

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5121562号
(P5121562)

(45) 発行日 平成25年1月16日 (2013. 1. 16)

(24) 登録日 平成24年11月2日 (2012. 11. 2)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号 特願2008-125592 (P2008-125592)
 (22) 出願日 平成20年5月13日 (2008. 5. 13)
 (62) 分割の表示 特願2006-241248 (P2006-241248)
 の分割
 原出願日 平成18年9月6日 (2006. 9. 6)
 (65) 公開番号 特開2008-188472 (P2008-188472A)
 (43) 公開日 平成20年8月21日 (2008. 8. 21)
 審査請求日 平成20年5月13日 (2008. 5. 13)
 審判番号 不服2011-11768 (P2011-11768/J1)
 審判請求日 平成23年6月2日 (2011. 6. 2)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 中島 和俊
 群馬県桐生市境野町6 丁目4 6 〇 番地 株
 式会社三共内
 合議体
 審判長 木村 史郎
 審判官 吉村 尚
 審判官 伊藤 陽

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】

遊技者が遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、前記遊技領域に設けられた遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段と、を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させる特定遊技状態に制御し、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い高確率遊技状態に制御し、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の非特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記通常遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態として、前記特別可変入賞手段を第1の期間が経過するまで前記第1状態に変化させることを所定回数行う第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記特別可変入賞手段を前記第1の期間よりも短い第2の期間が経過するまでまたは前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特定遊技状態に制御する場合に前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とのいずれの前記特定遊技状態に制御するか、前記

10

20

特定遊技状態が終了した後、前記高確率遊技状態または前記通常遊技状態のいずれに制御するか、を決定する事前決定手段と、

前記可変表示手段における前記識別情報の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、

前記通常遊技状態において、前記事前決定手段が前記第2特定遊技状態に制御するとともに、前記高確率遊技状態に制御すると決定したことにもとづいて、リーチ態様の表示を経ずに、予め定められた第1特殊表示結果を表示する制御を行うとともに、

前記高確率遊技状態において、前記事前決定手段が前記第2特定遊技状態に制御するとともに、前記高確率遊技状態に制御すると決定したことにもとづいて、前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の表示結果である前記非特別表示結果の一部を構成し、かつ、前記第2特定遊技状態および前記高確率遊技状態に制御される表示結果である第2特殊表示結果の一部を構成するリーチ態様を表示した後に、前記第2特定遊技状態および前記高確率遊技状態に制御される旨を表示する制御および前記第2特殊表示結果を表示する制御を行い、

前記通常遊技状態において前記第1特殊表示結果が表示されるか、または、前記高確率遊技状態において前記第2特殊表示結果が表示されると、前記第2特定遊技状態に制御されるとともに、前記事前決定手段により前記高確率遊技状態に制御すると決定されているときには前記高確率遊技状態に制御される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技者が遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、前記遊技領域に設けられた遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段と、を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させる特定遊技状態に制御し、さらに前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後、前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも高い確変遊技状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下LCD：Liquid Crystal Display）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示やスクロール表示させることで可変表示を行い、その表示結果（可変表示結果）により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものが数多く提供されている。

【0003】

可変表示ゲームの1つとして行われる特図ゲームは、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の始動条件が成立したこと）に基づいて表示図柄の可変表示を行い、表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様（可変表示結果）が予め定められた特定図柄となっている場合を「大当たり」とするゲームである。この特図ゲームにおいて「大当たり」となると、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした状態を「特定遊技状態」あるいは「大当たり遊技状態」という。

【0004】

また、特図ゲームの可変表示結果が特定図柄のうち特別な表示図柄（以下、確変図柄）であった場合には、特定遊技状態の終了後、特図ゲームで「大当たり」となる確率を通常よりも向上させる確変遊技状態等、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する。確変遊

10

20

30

40

50

技状態は、特図ゲームの可変表示結果が確変図柄である場合には継続するが、確変図柄以外の特定図柄（非確変図柄）となった場合には終了する。従って、確変遊技状態において非確変図柄となることは遊技者にとって望ましくない。

【 0 0 0 5 】

確変遊技状態の可変表示ゲームにおいて、非確変図柄のリーチ態様となり、それが外れた場合、遊技者の心境に合致する「ヤッタネ」等の表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1）。

【 0 0 0 6 】

さらに、近年のパチンコ機では、特図ゲームの可変表示結果が特定図柄のうち特殊な表示図柄（以下、突然確変図柄）であった場合には、極めて短期間の特定遊技状態の後に確変遊技状態とするものがある。これにより、見掛け上、通常遊技状態から突然特典が付与されたと錯覚させることができる。しかし、すでに確変遊技状態である場合に突然確変図柄となっても遊技者にとって特典とならず、むしろ興趣に欠ける。このような場合に遊技者の心境に合致させた演出により興趣を向上させる為の技術は提案されていない。

【特許文献 1】特開平 1 0 - 9 9 4 9 9 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

この発明は上記実状に鑑みてなされたものであり、確変遊技状態等、遊技者にとって有利な特別遊技状態中の遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記目的を達成するため、本願の請求項 1 に記載の遊技機は、遊技者が遊技領域に遊技媒体（例えば遊技球など）を発射することにより遊技を行い、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば演出図柄など）の可変表示を行う可変表示手段（例えば画像表示装置 5 など）と、前記遊技領域に設けられた遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第 2 状態（例えば閉鎖状態など）とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの確定演出図柄など）となったときに、前記特別可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させる特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御し、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果（例えば同一の奇数の演出図柄の組合せである確変大当たり組合せの確定演出図柄など）となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い高確率遊技状態（例えば確変遊技状態など）に制御し、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の非特別表示結果（例えば同一の偶数の演出図柄の組合せである通常大当たり組合せの確定演出図柄など）となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記通常遊技状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記特定遊技状態として、前記特別可変入賞手段を第 1 の期間（例えば 2 9 秒間）が経過するまで前記第 1 状態に変化させることを所定回数（例えば「 1 5 」など）行う第 1 特定遊技状態（例えば通常大当たり組合せや確変大当たり組合せの確定演出図柄が導出表示された後の大当たり遊技状態など）に制御する第 1 特定遊技状態制御手段（例えばステップ S 4 2 5 における大入賞口開放回数最大値バッファ設定値が「 0 F H 」であることに対応して、CPU 1 1 1 がステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 6 の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、前記特別可変入賞手段を前記第 1 の期間よりも短い第 2 の期間（例えば 0 . 5 秒間）が経過するまでまたは前記所定回数よりも少ない回数（例えば「 2 」など）の少なくともいずれかで前記第 1 状態に変化させる第 2 特定遊技状態（例えばチャンス目となる確定演出図柄が導出表示された後の大当たり遊技状態など）に制御する第 2 特定遊技状態制御手段（例えばステップ S 4 2 5 における大入賞口開放回数最大値バッファ設定値が「 0 2 H 」であるこ

10

20

30

40

50

とに対応して、CPU 111がステップS 114～S 116の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特定遊技状態に制御する場合に前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態とのいずれの前記特定遊技状態に制御するか、前記特定遊技状態が終了した後、前記高確率遊技状態または前記通常遊技状態のいずれに制御するか、を決定する事前決定手段(例えばCPU 111がステップS 202の特図表示結果判定処理やステップS 203の特図情報設定処理を実行する部分など)と、前記可変表示手段における前記識別情報の表示制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU 131が演出図柄プロセス処理を実行する部分、表示制御基板13に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140のCPU 151やVDP 141など)と、を備え、前記表示制御手段は、前記通常遊技状態において、前記事前決定手段が前記第2特定遊技状態に制御するとともに、前記高確率遊技状態に制御すると決定したことにもとづいて、リーチ態様の表示を経ずに、予め定められた第1特殊表示結果(例えばチャンス目として予め定められた所定の確定演出図柄の組合せ)を表示する制御を行うとともに、前記高確率遊技状態において、前記事前決定手段が前記第2特定遊技状態に制御するとともに、前記高確率遊技状態に制御すると決定したことにもとづいて、前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の表示結果である前記非特別表示結果(例えば同一の偶数の演出図柄の組合せである通常大当り組合せの確定演出図柄など)の一部を構成し、かつ、前記第2特定遊技状態および前記高確率遊技状態に制御される表示結果である第2特殊表示結果の一部を構成するリーチ態様を表示した後に、前記第2特定遊技状態および前記高確率遊技状態に制御される旨を表示する制御および前記第2特殊表示結果を表示する制御を行い(例えばCPU 111がステップS 453で設定した突然確変用高確時パターン決定テーブル221Eを参照してS 463、S 464の処理を実行する部分など)、前記通常遊技状態において前記第1特殊表示結果が表示されるか、または、前記高確率遊技状態において前記第2特殊表示結果が表示されると、前記第2特定遊技状態に制御されるとともに、前記事前決定手段により前記高確率遊技状態に制御すると決定されているときには前記高確率遊技状態に制御される。

【0009】

請求項1に記載の遊技機において、前記特殊可変表示パターンの後に特定演出(例えば図46(E)、図47(I)の演出表示など)を行うようにしてもよい。この特定演出により、第2特定遊技状態となったことを報知することができるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0010】

請求項1に記載の遊技機において、前記特定演出は、前記識別情報を非特定表示結果とした後に行う(例えば図47(H)のように停止表示させた後に、図47(I)に示す特定演出を行うなど)ものであるようにしてもよい。これにより、高確率遊技状態の終了を免れたことを認識させた後に特定演出を行うので、さらに遊技者の興味を高めることができる。

【0011】

請求項1に記載の遊技機において、前記リーチ態様は、複数種類あるリーチ態様のうち第1のリーチ態様(例えばリーチB1やB2など)よりも前記特定表示結果となる確率の高い第2のリーチ態様(例えばリーチB3(スーパリーチ)など)であるようにしてもよい。これにより、非特別表示結果となって高確率遊技状態が終了する確率が高いことを遊技者に認識させた後に、第2特定遊技状態であったと認識させるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0012】

請求項1に記載の遊技機において、前記特殊可変表示パターンは、前記識別情報を前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の非特別表示結果の一部を構成するリーチ態様を表示した後に特別演出(例えばスーパリーチ演出など)を行うことを含むものであって、前記可変表示パターン決定手段は、前記高確率遊技状態であり、前記事前決定手段が前記第1特定遊技状態後、前記通常状態に移行させると決定したときに、前記特殊可変表

10

20

30

40

50

示パターンを決定可能であって、前記事前決定手段が前記第２特定遊技状態後、前記高確率遊技状態に移行させると決定したときに、前記第１特定遊技状態後、前記通常遊技状態に移行させると決定したときよりも前記特殊可変表示パターン（例えば突然確変Ｂ４など）を決定する確率が高いようにしてもよい。これにより、非特別表示結果の一部を構成するリーチ態様であるが、高確率遊技状態となる可能性が高いことを遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【００１３】

請求項１に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第２特定遊技状態後、該第２特定遊技状態となる以前の遊技状態を継続させる第４遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１１１がステップＳ１２０の小当り解放後処理を実行する部分など）を含むようにしてもよい。これにより、遊技状態のパターンが増えるので、遊技者の興味を高めることができる。

10

【００１４】

請求項１に記載の遊技機において、前記遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば操作スイッチ４０など）を備え、前記特殊可変表示パターンは、前記識別情報を前記特定表示結果のうち前記特別表示結果以外の非特別表示結果の一部を構成するリーチ態様で表示した後に特別演出を行うことを含むものであって、前記特別演出は、前記可変表示手段で前記操作手段の操作に対応して表示態様を変化させる演出（例えば図４７（Ｅ）～（Ｇ）の演出表示）であるようにしてもよい。これにより、遊技者自身の操作によって高確率遊技状態を保てたように認識させることができるので、遊技者の興味を高めることができる。

20

【００１５】

請求項１に記載の遊技機において、前記可変表示パターン決定手段は、前記高確率遊技状態であり、前記事前決定手段が前記第２特定遊技状態後、該第２特定遊技状態となる以前の遊技状態を継続させると決定したときに、前記特殊可変表示パターンを決定可能（例えばＣＰＵ１１１がステップＳ４６２で設定した小当り用高確時パターン決定テーブル２２１Ｆを参照してＳ４６３、Ｓ４６４の処理を実行する部分など）であるようにしてもよい。これにより、第２特定遊技状態となる以前の遊技状態を継続させると決定したときにも特殊可変表示パターンで表示可能であるので、さらに遊技者の興味を高めることができる。

30

【００１６】

請求項１に記載の遊技機において、前記特殊可変表示パターンの後に第２特定演出（例えば図４８の演出表示など）を行うようにしてもよい。これにより、第２特定遊技状態となる以前の遊技状態を継続させると決定したときにも特定演出を行うので、さらに遊技者の興味を高めることができる。

【発明の効果】

【００１７】

本発明は、以下に示す効果を有する。

【００１８】

請求項１に記載の遊技機においては、表示制御手段は、高確率遊技状態において、事前決定手段が第２特定遊技状態に制御するとともに、高確率遊技状態に制御すると決定したことにもとづいて、特定表示結果のうち特別表示結果以外の非特別表示結果の一部を構成するリーチ態様を表示する制御を行う。

40

これにより、高確率遊技状態であるとき、非特別表示結果となって高確率遊技状態が終了することを免れたように認識させるので、第２特定遊技状態となることに対しての遊技者の興味を高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２７】

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、本実施例におけるパチンコ遊技機１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

50

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。この遊技領域内の所定位置には、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示（可変表示）する特別図柄表示装置４が設けられている。なお、特別図柄表示装置４の設置位置は、遊技領域内の所定位置に限定されず、遊技領域外の所定位置であってもよい。

【００２８】

図１に示すパチンコ遊技機１における遊技領域の中央位置には、例えば特別図柄とは異なる各々が識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄（「飾り図柄」ともいう）を可変表示することや、演出図柄とは異なる演出用の画像を表示することといった、複数種類の画像を表示することにより演出動作を行うために用いられる画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５の下方には、始動入賞口を形成する普通可変入賞球装置６が配置されている。普通可変入賞球装置６の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７や、普通図柄表示装置２０が設けられている。

10

【００２９】

特別図柄表示装置４は、例えば７セグメントやドットマトリクスＬＥＤ等から構成されている。特別図柄表示装置４は、可変表示ゲームとしての特図ゲームにおいて、例えば「００」～「９９」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。この特図ゲームは、例えば普通可変入賞球装置６が形成する始動入賞口への遊技球の入賞により特別図柄を可変表示するための実行条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームが終了したことや大当り遊技状態が終了したことといった、特別図柄を可変表示するための開始条件が成立したことに基づいて開始される。この実施の形態では、一例として、特別図柄表示装置４が「左」及び「右」の特別図柄可変表示部を備え、各特別図柄可変表示部において、「０」～「９」を示す数値や「-」を示す記号等から構成される特別図柄の可変表示を行うものとする。各特別図柄可変表示部において可変表示される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。例えば、「０」～「９」を示す数値のそれぞれに対して、「０」～「９」の図柄番号が付され、「-」を示す記号に対して、「１０」の図柄番号が付されている。

20

【００３０】

画像表示装置５は、例えばＬＣＤ等から構成され、多数の画素（ピクセル）を用いたドットマトリクス方式による画面表示を行うものであればよい。画像表示装置５の表示画面では、特別図柄表示装置４による特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して、例えば３つに分割された表示領域としての可変表示部にて、各々が識別可能な複数種類の演出図柄を可変表示する。この演出図柄の可変表示も、開始条件が成立したことに基づいて行われる可変表示ゲームに含まれる。

30

【００３１】

例えば、画像表示装置５には、「左」、「中」、「右」の可変表示部が配置され、特別図柄表示装置４により特図ゲームが実行されることに基づいて、各可変表示部にて演出図柄が可変表示される。すなわち、特別図柄表示装置４における特別図柄の可変表示が開始されるときには、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて演出図柄の可変表示（例えば切替表示やスクロール表示）を開始させ、その後、特別図柄表示装置４による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」の各可変表示部にて演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄が停止表示（導出表示）される。また、「左」、「中」、「右」の各可変表示部は、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、演出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してもよい。

40

【００３２】

画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各可変表示部では、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

50

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演出画像であればよい）が、演出図柄として変動可能に表示される。演出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」を示す英数字のそれぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。

【００３３】

画像表示装置５において演出図柄の可変表示が開始されると、「左」、「中」、「右」の各可変表示部では、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと切替表示やスクロール表示が行われ、図柄番号が最大の「８」である演出図柄が表示されると、次に図柄番号が最小の「１」である演出図柄が表示される。あるいは、図柄番号が大きいものから小さいものへと切替表示やスクロール表示を行って、図柄番号が最小の「１」である演出図柄が表示されると、次に図柄番号が最大の「８」である演出図柄が表示されてもよい。

10

【００３４】

また、画像表示装置５には、普通可変入賞球装置６が形成する始動入賞口に入賞した有効入賞球数としての保留記憶数（特図保留記憶数）を表示する特別図柄始動記憶表示エリアが設けられていてもよい。特別図柄始動記憶表示エリアでは、特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満のときの有効始動入賞に対応して、入賞表示が行われる。具体的な一例として、特図保留記憶数が１加算されたときには、通常青色であった表示部位のうちの１つ（例えば青色となっている表示部位のうち左端の表示部位）を赤色表示に変化させる。これに対して、特図保留記憶数が１減算されたときには、赤色表示されている表示部位のうちの１つ（例えば赤色となっている表示部位のうち右端の表示部位）を青色表示に戻す。あるいは、特別図柄始動記憶表示エリアでは、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。特別図柄始動記憶表示エリアとともに、あるいは特別図柄始動記憶表示エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器（特別図柄始動記憶表示器）を設けるようにしてもよい。

20

【００３５】

普通図柄表示装置２０は、例えば発光ダイオード（ＬＥＤ）等を備えて構成され、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ゲートスイッチ２１（図２）によって検出されたことを実行条件とする普通図ゲームにおいて、点灯、点滅、発色などが制御される。

30

【００３６】

普通可変入賞球装置６は、ソレノイド８１（図２）によって垂直（通常開放）位置と傾動（拡大開放）位置との間で可動制御される一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６に形成された始動入賞口へと進入した遊技球は、始動口スイッチ２２（図２）によって検出され、その検出に基づき特別図柄や演出図柄の可変表示を実行するための実行条件（始動条件）が成立する。始動口スイッチ２２によって遊技球が検出されたことに基づいて、所定個数（例えば４個）の賞球の払い出しが行われる。

【００３７】

特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２）によって入賞領域となる大入賞口を開放及び閉鎖制御する開閉板を備えて構成される。特別可変入賞球装置７にて開閉板により開放された大入賞口内へと遊技球が進入した場合には、カウントスイッチ２３（図２）によって当該遊技球が検出されたことに基づいて、所定個数（例えば「１５」）の賞球の払出が行われる。

40

【００３８】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、ランプを内蔵した風車、アウト口等が設けられている。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（例えば普通可変入賞球装置６、特別可変入賞球装置７等）の周囲には装飾用ＬＥＤが設置されていてもよい。遊技機用枠

50

3の右下部位置には、遊技球を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）30が設けられている。遊技機用枠3の左下部位置には、パチンコ遊技機1における演出動作の態様を変更するためなどに遊技者等によって操作される操作スイッチ40が設けられている。

【0039】

普通図柄表示装置20による普通図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後、所定の当りパターンで表示が行われると、表示結果が「当り」となり（普通当り）、普通可変入賞球装置6を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置に制御（拡大開放制御）され、所定時間が経過すると垂直位置に制御（通常開放制御）される。

【0040】

特別図柄表示装置4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、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を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば「小当り」となり、大当り図柄及び小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。

【0041】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になると、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になると、特定遊技状態とは異なる非特定遊技状態としての小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、具体的な一例として、「11」、「33」あるいは「77」を示す特別図柄を大当り図柄とし、「55」を示す特別図柄を小当り図柄とし、「- -」を示す特別図柄をハズレ図柄としている。また、大当り図柄のうち、「11」を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とし、「33」、「77」を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とする。

【0042】

特別図柄表示装置4による特図ゲームでの確定特別図柄が15ラウンド大当り図柄「33」あるいは「77」となる場合には、画像表示装置5における演出図柄の可変表示結果として、例えば「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて所定の当り組合せを構成する確定演出図柄が停止表示される。大当り組合せの確定演出図柄は、例えば「左」、「中」、「右」の各可変表示部において予め定められた有効ライン上に、同一の演出図柄が揃って停止表示されるものであればよい。一例として、有効ラインは、「左」、「中」、「右」の各可変表示部における上段のみ、中段のみ、下段のみからなる水平方向や、「左」の可変表示部における上段と「中」の可変表示部における中段と「右」の可変表示部における下段とからなる斜め方向、あるいは、「左」の可変表示部における下段と「中」の可変表示部における中段と「右」の可変表示部における上段とからなる斜め方向などに、予め定められていればよい。このような大当り組合せの確定演出図柄は、大当り遊技状態に制御されることに対応した特定表示結果に含まれる。

【0043】

特別図柄表示装置4による特図ゲームでの確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄「11」となる場合には、画像表示装置5における演出図柄の可変表示結果として、例えば「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて設定された有効ライン上に、チャンス目として予め定められた所定の確定演出図柄の組合せ（例えば「左」、「中」、「右」に対応して図柄番号が「3」、「5」、「7」の図柄）が停止表示される。特別図柄表示装置4による特図ゲームでの確定特別図柄が小当り図柄「55」となる場合には、2ラウンド大当り図柄「11」となる場合と同様に、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各可変表示部にてチャンス目として予め定められた所定の確定演出図柄の組合せが停止表示される。このようなチャンス目となる確定演出図柄は、大当り遊技状態に制御されることに対応して特定表示結果に含まれる場合と、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御されることに対応して特定表示結果には含まれない場合とがある。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

このように、演出図柄の可変表示結果として、特定表示結果に含まれる大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示（導出表示）されたことに対応して、パチンコ遊技機 1 は特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御可能となる。

【 0 0 4 5 】

特別図柄表示装置 4 による特図ゲームで 1 5 ラウンド大当たり図柄「 3 3 」あるいは「 7 7 」が停止表示されたことや、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示されたことに対応して制御される大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 の開閉板が、第 1 の期間となる所定期間（例えば 2 9 秒間）あるいは所定個数（例えば 1 0 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、遊技者にとって有利な第 1 状態とする。このよう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、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態とする。こうして大入賞口を第 1 状態となる開放状態としてから第 2 状態となる閉鎖状態とすることで、1 回のラウンドが終了する。特図ゲームで 1 5 ラウンド大当たり図柄「 3 3 」あるいは「 7 7 」が停止表示されたことや、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示されたことに対応する第 1 特定遊技状態としての大当たり遊技状態では、大入賞口の開閉サイクルとしてのラウンドを、第 1 の回数となる所定回数（例えば「 1 5 」）に達するまで繰り返すことができる。

【 0 0 4 6 】

特別図柄表示装置 4 による特図ゲームで 2 ラウンド大当たり図柄「 1 1 」が停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として特定表示結果に含まれるチャンス目となる確定演出図柄が停止表示されたことに対応して制御される大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 の開閉板が、第 1 の期間よりも短い第 2 の期間となる所定期間（例えば 0 . 5 秒間）にて大入賞口を開放状態とすることにより第 1 状態とする。その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより第 2 状態として、1 回のラウンドが終了する。特図ゲームで 2 ラウンド大当たり図柄「 1 1 」が停止表示されたことに対応する第 2 特定遊技状態としての大当たり遊技状態では、大入賞口の開閉サイクルとしてのラウンドを、第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数となる所定回数（例えば「 2 」）に達するまで繰り返すことができる。

【 0 0 4 7 】

特別図柄表示装置 4 による特図ゲームで小当たり図柄「 5 5 」が停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として特定表示結果に含まれないチャンス目となる確定演出図柄が停止表示されたことに対応して制御される小当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 の開閉板が、第 1 の期間よりも短い第 3 の期間となる所定期間（例えば 2 秒間）にて大入賞口を開放状態とすることにより第 1 状態とする。その後に大入賞口を閉鎖状態とする。小当たり遊技状態では、第 1 の回数よりも少ない第 3 の回数となる所定回数（例えば「 1 」）に達するまで、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させる。なお、第 3 の期間は第 2 の期間と同一であってもよく、第 3 の回数は第 2 の回数と同一であってもよい。第 3 の期間を第 2 の期間と同一に設定するとともに、第 3 の回数を第 2 の回数と同一に設定した場合には、小当たり遊技状態において、第 2 特定遊技状態としての大当たり遊技状態と同様の動作態様で、特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口が開放状態となる。

【 0 0 4 8 】

なお、特別可変入賞球装置 7 の開閉板は、例えばパチンコ遊技機 1 の電源投入後に大当たり遊技状態や小当たり遊技状態へと制御される以前までのような通常時には、大入賞口を閉鎖状態としている。大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において開放状態となった大入賞口に入賞して遊技盤 2 の背面に導かれた遊技球のうち一方の領域（V 入賞領域；特別領域）に入ったものは所定の V 入賞スイッチで検出された後にカウントスイッチ 2 3 で検出され、他方の領域に入った遊技球は、そのままカウントスイッチ 2 3 で検出されるようにして

もよい。この場合、遊技盤 2 の背面には、大入賞口内の経路を切り替えるためのソレノイドが設けられていてもよい。そして、大当り遊技状態における最終ラウンド以外の各ラウンドでは、V 入賞スイッチによって遊技球が検出されることが、次のラウンドへと移行できるための条件となるようにしてもよい。あるいは、V 入賞領域を設けずに、大当り遊技状態における最終ラウンド以外の各ラウンドでは、常に次のラウンドへと移行できるようにしてもよい。

【0049】

特別図柄表示装置 4 による特図ゲームで停止表示される 15 ラウンド大当り図柄「33」、「77」には、通常大当り図柄「33」と、確変大当り図柄「77」とが含まれている。画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数である「1」、「3」、「5」、「7」の演出図柄を、確変大当り用の確変図柄とし、図柄番号が偶数である「2」、「4」、「6」、「8」の演出図柄を通常大当り用の通常図柄とする。

10

【0050】

例えば、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームにて確定特別図柄が確変大当り図柄「77」となる場合には、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として、「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて設定された有効ライン上に、同一の確変図柄が揃って停止表示される確変大当り組合せの確定演出図柄となることがある。特図ゲームにおける可変表示結果として確変大当り図柄「77」が停止表示された場合には、特定表示結果のうち所定の特別表示結果に含まれる確変大当りとなる。

20

【0051】

また、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームにて確定特別図柄が通常大当り図柄「33」となる場合には、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として、「左」、「中」、「右」の各可変表示部にて設定された有効ライン上に、同一の通常図柄が揃って停止表示される通常大当り組合せの確定演出図柄となる。特図ゲームにおける可変表示結果として通常大当り図柄「33」が停止表示された場合には、特定表示結果のうち特別表示結果以外の非特別表示結果としての通常大当りとなる。

【0052】

さらに、特図ゲームにおける可変表示結果として 2 ラウンド大当り図柄「11」が停止表示されるとともに、演出図柄の可変表示結果としてチャンス目となる確定演出図柄が停止表示された場合には、特別表示結果に含まれて確変大当りとは異なる特殊表示結果としての突然確変大当りとなる。

30

【0053】

このように、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームにて特別図柄の可変表示結果が「大当り」となる場合には、特別表示結果としての「確変大当り」や「突然確変大当り」となる場合と、特別表示結果以外の特定表示結果としての「通常大当り」となる場合とが含まれている。

【0054】

可変表示結果が「確変大当り」や「突然確変大当り」となった場合には、その大当りに対応した大当り遊技状態が終了した後、特別遊技状態の 1 つとして、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変遊技状態に制御される。この確変遊技状態では、特図ゲームや演出図柄の可変表示における表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常遊技状態時よりも向上する。なお、通常遊技状態とは、大当り遊技状態や小当り遊技状態、確変遊技状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が大当りとなる確率が、パチンコ遊技機 1 の電源投入直後などの初期設定状態と同一に制御されている。

40

【0055】

この実施の形態では、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームにて確定特別図柄が確変大当り図柄「77」となる場合に、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として、「左」、「右」、「中」の各可変表示部にて設定された有効ライン上に、同一の通常図

50

柄が揃って停止表示される通常大当り組合せの確定演出図柄となることがある。このように、特図ゲームにおける可変表示結果として確変大当り図柄「77」が停止表示されるとともに、演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せの確定演出図柄が停止表示される場合は、確変大当りの一種であり、特別表示結果に含まれる。

【0056】

演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄となった場合には、その大当りに対応した大当り遊技状態への制御が開始された後、大当り遊技状態の終了時より前や、大当り遊技状態の終了時に、所定の報知演出が実行されることがある。この報知演出は、通常大当り組合せの確定演出図柄となったことに基づき、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変遊技状態となる昇格があるか否かを報知する演出動作である。この実施形態で実行される報知演出には、大当り遊技状態の終了時より前に実行される大当り中昇格演出と、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング昇格演出とが含まれている。

10

【0057】

大当り中昇格演出は、通常大当り組合せの確定演出図柄となったことに対応してパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されている期間中の所定タイミングなどにおいて、通常大当り組合せの確定演出図柄が導出表示されたにもかかわらず大当り遊技状態の終了後には確変遊技状態となる昇格があるか否かを報知する報知演出である。大当り中昇格演出には、昇格があることに対応した演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる旨を報知する大当り中昇格成功演出と、昇格がないことに対応した演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とはならない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。

20

【0058】

例えば、大当り中昇格演出を開始する際には、昇格の有無に対応した演出が実行される旨を示す報知画像を、画像表示装置5に表示させる。これにより、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄となった場合でも、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が確変遊技状態となる昇格があるか否かの再抽選が行われる旨を、遊技者等に報知する。続いて、例えば画像表示装置5にて所定のアニメ画像を伴った演出表示などを行う。具体的な一例として、画像表示装置5にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行い、回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入ったときには「確変！」という演出画像の表示を行うことで、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がある旨を報知すればよい。その一方で、ルーレットに投入されたボールが「偶数」に入ったときには「残念！」という演出画像の表示を行うことで、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がない旨を報知すればよい。こうした大当り中昇格演出が行われるときには、飾り図柄の可変表示結果となった通常大当り組合せの確定飾り図柄は、変更されないようにすればよい。

30

【0059】

大当り中昇格失敗演出にて演出画像の表示により昇格がない旨を報知するときには、スピーカ8L、8Rからの音声出力などといった演出画像の表示とは異なる演出動作により、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がない旨を報知してもよい。また、大当り中昇格成功演出にて演出画像の表示により昇格がある旨を報知するときには、スピーカ8L、8Rからの音声出力などといった演出画像の表示とは異なる演出動作により、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がある旨を報知してもよい。

40

【0060】

エンディング昇格演出は、通常大当り組合せの確定演出図柄となったことや大当り中昇格失敗演出が実行されたことなどに対応した大当り遊技状態の終了時において、昇格があるか否かを報知する報知演出である。エンディング昇格演出には、昇格があることに対応した演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる旨を報知するエンディング昇格成功演出と、昇格がないことに対応した演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とはならない旨を報知するエンディング昇格失敗演出とがある。

【0061】

50

例えば、エンディング昇格演出を開始する際には、昇格の有無に対応した演出が実行される旨を示す報知画像を、画像表示装置 5 に表示させる。これにより、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄となって大当り中昇格演出が実行されなかった場合や、大当り中昇格失敗演出が実行された場合でも、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が確変遊技状態となる昇格があるか否かの再抽選が行われる旨を、遊技者等に報知する。続いて、例えば画像表示装置 5 にて所定のアニメ画像を伴った演出画像の表示を行うことなどにより、エンディング昇格成功演出では遊技状態が確変遊技状態となる昇格がある旨を報知する一方で、エンディング昇格失敗演出では遊技状態が確変遊技状態となる昇格がない旨を報知する。こうしたエンディング昇格演出が行われるときには、飾り図柄の可変表示結果となった通常大当り組合せの確定飾り図柄は、変更されないようにすればよい。

10

【 0 0 6 2 】

エンディング昇格失敗演出にて演出画像の表示により昇格がない旨を報知するときには、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力などといった演出画像の表示とは異なる演出動作により、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がない旨を報知してもよい。また、エンディング昇格成功演出にて演出画像の表示により昇格がある旨を報知するときには、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力などといった演出画像の表示とは異なる演出動作により、遊技状態が確変遊技状態となる昇格がある旨を報知してもよい。

【 0 0 6 3 】

なお、大当り中昇格演出やエンディング昇格演出にて確変遊技状態となるか否かを報知する演出動作としては、画像表示装置 5 にてアニメ画像を伴った演出画像の表示を行うものに限らず、飾り図柄の可変表示などを含むものでもよい。例えば、大当り中昇格失敗演出やエンディング昇格失敗演出では、飾り図柄の可変表示を開始させた後、所定期間が経過したときに通常大当り組合せの飾り図柄を停止表示させることにより、昇格がない旨を報知する。このときには、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力などといった飾り図柄の可変表示とは異なる演出動作により、昇格がない旨を報知してもよい。他方、大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出では、飾り図柄の可変表示を開始させた後、所定期間が経過したときに確変大当り組合せの飾り図柄を停止表示させることにより、昇格がある旨を報知する。このときには、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力などといった飾り図柄の可変表示とは異なる演出動作により、昇格がある旨を報知してもよい。

20

30

【 0 0 6 4 】

このようにして大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出が実行された場合には、特図ゲームに対応して実行される演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄であった場合でも、その大当りに対応した大当り遊技状態が終了した後に、確変遊技状態に制御される。この実施の形態では、特図ゲームにおける可変表示結果が確変大当り図柄「 7 7 」である場合に演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄となった後、大当り中昇格成功演出及びエンディング昇格成功演出のいずれかが実行されて大当り遊技状態が終了したことに伴って、確変遊技状態に制御される。これに対して、特図ゲームにおける可変表示結果が通常大当り図柄「 3 3 」である場合に演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄となった後、大当り中昇格成功演出とエンディング昇格成功演出がいずれも実行されずに大当り遊技状態が終了した場合には、確変制御が行われないため、特図ゲームや演出図柄の可変表示における表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率は向上しない。この場合には、特図ゲームや演出図柄の可変表示における特別図柄や演出図柄の可変表示回数（可変表示ゲームの実行回数）が所定回数（例えば「 1 0 0 」）に達するまで、または、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「大当り」となるまで、確変遊技状態とは異なる特別遊技状態の 1 つとして、継続して時間短縮制御（時短制御）が行われる時間短縮状態となる。

40

【 0 0 6 5 】

確変遊技状態や時間短縮状態では、特別図柄や演出図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄や確定演出図柄が停止表示されるまでの可変表示時間が、通常遊技状態時より

50

も短くなるように制御される。また、確変遊技状態や時間短縮状態では、普通図柄表示装置 20 による普通図ゲームにおける可変表示時間が通常遊技状態のときよりも短くなるとともに、各回の普通図ゲームで表示結果が当り図柄となる確率が向上する。このときにはさらに、普通可変入賞球装置 6 における可動翼片の傾動時間が通常遊技状態のときよりも長くなるとともに、その傾動回数が通常遊技状態のときよりも増加する。このように、確変遊技状態や時間短縮状態では、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態となる。ここで、時間短縮状態では、確変制御が行われず、各回の特図ゲームや演出図柄の可変表示において表示結果が「大当り」となる確率は通常遊技状態のときと同じであるので、確変遊技状態の方が時間短縮状態よりも遊技者にとって有利である。

【0066】

10

また、この実施の形態では、確変遊技状態において、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームでの確定特別図柄が 2 ラウンド大当り図柄「11」となる場合に、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として、確変遊技状態特有の演出（特定演出）が行われた後に、確変遊技状態特有の突然確変大当りの確定演出図柄が停止表示されることがある。また、確変遊技状態において、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームでの確定特別図柄が小当り図柄「55」となる場合にも、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として、確変遊技状態特有の演出（特定演出）が行われた後に、確変遊技状態特有の小当りの確定演出図柄が停止表示されることがある。

【0067】

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、表示制御基板 13 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信号中継基板 14 などとも搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【0068】

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、特別図柄表示装置 4 を構成する各セグメントの点灯 / 消灯制御を行って特別図柄表示装置 4 による特別図柄の可変表示を制御することや、普通図柄表示装置 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御を行って普通図柄表示装置 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。

30

【0069】

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 101、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からの指令に従って各ソレノイド 81、82 に対する駆動信号を出力するソレノイド回路 102 などが搭載されている。

40

【0070】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ 22、カウントスイッチ 23 からの検出信号を受信するための配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ 22、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。加えて、主基板 11 には、普通可変入賞球装置 6 における可動翼片の傾動制御を行うための指令信号をソレノイド 81 に伝送する配線や、特別可変入賞球装置 7 における開閉板の開閉制御を行うための指令信号をソレノイド 82 に伝送する配線が接続されてい

50

る。さらに、主基板 11 には、特別図柄表示装置 4 や普通図柄表示装置 20 の表示制御を行うための指令信号を送送する配線が接続されている。

【0071】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて出力される制御信号は、信号中継基板 14 によって中継される。主基板 11 には、例えば信号中継基板 14 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 から信号中継基板 14 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、信号中継基板 14 から主基板 11 への信号の入力を阻止する。従って、演出制御基板 12 や信号中継基板 14 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。

10

【0072】

信号中継基板 14 には、例えば主基板 11 から演出制御基板 12 に対して出力される制御信号を送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 から信号中継基板 14 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。従って、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、信号中継基板 14 において制御信号を送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。

20

【0073】

このような信号中継基板 14 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される制御コマンドは、例えば電気信号として伝送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 3 及び図 4 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 3 及び図 4 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

30

【0074】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 80XXH、81XXH、82XXH は、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームで特別図柄の可変表示を開始するときに送信される可変表示パターンコマンドである。なお、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。可変表示パターンコマンドでは、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンなどに応じて異なる EXT データが設定される。また、特図保留記憶数などに基づいて決定される特別図柄や演出図柄の可変表示時間に応じて異なる MODE データ「80H」、「81H」、「82H」のいずれかが設定される。例えば、特図保留記憶数が「0」または「1」であるときには、MODE データ「80H」を設定することにより、可変表示パターン #1 のコマンド 80XXH が送信される。これに対して、特図保留記憶数が「2」であるときには、MODE データ「81H」を設定することにより、可変表示パターン #2 のコマンド 81XXH が送信される。また、特図保留記憶数が「3」または「4」であるときには、MODE デ

40

50

ータ「82H」を設定することにより、可変表示パターン#3のコマンド82XXHが送信される。

【0075】

図3(A)に示すコマンド8CXXHは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果の種類などを示す表示結果通知コマンドである。表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となるか「通常大当り」となるか「確変大当り」となるか「突然確変大当り」(図3(B)では「突然確変」となるか「突然確変大当り(高確時)」(図3(B)では「突然確変(高確時)」)となるか「小当り」となるか「小当り(高確時)」となるかを、その可変表示結果が導出表示されるより前に事前決定した結果である特図事前決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、特別図柄の可変表示結果が「通常大当り」となるのは確定特別図柄が通常大当り図柄「33」となる場合であり、「確変大当り」となるのは確定特別図柄が確変大当り図柄「77」となる場合であり、「突然確変大当り」となるのは確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄「11」となる場合であり、「突然確変大当り(高確時)」となるのは高確時(確変遊技状態時)に確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄「11」となる場合であり、「小当り」となるのは確定特別図柄が小当り図柄「55」となる場合であり、「小当り(高確時)」となるのは高確時(確変遊技状態時)に確定特別図柄が小当り図柄「55」となる場合である。

【0076】

また、表示結果通知コマンドでは、大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出の実行の有無、すなわち、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄であっても大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる昇格の有無を事前決定した結果である昇格事前決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。ここで、図3(B)に示す「大当り中昇格」は、大当り中昇格成功演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる昇格があることに対応し、「エンディング時昇格」は、エンディング昇格成功演出を実行して大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる昇格があることに対応している。また、図3(B)に示す「昇格なし」は、大当り中昇格成功演出とエンディング昇格成功演出がいずれも実行されず昇格がないことに対応し、「昇格不要」は、例えば演出図柄の可変表示結果が確変大当り組合せの確定演出図柄であるため確変遊技状態となることが可変表示結果から認識可能であるなどの理由により、大当り中昇格演出やエンディング昇格演出が不要であることに対応している。

【0077】

図3(A)に示すコマンド95XXHは、画像表示装置5において背景となる画像の表示状態を指定する背景指定コマンドである。背景指定コマンドでは、例えば図3(C)に示すように、画像表示装置5において表示する背景の画像として、通常遊技状態における背景、確変遊技状態における背景、時間短縮状態における背景のいずれかを指定するために、異なるEXTデータが設定される。

【0078】

図3(A)に示すコマンド9F00Hは、画像表示装置5において所定の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(デモ表示)をさせるためのデモ表示コマンドである。

【0079】

図3(A)に示すコマンドA0XXHは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「大当り」となったことに対応して大当り遊技状態が開始されることを示す大当り開始コマンド(「ファンファーレコマンド」とも称される)である。大当り開始コマンドでは、例えば図4(A)に示すように、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」(図4(A)では「突然確変」)のいずれとするかの特図事前決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。また、大当り開始コマンドでは、図3(B)に示した表示結果通知コマンドと同様に、大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出の実行の有無、すなわち、昇格の有無についての昇格事前決定結果に応じて、

異なる E X T データが設定される。

【 0 0 8 0 】

図 3 (A) に示すコマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態が終了することを示す大当り終了コマンドである。大当り終了コマンドは、例えば図 4 (B) に示すように、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」(図 4 (B) では「突然確変」)のいずれとするかの特図事前決定結果に対応して、異なる E X T データが設定される。また、大当り終了コマンドでは、図 3 (B) に示した表示結果通知コマンドや図 4 (A) に示した大当り開始コマンドと同様に、大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出の実行の有無、すなわち、昇格の有無についての昇格事前決定結果に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 0 8 1 】

図 3 (A) に示すコマンド A 6 0 0 H は、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「小当り」となったことに対応して小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始コマンドである。図 3 (A) に示すコマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 に設けられた特別図柄始動記憶表示エリアなどにて入賞表示を行うために、普通可変入賞球装置 6 が形成する始動入賞口に入賞した有効入賞球数となる特図保留記憶数を通知する特図保留記憶数通知コマンドである。特図保留記憶数通知コマンドでは、特図保留記憶数に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 0 8 2 】

図 5 は、主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の構成例を示す図である。図 5 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップマイクロコンピュータであり、プログラムに従って制御動作を行う C P U (Central Processing Unit) 1 1 1 と、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M (Read Only Memory) 1 1 2 と、C P U 1 1 1 のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 1 1 3 と、C P U 1 1 1 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 1 4 と、入出力ポート 1 1 5 とを備えて構成される。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 1 1 が R O M 1 1 2 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 1 3 をワークエリアとして用いることで、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。

20

【 0 0 8 3 】

乱数回路 1 1 4 は、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てまたは一部を生成する回路である。図 6 は、主基板 1 1 の側において用いられる乱数値を例示する説明図である。図 6 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、リーチ判定用の乱数値 M R 2、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3、大当り種別決定用の乱数値 M R 4 が用いられ、これらの乱数値を示す数値データがカウント可能となるように制御される。なお、遊技効果を高めるために、主基板 1 1 の側でこれら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の全部または一部を示す数値データが、乱数回路 1 1 4 にてカウントされればよい。また、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データは、C P U 1 1 1 が乱数回路 1 1 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよい。

30

40

【 0 0 8 4 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける可変表示結果に基づきパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態といった特定遊技状態や小当り遊技状態となるか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65535」の範囲の値をとる。すなわち、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける可変表示結果、及び特図ゲームに対応した演出図柄の可変表示結果が、「大当り」となるか「小当り」となるか「ハズレ」となるかの判定を行うために用いられる。

【 0 0 8 5 】

リーチ判定用の乱数値 M R 2 は、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」とな

50

る場合に、演出図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「238」の範囲の値をとる。ここで、リーチとは、画像表示装置5にて導出表示した演出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導出表示していない演出図柄（リーチ変動図柄という）については変動表示が行われている表示態様、あるいは、全て又は一部の演出図柄が大当たり図柄の全て又は一部を構成しながら同期して変動表示している表示態様のことである。具体的には、予め定められた有効ライン上の一部の可変表示部に予め定められた大当たり組合せを構成する図柄を停止表示しているときに未だ停止表示していない有効ライン上の可変表示部において変動表示が行われている表示態様（例えば、表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の可変表示部のうち「左」、「右」の可変表示部には大当たり図柄の一部となる（例えば「7」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されている状態で「中」の可変表示部は未だ変動表示が行われている表示態様）、あるいは、有効ライン上の可変表示部の全て又は一部の演出図柄が大当たり図柄の全て又は一部を構成しながら同期して変動表示している表示態様（例えば、表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の可変表示部の全てで変動表示が行われてどの状態が表示されても同一の演出図柄が揃っている態様で変動表示が行われている表示態様）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音などで行われることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、画像表示装置5にて演出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、背景の表示態様を変化させたり、演出図柄の変動表示態様を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様、演出図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示という。

【0086】

リーチには、スーパーリーチと呼ばれる大当たり組合せを構成する確定演出図柄が停止表示される確率が通常のリーチより高いリーチが用意されている。スーパーリーチの際には、他のリーチとは異なる特定のリーチ演出表示（特別演出）がなされる。

【0087】

可変表示パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「250」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR4は、特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とする場合に、「通常大当たり」、「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のいずれとするかの決定（特図事前決定）や、「確変大当たり」とする場合に「昇格不要」、「大当たり中昇格」及び「エンディング時昇格」のいずれとするかの決定（昇格事前決定）を行うために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

【0088】

図5に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM112には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルが格納されている。例えば、ROM112は、CPU111が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータを記憶する。また、ROM112は、CPU111が入出力ポート115を介して他の制御基板などに対して制御コマンド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を記憶する。

【0089】

ROM112に格納される判定テーブルとしては、特図ゲームや演出図柄の可変表示における表示結果を「大当たり」とするか否かを判定するために参照される大当たり判定テーブルや、「小当たり」とするか否かを判定するために参照される小当たり判定テーブル、「ハズレ」とするときに演出図柄の可変表示態様をリーチとするか否かを判定するために参照されるリーチ判定テーブルなどが含まれている。

【0090】

ROM112に格納される決定テーブルには、特図ゲームや演出図柄の可変表示における表示結果を「大当たり」とする場合に、特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」、「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のいずれとするかの事前決定や、「確変大当たり」とす

る場合に「昇格不要」、「大当たり中昇格」及び「エンディング時昇格」のいずれとするかの事前決定を行うために参照される大当たり種別決定テーブルが含まれている。また、ROM 112に格納される決定テーブルには、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定するために参照される可変表示パターン決定テーブルなども含まれている。

【0091】

大当たり種別決定テーブルの一例として、この実施の形態では、図7に示す大当たり種別決定テーブル200が、ROM 112に格納されている。大当たり種別決定テーブル200は、大当たり種別決定用の乱数値MR4を、「通常大当たり」、「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のうちいずれかの決定結果に対応付ける設定データ（決定用データ）や、「昇格なし」、「大当たり中昇格」、「エンディング時昇格」及び「昇格不要」のうちいずれかの決定結果に対応付ける設定データ（決定用データ）などから構成されている。

10

【0092】

ROM 112に格納される可変表示パターン決定テーブルは、例えば各可変表示パターンと、可変表示パターン決定用の乱数値MR3とを対応付けることにより、可変表示パターン決定用の乱数値MR3に基づいて可変表示パターンの選択を可能にする設定データ（決定用データ）などから構成されていけばよい。

【0093】

この実施の形態における特別図柄や演出図柄の可変表示パターンには、ハズレパターンと、大当たりパターンと、小当たりパターンとが含まれている。ここで、ハズレパターンは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする可変表示パターンである。大当たりパターンは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「大当たり」とする可変表示パターンである。小当たりパターンは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「小当たり」とする可変表示パターンである。

20

【0094】

ハズレパターンには、通常時ハズレ用パターン、時短中ハズレ用パターン、高確時ハズレ用パターン、リーチハズレ用パターンが含まれている。大当たりパターンには、通常大当たりパターン、確変大当たりパターン、通常・確変共用パターン、突然確変パターンが含まれている。

【0095】

通常時ハズレ用パターンは、パチンコ遊技機1が通常遊技状態であるときに、演出図柄の可変表示態様をリーチとすることなく、ハズレ組合せの確定演出図柄を表示させることが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、通常時ハズレ用パターンは、通常遊技状態にて「通常ハズレ」の可変表示結果を表示させるための可変表示パターンである。時短中ハズレ用パターンは、パチンコ遊技機1が時間短縮状態であるときに、演出図柄の可変表示態様をリーチとすることなく、ハズレ組合せの確定演出図柄を表示させることが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、時短中ハズレ用パターンは、時間短縮状態にて「通常ハズレ」の可変表示結果を表示させるための可変表示パターンである。高確時ハズレ用パターンは、パチンコ遊技機1が確変遊技状態であるときに、演出図柄の可変表示態様をリーチとすることなく、ハズレ組合せの確定演出図柄を表示させることが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、高確時ハズレ用パターンは、確変遊技状態にて「通常ハズレ」の可変表示結果を表示させるための可変表示パターンである。リーチハズレ用パターンは、演出図柄の可変表示態様をリーチとした後に、ハズレ組合せの確定演出図柄を表示させることが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、リーチハズレ用パターンは、「リーチハズレ」の可変表示結果を表示させるための可変表示パターンである。

30

40

【0096】

通常大当たりパターンは、演出図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せの確定演出図柄を表示することが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、通常大当たりパターンは、特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」とすることが事前決

50

定された場合と、「確変大当り」とすることが事前決定された場合に、通常大当り組合せの確定演出図柄を表示させるための可変表示パターンである。確変大当りパターンは、演出図柄の可変表示結果として確変大当り組合せの確定演出図柄を表示させることが決定された場合に選択可能となる可変表示パターンである。すなわち、確変大当りパターンは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とすることが決定された場合に、確変大当り組合せの確定演出図柄を表示させるための可変表示パターンである。通常・確変共用パターンは、演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せの確定演出図柄を表示することが決定された場合と、確変大当り組合せの確定演出図柄を表示することが決定された場合の双方において、選択可能となるパターンである。すなわち、通常・確変共用パターンは、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」とすることが事前決定された場合と、「確変大

10

【0097】

突然確変パターンは、可変表示結果が「突然確変大当り」となる場合にチャンス目となる確定演出図柄を導出表示させる可変表示パターンである。小当りパターンは、可変表示結果が「小当り」となる場合にチャンス目となる確定演出図柄を導出表示させる可変表示パターンである。

【0098】

可変表示パターン決定テーブルにて各可変表示パターンを示すデータは、例えば可変表示パターン決定テーブル内において、あるいは可変表示パターン決定テーブルとは異なる可変表示パターン設定用のテーブルなどにおいて、可変表示パターンコマンドにてEXTデータとして設定される制御データなどと、対応付けられている。図8(A)は、可変表示パターン設定用のテーブルの一例として、可変表示パターンテーブル210の構成例を示している。可変表示パターンテーブル210は、例えば、複数種類の可変表示パターンと、可変表示パターンコマンドのEXTデータとして設定される制御データとを対応付ける設定データなどから構成されている。この実施の形態では、複数種類のリーチハズレ用パターンとして、リーチハズレB1～リーチハズレB3の可変表示パターンが用意されている。また、複数種類の通常大当りパターンとして、通常大当りB1～通常大当りB4の可変表示パターンが用意されている。さらに、複数種類の確変大当りパターンとして、確

20

30

【0099】

複数種類の当り表示パターンやリーチハズレ用パターンでは、例えば演出図柄の可変表示態様をリーチとした後の表示態様などが、各々異なるものとなっている。例えば、可変表示態様をリーチとした後にハズレ組合せの可変表示結果を導出表示させる場合には、可変表示パターンがリーチハズレB1～リーチハズレB3のいずれであるかに応じて、リーチとなった後に異なる可変表示態様で演出図柄の可変表示が行われたり、異なるキャラクタ画像が画像表示装置5の画面上に出現したりする。図8(B)に示すように、リーチ種別はリーチB1～リーチB6があり、それぞれ可変表示態様が異なる。たとえば、リーチB1とB2とはノーマルリーチである。また、リーチB3は、スーパーリーチである。ノーマルリーチと比較して、スーパーリーチの方が高確率で大当りとなるように、可変表示パターン決定テーブルが用意されている。また、その可変表示態様はスーパーリーチであることを示す特別演出を含む。リーチB4は、高確時(確変遊技状態時)にのみ発生し、操作スイッチ40の操作に対応して可変表示態様を変化させる特別演出を含むリーチで

40

50

ある。リーチ B 5 は、確変大当りが確定するリーチである。また、リーチ B 6 は、通常大当りと確変大当りとで共用のリーチである。なお、可変表示パターンの名称はこのリーチ種別に対応している。例えば、リーチハズレ B 1 と通常大当り B 1 とは同じリーチの可変表示を行う可変表示パターンであり、通常大当り B 3 と突然確変 B 3 とは同じリーチの可変表示を行う可変表示パターンである。

【 0 1 0 0 】

突然確変 B 3 の可変表示パターンは、リーチ B 3 で通常大当りのリーチとしたあとに「突然確変大当り」に当選したことを示す特定演出を行う可変表示パターンである。突然確変 B 4 の可変表示パターンは、リーチ B 4 通常大当りのリーチとしたあとに、ハズレ図柄を導出表示し、「突然確変大当り」に当選したことを示す特定演出を行う可変表示パターンである。

10

【 0 1 0 1 】

可変表示パターン決定テーブルの具体的な一例として、この実施の形態では、図 9 (A) に示す通常ハズレ用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 A、図 9 (B) に示すリーチハズレ用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 B、図 9 (C) に示す通常大当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 C、図 9 (D) に示す確変大当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 D、図 9 (E) に示す突然確変用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 E、図 9 (F) に示す小当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 F が、ROM 1 1 2 の所定領域などに格納されている。

【 0 1 0 2 】

20

図 9 (A) に示す通常ハズレ通常時パターン決定テーブル 2 2 0 A は、演出図柄の可変表示態様をリーチとせず特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、複数種類のリーチハズレ用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 9 (B) に示すリーチハズレ用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 B は、演出図柄の可変表示態様をリーチとした後に特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、複数種類のリーチハズレ用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 9 (C) に示す通常大当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 C は、演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、通常大当りパターンや通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 9 (D) に示す確変大当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 D は、演出図柄の可変表示結果として確変大当り組合せの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、確変大当りパターンや通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 9 (E) に示す突然確変用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 E は、演出図柄の可変表示結果として突然確変大当りの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、突然確変パターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 9 (F) に示す小当り用通常時パターン決定テーブル 2 2 0 F は、演出図柄の可変表示結果として小当りの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、小当りパターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。

30

40

【 0 1 0 3 】

また、確変遊技状態（高確時）における可変表示パターン決定テーブルの具体的な一例として、この実施の形態では、図 1 0 (A) に示す通常ハズレ用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 A、図 1 0 (B) に示すリーチハズレ用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 B、図 1 0 (C) に示す通常大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 C、図 1 0 (D)

50

に示す確変大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 D、図 1 0 (E) に示す突然確変用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 E、図 1 0 (F) に示す小当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 F が、R O M 1 1 2 の所定領域などに格納されている。

【 0 1 0 4 】

図 1 0 (A) に示す通常ハズレ高確時パターン決定テーブル 2 2 1 A は、演出図柄の可変表示態様をリーチとせず特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、複数種類のリーチハズレ用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 1 0 (B) に示すリーチハズレ用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 B は、演出図柄の可変表示態様をリーチとした後に特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、複数種類のリーチハズレ用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 1 0 (C) に示す通常大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 C は、演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、通常大当りパターンや通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 1 0 (D) に示す確変大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 D は、演出図柄の可変表示結果として確変大当り組合せの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、確変大当りパターンや通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 1 0 (E) に示す突然確変用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 E は、演出図柄の可変表示結果として突然確変大当りの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、突然確変パターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。図 1 0 (F) に示す小当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 F は、演出図柄の可変表示結果として小当りの確定演出図柄を表示させる場合に、可変表示パターン決定用の乱数値 M R 3 として更新される数値データに基づいて、小当りパターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを選択決定できるように構成されている。

【 0 1 0 5 】

このように、通常遊技状態と確変遊技状態とでは異なる可変表示パターン決定テーブルが用いられる。確変遊技状態において突然確変大当りや小当りとなっても遊技者にとって有利とならず、趣向が下がる結果となる。この実施の形態では、確変遊技状態においてのみ決定される可変表示パターンが用意されており（例えばプレミアム画像を表示する表示パターンなど）、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 0 6 】

また、リーチ B 4 を含む可変表示パターンは演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せとなるとときには、決定されにくいようにテーブルが設定されている。これにより、可変表示パターンがリーチ B 4 となったときに遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 1 0 7 】

また、図 9 (B) ~ (D) 及び図 1 0 (B) ~ (D) に示すように、リーチハズレとなるときに、ノーマルリーチ（リーチ B 1 及びリーチ B 2 ）を含む可変表示パターンはスーパーリーチ（リーチ B 3 ）を含む可変表示パターンよりも決定されやすく設定されている。一方、大当りとなるときに、ノーマルリーチを含む可変表示パターンはスーパーリーチを含む可変表示パターンよりも決定されにくく設定されている。このように、スーパーリーチとなったときに、ノーマルリーチとなったときよりも高確率で大当りとなるように可変表示パターン決定テーブルが用意されている。

【 0 1 0 8 】

R O M 1 1 2 に格納されるコマンドテーブルの一例として、この実施の形態では、図 1

10

20

30

40

50

1 に示すような可変表示開始用コマンドテーブル 230 が用意されている。可変表示開始用コマンドテーブル 230 は、特別図柄や演出図柄の可変表示を開始する際に主基板 11 から演出制御基板 12 に対して各種の演出制御コマンドを送信するための設定データなどから構成されている。図 11 に示す例では、可変表示開始用コマンドテーブル 230 を構成する設定データとして、可変表示パターンコマンド用設定データ、表示結果通知コマンド用設定データ、特図保留記憶数通知コマンド用設定データ、終了コードが含まれている。可変表示パターンコマンド用設定データは、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して可変表示パターンコマンドを送信するために用いられる設定データである。表示結果通知コマンド用設定データは、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して表示結果通知コマンドを送信するために用いられる設定データである。特図保留記憶数通知コマンド用設定データは、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して特図保留記憶数通知コマンドを送信するために用いられる設定データである。

10

【0109】

図 5 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 113 には、パチンコ遊技機 1 における遊技状態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 12 に示すような遊技制御用データ保持エリア 240 が設けられている。図 12 に示す遊技制御用データ保持エリア 240 は、特図保留記憶部 161 と、遊技制御フラグ設定部 162 と、遊技制御タイマ設定部 163 と、遊技制御カウンタ設定部 164 と、遊技制御バッファ設定部 165 とを備えている。

20

【0110】

特図保留記憶部 161 は、普通可変入賞球装置 6 が形成する始動入賞口に遊技球が入賞して特別図柄表示装置 4 による特図ゲームや画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示を実行するための実行条件が成立したものの、従前の特図ゲーム等を実行中であるなどの理由により可変表示を開始するための開始条件が成立していない特図ゲームに関する保留情報を記憶する。例えば、特図保留記憶部 161 は、始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による実行条件の成立に基づいて CPU 111 により乱数回路 114 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値 MR4 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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0111】

遊技制御フラグ設定部 162 には、例えば特別図柄プロセスフラグや確変フラグ、時短フラグ、デモ表示フラグ、大当りフラグ、小当りフラグなどが設けられている。

【0112】

特別図柄プロセスフラグは、特別図柄表示装置 4 における特図ゲームの進行等を制御するために実行される特別図柄プロセス処理（図 18 のステップ S15）において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。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遊技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、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「大当り」となること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時間短縮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。その一方で、時短フラグは、時間短縮状態が終了すること、または、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「大当り」となることに対応して、クリアされてオフ状態となる。

40

【0113】

デモ表示フラグは、主基板 11 から演出制御基板 12 に対してデモ表示コマンドの送信が行われることに対応してオン状態にセットされる。その一方で、デモ表示フラグは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合に特図ゲームが終了したこと、または、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了したことに対応して、クリアされてオフ状態となる。大当りフラグは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされたことに対応してオン状態にセットされる一方で、その決定に基づく特図ゲームが終了したことに対応してクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、特別図

50

柄や演出図柄の可変表示結果を「小当り」とする旨の決定がなされたことに対応してオン状態にセットされる一方で、その決定に基づく特図ゲームが終了したことに対応してクリアされてオフ状態となる。

【 0 1 1 4 】

遊技制御タイマ設定部 1 6 3 には、例えば特別図柄プロセスタイマなどが設けられている。特別図柄プロセスタイマは、例えば特図ゲームの実行時間である特別図柄の可変表示時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間や、大当り遊技状態あるいは小当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。例えば、特別図柄プロセスタイマは、特図ゲームの進行や大当り遊技状態あるいは小当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データを、特別図柄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。この場合、特別図柄プロセスタイマには、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームが開始されるに際して可変表示パターンに対応して決定されたタイマ初期値が設定される。

10

【 0 1 1 5 】

遊技制御カウンタ設定部 1 6 4 には、例えば特図保留記憶数カウンタや時短回数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタなどが設けられている。特図保留記憶数カウンタは、普通可変入賞球装置 6 が形成する始動入賞口への遊技球の入賞に基づく特図保留記憶部 1 6 1 における保留データの数である特図保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、特図保留記憶数カウンタは、特図保留記憶数に対応したカウント値データを、特図保留記憶数カウント値として記憶し、特図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。

20

【 0 1 1 6 】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機 1 が時間短縮状態にて実行可能な特図ゲームの残り回数をカウントするためのものである。時短回数カウンタには、大当り遊技状態の終了後に時間短縮状態が開始されることに対応して、時間短縮状態にて実行可能として予め定められた特図ゲームの回数（例えば「100」）に対応したカウント初期値データ（例えば「64H」）が、時短回数カウント値として設定される。そして、時間短縮状態にて可変表示結果が「ハズレ」となる特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が更新（例えば 1 減算）される。

30

【 0 1 1 7 】

大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技状態にて大入賞口が開放状態となるラウンドの実行回数をカウントするためのものである。例えば、大入賞口開放回数カウンタには、大当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、大入賞口開放回数カウント値として設定される。そして、1回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、大入賞口開放回数カウント値が 1 加算されて更新される。

【 0 1 1 8 】

遊技制御バッファ設定部 1 6 5 には、例えば表示結果判定用バッファや大当り種別判定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、大当り開始情報バッファ、大当り終了情報バッファ、遊技状態指定バッファ、パターンデータバッファ、確定特別図柄バッファなどが設けられている。

40

【 0 1 1 9 】

表示結果判定用バッファには、特図ゲームの開始条件が成立したときに、特図保留記憶部 1 6 1 から読み出された乱数値 M R 1 や乱数値 M R 4 を示すデータが、表示結果判定用バッファ値としてセットされる。この表示結果判定用バッファ値により、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「大当り」とするか「小当り」とするか「ハズレ」とするかの判定などを可能にする。

【 0 1 2 0 】

大当り種別判定バッファには、可変表示結果を「通常大当り」、「確変大当り」及び「突然確変大当り」のいずれとするかの特図事前決定結果や、特別図柄の可変表示結果を「

50

確変大当り」とすることが事前決定された場合に「昇格不要」、「大当り中昇格」及び「エンディング時昇格」のいずれとするかの昇格事前決定結果といった、大当り種別の決定結果に対応した値を示すデータが、大当り種別判定バッファ値としてセットされる。

【 0 1 2 1 】

大入賞口開放回数最大値バッファには、可変表示結果を「通常大当り」及び「確変大当り」のいずれかとする旨の決定結果、あるいは「突然確変大当り」とする旨の決定結果に対応して、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数である大入賞口開放回数の最大値を示すデータが、大入賞口開放回数最大値バッファ値としてセットされる。すなわち、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」及び「確変大当り」のいずれかとするのが事前決定された場合には、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が「 1 5 」であること
10
に対応して、大入賞口開放回数最大値バッファに「 0 F H 」を示すデータがセットされる。これに対して、特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当り」とすることが事前決定された場合には、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が「 2 」であることに対応して、大入賞口開放回数最大値バッファに「 0 2 H 」を示すデータがセットされる。

【 0 1 2 2 】

大当り開始情報バッファには、大当り種別の決定結果に対応したデータが、大当り開始情報バッファ値としてセットされる。そして、大当り開始情報バッファ値は、大当り開始コマンドにおける E X T データとなる設定データとして用いられる。大当り終了情報バッファには、大当り種別の決定結果に対応したデータが、大当り終了情報バッファ値として
20
セットされる。そして、大当り終了情報バッファ値は、大当り終了コマンドにおける E X T データとなる設定データとして用いられる。

【 0 1 2 3 】

遊技状態指定バッファには、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常遊技状態であるか確変遊技状態であるか時間短縮状態であるかに対応したデータが、遊技状態指定バッファ値としてセットされる。すなわち、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常遊技状態である場合には、遊技状態指定バッファに「 0 0 H 」を示すデータがセットされる。パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変遊技状態である場合には、遊技状態指定バッファに「 0 1 H 」を示すデータがセットされる。パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時間短縮状態である場合には、遊技状態指定バッファに「 0 2 H 」を示すデータがセットされる。遊技状態指定バッファにセットされたデータは、背景指定コマンドにおける E X T データ
30
となる設定データとして用いられる。

【 0 1 2 4 】

パターンデータバッファには、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドにおいて E X T データとして設定されるデータが、パターンデータバッファ値としてセットされる。

【 0 1 2 5 】

確定特別図柄バッファには、例えば特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果として導出表示することに決定された確定特別図柄や大当り種別などに対応したデータが、確定特別図柄バッファ値としてセットされる。確定特別図柄バッファ値は、表示結果通知コマンドにおける E X T データとなる設定データとして用いられるデータであってもよい。
40

【 0 1 2 6 】

図 5 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える入出力ポート 1 1 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 1 2 7 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、信号中継基板 1 4 を介するなどして主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドを受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示
50

装置 5 における表示動作の全部または一部や、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 におけるランプの点灯動作及び消灯動作などといった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 1 2 8 】

演出制御基板 1 2 には、表示制御基板 1 3 に対して表示制御用のコマンド（表示制御指令）を送送するための配線や、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 に駆動信号を送送する配線や、遊技者が行った外部操作（たとえば、遊技者が操作スイッチ 4 0 により行った外部操作）による信号を受け付ける配線などが接続されている。図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 と、音制御部 1 2 1 と、ランプ制御部 1 2 2 とが搭載されている。

10

【 0 1 2 9 】

図 1 3 は、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の構成例を示す図である。図 1 3 に示す演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、例えば 1 チップマイクロコンピュータであり、プログラムに従って制御動作を行う CPU 1 3 1 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 3 2 と、CPU 1 3 1 のワークエリアを提供する RAM 1 3 3 と、CPU 1 3 1 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 3 4 と、入出力ポート 1 3 5 とを備えている。演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 では、CPU 1 3 1 が ROM 1 3 2 から読み出したプログラムを実行し、RAM 1 3 3 をワークエリアとして用いることで、演出用の電気部品を制御するための処理が実行される。

20

【 0 1 3 0 】

乱数回路 1 3 4 は、演出制御基板 1 2 の側において用いられる各種の乱数の全てまたは一部を生成する回路である。図 1 4 は、演出制御基板 1 2 の側において用いられる乱数値を例示する説明図である。図 1 4 に示すように、この実施の形態では、演出制御基板 1 2 の側において、大当たり中昇格成功演出実行決定用の乱数値 S R 1、大当たり中昇格失敗演出実行決定用の乱数値 S R 2、エンディング昇格失敗演出実行決定用の乱数値 S R 3 が用いられ、これらの乱数値を示す数値データがカウント可能となるように制御される。なお、演出効果を高めるために、演出制御基板 1 2 の側でこれら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 S R 1 ~ S R 3 の全部または一部を示す数値データが、乱数回路 1 3 4 にてカウントされればよい。また、乱数値 S R 1 ~ S R 3 の一部を示す数値データは、CPU 1 3 1 が乱数回路 1 3 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよい。

30

【 0 1 3 1 】

大当たり中昇格成功演出実行決定用の乱数値 S R 1 は、大当たり遊技状態の終了時より前の所定タイミングにて、大当たり中昇格成功演出を実行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」~「100」の範囲の値をとる。大当たり中昇格失敗演出実行決定用の乱数値 S R 2 は、大当たり遊技状態の終了時より前の所定タイミングにて、大当たり中昇格失敗演出を実行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」~「100」の範囲の値をとる。エンディング昇格失敗演出実行決定用の乱数値 S R 3 は、大当たり遊技状態の終了時となる所定のタイミングにて、エンディング昇格失敗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、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

40

【 0 1 3 2 】

ROM 1 3 2 には、CPU 1 3 1 による制御動作において各種の決定や判定を行うために読出可能なデータとして、例えば複数種類の演出図柄決定テーブルや演出実行決定テーブル、演出制御パターンテーブルといった、各種のテーブルを構成するデータが記憶されている。演出図柄決定テーブルは、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果として導出表示される確定演出図柄などを決定するために用いられるテーブルである。演出決定テーブルは、演出制御基板 1 2 の側において、所定の演出動作を実行するか否かや、実行する場合における演出動作の態様を示す演出パターンなどを決定するために用いられる

50

テーブルである。

【0133】

R O M 1 3 2 に格納される演出制御パターンテーブルの具体的な一例として、この実施の形態では、例えば図 1 5 に示すような構成を有する演出制御パターンテーブル 3 0 0 が用いられる。この演出制御パターンテーブル 3 0 0 には、表示制御基板 1 3 に対して送信する表示制御指令を示すデータや、スピーカ 8 L、8 R 等の音声出力制御の内容、遊技効果ランプ 9 等による演出内容といった、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。演出制御パターンテーブル 3 0 0 に格納される複数種類の演出制御パターンはそれぞれ、例えば図 1 6 に示すように、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n (n は任意の自然数)、表示制御データ # 1 ~ # n、音声制御データ # 1 ~ # n、ランプ制御データ # 1 ~ # n といった、演出動作を制御するための各種データから構成され、時系列的に、表示制御基板 1 3 に対して送信する表示制御指令や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力内容、遊技効果ランプ 9 による演出内容といった、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。

10

【0134】

図 1 3 に示す演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える R A M 1 3 3 には、演出動作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 1 7 に示すような演出制御用データ保持エリア 3 1 0 が設けられている。図 1 7 に示す演出制御用データ保持エリア 3 1 0 は、演出制御フラグ設定部 1 7 1 と、演出制御タイマ設定部 1 7 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 7 3 と、演出制御バッファ設定部 1 7 4 といった、各種のデータを保持する領域を備えている。

20

【0135】

演出制御フラグ設定部 1 7 1 は、例えば画像表示装置 5 の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて、各々セットあるいはクリアされる複数種類のフラグを設定するためのデータを記憶する。演出制御タイマ設定部 1 7 2 は、例えば画像表示装置 5 での表示制御などといった演出制御に用いられる複数種類のタイマ値を示すデータを記憶する。演出制御カウンタ設定部 1 7 3 は、例えば画像表示装置 5 での表示制御などといった演出制御に用いられる複数種類のカウンタ値を示すデータを記憶する。なお、フラグ設定やカウンタ / タイマに用いる回路は、R A M 1 3 3 とは別に設けたレジスタ回路などによって構成してもよい。

30

【0136】

また、演出制御バッファ設定部 1 7 4 には、例えば受信コマンドバッファ、可変表示パターンバッファ、表示結果バッファ、背景指定バッファ、特図保留記憶数バッファ、確定演出図柄判定バッファ、報知内容判定バッファなどが設けられている。

【0137】

受信コマンドバッファは、演出制御基板 1 2 にて受信した主基板 1 1 からの演出制御コマンドを一時的に格納するためのものである。例えば、受信コマンドバッファは、各々が 1 バイトの受信データを記憶可能な 1 2 個のバッファ領域 # 1 ~ # 1 2 を備えており、受信した演出制御コマンドを格納するバッファ領域が、演出制御コマンド受信カウンタで指定される。このような複数のバッファ領域 # 1 ~ # 1 2 をリングバッファとして使用することにより、2 バイト構成の受信コマンドを最大 6 個まで格納することができる。

40

【0138】

可変表示パターンバッファは、例えば可変表示パターンコマンドにおける M O D E データと E X T データを可変表示パターンバッファ値として記憶することなどにより、主基板 1 1 からの可変表示パターンコマンドにより通知された可変表示パターンや可変表示時間などを、特定可能にする。

【0139】

表示結果バッファは、例えば表示結果通知コマンドにおける E X T データを表示結果バッファ値として記憶することなどにより、主基板 1 1 からの表示結果通知コマンドにより

50

通知された可変表示結果の種類、あるいは大当り中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出の有無などを、特定可能にする。

【0140】

背景指定バッファは、例えば背景指定コマンドにおけるEXTデータを背景指定バッファ値として記憶することなどにより、主基板11からの背景指定バッファにより通知された背景画像の種類などを、特定可能にする。

【0141】

特図保留記憶数バッファは、例えば特図保留記憶数通知コマンドにおけるEXTデータを特図保留記憶数バッファ値として記憶することなどにより、主基板11からの特図保留記憶数通知コマンドにより通知された特図保留記憶数を、特定可能にする。

10

【0142】

確定演出図柄判定バッファには、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄が、通常ハズレ組合せやリーチハズレ組合せであるか、通常大当り組合せであるか、確変大当り組合せであるか、チャンス目を構成するものであるか、高確時突確図柄であるか、高確時小当り図柄であるか、といった、確定演出図柄の種類に対応したデータが、確定演出図柄判定バッファ値としてセットされる。

【0143】

報知内容判定バッファには、確定演出図柄の種類や、大当り中昇格成功演出の実行により確変遊技状態となる旨の報知が行われたか否かなどに対応したデータが、報知内容判定バッファ値としてセットされる。

20

【0144】

図13に示す演出制御用マイクロコンピュータ120が備える入出力ポート135は、演出制御用マイクロコンピュータ120に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御用マイクロコンピュータ120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。例えば、入出力ポート135の出力ポートからは、表示制御基板13へと伝送される表示制御指令や、音制御部121へと伝送される音声データ、ランプ制御部122へと伝送されるランプデータなどが出力される。

【0145】

演出制御基板12に搭載された音制御部121は、例えば演出制御用マイクロコンピュータ120から受けた音声データにデジタル/アナログ変換を施すなどして音声信号を生成し、スピーカ8L、8Rに供給することによって音声を出力させる回路である。演出制御基板12に搭載されたランプ制御部122は、例えば演出制御用マイクロコンピュータ120から受けたランプデータに応じたランプ駆動信号を生成し、遊技効果ランプ9や各種の装飾用ランプ、LED等の電飾部材に供給することによって点灯/消灯切換を行う回路である。なお、音制御部121やランプ制御部122は、演出制御基板12の外部に設置された回路であってもよい。

30

【0146】

図2に示す表示制御基板13は、演出制御基板12からの表示制御指令や、演出制御基板12を経由して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御を行うものである。例えば、表示制御基板13は、画像表示装置5に画像の切換表示を実行させることなどにより、演出図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。

40

【0147】

図18(A)は、表示制御基板13のハードウェア構成例を示すブロック図である。図18(A)に示す表示制御基板13には、表示制御用マイクロコンピュータ140と、VDP (Video Display Processor) 141と、CGROM (Character Generator ROM) 142と、VRAM (Video RAM) 143と、LCD駆動回路144とが搭載されている。

【0148】

図18(B)は、表示制御基板13に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140の構成例を示す図である。図18(B)に示す表示制御用マイクロコンピュータ140

50

は、例えば1チップマイクロコンピュータであり、プログラムに従って制御動作を行うCPU151と、表示制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM152と、CPU151のワークエリアを提供するRAM153と、CPU151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154と、入出力ポート155とを備えている。表示制御用マイクロコンピュータ140では、CPU151がROM152から読み出したプログラムを実行し、RAM153をワークエリアとして用いることで、画像表示装置5における表示動作を制御するための処理が実行される。

【0149】

CPU151は、演出制御基板12からの表示制御指令や、演出制御基板12を経由して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどを受信すると、ROM152から表示制御を行うための制御データを読み出す。こうして読み出した制御データに基づいて、CPU151は、VDP141に描画指令を送るなどして画像表示装置5の表示動作を制御する。

【0150】

ROM152は、CPU151によって実行される各種制御プログラムや固定パラメータなどを格納する半導体メモリである。例えば、ROM152には、画像表示装置5での画像表示による各種の演出動作における画像の表示タイミングや切替タイミング、画像の読出位置（例えば、CGROM142のアドレスなど）等を決定するためのプロセステーブルなどが格納されていてもよい。

【0151】

RAM153には、例えば表示制御フラグ設定部、表示制御タイマ設定部、及び表示制御カウンタ設定部などが設けられていてもよい。ここで、表示制御フラグ設定部は、演出制御基板12からの表示制御指令や、演出制御基板12を経由して主基板11から伝送された演出制御コマンド、あるいは画像表示装置5における表示状態などに応じて、各々セットあるいはクリアされるフラグを設定するためのデータを記憶する。表示制御タイマ設定部は、画像表示装置5の表示制御などに用いられるタイマ値を示すデータを記憶する。表示制御カウンタ設定部は、画像表示装置5の表示制御のために用いられるカウント値を示すデータを記憶する。なお、フラグ設定やタイマ、カウンタに用いる回路は、RAM153とは別個に設けたレジスタ回路などによって構成してもよい。

【0152】

乱数回路154は、表示制御基板13の側において用いられる各種の乱数の全てまたは一部を生成する回路である。なお、表示制御基板13の側では乱数を使用しない場合には、乱数回路154が設けられていなくてもよい。

【0153】

入出力ポート155は、表示制御用マイクロコンピュータ140に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、表示制御用マイクロコンピュータ140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。例えば、入出力ポート155の入力ポートには、演出制御基板12からの表示制御指令や、演出制御基板12を経由して主基板11から伝送された演出制御コマンドとなる制御信号が入力される。また、入出力ポート155の出力ポートからは、VDP141へと伝送される描画指令などが出力される。

【0154】

図18(A)に示すVDP141は、例えば画像表示装置5にて画像表示を行うための表示制御機能および高速描画機能を有し、表示制御用マイクロコンピュータ140からの描画指令に従った画像処理を実行する。また、表示制御用マイクロコンピュータ140とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこにVRAM143をマッピングしている。例えば、VDP141は、CGROM142から読み出した画像データをVRAM143の所定領域に展開記憶させる。また、VRAM143の記憶データを用いて各種の画像処理を実行する。そして、VRAM143の内部または外部に設けられたフレームバッファの記憶データに基づき、画像表示装置5に対して供給されるR（赤）、G（緑）、B（青

10

20

30

40

50

）の階調データや、走査信号の生成に用いられるクロック信号等を、LCD駆動回路144へと出力する。一例として、R、G、Bの階調データはそれぞれ8ビットで表され、画像表示装置5はVDP141からの指示に従ってR、G、Bのそれぞれを256階調、これらを合成して約1670万色の多色表示を行うことができる。なお、R、G、Bの階調データのビット数は8ビット以外のビット数であってもよく、また、R、G、Bの各階調データにおけるビット数が異なる数となってもよい。

【0155】

CGROM142は、画像表示装置5にて画像表示を行うために使用される各種の画像データを記憶しておくためのものである。例えば、CGROM142には、各種のキャラクタ画像を画像表示装置5に表示させるための画像データ等が格納されている。キャラクタ画像は、画像表示装置5に表示される人物、動物、または、文字、図形もしくは記号等からなる画像である。

【0156】

VRAM143は、VDP141による画像処理などに用いられる画像データを展開記憶するための記憶装置である。VRAM143は、例えば画像表示装置5における1画面分の表示領域に画像を表示させるために用いられる画像データの容量よりも大きな記憶容量を有している。

【0157】

LCD駆動回路144は、VDP141から入力された階調データやクロック信号等から走査信号を生成して画像表示装置5に出力することで、画像を表示させるためのものである。

【0158】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU111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、CPU111は、割込禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば、RAM113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CPU111へ送出され、CPU111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。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU111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19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。

【0159】

図19に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU111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101を介して各スイッチ21～23など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）。

【0160】

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～MR4の一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU111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162に設けられた特別図柄プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置4における表示動作の制御や特別可変入賞球装置7における大入賞口開閉動作の設定などを

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 6 1 】

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 S 1 6）。CPU 1 1 1 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示装置 2 0 における表示動作（例えば LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示（例えば、点灯・点滅表示など）や普通可変入賞球装置 6 における可動翼片の傾動制御の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、CPU 1 1 1 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S 1 7）。こうしてコマンド制御処理を実行した後に、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【 0 1 6 2 】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 9 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 0 に示す特別図柄プロセス処理を開始すると、CPU 1 1 1 は、まず、例えば始動口スイッチ 2 2 からの検出信号がオン状態となったか否かをチェックすることにより、普通可変入賞球装置 6 が形成する始動入賞口に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。遊技球が始動入賞口に入賞して始動口スイッチ 2 2 からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 1 0 1；Yes）、始動入賞処理を実行する（ステップ S 1 0 2）。他方、始動口スイッチ 2 2 からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップ S 1 0 1；No）、ステップ S 1 0 2 の処理をスキップする。

20

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 0 2 にて実行される始動入賞処理では、まず、特図保留記憶部 1 6 1 に記憶されている特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 を示す数値データの個数である特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、特図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の入賞による始動検出は無効として、そのまま始動入賞処理を終了する。これに対して、特図保留記憶数が上限値未満であるときには、乱数回路 1 1 4 などにより更新される数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値 MR 4 を示す数値データとを抽出することで、乱数値 MR 1、MR 4 を読み出す。そして、読み出した乱数値 MR 1、MR 4 を示すデータを、特図保留記憶部 1 6 1 における空きエントリの先頭にセットする。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 6 4 に設けられた特図保留記憶数カウンタにおけるカウンタ値である特図保留記憶数カウンタ値を 1 加算するよう更新する。

30

【 0 1 6 4 】

以上のような始動入賞処理を実行した後や、図 2 0 に示すステップ S 1 0 1 にて始動口スイッチ 2 2 からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、遊技制御フラグ設定部 1 6 2 に設けられた特別図柄プロセスフラグの値に応じて、図 2 0 に示すようなステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の各処理を実行する。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特別図柄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は、特図保留記憶部 1 6 1 に格納された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 を示す数値データなどに基づいて特別図柄表示装置 4 による特図ゲームを開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。ステップ S 1 1 1 の可変表示パターン設定処理は、特別図柄プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この可変表示パターン設定処理は、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する処理や、可変表示パターンに対応した可変表示時間を決定する処理などを含んでいる。

40

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄可変表示処理は、特別図柄プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄可変表示処理では、特別図柄表示装置 4 を構成する各セグメントの点灯/消灯制御を行って特別図柄を変動させるための制御が行われる。また、特別図柄可変表示処理は、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームにおける可変表示の残り

50

時間を、遊技制御タイマ設定部 163 に設けられた特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ値である特別図柄プロセスタイマ値によって計測する処理、特図ゲームにおける可変表示時間が経過したことに対応して確定特別図柄を停止表示させる処理などを含んでいる。ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特別図柄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は、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームが終了したことに対応して、大当り開始コマンドを送信するための設定を行う処理や、小当り開始コマンドを送信するための設定を行う処理、時短回数カウンタにおけるカウント値である時短回数カウント値を更新する処理などを含んでいる。

【0167】

ステップ S 114 の大入賞口開放前処理は、特別図柄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は、大当り遊技状態におけるラウンドとして特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態にする場合に、大入賞口を開放状態とする開放時間の設定を行う処理や、大入賞口を開放状態とするより前に所定の待ち時間が経過するまで待機する処理、その待ち時間が経過した後に大入賞口を開放状態とするための駆動信号をソレノイド回路 102 によってソレノイド 82 に対して供給させるための処理などを含んでいる。ステップ S 115 の大入賞口開放中処理は、特別図柄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は、大当り遊技状態にて実行されるラウンドごとに大入賞口を開放状態とする残り時間を、特別図柄プロセスタイマ値によって計測する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態とするためにソレノイド回路 102 からソレノイド 82 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などを含んでいる。

【0168】

ステップ S 116 の大入賞口開放後処理は、特別図柄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は、大入賞口を開放状態とすることによるラウンドの実行回数が可変表示結果に対応した開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、開放回数最大値に達した場合に大当り終了コマンドを送信するための設定を行う処理などを含んでいる。ステップ S 117 の大当り終了処理は、特別図柄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は、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品により大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や、大当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などを含んでいる。

【0169】

ステップ S 118 の小当り開放前処理は、特別図柄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は、小当り遊技状態において特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする前に、大入賞口を開放状態とする開放時間の設定を行う処理や、大入賞口を開放状態とするための駆動信号をソレノイド回路 102 によってソレノイド 82 に対して供給させるための処理などを含んでいる。ステップ S 119 の小当り開放中処理は、特別図柄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は、小当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とする残り時間を、特別図柄プロセスタイマ値によって計測する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態とするためにソレノイド回路 102 からソレノイド 82 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などを含んでいる。ステップ S 120 の小当り開放後処理は、特別図柄プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り開放後処理は、小当り遊技状態の終了に対応して小当り終了コマンドを送信するための設定を行う処理などを含んでいる。

【0170】

図 21 は、図 20 のステップ S 110 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 21 に示す特別図柄通常処理において、CPU 111 は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部 164 における特図保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 201）。

【0171】

ステップS 2 0 1にて特図保留記憶数が「0」以外である場合には(ステップS 2 0 1 ; N o)、特図表示結果判定処理が実行される(ステップS 2 0 2)。この特図表示結果判定処理では、特図保留記憶部1 6 1から読み出した特図表示結果判定用の乱数値MR 1に基づいて、特別図柄や演出図柄の可変表示結果を「大当り」とするか「小当り」とするか「ハズレ」とするかの判定などが行われる。

【0 1 7 2】

図2 2は、図2 1のステップS 2 0 2にて実行される特図表示結果判定処理の一例を示すフローチャートである。図2 2に示す特図表示結果判定処理において、CPU 1 1 1は、まず、特図保留記憶部1 6 1から保留番号「1」に対応して記憶されている特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示すデータと、大当り種別決定用の乱数値MR 4を示すデータとを読み出す(ステップS 4 0 1)。そして、ステップS 4 0 1にて読み出した乱数値MR 1、MR 4を示すデータを、遊技制御バッファ設定部1 6 5に設けられた表示結果判定用バッファにセットする(ステップS 4 0 2)。

10

【0 1 7 3】

ステップS 4 0 2の処理を実行した際には、例えば特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、特図保留記憶数を1減算する(ステップS 4 0 3)。さらに、ステップS 4 0 3の処理では、特図保留記憶部1 6 1において保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR 1、MR 4を示すデータを、1エントリずつ上位にシフトする。

【0 1 7 4】

20

ステップS 4 0 3の処理に続いて、例えば表示結果判定用バッファから読み出した乱数値MR 1を示すデータが所定の大当り判定値データと合致するか否かを判定することにより、可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定を行う(ステップS 4 0 4)。ここで、大当り判定値データは、遊技制御フラグ設定部1 6 2に設けられた確変フラグがオンであるかオフであるかに対応して、乱数値MR 1のうち予め定められた範囲の値を示すデータであればよい。具体的な一例として、確変フラグがオフである場合には、乱数値MR 1のうち「8 0 0 0」~「8 2 0 8」の範囲の値が、大当り判定値データと合致する。他方、確変フラグがオンである場合には、乱数値MR 1のうち「8 0 0 0」~「1 0 0 8 0」の範囲の値が、大当り判定値データと合致する。なお、大当り判定値データは、ROM 1 1 2に予め記憶された大当り判定テーブルのテーブルデータによって定められてもよい。

30

【0 1 7 5】

ステップS 4 0 4にて乱数値MR 1が大当り判定値データと合致した場合には(ステップS 4 0 4 ; Y e s)、遊技制御フラグ設定部1 6 2に設けられた大当りフラグをオン状態にセットしてから(ステップS 4 0 5)、特図表示結果判定処理を終了する。

【0 1 7 6】

ステップS 4 0 4にて乱数値MR 1が大当り判定値データと合致しない場合には(ステップS 4 0 4 ; N o)、乱数値MR 1を示すデータが所定の小当り判定値データと合致するか否かを判定することにより、可変表示結果を「小当り」とするか否かの判定を行う(ステップS 4 0 6)。ここで、小当り判定値データは、確変フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず、乱数値MR 1のうち一定の範囲の値を示すデータであればよい。具体的な一例として、乱数値MR 1のうち「3 0 0 0 0」~「3 0 1 0 0」の範囲の値が、小当り判定値データと合致する。

40

【0 1 7 7】

ステップS 4 0 6にて乱数値MR 1が小当り判定値データと合致した場合には(ステップS 4 0 6 ; Y e s)、遊技制御フラグ設定部1 6 2に設けられた小当りフラグをオン状態にセットしてから(ステップS 4 0 7)、特図表示結果判定処理を終了する。

【0 1 7 8】

以上のような特図表示結果判定処理を実行した後は、図2 1に示すステップS 2 0 3の特図情報設定処理が実行される。この特図情報設定処理では、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄の決定などが行われる。

50

【 0 1 7 9 】

図 2 3 は、図 2 1 のステップ S 2 0 3 にて実行される特図情報設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 3 に示す特図情報設定処理において、CPU 1 1 1 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 4 2 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 4 2 1；Yes）、可変表示結果を「大当り」とする場合に「通常大当り」、「確変大当り」及び「突然確変大当り」のいずれとするかの事前決定などを行うためのテーブルとして、図 7 に示す大当り種別決定テーブル 2 0 0 を設定する（ステップ S 4 2 2）。具体的な一例として、CPU 1 1 1 は、ステップ S 4 2 2 の処理において、ROM 1 1 2 に記憶された大当り種別決定テーブル 2 0 0 を構成するテーブルデータの先頭アドレスを、ワークエリアとしての RAM 1 1 3 に設けられた所定のテーブルポインタにセットする。

10

【 0 1 8 0 】

ステップ S 4 2 2 の処理に続いて、表示結果判定用バッファから大当り種別決定用の乱数値 MR 4 を示すデータを読み出す（ステップ S 4 2 3）。こうして読み出した乱数値 MR 4 に基づき、ステップ S 4 2 2 にて設定した大当り種別決定テーブル 2 0 0 を参照することにより、大当り種別の決定を行う（ステップ S 4 2 4）。このときには、大当り種別として、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」、「確変大当り」及び「突然確変大当り」のいずれとするか、さらには、「確変大当り」とする場合に「昇格不要」、「大当り中昇格」及び「エンディング時昇格」のいずれとするかが、事前決定される。なお、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」に事前決定する場合には、「昇格なし」とすることが決定される。また、特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当り」とする場合には、「昇格不要」とすることに決定される。このようなステップ S 4 2 4 の処理により、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とするか否かや、大当り中昇格成功演出及びエンディング昇格成功演出の実行の有無が決定されることになる。

20

【 0 1 8 1 】

例えば、ステップ S 4 2 3 にて読み出した乱数値 MR 4 が「0」～「40」の範囲内である場合には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態としないこと、及び、大当り中昇格成功演出及びエンディング昇格演出がいずれも実行されないことが、決定される。ステップ S 4 2 3 にて読み出した乱数値 MR 4 が「41」～「63」、「82」～「99」の範囲内である場合には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とすること、及び、大当り中昇格成功演出及びエンディング昇格演出がいずれも不要であることが、決定される。ステップ S 4 2 3 にて読み出した乱数値 MR 4 が「64」～「76」の範囲内である場合には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とすること、及び、大当り遊技状態の終了時より前に大当り中昇格成功演出を実行して確変遊技状態となる旨の報知を行うことが、決定される。ステップ S 4 2 3 にて読み出した乱数値 MR 4 が「77」～「81」の範囲内である場合には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とすること、及び、大当り遊技状態の終了時にエンディング昇格成功演出を実行して確変遊技状態となる旨の報知を行うことが、決定される。

30

【 0 1 8 2 】

ステップ S 4 2 4 の処理を実行した後は、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられた各種のバッファに、ステップ S 4 2 4 で決定された大当り種別に対応したバッファ値を設定する（ステップ S 4 2 5）。図 2 4（A）及び（B）は、ステップ S 4 2 5 にて各種のバッファに設定されるバッファ値の一例を示す説明図である。図 2 4（A）及び（B）に示すように、ステップ S 4 2 5 の処理では、大当り種別判定バッファ、大入賞口開放回数最大値バッファ、大当り開始情報バッファ、大当り終了情報バッファといった各種のバッファに、大当り種別に対応したバッファ値が設定される。続いて、CPU 1 1 1 は、ステップ S 4 2 4 で決定された大当り種別に対応した確定特別図柄を決定してから（ステップ S 4 2 6）、特図情報設定処理を終了する。

40

【 0 1 8 3 】

50

ステップS 4 2 6 の処理では、ステップS 4 2 4 で決定された特別図柄の可変表示結果が「通常大当り」である場合に、通常大当り図柄「3 3」が確定特別図柄に決定される。これに対して、ステップS 4 2 4 で決定された特別図柄の可変表示結果が「確変大当り」である場合には、確変大当り図柄「7 7」が確定特別図柄に決定される。また、ステップS 4 2 4 で決定された特別図柄の可変表示結果が「突然確変大当り」である場合には、2 ラウンド大当り図柄「1 1」が確定特別図柄に決定される。

【0 1 8 4】

ステップS 4 2 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS 4 2 1 ; N o）、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 4 2 7）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS 4 2 7 ; Y e s）、可変表示結果を「小当り」とすることに対応して、小当り図柄「5 5」を確定特別図柄に決定してから（ステップS 4 2 8）、特図情報設定処理を終了する。ステップS 4 2 7 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS 4 2 7 ; N o）、可変表示結果を「ハズレ」とすることに対応して、ハズレ図柄「- -」を確定特別図柄に決定してから（ステップS 4 2 9）、特図情報設定処理を終了する。

【0 1 8 5】

ステップS 4 2 6、S 4 2 8、S 4 2 9 の処理のいずれかにて確定特別図柄を決定したときには、決定された確定特別図柄や大当り種別などに対応して、演出制御基板 1 2 へと送信される表示結果通知コマンドにおける E X T データを、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられた確定特別図柄バッファにセットすることにより、決定された確定特別図柄の種類や大当り種別を特定可能とすればよい。

【0 1 8 6】

以上のような特図情報設定処理を実行した後は、図 2 1 に示すステップS 2 0 4 の処理に進み、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 の遊技状態指定バッファにセットされている遊技状態指定バッファ値を読み出す。こうして読み出したバッファ値に基づき、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して背景指定コマンドを送信する処理を実行する（ステップS 2 0 5）。

【0 1 8 7】

具体的な一例として、C P U 1 1 1 は、ステップS 2 0 5 の処理において、背景指定コマンドにおける M O D E データとなる「9 5 H」を示すデータを、入出力ポート 1 1 5 に含まれる出力ポートのうち演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポート（演出制御コマンド用出力ポート）にセットする。続いて、例えば入出力ポート 1 1 5 に含まれる出力ポートのうち演出制御基板 1 2 に対して演出制御 I N T 信号を送信するための出力ポートにオン状態を示すデータを設定することなどにより、演出制御 I N T 信号の出力を開始する。そして、所定時間が経過した後、演出制御 I N T 信号の出力を停止する。さらに、ステップS 2 0 4 にて読み出した遊技状態指定バッファ値を演出制御コマンド出力用ポートにセットして、演出制御 I N T 信号を出力することにより、背景指定コマンドにおける E X T データを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信させる。

【0 1 8 8】

ステップS 2 0 5 の処理を実行した後は、表示結果判定用バッファをクリアして、表示結果判定用バッファ値を初期値に設定する（ステップS 2 0 6）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を可変表示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 0 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 8 9】

ステップS 2 0 1 にて特図保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 0 1 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 6 2 に設けられたデモ表示フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 0 8）。このとき、デモ表示フラグがオンであれば（ステップS 2 0 8 ; Y e s）、特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 9 0】

ステップS 2 0 8にてデモ表示フラグがオフである場合には(ステップS 2 0 8; No)、遊技制御バッファ設定部1 6 5から遊技状態指定バッファ値を読み出し(ステップS 2 0 9)、背景指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 1 0)。ここで、ステップS 2 1 0の処理では、例えばステップS 2 0 9にて読み出した遊技状態指定バッファ値に対応して、ROM 1 1 2に記憶された背景指定コマンドテーブルを構成するテーブルデータのアドレスを、ワークエリアとしてのRAM 1 1 3に設けられた送信コマンドポインタにセットする。こうしたステップS 2 1 0での設定を行った場合には、特別図柄通常処理が終了してから図1 8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によって、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して背景指定コマンドが送信される。

10

【0 1 9 1】

ステップS 2 1 0の処理に続いて、CPU 1 1 1は、デモ表示コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 1 1)。ここで、CPU 1 1 1は、ステップS 2 1 0の処理において背景指定コマンドテーブルを構成するテーブルデータのアドレスを送信コマンドポインタにセットすることにより、背景指定コマンドに続けてデモ表示コマンドも送信できるように設定してもよい。ステップS 2 1 1の処理を実行した後は、デモ表示フラグをオン状態にセットしてから(ステップS 2 1 2)、特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 9 2】

図2 5は、図2 0のステップS 1 1 1にて実行される可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図2 5に示す可変表示パターン設定処理において、CPU 1 1 1は、まず、遊技制御フラグ設定部1 6 2に設けられた確変フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 2 1)。このとき、確変フラグがオフであれば(ステップS 2 2 1; No)、図2 6のフローチャートに示すような通常時パターン決定処理を実行する(ステップS 2 2 2)。図2 6のフローチャートに示すような通常時パターン決定処理を実行する(ステップS 2 2 2)。図2 6に示す通常時パターン決定処理において、CPU 1 1 1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 4 3 1)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップS 4 3 1; Yes)、例えば遊技制御バッファ設定部1 6 5から読み出した大当り種別判定バッファ値が「0 4 H」であるか否かを判定することなどにより、特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当り」とすることが事前決定されたか否かを判定する(ステップS 4 3 2)。

20

30

【0 1 9 3】

ステップS 4 3 2にて「突然確変大当り」とすることが事前決定されている場合には(ステップS 4 3 2; Yes)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(E)に示す突然確変用通常時パターン決定テーブル2 2 0 Eを設定する(ステップS 4 3 3)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 3 3の処理において、ROM 1 1 2に記憶された突然確変用通常時パターン決定テーブル2 2 0 Eを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0 1 9 4】

ステップS 4 3 2にて「突然確変大当り」としないことが事前決定されている場合には(ステップS 4 3 2; No)、例えば遊技制御バッファ設定部1 6 5から読み出した大当り種別判定バッファ値が「0 1 H」~「0 3 H」であるか否かを判定することなどにより、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とすることが事前決定されたか否かを判定する(ステップS 4 3 2)。このとき、「確変大当り」としないことが事前決定されている場合には(ステップS 4 3 4; No)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(C)に示す通常大当り用通常時パターン決定テーブル2 2 0 Dを設定する(ステップS 4 3 5)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 3 5の処理において、ROM 1 1 2に記憶された通常大当り用通常時パターン決定テーブル2 2 0 Cを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、ワークエリアとしてのRAM 1 1 3に設けられた所定のテーブルポインタにセットする。

40

【0 1 9 5】

50

ステップS 4 3 4にて特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にすることが事前決定されている場合には(ステップS 4 3 4; Yes)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(D)に示す確変大当り用通常時パターン決定テーブル220Dを設定する(ステップS 4 3 6)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 3 6の処理において、ROM 1 1 2に記憶された確変大当り用通常時パターン決定テーブル220Dを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0196】

ステップS 4 3 1にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS 4 3 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 4 3 7)。このとき、小当りフラグがオフであれば(ステップS 4 3 7; No)、乱数回路114などにより更新されるリーチ判定用の乱数値MR 2を示す数値データを抽出する(ステップS 4 3 8)。そして、ステップS 4 3 8にて抽出した乱数値MR 2が所定のリーチ判定値データと合致するか否かを判定することにより、演出図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行う(ステップS 4 3 9)。ここで、リーチ判定値データは、ROM 1 1 2などに予め記憶されたリーチ判定テーブルを構成するテーブルデータによって定められればよい。具体的な一例として、乱数値MR 2のうち「209」～「238」の範囲の値が、リーチ判定値データと合致する。

【0197】

ステップS 4 3 9にて乱数値MR 2がリーチ判定値データと合致した場合には(ステップS 4 3 9; Yes)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(B)に示すリーチハズレ用通常時パターン決定テーブル220Bを設定する(ステップS 4 4 0)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 4 0の処理において、ROM 1 1 2に記憶されたリーチハズレ用通常時パターン決定テーブル220Bを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0198】

ステップS 4 3 9にて乱数値MR 2がリーチ判定値データと合致しない場合には(ステップS 4 3 9; No)、遊技制御フラグ設定部162に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 4 4 1)。このとき、時短フラグがオフであれば(ステップS 4 4 1; No)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(A)に示す通常ハズレ用通常時パターン決定テーブル220Aを設定する(ステップS 4 4 2)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 4 2の処理において、ROM 1 1 2に記憶された通常ハズレ用通常時パターン決定テーブル220Aを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0199】

ステップS 4 4 1にて時短フラグがオンである場合には(ステップS 4 4 1; Yes)、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを、図8に示す可変表示パターンテーブル210に格納された複数種類の可変表示パターンのうち時短中ハズレ用パターンである通常ハズレA 2の可変表示パターンに決定する(ステップS 4 4 3)。そして、通常時パターン決定処理を終了する。

【0200】

ステップS 4 3 7にて小当りフラグがオンである場合には(ステップS 4 3 7; Yes)、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図9(F)に示す小当り用通常時パターン決定テーブル220Fを設定する(ステップS 4 4 4)。具体的な一例として、CPU 1 1 1は、ステップS 4 4 4の処理において、ROM 1 1 2に記憶された小当り用通常時パターン決定テーブル220Fを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0201】

ステップS 4 3 3、S 4 3 5、S 4 3 6、S 4 4 0、S 4 4 2、S 4 4 4の処理のいずれかを実行した後は、乱数回路114などにより更新される可変表示パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データを抽出する(ステップS 4 4 5)。そして、ステップS 4

10

20

30

40

50

4 5 にて抽出した乱数値 M R 3 に基づき、ステップ S 4 3 3、S 4 3 5、S 4 3 6、S 4 4 0、S 4 4 2、S 4 4 4 の処理のいずれかにて設定したパターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、乱数値 M R 3 に対応した可変表示パターンを決定してから（ステップ S 4 4 6）、通常時パターン決定処理を終了する。

【0202】

ステップ S 4 4 3、S 4 4 6 の処理のいずれかにて可変表示パターンを決定したときには、決定された可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドにおける E X T データを、可変表示パターンテーブル 2 1 0 から読み出して遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられたパターンデータバッファにセットすることにより、決定された可変表示パターンを特定可能とすればよい。あるいは、可変表示パターンテーブル 2 1 0 においてステップ S 4 4 6 にて決定された可変表示パターンに対応する E X T データが記憶されているアドレスを、R A M 1 1 3 に設けられたパターンポインタにセットして特定可能にしてもよい。

10

【0203】

図 2 5 に示すステップ S 2 2 3 にて確変フラグがオンであれば（ステップ S 2 2 1；Y e s）、図 2 7 のフローチャートに示す確変時パターン決定処理を実行する（ステップ S 2 2 3）。図 3 0 に示す確変時パターン決定処理において、C P U 1 1 1 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 4 5 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 4 5 1；Y e s）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 5 から読み出した大当り種別判定バッファ値が「0 4 H」であるか否かを判定することなどにより、特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当り」とすることが事前決定されたか否かを判定する（ステップ S 4 5 2）。

20

【0204】

ステップ S 4 5 2 にて「突然確変大当り」とすることが事前決定されている場合には（ステップ S 4 5 2；Y e s）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図 1 0（E）に示す突然確変用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 E を設定する（ステップ S 4 5 3）。具体的な一例として、C P U 1 1 1 は、ステップ S 4 5 3 の処理において、R O M 1 1 2 に記憶された突然確変用通常時パターン決定テーブル 2 2 1 E を構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0205】

ステップ S 4 5 2 にて「突然確変大当り」としないことが事前決定されている場合には（ステップ S 4 5 2；N o）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 5 から読み出した大当り種別判定バッファ値が「0 1 H」～「0 3 H」であるか否かを判定することなどにより、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とすることが事前決定されたか否かを判定する（ステップ S 4 3 2）。このとき、「確変大当り」としないことが事前決定されている場合には（ステップ S 4 5 4；N o）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図 1 0（C）に示す通常大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 C を設定する（ステップ S 4 5 5）。具体的な一例として、C P U 1 1 1 は、ステップ S 4 5 5 の処理において、R O M 1 1 2 に記憶された通常大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 C を構成するテーブルデータの先頭アドレスを、ワークエリアとしての R A M 1 1 3 に設けられた所定のテーブルポインタにセットする。

30

40

【0206】

ステップ S 4 5 4 にて特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にすることが事前決定されている場合には（ステップ S 4 5 4；Y e s）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図 9（D）に示す確変大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 D を設定する（ステップ S 4 5 6）。具体的な一例として、C P U 1 1 1 は、ステップ S 4 5 6 の処理において、R O M 1 1 2 に記憶された確変大当り用高確時パターン決定テーブル 2 2 1 D を構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0207】

ステップ S 4 5 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 4 5 1；N o）

50

、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 4 5 7）。このとき、小当りフラグがオフであれば（ステップS 4 5 7；N o）、乱数回路1 1 4などにより更新されるリーチ判定用の乱数値M R 2を示す数値データを抽出する（ステップS 4 5 8）。そして、ステップS 4 5 8にて抽出した乱数値M R 2が所定のリーチ判定値データと合致するか否かを判定することにより、演出図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行う（ステップS 4 5 9）。ここで、リーチ判定値データは、R O M 1 1 2などに予め記憶されたリーチ判定テーブルを構成するテーブルデータによって定められればよい。具体的な一例として、乱数値M R 2のうち「2 0 9」～「2 3 8」の範囲の値が、リーチ判定値データと合致する。

【0 2 0 8】

10

ステップS 4 5 9にて乱数値M R 2がリーチ判定値データと合致した場合には（ステップS 4 5 9；Y e s）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図1 0（B）に示すリーチハズレ用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Bを設定する（ステップS 4 6 0）。具体的な一例として、C P U 1 1 1は、ステップS 4 6 0の処理において、R O M 1 1 2に記憶されたリーチハズレ用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Bを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

【0 2 0 9】

ステップS 4 5 9にて乱数値M R 2がリーチ判定値データと合致しない場合には（ステップS 4 5 9；N o）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図1 0（A）に示す通常ハズレ用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Aを設定する（ステップS 4 6 1）。具体的な一例として、C P U 1 1 1は、ステップS 4 6 2の処理において、R O M 1 1 2に記憶された通常ハズレ用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Aを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

20

【0 2 1 0】

ステップS 4 5 7にて小当りフラグがオンである場合には（ステップS 4 5 7；Y e s）、可変表示パターンを決定するためのテーブルとして、図1 0（F）に示す小当り用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Fを設定する（ステップS 4 6 2）。具体的な一例として、C P U 1 1 1は、ステップS 4 6 2の処理において、R O M 1 1 2に記憶された小当り用高確時パターン決定テーブル2 2 1 Fを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、テーブルポインタにセットする。

30

【0 2 1 1】

ステップS 4 5 3、S 4 5 5、S 4 5 6、S 4 6 0、S 4 6 1、S 4 6 2の処理のいずれかを実行した後は、乱数回路1 1 4などにより更新される可変表示パターン決定用の乱数値M R 3を示す数値データを抽出する（ステップS 4 6 3）。そして、ステップS 4 6 3にて抽出した乱数値M R 3に基づき、ステップS 4 5 3、S 4 5 5、S 4 5 6、S 4 6 0、S 4 6 1、S 4 6 2の処理のいずれかにて設定したパターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、乱数値M R 3に対応した可変表示パターンを決定してから（ステップS 4 6 4）、通常時パターン決定処理を終了する。

【0 2 1 2】

ステップS 4 6 4にて可変表示パターンを決定したときには、決定された可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドにおけるE X Tデータを、可変表示パターンテーブル2 1 0から読み出して遊技制御バッファ設定部1 6 5に設けられたパターンデータバッファにセットすることにより、決定された可変表示パターンを特定可能とすればよい。あるいは、可変表示パターンテーブル2 1 0においてステップS 4 6 6にて決定された可変表示パターンに対応するE X Tデータが記憶されているアドレスを、R A M 1 1 3に設けられたパターンポインタにセットして特定可能にしてもよい。

40

【0 2 1 3】

こうして可変表示パターンを決定した後は、その可変表示パターン等に対応する可変表示時間を決定する（図2 5のステップS 2 2 4）。このときには、可変表示パターンのみならず、例えば特図保留記憶数カウント値を読み出すことにより特定される特図保留記

50

憶数にも対応して、可変表示時間を決定するようにしてもよい。また、ステップS 2 2 4の処理では、決定された可変表示時間に対応したタイマ初期値を、遊技制御タイマ設定部1 6 3に設けられた特別図柄プロセスタイマに設定してもよい。その後、可変表示開始用の演出制御コマンドとして、可変表示パターンコマンド、表示結果通知コマンド、特図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S 2 2 5）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 2 2 5の処理において、ROM 1 1 2に記憶された図1 1に示すような可変表示開始用コマンドテーブル2 3 0を構成するテーブルデータの先頭アドレスを、ワークエリアとしてのRAM 1 1 3に設けられた送信コマンドポインタにセットする。こうしたステップS 2 2 5での設定を行った場合には、可変表示パターン設定処理が終了してから図1 9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ごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して、可変表示パターンコマンド、表示結果通知コマンド、特図保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。

10

【0 2 1 4】

ステップS 2 2 5の処理に続いて、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄可変表示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 2 6）、可変表示パターン設定処理を終了する。

【0 2 1 5】

図2 8は、図2 0のステップS 1 1 3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2 8に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 1 1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 5 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 5 1；Yes）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 2 5 2）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 2 5 2の処理において、大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を、特別図柄プロセスタイマに設定する。

20

【0 2 1 6】

ステップS 2 5 2の処理に続いて、大当り開始コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 5 3）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 2 5 3の処理において、ROM 1 1 2に記憶された大当り開始コマンドテーブルを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、送信コマンドポインタにセットする。こうしたステップS 2 5 3での設定を行った場合には、特別図柄停止処理が終了してから図1 9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によって、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して大当り開始コマンドが送信される。

30

【0 2 1 7】

ステップS 2 5 3の処理を実行した後は、大当りフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 2 5 4）、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS 2 5 5）、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 2 5 6）。また、時短回数カウンタをクリアして、時短回数カウント値を初期設定値である「0」に設定する（ステップS 2 5 7）。その後、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S 2 5 8）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 2 1 8】

40

ステップS 2 5 1にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 5 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 5 9）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS 2 5 9；Yes）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 2 6 0）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 2 6 0の処理において、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を、特別図柄プロセスタイマに設定する。

【0 2 1 9】

ステップS 2 6 0の処理に続いて、小当り開始コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 6 1）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 2 6 1の処理において、ROM 1 1 2に記憶された小当り開始コマンドテーブルを構成するテーブルデータの先頭アド

50

レスを、送信コマンドポインタにセットする。こうしたステップS 2 6 1での設定を行った場合には、特別図柄停止処理が終了してから図19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によって、主基板11から演出制御基板12に対して小当り開始コマンドが送信される。

【0220】

ステップS 2 6 1の処理を実行した後は、小当りフラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS 2 6 2)。そして、特別図柄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S 2 6 3)。

【0221】

ステップS 2 5 9にて小当りフラグがオフである場合には(ステップS 2 5 9; No)、デモ表示フラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS 2 6 4)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する(ステップS 2 6 5)。

【0222】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5の処理のいずれかを実行した後は、遊技制御カウンタ設定部164から読み出した時短回数カウンタ値が「0」であるか否かを判定する(ステップS 2 6 6)。このとき、時短回数カウンタ値が「0」であれば(ステップS 2 6 6; Yes)、特別図柄停止処理を終了する。これに対して、時短回数カウンタ値が「0」以外の値であれば(ステップS 2 6 6; No)、時短回数カウンタ値を1減算した後(ステップS 2 6 7)、時短回数カウンタ値が「0」となったか否かを判定する(ステップS 2 6 8)。

【0223】

ステップS 2 6 8にて時短回数カウンタ値が「0」となった場合には(ステップS 2 6 8; Yes)、時間短縮状態が終了すると判断して、遊技制御バッファ設定部165に設けられた遊技状態指定バッファに、通常遊技状態に対応したバッファ値である「00H」を示すデータをセットする(ステップS 2 6 9)。このときには、時短フラグをクリアしてオフ状態にしてから(ステップS 2 7 0)、特別図柄停止処理を終了する。これに対して、ステップS 2 6 8にて時短回数カウンタ値が「0」以外である場合には(ステップS 2 6 8; No)、ステップS 2 6 9、S 2 7 0の処理を実行せずに、特別図柄停止処理を終了する。

【0224】

図29は、図20のステップS 1 1 6にて実行される大入賞口開放後処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す大入賞口開放後処理において、CPU111は、まず、大入賞口の開放回数が、予め定められた開放回数最大値に達したか否かを判定する(ステップS 2 8 1)。例えば、CPU111は、遊技制御カウンタ設定部164から読み出した大入賞口開放回数カウンタ値が、遊技制御バッファ設定部165から読み出した大入賞口開放回数最大値バッファ値と合致するか否かを判定する。そして、合致する場合に、開放回数最大値に達したと判断する。

【0225】

ステップS 2 8 1にて開放回数最大値に達している場合には(ステップS 2 8 1; Yes)、遊技制御バッファ設定部165から大当り種別判定バッファ値を読み出す(ステップS 2 8 2)。続いて、ステップS 2 8 2にて読み出したバッファ値に対応した大当り終了時演出待ち時間を設定する(ステップS 2 8 3)。その後、大当り終了コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 8 4)。例えば、CPU111は、ステップS 2 8 4の処理において、ROM112に記憶された大当り終了コマンドテーブルを構成するテーブルデータの先頭アドレスを、送信コマンドポインタにセットする。こうしたステップS 2 8 4での設定を行った場合には、大入賞口開放後処理が終了してから図19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によって、主基板11から演出制御基板12に対して大当り終了コマンドが送信される。

【0226】

ステップS 2 8 4の処理を実行した後は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理に対応した値である“ 7 ”に更新してから（ステップS 2 8 5）、大入賞口開放後処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

ステップS 2 8 1にて開放回数最大値に達していない場合には（ステップS 2 8 1；N o）、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S 2 8 6）、大入賞口開放後処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

図30は、図20のステップS 1 1 7にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す大当り終了処理において、CPU 1 1 1は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 0 1）。このとき、大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS 3 0 1；N o）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【 0 2 2 9 】

ステップS 3 0 1にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS 3 0 1；Y e s）、遊技制御バッファ設定部1 6 5から大当り種別判定バッファ値を読み出す（ステップS 3 0 2）。続いて、遊技制御バッファ設定部1 6 5に設けられた所定のバッファ、遊技制御フラグ設定部1 6 2に設けられた所定のフラグ、遊技制御カウンタ設定部1 6 4に設けられた所定のカウンタについて、ステップS 3 0 2にて読み出したバッファ値に対応した設定を行う（ステップS 3 0 3）。図31は、ステップS 3 0 3における設定の一例を示す説明図である。図31に示すように、ステップS 3 0 3では、遊技状態指定バッファや確変フラグ、時短フラグ、時短回数カウンタについて、ステップS 3 0 2にて読み出された大当り種別判定バッファ値に対応した設定が行われる。

【 0 2 3 0 】

ステップS 3 0 3の処理を実行した後は、デモ表示フラグをクリアしてオフ状態にする（ステップS 3 0 4）。これとともに、大当り種別判定バッファをクリアして、そのバッファ値を初期設定値である「0 0 H」に設定する（ステップS 3 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“ 0 ”に更新してから（ステップS 3 0 6）、大当り終了処理を終了する。

【 0 2 3 1 】

図32は、コマンド制御処理として、図19に示すステップS 1 7にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図32に示すコマンド制御処理を開始すると、CPU 1 1 1は、まず、送信コマンドの有無を判定する（ステップS 1 3 1）。例えば、CPU 1 1 1は、ステップS 1 3 1の処理において、RAM 1 1 3に設けられた送信コマンドポインタが指定するアドレスの記憶データを読み出し、その読出データが有効な演出制御コマンドを送信するための設定データであるか否かを判定する。具体的な一例として、読出データがヌルデータ「0 0 H」や所定の終了コードに対応するデータである場合には、有効な演出制御コマンドを送信するための設定データではないと判定する。これに対して、例えば読出データの先頭ビット（ビット7）が「1」である場合など、演出制御コマンドにおけるMODEデータとして設定可能なデータである場合には、有効な演出制御コマンドを送信するための設定データであると判定する。そして、読出データが有効な演出制御コマンドを送信するための設定データであるとの判断に対応して、送信コマンドがあると判定する。

【 0 2 3 2 】

ステップS 1 3 1にて送信コマンドがない場合には（ステップS 1 3 1；N o）、そのままコマンド制御処理を終了する。これに対して、送信コマンドがある場合には（ステップS 1 3 1；Y e s）、送信コマンドポインタが指定するアドレスの記憶データを読み出すことにより、指定されたコマンドテーブルに格納された設定データを読み出す（ステップS 1 3 2）。そして、ステップS 1 3 2にて読み出した設定データを、演出制御コマンドにおけるMODEデータとして送信するために、入出力ポート1 1 5に含まれる出力ポ

ートのうち演出制御基板 1 2 に対する演出制御コマンド送信用の出力ポート（演出制御コマンド用出力ポート）にセットする（ステップ S 1 3 3）。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 3 3 の処理に続いて、例えば入出力ポート 1 1 5 に含まれる出力ポートのうち演出制御基板 1 2 に対して演出制御 I N T 信号を送信するための出力ポートにオン状態を示すデータを設定することなどにより、演出制御 I N T 信号の出力を開始する（ステップ S 1 3 4）。その後、所定時間（例えば約 1 マイクロ秒）が経過するまで待機してから（ステップ S 1 3 5）、演出制御 I N T 信号の出力を停止し（ステップ S 1 3 6）、所定時間（例えば約 2 . 5 マイクロ秒）が経過するまで待機する（ステップ S 1 3 7）。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 3 7 の処理を実行した後は、送信コマンドポインタの値を 1 加算して更新し（ステップ S 1 3 8）、更新後の送信コマンドポインタが指定するアドレスの記憶データを読み出すことにより、指定されたコマンドテーブルに格納された次の設定データを読み出す（ステップ S 1 3 9）。このときには、ステップ S 1 3 9 での読出データに基づき、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられた各種のバッファに格納された拡張データを参照するか否かの判定を行う（ステップ S 1 4 0）。例えば、ステップ S 1 3 9 での読出データにおける先頭ビット（ビット 7）が「 1 」である場合には拡張データを参照すると判断し、「 0 」である場合には拡張データを参照しないと判断すればよい。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 4 0 にて拡張データを参照すると判定された場合には（ステップ S 1 4 0 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられた所定のバッファなどから、拡張データを読み出す（ステップ S 1 4 1）。

【 0 2 3 6 】

例えば、図 1 1 に示す可変表示開始用コマンドテーブル 2 3 0 では、可変表示パターンコマンド用設定データの 2 バイト目が、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられたパターンデータバッファにセットされているデータを拡張データとして読み出すための設定データであればよい。あるいは、可変表示パターンコマンド用設定データの 2 バイト目が、可変表示パターンテーブル 2 1 0 に記憶されている可変表示パターンごとの E X T データのうち R A M 1 1 3 に設けられたパターンポインタで指定されたデータを拡張データとして読み出すための設定データであってもよい。こうして可変表示パターンコマンド用設定データに応じた拡張データを読み出すことにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する可変表示パターンコマンドを決定することができる。

【 0 2 3 7 】

すなわち、図 2 5 に示すステップ S 2 2 1 ~ S 2 2 3 の処理を実行することにより、可変表示パターンが通常大当りパターンに決定された場合には、演出制御基板 1 2 に対して送信する可変表示パターンコマンドとして、その通常大当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。可変表示パターンが確変大当りパターンに決定された場合には、その確変大当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。可変表示パターンが通常・確変共用パターンに決定された場合には、その通常・確変共用パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。可変表示パターンが突然確変パターンに決定された場合には、その突然確変パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。可変表示パターンが小当りパターンに決定された場合には、その小当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。可変表示パターンが通常時ハズレ用パターン、時短中ハズレ用パターン、リーチハズレ用パターンといったハズレパターンに決定された場合には、そのハズレパターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに決定することができる。

【 0 2 3 8 】

また、例えば図 1 1 に示す可変表示開始用コマンドテーブル 2 3 0 では、表示結果通知コマンド用設定データの 2 バイト目が、遊技制御バッファ設定部 1 6 5 に設けられた確定

10

20

30

40

50

特別図柄バッファにセットされているデータを拡張データとして読み出すための設定データであればよい。こうして表示結果通知コマンド用設定データに応じた拡張データを読み出すことにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する表示結果通知コマンドを決定することができる。

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 4 0 にて拡張データの参照がないと判定された場合や（ステップ S 1 4 0 ; N o ）, ステップ S 1 4 1 の処理を実行した後は、ステップ S 1 3 9、S 1 4 1 の処理のいずれかにおける読出データを、演出制御コマンドにおける E X T データとして送信するために、入出力ポート 1 1 5 に含まれる演出制御コマンド用出力ポートにセットする（ステップ S 1 4 2）。すなわち、ステップ S 1 4 0 にて拡張データの参照がないと判定された場合には、ステップ S 1 3 9 の処理における読出データを演出制御コマンド用出力ポートにセットする一方で、ステップ S 1 4 0 にて拡張データを参照すると判定された場合には、ステップ S 1 4 1 の処理における読出データを演出制御コマンド用出力ポートにセットする。

【 0 2 4 0 】

その後、ステップ S 1 3 4 ~ S 1 3 7 の処理と同様にして、演出制御 I N T 信号を一定時間が経過するまで出力してから、その出力を停止するための処理を実行する（ステップ S 1 4 3 ~ S 1 4 6）。そして、送信コマンドポイントの値を 1 加算して更新してから（ステップ S 1 4 7）、コマンド制御処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源電圧の供給を受けると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える C P U 1 3 1 により演出制御メイン処理を実行する。この演出制御メイン処理では、所定の初期化処理が実行されることにより、R A M 1 3 3 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された図示せぬ C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等が行われる。その後、C P U 1 3 1 は、所定のタイマ割込みフラグを監視するなどして、タイマ割込みが発生するまでループ処理を実行する。例えば、C P U 1 3 1 では 2 ミリ秒ごとにタイマ割込みが発生し、このタイマ割込みが発生すると、所定のタイマ割込み処理を実行することにより、タイマ割込みフラグがセットされる。

【 0 2 4 2 】

また、C P U 1 3 1 では、2 ミリ秒ごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの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、主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、C P U 1 3 1 は、自動的に割込み禁止状態に設定するが、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）を発行することが好ましい。

【 0 2 4 3 】

主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより C P U 1 3 1 にて割込みが発生することで、例えば所定のコマンド受信割込み処理が実行され、信号中継基板 1 4 などを介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートから読み込んだ演出制御コマンドを、演出制御バッファ設定部 1 7 4 に設けられた受信コマンドバッファに格納する。例えば、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）を順次に受信して受信コマンドバッファに格納した後、割込み許可に設定する。

【 0 2 4 4 】

C P U 1 3 1 がタイマ割込みフラグを監視してタイマ割込みの発生を検出したときには、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドを解析するためのコマンド解析処理や、各種の演出動作を制御するための演出制御プロセス処理などが実行される。コマンド解析処理では、演出制御バッファ設定部 1 7 4 の受信コマンドバッファに格納されている受信コマンドを読み出し、読み出された受信コマンドの種類に応じた各種の処理が実行される。

例えば、受信コマンドが可変表示パターンコマンドである場合には、その可変表示パターンコマンドにおけるMODEデータやEXTデータを演出制御バッファ設定部174に設けられた可変表示パターンバッファに記憶させることなどにより、可変表示パターンや可変表示時間を特定可能にセーブする。また、受信コマンドが表示結果通知コマンドである場合には、その表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを演出制御バッファ設定部174に設けられた表示結果バッファに記憶させることなどにより、表示結果の種類、あるいは大当たり中昇格成功演出やエンディング昇格成功演出の有無などを、特定可能にセーブする。

【0245】

受信コマンドが背景指定コマンドである場合には、その背景指定コマンドにおけるEXTデータを演出制御バッファ設定部174に設けられた背景指定バッファに記憶させることなどにより、背景画像の種類などを、特定可能にセーブする。受信コマンドが特図保留記憶数通知コマンドである場合には、その特図保留記憶数通知コマンドにおけるEXTデータを演出制御バッファ設定部174に設けられた特図保留記憶数バッファに記憶させることなどにより、特図保留記憶数などを、特定可能にセーブする。受信コマンドがデモ表示コマンドである場合には、演出制御フラグ設定部171に設けられたデモ表示コマンド受信フラグをオン状態にセットすることなどにより、デモ表示コマンドの受信があったことなどを、特定可能にセーブする。

【0246】

また、演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5における表示動作の全部または一部や、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作、遊技効果ランプ9などの電飾部材における点灯/消灯動作といった、各種の演出動作を所定の手順で制御するために、予め用意された各種の処理を選択して実行する。

【0247】

図33は、演出制御用マイクロコンピュータ120が備えるCPU131によって実行される演出制御プロセス処理に含まれる演出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33に示す演出図柄プロセス処理では、演出制御フラグ設定部171に設けられた演出図柄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の各処理を実行する。

【0248】

ステップS160の可変表示パターンコマンド受信待ち処理は、演出図柄プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示パターンコマンド受信待ち処理は、主基板11からの可変表示パターンコマンドを受信したか否かに基づいて画像表示装置5における演出図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【0249】

ステップS161の演出図柄可変表示設定処理は、演出図柄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。この演出図柄可変表示設定処理は、特図ゲームの開始に対応して画像表示装置5における演出図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、例えば図15に示すような演出制御パターンテーブル300に格納されている複数種類の演出制御パターンのうちから可変表示パターンや表示結果の種類などに対応するものを選択する処理などを含んでいる。

【0250】

ステップS162の演出図柄可変表示中処理は、演出図柄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。この演出図柄可変表示中処理において、CPU131は、演出制御タイマ設定部172に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データといった演出制御データを読み出す。このとき読み出された演出制御データに従って、例えば表示制御基板13に対して送信する表示制御指令の決定や、スピーカ8L、8Rの音声出力制御、遊技効果ランプ9の点灯制御などといった、演出図柄の可変表示中における各

10

20

30

40

50

種の演出制御が行われる。そして、演出制御パターンから演出図柄の可変表示の終了に対応した演出制御データが読み出されると、所定の表示制御指令を表示制御基板 1 3 に対して送信することなどにより、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を導出表示させて、演出図柄の可変表示を終了させる。すなわち、演出図柄可変表示中処理では、可変表示パターンコマンドに示された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を受信せず、演出制御コマンドによらずとも演出制御基板 1 2 及び表示制御基板 1 3 の側で自律的に確定演出図柄を可変表示結果として導出表示させる。このときには、大当り開始コマンド受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマにセットする。そして、演出図柄プロセスフラグの値を大当り開始待ち処理に対応した値である“3”に更新する。

10

【0251】

ステップ S 1 6 3 の大当り開始待ち処理は、演出図柄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。この大当り開始待ち処理において、CPU 1 3 1 は、主基板 1 1 から送信された大当り開始コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り開始コマンドを受信したときには、演出図柄の可変表示結果が「大当り」とであると判断して、演出図柄プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。これに対して、主基板 1 1 からの大当り開始コマンドを受信することなく、小当り開始コマンドを受信したときには、演出図柄の可変表示結果が「小当り」とであると判断して、演出図柄プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。また、大当り開始コマンド及び小当り開始コマンドのいずれも受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」とであると判断して、演出図柄プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

20

【0252】

ステップ S 1 6 4 の大当り中演出処理は、演出図柄プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、CPU 1 3 1 は、例えば表示制御基板 1 3 に対する表示制御指令の送信により大当り遊技状態に応じた所定の演出画像を画像表示装置 5 に表示させたり、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作を制御して大当り遊技状態に応じた音声を出力させたり、遊技効果ランプ 9 における点灯/消灯動作を制御して大当り遊技状態に応じた点灯・消灯・点滅の動作をさせたりするといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を行う。そして、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技が最終ラウンド（例えば第 1 5 ラウンドや第 2 ラウンドなど）になると、演出図柄プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

30

【0253】

ステップ S 1 6 5 のエンディング演出処理は、演出図柄プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理は、例えば表示制御基板 1 3 に対して表示制御指令を送信して画像表示装置 5 に所定の演出画像を表示させたり、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させたり、遊技効果ランプ 9 を点灯させたりすることにより、大当り遊技状態の終了を報知するための演出動作を制御する処理を含んでいる。

【0254】

40

ステップ S 1 6 6 の小当り中演出処理は、演出図柄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。この小当り中演出処理は、例えば表示制御基板 1 3 に対して表示制御指令を送信して画像表示装置 5 に所定の演出画像を表示させたり、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させたり、遊技効果ランプ 9 を点灯させたりするといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を行う。

【0255】

図 3 4 は、図 3 3 のステップ S 1 6 0 にて実行される可変表示パターンコマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 3 4 に示す可変表示パターンコマンド受信待ち処理において、CPU 1 3 1 は、まず、例えば演出制御バッファ設定部 1 7 4 から可変表示パターンバッファ値を読み出すことなどにより、可変表示パターンコマンドの受信

50

があったか否かを判定する（ステップS 5 0 1）。

【0 2 5 6】

ステップS 5 0 1にて可変表示パターンコマンドの受信がない場合には（ステップS 5 0 1；N o）、演出制御フラグ設定部1 7 1に設けられたデモ表示実行中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 5 0 2）。ここで、デモ表示実行中フラグは、後述するステップS 5 0 9の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS 5 1 3の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

【0 2 5 7】

ステップS 5 0 2にてデモ表示実行中フラグがオフである場合には（ステップS 5 0 2；N o）、演出制御フラグ設定部1 7 1に設けられたデモ表示待ちフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 5 0 3）。ここで、デモ表示待ちフラグは、後述するステップS 5 0 6の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS 5 1 0、S 5 1 5の処理のいずれかが実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

10

【0 2 5 8】

ステップS 5 0 3にてデモ表示待ちフラグがオフである場合には（ステップS 5 0 3；N o）、例えば演出制御フラグ設定部1 7 1に設けられたデモ表示コマンド受信フラグをチェックすることなどにより、デモ表示コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 5 0 4）。このとき、デモ表示コマンドの受信があれば（ステップS 5 0 4；Y e s）、例えば予め定められたデモ表示待ち時間に対応したタイマ初期値を演出制御タイマ設定部1 7 2に設けられた演出制御プロセスタイマにセットすることなどにより、デモ表示待ち時間の設定を行う（ステップS 5 0 5）。また、このときにはデモ表示待ちフラグをオン状態にセットする（ステップS 5 0 6）。

20

【0 2 5 9】

ステップS 5 0 3にてデモ表示待ちフラグがオンである場合には（ステップS 5 0 3；Y e s）、デモ表示待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS 5 0 7）。例えば、C P U 1 3 1は、ステップS 5 0 7の処理において、演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値を1減算するなどして更新し、更新後のタイマ値が待ち時間経過判定値（例えば「0」）と合致する場合に、デモ表示待ち時間が経過したと判断すればよい。

【0 2 6 0】

ステップS 5 0 7にてデモ表示待ち時間が経過した場合には（ステップS 5 0 7；Y e s）、例えばデモ表示用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル3 0 0から読み出して演出制御プロセスタイマの設定を行うことなどといった、デモ画面の表示を開始するための設定を行う（ステップS 5 0 8）。このときには、デモ表示実行中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップS 5 0 9）、デモ表示待ちフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 5 1 0）。

30

【0 2 6 1】

ステップS 5 0 1にて可変表示パターンコマンドの受信があった場合には（ステップS 5 0 1；Y e s）、デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 5 1 1）。このとき、デモ表示中フラグがオンであれば、例えば画像表示装置5におけるデモ画面の表示を初期化するための表示制御指令を表示制御基板1 3に対して送信するなどといった、デモ画面の表示を終了するための設定を行う（ステップS 5 1 2）。そして、デモ表示実行中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 5 1 3）。

40

【0 2 6 2】

ステップS 5 1 1にてデモ表示中フラグがオフである場合には（ステップS 5 1 1；N o）、デモ表示待ちフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 5 1 4）。このとき、デモ表示待ちフラグがオンであれば（ステップS 5 1 4；Y e s）、デモ表示待ちフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 5 1 5）。

【0 2 6 3】

ステップS 5 1 4にてデモ表示待ちフラグがオフである場合や（ステップS 5 1 4；N o）、ステップS 5 1 3、S 5 1 5の処理のいずれかを実行した後は、演出図柄プロセス

50

フラグの値を演出図柄可変表示設定処理に対応した値である“ 1 ”に更新する（ステップ S 5 1 6 ）。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 5 0 2 にてデモ表示実行中フラグがオンである場合（ステップ S 5 0 2 ; Y e s ）、ステップ S 5 0 4 にてデモ表示コマンドの受信がない場合（ステップ S 5 0 4 ; N o ）、ステップ S 5 0 7 にてデモ表示待ち時間が経過していない場合（ステップ S 5 0 7 ; N o ）、あるいはステップ S 5 0 6 、 S 5 1 0 、 S 5 1 6 の処理のいずれかを実行した後は、背景指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 5 1 7 ）。例えば、C P U 1 3 1 は、ステップ S 5 1 7 の処理において、演出制御バッファ設定部 1 7 4 から背景指定バッファ値を読み出し、その読出データが背景指定コマンドにおける E X T データとして有効なデータであるか否かを判定することなどにより、背景指定コマンドの受信があったか否かを判定すればよい。

10

【 0 2 6 5 】

ステップ S 5 1 7 にて背景指定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 1 7 ; Y e s ）、その背景指定コマンドによって指定された背景画像を表示させるよう制御するための設定を行う（ステップ S 5 1 8 ）。例えば、C P U 1 3 1 は、ステップ S 5 1 8 の処理において、演出制御バッファ設定部 1 7 4 から読み出した背景指定バッファ値に対応した表示制御指令を表示制御基板 1 3 に対して送信することにより、指定された背景画像を画像表示装置 5 に表示させる制御を、表示制御基板 1 3 の側にて行わせるようにすればよい。

20

【 0 2 6 6 】

ステップ S 5 1 7 にて背景指定コマンドの受信がない場合には（ステップ S 5 1 7 ; N o ）、ステップ S 5 1 8 の処理をスキップして可変表示パターンコマンド受信待ち処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

図 3 5 及び図 3 6 は、図 3 3 のステップ S 1 6 1 にて実行される演出図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 5 及び図 3 6 に示す演出図柄可変表示設定処理において、C P U 1 3 1 は、まず、例えば演出制御バッファ設定部 1 7 4 から可変表示パターンバッファ値を読み出すことなどにより、可変表示パターンコマンドで示された可変表示パターンがハズレパターンであるか否かを判定する（図 3 5 のステップ S 5 3 1 ）。

30

【 0 2 6 8 】

ステップ S 5 3 1 にてハズレパターンである場合には（ステップ S 5 3 1 ; Y e s ）、ハズレパターンのうちリーチハズレ用パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 3 2 ）。そして、リーチハズレ用パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 3 2 ; Y e s ）、リーチハズレ組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 3 3 ）。例えば、C P U 1 3 1 は、ステップ S 5 3 3 の処理において、乱数回路 1 3 4 などにより更新される大当り図柄・左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 3 2 などに予め格納されている左確定演出図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち画像表示装置 5 における「左」の可変表示部に導出表示される左確定演出図柄を決定する。また、左確定演出図柄と同一の図柄番号である演出図柄を、確定演出図柄のうち画像表示装置 5 における「右」の可変表示部に導出表示される右確定演出図柄に決定する。さらに、乱数回路 1 3 4 など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、R O M 1 3 2 などに予め格納されている中確定演出図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち画像表示装置 5 における「中」の可変表示部に導出表示される中確定演出図柄を決定する。

40

【 0 2 6 9 】

ステップ S 5 3 2 にてリーチハズレ用パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 3 2 ; N o ）、その可変表示パターンは通常時ハズレ用パターンまたは時短中ハズレ用パターンであるとの判断に基づき、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示結果

50

として、通常ハズレ組合せの確定演出図柄を決定する（ステップS534）。例えば、CPU131は、ステップS534の処理において、乱数回路134などにより更新される大当り図柄・左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM132などに予め格納された左確定演出図柄決定テーブルを参照することなどにより、左確定演出図柄を決定する。また、乱数回路134など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、ROM132などに予め格納された中確定演出図柄決定テーブルを参照することなどにより、中確定演出図柄を決定する。さらに、乱数回路134など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、ROM132などに予め格納された右確定演出図柄決定テーブルを参照することなどにより、右確定演出図柄を決定する。

10

【0270】

ステップS531にてハズレパターンではないと判定された場合には（ステップS531；No）、その可変表示パターンは通常・確変共用パターンであるか否かを判定する（図36のステップS535）。このとき、通常・確変共用パターンであると判定された場合には（ステップS535；Yes）、例えば演出制御バッファ設定部174から表示結果バッファ値を読み出すことなどにより、表示結果通知コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS536）。ここで、ステップS536の処理では、表示結果通知コマンドとなる有効な演出制御コマンドを受信していない場合に、表示結果通知コマンドの受信がないと判断する。また、表示結果通知コマンドとなる有効な演出制御コマンドを受信している場合であっても、その表示結果通知コマンドに示された可変表示結果の種類が通常・確変共用パターンに対応した「通常大当り」または「確変大当り」とは異なる可変表示結果の種類を示していることなどにより、可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンと表示結果通知コマンドに示された表示結果の種類とが適合しない場合にも、表示結果通知コマンドの受信がないと判断する。

20

【0271】

ステップS536にて表示結果通知コマンドの受信があれば（ステップS536；Yes）、例えば演出制御バッファ設定部174から読み出した表示結果バッファ値が「02H」であるか否かを判定することなどにより、主基板11の側において、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに、「昇格不要」とすることが事前決定されたか否かを判定する（ステップS537）。

30

【0272】

また、ステップS535にて通常・確変共用パターンではないと判定された場合には（ステップS535；No）、その可変表示パターンは確変大当りパターンであるか否かを判定する（ステップS538）。このとき、確変大当りパターンではないと判定された場合には（ステップS538；No）、その可変表示パターンは通常大当りパターンであるか否かを判定する（ステップS539）。ステップS538にて確変大当りパターンであると判定した場合には（ステップS538；Yes）、ステップS537にて特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに、「昇格不要」とすることが事前決定されたか否かを判定する（ステップS537）。

40

【0273】

ステップS537にて特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに「昇格不要」とすることが事前決定されていると判定した場合には（ステップS537；Yes）確変大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップS540）。例えば、CPU131は、ステップS540の処理において、乱数回路134などにより更新される大当り図柄・左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM132などに予め格納された確変図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数種類の確変図柄のうち確定演出図柄とするものを決定する。

【0274】

ステップS536にて表示結果通知コマンドの受信がない場合や（ステップS536；No）、ステップS537にて特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」とすること、あ

50

るいは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」としつつ「大当り中昇格」や「エンディング時昇格」とすることが事前決定されていると判定した場合（ステップS537；No）、ステップS539にて通常大当りパターンであると判定した場合（ステップS539；Yes）、通常大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップS541）。例えば、CPU131は、ステップS541の処理において、乱数回路134などにより更新される大当り図柄・左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM132などに予め格納された通常図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数種類の通常図柄のうち確定演出図柄とするものを決定する。

【0275】

ステップS539にて通常大当りパターンではないと判定された場合には（ステップS539；No）、その可変表示パターンは突然確変C1であるか否かを判定する（ステップS542）。このとき、突然確変C1ではないと判定された場合には（ステップS542；No）、その可変表示パターンは小当りD1であるか否かを判定する（ステップS543）。

10

【0276】

ステップS542にて突然確変C1であると判定された場合や（ステップS542；Yes）、ステップS543にて小当りD1であると判定された場合には（ステップS543；Yes）、「チャンス目」を構成する確定演出図柄を決定する（ステップS544）。

【0277】

ステップS543にて小当りD1ではないと判定された場合には（ステップS543；No）、その可変表示パターンは突然確変B3又はB4であるか否かを判定する（ステップS545）。このとき、突然確変B3又はB4ではないと判定された場合には（ステップS545；No）、その可変表示パターンは小当りB3又はB4であるか否かを判定する（ステップS546）。

20

【0278】

ステップS545にて突然確変B3又はB4であると判定された場合には（ステップS548；Yes）、高確時突然確変大当りの特定演出を構成する確定演出図柄を決定する（ステップS547）。

【0279】

ステップS546にて小当りB3又はB4である判定された場合には（ステップS546；Yes）、高確時小当りの特定演出を構成する確定演出図柄を決定する（ステップS548）。

30

【0280】

ステップS546にて小当りB3又はB4でない判定された場合には（ステップS546；No）、適切な可変表示パターンが指定されなかったと判断して、所定のエラー処理を実行した後（ステップS549）、演出図柄可変表示設定処理を終了する。

【0281】

図35に示すステップS533、S534の処理のいずれかを実行した後や、図36に示すステップS540、S541、S544、S547、S548の処理のいずれかを実行した後は、例えば確定演出図柄に対応したデータをRAM133の所定領域に記憶させることなどにより、決定された確定演出図柄をセーブする（ステップS550）。

40

【0282】

ステップS550の処理を実行した後は、演出制御バッファ設定部174に設けられた各種のバッファに、決定された確定演出図柄に対応したバッファ値を設定する（ステップS551）。図37は、ステップS551にて各種のバッファに設定されるバッファ値の一例を示す説明図である。図37に示すように、ステップS551の処理では、確定演出図柄判定バッファ及び報知内容判定バッファといった各種のバッファに、確定演出図柄に対応したバッファ値が設定される。続いて、CPU131は、可変表示パターンに対応した演出制御パターンを、演出制御パターンテーブル300に格納されているもののうち

50

から決定する（ステップS552）。

【0283】

ステップS552の処理を実行した後、CPU131は、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設定値を、演出制御タイマ設定部172に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定する（ステップS553）。そして、例えば演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板13に対して送信することなどにより、画像表示装置5における演出図柄の可変表示を開始させるための設定を行う（ステップS554）。その後、演出図柄プロセスフラグの値を演出図柄可変表示中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS556）、演出図柄可変表示設定処理を終了する。

10

【0284】

図38及び図39は、図33のステップS164にて実行される大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図38及び図39に示す大当たり中演出処理において、CPU131は、まず、例えば演出制御バッファ設定部174に設けられた大当たり終了コマンドバッファにおけるバッファ値を読み出すことなどにより、大当たり終了コマンドの受信があったか否かを判定する（図38のステップS571）。

【0285】

ステップS571にて大当たり終了コマンドの受信がない場合には（ステップS571；No）、演出制御フラグ設定部171に設けられた昇格演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS572）。ここで、昇格演出中フラグは、後述するステップS584、S588の処理のいずれかが実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS593の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

20

【0286】

ステップS572にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップS572；No）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致したか否かを判定することなどにより、大当たり中昇格演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS573）。このとき、大当たり中昇格演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS573；Yes）、例えば演出制御バッファ設定部174に設けられた大当たり開始コマンドバッファなどから、大当たり開始コマンドの下位バイトであるEXTデータを読み出す（ステップS574）。

30

【0287】

ステップS574の処理に続いて、ステップS574での読出値が「03H」であるか否かを判定する（ステップS575）。ここで、図4（A）に記載のように、大当たり開始コマンドのうちEXTデータが「03H」である大当たり開始#4のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当たり」とする特図事前決定結果と、「大当たり中昇格」とする昇格事前決定結果とを示している。

【0288】

ステップS575にて読出値が「03H」ではない場合には（ステップS575；No）、その読出値は「01H」であるか否かを判定する（ステップS576）。このとき、読出値が「01H」であると判定された場合には（ステップS576；Yes）、演出制御バッファ設定部174から確定演出図柄判定バッファ値を読み出す（ステップS578）。そして、ステップS578での読出値が「01H」であるか否かを判定する（ステップS579）。ここで、図4（A）に記載のように、大当たり開始コマンドのうちEXTデータが「01H」である大当たり開始#2のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当たり」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示している。また、図37に記載のように、確定演出図柄判定バッファ値は、演出図柄の可変表示結果が通常大当たり組合せの確定演出図柄であることに対応して「01H」に設定される。

40

【0289】

ステップS579にて読出値が「01H」であると判定された場合には（ステップS579；Yes）、例えば乱数回路134などにより更新される大当たり中昇格成功演出実行

50

決定用の乱数値 S R 1 を示す数値データを抽出する（ステップ S 5 8 0）。そして、ステップ S 5 8 0 にて抽出した乱数値 S R 1 が所定の演出実行判定値データと合致するか否かを判定する（ステップ S 5 8 1）。ここで、演出実行判定値データは、ROM 1 3 2 などに予め記憶された成功演出実行判定テーブルを構成するテーブルデータによって定められればよい。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 5 7 5 にて読出値が「0 3 H」であると判定された場合や（ステップ S 5 7 5 ; Y e s）、ステップ S 5 8 1 にて乱数値 S R 1 が演出実行判定値データと合致した場合には（ステップ S 5 8 1 ; Y e s）、大当り中昇格成功演出を開始するための設定を行う（ステップ S 5 8 2）。例えば、CPU 1 3 1 は、ステップ S 5 8 2 の処理において、大当り中昇格成功演出用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル 3 0 0 から読み出した後、演出制御プロセスタイマの設定を行うこと、演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板 1 3 に対して送信すること、演出制御パターンに含まれる音声制御データに対応した音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、演出制御パターンに含まれるランプ制御データに対応したランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどにより、大当り中昇格成功演出となる演出動作を開始させる。

10

【 0 2 9 1 】

ステップ S 5 8 2 の処理を実行した後は、報知内容判定バッファに、確変遊技状態となる旨を報知することに対応したバッファ値である「0 2 H」を示すデータをセットする（ステップ S 5 8 3）。そして、昇格演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 5 8 4）、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 2 9 2 】

ステップ S 5 7 6 にて読出値が「0 1 H」ではないと判定された場合や（ステップ S 5 7 6 ; N o）、ステップ S 5 8 1 にて乱数値 S R 1 が演出実行判定値データと合致しない場合には（ステップ S 5 8 1 ; N o）、例えば乱数回路 1 3 4 などにより更新される大当り中昇格失敗演出実行決定用の乱数値 S R 2 を示す数値データを抽出する（図 3 9 のステップ S 5 8 5）。そして、ステップ S 5 8 5 にて抽出した乱数値 S R 2 が所定の演出実行判定値データと合致するか否かを判定する（ステップ S 5 8 6）。ここで、ステップ S 5 8 6 にて用いられる演出実行判定値データは、図 3 8 のステップ S 5 8 1 にて用いられるデータと同一のデータであってもよいし、異なるデータであってもよい。例えば、ステップ S 5 8 6 にて用いられる演出実行判定値データは、ROM 1 3 2 などに予め記憶された成功演出実行判定テーブルとは異なる失敗演出実行判定テーブルを構成するテーブルデータによって、図 3 8 のステップ S 5 8 1 にて用いられるデータとは異なるデータとして定められればよい。

30

【 0 2 9 3 】

ステップ S 5 8 6 にて乱数値 S R 2 が演出実行判定値データと合致した場合には（ステップ S 5 8 6 ; Y e s）、大当り中昇格失敗演出を開始するための設定を行う（ステップ S 5 8 7）。例えば、CPU 1 3 1 は、ステップ S 5 8 7 の処理において、大当り中昇格失敗演出用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル 3 0 0 から読み出した後、演出制御プロセスタイマの設定を行うこと、演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板 1 3 に対して送信すること、演出制御パターンに含まれる音声制御データに対応した音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、演出制御パターンに含まれるランプ制御データに対応したランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどにより、大当り中昇格失敗演出となる演出動作を開始させる。

40

【 0 2 9 4 】

ステップ S 5 8 7 の処理を実行した後は、昇格演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 5 8 8）、大当り中演出処理を終了する。

【 0 2 9 5 】

図 3 8 のステップ 5 7 3 にて大当り中昇格演出の実行タイミングではないと判定された

50

場合や（ステップ S 5 7 3 ; N o）、ステップ S 5 7 9 にて読出値が「0 1 H」ではないと判定された場合（ステップ S 5 7 9 ; N o）、あるいは図 3 9 のステップ S 5 8 6 にて乱数値 S R 2 が演出実行判定値データと合致しない場合には（ステップ S 5 8 6 ; N o）、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた所定の大当り中演出を実行するための設定を行う（ステップ S 5 8 9）。例えば、C P U 1 3 1 は、ステップ S 5 8 9 の処理において、主基板 1 1 から送信される所定のラウンド数通知コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを演出制御パターンテーブル 3 0 0 から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n のいずれかと合致することに、その判定値に応じた表示制御データに対応する表示制御指令を表示制御基板 1 3 に対して送信すること、その判定値に応じた音声制御データに対応する音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、その判定値に応じたランプ制御データに対応するランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップ S 5 8 9 の処理を実行した後に、大当り中演出処理を終了する。

10

【0 2 9 6】

ステップ S 5 7 2 にて昇格演出中フラグがオンである場合には（ステップ S 5 7 2 ; Y e s）、例えば演出制御プロセスタイマ値や、そのタイマ値に対応して演出制御パターンから読み出した演出制御データなどに基づいて、大当り中昇格演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 5 9 0）。このとき、大当り中昇格演出の終了タイミングではなければ（ステップ S 5 9 0 ; N o）、例えば表示制御基板 1 3 に対して表示制御指令を送信することや、音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、ランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどといった、演出制御プロセスタイマ値や演出制御パターンに応じて大当り中昇格演出の実行を制御するための設定を行う（ステップ S 5 9 1）。こうしたステップ S 5 9 1 の処理を実行した後に、大当り中演出処理を終了する。

20

【0 2 9 7】

ステップ S 5 9 0 にて大当り中昇格演出の終了タイミングである場合には（ステップ S 5 9 0 ; Y e s）、例えば表示制御基板 1 3 に対して所定の表示制御指令を送信することや、所定の音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、所定のランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどにより、大当り中昇格演出を終了するための設定を行う（ステップ S 5 9 2）。このときには、昇格演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップ S 5 9 3）、大当り中演出処理を終了する。

30

【0 2 9 8】

ステップ S 5 7 1 にて大当り終了コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 7 1 ; Y e s）、例えば表示制御基板 1 3 に対して所定の表示制御指令を送信することや、所定の音声データを音制御部 1 2 1 へと伝送すること、所定のランプデータをランプ制御部 1 2 2 へと伝送することなどにより、大当り中演出を終了するための設定を行う（ステップ S 5 9 4）。このときには、演出図柄プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップ S 5 9 5）、大当り中演出処理を終了する。

40

【0 2 9 9】

図 4 0 及び図 4 1 は、図 3 3 のステップ S 1 6 5 にて実行されるエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。図 4 0 及び図 4 1 に示すエンディング演出処理において、C P U 1 3 1 は、まず、演出制御フラグ設定部 1 7 1 に設けられたエンディング演出中フラグがオンであるか否かを判定する（図 4 0 のステップ S 6 1 1）。ここで、エンディング演出中フラグは、後述するステップ S 6 2 4 の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップ S 6 2 8 の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

50

【0300】

ステップS611にてエンディング演出中フラグがオフである場合には(ステップS611; No)、例えば演出制御バッファ設定部174に設けられた大当り終了コマンドバッファなどから、大当り終了コマンドの下位バイトであるEXTデータを読み出す(ステップS612)。そして、ステップS612での読出値が「0EH」であるか否かを判定する(ステップS613)。ここで、図4(B)に記載のように、大当り終了コマンドのうちEXTデータが「0EH」である大当り終了#5のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「エンディング時昇格」とする昇格事前決定結果とを示している。

【0301】

10

ステップS613にて読出値が「0EH」ではない場合には(ステップS613; No)、その読出値は「01H」または「0DH」であるか否かを判定する(ステップS614)。ここで、図4(B)に記載のように、大当り終了コマンドのうちEXTデータが「01H」である大当り終了#1のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示している。また、大当り終了コマンドのうちEXTデータが「0DH」である大当り終了#4のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「大当り中昇格」とする昇格事前決定結果とを示している。

【0302】

20

ステップS614にて読出値が「01H」と「0DH」のいずれでもない場合には(ステップS614; No)、その読出値は「02H」であるか否かを判定する(ステップS615)。ここで、図4(B)に記載のように、大当り終了コマンドのうちEXTデータが「02H」である大当り終了#2のコマンドは、特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格なし」とする昇格事前決定結果とを示している。

【0303】

ステップS614にて読出値が「01H」と「0DH」のいずれかである場合には(ステップS614; Yes)、演出制御バッファ設定部174から報知内容判定バッファ値を読み出す(ステップS616)。そして、ステップS616での読出値が「01H」であるか否かを判定する(ステップS617)。ここで、図36に記載のように、報知内容判定バッファ値は、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄であることに対応して「01H」に設定される。また、大当り中昇格成功演出が実行されて確変遊技状態となる旨の報知が行われた場合には、図37のステップS583にて「02H」を示すデータが報知内容判定バッファにセットされる。すなわち、ステップS616での読出値が「01H」である場合には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となるにもかかわらず、演出図柄の可変表示結果として通常大当り組合せの確定演出図柄が導出表示された後に、確変遊技状態となる旨の報知が行われていないことになる。

30

【0304】

ステップS613にて読出値が「03H」である場合や(ステップS613; Yes)、ステップS617にて読出値が「01H」である場合には(ステップS617; Yes)、エンディング昇格成功演出を開始するための設定を行う(ステップS618)。例えば、CPU131は、ステップS618の処理において、エンディング昇格成功演出用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル300から読み出した後、演出制御プロセスタイマの設定を行うこと、演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板13に対して送信すること、演出制御パターンに含まれる音声制御データに対応した音声データを音制御部121へと伝送すること、演出制御パターンに含まれるランプ制御データに対応したランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより、エンディング昇格成功演出となる演出動作を開始させる。

40

【0305】

ステップS618の処理を実行した後は、報知内容判定バッファに、確変遊技状態となる旨を報知することに対応したバッファ値である「02H」を示すデータをセットする

50

(ステップS 6 1 9)。

【0306】

ステップS 6 1 5にて読出値が「02H」である場合には、例えば乱数回路134などにより更新されるエンディング昇格失敗演出実行決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する(ステップS 6 2 0)。そして、ステップS 6 2 0にて抽出した乱数値SR3が所定の演出実行判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS 6 2 1)。ここで、ステップS 6 2 1にて用いられる演出実行判定値データは、図38のステップS 5 8 1や図39のステップS 5 8 6にて用いられるデータと同一のデータであってもよい、異なるデータであってもよい。例えば、ステップS 6 2 1にて用いられる演出実行判定値データは、ROM132などに予め記憶された成功演出実行判定テーブルや失敗演出実行判定テーブルとは異なるエンディング時失敗演出実行判定テーブルを構成するテーブルデータによって、図38のステップS 5 8 1や図39のステップS 5 8 6にて用いられるデータとは異なるデータとして定められればよい。

10

【0307】

ステップS 6 2 1にて乱数値SR3が演出実行判定値データと合致した場合には(ステップS 6 2 1; Yes)、エンディング昇格失敗演出を開始するための設定を行う(ステップS 6 2 2)。例えば、CPU131は、ステップS 6 2 2の処理において、エンディング昇格失敗演出用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル300から読み出した後、演出制御プロセスタイマの設定を行うこと、演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板13に対して送信すること、演出制御パターンに含まれる音声制御データに対応した音声データを音制御部121へと伝送すること、演出制御パターンに含まれるランプ制御データに対応したランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより、エンディング昇格失敗演出となる演出動作を開始させる。

20

【0308】

ステップS 6 1 5にて読出値が「02H」ではない場合や(ステップS 6 1 5; No)、ステップS 6 1 7にて読出値が「01H」ではない場合(ステップS 6 1 7; No)、ステップS 6 2 1にて乱数値SR3が演出実行判定値データと合致しない場合には(ステップS 6 2 1; No)、所定の無昇格エンディング演出を開始するための設定を行う(ステップS 6 2 3)。例えば、CPU131は、ステップS 6 2 3の処理において、無昇格エンディング演出用の演出制御パターンを演出制御パターンテーブル300から読み出した後、演出制御プロセスタイマの設定を行うこと、演出制御パターンに含まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板13に対して送信すること、演出制御パターンに含まれる音声制御データに対応した音声データを音制御部121へと伝送すること、演出制御パターンに含まれるランプ制御データに対応したランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより、無昇格エンディング演出となる演出動作を開始させる。

30

【0309】

ステップS 6 1 9、S 6 2 2、S 6 2 3の処理のいずれかを実行した後は、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから(ステップS 6 2 4)、エンディング演出処理を終了する。

40

【0310】

ステップS 6 1 1にてエンディング演出中フラグがオンである場合には(ステップS 6 1 1; Yes)、例えば演出制御プロセスタイマ値や、そのタイマ値に対応して演出制御パターンから読み出した演出制御データなどに基づいて、エンディング昇格演出や無昇格エンディング演出といった各種のエンディング演出の終了タイミングとなったか否かを判定する(図40のステップS 6 2 5)。このとき、エンディング演出の終了タイミングでなければ(ステップS 6 2 5; No)、例えば表示制御基板13に対して表示制御指令を送信することや、音声データを音制御部121へと伝送すること、ランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどといった、演出制御プロセスタイマ値や演出制御パ

50

ターンに応じてエンディング演出の実行を制御するための設定を行う（ステップS 6 2 6）。こうしたステップS 6 2 6の処理を実行した後に、エンディング演出処理を終了する。

【0311】

ステップS 6 2 5にてエンディング演出の終了タイミングである場合には（ステップS 6 2 5；Y e s）、例えば表示制御基板13に対して所定の表示制御指令を送信することや、所定の音声データを音制御部121へと伝送すること、所定のランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより、エンディング演出を終了するための設定を行う（ステップS 6 2 7）。このときには、エンディング演出中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 6 2 8）。

10

【0312】

ステップS 6 2 8の処理に続いて、CPU131は、確定演出図柄判定バッファに「00H」を示すデータをセットするとともに（ステップS 6 2 9）、報知内容判定バッファに「00H」を示すデータをセットするといった（ステップS 6 3 0）、各種のバッファを初期化するための処理を実行する。このときには、確定演出図柄判定バッファや報知内容判定バッファに限らず、演出制御バッファ設定部174に設けられた各種のバッファを初期化する処理が実行されてもよい。この後、演出図柄プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新してから（ステップS 6 3 1）、エンディング演出処理を終了する。

【0313】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。パチンコ遊技機1では、遊技者等がパチンコ遊技機1の右下位置に設けられた操作ノブ30を操作したことに応答して、所定の発射モータが発生させる駆動力などにより遊技球が遊技領域に打ち込まれる。そして、遊技領域に打ち込まれた遊技球が普通可変入賞球装置6に形成された始動入賞口へと入賞したことに応じて始動口スイッチ22からの検出信号がオン状態となることにより（図20のステップS 1 0 1；Y e s）、特別図柄表示装置4による特図ゲームや画像表示装置5における演出図柄の可変表示を実行するための実行条件が成立する。こうした可変表示の実行条件が成立したことに基づき、乱数回路114などにより更新される数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR4を示す数値データとが抽出され、保留データとして特図保留記憶部161に記憶される（図20のステップS 1 0 2）。

20

30

【0314】

この後、例えば前回の特図ゲームにてハズレ図柄が確定特別図柄として導出表示されて特図ゲームが終了したことや、大当たり遊技状態が終了したことといった、特別図柄表示装置4による特図ゲームを開始するための開始条件が成立したことに応じて、特図保留記憶部161から乱数値MR1、MR4を示すデータが読み出され（図22のステップS 4 0 1）、乱数値MR1が大当たり判定値データと合致するか否かにより、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態とするか否かの決定を行う（ステップS 4 0 4）。そして、乱数値MR1が大当たり判定値データと合致する場合には（ステップS 4 0 4；Y e s）、大当たり遊技状態とする旨の決定結果に対応して大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 4 0 5）。

40

【0315】

また、乱数値MR1が大当たり判定値データと合致しない場合には（ステップS 4 0 4；N o）、小当たり判定値データと合致するか否かにより、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態とするか否かの決定を行う（ステップS 4 0 6）。そして、乱数値MR1が小当たり判定値データと合致する場合には（ステップS 4 0 6；Y e s）、小当たり遊技状態とする旨の決定結果に対応して小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 4 0 7）。

【0316】

大当たり遊技状態とする旨の決定結果に対応して図22のステップS 4 0 5にて大当たりフラグをオン状態にセットした後は、その大当たり遊技状態の終了後に確変遊技状態とする

50

か否かを決定するための処理を実行する。すなわち、可変表示結果を「大当たり」とすることに対応して大当たりフラグがオンである場合には（図23のステップS421；Yes）、特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」、「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のいずれとするかの事前決定などを行うために、図7に示す大当たり種別決定テーブル200を設定する（ステップS422）。そして、大当たり種別決定用の乱数値MR4に基づき、大当たり種別の決定を行う（ステップS424）。これにより、特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」、「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のいずれとするか、さらには、「確変大当たり」とする場合に「昇格不要」、「大当たり中昇格」及び「エンディング時昇格」のいずれとするかが、決定される。このとき、特別図柄の可変表示結果を「確変大当たり」及び「突然確変大当たり」のいずれかとするのが事前決定されれば、大当たり遊技状態の終了後に確変遊技状態とする決定がなされたことになる。

10

【0317】

続いて、大当たりフラグや小当たりフラグ、時短フラグがオンであるか否かの判定結果、さらには、可変表示結果の種類、乱数値MR2、MR3などに応じて、特別図柄や演出図柄の可変表示パターンが決定される（図25のステップS221～S223）。このとき、特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」とすること、あるいは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当たり」としつつ「大当たり中昇格」や「エンディング時昇格」とすることが事前決定されている場合には、図9（C）に示す通常大当たり用通常時パターン決定テーブル220Cを参照することにより、通常大当たりパターンと通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。また、特別図柄の可変表示結果を「確変大当たり」にするとともに「昇格不要」とすることが事前決定されている場合には、図9（D）に示す確変大当たり用通常時パターン決定テーブル220Dを参照することにより、確変大当たりパターンと通常・確変共用パターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当たり」とすることが事前決定されている場合には、突然確変パターンに決定する。特別図柄の可変表示結果を「小当たり」とすることが事前決定されている場合には、小当たりパターンに決定する。特別図柄の可変表示結果を「ハズレ」とすることが事前決定されている場合には、通常時ハズレ用パターンや時短中ハズレ用パターン、リーチハズレ用パターンといった、複数種類のハズレパターンのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。

20

【0318】

また、確変遊技状態において特別図柄の可変表示結果を「通常大当たり」とすることが事前決定されている場合には、図10（C）に示す通常大当たり用高確時パターン決定テーブル221Cを参照することにより、通常大当たりパターンと通常・確変共用パターンとのうちから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。確変遊技状態において特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当たり」とすることが事前決定されている場合には、図10（E）に示す突然確変用高確時パターン決定テーブル221Eを参照することにより、突然確変パターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。確変遊技状態において特別図柄の可変表示結果を「小当たり」とすることが事前決定されている場合には、図10（F）に示す小当たり用高確時パターン決定テーブル221Fを参照することにより、小当たりパターンから特別図柄や演出図柄の可変表示パターンを決定する。

30

40

【0319】

可変表示パターンを決定した後には、特図保留記憶数などにも対応して、可変表示時間を決定する（ステップS224）。その後、図11に示すような可変表示開始用コマンドテーブル230を用いて、可変表示パターンコマンド、表示結果通知コマンド、特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS225）。

【0320】

ステップS225での設定を行った後に、図19に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されると、可変表示開始用コマンドテーブル230に格納された各種の設定データに対応して、タイマ割込みが発生するごとに、可変表示パターンコマンド、表示結果

50

通知コマンド、特図保留記憶数通知コマンドが順次に演出制御基板 1 2 に対して送信されることになる。ここで、可変表示パターンコマンドを送信する際には、可変表示パターンコマンド用設定データに応じた拡張データを読み出すことにより、演出制御基板 1 2 に対して送信する可変表示パターンコマンドとして、通常大当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、確変大当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、通常・確変共用パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、突然確変パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、小当りパターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、高確率当り共用パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド、ハズレパターンを特定可能な可変表示パターンコマンドのいずれかに決定することができる。

【 0 3 2 1 】

10

図 4 2 は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示を開始する際に、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信する動作の一例を示す説明図である。特図ゲームの開始条件が成立したときには、図 2 1 に示すステップ S 2 0 5 の処理が実行されることにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して背景指定コマンドが送信される。続いて、図 2 5 に示すステップ S 2 2 5 の処理による設定に基づき、図 1 9 のステップ S 1 7 にてコマンド制御処理が実行されることにより、C P U 1 1 1 にてタイマ割込みが発生するごとに、可変表示パターンコマンド、表示結果通知コマンド、特図保留記憶数通知コマンドが順次に演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 3 2 2 】

演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 から送信された可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが通常大当りパターンである場合に（図 3 6 のステップ S 5 3 9 ; Y e s）、通常大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 1）。また、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに「昇格不要」とすることが事前決定されていると判定した場合には（ステップ S 5 3 7 ; Y e s）、確変大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 0）。可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが突然確変 C 1 である場合（ステップ S 5 4 2 ; Y e s）、チャンス目を構成する確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 4）。可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンがハズレパターンである場合には（図 3 5 のステップ S 5 3 1 ; Y e s）、リーチハズレ用パターンであるか否かに応じてリーチハズレ組合せの確定演出図柄や通常ハズレ組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 3 3、S 5 3 4）。

20

30

【 0 3 2 3 】

これに対して、主基板 1 1 から送信された可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが通常・確変共用パターンである場合には（図 3 6 のステップ S 5 3 5 ; Y e s）、表示結果通知コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 5 3 6）。このとき、表示結果通知コマンドの受信がない場合には（ステップ S 5 3 6 ; N o）、通常大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 3）。

【 0 3 2 4 】

また、主基板 1 1 から送信された可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが小当り D 1 である場合には（ステップ S 5 4 3 ; Y e s）、突然確変パターンである場合と同様に、チャンス目を構成する確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 4）。

40

【 0 3 2 5 】

また、可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが突然確変 B 3 又は B 4 である場合、（ステップ S 5 4 5 ; Y e s）、高確時突然確変大当りの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 7）。可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンが小当り B 3 又は B 4 である場合（ステップ S 5 4 6 ; Y e s）、高確時突然小当りの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 4 8）。

【 0 3 2 6 】

その後、可変表示パターンコマンドに示された可変表示パターンや可変表示時間に対応して、演出制御パターンの決定や（ステップ S 5 5 2）、演出制御プロセスタイマにおけるタイマ初期値の設定が行われる（ステップ S 5 5 3）。そして、演出制御パターンに含

50

まれる表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御基板 13 に対して送信することなどといった、画像表示装置 5 における演出図柄の可変表示を開始させる設定が行われる（ステップ S 5 5 4）。

【0327】

表示制御基板 13 の側では、例えば表示制御用マイクロコンピュータ 140 の CPU 151 や VDP 141 が、演出制御基板 12 から送信された表示制御指令や、演出制御基板 12 を経由して主基板 11 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、画像表示装置 5 に画像を表示させるための処理を実行する。例えば CPU 151 は、表示制御指令や演出制御コマンドに対応した描画指令を生成し、VDP 141 へと送信する。VDP 141 は表示制御用マイクロコンピュータ 140 からの描画指令に対応して、CGROM 142 から画像データを読み出して VRAM 143 に展開記憶させるなどの画像処理を実行して、LCD 駆動回路 144 により画像表示装置 5 に各種の画像を表示させる。

10

【0328】

演出制御基板 12 において、CPU 131 が演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから読み出した演出制御データが演出図柄の可変表示の終了に対応したデータであるときには、所定の表示制御指令を表示制御基板 13 に対して送信することなどにより、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を導出表示させて、演出図柄の可変表示を終了させる（図 33 のステップ S 162）。こうして、演出図柄の可変表示を開始した後、可変表示パターンコマンドに示された可変表示時間が経過したときには、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信せず、演出制御コマンドによらずとも演出制御基板 12 及び表示制御基板 13 の側で自律的に演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を画像表示装置 5 にて導出表示させる。

20

【0329】

図 43 及び図 44 は、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが通常・確変共用パターンを特定可能なコマンド 8010H に決定される一方で、演出制御基板 12 の側では表示結果通知コマンドの受信がないと判定された場合における、画像表示装置 5 での表示動作例を示している。

【0330】

まず、図 43（A）に示すように、演出制御基板 12 の側で可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。その後、可変表示時間が経過すると、図 36 に示すステップ S 541 の処理にて決定された通常大当り組合せの確定演出図柄として、例えば図 43（B）に示すような演出図柄が導出表示される。続いて、例えば図 43（C）に示すように、可変表示結果が「大当り」となったことを報知するための画像を、画像表示装置 5 に表示させる。この例では、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示す大当り開始 #2 のコマンド A001H が送信される。

30

【0331】

この場合、大当り遊技状態への制御が開始された後、大当り中昇格演出の実行タイミングになると（図 38 のステップ S 573；Yes）、大当り開始コマンドの下位バイトが「01H」であることに対応して（ステップ S 576；Yes）、確定演出図柄判定バッファ値が読み出される（ステップ S 578）。ここで、図 43（B）に示すような通常大当り組合せの確定演出図柄に決定された場合には、図 37 に記載のように、確定演出図柄判定バッファ値が「01H」に設定されている。このように確定演出図柄判定バッファ値が「01H」であることに対応して（ステップ S 579；Yes）、大当り中昇格成功演出実行決定用の乱数値 SR1 が演出実行判定値データと合致するか否かを判定することにより（ステップ S 581）、大当り中昇格成功演出を実行するか否かを決定する。

40

【0332】

このとき、大当り中昇格成功演出を実行する旨の決定がなされた場合には（ステップ S 581；Yes）、大当り中昇格成功演出を開始するための設定により（ステップ S 58

50

2)、例えば図43(D)に示すように、大当り中昇格演出が実行されることを報知する画像が、画像表示装置5に表示される。また、大当り中昇格成功演出を実行することにより確変遊技状態となる旨が報知されることに対応して、報知内容判定バッファ値として「02H」がセットされる(ステップS583)。そして、大当り中昇格成功演出用の演出制御パターンや演出制御プロセスタイマ値に対応して、表示制御基板13に対して表示制御指令を送信することや、音声データを音制御部121へと伝送すること、ランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより(ステップS591)、例えば図41(E)に示すように、再抽選の結果として確変遊技状態となる旨を報知する画像が、画像表示装置5に表示される。

【0333】

10

その後、大当り遊技状態が終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示す大当り終了#1のコマンドA301Hが送信される。このときには、大当り終了コマンドの下位バイトが「01H」であること(図40のステップS614; Yes)、及び、報知内容判定バッファ値が「02H」であることに対応して(ステップS617; No)、無昇格エンディング演出を開始するための設定が行われる(ステップS623)。これにより、例えば図43(F)に示すように、単純に大当り遊技状態が終了することを報知する画像が、画像表示装置5に表示される。こうして大当り遊技状態が終了した後は、確変遊技状態に制御されることになる。

【0334】

20

また、図44(A)に示すように、演出制御基板12の側で可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。その後、可変表示時間が経過すると、例えば図44(B)に示すような演出図柄が導出表示される。続いて、例えば図44(C)に示すように、可変表示結果が「大当り」となったことを報知するための画像を、画像表示装置5に表示させる。この例でも、主基板11から演出制御基板12に対して、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示す大当り開始#2のコマンドA001Hが送信される。

【0335】

この場合、大当り遊技状態への制御が開始された後、大当り中昇格演出の実行タイミングになると(図38のステップS573; Yes)、大当り開始コマンドの下位バイトが「01H」であることに対応して(ステップS576; Yes)、確定演出図柄判定バッファ値が読み出される(ステップS578)。そして、確定演出図柄判定バッファ値が「01H」であることに対応して(ステップS579; Yes)、大当り中昇格成功演出実行決定用の乱数値SR1が演出実行判定値データと合致するか否かを判定することにより(ステップS581)、大当り中昇格成功演出を実行するか否かを決定する。

30

【0336】

このとき、大当り中昇格成功演出を実行しない旨の決定がなされた場合には(ステップS581; No)、大当り中昇格失敗演出実行決定用の乱数値SR2が演出実行判定値データと合致するか否かを判定することにより(図39のステップS586)、大当り中昇格失敗演出を実行するか否かを決定する。そして、大当り中昇格失敗演出を実行する旨の決定がなされると(ステップS586; Yes)、大当り中昇格失敗演出を開始するための設定により(ステップS587)、例えば図44(D)に示すように、大当り中昇格演出が実行されることを報知する画像が、画像表示装置5に表示される。これに続いて、大当り中昇格失敗演出用の演出制御パターンや演出制御プロセスタイマ値に対応して、表示制御基板13に対して表示制御指令を送信することや、音声データを音制御部121へと伝送すること、ランプデータをランプ制御部122へと伝送することなどにより(図38のステップS591)、例えば図44(E)に示すように、再抽選の結果として確変遊技状態とならない旨を報知する画像が、画像表示装置5に表示される。

40

【0337】

その後、大当り遊技状態が終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対し

50

て、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示す大当り終了#1のコマンドA301Hが送信される。このときには、大当り終了コマンドの下位バイトが「01H」であることから(図40のステップS614; Yes)、報知内容判定バッファ値が読み出される(ステップS616)。ここで、図44(B)に示すような通常大当り組合せの確定演出図柄に決定された後、大当り中昇格成功演出を実行しない旨の決定がなされた場合には、図37に記載のように、報知内容判定バッファ値が「01H」に設定されている。このように、報知内容判定バッファ値が「01H」であることに対応して(ステップS617; Yes)、エンディング昇格成功演出を開始するための設定が行われる(ステップS618)。これにより、例えば図44(F)に示すように、大当り遊技状態が終了することを報知する画像が画像表示装置5に表示された後、例えば図44(G)に示すように、再抽選の結果として確変遊技状態となる旨を報知する画像が、画像表示装置5に表示される。こうして大当り遊技状態が終了した後は、確変遊技状態に制御されることになる。

10

【0338】

大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが突然確変C1を特定可能なコマンド8011Hに決定される場合がある。この場合に、演出制御基板12の側では、表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらず、図36のステップS544にてチャンス目を構成する確定演出図柄が決定される。そして、例えば図45(A)に示すように、可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。

20

【0339】

その後、可変表示時間が経過すると、チャンス目を構成する確定演出図柄として、例えば図45(B)に示すような演出図柄が導出表示される。このときには、例えば図45(C)に示すように、チャンス目を構成する確定演出図柄が導出表示されたことを報知する画像を、画像表示装置5に表示させる。そして、主基板11から演出制御基板12に対して、特別図柄の可変表示結果を「突然確変大当り」とする特図事前決定結果と、「昇格不要」とする昇格事前決定結果とを示す大当り開始#3のコマンドA002Hが送信される。

【0340】

この場合には、大当り遊技状態への制御が開始された後、大当り中昇格演出やエンディング昇格演出が実行されずに、大当り遊技状態が終了して確変遊技状態に制御されることになる。

30

【0341】

また、小当り遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが小当りD1を特定可能なコマンド8014Hに決定される場合がある。この場合に、演出制御基板12の側では、表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらず、図36のステップS544にてチャンス目を構成する確定演出図柄が決定される。そして、例えば図45(D)に示すように、可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。

【0342】

40

その後、可変表示時間が経過すると、チャンス目を構成する確定演出図柄として、例えば図45(E)に示すような演出図柄が導出表示される。このときには、例えば図45(F)に示すように、チャンス目を構成する確定演出図柄が導出表示されたことを報知する画像を、画像表示装置5に表示させる。そして、主基板11から演出制御基板12に対して、小当り開始コマンドA600Hが送信される。

【0343】

この場合には、小当り遊技状態への制御が開始された後、大当り中昇格演出やエンディング昇格演出が実行されることはない。そして、小当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「小当り」となる前の遊技状態に制御されることになる。

【0344】

50

大当り遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが突然確変 B 3 を特定可能なコマンド 8 0 1 2 H に決定される場合がある。この場合に、演出制御基板 1 2 の側では、表示結果通知コマンドに基づいて、図 3 6 のステップ S 5 4 7 にて高確時突然確変の確定演出図柄が決定される。この場合、まず図 4 6 (A) に示すように、可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。

【 0 3 4 5 】

その後、例えば図 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 における「左」の可変表示部に通常大当り組合せの確定演出図柄を構成する図柄番号「6」の演出図柄が導出表示される。続いて、例えば図 4 6 (C) に示すように、画像表示装置 5 における「右」の可変表示部にも図柄番号「6」の演出図柄が導出表示され、リーチとした上で更にスーパーリーチを示す特別演出が行われる。そして、例えば図 4 6 (D) に示すように、画像表示装置 5 における「中」の可変表示部を可変表示させる。

10

【 0 3 4 6 】

その後、可変表示時間が経過すると、演出制御基板 1 2 の側で表示結果通知コマンドに基づいて、例えば図 4 6 (E) に示すように、突然確変大当りであることを報知する画像を画像表示装置 5 に表示させる特定演出を行う。その後、通常大当り組合せの確定演出図柄として、例えば図 4 6 (F) に示すように、図 3 6 のステップ S 5 4 7 にて決定された高確時突然確変の確定演出図柄が導出表示される。そして、大当り遊技状態への制御が開始される。大当り遊技状態が終了後は確変遊技状態が継続される。ステップ S 5 4 7 にて決定された高確時突然確変の確定演出図柄は、この実施例のように「ハズレ」図柄であってもよいし、可変表示パターンが突然確変 C 1 のときと同一のチャンス目であってもよい。

20

【 0 3 4 7 】

図 4 6 (C) ではスーパーリーチを示す特別演出を行っていたが、通常のリーチ演出を行うものであってもよい。

【 0 3 4 8 】

大当り遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが突然確変 B 4 を特定可能なコマンド 8 0 1 3 H に決定される場合がある。この場合に、演出制御基板 1 2 の側では、ステップ S 5 4 7 にて高確時突然確変の確定演出図柄が決定される。この場合、まず図 4 7 (A) に示すように、可変表示パターンコマンドを受信したことに対応して演出図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 3 4 9 】

その後、例えば図 4 7 (B) に示すように、画像表示装置 5 における「左」の可変表示部に通常大当り組合せの確定演出図柄を構成する図柄番号「6」の演出図柄が導出表示される。続いて、例えば図 4 7 (C) に示すように、画像表示装置 5 における「右」の可変表示部にも図柄番号「6」の演出図柄が導出表示され、例えば図 4 7 (D) に示すように、画像表示装置 5 における「中」の可変表示部を可変表示させる。そして、例えば図 4 7 (E) に示すように、操作スイッチ 4 0 の操作を促すような特別演出が行われる。そして、操作スイッチ 4 0 の操作に対応して、例えば図 4 7 (F) 及び図 4 7 (G) のように、表示態様を変化させる。

40

【 0 3 5 0 】

その後、可変表示時間が経過すると、演出制御基板 1 2 の側で表示結果通知コマンドに基づいて、図 3 6 のステップ S 5 4 7 にて高確時突然確変の確定演出図柄が決定されている場合は、例えば図 4 7 (H) に示すように、高確時突然確変の確定演出図柄が導出表示される。続いて、例えば図 4 7 (I) に示すように、突然確変大当りであることを報知する画像を画像表示装置 5 に表示させる特定演出を行う。そして、大当り遊技状態への制御が開始される。大当り遊技状態が終了後は確変遊技状態が継続される。なお、特定演出のあとに、確定演出図柄として「ハズレ」図柄やチャンス目を表示するようにしてもよい。

【 0 3 5 1 】

図 4 7 に示す可変表示パターンは、この実施形態では確変遊技状態特有の可変表示パタ

50

ーンである。なお、確変遊技状態以外の遊技状態で実行するようにしてもよい。

【0352】

また、小当り遊技状態とする旨の決定結果に対応して、可変表示パターンコマンドが小当りB3や小当りB4を特定可能なコマンド8015Hや8016Hに決定される場合がある。この場合、画像表示装置5では高確時突然確変の場合と同様の可変表示が行われる。そして、例えば図48(A)~(D)に示すように、突然確変大当りであることを報知する特定演出に代えて、確変遊技状態が継続することを報知する画像を画像表示部5に表示させる特定演出が行われる。このように、「突然確変大当り」と「小当り」とで特定演出に用いる画像を代えてもよいし、共通の画像を用いるようにしてもよい。

【0353】

その後、主基板11から演出制御基板12に対して、小当り開始コマンドA600Hが送信され、小当り遊技状態への制御が開始される。そして、小当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「小当り」となる前の遊技状態である確変遊技状態が継続される。

【0354】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、確変遊技状態であって、「突然確変大当り」である場合、通常大当り組合せの一部を構成するリーチ態様で表示した後に特定演出を行う可変表示パターンを決定可能である。これにより、確変遊技状態であるときに「突然確変大当り」となっても、「通常大当り」となり確変遊技状態が終了してしまうことを免れたように認識させるので、遊技者の興味を高めることができる。また、特定演出による演出により遊技者の興味を高めることができる。

【0355】

また、図46(C)に示すように、このときの通常大当り組合せの一部を構成するリーチ態様をスーパーリーチとしている。これにより、「通常大当り」となって確変遊技状態が終了する確率が高いことを遊技者に認識させた後に、「突然確変大当り」であったと認識させるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0356】

また、特殊可変表示パターン(例えばリーチB3やリーチB4)は、通常大当り組合せとなることもあるが、「通常大当り」のときよりも「突然確変大当り」のときに決定される確率の方が高い(図10(C)及び図10(E)参照)。これにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0357】

また、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1は小当り遊技状態を含み、「小当り」のときにもリーチB3やリーチB4を含む可変表示パターンが決定される。「小当り」の場合にも「突然確変大当り」の場合と同一の可変表示パターンとなるので、遊技の興味を向上させることができる。

【0358】

また、図47(H)に示すように「ハズレ」図柄としたあとに、図47(I)に示すように特定演出を行う可変表示パターンを決定可能である。これにより、確変遊技状態の終了を免れたことを認識させた後に特定演出を行うので、さらに遊技者の興味を高めることができる。

【0359】

また、図47(E)~(G)に示すように、操作スイッチ40の操作に対応して表示態様を変化させる特別演出を行う。これにより、遊技者自身の操作によって確変遊技状態を保てたように認識させることができるので、遊技者の興味を高めることができる。

【0360】

また、図36のステップS535にて可変表示パターンコマンドから特定される可変表示パターンが通常・確変共用パターンであるときに、ステップS536にて表示結果通知コマンドを受信していないと判定されたことに基づいて、ステップS541にて通常大当り組合せの確定演出図柄を決定する。これにより、演出制御基板12の側で通常・確変共用パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドを受信した場合に表示結果通知コマン

10

20

30

40

50

ドを受信できなくても、演出図柄の可変表示結果を通常大当り組合せの確定演出図柄としてから大当り遊技状態とすることができ、より正常に近い表示が可能になる。そして、演出図柄の可変表示結果が「大当り」となったことに対応して大当り遊技状態となることから、遊技者等に違和感を与えることを防止できる。

【0361】

加えて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される表示結果通知コマンドは、特別図柄や演出図柄の可変表示結果や大当り種別に対応して決定される1つの演出制御コマンドである。したがって、例えば画像表示装置5における、「中」、「右」の各可変表示部といった、複数の可変表示部における可変表示結果に対応した複数の演出制御コマンドを送信する場合に比べて、主基板11から演出制御基板12に対して送信する演出制御コマンドが少なくなる。これにより、主基板11における制御負担の増大を防止できる。

10

【0362】

また、可変表示パターンが通常・確変共用パターンであるときに表示結果通知コマンドを受信していないと判定されたことに基づいて通常大当り組合せの確定演出図柄を導出表示した後は、大当り開始コマンドが確変遊技状態となる旨を示すことに基づいて、図38のステップS582あるいは図40のステップS618の処理を実行することにより、大当り遊技状態への制御が開始された後に、確変遊技状態となる旨を報知する演出を実行させる。これにより、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる場合に、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄であったことと矛盾しないような整合をとることができる。

20

【0363】

ここで、図38のステップS582の処理を実行することにより大当り中昇格成功演出を実行させた場合には、ステップS583にて報知内容判定バッファ値を「02H」に設定することで、図40のステップS617にて報知内容判定バッファ値が「01H」ではないと判定される。そのため、ステップS618の処理が実行されないことから、大当り中昇格成功演出を実行して確変遊技状態となる旨を報知した後は、エンディング昇格成功演出の実行が制限される。これにより、確変遊技状態となる旨が一度報知された後に、重ねて確変遊技状態となる旨が報知されないようにして、遊技者等に違和感を与える不都合を防止できる。

30

【0364】

図40のステップS613にて大当り終了コマンドの下位バイトが「0EH」であると判定された場合や、ステップS614にて大当り終了コマンドの下位バイトが「01H」と「0DH」のいずれかであると判定された後にステップS617にて報知内容判定バッファ値が「01H」であると判定された場合には、ステップS618の処理を実行することにより、大当り遊技状態の終了時にエンディング昇格成功演出を実行させる。これにより、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態となる場合に、演出図柄の可変表示結果が通常大当り組合せの確定演出図柄であったことと矛盾しないような整合をとることができる。

【0365】

40

図36のステップS543にて可変表示パターンコマンドから特定される可変表示パターンが小当りD1であるときには、表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらず、可変表示パターンが突然確変パターンであるときと同様に、ステップS544にてチャンス目を構成する確定演出図柄を決定する。これにより、小当りパターンが可変表示パターンコマンドに示されている場合には、表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらず可変表示結果が「小当り」になることに対応したチャンス目を構成する確定演出図柄を導出表示させることができ、より正常に近い表示が可能になる。また、可変表示結果が「突然確変大当り」の場合と同一の可変表示結果となった場合でも、大当り遊技状態とはならず小当り遊技状態となることがあるので、確変遊技状態になるか否かということに対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 0 3 6 6 】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば可変表示パターンが通常大当りパターンであるときには表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらず図 3 6 のステップ S 5 4 1 にて通常大当り組合せの確定演出図柄を決定し、可変表示パターンが確変大当りパターンであるときには表示結果通知コマンドを受信したか否かにかかわらずステップ S 5 4 0 にて確変大当り組合せの演出図柄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、通常大当りパターンや確変大当りパターンであるときにも表示結果通知コマンドを受信したか否かの判定を行うようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

この場合、例えば図 3 6 に示すステップ S 5 3 5 と同様にして、図 4 9 に示すステップ S 5 3 5 にて、可変表示パターンは通常・確変共用パターンであるか否かを判定する。このとき、通常・確変共用パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 3 5 ; N o ）、その可変表示パターンは確変大当りパターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 6 1 ）。そして、確変大当りパターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 6 1 ; N o ）、その可変表示パターンは通常大当りパターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 6 2 ）。ステップ S 5 6 2 にて通常大当りパターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 6 2 ; N o ）、図 3 6 に示すステップ S 5 3 9 にて通常大当りパターンではないと判定された場合と同様に、ステップ S 5 4 2 の処理に進み、その可変表示パターンは突然確変 C 1 であるか否かを判定する。

【 0 3 6 8 】

これに対して、図 4 9 に示すステップ S 5 3 5 にて通常・確変共用パターンであると判定された場合のほかには（ステップ S 5 3 5 ; Y e s ）、ステップ S 5 6 1 にて確変大当りパターンであると判定された場合や（ステップ S 5 6 1 ; Y e s ）、ステップ S 5 6 2 にて通常大当りパターンであると判定された場合には（ステップ S 5 6 2 ; Y e s ）、表示結果通知コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 5 6 3 ）。そして、ステップ S 5 6 3 にて表示結果通知コマンドの受信があれば（ステップ S 5 6 3 ; Y e s ）、例えば演出制御バッファ設定部 1 7 4 から読み出した表示結果バッファ値が「 0 2 H 」であるか否かを判定することなどにより、主基板 1 1 の側において、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに、「昇格不要」とすることが事前決定されたか否かを判定する（ステップ S 5 6 4 ）。

【 0 3 6 9 】

ステップ S 5 6 3 にて表示結果通知コマンドの受信がない場合や（ステップ S 5 6 3 ; N o ）、ステップ S 5 6 4 にて特別図柄の可変表示結果を「通常大当り」とすること、あるいは、特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」としつつ「大当り中昇格」や「エンディング時昇格」とすることが事前決定されていると判定した場合には（ステップ S 5 6 4 ; N o ）、通常大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 6 5 ）。他方、ステップ S 5 6 4 にて特別図柄の可変表示結果を「確変大当り」にするとともに「昇格不要」とすることが事前決定されていると判定した場合には（ステップ S 5 6 4 ; Y e s ）、確変大当り組合せの確定演出図柄を決定する（ステップ S 5 6 6 ）。

【 0 3 7 0 】

このような処理を実行することで、演出制御基板 1 2 の側において通常・確変共用パターン、通常大当りパターン、確変大当りパターンのいずれかを特定可能な可変表示パターンコマンドを受信した場合に表示結果通知コマンドを受信できなくても、演出図柄の可変表示結果を通常大当り組合せの確定演出図柄としてから大当り遊技状態とすることができ、正常に近い表示が可能になる。そして、演出図柄の可変表示結果が「大当り」となったことに対応して大当り遊技状態となることから、遊技者等に違和感を与えることを防止できる。

【 0 3 7 1 】

上記実施の形態では、音制御部 1 2 1 やランプ制御部 1 2 2 が演出制御基板 1 2 に搭載

10

20

30

40

50

され、演出用の電気部品に含まれるスピーカ 8 L、8 R や遊技効果ランプ 9 の動作制御が演出制御基板 1 2 の側にて実行される処理に対応して行われるとして説明した。その一方で、演出制御基板 1 2 とは別個に配置された表示制御基板 1 3 に表示制御用マイクロコンピュータ 1 4 0 や V D P 1 4 1 が搭載され、演出用の電気部品に含まれる画像表示装置 5 の動作制御が表示制御基板 1 3 の側にて実行される処理に対応して行わ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、例えば音制御部 1 2 1 やランプ制御部 1 2 2 が、演出制御基板 1 2 とは別個に配置された制御基板に搭載されてもよい。また、表示制御基板 1 3 上の構成が、演出制御基板 1 2 に搭載されてもよい。

【 0 3 7 2 】

音制御部 1 2 1 が演出制御基板 1 2 とは別個に配置された制御基板としての音制御基板に搭載される場合、この音制御基板には、演出制御基板 1 2 からの音制御コマンドが、上記実施の形態における音制御信号に相当する制御信号として送信される。音制御部 1 2 1 は、この音制御コマンドに対応した処理を実行することにより、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御を、演出制御基板 1 2 とは別個に配置された音制御基板の側にて実行される処理に対応して行うようにすればよい。

10

【 0 3 7 3 】

ランプ制御部 1 2 2 が演出制御基板 1 2 とは別個に配置された制御基板としてのランプ制御基板に搭載される場合、このランプ制御基板には、演出制御基板 1 2 からランプ制御コマンドが、上記実施の形態におけるランプ制御信号に相当する制御信号として送信される。ランプ制御部 1 2 2 は、このランプ制御コマンドに対応した処理を実行することにより、遊技効果ランプ 9 における点灯動作等の制御を、演出制御基板 1 2 とは別個に配置されたランプ制御基板の側にて実行される処理にて行うようにすればよい。

20

【 0 3 7 4 】

表示制御基板 1 3 や音制御基板、ランプ制御基板などが演出制御基板 1 2 とは別個に配置される場合、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、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態様の一部又は全部を決定するための処理を実行すればよい。

【 0 3 7 5 】

上記実施の形態では、演出図柄が演出用の画像を表示するために用いられる画像表示装置 5 において可変表示されるものとして説明したが、これに限定されない。例えば、複数の回転ドラム機構を回転させることにより、ドラム表面に描かれた演出図柄が変動可能に表示されるものであってもよい。この場合、演出図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せの確定演出図柄が導出表示された後、大当たり中昇格演出やエンディング昇格演出において、複数の回転ドラム機構を回転させることにより確変大当たり組合せの演出図柄を導出表示させて、大当たり遊技状態の終了後に確変遊技状態となることを報知してもよい。あるいは、回転ドラム機構とは別個に設けられた画像表示装置に表示される画像や、スピーカ 8 L、8 R から出力される音声、遊技効果ランプ 9 に含まれる報知用ランプの点灯もしくは点滅、遊技領域内もしくは遊技領域外に設けられた役物の動作、又は、これらの演出動作のうちいずれかを組合せることにより、大当たり遊技状態の終了後に確変遊技状態となることを報知してもよい。

30

40

【 0 3 7 6 】

大当たり中昇格演出やエンディング昇格演出は、演出制御基板 1 2 の側にて C P U 1 3 1 が演出実行タイミングになったと判定したことに伴って実行されてもよいし、主基板 1 1 から演出開始コマンドを送信し、演出制御基板 1 2 の側にて演出開始コマンドを受信したタイミングにて、大当たり中昇格演出やエンディング昇格演出がそれぞれ開始されるようにしてもよい。あるいは、大当たり遊技状態中に主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される所定の大当たりラウンド数通知コマンドやラウンド遊技終了コマンドなどを受信したときに、大当たり中昇格演出やエンディング昇格演出がそれぞれ開始されるようにしてもよい。ここで、大当たりラウンド数通知コマンドは大当たり遊技状態にて開始されるラウンドが何回目のラウンドであることを示す演出制御コマンドであり、ラウンド遊技終了コマン

50

ドは大当り遊技状態にて実行されたラウンドが終了することを示す演出制御コマンドである。ここで、大当りラウンド数通知コマンドやラウンド遊技終了コマンドは、大当り種別や、大当り中昇格成功演出あるいはエンディング昇格成功演出の有無を示すものであってよい。

【0377】

上記実施の形態では、確変遊技状態において、特別図柄や演出図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄や確定演出図柄が停止表示されるまでの可変表示時間が、通常遊技状態時よりも短くなるよう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るものではなく、例えば確変遊技状態では、特別図柄や演出図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄や確定演出図柄が停止表示されるまでの可変表示時間が、通常遊技状態時と同一になるように制御されてもよい。

10

【0378】

また、確変遊技状態では、普通図柄表示装置20による普通図ゲームにおける可変表示時間が通常遊技状態のときよりも短くなる制御や、各回の普通図ゲームで表示結果が当り図柄となる確率が向上する制御、普通可変入賞球装置6における可動翼片の傾動時間が通常遊技状態のときよりも長くなる制御、その傾動回数が通常遊技状態のときよりも増加する制御などが、行われないようにしてもよい。あるいは、これらの制御と確変制御の双方を行う遊技状態と、これらの制御は行わずに確変制御は行う遊技状態とを設けるようにしてもよい。

【0379】

20

上記実施の形態では、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の決定や、演出図柄の可変表示時間に対応したプロセスタイマ初期値の設定、演出制御パターンに対応した表示制御データを読み出すことによる画像表示装置5における表示態様の設定などが、全て演出制御基板12の側にて演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU131によって行わ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、例えば演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の決定、演出図柄の可変表示時間に対応したプロセスタイマ初期値の設定、画像表示装置5における表示態様の設定のうち、少なくともいずれか1つを、表示制御基板13に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140のCPU151が行うようにしてもよい。この場合には、CPU151によって決定された表示態様に対応した制御指令を演出制御基板12に送出することなどにより、画像表示装置5の表示制御と、遊技効果ランプ9などの電飾部材やスピーカ8L、8Rなどの効果音発生装置の駆動制御との整合性を保つようにしてもよい。

30

【0380】

一例として、表示制御基板13に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140のCPU151が演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を決定する場合の動作について説明する。この場合には、主基板11から送信された可変表示パターンコマンドや表示結果通知コマンドが演出制御基板12を経由して、表示制御指令として表示制御基板13へと伝送されてもよい。あるいは、演出制御基板12から表示制御基板13に対して、可変表示パターンコマンドとは異なるが可変表示パターンコマンドの内容を特定可能な表示制御指令や、表示結果通知コマンドとは異なるが表示結果通知コマンドの内容を特定可能な表示制御指令が送信されてもよい。すなわち、演出制御基板12から表示制御基板13に対して、可変表示パターンコマンドに対応した表示制御指令や、表示結果通知コマンドに対応した表示制御指令が送信されればよい。

40

【0381】

表示制御用マイクロコンピュータ140のCPU151は、図35及び図36に示すステップS531～S549と同様の処理を実行することにより、可変表示パターンコマンドに示される可変表示パターンや表示結果通知コマンドに示される可変表示結果に対応した確定演出図柄を決定すればよい。このような構成によれば、表示制御基板13の側で通常・確変共用パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドに対応した表示制御指令を受信した場合に、表示結果通知コマンドに対応した表示制御指令を受信できなくても、演

50

出図柄の可変表示結果を通常大当り組合せの確定演出図柄としてから大当り遊技状態とすることができ、より正常に近い表示が可能になる。

【 0 3 8 2 】

あるいは、CPU 151が図36に示す処理に代えて図49に示す処理を実行することにより、確定演出図柄を決定してもよい。このような構成によれば、表示制御基板13の側において通常・確変共用パターン、通常大当りパターン、確変大当りパターンのいずれかを特定可能な可変表示パターンコマンドに対応した表示制御指令を受信した場合に、表示結果通知コマンドに対応した表示制御指令を受信できなくても、演出図柄の可変表示結果を通常大当り組合せの確定演出図柄としてから大当り遊技状態とすることができ、正常に近い表示が可能になる。

10

【 0 3 8 3 】

また、CPU 151は、図35に示すステップS553と同様の処理を実行した後、図33に示すステップS162の演出図柄可変表示中処理と同様の処理を実行してもよい。これにより、CPU 151は、画像表示装置5における演出図柄の可変表示を開始させた後、可変表示パターンコマンドに対応する表示制御指令から特定された可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドや、演出制御基板12からの表示制御指令などを受信せず、演出制御コマンドや表示制御指令によらなくても表示制御基板13の側で自律的に確定演出図柄を可変表示結果として導出表示させる。

【 0 3 8 4 】

加えて、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機等の弾球遊技機において画像表示装置を有するものであれば、例えば、一般電役機、又はパチコンと呼ばれる確率設定機能付き弾球遊技機等であっても構わない。また、本発明は、入賞球の検出に应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应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。

20

【 0 3 8 5 】

さらに、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などにも本発明を適用することができる。本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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。

30

【 0 3 8 6 】

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。

【図面の簡単な説明】

40

【 0 3 8 7 】

【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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【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】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示すブロック図である。

【図6】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7】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】可変表示パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図9】可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

50

【図 10】高確時の可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
 【図 11】可変表示開始用コマンドテーブルの構成例を示す図である。
 【図 12】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 13】演出制御用マイクロコンピュータの構成例を示すブロック図である。
 【図 14】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 15】演出制御パターン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図である。
 【図 18】表示制御基板及び表示制御用マイクロコンピュータの構成例を示すブロック図である。

10

【図 19】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 20】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 21】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 22】特図表示結果判定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 23】特図情報設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 24】大当たり種別に対応したバッファ値の設定例を示す説明図である。
 【図 25】可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 26】可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 27】可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 28】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 29】大入賞口開放後処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 30】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 31】大当たり種別判定バッファ値に対応したバッファ、フラグ、カウンタの設定例を示す説明図である。

20

【図 32】コマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 33】演出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 34】可変表示パターンコマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 35】演出図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 36】演出図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 37】確定演出図柄に対応したバッファ値の設定例を示す説明図である。
 【図 38】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 39】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 40】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 41】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 42】演出制御コマンドの送信動作例を示す図である。
 【図 43】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 44】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 45】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 46】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 47】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 48】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 49】演出図柄可変表示設定処理の変形例を示すフローチャートである。

30

40

【符号の説明】

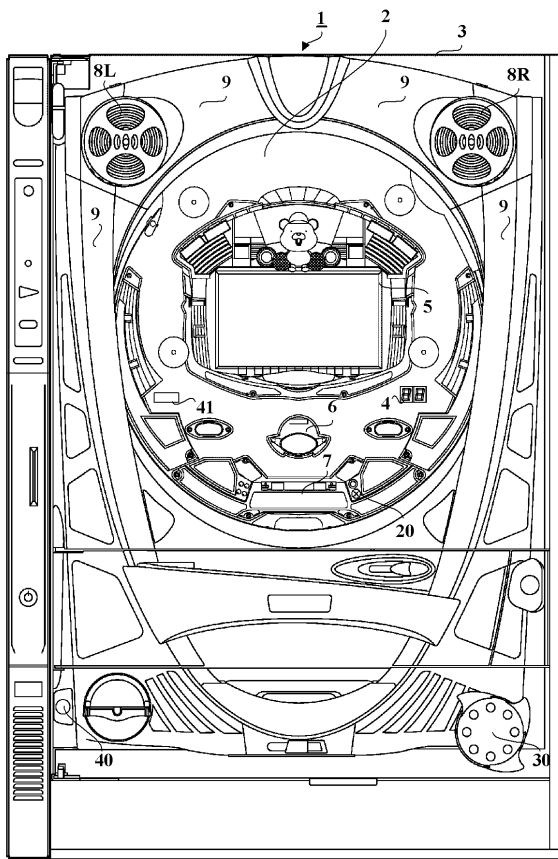
【0388】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 ... 普通可変入賞球装置

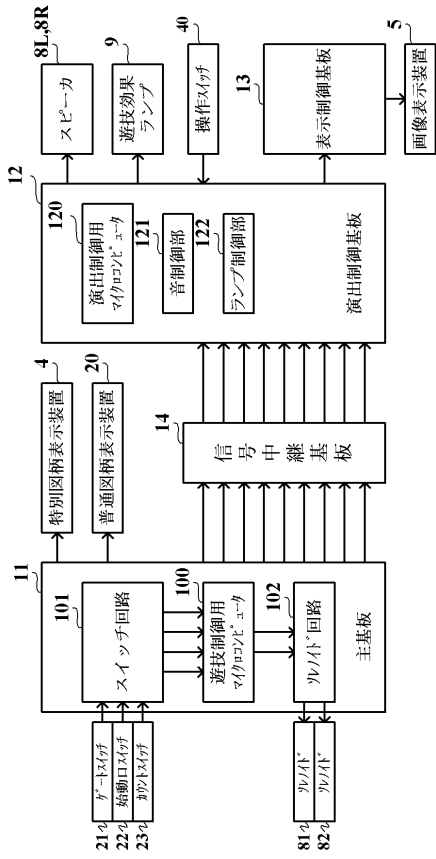
50

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	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	表示制御基板	
1 4	...	信号中継基板	
2 0	...	普通図柄表示装置	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2	...	始動口スイッチ	10
2 3	...	カウントスイッチ	
3 0	...	操作ノブ	
4 0	...	操作スイッチ	
4 1	...	通過ゲート	
8 1、8 2	...	ソレノイド	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	...	スイッチ回路	
1 0 2	...	ソレノイド回路	
1 1 1、1 3 1、1 5 1	...	C P U	
1 1 2、1 3 2、1 5 2	...	R O M	20
1 1 3、1 3 3、1 5 3	...	R A M	
1 1 4、1 3 4、1 5 4	...	乱数回路	
1 1 5、1 3 5、1 5 5	...	入出力ポート	
1 2 0	...	演出制御用マイクロコンピュータ	
1 2 1	...	音制御部	
1 2 2	...	ランプ制御部	
1 4 0	...	表示制御用マイクロコンピュータ	
1 4 1	...	V D P	
1 4 2	...	C G R O M	
1 4 3	...	V R A M	30
1 4 4	...	L C D 駆動回路	

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	可変表示パターン#1	可変表示パターン等を通知[通常時]
81	XX	可変表示パターン#2	可変表示パターン等を通知[短縮1]
82	XX	可変表示パターン#3	可変表示パターン等を通知[短縮2]
8C	XX	表示結果通知	可変表示結果の種類等を通知
95	XX	背景指定	背景の表示状態を指定
9F	00	デモ表示	デモ画面の表示を通知
A0	XX	大当たり開始	大当たり遊技状態の開始を通知
A3	XX	大当たり終了	大当たり遊技状態の終了を通知
A6	00	小当たり開始	小当たり遊技の開始を通知
C0	XX	特図保留記憶数通知	特図保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	特図事前決定結果	昇格事前決定結果
8C	00	表示結果通知#1	ハズレ	
8C	01	表示結果通知#2	通常大当たり	昇格なし
8C	02	表示結果通知#3	確変大当たり	昇格不要
8C	03	表示結果通知#4	確変大当たり	大当たり中昇格
8C	04	表示結果通知#5	確変大当たり	エンディング時昇格
8C	05	表示結果通知#6	突然確変	昇格不要
8C	06	表示結果通知#7	突然確変(高確時)	昇格不要
8C	07	表示結果通知#8	小当たり	
8C	08	表示結果通知#9	小当たり(高確時)	

(C)

MODE	EXT	名称	内容
95	00	背景指定#1	通常遊技状態における背景を指定
95	01	背景指定#2	確変遊技状態における背景を指定
95	02	背景指定#3	時間短縮状態における背景を指定

【図 4】

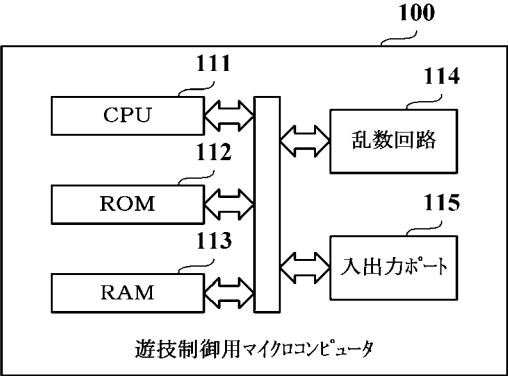
(A)

MODE	EXT	名称	特図事前決定結果	昇格事前決定結果
A0	00	大当たり開始#1	通常大当たり	昇格なし
A0	01	大当たり開始#2	確変大当たり	昇格不要
A0	02	大当たり開始#3	突然確変	昇格不要
A0	03	大当たり開始#4	確変大当たり	大当たり中昇格
A0	04	大当たり開始#5	確変大当たり	エンディング時昇格

(B)

MODE	EXT	名称	特図事前決定結果	昇格事前決定結果
A3	01	大当たり終了#1	確変大当たり	昇格不要
A3	02	大当たり終了#2	通常大当たり	昇格なし
A3	0C	大当たり終了#3	突然確変	昇格不要
A3	0D	大当たり終了#4	確変大当たり	大当たり中昇格
A3	0E	大当たり終了#5	確変大当たり	エンディング時昇格

【図 5】



【図 6】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～238	リーチ判定用
MR3	0～250	可変表示パターン決定用
MR4	0～99	大当たり種別決定用

【図 8】

名称	内容（演出図柄の可変表示）	EXT
通常ハズレA1	通常ハズレ（リーチなし）用	01H
通常ハズレA2	時短中ハズレ（リーチなし）用	02H
通常ハズレA3（高確時のみ選択）	高確時ハズレ（リーチなし）用	03H
リーチハズレB1	リーチB1	04H
リーチハズレB2	リーチB2	05H
リーチハズレB3	リーチB3（ス・ハ・ス・リーチ）	06H
通常大当たりB1	リーチB1	07H
通常大当たりB2	リーチB2	08H
通常大当たりB3	リーチB3（ス・ハ・ス・リーチ）	09H
通常大当たりB4（高確時のみ選択）	リーチB4（高確時のみ選択）	0AH
確変大当たりB1	リーチB1	0BH
確変大当たりB2	リーチB2	0CH
確変大当たりB3	リーチB3（ス・ハ・ス・リーチ）	0DH
確変大当たりB4（高確時のみ選択）	リーチB4（高確時のみ選択）	0EH
確変大当たりB5	リーチB5（確変大当りのみ選択）	0FH
大当たりB6	リーチB6（通常・高確時共用）	10H
突然確変C1	通常時ハズレ→チャンス目	11H
突然確変B3（高確時のみ選択）	リーチB3（ス・ハ・ス・リーチ）→特定演出	12H
突然確変B4（高確時のみ選択）	リーチB4（高確時のみ選択）→ハズレ→特定演出	13H
小当りD1	通常時ハズレ→チャンス目	14H
小当りB3（高確時のみ選択）	リーチB3（ス・ハ・ス・リーチ）→特定演出	15H
小当りB4（高確時のみ選択）	リーチB4（高確時のみ選択）→ハズレ→特定演出	16H

(A) 可変表示パターンテーブル 210

【図 7】

大当たり種別決定テーブル 200

MR4	大当たり種別	
	特図事前決定結果	昇格事前決定結果
0～40	通常大当たり	昇格なし
41～63	確変大当たり	昇格不要
64～76	確変大当たり	大当たり中昇格
77～81	確変大当たり	エンディング時昇格
82～99	突然確変	昇格不要

【図 9】

(A) 通常時パターン決定テーブル（通常ハズレ用）[MR1:ハズレ MR2:リーチしない]

MR3	可変表示パターン決定内容	220A
0~250	通常ハズレA1	

(B) 通常時パターン決定テーブル（リーチハズレ用）[MR1:ハズレ MR2:リーチ選択]

MR3	可変表示パターン決定内容	220B
0~120	リーチハズレB1	
121~245	リーチハズレB2	
246~250	リーチハズレB3	

(C) 通常時パターン決定テーブル（通常大当たり用）[MR1:当り MR2:0～40]

MR3	可変表示パターン決定内容	220C
0~60	通常大当たりB1	
61~120	通常大当たりB2	
121~240	通常大当たりB3	
241~250	大当たりB6	

(D) 通常時パターン決定テーブル（確変大当たり用）[MR1:当り MR2:41～81]

MR3	可変表示パターン決定内容	220D
0~60	確変大当たりB1	
61~120	確変大当たりB2	
121~230	確変大当たりB3	
231~240	確変大当たりB5	
241~250	大当たりB6	

(E) 通常時パターン決定テーブル（突然確変用）[MR1:当り MR2:82～99]

MR3	可変表示パターン決定内容	220E
0~250	突然確変C1	

(F) 通常時パターン決定テーブル（小当り用）[MR1:小当り]

MR3	可変表示パターン決定内容	220F
0~250	小当りD1	

【図 10】

(A) 高確時パターン決定テーブル（通常ハズレ用）[MR1:ハズレ MR2:リチれない]

MR3	可変表示パターン決定内容	221A
0~250	通常ハズレA3	

(B) 高確時パターン決定テーブル（リチハズレ用）[MR1:ハズレ MR2:リチ選択]

MR3	可変表示パターン決定内容	221B
0~120	リチハズレB1	
121~245	リチハズレB2	
246~250	リチハズレB3	

(C) 高確時パターン決定テーブル（通常大当り用）[MR1:当り MR4:0~40]

MR3	可変表示パターン決定内容	221C
0~60	通常大当りB1	
61~120	通常大当りB2	
121~230	通常大当りB3	
231~240	通常大当りB4	
241~250	大当りB6	

(D) 高確時パターン決定テーブル（確変大当り用）[MR1:当り MR4:41~81]

MR3	可変表示パターン決定内容	221D
0~60	確変大当りB1	
61~120	確変大当りB2	
121~220	確変大当りB3	
221~230	確変大当りB4	
231~240	確変大当りB5	
241~250	大当りB6	

(E) 高確時パターン決定テーブル（突然確変用）[MR1:当り MR4:82~99]

MR3	可変表示パターン決定内容	221E
0~50	突然確変C1	
51~150	突然確変B3	
151~250	突然確変B4	

(F) 高確時パターン決定テーブル（小当り用）[MR1:小当り]

MR3	可変表示パターン決定内容	221F
0~50	小当りD1	
51~150	小当りB3	
151~250	小当りB4	

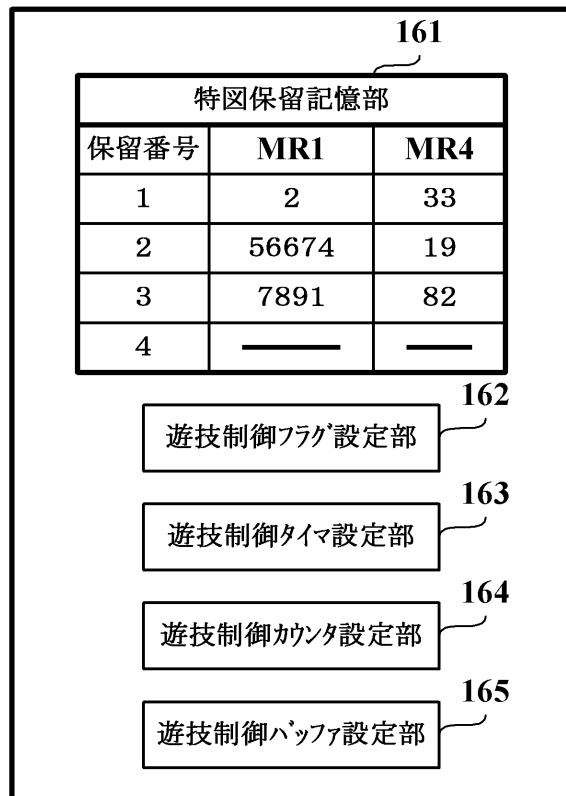
【図 11】

可変表示開始用コマンドテーブル 230

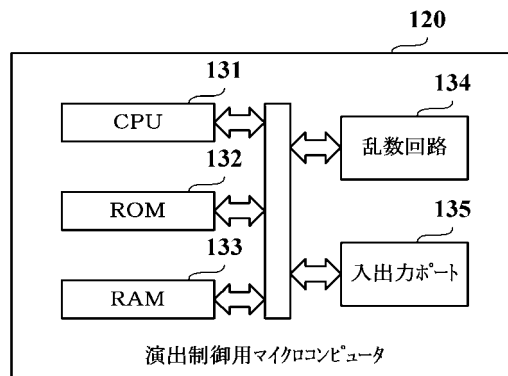
可変表示パターンコマンド用設定データ
表示結果通知コマンド用設定データ
特図保留記憶数通知コマンド用設定データ
終了コード

【図 12】

遊技制御用データ保持エリア 240



【図 13】



【図 14】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~100	大当り中昇格成功演出実行決定用
SR2	1~100	大当り中昇格失敗演出実行決定用
SR3	1~100	エンディング昇格失敗演出実行決定用

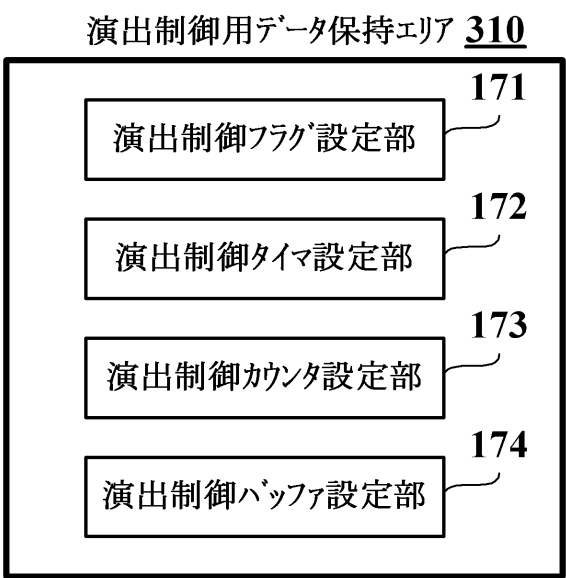
【図 1 5】

演出制御パターンテーブル 300	
通常ハズレA1演出制御パターン	
通常ハズレA2演出制御パターン	
	⋮
リーチハズレB1演出制御パターン	
リーチハズレB2演出制御パターン	
	⋮
通常大当りB1演出制御パターン	
通常大当りB2演出制御パターン	
	⋮
突然確変C1演出制御パターン	
突然確変B3演出制御パターン	
	⋮
小当りD1演出制御パターン	
小当りB3演出制御パターン	
	⋮
大当り中昇格成功演出制御パターン	
大当り中昇格失敗演出制御パターン	
エンディング昇格成功演出制御パターン	
エンディング昇格失敗演出制御パターン	

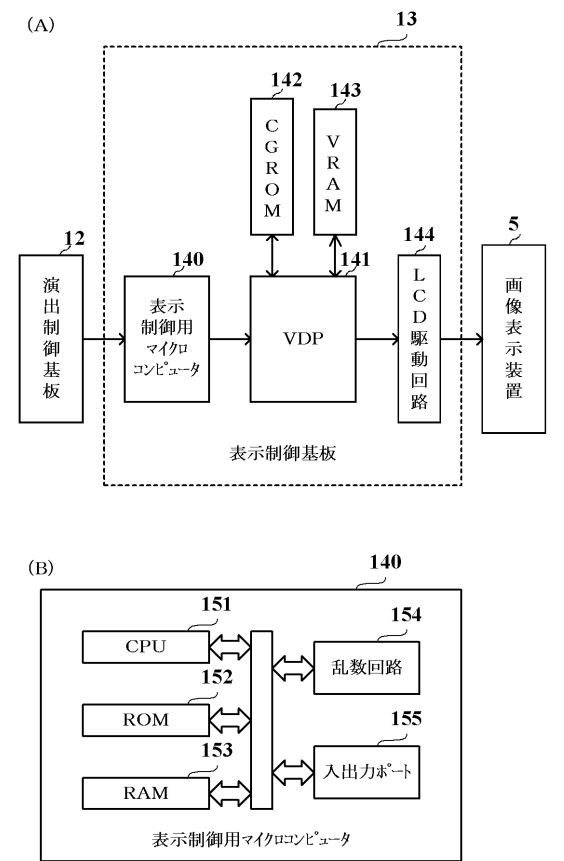
【図 1 6】

演出制御パターン	
演出制御プロセスタイマ設定値	
演出制御プロセスタイマ判定値 # 1	
表示制御データ # 1	
音声制御データ # 1	
ランプ制御データ # 1	
演出制御プロセスタイマ判定値 # 2	
表示制御データ # 2	
音声制御データ # 2	
ランプ制御データ # 2	
	⋮
演出制御プロセスタイマ判定値 # n	
表示制御データ # n	
音声制御データ # n	
ランプ制御データ # n	

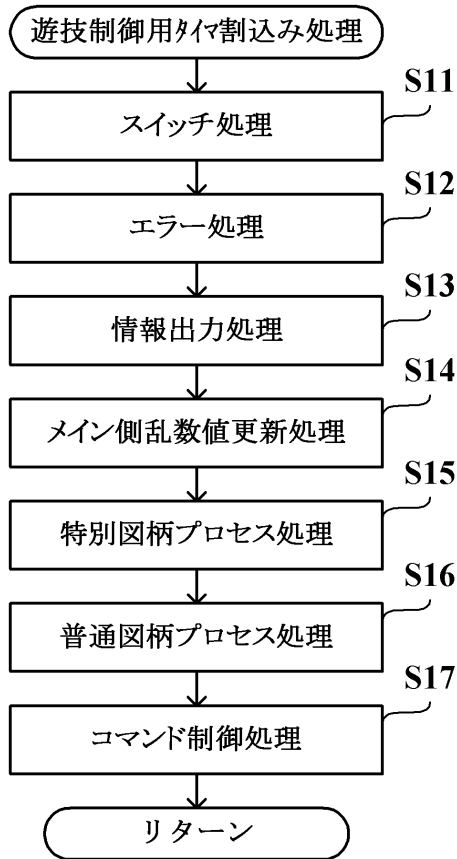
【図 1 7】



【図 1 8】



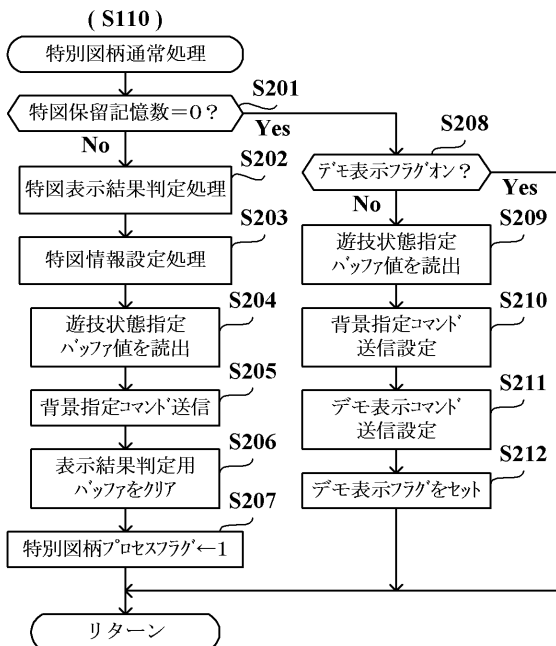
【図 19】



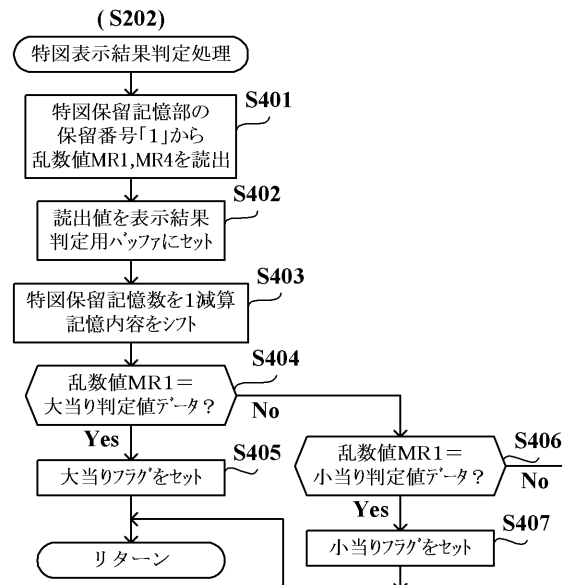
【図 20】



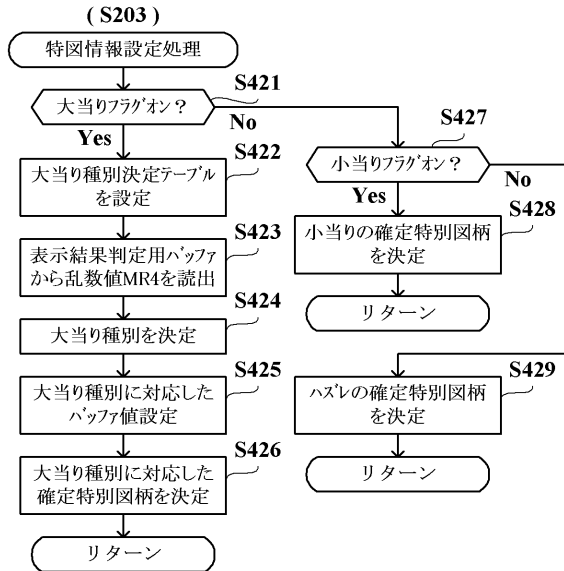
【図 21】



【図 22】



【図 23】



【図 24】

S425における設定

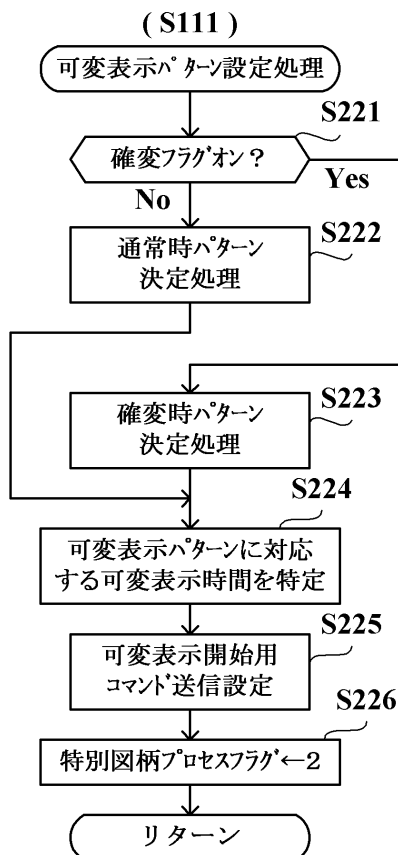
(A)

大当り種別	大当り種別判定 特図事前決定結果	大当り種別判定 昇格事前決定結果	大当り開始情報 バッファ設定値	大当り終了情報 最大値バッファ設定値
通常大当り	昇格なし		00H	0FH
確変大当り	昇格不要		01H	0FH
確変大当り	大当り中昇格		02H	0FH
確変大当り	エンディング時昇格		03H	0FH
突然確変	昇格不要		04H	02H

(B)

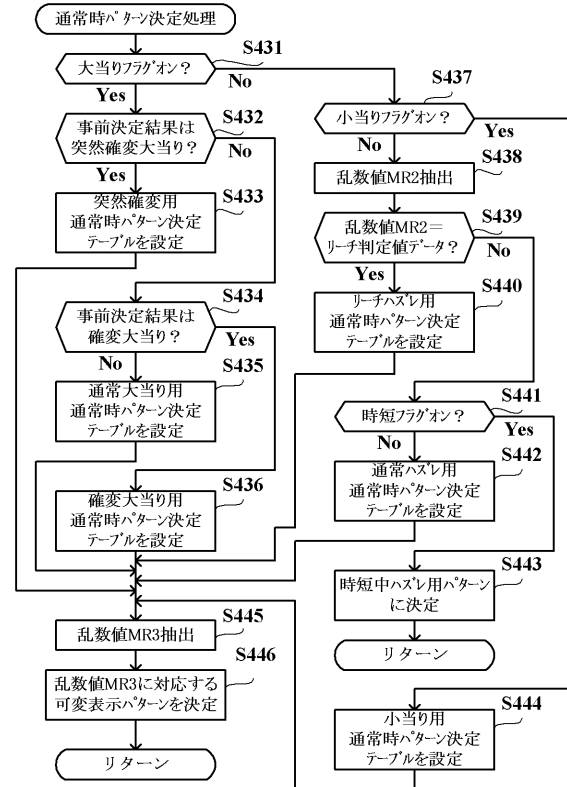
大当り種別	大当り種別判定 特図事前決定結果	大当り種別判定 昇格事前決定結果	大当り開始情報 バッファ設定値	大当り終了情報 バッファ設定値
通常大当り	昇格なし		00H	02H
確変大当り	昇格不要		01H	01H
確変大当り	大当り中昇格		03H	0DH
確変大当り	エンディング時昇格		04H	0EH
突然確変	昇格不要		02H	0CH

【図 25】

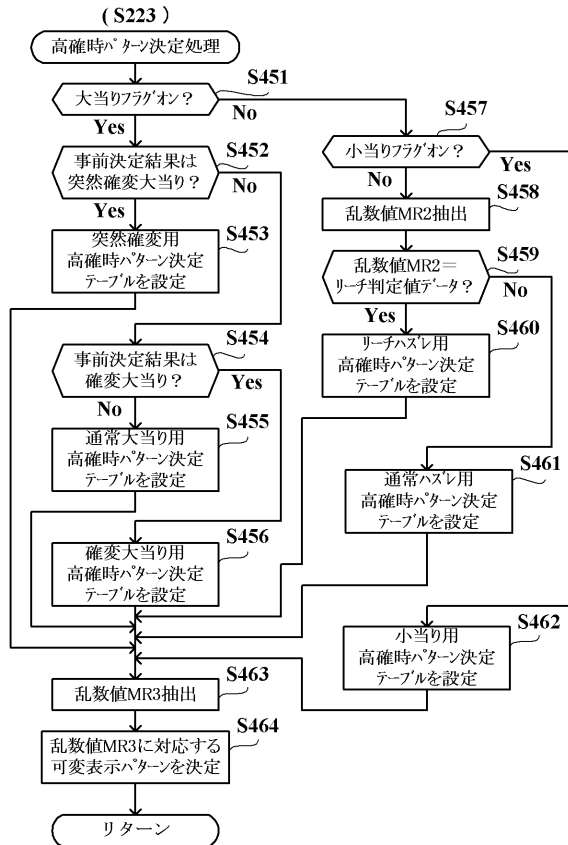


【図 26】

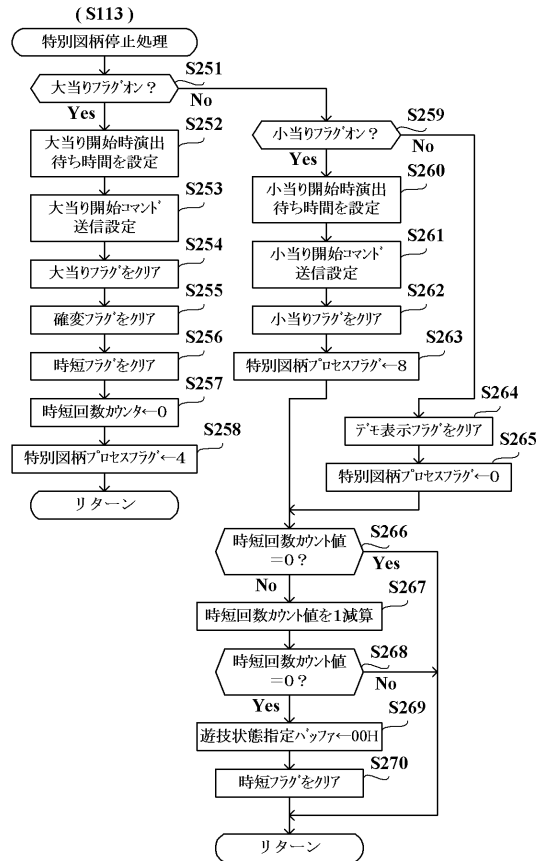
(S222)



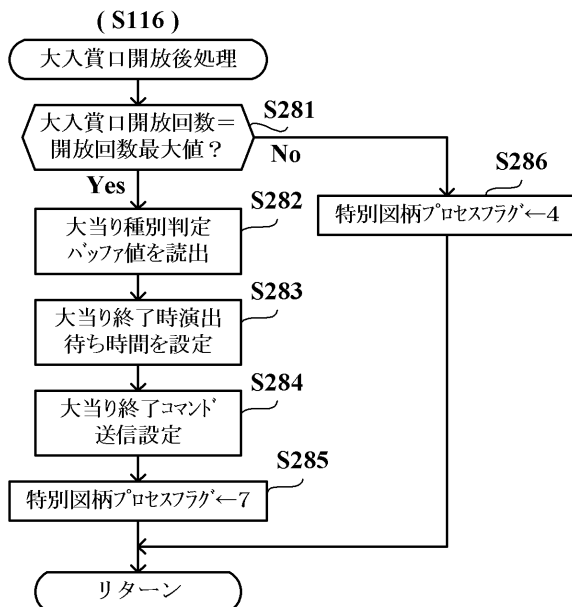
【図 27】



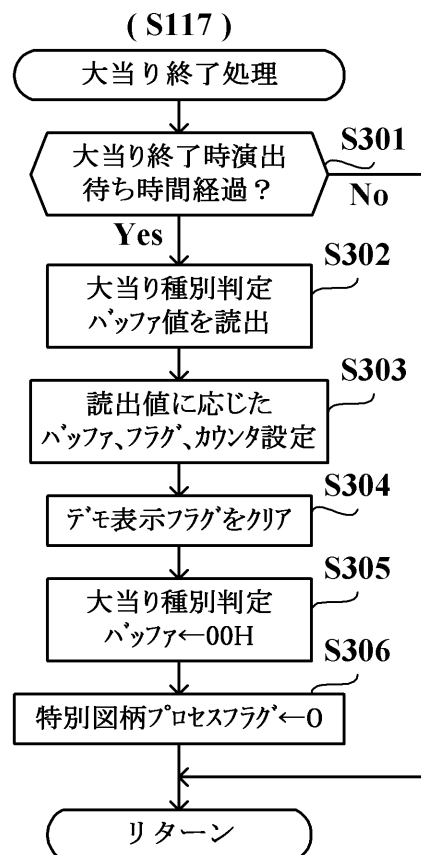
【図 28】



【図 29】



【図 30】

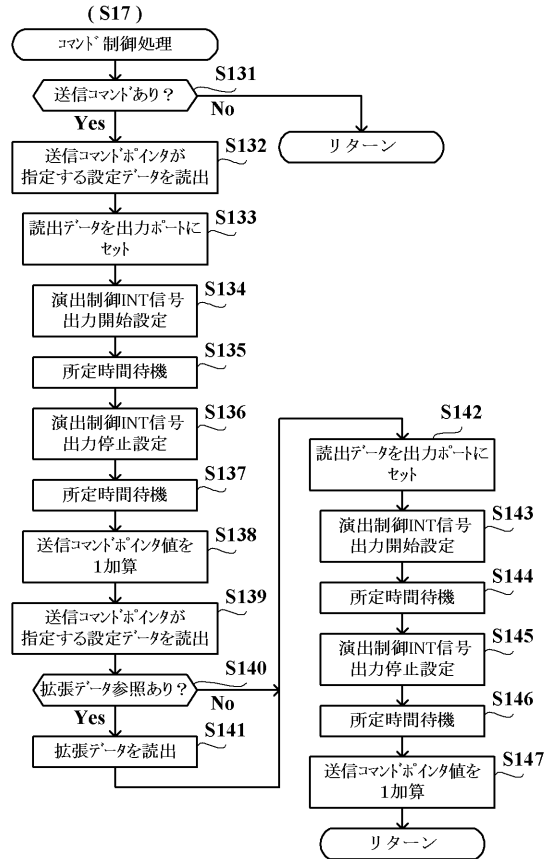


【図 3 1】

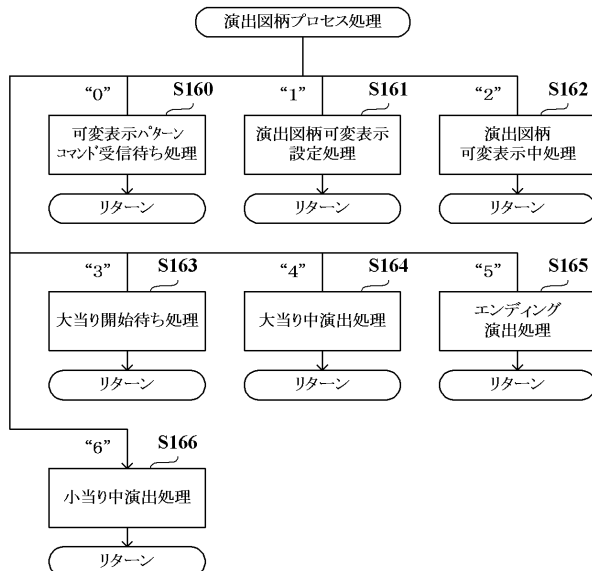
S303における設定

大当たり種別判定 バッファ読出値	遊技状態指定 バッファ設定値	確変フラグ	時短フラグ	時短回数 カウンタ設定値
00H	02H	オフ	オン	64H
01H	01H	オン	オン	00H
02H	01H	オン	オン	00H
03H	01H	オン	オン	00H
04H	01H	オン	オン	00H

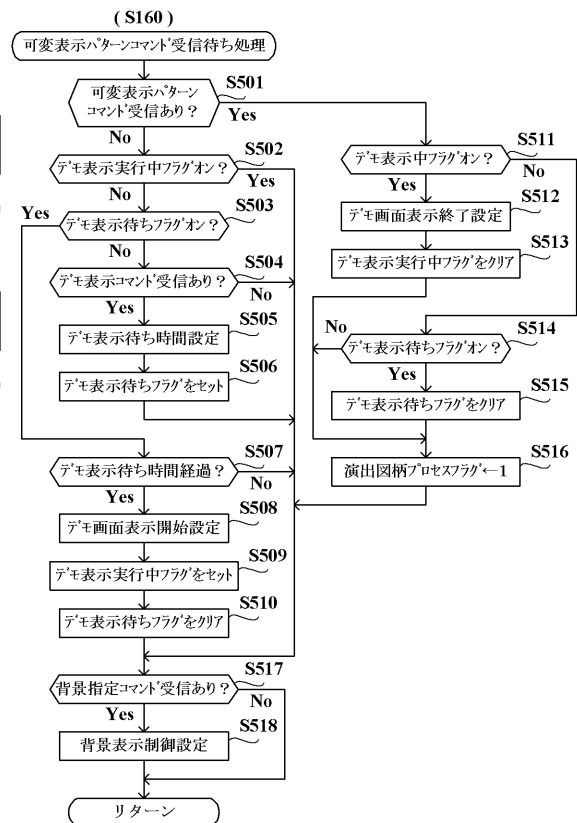
【図 3 2】



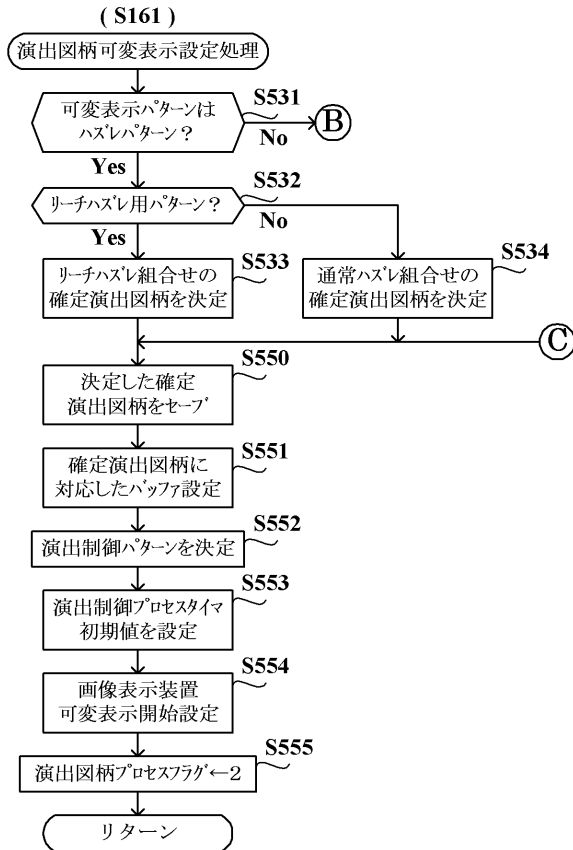
【図 3 3】



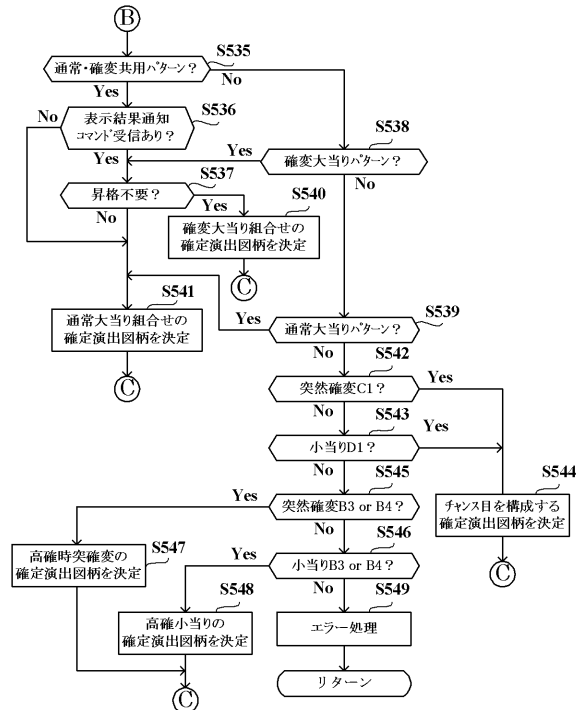
【図 3 4】



【図 35】



【図 36】

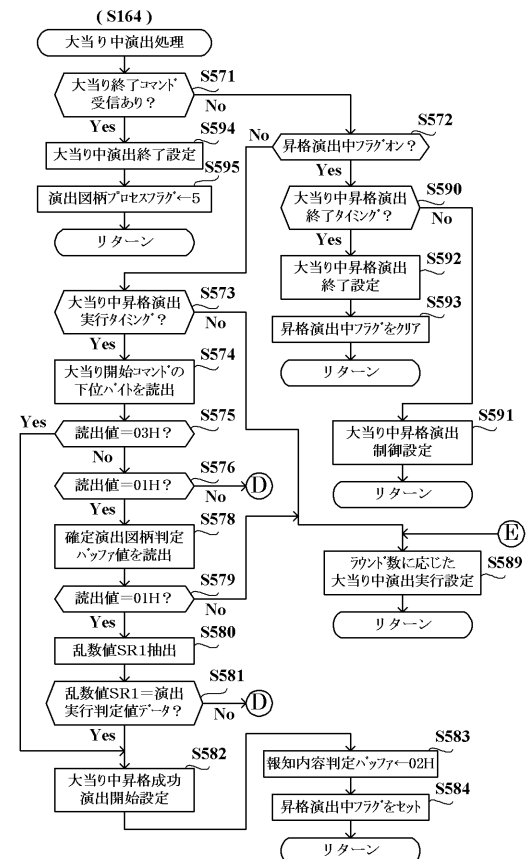


【図 37】

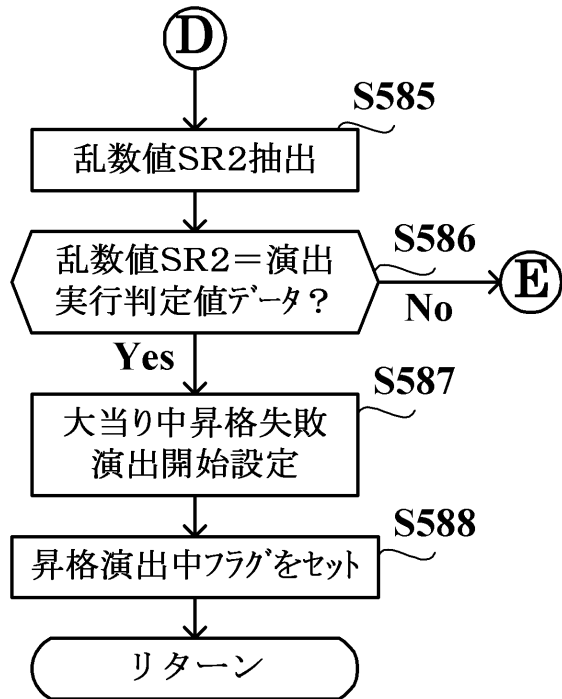
S551における設定

確定演出図柄	確定演出図柄判定パッパ設定値	報知内容判定パッパ設定値
通常ハズレ組合せ	00H	00H
リーチハズレ組合せ		
通常大当たり組合せ	01H	01H
確変大当たり組合せ	02H	02H
チャンス目	03H	03H
高確時突確図柄	04H	04H
高確時小当り図柄	05H	05H

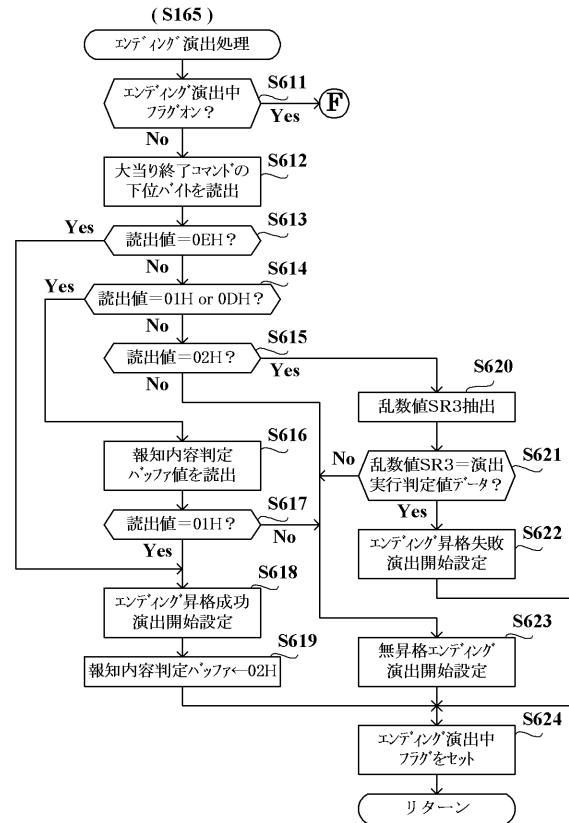
【図 38】



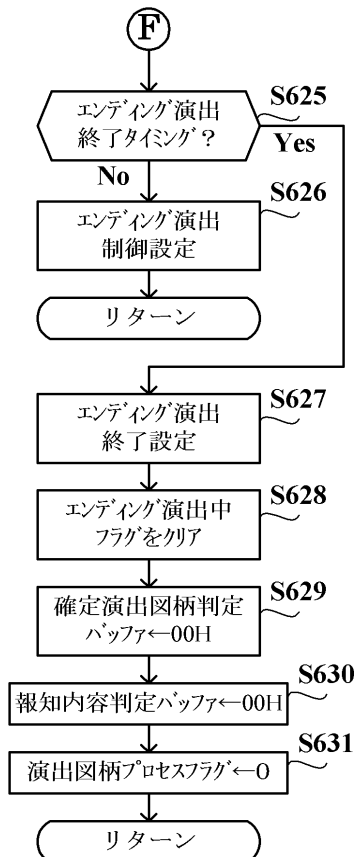
【図 39】



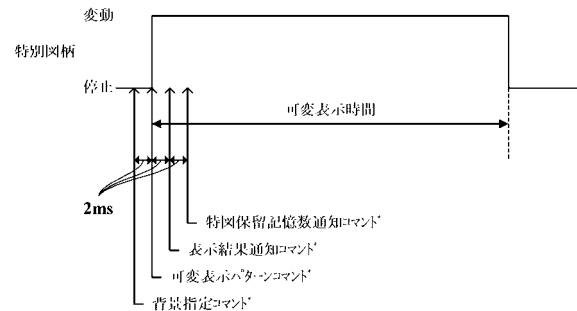
【図 40】



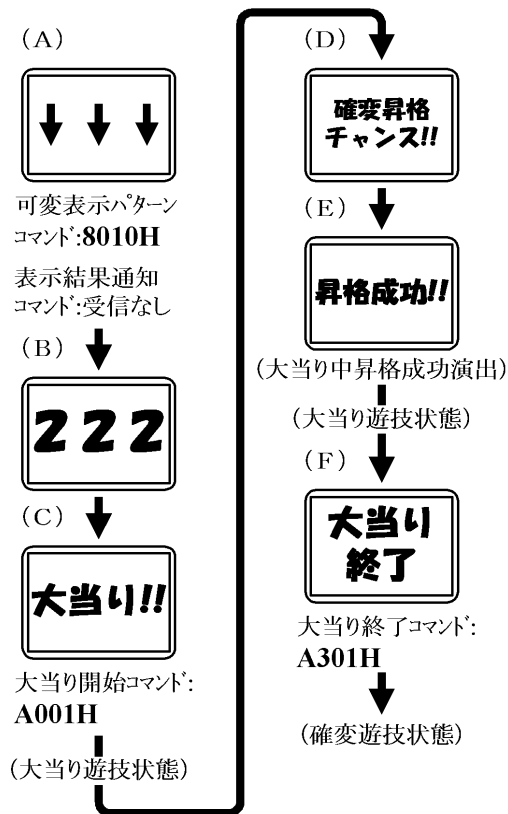
【図 41】



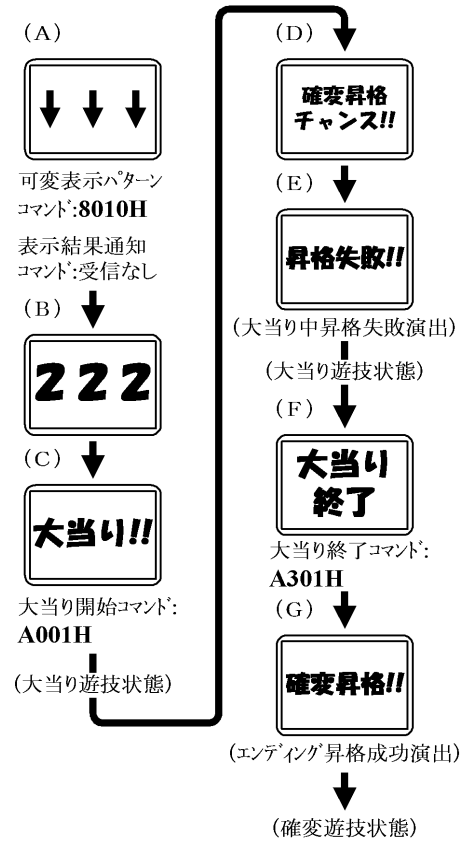
【図 42】



【図 4 3】



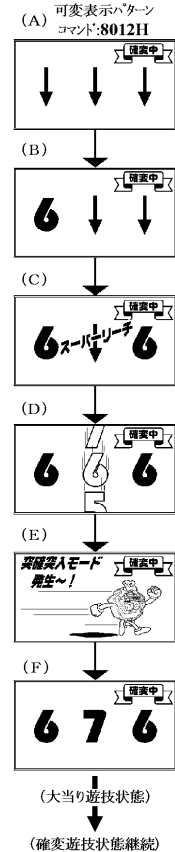
【図 4 4】



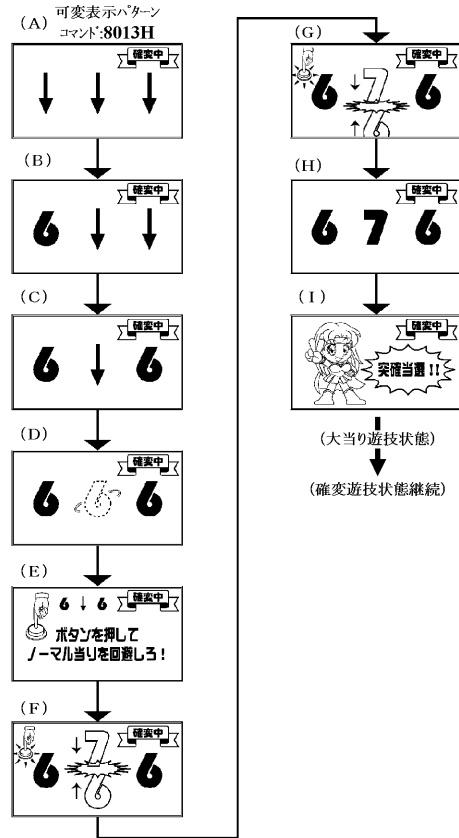
【図 4 5】



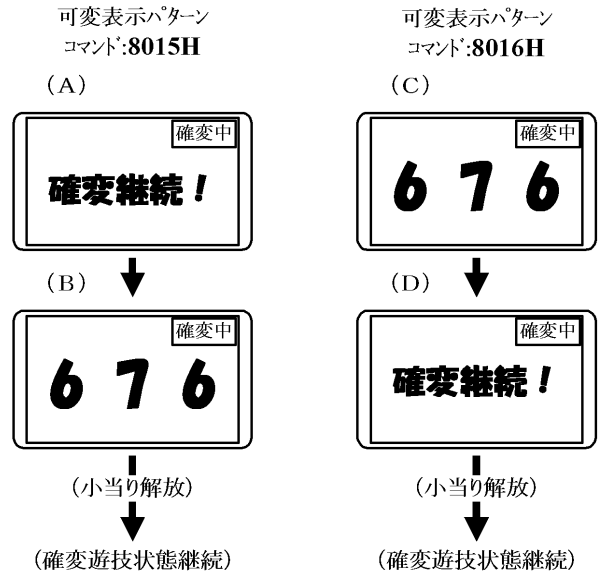
【図 4 6】



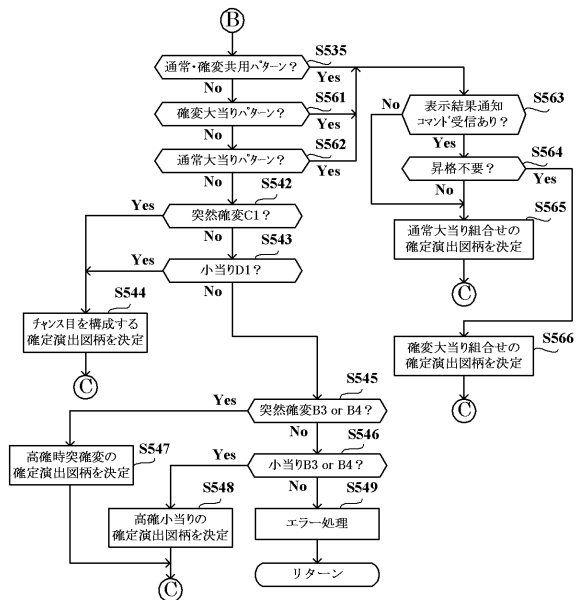
【図 47】



【図 48】



【図 49】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 1 6 8 6 1 9 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 2 3 7 5 1 4 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 2 3 6 9 2 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F7/02