

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5244403号
(P5244403)

(45) 発行日 平成25年7月24日(2013.7.24)

(24) 登録日 平成25年4月12日(2013.4.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 89 頁)

(21) 出願番号 特願2008-8945 (P2008-8945)
 (22) 出願日 平成20年1月18日(2008.1.18)
 (65) 公開番号 特開2009-165724 (P2009-165724A)
 (43) 公開日 平成21年7月30日(2009.7.30)
 審査請求日 平成22年12月22日(2010.12.22)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14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460番地 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 轟木 崇大
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 鈴木 弘
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、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後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、該特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態に制御するか否かと、を前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に、前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とのいずれかに制御する遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたときに、予め実行順が定められている複数種類のストーリー演出のうちのいずれを実行するかを決定するストーリー演出決定手段と、

前記特定遊技状態中に、前記ストーリー演出決定手段によって決定されたストーリー演出を実行するストーリー演出実行手段と、

前記遊技者によって操作可能な操作手段と、

前記特定遊技状態に制御されたときに、前回の特定遊技状態への制御中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを、前記操作手段の操作によって選択するよう前記遊技者に促す選択演出を実行する選択演出実行手段と、を備え、

10

20

前記ストーリー演出決定手段は、

前記遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態に制御されているときになされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたときには、前記選択演出が実行されることなく、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することを決定し、

前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態に制御されているときになされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたときには、前記選択演出が実行され、前記遊技者による前記操作手段の操作に応じて、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを決定する、

10

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、始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、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後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

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】

可変表示ゲームの一例としては、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表示態様となっている場合を「大当たり」とするものがある。この可変表示ゲームにおいて「大当たり」となると、大入賞口又はアタック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。また、可変表示ゲームにおいて「大当たり」となる可能性のある所定の可変表示状態を「リーチ」（あるいは「リーチ状態」ともいう）として、表示図柄の可変表示状態が「リーチ」となったことに対応した様々な演出動作を行う遊技機が知られている。

30

【0004】

こうした遊技機としては、継続して特別遊技状態が発生した場合に、第1戦、第2戦、第3戦、第4戦、最終戦、というように、前回表示された大当たり演出画像とストーリーが継続し完結する大当たり演出画像が表示されるものが提案されている。このような遊技機によれば、1つの大当たり演出画像でストーリーが完結する場合に比べて凝ったストーリーを作成することができるため、遊技者の遊技意欲を一層増進させることができる（例えば特許文献1参照）。

40

【特許文献1】特開2001-353304号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の技術では、特別遊技状態が継続して発生している場合にしか、前回表示された大当たり演出画像とストーリーが継続する大当たり演出画像が表示されないため、遊技者がストーリーの完結まで見るためには、それまで特別遊技状態を継続し

50

て発生させる必要がある。このため、遊技者がストーリーの完結まで見るべく、つつい多額の投資をしてしまったり、拳句の果てには、相当の金銭的負担を負ったにも関わらず、ストーリーの完結まで見られなかったりと、遊技興趣を却って減退させる要素を多々含むものであった。

【 0 0 0 6 】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、特別遊技状態に継続して制御されていない場合でも、ストーリー演出を継続して実行す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 7 】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、開始条件が成立したこと（例えばステップ S 2 3 1 にて N o と判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示する可変表示装置（例えば画像表示装置 5 など）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（例えば大当り組合せとなる最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記特定遊技状態に制御するか否かと、該特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態に制御するか否かと、を前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に、前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とのいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 1 4、S 3 1 5 の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたときに、予め実行順が定められている複数種類のストーリー演出のうちのいずれを実行するかを決定するストーリー演出決定手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 0 8 ~ S 6 1 2 の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態中に、前記ストーリー演出決定手段によって決定されたストーリー演出を実行するストーリー演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 3 1 の処理を実行する部分など）と、前記遊技者によって操作可能な操作手段（例えば操作ボタン 3 0 など）と、前記特定遊技状態に制御されるときに、前回の特定遊技状態への制御中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを、前記操作手段の操作によって選択するよう前記遊技者に促す選択演出を実行する選択演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 6 0 7 の処理を実行する部分など）と、を備え、前記ストーリー演出決定手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態に制御されているときになされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたときには、前記選択演出が実行されることなく、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することを決定し（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 1 の処理にて Y e s と判定したときには、ステップ S 6 1 0 及び S 6 1 2 の処理を実行しないことなどを決定する）、前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態に制御されているときになされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたときには、前記選択演出が実行され、前記遊技者による前記操作手段の操作に応じて、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを決定する（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 1 の処理にて N o と判定したときには、遊技者による操作ボタン 3 0 の操作に応じて、ステップ S 6 1 0 の処理を実行するか否かや、ステップ S 6 1 2 の処理を実行するか否かなどを決定する）、ことを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機においては、前記ストーリー演出決定手段は、前記選択演出実行手段によって前記選択演出の実行が開始されてから、前記遊技者によって前記操作

10

20

30

40

50

手段の操作がなされることなく、第1操作有効期間が経過したときには、前回の特定遊技状態への制御中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することを決定する（例えば演出制御用CPU120は、遊技者によって操作ボタン30の操作がなされることなく、ステップS606の処理にてYesと判定したときには、ステップS608の処理にて、カーソルがデフォルトで指定する次話のストーリー演出を実行することなどを決定する）。

【0010】

(3) 上記(1)又は(2)に記載の遊技機において、前記ストーリー演出実行手段は、前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態に制御されているときになされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたか、前記特別遊技状態に制御されているときになされた該事前決定手段による決定結果に基づき、該特定遊技状態に制御されたかに応じて、同一のストーリー演出を異なる態様で実行する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS631の処理にて連荘フラグがオン状態であるかオフ状態であるかに応じて、図29に示す大当り中演出制御パターンテーブル168を参照することにより、ストーリー演出が同一であるが態様が異なる大当り中演出制御パターンの設定などを行う）。

【0011】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機においては、前記ストーリー演出実行手段によって前記ストーリー演出が実行されたときに、該ストーリー演出を特定可能なストーリー演出特定情報を前記遊技者に提供するストーリー演出特定情報提供手段（例えば演出制御用CPU120がステップS631の処理にて、図47(B2)、(C2)に示す演出画像を表示する部分など）をさらに備え、前記ストーリー演出決定手段は、前記ストーリー演出特定情報提供手段によって提供された前記ストーリー演出特定情報が前記遊技者によって入力された後、最初になされた前記事前決定手段による決定結果に基づき、前記特定遊技状態に制御されたときには、該遊技者による前記操作手段の操作に応じて、該ストーリー演出特定情報から特定されるストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを決定する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS601の処理にてNoと判定したときには、遊技者による操作ボタン30の操作に応じて、ステップS610の処理を実行するか否かや、ステップS612の処理を実行するか否かなどを決定する）。

【0012】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技機においては、前記特定遊技状態への制御中に、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、該特定遊技状態への制御が終了した後に前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態に制御されるか、前記特別遊技状態に制御されるかを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS627の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行を開始してから、前記遊技者によって前記操作手段の操作がなされることなく、第2操作有効期間が経過したときには、前記事前決定手段によって前記特別遊技状態に制御される旨の決定がなされたときでも、前記遊技状態制御手段によって該特別遊技状態に制御されることを報知しない（例えば演出制御用CPU120は、遊技者によって操作ボタン30の操作がなされることなく、ステップS623の処理にてYesと判定したときには、ステップS626の処理を実行することなくステップS627の処理などを実行する）。

【0013】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかに記載の遊技機においては、前記識別情報の可変表示中に、該識別情報の仮停止表示と該識別情報の再可変表示とを所定回実行した後に、該識別情報の可変表示結果を導出表示する再可変表示演出における演出態様を複数種類のいずれかに決定する演出態様決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS502の処理を実行する部分など）と、前記演出態様決定手段によって決定された前記演出態様で前記再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段（例えば演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0 がステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行する部分など)と、をさらに備える。

【発明の効果】

【0014】

本発明は、以下に示す効果を有する。

【0015】

上記(1)に記載の遊技機によれば、遊技状態制御手段によって通常遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき、特定遊技状態に制御されたときには、ストーリー演出決定手段が、遊技者による操作手段の操作に応じて、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを決定する。これにより、通常遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき特定遊技状態に制御されたときでも、すなわち、特別遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき特定遊技状態に制御されたときでなくとも、ストーリー演出実行手段は、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することができるため、遊技興趣が減退する虞をなくすることができる。

これに対して、ストーリー演出決定手段は、遊技状態制御手段によって特別遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき、特定遊技状態に制御されたときには、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することを決定する。これにより、特別遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき特定遊技状態に制御されたときには、ストーリー演出実行手段によって前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出が実行されるため、遊技者に操作手段の操作を特定遊技状態の度に強いて過度の負担を与えることを防止することができる。

【0017】

上記(2)に記載の遊技機において、ストーリー演出決定手段は、選択演出実行手段によって選択演出の実行が開始されてから、遊技者によって操作手段の操作がなされることなく、第1操作有効期間が経過したときには、前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行することを決定する。これにより、遊技者によって操作手段の操作がなされることなく、第1操作有効期間が経過したときには、ストーリー演出実行手段によって前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出が実行される。このように、通常遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき特定遊技状態に制御される度に、操作手段の操作を要求しても、操作がなければ前回の特定遊技状態中に実行されたストーリー演出の次の実行順のストーリー演出が実行されるため、遊技者に過度の負担を与えることがない。また、操作手段の操作が間に合わなかったり、操作手段の操作を忘れてしまったときでも、ストーリー演出が実行されることなく、次回以外の演出が実行されることはないので、遊技者に不快感を与える虞がない。

【0018】

上記(3)に記載の遊技機において、ストーリー演出実行手段は、遊技状態制御手段によって通常遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき、特定遊技状態に制御されたか、特別遊技状態に制御されているときになされた事前決定手段による決定結果に基づき、特定遊技状態に制御されたかに応じて、同一のストーリー演出を異なる態様で実行するため、遊技興趣を高めることができる。

【0019】

上記(4)に記載の遊技機において、ストーリー演出特定情報提供手段によって提供されたストーリー演出特定情報が遊技者によって入力された後、最初になされた事前決定手段による決定結果に基づき、特定遊技状態に制御されたときには、ストーリー演出決定手段が、遊技者による操作手段の操作に応じて、ストーリー演出特定情報から特定されるストーリー演出の次の実行順のストーリー演出を実行するか、それ以外のストーリー演出を実行するかを決定する。これにより、遊技者によってストーリー演出特定情報が入力されたとき、ストーリー

演出実行手段は、ストーリー演出特定情報から特定されるストーリー演出の次の実行順のストーリー演出から実行を開始することができる。このため、遊技者は、複数種類のストーリー演出の全てを一日で見る必要がなくなり、その特性に合わせてストーリー演出を実行させることができるので、満足感を向上させることができる。

【0020】

上記(5)に記載の遊技機において、報知演出実行手段は、報知演出の実行を開始してから、遊技者によって操作手段の操作がなされることなく、第2操作有効期間が経過したときには、事前決定手段によって特別遊技状態に制御される旨の決定がなされたときでも、遊技状態制御手段によって特別遊技状態に制御されることを報知しないことにより、遊技への参加意欲を向上させることができる。

10

【0021】

上記(6)に記載の遊技機において、再可変表示演出実行手段は、演出態様決定手段によって複数種類のうちから決定された演出態様で再可変表示演出を実行することにより、遊技興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

【0023】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス(LED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)を、変動可能に表示(可変表示)する。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

30

40

【0024】

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

【0025】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示

50

部 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示とのうち、いずれかの可変表示が開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の可変表示（例えば上下方向あるいは左右方向のスクロール表示など）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示（完全停止表示）されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示（完全停止表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R は、画像表示装置 5 の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるとしてもよい。特別図柄や飾り図柄が完全停止表示されたときには、各図柄の可変表示における表示結果が確定的に表示され、それ以後は今回の可変表示が進行しないことを遊技者が認識できる表示状態となる。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が完全停止表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。完全停止表示や仮停止表示のように、特別図柄や飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識できる程度に表示図柄を停止表示することは、導出表示ともいう。

【0026】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタを示す演出画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタとを組み合わせた演出画像など。なお、キャラクタを示す演出画像は、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画像であればよい。）が含まれていればよい。また、こうした 8 種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、可変表示される飾り図柄の種類数は、8 種類のものに限定されず、任意の複数種類からなる飾り図柄であればよい。

【0027】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に、上方から下方へ、あるいは、右側から左側へと、流れるようなスクロール表示が行われる。そして、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【0028】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示部 5 H も配置されている。始動入賞記憶表示部 5 H では、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始

10

20

30

40

50

条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0029】

一例として、始動入賞記憶表示部 5 H には、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの 1 つを赤色表示に変化させる。その後、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 1 開始条件）と第 2 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 2 開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を 1 つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの 1 つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。ここで、保留記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第 1 始動条件であるか第 2 始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色表示に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更してもよい。

【0030】

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

【0031】

画像表示装置 5 の表示領域には、飾り図柄とは異なる識別情報としての色図柄を可変表示する色図柄表示エリアが設けられていてもよい。一例として、色図柄表示エリアには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときに、色図柄の変動（例えば表示色の更新表示）が開始される「左」の色図柄表示部と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときに、色図柄の変動が開始される「右」の色図柄表示部とが含まれていればよい。そして、特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が完全停止表示されるときには、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が完全停止表示される。「左」及び「右」の色図柄表示部にて可変表示される色図柄には、例えば 4 種類の図柄（「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）といった、複数種類の色図柄が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。一例として、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されていればよい。

【0032】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、所定の普通電動役物用ソレノイドによって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用ソレノイドがオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

10

【 0 0 3 3 】

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

20

【 0 0 3 4 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、所定の大入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態（第 1 状態）と閉鎖状態（第 2 状態）とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 3 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 は、例えば「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「 0 」～「 9 」を示す数字それぞれには、「 0 」～「 9 」の図柄番号が付され、「 - 」を示す記号には、「 1 0 」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示

40

50

器 20 は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「×」とを示す装飾ランプ（または LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（または LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0036】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が 1 つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6A、普通可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【0037】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の中央位置といった、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 における所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。さらに、遊技機用枠 3 の左下部位置には、回転操作などにより遊技者が操作可能な回転型セクタ 31 が設けられている。なお、操作ボタン 30 は、押下操作が可能なものに限定されず、また、回転型セクタ 31 は、回転操作が可能なものに限定されるものではない。操作ボタン 30 や回転型セクタ 31 は、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン 30 や回転型セクタ 31 に代えて、例えば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン 30 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。さらに、操作ボタン 30 と回転型セクタ 31 とは、別体に構成されるものに限定されず、一体に構成されて上皿の上面における手前側の中央位置などに設置されるものであってもよい。このようにすれば、遊技者は、押下操作と回転操作との度に腕を動かす必要がなくなるため、押下操作と回転操作とがし易くなる。

【0038】

普通図柄表示器 20 による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定の可変表示時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を完全停止表示する。普通図柄の可変表示時間は、例えば各普図ゲームの開始時

10

20

30

40

50

に、所定の乱数値を示す数値データを抽出することなどにより、複数種類の可変表示時間のうちで、いずれかに決定されればよい。普通図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普通当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普通当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普通当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普通ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普通当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0039】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第1開始条件は、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したときなどに、第1特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2開始条件は、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したときなどに、第2特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。

【0040】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定の可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を完全停止表示する。特別図柄の可変表示時間は、各特図ゲームの開始時に、例えば図5に示すような変動パターン種別決定用の乱数値MR4を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データなどに基づいて決定された変動パターンに対応して、複数種類の可変表示時間のうちで、いずれかに決定される。特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄として、特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄（ハズレ図柄）が停止表示されれば、非特定表示結果としての「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0041】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1回数（例えば「15」）と

なる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５ラウンド大当たり状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。

【００４２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される第２特定遊技状態としての大当たり遊技状態（２ラウンド大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５ラウンド大当たり状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、１５ラウンド大当たり状態における第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」）となる。なお、２ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、ラウンドの実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は１５ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「２」となる２ラウンド大当たり状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第２状態から遊技者にとって有利な第１状態に変化させ、所定期間（第１期間または第２期間）が経過した後に第２状態へと戻すようにしてもよい。

10

【００４３】

また、１５ラウンド大当たり図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当たり図柄のうち「３」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とはならず通常状態となるようにしてもよい。こうした「３」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される１５ラウンド大当たり図柄は、通常大当たり図柄（「非確変大当たり図柄」ともいう）と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「通常」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。

20

30

【００４４】

１５ラウンド大当たり図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当たり状態が終了した後や、２ラウンド大当たり図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく２ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。これに対して、確変状態となった後に、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれか

40

50

の条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当り」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。

【0045】

「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」（「確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が突確大当り図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。

【0046】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

【0047】

画像表示装置5の表示画面では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示画面では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄の加速表示（全図柄加速表示）を行い、所定速度に達すれば、飾り図柄の定速表示（全図柄定速表示）を行う。こうした全図柄加速表示や全図柄定速表示は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を可変表示する全図柄変動に含まれる。こうした全図柄変動の後、例えば「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の減速表示（各図柄減速表示）を行い、変動速度が「0」となれば、飾り図柄を停留して表示する一方で、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる仮停止表示を行う。そして、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が変動パターンなどに基づいて決定された可変表示時間に達したときには、可変表示結果となる確定飾り図柄を完全停止表示する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を減速表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を減速表示（全図柄減速表示）するものが含まれていてもよい。

【0048】

全図柄変動が開始された後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち全部または一部の飾り図柄表示部にて、飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示することがある。ここで、リーチ表示状態とは、画像表示装置5の表示画面にて導出表

10

20

30

40

50

示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ導出表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が導出表示されているときに未だ導出表示されていない残りの飾り図柄表示部（例えば「中」の飾り図柄表示部 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ表示状態となったことに対応して、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるアニメーション画像や実写画像といった演出画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このような演出画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出の中には、それが出現すると、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）に比べて大当りが発生しやすい（高い確率で大当りとなる）ように設定されたものがある。このような特別のリーチ演出を、スーパーリーチ演出（あるいは単に「スーパーリーチ」）ともいう。一例として、スーパーリーチとなるリーチ演出には、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を所定時間が経過するまで行ってから、例えば背景画像の表示態様や、表示されるキャラクタ、飾り図柄の変動方向といった飾り図柄の変動態様のうち、少なくともいずれか 1 つがリーチ表示状態となる以前やノーマルリーチのときとは異なるものとなることにより、演出態様が変化（いわゆる「発展」）して、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていればよい。また、スーパーリーチとなるリーチ演出には、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されたときに、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行うことなく、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていてもよい。

【0049】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ表示状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出となる演出動作が、実行可能に設定されている。ここで、「擬似連」の特定演出では、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに対応して、全図柄変動が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて順次または同時に飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の再可変表示を開始させる再可変表示動作（再変動）を、所定回実行する演出動作である。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて、図 3（A）に示すような擬似連チャンス目 GC 1 ~ GC 8 として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。そして、再変動の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目 GC 1 ~ GC 8 のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、再変動の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出において、再変動が 1 回 ~ 3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回 ~ 4 回続けて開始されたかのように見せることができる。以下では、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに実行される再変動の回数（例えば「1」~「3」）を擬似連中再変動回数

ともいい、「擬似連」の特定演出が実行されることにより見かけ上で連続して実行される飾り図柄の変動回数（例えば「2」～「4」）を擬似連回数ともいう。すなわち、擬似連回数は、擬似連中再変動回数に「1」を加えた数値となる。

【0050】

「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示中には、擬似連続変動の進行に伴って、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に予め用意されたキャラクタを示す演出画像を表示することや、スピーカ8L、8Rから所定の音声（特別音）を出力させること、遊技効果ランプ9を所定の点灯パターンで点灯させること、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える複数の可動部材を動作させることといった、所定の演出動作が実行されてもよい。一例として、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を再可変表示させるときには、キャラクタを示す演出画像の表示、特別音の出力、ランプの点灯、可動部材の動作のうち、いずれか1つ、あるいは、複数の動作を組み合わせた演出動作が行われることにより、擬似連続変動が行われることを認識可能に報知するようにしてもよい。

10

【0051】

可変表示結果が「ハズレ」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示（全図柄変動）を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち一部の飾り図柄表示部にて飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときにリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

【0052】

可変表示結果が「ハズレ」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、全図柄変動を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち一部の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄をリーチ表示状態とは異なる非リーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行することなく、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「非リーチハズレ」あるいは「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

30

【0053】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

40

【0054】

確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【0055】

50

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」や「確変」となることに対応して確定特別図柄が15ラウンド大当たり図柄となるとともに、通常大当たり組合せや確変大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示された後などには、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了した後に、時短状態や確変状態に制御されることになる。こうして15ラウンド大当たり状態の終了後に時短状態や確変状態となった場合には、通常の演出モードとは異なる演出モードとなるようにしてもよい。例えば、15ラウンド大当たり状態の終了後における時短状態では、「チャンスタイム」といった時短状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、時短状態であることを遊技者が認識できる時短中の演出モードとなるようにしてもよい。また、15ラウンド大当たり状態の終了後における確変状態では、「確変中」といった確変状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

10

【0056】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる特別図柄が導出表示される場合には、全図柄変動を開始してから、全部演出あるいは完全演出とは異なる突確演出としての突確モード開始演出を実行する。そして、突確モード開始演出を開始するとき、あるいは、突確モード開始演出を実行した後に、例えば図3(B)に示すような突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、可変表示中の飾り図柄が消去された後でも、例えば色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を継続して行うことにより、可変表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始される。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。

20

30

【0057】

こうして可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応して確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了した後に、確変状態に制御されるとともに、演出モードが突確モードとなる。例えば、突確モードでは、確変中の演出モードと同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、確変状態であることを遊技者が認識できる演出動作が行われるようにしてもよい。

【0058】

40

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合には、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行された大当たり制御中演出とストーリーに連続性のある大当たり制御中演出が実行される。こうした大当たり制御中演出は、ストーリー演出と称され、この実施の形態において、いわゆる連荘中には、第1話におけるストーリー演出から最終話である第20話のストーリー演出までが、15ラウンド大当たり状態に制御される毎に、1話ずつ順次実行される。ここで、連荘とは、確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態に制御されることが所定回実行されることをいう。そして、連荘中とは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となったことに対応して15ラウンド大当たり状態に制御されてから

50

、その１５ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された確変状態が、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となることに対応して制御された１５ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき、終了するまでの期間をいう。

【００５９】

これに対して、連荘中でないとき、すなわち、通常状態や時短状態であるときには、まず、可変表示結果が停止表示されてから、最初のラウンドが終了するまでの期間にて、第１話におけるストーリー演出と、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、この一連のストーリー演出に登場するキャラクターを紹介するキャラクター紹介演出と、のいずれを実行するか遊技者に選択させるストーリー選択演出が実行される。一例として、ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクター紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。このカーソルは、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン３０の操作に応じて、指定する選択項目を切り換える。そして、ストーリー選択演出が終了するタイミングになると、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、第１話におけるストーリー演出と、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、キャラクター紹介演出と、のいずれかが実行される。例えば、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行される。一方、カーソルが「最初から」の選択項目を指定している場合には、第１話におけるストーリー演出が実行される。他方、カーソルが「キャラクター紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクターを紹介するキャラクター紹介演出が実行される。なお、カーソルが指定する選択項目は、遊技者による回転型セレクト３１の回転操作に応じて切り換えられるようにしてもよい。この場合、さらに、ストーリー選択演出が終了するタイミングになることのみならず、例えば遊技者が操作ボタン３０を操作することにより、実行する演出が決定されるようにしてもよい。

【００６０】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合には、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当たり中昇格演出が実行されてもよい。ここで、大当たり中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当たり状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当たり状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当たり中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。なお、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる場合に、飾り図柄の可変表示結果として確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されたのであれば、大当たり中昇格演出が実行されないようにすればよい。

【００６１】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させ、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置５の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクター画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン３０の操作を促す演出動作であれば

よい。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン 30 の操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン 30 の操作を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させるなどの演出動作が実行される。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。これに対して、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されなかった場合には、操作有効期間が終了するタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、通常図柄を演出表示結果として停止表示させるといった大当たり中昇格失敗演出における演出動作が実行される。

【 0 0 6 2 】

他の一例として、大当たり中昇格演出では、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作を行うとともに、画像表示装置 5 の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行う一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変！」という演出画像の表示を行う。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合において、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されたときには、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知すればよい。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合において、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が検出されなかったときや、大当たり種別が「通常」であるときには、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われないうにすればよい。なお、大当たり中昇格成功演出の開始タイミングは、操作ボタン 30 の操作が検出されたときであってもよいし、操作有効期間が経過したときであってもよい。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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

10

20

30

40

50

0の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110などが搭載されている。

【0065】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9などにおける点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

10

【0066】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ9などにおける点灯/消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

20

【0067】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B及びカウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B及びカウントスイッチ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。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0068】

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

30

【0069】

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

40

【0070】

50

中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【0071】

図 4 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける第 1 特図の変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける第 2 特図の変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。

【0072】

コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【0073】

コマンド 8CXXH は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なる EXT データが設定される。より具体的には、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前判定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 4 可変表示結果通知コマンドである。

30

【0074】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド A0XXH は、大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の EXT データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる EXT データが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される EXT データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

40

【0075】

50

コマンド A 1 X X H は、15 ラウンド大当たり状態における 15 回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 15 回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 2 X X H は、15 ラウンド大当たり状態における 15 回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する 15 回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。15 回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 15 ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、15 ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

10

【0076】

コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

20

【0077】

コマンド A 4 X X H は、2 ラウンド大当たり状態における 2 回開放遊技に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 2 回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 5 X X H は、2 ラウンド大当たり状態における 2 回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する 2 回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。2 回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 2 ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、2 ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

30

【0078】

コマンド B 0 0 1 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

【0079】

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 に設けられた始動入賞記憶表示部 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図 1 7 に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部 1 5 1 C における始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応

50

して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数を特定することができる。

【 0 0 8 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、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 0 1 と、ゲーム制御用のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、プログラムに従って制御動作を行う C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 0 8 1 】

主基板 1 1 では、例えば図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 5 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 5 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、リーチ決定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 7 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データは、乱数回路 1 0 4 により C P U 1 0 3 とは独立して更新され、それ以外の乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データは、C P U 1 0 3 がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【 0 0 8 2 】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを判定するために用いられる乱数値である。例えば、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、「1」~「100」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値 M R 3 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを決定するために用いられる乱数値である。例えば、リーチ決定用の乱数値 M R 3 は、「1」~「239」の範囲の値をとる。

【 0 0 8 3 】

変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR5は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン決定用の乱数値MR5は、「1」～「251」の範囲の値をとる。

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 0 8 6 】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、図17に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1が、大当り決定値データやハズレ決定値データと対応付けられるように、割り振られている。第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特別図柄表示結果決定テーブル130Bにおいて特図表示結果決定用の乱数値MR1を示すテーブルデータは、大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。そして、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変フラグがオンであるときには、確変フラグがオフであるときに比べて多くの乱数値MR1が、大当り決定値データに割り振られている。これにより、確変フラグがオンとなる確変状態では、確変フラグがオフとなる通常状態や時短状態に比べて、可変表示結果が「大当り」となる確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変状態であるときに、通常状態や時短状態に比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り振られている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果を「大当り」にするか否かの決定をするか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果を「大当り」にするか否かの決定をするか、に関わらず共通の特図表示結果決定テーブルが参照されるようにしてもよく、このようにすれば、データ容量の削減を図

10

20

30

40

50

ることができる。

【 0 0 8 7 】

図 7 は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別決定テーブル 1 3 1 の構成例を示している。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、図 1 7 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 が、「通常」、「確変」、「突確」の大当り種別に割り振られている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第 1 開始条件の成立により第 1 特別図柄表示装置 4 A にて第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するときに「1」が設定される一方で、第 2 開始条件の成立により第 2 特別図柄表示装置 4 B にて第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するときに「2」が設定される。大当り種別決定テーブル 1 3 1 において大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示すテーブルデータは、1 5 ラウンド大当り状態に制御するか 2 ラウンド大当り遊技状態に制御するかの決定結果や、1 5 ラウンド大当り状態に制御する場合に確変状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。例えば、「通常」または「確変」の大当り種別に割り振られている乱数値 M R 2 を示すテーブルデータは、1 5 ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示す一方で、「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値 M R 2 を示すテーブルデータは、2 ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示している。また、「通常」の大当り種別に割り振られている乱数値 M R 2 を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果を示す一方で、「確変」または「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値 M R 2 を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。また、大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に基づいて決定された大当り種別に対応する「0」～「2」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいる。

【 0 0 8 8 】

図 7 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 の設定では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する大当り種別決定用の乱数値 M R 2 の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が「1」であれば大当り種別決定用の乱数値 M R 2 のうち「8 3」～「1 0 0」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り振られる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば大当り種別決定用の乱数値 M R 2 が「突確」の大当り種別に割り振られていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【 0 0 8 9 】

図 8 (A) ～ (C) は、ROM 1 0 1 に記憶されるリーチ決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ決定テーブルとして、図 8 (A) に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 A と、図 8 (B) に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 B と、図 8 (C) に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 C とが、予め用意されている。リーチ決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 C はそれぞれ、可変表示結果を「ハズレ」として大当り遊技状態に制御しないと決定されたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値 M R 3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 C は、例えば図 8 (D) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 C

では、リーチ決定用の乱数値MR3が、非リーチHA1-1~非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ表示状態としない旨の決定結果や、リーチHA2-1~リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ表示状態とする旨の決定結果のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0090】

ここで、例えば図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち「1」~「204」の範囲の値が非リーチHA1-1の決定結果に割り振られる一方で「205」~「239」の範囲の値がリーチHA2-1の決定結果に割り振られている。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1に割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」~「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2の決定結果に割り振られている。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」~「220」の範囲の値が、非リーチHA1-3の決定結果に割り振られている。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」~「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値MR3のうち非リーチHA1-1~非リーチHA1-3の決定結果のそれぞれに割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」~「230」の範囲の値が、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の決定結果に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数が所定数(例えば「1」~「3」のいずれか)以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0091】

また、確変状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Bや、時短状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Cでは、通常状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Aに比べて多くの乱数値MR3が、リーチ表示状態としない旨の決定結果に割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。こうして、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における平均的な可変表示時間を短縮することが可能になる。

【0092】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別設定テーブル140の構成例を示している。変動パターン種別設定テーブル140は、可変表示結果や可変表示態様(「大当たり」となる場合には大当たり種別)に応じた複数種類の変動パターン種別の内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA1-1~変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1~変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1~変動パターン種別CC1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA2-1及び変動パターン種別CA2-2が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA3-1、変動パターン種別CA3-2が、予め用意されている。加えて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に対応した変動パターン種

別として、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 が、予め用意されている。各変動パターン種別は、変動パターン種別設定テーブル 1 4 0 により定められる内容に沿った 1 つまたは複数の変動パターンを含んで構成されたものであればよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある。

【 0 0 9 3 】

図 9 に示すように、変動パターン種別 C A 1 - 1 は、通常状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」の特定演出が実行されない「短縮なし（通常状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

変動パターン種別 C A 1 - 2 は、通常状態において合計保留記憶数が「 3 」または「 4 」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留 3 , 4 個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留 3 , 4 個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C A 1 - 3 は、通常状態において合計保留記憶数が「 5 」～「 8 」のいずれかである場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留 5 ～ 8 個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留 5 ～ 8 個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C A 1 - 4 は、通常状態において可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出が実行される「擬似連含む」の変動パターン種別であり、「擬似連含む」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【 0 0 9 4 】

変動パターン種別 C B 1 - 1 は、確変状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「短縮なし（確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C B 1 - 2 は、確変状態において合計保留記憶数が「 2 」～「 8 」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留 2 ～ 8 個短縮（確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留 2 ～ 8 個短縮（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C B 1 - 3 は、確変状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む」の変動パターン種別であり、「擬似連含む」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【 0 0 9 5 】

変動パターン種別 C C 1 - 1 は、時短状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出が実行されない「短縮なし（時短状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C C 1 - 2 は、時短状態において合計保留記憶数が「 2 」～「 8 」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出が実行されない「保留 2 ～ 8 個短縮（時短状態）」の変動パターン種別であり、「保留 2 ～ 8 個短縮（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別 C C 1 - 3 は、時短状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（時短状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【 0 0 9 6 】

変動パターン種別 C A 2 - 1 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 2 - 2 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスー

10

20

30

40

50

パーリーチのリーチ演出を実行する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

【 0 0 9 7 】

変動パターン種別 C A 3 - 1 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 3 - 2 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め

10

【 0 0 9 8 】

変動パターン種別 C A 4 - 1 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とすることなく突確モード開始演出が実行される「突確モード開始演出」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別 C A 4 - 2 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する「突確モード開始演出（スーパーリーチ経由）」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出（スーパーリーチ経由）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

20

【 0 0 9 9 】

図 10 は、ROM 101 に記憶される変動パターン設定テーブル 141 A の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 141 A は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。なお、変動パターンにおける演出の具体的な内容は、基板 11 から伝送される変動パターン指定コマンドに示される変動パターンに応じて、演出制御基板 12 の側で決定及び設定されることになる。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 1 ~ 変動パターン P A 1 - 4、変動パターン P B 1 - 1、変動パターン P B 1 - 2、変動パターン P C 1 - 1、変動パターン P C 1 - 2 が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 2 - 1 ~ 変動パターン P A 2 - 3 が、予め用意されている。変動パターン P A 1 - 1 ~ 変動パターン P A 1 - 4、変動パターン P B 1 - 1、変動パターン P B 1 - 2、変動パターン P C 1 - 1、変動パターン P C 1 - 2 のように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、非リーチハズレ変動パターン（あるいは「通常ハズレ変動パターン」ともいう。変動パターン P A 2 - 1 ~ 変動パターン P A 2 - 3 のように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、リーチハズレ変動パターンともいう。また、非リーチハズレ変動パターンやリーチハズレ変動パターンのように、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、ハズレ変動パターンともいう。

30

40

【 0 1 0 0 】

図 11 (A) は、ROM 101 に記憶される変動パターン設定テーブル 141 B の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 141 B は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P A 4 - 1 ~ 変動パターン P A 4 - 3、変動パターン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 4 が、予め用意されている。変動パターン P A 4 - 1 ~ 変動パターン P A 4 - 3、変動パター

50

ン P A 5 - 1 ~ 変動パターン P A 5 - 4 のように、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」または「確変」となる場合に対応して用意された変動パターンは、全演出大当り変動パターンともいう。

【 0 1 0 1 】

図 1 1 (B) は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン設定テーブル 1 4 1 C の構成例を示している。変動パターン設定テーブル 1 4 1 C は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 が、予め用意されている。図 1 1 (B) に示す変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 では、突確モード開始演出が終了した後に突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されて停止する。これに対して、変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 では、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかが仮停止表示された後に突確モード開始演出が行われるようにしてもよいし、突確モード開始演出が開始されるときに飾り図柄の表示が消去され、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。変動パターン P F 1 - 1 ~ 変動パターン P F 1 - 4 のように、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に対応して用意された変動パターンは、突確大当り変動パターンともいう。また、全演出大当り変動パターン及び突確大当り変動パターンのように、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して用意された変動パターンは、大当り変動パターンともい

【 0 1 0 2 】

図 1 2 (A) ~ (C) は、ROM 1 0 1 に記憶される非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図 1 2 (A) に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A と、図 1 2 (B) に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 B と、図 1 2 (C) に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 C とが、予め用意されている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A ~ 1 3 3 C はそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「非リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A ~ 1 3 3 C は、例えば図 1 2 (D) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 0 3 】

非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A では、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 4 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 B では、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチ H B 1 - 1 及び非リーチ H B 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C B 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C B 1 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 C では、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチ H C 1 - 1 及び非リーチ H C 1 - 2 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 が、変動パターン種別 C C 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C C 1 - 3 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【 0 1 0 4 】

図 1 3 (A) ~ (C) は、ROM 1 0 1 に記憶されるリーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチハズレ変動パターン種別

決定テーブルとして、図 13 (A) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134A と、図 13 (B) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134B と、図 13 (C) に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134C とが、予め用意されている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134A ~ 134C はそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134A ~ 134C は、例えば図 13 (D) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

10

【0105】

リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134A では、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ HA2 - 1 ~ リーチ HA2 - 3 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が、変動パターン種別 CA2 - 1、変動パターン種別 CA2 - 2 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134B では、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ HB2 - 1 であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が、変動パターン種別 CA2 - 1、変動パターン種別 CA2 - 2 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 134C では、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチ HC2 - 1 であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が、変動パターン種別 CA2 - 1、変動パターン種別 CA2 - 2 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

20

【0106】

図 14 (A) ~ (G) は、大当り変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当り変動パターン種別決定テーブルとして、図 14 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 135A と、図 14 (B) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 135B と、図 14 (C) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 136A と、図 14 (D) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 136B と、図 14 (E) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 137A と、図 14 (F) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 137B とが、予め用意されている。大当り変動パターン種別決定テーブル 135A、135B、136A、136B、137A、137B はそれぞれ、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種別決定テーブル 135A、135B、136A、136B、137A、137B は、例えば図 14 (G) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り種別バッファ値に応じて、使用テーブルとして選択される。

30

【0107】

大当り変動パターン種別決定テーブル 135A、135B、136A、136B、137A、137B では、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が、変動パターン種別 CA3 - 1 及び変動パターン種別 CA3 - 2 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル 135C、136C、137C では、変動パターン種別決定用の乱数値 MR4 が、変動パターン種別 CA4 - 1 及び変動パターン種別 CA4 - 2 のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

40

【0108】

図 15 は、ROM 101 に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、ハズレ変動パターン決定テーブルとして、図 15 (A) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 138A と、図 15 (B) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 138B とが、予め用意されている。ハズレ変動パターン決定テーブル 1

50

3 8 A、1 3 8 B はそれぞれ、可変表示結果を「ハズレ」として大当り遊技状態に制御しないと決定されたときに、リーチ表示状態とするか否かの決定結果や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 4、変動パターン種別 C B 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C B 1 - 3、変動パターン種別 C C 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C C 1 - 3 のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別 C A 2 - 1、変動パターン種別 C A 2 - 2 のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 B が使用テーブルとして選択される。

10

【 0 1 0 9 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が、可変表示結果を「ハズレ」とし可変表示態様を「非リーチ」とする 1 種類または複数種類の変動パターンに、割り振られている。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 B では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が、可変表示結果を「ハズレ」とし可変表示態様を「リーチ」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

【 0 1 1 0 】

ここで、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A の設定では、変動パターン種別 C A 1 - 4、変動パターン種別 C B 1 - 3、変動パターン種別 C C 1 - 3 のいずれかとなる場合に対応して、変動パターン P A 1 - 4 といった再変動を 1 回行う「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン（図 1 0 参照）に、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている。このような設定により、可変表示結果を「ハズレ」とする決定結果、及び、可変表示態様を「非リーチ」とする決定結果に対応して、変動パターン P A 1 - 4 を選択し、「擬似連」の特定演出を実行することができる。

20

【 0 1 1 1 】

変動パターン種別 C A 1 - 4 に対しては、図 1 2 (A) に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 3 A において、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 のうち、非リーチ H A 1 - 1 に対応して「2 1 7」~「2 4 1」の範囲の値が割り振られており、非リーチ H A 1 - 2 に対応して「2 3 0」~「2 4 1」の範囲の値が割り振られており、非リーチ H A 1 - 3 に対応して「2 3 1」~「2 4 1」の範囲の値が割り振られており、非リーチ H A 1 - 4 と非リーチ H A 1 - 5 のそれぞれに対応して「2 3 7」~「2 4 1」の範囲の値が割り振られている。ここで、非リーチ H A 1 - 1 の決定結果に対しては、図 8 (A) に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 A において、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 3 のうち「1」~「2 0 4」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 2 の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル 1 3 2 A において、合計保留記憶数が「1」に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 3 のうち「1」~「2 1 7」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 3 の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル 1 3 2 A において、合計保留記憶数が「2」に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 3 のうち「1」~「2 2 0」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 4 の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル 1 3 2 A において、合計保留記憶数が「3」、「4」に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 3 のうち「1」~「2 3 0」の範囲の値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 5 の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル 1 3 2 A において、合計保留記憶数が「5」~「8」に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 3 のうち「1」~「2 3 0」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、変動パターン種別 C A 1 - 4 に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」~「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、変動パ

30

40

50

ターン種別 C A 1 - 4 に決定される割合が低くなる。

【 0 1 1 2 】

図 1 6 (A) 及び (B) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当り変動パターン決定テーブルとして、図 1 6 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A と、図 1 6 (B) に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 B とが、予め用意されている。大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A、1 3 9 B はそれぞれ、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別の決定結果や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A、1 3 9 B は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別 C A 3 - 1 及び変動パターン種別 C A 3 - 2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 B が使用テーブルとして選択される。各大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A、1 3 9 B では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が、可変表示結果を「大当り」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

【 0 1 1 3 】

こうしたハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B や、大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A、1 3 9 B において、変動パターン種別に応じて変動パターン決定用の乱数値 M R 5 が割り振られている変動パターンは、その変動パターン種別に含まれる変動パターンとなっている。一例として、図 1 5 (A) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A において変動パターン種別 C A 1 - 1 に応じて乱数値 M R 5 の全部が割り振られている変動パターン P A 1 - 1 は、変動パターン種別 C A 1 - 1 に含まれる変動パターンとなっている。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 8 A、1 3 8 B や、大当り変動パターン決定テーブル 1 3 9 A、1 3 9 B は、変動パターン種別の決定結果に基づき、その変動パターン種別に含まれる 1 種類または複数種類の変動パターンのうちから、今回の可変表示における変動パターンを選択するためのテーブルとなっている。

【 0 1 1 4 】

図 2 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 RAM 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 7 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 が設けられている。図 1 7 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B と、始動データ記憶部 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 とを備えている。

【 0 1 1 5 】

第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して第 1 始動条件は成立したが第 1 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 0 1 1 6 】

第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞して第 2 始動条件は成立したが第 2 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する

。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0117】

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

10

【0118】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

【0119】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図31のステップS15や図32に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図31のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

20

【0120】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、クリアされてオフ状態となる。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状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短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、時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

30

【0121】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

40

【0122】

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

【0123】

50

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

【0124】

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

10

【0125】

遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 154 に、

20

【0126】

ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0127】

遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路 104 とは別個に、CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR2 ~ MR5 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

30

【0128】

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

40

【0129】

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

50

用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部 155 に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【0130】

送信コマンドバッファは、主基板 11 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

10

【0131】

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

20

【0132】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図 7 に示すような大当たり種別決定テーブル 131 の設定に基づき、大当たり種別が「通常」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

【0133】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

30

【0134】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 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 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための

40

50

配線や、音声制御基板 1 3 に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、操作ボタン 3 0 からの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線、回転型セクタ 3 1 からの情報信号としての回転検出信号を伝送するための配線、も接続されている。

【 0 1 3 5 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 1 8 は、演出制御基板 1 2 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 8 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、第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、第 1 ~ 第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 ~ S R 3 - 3、擬似連パターン決定用の乱数値 S R 4、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路 1 2 4 は、これらの乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 3 - 1 ~ S R 3 - 3、S R 4、S R 5 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば図 3 0 に示す演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 2 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 3 - 1 ~ S R 3 - 3、S R 4、S R 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板 1 2 に乱数回路 1 2 4 が搭載されていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 がランダムカウンタを用いて、乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 3 - 1 ~ S R 3 - 3、S R 4、S R 5 の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 1 3 6 】

第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R に導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R それぞれにて最終的に停止表示される 3 つの飾り図柄のことである。一例として、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 は「1」~「80」の範囲の値をとり、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 は「1」~「70」の範囲の値をとり、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 は「1」~「96」の範囲の値をとる。

【 0 1 3 7 】

第 1 ~ 第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 ~ S R 3 - 3 は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 は「1」~「211」の範囲の値をとり、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 2 は「1」~「229」の範囲の値をとり、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 3 は「1」~「311」の範囲の値をとる。

【 0 1 3 8 】

擬似連パターン決定用の乱数値 S R 4 は、「擬似連」の特定演出を実行における擬似連パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「191」の範囲の値をとる。昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれかである場合に、大当たり中昇格演出を実行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、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【 0 1 3 9 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラム

の他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0140】

図19(A)~(C)は、ROM 121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160A~160Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A~160Dは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示部5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0141】

ROM 121には図20に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11~LR18、LR31~LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11~LR18、LR31~LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。

【0142】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り振られていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せ(突確チャンス目TC1~TC4を除く)とはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目GC1~GC8となる部分や、図3(B)に示す突確チャンス目TC1~TC4となる部分、さらには、図21に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り振られていない。図21に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目GC1~GC8などと同じの飾り図柄を含み、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目GC1~GC8や突確チャンス目TC1~TC4のいずれかと見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として

所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 や突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【 0 1 4 3 】

図 2 2 (A) 及び (B) は、ROM 1 2 1 に記憶される最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A、1 6 2 B の構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A、1 6 2 B は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部 5 L にて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と、「右」の飾り図柄表示部 5 R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 F Z 2 - 2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 及び右最終停止図柄 F Z 2 - 2 として同一になる飾り図柄 (左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2) の図柄番号「 1 」 ~ 「 8 」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 4 4 】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 や右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させ、「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R に導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の飾り図柄表示部 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 と左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 との差分 (図柄差) を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターン P A 2 - 1 ~ 変動パターン P A 2 - 3 のいずれかである場合、変動パターン P A 3 - 1 ~ 変動パターン P A 3 - 4 のいずれかである場合のそれぞれに応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 が、図柄差「 - 2 」、「 - 1 」、「 + 1 」、「 + 2 」に割り振られている。

【 0 1 4 5 】

図 2 3 (A) ~ (C) は、ROM 1 2 1 に記憶される最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A ~ 1 6 3 C の構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A ~ 1 6 3 C は、大当たり組合せや突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる通常図柄の図柄番号「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 8 」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて揃って停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブ

ル 1 6 3 B では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R での左中右最終停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 に割り振られている。

【 0 1 4 6 】

R O M 1 2 1 が記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図 2 4 に示す擬似連パターン決定テーブル 1 6 4 が含まれている。図 2 4 に示す擬似連パターン決定テーブルは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、擬似連パターン判定用の乱数値 S R 4 に基づき、擬似連パターンを擬似連 T P 2 - 1 ~ 擬似連 T P 2 - 3 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。擬似連パターン決定テーブル 1 6 4 は、P A 1 - 4、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4、P A 4 - 2、P A 4 - 3、P A 5 - 2 ~ P A 5 - 4、P F 1 - 2、P F 1 - 4 の変動パターンといった、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン（図 1 0 及び図 1 1 (A) 及び (B) を参照）に応じて、擬似連パターン判定用の乱数値 S R 6 - 2 を、擬似連 T P 2 - 1 ~ 擬似連 T P 2 - 3 の擬似連パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【 0 1 4 7 】

ここで、擬似連 T P 1 - 1 ~ 擬似連 T P 1 - 3 の擬似連パターンでは、互いに異なるキャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示される。この実施の形態では、飾り図柄が仮停止表示されるときや、再可変表示が開始される場合において、擬似連 T P 1 - 1 の擬似連パターンが決定されたときには、「犬」のキャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示され、擬似連 T P 1 - 2 の擬似連パターンが決定されたときには、「猿」のキャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示され、擬似連 T P 1 - 3 の擬似連パターンが決定されたときには、「キジ」のキャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示される。

【 0 1 4 8 】

図 2 5 は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための仮停止図柄決定テーブルとして、図 2 5 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 A と、図 2 5 (B) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 B と、図 2 5 (C) に示す仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 C とが、予め用意され R O M 1 2 1 に記憶されている。各仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 A ~ 1 6 5 C は、図 2 6 に示すように、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンや、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づく飾り図柄の変動回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。

【 0 1 4 9 】

仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 A では、「左」の飾り図柄表示部 5 L における最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が、左中右仮停止図柄 K Z 2 - 1、K Z 2 - 2、K Z 2 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。ここで、仮停止図柄決定テーブル 1 6 5 A では、左最終停止図柄と同一の飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2 - 1 となる場合には、左最終停止図柄と異なる飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2 - 1 となる場合に比べて、多くの第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が割り振られている。このような設定では、最終の擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄のうちの左仮停止図柄 K Z 2 - 1 と、左最終停止図柄とが、同一の飾り図柄となる可能性が高まる。これにより、最終の擬似連続変動が実行される

ことで、「左」の飾り図柄表示部 5 L に停止表示される飾り図柄は変更されない一方で、「中」及び「右」の飾り図柄表示部 5 C、5 R に停止表示される飾り図柄は変更されて、連続的な飾り図柄の変動表示によって可変表示状態がリーチ状態に近づいていくような印象を遊技者に与え、遊技の興趣を向上させることができる。また、仮停止図柄決定テーブル 165 A では、左最終停止図柄が「2」、「4」、「6」、「8」といった通常図柄である場合には、左仮停止図柄 K Z 2 - 1 が「1」、「3」、「5」、「7」といった確変図柄となる擬似連チャンス目 G C 1、G C 3、G C 5、G C 7 に決定されることがないように、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 が割り振られている。これにより、左仮停止図柄 K Z 2 - 1 が確変図柄となって確変大当たり組合せとなる可能性がある状態から、左最終停止図柄が通常図柄となってしまう、確変大当たり組合せとなる可能性がなくなってしまうことにより、大当たり種別が「確変」となる期待感が減退してしまうことを、防止できる。

10

【0150】

仮停止図柄決定テーブル 165 B では、仮停止図柄決定テーブル 165 A を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 2 - 1、右停止図柄 K Z 2 - 2、中仮停止図柄 K Z 2 - 3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 2 が、左中右仮停止図柄 K Z 3 - 1、K Z 3 - 2、K Z 3 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。仮停止図柄決定テーブル 165 C では、仮停止図柄決定テーブル 165 B を用いて決定された左仮停止図柄 K Z 3 - 1、右仮停止図柄 K Z 3 - 2、中仮停止図柄 K Z 3 - 3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれであるかに応じて、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 3 が、左中右仮停止図柄 K Z 4 - 1、K Z 4 - 2、K Z 4 - 3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 に、割り振られている。

20

【0151】

R O M 1 2 1 が記憶する決定テーブルには、図 27 に示す昇格演出実行決定テーブル 166 が含まれている。図 27 に示す昇格演出実行決定テーブル 166 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「確変」（「突確」以外）である場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値 S R 5 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。昇格演出実行判定テーブル 166 は、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 を、大当たり中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれである場合にも、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 の一部が大当たり中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当たり中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当たり中昇格演出が実行されることも、されないこともある。

30

【0152】

R O M 1 2 1 が記憶するパターンテーブルには、例えば図 28 に示すような図柄変動制御パターンテーブル 167、図 29 に示すような大当たり中演出制御パターンテーブル 168 が含まれている。

【0153】

40

図柄変動制御パターンテーブル 167 には、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」の特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば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、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応した図柄変動

50

制御パターンを図柄変動制御パターンテーブル 167 から読み出す。そして、演出表示制御データに応じた表示制御指令を表示制御部 123 に伝送することにより、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄の可変表示動作といった演出表示動作の制御内容を指示する。また、音声制御データに応じた効果音信号を、I/O 125 などを通じて音声制御基板 13 へと伝送させることなどにより、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作を制御する。さらに、ランプ制御データに応じた電飾信号を、I/O 125 などを通じてランプ制御基板 14 へと伝送させることなどにより、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED における点灯動作を制御する。

【0154】

なお、図柄変動制御パターンテーブル 167 は、パチンコ遊技機 1 における演出モード 10 に対応して複数種類設けられるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機 1 における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、突確モードである場合のそれぞれに対応して、複数種類の図柄変動制御パターンテーブル 167 を設けるようにする。この場合には、パチンコ遊技機 1 における演出モードに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様（表示色や形状、大きさ、キャラクタ、変動速度等）などを異ならせるように、それぞれの図柄変動制御パターンテーブル 167 に格納された図柄変動制御パターンにおける制御データが、予め設定されていればよい。

【0155】

大当たり中演出制御パターンテーブル 168 には、大当たり遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、大当たり中演出制御パターンとして複数 20 種類格納されていればよい。各大当たり中演出制御パターンは、例えば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、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当たり遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【0156】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 30 に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 30 に示す演出制御用データ保持エリア 19 30 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

【0157】

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

【0158】

演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが 40 設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0159】

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

【0160】

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶 50

される。

【0161】

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

【0162】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン30から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図31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。

【0166】

図31に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介して各スイッチ21、2

10

20

30

40

50

2 A、2 2 B、2 3 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 S 1 1）。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 S 1 2）。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 S 1 3）。

【 0 1 6 7 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 M R 1 ~ M R 5 などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【 0 1 6 8 】

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）。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、通常状態であるときと比べて第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行われる。例えば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御のいずれかを組み合わせて行うための設定などが、行われる。

【 0 1 6 9 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、C P U 1 0 3 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）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

図 3 2 は、特別図柄プロセス処理として、図 3 1 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。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 0）。図 3 3 は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 7 1 】

図 3 3 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A が

らの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数である第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第1保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0172】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0173】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶された合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS207）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS208）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS209）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0174】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS201；No）、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS202；Yes）、あるいは、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS210）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS210；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合には（ステップS210；Yes）、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数である第2保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS211）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

【0175】

ステップS211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS211；No）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS212）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（

ステップS 2 1 3)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(ステップS 2 1 4)。続いて、例えばROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 1 5)。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0176】

ステップS 2 1 5の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する(ステップS 2 1 6)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる(ステップS 2 1 7)。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 1 8)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図32に示すステップS 1 1 0～S 1 1 7の処理のいずれかを選択して実行する。

【0177】

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームを開始するための第1開始条件や第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、色図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当たり図柄とハズレ図柄のいずれか)が設定される。

【0178】

ステップS 1 1 1の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かのリーチ決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【0179】

ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより特別図柄の可変表示を行うための設定を行う処理や、その特別図柄が可変表示を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0180】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装

置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理や、演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄停止コマンドを送信するための設定を行う処理などが、含まれている。なお、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 の側では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応する可変表示時間を特定し、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が特定された可変表示時間に達したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して可変表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

10

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が 1 5 ラウンド大当り状態に対応した「 1 5 」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が 2 ラウンド大当り状態に対応した「 2 」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 5 秒」に設定する。

20

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

30

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 1 6 の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 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としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その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が含まれている。

40

【 0 1 8 5 】

図 3 4 (A) は、図 3 2 のステップ S 1 1 0 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 3 4 (A) に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ S 2 4 1)。このとき、合計保留記憶数が「 0 」以外であれば (ステップ S 2 4 1 ; No)、始動データ記憶部 1 5 1 C から始動データを読み出す (ステップ S 2 4 2)。このときには、始動データ記憶部 1 5 1 C にて保留番

50

号「１」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【０１８６】

ステップＳ２４２の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を１減算することなどにより、合計保留記憶数を１減算するように更新するとともに、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２４３）。そして、ステップＳ２４２にて読み出した始動データが「第１」と「第２」のいずれであるかを判定する（ステップＳ２４４）。

【０１８７】

ステップＳ２４４にて始動データが「第１」とであると判定された場合には（ステップＳ２４４；第１）、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始する第１開始条件が成立したことに对应して、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶される変動特図指定バッファ値を「１」に設定する（ステップＳ２４５）。他方、ステップＳ２４４にて始動データが「第２」とであると判定された場合には（ステップＳ２４４；第２）、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始する第２開始条件が成立したことに对应して、変動特図指定バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２４６）。

【０１８８】

ステップＳ２４５、Ｓ２４６の処理のいずれかを実行した後は、ステップＳ２４２にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップＳ２４７）。例えば、始動データが「第１」とである場合には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第２」とである場合には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

【０１８９】

ステップＳ２４７の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を１減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２４８）。例えば、始動データが「第１」とである場合には、第１保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第２」とである場合には、第２保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０１９０】

ステップＳ２４８の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」と「大当り」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップＳ２４９）。例えば、始動データが「第１」とであれば図６（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第２」とであれば図６（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを使用テーブルとしてセットする。ＣＰＵ１０３は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップＳ２４７にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、大当り決定値データと合致するかどうかを判定する（ステップＳ２５０）。

【０１９１】

ステップＳ２５０にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致した場合には（ステップＳ２５０；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当

10

20

30

40

50

りフラグをオン状態にセットする（ステップS251）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7に示す大当り種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS252）。そして、ステップS247にて読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS252にてセットした大当り種別決定テーブル131を参照することにより、大当り種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの当り種別に決定する（ステップS253）。なお、ステップS246の処理で特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル131にて「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値MR2が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。ステップS253の処理では、決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値が「0」～「2」のいずれかに設定すればよい。

10

【0192】

ステップS253の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS254）。このときには、例えば図34（B）に示すように、ステップS253にて設定された大当り種別バッファ値が「0」及び「1」のいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。大当り種別バッファ値は、ステップS253にて決定された大当り種別が「通常」である場合に、「0」に設定され、ステップS253にて決定された大当り種別が「確変」である場合に、「1」に設定される。これに対して、ステップS253にて設定された大当り種別バッファ値が「2」であれば、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。大当り種別バッファ値は、ステップS253にて決定された大当り種別が「突確」である場合に、「2」に設定される。

20

【0193】

ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当り決定値データと合致しない場合や（ステップS250；No）、ステップS254の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS255）。一例として、ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当り決定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当り決定値データと合致した場合には、ステップS253における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

30

【0194】

ステップS255にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップS256）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS241にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS241；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS257）、特別図柄通常処理を終了する。

40

【0195】

図35は、図32のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、変動特図指定バッファ

50

値、及び、大当たり種別バッファ値に基づき、図14(G)に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり変動パターン種別決定テーブル135A、135B、136A、136B、137A、137Bのいずれかを選択してセットする(ステップS262)。ここで、パチンコ遊技機1における遊技状態は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグや時短フラグの状態から特定すればよい。

【0196】

ステップS261にて大当たりフラグがオフである場合には(ステップS261; No)、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図8(D)に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル132A~132Cのいずれかを選択してセットする(ステップS263)。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウンタ値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する(ステップS264)。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ決定用の乱数値MR3を抽出する(ステップS265)。そして、ステップS265にて抽出したリーチ決定用の乱数値MR3に基づき、ステップS263にてセットしたリーチ決定テーブル132A~132Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する(ステップS266)。

【0197】

ステップS266の処理に続いて、ステップS266での決定結果が可変表示態様を「リーチ」と「非リーチ」のいずれとするものであるかを判定する(ステップS267)。このとき、可変表示態様を「リーチ」とする決定結果であれば(ステップS267; リーチ)、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図13(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図13(A)~(C)に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル134A~134Cのいずれかを選択してセットする(ステップS268)。これに対して、ステップS266における決定結果が可変表示態様を「非リーチ」とする決定結果である場合には(ステップS267; 非リーチ)、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図12(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図12(A)~(C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル133A~133Cのいずれかを選択してセットする(ステップS269)。

【0198】

ステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別決定用の乱数値MR4を抽出する(ステップS270)。そして、ステップS270にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づき、ステップS262、S268、S269のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS271)。一例として、ステップS262にて図14(A)及び(C)及び(E)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135A、136A、137Aのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS270にて抽出した乱数値MR4などに基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別CA3-1や、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA3-2などに決定されることがある。こうして、この実施の形態では、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」である場合に、ステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するかの決定などが行われる。他の一例として、ステップS268にて図13(A)~(C)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A~134Cのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS

270にて抽出した乱数値MR4などに基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別CA2-1と、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA2-2とのうち、いずれかに決定される。こうして、この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」とする場合に、ステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチ、スーパーリーチのうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定される。

【0199】

ここで、ステップS270、S271の処理では、第1始動条件が成立したことに基¹⁰づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基¹⁰づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS270、S271の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モ²⁰ジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS271の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0200】

こうしてステップS271にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用³⁰テーブルとして、図15(A)及び(B)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、図16(A)及び(B)に示す大当り変動パターン決定テーブル139A、139Bといった、複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする(ステップS272)。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン決定用の乱数値MR5を抽出する(ステップS273)。そして、ステップS273にて抽出した変動パターン決定用の乱数値MR5に³⁰基づき、ステップS272にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、複数種類の変動パターンのうちいずれを選択するか³⁰の決定を行う(ステップS274)。一例として、ステップS271にて変動パターン種別CA3-1、変動パターン種別CA3-2のいずれかに決定されたときには、ステップS272にて図16に示す大当り変動パターン決定テーブル139Aを選択してセットする。そして、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA3-2であれば、変動パターンPA5-1~変動パターンPA5-4のいずれかが、ステップS274にて乱数値MR5に基づいて選択される。こうして、この実施の形態では、変動パターン種別CA3-2に決定された場合に、ステップS274にて変動パターンを決定するときには、「擬似連」となる特定演出の有無の決定、「⁴⁰擬似連」の特定演出を実行する場合における擬似連回数の決定などが、行われる。

【0201】

ここで、ステップS273、S274の処理では、第1始動条件が成立したことに基⁴⁰づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基⁴⁰づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS273、S274の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モ⁵⁰ジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS274の

処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM 101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0202】

このようなステップS274における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間を設定する(ステップS275)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別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S276)。一例として、変動特図指定バッファ値が“1”であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対し

10

【0203】

ステップS276の処理を実行した後は、特別図柄の可変表示開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS277)。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“2”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS277での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次送信されることになる。

20

30

【0204】

ステップS277での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS278)、変動パターン設定処理を終了する。

【0205】

図36は、図32のステップS113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36に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS291)。このとき、大当たりフラグがオンであれば(ステップS291; Yes)、大当たり開始時演出待ち時間を設定する(ステップS292)。例えば、ステップS292の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

40

【0206】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS293)。例えば、ステップS293の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS294)。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う(ステップS295)。例えば、ステッ

50

ブ S 2 9 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップ S 2 9 6)、特別図柄停止処理を終了する。

【0207】

ステップ S 2 9 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 9 1 ; N o)、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップ S 2 9 7)。例えば、ステップ S 2 9 7 の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、特図変動回数カウンタの値(特図変動回数カウント値)を、例えば1減算または1加算するなどして更新する。そして、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ S 2 9 7 の処理を終了すればよい。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行うようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して制御されるようにしてもよい。あるいは、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め ROM 1 0 1 などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。ステップ S 2 9 7 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから、特別図柄停止処理を終了する。

【0208】

図 3 7 は、図 3 2 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 3 7 に示す大当り終了処理において、CPU 1 0 3 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 1 1)。一例として、図 3 2 に示すステップ S 1 1 6 の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 1 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ(ステップ S 3 1 1 ; N o)、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0209】

これに対して、ステップ S 3 1 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 1 1 ; Y e s)、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す(ステップ S 3 1 2)。続いて、ステップ S 3 1 2 にて読み出した大当り種別バッファ値が「通常」の大当り種別に対応した「0」であるか否かを判定する(ステップ S 3 1 3)。このとき、大当り種別バッファ値が「0」であれば(ステップ S 3 1 3 ; Y e s)、時短状態への制御を開始するための設定を行う(ステップ S 3 1 4)。一例として、ステップ S 3 1 4 の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値(例えば「100」)が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0210】

ステップ S 3 1 3 にて大当り種別バッファ値が「0」以外である場合には(ステップ S 3 1 3 ; N o)、確変状態への制御を開始するための設定を行う(ステップ S 3 1 5)。一例として、ステップ S 3 1 5 の処理では、確変フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期

値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。なお、確変状態とする制御を可変表示結果が「大当り」となるまで継続させる場合には、特図変動回数カウンタの設定を行わなくてよい。

【0211】

ステップS314、S315の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS316）、大当り終了処理を終了する。

【0212】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動し、図38のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図38に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0213】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0214】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0215】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS403；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0216】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の

表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED における点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0217】

ステップ S 405 のコマンド解析処理内では、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、画像表示装置 5 の始動入賞記憶表示部 5 H における保留記憶表示を更新するための保留記憶表示更新処理が実行されてもよい。この保留記憶表示更新処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板 11 から伝送される保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ、そのまま保留記憶表示更新処理を終了する。これに対して、保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には、保留記憶数通知コマンドにより保留記憶数の減少が指定されたか増加が指定されたかを判定する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられた可変表示保留カウンタの値（可変表示保留カウント値）などにより、保留記憶数を特定することができればよい。この場合には、保留記憶数通知コマンドにより通知された保留記憶数と可変表示保留カウント値とを比較し、通知された保留記憶数の方が大きければ保留記憶数の増加が指定されたと判定する一方で、通知された保留記憶数の方が小さければ保留記憶数の減少が指定されたと判定すればよい。

【0218】

そして、保留記憶数の減少が指定された場合には、保留記憶数の減少に対応して始動入賞記憶表示部 5 H における保留記憶表示を更新するための保留表示減少更新設定が行われる。この保留表示減少更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部 5 H にて不透過色表示に変化している表示部位のうちの 1 つ（例えば不透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位）における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を 1 つずつ隣に移動させるための表示設定が行われる。このときには、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの 1 つ（例えば不透過色となっていた表示部位のうち右端の表示部位）を透過色表示に戻すための表示設定も行われる。また、保留表示減少更新設定では、可変表示保留カウント値を 1 減算するように更新すればよい。こうした保留表示減少更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理を終了する。

【0219】

他方、保留記憶数の増加が指定された場合には、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する。ここで、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドについては、ステップ S 405 のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 1 始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 2 始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。この場合には、第 1 始動口入賞指定コマンド受信フラグと第 2 始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

【0220】

始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示部 5 H における保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部 5 H にて青色表示（第 1 始動条件の成立に対応する表示色）や赤色表示（第 2 始動条件の成立に対応する表示色）となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示部 5 H にて非表示となっている表示

部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行われる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0221】

他方、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には、例えば第1始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否かなどに応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。このとき、第1始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば、第1保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための第1保留表示増加更新設定が行われる。この第1保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に遊技球が進入したこと
10
による第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第1保留表示増加更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理が終了する。また、第2始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には、第2保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第2保留表示増加更新設定が行われる。この第2保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第2保留表示増加更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0222】

このように、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信するより前に、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できたときには、第1保留表示増加更新設定や第2保留表示増加更新設定が行われる。このときには、始動入賞記憶表示部5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

【0223】

他方、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドが保留記憶数の増加を通知するものであり、その保留記憶数通知コマンドを受信するより前に始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないときには、始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる。このときには、始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更する。例えば、保留記憶表示の表示態様を灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第1保留記憶数や第2保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、第1保留表示増加更新設定と第2保留表示増加更新設定のいずれかが行われることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知
30
コマンドを受信した場合には、第1保留表示増加更新設定が行われることにより、第1始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

【0224】

図39は、図38のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S165の処理のいずれかを選択して実行する。

【0225】

ステップS160の変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コ
40
50

マンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示や、色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。なお、飾り図柄の可変表示などを開始するか否かの判定などの処理は、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じてではなく、変動パターン指定コマンドを受信したか否かに応じて、行われるようにしてもよい。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの開始や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や色図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、擬似連パターン等を決定する処理などが含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、図柄変動制御パターン等が設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含ま

10

20

30

40

50

れている。この実施の形態では、大当り制御中演出処理にて、前回の15ラウンド大当り状態中に実行された大当り中演出とストーリーに連続性のある大当り中演出（ストーリー演出）が実行可能となっている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0230】

ステップS165のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されることに対応して、演出モードを変更するための設定が行われてもよい。例えば、「通常」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に15ラウンド大当り状態が終了するときには、時短中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル167の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。また、「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に15ラウンド大当り状態が終了するときには、確変中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル167の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。さらに、「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に2ラウンド大当り状態が終了するときには、突確モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル167の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。その後、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0231】

図40は、図39のステップS160にて実行される変動開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。この変動開始待ち処理において、CPU131は、まず、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップS481）。このとき、変動開始コマンドを受信していなければ（ステップS481；No）、デモ表示設定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS482）。

【0232】

ステップS482にてデモ表示設定フラグがオンである場合には（ステップS482；Yes）、デモ表示設定フラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS483）、画像表示装置5の表示画面上にデモンストレーション画像（デモ画面）の表示を開始するための設定を行ってから（ステップS484）、変動開始待ち処理を終了する。

【0233】

ステップS482にてデモ表示設定フラグがオフである場合には（ステップS482；No）、入力演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS485）。ステップS485にて入力演出中フラグがオフである場合には（ステップS485；No）、遊技者にパスワードの入力が可能であることを報知するパスワード入力演出の開始タイミングとなったか否かを判別し（ステップS486）、パスワード入力演出の開始タイミングでなければ（ステップS486；No）、そのまま変動開始待ち処理を終了する。

【0234】

ステップS486にてパスワード入力演出の開始タイミングになった場合には（ステップS486；Yes）、入力演出中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップS487）、パスワード入力演出となる所定の演出動作を開始するための設定を行ってから（ステップS488）、変動開始待ち処理を終了する。この実施の形態において、パスワードは、4桁の数字から構成され、パスワード入力演出では、例えば遊技者による回転型

セレクト３１を回転操作に対応して「０」～「９」の数字を更新していき、所望の数字になったときにおける操作ボタン３０の操作により、数字が１桁ずつ決定されるようにすればよい。そして、最後の１桁の数字が決定されたときに、パスワードが確定されるようにすればよい。

【０２３５】

ステップＳ４８５にて入力演出中フラグがオンである場合には（ステップＳ４８５；Ｙｅｓ）、パスワード入力演出の終了タイミングとなったか否かを判別する（ステップＳ４８９）。ここで、パスワード入力演出の開始タイミングでなければ（ステップＳ４８９；Ｎｏ）、遊技者による操作ボタン３０の操作や回転型セレクト３１の回転操作などによりパスワードの確定がなされたか否かを判定し（ステップＳ４９０）、パスワードの確定が

10

【０２３６】

ステップＳ４９０にてパスワードの確定がなされたと判定された場合には（ステップＳ４９０；Ｙｅｓ）、遊技者により入力されたパスワードが、例えばＲＯＭ１２１に設けられた所定のパスワード判定テーブルを参照することにより、各話のストーリー演出に対応して予め定められているパスワードのうちのいずれかに合致するか否かを判定し（ステップＳ４９１）、合致していなければ（ステップＳ４９１；Ｎｏ）、そのまま変動開始待ち処理を終了する。

【０２３７】

ステップＳ４９１にて遊技者により入力されたパスワードに合致するものがある場合には（ステップＳ４９１；Ｙｅｓ）、このパスワードに対応するストーリー演出の話数に１加算した値を、演出制御バッファ設定部１９４に設けられたストーリー演出指定バッファに設定する（ステップＳ４９２）。

20

【０２３８】

パスワード入力演出の開始タイミングになった場合や（ステップＳ４８９；Ｙｅｓ）、ステップＳ４９２の処理を実行した後は、入力演出中フラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ４９３）、パスワード入力演出となる所定の演出動作を終了するための設定を行ってから（ステップＳ４９４）、変動開始待ち処理を終了する。

【０２３９】

ステップＳ４８１にて変動開始コマンドを受信した旨の判定がなされた場合には（ステップＳ４８１；Ｙｅｓ）、デモ画面の表示を終了するための設定を行う（ステップＳ４９５）。続いて、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動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Ｓ４９６）、変動表示開始コマンド受信待ち処理を終了する。

30

【０２４０】

図４１は、図３９のステップＳ１６１にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づき、最終停止図柄を決定する（ステップＳ５０１）。

【０２４１】

40

一例として、ステップＳ５０１の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、非リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図１９（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄を決定する。次に、図１９（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２最終停止

50

図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図20に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図19(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。

10

【0242】

こうして、非リーチハズレ変動パターンであれば、最終停止図柄決定テーブル160A~160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1~FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目GC1~GC8や、図3(B)に示す突確チャンス目TC1~TC4、さらには、図21に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【0243】

他の一例として、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがリーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図22(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図22(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

20

30

【0244】

このように、リーチハズレ変動パターンが指定された場合には、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rに導出表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部5Cにおける中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

40

【0245】

さらに他の一例として、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが突確大当たり変動パターンとなる変動パターンPF1-1~変動パターンPF1-4のいずれかであるか、突確大当たり変動パターン以外の変動パターンであるかを判定する。このとき、突確大当たり変動パターンが指定されていれば、図23(C)に示す最終停止図柄決定テーブル163Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどか

50

ら、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。なお、突確大当り変動パターンが指定された場合には、その他の非リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。また、突確大当り変動パターンが指定された場合には、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。

【0246】

突確大当り変動パターン以外の変動パターンが指定された場合には、可変表示結果通知コマンドにより通知された大当り種別に応じて、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄、あるいは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を、決定する。このとき、通知された大当り種別が「通常」であるときには、図23(A)に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。これに対して、通知された大当り種別が「確変」であるときには、大当り中昇格演出を実行するか否かに応じて、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを、決定してもよい。あるいは、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを決定してから、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定してもよい。この場合には、通知された大当り種別が「確変」であり、かつ、通常大当り組合せの確定飾り図柄が決定されたときに、大当り中昇格演出を実行すると決定されればよい。通常大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、大当り種別が「通常」である場合と同様に、図23(A)に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを用いて、確定飾り図柄を決定すればよい。確変大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、図23(B)に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0247】

ステップS501の処理を実行した後は、擬似連パターンを決定する(ステップS502)。一例として、ステップS502の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、まず、図24に示す擬似連パターン決定テーブル164を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、擬似連パターン決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル164を参照することにより、変動パターンに応じて、擬似連パターンを複数種類のいずれかに決定する。

【0248】

ステップS502の処理を実行した後は、仮停止図柄を決定する(ステップS503)。一例として、ステップS503の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、「擬似連」の特定演出において「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの

10

20

30

40

50

全部にて仮停止表示させる飾り図柄の組合せを決定する。このときには、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応した擬似連中再変動回数を、変数Mにセットする。例えば、図10に示す変動パターンPA1-4が指定された場合には、擬似連中再変動回数としての「1」を、変数Mにセットする。

【0249】

変数Mを設定した後は、図25(A)に示す仮停止図柄決定テーブル165Aを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-1を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165Aを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

10

【0250】

変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図25(B)に示す仮停止図柄決定テーブル165Bを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-2を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165Bを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

20

【0251】

さらに、変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図25(C)に示す仮停止図柄決定テーブル165Cを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-3を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165Cを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。このときには、常に変数Mの値が「1」となっており、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

30

【0252】

ステップS503の処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS504)。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンなどに対応して、図28に示す図柄変動制御パターンテーブル166Aに格納された複数種類の図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択してセットする。このとき、パチンコ遊技機1における複数の演出モードに応じて複数種類の図柄変動制御パターンテーブル166Aが用意されている場合には、現在の演出モードに対応する図柄変動制御パターンテーブル166Aに格納された図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択すればよい。これにより、同一の変動パターンであっても、例えばパチンコ遊技機1における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、突確モードといった、複数の演出モードのいずれであるかに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様などを、異ならせることができる。

40

【0253】

ステップS504の処理に続いて、例えばステップS504にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS505)。

50

そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部 123 に供給することなどにより、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5L、5C、5R の全部にて飾り図柄の可変表示を開始させるといった、画像表示装置 5 における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S506）。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S507）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0254】

図 42、図 43、及び図 44 は、図 39 のステップ S164 にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御フラグ設定部 191 に設けられた連荘中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S601）。このとき、連荘中フラグがオフである場合には（ステップ S601；No）、続いて、演出制御フラグ設定部 191 に設けられた選択演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S602）。

【0255】

ステップ S602 にて選択演出中フラグがオフである場合には（ステップ S602；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などに応じて、ストーリー選択演出の開始タイミングになったか否かを判定する（ステップ S603）。このとき、ストーリー選択演出の開始タイミングであると判定された場合には（ステップ S603；Yes）、ストーリー選択演出を開始するための設定を行う（ステップ S604）。一例として、ステップ S604 の処理では、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン 30 の操作の有無などに応じて、CRD1-1-0-1、CRD1-1-0-2、CRD1-1-0-3 のいずれかの演出制御パターンを図 29 に示す大当り中演出制御パターンテーブル 168 から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。なお、昇格演出の有無の決定が行われる以前である場合には、大当り中昇格演出なしに対応する CRD1-1-0-1 の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。こうしたステップ S604 の処理を実行した後、選択演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S605）、大当り制御中演出処理を終了する。

【0256】

これに対して、ステップ S602 にて選択演出中フラグがオンである場合には（ステップ S602；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出終了判定値に合致したか否かなどに応じて、ストーリー選択演出の終了タイミングになったか否かを判定する（ステップ S606）。このとき、ストーリー選択演出の終了タイミングでないと判定された場合には（ステップ S606；No）、ストーリー選択演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップ S607）。一例として、ステップ S607 の処理では、ステップ S604 の処理にて設定された演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部 123 に供給すること、効果音信号を音声制御基板 13 に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板 14 に対して伝送することなどにより、ストーリー選択演出となる演出動作を実行させる。この実施の形態において、ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクタ紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示され、遊技者による操作ボタン 30 の操作や回転型セレクト 31 の回転操作などに応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。具体的には、演出制御バッファ設定部 194 には、選択項目を指定する選択項目指定バッファが設けられており、この選択項目指定バッファには、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定する「0」が設定されている。そして、この選択項目指定バッファの値（選択項目指定バッファ値）は、遊技者による操作ボタン 30 の操作が 1 回行われる毎や、回転型セレクト 31 が所定角度回転される毎などに 1 ずつ更新され、「最初から」の選択項目を指定する「1」や、「キャラクタ紹介」の選択項目を指定する「2」などが設定される。なお、「キャラクタ紹介」の選択項目を指定する「2」が設定されている場合において、遊技者による操

10

20

30

40

50

作ボタン30の操作が1回行われたときや、回転型セクタ31が所定角度回転されたときなどには、「次話へ」の選択項目を指定する「0」が設定される。

【0257】

これに対して、ステップS606にてストーリー選択演出の終了タイミングであると判定された場合には(ステップS606; Yes)、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、キャラクタ紹介演出と、のいずれかに決定する(ステップS608)。一例として、ステップS608の処理では、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、選択項目指定バッファ値が「0」である場合など、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定される。一方、選択項目指定バッファ値が「1」である場合など、カーソルが「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出に決定される。他方、選択項目指定バッファ値が「2」である場合など、カーソルが「キャラクタ紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクタを紹介するキャラクタ紹介演出に決定される。なお、デフォルト状態において、このカーソルは、「次話へ」の選択項目を指定するように、換言すれば、選択項目指定バッファ値が「0」に設定されているため、遊技者による操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作が行われなかった場合には、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定される。

【0258】

続いて、演出制御用CPU120は、ステップS608での決定結果に基づき、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたか否かを判定する(ステップS609)。ステップS609にて遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には(ステップS609; Yes)、演出制御バッファ設定部194に設けられたストーリー演出指定バッファの値(ストーリー演出指定バッファ値)を「1」に設定する(ステップS610)。これに対して、ステップS609にて遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されていないと判定された場合には(ステップS609; No)、ステップS608での決定結果に基づき、遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されたか否かを判定する(ステップS611)。ステップS611にて遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されたと判定された場合には(ステップS609; Yes)、演出制御フラグ設定部191に設けられたキャラクタ紹介フラグをオン状態にセットする(ステップS612)。

【0259】

ステップS611にて遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されていないと判定された場合や(ステップS609; No)、ステップS611、S612のいずれかの処理を実行した後は、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無、キャラクタ紹介フラグの状態、ストーリー演出指定バッファ値などに応じて、演出制御パターンが切り換えることなどにより、ストーリー選択演出を終了するための設定を行う(ステップS613)。一例として、ステップS613の処理では、キャラクタ紹介フラグがオフでありストーリー演出指定バッファ値が「1」である場合、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無などに応じて、CRD1-1-0-1からCRD1-1-1-1への切替や、CRD1-1-0-2からCRD1-1-1-2への切替、CRD1-1-0-3からCRD1-1-1-3への切替が行われる。他の一例として、キャラクタ紹介フラグがオフでありストーリー演出指定バッファ値が「20」である場合、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無などに応じて、CRD1-1-0-1からCRD1-1-20-1への切替や、CRD1-1-0-2からCRD1-1-20-2への切替、CRD1-1-0-3からCRD1-1-20-3への切替が行われる。さらに、他の一例として、キャラクタ紹介フラグがオンである場合には、ストーリー演出指定バッファ値に関わらず、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン

30の操作の有無などに応じて、CRD1-1-0-1からCRD1-1-21-1への切替や、CRD1-1-0-2からCRD1-1-21-2への切替、CRD1-1-0-3からCRD1-1-21-3への切替などが行われる。こうしたステップS613の処理を実行した後に、選択演出中フラグをクリアしてオフ状態にしてから（ステップS614）、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0260】

ステップS601にて連荘中フラグがオフであると判定された場合や（ステップS601；No）、ストーリー選択演出の開始タイミングでないと判定された場合には（ステップS603；No）、演出制御フラグ設定部191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（図43のステップS615）。

10

【0261】

ステップS615にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップS615；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などに応じて、昇格演出の開始タイミングとなったか否かを判定する（ステップS616）。ここで、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドの実行期間が短いことなどから、演出制御プロセスタイマ値が演出開始判定値には達しないように設定されていればよい。また、ステップS616の前に、2ラウンド大当たり状態であるか否かを判定する処理を加えるようにし、2ラウンド大当たり状態である場合には、ステップS616における判定を行うことなく、図44のステップS630に進むようにしてもよい。

【0262】

20

ステップS616にて昇格演出の開始タイミングであると判定された場合には（ステップS616；Yes）、図27に示す昇格演出実行決定テーブル166を、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS617）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行決定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出する（ステップS618）。そして、ステップS618にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、昇格演出実行決定テーブル166を参照することにより、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出の有無の決定を行う（ステップS619）。

【0263】

ステップS619にて昇格演出を実行することが決定された場合には（ステップS620；Yes）、昇格失敗演出を開始するための設定を行う（ステップS621）。一例として、ステップS621の処理では、主基板11から伝送された15ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、特定されたラウンド数に対応して昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンを大当たり中演出制御パターンテーブル168から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。こうしたステップS621の処理を実行した後に、昇格演出中フラグをクリアしてオフ状態にしてから（ステップS622）、大当たり制御中演出処理を終了する。

30

【0264】

ステップS615にて昇格演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS615；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出終了判定値に合致したか否かなどに応じて、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S623）。このとき、昇格演出の終了タイミングでなければ（ステップS623；No）、演出制御CPU120は、I/O125に含まれる所定の入力ポートを介して操作ボタン30から伝送される操作検出信号をチェックして、所定の操作有効期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かを判定することなどにより、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたか否かを判定する（ステップS624）。

40

【0265】

ステップS624にて操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたと判定された場合（ステップS624；Yes）、例えば主基板11から伝送された当

50

り開始指定コマンドのE X Tデータを読み取ることなどにより、大当たり種別が「確変」である確変大当たりであったか否かを判定する（ステップS 6 2 5）。このとき、確変大当たりであれば（ステップS 6 2 5；Y e s）、昇格成功演出を開始するための設定を行う（ステップS 6 2 6）。一例として、ステップS 6 2 6の処理では、昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンから昇格成功演出を実行するための演出制御パターンに切り換えられることなどにより、昇格成功演出を開始するための設定が行われる。

【 0 2 6 6 】

ステップS 6 2 4にて遊技者によって操作ボタン30の操作が行われていないと判定された場合や（ステップS 6 2 4；N o）、ステップS 6 2 5にて確変大当たりでないと判定された場合には（ステップS 6 2 5；N o）、昇格演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS 6 2 7）。一例として、ステップS 6 2 7の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、昇格演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。具体的には、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われる前や、大当たり種別が「通常」である通常大当たりである場合には、演出制御プロセスタイマ値に応じて、ステップS 6 2 1にて設定された昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンから読み出した制御データに従い、昇格失敗演出となる演出動作の制御が行われるようにする。これに対して、大当たり種別が「確変」である確変大当たりである場合において、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われた後には、演出制御プロセスタイマ値に応じて、ステップS 6 2 6にて設定された昇格成功演出を実行するための演出制御パターンから読み出した制御データに従い、昇格成功演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。こうしたステップS 6 2 7の処理を実行した後は、大当たり制御中演出処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

ステップS 6 2 3にて昇格演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS 6 2 3；Y e s）、昇格演出を終了するための設定を行い（ステップS 6 2 8）、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 6 2 9）、大当たり制御中演出処理を終了する。

【 0 2 6 8 】

ステップS 6 1 6にて昇格演出の開始タイミングであると判定された場合や（ステップS 6 1 6；Y e s）、ステップS 6 1 9にて昇格演出を実行しないことが決定された場合には（ステップS 6 2 0；N o）、主基板11から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（図44のステップS 6 3 0）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップS 6 3 0；Y e s）、大当た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ストーリー演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS 6 3 1）。一例として、ステップS 6 3 1の処理では、主基板11から伝送された15ラウンド大当たり用や突確用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当た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図29に示す大当たり中演出制御パターンテーブル168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値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、ストーリー演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS 6 3 1の処理を実行した後に、大当たり制御中演出処理を終了する。

【 0 2 6 9 】

なお、ステップS 6 3 1の処理において、主基板11から15ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドが伝送されたことに対応した設定を行う場合には、連荘中フラグの状態に応じて、異なる演出動作を実行するための設定が行われる。一例として、ストー

リ演出指定バッファ値が「1」であり、昇格演出なしである場合において、連荘中フラグがオフであるときには、図29に示すCST1-1-1、CRD1-1-0-1、CRD1-1-1-1、CRD2-1-1-1、...、CED1-1-1-1の演出制御パターンを順次使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。これに対して、連荘中フラグがオンであるときには、図29に示すCST1-2-1、CRD1-2-1-1、CRD2-2-1-1、...、CED1-2-1-1の演出制御パターンを順次使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。これにより、連荘中フラグがオンであるかオフであるかに応じて、すなわち、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときになされた事前決定結果に基づき、大当り遊技状態に制御されたか、通常状態や時短状態であるときになされた事前決定結果に基づき、大当り遊技状態に制御されたかに応じて、同一のストーリー演出を異なる態様で実行することができる。具体的には、同一のストーリー演出における演出画像を画像表示装置5に表示させる一方で、連荘中フラグがオンであるかオフであるかに応じて、スピーカ8L、8Rから異なるBGM(Back Ground Music)や挿入歌となる音声出力されるようにすればよい。また、連荘中フラグがオンであるかオフであるかに応じて、同一のストーリー演出における異なる場面での演出画像を画像表示装置5に表示させるようにしてもよい。

10

【0270】

また、ステップS631の処理では、ストーリー演出における演出画像とともに、例えばこのストーリー演出に対応して予め定められているパスワードや、パスワードを示す二次元コードなどが画像表示装置5に表示される。ここで、二次元コードは、マトリクス状に配置された複数のセルを着色して形成されるセルドットの分布パターンによって所定の情報を表現するもので、例えば携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって、二次元コードが示す情報を読み取ることができる。

20

【0271】

ステップS630にて当り終了指定コマンドの受信がある場合には(ステップS630; Yes)、キャラクタ紹介フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS632)。このとき、キャラクタ紹介フラグがオンであれば(ステップS632; Yes)、キャラクタ紹介フラグをクリアしてオフ状態にする一方で(ステップS633)、キャラクタ紹介フラグがオフであれば(ステップS632; No)、ストーリー演出指定バッファ値を1加算して更新する(ステップS634)。

30

【0272】

ステップS633、S634のいずれかの処理を実行した後は、例えば主基板11から伝送された当り終了指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、大当り種別が「通常」である通常大当りであったか否かを判定する(ステップS635)。このとき、通常大当りであれば(ステップS635; Yes)、連荘中フラグをクリアしてオフ状態にする一方で(ステップS636)、確変大当りであれば(ステップS635; No)、連荘中フラグをオン状態にセットする(ステップS637)。

【0273】

ステップS636、S637のいずれかの処理を実行した後は、大当り遊技状態に対応して行われるストーリー演出を終了するための設定を行い(ステップS638)、演出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「6」に更新してから(ステップS639)、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、ステップS638の処理では、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、ストーリー演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

40

【0274】

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。図45は、デモンストレーション画像の表示動作例を示している。演出制御基板12では、パスワード

50

入力演出の開始タイミングとなったことに対応して、例えば演出制御用CPU120が図40のステップS488にてパスワード入力演出となる所定の演出動作を開始するための設定を行うことにより、画像表示装置5には、図45(A)に示すように、遊技者にパスワードの入力を促す演出画像が表示される。

【0275】

その後、画像表示装置5には、まず、上1桁目における「*」を示す演出画像が点滅表示され、遊技者による回転型セクタ31を回転操作に対応して「0」～「9」までの数字を示す演出画像に更新して表示される。そして、遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、例えば図45(B)に示すように、検出されたタイミングにて表示されている数字(この例では「8」)が上1桁目の数字として決定されるとともに、上2桁目における「*」を示す演出画像が点滅表示される。続いて、遊技者による回転型セクタ31を回転操作や、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して、例えば図45(C)～(E)に示すように、上2桁目～上4桁目の数字が決定されていき、上4桁目の数字が決定されたときに、パスワードが確定される。

【0276】

その後、パスワード入力演出の開始タイミングとなったことに対応して、ステップS491にて遊技者により入力されたパスワードが、所定のパスワード判定テーブルを参照することにより、各話のストーリー演出に対応して予め定められているパスワードのうちのいずれかに合致するか否かの判定がなされ、合致していれば、ステップS492にてパスワードに対応するストーリー演出の話数(この例では「6」)に1加算した値(この例では「7」)がストーリー演出指定バッファに設定される。そして、画像表示装置5には、例えば図45(F)に示すように、設定後のストーリー演出指定バッファ値に対応する演出画像を表示させる。なお、遊技者により入力されたパスワードが、各話のストーリー演出に対応して予め定められているパスワードのいずれかにも合致していない場合には、上4桁目の数字が決定されたときに、上1桁目～上4桁目の数字が全てクリアされて図45(A)に示す演出画像が再度表示されるようにすればよい。このようにすれば、遊技者がパスワードを誤って入力した場合でも、入力したパスワードを削除する操作などといった煩雑な操作を遊技者に課す必要をなくすることができる。

【0277】

その後、演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用CPU120が図41のステップS506にて所定の表示制御指令を表示制御部123に供給する。これにより、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて、飾り図柄の可変表示が行われる。

【0278】

図46は、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」であり特定演出が実行される場合における飾り図柄の可変表示動作例を示している。図46(A)では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図46(B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)される。

【0279】

その後、図46(C)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図46(D)に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示(仮停止表示)することにより、擬似連チャンス目GC6となる飾り図柄が停止表示される。このときには、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図46(E)、(F)に示すように全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させるとともに、所定のキャラクタ画像が表示される。

【 0 2 8 0 】

ここで、図 4 1 のステップ S 5 0 2 にて、ランダムカウンタなどから抽出した乱数値 S R 4 を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル 1 6 4 を参照することにより決定された擬似連パターンが擬似連 T P 1 - 2 である場合には、図 4 6 (E) に示すように、「猿」のキャラクタ画像が表示され、擬似連 T P 1 - 3 である場合には、図 4 6 (F) に示すように、「キジ」のキャラクタ画像が表示される。

【 0 2 8 1 】

その後、例えば図 4 6 (G)、(H) に示すように、「左」「右」といった所定順序で、「4」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）させることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後は、例えば図 4 6 (I) に示すように、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから、例えば図 4 6 (J) に示すように、大当たり組合せを構成する飾り図柄が最終停止表示される。

10

【 0 2 8 2 】

図 4 7 は、連荘中でない場合における大当たり中演出の表示動作例を示している。演出制御基板 1 2 では、ストーリー選択演出の開始タイミングになったことに対応して、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 2 のステップ S 6 0 4 にて、昇格演出の有無の決定が行われる以前であることから、大当たり中昇格演出なしに対応する C R D 1 - 1 - 0 - 1 の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。これにより、画像表示装置 5 には、図 4 5 (A) に示すように、「次話へ」、「最初から」、「キャラクタ紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。図 4 5 (A) に示す演出画像では、デフォルト状態において、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン 3 0 の操作や回転型セレクト 3 1 の回転操作などに応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。

20

【 0 2 8 3 】

その後、ストーリー選択演出の終了タイミングになったときに、その時点でカーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、ステップ S 6 0 8 にて、前回の 1 5 ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定され、「最初から」の選択項目を指定している場合には、第 1 話におけるストーリー演出に決定され、「キャラクタ紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクタを紹介するキャラクタ紹介演出に決定される。

30

【 0 2 8 4 】

そして、ステップ S 6 0 8 での決定結果に基づき、遊技者によって第 1 話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ステップ S 6 1 3 にて、演出制御パターンが C R D 1 - 1 - 0 - 1 から C R D 1 - 1 - 1 - 1 に切り換えられることなどにより、画像表示装置 5 には、図 4 5 (B 1) に示すように、第 1 話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。一方、遊技者によって前回の 1 5 ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出（この例では第 7 話におけるストーリー演出）が選択されたと判定された場合には、ステップ S 6 1 3 にて、演出制御パターンが C R D 1 - 1 - 0 - 1 から C R D 1 - 1 - 7 - 1 に切り換えられることなどにより、画像表示装置 5 には、図 4 5 (C 1) に示すように、第 7 話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。他方、遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されたと判定された場合には、ステップ S 6 1 3 にて、演出制御パターンが C R D 1 - 1 - 0 - 1 から C R D 1 - 1 - 2 1 - 1 に切り換えられることなどにより、画像表示装置 5 には、図 4 5 (D 1) に示すように、キャラクタ紹介演出に対応した演出画像の表示が開始される。

40

【 0 2 8 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 3 1 にて、ラウンド数の更新に対応して、演出制御パターンを順次切り換えることなどにより、図 4 5 (B 2)、(C 2)、(D 2) に示すように、ストーリー演出やキャラクタ紹介演出となる演出動作を実行させる

50

。ここで、図４５（Ｂ２）、（Ｃ２）に示すようにしてストーリー演出における演出画像が表示される場合には、このストーリー演出に対応して予め定められているパスワードを示す二次元コードが例えば画像表示装置５の右下領域に表示される。遊技者は、例えば携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって、二次元コードが示す情報を読み取ることにより、ストーリー演出に対応するパスワードを取得することができる。

【０２８６】

そして、昇格演出の開始タイミングに昇格演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ６２１にて、ラウンド数（この例では「１０」）に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、図４５（Ｅ）に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を画像表示装置５に仮停止表示させた後に、図４５（Ｆ）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

10

【０２８７】

ここで、大当たり種別が「確変」である確変大当たりである場合において、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン３０の操作が行われたときには、ステップＳ６２６にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図４５（Ｇ）に示すように、確変大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置５に表示される。これに対して、遊技者によって操作ボタン３０の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときや、大当たり種別が「通常」である通常大当たりである場合には、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図４５（Ｈ）に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置５に表示される。

20

【０２８８】

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によれば、連荘中でない場合、すなわち、通常状態や時短状態である場合に、図３２のステップＳ１１０の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときには、演出制御基板１２にて、演出制御用ＣＰＵ１２０が図４２のステップＳ６０４にて第１話におけるストーリー演出と、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、この一連のストーリー演出に登場するキャラクタを紹介するキャラクタ紹介演出と、のいずれを実行するか遊技者に選択させるストーリー選択演出を実行する。このストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクタ紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。このカーソルは、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン３０の操作や回転型セレクト３１の回転操作などに応じて、指定する選択項目が切り換えられる。

30

【０２８９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが指定する選択項目に応じて、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行するか、第１話におけるストーリー演出を実行するか、キャラクタ紹介演出を実行するかを決定する。具体的には、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合、ステップＳ６０８にて、前回の１５ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することが決定され、「最初から」の選択項目を指定している場合には、第１話におけるストーリー演出を実行することが決定され、「キャラクタ紹介」の選択項目を指定している場合には、キャラクタ紹介演出を実行することが決定される。

40

【０２９０】

これにより、連荘中でない場合に、ステップＳ１１０の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときでも、すなわち、連荘中である場合に、ステップＳ１１０の特別図柄通常

50

処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときでなくても、演出制御用CPU120は、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することができ、この結果、ストーリー演出を最終話まで継続して実行できる可能性を高くすることができる。このため、ストーリー演出を最後まで見るべく、ついつい多額の投資をしてしまったり、拳句の果てには、相当の金銭的負担を負ったにも関わらず、ストーリー演出を最後まで見られなかったりすることなどにより、遊技者の遊技興趣が減退する虞をなくすることができる。

【0291】

また、デフォルト状態では、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定するように設定されているため、遊技者によって操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作がなされることなく、ストーリー演出における操作有効期間が経過して、ストーリー選択演出の終了タイミングとなるときには、ステップS608にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することが決定される。これにより、遊技者によって操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作がなされることなく、ストーリー演出における操作有効期間が経過したときには、図44のステップS631にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行される。

10

【0292】

このように、連荘中でない場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御される度に、操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作を要求しても、操作や回転操作がなければ、ステップS631にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行されるため、遊技者に過度の負担を与えることがない。また、操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作が間に合わなかったり、操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作を忘れてしまったときでも、ストーリー演出が実行されることなく、次回以外の演出が実行されることはない。このため、遊技者に不快感を与える虞がない。

20

【0293】

一方、連荘中である場合、すなわち、確変状態である場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときには、演出制御基板12にて、演出制御用CPU120がステップS604にてストーリー演出を実行することなく、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することを決定する。これにより、遊技者が代わることが殆どなく、次話のストーリー演出を見る可能性が高い連荘中である場合には、図32のステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときに、ステップS631にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行されるため、遊技者に操作ボタン30の操作や回転型セクタ31の回転操作を大当たり遊技状態の度に強いて過度の負担を与えることを防止することができる。

30

40

【0294】

また、演出制御用CPU120は、ステップS631にて、連荘中でないかあるかに応じて、すなわち、通常状態や時短状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたか、確変状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたかに応じて、異なる演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う。一例として、ストーリー演出指定バッファ値が「1」であり、昇格演出なしである場合には、連荘中フラグがオフであれば、CST1-1-1、CRD1-1-0-1、CRD1-1

50

- 1 - 1、CRD 2 - 1 - 1 - 1、...、CED 1 - 1 - 1 - 1の演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う一方で、連荘中フラグがオンであれば、CST 1 - 2 - 1、CRD 1 - 2 - 1 - 1、CRD 2 - 2 - 1 - 1、...、CED 1 - 2 - 1 - 1の演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う。

【0295】

これにより、演出制御用CPU 120は、連荘中でないかあるかに応じて、すなわち、通常状態や時短状態である場合にステップS 110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当り遊技状態に制御されたか、確変状態である場合にステップS 110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当り遊技状態に制御されたかに応じて、同一のストーリー演出を異なる態様で実行することができるため、遊技興趣を高めることができる。

10

【0296】

さらに、演出制御用CPU 120は、ステップS 631にて、ストーリー演出における演出画像とともに、このストーリー演出に対応して予め定められているパスワードや、パスワードを示す二次元コードなどが画像表示装置5に表示することにより、15ラウンド大当り状態にて実行されているストーリー演出を特定可能な情報を遊技者に提供する。そして、遊技者は、例えば携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって、二次元コードが示す情報を読み取ることにより、ストーリー演出に対応するパスワードを取得する。

20

【0297】

こうして取得されたパスワードが、図39のステップS 160の変動開始待ち処理にて、遊技者による回転型セクタ31を回転操作や、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して入力されると、演出制御用CPU 120は、図40のステップS 492にて、パスワードに対応するストーリー演出の話数に1加算した値をストーリー演出指定バッファに設定する。その後、最初に行われるステップS 110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当り遊技状態に制御されたときには、ストーリー演出指定バッファ値にパスワードに対応するストーリー演出の話数に1加算した値が設定されていることから、ステップS 608の処理では、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが指定する選択項目に応じて、パスワードに対応するストーリー演出の次のストーリー演出を実行するか、第1話におけるストーリー演出を実行するか、キャラクタ紹介演出を実行するかが決定される。

30

【0298】

これにより、演出制御用CPU 120は、遊技者による回転型セクタ31を回転操作や、遊技者による操作ボタン30の操作に対応してパスワードが入力されたときには、パスワードに対応するストーリー演出の次のストーリー演出から実行を開始することができる。このため、遊技者は、二次元コードリーダによってストーリー演出に対応するパスワードを取得しておけば、このストーリー演出の次のストーリー演出から実行させることができるため、ストーリー演出の全てを一日で見る必要がなくなる。これにより、一日に短時間しか遊技をできないとか、前日に遊技店が閉店時間になったことによって最期のストーリーまで見れなかったとかなどといった、遊技者の特性に合わせてストーリー演出を実行させることができるため、遊技者の満足感を向上させることができる。

40

【0299】

また、昇格演出の開始タイミングに昇格演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用CPU 120は、ステップS 621にて、ラウンド数に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

【0300】

ここで、大当り種別が「確変」である確変大当りである場合において、操作有効期間内

50

に遊技者によって操作ボタン 30 の操作が行われたときには、ステップ S 6 2 6 にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、確変大当り組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像を表示させることにより、大当り遊技状態が終了した後に、確変状態に制御されることを報知する。これに対して、遊技者によって操作ボタン 30 の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときには、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、通常大当り組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像を表示させることにより、大当り遊技状態が終了した後に、確変状態に制御されることを報知しない。

【0301】

このように、遊技者による操作ボタン 30 の操作の有無に応じて、確変状態に制御されることを報知したりしなかったりすることにより、遊技者の遊技への参加意欲を向上させることができる。

【0302】

さらに、図 4 1 のステップ S 5 0 2 にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定するものであれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図 2 4 に示す擬似連パターン決定テーブル 1 6 4 を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、擬似連パターン決定用の乱数値 S R 4 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 4 を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル 1 6 4 を参照することにより、変動パターンに応じて、擬似連パターンを擬似連 T P 1 - 1 ~ 擬似連 T P 1 - 3 のいずれかに決定する。そして、ステップ S 5 0 4 の処理では、ステップ S 5 0 2 にて決定された擬似連パターンなどに対応して図柄変動制御パターンが決定される。

【0303】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、このようにして決定された図柄変動制御パターンに従って、図 3 9 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することにより、ステップ S 5 0 2 にて決定された擬似連パターンなどに対応する「擬似連」の特定演出を実行する。具体的には、「擬似連」の特定演出にて擬似連パターンに対応するキャラクタ画像が飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に表示される。このように擬似連パターンを複数種類設けることにより、「擬似連」の特定演出の実行時における遊技者の遊技興趣を向上させることができる。

【0304】

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、上記実施の形態では、連荘中フラグがオンである場合、すなわち、確変状態である場合に、ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当り遊技状態に制御されたときには、演出制御基板 1 2 にて、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 4 2 のステップ S 6 0 4 にてストーリー選択演出を実行することなく、前回の 1 5 ラウンド大当り状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行すること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るものではなく、連荘中フラグがオンである場合に、ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当り遊技状態に制御されたときにも、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 4 2 のステップ S 6 0 4 にてストーリー演出を実行するようにしてもよい。この場合には、連荘中フラグの状態の如何に関わらず、ステップ S 6 0 2 の処理へと進むようにすればよい。

【0305】

上記実施の形態において、連荘とは、確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となって大当り遊技状態の終了後にも確変状態に制御されることが所定回実行されることをいい、連荘中とは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となったことに対応して 1 5 ラウンド大当り状態に制御されてから、その 1 5 ラ

10

20

30

40

50

ウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された確変状態が、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となることに対応して制御された１５ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき、終了するまでの期間をいう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、連荘には、これに加えて、時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも時短状態に制御されることが所定回実行されることが含まれてもよい。この場合には、可変表示結果が「大当たり」となったことに対応して１５ラウンド大当たり状態に制御されてから、その１５ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された時短状態が所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることにより終了するまでの期間を、連荘中とすればよい。そして、時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態になったときには、図４４に示すステップＳ６３５にて通常大当たりであるか否かの判定を行うことなく、ステップＳ６３７の処理に進むようにして、連荘中フラグがオン状態にセットされるようにすればよい。

10

【０３０６】

上記実施の形態では、ストーリー選択演出が１ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出にて実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、ストーリー選択演出は、例えば主基板１１から伝送される当り開始指定コマンドを受信したことに対応して、１５ラウンド開放遊技開始時演出にて実行されるものであってもよし、１５ラウンド開放遊技開始時演出から１ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出に亘って行われるものであってもよい。前者のようにする場合には、ストーリー選択演出の開始タイミングと終了タイミングとが、１５ラウンド開放遊技開始時演出の実行中に訪れるように設定すればよいし、後者のようにする場合には、ストーリー選択演出の開始タイミングが１５ラウンド開放遊技開始時演出の実行中に訪れるように設定する一方で、終了タイミングが１ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出の実行中に訪れるように設定すればよい。さらに、ストーリー選択演出が１５ラウンド開放遊技開始時演出、あるいは１ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出から、２ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出に亘って行われるようにしてもよく、このようにする場合には、終了タイミングが２ラウンド目の１５ラウンド開放遊技中演出の実行中に訪れるように設定すればよい。

20

【０３０７】

上記実施の形態では、ストーリー演出における演出画像が表示されるときに、このストーリー演出に対応して予め定められているパスワードや、パスワードを示す二次元コードが表示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、例えばパスワードやパスワードを示す二次元コードは、ストーリー演出における演出画像が表示されるときに代えて、あるいはこれに加えて、エンディング演出が実行されているときや、デモンストレーション画像が表示されるとき、あるいは飾り図柄の可変表示が実行されているときに、表示されるようにしてもよい。さらに、パスワードやパスワードを示す二次元コードは、ストーリー演出における演出画像が表示された後、例えばデモンストレーション画像が表示されるときや、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、遊技者による操作ボタン３０の操作に対応して、パスワードやパスワードを示す二次元コードが表示されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、遊技を終了したいときに、操作ボタン３０を操作して、パスワードやパスワードを示す二次元コードを表示させ、これをメモしたり、携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって二次元コードが示す情報を読み取ったりして、パスワードを取得することが可能になるため、安心して遊技を終了することができる。

30

40

【０３０８】

上記実施の形態では、デモンストレーション画像が表示されているときに、パスワード入力演出における演出画像が表示され、遊技者が操作ボタン３０を操作したり、回転型セレクト３１を回転操作したりして、上述のようにして取得したパスワードを入力するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えばデモンストレーション画像が表示されているときに代えて、あるいはこれに加えて、飾り図柄

50

の可変表示が実行されているときや、15ラウンド開放遊技開始時演出が実行されているときに、パスワード入力演出における演出画像が表示されるようにして、遊技者がパスワードを入力できるようにしてもよい。さらには、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して、パスワード入力演出における演出画像が表示されるようにして、遊技者がパスワードを入力できるようにしてもよい。

【0309】

上記実施の形態では、図42のステップS606にて、ストーリー選択演出の終了タイミングであると判定されたときに、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、キャラクタ紹介演出と、のいずれかに決定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、遊技者が操作ボタン30を操作したり、これとは別に設けられた所定の決定ボタンを操作したりして、実行する演出を決定できるようにしてもよい。そして、遊技者による操作ボタン30の操作や、決定ボタンの操作が行われることにより、実行する演出が決定された場合には、ステップS606にてストーリー選択演出の終了タイミングであると判定されるのを待つことなく、ステップS608の処理に移行するようにすればよい。このようにすれば、ストーリー選択演出が必要以上に間延びして、遊技者の遊技興趣が低下することを防止することができる。

【0310】

上記実施の形態において、「擬似連」の特定演出では、図41のステップS502にて決定された擬似連TP1-1～擬似連TP1-3のいずれの擬似連パターンに対応するキャラクタ画像を、飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に画像表示装置5に表示させることにより、飾り図柄の再可変表示の開始が遊技者に報知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、パチンコ遊技機1の所定の位置に報知ランプや可動役物を設けるようにし、飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に、報知ランプを点灯/消灯させたり、可変役物を動作させたりすることによって、あるいは、報知ランプの点灯/消灯と可変役物の動作とを組み合わせたりして、飾り図柄の再可変表示の開始が遊技者に報知されるようにしてもよい。このようにする場合、さらに、飾り図柄の再可変表示が実行される毎に、点灯される報知ランプの個数を増加させたり、可動役物を徐々に上昇させたり動作を激しくしたりして、飾り図柄の再可変表示の実行回数を特定可能にその開始が遊技者に報知されるようにしてもよい。

【0311】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図41に示すステップS501～S507の処理を実行することにより、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンなどを、決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンの決定などを、分担して実行するようにしてもよい。

【0312】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、図48に示すような表示制御基板16を設ける。表示制御基板16には、表示制御用CPU180と、ROM181と、RAM182と、乱数回路183と、I/O184とが搭載されている。この場合、表示制御基板16に搭載された表示制御用CPU180が画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は設けられていなくてもよい。表示制御基板16では、例えば表示制御用CPU180がROM181から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPU180がROM181から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPU180がRAM182に各種の変

10

20

30

40

50

動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用CPU180がRAM182に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用CPU180がI/O184を介して表示制御基板16の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPU180がI/O184を介して表示制御基板16の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0313】

この場合、表示制御用CPU180は、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図41に示すステップS501～S506の処理のうち、全部または一部を実行することにより、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンの決定などのうち、少なくとも一部を実行するようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPU180は、図39に示すステップS160～S165の処理のうち、全部または一部の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示を含めた画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作の制御を行うようにしてもよい。なお、表示制御用CPU180は、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0314】

また、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、図2に示す構成において、音声制御基板13やランプ制御基板14に制御用のCPU等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用LED等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0315】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出が実行可能であ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「滑り」の特定演出といった、他の特定演出となる演出動作が実行可能に設定されてもよい。ここで、「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示部のうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示部（例えば「左」の飾り図柄表示部5Lと「右」の飾り図柄表示部5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。この場合、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンを予め用意しておく。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図35のステップS274にて変動パターンを決定するときに、例えば「滑り」の特定演出と「擬似連」の特定演出といった複数種類の特定演出のうちで、いずれの特定演出を実行するかが決定されればよい。また、変動パターン指定コマンドにより「滑り」の

特定演出を実行する変動パターンが指定されたときには、演出制御用CPU120が図41のステップS503にて予め用意された仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、「滑り」の特定演出で仮停止表示させる飾り図柄を、ステップS501にて決定された最終停止図柄や所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて決定すればよい。

【0316】

上記実施の形態では、図7に示す大当り種別決定テーブル131において、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値MR2が割り当てられないものとして説明した。そのため、変動パターン種別CA4-1や変動パターン種別CA4-2といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応して行われることがある一方で、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに対応して行われることがない。しかしながら、この発明はこれに限定されず、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値MR2が割り振られるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別決定用の乱数値MR2の個数を異ならせることで、第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。この場合には、変動パターン種別CA4-1や変動パターン種別CA4-2といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図とのいずれを用いた特図ゲームにも対応して、行われることがある。すなわち、変動特図指定バッファ値が「1」と「2」とのいずれにも対応して大当り種別を「突確」とすることができるようにした場合には、飾り図柄の変動パターンとして、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターンを用いることができる。また、変動パターン種別についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別を含むように、変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータを構成すればよい。これにより、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

【0317】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図41に示すステップS501にてリーチハズレ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rに揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板11の側において例えばCPU103が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板12の側に通知するようにしてもよい。

【0318】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図41に示すステップS501にて非リーチ組合せとなる最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル160A~160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示部5Lにお

ける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示部 5 C、5 R における確定飾り図柄との図柄差を、所定の決定テーブルを参照して決定するようにしてもよい。

【0319】

上記実施の形態では、図 3 2 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理として、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図 3 5 のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターン種別を決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン種別決定用の乱数値 S R 4 を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値 S R 5 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

10

【0320】

例えば、大当たり変動パターン種別決定テーブルやリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルといった変動パターン種別決定テーブルとして、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて、各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値 S R 4 の割り振りを異ならせたものを予め用意してもよい。そして、第 1 開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第 1 開始条件の成立に応じた変動パターン種別決定テーブルを使用テーブルとして選択し、変動パターン種別決定用の乱数値 S R 4 に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。これに対して、第 2 開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第 2 開始条件の成立に応じて第 1 開始条件が成立した場合とは異なる変動パターン種別決定テーブルを使用テーブルとして選択し、第 1 開始条件が成立した場合と共通の変動パターン種別決定用の乱数値 S R 4 に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定すればよい。

20

【0321】

また、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図 3 4 (A) に示したステップ S 2 5 3 のような処理に代えて、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当たり種別を決定するための処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

30

40

【0322】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となったことに基づいて 2 ラウンド大当たり状態に制御され、2 ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、可変表示結果が「小当たり」となる場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。この場合、第 1 及び第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A、1 3 0 B は、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を、「小当たり

50

」の可変表示結果に対応した小当り決定値データに割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。あるいは、第1特図表示結果決定テーブル130Aでは小当り決定値データに乱数値MR1を割り当てる一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは小当り決定値データに乱数値MR1が割り当てられないように設定することで、特図指定パッファ値が「2」である場合には可変表示結果が「小当り」にはならないようにしてもよい。また、大当り種別決定テーブル131は、特図指定パッファ値に応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。

【0323】

そして、可変表示結果が「小当り」となるときには、2ラウンド大当り状態と同様にして大入賞口を開放状態とする可変入賞動作が、2回開放遊技として行われる。そして、その可変入賞動作が終了した後は、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態を継続させ、遊技状態の変更は行わない。これにより、たとえ2回開放遊技が行われることを遊技者が認識した場合でも、その2回開放遊技の終了後に確変状態となるか否かに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0324】

また、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、たとえ遊技者が2ラウンド大当り状態となることを認識できた場合でも、その2ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0325】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が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、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当り種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当り遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当り種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

【0326】

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

【0327】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれ

10

20

30

40

50

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

【0328】

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】

【0329】

【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】擬似連チャンス目、突確チャンス目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】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】変動パターン種別設定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】ハズレ変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当たり変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】大当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図17】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18】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19】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

【図21】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図22】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図23】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図24】擬似連パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図25】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図26】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。

【図27】昇格演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。

【図28】図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図29】大当たり中演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図30】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図31】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32】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33】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図34】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35】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 6】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 3 7】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 3 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 3 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 0】変動開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 1】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 2】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 3】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 4】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 4 5】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 4 6】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 4 7】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
 【図 4 8】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

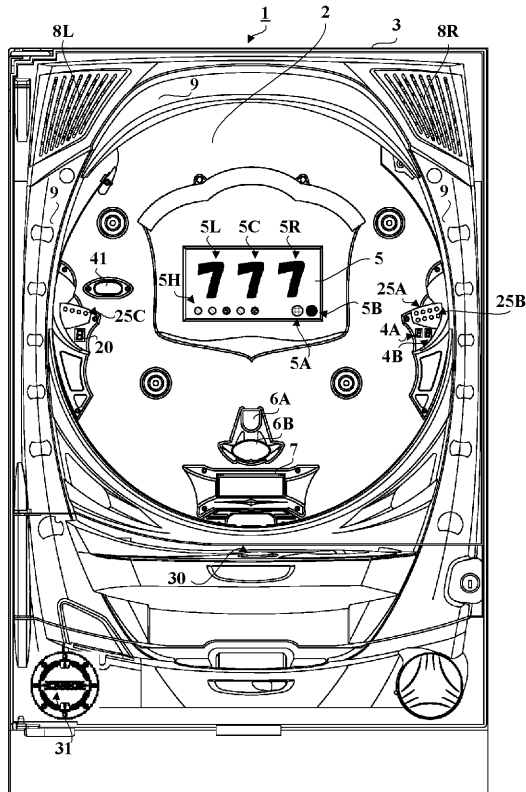
10

【符号の説明】

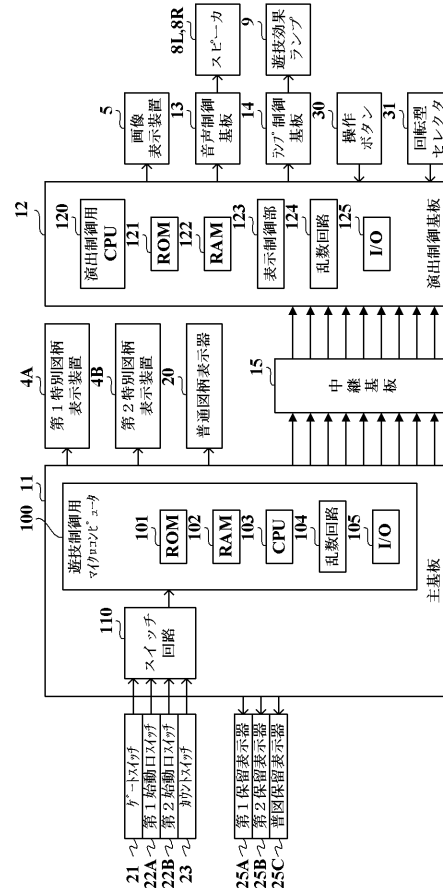
【 0 3 3 0 】

- | | | | |
|-------------|-----|-----------------|----|
| 1 | ... | パチンコ遊技機 | |
| 2 | ... | 遊技盤 | |
| 3 | ... | 遊技機用枠 | |
| 4 A、4 B | ... | 特別図柄表示装置 | |
| 5 | ... | 画像表示装置 | 20 |
| 6 A | ... | 普通入賞球装置 | |
| 6 B | ... | 普通可変入賞球装置 | |
| 7 | ... | 特別可変入賞球装置 | |
| 8 L、8 R | ... | スピーカ | |
| 9 | ... | 遊技効果ランプ | |
| 1 1 | ... | 主基板 | |
| 1 2 | ... | 演出制御基板 | |
| 1 3 | ... | 音声制御基板 | |
| 1 4 | ... | ランプ制御基板 | |
| 1 5 | ... | 中継基板 | 30 |
| 2 0 | ... | 普通図柄表示器 | |
| 2 1 | ... | ゲートスイッチ | |
| 2 2 A、2 2 B | ... | 始動口スイッチ | |
| 2 3 | ... | カウントスイッチ | |
| 2 4 | ... | 操作検出スイッチ | |
| 3 0 | ... | 操作ボタン | |
| 3 1 | ... | 回転型セレクタ | |
| 1 0 0 | ... | 遊技制御用マイクロコンピュータ | |
| 1 0 1、1 2 1 | ... | R O M | |
| 1 0 2、1 2 2 | ... | R A M | 40 |
| 1 0 3 | ... | C P U | |
| 1 0 4、1 2 4 | ... | 乱数回路 | |
| 1 0 5、1 2 5 | ... | I / O | |
| 1 2 0 | ... | 演出制御用 C P U | |
| 1 2 3 | ... | 表示制御部 | |

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

【図 4】

(A)

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|------|-----|-----------|------------------------|
| 80 | 01 | 第1変動開始 | 第1特図の変動開始を指定 |
| 80 | 02 | 第2変動開始 | 第2特図の変動開始を指定 |
| 81 | XX | 変動パターン指定 | 変動パターン(可変表示時間)を指定 |
| 8C | XX | 可変表示結果通知 | 可変表示結果を指定 |
| 8F | 00 | 飾り図柄停止 | 飾り図柄の可変表示の停止指定 |
| A0 | XX | 当り開始指定 | 大当り遊技状態の開始を指定 |
| A1 | XX | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中の表示指定(15回開放遊技用) |
| A2 | XX | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後の表示指定(15回開放遊技用) |
| A3 | XX | 当り終了指定 | 大当り遊技状態の終了を指定 |
| A4 | XX | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中の表示指定(2回開放遊技用) |
| A5 | XX | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後の表示指定(2回開放遊技用) |
| B0 | 01 | 第1始動口入賞指定 | 第1始動口入賞口への入賞を通知 |
| B0 | 02 | 第2始動口入賞指定 | 第2始動口入賞口への入賞を通知 |
| C0 | XX | 保留記憶数通知 | 合計保留記憶数を通知 |

(B)

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

【図 5】

| 乱数値 | 範囲 | 用途 |
|-------|---------|-------------|
| MR1 | 1~65535 | 特図表示結果決定用 |
| MR2-1 | 1~100 | 大当り種別決定用 |
| MR2-2 | 1~239 | リーチ決定用 |
| MR3 | 1~241 | 変動パターン種別決定用 |
| MR4 | 1~251 | 変動パターン決定用 |

【図 6】

(A) 特図表示結果決定テーブル

| 確定フラグ | MR1 | 決定値データ |
|-------|-----------|-----------|
| オフ | 8001~8190 | 大当り決定値データ |
| オフ | 上記数値以外 | ハズレ決定値データ |
| オン | 8001~9900 | 大当り決定値データ |
| オン | 上記数値以外 | ハズレ決定値データ |

(B) 特図表示結果決定テーブル

| 確定フラグ | MR1 | 決定値データ |
|-------|--------|-----------|
| オフ | 1~190 | 大当り決定値データ |
| オフ | 上記数値以外 | ハズレ決定値データ |
| オン | 1~1900 | 大当り決定値データ |
| オン | 上記数値以外 | ハズレ決定値データ |

【図 7】

大当り種別決定テーブル

| 変動特図指定ハuffer値 | 乱数値MR2 | 大当り種別 | 大当り種別ハuffer設定値 |
|---------------|--------|-------|----------------|
| 1 | 1~36 | 通常 | 0 |
| | 37~82 | 確変 | 1 |
| | 83~100 | 突確 | 2 |
| 2 | 1~36 | 通常 | 0 |
| | 37~100 | 確変 | 1 |

【図 8】

(A) リーチ決定テーブル

| 合計保留記憶数 | 乱数値MR3 | リーチ／非リーチ |
|---------|---------|-----------|
| 0 | 1～204 | 非リーチHA1-1 |
| | 205～239 | リーチHA2-1 |
| 1 | 1～217 | 非リーチHA1-2 |
| | 218～239 | リーチHA2-2 |
| 2 | 1～220 | 非リーチHA1-3 |
| | 221～239 | リーチHA2-2 |
| 3, 4 | 1～230 | 非リーチHA1-4 |
| | 231～239 | リーチHA2-3 |
| 5～8 | 1～230 | 非リーチHA1-5 |
| | 231～239 | リーチHA2-3 |

(B) リーチ決定テーブル

| 合計保留記憶数 | 乱数値MR3 | リーチ／非リーチ |
|---------|---------|-----------|
| 0, 1 | 1～235 | 非リーチHB1-1 |
| | 236～239 | リーチHB2-1 |
| 2～8 | 1～235 | 非リーチHB1-2 |
| | 236～239 | リーチHB2-1 |

(C) リーチ決定テーブル

| 合計保留記憶数 | 乱数値MR3 | リーチ／非リーチ |
|---------|---------|-----------|
| 0, 1 | 1～231 | 非リーチHC1-1 |
| | 232～239 | リーチHC2-1 |
| 2～8 | 1～231 | 非リーチHC1-2 |
| | 232～239 | リーチHC2-1 |

(D) テーブル選択設定

| 遊技状態 | 選択するテーブル |
|------|----------|
| 通常状態 | テーブル132A |
| 確変状態 | テーブル132B |
| 時短状態 | テーブル132C |

【図 9】

変動パターン種別決定テーブル

| 変動パターン種別 | 可変表示態様 | 内容 |
|----------|------------|----------------------|
| CA1-1 | 非リーチ(ハズレ) | 短縮なし(通常状態) |
| CA1-2 | 非リーチ(ハズレ) | 保留3, 4個短縮(通常状態) |
| CA1-3 | 非リーチ(ハズレ) | 保留5～8個短縮(通常状態) |
| CA1-4 | 非リーチ(ハズレ) | 擬似連含む(通常状態) |
| CB1-1 | 非リーチ(ハズレ) | 短縮なし(確変状態) |
| CB1-2 | 非リーチ(ハズレ) | 保留2～8個短縮(確変状態) |
| CB1-3 | 非リーチ(ハズレ) | 擬似連含む(確変状態) |
| CC1-1 | 非リーチ(ハズレ) | 短縮なし(時短状態) |
| CC1-2 | 非リーチ(ハズレ) | 保留2～8個短縮(時短状態) |
| CC1-3 | 非リーチ(ハズレ) | 擬似連含む(時短状態) |
| CA2-1 | リーチ(ハズレ) | ノーマルリーチ |
| CA2-2 | リーチ(ハズレ) | スーパーリーチ |
| CA3-1 | 通常／確変(大当り) | ノーマルリーチ |
| CA3-2 | 通常／確変(大当り) | スーパーリーチ |
| CA4-1 | 突確(大当り) | 突確モード開始演出 |
| CA4-2 | 突確(大当り) | 突確モード開始演出(スーパーリーチ経由) |

【図 10】

ハズレ変動パターン設定テーブル

| 変動パターン | 内容 |
|--------|---------------------------|
| PA1-1 | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-2 | 保留3, 4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-3 | 保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-4 | 再変動1回→非リーチ(ハズレ) |
| PB1-1 | 短縮なし(確変状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PB1-2 | 保留2～8個短縮(確変状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PC1-1 | 短縮なし(時短状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PC1-2 | 保留2～8個短縮(時短状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA2-1 | ノーマルリーチ(ハズレ) |
| PA2-2 | 再変動1回→ノーマルリーチ(ハズレ) |
| PA2-3 | 再変動2回→ノーマルリーチ(ハズレ) |
| PA3-1 | スーパーリーチ(ハズレ) |
| PA3-2 | 再変動1回→スーパーリーチ(ハズレ) |
| PA3-3 | 再変動2回→スーパーリーチ(ハズレ) |
| PA3-4 | 再変動3回→スーパーリーチ(ハズレ) |

【図 11】

(A) 大当り変動パターン設定テーブル

| 変動パターン | 内容 |
|--------|--------------------|
| PA4-1 | ノーマルリーチ(大当り) |
| PA4-2 | 再変動1回→ノーマルリーチ(大当り) |
| PA4-3 | 再変動2回→ノーマルリーチ(大当り) |
| PA5-1 | スーパーリーチ(大当り) |
| PA5-2 | 再変動1回→スーパーリーチ(大当り) |
| PA5-3 | 再変動2回→スーパーリーチ(大当り) |
| PA5-4 | 再変動3回→スーパーリーチ(大当り) |

(B) 大当り変動パターン設定テーブル

| 変動パターン | 内容 |
|--------|-----------------------------------|
| PF1-1 | 突確モード開始演出→突確チャンス目停止 |
| PF1-2 | 再変動1回→突確モード開始演出→突確チャンス目停止 |
| PF1-3 | スーパーリーチ→突確モード開始演出→突確チャンス目停止 |
| PF1-4 | 再変動1回→スーパーリーチ→突確モード開始演出→突確チャンス目停止 |

【図 12】

(A) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| 非リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|-----------|---------|----------|
| 非リーチHA1-1 | 1～216 | CA1-1 |
| | 217～241 | CA1-4 |
| 非リーチHA1-2 | 1～229 | CA1-1 |
| | 230～241 | CA1-4 |
| 非リーチHA1-3 | 1～230 | CA1-1 |
| | 231～241 | CA1-4 |
| 非リーチHA1-4 | 1～236 | CA1-2 |
| | 237～241 | CA1-4 |
| 非リーチHA1-5 | 1～236 | CA1-3 |
| | 237～241 | CA1-4 |

(B) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| 非リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|-----------|--------|----------|
| 非リーチHB1-1 | 1～240 | CB1-1 |
| | 241 | CB1-3 |
| 非リーチHB1-2 | 1～240 | CB1-2 |
| | 241 | CB1-3 |

(C) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| 非リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|-----------|---------|----------|
| 非リーチHC1-1 | 1～233 | CC1-1 |
| | 234～241 | CC1-3 |
| 非リーチHC1-2 | 1～234 | CC1-2 |
| | 235～241 | CC1-3 |

(D) テーブル選択設定

| 遊技状態 | 選択するテーブル |
|------|----------|
| 通常状態 | テーブル133A |
| 確変状態 | テーブル133B |
| 時短状態 | テーブル133C |

【図 13】

(A) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|----------|---------|----------|
| リーチHA2-1 | 1～190 | CA2-1 |
| | 191～241 | CA2-2 |
| リーチHA2-2 | 1～195 | CA2-1 |
| | 196～241 | CA2-2 |
| リーチHA2-3 | 1～215 | CA2-1 |
| | 216～241 | CA2-2 |

(B) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|----------|---------|----------|
| リーチHB2-1 | 1～100 | CA2-1 |
| | 101～241 | CA2-2 |

(C) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

| リーチ | 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|----------|---------|----------|
| リーチHC2-1 | 1～150 | CA2-1 |
| | 151～241 | CA2-2 |

(D) テーブル選択設定

| 遊技状態 | 選択するテーブル |
|------|----------|
| 通常状態 | テーブル134A |
| 確変状態 | テーブル134B |
| 時短状態 | テーブル134C |

【 図 1 4 】

(A)大当たり変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|--------|----------|
| 1~5 | CA3-1 |
| 6~241 | CA3-2 |

(B)大当たり変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|--------|----------|
| 1~80 | CA4-1 |
| 81~241 | CA4-2 |

(C)大当たり変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|--------|----------|
| 1~32 | CA3-1 |
| 33~241 | CA3-3 |

(D)大当り変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|---------|----------|
| 1~150 | CA4-1 |
| 151~241 | CA4-2 |

(E) 大当り変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|--------|----------|
| 1~4 | CA3-1 |
| 5~241 | CA3-2 |

(F)大当たり変動パターン種別決定テーブル

| 乱数値MR4 | 変動パターン種別 |
|---------|----------|
| 1~140 | CA4-1 |
| 141~241 | CA4-2 |

(G) テーブル選択設定

| 選択状態 | 大当り種別ハッパ値 | 選択するテーブル |
|------|-----------|----------|
| 通常状態 | 0.1 | テーブル135A |
| | 2 | テーブル135B |
| 確変状態 | 0.1 | テーブル136A |
| | 2 | テーブル136B |
| 時短状態 | 0.1 | テーブル137A |
| | 2 | テーブル137B |

【 ㄨ 1 7 】

遊技制御用データ保持エリア

第1特図保留記憶部

| 保留番号 | MR1 | MR2-1 |
|------|-----------|-------|
| 1 | 1 9 | 3 9 |
| 2 | 2 2 8 3 2 | 2 |
| 3 | 6 1 0 4 | 5 5 |
| 4 | — | — |

第2特図保留記憶部

| 保留番号 | MR1 | MR2-1 |
|------|-----------|-------|
| 1 | 8 1 | 9 9 |
| 2 | 5 2 6 7 9 | 1 7 |
| 3 | — | — |
| 4 | — | — |

始動データ記憶部

| 保留番号 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-------|----|----|----|----|----|---|---|---|
| 始動データ | 第1 | 第1 | 第2 | 第1 | 第2 | — | — | — |

遊技制御パラメータ設定部

遊技制御優先度設定部

遊技制御条件設定部

遊技制御パターン設定部

【 ㊦ 1 8 】

| 乱数値 | 範囲 | 用途 |
|-------|-------|----------------|
| SR1-1 | 1~80 | 第1最終停止区間決定用 |
| SR1-2 | 1~70 | 第2最終停止区間決定用 |
| SR1-3 | 1~96 | 第3最終停止区間決定用 |
| SR2 | 1~150 | 擬似連ハターン決定用 |
| SR3-1 | 1~211 | 第1擬似連時仮停止区間決定用 |
| SR3-2 | 1~229 | 第2擬似連時仮停止区間決定用 |
| SR3-3 | 1~311 | 第3擬似連時仮停止区間決定用 |
| SR4 | 1~100 | 最格連出実行判定用 |

【 図 1 5 】

(A)ハズレ変動パターン決定テーブル

| 変動パターン種別 | 乱数値MRS | 変動パターン |
|----------|------------------|----------------|
| CAI-1 | 1~251 | PAI-1 |
| CAI-2 | 1~251 | PAI-2 |
| CAI-3 | 1~251 | PAI-3 |
| CAI-4 | 1~150 151~251 | PAI-4 PAI-1 |
| CB1-1 | 1~251 | PBI-1 |
| CB1-2 | 1~20 | PBI-1 |
| | 20~251 | PBI-2 |
| CB1-3 | 1~100 | PAI-4 |
| | 101~251 | PBI-1 |
| CC1-1 | 1~251 | PC1-1 |
| CC1-2 | 1~20 | PC1-1 |
| | 21~251 | PC1-2 |
| CC1-3 | 1~110 | PAI-4 |
| | 111~251 | PC1-1 |

(B)ハスレ変動パターン決定テーブル

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン |
|----------|---------|--------|
| CA2-1 | 1~210 | PA2-1 |
| | 211~246 | PA2-2 |
| | 247~251 | PA2-3 |
| CA2-2 | 1~200 | PA3-1 |
| | 201~245 | PA3-2 |
| | 246~250 | PA3-3 |
| | 251 | PA3-4 |

【 図 1 6 】

(A)大当たり変動パターン決定テーブル

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン |
|----------|---------|--------|
| CA3-1 | 1~19 | PA4-1 |
| | 20~75 | PA4-2 |
| | 76~251 | PA4-3 |
| CA3-2 | 1~8 | PA5-1 |
| | 9~31 | PA5-2 |
| | 32~194 | PA5-3 |
| | 195~251 | PA5-4 |

(B)大当り変動パターン決定テーブル

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン |
|----------|--------|--------|
| CA4-1 | 1~50 | PF1-1 |
| | 51~251 | PF1-2 |
| CA4-2 | 1~70 | PF1-3 |
| | 71~251 | PF1-4 |

【 図 19 】

(A)最終停止図柄決定テーブル

| 左最終停止図柄FZ1-1 | | | | | | | |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |

(B)最終停止図柄決定テーブル

| FZ-1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 |
| 2 | 1~10 | | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 |
| 3 | | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 |
| 4 | 1~10 | 11~20 | 21~30 | | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 |
| 5 | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | | 41~50 | 51~60 | 61~70 |
| 6 | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | | 51~60 | 61~70 |
| 7 | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | | 61~70 |
| 8 | 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | |

(C)最終停止図柄決定テーブル

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| LR0 | 1~12 | 13~24 | 25~36 | 37~48 | 49~60 | 61~72 | 73~84 | 85~96 |
| LR1 | | | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR2 | 1~16 | | | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR3 | 1~16 | 17~32 | | | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR4 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | | | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR5 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | | | 65~80 | 81~96 |
| LR6 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | | | 81~96 |
| LR7 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 | | |
| LR8 | | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 | |
| LR31 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | | | 81~96 |
| LR32 | | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | | 81~96 |
| LR33 | | 1~16 | | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR34 | 1~16 | 17~32 | | | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |
| LR35 | 1~16 | 17~32 | 33~48 | | 49~64 | 65~80 | 65~80 | 81~96 |
| LR36 | | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | | 81~96 |
| LR37 | 1~16 | 17~32 | | 33~48 | 49~64 | 65~80 | | 81~96 |
| LR38 | | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 65~80 | 81~96 |

【圖 20】

左右出目判定テープ

左石山目判定7-1

101

FZ1-2

FZ1-1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1 | LR11 | LR31 | LR0 | LR35 | LR0 | LR34 | LR18 | |
| 2 | LR11 | LR12 | LR0 | LR0 | LR0 | LR0 | LR0 | LR0 |
| 3 | LR31 | LR12 | LR13 | LR32 | LR0 | LR36 | LR0 | |
| 4 | LR0 | LR0 | LR13 | LR14 | LR0 | LR0 | LR0 | |
| 5 | LR37 | LR0 | LR32 | LR14 | LR32 | LR15 | LR33 | LR0 |
| 6 | LR0 | LR0 | LR0 | LR0 | LR15 | LR16 | LR16 | LR0 |
| 7 | LR34 | LR0 | LR38 | LR0 | LR33 | LR16 | | LR17 |
| 8 | LR0 | LR0 | | | | | | |

【図 2 1】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

| 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
|-----|-----|-----|
| 1 | 1 | 8 |
| 1 | 8 | 8 |
| 1 | 3 | 7 |
| 1 | 5 | 3 |
| 1 | 5 | 7 |
| 1 | 7 | 3 |
| 1 | 7 | 5 |
| 2 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 1 |
| 3 | 3 | 2 |
| 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 5 |
| 3 | 1 | 7 |
| 3 | 5 | 1 |
| 3 | 7 | 1 |
| 3 | 7 | 5 |
| 4 | 4 | 3 |
| 4 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 4 |
| 5 | 4 | 4 |
| 5 | 1 | 3 |
| 5 | 1 | 7 |
| 5 | 3 | 1 |
| 5 | 3 | 7 |
| 5 | 7 | 3 |
| 6 | 6 | 5 |
| 6 | 5 | 5 |
| 7 | 7 | 6 |
| 7 | 6 | 6 |
| 7 | 1 | 5 |
| 7 | 3 | 1 |
| 7 | 3 | 5 |
| 7 | 5 | 1 |
| 7 | 5 | 3 |
| 8 | 8 | 7 |
| 8 | 7 | 7 |

【図 2 2】

(A)最終停止図柄決定テーブル

| 左右最終停止図柄FZ2-1,FZ2-2 | | | | | | | |
|---------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1~10 | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |

(B)最終停止図柄決定テーブル

| 変動パターン | 図柄差 | | | |
|-------------|------|-------|-------|-------|
| | -2 | -1 | +1 | +2 |
| PA2-1~PA2-3 | 1~32 | 33~64 | 65~96 | |
| PA3-1~PA3-4 | | | 1~64 | 65~96 |

【図 2 5】

(A)仮停止図柄決定テーブル

| 左最終停止図柄 | 左中右仮停止図柄KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|---------|-------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| 1 | 1~157 | 158~163 | 164~173 | 174~179 | 180~189 | 190~199 | 200~205 | 206~211 |
| 2 | | 1~181 | | 182~191 | | 192~201 | | 202~211 |
| 3 | 1~10 | 11~16 | 17~173 | 174~179 | 180~189 | 190~199 | 200~205 | 206~211 |
| 4 | | 1~10 | | 11~191 | | 192~201 | | 202~211 |
| 5 | 1~10 | 11~16 | 17~26 | 27~32 | 33~189 | 190~199 | 200~205 | 206~211 |
| 6 | | 1~10 | | 11~20 | | 21~201 | | 202~211 |
| 7 | 1~10 | 11~16 | 17~26 | 27~32 | 33~42 | 43~48 | 49~205 | 206~211 |
| 8 | | 1~10 | | 11~20 | | 21~30 | | 31~211 |

(B)仮停止図柄決定テーブル

| KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3 | 左中右仮停止図柄KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| GC1 | 1~175 | 176~181 | 182~191 | 192~197 | 198~207 | 208~213 | 214~223 | 224~229 |
| GC2 | | 1~199 | | 200~209 | | 210~219 | | 220~229 |
| GC3 | 1~10 | 11~16 | 17~191 | 192~197 | 198~207 | 208~213 | 214~223 | 224~229 |
| GC4 | | 1~10 | | 11~209 | | 210~219 | | 220~229 |
| GC5 | 1~10 | 11~16 | 17~26 | 27~32 | 33~207 | 208~213 | 214~223 | 224~229 |
| GC6 | | 1~10 | | 11~20 | | 21~219 | | 220~229 |
| GC7 | 1~10 | 11~16 | 17~26 | 27~32 | 33~42 | 43~48 | 49~223 | 224~229 |
| GC8 | | 1~10 | | 11~20 | | 21~30 | | 31~229 |

(C)仮停止図柄決定テーブル

| KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3 | 左中右仮停止図柄KZ4-1,KZ4-2,KZ4-3(擬似連チャンス目) | | | | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | GC1 | GC2 | GC3 | GC4 | GC5 | GC6 | GC7 | GC8 |
| GC1 | 1~229 | 230~239 | 240~253 | 254~263 | 264~277 | 278~287 | 288~301 | 302~311 |
| GC2 | | 1~289 | | 270~283 | | 284~297 | | 298~311 |
| GC3 | 1~14 | 15~24 | 25~34 | 35~263 | 264~277 | 278~287 | 288~301 | 302~311 |
| GC4 | | 1~14 | | 15~283 | | 284~297 | | 298~311 |
| GC5 | 1~14 | 15~24 | 25~34 | 35~48 | 49~58 | 59~287 | 288~301 | 302~311 |
| GC6 | | 1~14 | | 15~28 | | 28~297 | | 298~311 |
| GC7 | 1~14 | 15~24 | 25~34 | 35~48 | 49~58 | 59~72 | 73~82 | 83~311 |
| GC8 | | 1~14 | | 15~28 | | 28~42 | | 42~311 |

【図 2 3】

(A)最終停止図柄決定テーブル

| 左中右最終停止図柄FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3 | | | | | | | |
|----------------------------|---|-------|---|-------|---|-------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1~20 | | 21~40 | | 41~60 | | 61~80 | |

(B)最終停止図柄決定テーブル

| 左中右最終停止図柄FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3 | | | | | | | |
|----------------------------|---|-------|---|-------|---|-------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1~20 | | 21~40 | | 41~60 | | 61~80 | |

(C)最終停止図柄決定テーブル

| 左中右最終停止図柄FZ4-1,FZ4-2,FZ4-3(突確チャンス目) | | | |
|-------------------------------------|-------|-------|-------|
| TC1 | TC2 | TC3 | TC4 |
| 1~20 | 21~40 | 41~60 | 61~80 |

【図 2 4】

擬似連パターン決定テーブル

| 変動パターン | 擬似連パターン | | |
|-------------|---------|---------|---------|
| | TP2-1 | TP2-2 | TP2-3 |
| PA1-4 | 1~150 | | |
| PA2-2,PA2-3 | 1~100 | 101~120 | 121~150 |
| PA4-2,PA4-3 | | 1~50 | 51~150 |
| PA3-2~PA3-4 | | 1~60 | 61~150 |
| PA5-2~PA5-4 | | 1~40 | 41~150 |
| PF1-2,PF1-4 | 1~50 | 51~150 | |

【図 2 6】

| 変動パターン | 擬似連変動での停止図柄 | | |
|---|-------------|-------|-------|
| PA1-4,PA2-2, PA3-2,PA4-2, PF1-2,PF1-4 | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| | 2回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |
| PA2-3,PA3-3, PA4-3,PA5-3 | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ3-1 | KZ3-3 | KZ3-2 |
| | 2回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| PA3-4,PA5-4 | 3回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |
| | 1回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ4-1 | KZ4-3 | KZ4-2 |
| PA3-4,PA5-4 | 2回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ3-1 | KZ3-3 | KZ3-2 |
| | 3回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | KZ2-1 | KZ2-3 | KZ2-2 |
| PA3-4,PA5-4 | 4回目の変動 | | |
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 |
| | 最終停止図柄 | | |

【図 28】

図柄変動制御パターンテーブル

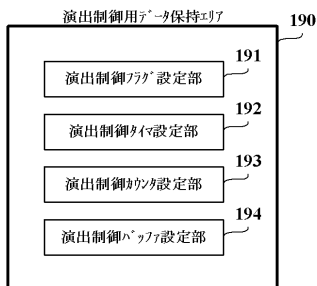
| 図柄変動制御パターン | 変動パターン | 擬似連パターン |
|------------|--------|---------|
| CPA1-1 | PA1-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA1-4-1 | PA1-4 | TP2-1 |
| CPB1-1 | PB1-1 | ... |
| CPB1-2 | PB1-2 | ... |
| CPC1-1 | PC1-1 | ... |
| CPC1-2 | PC1-2 | ... |
| CPA2-1 | PA2-1 | ... |
| CPA2-2-1 | PA2-2 | TP2-1 |
| CPA2-2-2 | PA2-2 | TP2-2 |
| CPA2-2-3 | PA2-2 | TP2-3 |
| ... | ... | ... |
| CPA2-3-3 | PA2-3 | TP2-3 |
| CPA3-1 | PA3-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA3-4-3 | PA3-4 | TP2-3 |
| CPA4-1 | PA4-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA4-3-3 | PA4-3 | TP2-3 |
| CPA5-1 | PA5-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA5-4-3 | PA5-4 | TP2-3 |
| CPA6-1 | PA6-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA6-3-3 | PA6-3 | TP2-3 |
| CPA7-1 | PA7-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPA7-4-3 | PA7-4 | TP2-3 |
| CPF1-1 | PF1-1 | ... |
| ... | ... | ... |
| CPF1-4-2 | PF1-4 | TP2-2 |

【図 29】

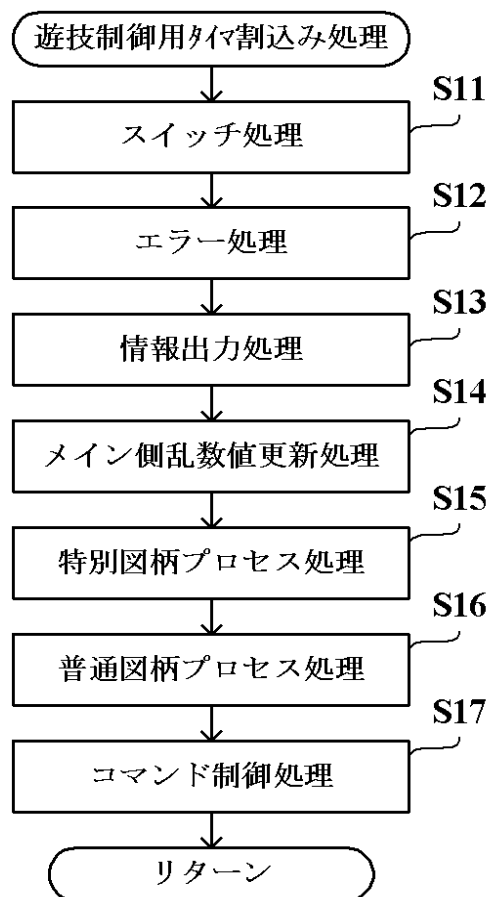
大当り中演出制御パターンテーブル

| 大当り中演出制御パターン | 内容 | ラウンド数 | 連荘フラグ | ストーリー演出 | 昇格演出 |
|--------------|--------------|-------|-------|----------|------|
| CST1-1-1 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オフ | ... | なし |
| CST1-1-2 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オフ | ... | 昇格失敗 |
| CST1-1-3 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オフ | ... | 昇格成功 |
| CST1-2-1 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オン | ... | なし |
| CST1-2-2 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オン | ... | 昇格失敗 |
| CST1-2-3 | 15回開放遊技開始時演出 | ... | オン | ... | 昇格成功 |
| CST2-1 | 2回開放遊技開始時演出 | ... | オフ | ... | ... |
| CST2-2 | 2回開放遊技開始時演出 | ... | オン | ... | ... |
| CRD1-1-0-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | ストーリー選択 | なし |
| CRD1-1-0-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | ストーリー選択 | 昇格失敗 |
| CRD1-1-0-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | ストーリー選択 | 昇格成功 |
| CRD1-1-1-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第1話 | なし |
| CRD1-1-1-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第1話 | 昇格失敗 |
| CRD1-1-1-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第1話 | 昇格成功 |
| CRD1-2-1-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第1話 | なし |
| CRD1-2-1-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第1話 | 昇格失敗 |
| CRD1-2-1-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第1話 | 昇格成功 |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| CRD1-1-20-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第20話 | なし |
| CRD1-1-20-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第20話 | 昇格失敗 |
| CRD1-1-20-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | 第20話 | 昇格成功 |
| CRD1-2-20-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第20話 | なし |
| CRD1-2-20-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第20話 | 昇格失敗 |
| CRD1-2-20-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オン | 第20話 | 昇格成功 |
| CRD1-1-21-1 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | キャラクター紹介 | なし |
| CRD1-1-21-2 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | キャラクター紹介 | 昇格失敗 |
| CRD1-1-21-3 | 15回開放遊技中演出 | 1 | オフ | キャラクター紹介 | 昇格成功 |
| CRD2-1-1-1 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オフ | 第1話 | なし |
| CRD2-1-1-2 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オフ | 第1話 | 昇格失敗 |
| CRD2-1-1-3 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オフ | 第1話 | 昇格成功 |
| CRD2-2-1-1 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オン | 第1話 | なし |
| CRD2-2-1-2 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オン | 第1話 | 昇格失敗 |
| CRD2-2-1-3 | 15回開放遊技中演出 | 2 | オン | 第1話 | 昇格成功 |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| CRD2-1 | 2回開放遊技終了時演出 | ... | オフ | ... | ... |
| CRD2-2 | 2回開放遊技終了時演出 | ... | オン | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| CED1-1-1-1 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オフ | 第1話 | なし |
| CED1-1-1-2 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オフ | 第1話 | 昇格失敗 |
| CED1-1-1-3 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オフ | 第1話 | 昇格成功 |
| CED1-2-1-1 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オン | 第1話 | なし |
| CED1-2-1-2 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オン | 第1話 | 昇格失敗 |
| CED1-2-1-3 | 15回開放遊技終了時演出 | ... | オン | 第1話 | 昇格成功 |
| ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| CED2-1 | 2回開放遊技終了時演出 | ... | オフ | ... | ... |
| CED2-2 | 2回開放遊技終了時演出 | ... | オン | ... | ... |

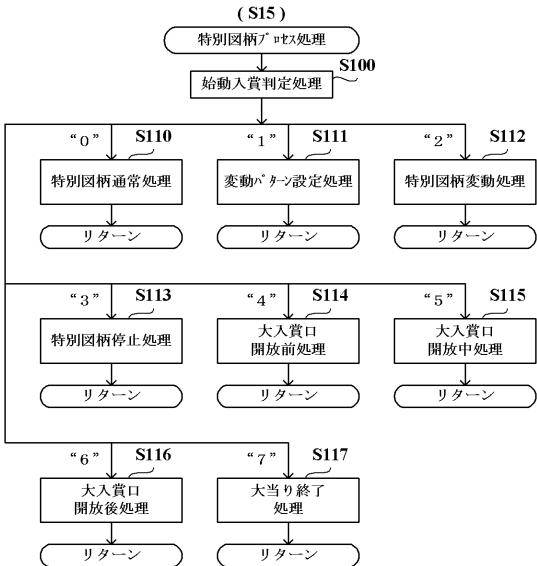
【図 30】



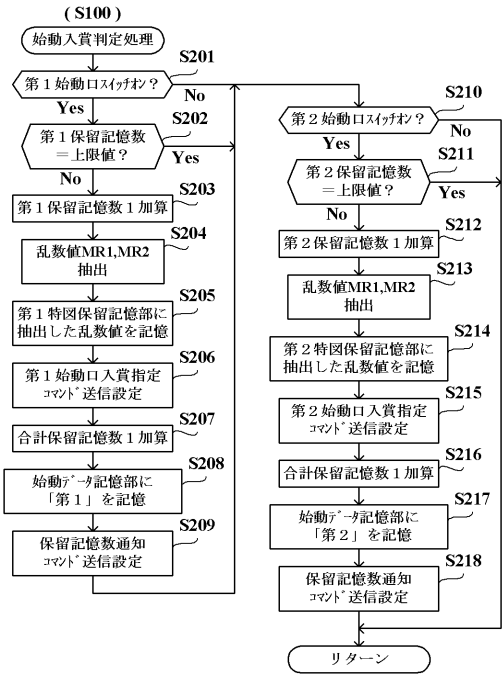
【図 31】



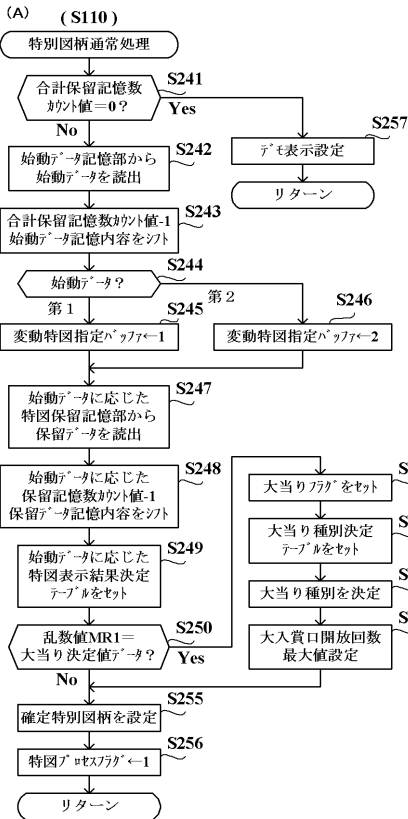
【図 3 2】



【図 3 3】



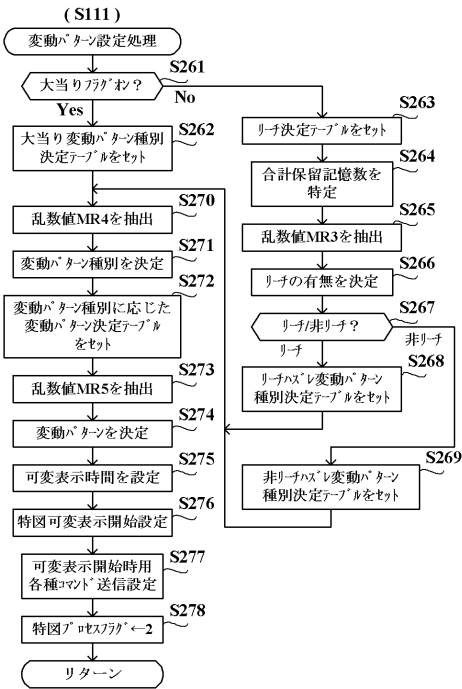
【図 3 4】



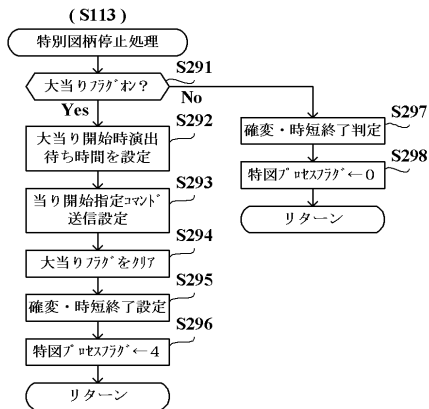
(B) ステップS254での設定

| 大当たり種別ハッパ値 | 大入賞口開放回数最大値 |
|------------|-------------|
| 0, 1 | 15 |
| 2 | 2 |

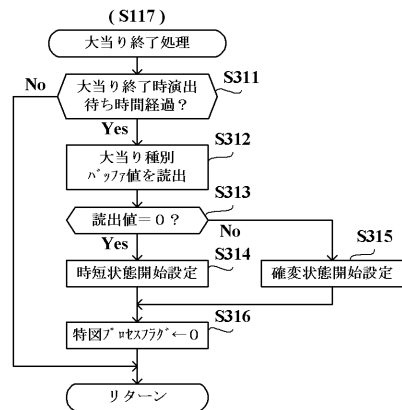
【図 3 5】



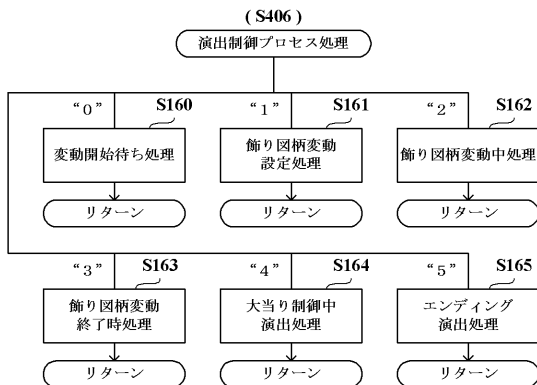
【図 36】



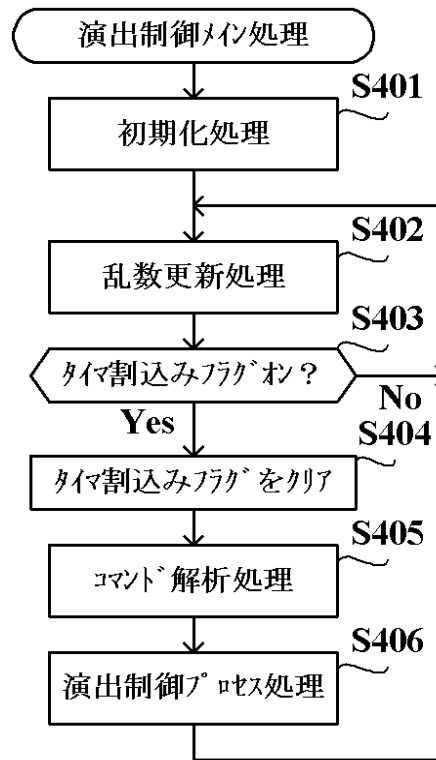
【図 37】



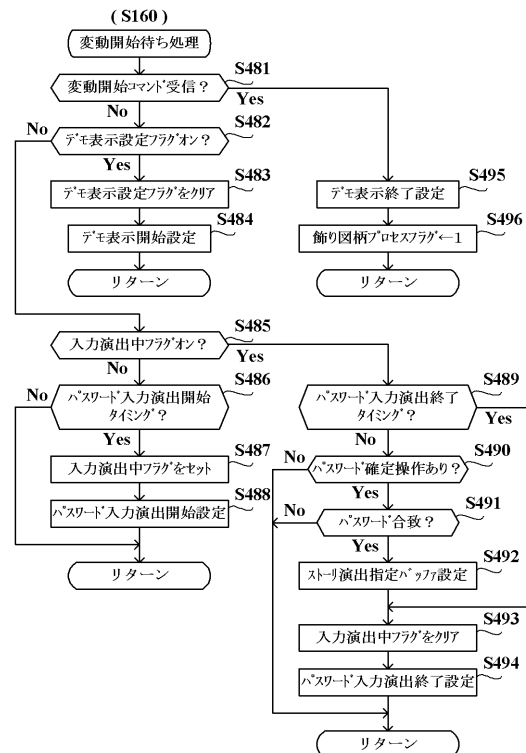
【図 39】



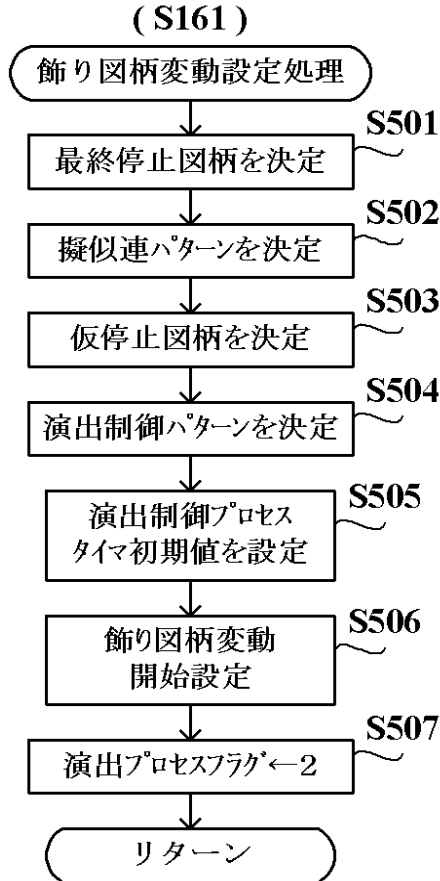
【図 38】



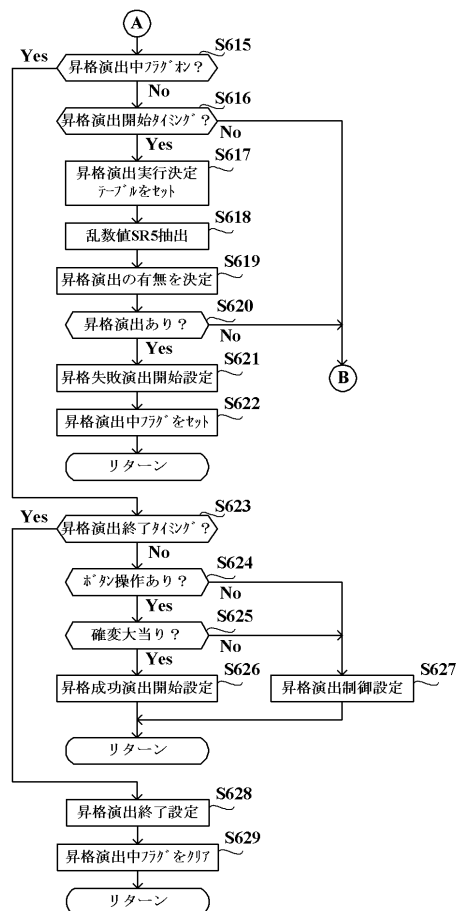
【図 40】



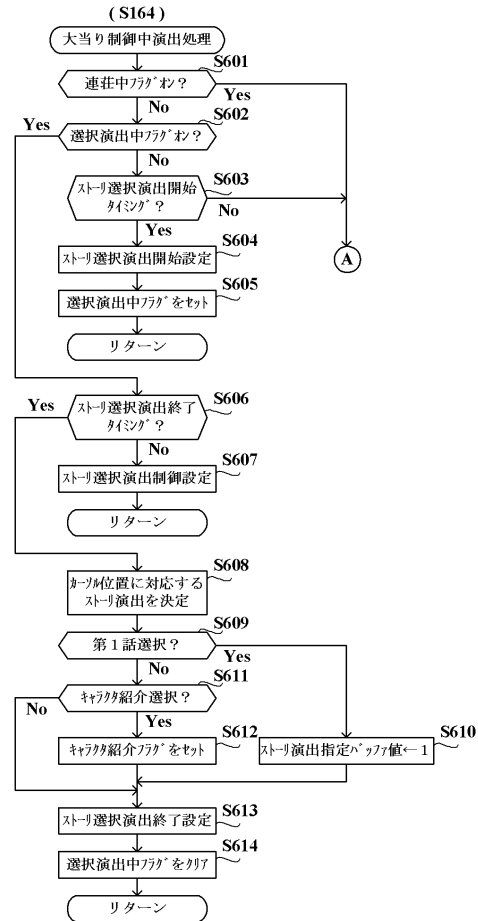
【図 4 1】



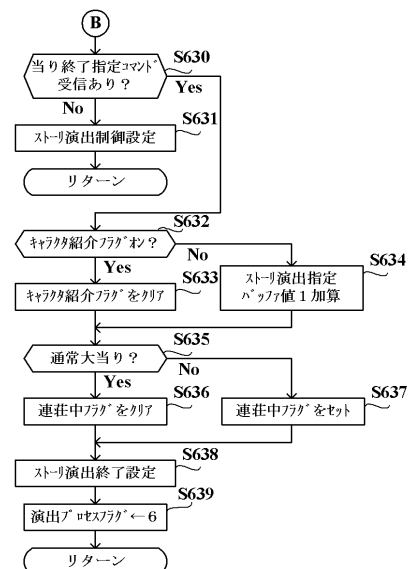
【図 4 3】



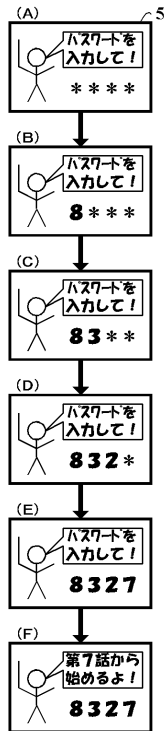
【図 4 2】



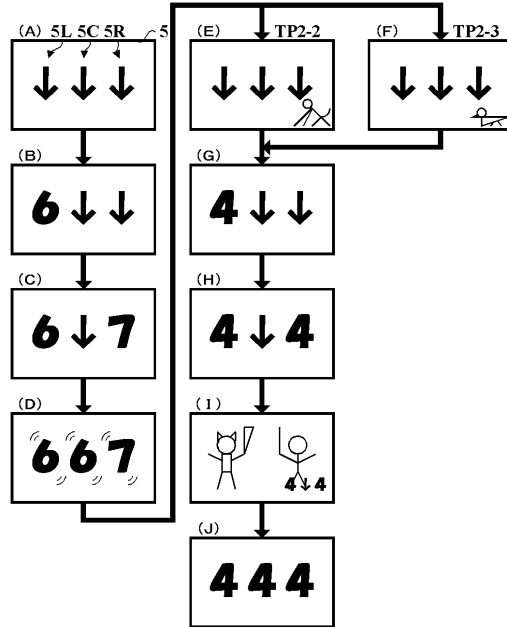
【図 4 4】



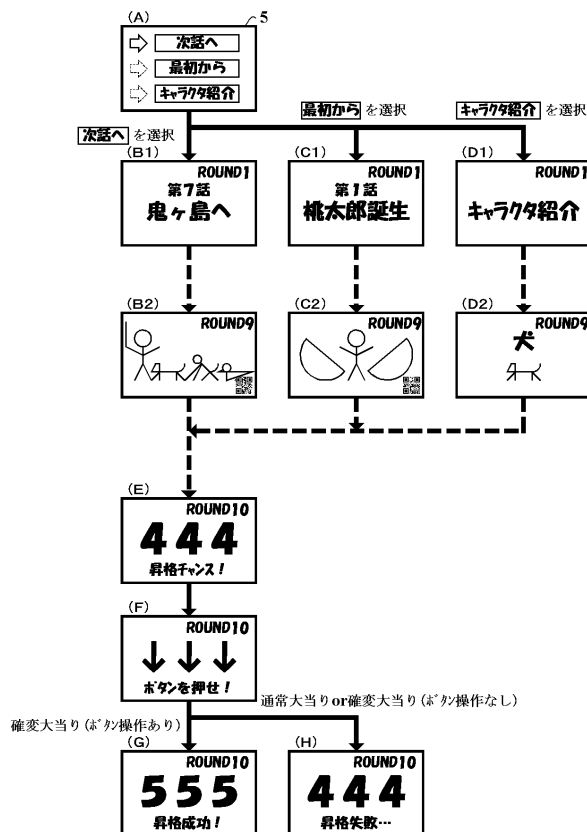
【図 45】



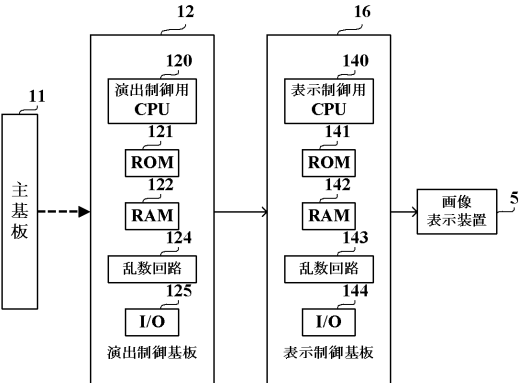
【図 46】



【図 47】



【図 48】



フロントページの続き

- (72)発明者 永田 恵司
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 伊藤 裕司
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 佐藤 俊秋
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 關 和敬
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 竹石 俊之
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 陳野 行映
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 栗村 太一
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 篠原 勇人
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 朝倉 満理子
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内
- (72)発明者 中島 功
群馬県桐生市境野町6丁目4番地 株式会社三共内

審査官 阿南 進一

- (56)参考文献 特開2008-148928(JP, A)
特開2006-136645(JP, A)
特開2000-245922(JP, A)
「CRぱちんこ冬のソナタ」, パチンコ必勝ガイド2006年8月6日号, 株式会社白夜書房, 2006年 8月 6日, p.67-70

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02