

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5856582号
(P5856582)

(45) 発行日 平成28年2月10日(2016.2.10)

(24) 登録日 平成27年12月18日(2015.12.18)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2013-90587 (P2013-90587)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年4月23日(2013.4.23)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2011-219236 (P2011-219236) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成23年10月3日(2011.10.3)	(74) 代理人	100095407
(65) 公開番号	特開2013-165994 (P2013-165994A)		弁理士 木村 満
(43) 公開日	平成25年8月29日(2013.8.29)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成26年9月29日(2014.9.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内
		審査官	秋山 斉昭

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、
 前記事前決定手段による決定結果に基づいて、複数種類の特定演出のうちのいずれかを決定する特定演出決定手段と、
 前記特定演出決定手段による決定結果に基づいて、前記特定演出を示す特定演出情報を予め定められた最大数まで段階的に増加させながら表示し、所定の段階で表示されている特定演出情報の中から、前記特定演出決定手段によって決定された前記特定演出を示す特定演出情報を決定表示する演出である決定表示演出を実行する決定表示演出実行手段と、
 前記決定表示演出実行手段による前記決定表示演出の実行後、前記特定演出決定手段によって決定された前記特定演出を実行する特定演出実行手段と、
 を備え、
 前記特定演出決定手段は、前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている場合、前記複数種類の特定演出のうちの第1特定演出を、該第1特定演出とは異なる第2特定演出よりも高い割合で決定し、
 前記決定表示演出実行手段は、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合に、前記第1特定段階よりも後の第2特定段階では前記第2特定演出を示す特定演出情報を表示せず、
 前記特定演出の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる、

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記決定表示演出実行手段は、前記第 2 特定演出を示す特定演出情報を前記第 1 特定演出を示す特定演出情報に変更可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

このような遊技機としては、可変表示における演出を複数用意し、これら複数の演出の選択肢を表示するとともに、複数の演出の中から 1 つを選択して、その演出を実行するものがある（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 346029 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の遊技機では、複数の演出の選択肢が表示されるタイミングが一定であり、興趣を欠いていた。また、大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）が高い演出の選択肢が表示された後に、大当たり信頼度が低い演出の選択肢が追加表示されると、演出上では大当たり信頼度の低下をもたらすことになり、興趣を欠いていた。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、興趣の低下を防止す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】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願の第 1 の観点に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、複数種類の特定演出（例えば、リーチ演出）のうちのいずれかを決定する特定演出決定手段（例えばステップ S 111 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記特定演出決定手段による決定結果に基づいて、前記特定演出を示す特定演出情報（例えば、リーチパターンに応じたキャラクタ）を予め定められた最大数まで段階的に増加させながら表示し、所定の段階で表示されている特定演出情報の中から、前記特定演出決定手段によって決定された前記特定演出を示す特定演出情報を決定表示する演出である決定表示演出を実行する決定表示演出実行手段（例えばステップ S 771 ~ S 775 及びス

10

20

30

40

50

ステップS 8 0 8 の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0 など)と、

前記決定表示演出実行手段による前記決定表示演出の実行後、前記特定演出決定手段によって決定された前記特定演出を実行する特定演出実行手段(例えばステップS 8 1 1 の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0 など)と、

を備え、

前記特定演出決定手段は、前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている場合、前記複数種類の特定演出のうちの第1特定演出を、該第1特定演出とは異なる第2特定演出よりも高い割合で決定し、

前記決定表示演出実行手段は、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合に、前記第1特定段階よりも後の第2特定段階では前記第2特定演出を示す特定演出情報を表示せず(例えば、図13のルーレット演出パターンデータを用いたステップS 8 0 8 における演出制御用CPU 1 2 0 の処理など)、

前記特定演出の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる、ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、第1の段階で表示された特定演出情報に応じて、その後の第2の段階で表示される特定演出情報が制限されるため、前の段階よりも後の段階で大当り信頼度等が低下することによる興趣の低下を防止することができる。

【0010】

また、このような構成によれば、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合には、その後の第2特定段階では第1特定演出を示す特定演出情報よりも大当り信頼度等が低い第2特定演出を示す特定演出情報が表示されないため、前の段階よりも後の段階で大当り信頼度等が低下することによる興趣の低下を防止することができる。

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記決定表示演出実行手段は、前記第2特定演出を示す特定演出情報を前記第1特定演出を示す特定演出情報に変更可能であるようにしてもよい(例えば、図15において、可変表示演出の所定の再開回において所定のキャラクタを、その所定のキャラクタに対応するリーチパターンよりも大当り信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタに変更するようにルーレット演出パターンデータが設定されており、図15のルーレット演出パターンデータを用いたステップS 8 0 8 における演出制御用CPU 1 2 0 の処理が行われることなど)。

【0011】

(3) 上記(1)の遊技機において、

前記特定演出決定手段は、前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている場合、前記複数種類の特定演出のうちの第1特定演出を、該第1特定演出とは異なる第2特定演出よりも高い割合で決定し、

前記決定表示演出実行手段は、前記第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合には、前記第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示しなかった場合よりも、前記第2特定段階で追加する特定演出情報の数を少なくする(例えば、図14のルーレット演出パターンデータを用いたステップS 8 0 8 における演出制御用CPU 1 2 0 の処理など)ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合には、その後の第2特定段階では、追加する第2特定演出を示す特定演出情報の数が少なくなるため、前の段階よりも後の段階で大当り信頼度等が低下することによる興趣の低下を防止することができる。

【0013】

(4) 上記(1)の遊技機において、

前記特定演出決定手段は、前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている場合、前記複数種類の特定演出のうちの第1特定演出を、該第1特定演出とは異

10

20

30

40

50

なる第2特定演出よりも高い割合で決定し、

前記決定表示演出実行手段は、前記第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合に、前記第2特定段階では特定演出情報を増加させない(例えば、図15のルーレット演出パターンデータを用いたステップS808における演出制御用CPU120の処理など)ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合には、その後の第2特定段階では、特定演出情報が増加しないため、前の段階よりも後の段階で大当り信頼度等が低下することによる興趣の低下を防止することができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)の何れかの遊技機において、

前記特定演出決定手段は、前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている場合、前記複数種類の特定演出のうちの第1特定演出を、該第1特定演出とは異なる第2特定演出よりも高い割合で決定し、

前記決定表示演出実行手段は、前記第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報と第2特定演出を示す特定演出情報とを表示した場合に、前記第2特定段階で前記第2特定演出を示す特定演出情報を前記第1特定演出を示す特定演出情報に変更する(例えば、図15のルーレット演出パターンデータを用いたステップS808における演出制御用CPU120の処理など)ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、第1特定段階で第1特定演出を示す特定演出情報を表示した場合には、その後の第2特定段階では、第2特定演出を示す特定演出情報が第1特定演出を示す特定演出情報に変更されるため、前の段階よりも後の段階で大当り信頼度等が低下することによる興趣の低下を防止することができる。

【0017】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記決定表示演出実行手段は、前記特定演出決定手段による決定結果に基づいて、前記特定演出を示す特定演出情報を表示する前に、表示する特定演出情報の数と組み合わせとを決定する(例えば、ステップS775における演出制御用CPU120の処理など)ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、特定演出情報の表示に先立って、表示する特定演出情報の数と組み合わせとが決定されることで、特定演出の選択肢が提示されて遊技者の注目を集めて、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【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】変動パターンを例示する図である。

【図4】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5】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6】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7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図11】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】ルーレット演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】ルーレット演出パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図14】ルーレット演出パターンテーブルの構成例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 5】ルーレット演出パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6】ルーレット演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 1 8】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 1 9】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 2 0】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 2 1】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

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。

10

【0021】

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

20

【0022】

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けばよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

30

【0023】

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

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 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0025】

50

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

【 0 0 2 6 】

10

このように、画像表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる最終停止図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる最終停止図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が

20

【 0 0 2 7 】

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

30

【 0 0 2 8 】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる最終停止図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

40

【 0 0 2 9 】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 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

50

が形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0030】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0031】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

【0032】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（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6B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6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0033】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22A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22B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。

【 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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 5 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【 0 0 3 6 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 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。

【 0 0 3 9 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 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。

【 0 0 4 0 】

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 8 L、8 R 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

10

20

30

40

50

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 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、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。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。

【 0 0 4 1 】

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

10

【 0 0 4 2 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

20

【 0 0 4 3 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

30

【 0 0 4 4 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【 0 0 4 5 】

40

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

【 0 0 4 6 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄（普

50

図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御(傾動制御)が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0047】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが開始される。

10

【0048】

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

20

【0049】

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

【0050】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。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。

30

【0051】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間(例えば29秒間や0.1秒間)が経過するまでの期間あるいは所定個数(例えば9個)の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態(開放状態)とするラウンドが実行される。

40

【0052】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態(閉鎖状態)に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数(例えば「15」など)に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立(例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど)により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0053】

50

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2.9 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0.1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0054】

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 2.9 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R では、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、

10

20

30

40

50

５Ｒにおける最終停止図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチＣ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＳといったリーチパターンが予め設定されている。そして、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＳといったスーパーリーチのリーチパターンが出現した場合には、ノーマルリーチＣのリーチパターンが出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。また、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＳの順で大当たり信頼度は高くなり、スーパーリーチＳは、他のリーチパターンよりも非常に大きな大当たり信頼度である。この実施の形態では、ノーマルリーチＣは大当たり信頼度１０％、スーパーリーチＢの大当たり信頼度は２０％、スーパーリーチＡの大当たり信頼度は３０％、スーパーリーチＳの大当たり信頼度は７０％である。

【００６３】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」という可変表示演出が実行可能である。「擬似連」の可変表示演出は、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

【 0 0 6 4 】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに对应して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる最終停止図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数（擬似連回数）は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

10

【 0 0 6 5 】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後に、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

20

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

40

【 0 0 6 9 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに对应して、所定のリーチ演出が実

50

行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」ともいう）となる最終停止図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる最終停止図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。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。

【0070】

10

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

20

【0071】

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

30

【0072】

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

40

50

に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0073】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

10

【0074】

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

20

【0075】

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

30

【0076】

最終停止図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、最終停止図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる最終停止図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行

40

50

されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【 0 0 7 7 】

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

10

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 0 0 8 0 】

主基板 1 1 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 1 1 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 1 2 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 1 1 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 L E D (例えばセグメント L E D) 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 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

30

【 0 0 8 1 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

40

【 0 0 8 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 8 3 】

50

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、CPU 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。

【 0 0 8 7 】

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、CPU 1 0 3 が ROM 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、CPU 1 0 3 が ROM 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、CPU 1 0 3 が RAM 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、CPU 1 0 3 が RAM 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、CPU 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、CPU 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 8 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 1 0 3 は、例えば RAM 1 0 2 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定期的あるいは不定期に更新することで、各種の乱数値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。CPU 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブ

ル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 0 8 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

10

【 0 0 9 0 】

図 3 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」であり、「擬似連」の可変表示演出が行われる場合に対応して、設定された擬似連変動の回数に応じた複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

20

【 0 0 9 1 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチ C のリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ S、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

30

【 0 0 9 2 】

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 R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。このような R A M 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が設けられている。

40

【 0 0 9 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構

50

成されている。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

10

【0102】

演出制御用 CPU 120 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 CPU 120 は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121 から読み出して RAM 122 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 121 における記憶アドレスを、RAM 122 の所定領域に一時記憶させて、ROM 121 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 120 から表示制御部 123 や音声制御基板 13 などに対して出力される。演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた表示制御部 123 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。

20

30

【0103】

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が設けられている。

【0104】

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。

【0105】

主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 101 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。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。

40

【0106】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号

50

を受信して割込み要求を受け付けると、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする。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。

【0107】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する。特別図柄プロセス処理では、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0108】

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。CPU 103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0109】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる。一例として、コマンド制御処理では、RAM 102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0110】

図4は、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。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、始動入賞判定処理として、図4のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0111】

図5に示す始動入賞判定処理において、CPU 103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU 103は、例えばRAM 102に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えばRAM 102に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (ステップ S 2 0 1 ; N o) 、ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (ステップ S 2 0 2 ; Y e s) 、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 0 4) 。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (ステップ S 2 0 4 ; Y e s) 、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (ステップ S 2 0 5) 。 C P U 1 0 3 は、例えば R A M 1 0 2 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウン

10

【 0 1 1 3 】

ステップ S 2 0 3 、 S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 7) 。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 8) 。例えば、 R A M 1 0 2 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

20

【 0 1 1 4 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、 C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、抽出する (ステップ S 2 0 9) 。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決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 5 」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」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。 C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

30

40

【 0 1 1 5 】

こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (ステップ S 2 1 0) 。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、第 1 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 、 M R 2 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、第 2 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 、 M R 2 を示す数値データがセットされる。

【 0 1 1 6 】

第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない特図ゲー

50

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

【0117】

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0118】

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

【0119】

図5に示すステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定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。

【0120】

その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンド、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドのいずれかを送信するための設定を行う（ステップS212）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制

御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。なお、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

図 4 のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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処理などが含まれている。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」～「 2 5 1 」の範囲の値をとる。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理やステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【 0 1 2 6 】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装

置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、R A M 1 0 2 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、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での特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

10

【 0 1 2 7 】

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 4 A 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（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、R A M 1 0 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が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

20

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、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、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

30

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

40

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。

50

【0131】

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

【0132】

図6は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図6に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【0133】

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

20

【0134】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

30

【0135】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0136】

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

【0137】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS2

50

35; No)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0138】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0139】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、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S239)。例えば、図7に示す特図表示結果決定テーブル130を使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【0140】

特図表示結果決定テーブル130は、特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第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。

【0141】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0142】

特図表示結果決定テーブル130において、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。特図表示結果決定テーブル130では、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるとき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当てられている。

【0143】

図6に示すステップS239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

【0144】

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

10

【0 1 4 5】

ステップS 2 4 0にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS 2 4 1)。そして、「大当たり」であると判定された場合には(ステップS 2 4 1; Y e s)、R A M 1 0 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS 2 4 2)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図8に示す大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする(ステップS 2 4 3)。

【0 1 4 6】

大当たり種別決定テーブル1 3 1は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値M R 2に基づき、大当たり種別を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。大当たり種別決定テーブル1 3 1では、大当たり種別決定用の乱数値M R 2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

【0 1 4 7】

図6に示すステップS 2 4 3にてセットされた大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値M R 2を示す数値データを、「非確変」、「確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップS 2 4 4)。

30

【0 1 4 8】

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

【0 1 4 9】

40

ステップS 2 4 1にて「大当たり」ではないと判定された場合や(ステップS 2 4 1; N o)、ステップS 2 4 5の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(ステップS 2 4 8)。一例として、ステップS 2 4 1にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS 2 4 4における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち通常大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち確変大当たり図柄となる「7」の数字

50

を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 4 8 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“ 1 ”に更新してから（ステップ S 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 5 0）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【 0 1 5 1 】

図 9 は、変動パターン設定処理として、図 4 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当たりフラグがオンであれば（ステップ S 2 6 1 ; Y e s）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 2 6 2）。また、例えば RAM 1 0 2 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかを特定する（ステップ S 2 6 3）。

20

【 0 1 5 2 】

大当たり変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【 0 1 5 3 】

大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

30

【 0 1 5 4 】

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

40

【 0 1 5 5 】

図 9 に示すステップ S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1 ; N o）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 2 6 7）。例えば RAM 1 0 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技

50

状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する（ステップS268）。

【0156】

ハズレ変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0157】

ハズレ変動パターン決定テーブルでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。

【0158】

図9に示すステップS263、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS269）。ここで、ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置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かかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0159】

大当たりフラグがオンであるときには、大当たり変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当たり種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当たり」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

【0160】

大当たりフラグがオフであるときには、ステップS269の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップS269の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0161】

ステップS269にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS270）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。

【0162】

ステップS270の処理を実行した後、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における第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始

10

20

30

40

50

させるための設定を行う（ステップS 2 7 1）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第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。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0163】

ステップS 2 7 1の処理に続いて、特別図柄の変動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S 2 7 2）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1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、RAM 1 0 2に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1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。

【0164】

ここで、第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

【0165】

ステップS 2 7 2でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、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、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0166】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 2 7 3）、変動パターン設定処理を終了する。

【0167】

次に、演出制御基板1 2における動作を説明する。演出制御基板1 2では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板1 2に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。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）が経過すると

にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【 0 1 6 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、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 R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、 1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 1 6 9 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、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、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

20

【 0 1 7 0 】

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。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 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 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。

30

【 0 1 7 1 】

演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、 R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【 0 1 7 2 】

図 1 0 は、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 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 からの第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

40

【 0 1 7 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた最終停止図柄や各種の

50

演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードを読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての最終停止図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードを読み出されたことに対応して最終停止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 の側で自律的に最終停止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。最終停止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。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。

20

【 0 1 7 7 】

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

30

【 0 1 7 8 】

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

40

【 0 1 7 9 】

図 1 1 は、可変表示開始設定処理として、図 1 0 のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となる

50

か否かを判定する（ステップS521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

【0180】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる最終停止図柄の組合せを決定する（ステップS523）。一例として、ステップS523の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左最終停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、最終停止図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左最終停止図柄を決定する。次に、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される右最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右最終停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、最終停止図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右最終停止図柄を決定する。このときには、右最終停止図柄決定テーブルにおける設定などにより、右最終停止図柄の図柄番号が左最終停止図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中最終停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、最終停止図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中最終停止図柄を決定する。なお、ステップS523の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの最終停止図柄を決定すればよい。

【0181】

ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS522；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる最終停止図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右最終停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、最終停止図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中最終停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、最終停止図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中最終停止図柄を決定する。ここで、例えば中最終停止図柄の図柄番号が左最終停止図柄及び右最終停止図柄の図柄番号と同一になる場合のように、最終停止図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中最終停止図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、最終停止図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中最終停止図柄を決定するときには、左最終停止図柄及び右最終停止図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中最終停止図柄を設定してもよい。

【0182】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる最終停止図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、ステップS527の処理では、まず、RAM122のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を

示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を最終停止図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【0183】

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

【0184】

ステップS523、S524、S527の処理のいずれかを実行して決定された最終停止図柄の図柄番号は、例えば、RAM122に設けられ、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（演出制御用データ保持エリア）に記憶される。

【0185】

ステップS523、S524、S527の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU120は、ルーレット演出実行設定処理を行う（ステップS528）。ルーレット演出とは、「擬似連」の可変表示演出の各実行回において、ノーマルリーチCに対応するキャラクタC、スーパーリーチSに対応するキャラクタS、スーパーリーチAに対応するキャラクタA、スーパーリーチBに対応するキャラクタBなどを画像表示装置5に表示させるとともに、所定の条件の下、「擬似連」の可変表示演出の実行回の増加に伴って、表示させるキャラクタを段階的に増加させ、更に、「擬似連」の可変表示演出の最終の実行回において、表示されているキャラクタの中から、設定されたリーチパターンに対応する1つのキャラクタを決定する演出を行うことにより、その決定したキャラクタに対応するリーチパターンでのリーチ演出が行われることを遊技者に報知する演出である。

【0186】

図11のステップS528にてルーレット演出実行設定処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS529）。一例として、ステップS529の処理では、ルーレット演出とは異なる変動中予告演出を実行するための設定が行われてもよい。変動中予告演出は、開始条件が成立した特図ゲームに対応して実行される飾り図柄の可変表示中に、その可変表示結果が「大当り」となる可能性などを予告する予告演出であればよい。

【0187】

変動中予告演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当り」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

【0188】

他の一例として、ステップS529の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能

10

20

30

40

50

性などにはかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0189】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS530)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0190】

ステップS530の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122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S531)。続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS532)。このときには、例えばステップS530にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS533)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0191】

図12は、図11に示すステップS528のルーレット演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0192】

ルーレット演出実行設定処理において、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いてルーレット演出の実行の有無を決定する(ステップS771)。ここで、演出制御用CPU120は、変動パターンの内容が「擬似連」の可変表示演出が実行されること、及び、リーチ演出が実行されることを示す場合、ルーレット演出の実行ありと決定し、それ以外の場合には、ルーレット演出の実行なしと決定する。例えば、図3に示す変動パターンの場合、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド内のEXTデータが示す変動パターンが、変動パターンPB2-1-1~PB2-3-4、PB4-1-1~PB4-3-4の何れかであれば、ルーレット演出の実行ありと決定する。なお、演出制御用CPU120は、変動パターンの内容が「擬似連」の可変表示演出が実行されること、及び、リーチ演出が実行されることを示す場合に、常に、ルーレット演出の実行ありと決定しなくてもよく、一定の割合で、ルーレット演出の実行ありと決定するようにしてもよい。

【0193】

次に、演出制御用CPU120は、ルーレット演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップS772)。ルーレット演出の実行を決定しなかったときには(ステップS772; No)、ルーレット演出実行設定処理を終了する。一方、ルーレット演出の実行を決定したときには(ステップS772; Yes)、演出制御用CPU120は、例えば、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアにおいて、ルーレット演出の実行が決定されたことを示すフラグ(ルーレット演出実行決定フラグ)をオンに設定する(ステップS773)。

【0194】

次に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて、設定された擬似連変動の回数(擬似連設定回数)と設定されたリーチパターン(設定リーチパターン)とを判別する(ステップS774)。例えば、変動パターン指定コマンド内のEXTデータが示す変動パターンが、図3に示す変動パターンPB4-3-3である場合には、演出制御用CPU120は、擬似連設定回数を3回と判別し、

設定リーチパターンをスーパーリーチ A と判別する。

【 0 1 9 5 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 に記憶されたルーレット演出パターンテーブルから、ステップ S 7 7 4 において判別した擬似連設定回数及び設定リーチパターンに対応するルーレット演出パターンデータを取得し、その取得したルーレット演出パターンデータを RAM 1 2 2 に設けられた演出制御用データ保持エリアに記憶させる（ステップ S 7 7 5 ）。

【 0 1 9 6 】

図 1 3 ～図 1 5 は、ルーレット演出パターンテーブルの構成例を示す図である。図 1 3 ～図 1 5 に示すルーレット演出パターンテーブルは、擬似連設定回数と設定リーチパターンとに応じてルーレット演出パターンデータが一意に定まるように設定されたテーブルの一例である。ルーレット演出パターンデータは、ルーレット演出の態様を示す情報であり、可変表示演出が再開される場合の各再開回に表示されるキャラクタと、最終の再開回において決定される 1 つのキャラクタとを指定する情報である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、これら図 1 3 ～図 1 5 に示すルーレット演出パターンテーブルの何れかから、ステップ S 7 7 4 において判別した擬似連設定回数及び設定リーチパターンに対応するルーレット演出パターンデータを取得する。

【 0 1 9 7 】

図 1 3 ～図 1 5 に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、各キャラクタが表示数に応じた割合で決定されるであろうという遊技者が抱く前提の下で、遊技者が認識する大当りの期待度が、可変表示演出の再開数の増加にしたがって大きく低下してしまうことがないように、可変表示演出の所定の再開回における大当り信頼度よりも、その後の可変表示演出の再開回における大当り信頼度が低下しない、あるいは、低下の度合いが小さくなるという条件（大当り信頼度の遷移条件）を満たすようなルーレット演出パターンデータが設定される。ここで、可変表示演出の再開回における大当り信頼度とは、その再開回において表示される各キャラクタに対応するリーチパターンにより特定される大当り信頼度の平均値を意味する。また、図 1 3 ～図 1 5 に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の最終の再開回において決定されるキャラクタが、可変表示演出の最終の再開回において他のキャラクタと同数又は他のキャラクタよりも多く表示されるように設定されている。このため、可変表示演出の最終の再開回において表示されるキャラクタの数に応じて遊技者が予測する見た目上のキャラクタの決定確率が最も高いキャラクタが、実際に決定されるキャラクタとなる。但し、必ずしも、可変表示演出の最終の再開回における表示数が多いキャラクタが決定される必要はなく、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の最終の再開回における表示数が少ないキャラクタが決定されるように設定されていてもよい。

【 0 1 9 8 】

図 1 3 に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、上述した大当り信頼度の遷移条件を満たすために、可変表示演出の所定の再開回において所定のキャラクタが表示された場合には、その後の可変表示演出の再開回において、その所定のキャラクタに対応するリーチパターンよりも大当り信頼度が低いリーチパターンに対応するキャラクタを新たに表示させない、あるいは、表示させにくくするようにルーレット演出パターンデータが設定される。

【 0 1 9 9 】

また、図 1 3 に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、更に、可変表示演出の再開回の増加に伴って表示されるキャラクタが所定数ずつ（2 つずつ）増加するようにルーレット演出パターンデータが設定される。

【 0 2 0 0 】

例えば、図 1 3 に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチ A」である場合のルーレット演出パターンデータは以下の態様のルーレット演出を示す。すなわち、可変表示演出の 1 回目の

再開回では、スーパーリーチBに対応する1つのキャラクタBとノーマルリーチCに対応する1つのキャラクタCとが画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の2回目の再開回では、キャラクタB及びキャラクタCに加えて、大当たり信頼度が低下しないように、キャラクタB及びキャラクタCは新たに表示されず、スーパーリーチSに対応する1つのキャラクタSとスーパーリーチAに対応する1つのキャラクタAとが新たに画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の3回目（最終）の再開回では、キャラクタS、キャラクタA、キャラクタB及びキャラクタCに加えて、大当たり信頼度の低いリーチパターンに対応するキャラクタが追加されて、大当たり信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタが決定されることに関する遊技者の期待度が低下してしまわないように、キャラクタB及びキャラクタCは新たに表示されず、1つのキャラクタSと1つのキャラクタAとが新たに画像表示装置5に表示される。その後、設定リーチパターンであるスーパーリーチAに対応する1つのキャラクタAが決定されて画像表示装置5に表示される。

10

【0201】

この場合、可変表示演出の1回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の15%となる。また、可変表示演出の2回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチSの大当たり信頼度70%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の32.5%となる。また、可変表示演出の3回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチSの大当たり信頼度70%とスーパーリーチSの大当たり信頼度70%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の38.3%となる。従って、大当たり信頼度の遷移条件を満たしている。

20

【0202】

また、可変表示演出の1回目の再開回では2つのキャラクタが表示され、可変表示演出の2回目の再開回では4つのキャラクタが表示され、可変表示演出の3回目の再開回では6つのキャラクタが表示されており、可変表示演出の再開回の増加に伴って表示されるキャラクタが所定数ずつ増加する。

【0203】

また、図13に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、更に、設定リーチパターンに対応する大当たり信頼度が低い場合には、その設定リーチパターンよりも大当たり信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタが表示されにくくなるように、ルーレット演出パターンデータが設定される。

30

【0204】

例えば、図13に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」又は「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータと、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチB」又は「ノーマルリーチC」である場合のルーレット演出パターンデータとを比較すると、可変表示演出の2回目の再開回において、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」又は「スーパーリーチA」である場合には、キャラクタS、キャラクタA、キャラクタB及びキャラクタCが表示されるのに対して、設定リーチパターンが「スーパーリーチB」又は「ノーマルリーチC」である場合には、キャラクタSは表示されず、キャラクタA、2つのキャラクタB及びキャラクタCが表示される。従って、リーチパターンが大当たり信頼度の低い「スーパーリーチB」又は「ノーマルリーチC」である場合には、大当たり信頼度の高い「スーパーリーチS」に対応するキャラクタSが表示されない。

40

【0205】

図14に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、上述した大当たり信頼度の遷移条件を満たすために、更に、通常は可変表示演出の再開回の増加に伴って表示されるキャラクタが2つずつ増加するが、可変表示演出の所定の再開回において大当たり信頼度の高

50

いリーチパターンに対応するキャラクタ（例えばキャラクタS）が表示された場合には、その後の可変表示演出の再開回において表示されるキャラクタが1つずつ増加するように、ルーレット演出パターンデータが設定される。

【0206】

例えば、図14に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」である場合のルーレット演出パターンデータは以下の態様のルーレット演出を示す。すなわち、可変表示演出の1回目の再開回では、1つのキャラクタBと1つのキャラクタCとが画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の1回目の再開回では、キャラクタBとキャラクタCとに加えて、1つのキャラクタSと1つのキャラクタAとが新たに画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の3回目（最終）の再開回では、キャラクタS、キャラクタA、キャラクタB及びキャラクタCに加えて、1つのキャラクタAが新たに画像表示装置5に表示される。その後、設定リーチパターンであるスーパーリーチSに対応する1つのキャラクタSが決定されて画像表示装置5に表示される。

10

【0207】

また、図14に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータは以下の態様のルーレット演出を示す。すなわち、可変表示演出の1回目の再開回では、1つのキャラクタBと1つのキャラクタCとが画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の2回目の再開回では、キャラクタBとキャラクタCとに加えて、2つのキャラクタAが新たに画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の3回目（最終）の再開回では、2つのキャラクタA、キャラクタB及びキャラクタCに加えて、1つのキャラクタSと1つのキャラクタBとが新たに画像表示装置5に表示される。その後、設定リーチパターンであるスーパーリーチAに対応する1つのキャラクタAが決定されて画像表示装置5に表示される。

20

【0208】

擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」である場合のルーレット演出パターンデータと、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータとを比較すると、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」である場合のルーレット演出パターンデータでは、可変表示演出の2回目の再開回においてキャラクタSが表示されるため、可変表示演出の3回目の再開回において増加するキャラクタは1つであるが、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータでは、可変表示演出の2回目の再開回においてキャラクタSが表示されないため、可変表示演出の3回目の再開回において増加するキャラクタは通常の2つであり、キャラクタの増加数が異なっている。

30

【0209】

擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチS」である場合のルーレット演出パターンデータの場合、可変表示演出の1回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の15%となる。また、可変表示演出の2回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチSの大当たり信頼度70%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の32.5%となる。また、可変表示演出の3回目の再開回における大当たり信頼度は、スーパーリーチSの大当たり信頼度70%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチAの大当たり信頼度30%とスーパーリーチBの大当たり信頼度20%とノーマルリーチCの大当たり信頼度10%との平均値の32%となる。可変表示演出の3回目の再開回における大当たり信頼度は、可変表示演出の2回目の再開回における大当たり信頼度よりも低下するが、可変表示演出の3回目の再開回において新たに表示されるキャラクタは、キャラクタBやキャラクタCではなく、キャラクタAであるため、大当たり信頼度の

40

50

低下の度合いが小さくなっており、大当り信頼度の遷移条件を満たす。

【0210】

また、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータの場合、可変表示演出の1回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチBの大当り信頼度20%とノーマルリーチCの大当り信頼度10%との平均値の15%となる。また、可変表示演出の2回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチBの大当り信頼度20%とノーマルリーチCの大当り信頼度10%との平均値の22.5%となる。また、可変表示演出の3回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチSの大当り信頼度70%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチBの大当り信頼度20%とスーパーリーチBの大当り信頼度20%とノーマルリーチCの大当り信頼度10%との平均値の30%となる。従って、大当り信頼度の遷移条件を満たす。

10

【0211】

また、図14に示すルーレット演出パターンテーブルは、図13に示すルーレット演出パターンテーブルと同様、更に、設定リーチパターンに対応する大当り信頼度が低い場合には、その設定リーチパターンよりも大当り信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタが表示されにくくなるように、ルーレット演出パターンデータが設定される。

【0212】

図15に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、上述した大当り信頼度の遷移条件を満たすために、可変表示演出の再開回の増加に伴って表示されるキャラクタは2つずつ増加するが、可変表示演出の所定の再開回においてキャラクタを増加させず、所定のキャラクタを、その所定のキャラクタに対応するリーチパターンよりも大当り信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタに変更するように、ルーレット演出パターンデータが設定されている。

20

【0213】

例えば、図15に示すルーレット演出パターンテーブルにおいて、擬似連設定回数が「3」であり、設定リーチパターンが「スーパーリーチA」である場合のルーレット演出パターンデータは以下の態様のルーレット演出を示す。すなわち、可変表示演出の1回目の再開回では、スーパーリーチBに対応する1つのキャラクタBとノーマルリーチCに対応する1つのキャラクタCとが画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の2回目の再開回では、キャラクタBとキャラクタCとに加えて、スーパーリーチAに対応する2つのキャラクタAが新たに画像表示装置5に表示される。更に、可変表示演出の3回目（最終）の再開回では、キャラクタの数を増加させずに、キャラクタCがキャラクタSに変更されることにより、スーパーリーチSに対応する1つのキャラクタS、スーパーリーチAに対応する2つのキャラクタA、及び、スーパーリーチBに対応する1つのキャラクタBが画像表示装置5に表示される。その後、設定リーチパターンであるスーパーリーチAに対応する1つのキャラクタAが決定されて画像表示装置5に表示される。

30

【0214】

この場合、可変表示演出の1回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチBの大当り信頼度20%とノーマルリーチCの大当り信頼度10%との平均値の15%となる。また、可変表示演出の2回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチBの大当り信頼度20%とノーマルリーチCの大当り信頼度10%との平均値の22.5%となる。また、可変表示演出の3回目の再開回における大当り信頼度は、スーパーリーチSの大当り信頼度70%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチAの大当り信頼度30%とスーパーリーチBの大当り信頼度20%との平均値の37.5%となる。従って、大当り信頼度の遷移条件を満たしている。

40

【0215】

また、図15に示すルーレット演出パターンテーブルにおいては、図13に示すルーレ

50

ット演出パターンテーブルと同様、更に、設定リーチパターンに対応する大当り信頼度が低い場合には、その設定リーチパターンよりも大当り信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタが表示されにくくなるようにルーレット演出パターンデータが設定されている。

【0216】

図16は、図10に示すステップS172の可変表示中演出処理内にて実行されるルーレット演出実行処理の一例を示すフローチャートである。ルーレット演出実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアに設定されているルーレット演出中フラグがオンであるか否かを判定する。ルーレット演出中フラグは、ルーレット演出の実行中に、オンとなるフラグである。

10

【0217】

ルーレット演出中フラグがオンでないとき（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアに設定されているルーレット演出実行決定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS802）。

【0218】

ルーレット演出実行決定フラグがオンでないときには（ステップS802；No）、ルーレット演出実行処理を終了する。一方、ルーレット演出実行決定フラグがオンであるとき（ステップS802；Yes）、演出制御用CPU120は、演出制御パターンにおける設定などに基づいて、ルーレット演出開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS803）。

20

【0219】

ルーレット演出の開始タイミングでないときには（ステップS803；No）、ルーレット演出実行処理を終了する。一方、ルーレット演出の開始タイミングであるときには（ステップS803；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアに設定されているルーレット演出実行決定フラグをクリアしてオフ状態にする（ステップS804）。

【0220】

次に、演出制御用CPU120は、ルーレット演出の開始設定を行う（ステップS805）。この後、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアにおいて、ルーレット演出中フラグをオンに設定する（ステップS806）。

30

【0221】

また、ルーレット演出中フラグがオンであるときには（ステップS806；Yes）、演出制御用CPU120は、演出制御パターンにおける設定などに基づいて、ルーレット演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS807）。

【0222】

ルーレット演出の終了タイミングでないときには（ステップS807；No）、演出制御用CPU120は、ルーレット演出動作の制御を行う（ステップS808）。ステップS808において、例えば、演出制御用CPU120は、図12のステップS775において、RAM122内の演出制御用データ保持エリアに記憶されたルーレット演出パターンデータに基づいて、ルーレット演出に対応する演出制御パターンを構成する表示制御データ、音声制御データ、及び、ランプ制御データのうち、少なくとも表示制御データを生成することなどを行う。生成されたルーレット演出に対応する表示制御データ、音声制御データ、及び、ランプ制御データは、例えば、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアに記憶される。更に、演出制御用CPU120は、生成したルーレット演出に対応する表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること、ルーレット演出に対応する音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板13に対して伝送させること、ルーレット演出に対応するランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板14に対して行うことのうち、少なくとも、表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることを行う。これにより、画像表示装置5には、ルーレット演出に対応する画像が表示される。

40

50

【 0 2 2 3 】

一方、ルーレット演出の終了タイミングであるときには（ステップ S 8 0 7 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ルーレット演出の終了設定を行う（ステップ S 8 0 9）。この後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御用データ保持エリアにおいて、ルーレット演出中フラグをクリアしてオフに設定する（ステップ S 8 1 0）。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定リーチパターンに応じたリーチ演出動作制御を行う（ステップ S 8 1 1）。ステップ S 8 1 1 において、例えば、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などに基づいて判別される設定リーチパターンに基づいて、リーチ演出に対応する演出制御パターンを構成する表示制御データ、音声制御データ、及び、ランプ制御データなどを生成する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、生成したリーチ演出に対応する表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させ、ルーレット演出に対応する音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板 1 3 に対して伝送させるとともに、リーチ演出に対応するランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板 1 4 に対して行う。

10

【 0 2 2 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 において実行されるルーレット演出動作の具体例について説明する。図 1 7 ~ 図 2 1 は、ルーレット演出における表示動作例である。

【 0 2 2 5 】

図 1 7 と図 1 8 の組合せは、図 1 3 に示すルーレット演出パターンテーブルにおける擬似連設定回数が「2」、設定リーチパターンが「スーパーリーチ S」に対応するルーレット演出パターンデータが用いられる場合の例である。図 1 7 (A) に示すように、画像表示装置 5 にて飾り図柄の可変表示が開始される。その後、図 1 7 (B) に示すように、飾り図柄「1」、「1」、「2」が仮停止表示される。

20

【 0 2 2 6 】

その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 1 7 (C) に示すように、キャラクタ B 2 0 0 B とキャラクタ C 2 0 0 C とが表示される。更に、図 1 7 (D) に示すように、飾り図柄「2」、「2」、「3」が仮停止表示される。その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 1 7 (E) に示すように、キャラクタ B 2 0 0 B 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ S 2 0 0 S とキャラクタ A 2 0 0 A とが表示される。更に、図 1 8 (A) に示すように、設定リーチパターンに対応するキャラクタを決定する前段階の表示が行われ、図 1 8 (B) に示すように、設定リーチパターンであるスーパーリーチ S に対応するキャラクタ S 2 0 0 S が決定されたことを示す表示が行われる。更に、図 1 8 (C) に示すように、決定されたキャラクタ S 2 0 0 S が拡大表示される。

30

【 0 2 2 7 】

図 1 7 と図 1 9 の組合せは、図 1 4 に示すルーレット演出パターンテーブルにおける擬似連設定回数が「3」、設定リーチパターンが「スーパーリーチ S」に対応するルーレット演出パターンデータが用いられる場合の例である。図 1 7 (A) ~ 図 1 7 (E) の表示は、上述と同様であるので、その説明は省略する。

【 0 2 2 8 】

図 1 7 (E) に示すように、キャラクタ B 2 0 0 B 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ S 2 0 0 S とキャラクタ A 2 0 0 A とが表示された後、更に、図 1 9 (A) に示すように、飾り図柄「3」、「3」、「4」が仮停止表示される。

40

【 0 2 2 9 】

その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 1 9 (B) に示すように、キャラクタ S 2 0 0 S、キャラクタ A 2 0 0 A、キャラクタ B 2 0 0 B 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ A 2 0 0 A が表示される。更に、図 1 9 (C) に示すように、設定リーチパターンに対応するキャラクタを決定する前段階の表示が行われ、図 1 9 (D) に示すように、設定リーチパターンであるスーパーリーチ S に対応するキャラクタ S 2 0 0 S が決定されたことを示す表示が行われる。更に、図 1 9 (E) に示すように、決定された

50

キャラクタ S 2 0 0 S が拡大表示される。

【 0 2 3 0 】

図 1 7 と図 2 0 の組合せは、図 1 5 に示すルーレット演出パターンテーブルにおける擬似連設定回数が「 3 」、設定リーチパターンが「スーパーリーチ S」に対応するルーレット演出パターンデータが用いられる場合の例である。図 1 7 (A) ~ 図 1 7 (E) の表示は、上述と同様であるので、その説明は省略する。

【 0 2 3 1 】

図 1 7 (E) に示すように、キャラクタ B 2 0 0 B 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ S 2 0 0 S とキャラクタ A 2 0 0 A とが表示された後、更に、図 2 0 (A) に示すように、飾り図柄「 3 」、「 3 」、「 4 」が仮停止表示される。

10

【 0 2 3 2 】

その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 2 0 (B) に示すように、それまで表示されていたキャラクタ A 2 0 0 A とキャラクタ C 2 0 0 C とがキャラクタ 2 0 0 S とキャラクタ 2 0 0 B とに変更される。更に、図 2 0 (C) に示すように、設定リーチパターンに対応するキャラクタを決定する前段階の表示が行われ、図 2 0 (D) に示すように、設定リーチパターンであるスーパーリーチ S に対応するキャラクタ S 2 0 0 S が決定されたことを示す表示が行われる。更に、図 2 0 (E) に示すように、決定されたキャラクタ S 2 0 0 S が拡大表示される。

【 0 2 3 3 】

図 2 1 は、擬似連設定回数が「 3 」、設定リーチパターンが「スーパーリーチ S」に対応するルーレット演出パターンデータが用いられる場合の例である。図 2 1 (A) に示すように、画像表示装置 5 にて飾り図柄の可変表示が開始される。その後、図 2 1 (B) に示すように、飾り図柄「 1 」、「 1 」、「 2 」が仮停止表示される。その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 2 1 (C) に示すように、キャラクタ A 2 0 0 A とキャラクタ C 2 0 0 C とが表示される。更に、図 2 1 (D) に示すように、飾り図柄「 2 」、「 2 」、「 3 」が仮停止表示される。

20

【 0 2 3 4 】

その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 2 1 (E) に示すように、キャラクタ A 2 0 0 A 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ S 2 0 0 S とキャラクタ B 2 0 0 B とが表示される。更に、図 2 1 (F) に示すように、飾り図柄「 3 」、「 3 」、「 4 」が仮停止表示される。

30

【 0 2 3 5 】

その後、飾り図柄の可変表示を再開し、図 2 1 (G) に示すように、キャラクタ S 2 0 0 S、キャラクタ A 2 0 0 A、キャラクタ B 2 0 0 B 及びキャラクタ C 2 0 0 C に加えて、新たにキャラクタ S 2 0 0 S とキャラクタ B 2 0 0 B とが表示される。更に、図 2 1 (H) に示すように、リーチパターンに対応するキャラクタを決定する前段階の表示が行われ、図 2 1 (I) に示すように、設定リーチパターンであるスーパーリーチ S に対応するキャラクタ S 2 0 0 S が決定されたことを示す表示が行われる。更に、図 2 1 (J) に示すように、決定されたキャラクタ S 2 0 0 S が拡大表示される。

【 0 2 3 6 】

40

以上説明したように、この実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 において、CPU 1 0 3 は、大当り遊技状態とするか否かを決定し、その決定結果に基づいて、複数のリーチ演出のうち、何れかのリーチ演出を行うかを決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定されたリーチ演出を示すリーチパターンと擬似連設定回数とに基づいて、可変表示演出の各再開回において表示されるキャラクタと、可変表示演出の最終の再開回において決定される 1 つのキャラクタとを指定するルーレット演出パターンデータを取得し、そのルーレット演出パターンデータに基づいてルーレット演出を実行する。このため、遊技者は、どのようなリーチ演出が実行されるか、更には、大当りの期待度がどの程度であるかを知るために、表示されるキャラクタに注目するようになり、興趣が向上する。

【 0 2 3 7 】

50

また、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の所定の再開回において所定のキャラクタが表示された場合には、その後の可変表示演出の再開回において、その所定のキャラクタに対応するリーチパターンよりも大当たり信頼度が低いリーチパターンに対応するキャラクタを新たに表示させない、あるいは、表示させにくくするように設定される。このため、可変表示演出の所定の再開回における大当たり信頼度よりも、その後の可変表示演出の再開回における大当たり信頼度が低下しない、あるいは、低下の度合いが小さくなり、可変表示演出が進行するに従って、興味が低下してしまうことを防止することができる。

【0238】

また、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の再開回の増加に伴って表示されるキャラクタの数が増加するように設定される。このため、遊技者が、どのようなリーチ演出が実行されるか、更には、大当たりの期待度がどの程度であるかを知るために着目するキャラクタの数が順次増加することになり、興味が向上する。

10

【0239】

また、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の所定の再開回においてスーパーリーチSに対応するキャラクタSが表示された場合には、その後の可変表示演出の再開回において新たに表示されるキャラクタの数がそれまでよりも減るように設定される。このため、大当たり信頼度が低いリーチパターンに対応するキャラクタが増加しにくくなり、大当たり信頼度が高いリーチパターンに対応するリーチ演出が実行されるという期待感が低下することが防止される。

20

【0240】

また、ルーレット演出パターンデータは、可変表示演出の所定の再開回においてキャラクタを増加させず、所定のキャラクタを、その所定のキャラクタに対応するリーチパターンよりも高い大当たり信頼度のリーチパターンに対応するキャラクタに変更するように設定される。このため、大当たり信頼度が低いリーチパターンに対応するキャラクタが増加しにくくなり、大当たり信頼度が高いリーチパターンに対応するリーチ演出が実行されるという期待感が低下することが防止される。また、表示されるキャラクタが変更されることにより、興味が向上する。

【0241】

また、ルーレット演出パターンデータは、設定リーチパターンに対応する大当たり信頼度が低い場合には、大当たり信頼度の高いリーチパターンに対応するキャラクタが表示されにくくなるように設定される。このため、遊技者が高い大当たり信頼度を過剰に期待してしまい、その後に大当たり信頼度が低いリーチパターンでのリーチ演出が実行されて興味が低下することが防止される。

30

【0242】

また、設定リーチパターンに対応するキャラクタが決定表示される前に、ルーレット演出パターンデータによって表示するキャラクタの数と組み合わせとが決定されるため、リーチ演出の選択肢が提示されることによる遊技者の注目を集め、興気を向上させることができる。

【0243】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。

40

【0244】

上記実施の形態では、図13～図15に示すルーレット演出パターンテーブルによって特定されるルーレット演出パターンデータが取得され、そのルーレット演出パターンデータに基づくルーレット演出が実行された。しかし、ルーレット演出パターンデータは、これらに限定されず、可変表示演出の所定の再開回における大当たり信頼度よりも、その後の可変表示演出の再開回における大当たり信頼度が低下しない、あるいは、低下の度合いが小さくなるという大当たり信頼度の遷移条件を満たすルーレット演出パターンデータであればよい。

50

【0245】

上記実施の形態では、飾り図柄が仮停止表示され、更に、飾り図柄の可変表示が再開された後に、リーチパターンに対応するキャラクタが表示されるようにした。しかし、表示順序はこれに限定されない。例えば、飾り図柄が仮停止表示され、その後に、リーチパターンに対応するキャラクタが表示され、更に、飾り図柄の可変表示が再開されるような表示順序の場合にも、同様に本発明を適用することができる。

【0246】

上記実施の形態では、図13～図15に示すルーレット演出パターンテーブルを用いることにより、擬似連設定回数と設定リーチパターンに対応する1つのルーレット演出パターンデータが選択された。しかし、擬似連設定回数と設定リーチパターンに対応する複数のルーレット演出パターンデータを用意しておき、何らかのパラメータ（例えば乱数値）に応じて、複数のルーレット演出パターンデータの中から1つのルーレット演出パターンデータが選択されるようにしてもよい。また、上記実施の形態では、リーチパターンに対応するキャラクタのみが表示されたが、リーチパターンに対応するキャラクタとともに、「ハズレ」の演出パターンに対応するキャラクタが表示され、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、その「ハズレ」の演出パターンに対応するキャラクタが決定されるような場合にも、同様に本発明を適用することができる。

【0247】

上記実施の形態では、擬似連設定回数及び設定リーチパターンによって定まる変動パターンの種別と、ルーレット演出の実行の有無とに関連性はないが、関連性を持たせて、変動パターンの種別に応じてルーレット演出の実行確率が異なるようにしてもよい。例えば、擬似連設定回数が多いほどルーレット演出の実行確率が上昇するようにしてもよいし、可変表示結果が「ハズレ」の場合は、ルーレット演出の実行確率を低くし、更には、設定リーチパターンの大当たり信頼度が高いほどルーレット演出の実行確率が上昇するようにしてもよい。

【0248】

上記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出の場合について説明したが、複数段階に区分される演出、例えば、先読みの連続予告やステップアップ予告が実行される場合においてリーチパターンに対応するキャラクタを表示する場合にも、同様に本発明を適用することができる。

【0249】

先読みの連続予告とは、特図ゲームに対応した可変表示の保留が発生した場合における保留数に応じた保留データが、当該保留データに基づく特図ゲームが開始される以前に読み出され、複数の保留データに基づいて実行される連続した複数回の演出を意味する。このような複数回の演出が行われる場合に、所定の実行回における大当たり信頼度よりも、その後の実行回における大当たり信頼度が低下しない、あるいは、低下の度合いが小さくなるという大当たり信頼度の遷移条件を満たすルーレット演出パターンデータが設定される。

【0250】

また、ステップアップ予告とは、演出態様が複数段階に変化するような演出を意味する。このような複数段階の演出が行われる場合に、所定の段階における大当たり信頼度よりも、その後の段階における大当たり信頼度が低下しない、あるいは、低下の度合いが小さくなるという大当たり信頼度の遷移条件を満たすルーレット演出パターンデータが設定される。

【0251】

また、上記実施の形態では、リーチパターンに応じて大当たり信頼度が異なる場合について説明したが、大当たり信頼度が異なる様々な演出パターンに応じた演出が順次行われる場合にも、同様に本発明を適用できる。例えば、ステップアップ予告において、大当たり信頼度が0である「ハズレ」に対応する演出パターンと、大当たり信頼度が低い「リーチ確定」に対応する演出パターンと、大当たり信頼度が高い「スーパーリーチ」に対応する演出パターンとが存在し、演出の1回目に「ハズレ」の演出、2回目に「リーチ確定」の演出、3回目以上に「スーパーリーチ」の演出を行うような場合にも、本発明を適用することがで

きる。

【0252】

上記実施の形態では、大当り信頼度に応じたリーチパターンが設定されることを鑑み、リーチパターンに対応したキャラクタが表示されるようにしたが、遊技者に何らかの期待を生じさせる演出において、その期待度に応じた表示が行われる場合、例えば、大当りの期待度を示す可動物の種類に対応したキャラクタが駆動する場合、大当りの期待度を示す映像に対応したキャラクタが表示される場合、可変表示演出において割込表示されるキャラクタが表示される場合にも、同様に本発明を適用することができる。

【0253】

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、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

10

【0254】

例えば、主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100内のCPU103が、ルーレット演出を実行するか否かを決定し、ルーレット演出を実行する場合には、その旨のコマンドを演出制御基板12に向けて伝送し、演出制御基板12内の演出制御用CPU120は、当該コマンドの受信に応じて、ルーレット演出を実行するようにしてもよい。

【0255】

20

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

【0256】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

30

【0257】

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

40

【0258】

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。

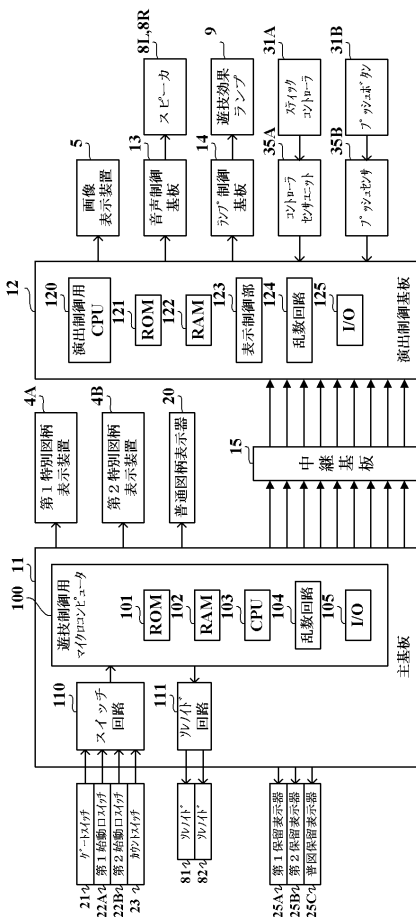
【符号の説明】

【0259】

50

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	10
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	
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	
3 1 A	...	スティックコントローラ	20
3 1 B	...	プッシュボタン	
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	
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	

【圖 2】



【 図 4 】

```

graph TD
    Start([特別図柄プロセス処理]) --> S101[始動入賞判定処理 S101]
    S101 --> J0["0" S110]
    S101 --> J1["1" S111]
    S101 --> J2["2" S112]
    S101 --> J3["3" S113]
    S101 --> J4["4" S114]
    S101 --> J5["5" S115]
    S101 --> J6["6" S116]
    S101 --> J7["7" S117]

    J0 --> S110[特別図柄通常処理]
    S110 --> R0([リターン])

    J1 --> S111[変動パターン設定処理]
    S111 --> R1([リターン])

    J2 --> S112[特別図柄変動処理]
    S112 --> R2([リターン])

    J3 --> S113[特別図柄停止処理]
    S113 --> R3([リターン])

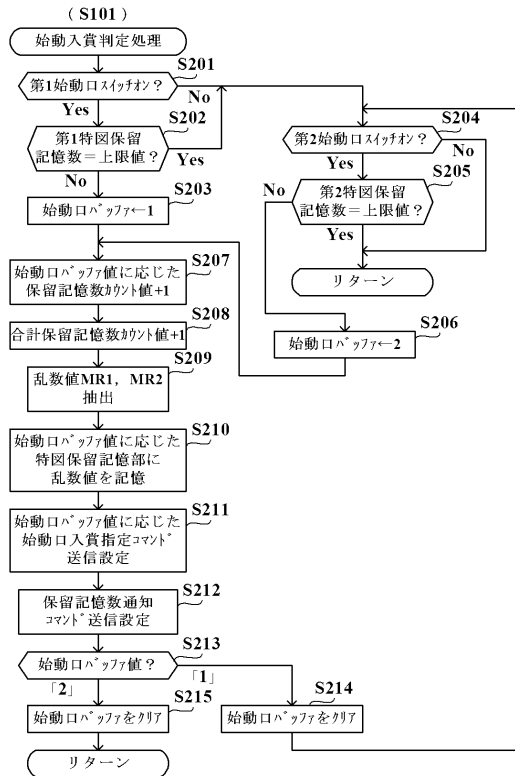
    J4 --> S114[大当たり開放前処理]
    S114 --> R4([リターン])

    J5 --> S115[大当たり開放中処理]
    S115 --> R5([リターン])

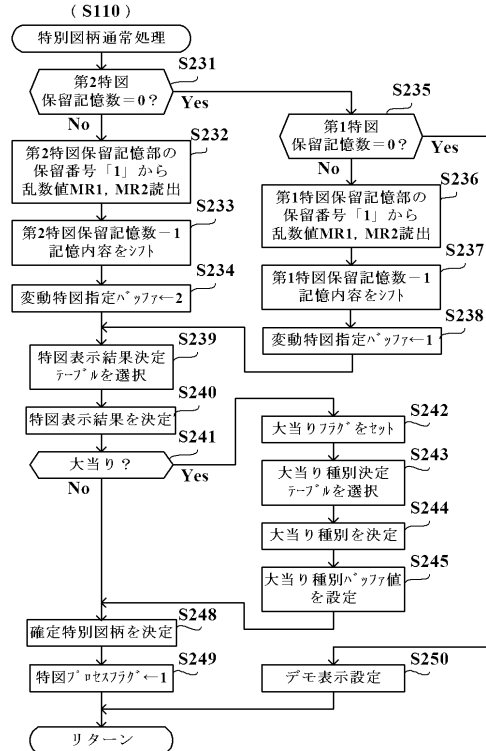
    J6 --> S116[大当たり開放後処理]
    S116 --> R6([リターン])

    J7 --> S117[大当たり終了処理]
    S117 --> R7([リターン])
  
```


【図 5】



【図 6】



【図 7】

特図表示結果決定テーブル

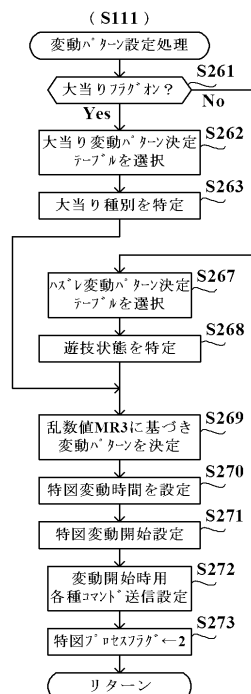
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1000~1189	大当り
時短状態	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

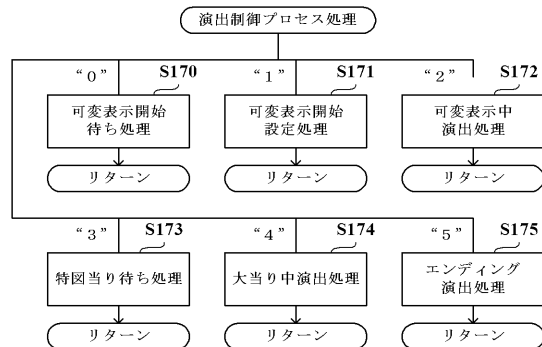
大当り種別決定テーブル

判定値(MR2)	大当り種別
0~35	非確変
36~99	確変

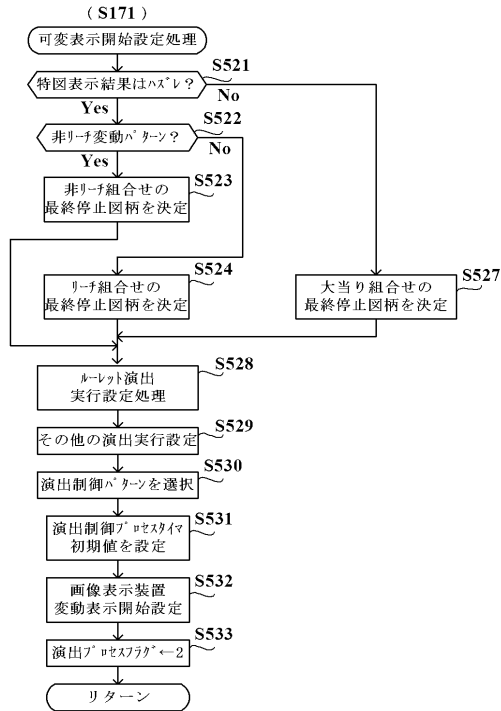
【図 9】



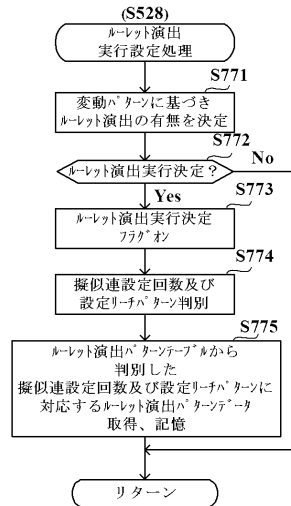
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

擬似連 設定回数	設定 リチハターン	ルレット演出ハターンデータ		
		可変表示再開1回目	可変表示再開2回目	可変表示再開3回目
1	スハハハリチS	キヤラタS, C表示 キヤラタS決定	—	—
1	スハハハリチA	キヤラタA, C表示 キヤラタA決定	—	—
1	スハハハリチB	キヤラタB, C表示 キヤラタB決定	—	—
1	ノマタリチC	キヤラタB, C表示 キヤラタC決定	—	—
2	スハハハリチS	キヤラタB, C表示	キヤラタS, A, B, C表示 キヤラタS決定	—
2	スハハハリチA	キヤラタB, C表示	キヤラタS, A, B, C表示 キヤラタA決定	—
2	スハハハリチB	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示 キヤラタB決定	—
2	ノマタリチC	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示 キヤラタC決定	—
3	スハハハリチS	キヤラタB, C表示	キヤラタS, A, B, C表示	キヤラタS, S, A, A, B, C表示 キヤラタS決定
3	スハハハリチA	キヤラタB, C表示	キヤラタS, A, B, C表示	キヤラタS, S, A, A, B, C表示 キヤラタA決定
3	スハハハリチB	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示	キヤラタS, A, A, B, B, C表示 キヤラタB決定
3	ノマタリチC	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示	キヤラタS, A, A, B, B, C表示 キヤラタC決定

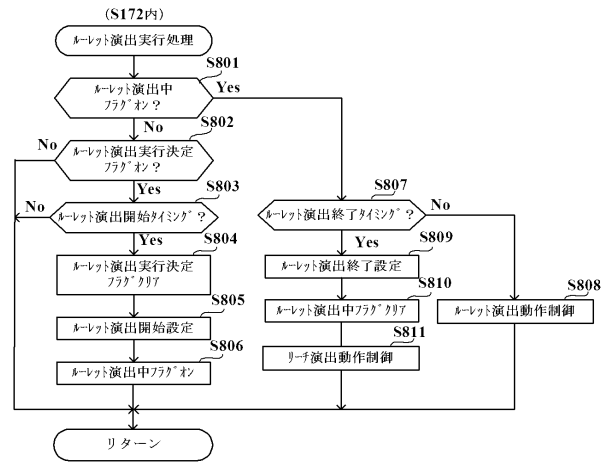
【図 1 4】

擬似連 設定回数	設定 リチハターン	ルレット演出ハターンデータ		
		可変表示再開1回目	可変表示再開2回目	可変表示再開3回目
1	スハハハリチS	キヤラタS, C表示 キヤラタS決定	—	—
1	スハハハリチA	キヤラタA, C表示 キヤラタA決定	—	—
1	スハハハリチB	キヤラタB, C表示 キヤラタB決定	—	—
1	ノマタリチC	キヤラタB, C表示 キヤラタC決定	—	—
2	スハハハリチS	キヤラタS, C表示	キヤラタS, A, C表示 キヤラタS決定	—
2	スハハハリチA	キヤラタB, C表示	キヤラタA, A, B, C表示 キヤラタA決定	—
2	スハハハリチB	キヤラタB, C表示	キヤラタA, A, B, C表示 キヤラタB決定	—
2	ノマタリチC	キヤラタB, C表示	キヤラタA, A, B, C表示 キヤラタC決定	—
3	スハハハリチS	キヤラタB, C表示	キヤラタS, A, B, C表示	キヤラタS, A, A, B, C表示 キヤラタS決定
3	スハハハリチA	キヤラタB, C表示	キヤラタA, A, B, C表示	キヤラタS, A, A, B, C表示 キヤラタA決定
3	スハハハリチB	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示	キヤラタS, A, A, B, B, C表示 キヤラタB決定
3	ノマタリチC	キヤラタB, C表示	キヤラタA, B, B, C表示	キヤラタS, A, B, B, C, C表示 キヤラタC決定

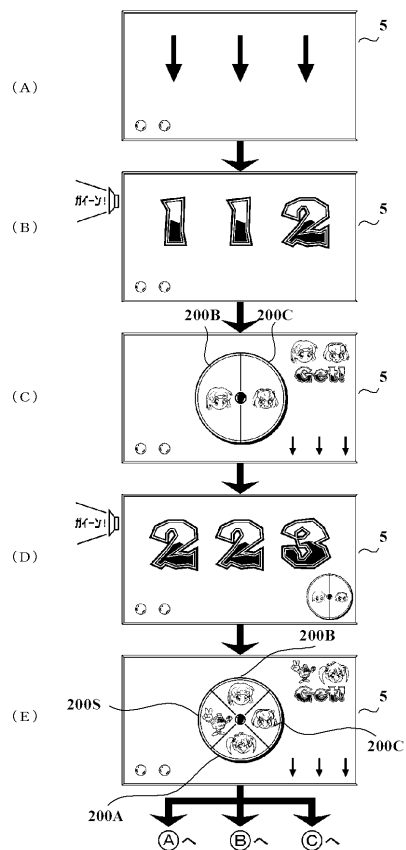
【図 15】

擬似連 設定回数	設定 リーチハズル	ルーレット演出ハズルテンプレート		
		可変表示再開1回目	可変表示再開2回目	可変表示再開3回目
1	スーパースロットS	キャラクタS, C表示 キャラクタS決定	—	—
1	スーパースロットA	キャラクタA, C表示 キャラクタA決定	—	—
1	スーパースロットB	キャラクタB, C表示 キャラクタB決定	—	—
1	ノーマルリーチC	キャラクタB, C表示 キャラクタC決定	—	—
2	スーパースロットS	キャラクタB, C表示	キャラクタS, A, B, C表示 キャラクタS決定	—
2	スーパースロットA	キャラクタB, C表示	キャラクタS, A, B, C表示 キャラクタA決定	—
2	スーパースロットB	キャラクタB, C表示	キャラクタS, A, B, C表示 キャラクタB決定	—
2	ノーマルリーチC	キャラクタB, C表示	キャラクタS, A, B, C表示 キャラクタC決定	—
3	スーパースロットS	キャラクタB, C表示	キャラクタS, A, B, C表示	キャラクタS, S, B, B表示 キャラクタS決定
3	スーパースロットA	キャラクタB, C表示	キャラクタA, A, B, C表示	キャラクタS, A, A, B表示 キャラクタA決定
3	スーパースロットB	キャラクタB, C表示	キャラクタB, B, C, C表示	キャラクタA, B, B, C表示 キャラクタB決定
3	ノーマルリーチC	キャラクタB, C表示	キャラクタB, B, C, C表示	キャラクタA, B, B, C表示 キャラクタC決定

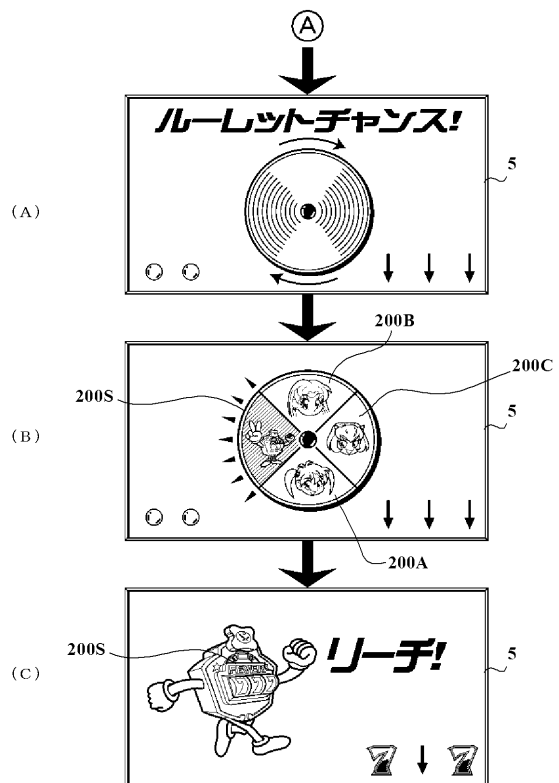
【図 16】



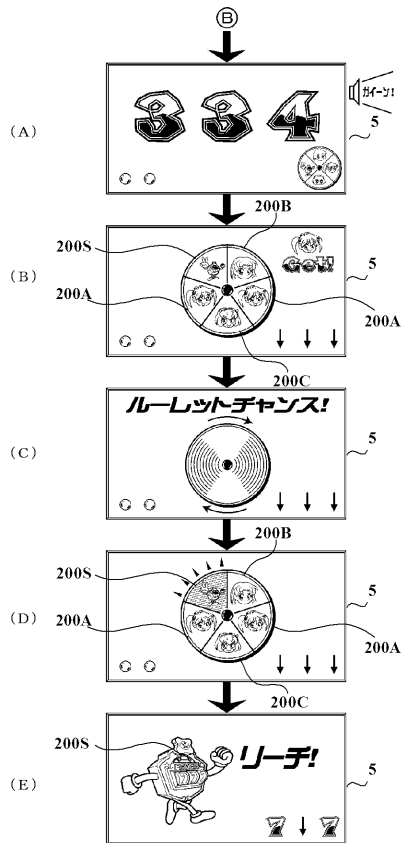
【図 17】



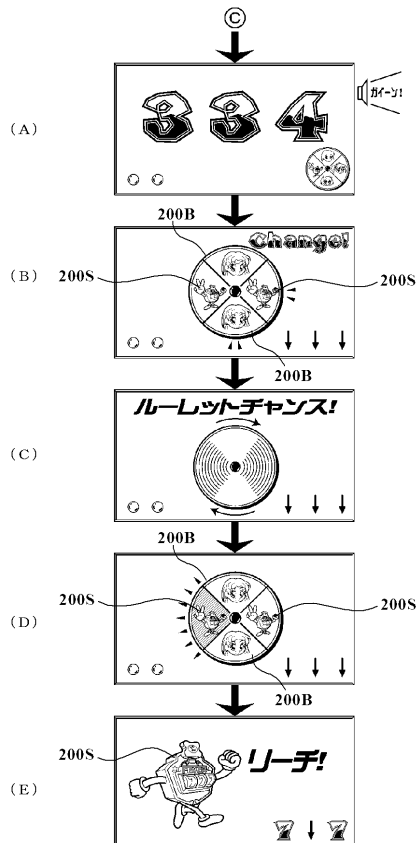
【図 18】



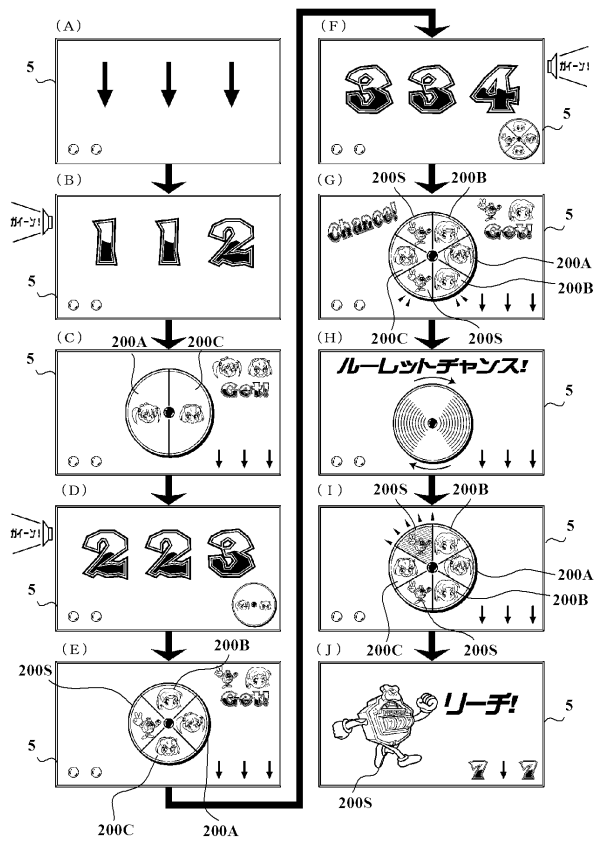
【図 19】



【図 20】



【図 21】



フロントページの続き

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2