

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6298227号
(P6298227)

(45) 発行日 平成30年3月20日 (2018. 3. 20)

(24) 登録日 平成30年3月2日 (2018. 3. 2)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2011-235515 (P2011-235515)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年10月26日 (2011. 10. 26)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-90854 (P2013-90854A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成25年5月16日 (2013. 5. 16)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成26年9月5日 (2014. 9. 5)		弁理士 木村 満
審判番号	不服2016-11819 (P2016-11819/J1)	(72) 発明者	小倉 敏男
審判請求日	平成28年8月5日 (2016. 8. 5)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内

合議体
 審判長 瀬津 太朗
 審判官 樋口 宗彦
 審判官 石井 哲

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】

識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから識別情報の変動表示の表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の変動表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに繰り返される識別情報の変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、

識別情報の変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、

識別情報の変動表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を 1 回実行する特別予告演出実行手段と、

未だ開始していない識別情報の変動表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報を保留表示領域に表示する保留表示制御手段と、

動作可能な可動部材と、をさらに備え、

前記可動部材が動作しているときに、前記保留表示領域とは異なる領域に前記保留記憶

10

20

手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報が表示され、

前記予告演出実行手段が所定回数繰り返し実行する前記予告演出の演出態様であって、繰り返すまでの期間が異なる演出態様を複数種類から決定する演出態様決定手段をさらに備え、

前記予告演出の演出態様は期待度に応じて異なる割合により決定され、

識別情報の変動表示は、前記特殊演出として、特定の識別情報が仮停止する演出と、特定の識別情報の仮停止を伴わない演出と、のうちいずれかを実行して繰り返される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。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。

20

【0003】

このような遊技機としては、識別情報の可変表示を開始した後、表示結果を導出表示させるまでの間に、識別情報を一旦仮停止させ、その後仮停止した識別情報の可変表示を再開させる演出（いわゆる擬似連）を実行する遊技機がある。このような擬似連を行うたびにステップアップ予告演出を実行する遊技機も知られている（例えば特許文献1参照）。

【0004】

また、大当たり遊技状態に制御される可能性があることを報知する予告演出の1つとして、大当たり遊技状態に制御されることが確定したことを報知する一発告知予告を実行する遊技機も提案されている（例えば特許文献2参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-5283号公報

【特許文献2】特開2010-51747号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1の遊技機のように、予告演出を繰り返し実行する遊技機において、一発告知予告のような1回実行すれば足りる演出やはでな予告演出を実行すると、演出が煩わしくなり、遊技の興味が低下するおそれがある。

40

【0007】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、予告演出を実行する遊技機において、演出が煩わしくなることを防止することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばCPU103がステップS239の処理を実行する部分など）と、前記決定手段の決定結果

50

に基づいて、導出表示演出を実行してから識別情報の変動表示の表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS162の処理において、画像表示装置5に飾り図柄を停止表示させる部分など。画像表示装置5において、飾り図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当たり」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせずに「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。飾り図柄の変動のみならず、リーチ演出においてキャラクタ画像を表示することなども含む。）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の変動表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに繰り返される識別情報の変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS701における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図42（A）～（K）、図43（A）～（J）、図44（A）～（L）に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）と、を備え、識別情報の変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、識別情報の変動表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回実行する特別予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS702～S704における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図42（L）、図43（K）、（L）、図44（K）に示すような特別予告演出を実行する部分など）と、未だ開始していない識別情報の変動表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報を保留表示領域に表示する保留表示制御手段と、動作可能な可動部材と、をさらに備え、前記可動部材が動作しているときに、前記保留表示領域とは異なる領域に前記保留記憶手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報が表示され、前記予告演出実行手段が所定回数繰り返し実行する前記予告演出の演出態様であって、繰り返すまでの期間が異なる演出態様を複数種類から決定する演出態様決定手段をさらに備え、前記予告演出の演出態様は期待度に応じて異なる割合により決定され、識別情報の変動表示は、前記特殊演出として、特定の識別情報が仮停止する演出と、特定の識別情報の仮停止を伴わない演出と、のうちのいずれかを実行して繰り返されることを特徴とする。

このような構成によれば、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【0009】

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出と比べて大きい音、及び／または、高い照度の光を用いる前記特別予告演出を実行する（例えば例えば演出制御用CPU120がステップS823における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、遊技効果ランプ9を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ8L、8Rにより最大音量の音声を出力させる大当たり確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、大きい音、及び／または、高い照度の光を用いる特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【0010】

前記特別予告演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合のみに前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS823における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、大当たり確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【0011】

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出実行手段により前記所定回数目の前記予告演出が実行されるときに、前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS162の処理において、連続演出の最後の繰り返し時に特別予告演出で実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別予告演出が分かりやすくなり遊技の興趣が向上する。

【0012】

前記予告演出実行手段は、可動部材を所定の初期位置から所定範囲未満動作させる予告演出（例えば「煽りのみ」または「第1態様」の可動物予告演出）を実行可能であり、前記特別予告演出実行手段は、前記可動部材を前記初期位置から前記所定範囲以上動作させる前記特別予告演出（例えば「第2態様」の可動物予告演出）を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS643における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、可動物予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動部材を所定範囲以上動作させた後に初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

10

【0013】

変動表示手段は、始動領域（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始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYesと判定したことなど）に基づいて、前記識別情報の変動表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、変動表示を行う権利を所定の上限数まで保留記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを判定する判定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS621～S623の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記識別情報を変動表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、当該変動表示に対する前記決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行し（例えば図42（A）～（K）、図43（A）～（J）、図44（A）～（L）に示すように予告演出を繰り返し実行し）、前記特別予告演出実行手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS624における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、先読予告演出を実行する）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、保留記憶手段に有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを予告する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

30

【0014】

前記変動表示手段は、始動領域（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始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYesと判定したことなど）に基づいて、前記識別情報の変動表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、変動表示を行う権利を所定の上限数まで保留記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、前記変動表示手段における所定の保留表示領域に、所定の保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された権利の数を特定可能に表示する保留表示制御手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、変動表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示を行う部分）と、をさらに備え、前記予告演出または前記特別予告演出の少なくとも1つは可動部材（例えばシャッタ38H、38Lなど）を前記変動表示手段における前記保留表示領域に重畳しない非重畳位置から該変動表示手段における前記保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作させるもの（例えば、図51（D2）、（E2）に示すように、シャッタ38H、38Lを動作させる演出）であり、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記所定の保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記所定の保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶

40

50

表示エリア 5 Hを移動する) ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記所定の保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記所定の保留表示領域を前記変動表示手段から消去する(例えば図 5 2 (C) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 Hを消去する) ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動物が可動したときに保留表示領域に少なくとも一部が重畳する可能性がある場合に、保留表示領域が重畳位置にある可動物と重畳しない位置に変更されるため、保留記憶された権利の数を遊技者に誤って認識されることがなく、遊技者に不信感を与えることを防ぐことができる。

【0015】

10

前記可動部材が動作する場合は当該動作の前に、前記可動部材が動作しない場合でも所定の割合で、前記可動部材が動作する可能性を示唆する可動示唆演出を実行する可動示唆演出実行手段(例えば、図 5 1 (D 1)、(E 1) に示すような演出)をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記所定の保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する(例えば図 5 1 (C) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 Hを移動する) ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記所定の保留表示領域を前記変動表示手段から消去する(例えば図 5 2 (C) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 Hを消去する) ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、可動示唆演出が実行されるときには、該可動示唆演出後に可動演出が実行される場合でも実行されない場合でも一様に保留表示領域の位置が変更されるため、保留特定情報の表示状況により可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【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】 各種のチャンス目を示す説明図である。

30

【図 4】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 5】 主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図 6】 変動パターン及び変動パターン種別を例示する図である。

【図 7】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 8】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9】 変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 10】 変動パターン決定テーブルの構成例などを示す図である。

【図 11】 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 12】 演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図 13】 連続演出種別決定テーブルの構成例を示す図である。

40

【図 14】 連続演出パターン、予告演出パターンの一覧を示す図である。

【図 15】 連続演出パターン決定テーブル、予告演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 16】 演出制御パターンの構成例などを示す図である。

【図 17】 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 18】 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 19】 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 20】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】 入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】 入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 3】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
- 【図 2 4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】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 2 6】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 2 7】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8】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 2 9】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】演出制御保留記憶部の構成例を示す図である。
- 【図 3 1】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 3】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】大当たり確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 3 8】先読予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 3 9】可動物予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 4 0】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】連続演出（擬似連）の表示動作例を示す図である。 20
- 【図 4 3】連続演出（予告連）の表示動作例を示す図である。
- 【図 4 4】連続演出（すべり擬似連）の表示動作例を示す図である。
- 【図 4 5】予告演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 4 6】変動パターン共通範囲の変形例を示す説明図である。
- 【図 4 7】シャッタユニットの構造を示す概略分解斜視図である。
- 【図 4 8】（a）はシャッタ 3 8 H と左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（b）はシャッタ 3 8 L と左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。
- 【図 4 9】（a）はシャッタ 3 8 H と右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（b）はシャッタ 3 8 L と右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。
- 【図 5 0】（a）はシャッタ 3 8 H、3 8 L が格納位置に位置している状態を示す概略図 30
- であり、（b）はシャッタ 3 8 H、3 8 L が前面位置に位置している状態を示す概略図である。
- 【図 5 1】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 5 2】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 5 3】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 7】
- 以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
- 【0 0 1 8】
- 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、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示、変動表示）する。例えば、第 1 特別図柄表示装置 40
- 50

4 Aと第2特別図柄表示装置4 Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントの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。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、「-」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により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により可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

10

【0019】

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。なお、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、「-」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。

【0020】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可変表示（変動表示）する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【0021】

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による第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動（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。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにもよい。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による第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4 Bによる第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する。なお、表示結果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。

30

40

【0022】

画像表示装置5では、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rとなる表示領域として、3つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置5における表示動作は、図2に示す演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4 Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴

50

って画像表示装置5で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示装置4Bで第2特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0023】

「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「一」～「八」、英文字「A」～「H」、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。なお、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。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、10
ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。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。なお、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）。

【0024】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R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。20
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。

【0025】

また、画像表示装置5の表示領域には、「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bが配置されている。そして、特図ゲームとして第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動が開始されるときには、「左」の色図柄表示エリア5Aにて色図柄の変動（例えば表示色の更新）が開始される。他方、特図ゲームとして第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動が開始されるときには、「右」の色図柄表示エリア5Bにて色図柄の変動が開始される。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、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が停止表示される。即ち、色図柄表示エリア5Aは第1特図の変動と同期して変動し、色図柄表示エリア5Bは第2特図の変動と同期して変動する。30

【0026】

「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bにて可変表示される色図柄には、例えば4種類の図柄（例えば「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）が含まれていればよい。色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、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されている。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかなどに対応して、予め定められた色図柄が停止表示されればよい。40

【0027】

画像表示装置5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、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、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始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。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、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成50

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。

【0028】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている第1始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）が成立したときには、例えば第1始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第1始動入賞に対応する各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、白表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた第1始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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ームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている第2始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白色表示に変化させる。その後、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）が成立したときには、例えば第2始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第2始動入賞に対応する各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、白色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた第2始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。なお、この実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hに8つの表示部位が設けられており、そのうち左側の4つが第1始動入賞に対応する表示部位となっており、右側の4つが第2始動入賞に対応する表示部位となっており、いずれの始動入賞に対応する保留記憶かを特定可能である。

【0029】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

【0030】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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始動入賞口に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6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態

となる。なお、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。

【0031】

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

【0032】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0033】

こうして、第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第 1 始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動条件が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【0034】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、

普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 20 は、例えば「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普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、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。なお、普通図柄表示器 20 は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又は LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又は LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。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。

10

【0035】

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一般入賞口が 1 つ又は複数設けられてもよい。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。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い。

20

【0036】

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。

30

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿が設けられている。打球供給皿を形成する部材には、遊技者により操作可能な操作部 30 が取り付けられている。操作部 30 は、遊技者から見て奥・手前・左・右（前後左右）といった予め定められた複数の方向（例えば 4 方向）のうちから選択した方向を押下操作することが可能な押しボタンスイッチからなる平面視で円形の操作ボタン 32 と、操作ボタン 32 の周囲に設けられて回転操作することが可能なダイヤル（ジョグダイヤル）からなる平面視で環状の操作ダイヤル 33 という、複数の操作部を含んで構成されている。操作ボタン 32 は、前後左右の 4 方向以外に、全体を下方にも押下操作が可能である。すなわち、遊技者は、操作ボタン 32 に対して、パチンコ遊技機 1 に向いた状態で前後左右の 4 方向から 1 つの方向を選択的に押下する押下方向選択操作と、方向選択操作以外に操作ボタン 32 全体を下方に押下する全体押下決定操作とを、行うことができる。また、遊技者は、操作ダイヤル 33 に対して、右回り（時計回り）あるいは左回り（反時計回り）のうち 1 つの回転方向へと選択的に回転させる回転方向選択操作を行うことができる。操作ボタン 32 や操作ダイヤル 33 に対してなされた遊技者の操作行為は、それぞれ図 2 に示す操作検出スイッチ 31 によって検出される。

40

【0038】

なお、操作部 30 は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのよ

50

うな傾動操作が可能なものであってもよい。また、例えば赤外線センサやＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作部３０は、遊技者による所定の操作行為を、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。

【００３９】

操作ボタン３２において、前方向（奥側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の奥側部分）を、前方向部（奥方向部）と称する。操作ボタン３２において、後方向（手前側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の手前側部分）を、後方向部（手前方向部）と称する。操作ボタン３２において、左方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の左側部分）を、左方向部と称する。操作ボタン３２において、右方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の右側部分）を、右方向部と称する。

10

【００４０】

遊技機用枠３において打球供給皿を形成する部材には、操作部３０の他に、所定のカードユニットを介して遊技球の貸出を受ける際に操作する球貸スイッチ９１や、プリペイドカードなどの返却を受ける際に操作する返却スイッチ９２等が取り付けられている。例えば、球貸スイッチ９１や返却スイッチ９２は、打球供給皿にて操作部３０が取り付けられている面と同一面上にて、その面よりも凹んだ位置に配置されていればよい。これにより、遊技者が操作部３０の操作を行っているときに、誤って球貸スイッチ９１や返却スイッチ９２を押下してしまう事態を防止できる。

20

【００４１】

普通図柄表示器２０による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、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、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（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。なお、通過ゲート４１を遊技球が通過したときに、普図ゲームを実行せずに普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（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ようにしてもよい。

30

40

【００４２】

第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームは、普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球が図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａ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、開始される。第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球が図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂ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、開始される。

【００４３】

50

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、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。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遊技（単に「ラウンド」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。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、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「2」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0044】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「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を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは規定数（例えば10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状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後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状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

20

30

【0045】

15ラウンド大当り状態におけるラウンド遊技において、規定数の入賞球が発生せずに所定期間が経過してラウンド遊技が終了することは、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が少ないので、遊技者にとって好ましくない状況である。このように、ラウンド遊技において所定期間が経過することをフルオープンともいう。また、15ラウンド大当り状態におけるラウンド遊技において、例えば、規定数に達する際に2以上の遊技球が入賞する場合や規定数の入賞を検出する前に次の入賞があった場合など、規定数を超える数（例えば11個など）の入賞球が発生する場合がある。この場合、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が多くなるので、遊技者にとって好ましい状況である。

40

【0046】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制

50

御は15ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。2ラウンド大当たり状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間又は第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0047】

このような2ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、2ラウンド大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、多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、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少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期間（例えば2秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多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、ラウンド遊技の実行回数が多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。

【0048】

また、15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて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）が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての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。時短状態は、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。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、非確変大当たり図柄（「通常大当たり図柄」ともいう）と称される。また、15ラウンド大当たり図柄のうち非確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「15R非確変大当たり」（「15R通常大当たり」ともいう）と称される。

【0049】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続する。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲー

ムにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後
に確変状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。「1」
の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示され
たことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当り図柄
は、突確大当り図柄と称される。また、15ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄が
停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R確変大当り」と称され
る。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大
当り」（「2R確変大当り」ともいう）と称される。なお、15ラウンド大当り図柄「3」
及び「7」、2ラウンド大当り図柄「1」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定
されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないように
するために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にして
もよい。

10

【0050】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄とし
て停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2ラ
ウンド大当り状態と同様に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
させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球
装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が、第2回数（第2ラウンド
数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、2
ラウンド大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置7を第1状態とする期間が第2期間と
なることと、第1状態とする動作の実行回数が第2回数となることのうち、少なくともい
ずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技
状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御
されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたと
きに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊
技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作
により特別可変入賞球装置7を第1状態とする回数が「2」である小当り遊技状態におけ
る遊技は、2ラウンド大当り状態における遊技と同様に、2回開放遊技とも称される。な
お、2ラウンド大当り状態における各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設
けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、2ラウンド
大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第1状態に変化させるようにすればよい。

20

30

【0051】

確変状態や時短状態では、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、第2始動入賞口に遊技球が進入しや
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。なお、確変状態や時短状態では、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。このように
、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとっ
て有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御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による第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「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時
短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。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、パチンコ遊技機1における遊技状
態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

40

50

【0052】

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による第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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。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

【0053】

また、リーチ状態となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示画面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。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ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。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。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（大当たり信頼度）が高くなる。

20

30

【0054】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、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、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「連続演出」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

40

【0055】

「連続演出」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、所定の演出動作が所定回数（例えば2回

50

～4回)繰り返し実行される。この実施の形態では、演出態様の異なる3種類(「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」)の連続演出が実行可能になっている。連続演出が繰り返されるとときには、所定の特殊演出が実行され、連続演出の種別に応じて、実行される特殊演出が異なる。

【0056】

「擬似連」の連続演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動(擬似連変動)させる演出表示が行われる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図3(A)に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。このように「擬似連」の連続演出では、擬似連チャンス目GC1～GC8が仮停止表示されることが特殊演出となる。ここで、図3(A)などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。「擬似連」の連続演出において、擬似連変動(再変動)が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0057】

「予告連」の連続演出では、後述するような予告演出(例えばステップアップ動作やキャラクタ表示など)を開始させた後に、画像表示装置5をブラックアウト(暗転)させるなどして、予告演出を一旦中断させる。そして、その後、画像表示装置5のブラックアウトを終えて、再度予告演出を最初から実行させる。このような演出動作を所定回数繰り返す。このように「予告連」の連続演出では、画像表示装置5をブラックアウト(暗転)させることが特殊演出となる。なお、「予告連」の連続演出されている間は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄の変動は継続して行われる。「予告連」の連続演出では、予告演出を1回～3回最初から開始し直されることで、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、あたかも予告演出が2回～4回開始されたかのように見せることができる。

【0058】

「すべり擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなどにて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち1つの飾り図柄表示エリア(例えば「右」の飾り図柄表示エリア5R)にて飾り図柄を再び変動させる演出動作を所定回数繰り返す演出表示が行われる。即ち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rが、「仮停止表示→滑り→再変動」という演出動作を所定回数繰り返す。このように「すべり擬似連」の連続演出では、「右」の飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄が滑って再変動することが特殊演出となる。「右」の飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示させる飾り図柄は、通常使用される「1」～「8」の数字を示す飾り図柄ではなく、「A」、「B」、「C」などの英文字を示す特殊な図柄としてもよい。そして、「すべり擬似連」を繰り返すごとに、「A」→「B」→「C」となるようにして、繰り返しの回数を図柄により把握できるようにしてもよい。「すべり擬似連」

の連続演出において、「仮停止表示→滑り→再変動」という演出動作が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0059】

「連続演出」の可変表示演出では、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。特殊演出が実行されることにより、遊技者は、「連続演出」であることや繰り返し回数を把握できるようになり、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。なお、繰り返し回数に応じて、特殊演出の演出態様（例えば「擬似連」や「すべり擬似連」において表示される図柄、「予告連」における予告演出の中断のさせ方）を変化させて、繰り返し回数を遊技者が認識できるようにしてもよい。さらに、次回が最後の繰り返しである場合には、特定の演出態様の特殊演出を実行するようにして、次回が最後の繰り返しであることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

10

【0060】

「連続演出」の可変表示演出が実行される際には、初回を含む演出の繰り返しに伴って、関連する表示演出などによる演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材34が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、可動部材34の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様に変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「15R確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。このような演出を実行することで、遊技者に繰り返し回数を認識させることができるようになり、遊技者の期待感を高めることができる。

20

30

【0061】

このような演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材34など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される演出とは別に、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時など特殊演出を実行時に、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことなどを遊技者が認識できるようにしてもよい。

40

【0062】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（

50

例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など) にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数(例えば「1」又は「2」)の飾り図柄表示エリア(例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方又は双方) にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0063】

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、「連続演出」や「滑り」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。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなるハズレ組合せ(特殊組合せ)の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0064】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、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、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に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 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 R にて飾り図柄が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「大当たり」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。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間(特図変動時間)に変化が生じないものであればよい。

【0065】

「キャラクタ予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、飾り図柄とは別個のキャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示(アニメーション表示)させるものであってもよいし、飾り図柄と一体的に可変表示されるキャラクタ画像を、飾り図柄の可変表示とは異なる表示形態で動作表示(アニメーション表示)させるものであってもよい。

【0066】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作部 30 に

10

20

30

40

50

対する所定操作（例えば押下操作や回転操作など）がなされたことに応じて、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ8L、8Rから出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作部30への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作部30への操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材34を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作部30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作部30の操作が操作検出スイッチ31によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置5に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ8L、8Rから出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【0067】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行される。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置5の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材34を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材34が1種類の動作態様で演出動作を行った後、2段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15R確変大当たり」や「2R確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「15R非確変大当たり」から「15R確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみ

10

20

30

40

50

て予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【0068】

また、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」のほかに、可動物部材34を動作させる可動物予告演出が実行される。可動物予告演出は、飾り図柄の可変表示中に、可動物部材34を所定の演出態様で動作させる予告演出である。

【0069】

また、この実施の形態では、上述のような予告演出とは別に、保留記憶を先読みして、保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出が実行される場合がある。先読予告演出となる演出動作は、飾り図柄の可変表示中の所定のタイミングに実行（開始）されるものであればよい。例えば、先読予告演出は、例えば画像表示装置5の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させることによって、保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、キャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。また、先読予告演出は、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出しさせるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動物部材34を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。

【0070】

また、特図表示結果が「大当たり」となるときの可変表示中において、特図表示結果が「大当たり」となる前に、特図表示結果が「大当たり」となることを事前に報知する大当たり確定報知演出が実行される場合がある。大当たり確定報知演出は、例えば、特別図柄及び飾り図柄の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで遊技効果ランプ9を所定の点灯態様で点灯させることにより、「大当たり」となることを報知する演出である。なお、大当たり確定報知演出は、画像表示装置5の表示画面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ものであってもよい。また、遊技効果ランプ9や画像表示装置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などが含まれてもよい。なお、大当たり確定報知演出が実行されると「大当たり」となることが確定するため、はでな演出とすることが望ましい。例えば、遊技効果ランプ9を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ8L、8Rにより最大音量の音声を出しさせる。大当たり確定報知演出は、保留記憶内に「大当たり」となる権利があるときに、特図表示結果が「大当たり」となることを事前に報知するものであってもよい。

【0071】

この実施の形態では、「疑似連」、「予告連」、「すべり疑似連」といった連続演出が実行されるときには、「キャラクタ予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される。一方、可動物予告演出、先読予告演出、大当たり確定報知演出は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに1回のみ実行される。可動物予告演出、先読予告演出、大当たり確定報知演出のように、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに1回のみ実行される演出を特別予告演出ともいう。

【0072】

特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる処理で、その実行の有無や演出態様が決定される予告演出である。例えば、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる乱数値を用いてその実行の有無や演出態様が決定される。「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される中で、所定の繰り返

し回数に達したときにのみ出現する演出態様（例えば、「ステップアップ動作」における所定の段階など）は、特別予告演出に含まれない。

【0073】

演出が実行された時点で「大当たり」となることが確定し、遊技効果ランプ9を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ8L、8Rにより最大音量の音声を出力させるはでな演出を実行する大当たり確定報知演出を1回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【0074】

保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を1回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

10

【0075】

また可動部材34を動作させる可動物予告演出を1回のみ実行するようにしたことで、可動部材34が所定の初期位置に戻らなくなり、続いて画像表示装置5などで実行される演出に可動部材75が重なってしまい、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【0076】

また、これらの特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行させる。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。なお、特別予告演出は、連続演出の最後の繰り返しにおいて実行するものに限定されず、例えば、連続演出が所定回数繰り返されるうちの特定回数目の繰り返しにおいて（例えば5回繰り返されるうちの3回目の繰り返しにおいて）、特別演出が1回のみ実行されるようにしてもよい。

20

【0077】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、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」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0078】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）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。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

30

【0079】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち非確定大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示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、所定の非確定大当たり組合せ（「通常大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。飾り図柄の可変表示が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて順次飾り図柄が停止表示され、リーチ状態となり、あるいは、リーチ状態とならず表示結果が停止表示される過程の演出を導出表示演出ともいう。ここで、非確定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」の飾り図柄表示

40

50

エリア 5 L、5 C、5 R 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。このように非確変大当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、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当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「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15 ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態又は通常状態に制御されることになる。

10

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当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」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。このように確変大当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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当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「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

20

【0081】

特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当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、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り状態に制御され、その15 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

30

【0082】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当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てもよい。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 5 L、5 C、5 R に非確変大当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 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）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、大当り種別が「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非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「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り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成

40

50

功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

【0083】

非確変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。なお、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。

10

【0084】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変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の表示画面にて飾り図柄を可変表示させて非確変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。大当たり中昇格演出の一例として、所定のラウンド中に画像表示装置5にゲージ等を表示して、操作ボタン32の連打を促す演出を実行する。そして、所定期間内に所定回数（例えば10回など）以上連打された場合に大当たり中昇格成功演出

20

を実行し、操作ボタン32が操作されない場合や、連打の回数が所定回数未満の場合、あるいは大当たり種別が「非確変」である場合には大当たり中昇格失敗演出を実行する。大当たり種別が「確変」である場合に大当たり中昇格失敗演出を実行する場合には、その後確変状態であることを認識できない演出モード（潜伏確変状態）に移行してもよいし、最終のラウンドが終了時（エンディング時）に確変状態に移行することを報知するようにしてもよい。

【0085】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4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、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」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。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」とな

30

40

った後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0086】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が

50

開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当たり」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【0087】

確変状態では、例えば「確変中」といった確変状態であることを報知する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、及び／又は、画像表示装置5の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【0088】

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、電源基板16、払出制御基板17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と電源基板16や払出制御基板17との間で伝送される各種の制御信号、及び、演出制御基板12、音声制御基板13やランプ制御基板14とスピーカ8、遊技効果ランプ9、操作検出スイッチ31の間で伝送される各種の制御信号を中継するためドロア中継基板19も搭載されている。さらに、ドロア中継基板19とスピーカ8、遊技効果ランプ9、操作検出スイッチ31の間には、各種の制御信号を中継するため枠中継基板26が設けられる。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。

【0089】

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。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。

【0090】

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12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ9などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作

10

20

30

40

50

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。

【0091】

音声制御基板13は、演出制御基板12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12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8R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14は、演出制御基板12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12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。

【0092】

電源基板16は、主基板11や演出制御基板12などの各種基板や、画像表示装置5や遊技効果ランプ9やスピーカ8などの演出装置に電力を供給する。

10

【0093】

図2に示すように、主基板11には、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からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、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。主基板11は、各種スイッチからの検出信号を受信すると、各種スイッチに応じた賞球の払い出しを実行させるための賞球信号を払出制御基板17に送出する。なお、この賞球信号は、電源基板16を経由して伝送される。払出制御基板17は、賞球信号を受信すると、球払出装置18を駆動して賞球信号に応じた賞球を払い出させる。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C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

【0094】

また、遊技領域の内部又は外部の所定の位置には可動部材34が設けられる。可動部材34は、演出制御基板12の制御により動作する。稼働部材34を動作させるためのモータなどがドロア中継基板19、枠中継基板26を介して演出制御基板12に接続される。この実施の形態では、後述する予告演出の一つとして可動部材34を動作させる予告演出が実行される。なお、予告演出以外の演出（リーチ演出など）において、可動部材34が動作するようにしてもよい。

30

【0095】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。主基板11には、例えば中継基板15に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ100との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板11から中継基板15を介して演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板15から主基板11への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板12や中継基板15の側から主基板11側に信号が伝わる余地はない。

【0096】

40

中継基板15には、例えば主基板11から演出制御基板12に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板11対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板12対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（GND）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板12から中継基板15への信号の入力を阻止して、主基板11から演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板12の側から主基板11側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板15において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板11にて遊技制御用マイクロコンピ

50

ュータ100と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板11への不正な信号の入力を防止することができる。

【0097】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12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8L、8R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。図4(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。なお、図4(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。

10

【0098】

図4(A)に示す例において、コマンド8001H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8002H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81XXH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5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16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。

20

【0099】

この実施の形態では、第1及び第2変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第1特図及び第2特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄(第1特図あるいは第2特図)と変動パターンとの組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄(第1特図あるいは第2特図)に応じた2種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した2種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

30

40

【0100】

コマンド8CXXH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4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様(大当たり種別)が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの当たり種別決定結果に対応して、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

50

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示す第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示す第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「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0101】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当たり」及び「小当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0102】

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で飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。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が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、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を遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

【0103】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【0104】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態や小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当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。当り開始指定コマンドでは、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り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X T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。

【0105】

コマンドA1XXHは、大当り遊技状態や小当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、大当り遊技状態や小当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。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15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かにかかわらず、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0106】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態や小当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当り終了指定コマンドである。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や当り開始指定コマンドと同様のE X T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り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定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。なお、2ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0107】

コマンドB1XXHは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されたことに基づき、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。この実施の形態では、第1始動口入賞指定コマンドが、第1始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第1始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図4（C）に示すように、第1始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」となる決定値と合致するか否かや、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、15ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「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）とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるE X Tデータが設定される。より具体的には、コマンドB100Hは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB1

01Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB102Hは、可変表示結果が「大当たり」であって、大当たり種別が15ラウンド大当たり状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB103Hは、可変表示結果が「大当たり」であって、大当たり種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当たり」を通知する第4入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB104Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第5入賞時判定結果通知コマンドである。

【0108】

コマンドB2XXHは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されたことに基づき、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。この実施の形態では、第2始動口入賞指定コマンドが、第2始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第2始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば、図4（C）に示すように、第2始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当たり」又は「小当たり」となる決定値と合致するか否かや、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、15ラウンド大当たり状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「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）とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB200Hは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第6入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB201Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第7入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB202Hは、可変表示結果が「大当たり」であって、大当たり種別が15ラウンド大当たり状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第8入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB203Hは、可変表示結果が「大当たり」であって、大当たり種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当たり」を通知する第9入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB204Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第10入賞時判定結果通知コマンドである。

【0109】

コマンドC0XXHは、画像表示装置5の表示領域に設けられた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保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図11に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保

10

20

30

40

50

留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

【0110】

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 (Read Only Memory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 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 (Central Processing Unit) 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/Output port) 105とを備えて構成される。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ROM 101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、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。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O105は、外付けであってもよい。

【0111】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100ではCPU103がROM101に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100 (又はCPU103) が実行する (又は処理を行う) ということは、具体的には、CPU103がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板11とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0112】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5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5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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5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。なお、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。

【0113】

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。乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR5の全部又は一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11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~MR5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。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2~MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1~MR5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ10

0とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0114】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM101等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ100のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0115】

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「1」～「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」、「突確」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「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0116】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、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、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターンを、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、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MR5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「普図当たり」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。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき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進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0117】

図6（A）は、この実施の形態における飾り図柄の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「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当たり」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。なお、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「大当たり」や「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、当たり変動パターンと称される。

【0118】

図6（A）に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB

10

20

30

40

50

4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合にのみ対応した当たり変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

【0119】

図6(B)は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図6(A)に示す各変動パターンは、図6(B)に示す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ている。すなわち、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などに基づいて分類(グループ化)された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類(演出態様)で分類(グループ化)して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ(スーパーリーチα又はスーパーリーチβ)を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」の可変表示演出の有無や再変動の実行回数(繰返し回数)で分類(グループ化)して、「連続演出」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数(繰返し回数)を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数(繰返し回数)を2回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類(グループ化)してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある場合もある。

【0120】

図6(B)に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様(大当たり種別)に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様(大当たり種別)である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様(大当たり種別)である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

【0121】

変動パターン種別CA1-1は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-3は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「連続演出」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、連続演出」の変動パターン種別であり、「滑り、連続演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【0122】

変動パターン種別CA2-1は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-2は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

10

【0123】

変動パターン種別CA2-3は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

20

【0124】

変動パターン種別CA3-1は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）連続演出なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当たり）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-2は、「連続演出」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）連続演出あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当たり）連続演出あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当たり）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当たり）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

30

【0125】

変動パターン種別CA4-1は、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6（A）に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-1に含まれることになる。変動パターン種別CA4-2は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6（A）に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。

40

【0126】

50

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6(A)に示すような飾り図柄の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。

【0127】

10

図7は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームや、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結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0128】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、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であるか、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であるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル130を参照して特図表示結果が決定される。

20

【0129】

これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

30

【0130】

このような設定により、第2特図を用いた特図ゲームでは、第1特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から15ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

40

【0131】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなさ

50

れて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR 2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別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。大当り種別決定テーブル131では、図11に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR 2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、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が実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

10

【0132】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「非確変」又は「確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「確変」又は「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

20

【0133】

図8に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「37」～「72」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に「37」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

30

【0134】

図8に示す設定例では、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から15ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

40

50

【0135】

なお、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「1」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当たり種別が「突確」となって2ラウンド大当たり状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当たり種別決定テーブル131におけるテーブルデータを構成してもよい。

【0136】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図9(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図9(B)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bと、図9(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cと、図9(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dとが、予め用意されている。

【0137】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定(事前決定)されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、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。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0138】

また、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて2ラウンド大当たり状態に制御される場合には、15ラウンド大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0139】

なお、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や

確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0140】

小当り変動パターン種別決定テーブル132Bは、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル132Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別CA4-1に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別CA4-1には、図9（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにおいて、大当り種別が「突確」である場合に
10
に応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別CA4-1は、大当り種別が「突確」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【0141】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、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。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cは、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。
20

【0142】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「3」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「0」であるときと、合計保留記憶数が「1」であるときと、合計保留記憶数が「2」であるときと、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「3」未満であるときには、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数（例えば「3」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保
30
40
50

留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【0143】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

10

【0144】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0145】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4に決定される。すなわち、乱数回路104などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

30

【0146】

なお、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0147】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを参照することにより、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3は、図6（B）に示すように、可変表示結果が「

50

ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別CA 2-1～変動パターン種別CA 2-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Dを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【0148】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Dにおいて変動パターン種別CA 1-2や変動パターン種別CA 1-3に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Cにおいて変動パターン種別CA 1-1や変動パターン種別CA 1-3に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0149】

図10は、ROM 101に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図10（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aと、図10（B）に示す当り変動パターン決定テーブル1 3 3 Bとが、予め用意されている。

【0150】

ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 4に基づき、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。ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【0151】

ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aでは、変動パターン種別CA 1-3となる場合に対応して、変動パターンPA 1-3に決定値が割り当てられている。図6（A）に示すように、変動パターンPA 1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA 1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aでは、変動パターン種別CA 1-3となる場合に対応して、変動パターンPA 1-4に決定値が割り当てられている。図6（A）に示すように、変動パターンPA 1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「連続演出」の可変表示演出にて再変動を1回実行する（繰り返す）変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA 1-4に決定されることにより「連続演出」の可変表示演出を実行することができる。

【0152】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図9

(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dでは、図9(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6(A)に示す変動パターンの設定例では、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間(特別図柄の可変表示時間)が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[m s]に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間は16000ミリ秒[m s]に、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は24000[m s]に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間や、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

10

【0153】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数(例えば「3」)以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数(例えば「3」)未満である場合に比べて変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

20

【0154】

当り変動パターン決定テーブル133Bは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定(事前決定)されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、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。当り変動パターン決定テーブル133Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン(当り変動パターン)に割り当てられている。

30

【0155】

図6(A)に示す変動パターンPA3-1、PA3-2、PA5-1、及び、PA5-2は、連続演出が3回実行される変動パターンである。図6(C)に示すように、変動パターンPA3-1、及び、PA5-1は、変動開始から時刻t1までの期間に連続演出が実行され、時刻t1からt3(65秒)までの期間にスーパーリーチαのリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターンPA3-2、及び、PA5-2は、変動開始から時刻t2(>t1)までの期間に連続演出が実行され、時刻t2からt4(85秒)までの期間にスーパーリーチβのリーチ演出が実行される変動パターンである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aの設定では、変動パターンPA3-2よりも変動パターンPA3-1に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル133Bの設定では、変動パターンPA5-2よりも変動パターンPA5-1に決定されやすくなっている。即ち、連続演出の実行回数が所定回数(ここでは3回)以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、1回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、1回当りの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。

40

【0156】

50

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RAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板16において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【0157】

このような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11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11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、始動データ記憶部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。

【0158】

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始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（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、その入賞（遊技球の検出）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、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。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aに記憶される。

20

【0159】

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始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（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、その入賞（遊技球の検出）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶される。

30

40

【0160】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【0161】

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

50

態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、小当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグ、大当たり中フラグなどが設けられている。

【0162】

特図プロセスフラグは、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進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図18のステップS15や図19に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図18のステップS16に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

10

【0163】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。小当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。

【0164】

20

確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。大当たり中フラグは、パチンコ遊技機1における大当たり遊技状態が開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、大当たり遊技状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0165】

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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

30

【0166】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当たり遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

40

【0167】

特図変動タイマは、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）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

50

【0168】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0169】

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ト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ト値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0170】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数回路104から抽出された数値データを用いて、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ものである。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、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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ト値を更新するためのものであってもよい。

【0171】

第1保留記憶数カウンタは、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの数である第1保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第1保留記憶数カウンタには、第1保留記憶数に対応したカウント値データが、第1保留記憶数カウント値として記憶され、第1保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。第2保留記憶数カウンタは、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの数である第2保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第2保留記憶数カウンタには、第2保留記憶数に対応したカウント値データが、第2保留記憶数カウント値として記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。

【0172】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別バッファ値が「0」であるに対応したカウント初期値「100」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が1減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「0」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

10

20

30

40

50

【0173】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が1加算されて更新される。

【0174】

遊技制御バッファ設定部155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。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

10

【0175】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

20

【0176】

始動口バッファには、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1始動口スイッチ22Aにより第1始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「1」が設定される。また、第2始動口スイッチ22Bにより第2始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「2」が設定される。

【0177】

変動特図指定バッファには、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と、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うち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

30

【0178】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図8に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、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には「0」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

40

【0179】

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。

50

【0180】

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。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。

10

【0181】

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。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作部30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、操作検出スイッチ31から伝送するための配線も接続されている。

20

【0182】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図12は、演出制御基板12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12に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、連続演出種別判定用の乱数値SR1、連続演出パターン判定用の乱数値SR2、大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値SR3、先読予告演出実行判定用の乱数値SR4、可動物予告演出決定用の乱数値SR5を示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出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。例えば、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）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

30

40

【0183】

演出制御用CPU120は、例えば図17に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124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SR1～SR5を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路124により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

50

【0184】

連続演出種別判定用の乱数値SR1は、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれとするかを判定するために用いられる乱数値であり、「1」～「99」の範囲の値をとる。

【0185】

連続演出パターン判定用の乱数値SR2は、連続演出の演出態様（連続演出パターン）をいずれとするかを判定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0186】

大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値SR3は、大当たり確定報知演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

10

【0187】

先読予告演出実行判定用の乱数値SR4は、先読予告演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0188】

可動物予告演出決定用の乱数値SR5は、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その演出態様（可動物予告演出パターン）をいずれとするかを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0189】

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、制御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、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

20

【0190】

図13は、ROM121に記憶される連続演出種別決定テーブル160の構成例を示している。連続演出種別決定テーブル160は、連続演出を実行する場合（変動パターンが連続演出を実行することに対応したPA1-4、PB2-1、PB2-2、PA3-1、PA3-2、PB4-1、PB4-2、PA5-1、PA5-2、PC1-3である場合）に、連続演出種別判定用の乱数値SR1に基づいて、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」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。この実施の形態では、「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」が均等の割合で決定されるようになっているが、可変表示結果が「大当たり」であるか否か、リーチハズレであるか非リーチハズレであるか、連続演出の実行回数何回であるかなど、変動パターンに応じて「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、連続演出の種別に応じて「大当たり」となる信頼度やリーチとなる信頼度を異ならせることができる。「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせる場合においては、「大当たり」となる信頼度やリーチとなる信頼度を「擬似連」>「すべり擬似連」>「予告連」の順に高くなるようにしてもよい。これは、連続演出を繰り返すときの特演出において、停止する飾り図柄の数が多い順に対応している。このような順で信頼度を高くすれば、遊技者が信頼度の高さを認識しやすくなる。また、特演出においては、停止する飾り図柄の数が多い程、遊技者に与えるインパクトが大きいので、遊技者に与えるインパクトの大きさと信頼度の高さを対応させることができる。

30

40

【0191】

図14(A)は、連続演出パターンの一覧を示す図である。図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数などに応じて、複数の連続演出パターンが設けられている。繰り返し回数が1回であることに对应して、連続演出パターンA1-1、A1-2、A1-3が設けられている。

【0192】

50

連続演出パターンA 1-1は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 1-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間とが均等になっている。

【0193】

連続演出パターンA 1-2は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 1-2では、1回目の予告演出が実行される時間は、2回目の予告演出が実行される時間よりも短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 1-1と同じである。

10

【0194】

連続演出パターンA 1-3は、可変表示を開始してからSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 1-3では、1回目の予告演出が実行される時間は、2回目の予告演出が実行される時間よりも長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 1-1と同じである。

20

【0195】

図15（A）は、ROM 121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Aの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Aは、連続演出を1回繰り返す場合（変動パターンが連続演出を1回繰り返すことに対応したPA 1-4、PB 2-1、PB 4-1、PC 1-3である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値SR 2に基づいて、連続演出パターンをA 1-1、A 1-2、A 1-3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。連続演出パターン決定テーブル161Aでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンA 1-3 > A 1-2 > A 1-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

30

【0196】

また、図14（A）に示すように、連続演出の繰り返し回数が2回であることに対応して、連続演出パターンA 2-1、A 2-2、A 2-3が設けられている。

【0197】

連続演出パターンA 2-1は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間と、3回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

40

【0198】

連続演出パターンA 2-2は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの

50

「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間、及び、2回目の予告演出が実行される演出時間が、3回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 2-1と同じである。

10

【0199】

連続演出パターンA 2-3は、可変表示を開始してからSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間が、2回目の予告演出が実行される演出時間、及び、3回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 2-1と同じである。

20

【0200】

図15（B）は、ROM 121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Bの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Bは、連続演出を2回繰り返す場合（変動パターンが連続演出を2回繰り返すことに対応したPB 2-2、PB 4-2である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値SR 2に基づいて、連続演出パターンをA 2-1、A 2-2、A 2-3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。連続演出パターン決定テーブル161Bでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンA 2-3 > A 2-2 > A 2-1の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が高くなっている。

30

【0201】

また、図14（A）に示すように、連続演出の繰り返し回数が3回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンであることに対応して、連続演出パターンA 3-1、A 3-2、A 3-3が設けられている。

【0202】

連続演出パターンA 3-1は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 3-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間と、3回目の予告演出が実行される演出時間と、4回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

40

【0203】

50

連続演出パターンA 3-2は、可変表示を開始してからSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 3-2では、1回目の予告演出が実行される演出時間、2回目の予告演出が実行される演出時間、及び、3回目の予告演出が実行される演出時間が、4回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータル演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 3-1と同じである。

10

【0204】

連続演出パターンA 3-3は、可変表示を開始してからSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP 3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA 3-3では、1回目の予告演出が実行される演出時間が、2回目の予告演出が実行される演出時間、3回目の予告演出が実行される演出時間、及び、4回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータル演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA 3-1と同じである。

20

【0205】

図15（C）は、ROM 121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Cの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Cは、連続演出を3回繰り返す場合であって演出時間が短い場合（変動パターンが連続演出を短い時間で3回繰り返すことに対応したPA 3-1、PA 5-1である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値SR 2に基づいて、連続演出パターンをA 3-1、A 3-2、A 3-3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。連続演出パターン決定テーブル161Cでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンA 3-3>A 3-2>A 3-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が高くなっている。なお、連続演出の繰り返し回数が2回である場合と、連続演出の繰り返し回数が3回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合と、で連続演出を実行するトータルの演出時間を等しくして、連続演出の繰り返し回数を2回にするか3回にするかを演出制御基板12の側で決定するようにしてもよい。この場合は、連続演出の繰り返し回数が2回であることに対応した変動パターン、または、連続演出の繰り返し回数が3回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合には、連続演出パターンをA 2-1、A 2-2、A 2-3、A 3-1、A 3-2、A 3-3のいずれかに決定されるようにすればよい。

30

40

【0206】

なお、図14（A）に示した連続演出パターンにおいて、連続演出パターンがAで始まって最後の番号が同じものは、途中まで同じ演出時間で同じ演出を実行するものであることが好ましい。例えば、A 1-2、A 2-2、A 3-2における連続演出の初回の予告演出は同じ演出時間で同じ演出を実行し、A 2-2、A 3-2における1回目の繰り返し時

50

において、同じ演出時間で同じ演出を実行する。このようにすることで、連続演出の途中で遊技者が繰り返し回数を認識してしまい、遊技の興味が低下することを防止できる。

【0207】

また、図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数が3回であって、連続演出を実行する演出時間が長い変動パターンであることに対応して、連続演出パターンB3-1、B3-2、B3-3が設けられている。連続演出パターンB3-1、B3-2、B3-3は、連続演出パターンA3-1、A3-2、A3-3と演出内容は同じであるが、各予告演出を実行する演出時間が連続演出パターンA3-1、A3-2、A3-3より長くなっている。ここで、演出内容が同じであって、演出時間が異なる場合の具体例としては、(1)同じ画像(動画)が表示(再生)されるが、表示(再生)されるスピードが異なるもの、(2)同じ画像(動画)が表示(再生)されるが、演出時間が短いもの場合、一部の画像(動画のフレーム)が省略されるもの、(3)同じ画像(動画)が表示(再生)されるが、演出時間が短いもの場合、演出が途中で終了するものなどが挙げられる。

10

【0208】

図15(D)は、ROM121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Dの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Dは、連続演出を3回繰り返す場合であって演出時間が短い場合(変動パターンが連続演出を短い時間で3回繰り返すことに対応したPA3-2、PA5-2である場合)に、連続演出パターン判定用の乱数値SR2に基づいて、連続演出パターンをB3-1、B3-2、B3-3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。連続演出パターン決定テーブル161Dでは、変動パターン(可変表示結果)がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンB3-3>B3-2>B3-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が高くなっている。

20

【0209】

図14(B)は、連続演出を実行しない場合に実行される予告演出の演出態様に対応した予告演出パターンの一覧を示す図である。図14(B)に示すように、連続演出パターンA0-1、A0-2、A0-3が設けられている。

【0210】

連続演出パターンA0-1は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

30

【0211】

連続演出パターンA0-2は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【0212】

連続演出パターンA0-3は、可変表示を開始してからSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【0213】

40

図15(E)は、ROM121に記憶される予告演出パターン決定テーブル162の構成例を示している。予告演出パターン決定テーブル162は、連続演出を実行しない場合(変動パターンが連続演出を実行することに対応したPA1-4、PB2-1、PB2-2、PA3-1、PA3-2、PB4-1、PB4-2、PA5-1、PA5-2、PC1-3以外である場合)に、連続演出パターン判定用の乱数値SR2に基づいて、予告演出パターンをA0-1、A0-2、A0-3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。予告演出パターン決定テーブル162では、変動パターン(可変表示結果)がいずれであるかに応じて、各予告演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、予告演出パターンA0-3>A0-2>A0-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

50

【0214】

なお、この実施の形態では、連続演出における初回の予告演出や繰り返し時の予告演出を、連続演出パターンを決定することで1度に決定するが、各タイミングでいずれの予告演出を実行するかを個別に決定するようにしてもよい。また、この実施の形態では、「キャラクター予告」の予告演出と、「ステップアップ動作」の予告演出と、をセットで決定するようにしていたが、それぞれの予告演出の実行の有無や予告演出パターン（演出態様）を個別に決定するようにしてもよい。

【0215】

また、この実施の形態では、（１）変動時間、（２）連続演出の実行の有無、（３）連続演出の繰り返し回数、（４）変動時間における連続演出の演出時間を、変動パターンを決定することで主基板11の側で決定し、（５）連続演出の種別（６）連続演出の演出内容（連続演出パターン）を演出制御基板12の側で決定する。これらのうち（１）の決定以外については、主基板11、演出制御基板12のいずれで決定するようにしてもよい。

【0216】

演出制御基板12に搭載されたROM121には、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体、操作ボタン32、さらには、演出用役物が備える可動部材34などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、当り時演出制御パターンなどが含まれていればよい。

【0217】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機1における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されてもよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板11から演出制御基板12へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

【0218】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクター予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン32に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。さらに連続演出の有無や種別、特別予告演出の有無や演出態様に対応した予告演出制御パターンが容易される。

【0219】

当り時演出制御パターンは、特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」や「小当り」となった後に、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される期間などにおける演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、特図表示結果が「大当り」であるか「小当り」であるかや、大当り種別が「非確変」又は「確変」であるか「突確」であるかなどに応じて予め複数用意されたものであればよい。

【0220】

図16（A）は、こうした各種の演出制御パターンの構成例を示している。図16（A

10

20

30

40

50

）に示す構成例において、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となるプロセス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る。

【0221】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図17に示す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の格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0222】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン32に対する操作を有効に検出する操作有効期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、操作ボタン32を用いた演出動作態様を示すデータが含まれている。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材34における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【0223】

図16（B）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ9等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にて操作ボタン32に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0224】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パ

ターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121から読み出してRAM 122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM 121における記憶アドレスを、RAM 122の所定領域に一時記憶させて、ROM 121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU 120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の発光体など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

【0225】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU 120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU 120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU 120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

20

【0226】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM 122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17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17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。

30

【0227】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示状態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。

【0228】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作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。

40

【0229】

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。

【0230】

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。

50

【0231】

図2に示す演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【0232】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ31から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【0233】

音声制御基板13には、例えば入出力ドライバや音声合成用IC、音声データROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板13では、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ICの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ8L、8Rに出力する。音声データROMには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ICが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データROMの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【0234】

ランプ制御基板14には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板14では、演出制御基板12から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ9などに供給する。

【0235】

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、電源基板16からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図18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。

【0236】

図18に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103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（ステップ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（ステップ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（ステップS13）。

【0237】

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（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ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。

【0238】

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（ステップS16）。CPU103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6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103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（ステップ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/O105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、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0239】

図19は、特別図柄プロセス処理として、図18に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図20は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0240】

図20に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6A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22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、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である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS202）。

【0241】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS201；No）、普通可変入賞球装置6B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22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS203）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS203；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対

して、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合には（ステップS203；Yes）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS204）。

【0242】

ステップS202、S204の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップS205）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、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出し、始動口バッファ値が「2」であるときには、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出す。そして、ステップS205における読出値が、所定の上限値（例えば「4」）に達しているか否かを判定する（ステップS206）。このとき、ステップS205での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップS206にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、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や、飾り図柄の可変表示を実行するための第1始動条件が成立する。また、ステップS203にて第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップS206にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、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や、飾り図柄の可変表示を実行するための第2始動条件が成立する。

【0243】

このように、ステップS206にて読出値が上限値に達していないときには（ステップS206；No）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算する（ステップ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加算し、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。そして、CPU103は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す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（ステップS208）。

【0244】

ステップS208の処理に続いて、CPU103は、乱数回路104や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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する（ステップS209）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして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セットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ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。また、このとき、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させ、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる。

【0245】

ステップS210にて乱数値を記憶した後は、入賞時特定パターン判定処理を実行する（ステップS211）。続いて、例えばROM101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12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（ステップS212）。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18に示すステップ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 1 2 に対して伝送される。

【0 2 4 6】

ステップ S 2 0 6 にて読出値が上限値に達している場合や（ステップ S 2 0 6 ; Y e s）、ステップ S 2 1 2 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 2 1 3）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S 2 1 3 ; Y e s）、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（ステップ S 2 1 4）、図 2 0 に示すステップ S 2 0 3 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（ステップ S 2 1 3 ; N o）、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（ステップ S 2 1 5）、始動入賞判定処理を終了する。

10

【0 2 4 7】

図 2 1 及び図 2 2 は、図 2 0 のステップ S 2 1 1 にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。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 9 のステップ S 1 1 0、図 2 4）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図 1 9 のステップ S 1 1 1、図 2 5）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口又は第 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 がステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かや「大当り」となるときの大当り種別、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。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飾り図柄の可変表示が開始されるより前の大当り遊技状態中に、可変表示結果が「大当り」となることを特定し、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 などが大当り中予告演出などを実行するか否かを決定することになる。

20

【0 2 4 8】

図 2 1 及び図 2 2 に示す入賞時特定パターン判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 0 のステップ S 2 0 9 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に応じた特図表示結果を特定する（ステップ S 3 5 1）。例えば、ステップ S 3 5 1 の処理では、図 7 に示す特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えば R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、R O M 1 0 1 におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を参照することにより、ステップ S 2 0 9 にて抽出された乱数値 M R 1 に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値 M R 1 を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 に格納された決定値とを比較して、乱数値 M R 1 と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に

30

40

【0 2 4 9】

そして、ステップ S 3 5 1 にて特定された特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 2）。このとき、特定された特図表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 3 5 2 ; Y e s）、図 2 0 のステップ S 2 0 9 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 3）。

【0 2 5 0】

ここで、図 9（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C や図 9（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D の設定例では

50

、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3が「1」～「99」の範囲内であれば、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターン（非リーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別CA 1-1～CA 1-3のいずれかに決定されることになる。したがって、例えば図23に示すように、乱数値MR 3が「1」～「99」の範囲内であれば非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

【0251】

ステップS 353にて非リーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップS 353；Yes）、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS 354）。そして、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 354；「1」）、第1始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第1入賞時判定結果通知コマンドB 100H（図4（C）参照）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 355）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

10

【0252】

ステップS 354にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には（ステップS 354；「2」）、第2始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第6入賞時判定結果通知コマンドB 200H（図4（C）参照）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 356）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

20

【0253】

ステップS 353にて非リーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップS 353；No）、図20のステップS 209にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR 3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップS 357）。

【0254】

ここで、図9（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cや図9（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3が「230」～「251」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターン（スーパーリーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別CA 2-4に決定されることになる。したがって、例えば図23に示すように、乱数値MR 3が「230」～「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

30

【0255】

ステップS 357にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップS 357；Yes）、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS 358）。そして、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 358；「1」）、第1始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第1入賞時判定結果通知コマンドB 101H（図4（C）参照）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 359）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS 358にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には（ステップS 358；「2」）、第2始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第7入賞時判定結果通知コマンドB 201H（図4（C）参照）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 360）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

40

50

【0256】

ステップS357にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには(ステップS357; No)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS361)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS361; 「1」)、第1始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第5入賞時判定結果通知コマンドB104H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS362)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0257】

ステップS361にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS361; 「2」)、第2始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第10入賞時判定結果通知コマンドB204H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS363)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0258】

ステップS352にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS352; No)、特図表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「確変」または「非確変」であるか、即ち、特図表示結果が「15R大当り」(「15R確変大当り」、「15R非確変大当り」)であるか否かを判定する(図22のステップS364)。ステップS364では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル130に格納された決定値とを比較して、乱数値MR1を示す数値データが「大当り」であることに対応しているか否か、さらに、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、図8に示す大当り種別決定テーブルに格納された決定値とを比較して、乱数値MR2を示す数値データが大当り種別が「確変」または「非確変」であることに対応しているか否かを判定する。

【0259】

ステップS364にて特図表示結果が「15R大当り」であると判定されたときには(ステップS364; No)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS365)。ここでは、ステップS365にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS365; 「1」)、第1始動入賞時に可変表示結果が「15R大当り」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第3入賞時判定結果通知コマンドB102H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS366)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS365にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS365; 「2」)、第2始動入賞時に可変表示結果が「15R大当り」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第8入賞時判定結果通知コマンドB202H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS367)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0260】

ステップS364にて特図表示結果が「15R大当り」ではないと判定されたときには(ステップS364; No)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS368)。ここでは、ステップS368にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS368; 「1」)、第1始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「突確」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第5入賞時判定結果通知コマンドB104H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS369)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS368にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS368; 「2」)、第2始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「

10

20

30

40

50

突確」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第10入賞時判定結果通知コマンドB204H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS370)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0261】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、可変表示結果や大当り種別、また、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず少なくともリーチ演出を伴わない変動パターンとなるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第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、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。

10

【0262】

図19に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS110～S120の各処理を実行する。

【0263】

ステップ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「大当り」や「小当り」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(大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。

20

【0264】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを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。

30

【0265】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、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、ステップ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による第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による第2特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、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、ステップS112の特別図柄変動処理は、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における特別図柄の変動や、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における特別図柄の変動を、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を“3”に更新する。

40

【0266】

50

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。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に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“8”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0267】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」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、大当り種別が「非確変」又は「確変」であることに対応して15ラウンド大当り状態に制御される場合には、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、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

【0268】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態として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が実行されればよい。

【0269】

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、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当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【0270】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【0271】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基つき、小当り遊技状態において可変入賞動作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、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

【0272】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。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が実行されればよい。

【0273】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。

【0274】

図24は、図19のステップS110にて実行される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24に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「0」であるか否か、すなわち、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【0275】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS233A）。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS233B）。

【0276】

ステップS233Bにて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS233B；第1）、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を開始する第1開始条件が成立したことに对应して、遊技制御バッファ設定部155に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する（ステップS234）。他方、ステップS233Bにて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS233B；第2）、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を開始する第2開始条件が成立したことに对应して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップS235）。

【0277】

ステップS234、S235の処理のいずれかを実行した後は、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップS236）。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特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

こうして読み出された乱数値MR1～MR3のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、RAM102の所定領域に一時記憶されればよい。

【0278】

ステップS236の処理に続いて、変動特図指定バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部にて保留番号「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）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS237）。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保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。

10

【0279】

ステップS237の処理に続いて、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」、「小当たり」、「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、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする（ステップS238）。CPU103は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル130を参照することにより、ステップS237にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果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、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS239）。そして、ステップS239にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。

20

【0280】

ステップS240にて「大当たり」であると判定された場合には（ステップS240；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。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131を選択してセットする（ステップS242）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、ステップS236にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった予め複数用意された大当たり種別のいずれかに決定する（ステップS243）。なお、ステップS235の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル131にて「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。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155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更新することなどにより、決定された大当たり種別を記憶させる（ステップS244）。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」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

30

【0281】

ステップS240にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップS240；No）、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップS245）。そして、「小当たり」であると判定されたときには（ステップS245；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS246）。

40

【0282】

ステップS245にて「小当たり」ではないと判定された場合や（ステップS245；No）、ステップS244、S246の処理のいずれかを実行した後は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS24

50

7)。一例として、ステップS 2 4 5にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 4 5にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップS 2 4 3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「1」、「3」、「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、非確変大当り図柄となる「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、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。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

【0283】

ステップS 2 4 7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（ステップS 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 3 1にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 1；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 5 0におけるデモ表示設定では、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、例えばROM101における客待ちデモ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セットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップ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11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0284】

図25は、図19のステップS 1 1 1にて実行される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25に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 1；Yes）、変動パターン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、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS 2 6 2）。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS 2 6 3）。

30

【0285】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 1；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 4）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 4；Yes）、変動パターン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、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを選択してセットする（ステップS 2 6 5）。

40

【0286】

ステップS 2 6 4にて小当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 4；No）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中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判定する（ステップS 2 6 6）。

【0287】

ステップS 2 6 6にて時短フラグがオフであるときには（ステップS 2 6 6；No）、

50

合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する（ステップS267）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップS267；No）、変動パターン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、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cを選択してセットする（ステップS268）。これに対して、ステップS266にて時短フラグがオンであるときや（ステップS266；Yes）、ステップS267にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには（ステップS267；Yes）、変動パターン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、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを選択してセットする（ステップS269）。なお、ステップS266にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS268に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS269に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを選択してセットしてもよい。

10

【0288】

ステップS263、S265、S268、S269の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、ステップS263、S265、S268、S269のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS270）。ここで、ステップS270の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路104などから抽出されて保留データとして第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップS270の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

20

30

【0289】

ステップS270にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」又は「小当たり」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aと当たり変動パターン決定テーブル133Bのいずれかを選択し、変動パターン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セットする（ステップS271）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS271にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS272）。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS272の処理が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR1～MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

40

【0290】

ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示

50

装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値 MR 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップ S 2 7 2 の処理では、ステップ S 2 7 0 における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値 MR 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0291】

ステップ S 2 7 2 にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 7 3）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0292】

ステップ S 2 7 4 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、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。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データを、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。こうしたステップ S 2 7 5 での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図 18 に示すステップ S 17 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 2 7 6）、変動パターン設定処理を終了する。

【0293】

図 26 は、図 19 のステップ S 113 にて実行される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 26 に示す特別図柄停止処理において、CPU 103 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 291）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ S 291；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 292）。例えば、ステップ S 292 の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられ

た遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0294】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板11から演出制御基板12に対して、大当り種別に応じた当り開始指定コマンドが送信される。ステップS293での設定を行った後には、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295の処理において、CPU103は、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。続いて、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当り中フラグをオン状態にセットする（ステップS304）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0295】

ステップS291にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS291；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS297）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS297；Yes）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS298）。例えば、ステップS298の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、ステップS293の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う（ステップS299）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS300）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ301）。

20

【0296】

ステップS297にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS297；No）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップS302）。ステップS301、S302の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS303の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS303の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

30

40

【0297】

また、ステップS303の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられ

50

たランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS303の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図24に示すステップS231にて合計保留記憶数カウンタ値が「0」以外の値であると判定した後、ステップS240にて特図表示結果を決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

10

【0298】

図27（A）は、図19のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図27（A）に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図19に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

20

【0299】

これに対して、ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。そして、ステップS312での読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。図27（B）は、ステップS313での設定例を示している。図27（B）に示すように、大当たり種別バッファ読出値が「0」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。大当たり種別バッファ読出値が「1」又は「2」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

30

【0300】

ステップS313における設定を行った後には、遊技制御フラグ設定部152に設けられ大当たり中フラグをオフ状態にクリアし（ステップS315）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS314）、大当たり終了処理を終了する。

40

【0301】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板16等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図28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28に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンと

50

なっているか否かの判定を行う（ステップS403）。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。

【0302】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御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ましい。演出制御用C P U 1 2 0は、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 / O 1 2 5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（M O D E）と2バイト目（E X T）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C P U 1 2 0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。

【0303】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；N o）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS403；Y e s）、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（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405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。

【0304】

ステップS405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してから（ステップS406）、ステップS402の処理に戻る。ステップS406の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材34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。

【0305】

ステップS405のコマンド解析処理内では、例えば図29に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。図29に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、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（ステップS501）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用C P U 1 2 0は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。このとき、始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップS501；N o）、そのまま始動入賞時コマンド処理を終了する。

【0306】

ステップS501にて始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップS501；Y e s）、例えば始動口入賞指定コマンドにおけるE X Tデータを読み取

10

20

30

40

50

ることなどにより、入賞時判定結果を特定する（ステップS502）。そして、演出制御用CPU120は、特定した入賞時判定結果を、図30に示す演出制御保留記憶部195における空きエントリの先頭に記憶して（ステップS503）、始動入賞時コマンド処理を終了する。演出制御保留記憶部195は、図30に示すように、保留データが消化される順番である保留番号と関連付けて、いずれの始動口（「第1」または「第2」）に対応する保留データであるかを示すデータと、その保留データに対応する入賞時判定結果と、を記憶する。演出制御基板12では、この演出制御保留記憶部195における入賞時判定結果を参照することにより、「15R大当り」となる保留データがあるか否かを特定し、大当り中予告演出を実行することができる。

【0307】

10

図31は、図28のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図31に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S166の処理のいずれかを選択して実行する。

【0308】

ステップS160の飾り図柄変動開始待ち処理は、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。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

【0309】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、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。この飾り図柄変動設定処理には、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開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理には、連続演出における演出画像を更新する処理や、可変表示結果が「ハズレ」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を中断させるための設定を行う処理、連続演出の中断中に第1特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を再開させるための設定を行う処理、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を終了させるための設定を行う処理なども含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

40

【0310】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、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。この飾り図柄変動中処理には、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の値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動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から伝送される飾り図柄停止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。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたこ

50

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 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 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。

【0311】

ステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、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。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、特図表示結果が「小当り」であるときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【0312】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した当り時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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【0313】

ステップ S 1 6 5 の小当り制御中演出処理は、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。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時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、音声出力基板 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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

30

【0314】

ステップ S 1 6 6 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”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は、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

40

【0315】

図 3 2 は、図 3 1 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 C P

50

U120は、まず、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップS552）。図33は、ステップS552にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXT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（ステップS751）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップS751；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXT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（ステップS752）。

10

【0316】

ステップS752にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS752；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS753）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS753の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193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、ROM121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の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193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、ROM121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の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193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、ROM121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の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

20

【0317】

ステップS752にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS752；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS754）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS754の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193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、ROM121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の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193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、ROM121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の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せに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。

30

40

【0318】

50

ステップS751にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS751；No）、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、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS755）。このとき、大当たり種別が「突確」又は特図表示結果が「小当たり」であると判定されれば（ステップS755；Yes）、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかといった、大当たり種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS756）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれか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。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS754と同様の処理を実行することにより、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ればよい。

10

【0319】

ステップS755にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップS755；No）、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してから（ステップS757）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS757の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121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の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

20

【0320】

図32のステップS552にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップS553）。図34は、ステップS553にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する（ステップS771）。

30

【0321】

ステップS771にて「滑りあり」と判定されたときには（ステップS771；Yes）、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する（ステップS772）。一例として、ステップS772の処理では、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

40

【0322】

ステップS771にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップS771；No）、ステップS772の処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を終了する。

【0323】

図32のステップS553にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は

50

、予告演出設定処理を実行する（ステップS554）。図35は、ステップS554にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、連続演出の種別や連続演出パターンを決定するための処理や、連続演出を実行しない場合に予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の予告演出パターンを決定するための連続演出設定処理を実行する（ステップS701）。連続演出設定処理の詳細については後述する。

【0324】

ステップS701にて連続演出設定処理を実行した後は、大当り確定報知演出設定を実行するか否かを決定するための大当り確定報知演出設定処理を実行する（ステップS702）。大当り確定報知演出の詳細については後述する。

10

【0325】

ステップS702にて大当り確定報知演出設定処理を実行した後は、先読予告演出設定を実行するか否かを決定するための先読演出設定処理を実行する（ステップS703）。先読予告演出設定処理の詳細については後述する。

【0326】

ステップS703にて先読予告演出設定処理を実行した後は、可動物予告演出設定を実行するか否かなどを決定するための可動物予告演出設定処理を実行する（ステップS704）。可動物予告演出設定処理の詳細については後述する。ステップS704にて可動物予告演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を終える。

20

【0327】

図36は、ステップS701にて実行される連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す連続演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップS841）。

【0328】

「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合（ステップS841；Yes）、図13に示す連続演出種別決定テーブル160をセットする（ステップS842）。

【0329】

そして、連続演出種別判定用の乱数値SR1を示す数値データに基づき、ステップS842の処理にてセットした連続演出種別決定テーブル160を参照することにより、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれかに決定する（ステップS843）。

30

【0330】

続いて、連続演出の繰り返し回数（変動パターン）に応じて、図15（A）～（D）に示す連続演出パターン決定テーブル161A～161Dを選択してセットする（ステップS844）。

【0331】

そして、連続演出パターン判定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS844の処理にてセットした連続演出パターン決定テーブル161A～161Dを参照することにより、連続演出パターンを決定する（ステップS845）。

40

【0332】

ここで、ステップS843の処理にて決定した連続演出種別が「擬似連」または「すべり擬似連」である場合、連続演出の繰り返し時に仮停止表示される飾り図柄を決定する（ステップS846）。ステップS846の処理では、連続演出種別が「擬似連」である場合は、仮停止表示される擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定する。一例として、ステップS774の処理では、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定

50

テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。また、連続演出種別が「すべり擬似連」である場合は、仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する。一例として、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。なお、連続演出種別が「予告連」である場合は、この処理は省略される。ステップS846の処理の後、連続演出設定処理を終了する。

【0333】

10

ステップS841にて「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンでないと判定された場合（ステップS841；No）、図15（E）に示す予告演出パターン決定テーブル162をセットする（ステップS847）。

【0334】

そして、連続演出パターン判定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS847の処理にてセットした予告演出パターン決定テーブル162を参照することにより、予告演出パターンを決定する（ステップS848）。なお、ここでは、連続演出パターン判定用の乱数値SR2に基づいて予告演出パターンを決定しているが、予告演出パターン判定用の乱数値を抽出して、当該予告演出パターン判定用の乱数値に基づいて予告演出パターンを決定するようにしてもよい。ステップS848の処理の後、連続演出設定処理を終了する。

20

【0335】

図37（A）は、ステップS702にて実行される大当り確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図37（A）に示す大当り確定報知演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かを判定する（ステップS821）。このとき、特図表示結果が「大当り」とならない旨の判定がなされれば（ステップS821；No）、大当り確定報知演出設定処理を終了する。

【0336】

30

特図表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされれば（ステップS821；Yes）、図37（B）に示す大当り確定演出決定テーブル163をセットする（ステップS822）。図37（B）に示す大当り確定演出決定テーブル163は、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値SR3に基づいて、大当り確定報知演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。大当り確定演出決定テーブル163は、大当り種別に対応して乱数値SR3と比較される数値（決定値）が、大当り確定報知演出を実行する旨、または、大当り確定報知演出を実行しない旨に割り当てられている。

【0337】

そして、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値SR3を示す数値データに基づき、ステップS822の処理にてセットした大当り確定演出決定テーブル163を参照することにより、大当り確定演出を実行するか否かを決定する（ステップS823）。なお、この実施の形態では、大当り種別が「2ラウンド」である場合も、大当り確定報知演出が実行されるが、大当り遊技状態の遊技価値が低い「2ラウンド」である場合には大当り確定報知演出が実行されないようにしてもよい。また、先読演出や放出演出の実行の対象となる大当り種別である場合のみ大当り確定報知演出が実行されるようにしてもよい。このように報知対象となる大当り種別を統一することで、各演出の報知対象を分かりやすくすることができる。ステップS823の処理の後には、大当り確定報知演出設定処理を終える。

40

【0338】

図38（A）は、ステップS703にて実行される先読予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図38（A）に示す先読予告演出設定処理において、演出制御用

50

CPU120は、まず、図30に示す演出制御保留記憶部195に保留データが記憶されているか否かを判定する(ステップS621)。このとき、演出制御保留記憶部195に保留データが記憶されていれば(ステップS621; Yes)、演出制御保留記憶部195に記憶されている保留データの入賞時判定結果を読み出す(ステップS622)。

【0339】

そして、ステップS622にて読み出された入賞時判定結果に、「15R大当り」となるものが含まれているか否かを判定する(ステップS623)。「15R大当り」となる入賞時判定結果が含まれている場合(ステップS623; Yes)、先読予告演出実行判定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出し、図38(B)に示す先読予告演出決定テーブル164を参照することにより、先読予告演出の実行の有無を決定する(ステップS624)。図38(B)に示す先読予告演出決定テーブル164は、先読予告演出実行判定用の乱数値SR4に基づいて、先読予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。先読予告演出決定テーブル164は、乱数値SR4と比較される数値(決定値)が、先読予告演出を実行する旨、または、先読予告演出を実行しない旨に割り当てられている。ステップS624の処理の後には、大当り中予告演出設定処理を終了する。

10

【0340】

図39(A)は、ステップS704にて実行される可動物予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図39(A)に示す可動物予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ステップS701の連続演出設定処理において連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3のいずれかに決定されたか否かを判定する(ステップS641)。このとき、連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3のいずれかに決定されたとの判定がなされれば(ステップS641; No)、可動物予告演出設定処理を終了する。

20

【0341】

連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3以外に決定されたとの判定がなされれば(ステップS641; Yes)、図39(B)に示す可動物予告演出決定テーブル165をセットする(ステップS642)。図39(B)に示す可動物予告演出決定テーブル165は、可動物予告演出決定用の乱数値SR5に基づいて、可動物予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の演出態様に対応した可動物予告演出パターンを決定するためのテーブルである。可動物予告演出決定テーブル165は、可変表示結果が「非リーチハズレ」であるか、「リーチハズレ」であるか、「大当り」(突確以外)であるか、「突確」または「小当り」であるかに対応して乱数値SR5と比較される数値(決定値)が、「実行なし」、「煽りのみ」、「第1態様」、「第2態様」のいずれかに割り当てられている。

30

【0342】

ここで、「第1態様」は、可動部材34を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。「第2態様」は、可動部材34を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させ、さらに第2の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。なお、演出終了時には、可動部材34を第1の位置または第2の位置から初期位置に戻す。「煽りのみ」は、可動部材34を初期位置のまま振動させるなど、可動部材34が動作する煽り動作のみを実行することに対応した可動物予告演出パターンである。なお、「第1態様」や「第2態様」で可動部材34を動作させる前にも、このような煽り動作を実行する。

40

【0343】

そして、可動物予告演出決定用の乱数値SR5を示す数値データに基づき、ステップS642の処理にてセットした可動物予告演出決定テーブル165を参照することにより、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その可動物予告パターンを決定する(ステップS643)。その後、可動物予告演出設定処理を終了する。

【0344】

この実施の形態では、連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3のい

50

ずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターン A 1-3、A 2-3、A 3-3、B 3-3 は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている（図 14（A）参照）。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動物部材 34 を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興味の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第 2 態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

10

【0345】

図 32 のステップ S 554 における予告演出設定処理に続いて、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（ステップ S 555）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動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、ステップ S 554 の予告演出設定処理にて決定された各種演出の実行の有無や演出パターンなどに対応して、複数用意された予告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。

【0346】

20

ステップ S 555 の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、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の初期値を設定する（ステップ S 556）。そして、画像表示装置 5 における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 557）。このときには、例えばステップ S 555 にて使用パターンとして決定された図柄変動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 123 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新し（ステップ S 558）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

30

【0347】

図 40 は、図 31 のステップ S 162 にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図 40 に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）してから（ステップ S 562）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップ S 563）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップ S 563；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0348】

ステップ S 563 にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップ S 563；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、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の一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップ S 564）。ここで、ステップ S 563 の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップ S 564 の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 564 にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップ S 565）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップ S 565；No）、ステップ S 564 にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行してから（ステップ S 566）、飾り図柄変動中処理を終了する。

40

50

【0349】

例えば、ステップS566の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板13に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板14に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（1つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップS566の処理による演出動作制御では、ステップS564にて読み出した操作検出制御データなどに基づいて、操作部30に対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ31から伝送される検出信号に基づいて、操作部30に対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作部30に対する操作が検出されずに操作有効期間が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にて操作部30に対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンへの変更を行うことなどにより、操作部30に対する操作に応答して演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

10

【0350】

ステップS565にて終了コードであると判定された場合には（ステップS565；Yes）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS567）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS568）、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

【0351】

図41は、図31のステップS163にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図41に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用CPU120は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示する（ステップS571）。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

30

【0352】

ステップS571の処理に続いて、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS578）。このとき、特図表示結果が「大当り」であると判定されれば（ステップS578；Yes）、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS579）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0353】

ステップS578にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定されたときには（ステップS578；No）、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する（ステップS580）。このとき、特図表示結果が「小当り」であると判定されれば（ステップS580；Yes）、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS581）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップS580にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定されたときには（ステップS580；No）、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップS582）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

40

【0354】

続いて、連続演出の表示動作例について説明する。図42は、擬似連の表示動作例を示す図である。

【0355】

50

ここでは、図24のステップS239の処理において、特図表示結果（可変表示結果）が「大当たり」に決定され、ステップS243の処理において、大当たり種別が「確変」に決定され、図25のステップS272の処理において、連続演出を2回繰り返すことに対応した変動パターンPB4-2に決定されたものとする。そして、図36のステップS843の処理において、連続演出種別が「擬似連」に決定され、ステップS845の処理において、連続演出パターンA2-1に決定されたものとする。さらに、図37のステップS823の処理において、大当たり確定報知演出を実行することに決定され、図39（A）のステップS643の処理において、可動物予告演出を実行すること（「第2態様」）に決定されたものとする。そして、図32のステップS555の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

10

【0356】

この場合、演出制御用CPU120が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図31のステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することで、図42（A）に示すように画像表示装置5において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図42（B）、（C）に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図42（C）に示すように、1つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0357】

そして、例えば、図42（D）、（E）に示すように、擬似連チャンス目GC7（「7」「8」「8」）が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図42（F）に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の1回目の繰り返し時には、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図42（F）、（G）に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図42（G）に示すように、2つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

20

【0358】

そして、例えば、図42（G）、（H）に示すように、再び擬似連チャンス目GC7（「7」「8」「8」）が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図42（I）に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の2回目の繰り返し時には、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図42（J）、（K）に示すように、3段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図42（J）に示すように、2つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

30

【0359】

このように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を停止表示させる前（リーチ状態となる前など）に、予告演出が繰り返し実行される。

【0360】

続いて、図42（L）に示すように、可動物部材34を「第2態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ9を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ8L、8Rから最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当たり確定報知演出が実行される。この後は、図42（L）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

40

【0361】

このように、この実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に1回のみ実行される特別予告演出を実行することがで

50

きる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【0362】

次に、予告連の表示動作例について説明する。図43は、予告連の表示動作例を示す図である。

【0363】

ここでは、図36のステップS843の処理において、連続演出種別が「予告連」に決定され、ステップS845の処理において、連続演出パターンA2-1に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図42の例と同様であるものとする。

【0364】

この場合、演出制御用CPU120が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図31のステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することで、図43(A)に示すように画像表示装置5において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図43(B)、(C)に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図43(C)に示すように、1つのキャラクタ画像(太陽の画像)が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0365】

そして、例えば、図43(D)に示すように、画像表示装置5がブラックアウトして、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図43(E)に示すように、予告演出が再開される。この予告連の1回目の繰り返し時には、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図43(E)、(F)に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図43(F)に示すように、2つのキャラクタ画像(太陽の画像と車の画像)が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0366】

そして、例えば、図43(G)に示すように、再び画像表示装置5がブラックアウトして、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図43(H)に示すように、予告演出が再開される。この予告連の2回目の繰り返し時には、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図43(H)、(I)、(J)に示すように、3段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図43(I)に示すように、2つのキャラクタ画像(太陽の画像と車の画像)が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0367】

続いて、図43(K)に示すように、可動部材34を「第2態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ9を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ8L、8Rから最大音量で「ピコーン」という音声出力される大当たり確定報知演出が実行される。この後は、図43(L)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

【0368】

次に、すべり擬似連の表示動作例について説明する。図44は、すべり擬似連の表示動作例を示す図である。

【0369】

ここでは、図36のステップS843の処理において、連続演出種別が「すべり擬似連」に決定され、ステップS845の処理において、連続演出パターンA2-1に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図42の例と同様であるものとする。

【0370】

この場合、演出制御用CPU120が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図31のステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することで、図44(A)

10

20

30

40

50

に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターン A 2-1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (B)、(C) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (C) に示すように、1 つのキャラクタ画像 (太陽の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0371】

そして、例えば、図 4 4 (D) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、図 4 4 (E) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「A」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図 4 4 (F) に示すように、その「A」の英文字を示す飾り図柄がすべて変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の 1 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2-1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (F)、(G) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (G) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

10

【0372】

そして、例えば、図 4 4 (H) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「B」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図 4 4 (I) に示すように、その「B」の英文字を示す飾り図柄がすべて変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の 2 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2-1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (I)、(J)、(K) に示すように、3 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (J) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

20

【0373】

続いて、図 4 4 (L) に示すように、可動部材 3 4 を「第 2 態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ 9 を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で「ピコーン」という音声出力される大当たり確定報知演出が実行される。また、図 4 4 (L) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

30

【0374】

また、この実施の形態では、連続演出を実行しない場合にもステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出を実行可能である。さらに、大当たり確定報知演出、先読予告演出、可動物予告演出などの特別予告演出も実行可能である。図 4 5 は、連続演出を実行しない場合の予告演出の表示動作例を示す図である。

【0375】

ここでは、図 2 4 のステップ S 2 3 9 の処理において、特図表示結果 (可変表示結果) が「大当たり」に決定され、ステップ S 2 4 3 の処理において、大当たり種別が「確変」に決定され、図 2 5 のステップ S 2 7 2 の処理において、連続演出を実行しない変動パターン (例えば P B 5-1 など) に決定されたものとする。そして、図 3 6 のステップ S 8 4 8 の処理において、予告演出パターン A 0-3 に決定されたものとする。さらに、図 3 7 のステップ S 8 2 3 の処理において、大当たり確定報知演出を実行することに決定され、図 3 9 (A) のステップ S 6 4 3 の処理において、可動物予告演出を実行すること (「第 2 態様」) に決定されたものとする。そして、図 3 2 のステップ S 5 5 5 の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

40

【0376】

この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 4 5 (A) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。そして、予告演出パターン A 0-3 に決定されたことに対応して、図 4 5 (B) ~ (E) に示すように、3

50

段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図45(C)、(D)に示すように、2つのキャラクタ画像(太陽の画像)が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【0377】

そして、図45(F)に示すように、可動部材34を「第2態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ9を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ8L、8Rから最大音量で「ピコーン」という音声出力される大当たり確定報知演出が実行される。この後は、図45(G)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

10

【0378】

以上説明したように、上記実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に1回のみ実行される特別予告演出を実行することができる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【0379】

保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を1回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

20

【0380】

演出が実行された時点で「大当たり」となることが確定し、遊技効果ランプ9を最も強い光で点灯させ、スピーカ8L、8Rにより最大音量の音声出力させるはでな演出を実行する大当たり確定報知演出を1回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【0381】

また、可動部材34を動作させる可動物予告演出を1回のみ実行するようにしたことで、可動部材34が所定の初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【0382】

特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行される。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

30

【0383】

図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数が同じ場合であっても、予告演出が実行される演出時間が異なる(予め定められた全体の演出時間のうちで各回の演出時間の割り振りが異なっている)複数の連続演出パターンが設けられている。これにより、繰り返し実行される予告演出に意外性が出て、遊技の興趣が向上する。

【0384】

また、このように複数設けられる連続演出パターンごとに、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が異なっている。予告演出が繰り返される時間に応じて、「大当たり」となる割合が異なるので、遊技者が各回の演出時間に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

40

【0385】

図6(C)に示すように、変動パターンPA3-1、及び、PA5-1は、変動開始から時刻t1までの期間に連続演出が実行され、時刻t1からt3(65秒)までの期間にスーパーリーチαのリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターンPA3-2、及び、PA5-2は、変動開始から時刻t2(>t1)までの期間に連続演出が実行され、時刻t2からt4(85秒)までの期間にスーパーリーチβのリーチ演出が実行される変動パターンである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aの設定では

50

、変動パターンPA3-2よりも変動パターンPA3-1に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル133Bの設定では、変動パターンPA5-2よりも変動パターンPA5-1に決定されやすくなっている。即ち、連続演出を繰り返す回数が所定回数（ここでは3回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、1回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、1回当たりの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。なお、変動パターンを決定する前に連続演出を繰り返す回数を決定し、その回数が所定回数（ここでは3回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなるようにしてもよい。このようにしても、上記と同様の効果を得ることができる。

10

【0386】

この実施の形態では、連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3のいずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている（図14（A）参照）。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動物部材34を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第2態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

20

【0387】

また、可変表示結果が「大当り」であっても大当り種別が「突確」である場合には、先読予告演出は実行されない。このようにすることで、先読中予告演出が実行されたにも関わらず、遊技価値の低い大当り種別となることによる興趣の低下を防止できる。

【0388】

また、主基板11からの賞球信号は、ドロア中継基板19と電源基板16とを經由して払出制御基板17に伝送される。この賞球信号に基づいて払出制御基板17は球払出装置18を駆動させて賞球を払い出す。このように、賞球信号を電源基板16を經由して払出制御基板17に伝送させるので、遊技盤2から払出制御基板17へ接続するためのコネクタを設ける必要がなくなるので、コネクタの数を減らすことができる。

30

【0389】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dの設定により、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4以外の変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合

40

50

を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。これに対して、ステップS 2 1 1の入賞時特定パターン判定処理では、合計保留記憶数に関係なく、乱数値MR 3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されるため、連続演出が実行されたにも関わらず、例えば連続演出の開始時には「2」であった合計保留記憶数が連続演出における最後の飾り図柄の可変表示の時点では「4」にまで増加してしまったことなどにより、リーチ態様がスーパーリーチにならないといった事態を防止することができる。

【0390】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、特別予告演出として、可動物予告演出、先読予告演出、大当たり確定報知演出が実行可能になっていたが、これら以外の特別予告演出が実行されるようにしてもよい。特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」など飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに繰り返し実行される予告演出とは異なり、1回のみ実行されるものであればよい。このような特別予告演出は、繰り返し実行される予告演出とは異なる処理や乱数により決定されるものであればよい。

10

【0391】

上記実施の形態では、特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、最後の繰り返し時に実行されるものとして説明したが、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに1回、任意のタイミングで実行されるものであってもよい。

20

【0392】

また、図4 2～図4 4の表示動作例では、連続演出の繰り返し回数を表示していないが、画像表示装置5に繰り返し回数を表示するようにしてもよい。また、遊技盤2の所定位置に繰り返し回数を認識できるような演出装置を設けるようにしてもよい。

【0393】

上記実施の形態では、図1 4（A）に示したように、連続演出の繰り返し回数が同じ場合であって、トータルの演出時間が同じ場合に、各予告演出を実行する演出時間が異なる複数の連続演出パターンが設けられていたが、図1 4（A）に示した連続演出パターンは一例であり、これに限定されない。例えば、連続演出の繰り返し回数が同じ場合に、予告演出を実行するそれぞれ演出時間は均等で、トータルの演出時間が異なる複数の連続演出パターンのみが設けられていてもよい（例えば、連続演出パターンA 3－1とB 3－1など）。このようにする場合も、トータルの演出時間（1回の繰り返し当りの演出時間）に応じて、可変表示結果が「大当たり」となる割合が異なるようにすればよい。

30

【0394】

上記実施の形態では、可動物予告演出は、変動中に1回のみ実行される特別予告演出であったが、可動物予告演出が連続演出中に繰り返し実行されるようにしてもよい。この場合は、例えば、可動物部材3 4を初期位置のまま振動させる「煽りのみ」や、可動物部材3 4を所定の初期位置から、第1の位置（所定範囲）まで動作させる「第1態様」の可動物予告演出のみ連続演出中に繰り返し実行されるようにする。そして、可動物部材3 4を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させ、さらに第2の位置まで動作させる「第2態様」の可動物予告演出は、変動中に1回のみ実行される特別予告演出としてもよい。このようにすることで、可動物部材3 4を繰り返し動作させても、その動作量が少ないので可動物部材3 4を次の繰り返し時まで初期位置に戻らなくなるようなことなく、演出が煩わしくなることを防止しつつ、可動物予告演出を繰り返し実行できる。

40

【0395】

上記実施の形態では、入賞時判定結果が「1 5 R大当たり」である保留データがある場合にのみ先読予告演出を実行するようになっていたが、大当たり種別が「突確」であることや、スーパーリーチを伴う変動パターンであることに対応して、先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合は、先読予告演出の演出態様を複数設けて、演出態様の相違により、可変表示結果が「1 5 R大当たり」となる期待度を把握できるようにすることが望ま

50

しい。また、このような場合や、上記実施の形態において、先読予告演出の演出態様によって、確変大当たりとなる期待度を報知するようにしてもよい。

【0396】

上記実施の形態では、大当たり種別として「確変」（第1特定遊技状態）、「非確変」、「突確」（第2特定遊技状態）が設けられ、第1特定遊技状態となる保留データがあることに対応して先読予告演出が実行され、第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第2特定遊技状態となる保留データがあることに対応しては先読予告演出が実行されないようになっていた。第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第2特定遊技状態としては、上記実施の形態のように、第1特定遊技状態よりも、大入賞口の開放回数（ラウンド遊技の回数）が少なく、かつ、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間10も少ないものに限定されない。例えば、第2特定遊技状態は、第1特定遊技状態と大入賞口の開放時間は同じであるが、開放回数が少ないものであってもよいし、第1特定遊技状態と大入賞口の開放回数は同じであるが、開放時間が短いものであってもよい。

【0397】

図9（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aの設定例では、大当たり種別が「非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であれば、あるいは、大当たり種別が「確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「50」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。このため、図21のステップS357の処理では、図45（A）に示すように20、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、可変表示結果が「ハズレ」であるか、大当たり種別が「突確」以外の「大当たり」であるかに関わらず、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合と、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定し、大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合には、図45（B）に示すように、乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。30

【0398】

上記実施の形態では、合計保留記憶数に関わらず、例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3がプログラムにより「230」以上であるか否かを判定することで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定す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るものではなく、例えば合計保留記憶数に対応して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとのいずれかを参照して変動パターン種別決定用の乱数値MR3と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dに割り当てられる決定値と、を比較して予め定められている共通の判定値のときに、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定するようにしてもよい。40

【0399】

上記実施の形態では、可動物予告演出においては可動物部材34が動作する例について説明したが、可動物予告演出において動作する可動物は可動物部材34に限定されない。例えば、画像表示装置5と遊技盤2との間に、シャッターモータ36H、36Lにより駆動されて上下方向に移動することにより、画像表示装置5の前方を開閉可能とされたシャッター38H、38Lを設けて、可動物予告演出においてシャッター38H、38Lを動作させるようにしてもよい。

【0400】

この場合、演出制御基板12には、シャッター38H、38Lを動作させるためのシャッ

10

20

30

40

50

タモータ 3 6 H, 3 6 L に駆動信号を出力する配線や、シャッタ 3 8 H, 3 8 L が所定の初期位置である画像表示装置 5 の前面を覆わない格納位置に位置していることを検出するためのシャッタセンサ 3 7 H, 3 7 L からの検出信号を伝送する配線が接続される。

【0401】

この変形例では、シャッタ 3 8 H, 3 8 L のそれぞれに、シャッタモータ 3 6 H, 3 6 L と、シャッタセンサ 3 7 H, 3 7 L が設けられていることで、画像表示装置 5 の上方側に設けられているシャッタ 3 8 H と、画像表示装置 5 の下方側に設けられているシャッタ 3 8 L とを、個々に独立して動作させることができるようになっている。

【0402】

ここで、本変形例におけるシャッタ 3 8 H, 3 8 L を備えるシャッタユニット 5 0 0 の構造について、図面にもとづいて説明する。図 4 7 は、シャッタユニットの構造を示す概略分解斜視図である。図 4 8 は、(a) はシャッタ 3 8 H と左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、(b) はシャッタ 3 8 L と左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図 4 9 は、(a) はシャッタ 3 8 H と右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、(b) はシャッタ 3 8 L と右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図 5 0 は、(a) はシャッタ 3 8 H, 3 8 L が格納位置に位置している状態を示す概略図であり、(b) はシャッタ 3 8 H, 3 8 L が前面位置に位置している状態を示す概略図である。尚、以下の説明において、図 4 7 の左斜め下をシャッタユニットの前面側、右斜め上側をシャッタユニットの背面側として説明する。

【0403】

図 4 7 に示すように、シャッタユニット 5 0 0 は、中央に横長長方形の開口 5 0 3 が形成された四角枠状の枠板 5 0 2 と、枠板 5 0 2 の前面側に上下方向に移動可能に設けられる上下一対のシャッタ 3 8 H, 3 8 L と、枠板 5 0 2 の背面側に設けられ、シャッタ 3 8 を駆動させるためのシャッタモータ 3 6 H, 3 6 L と、これらシャッタ 3 8 H, 3 8 L が格納位置に位置していることを検出するためのシャッタセンサ 3 7 H, 3 7 L と、から主に構成される。

【0404】

シャッタユニット 5 0 0 は、特に図示はしないが、開口 5 0 3 の背面に設けられる画像表示装置 5 の前面側に起立姿勢で配設される。開口 5 0 3 は、枠板 5 0 2 の背面側に配設される画像表示装置 5 の表示面とほぼ同形に形成され、該開口 5 0 3 を介して表示面を遊技盤 2 の前面側から視認可能に形成されている。

【0405】

シャッタ 3 8 H, 3 8 L は、正面から見て横長長方形をなす板状部材にて構成される。シャッタ 3 8 H の左右側辺からは、後述する案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R を取り付けるための取付片 5 0 8 a, 5 0 8 b が外向きに形成され、また、シャッタ 3 8 L の左右側辺からは、後述する案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R を取り付けるための取付片 5 0 9 a, 5 0 9 b が外向きに形成されている。

【0406】

シャッタ 3 8 H は、枠板 5 0 2 の上辺部の前面に配置される格納位置（図 5 0 (a) 参照）と、開口 5 0 3 の上部に配置される前面位置（図 5 0 (b) 参照）と、の間で移動可能に設けられる。シャッタ 3 8 L は、枠板 5 0 2 の下辺部の前面に配置される格納位置（図 5 0 (a) 参照）と、開口 5 0 3 の下部に配置される前面位置（図 5 0 (b) 参照）と、の間で移動可能に設けられる。

【0407】

シャッタ 3 8 H の左側の取付片 5 0 8 a には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 0 L が下方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片 5 0 8 b には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 0 R が下方に向けて延びるように取り付けられる。また、シャッタ 3 8 L の左側の取付片 5 0 9 a には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 1 L が上方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片 5 0 9 b には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 1 R が上方に向けて延びるように取り付け

られる。

【0408】

案内部材520Rの内面には、後述する駆動用ピニオンギヤ565Hに噛合する駆動用ラックギヤ526Hが長手方向にわたり形成されているとともに、案内部材521Lの外面には、後述する駆動用ピニオンギヤ565Lに噛合する駆動用ラックギヤ526Lが長手方向にわたり形成されている。

【0409】

案内部材520Lの背面には、枠板502の前面左辺上部に突設された上下方向に延びる案内片522Lに嵌合される案内溝523Lが長手方向にわたり形成されており、案内片522Lにより案内部材520Lが上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材520Rの背面には、枠板502の前面右辺上部に案内片522Lに対して平行に設けられた上下方向に延びる案内片522Rに嵌合される案内溝523Rが長手方向にわたり形成されており、案内片522Rにより案内部材520Rが上下方向に移動案内されるようになっている。

10

【0410】

案内部材521Lの背面には、枠板502の前面左辺下部に突設された上下方向に延びる案内片524Lに嵌合される案内溝525Lが長手方向にわたり形成されており、案内片524Lにより案内部材521Lが上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材521Rの背面には、枠板502の前面右辺下部に案内片524Lに対して平行に突設された上下方向に延びる案内片524Rに嵌合される案内溝525Rが長手方向にわたり形成されており、案内片524Rにより案内部材521Rが上下方向に移動案内されるようになっている。

20

【0411】

案内部材520Lの外面からは、シャッタセンサ37Hにより検出される被検出片530H（図50参照）が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ37Hは、シャッタ38Hが格納位置に位置している状態において被検出片530Hの下端よりも下方位置に配設されており、シャッタ38Hが格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片530Hを検出できるようになっている。

【0412】

また、案内部材521Rの外面からは、シャッタセンサ37Lにより検出される被検出片530L（図50参照）が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ37Lは、シャッタ38Lが格納位置に位置している状態において被検出片530Lの上端よりも上方位置に配設されており、シャッタ38Lが格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片530Lを検出できるようになっている。

30

【0413】

このように本変形例では、シャッタ38H、38Lが格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ37H、37Lにより被検出片530H、530Lが検出されるようになっているため、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、シャッタセンサ37H、37Lからの被検出片530H、530Lの検出信号が入力されない（シャッタセンサ37H、37L；off）状態において、シャッタ38H、38Lが初期位置である格納位置に位置していると判定する。

40

【0414】

尚、本変形例では、シャッタ38H、38Lが格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ37H、37Lにより被検出片530H、530Lが検出されるようになっているが、格納位置においてシャッタセンサ37H、37Lから被検出片530H、530Lの検出信号が入力される（シャッタセンサ37H、37L；on）ようにすることにより、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）がシャッタ38H、37Lが格納位置に位置していると判定するようにしてもよい。

【0415】

次に、シャッタ38H及び左右の案内部材520L、520Rと、シャッタ38L及び

50

左右の案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R と、の取付構造について、図 4 7 ～図 4 9 にもとづいて説明する。

【0 4 1 6】

案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R は、被取付片 5 2 7 a, 5 2 7 b の前面にシャッタ 3 8 H の左右の取付片 5 0 8 a, 5 0 8 b を配置した状態でシャッタ 3 8 H に取り付けられる。一方、案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R は、被取付片 5 2 9 a, 5 2 9 b の背面にシャッタ 3 8 L の左右の取付片 5 0 9 a, 5 0 9 b を配置した状態でシャッタ 3 8 L に取り付けられる。

【0 4 1 7】

具体的に説明すると、図 4 8 (a) に示すように、シャッタ 3 8 H の左側においては、案内部材 5 2 0 L の被取付片 5 2 7 a の上下にそれぞれ形成された取付穴 5 4 0 a に背面側から挿通した取付ネジ 5 4 1 a を、取付片 5 0 8 a に形成されたネジ穴 5 4 2 a に螺入することで、シャッタ 3 8 H の左側に案内部材 5 2 0 L が固定される。

10

【0 4 1 8】

また、図 4 8 (b) に示すように、シャッタ 3 8 L の左側においては、案内部材 5 2 1 L の被取付片 5 2 9 a の上下にそれぞれ形成された取付穴 5 4 0 b に前面側から挿通した取付ネジ 5 4 1 b を、取付片 5 0 9 a に形成されたネジ穴 5 4 2 b に螺入することで、シャッタ 3 8 L の左側に案内部材 5 2 1 L が固定される。

【0 4 1 9】

一方、図 4 9 (a) に示すように、シャッタ 3 8 H の右側の取付片 5 0 8 b の上下には、案内部材 5 2 0 R の被取付片 5 2 7 b の上下にそれぞれ形成された横長の長穴 5 5 0 a 内に挿通可能な凸部 5 5 1 a が背面側に向けて突設されており、該凸部 5 5 1 a を長穴 5 5 0 a 内に前面側から嵌合した状態で、凸部 5 5 1 a に形成されたネジ穴 5 5 2 a に、長穴 5 5 0 a よりも大きなワッシャ 5 5 4 a を介して取付ボルト 5 5 3 a を背面側から螺入することで、シャッタ 3 8 H の右側に案内部材 5 2 0 R が取り付けられる。

20

【0 4 2 0】

つまり、ワッシャ 5 5 4 a を介して取付ボルト 5 5 3 a をネジ穴 5 5 2 a に螺入することで、取付片 5 0 8 b が被取付片 5 2 7 b に対して離脱不能に取り付けられるが、凸部 5 5 1 a は、左右方向に延びる長穴 5 5 0 a 内を摺動自在であるため、シャッタ 3 8 H に対して案内部材 5 2 0 R は左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴 5 5 0 a の上下幅寸法は凸部 5 5 1 a の幅寸法（外径）L 5 1 と同寸であり、左右幅寸法 L 5 0 は凸部 5 5 1 a の幅寸法（外径）L 5 1 よりも大きく形成されていることで（L 5 0 > L 5 1）、案内部材 5 2 0 R はシャッタ 3 8 H に対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。

30

【0 4 2 1】

また、凸部 5 5 1 a の高さ寸法は、長穴 5 5 0 a の深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト 5 5 3 a をネジ穴 5 5 2 a にきつく螺入しても、ワッシャ 5 5 4 a が長穴 5 5 0 a 周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ 5 5 4 a と長穴 5 5 0 a 周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ 3 8 H に対して案内部材 5 2 0 R を若干の遊びを設けて取り付けられているにも関わらず、取付ボルト 5 5 3 a にて固定されてしまうことはない。

40

【0 4 2 2】

また、図 4 9 (b) に示すように、シャッタ 3 8 L の右側の取付片 5 0 9 b の上下には、案内部材 5 2 1 R の被取付片 5 2 9 b の上下にそれぞれ形成された横長の長穴 5 5 0 b 内に挿通可能な凸部 5 5 1 b が前面側に向けて突設されており、該凸部 5 5 1 b を長穴 5 5 0 b 内に背面側から嵌合した状態で、凸部 5 5 1 b に形成されたネジ穴 5 5 2 b に、長穴 5 5 0 b よりも大きなワッシャ 5 5 4 b を介して取付ボルト 5 5 3 b を前面側から螺入することで、シャッタ 3 8 L の右側に案内部材 5 2 1 R が取り付けられる。

【0 4 2 3】

つまり、ワッシャ 5 5 4 b を介して取付ボルト 5 5 3 b をネジ穴 5 5 2 b に螺入するこ

50

とで、取付片 5 0 9 b が被取付片 5 2 9 b に対して離脱不能に取り付けられるが、凸部 5 5 1 b は、左右方向に延びる長穴 5 5 0 b 内を摺動自在であるため、シャッタ 3 8 L に対して案内部材 5 2 1 R は左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴 5 5 0 b の上下幅寸法は凸部 5 5 1 b の幅寸法（外径）L 5 3 と同寸であり、左右幅寸法 L 5 2 は、凸部 5 5 1 b の幅寸法（外径）L 5 3 よりも大きく形成されていることで（L 5 2 > L 5 3）、案内部材 5 2 1 R はシャッタ 3 8 L に対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。

【0 4 2 4】

また、凸部 5 5 1 b の高さ寸法は、長穴 5 5 0 b の深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト 5 5 3 b をネジ穴 5 5 2 b にきつく螺入しても、ワッシャ 5 5 4 b が長穴 5 5 0 b 周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ 5 5 4 b と長穴 5 5 0 b 周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ 3 8 L に対して案内部材 5 2 1 R を若干の遊びを設けて取り付けられているにも関わらず、取付ボルト 5 5 3 b にて固定されてしまうことはない。

【0 4 2 5】

このように、シャッタ 3 8 H に取り付けられる案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R 及びシャッタ 3 8 L に取り付けられる案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R は、左側の案内部材 5 2 0 L, 5 2 1 L はシャッタ 3 8 H, 3 8 L に対して固定的に取り付けられ、右側の案内部材 5 2 0 R, 5 2 1 R は、シャッタ 3 8 H, 3 8 L に対して上下方向に移動不能であるが左右方向に若干移動可能に取り付けられている。よって、左右側の案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R、5 2 1 L, 5 2 1 R の成型や組み付けの精度に誤差が生じても、この誤差が上下のシャッタ 3 8 H, 3 8 L それぞれと右側の案内部材 5 2 0 R, 5 2 1 R との取付部の遊びにて吸収されることで、左右側の案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R、5 2 1 L, 5 2 1 R が上下方向に移動する際に捻れ等が生じても上下のシャッタ 3 8 H, 3 8 L に伝達されることがないので、上下のシャッタ 3 8 H, 3 8 L の昇降動作不良が生じることが防止されている。

【0 4 2 6】

そして、図 5 0 に示すように、左右側に案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R が下方に向けて取り付けられたシャッタ 3 8 H は、枠板 5 0 2 の上辺部に配置した状態において左右辺部の上部に案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R が配置される。また、左右側に案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R が上方に向けて取り付けられたシャッタ 3 8 L は、枠板 5 0 2 の下辺部に配置した状態において、左右辺部の下部に案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R が配置される。案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R は、案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R よりも左右方向の外側にそれぞれ配置される。

【0 4 2 7】

このように、上下の左右一対の案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R 及び案内部材 5 2 1 L, 5 2 1 R はそれぞれ左右に並設されるので、前後方向に配置した場合に比べてシャッタユニット 5 0 0 の前後幅を極力薄型化することができ、これにより画像表示装置 5 の表示部に対してシャッタ 3 8 H, 3 8 L を極力近接させて配置することができる。

【0 4 2 8】

開口 5 0 3 の左右に配置された案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R、5 2 1 L, 5 2 1 R は、それぞれの案内溝 5 2 3 L, 5 2 3 R、5 2 5 L, 5 2 5 R 内に上下方向を向く案内片 5 2 2 L, 5 2 2 R、5 2 4 L, 5 2 4 R を嵌合させることで、上下方向に摺動可能に案内される。尚、これら案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R、5 2 1 L, 5 2 1 R の前面は、図示しないカバー部材により覆われることで、前方への浮き上がりが防止されるようになっている。

【0 4 2 9】

案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R に形成された駆動用ラックギヤ 5 2 6 H, 5 2 6 L は、枠板 5 0 2 の背面に配設された従動ピニオンギヤ 5 6 5 H, 5 6 5 L に枠板 5 0 2 の背面にて噛合され、この従動ピニオンギヤ 5 6 5 H, 5 6 5 L は、前後方向を向く回転軸 5 6 6, 5 6 6 周りに回転自在に設けられており、駆動用ラックギヤ 5 2 6 H, 5 2 6 L と噛合

する。

【0430】

また、従動ピニオンギヤ565H、565Lは、枠板502の背面側に取り付けられるシャッタモータ36H、36Lの出力軸36aに固着された駆動ギヤ36bに噛合する背面側の従動ギヤ567H、567Lに、枠板502の背面側において噛合されている。

【0431】

よって、シャッタモータ36H、36Lがそれぞれ正回転することにより、従動ギヤ567H、567L及び従動ピニオンギヤ565H、565Lが回転駆動し、これに噛合する案内部材520L、520Rが下方に、案内部材521L、521Rが上方に移動する。つまり、シャッタ38H、38Lはそれぞれ格納位置から前面位置に向けて移動する。

10

【0432】

また、シャッタモータ36H、36Lが逆回転すると、案内部材520L、520Rは上方に移動してシャッタ38Hが前面位置から格納位置に向けて上方に移動し、案内部材521L、521Rは下方に移動してシャッタ38Lが前面位置から格納位置に向けて下方に移動する。

【0433】

すなわち、シャッタ38H、38Lは、それぞれ別個の駆動源であるシャッタモータ36H、36Lにギヤを介して連係されているため、図50(a)(b)に示すように、それぞれのシャッタ38H、38Lを格納位置から前面位置または前面位置から格納位置まで、それぞれを個別にまたは連動させることが可能である。尚、本変形例では、上下のシャッタ38H、38Lをそれぞれ別個のシャッタモータ36H、36Lにより移動させることができるようになっていたが、単一のシャッタモータにて上下のシャッタ38H、38Lを前面位置から格納位置または格納位置から前面位置に連動させる連動機構等を設け、双方のシャッタを単一のシャッタモータにて連動できるようにしてもよい。

20

【0434】

以上説明したように、シャッタユニット500は、可動物としてのシャッタ38H、シャッタ38Lと、シャッタ38H、シャッタ38Lを左側方から支持する第1移動体としての案内部材520L、521Lと、シャッタ38H、シャッタ38Lを右側方から支持する第2移動体としての案内部材520R、521Rと、案内部材520L、521Lを移動案内する第1案内手段としての案内片522L、524L及び案内溝523L、525Lと、案内片522L、524Lに対して平行に設けられ、案内部材520L、521Lの案内方向と同じ方向(上下方向)に案内部材520R、521Rを移動案内する第2案内手段としての案内片522R、524R及び案内溝523R、525Rと、案内部材520L、521L、520R、521R双方を上下方向に駆動する駆動手段としてのシャッタモータ36H、36L、駆動ギヤ36b、従動ギヤ567H、567L、従動ピニオンギヤ565H、565L、駆動用ラックギヤ526H、526Lと、案内部材520L、521Lとシャッタ38H、シャッタ38Lとを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第1連結手段としての取付ネジ541a、541b、ネジ穴542a、542bと、案内部材520R、521Rとシャッタ38H、シャッタ38Lとを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第2連結手段としての凸部551a、551b、長穴550a、550b、取付ボルト553a、553b、ネジ穴552a、552bと、から構成される。

30

40

【0435】

このように構成されるシャッタ38H、38Lは、案内片522L、524Lと案内溝523L、525Lにより移動案内される案内部材520L、521L及び案内片522R、524Rと案内溝523R、525Rにより移動案内される案内部材520R、521Rに連結して支持されていることにより、移動時における位置ずれやガタツキが生じにくい。また、シャッタ38H、38Lや案内片や案内溝等の成型及び組み付け等の精度や、左右の案内部材との駆動タイミング等に誤差が生じた場合、シャッタ38H、38Lが案内部材520L、521Lに対して固定されていることで大きな位置ずれが防止される

50

とともに、案内部材 520R, 521R に対して相対移動することにより誤差が吸収されるため、シャッタ 38H, 38L をガタツキなくスムーズに移動させることができる。

【0436】

また、シャッタユニット 500 は、上下のシャッタ 38H, 38L が格納位置に位置している状態を、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）による駆動制御における初期位置として設定している。そして、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ 38H, 38L の突出動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ 36H, 36L に突出動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ 36H, 36L はそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。これによりシャッタ 38H, 38L が前面位置に向けて移動する突出動作を行う。

10

【0437】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ 38H, 38L の退避動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ 36H, 36L に退避動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ 36H, 36L はそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。

【0438】

そして、シャッタ 38H, 38L が格納位置に到達すると、シャッタセンサ 37H, 37L からの被検出片 530H, 530L の検出信号の入力が途絶え（シャッタセンサ 37H, 37L ; off）、シャッタモータ 36H, 36L の退避動作の駆動が停止される。

【0439】

20

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、シャッタ 38 の駆動制御を、例えば遊技状態が第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示される確率が高くなる確率変動状態に移行した場合、普通可変入賞球装置 6B に遊技球が始動入賞しやすくなる高ベース状態に移行した場合、大当たり遊技状態に移行した場合等の遊技状態の移行に応じて行ったり、画像表示装置 5 の表示部にて様々な演出（例えばリーチ演出等）が実行される場合や操作部 30 による操作がなされた場合等の適宜タイミングで行ってもよい。

【0440】

さらに、上下のシャッタ 38 を、各遊技状態に制御されている間や画像表示装置 5 で演出が実行されている場合において前面位置または格納位置のいずれかに配置させるだけでなく、前面位置と格納位置との間で上下動を繰り返すような制御を行ってもよい。

30

【0441】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時等の所定のタイミングで、シャッタモータ 36H, 36L に所定の初期動作を行わせ、動作確認を行うようになっている。この初期動作では、例えばシャッタモータ 36H, 36L を突出動作及び退避動作させ、シャッタセンサ 37H, 37L が正常に on/off されるかが確認される。

【0442】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、例えばシャッタモータ 36H, 36L を突出動作させる際に、シャッタモータ 36H, 36L の動作量が所定の最大ステップ数を超えてもシャッタセンサ 37H, 37L からの検出信号が入力されない場合には、所定のリトライ動作を行い、それでもシャッタセンサ 37H, 37L からの検出信号が入力されない場合には異常状態と判定するようになっている。

40

【0443】

このリトライ動作では、例えばシャッタモータ 36H, 36L を退避動作方向に所定ステップ数、退避動作方向に突出動作方向よりも多い所定ステップ数作動させるようになっている。なお、異常状態と判定した場合、その旨を画像表示装置 5 による表示や、音や LED 等により報知してもよいし、報知することなく、画像表示装置 5 によりシャッタ 38H, 38L と略同様のシャッタが動作する動画像を表示して演出を行うようにしてもよい。

50

【0444】

尚、上下のシャッタ38H、38Lが初期位置である格納位置に配置されていない状態でパチンコ遊技機1の電源が投入され、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）がシャッタモータ36H、36Lに所定の初期動作を行うことで、シャッタセンサ37H、37Lに電力が供給された時点で該シャッタセンサ37H、37Lから検出信号が入力され、シャッタ38Hがどの位置に位置しているのかを特定できずにエラーと判定してしまったり、必要以上にシャッタモータ36H、36Lを駆動してシャッタモータ36H、36Lや各種案内部材等に負荷をかけてしまう虞がない。

【0445】

また、左右のラックギヤ525H、525LRの成型や組み付けの精度に誤差が生じて10
も、この誤差がシャッタ38H、38Lと右側の案内部材520R、521Rとの取付部の遊びにて吸収されるようになっている。よって、枠板502の左右辺部それぞれの前面に形成された案内片522L、522R、525L、525Rを案内部材520L、520R、521L、521Rが移動する際に上下のシャッタ38H、38Lとの間に捩れ等が生じることがないので、シャッタ38H、38Lの昇降動作不良が生じることを防止できる。

【0446】

また、本変形例では、案内部材520R、521Rまたはシャッタ38のうち一方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材520R、521Rの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に向けて開口する連結開口部としての長穴550a、20
550bと、他方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材520R、521Rの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に延設されて長穴550a、550bに挿入される連結挿入部としての凸部551a、551bと、から第2連結手段が構成され、長穴550a、550bを、該長穴550a、550bに挿入された凸部551a、551bを左右方向に移動可能な左右幅寸法（L50、L52）を有する長穴として形成していることで、長穴550a、550b及び凸部551a、551bの軸心が前後方向を向くことになるため、例えばシャッタ38H、38Lと案内部材520R、521Rとの距離を強制的に広げなくても、シャッタ38H、38Lと案内部材520R、521Rとの連結及び解除作業を前面側から簡単に行うことができる。

【0447】

尚、案内部材520R、521Rまたはシャッタ38のうち一方の対向面に、他方に向けて開口する連結凹部を形成するとともに、他方の対向面に、相対移動方向である左右方向に延設されて連結凹部に嵌合する連結凸部を形成し、連結凹部は、該連結凹部に嵌合された連結凸部を左右方向に移動可能な深さ寸法を有する第2連結手段を構成してもよく、この場合、連結凹部に対し連結凸部を嵌合するだけで、シャッタ38に対して案内部材520R、521Rを左右方向に相対移動可能、かつ、上下及び前後方向に相対移動不能に連結することができる。30

【0448】

尚、本変形例では、左右のうち右側の案内部材520R、521Rは、上下のシャッタ38H、38Lに対してそれぞれ上下方向に移動不能、かつ、左右方向に移動可能な遊び40
を設けて取り付けられていたが、左右方向だけでなく、上下方向にも移動可能な遊びを設けて取り付けてもよく、このようにすることで、左右のラックギヤ525H、525Lの成型や組み付けの精度に上下方向の誤差が生じても、この誤差がシャッタ38H、38Lと右側の案内部材520R、521Rとの取付部の遊びにて吸収することができる。

【0449】

また、右側の案内部材520R、521Rを、上下のシャッタ38H、38Lに対してそれぞれ左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよく、この場合、例えば長穴550a、550bを上下方向に向けて配置すればよい。

【0450】

また、本変形例では、案内部材520R、521R側に長穴550a、550bを設け50

、シャッタ 3 8 H, 3 8 L 側に長穴 5 5 0 a, 5 5 0 b 内に挿通可能な凸部 5 5 1 a, 5 5 1 b を設けていたが、シャッタ 3 8 側に長穴 5 5 0 a, 5 5 0 b を設け、案内部材 5 2 0 R, 5 2 1 R 側に凸部 5 5 1 a, 5 5 1 b を設けてもよい。

【0 4 5 1】

また、本変形例では、シャッタ 3 8 H, 3 8 L に対して右側の案内部材 5 2 0 R, 5 2 1 R のみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けていたが、シャッタ 3 8 H, 3 8 L に対して左側の案内部材 5 2 0 L, 5 2 1 L のみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよいし、あるいはシャッタ 3 8 H, 3 8 L に対して左右側の案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R, 5 2 1 L, 5 2 1 R 双方を左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよい。尚、この場合、シャッタ 3 8 H, 3 8 L に対する左右の案内部材 5 2 0 L, 5 2 1 L, 5 2 0 R, 5 2 1 R の遊び、つまり相対移動許容量を、左右のうち一方を他方よりも大きくすればよい。

10

【0 4 5 2】

また、これら上下のシャッタ 3 8 H, 3 8 L の駆動は、主に演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）により制御される画像表示装置 5 による演出表示に応じて行われるため、例えば上下のシャッタ 3 8 H, 3 8 L が万が一何らかの要因で駆動しない場合、通常なら前面側にシャッタ 3 8 H, 3 8 L が配置される画面領域には何も表示されず、遊技者に違和感を与えてしまうため、例えばシャッタ 3 8 H, 3 8 L を駆動させる演出を実行する際に、常にシャッタ 3 8 H, 3 8 L を模した画像を該シャッタ 3 8 の背面領域に表示させる制御を行うことで、万が一シャッタ 3 8 H, 3 8 L が駆動しない場合でも、シャッタ 3 8 H, 3 8 L を駆動した場合と同様の演出画面を提供できるので、遊技者に違和感を与えることがない。

20

【0 4 5 3】

また、前記変形例のシャッタユニット 5 0 0 では、シャッタシャッタ 3 8 H, 3 8 L は非透光性に形成され、シャッタ 3 8 H, 3 8 L を通して背面側の表示部に表示された画像等を視認することはできないが、シャッタ 3 8 H, 3 8 L を透光性を有する材質にて形成し、シャッタ 3 8 H, 3 8 L を通して背面側の表示部に表示された画像等を視認できるようにしてもよい。

【0 4 5 4】

30

また、前記変形例のシャッタユニット 5 0 0 は、案内部材 5 2 0 L, 5 2 0 R, 5 2 1 L, 5 2 1 R はそれぞれ表示部の左右側方に配設されていたが、表示部の前面側に配設してもよいし、あるいは画像表示装置 5 の背面側に配設するようにしてもよい。

【0 4 5 5】

ここで、上記のように制御される本変形例のパチンコ遊技機 1 で実施される可動物予告演出の具体例を、図 5 1 ～図 5 3 を用いて説明する。尚、図 5 1 ～図 5 3 では、(A)、(B)、(C)、(D) … の順に、画像表示装置 5 の表示画面が遷移する。

【0 4 5 6】

図 5 1 は、変形例の可動物予告演出の表示動作例である。この変形例では、図 3 9 (A) のステップ S 6 4 3 にて「煽りのみ」や「第 2 態様」の可動物予告演出を実行する旨の決定がなされた場合、演出制御用 C P U 1 2 0 が決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 5 1 (A)、(B) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。

40

【0 4 5 7】

そして、可動物予告演出を実行する前に、図 5 1 (C) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置を、シャッタ 3 8 H, 3 8 L で隠れない位置（シャッタ 3 8 H, 3 8 L の可動範囲と重畳しない位置）に変更する。この実施の形態では、画像表示装置 5 の左下部分が通常時の始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置となっているが、これを画像表示装置 5 の左右部分に変更する。なお、変更する位置はこれに限定されず、シャッタ 3 8 H, 3 8 L の可動範囲と重畳しない位置であって保留記憶数を表示できる位置であれば任意で

50

ある。

【0458】

その後、「煽りのみ」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図51(D1)、(E1)に示すように、画像表示装置5の上部及び下部にシャッタ画像が出現し、該シャッタ画像が上下方向に移動表示されていく演出が実行される。

【0459】

「第2態様」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図51(D2)、(E2)に示すように、上側シャッタ38Hと下側シャッタ38Lとが共に動作して、画像表示装置5の表示領域の上側と下側を一時的に覆うように動作(移動)する演出が実行される。

10

【0460】

そして、図51(F)に示すように、「煽りのみ」の可動物予告演出が実行された後は、シャッタ画像が、それぞれ逆方向に移動表示されて消去され、「第2態様」の可動物予告演出が実行された後は、両シャッタ38H、38Lが初期位置となる格納位置に戻って表示領域が開放される。

【0461】

その後、図51(G)に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hの表示位置が、元の位置(画像表示装置5の左下)に戻され、変動が継続される。

【0462】

このようにこの変形例では、シャッタ38H、38Lが動作する際には、画像表示装置5の表示領域(始動入賞記憶表示エリア5H)に表示されていた保留記憶表示が、下側シャッタ38Lが動作することによって遊技者から見えなくなること防止するため、始動入賞記憶表示エリア5Hの位置をシャッタ38H、38Lで隠れない位置(シャッタ38H、38Lの可動範囲と重畳しない位置)に変更する制御が実行される。また、「煽りのみ」の可動物予告演出の場合、実際にはシャッタ38H、38Lが動作しない場合であっても、始動入賞記憶表示エリア5Hの位置をシャッタ38H、38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更されるので、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。なお、ここでは説明していないが、「第1態様」の可動物予告演出は、「第2態様」の可動物予告演出とは異なる態様でシャッタ38H、38Lが動作するものであればよい。例えば、シャッタ38H、38Lのいずれか一方のみが動作するもの、

20

30

【0463】

なお、「煽りのみ」の可動物予告演出は、図51(D1)、(E1)に示したような、シャッタ画像を表示させるものに限定されず、シャッタ38H、38Lが一瞬動作して初期位置となる格納位置に戻るような、シャッタ38H、38Lの動作を期待させるものであってもよい。

【0464】

また、可動物予告演出が実行される場合に始動入賞記憶表示エリア5Hの位置をシャッタ38H、38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させるのではなく、始動入賞記憶表示エリア5Hの位置を変更するタイミングで、図52に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを画像表示装置5から一時的に消去するようにしてもよい。このようにすることでも、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。

40

【0465】

また、始動入賞記憶表示エリア5Hだけでなく、図53に示すように、可動物予告演出が実行される場合には、色図柄表示エリア5A、5Bの表示位置をシャッタ38H、38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させるようにしてもよい。

このようにすることで、シャッタ38H、38Lが動作することによって、色図柄表示エリア5A、5Bが遊技者から見えなくなること防止できる。また、可動物の可動を遊技

50

者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。なお、色図柄表示エリア 5 A、5 Bについても可動物予告演出が実行される場合には画像表示装置 5 から一時的に消去するようにしてもよい。

【0466】

なお、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bを一時的に消去する制御は、可動物予告演出を実行しない場合（図 39（A）のステップ S 6 4 3にて「実行なし」に決定された場合）であっても同様のタイミングを行うようにしてもよい。あるいは、可動物予告演出を実行しない場合には所定の割合で、このような制御が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bを一時的に消去する制御が実行されたことによって、可動物予告演出が実行されることを遊技者が容易に予測できるようになって遊技の興味が低減することを防止できる。

【0467】

なお、シャッタ 3 8 H、3 8 Lが動作するのは可動物予告演出を実行する場合に限定されず、他の演出（連続演出やリーチ演出）の際に所定の動作をするようにしてもよい。この場合においても、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bの位置をシャッタ 3 8 H、3 8 Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させる制御、始動入賞記憶表示エリア 5 Hや色図柄表示エリア 5 A、5 Bを一時的に消去する制御が実行される。

【0468】

上記実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4 A及び第 2 特別図柄表示装置 4 Bを備えたパチンコ遊技機 1 について説明したが、1つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機 1 にも本発明を適用することができる。

【0469】

上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 3 2 のステップ S 5 5 2 の最終停止図柄決定処理、ステップ S 5 5 3 の可変表示中演出設定処理、ステップ S 5 5 4 の予告演出設定処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定す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、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU などにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0470】

一例として、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用 CPU と、ROM と、RAM と、乱数回路と、I/O とが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用 CPU が画像表示装置 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ことから、上記実施の形態で演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用 CPU が ROM から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置 5 における演出画像の表示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、表示制御用 CPU が ROM から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用 CPU が RAM 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、表示制御用 CPU が RAM 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、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板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。

【0471】

この場合、表示制御用 CPU は、例えば演出制御基板 1 2 からの表示制御指令や演出制御基板 1 2 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 3 2 に示すステップ S 5 5 2 ～S 5 5 4 の処理のいずれかを実行してもよい。なお、表示制御用 CPU は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 は、演出

制御基板 1 2 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 1 2 と接続されていて
もよい。この場合、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出
動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0472】

あるいは、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2
に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ
制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演
出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制
御用 C P U 1 2 0 により図 3 2 のステップ S 5 5 5 にて決定した演出制御パターンなどに
応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 1 2 から表示制御基板に対して伝送されるよう
にしてもよい。図 2 に示す構成において、音声制御基板 1 3 に搭載されたマイクロコンピ
ュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態
にて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにして
もよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、
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、スピーカ 8 L、8 R
における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 といった発光
体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内
容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意
の組合せであればよい。

【0473】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状
態に制御され、小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一
方で、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突確」となったことに基づ
いて 2 ラウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、確変状
態に制御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、大当
り種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当り」となる場合に代えて、あるいは
、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしても
よい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当り」となる場
合における大当り種別に含まれるものとする。この場合、大当り種別決定テーブル 1 3 1
は、変動特図指定パツファ値に基づいて、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数
値（決定値）を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータ
が含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大
当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして 2 ラ
ウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「
突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる
場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様
にして 2 ラウンド大当り状態に制御され、2 ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り
種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2 ラウンド大当り
状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上さ
せることができる。

【0474】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通
常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしても
よい。これにより、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより 2 ラウン
ド大当り状態に制御されるにもかかわらず、1 5 ラウンド大当り状態に制御される場合と
同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当
り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる
場合、あるいは、大当り種別が「突確」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可
能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当り種別が「突然時短
」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当り」となる場合あるいは大

当り種別が「突確」となる場合であるかにかかわらず、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

【0475】

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。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0476】

10

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、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置に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。

【0477】

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。

20

【符号の説明】

【0478】

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

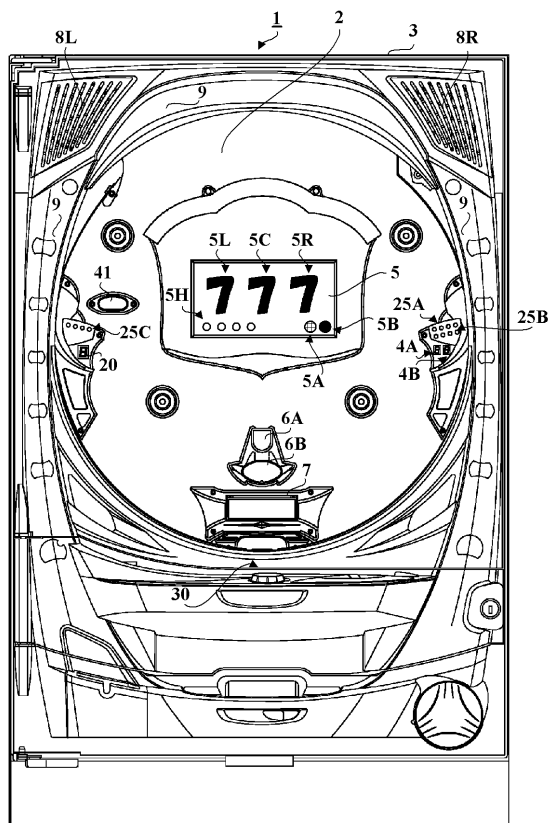
30

40

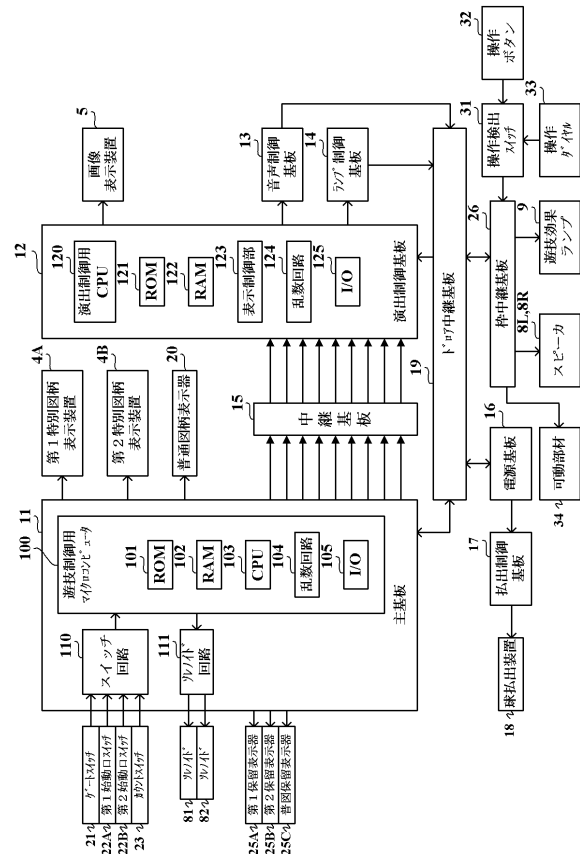
50

- 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図1】



【図2】



【図 3】

(A)

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(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	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

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

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
B1	00	第1入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B1	01	第2入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B1	02	第3入賞時判定結果通知	大当り(15ラウンド)
B1	03	第4入賞時判定結果通知	突確・小当り
B1	04	第5入賞時判定結果通知	上記以外
B2	00	第6入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B2	01	第7入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B2	02	第8入賞時判定結果通知	大当り(15ラウンド)
B2	03	第9入賞時判定結果通知	突確・小当り
B2	04	第10入賞時判定結果通知	上記以外

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン種別決定用
MR4	1~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普図表示結果決定用

【図 6】

(A)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	連続演出(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	連続演出(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	連続演出(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	連続演出(3回・短)→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-2	85000	連続演出(3回・長)→スーパリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	連続演出(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	連続演出(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	連続演出(3回・短)→スーパリーチα(大当り)
PA5-2	85000	連続演出(3回・長)→スーパリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	連続演出(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

(B)

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし
CA1-2	非リチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リチ(ハズレ)	滑り・連続演出
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スーパリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)連続演出なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)連続演出あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパリーチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リチハズレ

【図 7】

特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001~8190	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定パツァ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別パツァ設定値
1	1~36	非確変	0
	37~72	確変	1
	73~100	突確	2
2	1~36	非確変	0
	37~100	確変	1

130

131

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1~49	CA3-1
	50~99	CA3-2
	100~251	CA3-3
確変	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
突確	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

132A

(B) 小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

132B

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~79	CA1-1
80~99	CA1-3
100~169	CA2-1
170~229	CA2-2
230~251	CA2-4

132C

(D) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~179	CA1-2
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

132D

【図 10】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

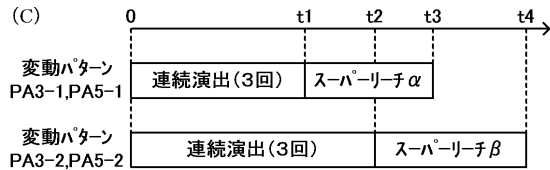
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
CA2-4	1~500	PA3-1
	501~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

133A

(B) 当り変動パターン決定テーブル

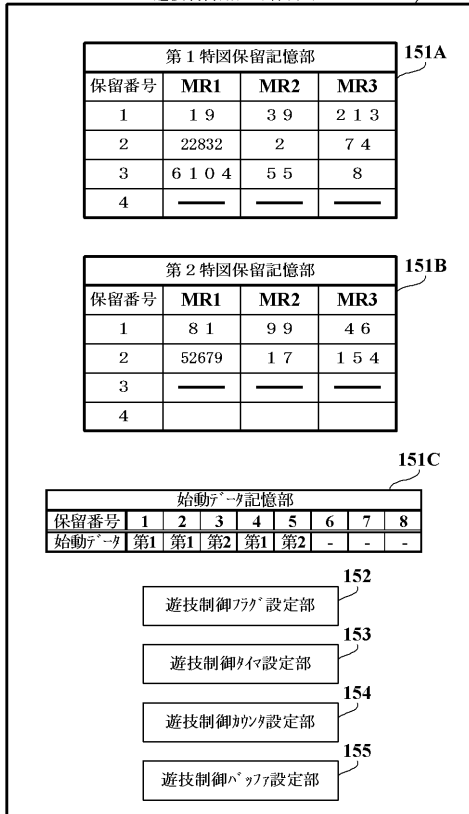
変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
CA3-3	1~400	PA5-1
	401~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

133B



【図 11】

遊技制御用データ保持エリア



【図 12】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~99	連続演出種別判定用
SR2	1~100	連続演出パターン判定用
SR3	1~100	大当り確定報知演出実行判定用
SR4	1~100	先読予告演出実行判定用
SR5	1~100	可動物予告演出決定用

【図 13】

連続演出種別決定テーブル

160

乱数値 SR1	連続演出種別
1~33	擬似連
34~66	予告連
67~99	すべり擬似連

【図 14】

(A) 連続演出パターン一覧

繰り返し回数	連続演出パターン	演出内容、演出時間			
1回	パターンA1-1	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2		
	パターンA1-2	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2		
	パターンA1-3	STEP3+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2		
2回	パターンA2-1	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンA2-2	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンA2-3	STEP3+キャラクタ1	STEP3+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
3回 (短)	パターンA3-1	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンA3-2	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンA3-3	STEP3+キャラクタ1	STEP3+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
3回 (長)	パターンB3-1	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンB3-2	STEP2+キャラクタ1	STEP2+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	
	パターンB3-3	STEP3+キャラクタ1	STEP3+キャラクタ2	STEP3+キャラクタ2	

(B) 予告演出パターン一覧 (連続演出なしの場合)

パターンA0-1	STEP2+キャラクタ1
パターンA0-2	STEP2+キャラクタ2
パターンA0-3	STEP3+キャラクタ2

【図 15】

(A) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A1-1	A1-2	A1-3
PA1-4	非リーチハズレ	1~70	71~90	91~100
PB2-1	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PB4-1	大当たり	1~30	31~60	61~100
PC1-3	突確・小当たり	1~50	51~80	81~100

(B) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A2-1	A2-2	A2-3
PB2-2	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PB4-2	大当たり	1~30	31~60	61~100

(C) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A3-1	A3-2	A3-3
PA3-1	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PA5-1	大当たり	1~30	31~60	61~100

(D) 連続演出パターン決定テーブル

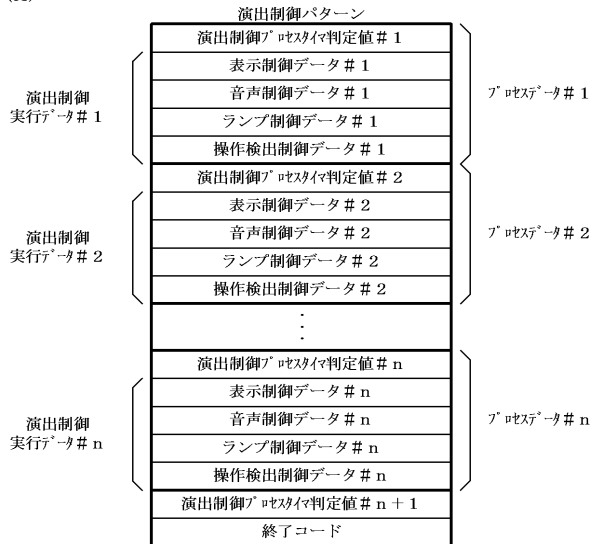
変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		B3-1	B3-2	B3-3
PA3-2	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PA5-2	大当たり	1~30	31~60	61~100

(E) 予告演出パターン決定テーブル

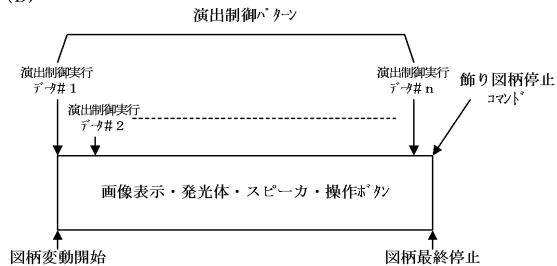
可変表示結果	可動物予告演出パターン			
	実行なし	A0-1	A0-2	A0-3
非リーチハズレ	1~80	81~90	91~100	-
リーチハズレ	1~70	71~80	81~95	96~100
大当たり	1~50	51~60	61~70	71~100
突確・小当たり	1~60	61~70	71~90	91~100

【図 16】

(A)

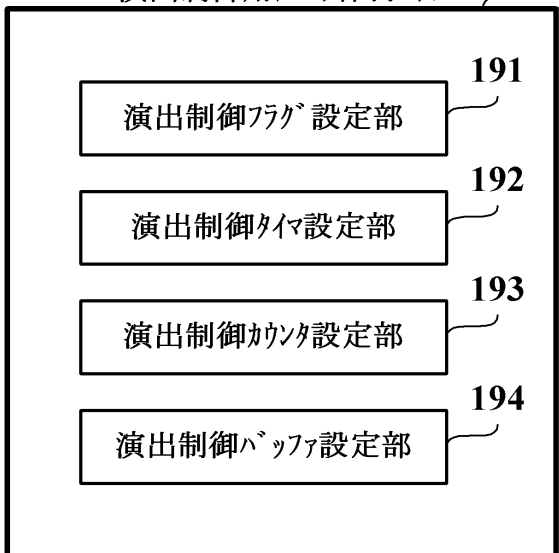


(B)

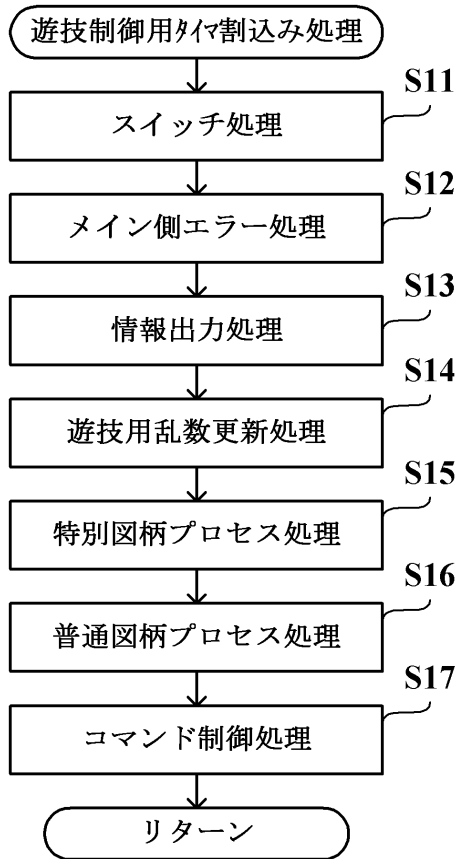


【図 17】

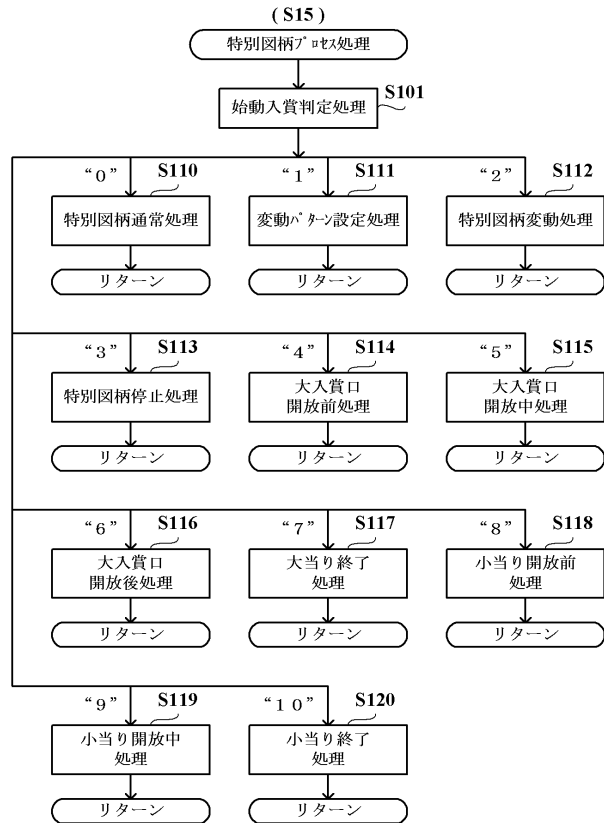
演出制御用データ保持エリア



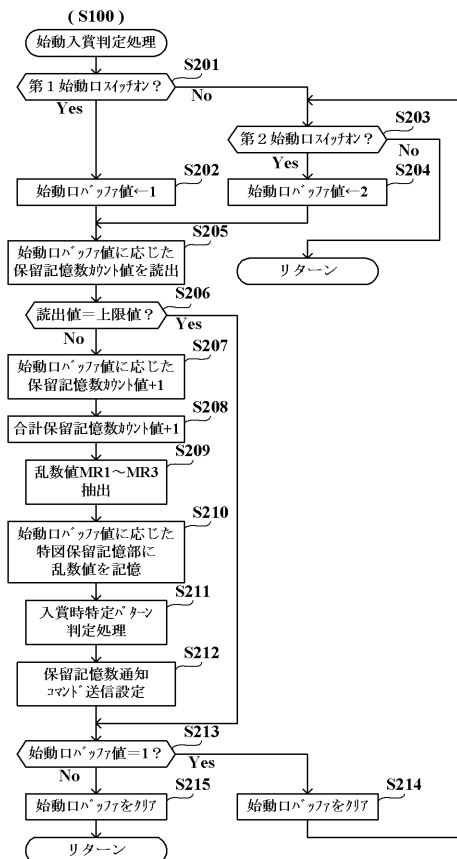
【図 18】



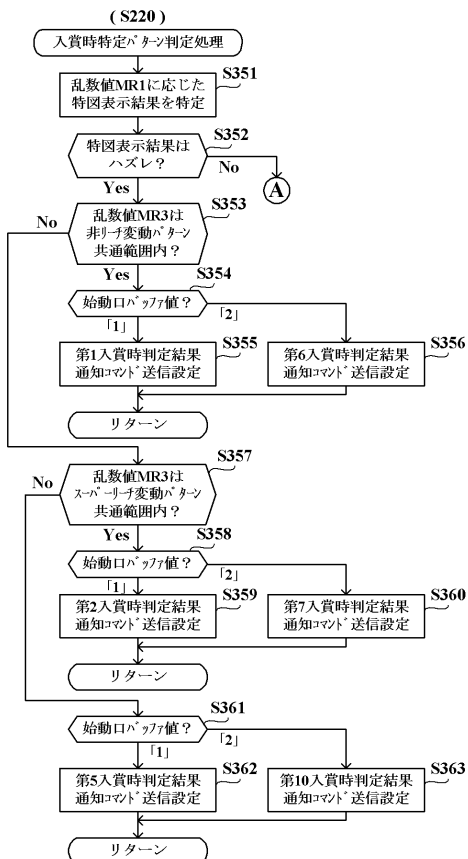
【図 19】



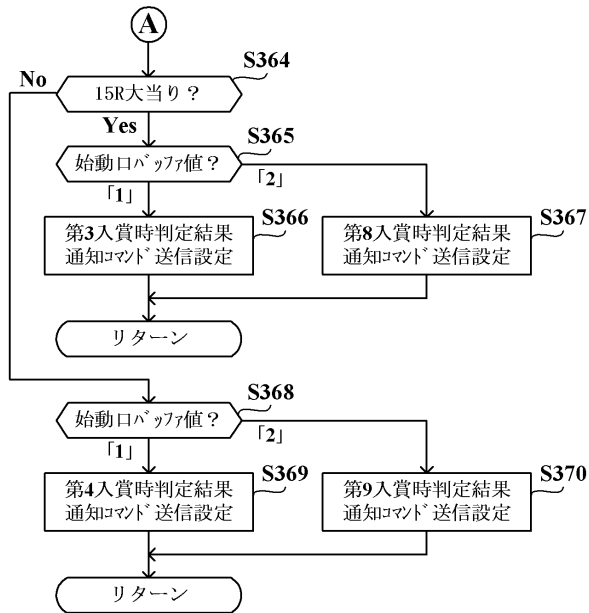
【図 20】



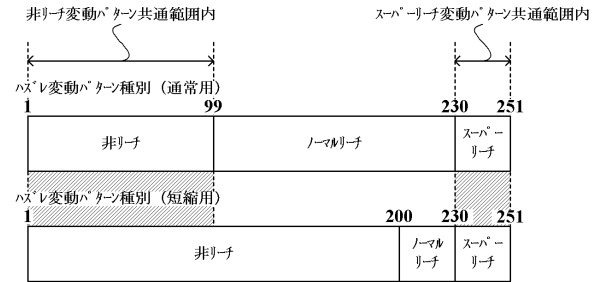
【図 21】



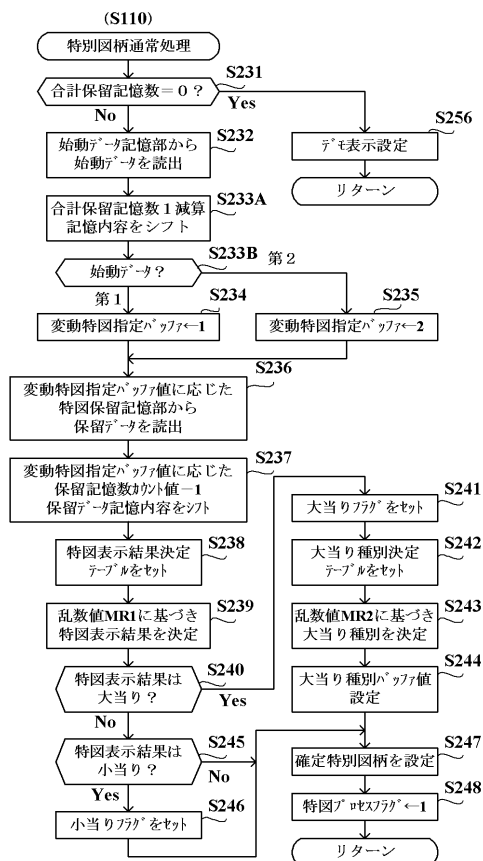
【図 2 2】



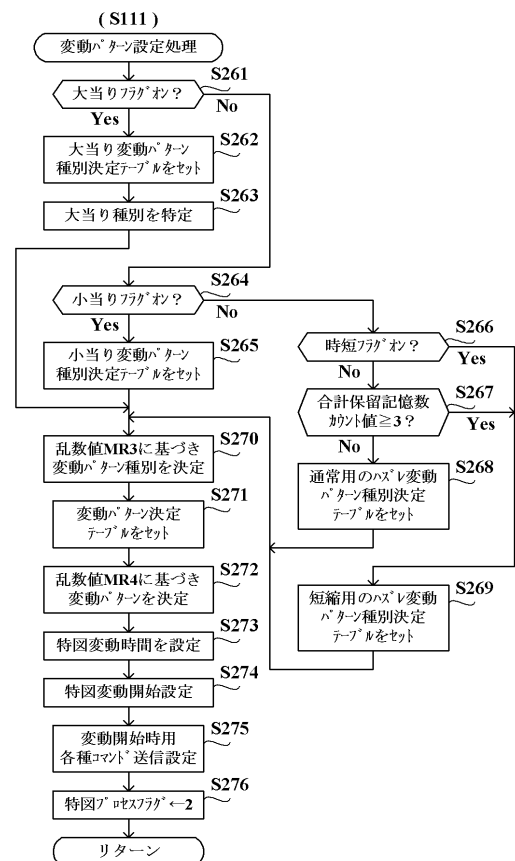
【図 2 3】



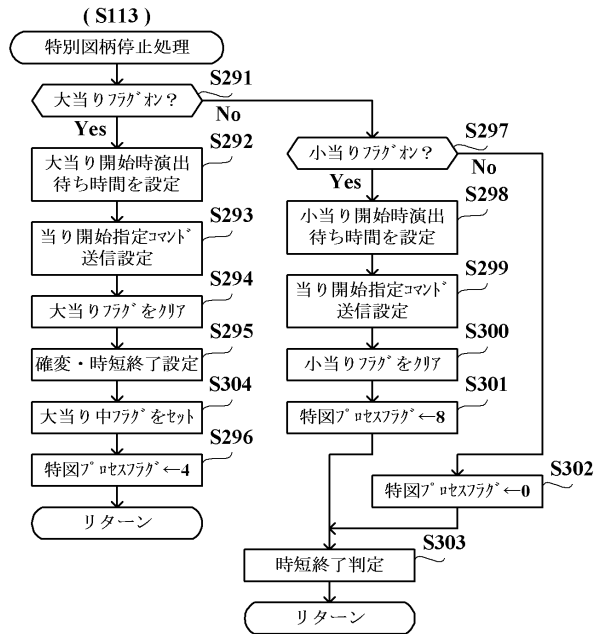
【図 2 4】



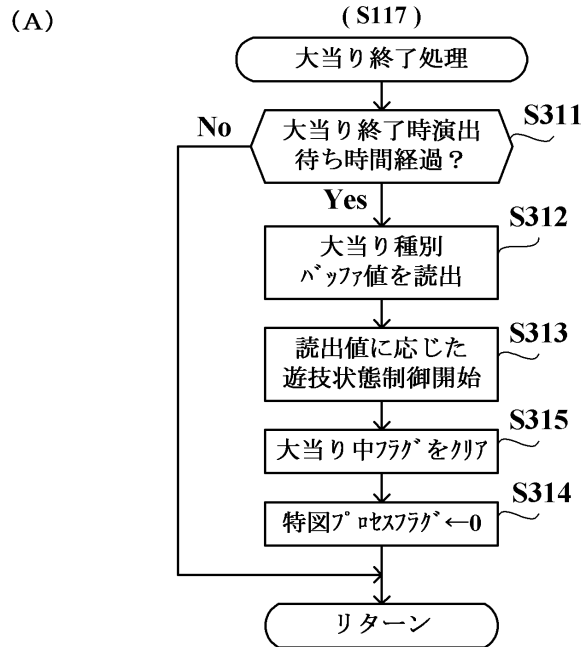
【図 2 5】



【図 26】



【図 27】

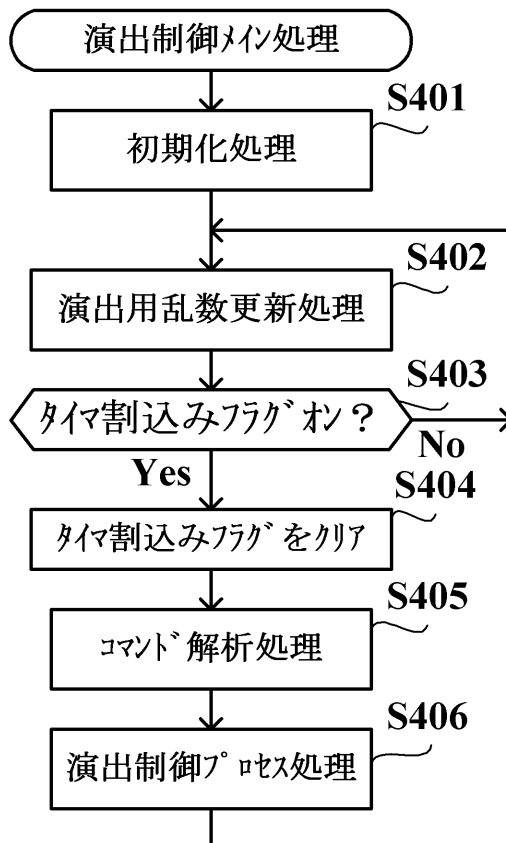


(B)

S313での設定

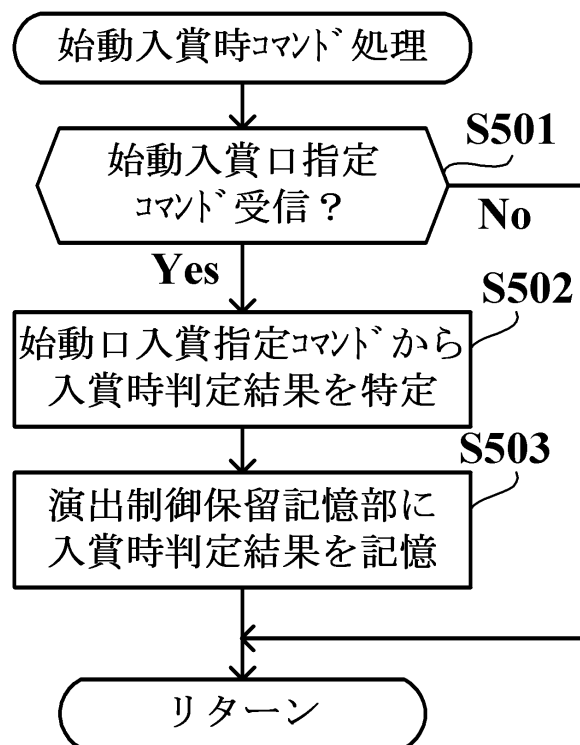
大当り種別ハッパ読出値	開始する遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

【図 28】



【図 29】

(S405内)

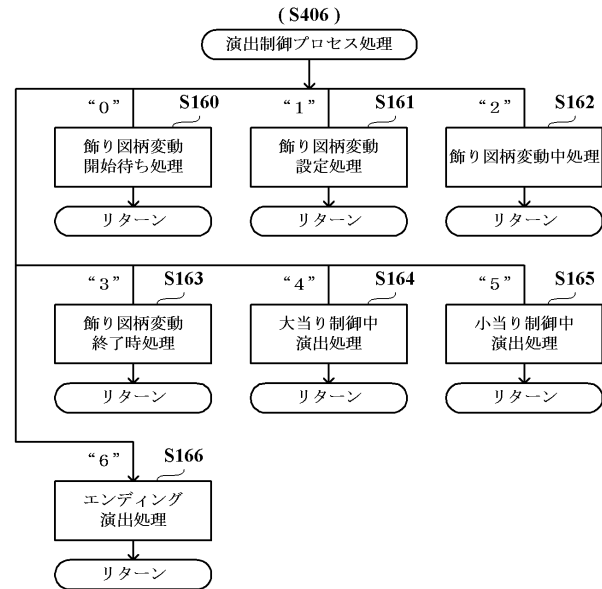


【図 30】

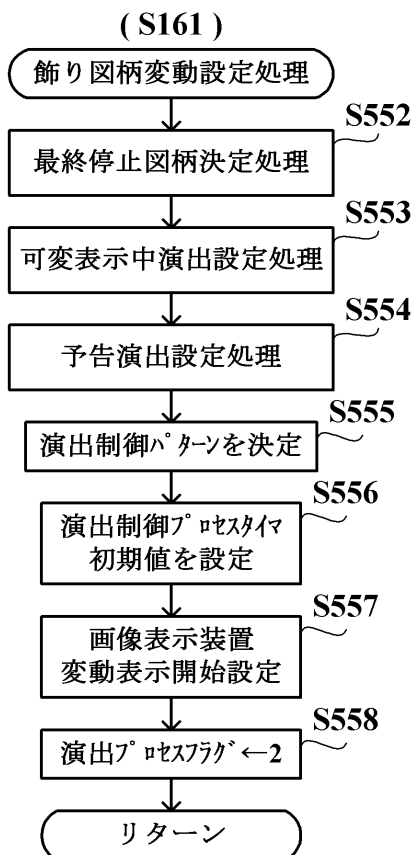
195

演出制御保留記憶部		
保留番号	始動口	入賞時判定結果
1	第 2	—
2	第 1	—
3	第 1	—
4	第 1	1 5 R 大当り
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—

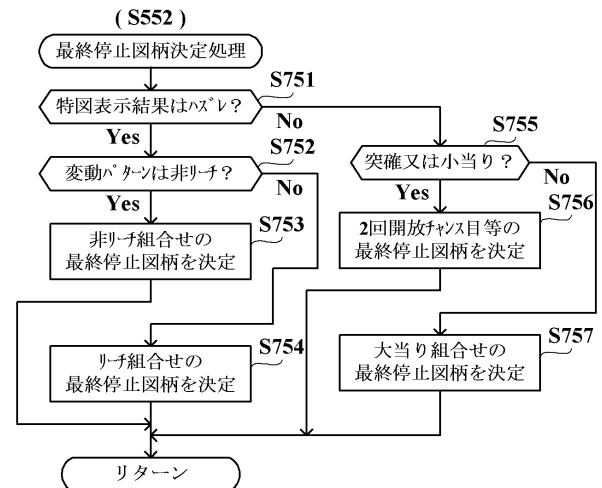
【図 31】



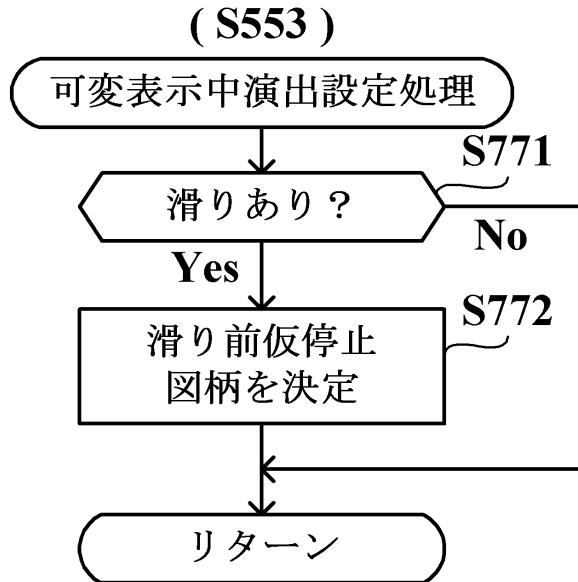
【図 32】



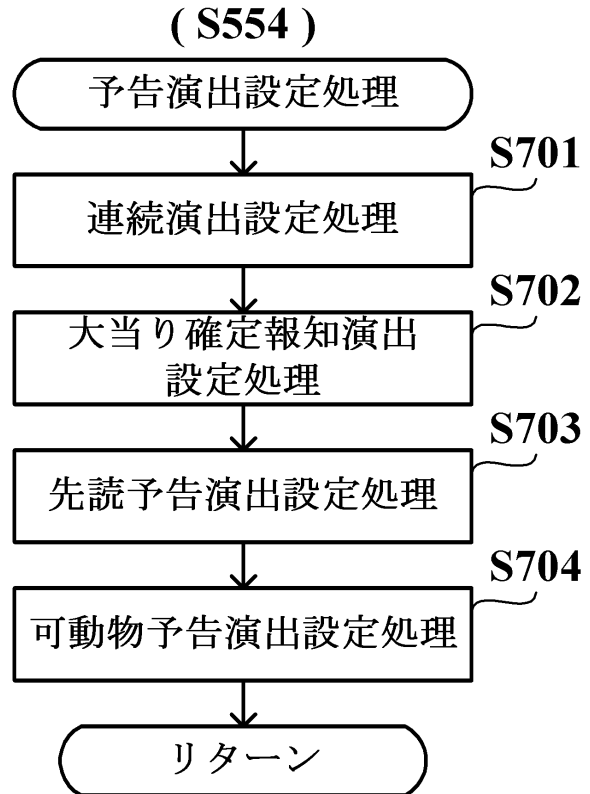
【図 33】



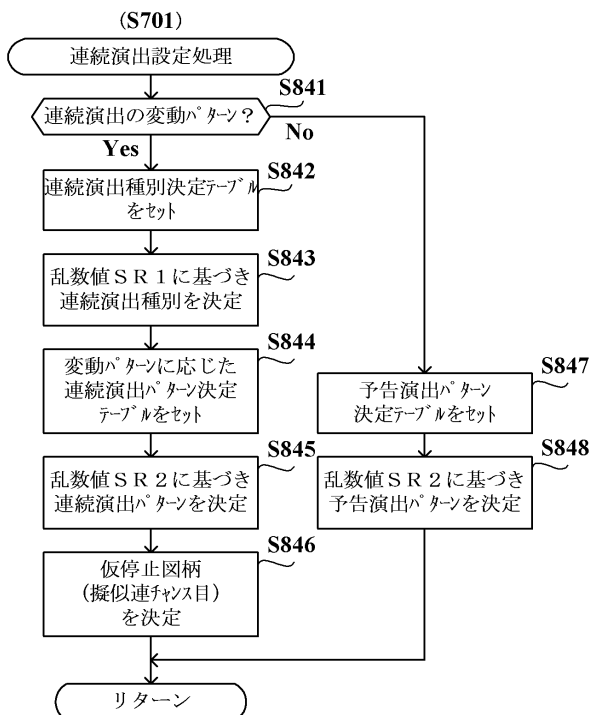
【図 3 4】



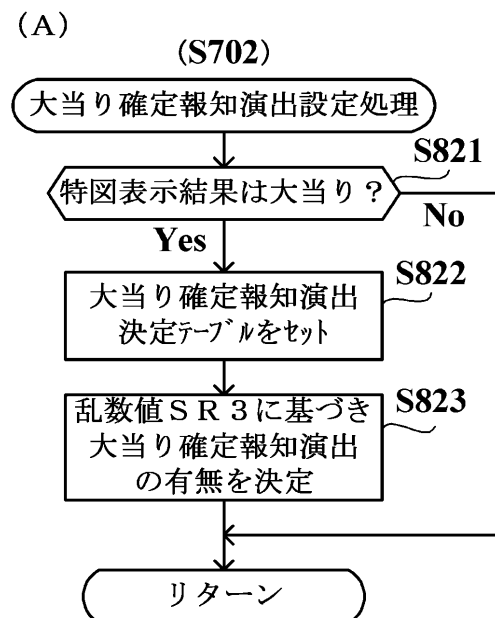
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

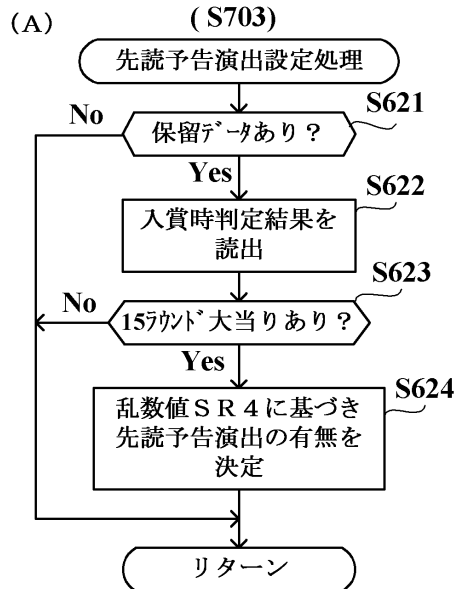


(B) 大当たり確定報知演出決定テーブル

大当たり 種別	実行有無	
	有り	無し
2R	1	2~100
15R	1~3	4~100

163

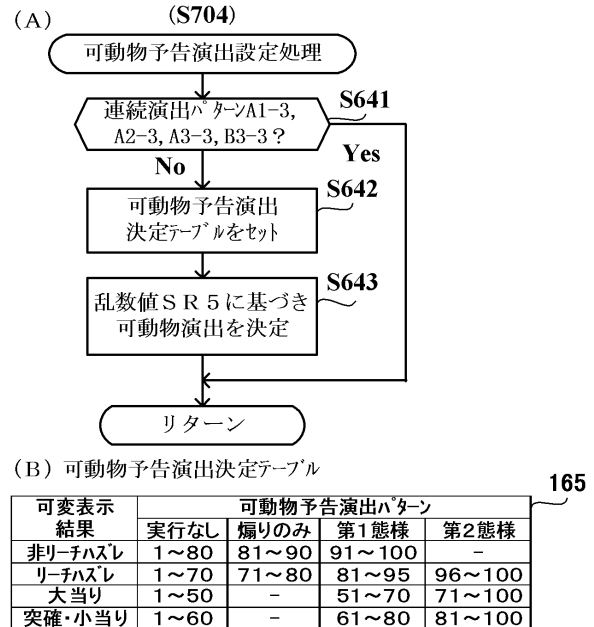
【図 38】



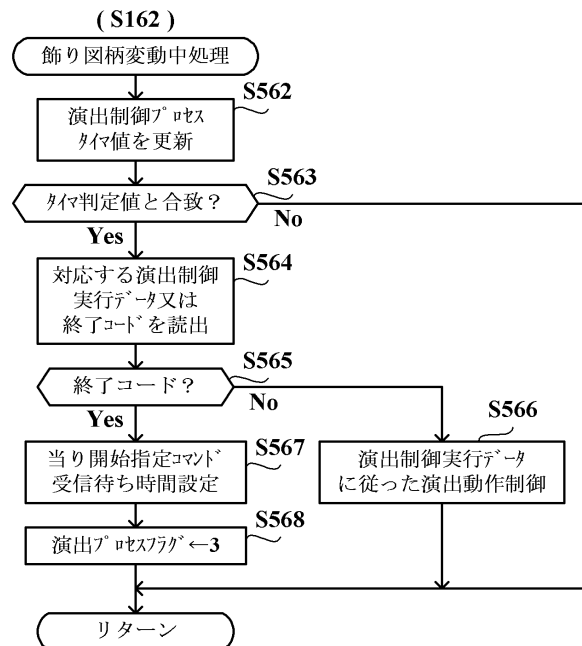
(B) 先読予告演出決定テーブル 164

乱数値(SR4)	先読予告演出実行有無
1～70	実行有り
71～100	実行無し

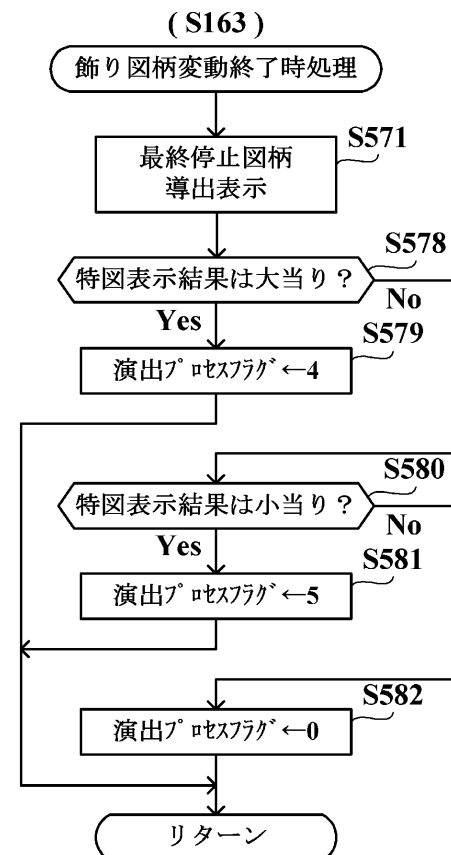
【図 39】



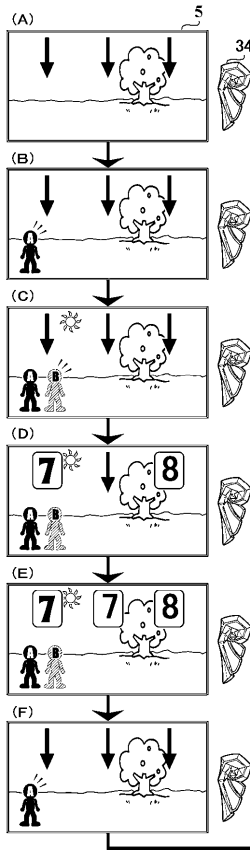
【図 40】



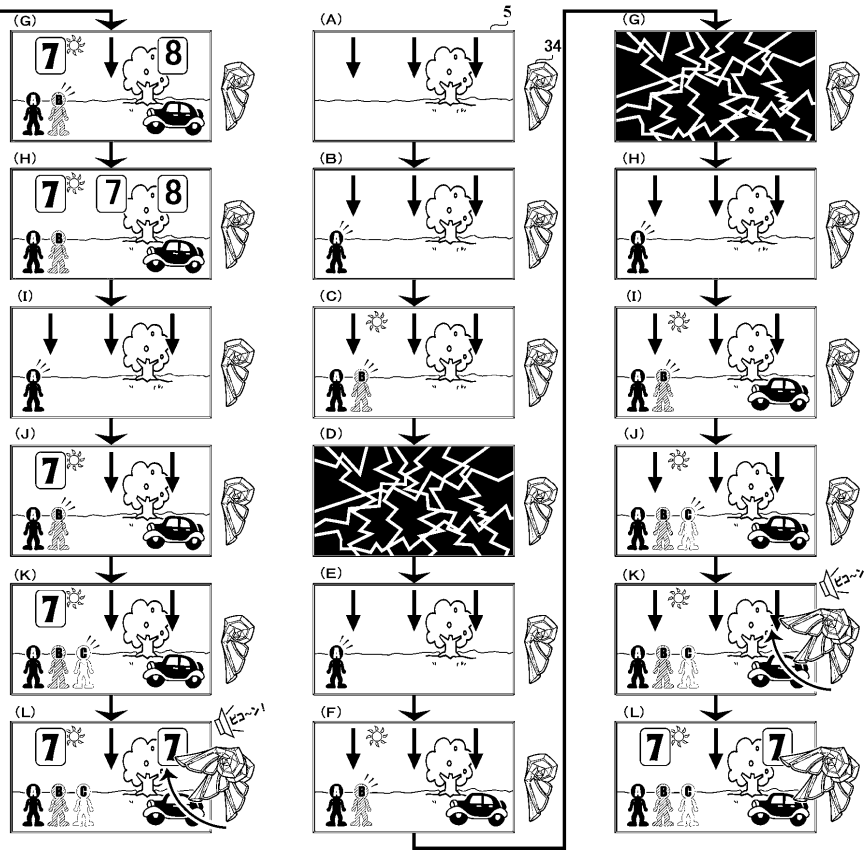
【図 41】



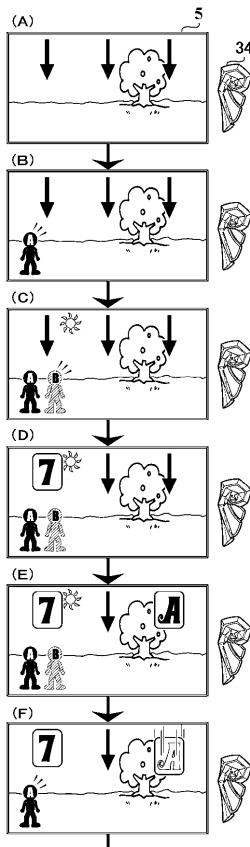
【図 4 2】



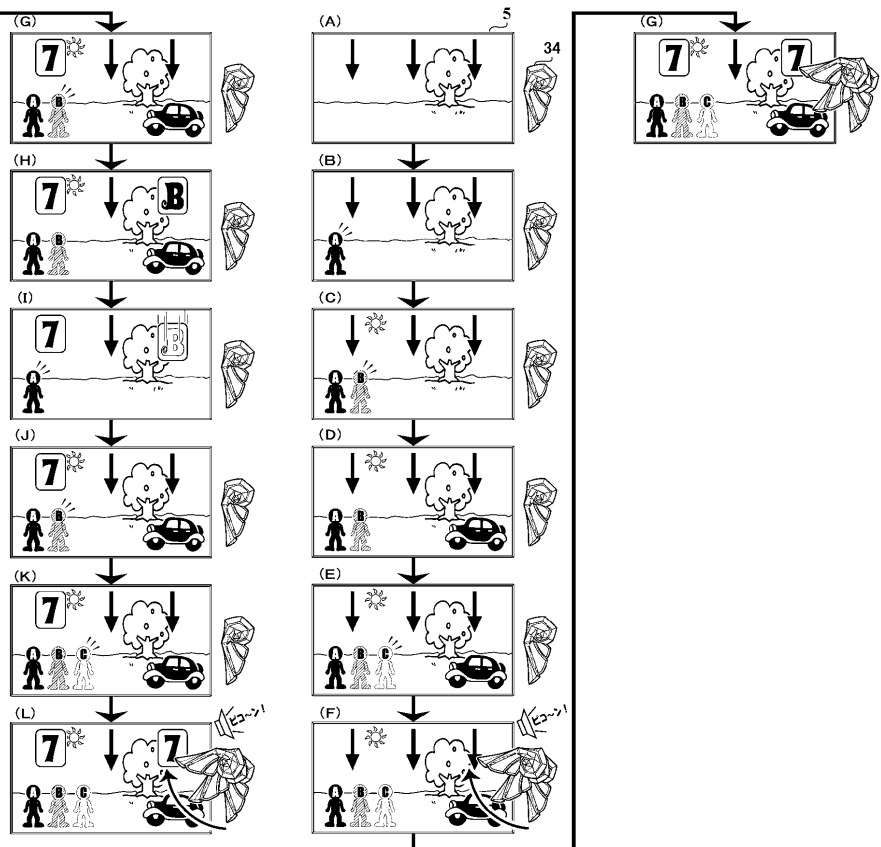
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

(A)

非リチ変動ハタン共通範囲内

スハリーチ変動ハタン共通範囲内

バスレ変動ハタン種別（通常用）

1 99 230 251

非リチ	ノーマルリチ	スハリーチ
-----	--------	-------

バスレ変動ハタン種別（短縮用）

1 200 230 251

非リチ	ノーマルリチ	スハリーチ
-----	--------	-------

大当り変動ハタン種別（非確変）

1 100 251

ノーマルリチ	スハリーチ
--------	-------

大当り変動ハタン種別（確変）

1 50 251

ノーマルリチ	スハリーチ
--------	-------

(B)

スハリーチ変動ハタン共通範囲内

大当り変動ハタン種別（非確変）

1 100 251

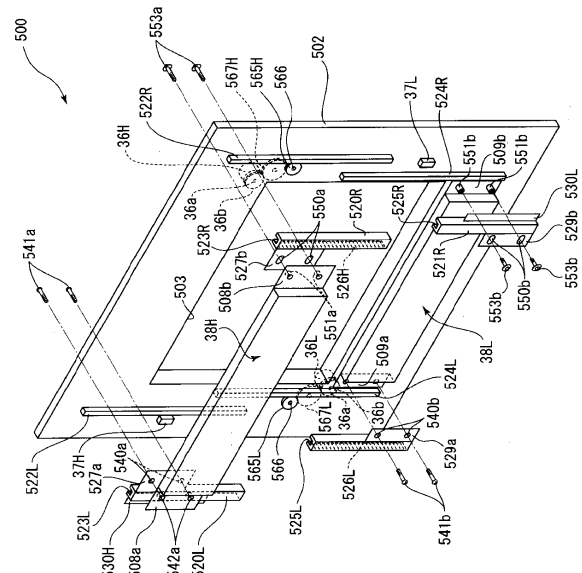
ノーマルリチ	スハリーチ
--------	-------

大当り変動ハタン種別（確変）

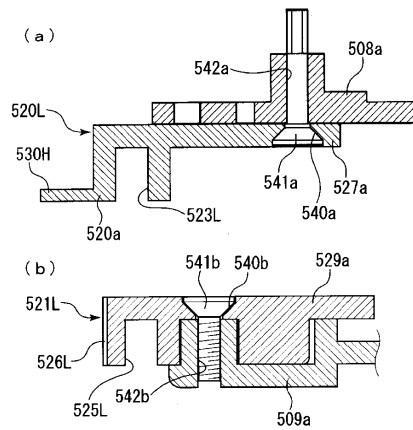
1 50 251

ノーマルリチ	スハリーチ
--------	-------

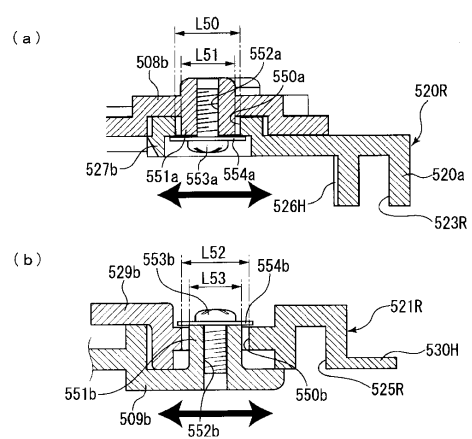
【图 4 7】



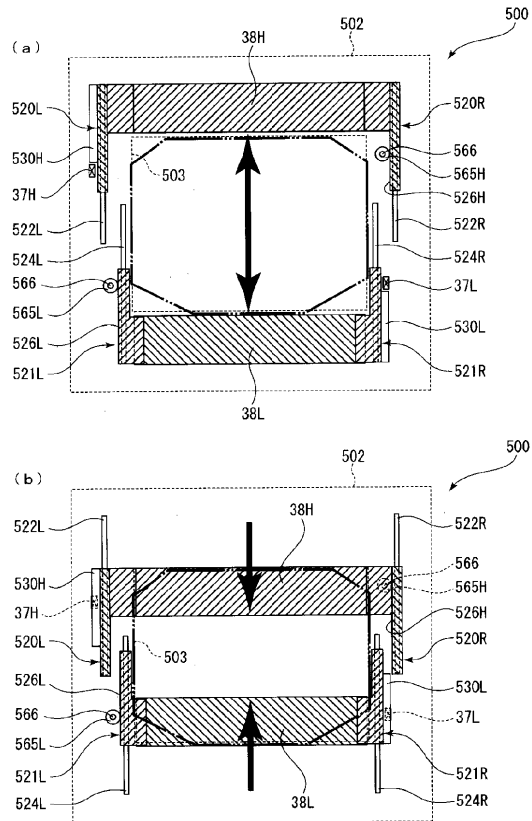
【図 48】



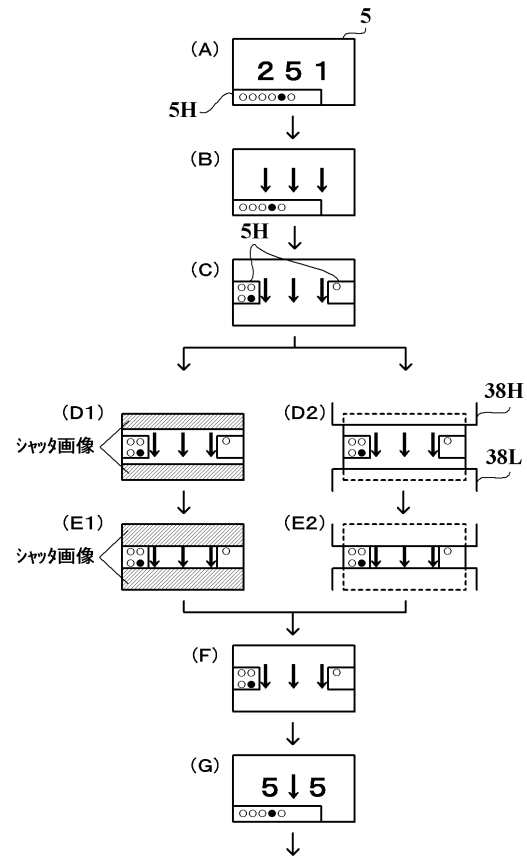
【図 49】



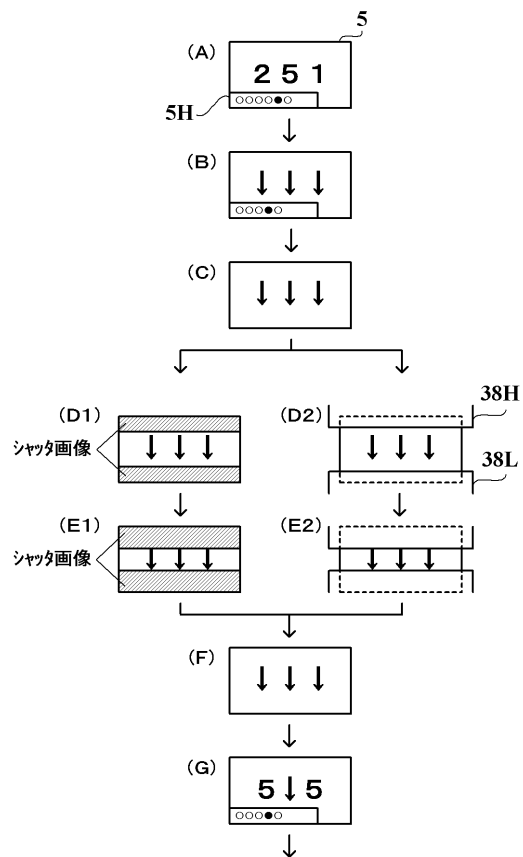
【図 50】



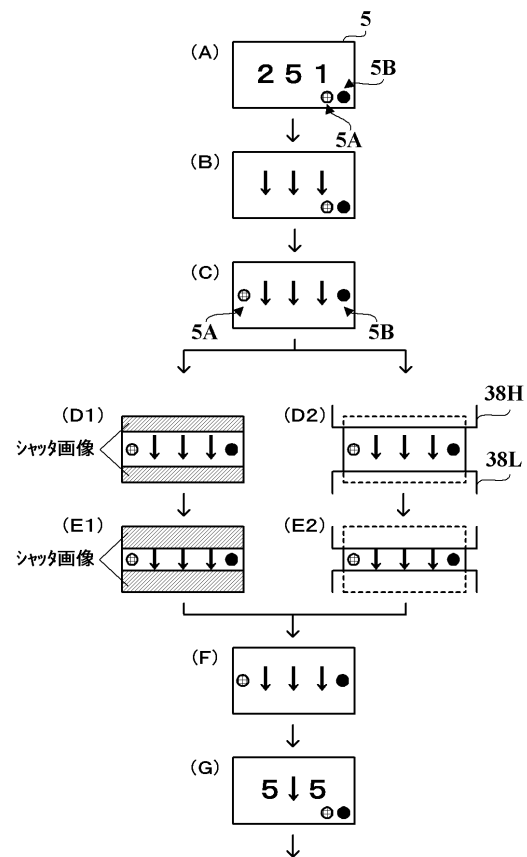
【図 51】



【図 52】



【図 53】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2009-172278 (JP, A)
特開2010-240488 (JP, A)
特開2011-172757 (JP, A)
特開2008-206590 (JP, A)
特開2011-41838 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02