表示は、「○」の中に「×」の表示態様（第1特別態様）であり、表示態様フラグが「2」に対応した保留表示は、「○」の中に「×」が2つ重なった表示態様（第2特別態様）であり、表示態様フラグが「3」に対応した保留表示は、「◇」の表示態様（第3特別態様）であり、表示態様フラグが「4」に対応した保留表示は、「☆」の表示態様（第4特別態様）となっている。

10

## 【0264】

ただし、通常態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、通常態様から第1特別態様、第2特別態様、第3特別態様、または第4特別態様に変化して表示される。従って、S756の処理では、最終的な表示態様は、第1特別態様、第2特別態様、第3特別態様、または第4特別態様のいずれかに決定される。以下、第1特別態様、第2特別態様、第3特別態様、または第4特別態様とを特別態様と総称することがある。

## 【0265】

図29は、最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。S756の処理において、演出制御用CPU120は、図29に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか（以下、最終表示態様ともいう）を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ（ノーマルリーチ以外）」であることが示されている場合（入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果3指定、入賞時判定結果5指定～入賞時判定結果6指定に相当）には、演出制御用CPU120は、80%の割合で最終表示態様を第1特別態様（表示態様フラグ「1」）に決定し、20%の割合で最終表示態様を第2特別態様（表示態様フラグ「2」）に決定する。

20

## 【0266】

また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ（ノーマルリーチ）」であることが示されている場合（入賞時判定結果4指定に相当）には、演出制御用CPU120は、8%の割合で最終表示態様を第3特別態様（表示態様フラグ「3」）に決定し、2%の割合で最終表示態様を第4特別態様（表示態様フラグ「4」）に決定する。

30

## 【0267】

また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」であることが示されている場合（入賞時判定結果7指定～入賞時判定結果9指定に相当）には、演出制御用CPU120は、80%の割合で最終表示態様を第2特別態様（表示態様フラグ「2」）に決定し、20%の割合で最終表示態様を第1特別態様（表示態様フラグ「1」）に決定する。

40

## 【0268】

また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「突然確変」であることが示されている場合（入賞時判定結果10指定に相当）には、演出制御用CPU120は、20%の割合で最終表示態様を第3特別態様（表示態様フラグ「3」）に決定し、80%の割合で最終表示態様を第4特別態様（表示態様フラグ「4」）に決定する。

## 【0269】

図29に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合（入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果6指定に相当）に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合（入賞時判定結果7指定～入賞時判定結果9指定に相当）の方が、第2特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が

50

設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第2特別態様で表示されたときには、第1特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。従って、第1特別態様よりも第2特別態様で表示された方が大当たりとなる期待度を高くすることができ、先読み予告演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。

#### 【0270】

また、本例の最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「突然確変」である場合（入賞時判定結果10指定に相当）には、大当たりとなる場合とは異なり第3特別態様、第4特別態様が決定されることより、保留表示が第3特別態様、第4特別態様にて表示されるときには、「突然確変」となるのではないかとの期待感を遊技者に与えることができ、先読み予告演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて更に着目させることができる。尚、これら第3特別態様、第4特別態様が決定されるのは、表示結果が「突然確変」である場合だけではなく、図29に示すように、「突然確変」に決定されたときに一義的に決定される「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンが判定されたときに（入賞時判定結果4指定に相当）も決定される場合があるので、これら保留表示が第3特別態様、第4特別態様にて表示されたとしても、必ずしも「突然確変」となるとは限らないので、遊技の興趣を向上できる。

#### 【0271】

尚、本例においては、図29に示すように、表示結果が「突然確変」であると判定された場合には、第4特別態様が第3特別態様よりも決定されやすい一方、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンが判定されたときには、第3特別態様が第4特別態様よりも決定されやすくなるように設定されていることで、保留表示が第4特別態様にて表示されたときの方が、第3特別態様にて表示された場合よりも「突然確変」である可能性が高くなる。従って、第3特別態様よりも第4特別態様で表示された方が「突然確変」となる期待度を高くすることができ、先読み予告演出が実行されたときに、保留表示が第3特別態様、第4特別態様のどちらの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。

#### 【0272】

なお、図29に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと（「はずれ（ノーマルリーチ以外）」、「はずれ（ノーマルリーチ）」、「通常／確変大当たり」または「突然確変」）に最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第2特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

#### 【0273】

また、この実施の形態では、最終表示態様として第1特別態様～第4特別態様の4種類の表示態様が設けられているが、これに限らず、5種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

#### 【0274】

図34は、先読み予告演出が実行される場合の演出動作例を示している。図34（A）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されているときに、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過すると、主基板11から演出制御基板12に対して入賞時判定結果指定コマンドが送信され、その値が入賞時判定結果記憶バッファに保存される。演出制御基板12では、入賞時判定結果指定コマンドが送信されたことに対応して、図27のS751においてYesと判定され、S754の処理において先読み予告演出を実行するか否かが決定される。ここで先読み予告演出を実行すると決定された場合には、S756において先読み予告演出が開始される。この実施の形態では、図34（B）に示すように、保留記憶の表示態様が前述した特別態様（例えば「☆」）に変化する先読み予告演出が実行される。このような先読み予告演出を実行するこ

10

20

30

40

50

とで、対応する可変表示の可変表示結果が「大当たり」となりやすい（チャンスである）ことを予告することができる。

【0275】

また、この実施の形態では、始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく先読み予告演出を、始動入賞口の近傍（裏側）に設けられた副画像表示装置51において実行するので、遊技者に分かりやすく先読み予告演出を実行できる。また、画像表示装置5における可変表示や演出を邪魔することなく先読み予告演出を実行できる。

【0276】

S161において先読み予告設定処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、S162において、保留記憶表示の表示を更新する保留表示更新処理を実行する。

10

【0277】

S162において保留表示更新処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0278】

S170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【0279】

20

S171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【0280】

S172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

40

【0281】

S173の特図当たり待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当たり待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、演出プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0282】

50

S 1 7 4 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L, 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新する。

10

**【 0 2 8 3 】**

S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L, 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

20

**【 0 2 8 4 】**

図 3 0 は、可変表示開始設定処理として、図 2 6 の S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（S 5 2 2）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（S 5 2 2 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（S 5 2 3）。

30

**【 0 2 8 5 】**

S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（S 5 2 3 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（S 5 2 4）。一例として、S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。尚、S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

40

50

## 【0286】

S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には (S 5 2 3 ; N o ) 、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 5 2 5 ) 。一例として、S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値 (例えば「1」) を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分 (図柄差) を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

## 【0287】

S 5 2 2 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには (S 5 2 2 ; N o ) 、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合であるかを判定する (S 5 2 6 ) 。「突確」であると判定されたときには (S 5 2 6 ; Y e s ) 、例えば、リーチハズレ組合せの最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する (S 5 2 7 ) 。

20

## 【0288】

S 5 2 6 にて「突確」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには (S 5 2 6 ; N o ) 、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 5 2 8 ) 。一例として、S 5 2 8 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

30

## 【0289】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

40

## 【0290】

S 5 2 4 , S 5 2 5 , S 5 2 7 , S 5 2 8 の処理のいずれかを実行した後は、変動中予告演出の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する (S 5 2 9 ) 。一例として、S 5 2 9 の処理では、変動中

50

予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンなどに応じて、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定すればよい。

10

#### 【0291】

図31は、この実施の形態における変動中予告パターンの一覧を示す図である。この実施の形態では、副画像表示装置51を用いた変動中予告演出が実行されるようになっている。図31に示す、予告パターンYP1は、副画像表示装置51（サブ液晶）に予告画像を表示して、サブ液晶を待機位置から重畳位置に水平動作（図4～図5に示す動作）させる変動中予告演出に対応している。予告パターンYP2は、予告パターンYP1の演出動作に加えてサブ液晶を傾斜動作（図7に示す動作）させる変動中予告演出に対応している。予告パターンYP3は、予告パターンYP2の演出動作に加えて、可動部材52をサブ液晶の動作と連動するように第1の態様で動作させる（例えば8つ設けられた可動部材52の一部を動作させる）変動中予告演出に対応している。予告パターンYP4は、予告パ

20

#### 【0292】

このように、この実施の形態では、副画像表示装置51を複数のパターンで動作させる変動中予告演出が実行可能になっている。これにより、副画像表示装置51の表示や動作に遊技者を注目させることができる。また、演出のバリエーションが豊富になり遊技の興趣が向上する。尚、水平動作、傾斜動作、回転動作を任意に組み合わせて動作させるようにしてもよい。また、その動作に可動部材52の動作や副画像表示装置51の表示を連動させてもよい。

30

#### 【0293】

また、可動部材52を動作させる態様は複数設けられており、その態様に応じて副画像表示装置51には異なる動作をするようになっている。これにより、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。さらに、可動部材52を動作させる態様に応じて画像表示装置5における演出内容も異ならせてもよい。

#### 【0294】

図35は、予告パターンYP4に決定された場合の演出動作例を示している。予告パターンYP4に決定された場合には、まず、副画像表示装置51に予告画像が表示され、予告画像が表示された状態で副画像表示装置51が待機位置から重畳位置に水平動作（図4～図5に示す動作）する。その後、図35（A）及び図35（B）に示すように、副画像表示装置51が回転動作するとともに、可動部材52が連動して動作する。尚、回転動作とは、必ずしも1回転する必要はなく、図35（A）及び図35（B）に示すような動作を繰り返すものも含まれる。

40

#### 【0295】

また、図35（A）及び図35（B）に示すように、副画像表示装置51が回転動作するときでも、副画像表示装置51に表示された演出画像の遊技者にその表示角度を変えないように制御される。これにより、副画像表示装置51を動作させた場合でも副画像表示装置51に表示された演出画像の視認性がよくなり、演出の興趣が向上する。

#### 【0296】

尚、図35に示した予告演出の演出動作は、演出制御用CPU120が、後述するS5

50

31でセットされた予告パターンに対応する予告演出制御パターンに基づいて、サブ液晶を制御することによって実行される。

#### 【0297】

S529の処理では、例えば図32に示すような決定割合で、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとが決定される。図32に示す決定割合の設定例では、変動パターンが「非リーチハズレ」、「スーパーリーチはずれ」、「大当たり」、「突然確変」、「ノーマルリーチはずれ」のいずれに対応したものであるかに応じて、変動中予告演出の有無や変動中予告パターンの決定割合を異ならせている。

#### 【0298】

具体的には、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」や「ノーマルリーチはずれ」である場合には、「非リーチハズレ」である場合よりも、変動中予告演出が実行される割合（「予告実行なし」以外に決定される割合）が高くなっており、変動パターンが「大当たり」である場合には、「非リーチハズレ」、「スーパーリーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」である場合よりも、変動中予告演出が実行される割合が高くなっている。このような設定により、変動中予告演出が実行されたことによって、可変表示結果が「大当たり」となることやリーチが実行されることを予告・示唆することができる。

#### 【0299】

また、予告パターンYP3、YP4は、変動パターンが「非リーチハズレ」や「スーパーリーチはずれ」や「ノーマルリーチはずれ」である場合には選択されづらくなっているとともに、変動パターンが「大当たり」や「突然確変」である場合には選択されやすくなっている。特に予告パターンYP4は、変動パターンが「非リーチハズレ」である場合には選択されない。このような設定により、変動中予告演出の演出態様に応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）やリーチとなる可能性（リーチ信頼度）が異なるので、遊技者が予告演出の演出態様に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。図32に示す設定例では、予告パターンYP4の変動中予告演出が実行された場合には、必ずリーチとなるようになっている（リーチ信頼度が100%）。尚、実行された場合に必ず「大当たり」となるような予告パターンを設けてもよい。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」や「ノーマルリーチはずれ」や「大当たり」である場合には、ノーマルリーチの変動パターンかスーパーリーチの変動パターンであるかに応じて、予告パターンの決定割合を異ならせてもよい。この場合、スーパーリーチの変動パターンである場合には決定される一方、ノーマルリーチの変動パターンや、「非リーチハズレ」、「突然確変」である場合には決定されない予告パターンを設けてもよい。このようにすることで、特定の予告パターンとなった場合には、必ずスーパーリーチとなることを予告できる。

#### 【0300】

また、本実施例では、図36及び図37に示すように、予告パターンYP1～4の実行とともに、所定のキャラクタが登場するキャラクタ登場演出が実行されるようになっている。図33に示すように、突然確変のときには、キャラクタの画像がサブ液晶に表示される予告パターンYPX（1～4）-1が実行され（図37参照）、これ以外のときには、キャラクタの画像がメイン液晶に表示される予告パターンYPX（1～4）-2が実行される（図37参照）。このように本実施例では、大当たりとなるか否かの演出（変動表示）はメイン液晶で行って、突然確変であるか否かの示唆はサブ液晶で行うようになっている。そのため突然確変であるか否かの示唆演出が、メイン液晶の演出画像の邪魔にならずに済む。尚、突然確変であるか否かの示唆演出をサブ液晶の動作態様により報知しても良い。

#### 【0301】

また、本実施例では、図38に示すように、遊技者に遊技打法の案内をするための打法案内表示（右打ち報知表示等）がサブ液晶を用いて表示されるようになっている。この打法案内表示は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行されるなどの特定の遊技状態であるときに、遊技打法（例えば「右打ち」）の案内をするものである。遊技者は、この遊技打法の案内表示に従った遊技打法を行

10

20

30

40

50

うことで、特別可変入賞球装置 7 に遊技球が入り易くなる。このように本実施例では、大当たりとなるか否かの演出（変動表示）はメイン液晶で行って、右打ち報知表示等の高ベース状態であるか否か示唆はサブ液晶で行うようになっている。そのため高ベース状態であるか否か示唆演出が、メイン液晶の演出画像の邪魔にならずに済む。尚、高ベース状態であるか否か示唆演出をサブ液晶の動作態様により報知しても良い。

#### 【0302】

尚、本実施例では、突然確変や高ベース状態であるか否かの示唆演出を、サブ液晶を用いて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの示唆演出をメイン液晶を用いて表示しても良いし、メイン液晶とサブ液晶の双方を用いて表示しても良い。

10

#### 【0303】

図 30 に戻り、S 5 2 9 の処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（S 5 3 0）。一例として、S 5 3 0 の処理では、変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L, 8 R から所定の効果音（例えばアラム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

20

#### 【0304】

他の一例として、S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

#### 【0305】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（S 5 3 1）。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、S 5 2 9 における変動中予告演出の予告パターンの決定結果に対応した予告演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。

30

#### 【0306】

S 5 3 1 の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（S 5 3 2）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（S 5 3 3）。このときには、例えば S 5 3 1 にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。当該設定に基づいて可変表示中演出処理（S 1 7 2）において飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

40

#### 【0307】

尚、S 5 3 3 の処理にて V D P 等に指令を出力する際において、サブ側確変フラグとサブ側時短フラグの双方がセットされている場合には、副画像表示装置 5 1（サブ液晶）に表示させる背景画像として、確変状態であることを報知する背景画像（例えば、夜の画像）を表示させる指示を行うとともに（図 3 9 参照）、サブ側時短フラグのみがセットされている場合には、副画像表示装置 5 1（サブ液晶）に表示させる背景画像として、時短状

50

態であることを報知する背景画像（例えば、夕方の画像）を表示させる指示を行う。尚、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短フラグがセットされていない場合には、通常状態の場合と同じ背景画像である昼の背景画像を表示させる指示を行うことで、内部的に確変状態になっている場合（潜伏状態）である場合には、確変状態であることを報知しないようにする。

#### 【0308】

尚、サブ側確変フラグとサブ側時短フラグとは、上記したように、コマンド解析処理において確変状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、通常状態指定コマンドの受信において更新されることにより、主基板11側において確変フラグや時短フラグがセットされているときと同期するように更新される。つまり、サブ側確変フラグがセットされているということは、主基板11側において確変フラグがセットされている高確状態であることを示すとともに、サブ側時短フラグがセットされているということは、主基板11側において時短フラグがセットされている高ベース状態であることを示し、サブ側確変フラグもサブ側時短フラグもセットされていないということは通常状態であることを示し、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短フラグはセットされていないことは潜伏状態であることを示す。

10

#### 【0309】

尚本実施例では、確変状態や時短状態であることを報知する背景画像を、サブ液晶を用いて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの背景画像を、メイン液晶を用いて表示しても良いし、メイン液晶とサブ液晶の双方を用いて表示しても良い。

20

#### 【0310】

その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（S534）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0311】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。

#### 【0312】

例えば、メイン液晶でサブ液晶における演出とは独立して所定の演出を実行するようにしてもよい。この場合においても、メイン液晶で所定の演出が実行される前に、その演出内容を示唆する示唆演出がサブ液晶において実行されることがあるようにしてもよい。この場合も、サブ液晶において表示された演出画像がメイン液晶に移動する演出や、演出画像が表示されたサブ液晶がメイン液晶の前面に移動する演出が実行されるようにしてもよい。そして、いずれの演出が実行されるかに応じて大当り信頼度やリーチ信頼度が異なるようにしてもよい。

30

#### 【0313】

上記実施の形態では、副画像表示装置51（サブ液晶）において、画像表示装置5（メイン液晶）に表示される画像と関連した画像として、予告演出（先読み予告演出、変動中予告演出）の演出画像が表示されるようになっていたが、これ以外にも画像表示装置5に表示される画像と関連した画像が表示されるようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に表示される画像（演出画像や飾り図柄）と同様の画像を副画像表示装置51に表示するようにしてもよい。また、画像表示装置5に表示される画像と対応する画像を、縮小あるいは簡略化等して表示するようにしてもよい。例えば、見た目は異なる画像であっても、同じ変動に対する表示であってもよいし、変動に関連していなくても同じような見た目の表示をするようにしてもよい。

40

#### 【0314】

また、画像表示装置5と副画像表示装置51とを用いて1つの演出画像（キャラクター画像や文字等）を構成するように表示してもよい。

#### 【0315】

また、副画像表示装置51において予告演出以外の演出（例えば画像表示装置5における演出の補助的な表示等）を実行するようにしてもよい。例えば、副画像表示装置51に

50

において、予め定められた特定演出を実行し、画像表示装置 5 において、特定演出の演出内容に対応した特別演出を実行するようにしてもよい。例えば、副画像表示装置 5 1 において演出結果として成功と失敗とがある特定演出を実行し、その特定演出が成功となったときに、画像表示装置 5 において「滑り」や「擬似連」の可変表示演出が実行されたり、スーパーリーチとなるようにしてもよい。この場合は、演出制御基板 1 2 において、変動パターン（可変表示演出を伴うか否かやスーパーリーチとなるか否か）に基づいて特定演出を実行するか否かやその演出結果を決定するようにすればよい。このようすることで、副画像表示装置 5 1 における演出内容に応じて、画像表示装置 5 における演出内容も変化するるので、副画像表示装置 5 1 における演出に遊技者がより注目するようになる。

#### 【0316】

10

また、遊技者のミッションを提示して、そのミッションが達成できた場合には遊技者にとって有利となるような演出（ミッション演出）を実行する場合において、画像表示装置 5 において遊技者にミッションを提示した後に、そのミッションの内容を副画像表示装置 5 1 に継続的に表示しておくようにしてもよい。このようにすることで、遊技者がミッションの内容を把握しやすくなる。

#### 【0317】

また、副画像表示装置 5 1 において画像表示装置 5 における演出の説明を表示するようにしてもよい。例えば、画像表示装置 5 において実行されているリーチ演出や予告演出の信頼度や擬似連変動の回数を副画像表示装置 5 1 に表示するようにしてもよい。

#### 【0318】

20

また、副画像表示装置 5 1 において低ベース状態における普通図柄表示器 2 0 の表示結果を予告示唆するような演出（例えばルーレットの演出など）を実行してもよい。また、副画像表示装置 5 1 において低ベース状態において普図当たりとなって開放した第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した場合に、当該入賞に基づく可変表示に対応した演出を実行するようにしてもよい。例えば、低ベース状態において、第 2 始動入賞口に複数の遊技球が入賞した場合、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されるので、第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した可変表示が複数回連続して実行されることになる。この場合、第 2 特図に対応した保留が消化されるまで、特別な演出モードに移行するようにして、その特別な演出モードに対応した演出を副画像表示装置 5 1 において実行するようにしてもよい。

30

#### 【0319】

また、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作させる演出を実行する場合に、副画像表示装置 5 1 において操作を促す演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0320】

また、上記実施の形態では、予告演出（変動中予告演出）が実行されるとき副画像表示装置 5 1 が動作するようになっているが、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示や各種の演出が実行されているときに、動作（物理的な動作及び画像表示の演出動作を含む）するようにしてもよい（動作タイミングは任意であってよい）。例えば、画像表示装置 5 において可変表示が実行されているときに、リーチ演出が実行される前に、リーチとなることや大当たりとなることの予告演出を副画像表示装置 5 1 により実行するようにしてもよいし、リーチ演出が実行されてから大当たりとなることや信頼度が高いことを予告する予告演出を副画像表示装置 5 1 により実行するようにしてもよい。また、画像表示装置 5 に飾り図柄が停止したときに、確変昇格演出（再抽選演出）を副画像表示装置 5 1 により実行するようにしてもよい。また、大当たり中にラウンド数が昇格する演出や確変大当たり昇格する大当たり中昇格演出、エンディング昇格演出を副画像表示装置 5 1 により実行するようにしてもよい。また、確変状態であることを報知しない潜伏確変状態を設けた場合、潜伏確変状態において確変状態であることを報知する演出を副画像表示装置 5 1 により実行するようにしてもよい。さらに、先読み予告演出を実行するときに、副画像表示装置 5 1 を動作させるようにしてもよい。

40

#### 【0321】

50

以上説明したように、副画像表示装置 5 1 を設けることで、副画像表示装置 5 1 において多彩な演出を実行できる。また、画像表示装置 5 おける可変表示と切り離して演出が実行できるので、よりわかりやすい演出が実行できるようになる。

#### 【0322】

また、本実施例によれば、演出制御用 CPU 120 が図 30 に示す予告演出決定処理の S 533 において、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短状態フラグがセットされていないときには、副画像表示装置 5 1 (サブ液晶) の背景画像として通常状態に対応する背景画像を表示する指令を VDP に出力して確変状態であることを報知しないことで、特別遊技状態制御手段により特定遊技状態を経由することなく高確率遊技状態に制御されていることが報知されないため、高確率遊技状態に制御されていることを遊技者に知覚されることがないので、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0323】

また、本実施例によれば、演出制御用 CPU 120 が図 27 に示す先読み予告設定処理の S 756 にて先読み予告演出の実行設定を行い当該設定に基づいて先読み予告演出を実行することで、所定条件 (突然確変) が成立する可能性を、所定条件が成立する可変表示の開始前に示唆できるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0324】

また、本実施例によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、図 19 に示す特別図柄通常処理の S 246 において、第 1 特別図柄に対応する場合は、図 11 (B) に示す突然確変判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いて突然確変か否かを判定し、第 2 特別図柄に対応する場合は、図 11 (C) に示す突然確変判定テーブル (第 2 特別図柄用) を用いて突然確変か否かを判定することで、第 1 特別図柄の方が第 2 特別図柄よりも突然確変と判定され易いことで、所定条件の成立のしやすさが、遊技媒体が第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを通過したかにより異なるので、遊技興趣を向上できる。

20

#### 【0325】

また、本実施例によれば、演出制御用 CPU 120 が図 33 に示すように、突然確変のときには、キャラクタの画像がサブ液晶に表示される予告パターン YPX (1~4) - 1 を実行し、これ以外のときには、キャラクタの画像がメイン液晶に表示される予告パターン YPX (1~4) - 2 を実行することで、メイン液晶またはサブ液晶にて実行される示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

#### 【0326】

次に、画像表示装置 5 (メイン液晶) と副画像表示装置 5 1 (サブ液晶)、及び、これらに表示される画像データが格納されるフレームバッファ領域について詳述する。

#### 【0327】

画像表示装置 5 (メイン液晶) と副画像表示装置 5 1 (サブ液晶) は、例えば、液晶パネルとバックライトとを有する液晶表示モジュールにて形成されており、該液晶表示モジュールの液晶パネルにより表示部 (表示領域) が形成されている。尚、ここでは各表示装置が液晶表示モジュールを使用した場合について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 及び副画像表示装置 5 1 は、飾り図柄の画像等を所定の解像度で表示することのできるものであれば、液晶以外の画像表示形態の表示装置、例えば、CRT (CathodeRayTube)、FED (FieldEmissionDisplay)、PDP (PlasmaDisplayPanel)、ドットマトリクス LED、有機或いは無機のエレクトロルミネッセンス (EL) パネル等の表示装置により構成されてもよい。

40

#### 【0328】

また、メイン液晶とサブ液晶とは異なる表示面積と表示画素密度とを有している。ここでは、図 40 に示すように、メイン液晶の総画素数は、横 800 ピクセル、縦 600 ピクセルとなっているとともに、サブ液晶の総画素数は、横 400 ピクセル、縦 300 ピクセルとなっているものとする。また、メイン液晶に 10 インチの液晶パネルが用いられているとともに、サブ液晶に 5 インチの液晶パネルが用いられている。つまり、サブ液晶がメイン液晶よりも表示画素密度が高い (画素サイズの小さい) 表示装置となっている。

50

## 【0329】

表示制御部123に設けられるVRAMは、CGROMから読み出された画像データを一時記憶して展開するためのフレームバッファ領域として機能する。図40に示すように、フレームバッファ領域には、メイン液晶に表示される第1画像データ（第1連携画像）が描画される第1描画領域（第1画像バッファ領域）と、サブ液晶に表示される第2画像データ（第2連携画像）を描画される第2描画領域（第2画像バッファ領域）、及びサブ液晶に表示される第2画像データ（第2連携画像）が描画される第3描画領域（第2画像バッファ領域）が割り当てられている。そして、第1描画領域には、X軸方向（横方向）に800ピクセル、Y軸方向（縦方向）に600ピクセルが割り当てられ、第2描画領域には、X軸方向（横方向）に400ピクセル、Y軸方向（縦方向）に300ピクセルが割り当てられ、第3描画領域には、X軸方向（横方向）に640ピクセル、Y軸方向（縦方向）に480ピクセルが割り当てられる。

10

## 【0330】

尚、メイン液晶に表示される第1画像データを読み出す第1描画領域とサブ液晶に表示される第2画像データを読み出す第2描画領域とは、対応するメイン液晶とサブ液晶の表示面積の比率のみに対応した領域として設定されて、共通の画像データを描画可能とされている。

## 【0331】

この例では、第1描画領域の総画素数は、メイン液晶の総画素数と同一となっている。また、第2描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数よりも小さくなっている。また、第3描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数と同一となっている。そして、サブ液晶に表示される第2画像データを描画するときには、第2描画領域または第3描画領域のいずれかを用いるようになっている。

20

## 【0332】

尚、表示制御部123（特にVDP）が、第1描画領域を用いてメイン液晶に表示される第1画像データを描画するとともに、第2描画領域を用いてサブ液晶に表示される第2画像データを描画するときには、フレームバッファ領域における第1描画領域及び第2描画領域のそれぞれに、同一の解像度となっているスプライト画像を描画する。

## 【0333】

そして、第1描画領域にて描画された第1画像データは、等倍の総画素数でメイン液晶に表示される。また、第2描画領域にて描画された第2画像データは、総画素数をサブ液晶の総画素数に拡大してサブ液晶に表示をする。尚、この例では、第2描画領域にて描画された第2画像データが、横400ピクセル、縦300ピクセルとなっており、この第2画像データを160%拡大（スケールアップ）して横640ピクセル、縦480ピクセルの画像データとしてサブ液晶に表示している。

30

## 【0334】

尚、第2画像データを160%拡大（スケールアップ）する際には、例えば、5ピクセルの画像データを8分割し、分割された1つ画像データを1ピクセルとして8ピクセルの画像データに変換したり、隣接するピクセル同士の間、に、該ピクセル同士を平均した新たなピクセルを生成して、第2画像データの総画素数を拡大したりする方法が用いられる。更に尚、従来公知の画像コンバート処理により第2画像データを拡大してもよい。

40

## 【0335】

このようにメイン液晶とサブ液晶のうち、表示画素密度が高いサブ液晶に対応する第2描画領域の第2画像データを、表示画素密度が低いメイン液晶の表示画素密度と同一の画素密度の画像データとして描画し、この第2描画領域に描画された低い画素密度の第2画像データを拡大して読み出して表示画素密度が高いサブ液晶に表示することで、フレームバッファ領域において描画される画像データの画素密度を同一にできるので、描画処理を効率的に行えたとともに、データ量が大きい高い画素密度の画像データを記憶しておく必要がないので、描画する画像データのデータ量を低減することができる。

## 【0336】

50

また、この例では、メイン液晶とサブ液晶とで異なる解像度の液晶パネルを用いても、描画処理を効率的に行うことができるので、メイン液晶とサブ液晶とに用いる液晶パネルを、それぞれ異なるメーカーから調達できるようになるため、スマートフォン（携帯電話）などの普及により低コストで安価に流通している小型で高解像度の液晶パネルをサブ液晶として用いることができ、パチンコ遊技機1の製造コストを低減できるようになる。

#### 【0337】

尚、第2画像データを等倍で表示したい場合には、第3描画領域を用いて第2画像データを描画する。第3描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数と同一となっており、第3描画領域にて描画された第2画像データは、等倍の総画素数でサブ液晶に表示される。

#### 【0338】

このようにすることで、低い画素密度の第2画像データを拡大して表示画素密度が高いサブ液晶に表示している場合においても、該表示画素密度が高いサブ液晶に高い画素密度の画像を切り替えて表示でき、パチンコ遊技機1の演出効果を高めることができる。

#### 【0339】

尚、この例では、表示画素密度が高いサブ液晶に対応する第2描画領域の第2画像データを、表示画素密度が低いメイン液晶の表示画素密度と同一の画素密度の画像データとして描画し、この第2描画領域に描画された低い画素密度の第2画像データを拡大して読み出して表示画素密度が高いサブ液晶に表示するようにしているが、本発明はこれに限ることなく、サブ液晶がメイン液晶よりも表示画素密度が低い（画素サイズの大きい）表示装置として構成し、この表示画素密度が低いサブ液晶に対応する第2描画領域の第2画像データを、表示画素密度が高いメイン液晶の表示画素密度と同一の画素密度の画像データとして描画し、この第2描画領域に描画された高い画素密度の第2画像データを縮小して読み出して表示画素密度が低いサブ液晶に表示するようにしてもよい。

#### 【0340】

例えば、図41のように、メイン液晶に表示される第1画像データを読み出す第1描画領域とサブ液晶に表示される第2画像データを読み出す第2描画領域とは、対応するメイン液晶とサブ液晶の表示面積の比率のみに対応した領域として設定されて、共通の画像データを描画可能とし、かつ第1描画領域の総画素数は、メイン液晶の総画素数と同一とし、第2描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数よりも大きくする。

#### 【0341】

この例では、メイン液晶の総画素数は、横800ピクセル、縦600ピクセルとなっておりとともに、サブ液晶の総画素数は、横320ピクセル、縦240ピクセルとなっている（図41参照）。尚、メイン液晶に10インチの液晶パネルが用いられているとともに、サブ液晶に5インチの液晶パネルが用いられている。つまり、サブ液晶がメイン液晶よりも表示画素密度が低い（画素サイズの大きい）表示装置となっている。

#### 【0342】

図41に示すように、フレームバッファ領域には、メイン液晶に表示される第1画像データ（第1連携画像）が描画される第1描画領域（第1画像バッファ領域）と、サブ液晶に表示される第2画像データ（第2連携画像）を描画される第2描画領域（第2画像バッファ領域）、及びサブ液晶に表示される第2画像データ（第2連携画像）が描画される第3描画領域（第2画像バッファ領域）が割り当てられている。そして、第1描画領域には、X軸方向（横方向）に800ピクセル、Y軸方向（縦方向）に600ピクセルが割り当てられ、第2描画領域には、X軸方向（横方向）に400ピクセル、Y軸方向（縦方向）に300ピクセルが割り当てられ、第3描画領域には、X軸方向（横方向）に320ピクセル、Y軸方向（縦方向）に240ピクセルが割り当てられる。

#### 【0343】

この例では、第1描画領域の総画素数は、メイン液晶の総画素数と同一となっている。また、第2描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数よりも大きくなっている。また、第3描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数と同一となっている。そして、サブ液晶に表示される第2画像データを描画するときには、第2描画領域または第3描画領域のい

10

20

30

40

50

ずれかを用いるようになっている。

#### 【0344】

尚、表示制御部123（特にVDP）が、第1描画領域を用いてメイン液晶に表示される第1画像データを描画するとともに、第2描画領域を用いてサブ液晶に表示される第2画像データを描画するときには、フレームバッファ領域における第1描画領域及び第2描画領域のそれぞれに、同一の解像度となっているスプライト画像を描画する。

#### 【0345】

そして、第1描画領域にて描画された第1画像データは、等倍の総画素数でメイン液晶に表示される。また、第2描画領域にて描画された第2画像データは、総画素数をサブ液晶の総画素数に縮小してサブ液晶に表示をする。尚、この例では、第2描画領域にて描画された第2画像データが、横400ピクセル、縦300ピクセルとなっており、この第2画像データを80%縮小（スケールダウン）して横320ピクセル、縦240ピクセルの画像データとしてサブ液晶に表示している。

10

#### 【0346】

尚、第2画像データを80%縮小（スケールダウン）する際には、例えば、5ピクセルの画像データを4分割し、分割された1つ画像データを1ピクセルとして4ピクセルの画像データに変換したり、いくつかのピクセルを間引きしたりする方法が用いられる。更に尚、従来公知の画像コンバート処理により第2画像データを縮小してもよい。

#### 【0347】

このようにすることで、フレームバッファ領域において描画される各画像データの画素密度を同一にできるので、描画処理を効率的に行えとともに、表示画素密度が低いサブ液晶には、高い画素密度の画像データとして描画された画像が縮小して表示されるので、精密な画像表示を行うことができ、パチンコ遊技機1の演出効果を高めることができる。

20

#### 【0348】

尚、第2画像データを等倍で表示したい場合には、第3描画領域を用いて第2画像データを描画する。第3描画領域の総画素数は、サブ液晶の総画素数と同一となっており、第3描画領域にて描画された第2画像データは、等倍の総画素数でサブ液晶に表示される。

#### 【0349】

このようにすることで、高い画素密度の第2画像データを縮小して表示画素密度が低いサブ液晶に表示している場合においても、該表示画素密度が低いサブ液晶に低い画素密度の画像を切り替えて表示でき、フレームバッファ領域に必要とされるメモリ容量を低減することができる。

30

#### 【0350】

以上の例によれば、第1描画領域と第2描画領域では、表示画素密度が擬似的に同一とされているので、共通の画像データを描画するときに、画像を拡大や縮小して描画する必要がないので、制御が複雑化してしまうことを防止できるとともに、各描画領域に描画された画像データが、各描画領域に対応するメイン液晶またはサブ液晶の表示画素密度に応じた倍率にて拡大または縮小されて読み出されるため、メイン液晶とサブ液晶として表示画素密度が同一のものを使用する必要がないので、表示画素密度が異なる安価な表示装置を使用できるので、コストを削減することができる。

40

#### 【0351】

また、メイン液晶及びサブ液晶は、それぞれ個別の画像データを表示できるとともに、それぞれに表示される画像中のキャラクタ等が連携する連携画像データを表示できる。例えば、サブ液晶がメイン液晶と重畳位置にあるときに、図42に示すような連携画像データをメイン液晶、及び、サブ液晶に表示することができる。

#### 【0352】

前述した通り、サブ液晶は、モータなどの駆動手段を駆動させることで、サブ液晶がメイン液晶と重ならない非重畳位置と、サブ液晶がメイン液晶と重なる重畳位置と、の間で動作可能になっている。さらに、本実施の形態の駆動手段に含まれる移動用モータは、ステッピングモータとなっており、パルス電力に同期して動作して正確に回転の制御ができ

50

るようになっている。そして、移動用モータを制御する演出制御用CPU120は、移動用モータに送ったパルス電力に基づいて、移動用モータの回転数及びこの回転数に応じたサブ液晶の移動距離を把握できるようになっている。

#### 【0353】

そして、図42に示すように、演出制御用CPU120は、把握したサブ液晶の移動距離に応じた位置（フレームバッファ領域における座標）に、フレームバッファ領域に、第1描画領域及び第2描画領域を単一の領域として連携画像データを描画する。そして、第1描画領域に描画された連携画像データ（第1連携画像データ）をメイン液晶に表示させるとともに、第2描画領域に描画された連携画像データ（第2連携画像データ）をサブ液晶に表示させることで、メイン液晶、及び、サブ液晶に連携画像データを表示することができる。尚、このとき、サブ液晶の枠部分のサイズを考慮した位置（フレームバッファ領域における座標）に描画を行うことで、適切な連携画像データをメイン液晶、及び、サブ液晶に表示することができる。

10

#### 【0354】

即ち、本発明の遊技機を以下のように構成してもよい。所定の遊技が可能な遊技機であって、第1表示装置（メイン液晶）と、表示領域の少なくとも一部が前記第1表示装置の表示領域に重畳して配置される第2表示装置（サブ液晶）と、前記第1表示装置と前記第2表示装置に互いに連携した表示内容（連携画像データ）を表示する演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、前記第1表示装置に表示される画像の画像データと前記第2表示装置に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファ（フレームバッファ領域として機能するVRAM）と、備え、前記第2表示装置に表示される第2連携画像の画像データ（第2連携画像データ）を格納する第2画像バッファ領域（第2描画領域）の少なくとも一部は、該第2表示装置の前記第1表示装置に対する物理的な重畳状態に応じて、前記第1表示装置に表示される第1連携画像の画像データ（第1連携画像データ）を格納する第1画像バッファ領域（第1描画領域）内に設定され、前記第2画像バッファ領域に格納された画像データは、前記第1表示装置並びに前記第2表示装置に共通に読み出されて表示される（第1描画領域に描画された第1連携画像データをメイン液晶に表示させるとともに、第2描画領域に描画された第2連携画像データをサブ液晶に表示させる）。この特徴によれば、第1表示装置に対する第2表示装置の物理的な重畳状態に応じた第2画像バッファ領域が第1画像バッファ領域内に設定されているので、これら第2画像バッファ領域が全て、第1画像バッファ領域外に設定されている場合に比較して、フレームバッファに必要とされるメモリ容量を低減することができる。例えば、第1連携画像と第2連携画像として、単一画像を表示する場合には、同一の画像を第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域とに重複して描画する必要がないので、これら第2表示装置を設けることによってフレームバッファの制御が複雑化してしまうことを防止することができる。

20

30

#### 【0355】

また、図42では、サブ液晶がメイン液晶と重ならない非重畳位置と、サブ液晶がメイン液晶と重なる重畳位置と、の間で動作する場合を示したが、サブ液晶はメイン液晶に隣接する位置（非重畳位置）を保ったまま近傍を移動する場合も、図42に示したような制御が可能である。

40

#### 【0356】

即ち、本発明の遊技機を以下のように構成してもよい。所定の遊技が可能な遊技機であって、第1表示装置（メイン液晶）と、前記第1表示装置に隣接して配置される第2表示装置（サブ液晶）と、前記第1表示装置と前記第2表示装置に互いに連携した表示内容を表示する演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、前記第1表示装置に表示される画像の画像データと前記第2表示装置に表示される画像の画像データとが読み出し可能に格納されるフレームバッファ（フレームバッファ領域として機能するVRAM）と、備え、前記第2表示装置に表示される第2連携画像の画像データ（第2連携画像データ）を格納する第2画像バッファ領域（第2描画領域）は、該第2表示装置の表示領

50

域の前記第1表示装置の表示領域に対する物理的な隣接状態に応じて、前記第1表示装置に表示される第1連携画像の画像データ（第1連携画像データ）を格納する第1画像バッファ領域（第1描画領域）の近傍領域に設定され、前記第1連携画像及び前記第2連携画像の画像データは、前記第1画像バッファ領域及び前記第2画像バッファ領域に亘って描画された共通の1の画像の画像データである（例えば、第1描画領域及び第2描画領域を単一の領域として連携画像データを描画し、第1描画領域に描画された第1連携画像データをメイン液晶に表示させるとともに、第2描画領域に描画された第2連携画像データをサブ液晶に表示させる部分）。この特徴によれば、第1表示装置の表示領域に対する第2表示装置の表示領域の物理的な隣接状態に応じて第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域とが近接してフレームバッファに設定されているため、第1画像バッファ領域及び第2画像バッファ領域に亘って共通の1の画像データとして第1連携画像及び第2連携画像の画像データを描画することができるので、第1画像バッファ領域と第2画像バッファ領域とが、第1表示装置の表示領域に対する第2表示装置の表示領域の物理的な近接状態と無関係に設定される場合に比較して、画像データを描画する際における描画位置の指定等の処理を単純化できるので、これら第2表示装置を設けることによってフレームバッファの制御が複雑化してしまうことを防止することができる。

10

**【0357】**

また、上記実施の形態や変形例では、画像表示装置5（メイン液晶）よりも小型な副画像表示装置51（サブ液晶）が用いられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メイン液晶とサブ液晶が同一の大きさであってもよいし、メイン液晶よりも大型なサブ液晶であってもよい。

20

**【0358】**

また、メイン液晶とサブ液晶の位置関係は上記実施の形態や変形例で説明したものに限定されず、サブ液晶がメイン液晶と重ならない非重畳位置と、サブ液晶がメイン液晶と重なる重畳位置と、に変化する場合に、上下方向、左右方向、あるいはそれらを組み合わせた方向にサブ液晶が動作するようにすればよい。また、サブ液晶がメイン液晶の隣接する位置を移動する場合にも、その動作は演出内容に応じて任意であってよい。

**【0359】**

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

30

**【0360】**

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板（サブ側）に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、主基板（メイン側）は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。

40

**【0361】**

この場合、演出制御基板は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、主基板の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを

50

送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

#### 【０３６２】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

#### 【０３６３】

加えて、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

#### 【０３６４】

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

#### 【０３６５】

また、スロットマシンに本発明を適用してもよい。例えば、スロットマシンにおいて表示結果を導出するためのドラムとは別にその表示結果を予告・示唆する演出画像表示装置に、上記実施の形態の副画像表示装置５１を採用してもよい。

#### 【０３６６】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

#### 【０３６７】

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

#### 【０３６８】

また、上記の実施の形態では、大当たりとともに突然確変を先読み予告演出の対象とした

10

20

30

40

50

形態を例示しているが、例えば、突然確変については先読み予告演出の対象としないようにしても良い。

**【0369】**

また、上記の実施の形態では、本発明の特別遊技状態を確変状態である潜伏状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別遊技状態としては、例えば、始動入賞がし易くなるとともに、単位時間において実行される可変表示（変動表示）回数が増えることにより、大当たり図柄が停止表示される可能性が通常状態よりも高まる時短状態としても良く、この場合には、突然確変ではなく突然時短とするか否かを決定すれば良い。つまり、本発明における特別遊技状態としては、通常状態よりも特定表示結果である大当たり図柄が導出表示されやすい遊技状態であれば良い。

10

**【0370】**

また、上記の実施の形態では、潜伏状態であるか否かに関係なく保留表示を特殊態様で表示するか否かを決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示を特殊態様で表示するか否かを、潜伏状態である場合と、潜伏状態でない場合とで異なる割合で決定することで、保留表示が特殊態様で表示される頻度によって、潜伏状態であるか否か、つまり確変状態になっているか否かを示唆するようにしても良い。

**【0371】**

また、潜伏状態であるか否かの示唆を、特殊態様で表示された保留表示を特殊態様に変化させる割合にて行うようにしても良い。つまり、潜伏状態である場合と潜伏状態でない場合とで、保留表示を特殊態様に変化させるか否かを異なる割合で決定することで、保留表示が特別態様に変化する頻度によって、潜伏状態であるか否か、つまり確変状態になっているか否かを示唆するようにしても良い。

20

**【0372】**

また、同様に、特殊態様で表示された保留表示を変化（シフト）させるタイミングとして、潜伏状態である場合と潜伏状態でない場合とで、例えば、潜伏状態である場合には早いタイミング（少ないシフト回数）を決定し、潜伏状態でない場合には遅いタイミング（多いシフト回数）を決定する等のように、異なるタイミングを決定するようにして、保留表示が特殊態様から変化するタイミングによって、潜伏状態であるか否か、つまり確変状態になっているか否かを示唆するようにしても良い。

30

**【0373】**

また、上記の実施の形態では、遊技球の第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞後、該始動入賞に基づく変動表示の実行時に突然確変とするか否かを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら突然確変とするか否かの決定を、始動入賞による変動表示に関係なく、例えば、始動入賞時や始動入賞時から該始動入賞による変動表示が開始されるまでの期間内において実行する、つまり、始動入賞による変動表示に関係なく、始動入賞に基づいて突然確変とするか否かを決定するようにしても良い。尚、このようにした場合には、保留記憶数が上限数に達しているときの無効な始動入賞についても、突然確変とするか否かを決定できるようになり、保留記憶数が上限数に達しているときに遊技球の発射を停止する止め打ち等を防ぐこともできる。

40

**【0374】**

また、上記の実施の形態では、突然確変とするか否かの決定を、1の判定で実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、突然確変とするか否かの権利を付与するか否か（権利をストックするか否か）を決定するとともに、決定した権利に基づいて確変とする制御を実行するか否か（権利の放出）を決定するようにしても良い。

**【0375】**

また、上記の実施の形態では、突然確変判定値に始動入賞時に抽出したMR1が一致したことを所定条件の成立としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変制御の終了条件が成立すること（確変制御が所定変動回数実行されたときなど）、

50

大当たり終了後から変動表示が所定の上限回数（例えば、1000回）実行されること、スーパーリーチハズレの変動パターンが選択されることなど、これら複数のうちいずれか1つまたは複数の決定条件が成立したこと等としても良い。尚、上記のように、権利のストックと、ストックした権利の放出とを決定する場合には、それぞれの決定を行う所定条件の成立を異なる条件としても良い。

#### 【0376】

また、上記の実施の形態では、遊技球が第1始動入賞口へ始動入賞したことに基づいて第1特別図柄の変動表示が開始され、遊技球が第2始動入賞口へ始動入賞したことに基づいて第2特別図柄の変動表示が開始されるようになっていたが、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したかに関わらず、該始動入賞に基づいて1つの特別図柄の変動表示が開始されるようにしてもよい。

10

#### 【0377】

また、上記の実施の形態では、突然確変に決定したことを遊技機から外部に出力しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら突然確変に決定したことを示す情報（信号）を外部装置において特定可能に出力するようにしても良い。

#### 【0378】

また、上記の実施の形態では、特殊保留表示が表示されている場合には、新たに先読み予告演出の実行決定を制限して、複数の特殊保留表示が表示されることを制限しているものの、特別態様の保留表示が表示されているときには、新たな特殊保留表示が表示されることや新たな特別態様の保留表示が表示されることを制限していないので、大当たりとなることを示唆する第1特別態様や第2特別態様の保留表示がされているときに、突然確変となることを示唆する第3特別態様や第4特別態様の保留表示がされてしまうことや、突然確変となることを示唆する第3特別態様や第4特別態様の保留表示がされているときに、大当たりとなることを示唆する第1特別態様や第2特別態様の保留表示がされてしまうことが存在するが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たりとなることを示唆する第1特別態様や第2特別態様の保留表示がされているときには、突然確変となることを示唆する第3特別態様や第4特別態様の保留表示を表示しないように制御するとともに、突然確変となることを示唆する第3特別態様や第4特別態様の保留表示がされているときに、大当たりとなることを示唆する第1特別態様や第2特別態様の保留表示を表示しないように制御しても良い。また、同様に、いずれかの特別態様の保留表示がされているときには、新たな特殊保留表示を表示しないように制御しても良い。

20

30

#### 【0379】

また、上記の実施の形態では、突然確変となる可能性を示唆する先読み予告演出を、大当たりとなる可能性を示唆する先読み予告演出である保留表示の態様を変化させる演出と同様の演出にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら突然確変となる可能性を示唆する先読み予告演出として、大当たりとなる可能性を示唆する保留表示を変化させる演出ことは異なる演出、例えば、複数の変動表示に亘って背景やキャラクタが表示される連続演出等により実行するようにしても良く、このように、突然確変となる可能性を示唆する突然確変先読み予告演出を、大当たりとなる可能性を示唆する保留表示演出とは個別に実行する場合にあっては、例えば、一方の演出の実行中においては、他方の演出を実行しないようにしたり、同時に演出の実行した場合には、大当たりとなる可能性を示唆する演出を優先する等のように、いずれか一方の演出を優先するようにしても良い。

40

#### 【0380】

また、上記の実施の形態では、高ベース状態においては、短縮非リーチはずれの変動パターンが決定されやすくなることにより、変動時間が短縮されるものの、保留記憶数が増えた場合に、通常の非リーチはずれよりも変動時間が短い短縮変動パターンの決定割合を増やして変動時間を短くすることを行っていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第1保留記憶数が所定数以上となったときや、第2保留記憶数が所定数以上となったとき、或いは、合計保留記憶数が規定数以上となったときに短縮変動パターン

50

に決定される割合を高めることにより、保留記憶数が増えたときには変動時間が短くなって、単位時間において消化される保留記憶数が多くなるようにしても良い。尚、このように、保留記憶数が増えたときには変動時間の短い短縮変動パターンの決定割合を増やすことで、他のノーマルリーチ等の変動パターンの決定割合が変化する場合においては、入賞時判定処理において、保留記憶数が増えたと変動パターンが変化しない共通の判定値等に基づいて変動パターンのカテゴリ（非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等）に基づいて、先読み予告演出の実行・非実行や、先読み予告演出の演出パターンを決定するようにすれば良い。

#### 【0381】

また、上記の実施の形態では、第1始動入賞と第2始動入賞を区別せずに、入賞した順に変動表示を実行することから、始動入賞記憶表示エリア5Hに、第1保留記憶と第2保留記憶とを区別することなく表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、例えば、第1保留記憶は青色、第2保留記憶は赤色等のように、色や形状、或いは、表示位置の違い等によって、第1保留記憶と第2保留記憶とを識別可能に表示するようにしても良い。

#### 【0382】

また、上記の実施の形態では、突然確変に対応する変動パターンを、ノーマルリーチはずれとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら突然確変に対応する変動表示パターンをノーマルリーチはずれ以外のはずれ変動パターンとしても良いし、はずれにおいて決定されることのない突然確変に対応する専用の変動パターンを設けるようにしても良い。尚、これら突然確変に対応する専用の変動パターンを設ける場合には、突然確変を決定したときに該突然確変用の変動パターンを実行すると、突然確変であることが報知されてしまうので、突然確変を決定しない場合においても所定確率で突然確変用の変動パターンを実行するようにすれば良い。

#### 【0383】

また、上記の実施の形態では、大当たりとなる保留記憶が既に記憶されているいか否かに関係なく突然確変を決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たりとなる保留記憶が既に記憶されているときに突然確変を決定してしまうと、決定された突然確変が無駄になってしまい遊技興趣が低下してしまうので、大当たりとなる保留記憶が既に記憶されている場合には、突然確変を決定しないようにしても良い。

#### 【0384】

また、上記の実施の形態では、突然確変に決定したときには、確変状態であることを報知しない潜伏状態とした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、突然確変に決定したときには、全て、確変状態であることを背景の種別（モード）等により報知する非潜伏状態とするようにしても良いし、確変状態であることを報知しないことで潜伏状態とする突然確変Aと、確変状態であることを報知することで非潜伏状態とする突然確変Bとのいずれかを決定するようにしても良い。尚、突然確変Aと突然確変Bのいずれかに決定する場合にあっては、非潜伏状態とする突然確変Bに決定されると始動入賞時に判定したときには先読み予告演出の実行を決定する場合があるが、突然確変A（潜伏状態）に決定されると始動入賞時に判定したときには先読み予告演出の実行を決定しないようにしても良い。

#### 【0385】

また、上記の実施の形態では、突然確変が決定された変動表示が、第1特別図柄の変動表示であるか第2特別図柄の変動表示であるかによって、突然確変とする割合を変えた形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかによって突然確変とする割合を変える、つまり、遊技状態によって突然確変とする割合を変えるようにしても良い。具体的には、例えば、確変状態となっていることを遊技者が知覚できない潜伏状態（高確低ベース状態）において突然確変となった場合には、時短フラグをセットして時短状態に移行させる仕様の遊技機であれば、これら潜伏状態（高確低ベース状態）においては、突然確変とする割合を高めること

で時短状態に移行し易くしても良いし、確変状態が、所定回数の変動表示が実行されることで終了する回数切り確変仕様の遊技機（いわゆるST機）の場合であれば、回数切り確変状態中においては突然確変とする割合を高めることで、突然確変となることにより、確変状態が所定回数の変動表示が実行されても終了しないようにして、遊技興趣を向上できるようにしても良いし、

【0386】

また、上記の実施の形態では、突然確変として、特別可変入賞球装置7が開放される大当り遊技状態を経由せずに確変状態に制御する突然確変のみを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら大当り遊技状態を経由せずに確変状態に制御する突然確変以外に、大当り遊技状態を経由して確変状態に制御する突然確変大当りを設けても良い。

10

【0387】

また、上記の実施の形態では、変動開示時に突然確変とするか否かを判定して突然確変フラグをセットしておき、変動表示を終了するための特別図柄停止処理において突然確変フラグがセットされているか否かを判定し、突然確変フラグがセットされている場合には確変フラグをセットして確変状態に移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動開示時に突然確変とするか否かを判定したときに、直ぐに確変フラグをセットして確変状態に制御しても良いし、変動表示の実行中において確変状態に制御しても良いし、突然確変とすると判定した変動表示において確変状態に制御せずに、当該変動表示終了後の任意のタイミングにおいて確変状態に制御しても良い。

20

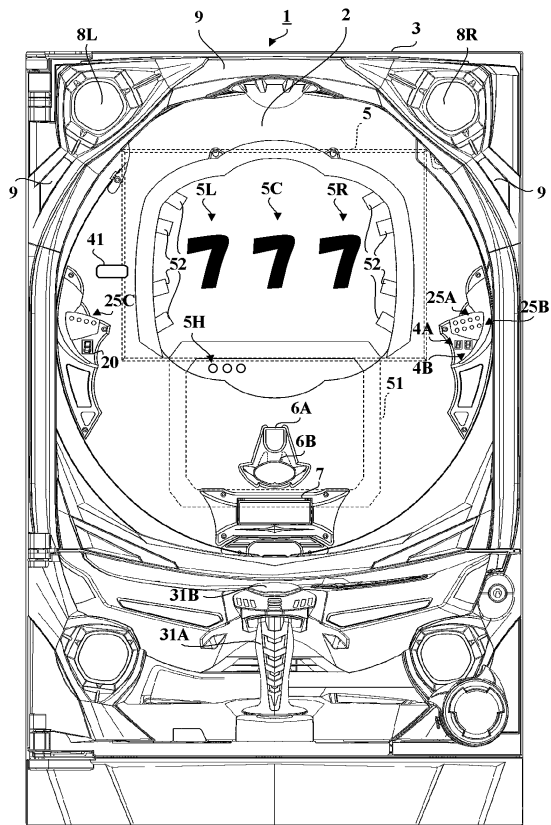
【符号の説明】

【0388】

|       |                 |
|-------|-----------------|
| 1     | パチンコ遊技機         |
| 4 A   | 第1特別図柄表示装置      |
| 4 B   | 第2特別図柄表示装置      |
| 5     | 画像表示装置          |
| 5 1   | 副画像表示装置         |
| 1 0 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 2 0 | 演出制御用CPU        |

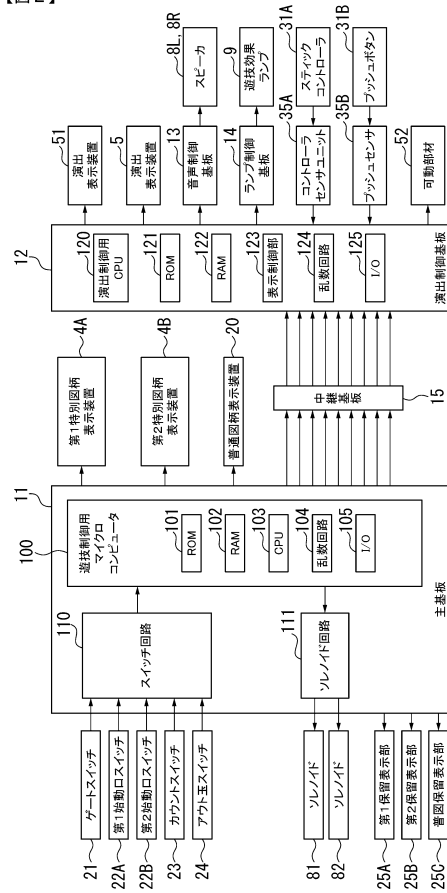
【図 1】

【圖 1】



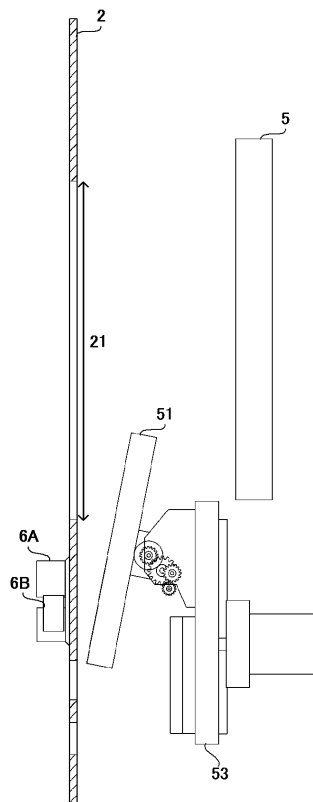
【図 2】

【図 2】



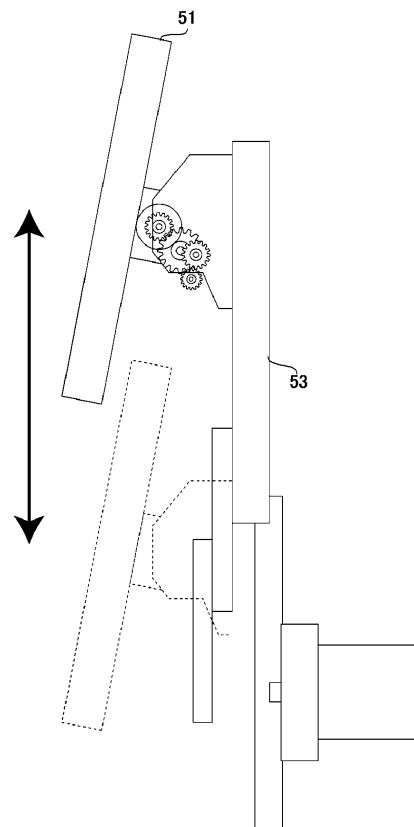
【図 3】

【図 3】

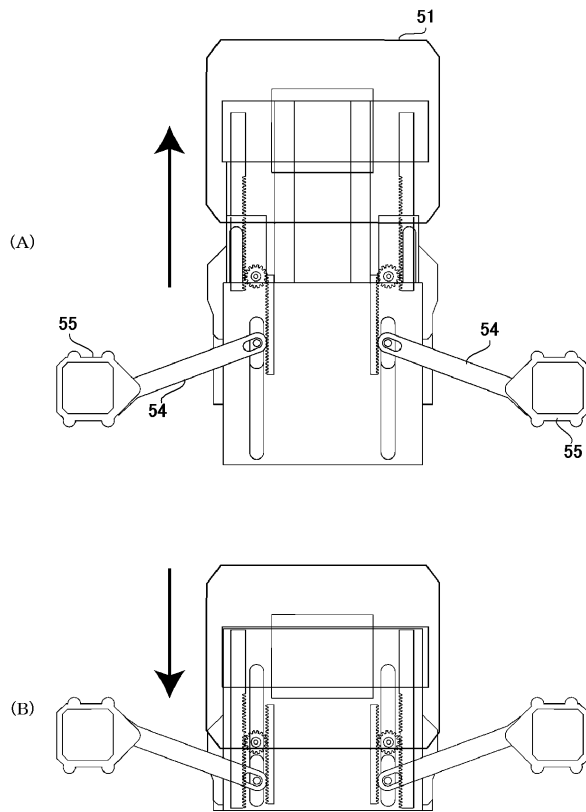


【图 4】

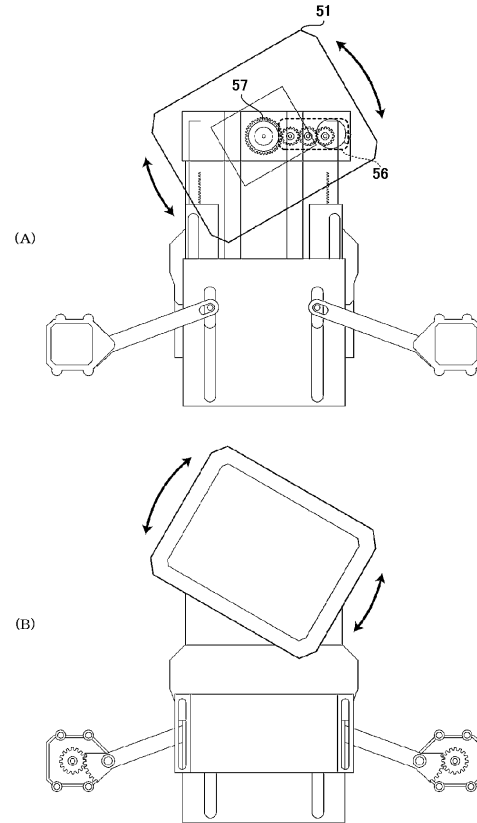
【図 4】



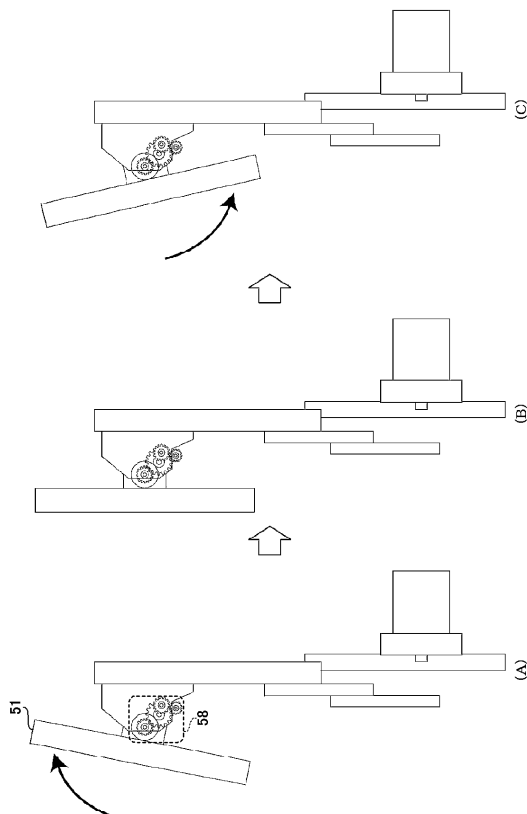
【図 5】  
【図 5】



【図 6】  
【図 6】



【図 7】  
【図 7】



【図 8】  
【図 8】

(A)

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

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 通知内容 |
|------|-----|------------|------|
| 8C   | 00  | 第1変動表示結果指定 | ハズレ  |
| 8C   | 01  | 第2変動表示結果指定 | 非確変  |
| 8C   | 02  | 第3変動表示結果指定 | 確変   |
| 8C   | 03  | 第4変動表示結果指定 | 突然確変 |

【図 9】

【図 9】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 0~65535 | 特図表示結果判定用 |
| MR2 | 0~39    | 大当り種別判定用  |
| MR3 | 1~997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3~13    | 普図表示結果判定用 |

## 【図 10】

【図 10】

(A)

| 変動パターン | 特図変動時間 (ms) | 内容                         |
|--------|-------------|----------------------------|
| PA1-1  | 12000       | ロング(通常時)→非リーチ(ハズレ)         |
| PA1-2  | 5750        | ショート(通常時)→非リーチ(ハズレ)        |
| PA1-3  | 3800        | 時短制御中用非リーチ(ハズレ)            |
| PA2-1  | 20000       | ノーマルリーチ(ハズレ)(突然確変表示結果時を含む) |
| PA2-2  | 43000       | スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)     |
| PA2-3  | 53000       | スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)      |
| PB1-1  | 20000       | ノーマルリーチ(大当り)               |
| PB1-2  | 43000       | スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)     |
| PB1-3  | 53000       | スーパーリーチ $\beta$ (大当り)      |

(B)

| 変動パターン                 | 通常/確変<br>大当り | 突然確変 | ハズレ<br>(通常時) | ハズレ<br>(時短時) |
|------------------------|--------------|------|--------------|--------------|
| ロング(通常時)→非リーチ(ハズレ)     | -            | -    | 30           | -            |
| ショート(通常時)→非リーチ(ハズレ)    | -            | -    | 30           | -            |
| 時短制御中用非リーチ(ハズレ)        | -            | -    | -            | 50           |
| ノーマルリーチ(ハズレ)           | -            | -    | 25           | 30           |
| スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ) | -            | -    | 10           | 15           |
| スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)  | -            | -    | 5            | 5            |
| ノーマルリーチ(大当り)           | 15           | -    | -            | -            |
| スーパーリーチ $\alpha$ (大当り) | 35           | -    | -            | -            |
| スーパーリーチ $\beta$ (大当り)  | 50           | -    | -            | -            |
| ノーマルリーチ(ハズレ)           | -            | 100  | -            | -            |

## 【図 11】

【図 11】

(A) 大当り判定テーブル

| 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)       |                                 |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 通常時(非確変時)                        | 確変時                             |
| 1020~1079, 13320~13477(確率:1/300) | 1020~1519, 13320~15004(確率:1/30) |

(B) 突然確変判定テーブル(第1特別図柄用)

| 突然確変判定値(MR1[0~65535]と比較される) |
|-----------------------------|
| 54000~54217(確率:1/300)       |

(C) 突然確変判定テーブル(第2特別図柄用)

| 突然確変判定値(MR1[0~65535]と比較される) |
|-----------------------------|
| 54000~54145(確率:1/450)       |

(D) 大当り種別判定テーブル

| 大当り種別判定値(MR2と比較される) |       |
|---------------------|-------|
| 確変大当り               | 通常大当り |
| 0~29                | 30~39 |

131a

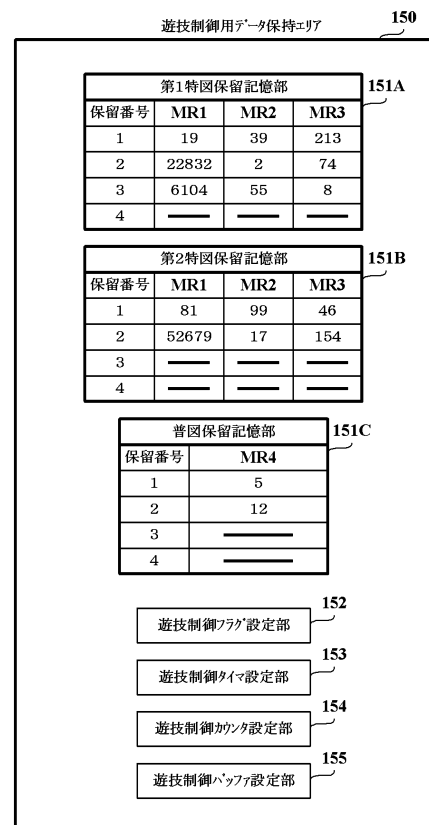
## 【図 12】

【図 12】

| MODE | EXT | 名称          | 内容                                 |
|------|-----|-------------|------------------------------------|
| C4   | 01  | 入賞時判定結果1指定  | 入賞時にロング非リーチはずれと判定したことの指定           |
| C4   | 02  | 入賞時判定結果2指定  | 入賞時にショート非リーチはずれと判定したことの指定          |
| C4   | 03  | 入賞時判定結果3指定  | 入賞時に時短制御中用非リーチはずれと判定したことの指定        |
| C4   | 04  | 入賞時判定結果4指定  | 入賞時にノーマルリーチはずれと判定したことの指定           |
| C4   | 05  | 入賞時判定結果5指定  | 入賞時にスーパーリーチ $\alpha$ はずれと判定したことの指定 |
| C4   | 06  | 入賞時判定結果6指定  | 入賞時にスーパーリーチ $\beta$ はずれと判定したことの指定  |
| C4   | 07  | 入賞時判定結果7指定  | 入賞時にノーマルリーチ大当りと判定したことの指定           |
| C4   | 08  | 入賞時判定結果8指定  | 入賞時にスーパーリーチ $\alpha$ 大当りと判定したことの指定 |
| C4   | 09  | 入賞時判定結果9指定  | 入賞時にスーパーリーチ $\beta$ 大当りと判定したことの指定  |
| C4   | 10  | 入賞時判定結果10指定 | 入賞時に突然確変によるノーマルリーチはずれと判定したことの指定    |

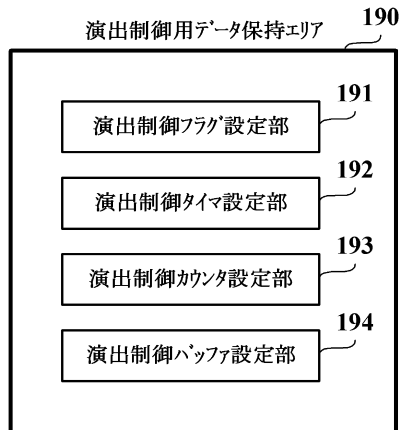
## 【図 13】

【図 13】



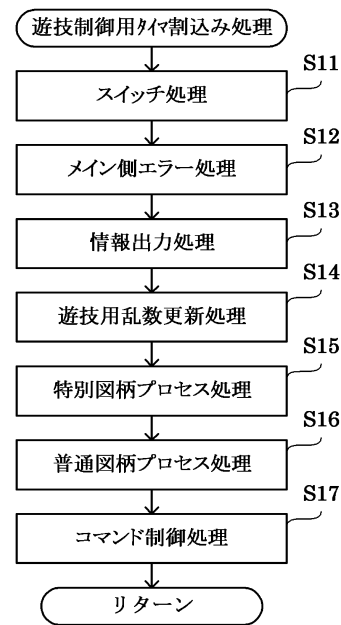
【図 14】

【図 14】



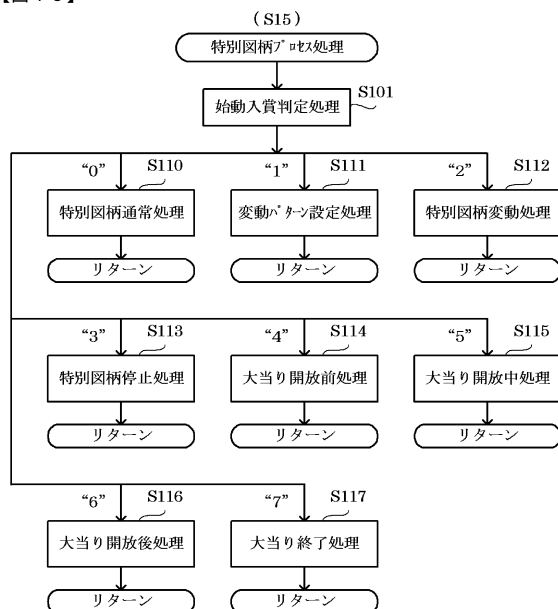
【図 15】

【図 15】



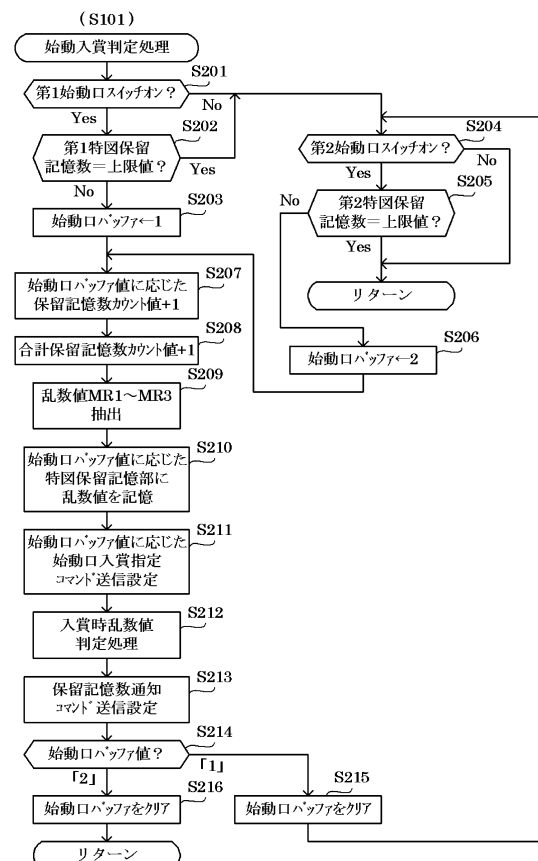
【図 16】

【図 16】



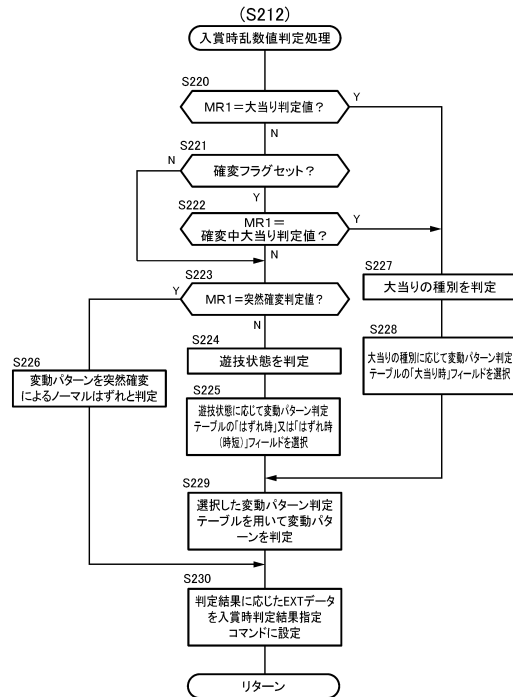
【図 17】

【図 17】



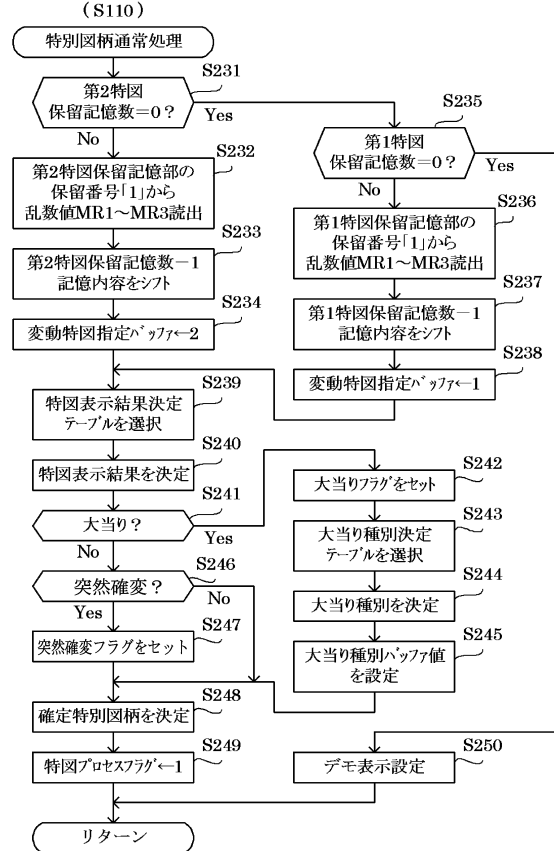
【図 18】

【図 18】



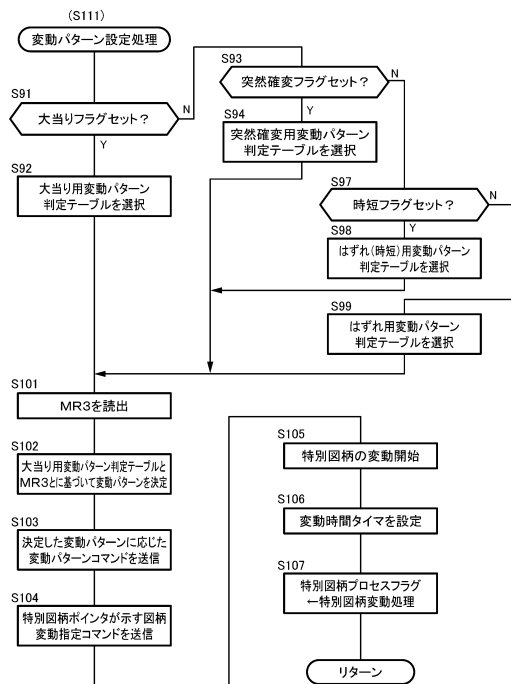
【図 19】

【図 19】



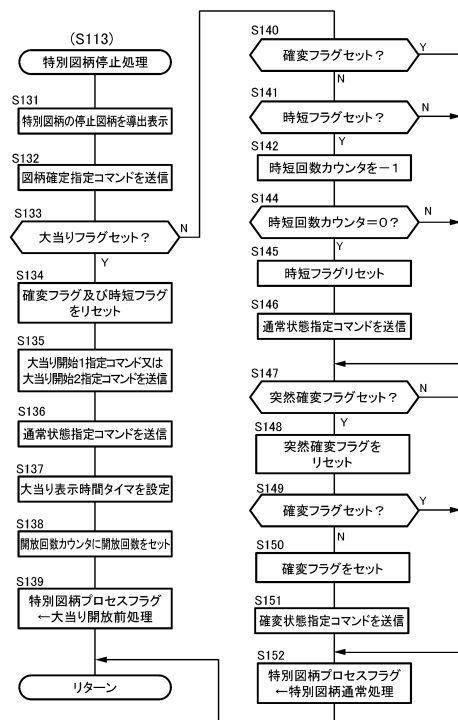
【図 20】

【図 20】



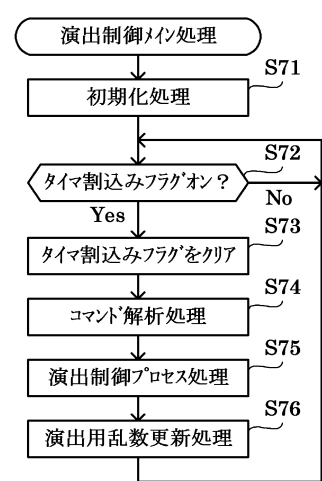
【図 21】

【図 21】



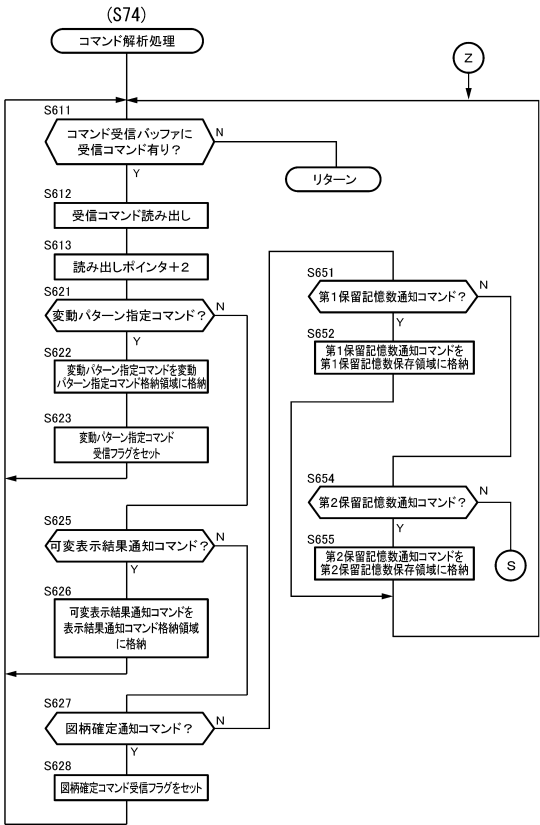
【図 2 2】

【図 2 2】



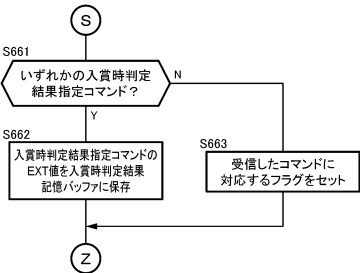
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】



【図 2 5】

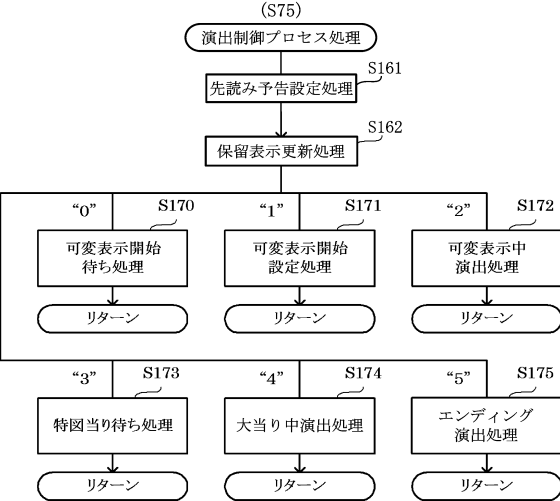
【図 2 5】

| 入賞時判定結果記憶バッファ |    |    |    |    |    |    |   |   |
|---------------|----|----|----|----|----|----|---|---|
| No            | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7 | 8 |
| EXT           | 02 | 03 | 02 | 02 | 02 | 08 | — | — |
| 表示態様フラグ       | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 4  | — | — |

表示態様フラグ "0" → ○  
表示態様フラグ "1" → ⊗  
表示態様フラグ "2" → ⊛  
表示態様フラグ "3" → ◇  
表示態様フラグ "4" → ☆

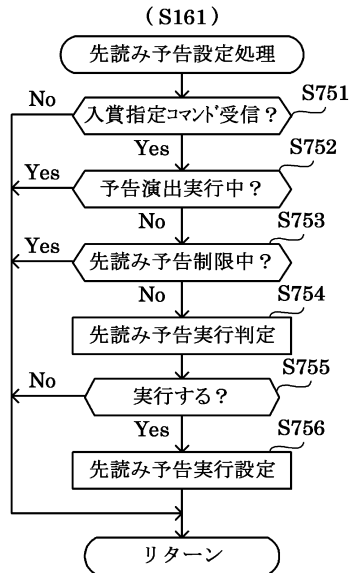
【図 2 6】

【図 2 6】



【図 27】

【図 27】



【図 28】

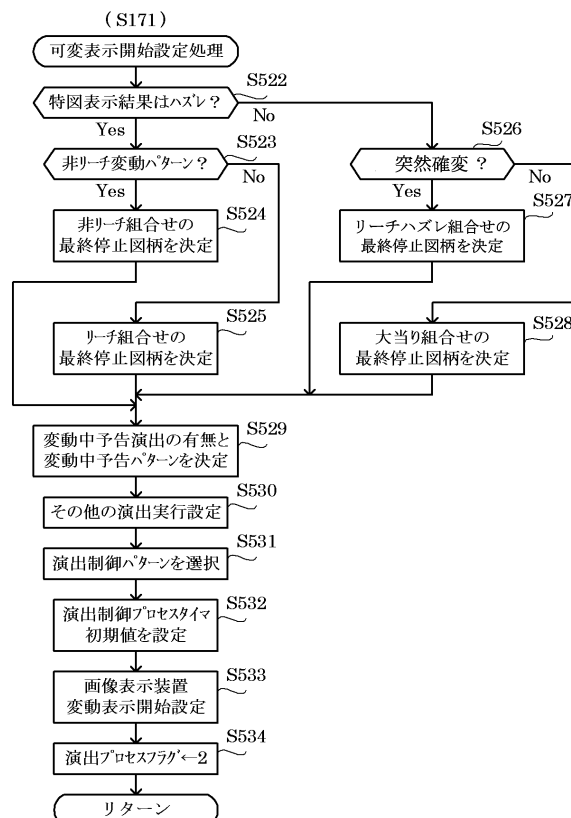
【図 28】

S754における判定割合

| 変動カテゴリ     | 実行なし | 実行あり |
|------------|------|------|
| 非リーチ共通     | 100% | 0%   |
| スーパーリーチ共通  | 70%  | 30%  |
| ノーマルリーチハズレ | 60%  | 40%  |
| 突然確変       | 40%  | 60%  |
| 大当り        | 20%  | 80%  |

【図 30】

【図 30】



【図 29】

【図 29】

最終表示態様決定テーブル

| 入賞時判定結果        | 表示態様フラグ "1" | 表示態様フラグ "2" | 表示態様フラグ "3" | 表示態様フラグ "4" |
|----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| はずれ(ノーマルリーチ以外) | 80          | 20          | 0           | 0           |
| 通常大当り/確変大当り    | 20          | 80          | 0           | 0           |
| はずれ(ノーマルリーチ)   | 75          | 15          | 8           | 2           |
| 突然確変           | 0           | 0           | 20          | 80          |

表示態様フラグ "0" → ○  
 表示態様フラグ "1" → ⊗  
 表示態様フラグ "2" → ⊗  
 表示態様フラグ "3" → ◇  
 表示態様フラグ "4" → ☆

【図 31】

【図 31】

変動中予告パターン一覧

| 予告パターン | 演出内容                       |
|--------|----------------------------|
| YP1    | 画像表示+水平動作                  |
| YP2    | 画像表示+水平動作<br>+傾斜動作         |
| YP3    | 画像表示+水平移動<br>+傾斜動作+可動部材連動1 |
| YP4    | 画像表示+水平移動<br>+回転動作+可動部材連動2 |

【図 32】

【図 32】

S529 における決定割合

| 可変表示結果 | 非リーチハズレ | Sリーチはずれ | 大当り | 突然確変 | Nリーチはずれ |
|--------|---------|---------|-----|------|---------|
| 予告実行なし | 90%     | 60%     | 10% | 10%  | 30%     |
| 予告パターン | YP1     | 6%      | 20% | 10%  | 30%     |
|        | YP2     | 3%      | 10% | 20%  | 20%     |
|        | YP3     | 1%      | 7%  | 35%  | 10%     |
|        | YP4     | —       | 3%  | 35%  | 10%     |

【図 33】

【図 33】

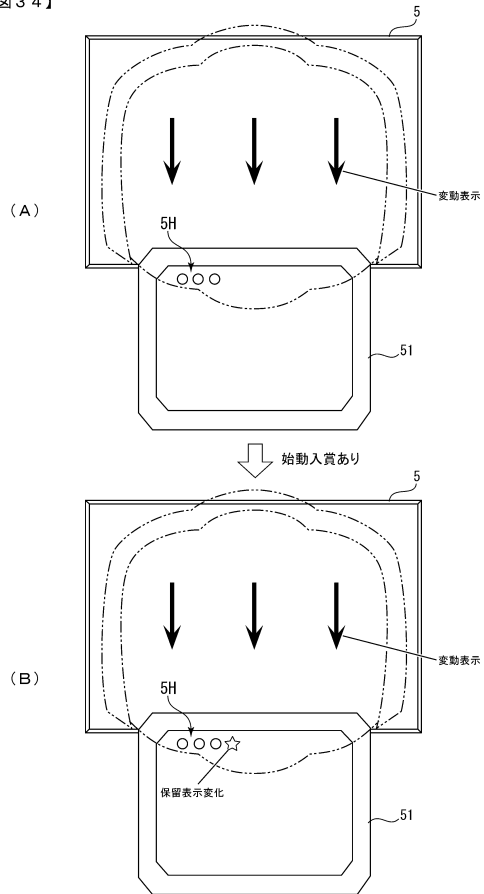
キャラクタ登場演出の表示対象

| 種別          | 表示対象  | 予告パターン |
|-------------|-------|--------|
| 突然確変        | サブ液晶  | YPX-1  |
| 上記以外(ハズレ含む) | メイン液晶 | YPX-2  |

YPX → YP1 ~ 4

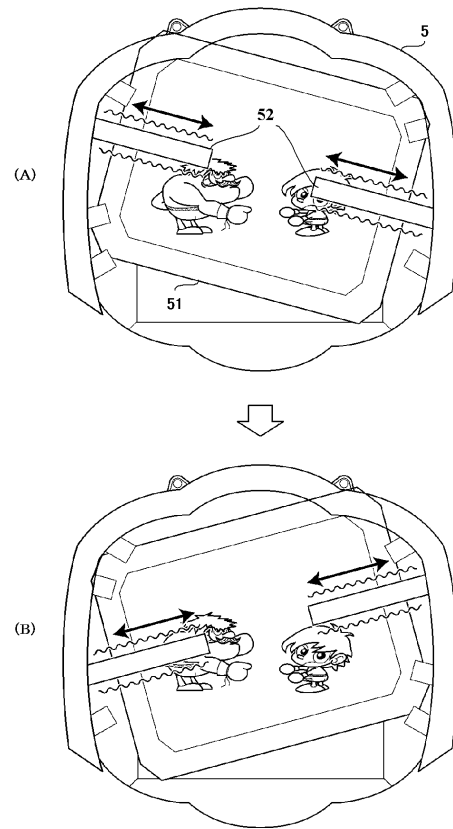
【図 3 4】

【図 3 4】



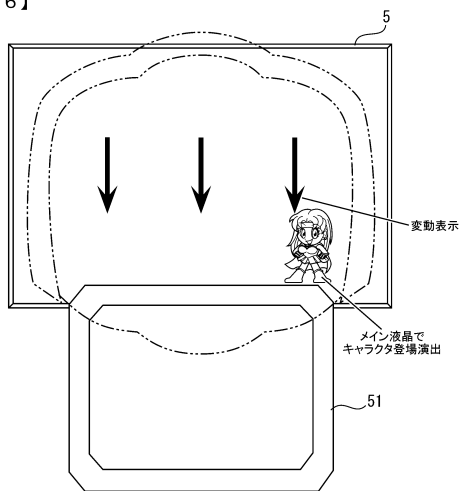
【図 3 5】

【図 3 5】



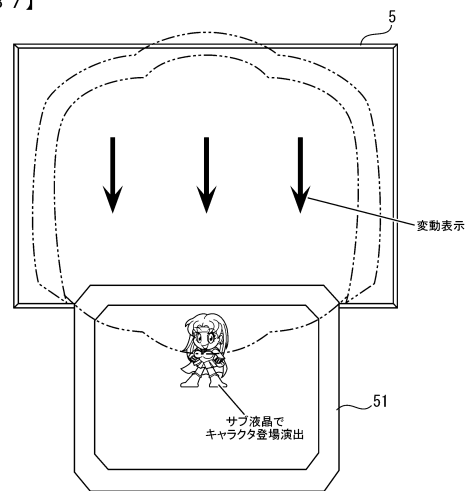
【図 3 6】

【図 3 6】



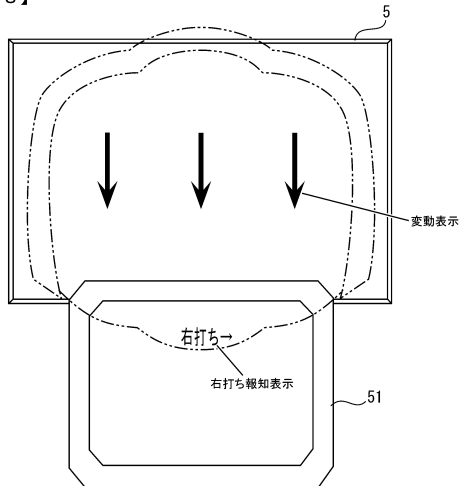
【図 3 7】

【図 3 7】



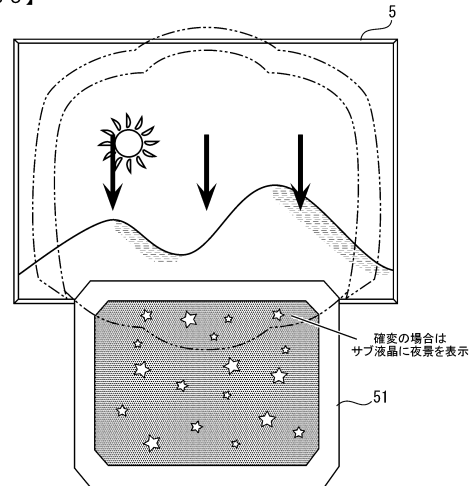
【図 38】

【図 38】



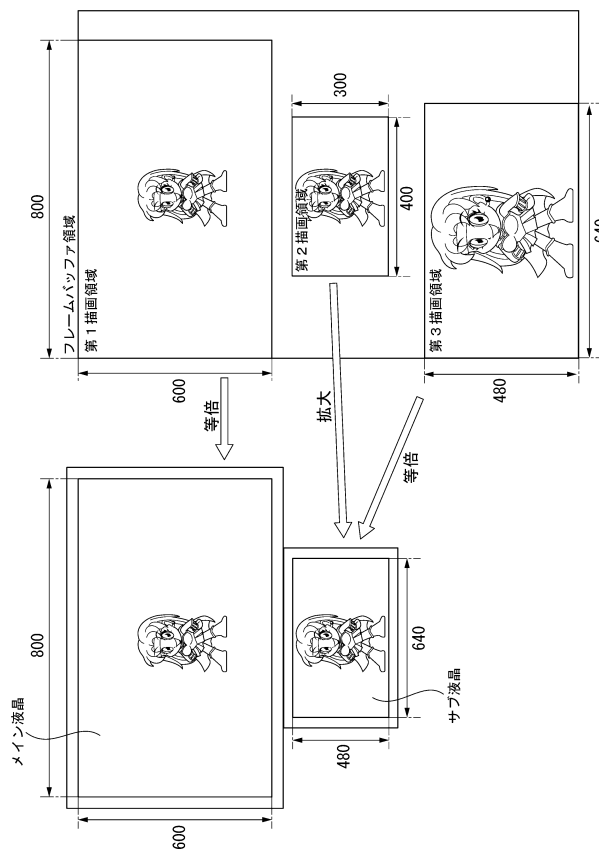
【図 39】

【図 39】



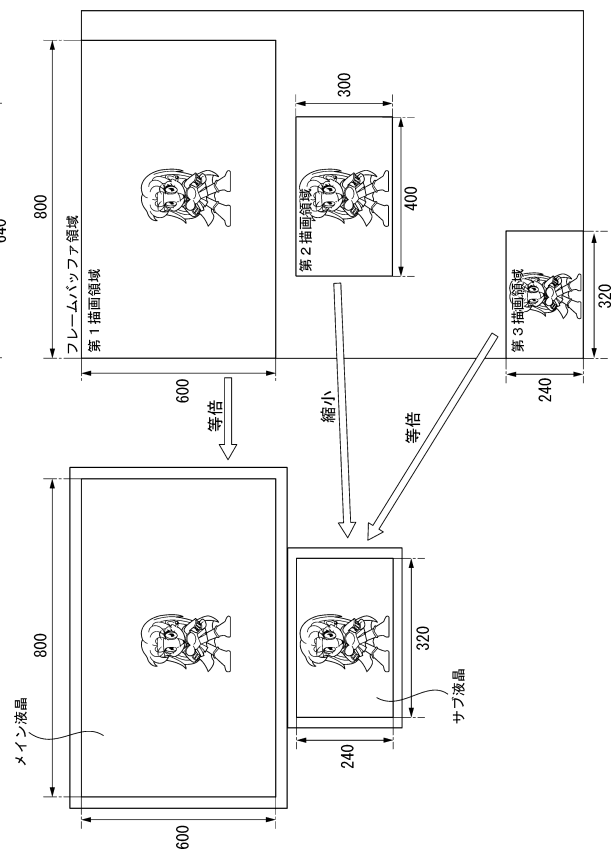
【図 40】

【図 40】



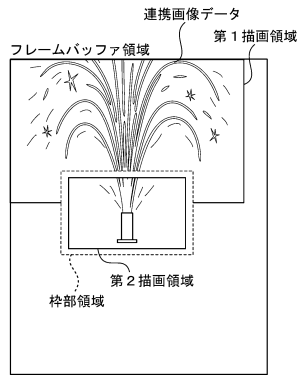
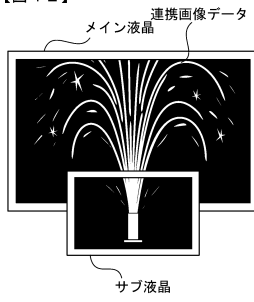
【図 41】

【図 41】



【図 4 2】

【図 4 2】



---

フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 阿部 知

(56)参考文献 特開２０１０－０２９３７２（ＪＰ，Ａ）

特開２０１３－１２３６０２（ＪＰ，Ａ）

特開２０１３－２１２２８５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F      7 / 0 2