

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6981790号
(P6981790)

(45) 発行日 令和3年12月17日(2021.12.17)

(24) 登録日 令和3年11月22日(2021.11.22)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 78 頁)

(21) 出願番号	特願2017-120089 (P2017-120089)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年6月20日 (2017. 6. 20)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-571 (P2019-571A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成31年1月10日 (2019. 1. 10)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年3月31日 (2020. 3. 31)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	永田 美佐

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

表示手段と、

モータと、

前記モータの駆動により回動するアーム部材と、

前記モータの近傍に設けられて、前記アーム部材の回動支点側に設けられた被検出部を検出するセンサと、

前記アーム部材の回動に伴って移動する可動部材と、

前記モータを制御する制御手段と、

を備え、

1の可変表示におけるリーチ演出開始後であって前記有利状態に制御される期待度の高い特別演出の実行前に、前記表示手段の前面側に前記可動部材が移動することにより演出の発展を示唆する発展報知演出が実行され、

前記発展報知演出の実行前に、前記可動部材が所定位置で揺動することにより前記発展報知演出の実行を示唆する発展報知示唆演出が実行され、

前記センサは、前記可動部材の移動経路における特定位置と、該特定位置から特定距離離れた所定位置と、の間において前記被検出部を検出可能であり、

前記制御手段は、

10

20

前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合に、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて所定速度で移動させた後に、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に前記所定速度とは異なる特定速度で前記特定距離又は前記特定距離より長い距離のうち、少なくともいずれか一方の距離を移動させるように前記モータを制御し、

電源投入後に前記可動部材が前記特定位置に位置しているか否かにかかわらず、前記センサにより前記被検出部が検出されているか否かに応じて該可動部材の初期動作を異ならせるように前記モータを制御し、

前記発展報知演出において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときと、前記発展報知示唆演出において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときとで、前記可動部材の移動速度を異ならせるように前記モータを制御する

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わり、詳しくは、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

遊技機として、遊技球等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等の入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。更に、入賞領域に遊技媒体が入賞すると識別情報を変動可能に表示する可変表示手段が設けられ、可変表示手段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となった場合に「大当たり」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機において、モータの駆動によりアーム部材を回動させることに伴って可動部材を移動させるもので、特定位置における可動部材を検出するためのセンサが、アーム部材の回動支点側とは異なる先端側に設けられているものが提案されている（例えば特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-245121号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、センサがモータから離れた位置に設けられているため、配線の取り回しが困難になる。

40

【0006】

この発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、配線の取り回しが容易になる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、モータと、前記モータの駆動により回動するアーム部材と、前記モータの近傍に設けられて、前記アーム部材の回動支点側に設けられた被検出部を検出するセンサと、前記アーム部材の回動に伴って移動する可動部材と、前記モータを制御する制御手段と、を備え、1の可変表示に

50

おけるリーチ演出開始後であって前記有利状態に制御される期待度の高い特別演出の実行前に、前記表示手段の前面側に前記可動部材が移動することにより演出の発展を示唆する発展報知演出が実行され、前記発展報知演出の実行前に、前記可動部材が所定位置で揺動することにより前記発展報知演出の実行を示唆する発展報知示唆演出が実行され、前記センサは、前記可動部材の移動経路における特定位置と、該特定位置から特定距離離れた所定位置と、の間において前記被検出部を検出可能であり、前記制御手段は、前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合に、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて所定速度で移動させた後に、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に前記所定速度とは異なる特定速度で前記特定距離又は前記特定距離より長い距離のうち、少なくともいずれか一方の距離を移動させるように前記モータを制御し、電源投入後に前記可動部材が前記特定位置に位置しているか否かにかかわらず、前記センサにより前記被検出部が検出されているか否かに応じて該可動部材の初期動作を異ならせるように前記モータを制御し、前記発展報知演出において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときと、前記発展報知示唆演出において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときとで、前記可動部材の移動速度を異ならせるように前記モータを制御することを特徴とする。

10

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1等）であって、モータ（例えば第1演出用モータ311L、311R等）と、前記モータの駆動により回動されるアーム部材（例えば回動部材313L、313R等）と、前記モータの近傍に設けられて、前記アーム部材の回動支点（例えば回動軸324等）側に設けられた被検出部（例えば検出片328等）を検出するセンサ（例えば第1位置センサ329等）と、前記アーム部材の回動に伴って移動する可動部材（例えば可動体302L、302R等）と、前記モータの駆動を制御する制御手段（例えば演出制御用CPU120等）とを備え、前記センサは、前記可動部材の移動経路における特定位置に前記可動部材が位置している場合、及び前記特定位置から所定量移動するまでの間において前記被検出部を検出可能であり（例えば可動体302Lが第1待機位置にあるときと、可動体302Lが第1待機位置から第1進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間において第1位置センサ329により検出片328が検出されること等）、前記制御手段は、前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合には、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させた後に、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に特定量移動させるように前記モータの駆動を制御する（例えば演出制御用CPU120は、発展報知演出において、第1待機位置に位置していない可動体302L、302Rを、第1待機位置まで移動させるにあたり、第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合には、第1位置センサ329により検出片328が検出されるまで可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させた後に、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから更に特定量移動させるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御すること等）。

20

30

【0008】

40

なお、センサ（例えば、第1位置センサ329等）が配置される位置としての「モータ（例えば、第1演出用モータ311等）の近傍」とは、例えば、モータとアーム部材（例えば、回動部材313L等）の被検出部（例えば、検出片328等）との間の位置であって、且つ、モータとアーム部材の回動支点（例えば、回動軸324等）との間の位置である。即ち、換言すれば、センサが配置される位置としての「モータの近傍」とは、モータとアーム部材の被検出部との距離や、モータとアーム部材の回動支点との距離よりも、モータとセンサとの距離が近くなるような位置である。このようなことから、センサが配置される位置としての「モータの近傍」とは、モータとアーム部材との距離よりも、モータとセンサとの距離が近くなるような位置である、とも言える。

【0009】

50

また、実施の形態では、モータとセンサとの距離は、モータと可動部材（例えば、可動体 302L 等）との距離よりも近い位置に位置している。

【0010】

また、このようなモータとセンサとの距離を他の部材と比較した距離ではなく、より絶対的な距離として表現すれば、センサは、モータの駆動軸を起点として、モータの外径の 2 倍程度の範囲内に位置するようにしてもよい。

【0011】

このような構成においては、センサがモータの近傍に設けられるため、配線の取り回しが容易になる。その一方で、アーム部材の回動支点側では、回動支点側とは異なる先端側と比較して、アーム部材が回動するときの動作量が少ないため、特定位置に位置していない可動部材を特定位置まで移動させるにあたり、センサにより被検出部が検出されているにもかかわらず、可動部材が特定位置に位置していないことが考えられる。しかしながら、上記構成においては、センサにより被検出部が検出されてから更に特定量移動させるようにモータの駆動を制御するため、可動部材を特定位置まで移動させることができる。

【0012】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記制御手段は、前記特定量として、前記センサにより前記被検出部が検出されてから前記可動部材を前記特定位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば演出制御用 CPU 120 は、発展報知演出において、特定量として、第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出されてから可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように第 1 演出用モータ 311L、311R の駆動を制御すること等)。

【0013】

このような構成においては、可動部材を特定位置まで確実に移動させることができる。

【0014】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記制御手段は、前記可動部材を前記特定位置から前記所定量よりも少ない移動量微少移動させるように前記モータの駆動を制御可能であり、前記可動部材を微少移動させた場合には、当該微少移動に伴う移動量にかかわらず、当該微少移動後の位置にある前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記可動部材を前記特定位置側へ向けて前記特定量移動させてもよい(演出制御用 CPU 120 は、可動体 302L、302R を第 1 待機位置から所定量よりも少ない移動量微少移動させるように第 1 演出用モータ 311L、311R を制御可能であり、可動体 302L、302R を微少移動させた場合には、微少移動に伴う移動量にかかわらず、微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、可動体 302L、302R を第 1 待機位置側へ向けて特定量移動させること等)。

【0015】

このような構成においては、微少移動の動作態様にかかわらず、共通の制御により可動部材を特定位置まで移動させることができる。

【0016】

(4) 上記(1)から(3)のうちいずれかの遊技機において、前記制御手段は、前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合に、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させるときと、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させるときとで、前記可動部材の移動速度が異なるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば発展報知演出において、第 1 待機位置に位置していない可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出されていない場合に、第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出されるまで可動体 302L、302R を第 1 待機位置側へ向けて移動させるときと、第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出されてから更に可動体 302L、302R を第 1 待機位置側

へ向けて移動させるときとで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の移動速度が異なるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御すること等)。

【0 0 1 7】

このような構成においては、可動部材の位置に応じた動作を行うことができる。

【0 0 1 8】

(5) 上記(3)の遊技機において、前記制御手段は、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときと、前記微少移動後の位置にある前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときとで、前記可動部材の移動速度が異なるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展報知演出において第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出 10
されていない場合において可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるときと、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるときとで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の移動速度が異なるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御すること等)。

【0 0 1 9】

このような構成においては、可動部材の位置に応じた動作を行うことができる。

【0 0 2 0】

(6) 上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、前記制御手段は、電源投入後の前記可動部材の位置に応じて前記可動部材の初期動作を異ならせるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源投入時や主基板 1 20
1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の位置に応じて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期動作を異ならせるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御すること等)。

【0 0 2 1】

このような構成においては、可動部材の位置に応じた初期動作を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 2 2】

【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等を示す構成図である。

【図 3】第 1 演出ユニット及び第 2 演出ユニットを示す正面図である。

【図 4】(A)は第 1 演出ユニットを示す正面図、(B)は第 1 演出ユニットを示す背面図である。

【図 5】第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 6】第 1 演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 7】(A)は駆動ユニットを示す正面図、(B)は駆動ユニットを示す背面図である。

【図 8】(A)は駆動ベースを示す正面図、(B)は回動部材を示す正面図である。

【図 9】(A)～(C)は駆動ユニットの作用を示す説明図である。

【図 10】(A)、(B)は同じく駆動ユニットの作用を示す説明図である。

【図 11】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 12】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 13】特図表示結果や大当たり種別の決定例を示す説明図である。

【図 14】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図 15】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図 16】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 17】可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期位置検出動作処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】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 19】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図 20】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 1】スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合における各種演出の実行タイミングを示す説明図である。

【図 2 2】発展報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】発展示唆演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】発展示唆演出が実行される場合の演出動作例を示す図である。

【図 2 5】発展示唆演出が実行される場合の演出動作例を示す図である。

【図 2 6】発展示唆演出を決定する変形例を示す説明図である。

【図 2 7】複数の発展示唆演出実行期間を設けた変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

10

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。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 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 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、略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。

【0024】

遊技盤 2 の所定位置には、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 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である特別図柄が、変動可能に表示される。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。

20

【0025】

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み合わ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。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

【0026】

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 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。

40

【0027】

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、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動のうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、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が停止表示される。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、又は第 2 特別図柄表示装置 4

50

Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。

【0028】

画像表示装置5は、遊技盤2よりも背面側に配設され、該遊技盤2に形成された開口2Aを通して視認できるようになっている。なお、遊技盤2における開口2Cには枠状のセンター飾り枠51が設けられている。また、遊技盤2の背面と画像表示装置5との間には、後述する第1演出ユニット300と第2演出ユニット400とが設けられている。また、第1演出ユニット300及び第2演出ユニット400の前方には、導光板装置500が設けられている。

【0029】

図1に示すパチンコ遊技機1の構成例では、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。

【0030】

第1特図保留記憶数は、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過する第1始動入賞の発生により、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始動条件が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ1加算される。これにより、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【0031】

第2特図保留記憶数は、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ1加算される。これにより、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【0032】

第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算される。第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算される。このように、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき、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は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に制御されていること等により、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は、可変表示の保留が発生する。

【0033】

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、これらの一部を指すこともあるものとする。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値に対応した個数のLEDを含んで構成されている。

【0034】

第1保留表示器25Aや第2保留表示器25Bと共に、あるいは、これらの保留表示器に代えて、画像表示装置5の表示領域に始動入賞記憶表示エリアを設けてもよい。即ち、始動入賞記憶表示エリアでは、可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0035】

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

10

20

30

40

50

られている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる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を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 6 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入し難いように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能な開放状態又は拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過不可能な閉鎖状態、又は通過困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

【 0 0 3 7 】

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値以下であれば、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値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【 0 0 3 8 】

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。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【 0 0 3 9 】

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 4 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 4 0 】

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し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過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し難い一部開放状態を設けてもよい。

【 0 0 4 1 】

大入賞口を通過した遊技球は、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させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 4 2 】

遊技盤 2 の所定位置には、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を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。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。

10

【 0 0 4 3 】

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又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つき、所定個数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。

20

【 0 0 4 4 】

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、更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、タッチリングが設けられていればよい。

30

【 0 0 4 5 】

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 等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 等の背面には、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、タッチセンサ基板等といった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 4 6 】

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 等から成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等を備えている。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 LED 等の点灯 / 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 / 発色制御等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。

40

【 0 0 4 7 】

50

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 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 等が搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、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。ソレノイド回路 1 1 1 は、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、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 4 8 】

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、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R、第 2 演出用モータ 4 2 5、第 1 位置センサ 3 2 9、第 2 位置センサ 4 3 2 及び導光板 L E D 5 0 2 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。即ち、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又は一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作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 4 9 】

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等に基づき、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等が搭載されている。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等に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

【 0 0 5 0 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるもの等のように、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 等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 5 1 】

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 L E D の点灯動作等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 5 2 】

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 R O M 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 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 C P U 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 1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 5 3 】

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

10

20

30

40

50

一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【0054】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105等は外付けされてもよい。

【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104等により、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。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。遊技用乱数は、乱数回路104等のハードウェアによって更新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100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的又は不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

【0056】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。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、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、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等が、記憶されている。

【0057】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、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。こうしたRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータが記憶される。

【0058】

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等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。

【0059】

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

10

20

30

40

50

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等も行われる。

【0060】

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。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送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送送するための配線、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送送するための配線等が接続されている。

10

【0061】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124等により、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。

【0062】

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等が格納されている。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等が記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

20

【0063】

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等に基づき、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の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定すること等により、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP、CGROM、VRAM、LCD駆動回路等が搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU、GCL、あるいは、より一般的にDSPと称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリ等の書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

30

【0064】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11等から伝送された演出制御コマンド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送送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令、ランプ制御基板14へと伝送される指令等が出力される。

40

【0065】

次に、図3に基づいて、第1演出ユニット300及び第2演出ユニット400について説明する。図3は、第1演出ユニット及び第2演出ユニットを示す正面図である。

【0066】

図3に示すように、ベース枠200は、略四角枠状に形成され、遊技盤2の背面における開口2Aに対応する位置に取り付けられる。ベース枠200の背面には、該ベース枠200に形成された略四角形状の開口201を閉鎖するように画像表示装置5が取り付けら

50

れる。また、ベース枠 200 の上辺部には第 1 演出ユニット 300 が設けられ、下辺部には第 2 演出ユニット 400 が設けられている。なお、本実施例では、第 1 演出ユニット 300 及び第 2 演出ユニット 400 は一のベース枠 200 に設けられているが、それぞれ別個のベース体に設けられていてもよい。

【0067】

第 1 演出ユニット 300 は、ベース枠 200 の上辺部に取り付けられるベース部材 301 と、ベース部材 301 に対し上方の第 1 待機位置と下方の第 1 進出位置との間で斜め上下方向に移動可能に設けられた可動体 302 L、302 R と、を有する。第 2 演出ユニット 400 は、ベース枠 200 の下辺部に取り付けられるベース体 401 と、ベース体 401 に対し下方の第 2 待機位置と上方の第 2 進出位置との間で移動可能に設けられた第 1 可動部 402 A、第 2 可動部 402 B 及び第 3 可動部 402 C から成る可動体 402 と、を有する。

10

【0068】

第 1 演出ユニット 300 の可動体 302 L、302 R は、第 1 待機位置において一部が画像表示装置 5 の表示画面に重畳し、第 1 進出位置において全体が画像表示装置 5 の表示画面に重畳する。また、可動体 302 L、302 R は、第 1 進出位置へ移動したときに、第 2 進出へ移動した可動体 402 の左右側に配置されるようになっている。また、本実施例では、第 1 待機位置及び第 2 待機位置がそれぞれの駆動初期位置とされている。

【0069】

次に、第 1 演出ユニット 300 について、図 4 ~ 図 10 に基づいて説明する。図 4 は、(A) は第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) は第 1 演出ユニットを示す背面図である。図 5 は、第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図 6 は、第 1 演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図 7 は、(A) は駆動ユニットを示す正面図、(B) は駆動ユニットを示す背面図である。図 8 は、(A) は駆動ベースを示す正面図、(B) は回動部材を示す正面図である。図 9 は、(A) ~ (C) は駆動ユニットの作用を示す説明図である。図 10 は、(A)、(B) は同じく駆動ユニットの作用を示す説明図である。

20

【0070】

図 4 に示すように、第 1 演出ユニット 300 のベース部材 301 は、上辺部 301 A と、上辺部 301 A の左端から下方に垂下する左辺部 301 B と、上辺部 301 A の右端から下方に垂下する右辺部 301 C と、から略下向きコ字形に形成されている。可動体 302 L、302 R は、ベース部材 301 の前面側において、第 1 進出位置に向けて互いに左右に離れるように斜め上下方向移動可能に設けられ、第 1 待機位置において上辺部 301 A の前面側に配置される。第 1 待機位置においては、可動体 302 L、302 R それぞれの内側斜辺が互いに当接するように並設される。また、上辺部 301 A における可動体 302 L、302 R の上方には、発光可能な装飾部 303 が左右方向に向けて延設されている。なお、これら可動体 302 L、302 R 及び装飾部 303 は、例えば、前面に当該パチンコ遊技機 1 の機種名等が表示されるタイトルパネル部として利用されることが多い。

30

【0071】

ベース部材 301 は、透光性を有する合成樹脂材にて形成されており、背面側に設けられる各種の基板 304 A、304 B、304 C の前面に設けられる発光ダイオードからの光により前面が発光するようになっている。また、可動体 302 L、302 R 及び装飾部 303 も、前面が透光性を有する合成樹脂材にて形成されるカバー体にて覆われており、背面側に設けられる各種の基板 304 A、304 D、304 E の前面に設けられる発光ダイオードからの光により前面が発光するようになっている。なお、これら各基板 304 A ~ 304 E は、非透光性を有する合成樹脂材から成る。

40

【0072】

ベース部材 301 の左辺部 301 B 及び右辺部 301 C の背面には、可動体 302 L、302 R を駆動させる駆動ユニット 305 L、305 R が設けられている。駆動ユニット 305 L、305 R は、ベース部材 301 の左辺部 301 B 及び 301 C の背面に取り付

50

けられる駆動ベース 310L、310Rと、駆動ベース 310L、310Rに取り付けられるステッピングモータから成る第1演出用モータ 311L、311Rと、第1演出用モータ 311L、311Rの動力を可動体 302L、302Rへ伝達する動力伝達手段を構成する第1～第4ギヤ 312A～312D及び回動部材 313L、313Rと、を備える。

【0073】

また、ベース部材 301における左辺部 301B及び右辺部 301Cの背面には、固定レール 350L、350Rがそれぞれの内側辺に沿って取り付けられており、該固定レール 350L、350Rには、可動体 302L、302Rに取り付けられる摺動レール 351L、351Rが摺動可能に設けられている。よって、可動体 302L、302Rは、背面視略ハの字形に設けられた固定レール 350L、350Rに対し摺動する摺動レール 351L、351Rにより斜め上下方向に移動案内されている。なお、特に詳細な図示はしないが、摺動レール 351L、351Rは固定レール 350L、350Rの背面に摺動可能に設けられているが、可動体 302L、302Rの前面はベース部材 301の前面側に配置されている。また、可動体 302L、302Rの背面には、回動部材 313L、313Rに連結されるロック板 306L、306Rが左右方向にスライド移動可能に取り付けられている。

10

【0074】

次に、駆動ユニット 305L、305Rの詳細について説明する。なお、左右の駆動ユニット 305L、305Rは略同様に構成されているので、以下においては、左側の駆動ユニット 305Lについて説明し、右側の駆動ユニット 305Rについての詳細な説明は省略することとする。

20

【0075】

図5～図7に示すように、駆動ベース 310Lの背面には、第1演出用モータ 311Lが取り付けられている。第1演出用モータ 311Lの駆動軸 311aは駆動ベース 310Lを挿通して前面側に突出されており、該駆動軸 311aの先端には、第1ギヤ 312Aが固着されている。ベース部材 301における左辺部 301Bの背面には、前後方向を向く回動軸 320B、320C、320Dが突設されており、回動軸 320Bには第1ギヤ 312Aに噛合する第2ギヤ 312Bが回動可能に軸支され、回動軸 320Cには第2ギヤ 312Bに噛合する第3ギヤ 312Cが回動可能に軸支され、回動軸 320Dには第3ギヤ 312Cに噛合する第4ギヤ 312Dが回動可能に軸支されている。

30

【0076】

第4ギヤ 312Dの背面周縁部所定箇所からは、連結片 321が回動中心から離れる方向に延設されており、該連結片 321の背面には、回動部材 313Lに連結するための連結軸 322が後側に向けて突設されている。

【0077】

図8(A)に示すように、駆動ベース 310Lには、ロック板 306Lを移動案内する案内溝 323が形成されている。案内溝 323は、固定レール 350Lに対し略平行となるように左斜め下方に向けて延設される案内部 323Aと、案内部 323Aの上端から左方に向けてフック状に屈曲する規制部 323Bと、から構成され、この案内溝 323には、後述するロック板 306Lの被案内軸 342が挿入されている。なお、案内部 323Aと規制部 323Bとの連結部は湾曲状に形成され、被案内軸 342が円滑に案内部 323Aと規制部 323Bとを行き来できるようになっている。

40

【0078】

図8(B)に示すように、回動部材 313Lの左端部には軸受孔 325が形成されており、該軸受孔 325にベース部材 301の左辺部 301Bの背面に突設された前後方向を向く回動軸 324が挿入されることで、回動部材 313Lは、駆動ベース 310Lの背面側において、回動軸 324を中心として回動可能に軸支されている。軸受孔 325の近傍からは、第1長孔 326が軸受孔 325から離れる方向に向けて直線状に延設されており、該第1長孔 326には、第4ギヤ 312Dの連結軸 322が摺動可能に挿入される。

50

【 0 0 7 9 】

第 1 長孔 3 2 6 の右端部近傍からは、第 2 長孔 3 2 7 が軸受孔 3 2 5 から離れる方向に向けて円弧状に延設されており、該第 2 長孔 3 2 7 には、後述するロック板 3 0 6 L の被案内軸 3 4 2 が摺動可能に挿入されている。第 2 長孔 3 2 7 の左端部は、第 1 長孔 3 2 6 の右端部の下方に配置され、第 2 長孔 3 2 7 は第 1 長孔 3 2 6 に対し若干傾斜するように設けられている。

【 0 0 8 0 】

また、第 1 長孔 3 2 6 の上方には、駆動ベース 3 1 0 L の背面に設けられた第 1 位置センサ 3 2 9 により検出される検出片 3 2 8 が形成されている。本実施例では、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあることを検出するために、フォトセンサ等の第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるようになっている。

10

【 0 0 8 1 】

ここで、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあることを検出するのであれば、第 1 演出ユニット 3 0 0 を構成する回動部材 3 1 3 L の検出片 3 2 8 とは異なる他の部材やその一部を検出片として検出するようにフォトセンサを配置することも考えられる。しかしながら、そのような他の部材の検出片を検出しようとした場合、各部材の動作範囲に被ってしまい易く、所望の検出片以外の部材やその一部を検出してしまい、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあることを正常に検出することが難しい。また、フォトセンサへの配線が各部材の動作に干渉してしまう可能性もあり適当でない。このような背景に鑑みれば、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあることを検出するためのフォトセンサは、第 1 演出ユニット 3 0 0 を構成する各部材のうち、所望の検出片以外の部材やその一部の動作範囲外に位置していることが好ましい。

20

【 0 0 8 2 】

そこで、この実施の形態では、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあることを検出するための第 1 位置センサ 3 2 9 を、検出片 3 2 8 以外の部材やその一部の動作範囲外となるように、第 1 演出用モータ 3 1 1 の近傍に配置している。このような配置とすることにより、可動体 3 0 2 L を動作させる際に、検出片 3 2 8 以外の部材やその一部を誤検出してしまいうことがないだけでなく、第 1 位置センサ 3 2 9 への配線と、第 1 演出用モータ 3 1 1 への配線とを結束して配線することができるため、配線の取り回しが容易になる。

【 0 0 8 3 】

30

なお、第 1 位置センサ 3 2 9 が配置される位置としての「第 1 演出用モータ 3 1 1 の近傍」とは、例えば、第 1 演出用モータ 3 1 1 と回動部材 3 1 3 L の検出片 3 2 8 との間の位置であって、且つ、第 1 演出用モータ 3 1 1 と回動部材 3 1 3 L の回動軸 3 2 4 との間の位置である。即ち、換言すれば、第 1 位置センサ 3 2 9 が配置される位置としての「第 1 演出用モータ 3 1 1 の近傍」とは、第 1 演出用モータ 3 1 1 と回動部材 3 1 3 L の検出片 3 2 8 との距離や、第 1 演出用モータ 3 1 1 と回動部材 3 1 3 L の回動軸 3 2 4 との距離よりも、第 1 演出用モータ 3 1 1 と第 1 位置センサ 3 2 9 との距離が近くなるような位置である。このようなことから、第 1 位置センサ 3 2 9 が配置される位置としての「第 1 演出用モータ 3 1 1 の近傍」とは、第 1 演出用モータ 3 1 1 と回動部材 3 1 3 L との距離よりも、第 1 演出用モータ 3 1 1 と第 1 位置センサ 3 2 9 との距離が近くなるような位置である、とも言える。

40

【 0 0 8 4 】

また、この実施の形態では、第 1 演出用モータ 3 1 1 と第 1 位置センサ 3 2 9 との距離は、第 1 演出用モータ 3 1 1 と可動体 3 0 2 L との距離よりも近い位置に位置している。

【 0 0 8 5 】

また、このような第 1 演出用モータ 3 1 1 と第 1 位置センサ 3 2 9 との距離を他の部材と比較した距離ではなく、より絶対的な距離として表現すれば、第 1 位置センサ 3 2 9 は、第 1 演出用モータ 3 1 1 の駆動軸 3 1 1 a を起点として、第 1 演出用モータ 3 1 1 の外径の 2 倍程度の範囲内に位置するようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

50

ロック板 306L は、正面視略台形状に形成され、下部には左右方向を向くガイド孔 340A、340B が左右に並設されている。そしてガイド孔 340A、340B には、可動体 302L の背面に突設された左右のガイド軸 341A、341B がそれぞれ挿入されており、これによりロック板 306L は、背面側の駆動ベース 310L と前面側の可動体 302L との間で、該可動体 302L に対して左右方向にスライド移動可能に設けられている。

【0087】

また、ロック板 306L の背面には、円柱状の被案内軸 342 が突設されている。この被案内軸 342 は、駆動ベース 310L の案内溝 323 を挿通して、更にその背面側の回動部材 313L の第 2 長孔 327 に挿入される。

10

【0088】

このように構成された駆動ユニット 305L は、第 1 演出用モータ 311L の駆動軸 311a が回転すると、この回転力が第 1 ギヤ 312A、第 2 ギヤ 312B、第 3 ギヤ 312C、第 4 ギヤ 312D から回動部材 313L に伝達され、更に回動部材 313L からロック板 306L に伝達されることで、該ロック板 306L が設けられた可動体 302L が第 1 待機位置と第 1 進出位置との間で移動する。つまり、これら第 1 ギヤ 312A、第 2 ギヤ 312B、第 3 ギヤ 312C、第 4 ギヤ 312D、回動部材 313L、ロック板 306L は、第 1 演出用モータ 311L の動力を可動体 302L へ伝達する動力伝達機構を構成している。

【0089】

20

そして、図 7 (A)、(B) に示すように、可動体 302L が第 1 待機位置にあるときには、連結軸 322 が第 1 長孔 326 の回動軸 324 側の端部に当接していることで、回動部材 313L は背面視において左斜め上方に傾斜した状態で維持されている。一方、被案内軸 342 は、案内溝 323 の上方の規制部 323B に配置されている。この状態において、連結軸 322 が第 1 長孔 326 の回動軸 324 側の端部に当接することで、回動部材 313L の背面視反時計回りの回動が規制されている。

【0090】

詳しくは、可動体 302L が第 1 待機位置にあるときにおいて、第 4 ギヤ 312D の回動軸 320D と回動部材 313L の回動軸 324 とは左右に配置され、連結軸 322 は、回動軸 320D の直上位置より回動軸 324 側であって、回動軸 320D と回動軸 324 との間の上方位置に配置されている。そして連結軸 322 は、第 1 長孔 326 の回動軸 324 側の端部に当接することにより背面視時計回りの回動が規制され、これにより、回動部材 313L の背面視反時計回りの回動が規制されている。つまり、第 4 ギヤ 312D の連結軸 322 と回動部材 313L の第 1 長孔 326 とは、可動体 302L が第 1 待機位置にあるときに回動部材 313L の正面視時計回りの回動を規制する第 1 ロック機構を構成している。

30

【0091】

また、被案内軸 342 が規制部 323B に配置されることで、被案内軸 342 の下方への移動が規制されていると共に、第 1 ロック機構により回動部材 313L の正面視時計回りの回動が規制されていることで、第 2 長孔 327 の左斜め下方への移動が規制されるため、被案内軸 342 の案内部 323A 側への移動が規制される。

40

【0092】

詳しくは、可動体 302L に設けられたロック板 306L は、被案内軸 342 が略水平な規制部 323B に配置されていることで、該ロック板 306L 及び可動体 302L の荷重が全て規制部 323B の下辺にて受支されるため、案内溝 323 の上部位置にて維持されている。また、回動部材 313L の第 2 長孔 327 が略水平な規制部 323B に対し縦向きに交差するように配置されていることで、被案内軸 342 の規制部 323B から案内部 323A 側への移動が規制されるため、振動等の要因により被案内軸 342 が規制部 323B から案内部 323A 側へ移動することが防止される。

【0093】

50

つまり、駆動ベース 310L における案内溝 323 の規制部 323B と、ロック板 306L の被案内軸 342 と、被案内軸 342 に作用して該被案内軸 342 の規制部 323B から案内部 323A 側への移動を規制する第 2 長孔 327 とは、可動体 302L が第 1 待機位置にあるときにロック板 306L 及び可動体 302L の下方への移動を規制する第 2 ロック機構を構成している。

【0094】

ここで、駆動ユニット 305L の駆動状況を図 9 及び図 10 に基づいて説明すると、まず、図 9 (A) に示すように、可動体 302L が第 1 待機位置にある状態において、第 1 演出用モータ 311L を駆動すると、駆動軸 311a の回転力が第 1 ギヤ 312A、第 2 ギヤ 312B、第 3 ギヤ 312C、第 4 ギヤ 312D に伝達される。

10

【0095】

そして、第 4 ギヤ 312 の連結軸 322 が背面視反時計回りに回転することで、図 9 (B) に示すように、回動部材 313L は回動軸 324 を中心として背面視反時計回りの回動を開始する。これにより、第 2 長孔 327 が背面視左斜め下方に移動するので、被案内軸 342 を案内部 323A 側へ移動させる。連結軸 322 が第 4 ギヤ 312D の回動軸 320D の直上付近まで回動すると、第 1 ロック機構による回動部材 313L の回動規制状態が解除されると共に、被案内軸 342 の規制部 323B から案内部 323A への移動規制が解除され、これにより第 2 ロック機構による被案内軸 342 の下方への移動規制が解除されるため、可動体 302L の下方への移動規制状態が解除される。

【0096】

20

なお、被案内軸 342 が規制部 323B を移動する際には略左方向へ移動するだけなので、可動体 302L に対しロック板 306L は背面視左側へスライドするものの、可動体 302L は略下降しないため、ロック及びロック解除動作により可動体 302L が不自然に微動することが防止される。

【0097】

次いで、図 9 (C) に示すように、連結軸 322 が第 4 ギヤ 312D の回動軸 320D の直上位置より案内溝 323 側へ移動すると、被案内軸 342 が案内部 323A に進入し、可動体 302L が第 1 待機位置から第 1 進出位置へ向けて移動可能となる。そして、図 10 (A) に示すように、連結軸 322 が背面視反時計回りに回動することにより、被案内軸 342 が第 2 長孔 327 により下方に押され案内溝 323 に沿って左斜め下方へ移動することで、可動体 302L は固定レール 350L に沿って左斜め下方へ移動する。

30

【0098】

ここで、図 9 (C) に示す状態は、可動体 302L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動したときの状態でもあり、検出片 328 が第 1 位置センサ 329 により検出されなくなる位置まで移動したタイミングを示している。この実施の形態では、第 1 位置センサ 329 が第 1 演出用モータ 311 の近傍に位置するように設けられていることから、図 9 (A) ~ (C) に示すように、回動部材 313L の回動軸 324 側では、回動部材 313L の背面視左端側と比較して、回動部材 313L が回動するときの動作量が少ない。そのため、可動体 302L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間においても第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出される。このような構成により、例えば、振動や重力等の演出とは無関係な外力により可動体 302L が左斜め下方へ移動したとしても、所定量移動していなければ第 1 位置センサ 329 により検出片 328 が検出されているので、演出を行っていないときに可動体 302L が移動したことを検知してエラーが報知されてしまうことを防止することができる。

40

【0099】

そして、図 10 (B) に示すように、被案内軸 342 が案内部 323A の下端に位置することで回動部材 313L の回動が規制され、第 1 演出用モータ 311L が非通電状態となることで、可動体 302L は自重により下方の第 1 進出位置にて保持される。

【0100】

また、可動体 302L を第 1 進出位置から第 1 待機位置まで上昇させる場合は、第 1 演

50

出用モータ 3 1 1 L の駆動軸 3 1 1 a を下降の際と逆方向に駆動させる。これにより、回動部材 3 1 3 L が回動軸 3 2 0 D を中心として背面視時計回りに回動することで、被案内軸 3 4 2 が第 2 長孔 3 2 7 により上方に押されて案内溝 3 2 3 に沿って右斜め上方へ移動する。そして、被案内軸 3 4 2 が案内部 3 2 3 A の上端に到達して規制部 3 2 3 B へ移動することで、第 2 ロック機構により被案内軸 3 4 2 の下方への移動が規制されると共に、連結軸 3 2 2 が第 1 長孔 3 2 6 の回動軸 3 2 4 側の端部に当接することで、第 1 ロック機構により回動部材 3 1 3 L の背面視反時計回りの回動が規制される。

【 0 1 0 1 】

そして、このように可動体 3 0 2 L を第 1 進出位置から第 1 待機位置まで上昇させる場合にも、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動した位置に対応する図 9 (C) に示す状態から、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときに対応する図 9 (A) に示す状態まで移動する間において、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出される。

10

【 0 1 0 2 】

また、第 2 長孔 3 2 7 は、直線状ではなく円弧状に形成されていることで、例えば、図 9 (C) に示すように、被案内軸 3 4 2 が案内部 3 2 3 A 上部付近にあるときにおいて、第 2 長孔 3 2 7 が案内部 3 2 3 A に対し平行にならずに交差するようになっている。

【 0 1 0 3 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータ等により、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過する始動入賞が発生したときに、図 2 に示す第 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等により、第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態又は小当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

20

【 0 1 0 4 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過する始動入賞が発生したときに、図 2 に示す第 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等により第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態又は小当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基いて、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。但し、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

30

【 0 1 0 5 】

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に基いて、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する。その後、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。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する。このとき、確定普通図柄として特定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「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として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 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や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閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

40

【 0 1 0 6 】

50

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開始されるときや、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が開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定等が行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図2に示す主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

【0107】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。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、画像表示装置5の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄の可変表示が行われる。第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0108】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当り」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。即ち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄とは異なる小当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「小当り」となり、特定遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄と小当り図柄のいずれも導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「ハズレ」となる。

【0109】

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、「1」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄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小当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0110】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間、あるいは所定個数の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。

【0111】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となり、「5」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「非確変」又は「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウン

10

20

30

40

50

ド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態とする上限時間が比較的長い時間となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態とする上限時間が比較的短い時間となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。

【 0 1 1 2 】

大当たり種別が「突確」である場合の大当たり遊技状態では、短期開放ラウンドにて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が、通常開放ラウンドにおける第 1 期間よりも短い第 2 期間となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数となるようにしてもよい。即ち、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口を遊技球が通過し易い第 1 状態に変化させる期間が第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第 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。

【 0 1 1 3 】

このような短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数の出玉が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第 2 期間であること等により、実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態となる。

【 0 1 1 4 】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた小当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「小当たり」となり、特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、短期開放ラウンドと同様に特別可変入賞球装置 7 において大入賞口を開放状態として遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる可変入賞動作が行われる。即ち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態とする動作が繰り返し実行される。小当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態が維持されればよい。

【 0 1 1 5 】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。

【 0 1 1 6 】

一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」又は「突確」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。小当たり遊技状態が終了した後は、小当たり遊技状態となる以前の遊技状態が継続する。但し、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームが実行されたときに、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当たり遊技状態の終了後は、確変状態や時短状態が終了して通常状態になることがある。

【 0 1 1 7 】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過し易い有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる。例え

10

20

30

40

50

ば、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により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

10

【0118】

確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。例えば高開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、高開放制御が行われないようにしてもよい。なお、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる以前の遊技状態が確変状態や時短状態であって高開放制御を伴う時短制御が行われていたときには、大当り遊技状態の終了後も高開放制御を伴う時短制御が行われるようにしてもよい。

20

【0119】

パチンコ遊技機 1 において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0120】

また、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる有価価値は、賞球となる遊技球の払い出しや得点の付与に限定されず、例えば大当り遊技状態に制御することや、確変状態等の特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第 2 ラウンド数よりも多い第 1 ラウンド数となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数よりも多い第 1 回数となること、確変状態における大当り確率が第 2 確率よりも高い第 1 確率となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数よりも多い第 1 連チャン数となることの一部又は全部といった、遊技者にとって有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

30

【0121】

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 5 L、5 C、5 R 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と、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 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

40

【0122】

ここで、リーチ態様とは、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り組み合わ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については変動が継続している表示態様、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わ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態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部では予め

50

定められた大当たり組み合わせを構成する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では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当たり組み合わ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態様である。

【 0 1 2 3 】

また、リーチ態様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、リーチ態様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、リーチ演出表示という。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 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、リーチ態様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。

【 0 1 2 4 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性が異なる。即ち、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。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B といったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパー A やスーパー B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。また、スーパーリーチのリーチ演出のうちでも、スーパー B といった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパー A のリーチ演出が実行された場合に比べて、大当たり期待度が高くなる。

【 0 1 2 5 】

この実施の形態では、スーパー A やスーパー B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合に、まず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基づいて、ノーマルのリーチ演出が実行される。その後、スーパー A のリーチ演出が実行され、スーパー B のリーチ演出が実行されない場合には、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されて確定表示される。一方、スーパー B のリーチ演出が実行される場合には、スーパー A のリーチ演出に続いて、大当たり信頼度がより高いスーパー B のリーチ演出が実行されることを認識可能に報知する発展報知演出が実行される。そして、スーパー A のリーチ演出よりも大当たり信頼度が高いスーパー B のリーチ演出が実行されてから、確定飾り図柄が導出されて確定表示される。したがって、スーパー A のリーチ演出が実行されるもののスーパー B のリーチ演出が実行されない場合には、スーパー B のリーチ演出まで実行される場合よりも、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなる。また、スーパー A のリーチ演出が実行されてからスーパー B のリーチ演出が実行されずに可変表示結果が導出されるタイミングを第 1 のタイミングとすれば、スーパー B のリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される第 2 のタイミングは、第 1 のタイミングよりも遅くなる。

【 0 1 2 6 】

スーパー A のリーチ演出に続いて、発展報知演出やスーパー B のリーチ演出が実行されることを、「リーチ演出が発展する」ともいう。スーパー A のリーチ演出は、発展前のリーチ演出となる。一方、スーパー B のリーチ演出は、発展後のリーチ演出となる。スーパー A のリーチ演出が実行された後に第 1 のタイミングとなったときには、スーパー B のリーチ演出に発展せずに可変表示結果が導出されることもあれば、発展報知演出が実行された後にスーパー B のリーチ演出が実行されることもある。スーパー B のリーチ演出が実行された後に第 2 のタイミングとなったときには、可変表示結果が導出される。

【 0 1 2 7 】

発展報知演出の一例として、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 待機位置から画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出すると共に、効果音の出力や発光体の点灯といった所定の演出動作が実行されればよい。発展報知演出の他の一例として、画像表示装置 5 における表示領域に同一又は類似したキャラクタを示す演出画像群が通過するように表示させるといった所定の演出動作が実行されてもよい。スーパー A のリーチ演出が実行された後にリーチ演出が発展し、続けてスーパー B のリーチ演出が実行される場合には、常に発展報知演出が実行されればよい。なお、リーチ演出が発展してスーパー B のリーチ演出が実行される場合でも、発展報知演出が実行されない場合を設けてもよい。

【0128】

飾り図柄の変表示中には、発展報知演出とは異なる演出として、発展示唆演出が実行されることがある。発展示唆演出を実行することにより、スーパー A のリーチ演出から大当たり信頼度が高いスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで可変表示結果が導出される可能性があることを示唆する。飾り図柄の変表示態様がリーチ態様となった後に、例えばスーパー A のリーチ演出を実行している所定期間といった、スーパー A のリーチ演出が実行された場合に特別図柄や飾り図柄の変表示結果が導出される第 1 のタイミングとなる以前に、発展示唆演出が実行される。但し、スーパー A のリーチ演出が実行された場合でも、発展示唆演出が実行されないこともある。

【0129】

発展示唆演出の一例として、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を画像表示装置 5 の表示領域における所定端部の近傍にて揺動させることにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が表示領域の前面に進出する発展報知演出が実行される可能性があることを示唆すればよい。例えば可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置から一部進出させ、上下に揺動させることにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が全部進出して発展報知演出が実行される可能性があることを示唆できればよい。発展示唆演出が実行されたときには、実行されないときよりも高い割合で、リーチ演出が発展してスーパー B のリーチ演出が実行され、第 2 のタイミングで可変表示結果が導出されればよい。こうして、第 2 のタイミングで可変表示結果が導出される可能性があることを、第 1 のタイミングとなる以前に示唆できればよい。

【0130】

特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。一方、大当たり種別が「突確」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に所定の短期開放チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、特殊表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されることもある。特図表示結果が「小当たり」となるときには、短期開放チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、特殊表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0131】

大当たり種別が「非確変」となる場合には、非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「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り、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当たり組み合わ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、

10

20

30

40

50

非確変図柄と称される。

【 0 1 3 2 】

大当たり種別が「確変」となる場合には、非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されることがあってもよい。確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当たり組み合わ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。

10

【 0 1 3 3 】

確定飾り図柄が非確変大当たり組み合わせや確変大当たり組み合わ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 5 L、5 C、5 R に非確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄と、非確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄とのうち、いずれかを確定飾り図柄として停止表示させる。ここで、大当たり種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当たり種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

20

【 0 1 3 4 】

大当たり種別が「確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出が実行されたりして、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。大当たり中昇格演出は、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等にて、確変状態に制御するか否かの確変報知を行う。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等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。これらの再抽選演出や大当たり中昇格演出が実行されずに、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。

30

【 0 1 3 5 】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

40

【 0 1 3 6 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作を説明する。

【 0 1 3 7 】

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

50

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のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎に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。

【０１３８】

10

このような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、割込み禁止状態に設定して、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には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機１における遊技の進行等を制御するための処理が含まれている。

【０１３９】

スイッチ処理は、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処理である。メイン側エラー処理は、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処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板１１の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

20

【０１４０】

一例として、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ２とが含まれていればよい。特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定や、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ２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パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。

30

【０１４１】

遊技制御用タイマ割込み処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、ＲＡＭ１０２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、特別図柄表示装置４における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定等を、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。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器２０における表示動作を制御して、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等を可能にする処理である。

40

【０１４２】

コマンド制御処理は、主基板１１から演出制御基板１２等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処理である。一例として、コマンド制御処理では、ＲＡＭ１０２に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、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

50

、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。

【 0 1 4 3 】

図 1 1 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 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 1）。始動入賞判定処理では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かが判定される。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数を更新するための第 1 始動入賞処理が行われる。一方、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数を更新するための第 2 始動入賞処理が行われる。

10

【 0 1 4 4 】

一例として、第 1 始動入賞処理では、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第 1 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 1 始動入賞処理を終了する。一方、第 1 特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた第 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 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過して第 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。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM 1 0 2 の所定領域に保留データとして記憶させる。

20

【 0 1 4 5 】

第 2 始動入賞処理では、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第 2 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 2 始動入賞処理を終了する。一方、第 2 特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過して第 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。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM 1 0 2 の所定領域に保留データとして記憶させる。

30

【 0 1 4 6 】

図 1 1 に示すステップ 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 の所定領域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 4 7 】

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 特図保留記憶部といった、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データの有無等に基づいて、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 MR 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」又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。このとき、可変表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」といった複数種別のいずれかに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータが RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。更に、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。

40

【 0 1 4 8 】

50

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」又は「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別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特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、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態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で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てもよい。更に、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

10

【 0 1 4 9 】

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、特別図柄表示装置4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等が含まれている。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。

20

【 0 1 5 0 】

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、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM 1 0 2の所定領域に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われる。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うと共に、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。小当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「小当り」であることに基づく小当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うと共に、特図プロセスフラグの値を“ 8 ”に更新する。大当りフラグや小当りフラグが共に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。

30

【 0 1 5 1 】

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」となったこと等に基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技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等が含まれている。この処理では、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

40

【 0 1 5 2 】

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23によって検出された遊技球の個数等に基づいて、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等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プ

50

ロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 1 5 3 】

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遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 1 5 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 等といった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための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。

【 0 1 5 5 】

大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域から大当り種別バツファ値を読み出すことにより、大当り種別が「非確変」、「確変」又は「突確」のいずれであったかを特定する。このとき特定された大当り種別が「確変」又は「突確」である場合には、確変制御の開始により遊技状態を確変状態とするための設定を行う。例えば、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた確変フラグをオン状態にセットする。また、特定された大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、時短制御を開始するための設定を行う。例えば、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた時短フラグをオン状態にセットすると共に、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた時短回数カウンタに所定のカウント初期値を設定すればよい。時短回数カウンタは、時短制御が終了するまでに実行可能な特図ゲームの残り回数をカウントする。なお、大当り種別が「確変」であることに対応して、次に可変表示結果が「大当り」となるまで時短制御を継続させる場合には、時短回数カウンタのカウント初期値を設定せずに、確変フラグと時短フラグとをいずれもオン状態にセ

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったこと等に基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。一例として、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1 秒」に設定することにより、小当り遊技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“ 9 ”に更新される。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間等に基づいて、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等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に再び大入賞口を開放状態とするまで待機する処理等が実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実

10

20

30

40

50

行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等といった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理等が含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0159】

図 12 は、特別図柄通常処理として、図 11 のステップ S 110 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 12 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 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 S 231）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 103 は、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

【0160】

ステップ S 231 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 S 231；NO）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM 102 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 232）。これにより、図 11 に示すステップ S 101 の始動入賞判定処理で第 2 始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。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等に格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0161】

ステップ S 232 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等により、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 233）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 233 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、RAM 102 の所定領域に設けられた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 S 234）。

30

【0162】

ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 231；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 S 235）。第 1 特図保留記憶数は、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保留記憶数である。CPU 103 は、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 S 235 の処理は、ステップ S 231 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

【0163】

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ない。即ち、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかわからず、遊技球が始動入賞口を通過した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかを示す始動口データを、保留データと共に、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて RAM 102 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【0164】

ステップ S 235 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 S 2

50

35; NO)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS236)。これにより、図11に示すステップS101の始動入賞判定処理で第1始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。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等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0165】

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等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS237)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0166】

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、「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した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いて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0167】

図13(A)は、ステップS239の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図13(A)に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

【0168】

図13(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば図11に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」又は「突確」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたこと等に基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になり易く、大当たり遊技状態になり易い。また、図13(A)に示す決定例では、変動特図が第1特図である場合に、所定割合で特図表示結果が「小当たり」に決定される。一方、変動特図が第2特図である場合には、特図表示結果が「小当たり」に決定されないことがない。

【0169】

遊技状態が確変状態や時短状態であるときには、高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過し易い有利開放態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態と第2可変状態とに変化させることがある。こうした高開放制御が行われているときには、第2始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて特図表示結果が「小当たり」に決定されないように制限することで、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合よりも低い割合

10

20

30

40

50

で、特図表示結果が「小当り」に決定されることがあってもよい。

【0170】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には(ステップS240; YES)、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値と比較される数値が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

10

【0171】

図13(B)は、ステップS242の処理による大当り種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当り種別の決定割合を異ならせている。より具体的に、変動特図が第1特図である場合には、所定割合で大当り種別が「突確」に決定される。一方、変動特図が第2特図である場合には、大当り種別が「突確」には決定されない。即ち、大当り種別が「突確」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけになる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当り種別に決定されてもよい。また、大当り種別が「確変」に決定される割合は、変動特図が第1特図のときよりも、変動特図が第2特図のときに高くなる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて異なる割合で、所定の大当り種別に決定されてもよい。

20

【0172】

遊技状態が確変状態や時短状態であるときには、高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口を遊技球が進入し易い有利開放態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態と第2可変状態とに変化させることがある。こうした高開放制御が行われているときに、第2始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて特図表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別が「突確」に決定されないように制限することで、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合よりも低い割合で、大当り種別が「突確」に決定されることがあってもよい。

30

【0173】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0174】

ステップS240にて特図表示結果が「大当り」ではない場合には(ステップS240; NO)、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する(ステップS244)。このとき、特図表示結果が「小当り」である場合には(ステップS244; YES)、RAM102の所定領域に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS245)。

40

【0175】

ステップS244にて特図表示結果が「小当り」ではない場合や(ステップS244; NO)、ステップS243、S245の処理のいずれかを実行した後は、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を決定する(ステップS246)。一例として、ステップS240、S244にて特図表示結果が「大当り」や「小当り」では

50

ないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0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 2における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。ステップS 2 4 4にて特図表示結果が「小当たり」であると判定された場合には、小当たり図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定すればよい。

【0176】

ステップS 2 4 6の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから(ステップS 2 4 7)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 4 7にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図11に示すステップS 1 1 1の変動パターン設定処理が実行される。

10

【0177】

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; YES)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 4 8)、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等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

【0178】

図14(A)は、変動パターン設定処理として、図11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14(A)に示す変動パターン設定処理において、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S 2 6 1)。そして、大当たりフラグがオンである場合には(ステップS 2 6 1; YES)、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 2)。

【0179】

ステップS 2 6 1にて大当たりフラグがオフである場合には、小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 3)。そして、小当たりフラグがオンである場合には(ステップS 2 6 3; YES)、特図表示結果が「小当たり」となる小当たり時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 4)。一方、小当たりフラグがオフである場合には(ステップS 2 6 3; NO)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 5)。

30

【0180】

図14(B)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リーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「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」や「小当たり」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

40

【0181】

図15(A)は、大当たり時における変動パターンの決定例を示している。例えば図14(A)に示すステップS 2 6 2の処理では、変動パターン決定用の乱数値MR2に基づいて、ROM101の所定領域に予め記憶されて用意された大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、図15(A)に示すような決定割合で可変表示結果が「大当たり」となる場合の変動パターンが決定されればよい。

【0182】

図15(B)は、小当たり時における変動パターンの決定例を示している。例えば図14(A)に示すステップS 2 6 4の処理では、変動パターン決定用の乱数値MR2に基づいて、ROM101の所定領域に予め記憶されて用意された小当たり変動パターン決定テーブ

50

ルを参照することにより、図 15 (B) に示すような決定割合で可変表示結果が「小当り」となる場合の変動パターンが決定されればよい。

【 0 1 8 3 】

図 15 (C) は、ハズレ時における変動パターンの決定例を示している。例えば図 1 4 (A) に示すステップ S 2 6 5 の処理では、変動パターン決定用の乱数値 M R 2 に基づいて、R O M 1 0 1 の所定領域に予め記憶されて用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、図 1 5 (C) に示すような決定割合で可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンが決定されればよい。

【 0 1 8 4 】

図 1 5 (A) に示す決定例では、大当り種別が「非確変」又は「確変」の場合に、変動パターン P A 3 - 1 といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパー A やスーパー B のリーチ演出が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パターン P A 3 - 2 や変動パターン P A 3 - 3 といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。一方、図 1 5 (C) に示す決定例では、変動パターン P A 2 - 1 といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパー A やスーパー B のリーチ演出が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パターン P A 2 - 2 や変動パターン P A 2 - 3 といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。また、大当り時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも高くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められる。

【 0 1 8 5 】

図 1 5 (C) に示す決定例では、スーパー A のリーチ演出まで実行されて可変表示結果が導出される変動パターン P A 2 - 2 の決定割合が、スーパー A のリーチ演出が実行された後にスーパー B のリーチ演出まで実行されて可変表示結果が導出される変動パターン P A 2 - 3 の決定割合よりも高くなるように設定されている。これに対して、図 1 5 (A) に示す決定例では、大当り種別が「非確変」の場合に、変動パターン P A 3 - 2 の決定割合が変動パターン P A 3 - 3 の決定割合よりも高くなる一方、大当り種別が「確変」の場合に、変動パターン P A 3 - 2 の決定割合が変動パターン P A 3 - 3 の決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当り時には、スーパー B のリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当り」となって遊技状態が大当り遊技状態となる場合には、大当り遊技状態とならない場合よりも高い割合で、スーパー B のリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

【 0 1 8 6 】

図 1 4 (B) に示すように、変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 3 と、変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 3 とでは、特図変動時間や内容が共通している一方で、可変表示結果が「ハズレ」となるか「大当り」となるかが異なっている。図 1 5 (A) や図 1 5 (C) に示す決定割合の設定により、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、ノーマルのリーチ演出が実行されたときよりも大当り期待度が高められる。また、スーパー B のリーチ演出が実行されたときには、スーパー A のリーチ演出が実行されたときよりも大当り期待度が高められる。

【 0 1 8 7 】

図 1 4 (A) に示すステップ S 2 6 2、S 2 6 4、S 2 6 5 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する (ステップ S 2 6 6)。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。特図変動時間は、図 1 4 (B) に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。C P U 1 0 3 は、特図変動時間を設定することにより、特別

図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。この実施の形態では、変動パターン P A 2 - 2 や変動パターン P A 3 - 2 のように、スーパー A のリーチ演出が実行された後にスーパー B のリーチ演出に発展せずに可変表示結果が導出されるタイミングを、第 1 のタイミングとする。一方、変動パターン P A 2 - 3 や変動パターン P A 3 - 3 のように、スーパー A のリーチ演出に続いて、リーチ演出が発展し、スーパー B のリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるタイミングを、第 2 のタイミングとする。

【 0 1 8 8 】

図 1 4 (B) に示すように、変動パターン P A 2 - 2 や変動パターン P A 3 - 2 に対応する特図変動時間は、変動パターン P A 2 - 3 や変動パターン P A 3 - 3 に対応する特図変動時間よりも短くなるように設定されている。したがって、変動パターン P A 2 - 3 や変動パターン P A 3 - 3 により特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出される第 2 のタイミングは、変動パターン P A 2 - 2 や変動パターン P A 3 - 2 により特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出される第 1 のタイミングよりも、遅くなる。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、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と、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う (ステップ S 2 6 7)。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。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 2 6 7 の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる (ステップ S 2 6 8)。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に送信するために、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を指定する。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に送信するために、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指定する。

【 0 1 9 1 】

第 1 変動開始コマンドや第 2 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における変動開始を、指定する演出制御コマンドである。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等の変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を通知する演出制御コマンドである。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 2 6 8 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから (ステップ S 2 6 9)、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 6 9 にて特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 1 1 に示すステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 9 3 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 1 9 4 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 6 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。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C のレジスタ設定等を行う。

【 0 1 9 5 】

そして、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 それぞれの初期位置を検出する役物初期位置検出動作処理を実行する（ステップ S 7 2 ）。ステップ S 7 2 における役物初期位置検出動作処理では、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 それぞれを順に動作させ、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 それぞれに含まれる位置検出センサにより、予め定められた初期位置に位置するように動作させ、初期位置を検出する。なお、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 の動作が互いに影響がなければ、順番に動作させず、同時に動作させてもよい。ステップ S 7 2 の処理は、電源投入時の他、検出条件が成立した場合に実行されてもよく、例えば、主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したとき、等を検出条件の成立として実行されてもよい。また、これらに限られず、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したこと、客待ちデモ指定コマンドを受信してから予め定められた期間経過したこと、客待ちデモ指定コマンドを予め定められた回数受信したこと、予め定められた期間経過したこと、可変表示を 1 0 0 回行ったこと、大当り遊技状態が終了したこと、等を検出条件の成立としてもよい。なお、検出条件が成立した場合であっても、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 からのセンサ検知信号を確認し、初期位置である場合にはステップ S 7 2 の処理を実行しなくてもよい。電源投入時については、電源基板から演出制御基板 1 2 に電源が投入されたこと、又は主基板 1 1 から電源が投入されたことを示すコマンドを受信したことにより、判定すればよい。ステップ S 7 2 の処理を実行した後は、ステップ S 7 3 の処理に移行する。なお、ステップ S 7 2 における役物初期位置検出動作処理にて第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 の全ての初期位置が検出されるまでは、ステップ S 7 2 の処理が繰り返し行われ、全ての初期位置が検出された後、ステップ S 7 3 に移行してもよい。

【 0 1 9 6 】

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（ステップ S 7 3 ）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎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（ステップ S 7 3 ; N O ）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 9 7 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過する毎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 バイト目と 2 バイト目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。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y E S)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。ステップ S 7 5 にて実行され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等が行われる。

【 0 1 9 9 】

ステップ S 7 5 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 S 7 6)。ステップ S 7 6 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 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、設定等が行われる。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 7 7)、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。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。

【 0 2 0 1 】

図 1 7 は、図 1 6 のステップ S 7 2 にて行われる役物初期位置検出動作処理の中で行われる処理の一例を示すフローチャートであり、具体的には、第 1 演出ユニット 3 0 0 における可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期位置検出を行う処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、ステップ S 7 2 における役物初期位置検出動作処理では、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 を順に動作させ、第 1 演出ユニット 3 0 0、第 2 演出ユニット 4 0 0 に含まれる位置検出センサにより、予め定められた初期位置に位置するように動作させ、初期位置を検出する処理が実行される。また、ステップ S 7 2 の処理は、上述したように、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに実行される。図 1 7 に示す例は、第 1 演出ユニット 3 0 0 の初期位置を検出する処理の一例を示している。

【 0 2 0 2 】

図 1 7 に示す可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期位置検出動作処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 位置センサ 3 2 9 からの検出信号を確認することにより、検出片 3 2 8 が検出されているか否かを判定する (ステップ S 1 8 1)。なお、この実施の形態では、上述したように、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が初期位置としての第 1 待機位置にあるときのみならず、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 待機位置から所定量移動するまでの間においても、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるようになっているので、ステップ S 1 8 1 にて検出片 3 2 8 が検出されたとしても、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が初期位置としての第 1 待機位置にあるとは限らない。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 1 8 1 にて検出片 3 2 8 が検出された場合には (ステップ S 1 8 1 ; Y E S)、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に駆動信号を伝送することにより、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を駆動し、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置側へ向けて移動させる (ステップ S 1 8 2)。そして、第 1 位置センサ 3 2 9 からの検出信号を確認することにより、検出片 3 2 8 が検出されているか否かを判定する (ステップ S 1 8 3)。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 1 8 3 にて検出片 3 2 8 が検出された場合には (ステップ S 1 8 3 ; Y E S)、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の第 1 進出位置側へ向けた移動を継続させ (ステップ S 1

10

20

30

40

50

８２）、ステップＳ１８３にて検出片３２８が検出されなくなるまで、ステップＳ１８２、Ｓ１８３の処理を繰り返し実行する。

【０２０５】

そして、ステップＳ１８３にて検出片３２８が検出されなかった場合（ステップＳ１８３；ＮＯ）、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒに駆動停止信号を伝送することにより、ステップＳ１８２にて駆動した第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒの駆動を停止させ、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒの第１進出位置側へ向けた移動を停止させる（ステップＳ１８４）。

【０２０６】

ステップＳ１８１にて検出片３２８が検出されなかった場合（ステップＳ１８１；ＮＯ）、又はステップＳ１８４の処理を実行した後は、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒに駆動信号を伝送することにより、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒを駆動し、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを初期位置としての第１待機位置側へ向けて第１速度で移動させる（ステップＳ１８５）。そして、第１位置センサ３２９からの検出信号を確認することにより、検出片３２８が検出されているか否かを判定する（ステップＳ１８６）。 10

【０２０７】

ステップＳ１８６にて検出片３２８が検出されなかった場合には（ステップＳ１８６；ＮＯ）、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒの第１待機位置側へ向けた第１速度での移動を継続させ（ステップＳ１８５）、ステップＳ１８６にて検出片３２８が検出されるまで、ステップＳ１８５、Ｓ１８６の処理を繰り返し実行する。 20

【０２０８】

そして、ステップＳ１８６にて検出片３２８が検出された場合（ステップＳ１８６；ＹＥＳ）、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒに駆動信号を伝送することにより、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒを駆動し、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを初期位置としての第１待機位置側へ向けて第１速度よりも小さい第２速度で移動させる（ステップＳ１８７）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを第１速度で移動させるときよりも、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒに伝送する駆動信号のパルスレートを下げることにより、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを第２速度で移動させるようにすればよい。

【０２０９】 30

そして、例えば、第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒへ伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを第２速度で特定量移動させたか否かを判定する（ステップＳ１８８）。ここで、上述したように、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒが第１待機位置から第１進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間においても第１位置センサ３２９により検出片３２８が検出されるが、特定量は、第１位置センサ３２９により検出片３２８が検出されてから可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを第１待機位置まで移動させるのに必要な移動量であればよく、例えば、この所定量と同じ量か、所定量よりも多い量であればよい。

【０２１０】

ステップＳ１８８にて可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを特定量移動させていないと判定された場合には（ステップＳ１８８；ＮＯ）、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒの第１待機位置側へ向けた第２速度での移動を継続させ（ステップＳ１８７）、ステップＳ１８８にて可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを特定量移動させたと判定されるまで、ステップＳ１８７、Ｓ１８８の処理を繰り返し実行する。 40

【０２１１】

そして、ステップＳ１８８にて可動体３０２Ｌ、３０２Ｒを特定量移動させたと判定された場合（ステップＳ１８８；ＹＥＳ）、ステップＳ１８７にて駆動した第１演出用モータ３１１Ｌ、３１１Ｒの駆動を停止させ、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒの第１待機位置側へ向けた移動を停止させて（ステップＳ１８９）、可動体３０２Ｌ、３０２Ｒの初期位置検出動作処理を終了する。 50

【 0 2 1 2 】

このように、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていたとしても、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が初期位置としての第 1 待機位置にあるとは限らないことから、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されなくなるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置側へ向けて移動させる。そして、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されなくなると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させる。そして、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させる。

10

【 0 2 1 3 】

一方、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が初期位置としての第 1 待機位置にないことは明らかであることから、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させる。そして、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させる。

20

【 0 2 1 4 】

このように、この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の位置に応じて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期動作を異ならせるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御しているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の位置に応じた初期動作を行うことができる。

【 0 2 1 5 】

その際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 待機位置に位置していない可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合には、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動させた後に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから更に特定量移動させるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御しているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させることができる。

30

【 0 2 1 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定量として、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御しているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで確実に移動させることができる。

40

【 0 2 1 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 待機位置に位置していない可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動させるときと、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから更に可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動させるときとで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の移動速度が異なるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御しているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の位置に応じた動作を行うことができる。特に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから更に可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動

50

させるときには、第 1 速度よりも小さい第 2 速度で移動させるようにしているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 待機位置まで移動したときに第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に掛かる負荷を小さくして、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R が破損してしまうリスクを抑えることができる。

【 0 2 1 8 】

図 1 8 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 8 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、R A M 1 2 2 の所定領域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 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 1 9 】

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 変動開始コマンド等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等を含んでいる。

【 0 2 2 0 】

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等に応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理等を含んでいる。

【 0 2 2 1 】

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 の所定領域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等に対応して、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。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 2 】

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小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小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。これに対して、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 “ 6 ” 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。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御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。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小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 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 /

10

20

30

40

50

消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 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、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0224】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了等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 に対する指令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 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

10

【0225】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 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 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令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 に対する指令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 11 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“7”に更新する。

20

【0226】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”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 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了等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 に対する指令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 に対する指令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時における各種の演出制御を実行する。

30

【0227】

図 19 (A) は、可変表示開始設定処理として、図 18 のステップ S171 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 19 (A) に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、例えば主基板 11 から伝送された可変表示結果通知コマンド等に基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する (ステップ S501)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定が成されたときには (ステップ S501; 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リーチ態様としない「非リーチ」の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 S502)。

40

【0228】

ステップ S502 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 S502; YES)、非リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する (ステップ S503)。一例として、ステップ S503 の処理では、まず、乱数回路 124、又は RAM122 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾

50

り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

10

【 0 2 2 9 】

ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 2 ; NO）、リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 5 0 4）。一例として、ステップ S 5 0 4 の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組み合わせとなってしまう場合には、任意の値を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算すること等により、確定飾り図柄が大当り組み合わせとはならずリーチ組み合わせとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【 0 2 3 0 】

ステップ S 5 0 1 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 S 5 0 1 ; NO）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、又は特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 0 5）。特図表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別は、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を読み取ること等により、演出制御用 CPU 1 2 0 によって特定されればよい。「突確」又は「小当り」とであると判定されたときには（ステップ S 5 0 5 ; YES）、例えば短期開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 5 0 6）。

40

【 0 2 3 1 】

ステップ S 5 0 6 における処理の一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン PC 1 - 1 が指定された場合に、複数種類の短期開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する。この場合には、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された所定のチャンス目決定テーブルを参照すること等により、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組み合わせを決定すればよい。

【 0 2 3 2 】

50

ステップS506における処理の他の一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC2-1が指定された場合に、例えばステップS504と同様の処理を実行することにより、リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定すればよい。あるいは、変動パターンPC2-1が指定された場合に、ステップS504と同様の処理を実行することにより「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同一の飾り図柄を決定する一方で、ステップS504とは異なる処理を実行することにより、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄を停止表示することに決定してもよい。こうした短期開放チャンス図柄を含むリーチ組み合わせの確定飾り図柄は、短期開放チャンス目に含まれてもよい。

10

【0233】

なお、変動パターンPC2-1が指定されて飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる場合でも、例えば「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることによりリーチ態様となった後に、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を再び変動させることにより仮停止表示した飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出を行うと共に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて所定の飾り図柄を停止表示させることで、短期開放チャンス目のいずれかを構成する飾り図柄の組み合わせが導出表示されるようにしてもよい。この場合、ステップS506の処理では、変動パターンPC2-1が指定された場合でも、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組み合わせを決定すればよい。

20

【0234】

ステップS505にて「突確」又は「小当り」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには(ステップS505;NO)、大当たり組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する(ステップS507)。一例として、ステップS507の処理では、まず、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0235】

ステップS503、S504、S506、S507の処理のいずれかを実行した後は、発展示唆演出の有無を決定する(ステップS508)。図19(B)は、発展示唆演出の決定例を示している。例えば、図19(A)に示すステップS508の処理では、発展示唆演出決定用の乱数値に基づいて、ROM121の所定領域に予め記憶されて用意された発展示唆演出決定テーブルを参照することにより、図19(B)に示すような決定割合で発展示唆演出の有無が決定されればよい。発展示唆演出決定用の乱数値は、例えば乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新され、ステップS508の処理が行われるときに、演出制御用CPU120によって抽出されればよい。

30

【0236】

この実施の形態では、スーパーAのリーチ演出を実行している所定期間にて、発展示唆演出が実行される。したがって、スーパーAのリーチ演出を実行した後に可変表示結果が導出される変動パターンPA2-2や変動パターンPA3-2が指定された場合、あるいは、スーパーAのリーチ演出からスーパーBのリーチ演出に発展してスーパーBのリーチ演出を実行した後に可変表示結果が導出される変動パターンPA2-3や変動パターンPA3-3が指定された場合に対応して、発展示唆演出を実行するか否かが決定されればよい。

40

【0237】

図19(B)に示す決定例では、特図表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、スーパーリーチのリーチ演出を伴う変動パターンPA3-2又は変動パターンPA3-3を示す変動パターン指定コマンドが伝送されたときに、大当たり種別が「非確変」であるか「

50

確変」であるかに応じた所定割合で、発展示唆演出の有無が決定される。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合に対応して、スーパーリーチのリーチ演出を伴う変動パターンPA2-2又は変動パターンPA2-3を示す変動パターン指定コマンドが伝送されたときに、特図表示結果が「大当たり」となる場合とは異なる所定割合で、発展示唆演出の有無が決定されればよい。なお、特図表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別は、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドを読み取ること等により、演出制御用CPU120によって特定されればよい。

【0238】

図19(B)に示す決定例では、変動パターンPA3-2が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であるときには、大当たり種別が「確変」であるときよりも発展示唆演出を実行する「発展示唆演出あり」に決定される割合が低くなる。一方、変動パターンPA3-3が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であるときには、大当たり種別が「確変」であるときよりも「発展示唆演出あり」に決定される割合が高くなる。このような設定により、発展示唆演出が実行されない場合には、変動パターンPA3-2に応じてスーパーAのリーチ演出が実行されて第1のタイミングで可変表示結果が導出されるときに比べて、変動パターンPA3-3に応じてスーパーBのリーチ演出まで実行されて第2のタイミングで可変表示結果が導出されるときの方が、大当たり種別が「確変」となる可能性が高くなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。これに対して、発展示唆演出が実行された場合には、変動パターンPA3-2に応じて第1のタイミングで可変表示結果が導出されるときの方が、変動パターンPA3-3に応じて第2のタイミングで可変表示結果が導出されるときに比べて、大当たり種別が「確変」となる可能性が高くなるという、遊技者によって有利な遊技価値が付与される。こうして、発展示唆演出が実行されるか否かに応じて、可変表示結果が導出されるタイミングと、遊技者に付与される遊技価値の大小との対応関係を、変化させることができればよい。

【0239】

ステップS508にて発展示唆演出の有無を決定した後は、使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する(ステップS509)。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や、発展示唆演出の有無等に対応して、ROM121に予め記憶されて用意された複数の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ればよい。特に、ステップS508の処理により発展示唆演出を実行することに決定された場合には、発展示唆演出のために予め用意された演出制御パターンを使用パターンに設定する。これにより、発展示唆演出が実行される期間となる発展示唆演出実行期間や、発展示唆演出の演出態様が設定されればよい。続いて、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の所定領域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S510)。

【0240】

そして、画像表示装置5における飾り図柄等の変動を開始させるための設定を行う(ステップS511)。このときには、例えばステップS509にて使用パターンとして決定された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等により、画像表示装置5の表示領域に設けられた「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S512)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0241】

図20は、可変表示中演出処理として、図18のステップS172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20に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値等に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS521)。一例とし

て、ステップ S 5 2 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたとき等に、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 5 2 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 5 2 1 ; N O ）、発展示唆演出を実行するための発展示唆演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2 ）。発展示唆演出実行期間は、例えば発展示唆演出を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 5 2 2 にて発展示唆演出実行期間であるときには（ステップ S 5 2 2 ; Y E S ）、発展示唆演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S 5 2 3 ）。 10

【 0 2 4 3 】

一例として、ステップ S 5 2 3 の処理では、演出制御パターン等から読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様による発展示唆演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部 1 2 3 や第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R 等に対して伝送させればよい。より具体的には、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させるための駆動制御信号を作成して、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へと伝送させる。この駆動制御信号に応じて、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を回転駆動することにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させる発展示唆演出が実行される。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 5 2 2 にて発展示唆演出実行期間ではないときや（ステップ S 5 2 2 ; N O ）、ステップ S 5 2 3 の処理を実行した後は、発展報知演出を実行するための発展報知演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 4 ）。発展報知演出実行期間は、変動パターン P A 2 - 3 や変動パターン P A 3 - 3 といった、スーパー A のリーチ演出からスーパー B のリーチ演出に発展する場合に対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 5 2 4 にて発展報知演出実行期間であるときには（ステップ S 5 2 4 ; Y E S ）、発展報知演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S 5 2 5 ）。 20

【 0 2 4 5 】

ステップ S 5 2 5 の処理では、発展報知演出として可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出させるための駆動制御信号を作成して、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へと伝送させればよい。この駆動制御信号に応じて、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を回転駆動することにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を表示領域における所定端部の近傍から表示領域の前面へと進出させる発展報知演出が実行される。 30

【 0 2 4 6 】

ステップ S 5 2 4 にて発展報知演出実行期間ではないときや（ステップ S 5 2 4 ; N O ）、ステップ S 5 2 5 の処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 6 ）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。なお、発展示唆演出や発展報知演出がリーチ演出に含まれる場合もある。この場合には、ステップ S 5 2 6 の処理にてリーチ演出実行期間であると判定されたときに、ステップ S 5 2 2 ~ S 5 2 5 の処理等が実行可能になればよい。ステップ S 5 2 6 にてリーチ演出実行期間であるときには（ステップ S 5 2 6 ; Y E S ）、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S 5 2 7 ）。 40

【 0 2 4 7 】

ステップ S 5 2 6 にてリーチ演出期間ではないときや（ステップ S 5 2 6 ; N O ）、ステップ S 5 2 7 の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定等に基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップ S 5 2 8 ）、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 2 4 8 】

ステップS521にて可変表示時間が経過した場合には(ステップS521;YES)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS529)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS529:NO)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0249】

ステップS529にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS529;YES)、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を導出表示させる制御を行う(ステップS530)。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS531)。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS532)、可変表示中演出処理を終了する。

【0250】

図21は、スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合における各種演出の実行タイミングを示している。図21(A)は、変動パターンPA2-2又は変動パターンPA3-2に対応して、特別図柄や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態様がリーチ態様となりスーパーAのリーチ演出が実行された後、可変表示結果が導出されるまでに実行される各種演出を示している。図21(B)は、変動パターンPA2-3又は変動パターンPA3-3に対応して、特別図柄や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態様がリーチ態様となりスーパーAのリーチ演出に続いて発展報知演出やスーパーBのリーチ演出が実行された後、可変表示結果が導出されるまでに実行される各種演出を示している。

【0251】

図21(A)に示す場合では、スーパーAのリーチ演出が実行されているときに発展示唆演出実行期間となり、図20に示すステップS523の演出動作制御により、発展示唆演出が実行可能になる。そして、スーパーAのリーチ演出が終了する第1のタイミングT01にて、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出される。

【0252】

図21(B)に示す場合では、可変表示の開始から第1のタイミングT01までは、図21(A)の場合と同様に飾り図柄の可変表示やリーチ演出等が行われ、発展示唆演出実行期間では発展示唆演出が実行可能となる。第1のタイミングT01に達したときには、発展報知演出が実行されて、スーパーAのリーチ演出から大当り信頼度がより高いスーパーBのリーチ演出に発展する。そして、スーパーBのリーチ演出が終了する第2のタイミングT02にて、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出される。

【0253】

図19(A)に示すステップS508の処理では、図19(B)に示すように、特図表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンPA3-2又は変動パターンPA3-3が指定されたときに、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて異なる割合で、発展示唆演出を実行するか否かが決定される。例えば、変動パターンPA3-2が指定された場合には、大当り種別が「確変」であるときに、大当り種別が「非確変」であるときよりも十分に高い割合で、発展示唆演出を実行する旨の決定が行われる。一方、変動パターンPA3-3が指定された場合には、大当り種別が「非確変」であるときに、大当り種別が「確変」であるときよりも十分に高い割合で、発展示唆演出を実行する旨の決定が行われる。したがって、発展示唆演出が実行された場合には、スーパーAのリーチ演出が実行された後に第1のタイミングT01にて可変表示結果が導出されるときに、スーパーAのリーチ演出に続いてスーパーBのリーチ演出が実行された後に第2のタイミングT02にて可変表示結果が導出されるときよりも、大当り種別が「確変」となって大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態になる可能性が高くなるという、

遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

【0254】

こうして、発展示唆演出が実行された後に第1のタイミングT01にて可変表示結果が導出されたときに、発展示唆演出が実行された後に第2のタイミングT02にて可変表示結果が導出されたときとは異なる価値を付与することができる。ここで、第1のタイミングT01は、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となったことに基づいてスーパーAのリーチ演出が実行された後のタイミングである。一方、第2のタイミングT02は、スーパーAのリーチ演出を実行した後にリーチ演出が発展して、スーパーBのリーチ演出が実行された後のタイミングである。そして、異なる価値の付与として、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態に制御される割合を異ならせている。

10

【0255】

図22は、図20のステップS525で行われる発展報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートであり、具体的には、第1演出ユニット300における可動体302L、302Rの動作を制御する処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、発展報知演出では、可動体302L、302Rを画像表示装置5における表示領域の前面に進出させる処理が実行される。また、ステップS525の処理は、上述したように、第1のタイミングT01に達したときに実行される。

【0256】

図22に示す発展報知演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の所定領域に設けられた第1進出位置到達フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS191)。ここで、第1進出位置到達フラグは、可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させたことに応じてオン状態にセットされるフラグである。

20

【0257】

ステップS191にて第1進出位置到達フラグがオフである場合には、第1演出用モータ311L、311Rに駆動信号を伝送することにより、第1演出用モータ311L、311Rを駆動し、可動体302L、302Rを第1進出位置側へ向けて移動させる(ステップS192)。そして、可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させたか否かを判定する(ステップS193)。ステップS193の処理では、例えば、可動体302L、302Rを第1待機位置から第1進出位置まで移動させるのに必要な、第1演出用モータ311L、311Rへ伝送する駆動信号のパルス数を予め設定しておき、第1演出用モータ311L、311Rへ実際に伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させたか否かを判定すればよい。

30

【0258】

ステップS193にて可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させていないと判定された場合には(ステップS193; NO)、発展報知演出動作制御処理を終了する。このようにして、次のタイマ割込みが発生したときには、第1進出位置到達フラグがオフであることから、引き続きステップS192の処理が実行されることにより、ステップS193にて可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させたと判定されるまで、可動体302L、302Rを第1進出位置側へ向けて移動させる処理が実行される。

40

【0259】

そして、ステップS193にて可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させたと判定された場合には(ステップS193; YES)、第1演出用モータ311L、311Rに駆動停止信号を伝送することにより、ステップS192にて駆動した第1演出用モータ311L、311Rの駆動を停止させ、可動体302L、302Rの第1進出位置側へ向けた移動を停止させ(ステップS194)、RAM122の所定領域に設けられた第1進出位置到達フラグをオン状態にセットして(ステップS195)、発展報知演出動作制御処理を終了する。このようにして、可動体302L、302Rを第1進出位置まで移動させて停止させることができる。

【0260】

50

このようにして第1進出位置到達フラグがオン状態にセットされた後に、次回のタイマ割込みが発生すると、ステップS191にて第1進出位置到達フラグがオンであることから(ステップS191; YES)、可動体302L、302Rを第1進出位置に停止させ続ける停止期間であるか否かを判定する(ステップS196)。ここで、停止期間は、例えば発展報知演出を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。

【0261】

ステップS196にて停止期間である場合には(ステップS196; YES)、発展報知演出動作制御処理を終了する。このようにして、次回のタイマ割込みが発生したときには、第1進出位置到達フラグがオンであることから、ステップS196にて停止期間であるか否かの判定が再び行われることにより、停止期間が経過するまで、可動体302L、302Rを第1進出位置側にて停止させる処理が実行される。なお、このときには、画像表示装置5の表示領域における可動体302L、302Rの位置に対応させてエフェクト等の所定画像を表示することにより、発展報知演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

10

【0262】

ステップS196にて停止期間ではない場合には(ステップS196; NO)、RAM122の所定領域に設けられた検出フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS197)。ここで、検出フラグは、可動体302L、302Rを第1進出位置から第1待機位置側へ移動させるときに、第1位置センサ329により検出片328が検出されたこと

20

【0263】

ステップS197にて検出フラグがオフである場合には、第1演出用モータ311L、311Rに駆動信号を伝送することにより、第1演出用モータ311L、311Rを駆動し、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて第1速度で移動させる(ステップS198)。そして、第1位置センサ329からの検出信号を確認することにより、検出片328が検出されているか否かを判定する(ステップS199)。

【0264】

ステップS199にて検出片328が検出されていないと判定された場合には(ステップS199; NO)、発展報知演出動作制御処理を終了する。このようにして、次回のタイマ割込みが発生したときには、第1進出位置到達フラグがオンであり、停止期間でもなく、検出フラグがオフであることから、引き続きステップS198の処理が実行されることにより、ステップS199にて検出片328が検出されたと判定されるまで、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて第1速度で移動させる処理が実行される。

30

【0265】

そして、ステップS199にて検出片328が検出されたと判定された場合には(ステップS199; YES)、RAM122の所定領域に設けられた検出フラグをセットする(ステップS200)。このようにして、次回のタイマ割込みが発生したときには、ステップS197にて検出フラグがオンであることから、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて第1速度で移動させる処理は実行されない。

40

【0266】

ステップS197にて検出フラグがオンである場合(ステップS197; YES)、又はステップS200の処理を実行した後は、第1演出用モータ311L、311Rに駆動信号を伝送することにより、第1演出用モータ311L、311Rを駆動し、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて第1速度よりも小さい第2速度で移動させる(ステップS201)。例えば、演出制御用CPU120は、可動体302L、302Rを第1速度で移動させるときよりも、第1演出用モータ311L、311Rに伝送する駆動信号のパルスレートを下げることにより、可動体302L、302Rを第2速度で移動させるようにすればよい。

【0267】

50

そして、例えば、第1演出用モータ311L、311Rへ伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体302L、302Rを第2速度で特定量移動させたか否かを判定する(ステップS202)。ここで、上述したように、可動体302L、302Rが第1待機位置から第1進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間においても第1位置センサ329により検出片328が検出されるが、特定量は、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるのに必要な移動量であればよく、例えば、この所定量と同じ量か、所定量よりも多い量であればよい。

【0268】

ステップS202にて可動体302L、302Rを特定量移動させていないと判定された場合には(ステップS202; NO)、発展報知演出動作制御処理を終了する。このようにして、次のタイマ割込みが発生したときには、第1進出位置到達フラグがオンであり、停止期間でもなく、検出フラグがオンであることから、引き続きステップS201の処理が実行されることにより、ステップS202にて可動体302L、302Rを特定量移動させたと判定されるまで、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて第2速度で移動させる処理が実行される。

【0269】

そして、ステップS202にて可動体302L、302Rを特定量移動させたと判定された場合(ステップS202; YES)、ステップS201にて駆動した第1演出用モータ311L、311Rの駆動を停止させ、可動体302L、302Rの第1待機位置側へ向けた移動を停止させて(ステップS203)、RAM122の所定領域に設けられた検出フラグをクリアし(ステップS204)、RAM122の所定領域に設けられた第1進出位置到達フラグをクリアして(ステップS205)、発展報知演出動作制御処理を終了する。なお、発展報知演出を実行するための発展報知演出実行期間は、ステップS205の処理を実行したタイミングで終了するように、発展報知演出を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。

【0270】

このように、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、発展報知演出において、第1待機位置に位置していない可動体302L、302Rを、第1待機位置まで移動させるにあたり、第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合には、第1位置センサ329により検出片328が検出されるまで可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させた後に、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから更に特定量移動させるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御しているため、可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させることができる。

【0271】

その際、演出制御用CPU120は、発展報知演出において、特定量として、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御しているため、可動体302L、302Rを第1待機位置まで確実に移動させることができる。

【0272】

また、演出制御用CPU120は、発展報知演出において、第1待機位置に位置していない可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるにあたり、第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合に、第1位置センサ329により検出片328が検出されるまで可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させるときと、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから更に可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させるときとで、可動体302L、302Rの移動速度が異なるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御しているため、可動体302L、302Rの位置に応じた動作を行うことができる。特に、第1位置

センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから更に可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動させるときには、第 1 速度よりも小さい第 2 速度で移動させるようにしているため、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 待機位置まで移動したときに第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に掛かる負荷を小さくして、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R が破損してしまうリスクを抑えることができる。

【 0 2 7 3 】

図 2 3 は、図 2 0 のステップ S 5 2 3 で行われる発展示唆演出動作制御処理の一例を示すフローチャートであり、具体的には、第 1 演出ユニット 3 0 0 における可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の動作を制御する処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、発展示唆演出では、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させる処理が実行される。また、ステップ S 5 2 3 の処理は、上述したように、スーパー A のリーチ演出の実行中に実行される。

10

【 0 2 7 4 】

図 2 3 の発展示唆演出動作制御処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、RAM 1 2 2 の所定領域に設けられた微少移動済フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 1 1）。ここで、微少移動済フラグは、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させたことに応じてオン状態にセットされるフラグである。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 2 1 1 にて微少移動済フラグがオフである場合には、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に駆動信号を伝送することにより、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を駆動し、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置側へ向けて移動させる（ステップ S 2 1 2）。そして、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させたか否かを判定する（ステップ S 2 1 3）。ステップ S 2 1 3 の処理では、例えば、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させるのに必要な、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ伝送する駆動信号のパルス数を予め設定しておき、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ実際に伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させたか否かを判定すればよい。ここで、上述したように、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間においても第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるが、この実施の形態における微少移動に伴う移動量は、所定量よりも小さい量であればよく、複数パターンの移動量が設定されていてもよい。なお、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が微少移動しても、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 は検出されたままとなる。

20

30

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 1 3 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させていないと判定された場合には（ステップ S 2 1 3；NO）、発展示唆演出動作制御処理を終了する。このようにして、次のタイマ割込みが発生したときには、微少移動済フラグがオフであることから、引き続きステップ S 2 1 2 の処理が実行されることにより、ステップ S 2 1 3 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させたと判定されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置側へ向けて移動させる処理が実行される。

【 0 2 7 7 】

そして、ステップ S 2 1 3 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させたと判定された場合には（ステップ S 2 1 3；YES）、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に駆動停止信号を伝送することにより、ステップ S 2 1 2 にて駆動した第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を停止させ、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の第 1 進出位置側へ向けた移動を停止させ（ステップ S 2 1 4）、RAM 1 2 2 の所定領域に設けられた微少移動済フラグをオン状態にセットして（ステップ S 2 1 5）、発展示唆演出動作制御処理を終了する。このようにして、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を微少移動させて停止させることができる。

40

【 0 2 7 8 】

このようにして微少移動済フラグがオン状態にセットされた後に、次のタイマ割込み

50

が発生すると、ステップ S 2 1 1 にて微少移動済フラグがオンであることから（ステップ S 2 1 1 ; Y E S）、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させる揺動期間であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 6）。ここで、揺動期間は、例えば発展示唆演出を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 2 1 6 にて揺動期間である場合には（ステップ S 2 1 6 ; Y E S）、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に駆動信号を送送することにより、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を駆動し、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させて（ステップ S 2 1 7）、発展示唆演出動作制御処理を終了する。このようにして、次のタイマ割込みが発生したときには、微少移動済フラグがオンであることから、ステップ S 2 1 6 にて揺動期間ではないと判定されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を揺動させる処理が実行される。なお、このとき、画像表示装置 5 には、スーパー A のリーチ演出の演出画像が表示されていればよい。

10

【 0 2 8 0 】

ステップ S 2 1 6 にて揺動期間ではない場合には（ステップ S 2 1 6 ; N O）、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に駆動信号を送送することにより、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R を駆動し、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて発展報知演出時の第 2 速度よりも小さい第 3 速度で移動させる（ステップ S 2 1 8）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 2 速度で移動させるときよりも、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に伝送する駆動信号のパルスレートを下げることで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 3 速度で移動させるようにすればよい。

20

【 0 2 8 1 】

そして、例えば、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 3 速度で特定量移動させたか否かを判定する（ステップ S 2 1 9）。ここで、上述したように、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間においても第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるが、特定量は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるのに必要な移動量であればよく、例えば、この所定量と同じ量か、所定量よりも多い量であればよい。但し、特定量を所定量よりも多い量とする場合には、微動作に伴う移動量が極少であったときに特定量移動させようとしても、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R に対して、特定量として、破損の虞を伴うような負荷が掛からない程度の量が設定される。

30

【 0 2 8 2 】

ステップ S 2 1 9 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を特定量移動させていないと判定された場合には（ステップ S 2 1 9 ; N O）、発展示唆演出動作制御処理を終了する。このようにして、次のタイマ割込みが発生したときには、微少移動済フラグがオンであり、揺動期間でもないことから、引き続きステップ S 2 1 8 の処理が実行されることにより、ステップ S 2 1 9 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を特定量移動させたと判定されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて第 3 速度で移動させる処理が実行される。

40

【 0 2 8 3 】

そして、ステップ S 2 1 9 にて可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を特定量移動させたと判定された場合（ステップ S 2 1 9 ; Y E S）、ステップ S 2 1 8 にて駆動した第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を停止させ、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の第 1 待機位置側へ向けた移動を停止させて（ステップ S 2 2 0）、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた微少移動済フラグをクリアして（ステップ S 2 2 1）、発展示唆演出動作制御処理を終了する。なお、発展示唆演出を実行するための発展示唆演出実行期間は、ステップ S 2 2 1 の処理を実行したタイミングで終了するように、発展示唆演出を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。

【 0 2 8 4 】

50

このように、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、可動体302L、302Rを第1待機位置から所定量よりも少ない移動量微少移動させるように第1演出用モータ311L、311Rを制御可能であり、可動体302L、302Rを微少移動させた場合には、微少移動に伴う移動量にかかわらず、微少移動後の位置にある可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるにあたり、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて特定量移動させるため、微少移動の動作態様にかかわらず、共通の制御により可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させることができる。

【0285】

その際、演出制御用CPU120は、発展示唆演出において、特定量として、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御しているため、可動体302L、302Rを第1待機位置まで確実に移動させることができる。

【0286】

また、演出制御用CPU120は、発展報知演出において第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合において可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるときと、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるときとで、可動体302L、302Rの移動速度が異なるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御しているため、可動体302L、302Rの位置に応じた動作を行うことができる。特に、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるときには、第2速度よりも小さい第3速度で移動させるようにしているため、可動体302L、302Rが第1待機位置まで移動したときに第1演出用モータ311L、311Rに掛かる負荷を小さくして、第1演出用モータ311L、311Rが破損してしまうリスクを抑えることができる。

【0287】

図24は、変動パターンPA2-2又は変動パターンPA3-2といった、スーパーAのリーチ演出を実行した後に可変表示結果が導出される変動パターンにおける演出動作例を示している。この演出動作例では、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となったことに基づいて、ノーマルのリーチ演出が実行されてから、図24(A)に示すように、スーパーAのリーチ演出が実行される。スーパーAのリーチ演出が開始されてから、図20に示すステップS522の処理により発展示唆演出実行期間であると判定されたときには、ステップS523の演出動作制御により、発展示唆演出が実行される。図24(A)に示す演出動作例では、画像表示装置5の表示領域の所定縁部に対応する演出位置にて、可動演出体302L、302Rが揺動することで、発展示唆演出が実行される。このとき、可動体302L、302Rは、例えば画像表示装置5における表示領域の上縁部となる上辺が形成する表示領域の内部と外部との境界部分の付近にて、揺動するように動作すればよい。表示領域の境界部分の付近としては、可動体302L、302Rが境界部分の前面に掛かった状態であってもよいし、境界部分の前面には掛からないように表示領域の内部まで進出した状態であってもよい。可動体302L、302Rの揺動に伴い、可動体302L、302Rの背面側に設けられる基板304D、304Eの前面に設けられる発光ダイオードを点灯又は点滅させてもよい。発光ダイオードの点灯又は点滅に代えて、あるいは発光ダイオードの点灯又は点滅と共に、画像表示装置5の表示領域に発展示唆演出の実行に伴う所定の演出画像を表示させてもよい。

【0288】

スーパーAのリーチ演出は、例えば味方のキャラクタCA1及びキャラクタCA2が、敵方のキャラクタCB1と対戦するような演出であればよい。そして、バトル演出で味方のキャラクタCA1やキャラクタCA2が敵方のキャラクタCB1との対戦に勝ったときには、大当り図柄となる確定特別図柄と大当り組み合わせを構成する確定飾り図柄とが導出されて、可変表示結果が「大当り」となったことを遊技者が認識可能に報知する。一方

10

20

30

40

50

、バトル演出で味方のキャラクタ C A 1 やキャラクタ C A 2 が敵方のキャラクタ C B 1 との対戦に負けたときには、ハズレ図柄となる確定特別図柄とリーチハズレ組み合わせを構成する確定飾り図柄とが導出されて、可変表示結果が「ハズレ」となったことを遊技者が認識可能に報知することがある。

【 0 2 8 9 】

即ち、特図表示結果が「ハズレ」に決定されたことに基づいて変動パターン P A 2 - 2 が指定された場合には、例えば図 2 4 (B 1) に示すような対戦に負けたことを示す演出画像が表示されて、図 2 4 (C 1) に示すようなリーチハズレ組み合わせの確定飾り図柄が導出される。一方、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに基づいて変動パターン P A 3 - 2 が指定された場合には、例えば図 2 4 (B 2) に示すような対戦に勝ったことを示す演出画像が表示されて、図 2 4 (C 2) に示すような大当り組み合わせの確定飾り図柄が導出される。

10

【 0 2 9 0 】

図 2 5 は、変動パターン P A 2 - 3 又は変動パターン P A 3 - 3 といった、スーパー A のリーチ演出に続いて発展報知演出やスーパー B のリーチ演出を実行した後に可変表示結果が導出される変動パターンにおける演出動作例を示している。この演出動作例でも、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となったことに基づいて、ノーマルのリーチ演出が実行されてから、図 2 5 (A) に示すように、スーパー A のリーチ演出が実行される。そして、図 2 0 に示すステップ S 5 2 2 の処理により発展示唆演出実行期間であると判定されたときに、ステップ S 5 2 3 の演出動作制御により、発展示唆演出が実行される。

20

【 0 2 9 1 】

変動パターン P A 2 - 3 や変動パターン P A 3 - 3 に対応するスーパー A のリーチ演出では、特図表示結果が「ハズレ」と「大当り」のいずれであるかにかかわらず、図 2 5 (B) に示すような演出画像を表示すること等により、味方のキャラクタ C A 1 やキャラクタ C A 2 が、敵方のキャラクタ C B 1 との対戦に負けたことを遊技者が認識可能に報知する。その後、図 2 5 (C) に示すように可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出する発展報知演出が実行される。このとき、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R は、初期位置となる表示領域の上縁部の近傍における第 1 待機位置から、表示領域の前面にて「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R とを覆うような第 1 進出位置へと向かう可動演出方向に、移動して進出するように動作すればよい。可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の進出に伴い、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の背面側に設けられる基板 3 0 4 D、3 0 4 E の前面に設けられる発光ダイオードを点灯させてもよい。発光ダイオードの点灯に代えて、あるいは発光ダイオードの点灯と共に、画像表示装置 5 の表示領域に発展報知演出の実行に伴う所定の演出画像を表示させてもよい。こうした発展報知演出に続いて、スーパー B のリーチ演出が実行される。

30

【 0 2 9 2 】

スーパー B のリーチ演出は、例えば図 2 5 (D) に示すような演出画像が表示されるといった、スーパー A のリーチ演出とは演出態様が異なるリーチ演出であればよい。これにより、遊技者は、スーパー A のリーチ演出よりも大当り期待度が高いスーパー B のリーチ演出が実行されることを認識できる。このようなスーパー B のリーチ演出が実行された後に、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出される。即ち、特図表示結果が「ハズレ」に決定されたことに基づいて変動パターン P A 2 - 3 が指定された場合には、例えば図 2 5 (E 1) に示すようなリーチハズレ組み合わせの確定飾り図柄が導出される。一方、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに基づいて変動パターン P A 3 - 3 が指定された場合には、例えば図 2 5 (E 2) に示すような大当り組み合わせの確定飾り図柄が導出される。

40

【 0 2 9 3 】

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。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説

50

明した一部の構成を備えたものであってもよい。

【 0 2 9 4 】

(変形例 1) 具体的な一例として、上記実施の形態では、図 19 (A) に示すステップ S 5 0 8 の処理にて、図 19 (B) に示すような割合で発展示唆演出を実行するか否かが決定されることにより、発展示唆演出が実行されるか否かに応じて、可変表示結果が導出されるタイミングと、遊技者に付与される遊技価値の大小との対応関係を、変化させるものとして説明した。これに対して、発展示唆演出が実行されるか否かによっては、こうした対応関係は変化しないものの、発展示唆演出が実行された後に第 1 のタイミングにて可変表示結果が導出されたときと、発展示唆演出が実行されずに第 1 のタイミングにて可変表示結果が導出されたときとは大きさの異なる価値が付与されるものであってもよい。

10

【 0 2 9 5 】

(変形例 2) 上記実施の形態では、発展示唆演出の一例として、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を画像表示装置 5 の表示領域における所定端部の近傍にて揺動させ、発展報知演出の一例として、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置から画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出させるものとして説明した。一方、こうした可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を用いた発展示唆演出や発展報知演出に代えて、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や、スピーカ 8 L、8 R による効果音の出力、装飾用 LED といった発光体の点灯といった、各種の演出装置となる電気部品の一部又は全部を用いて、発展示唆演出や発展報知演出が実行されるものであってもよい。より具体的には、発展報知演出として、画像表示装置 5 における表示領域に同一又は類似した多数のキャラクタを示す演出画像群が通過するように表示させてもよい。また、発展示唆演出として、発展報知演出で表示される多数のキャラクタを示す演出画像群の一部又は全部を、画像表示装置 5 の表示領域における所定端部の近傍にて揺動するように表示させることにより、演出画像群が通過するように表示される発展報知演出が実行される可能性があることを示唆してもよい。

20

【 0 2 9 6 】

(変形例 3) 上記実施の形態では、発展示唆演出の演出態様にかかわらず、発展示唆演出の有無と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて、異なる価値が付与されるものとして説明した。これに対して、発展示唆演出の有無に代えて、あるいは発展示唆演出の有無に加えて、発展示唆演出の演出態様と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて、異なる価値が付与されてもよい。一例として、パチンコ遊技機 1 では、互いに演出態様が異なる複数の発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C のうち、いずれかの発展示唆演出を選択して実行可能とする。

30

【 0 2 9 7 】

発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C では、例えば可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の動作態様や、スピーカ 8 L、8 R から出力される効果音の出力態様、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の背面側に設けられる基板 3 0 4 D、3 0 4 E の前面に設けられる発光ダイオードの点灯態様、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の動作に伴い画像表示装置 5 の表示領域に表示される演出画像を相違させることにより、それぞれの演出態様を異ならせればよい。あるいは、例えば発展示唆演出 H A では可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が揺動する一方で、発展示唆演出 H B や発展示唆演出 H C では可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が揺動せずに、画像表示装置 5 の表示領域に所定のキャラクタ画像が表示されたり、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定の発光体が点灯されたりするといったように、異なる演出装置を用いた演出が実行されることにより、発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C における演出態様を異ならせてもよい。

40

【 0 2 9 8 】

図 19 (A) に示すステップ S 5 0 8 の処理により発展示唆演出を実行することに決定された場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展示唆演出の演出態様を決定する処理を実行すればよい。このとき、例えば乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される発展示唆演出パターン決定用の乱数値が演出制御用 CPU 1 2 0 によって抽出され、ROM 1 2 1 の所定領域に予め記憶されて用意された発展示唆演出パターン決定テーブルを参照することにより、例えば図 2 6 に示すような決定割合で、発展示唆演出の有無

50

と、発展示唆演出を実行する場合における演出態様とを、決定することができればよい。

【 0 2 9 9 】

図 2 6 に示す決定例では、変動パターン P A 3 - 2 が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であれば、発展示唆演出を実行しない「発展示唆演出なし」に決定される割合が高く、大当たり種別が「確変」であれば、「発展示唆演出なし」に決定される割合が低い。これにより、発展示唆演出が実行されずにスーパー A のリーチ演出が実行された後に第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は低くなる。一方、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は高くなる。

10

【 0 3 0 0 】

また、変動パターン P A 3 - 2 が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であれば、発展示唆演出 H A に決定されることがなく、大当たり種別が「確変」であれば、所定割合で発展示唆演出 H A に決定される。これにより、発展示唆演出 H A が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後における遊技状態は確変状態となることが確定する。

【 0 3 0 1 】

更に、変動パターン P A 3 - 2 が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であれば、発展示唆演出 H B に決定される割合よりも発展示唆演出 H C に決定される割合が高く、大当たり種別が「確変」であれば、発展示唆演出 H B に決定される割合は発展示唆演出 H C に決定される割合よりも高い。これにより、発展示唆演出 H B が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合には、発展示唆演出 H C が実行された後に第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性が高くなる。

20

【 0 3 0 2 】

図 2 6 に示す決定例では、変動パターン P A 3 - 3 が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であれば、発展示唆演出を実行しない「発展示唆演出なし」に決定される割合が低く、大当たり種別が「確変」であれば、「発展示唆演出なし」に決定される割合が高い。これにより、発展示唆演出が実行されずにスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は高くなる。一方、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は低くなる。

30

【 0 3 0 3 】

また、変動パターン P A 3 - 3 が指定された場合に、大当たり種別が「非確変」であれば、発展示唆演出 H A に決定される割合が高く、発展示唆演出 H B、発展示唆演出 H C の順に、決定割合が低下する。一方、大当たり種別が「確変」であれば、発展示唆演出 H A に決定される割合が低く、発展示唆演出 H B、発展示唆演出 H C の順に、決定割合が上昇する。これにより、発展示唆演出 H C が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合には、発展示唆演出 H B が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当たり種別が「確変」に対応して大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性が高くなる。更に、発展示唆演出 H B が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出さ

40

50

れた場合には、発展示唆演出 H A が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当り」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当り種別が「確変」に対応して大当り遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性が高くなる。

【 0 3 0 4 】

図 2 6 に示す決定例では、変動パターン P A 3 - 2 が指定された場合に、大当り種別が「非確変」と「確変」の場合を合わせた観点からすると、発展示唆演出 H A に決定される割合が高く、発展示唆演出 H B、発展示唆演出 H C の順に、決定割合が低下する。これに対して、変動パターン P A 3 - 3 が指定された場合に、大当り種別が「非確変」と「確変」の場合を合わせた観点からすると、発展示唆演出 H A、発展示唆演出 H B、発展示唆演出 H C のそれぞれに決定される割合の変化は小さい。したがって、発展示唆演出 H A が実行された場合には、スーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで「大当り」の可変表示結果が導出される可能性が高く、発展示唆演出 H B、発展示唆演出 H C の順に、スーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当り」の可変表示結果が導出される可能性が上昇する。

【 0 3 0 5 】

こうして、発展示唆演出の演出態様と、可変表示結果が導出されるタイミングとの組み合わせに応じて、遊技状態が確変状態となる可能性といった、遊技者に付与される価値を異ならせることができる。なお、例えば確変状態となる可能性といった、遊技者に付与される可能性は、発展示唆演出の演出態様と、可変表示結果が導出されるタイミングとの組み合わせに応じて任意に異ならせることができればよく、例えば発展示唆演出 H C が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで「大当り」の可変表示結果が導出された場合には、発展示唆演出 H B が実行された後に第 1 のタイミングで「大当り」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当り種別が「確変」に対応して大当り遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性が高くなるように設定されてもよい。

【 0 3 0 6 】

ここで、発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C は、いずれも図 2 1 (A) や図 2 1 (B) に示す共通の発展示唆演出実行期間にて実行されてもよい。一方、複数の発展示唆演出実行期間を設けて、いずれかの発展示唆演出実行期間を選択して発展示唆演出が実行されてもよい。一例として、図 2 7 に示すように、スーパー A のリーチ演出が開始されてから終了するまでに、発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C のそれぞれを実行するための実行期間を設ける。図 1 9 (A) に示すステップ S 5 0 9 の処理では、発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C のいずれを実行するか決定結果に応じて、予め用意された複数の演出制御パターンのうちから、いずれかを選択して使用パターンに設定する。これにより、発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C 毎に異なる発展示唆演出実行期間や演出態様が設定されればよい。

【 0 3 0 7 】

この場合にも、例えば図 2 6 に示すような決定割合で、発展示唆演出の有無と、発展示唆演出を実行する場合における演出態様とを、決定することができればよい。これにより、発展示唆演出が実行される期間と、可変表示結果が導出されるタイミングとの組み合わせに応じて、遊技状態が確変状態となる可能性といった、遊技者に付与される価値を異ならせることができる。

【 0 3 0 8 】

複数の発展示唆演出実行期間を設けた場合に、いずれの発展示唆演出実行期間が選択されたかにかかわらず、演出態様が同一の発展示唆演出を実行してもよい。例えば、図 2 7 に示す発展示唆演出 H A の実行期間を第 1 発展示唆演出期間とし、発展示唆演出 H B の実行期間を第 2 発展示唆演出期間とし、発展示唆演出 H C の実行期間を第 3 発展示唆演出期間とする。また、図 2 6 に示す発展示唆演出 H A ~ 発展示唆演出 H C の決定割合を、それぞれ第 1 発展示唆演出期間 ~ 第 3 発展示唆演出期間の決定割合とすればよい。こうして、

発展示唆演出の演出態様が同一の場合でも、発展示唆演出が実行される期間と、可変表示結果が導出されるタイミングとの組み合わせに応じて、遊技状態が確変状態となる可能性といった、遊技者に付与される価値を異ならせることができる。

【 0 3 0 9 】

例えば第 1 発展示唆演出期間～第 3 発展示唆演出期間について、図 2 6 に示す発展示唆演出 H A～発展示唆演出 H C のそれぞれと同様の割合で、いずれの発展示唆演出期間に決定されるものとする。この場合、第 1 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が進展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合に、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態は確変状態となることが確定する。また、第 2 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が進展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合には、第 3 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された後に第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は高くなる。一方、第 3 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合には、第 2 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が確変状態となる可能性は高くなる。

【 0 3 1 0 】

加えて、第 1 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された場合には、スーパー A のリーチ演出が進展せずに第 1 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出される可能性が高く、第 2 発展示唆演出期間、第 3 発展示唆演出期間の順に、スーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出される可能性が上昇する。「ハズレ」の可変表示結果が導出される場合にも、同様の設定としてもよいし、「大当たり」の可変表示結果が導出される場合とは異なる設定としてもよい。図 2 6 に示す割合とは異なる決定割合の設定により、第 1 発展示唆演出期間にて発展示唆演出が実行された場合には、スーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展する可能性が最も高く、第 2 発展示唆演出期間、第 3 発展示唆演出期間の順に、スーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展する可能性が低下するようにしてもよい。このように、発展示唆演出が実行される期間に応じて異なる割合で、スーパー A のリーチ演出に続いてリーチ演出が進展し、スーパー B のリーチ演出が実行された後に可変表示結果が導出されてもよい。

【 0 3 1 1 】

(変形例 4) 上記実施の形態における発展示唆演出や発展報知演出に加え、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる可能性を予告する複数の予告演出が実行可能となるように、演出制御パターンの決定や演出動作制御が行われてもよい。例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 8 に示すステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理にて、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれになるかに応じて異なる所定割合で、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告の一部又は全部といった、複数の予告演出について、それぞれ実行するか否かの決定と、実行する場合における演出態様を示す予告パターンとの一方又は双方を行えばよい。

【 0 3 1 2 】

変動開始時予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。全図柄変動中予告は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄が変動しているタイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。図柄減速時予告は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部又は全部にて

飾り図柄が減速して停止に至るタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。

【 0 3 1 3 】

リーチ成立後予告は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後のタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。リーチ成立後タイミングは、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった直後のタイミングであってもよい。あるいは、リーチ成立後タイミングは、例えばノーマルリーチのリーチ態様で飾り図柄が可変表示されている期間中の所定タイミングであってもよい。飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後には、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおける飾り図柄の変動速度が低下して、まずはノーマルリーチのリーチ態様で可変表示が行われる。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて飾り図柄の変動速度が更に低下して飾り図柄が停止し、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出される場合と、再び変動速度が上昇してスーパーリーチのリーチ態様に移行する場合とがある。リーチ発展時予告は、スーパーリーチのリーチ演出における演出態様が第１段階から第２段階へと発展するタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。

10

【 0 3 1 4 】

こうした複数のタイミングで実行可能な予告演出のそれぞれにおける演出態様は、例えば大当り遊技状態となる可能性である大当りの信頼度に応じて、異なるものとなる。なお、予告演出における演出態様の相違は、予告演出が実行される場合の演出動作を異ならせることによって生じるだけでなく、各タイミングで予告演出を実行するか否かによって生じてもよい。複数のタイミングのうち一のタイミングで実行される予告演出における演出態様を大当り信頼度に応じて異ならせる場合には、例えば同一の演出装置を用いた演出動作であるものの、その動作態様を異ならせることにより、異なる演出態様となるようにすればよい。

20

【 0 3 1 5 】

例えば、変動開始時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。全図柄変動中予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。図柄減速時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ成立後予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ発展時予告では、対応する演出動作の有無によって、異なる演出態様となる。このように、予告演出における演出態様は、各予告演出の実行タイミングと共に、大当り遊技状態となる可能性に応じて、異なるものとなる。なお、低信頼度に対応した演出態様で予告演出を実行するものに限定されず、所定の予告演出が実行されないことで、低信頼度であることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

30

【 0 3 1 6 】

低信頼度の予告演出は、例えば大当り遊技状態となる可能性が「１０％未満」であることを予告する。中信頼度の予告演出は、例えば大当り遊技状態となる可能性が「１０％以上３０％未満」であることを予告する。高信頼度の予告演出は、例えば大当り遊技状態となる可能性が「３０％以上」であることを予告する。こうした予告演出により予告される大当り遊技状態となる可能性は、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて各予告パターンの決定割合を異ならせることで、予め設定できればよい。例えば、低信頼度の予告演出は、中信頼度や高信頼度の予告演出に比べて、大当りとなるときに実行される割合が低く、ハズレとなるときに実行される割合が高くなればよい。また、高信頼度の予告演出は、低信頼度や中信頼度の予告演出に比べて、大当りとなるときに実行される割合が高く、ハズレとなるときに実行される割合が低くなればよい。ここで、大当り遊技状態となる可能性が０％の場合には、常に可変表示結果が「ハズレ」となり、大当り遊技状態にはならないことを意味している。また、大当り遊技状態となる可能性が１００％の場合には、常に可変表示結果が「大当り」となり、必ず大当り遊技状態となることを意味している。

40

50

【 0 3 1 7 】

なお、各信頼度の予告演出により予告される大当り遊技状態となる可能性は、上記の例に限定されず、所定の段階数に応じて0%～100%の範囲を区分したものであればよい。即ち、高信頼度の予告演出は、大当り遊技状態となる可能性が所定の第1基準値以上であることを予告できればよく、低信頼度の予告演出は、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値よりも低い所定の第2基準値未満であることを予告できればよい。この場合、中信頼度の予告演出は、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値未満で第2基準値以上であることを予告できればよい。

【 0 3 1 8 】

例えば変動開始時予告の場合は低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる一方で、全図柄変動中予告の場合は低信頼度と中信頼度、更には高信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる。そして、中信頼度の予告演出は大当り信頼度が第1基準値未満である一方で、高信頼度の予告演出は大当り信頼度が第1基準値以上である。即ち、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の上限値が高くなるように設定されている。

【 0 3 1 9 】

複数のタイミングのうち一のタイミングにて実行される予告演出は、演出態様を異ならせることにより、異なる大当り信頼度を遊技者が認識可能に予告するようにしている。したがって、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数と等しくなってもよい。あるいは、各予告演出における複数種類の予告演出のうちには、互いに異なる演出態様によって同一の大当り信頼度を予告するものがあるとしてもよい。この場合のように、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数よりも多くなってもよい。

【 0 3 2 0 】

例えば全図柄変動中予告とリーチ成立後予告のように、大当り信頼度の段階数が同一となる予告演出であっても、それぞれの予告演出に対応して、大当り信頼度の第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。より具体的な一例として、全図柄変動中予告の大当り信頼度は低信頼度が「5%未満」で中信頼度が「5%以上20%未満」で高信頼度が「20%以上」となる一方で、リーチ成立後予告の大当り信頼度は低信頼度が「10%未満」で中信頼度が「10%以上30%未満」で高信頼度が「30%以上」となるようにしてもよい。このように、予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行タイミング毎に、異なる基準で分類されてもよい。また、例えばリーチ発展時予告が実行されたときには大当り信頼度が「80%以上」になるといったように、特定の予告演出が実行されたときには、大当り遊技状態となる可能性が飛躍的に向上することが予告されるようにしてもよい。

【 0 3 2 1 】

予告演出の有無や予告パターンを決定するときには、一のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度とが、予め禁止された関係になることがないように設定されている。例えば高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組み合わせとなる予告パターンは用意されていない。ここで、高信頼度の予告演出は大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告し、低信頼度の予告演出は大当り信頼度が第1基準値よりも低い第2基準値未満であることを予告する。したがって、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合には、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値よりも低い第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはない。

【 0 3 2 2 】

予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行タイミング毎に、異なる基準で分類されてもよい。即ち、予告演出の実行タイミングが異なれば、低信頼度と中信頼度と高信頼度とに段階分けするための第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。したがって、実行タイミングが異なる複数の予告演出の間では、第1基準値と第2基準値とが一致しないことがあり、例えば一のタイミングで実行される予告演出を高信頼度と中信頼度とに段階分けするための第1基準値が、他のタイミングで実行される予告演出を中信頼度と低信頼度とに段階分けするための第2基準値よりも低くなることであってもよい。こうした設定においても、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはないようにすればよい。

10

【 0 3 2 3 】

更に、例えば中信頼度の変動開始時予告と中信頼度や高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組み合わせとなる予告パターンも用意されていない。このように、複数のタイミングのうち所定タイミングとなる以前のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されない場合には、所定タイミングより後のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないようにしてもよい。あるいは、複数のタイミングのうち所定タイミングとなる以前のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出のみが実行された場合には、所定タイミングより後のタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出は実行されず、所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出が実行されるようにしてもよい。

20

【 0 3 2 4 】

なお、一のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度とが、所定関係になることを禁止するものに限定されず、例えば所定関係以外の関係になる場合よりも決定割合が極めて低くなるように制限する等してもよい。例えば、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行され難いように制限してもよい。

30

【 0 3 2 5 】

こうして、複数のタイミングのうち一のタイミングで実行される第1予告演出として、大当り遊技状態となる可能性が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の予告演出が実行される場合に、第1予告演出よりも遅いタイミングで実行される第2予告演出として、大当り遊技状態となる可能性が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の予告演出が実行されない又は実行され難いように、複数のタイミングにて実行される予告演出が実行されればよい。

40

【 0 3 2 6 】

なお、このような大当り信頼度に応じた演出を実行するための設定は、予告演出の決定に限定されるものではなく、例えば発展示唆演出や発展報知演出、リーチ演出といった、任意の演出に適用されてもよい。より具体的には、発展示唆演出や発展報知演出、リーチ演出の演出態様に応じて大当り信頼度を異ならせた場合に、大当り信頼度が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の発展示唆演出が実行される場合に、発展示唆演出よりも遅いタイミングで実行される発展報知演出やリーチ演出として、大当り信頼度が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の発展報知演出や

50

リーチ演出が実行されない又は実行され難いように、発展示唆演出や発展報知演出、リーチ演出等の演出態様が決定されればよい。

【 0 3 2 7 】

(変形例 5) 上記実施の形態において、スーパー A のリーチ演出と、スーパー B のリーチ演出は、互いに異なる演出態様で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、例えばスーパー B のリーチ演出は、一部又は全部の演出態様が、スーパー A のリーチ演出と共通の演出態様となるものであってもよい。一例として、スーパー B のリーチ演出は、スーパー A のリーチ演出を最初まで巻き戻し、途中まではスーパー A のリーチ演出と同様の演出態様で繰り返し実行された後に、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて演出結果を異ならせる巻き戻し演出となるものであってもよい。この場合、上記実施の形態における発展示唆演出は、スーパー B のリーチ演出による巻き戻し演出が実行される可能性があることを示唆する巻き戻し示唆演出となり、上記実施の形態における発展報知演出は、スーパー B のリーチ演出による巻き戻し演出が実行されることを報知する巻き戻し報知演出となればよい。

10

【 0 3 2 8 】

巻き戻し示唆演出は、巻き戻し演出が実行されない場合に可変表示結果が導出される第 1 のタイミングとなる以前に実行されることで、巻き戻し演出が実行される可能性があることを示唆できればよい。このような巻き戻し示唆演出を実行可能なものにおいて、巻き戻し示唆演出が実行された後に巻き戻し演出が実行されずに第 1 のタイミングで可変表示結果が導出されたときに、巻き戻し示唆演出が実行された後に巻き戻し演出が実行されて第 2 のタイミングで可変表示結果が導出されたときよりも、例えば大当り種別が「確変」となって大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態になる可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。

20

【 0 3 2 9 】

(変形例 6) その他にも、発展示唆演出に代えて、「擬似連」の可変表示演出が実行される可能性があることを示唆する擬似連示唆演出が実行されるものであってもよい。「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームを開始するための条件が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させる演出表示を、所定回行うことができる。

30

【 0 3 3 0 】

一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、特殊組み合わせの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組み合わせのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させること等によって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

40

【 0 3 3 1 】

擬似連示唆演出は、「擬似連」の可変表示演出において所定回の擬似連変動が実行されない場合に可変表示結果が導出される第 1 のタイミングとなる以前に実行されることで、擬似連変動が実行される可能性があることを示唆できればよい。このような擬似連示唆演出を実行可能なものにおいて、擬似連示唆演出が実行された後に擬似連変動が実行されずに第 1 のタイミングで可変表示結果が導出されたときに、擬似連示唆演出が実行された後に擬似連変動が実行されて第 2 のタイミングで可変表示結果が導出されたときよりも、例えば大当り種別が「確変」となって大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態になる可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。

【 0 3 3 2 】

50

(変形例7) 上記実施の形態では、発展示唆演出が実行された後に「大当たり」の可変表示結果が導出されることで付与される価値として、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる可能性を、可変表示結果が第1のタイミングで導出されたか第2のタイミングで導出されたかに応じて、異ならせ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、パチンコ遊技機1において付与可能な任意の価値を、発展示唆演出が実行された後に可変表示結果が導出されるタイミング等に応じて異ならせることができればよい。例えば、大当たり遊技状態として、ラウンド遊技の実行回数が「10」の第1大当たり遊技状態と、ラウンド遊技の実行回数が第1大当たり遊技状態よりも多い「15」の第2大当たり遊技状態とを設ける。この場合、遊技状態が第2大当たり遊技状態となったときには、第1大当たり遊技状態となったときよりも多くの遊技球を大入賞口に進入させて、遊技者がより多くの賞球を獲得することができるという遊技価値を有している。

10

【0333】

このような第1大当たり遊技状態と第2大当たり遊技状態とに制御可能なものにおいて、例えば発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出が発展せずに第1のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合には、発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出がスーパーBのリーチ演出に発展して第2のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出された場合よりも、大当たり遊技状態として第2大当たり遊技状態に制御される可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。発展示唆演出に代えて、巻き戻し示唆演出や擬似連示唆演出といった任意の示唆演出を実行可能なものでも同様である。

20

【0334】

また、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が多くなる可能性、確変状態における大当たり確率が高くなる可能性、連チャン回数が多くなる可能性といった、パチンコ遊技機1による遊技の進行に影響する遊技価値を、発展示唆演出が実行された後に可変表示結果が導出されるタイミング等に応じて異ならせてもよい。こうしたパチンコ遊技機1による遊技の進行に影響する遊技価値に代えて、あるいは遊技の進行に影響する遊技価値と共に、遊技の進行に影響しない所定の価値を、発展示唆演出が実行された後に可変表示結果が導出されるタイミング等に応じて異ならせてもよい。

【0335】

一例として、可変表示結果が「大当たり」となった場合に、出現する可能性が低くなるように設定された特別な演出画像を表示可能なものとする。なお、演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示と共に、特別な音声を出力可能なものとしてもよい。この場合、例えば発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出が発展せずに第1のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出がスーパーBのリーチ演出に発展して第2のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出されたときよりも、特別な演出画像が表示される可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。

30

【0336】

プレミアム画像等の特別な演出画像の表示や特別な音声の出力といった特別な演出に代えて、あるいはプレミアム演出と共に、所定の2次元バーコードを含む演出画像を表示可能なものであってもよい。この2次元バーコードを遊技者が携帯端末機を用いて撮影すること等により、特典画像や特典楽曲等を取得できればよい。この場合、例えば発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出が発展せずに第1のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出がスーパーBのリーチ演出に発展して第2のタイミングで「大当たり」の可変表示結果が導出されたときよりも、2次元バーコードを含む演出画像が表示される可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。

40

【0337】

なお、プレミアム演出や2次元バーコードを含む演出画像の表示は、可変表示結果が「大当たり」となった場合に行われるものに限定されず、例えば可変表示結果が「ハズレ」とな

50

った場合に行われることがあってもよい。一例として、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで可変表示結果が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで可変表示結果が導出されたときよりも、特別な演出画像が表示される可能性が高くなる、あるいは 2 次元バーコードを含む演出画像が表示される可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されればよい。

【 0 3 3 8 】

(変形例 8) パチンコ遊技機 1 は、各種の演出装置となる電気部品による演出態様が異なる複数の演出モードを備えてもよい。具体的な一例として、ノーマル演出モードの他に、スペシャル演出モードとなる演出モードが設けられてもよい。スペシャル演出モードは、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了したとき、飾り図柄の可変表示が実行されるとき、又は時短制御が終了したときといった、予め定められたモード移行条件のいずれかが成立したときに、現在の演出モードや遊技状態等に応じて切り替わる。

【 0 3 3 9 】

例えば、スペシャル演出モードのうちには、遊技状態が確変状態であり確変制御が行われている可能性が低い第 1 スペシャル演出モードと、第 1 スペシャル演出モードよりも確変制御が行われている可能性が高い第 2 スペシャル演出モードと、確変制御が行われていることを確定的に報知する第 3 スペシャル演出モードとが含まれている。そして、可変表示結果が「小当り」となる場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合にも、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」や「確変」となる場合と同様に、スーパー A のリーチ演出が実行された後にリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで可変表示結果が導出される変動パターンと、スーパー A のリーチ演出が実行された後にリーチ演出が発展してスーパー B のリーチ演出が実行され第 2 のタイミングで可変表示結果が導出される変動パターンとを用意する。即ち、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合だけでなく、可変表示結果が「小当り」となる場合にも、短期開放チャンス図柄を含む短期開放チャンス目となるリーチ組み合わせの確定飾り図柄が導出されることがある。

【 0 3 4 0 】

このような場合に、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで短期開放チャンス目が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで短期開放チャンス目が導出されたときよりも、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に対応して大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる場合に、演出モードが第 3 スペシャル演出モードとなる可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されてもよい。あるいは、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで短期開放チャンス目が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタイミングで短期開放チャンス目が導出されたときよりも、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に対応して大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる場合に、演出モードが第 2 スペシャル演出モードとなる可能性が高くなるといった異なる価値が付与されてもよい。

【 0 3 4 1 】

可変表示結果が「小当り」となる場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合だけでなく、例えば演出モードが第 1 スペシャル演出モード～第 3 スペシャル演出モードのいずれかであるときに、飾り図柄の可変表示に対応して演出モードを移行させる割合を、発展示唆演出の有無と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて異ならせてもよい。例えば遊技状態が確変状態であることに基づいて演出モードが第 1 スペシャル演出モードである場合に、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出が発展せずに第 1 のタイミングで可変表示結果が導出されたときには、発展示唆演出が実行された後にスーパー A のリーチ演出がスーパー B のリーチ演出に発展して第 2 のタ

イミングで可変表示結果が導出されたときよりも、演出モードが第3スペシャル演出モード又は第2スペシャル演出モードとなる可能性が高くなるといった、異なる価値が付与されてもよい。

【0342】

プレミア演出や2次元バーコードの表示、演出モードの切り替え等により遊技者に異なる価値を付与する場合には、可変表示結果が導出されるタイミングに基づいて発展示唆演出の有無が決定されてから、遊技者に所定の価値を付与するか否かが決定されてもよい。一例として、図19(A)に示すステップS508の処理では、変動パターンにより可変表示結果が導出されるタイミングに応じた所定割合で、発展示唆演出の有無が決定される。その後、発展示唆演出の有無と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて異なる割合で、例えばプレミア演出の有無といった、遊技者に所定の価値を付与するか否かが決定されてもよい。

10

【0343】

(変形例9) 上記実施の形態では、スーパーAのリーチ演出が実行されているときに発展示唆演出実行期間となり、発展示唆演出が実行可能にな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、例えばノーマルのリーチ演出が実行されているときに発展示唆演出実行期間となるようにしてもよい。この場合にも、発展示唆演出の有無に代えて、あるいは発展示唆演出の有無に加えて、発展示唆演出の演出態様と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて、異なる価値が付与されてもよい。また、複数の発展示唆演出実行期間を設けた場合に、発展示唆演出が実行される期間と可変表示結果が導出されるタイミングとに応じて、異なる価値が付与されてもよい。更に、発展示唆演出が実行される期間に応じて異なる割合で、ノーマルのリーチ演出に続いてスーパーA又はスーパーBのリーチ演出が実行された後に可変表示結果が導出されてもよい。

20

【0344】

こうして、所定の示唆演出が実行された後に第1のタイミングで可変表示結果が導出されたときに、所定の示唆演出が実行された後に第1のタイミングよりも遅い第2のタイミングで可変表示結果が導出されたときとは異なる価値を、付与することができればよい。第1のタイミングで可変表示結果が導出されたときには、第2のタイミングで可変表示結果が導出されたときよりも付与される価値が高くなるようにしてもよいし、付与される価値が低くなるようにしてもよい。

30

【0345】

(変形例10) 上記実施の形態では、大当たり種別が「非確変」となる場合に非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されてもよく、一方、大当たり種別が「確変」となる場合には非確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出されることがあってもよい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、例えば複数の飾り図柄には非確変図柄と確変図柄との区別がなく、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出された後に、遊技状態が大当たり遊技状態であるときに実行される所定の演出等により、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となるか否かを、遊技者が認識可能に報知してもよい。

40

【0346】

(変形例11) 上記実施の形態では、発展示唆演出が1回だけ実行された後に可変表示結果が導出されるタイミングに応じて、異なる価値が付与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、所定回数よりも多い複数回の発展示唆演出が実行された後に可変表示結果が導出されるタイミングに応じて、異なる価値が付与されてもよい。この場合には、発展示唆演出の実行回数が所定回数以下であるか所定回数よりも多いかに応じて、可変表示結果が導出されるタイミングと、遊技者に付与される価値との対応関係を、変化させるようにしてもよい。あるいは、発展示唆演出の実行回数によっては、こうした対応関係は変化しないものの、所定回数より多くの発展示唆演出が実行された後に第1のタイミングにて可変表示結果が導出されたときに、所定回数以下の発展示唆

50

演出が実行された後に第1のタイミングで可変表示結果が導出されたときとは異なる価値が付与されてもよい。発展示唆演出に代えて、巻き戻し示唆演出や擬似連示唆演出といった任意の示唆演出を実行可能なものでも同様である。

【0347】

(変形例12) 上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図19(A)に示すステップS508の処理を実行することにより、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドに示された変動パターンや可変表示結果通知コマンドから特定された大当り種別に応じた割合で、発展示唆演出の有無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、例えば発展示唆演出の有無は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103によって決定されてもよい。

10

【0348】

一例として、スーパーAやスーパーBのリーチ演出が実行されるか否かだけでなく、発展示唆演出が実行されるか否かにも応じて、異なる変動パターンを用意する。より具体的には、図14(B)に示す変動パターンPA3-2に代えて、発展示唆演出が実行されずにスーパーAのリーチ演出が発展せずに可変表示結果が導出される変動パターンPA3-2-1と、発展示唆演出が実行された後にスーパーAのリーチ演出が発展せずに可変表示結果が導出される変動パターンPA3-2-2とを、予め用意する。スーパーAのリーチ演出がスーパーBのリーチ演出に発展してから可変表示結果が導出される変動パターンPA3-3についても、同様にして変動パターンPA3-3-1と変動パターンPA3-3-2とに置換する。そして、例えば図14(A)に示すステップS262の処理では、大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかに応じて異なる割合で、これらの変動パターンを含む複数の変動パターンのうち、いずれかの変動パターンを使用パターンに決定すればよい。このときには、例えば図19(B)に示すような大当り種別に応じた割合で発展示唆演出の有無が決定されるように、大当り変動パターン決定テーブルにて変動パターン決定用の乱数値MR2と比較される決定値が、変動パターンPA3-2-1や変動パターンPA3-2-2、変動パターンPA3-3-1、変動パターンPA3-3-2を含む複数の変動パターンに、割り当てられていればよい。

20

【0349】

(変形例13) 上記実施の形態では、電源投入時や主基板11から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第1位置センサ329により検出片328が検出されていたとしても、可動体302L、302Rが第1待機位置にあるとは限らないことから、演出制御用CPU120は、第1位置センサ329により検出片328が検出されなくなるまで、可動体302L、302Rを第1進出位置側へ向けて移動させて、第1位置センサ329により検出片328が検出されなくなると、第1位置センサ329により検出片328が検出されるまで第1待機位置側へ向けて第1速度にて移動させて、第1センサ329により検出片が検出されると第1待機位置側へ向けて第1速度よりも小さい第2速度にて特定量移動させ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、電源投入時や主基板11から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第1位置センサ329により検出片328が検出されていた場合、可動体302L、302Rを第1進出位置側へ向けて移動させることなく、直ちに第1待機位置側へ向けて第1速度よりも小さい第2速度にて特定量移動させてもよい。こうして、電源投入時や主基板11から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体302L、302Rの初期動作にかかる時間を短縮させることができる。

30

40

【0350】

(変形例14) 上記実施の形態では、電源投入時や主基板11から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第1位置センサ329により検出片328が検出されていたとしても、可動体302L、302Rが第1待機位置にあるとは限らないことから、演出制御用CPU120は、第1位置センサ329により検出片328が検出されなくなるまで、可動体302L、302Rを第1進出位置側へ向けて移動させて、第1位置センサ329により検出片328が検出されなくなると、第1位置センサ329により

50

検出片 3 2 8 が検出されるまで第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させて、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させ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、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていた場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させた後に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させて、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させてもよい。なお、このような処理では、例えば、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されなくなってから可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させるのに必要な、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ伝送する駆動信号のパルス数を予め設定しておき、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ実際に伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させたか否かを判定すればよい。こうして、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期動作を目視することにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 進出位置まで動作することを確認することができる。

【 0 3 5 1 】

(変形例 1 5) 上記実施の形態では、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が初期位置としての第 1 待機位置にないことは明らかであることから、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させて、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させ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、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときに、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を初期位置としての第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させて、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させた後に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度にて移動させて、第 1 センサ 3 2 9 により検出片が検出されると、第 1 待機位置側へ向けて第 1 速度よりも小さい第 2 速度にて特定量移動させてもよい。なお、このような処理では、例えば、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されなくなってから可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させるのに必要な、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ伝送する駆動信号のパルス数を予め設定しておき、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ実際に伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させたか否かを判定すればよい。こうして、電源投入時や主基板 1 1 から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体 3 0 2 L、3 0 2 R の初期動作を目視することにより、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 進出位置まで動作することを確認することができる。

【 0 3 5 2 】

(変形例 1 6) 上記の実施の形態では、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させるのに必要な、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ伝送する駆動信号のパルス数を予め設定しておき、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R へ実際に伝送した駆動信号のパルス数を確認すること等により、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 進出位置まで移動させたか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R が第 1 進出位置まで移動したときに、可動体 3 0 2 L、3 0 2 R や第 1 演出ユニット 3 0 0 を構成する他の部材をセンサによって検出することに

より、可動体 302L、302R を第 1 進出位置まで移動させたか否かを判定してもよい。こうして、可動体 302L、302R を第 1 進出位置まで移動させたことをより確実に検出することができるだけでなく、演出制御用 CPU 120 の負荷を軽減させることができる。

【0353】

(変形例 17) 上記実施の形態では、発展示唆演出や発展報知演出において可動体 302L、302R を動作させ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、上記変形例で説明した各種演出のような可変表示中における様々なタイミングにて実行される演出の他、大当り中のラウンド昇格演出や確変昇格等の演出、エンディング中の演出、小当り中の演出、様々な遊技状態における演出に適用してもよい。こうして、様々な演出における遊技興趣を向上させることができる。また、デモ中に可動体 302L、302R を動作させれば、遊技を開始していない遊技者の注目を集めることができる。

10

【0354】

(変形例 18) 上記実施の形態では、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるときには、第 2 速度よりも小さい第 3 速度で移動させ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、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるときには、第 1 速度よりも小さい第 2 速度で移動させてもよい。こうして、可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるときの制御パターンと、発展報知演出において可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるときの制御パターンの一部を共通のものとするすることができる。

20

【0355】

(変形例 19) 上記実施の形態では、可動体 302L、302R を微少移動させた場合には、微少移動に伴う移動量にかかわらず、微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、可動体 302L、302R を第 1 待機位置側へ向けて特定量移動させ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、可動体 302L、302R を微少移動させた場合には、微少移動に伴う移動量にかかわらず、微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させるにあたり、可動体 302L、302R を第 1 待機位置側へ向けて特定量よりも少ない量移動させてもよい。ここで、特定量よりも少ない量は、例えば、微少移動量に対応する量としてもよいし、微少移動後に可動体 302L、302R を揺動させたときの揺動量と微少移動量とを加算した量としてもよいし、微少移動後に可動体 302L、302R を揺動させたときの揺動量よりも少ない量と微少移動量とを加算した量としてもよい。こうして、微少移動後の位置にある可動体 302L、302R を第 1 待機位置まで移動させたときの第 1 演出用モータ 311L、311R にかかる負荷を低減させることができる。

30

【0356】

(変形例 20) 上記実施の形態では、第 1 演出ユニット 300 を構成する回動部材 313L の検出片 328 を検出すると共に、検出片 328 以外の部材やその一部の動作範囲外となるように、第 1 位置センサ 329 を第 1 演出用モータ 311 の近傍に配置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、第 1 位置センサ 329 は、第 1 演出用モータ 311 の近傍に配置されていればよく、具体的には、所望の検出片以外の部材やその一部の動作範囲外となる位置であれば、第 1 演出ユニット 300 を構成する回動部材 313L 以外の部材の一部となる検出片のみを検出し得るように配置してもよい。その場合にも、可動体 302L を動作させる際に、所望の検出片以外の部材やその一部を誤検出してしまわないだけでなく、第 1 位置センサ 329 への配線と、第 1 演出用モータ 311 への配線とを結束して配線することができるため、配線の取り回しが容易になる。

40

【0357】

これらの他にも、パチンコ遊技機 1 といった遊技機の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、所定の入賞装置に進入した遊技球の個数に対応して異なる遊技価値

50

を付与するための遊技制御又は演出制御を含めた各種の制御内容等は、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。

【0358】

パチンコ遊技機1は、遊技者に賞球となる遊技球が払い出され、払い出された遊技球を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であってもよいし、遊技に使用するための得点が付与されて、この得点を使用してパチンコ遊技機1の内部に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われる遊技機であってもよい。即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機において、所定の遊技に用いられる得点が0でないときに、この得点を使用して遊技機内に封入された遊技媒体を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技媒体の打ち込みに応じて得点を減算され、遊技領域に設けられた入賞領域を遊技媒体が通過することに応じて得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。こうした遊技機は、得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体の記録情報の読み出す遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

10

【0359】

また、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に発射して所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となるパチンコ遊技機に限定されず、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機に適用することができる。より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数を設定することによりゲームが開始可能になると共に、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の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも本発明を適用できる。このようなスロットマシンにおいて、発展示唆演出等の示唆演出を実行する構成を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うためのソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機1が有する特徴の一部又は全部を備えるように構成されればよい。

20

【0360】

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

30

【0361】

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。更には、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。

40

【0362】

また、上記の実施の形態においては、変動時間、及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイク

50

ロコンピュータは、1つめのコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つめのコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込み内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つめのコマンドを送信した後、所定期間が経過してから2つめのコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

【0363】

また、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに限らず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるものも含む概念である。

【0364】

また、上記の実施の形態では、大当り種別として確変大当りや通常大当りがあり、大当り種別として確変大当りと決定されたことに基づいて、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置を備え、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことに基づいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

20

【0365】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様に限られない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯及び点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

30

【0366】

また、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

【0367】

40

また、上記の実施形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板11において抽出された乱数値に基づき、主基板11が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板12は、主基板11において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板12に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板12は、主基板11において抽出された乱数値そのものを主基板11から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板12において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板11と演出制御基板12の両方

50

で行ってもよい。例えば、演出制御基板 1 2 は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板 1 2 は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板 1 1 で判定された変動カテゴリーの判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板 1 2 は、自ら判定した判定結果と主基板 1 1 で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

【 0 3 6 8 】

以上説明したように、パチンコ遊技機 1 は、モータ（例えば第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R 等）と、前記モータの駆動により回動されるアーム部材（例えば回動部材 3 1 3 L、3 1 3 R 等）と、前記モータの近傍に設けられて、前記アーム部材の回動支点（例えば回動軸 3 2 4 等）側に設けられた被検出部（例えば検出片 3 2 8 等）を検出するセンサ（例えば第 1 位置センサ 3 2 9 等）と、前記アーム部材の回動に伴って移動する可動部材（例えば可動体 3 0 2 L、3 0 2 R 等）と、前記モータの駆動を制御する制御手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 等）とを備え、前記センサは、前記可動部材の移動経路における特定位置に前記可動部材が位置している場合、及び前記特定位置から所定量移動するまでの間において前記被検出部を検出可能であり（例えば可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときと、可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて所定量移動するまでの間において第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されること等）、前記制御手段は、前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合には、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させた後に、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に特定量移動させるように前記モータの駆動を制御する（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展報知演出において、第 1 待機位置に位置していない可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を、第 1 待機位置まで移動させるにあたり、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されていない場合には、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるまで可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置側へ向けて移動させた後に、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから更に特定量移動させるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御すること等）。こうして、センサがモータの近傍に設けられるため、配線の取り回しが容易になる。その一方で、アーム部材の回動支点側では、回動支点側とは異なる先端側と比較して、アーム部材が回動するときの動作量が少ないため、特定位置に位置していない可動部材を特定位置まで移動させるにあたり、センサにより被検出部が検出されているにもかかわらず、可動部材が特定位置に位置していないことが考えられる。しかしながら、上記構成においては、センサにより被検出部が検出されてから更に特定量移動させるようにモータの駆動を制御するため、可動部材を特定位置まで移動させることができる。

【 0 3 6 9 】

また、前記制御手段は、前記特定量として、前記センサにより前記被検出部が検出されてから前記可動部材を前記特定位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように前記モータの駆動を制御してもよい（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展報知演出において、特定量として、第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されてから可動体 3 0 2 L、3 0 2 R を第 1 待機位置まで移動させるのに必要な移動量移動させるように第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R の駆動を制御すること等）。こうして、可動部材を特定位置まで確実に移動させることができる。

【 0 3 7 0 】

また、前記制御手段は、前記可動部材を前記特定位置から前記所定量よりも少ない移動量微少移動させるように前記モータの駆動を制御可能であり、前記可動部材を微少移動させた場合には、当該微少移動に伴う移動量にかかわらず、当該微少移動後の位置にある前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記可動部材を前記特定位置側へ向けて前記特定量移動させてもよい（演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 0 2 L、3 0 2

Rを第1待機位置から所定量よりも少ない移動量微少移動させるように第1演出用モータ311L、311Rを制御可能であり、可動体302L、302Rを微少移動させた場合には、微少移動に伴う移動量にかかわらず、微少移動後の位置にある可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるにあたり、可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて特定量移動させること等)。こうして、微少移動の動作態様にかかわらず、共通の制御により可動部材を特定位置まで移動させることができる。

【0371】

また、前記制御手段は、前記特定位置に位置していない前記可動部材を前記特定位置まで移動させるにあたり、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合に、前記センサにより前記被検出部が検出されるまで前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させるときと、前記センサにより前記被検出部が検出されてから更に前記可動部材を前記特定位置側へ向けて移動させるときとで、前記可動部材の移動速度が異なるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば発展報知演出において、第1待機位置に位置していない可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるにあたり、第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合に、第1位置センサ329により検出片328が検出されるまで可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させるときと、第1位置センサ329により検出片328が検出されてから更に可動体302L、302Rを第1待機位置側へ向けて移動させるときとで、可動体302L、302Rの移動速度が異なるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御すること等)。こうして、可動部材の位置に応じた動作を行うことができる。

【0372】

また、前記制御手段は、前記センサにより前記被検出部が検出されていない場合において前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときと、前記微少移動後の位置にある前記可動部材を前記特定位置まで移動させるときとで、前記可動部材の移動速度が異なるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば演出制御用CPU120は、発展報知演出において第1位置センサ329により検出片328が検出されていない場合において可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるときと、発展示唆演出において微少移動後の位置にある可動体302L、302Rを第1待機位置まで移動させるときとで、可動体302L、302Rの移動速度が異なるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御すること等)。こうして、可動部材の位置に応じた動作を行うことができる。

【0373】

また、前記制御手段は、電源投入後の前記可動部材の位置に応じて前記可動部材の初期動作を異ならせるように前記モータの駆動を制御してもよい(例えば演出制御用CPU120は、電源投入時や主基板11から初期化コマンドや電力供給再開コマンドを受信したときの可動体302L、302Rの位置に応じて可動体302L、302Rの初期動作を異ならせるように第1演出用モータ311L、311Rの駆動を制御すること等)。こうして、可動部材の位置に応じた初期動作を行うことができる。

【符号の説明】

【0374】

- 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

- | | | |
|--------|-------|-----------------|
| 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 |
| 1 0 0 | ... | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、 | 1 2 1 | ... ROM |
| 1 0 2、 | 1 2 2 | ... RAM |
| 1 0 3 | | CPU |
| 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CPU |
| 1 2 3 | ... | 表示制御部 |

10

【圖 1】

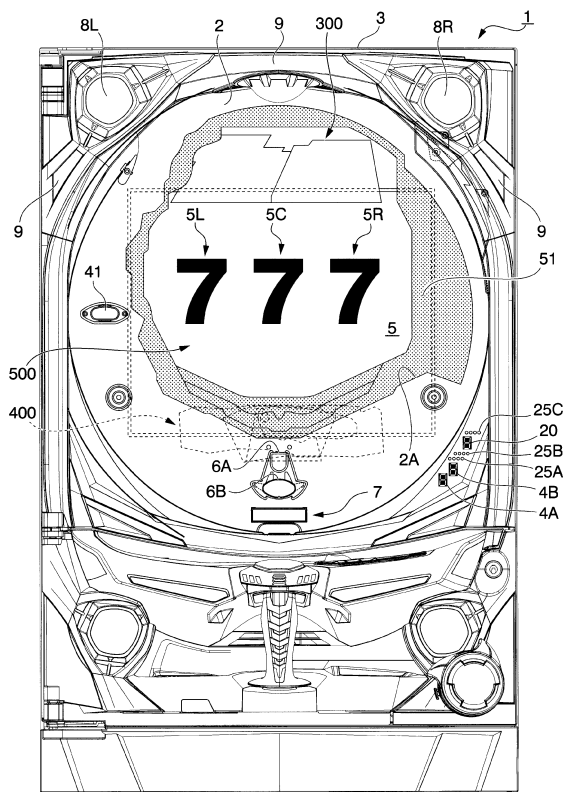
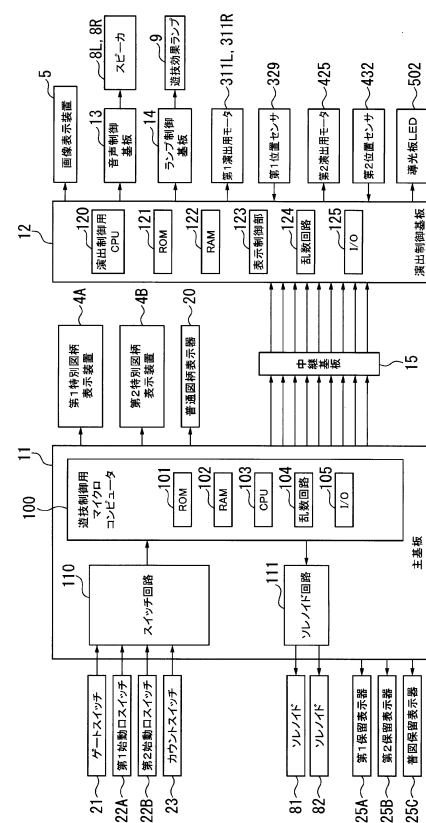


图 1

【圖 2】



2

【図 3】

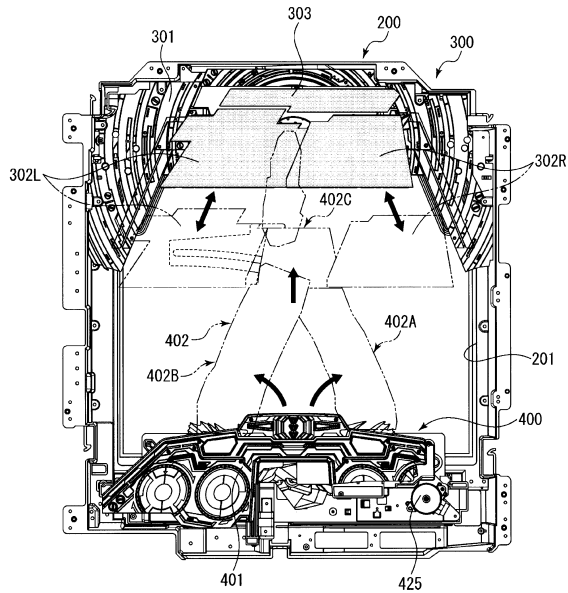
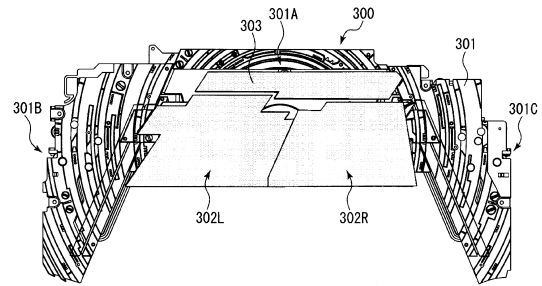


図 3

【図 4】

(A)



(B)

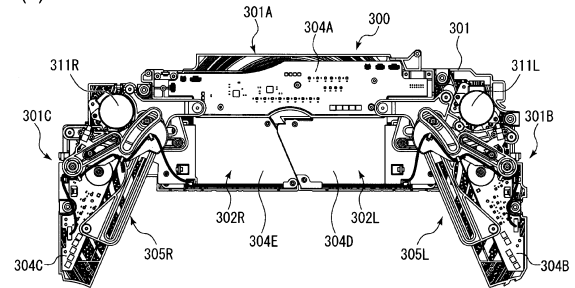


図 4

【図 5】

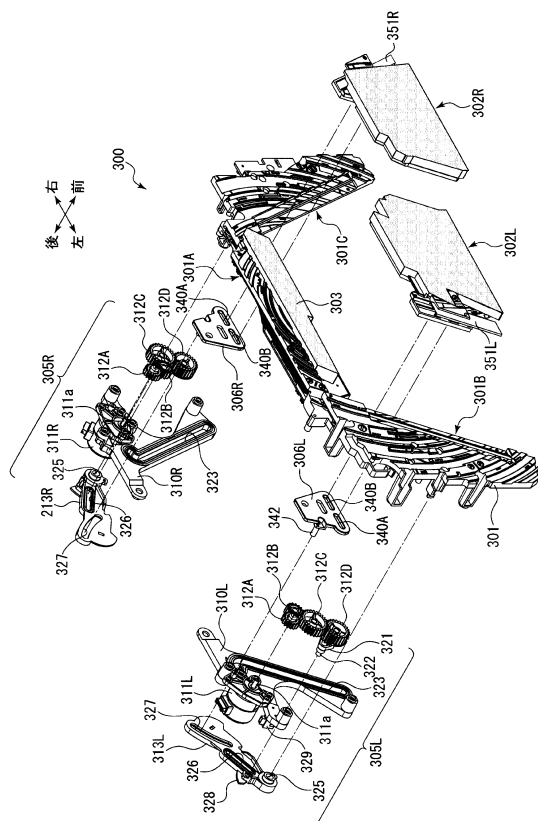


図 5

【図 6】

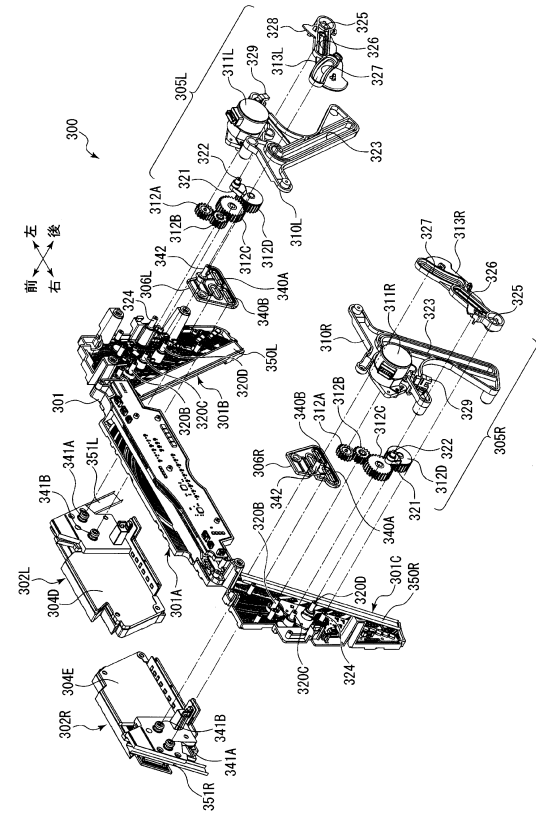


図 6

【図 7】

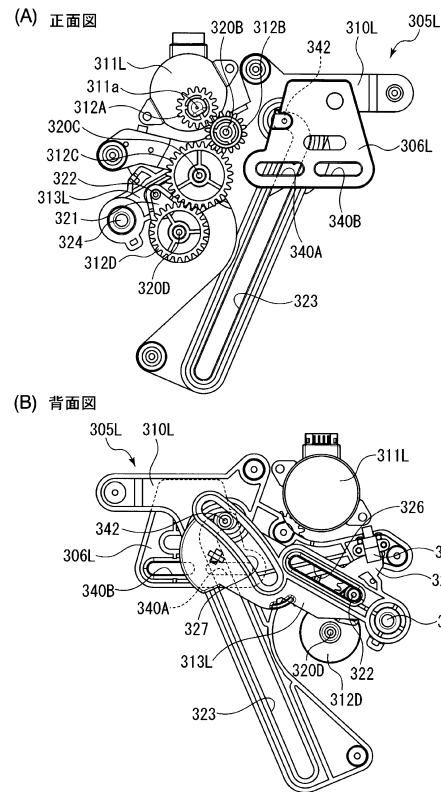


図 7

【図 8】

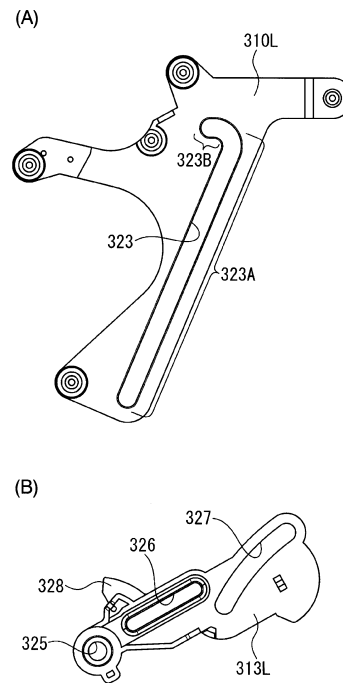


図 8

【図 9】

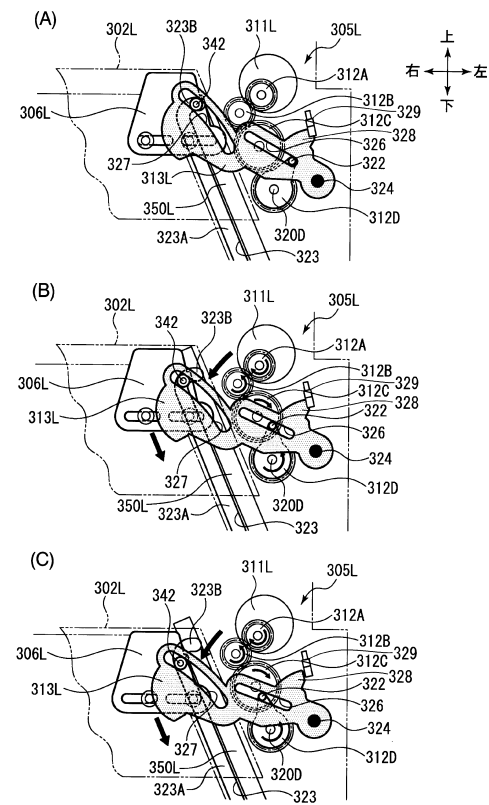


図 9

【図 10】

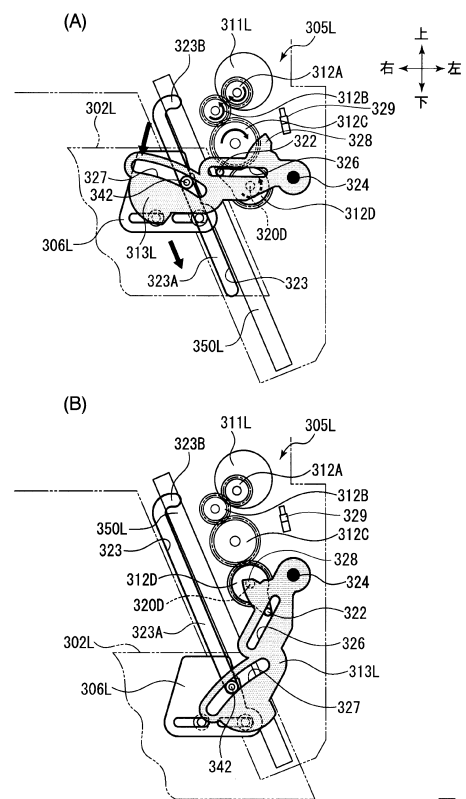


図 10

【図 1 1】

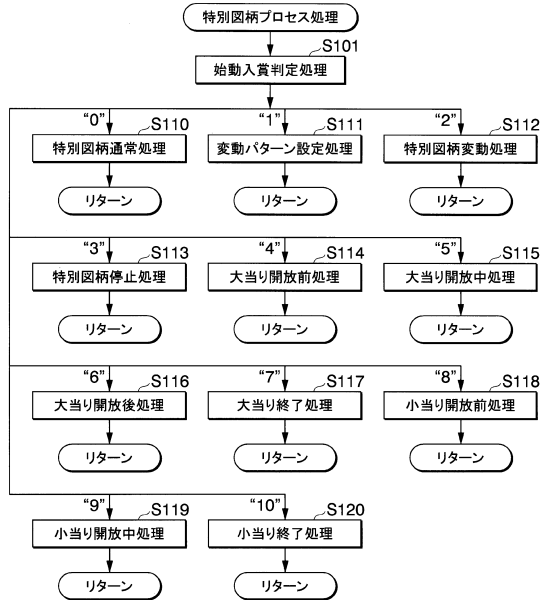


図 1 1

【図 1 2】

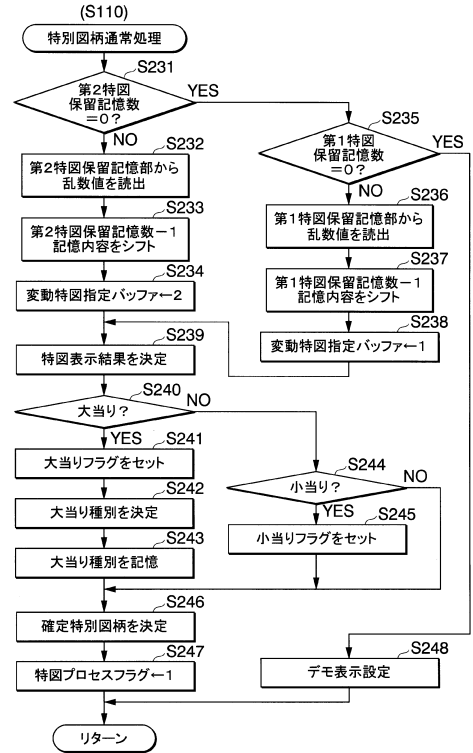


図 1 2

【図 1 3】

(A) 特図表示結果の決定例(S239)

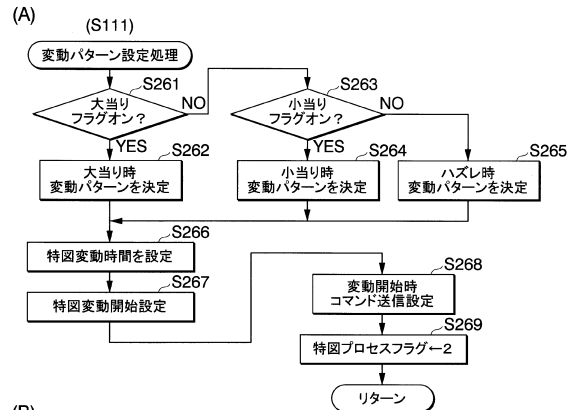
変動特図	確変制御有無	特図表示結果	決定割合
第1特図	確変制御なし	大当り	1/320
		小当り	2/320
	確変制御あり	大当り	10/320
		小当り	2/320
第2特図	確変制御なし	大当り	1/320
		小当り	2/320
	確変制御あり	大当り	10/320
		小当り	2/320

(B) 大当り種別の決定例(S242)

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	非確変	36/100
	確変	46/100
	突確	18/100
第2特図	非確変	36/100
	確変	64/100

図 1 3

【図 1 4】



(B)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	60000	リーチ:ノーマルスーパーA(ハズレ)
PA2-3	90000	リーチ:ノーマルスーパーA→スーパーB(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当り)
PA3-2	60000	リーチ:ノーマルスーパーA(大当り)
PA3-3	90000	リーチ:ノーマルスーパーA→スーパーB(大当り)
PC1-1	12000	短期開放チャンス目停止(突確/小当り)
PC2-1	20000	リーチ:ノーマル(突確)

図 1 4

【図 15】

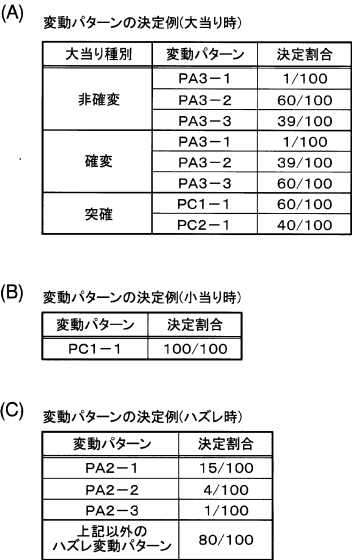


図 15

【図 16】

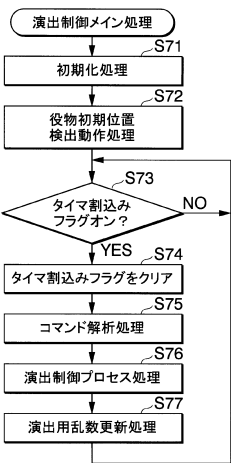


図 16

【図 17】

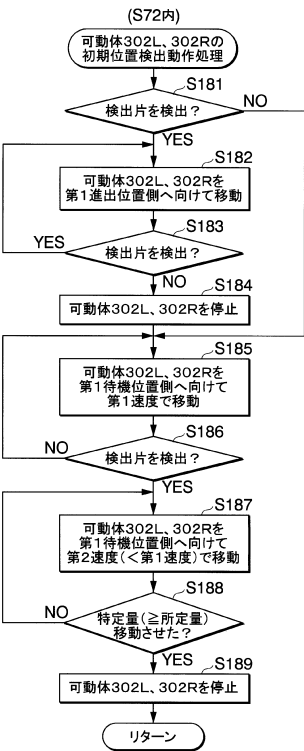


図 17

【図 18】

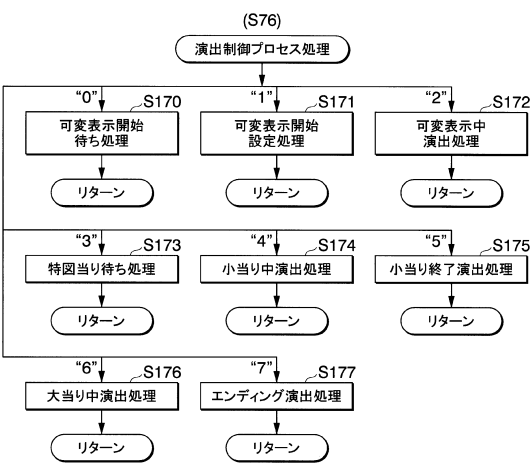


図 18

【図 19】

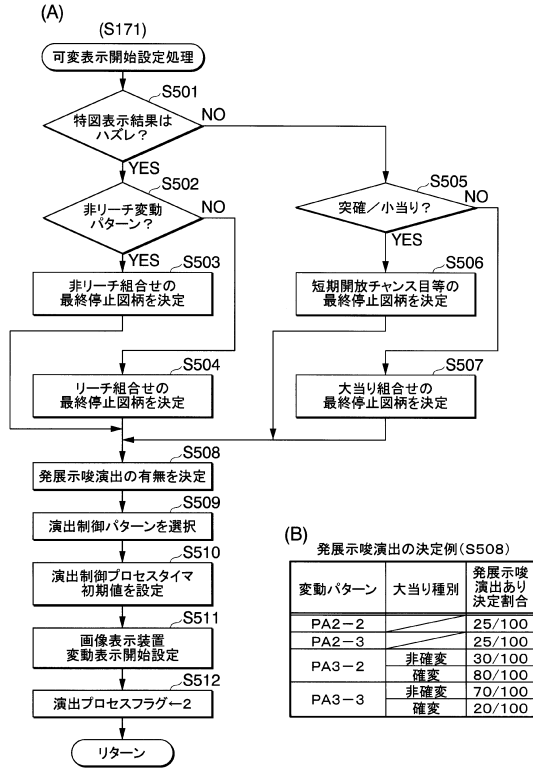


図 19

【図 20】

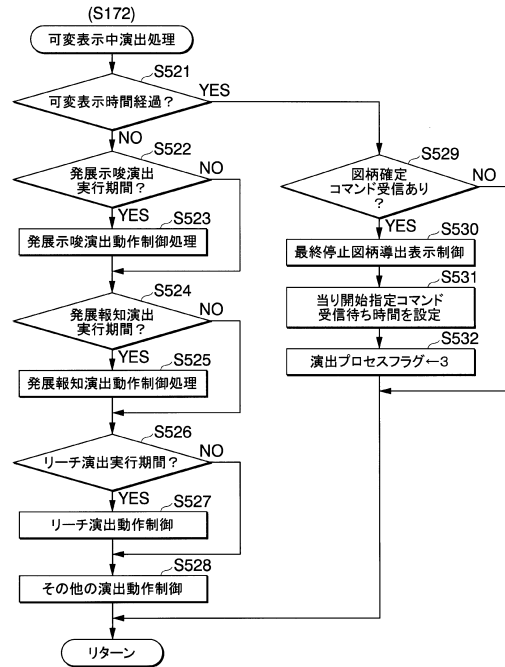


図 20

【図 21】

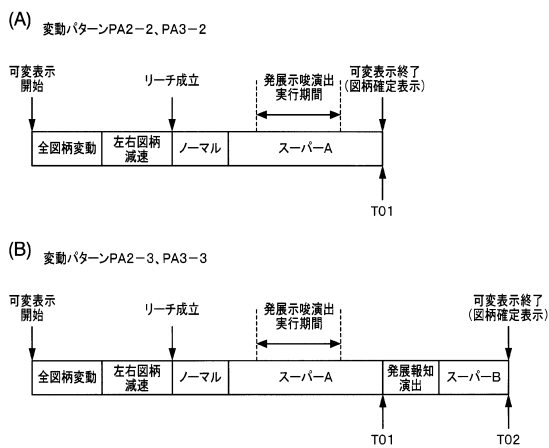


図 21

【図 22】

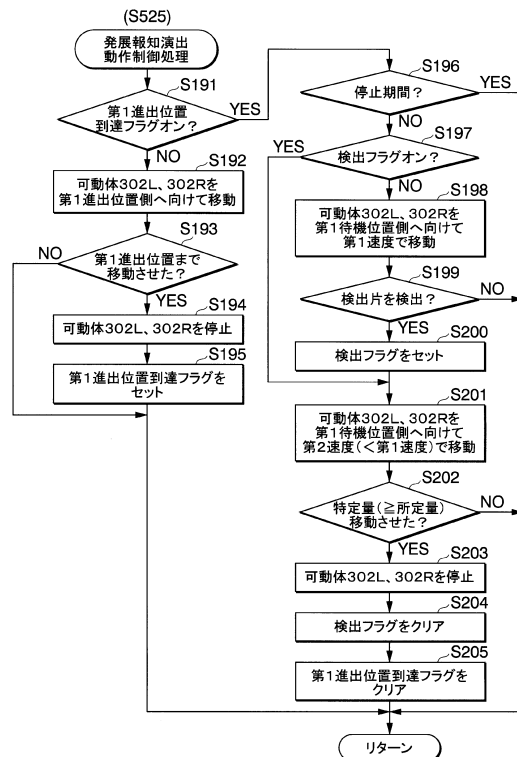


図 22

【図 23】

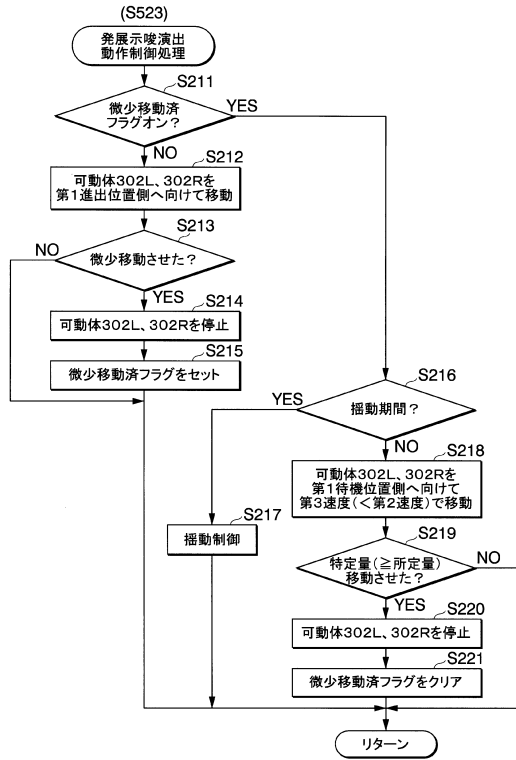


図 23

【図 24】

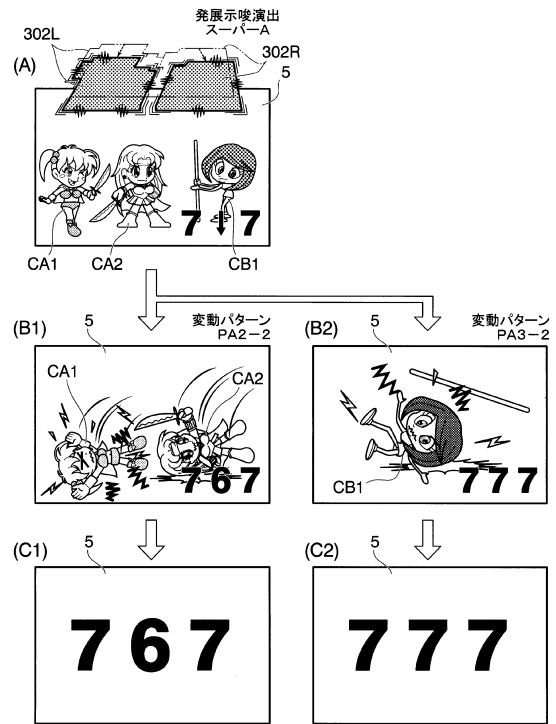


図 24

【図 25】

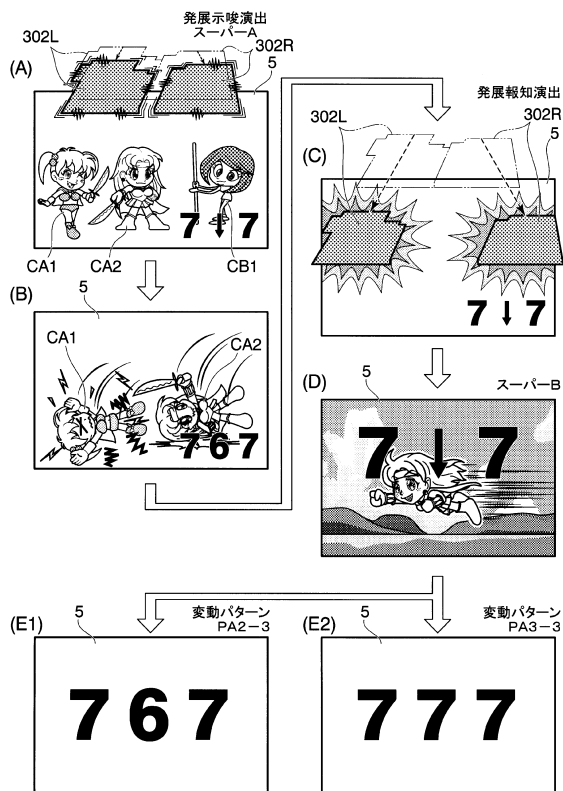


図 25

【図 26】

変動パターン	大当り種別	発展示唆演出HA	発展示唆演出HB	発展示唆演出HC	発展示唆演出なし
PA3-2	非確変	0/100	6/100	8/100	86/100
	確変	50/100	24/100	12/00	14/100
PA3-3	非確変	28/100	24/100	20/100	28/100
	確変	12/100	16/100	20/100	52/100

図 26

【図 27】

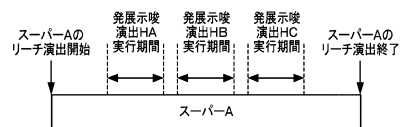


図 27

フロントページの続き

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

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