

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5298223号
(P5298223)

(45) 発行日 平成25年9月25日 (2013. 9. 25)

(24) 登録日 平成25年6月21日 (2013. 6. 21)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 104 頁)

(21) 出願番号	特願2012-146113 (P2012-146113)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年6月28日 (2012. 6. 28)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-308012 (P2008-308012)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成20年12月2日 (2008. 12. 2)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2012-179480 (P2012-179480A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成24年9月20日 (2012. 9. 20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成24年6月28日 (2012. 6. 28)		式会社三共内
		審査官	西田 光宏
			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】

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を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表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実

行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値ともとづいて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、

前記開始条件が成立した可変表示の表示結果に対する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記予告演出実行手段によって予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して前記識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記予告演出決定手段は、前記特定演出実行手段によって実行される特定演出にもとづいて、前記予告演出実行手段によって予告演出を実行するか否かを決定する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を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表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

このような遊技機としては、始動入賞記憶数（保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている大当たり判定用乱数値を用いて大当たりとなるか否かの判定を実行し、大当たりとなると判定されたことなどに基づいて、予告演出において条件（例えばミッションなど）の提示を複数回の可変表示にわたって実行するものが提案されている（例えば特許文献1）。一方、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するように構成したものがある。また、始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を読み出して変動パターンのカテゴリを判定するように構成したものもある。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-312670号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記従来技術では、一定の割合で変動パターンを決定しているので、変動時間の長い変動パターンが集中して決定されてしまうと、保留記憶が溜まって変動表示されない始動入賞が発生してしまったり、変動表示の作動率が低下してしまうおそれがある。

20

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、変動表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、所定の始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップS231にてYesの判定がなされたことなど）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（例えば大当たり組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データなど）と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなど）とを抽出する抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103がステップS219の処理を実行する部分など）と、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数（例えば「8」など）を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS240、S241の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値（例えば大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aやハズレ変動パターン種別決定テーブル132C、132Dにおける決定値（MR3）など）とにとも

30

40

50

づいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS261～S272の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばCPU103がステップS112の特別図柄変動処理を実行する部分や演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターンなど）となるか否かを判定する始動判定手段（例えばCPU103がステップS351～S356の処理を実行する部分など）と、前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出（例えばミッション報知演出など）を実行可能である特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS531のミッション演出実行処理を実行する部分など）と、前記開始条件が成立した可変表示の表示結果に対する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS536の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記予告演出実行手段によって予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の予告演出設定処理を実行する部分など）とを備え、前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され（例えば図10（C）、（D）及び図24などに示すように、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4には、通常用か短縮用かにかかわらず共通の決定値が割り当てられていることなど）、前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（例えば図10（C）、（D）及び図24などに示すように、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別には、通常用か短縮用かに応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、前記非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して前記識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターン（例えば変動パターンPA1-2など）を含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値（例えば図10（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dにおける決定値（MR3）など）を用いて可変表示パターンを決定し、前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し（例えばCPU103がステップS356にて、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、特定パターン共通範囲の範囲内であると判定することなど）、前記予告演出決定手段は、前記特定演出実行手段によって実行される特定演出にもとづいて、前記予告演出実行手段によって予告演出を実行するか否かを決定する（例えば演出制御用CPU120がステップS515にて、ミッション報知演出において提示された達成条件に基づき、予告演出の有無を決定することなど）。

このような構成によれば、保留記憶数に応じて短縮用可変表示パターンの決定割合を異ならせて、可変表示時間の調整を可能にすることで、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

10

20

30

40

50

【0008】

なお、上記（１）に記載の遊技機は、さらに、前記特定遊技状態に制御するための達成条件として、前記特定表示結果とは異なる条件を、前記識別情報の複数回の可変表示にわたって遊技者に提示（例えば図４１（Ｂ）～（Ｇ）、（Ｈ１）、（Ｈ２）、（Ｉ２）に示すようなミッション報知演出を実行することなど）する条件提示手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３１のミッション演出実行処理を実行する部分など）を備え、前記条件提示手段は、前記始動判定手段によって前記特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて前記達成条件の提示を開始した後、当該特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７３３の処理を実行した後、ステップＳ７９５におけるＹ

10

ｅｓの判定によりステップＳ７９７の処理を実行して、図４１（Ｄ）に示すミッション報知画像ＭＨ２や図４１（Ｆ）に示すミッション報知画像ＭＨ３を画像表示装置５の表示画面に表示させることなど）ように構成されてもよい。

このような構成においては、始動領域における遊技媒体の通過に対応した可変表示よりも以前に、特定遊技状態に制御するための達成条件を提示して、さらに、提示する条件を増加させることで、特定可変表示パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

（２）また、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技領域に設けられた所定の始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップＳ２３１にてＹｅｓの判定がなされたことなど）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置５など）を備え、予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの確定飾り図柄など）が前記識別情報の表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に制御する可否かを決定するための特定遊技状態決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする可否かを決定するためのリーチ決定用数値（例えばリーチ決定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データなど）と、前記識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなど）とを抽出する抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１９の処理を実行する部分など）と、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用数値と前記リーチ決定用数値と前記可変表示決定用数値とを所定の上限数（例えば「８」など）の範囲内で保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば図４２（Ｂ）に示すような第１特図保留記憶部１５１Ａなど）と、前記開始条件が成立した可変表示に対応する前記特定遊技状態決定用数値を用いて、前記特定遊技状態に制御する可否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４０、Ｓ２４１の処理を実行する部分など）と、該事前決定手段の決定結果に基づいて、前記開始条件が成立した可変表示に対応する前記リーチ決定用数値と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする可否かの決定結果に対してリーチ決定値が割り当てられたリーチ決定用テーブル（例えばリーチ決定テーブル１４０など）とを用いて、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする可否かを決定するリーチ決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２６８Ａの処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段及び前記リーチ決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示決定用数値と、複数種類の可変表示パターンに対してパターン決定値が割り当てられた可変表示決定用テーブル（例えばハズレ変動パターン種別決定テーブル１４１など）とを用いて、前記識別情報の可変表示パターンを決定す

20

30

40

50

る可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS261～S265、S269A、S270～S272の処理を実行する部分など）と、前記開始条件が成立するより前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにより前記抽出手段が抽出した前記リーチ決定用数値と、前記リーチ決定用テーブルにおける前記リーチ決定値の割当てとに基づいて、前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず前記識別情報の可変表示状態がリーチ状態となるか否かを判定する始動リーチ判定手段（例えばCPU103がステップS354、S371の処理を実行する部分など）と、前記始動リーチ判定手段によってリーチ状態となる旨の判定がなされたときに、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにより前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用数値と、前記可変表示決定用テーブルにおける前記パターン決定値の割当てとに基づいて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定する始動可変表示判定手段（例えばCPU103がステップS372の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態に制御するための達成条件として、前記特定表示結果とは異なる条件を、前記識別情報の複数回の可変表示にわたって遊技者に提示（例えば図41（B）～（G）、（H1）、（H2）、（I2）に示すようなミッション報知演出を実行することなど）する条件提示手段（例えば演出制御用CPU120がステップS531のミッション演出実行処理を実行する部分など）とを備え、前記可変表示決定用テーブルは、前記特定可変表示パターンに対して、前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず共通の決定値が割り当てられる一方、前記特定可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、前記保留記憶手段における保留記憶数に応じて異なるパターン決定値が割り当てられ（例えば図43（A）、（B）などに示すように、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別には、合計保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、前記条件提示手段は、前記始動可変表示判定手段によって前記特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて前記達成条件の提示を開始した後、当該特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる（例えば演出制御用CPU120がステップS733の処理を実行した後、ステップS795におけるYesの判定によりステップS797の処理を実行して、図41（D）に示すミッション報知画像MH2や図41（F）に示すミッション報知画像MH3を画像表示装置5の表示画面に表示させることなど）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、可変表示の開始を許容する開始条件が成立するより前に、始動領域を遊技媒体が通過したことにより抽出手段が抽出したリーチ決定用数値と、識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの決定結果に対してリーチ決定値が割り当てられたリーチ決定用テーブルにおけるリーチ決定値の割当てとに基づいて、保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず識別情報の可変表示状態がリーチ状態となるか否かが判定される。そして、リーチ状態となる旨の判定がなされたときには、抽出手段が抽出した可変表示決定用数値と、複数種類の可変表示パターンに対してパターン決定値が割り当てられた可変表示決定用テーブルにおけるパターン決定値の割当てとに基づいて、保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かが判定される。このとき、特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて、特定遊技状態に制御するための達成条件が、識別情報の複数回の可変表示にわたって提示される。そして、達成条件の提示を開始した後、特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる。これにより、始動領域における遊技媒体の通過に対応した可変表示よりも以前に、特定遊技状態に制御するための達成条件を提示して、さらに、提示する条件を増加させることで、特定可変表示パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ状態となる旨の判定がなされたときに、可変表示決定用数値と可変表示決定用テーブルとを用いて識別情報の可変表示パターンが決定される。ここで、可変表示決定用テーブルでは、特定可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、保留記憶手段における保留記憶数に応じて異なる決定値が

10

20

30

40

50

割り当てられている。これにより、保留記憶数に応じて可変表示パターンの決定割合を異ならせて、可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記条件提示手段は、前記開始条件が成立したときに、提示する条件を増加させる(例えば演出制御用CPU120がステップS531のミッション演出実行処理にてステップS797の処理を実行することにより、飾り図柄の変動開始時にミッション報知画像MH2やミッション報知画像MH3の表示を開始することなど)ように構成されてもよい。

このような構成においては、開始条件が成立したときに、提示する条件を増加させる。これにより、可変表示が開始されるごとに達成条件が増加する演出動作への注目度を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0011】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機は、前記条件提示手段によって前記達成条件の提示が開始された後、前記特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまで、前記開始条件が成立するごとに前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするリーチ表示制御手段(例えば演出制御用CPU120がステップS762の処理を実行した後、ステップS551の処理を実行する部分など)を備えるように構成されてもよい。

このような構成においては、達成条件の提示が開始された後、特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまで、開始条件が成立するごとに識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする。これにより、毎回の可変表示においてリーチ状態となることで、達成条件の成立に対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0012】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機は、前記条件提示手段によって前記達成条件の提示が開始された後、提示された条件に合致しない非特定演出を、提示された条件に合致する特定演出へと変更(例えば図41(H2)に示すような変更演出を実行することなど)する演出変更制御手段(例えば演出制御用CPU120がステップS780におけるYesの判定によりステップS781の処理を実行した後、ステップS536の処理を実行する部分など)を備えるように構成されてもよい。

このような構成においては、提示された条件に合致しない非特定演出を、提示された条件に合致する特定演出へと変更する。これにより、毎回の可変表示において表示結果が導出表示されるまで、達成条件が成立することに対する遊技者の期待感を持続させて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】各種のチャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

40

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターン種別を例示する図である。

【図8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図13】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図14】ミッション報知開始決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】ミッション報知パターン決定テーブルの構成例などを示す図である。

50

- 【図 1 6】 変更演出決定テーブルの構成例を示す図である
- 【図 1 7】 演出制御パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 1 8】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 9】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】 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 2 1】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】 入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】 特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
- 【図 2 5】 特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。 10
- 【図 2 6】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 3 0】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】 始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 ミッション報知開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 ミッション報知中設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 6】 最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 ミッション演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 ミッション報知演出における演出動作例などを示す図である。
- 【図 4 2】 他の一例における各種構成例などを示す図である。
- 【図 4 3】 他の一例におけるリーチ決定テーブルの構成例などを示す図である。
- 【図 4 4】 他の一例における入賞時特定パターン判定処理の一部を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 5】 他の一例におけるリーチ共通範囲を示す説明図である。
- 【図 4 6】 他の一例における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 他の一例における始動入賞時コマンド処理の一部を示すフローチャートなどである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

【0015】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。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「ー」を示す記号等から 40 50

構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

10

【0016】

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

【0017】

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

20

【0018】

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5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

30

40

【0019】

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

50

せるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0020】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

10

【0021】

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

20

【0022】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

30

【0023】

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

40

50

を所定の表示態様に変更してもよい。

【0024】

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

10

【0025】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

20

30

【0026】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口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22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

40

【0027】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。そ

50

の一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0028】

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

【0029】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの L E D 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器 2 0 は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又は L E D）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又は L E D）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 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 L E D 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。

【0030】

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

【0031】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン30は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン30に対してなされた遊技者の操作行為は、図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

10

【0032】

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

20

30

【0033】

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

40

【0034】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技

50

(単に「ラウンド」ともいう)を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「2」を示す数字を小当り図柄とし、「ー」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0035】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態(15ラウンド大当り状態)では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間(例えば29秒間)あるいは所定個数(例えば9個)の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第1ラウンド数(例えば「15」)となる。ラウンド遊技の実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0036】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態(2ラウンド大当り状態)では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間(開閉板により大入賞口を開放状態とする期間)が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間(例えば0.5秒間)となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数(例えば「2」)となる。なお、2ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる2ラウンド大当り状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。2ラウンド大当り状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間(第1期間又は第2期間)が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0037】

このような2ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間(0.5秒間)であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当り状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。なお、2ラウンド大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間(例えば2秒間)が多ラウンド特定遊技

10

20

30

40

50

状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0038】

また、15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化处理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、15ラウンド大当り図柄のうち非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R非確変大当り」（「15R通常大当り」ともいう）と称される。

【0039】

15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当り状態が終了した後や、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき2ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、15ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R確変大当り」と称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「2R確変大当り」ともいう）と称される。なお、15ラウンド大当り図柄「3」及び「7」、2ラウンド大当り図柄「1」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【0040】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後は、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化

10

20

30

40

50

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

【0041】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【0042】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど

）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0043】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。

【0044】

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

【0045】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、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（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。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、図 3（A）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。ここで、図 3（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0046】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可

10

20

30

40

50

変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回～ 3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～ 4 回続けて開始されたかのように見せることができる。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ 8 L、8 R による音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置 5 に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」や「滑り」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止

10

20

30

40

50

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

【0051】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【0052】

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

【0053】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン 30 に対する所定操作（例えば押下操作など）がなされたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8 L、8 R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演

出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が操作検出スイッチ 31 によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8 L、8 R から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

10

【0054】

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

20

30

40

【0055】

加えて、飾り図柄の可変表示中には、ミッション報知演出となる所定の演出動作が実行されることがある。ミッション報知演出では、可変表示結果が「大当たり」となるための達成条件として、あるミッション（課題）を遊技者に提示して報知するための演出動作が行われる。達成条件を提示する演出動作としては、例えば画像表示装置 5 の表示画面に達成条件を示す演出画像を表示するものや、遊技者が達成条件を認識できる音声スピーカ 8

50

L、8 Rから出力するもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDに含まれる所定のランプやLEDを点灯させて達成条件を報知するもの、遊技領域内又は遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を動作させることにより達成条件を報知するもの、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせて達成条件を遊技者に提示できるものであればよい。このミッション報知演出において提示されるミッションは、所定の飾り図柄（図柄番号「1」～「8」のいずれかである1つの飾り図柄、あるいは、図柄番号が奇数又は偶数である複数の飾り図柄のいずれか）をリーチ状態で停止表示させること、所定の演出態様でリーチ演出が実行されること、所定の演出態様で予告演出が実行されること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせた演出動作のいずれかが実行されることといった、パチンコ遊技機1における遊技の進行に関連したものであればよい。ミッション報知演出は、特別図柄や飾り図柄の複数回の可変表示にわたって実行可能であり、ミッション報知演出が開始された後には、ミッションモードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードに移行するようにしてもよい。

10

【0056】

ミッション報知演出の実行中に可変表示結果が「大当たり」となるときには、達成条件に合致する特定演出となる演出動作を実行することができればよい。なお、提示された達成条件によっては、可変表示結果が「大当たり」となるときでも、達成条件に合致する特定演出が実行されないようにしてもよい。このように、達成条件として提示されるミッションは、それに合致する特定演出となる演出動作が実行されたときには可変表示結果が「大当たり」となる一方で、特定演出が実行されないときでも可変表示結果が「大当たり」となる可能性があるものであればよい。あるいは、ミッション報知演出の実行中に可変表示結果が「大当たり」とならないときでも、達成条件に合致する特定演出を実行することがあるようにしてもよい。この場合、可変表示結果が「大当たり」とならないときには、可変表示結果が「大当たり」となるときに比べて、達成条件に合致する特定演出が実行される可能性を十分に低下させて、ミッションが達成されたときに可変表示結果が「大当たり」となることへの遊技者の期待感を高めるようにすればよい。

20

【0057】

また、ミッション報知演出による達成条件の提示が開始された後には、変更演出となる所定の演出動作が実行されることがある。変更演出では、提示された達成条件に合致せずにミッションが達成されない非特定演出となる演出動作が実行されてから、この非特定演出を提示された達成条件に合致してミッションが達成される特定演出となる演出動作への変更が行われる。なお、非特定演出となる演出動作が実行されてから、特定演出へと変更するための演出動作を実行した後、特定演出への変更が行われずに非特定演出のまま確定飾り図柄を導出表示することがあってもよい。

30

【0058】

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

40

【0059】

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

【0060】

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち非確変大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当たり組合せ（「通常大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり遊技状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、時短状態又は通常状態に制御されることになる。

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当たり種別が「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当たり種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「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5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。

【0062】

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

【0063】

確定飾り図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに非確変大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5

L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもある。

【0064】

10

非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当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、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当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。

【0065】

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

20

【0066】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2ラウンド大当り状態に制御され、その2ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

30

40

【0067】

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

50

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

【0068】

10

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

【0069】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1

20

【0070】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

30

【0071】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作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。

40

【0072】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどにに基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基

50

板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0073】

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

10

【0074】

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。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【0075】

20

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (GND) 接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

30

【0076】

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

40

【0077】

図 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H 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における変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H 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

50

における変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0078】

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

【0079】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当たり種別）が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0080】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当たり」及び「小当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成

した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0081】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

10

【0082】

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

20

【0083】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

30

【0084】

コマンドA1XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

40

【0085】

50

コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、2 ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2 ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

10

【0086】

コマンド B 1 X X H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されたことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第 1 始動口入賞指定コマンドが、第 1 始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第 1 始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図 4（C）に示すように、第 1 始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データ）が特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）とする特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド B 1 0 0 H は、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンド B 1 0 1 H は、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

20

【0087】

コマンド B 2 X X H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されたことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第 2 始動口入賞指定コマンドが、第 2 始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第 2 始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば、図 4（C）に示すように、第 2 始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データ）が特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）とする特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド B 2 0 0 H は、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンド B 2 0 1 H は、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

30

【0088】

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

40

50

の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

【0089】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O105は、外付けであってもよい。

【0090】

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

【0091】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0092】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図12に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2~MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1~MR5の全部又は一部を示す数

値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0093】

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

10

【0094】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0095】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

20

30

【0096】

図6は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、当たり変動パターンと称される。

40

【0097】

図6に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「

50

大当り」で大当り種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合のみに対応した当り変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

【0098】

図7は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図6に示す各変動パターンは、図7に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を2回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある。

【0099】

図7に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様（大当り種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「突確」の可変表示態様（大当り種別）である場合や可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で「突確」の可変表示態様（大当り種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

【0100】

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

「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【0101】

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

10

【0102】

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

20

【0103】

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

30

【0104】

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

40

50

【0105】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図6に示すような飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

10

【0106】

図8は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0107】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル130を参照して特図表示結果が決定される。

20

【0108】

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

30

【0109】

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

40

【0110】

図9は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示してい

50

る。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図12に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

10

【0111】

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

20

【0112】

図9に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「37」～「72」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に「37」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

30

【0113】

図9に示す設定例では、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から15ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させること

40

50

ができる。

【0114】

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

10

【0115】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図10(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図10(B)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bと、図10(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cと、図10(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dとが、予め用意されている。

【0116】

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

20

30

【0117】

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

40

【0118】

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

50

突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132D では、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別 CA1-1 ～変動パターン種別 CA1-3、変動 50

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを参照することにより、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3は、図7に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態と

するか否かを決定することができる。

【0127】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dにおいて変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cにおいて変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA1-2に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

10

【0128】

図11は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図11(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブル133Aと、図11(B)に示す当り変動パターン決定テーブル133Bとが、予め用意されている。

【0129】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

20

【0130】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-3に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-4に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を1回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-4に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

30

40

【0131】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図10(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、図10(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6に示す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[m

50

s]に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間は16000ミリ秒[ms]に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は24000[ms]に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【0132】

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

【0133】

当り変動パターン決定テーブル133Bは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル133Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【0134】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0135】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図12に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0136】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一

10

20

30

40

50

例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aに記憶される。

【0137】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶される。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図19のステップS15や図20に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図19のステップS16に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0141】

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

【0142】

確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされ

10

20

30

40

50

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

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1始動入賞判定カウンタ、第2始動入賞判定カウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0148】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数回路104から抽出された数値データを用いて、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR5を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値デー

10

20

30

40

50

タの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0149】

第1始動入賞判定カウンタは、第1始動口スイッチ22Aから伝送される遊技球の検出信号となる第1始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第1始動口スイッチ22Aからの第1始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値が1加算される。そして、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第1始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第1始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「0」に初期化されればよい。

10

【0150】

第2始動入賞判定カウンタは、第2始動口スイッチ22Bから伝送される遊技球の検出信号となる第2始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第2始動口スイッチ22Bからの第2始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値が1加算される。そして、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第2始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第2始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「0」に初期化されればよい。

20

【0151】

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

30

【0152】

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

40

【0153】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウ

50

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

【0154】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けら

10

【0155】

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

20

【0156】

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

【0157】

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

30

【0158】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図9に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

40

【0159】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0160】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制

50

御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【0161】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出スイッチ31から伝送するための配線も接続されている。

20

【0162】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図13は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図13に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、ミッション報知開始決定用の乱数値SR1やミッション報知パターン決定用の乱数値SR2、変更演出決定用の乱数値SR3のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

30

【0163】

演出制御用CPU120は、例えば図18に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1～SR3の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路124により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【0164】

ミッション報知開始決定用の乱数値SR1は、ミッション報知演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「51」の範囲の値をとる。この実施

50

の形態では、主基板 1 1 の側で CPU 1 0 3 等により決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 CPU 1 2 0 等によりミッション報知演出を実行するか否かが決定される。

【0165】

ミッション報知パターン決定用の乱数値 SR 2 は、ミッション報知演出を実行する場合における演出動作、すなわち、ミッションとして提示される達成条件の内容に対応したミッション報知パターンを、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り、「1」～「301」の範囲の値をとる。

【0166】

変更演出決定用の乱数値 SR 3 は、ミッションとして提示された達成条件に合致しない非特定演出を達成条件に合致する特定演出へと変更する演出動作としての変更演出を、実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「47」の範囲の値をとる。

【0167】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された ROM 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 1 2 1 には、演出制御用 CPU 1 2 0 が各種の判定や決定、制御を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0168】

図 1 4 は、ROM 1 2 1 に記憶されるミッション報知開始決定テーブル 1 6 0 の構成例を示している。ミッション報知開始決定テーブル 1 6 0 は、ミッション報知演出を開始するか否かを、ミッション報知開始決定用の乱数値 SR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。ミッション報知開始決定テーブル 1 6 0 では、図 1 8 に示す演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた入賞時特定パターンフラグがオフであるかオンであるかに応じて、ミッション報知開始決定用の乱数値 SR 1 と比較される数値（決定値）が、ミッション報知演出開始あり、あるいは、ミッション報知演出開始なしに対応した決定結果（ミッション報知開始有無）に、割り当てられている。ここで、入賞時特定パターンフラグは、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出された始動入賞時に、主基板 1 1 の側で乱数回路 1 0 4 等から抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 が合計保留記憶数にかかわらず少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなることが確定する特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたことに基づき、オン状態にセットされる。そして、ミッション報知演出を開始するための設定などが行われたときに、入賞時特定パターンフラグはクリアされてオフ状態となる。

【0169】

図 1 4 に示すミッション報知開始決定テーブル 1 6 0 の設定例では、入賞時特定パターンフラグがオフであるかオンであるかに応じて、ミッション報知開始有無の決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。このような設定により、始動入賞時に抽出された乱数値 MR 3 が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かに応じて、ミッション報知演出を開始するか否かの決定割合を異ならせることができる。また、図 1 4 に示すミッション報知開始決定テーブル 1 6 0 の設定例では、入賞時特定パターンフラグがオンである場合に、入賞時特定パターンフラグがオフである場合よりも多くの決定値が、ミッション報知開始ありの決定結果に対して割り当てられている。このような設定により、始動入賞時に抽出された乱数値 MR 3 が特定パターン共通範囲の範囲内であるときには、特定パターン共通範囲の範囲外であるときに比べて高い割合で、ミッション報知演出を開始する旨の決定を行うことができる。したがって、ミッション報知演出が実行されたときには、ミッション報知演出が実行されないときよりもスーパーリーチを伴う特定の変動パターンによる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が高まり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）の高いスーパーリーチを伴う変動パターンとなることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0170】

図15は、ROM121に記憶されるミッション報知パターン決定テーブル161の構成例などを示している。図15(A)に示すミッション報知パターン決定テーブル161は、ミッション報知演出が実行される場合に、ミッション報知パターン決定用の乱数値SR2に基づいて、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4といった複数のミッション報知パターンのうちから、使用パターンを決定するために参照されるテーブルである。ミッション報知パターン決定テーブル161では、入賞時特定パターンフラグがオフであるかオンであるかに応じて、ミッション報知パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値(決定値)が、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれかに割り当てられている。

10

【0171】

図15(B)は、各ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4によるミッション報知演出にてミッションとなる達成条件として提示される報知内容の設定例を示している。図15(B)に示す設定例において、各ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4によるミッション報知演出では、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたミッション報知数カウンタのカウント値であるミッション報知数カウント値が「1」から「7」へと増加するに従って、ミッションとして提示する達成条件を増加させるように、報知内容が予め設定されている。ここで、ミッション報知数カウント値は、例えばミッション報知演出が開始される飾り図柄の可変表示に対応して初期値である「1」が設定され、その後、飾り図柄の可変表示が実行されるごとに、あるいは、ミッションとして提示する達成条件を増加させる旨の決定がなされるごとに、1加算するように更新される。

20

【0172】

こうしたミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれかによるミッション報知演出が実行されることにより、最初のミッションとなる達成条件の提示を開始した後、ミッション報知演出が終了するまでに、提示する達成条件を増加させることができる。そして、提示する達成条件を増加させることにより、可変表示結果が「大当たり」となるための達成条件が成立しやすくなったとの印象を遊技者に与え、可変表示結果が「大当たり」となることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ミッション報知演出にて増加させる達成条件は、ミッション報知数カウント値が「1」～「7」の場合に対応するものに限定されず、例えば更に多くの報知内容が設定されてもよい。

30

【0173】

図15(A)に示すミッション報知パターン決定テーブル161の設定例では、入賞時特定パターンフラグがオフであるかオンであるかに応じて、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4に対する決定値の割当てが異なっている。特に、入賞時特定パターンフラグがオフである場合には、ミッション報知パターンMP1のみに対して、全ての決定値が割り当てられている。このような設定により、始動入賞時に抽出された乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かに応じて、ミッション報知演出における報知内容の増加手順などを異ならせることができる。特に、始動入賞時に抽出された乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲外である場合には、常に一定のミッション報知パターンMP1により同一の報知内容を同一の増加手順で増加させることになる。したがって、ミッション報知演出における報知内容の増加手順などに応じて、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンによる飾り図柄の可変表示が実行される可能性を異ならせ、可変表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり信頼度)の高いスーパーリーチを伴う変動パターンとなることへの期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0174】

図16は、ROM121に記憶される変更演出決定テーブル162の構成例を示している。変更演出決定テーブル162は、変更演出となる演出動作を実行するか否かを、変更

50

演出決定用の乱数値SR3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。変更演出決定テーブル162では、特図表示結果が「大当たり」であるか「小当たり」又は「ハズレ」であるかに応じて、変更演出決定用の乱数値SR3と比較される数値（決定値）が、変更演出あり、あるいは、変更演出なしに対応した決定結果（変更演出有無）に、割り当てられている。

【0175】

図16に示す変更演出決定テーブル162の設定例では、特図表示結果が「大当たり」であるか「小当たり」又は「ハズレ」であるかに応じて、変更演出有無の決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。このような設定により、特図表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、変更演出を実行するか否かの決定割合を異ならせることができる。また、図16に示す変更演出決定テーブル162の設定例では、特図表示結果が「大当たり」である場合に、特図表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合よりも多くの決定値が、変更演出ありの決定結果に対して割り当てられている。このような設定により、特図表示結果が「大当たり」となるときには、特図表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」となるときに比べて高い割合で、変更演出を実行する旨の決定を行うことができる。したがって、変更演出が実行されたときには、変更演出が実行されないときよりも特図表示結果が「大当たり」となる可能性が高まり、特図表示結果が「大当たり」となることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0176】

演出制御基板12に搭載されたROM121には、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体、操作ボタン30、さらには、演出用役物が備える可動部材などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、ミッション報知演出制御パターン、当たり時演出制御パターンなどが含まれていけばよい。

【0177】

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

【0178】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクタ予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに応じて、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン30に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。

【0179】

ミッション報知演出制御パターンは、ミッション報知演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、ミッション報知演出における演出動作の内容（

10

20

30

40

50

報知内容)などに応じて予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数のミッション報知演出制御パターンはそれぞれ、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4により達成条件を提示する報知内容や提示順序(ミッション報知数カウント値)などに応じて、報知内容を示す演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順などのタイムスケジュールを規定していればよい。

【0180】

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

10

【0181】

図17(A)は、こうした各種の演出制御パターンの構成例を示している。図17(A)に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されている。

【0182】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図18に示す演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

【0183】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30に対する操作を有効に検出する操作有効期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、操作ボタン30を用いた演出動作態様を示すデータが含まれている。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

30

40

【0184】

50

図17(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ9等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にて操作ボタン30に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

10

【0185】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の発光体など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

20

30

【0186】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0187】

図2に示す演出制御基板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を保持する領域として、例えば図18に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図18に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

40

【0188】

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

50

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初

10

20

30

40

50

期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図19のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

10

【0197】

図19に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS13）。

20

【0198】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0199】

30

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【0200】

図20は、特別図柄プロセス処理として、図19に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図21及び図22は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである

50

。

【0201】

図21及び図22に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す(図21のステップS201)。ここで、入力ポートレジスタは、例えばI/O105に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号[0]に格納される入力ポートデータが、第1始動口スイッチ22Aから伝送される検出信号となる第1始動入賞信号の入力状態(オフ/オン)を示し、入力ポートレジスタのビット番号[1]に格納される入力ポートデータが、第2始動口スイッチ22Bから伝送される遊技球の検出信号となる第2始動入賞信号の入力状態(オフ/オン)を示している。

10

【0202】

ステップS201にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号[1]におけるビット値が“1”であるか否かを判定する(ステップS202)。このとき、ビット値が“1”であれば(ステップS202; Yes)、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2始動入賞判定カウンタの格納値である第2始動入賞判定カウント値を、例えば1加算するなどしてカウントアップするように、更新する(ステップS203)。これに対して、ステップS202にて“0”であると判定された場合には(ステップS202; No)、第2始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「0」に初期化する(ステップS204)。

20

【0203】

ステップS203、S204の処理のいずれかを実行した後は、ステップS201にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号[0]におけるビット値が“1”であるか否かを判定する(ステップS205)。このとき、ビット値が“1”であれば(ステップS205; Yes)、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1始動入賞判定カウンタの格納値である第1始動入賞判定カウント値を、例えば1加算するなどしてカウントアップするように、更新する(ステップS206)。これに対して、ステップS205にて“0”であると判定された場合には(ステップS205; No)、第1始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「0」に初期化する(ステップS207)。

30

【0204】

ステップS206、S207の処理のいずれかを実行した後は、第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値として予め定められた所定の判定値(例えば「2」)に達したか否かを判定する(ステップS208)。このとき、第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば(ステップS208; Yes)、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS209)。また、第1始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する(ステップS210)。

【0205】

ステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ(ステップS208; No)、第1始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第1始動口スイッチ22Aにより検出されていないことに対応して、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する(ステップS211)。このとき、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ(ステップS211; No)、第2始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第2始動口スイッチ22Bにより検出されていないことに対応して、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば(ステップS211; Yes)、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS212)。また、第2始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する(ステップS213)。

40

【0206】

ステップS210、S213の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口

50

バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップS 2 1 4）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「2」であるときには、遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップS 2 1 4における読出値が、所定の上限値（例えば「4」）に達しているか否かを判定する（図2 2のステップS 2 1 5）。このとき、ステップS 2 1 4での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、図2 1に示すステップS 2 0 8にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第1始動条件が成立する。また、図2 1に示すステップS 2 1 1にて第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第2始動条件が成立する。

10

【0 2 0 7】

このように、ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達していないときには（ステップS 2 1 5；N o）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算する（ステップS 2 1 6）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1保留記憶数カウント値を1加算し、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2保留記憶数カウント値を1加算する。そして、CPU 1 0 3は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算する（ステップS 2 1 7）。また、CPU 1 0 3は、始動口バッファ値に応じた始動データを、始動データ記憶部1 5 1 Cにおける空き領域の先頭にセットして記憶させる（ステップS 2 1 8）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、「第1」を示す始動データをセットし、始動口バッファ値が「2」であるときには、「第2」を示す始動データをセットする。

20

【0 2 0 8】

ステップS 2 1 8の処理に続いて、CPU 1 0 3は、乱数回路1 0 4やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR 1や大当たり種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データを、抽出する（ステップS 2 1 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS 2 2 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部1 5 1 Aに乱数値MR 1～MR 3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部1 5 1 Bに乱数値MR 1～MR 3を示す数値データがセットされる。

30

【0 2 0 9】

ステップS 2 2 0にて乱数値を記憶した後は、入賞時特定パターン判定処理を実行する（ステップS 2 2 1）。続いて、例えばROM 1 0 1における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板1 2に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 2 2）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図1 9に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

40

【0 2 1 0】

ステップS 2 1 5にて読出値が上限値に達している場合や（ステップS 2 1 5；Y e s）、ステップS 2 2 2の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2

50

」であるかを判定する（ステップS 2 2 3）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 2 2 3；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 2 4）、図21に示すステップS 2 1 1の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS 2 2 3；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 2 5）、始動入賞判定処理を終了する。

【0211】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、2ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、図21に示すステップS 2 0 8にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図21に示すステップS 2 0 9、S 2 1 0、S 2 1 4の処理を実行してから、図22に示すステップS 2 1 5～S 2 2 2の処理を実行した後、ステップS 2 2 3にて始動口バッファ値が「1」であることに対応して、ステップS 2 2 4の処理を実行してから、図21に示すステップS 2 1 1の処理に進む。そして、ステップS 2 1 1にて第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図21に示すステップS 2 1 2～S 2 1 4の処理を実行してから、図22に示すステップS 2 1 5～S 2 2 2の処理を実行した後、ステップS 2 2 3にて始動口バッファ値が「2」であることに対応して、ステップS 2 2 5の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0212】

図23は、図22のステップS 2 2 0にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図20のステップS 1 1 0、図26）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図20のステップS 1 1 1、図27）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS 2 2 0の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などがミッション報知演出を実行するか否かを決定することになる。

【0213】

図23に示す入賞時特定パターン判定処理において、CPU103は、まず、図22のステップS 2 1 9にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1に応じた特図表示結果を特定する（ステップS 3 5 1）。例えば、ステップS 3 5 1の処理では、図8に示す特図表示結果決定テーブル130を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばRAM102の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ROM101におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル130を参照することにより、ステップS 2 1 9にて抽出された乱数値MR1に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値MR1を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル130に格納された決定値とを比較して、乱数値MR1と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機1における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決

定テーブル130において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に依じたテーブルデータを参照して、特図表示結果を特定すればよい。

【0214】

そして、ステップS351にて特定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS352)。このとき、特定された特図表示結果が「大当たり」であれば(ステップS352; Yes)、図22のステップS219にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2に応じた大当たり種別を特定する(ステップS353)。例えば、ステップS353の処理では、図9に示す大当たり種別決定テーブル131を選択して、使用テーブルにセットする。続いて、使用テーブルにセットした大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、ステップS219にて抽出された乱数値MR2に応じた大当たり種別が特定される。ここでは、大当たり種別決定テーブル131における変動特図指定バッファ値の設定を、始動口バッファ値に読み替えて、遊技球が検出された始動入賞口(第1始動入賞口又は第2始動入賞口)に応じた大当たり種別を特定すればよい。こうして、ステップS353にて特定された大当たり種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であるか否かを判定する(ステップS354)。

10

【0215】

ステップS352にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には(ステップS352; No)、その特図表示結果は「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップS355)。ステップS354にて大当たり種別が「突確」以外であると判定されたときや(ステップS354; Yes)、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定されたときには(ステップS355; Yes)、図22のステップS219にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する(ステップS356)。

20

【0216】

ここで、図10(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cや図10(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチα又はスーパーリーチβ)を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4に決定されることになる。また、図10(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aの設定例では、大当たり種別が「非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であれば、あるいは、大当たり種別が「確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「50」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。したがって、例えば図24に示すように、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップS356では、この特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

30

【0217】

あるいは、ステップS354にて大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合と、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、特定パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、図25(A)に示すように、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとする。これに対して、ステップS354にて大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合には、図25(B)に示すように、乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとする。

40

【0218】

ステップS356にて特定パターン共通範囲内であると判定されたときには(ステップS356; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ス

50

テップS 3 5 7)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS 3 5 7; 「1」)、第1始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 1 0 1 H(図4 (C) 参照)を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 3 5 8)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS 3 5 7にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS 3 5 7; 「2」)、第2始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 2 0 1 H(図4 (C) 参照)を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 3 5 9)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0 2 1 9】

ステップS 3 5 4にて大当り種別が「突確」とであると判定されたときや(ステップS 3 5 4; No)、ステップS 3 5 5にて特図表示結果が「ハズレ」ではなく「小当り」とであると判定されたとき(ステップS 3 5 5; No)、また、ステップS 3 5 6にて特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときにも(ステップS 3 5 6; No)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS 3 6 0)。ここでは、ステップS 3 6 0にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS 3 6 0; 「1」)、第1始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 1 0 0 H(図4 (C) 参照)を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 3 6 1)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS 3 6 0にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS 3 6 0; 「2」)、第2始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 2 0 0 H(図4 (C) 参照)を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 3 6 2)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0 2 2 0】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送させることができる。

【0 2 2 1】

図20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、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 1 0～S 1 2 0の各処理を実行する。

【0 2 2 2】

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1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値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」や「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。

【0 2 2 3】

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」や「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに

決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【0224】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

10

【0225】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“8”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

20

【0226】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」であることに対応して15ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

30

40

【0227】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態として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などに基ついて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0228】

50

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

【0 2 2 9】

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などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大

10

【0 2 3 0】

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」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0. 5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

【0 2 3 1】

20

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などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0 2 3 2】

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などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。

30

【0 2 3 3】

図2 6は、図2 0のステップS 1 1 0にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図2 6に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「0」であるか否か、すなわち、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS 2 3 1）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「0」以外であれば（ステップS 2 3 1；No）、始動データ記憶部1 5 1 Cから始動データを読み出す（ステップS 2 3 2）。ここでは、始動データ記憶部1 5 1 Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

40

【0 2 3 4】

ステップS 2 3 2の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部1 5 1 Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS 2 3 3）。そして、ステップS 2 3 2にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS 2 3 4）。

【0 2 3 5】

50

ステップS 2 3 4にて始動データが「第1」であると判定された場合には（ステップS 2 3 4；第1）、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始する第1開始条件が成立したことに対応して、遊技制御バッファ設定部1 5 5に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する（ステップS 2 3 5）。他方、ステップS 2 3 4にて始動データが「第2」であると判定された場合には（ステップS 2 3 4；第2）、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始する第2開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップS 2 3 6）。

【0 2 3 6】

ステップS 2 3 5、S 2 3 6の処理のいずれかを実行した後は、ステップS 2 3 2にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップS 2 3 7）。例えば、始動データが「第1」である場合には、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値MR 1～MR 3のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、RAM 1 0 2の所定領域に一時記憶されればよい。

【0 2 3 7】

ステップS 2 3 7の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS 2 3 8）。例えば、始動データが「第1」である場合には、第1保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。

【0 2 3 8】

ステップS 2 3 8の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル1 3 0を選択してセットする（ステップS 2 3 9）。CPU 1 0 3は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル1 3 0を参照することにより、ステップS 2 3 7にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データが、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS 2 4 0）。そして、ステップS 2 4 0にて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S 2 4 1）。

【0 2 3 9】

ステップS 2 4 1にて「大当り」であると判定された場合には（ステップS 2 4 1；Yes）、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（ステップS 2 4 3）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、ステップS 2 3 7にて読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データに基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった予め複数用意された大当り種別のい

れかに決定する（ステップS 2 4 4）。なお、ステップS 2 3 6の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル1 3 1にて「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップS 2 4 5）。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0 2 4 0】

ステップS 2 4 1にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS 2 4 1；N o）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 6）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS 2 4 6；Y e s）、遊技制御フラグ設定部1 5 2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S 2 4 7）。

【0 2 4 1】

ステップS 2 4 6にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS 2 4 6；N o）、ステップS 2 4 5、S 2 4 7の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS 2 4 8）。一例として、ステップS 2 4 6にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「—」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 4 6にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS 2 4 1にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 4における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0 2 4 2】

ステップS 2 4 8にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 3 1にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 1；Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 5 0）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 5 0におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばROM 1 0 1における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図1 9に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

【0 2 4 3】

図2 7は、図2 0のステップS 1 1 1にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図2 7に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3は

、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 1；Y e s）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Aを選択してセットする（ステップS 2 6 2）。また、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS 2 6 3）。

【0 2 4 4】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 1；N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 4）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 4；Y e s）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Bを選択してセットする（ステップS 2 6 5）。

10

【0 2 4 5】

ステップS 2 6 4にて小当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 4；N o）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 2 6 6）。なお、時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態や時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。より具体的には、大当り遊技状態を終了する処理において時短フラグがオン状態にセットされた後、時短回数カウント値が「0」に達したことや、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが終了したことなどに対応して、時短フラグがクリアされてオフ状態となる。

20

【0 2 4 6】

ステップS 2 6 6にて時短フラグがオフであるときには（ステップS 2 6 6；N o）、合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する（ステップS 2 6 7）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップS 2 6 7；N o）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Cを選択してセットする（ステップS 2 6 8）。これに対して、ステップS 2 6 6にて時短フラグがオンであるときや（ステップS 2 6 6；Y e s）、ステップS 2 6 7にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには（ステップS 2 6 7；Y e s）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Dを選択してセットする（ステップS 2 6 9）。なお、ステップS 2 6 6にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS 2 6 8に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Cを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS 2 6 9に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Dを選択してセットしてもよい。

30

【0 2 4 7】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づき、ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 0）。ここで、ステップS 2 7 0の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路1 0 4などから抽出されて保留データとして第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップS 2 7 0の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の

40

50

検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0248】

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

【0249】

ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS272の処理では、ステップS270における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0250】

ステップS272にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS273）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS274）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0251】

ステップS274の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS275）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データ

を、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS275での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図19に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS276）、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0252】

図28は、図20のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS291；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS292）。例えば、ステップS292の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

20

【0253】

ステップS292の処理に続いて、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、大当たり種別バッファ値に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図19に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板11から演出制御基板12に対して、大当たり種別に応じた大当たり開始指定コマンドが送信される。ステップS293での設定を行った後には、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295の処理において、CPU103は、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

30

40

【0254】

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

50

スフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ 301）。

【0255】

ステップ S 297 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ S 297 ; No）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する（ステップ S 302）。ステップ S 301、S 302 の処理のいずれかを実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップ S 303）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップ S 303 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップ S 303 の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するするときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

10

20

【0256】

また、ステップ S 303 の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め ROM 101 などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップ S 303 の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図 26 に示すステップ S 231 にて合計保留記憶数カウント値が「0」以外の値であると判定した後、ステップ S 240 にて特図表示結果を決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

30

【0257】

図 29（A）は、図 20 のステップ S 117 にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 29（A）に示す大当り終了処理において、CPU 103 は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 311）。一例として、図 20 に示すステップ S 116 の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 311 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 311 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 311 ; No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

40

【0258】

これに対して、ステップ S 311 にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 311 ; Yes）、遊技制御バッファ設定部 155 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップ S 312）。そして、ステップ S 312 での読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップ S 313）。図 29（B）

50

は、ステップS313での設定例を示している。図29(B)に示すように、大当たり種別バッファ読出値が「0」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。大当たり種別バッファ読出値が「1」又は「2」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0259】

ステップS313における設定を行った後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS314）、大当たり終了処理を終了する。

【0260】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図30のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図30に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行してから（ステップS406）、ステップS402の処理に戻る。ステップS406の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0264】

ステップS405のコマンド解析処理内では、例えば図31に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。始動入賞時コマンド処理では、主基板11から伝送された第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを受信したときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR3はスーパーリーチを伴う特定の変動パターンに決定される共通範囲の範囲内であるか否かの判定などが行われる。図31に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS501）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用CPU120は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。

【0265】

ステップS501にて第1始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップS501；Yes）、第1始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップS502）。例えば、ステップS502の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0266】

ステップS501にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップS501；No）、第2始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS503）。このとき、第2始動口入賞指定コマンドを受信していれば（ステップS503；Yes）、第2始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップS504）。例えば、ステップS504の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0267】

ステップS502、S504の処理のいずれかを実行した後は、例えば第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップS505）。このとき、特定パターン共通範囲の範囲外であれば（ステップS505；No）、始動入賞時コマンド処理を終了する。

【0268】

ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲内である場合には（ステップS505；Yes）、演出制御フラグ設定部191に設けられた入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットする（ステップS506）。また、演出制御カウンタ設定部193に設けられた変動回数カウンタの格納値である変動回数カウント値として、始動入賞後の合計保留記憶数をセットしてから（ステップS507）、始動入賞時コマンド処理を終了する。なお、ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲内であるときには、ステップS506にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするだけで、ステップS507の処理は実行せずに始動入賞時コマンド処理を終了してもよい。また、ステップS505

の処理を実行するより前に、例えばミッション報知中フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、ミッション報知演出が既に開始されているか否かを判定し、開始されていると判定した場合には、ステップS505以下の処理を実行せずに始動入賞時コマンド処理を終了してもよい。

【0269】

図32は、図30のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図32に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S166の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【0270】

ステップS160の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0271】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理には、ミッション報知演出の実行を開始するか否かを決定する処理や、ミッション報知演出の実行中に提示される達成条件などの報知内容を決定する処理なども含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

30

【0272】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

40

【0273】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当

50

り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、特図表示結果が「小当り」であるときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0274】

ステップS164の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。

10

【0275】

ステップS165の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声出力基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。

20

【0276】

ステップS166のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

30

【0277】

図33は、図32のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ミッション報知開始設定処理を実行する（ステップS511）。図34は、ステップS511にて実行されるミッション報知開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示すミッション報知開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられたミッション報知中フラグがオンとなっているか否かを判定する（ステップS701）。なお、ミッション報知中フラグは、ミッション報知演出の実行が開始されるときに、例えば図39に示すステップS793の処理などによりオン状態にセットされ、ミッション報知演出の実行が終了するときに、例えば図40に示すステップS553の処理などによりクリアされてオフ状態となる。

40

【0278】

50

ステップS701にてミッション報知中フラグがオフであるときには（ステップS701；No）、例えば主基板11から伝送された遊技状態指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、遊技状態が確変状態となっている確変中であるか否かを判定する（ステップS702）。このとき、確変中ではないと判定されれば（ステップS702；No）、入賞時特定パターンフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS703）。

【0279】

ステップS703にて入賞時特定パターンフラグがオンであるときには（ステップS703；Yes）、図31に示すステップS507の処理により設定された変動回数カウント値を、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、1減算させるように更新する（ステップS704）。ステップS703にて入賞時特定パターンフラグがオフであるときには（ステップS703；No）、例えば主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより特定された現在の合計保留記憶数を、変動回数カウント値にセットする（ステップS705）。なお、入賞時特定パターンフラグがオンであるか否かにかかわらず、ステップS705の処理に進んで、現在の合計保留記憶数を変動回数カウント値にセットしてもよい。

【0280】

ステップS704、S705の処理のいずれかを実行した後は、変動回数カウント値が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS706）。このとき、変動回数カウント値が「1」未満であれば（ステップS706；No）、変動回数カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する（ステップS707）。ステップS706にて変動回数カウント値が「1」以上であるときには（ステップS706；Yes）、ミッション報知演出を開始するか否かを決定するための使用テーブルとして、ミッション報知開始決定テーブル160を選択してセットする（ステップS708）。

【0281】

ステップS708の処理に続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、ミッション報知開始決定用の乱数値SR1を示す数値データを抽出する（ステップS709）。そして、ステップS709にて抽出した乱数値SR1を示す数値データに基づき、ステップS708にてセットしたミッション報知開始決定テーブル160を参照することにより、ミッション報知演出を開始するか否かに対応した報知開始有無を決定する（ステップS710）。このときには、ステップS710での決定結果がミッション報知演出を開始するミッション報知開始ありか否かを判定する（ステップS711）。

【0282】

ステップS711にてミッション報知開始ありと判定されたときには（ステップS711；Yes）、ミッション報知パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ミッション報知パターン決定テーブル161を選択してセットする（ステップS712）。続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、ミッション報知パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（ステップS713）。そして、ステップS713にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS712にてセットしたミッション報知パターン決定テーブル161を参照することにより、複数種類のミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のうちから今回の使用パターンとなるものを決定する（ステップS714）。このときには、例えばミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれであるかを特定可能な識別番号などを示すデータを演出制御バッファ194が備える報知パターンバッファに記憶させることなどにより、ステップS714におけるミッション報知パターンの決定結果を記憶させておく（ステップS715）。

【0283】

ステップS715の処理を実行した後は、演出制御カウンタ設定部193に設けられ

10

20

30

40

50

たミッション報知数カウンタの格納値であるミッション報知数カウント値を「1」に設定する（ステップS716）。また、演出制御フラグ設定部191に設けられたミッション報知開始フラグをオン状態にセットする（ステップS717）。

【0284】

ステップS701にてミッション報知中フラグがオンであるときや（ステップS701；Yes）、ステップS702にて確変中であると判定されたとき（ステップS702；Yes）、ステップS707の処理を実行したとき、ステップS711にてミッション報知開始なしと判定されたとき（ステップS711；No）、あるいは、ステップS717の処理を実行したときには、入賞時特定パターンフラグをクリアしてオフ状態としてから（S718）、ミッション報知開始設定処理を終了する。

10

【0285】

図33のステップS511にて以上のようなミッション報知開始設定処理を実行した後は、ミッション報知中設定処理を実行する（ステップS512）。図35は、ステップS512にて実行されるミッション報知中設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示すミッション報知中設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ミッション報知中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS731）。このとき、ミッション報知中フラグがオフであれば（ステップS731；No）、そのままミッション報知中設定処理を終了する。

【0286】

ステップS731にてミッション報知中フラグがオンであるときには（ステップS731；Yes）、ミッション報知数カウント値を1加算させるように更新する（ステップS732）。また、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられたミッション増加フラグをオン状態にセットする（ステップS733）。その後、変動回数カウント値を1減算させるように更新する（ステップS734）。そして、更新後の変動回数カウント値が「0」となったか否かを判定する（ステップS735）。このとき、変動回数カウント値が「0」以外であれば（ステップS735；No）、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当たり」となるか否かを判定する（ステップS736）。

20

【0287】

ステップS735にて変動回数カウント値が「0」であるときや（ステップS735；Yes）、ステップS736にて特図表示結果が「大当たり」となる旨の判定がなされたときには（ステップS736；Yes）、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられたミッション報知終了フラグをオン状態にセットしてから（ステップS737）、ミッション報知中設定処理を終了する。

30

【0288】

図33のステップS512にて以上のようなミッション報知中設定処理を実行した後は、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップS513）。図36は、ステップS513にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ミッション報知中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS751）。そして、ミッション報知中フラグがオフであるときには（ステップS751；No）、ミッション報知開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS752）。

40

【0289】

ステップS752にてミッション報知開始フラグがオフであるときには（ステップS752；No）、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS753）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップS753；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか

50

否かを判定する（ステップS754）。

【0290】

ステップS754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S754；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS755）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS755の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0291】

ステップS754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S754；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS756）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS756の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0292】

ステップS753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S753；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS757）。このとき、大当たり種別が「突確」又は特図表示結果が「小当たり」と判定されれば（ステップS757；Yes）、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかといった、大当たり種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS758）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかが指定された

場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1～4及び変動パターンPC1～5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS756と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0293】

ステップS757にて特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップS757；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS759）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS759の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0294】

ステップS751にてミッション報知中フラグがオンであるときには（ステップS751；Yes）、特図表示結果が「大当り」となるか否かを判定する（ステップS760）。そして、特図表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされれば（ステップS760；Yes）、現在実行中のミッション報知演出における報知内容に応じた大当り組合せ等を構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS761）、最終停止図柄決定処理を終了する。このとき、現在実行中のミッション報知演出における報知内容は、例えば報知パターンバッファの記憶値に対応したミッション報知パターンや、ミッション報知数カウント値などから、特定できるようにすればよい。そして、特定された報知内容に対応して提示されている達成条件に合致する図柄番号の飾り図柄を確定飾り図柄に決定すればよい。なお、ステップS760にて特図表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされたときでも、達成条件に合致しない確定飾り図柄に決定されることがあってもよい。例えば、大当り種別が「非確変」であるときに、報知内容に対応して提示されている達成条件が「奇数でリーチをかける」といったものであるときには、達成条件に合致する確定飾り図柄では確変大当り組合せになってしまうことから、このような確定飾り図柄に決定することができない。このときには、提示された達成条件にかかわらず、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を決定すればよい。また、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される達成判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、達成条件に合致する確定飾り図柄とするか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0295】

ステップS760にて特図表示結果が「大当り」以外になると判定されたときには（ステップS760；No）、現在実行中のミッション報知演出における報知内容とは異なり達成条件には合致しないリーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS762）、最終停止図柄決定処理を終了する。なお、ステップS760にて特図表示結果が「大当り」以外になる旨の判定がなされたときでも、達成条件に合致する確定飾り図柄に決定されることがあってもよい。例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される達成判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の通常時達成判定テーブルを参照することなどにより、達成条件に合致する確定飾り図柄とするか否かの判定

10

20

30

40

50

を行うようにしてもよい。ここで、通常時達成判定テーブルでは、大当たり時達成判定テーブルに比べて達成条件に合致する確定飾り図柄とする旨の判定割合が十分に低くなるように、各判定結果に対して達成判定用の乱数値と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。これにより、特図表示結果が「大当たり」以外である場合には、達成条件に合致する確定飾り図柄が導出表示される可能性が低くなる。したがって、達成条件に合致する飾り図柄が停止表示されたときに、特図表示結果が「大当たり」となることへの期待感が高められて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0296】

ステップS762の処理では、ステップS751にてミッション報知中フラグがオンであると判定されたことや、ステップS752にてミッション報知開始フラグがオンであると判定されたことに基づき、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンにかかわらず、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を決定する。したがって、ミッション報知演出が開始された後に、そのミッション報知演出が終了するまでに、特図表示結果が「大当たり」以外となる場合であれば、飾り図柄の可変表示が実行されるごとに飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。これにより、ミッション報知演出が実行されている期間において特図表示結果が「大当たり」となることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0297】

図33のステップS513にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップS514）。図37は、ステップS514にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図37に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する（ステップS771）。

【0298】

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

【0299】

ステップS771にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップS771；No）、ステップS772の処理を実行した後は、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する（ステップS773）。このとき、「擬似連あり」との判定がなされれば（ステップS773；Yes）、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定する（ステップS774）。一例として、ステップS774の処理では、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。

【0300】

ステップS773にて「擬似連あり」ではないと判定されたときや（ステップS773；No）、ステップS774の処理を実行した後は、ミッション報知中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS775）。このとき、ミッション報知中フラグがオフ

10

20

30

40

50

であれば（ステップS 7 7 5；N o）、可変表示中演出設定処理を終了する。

【0301】

ステップS 7 7 5にてミッション報知中フラグがオンであるときには（ステップS 7 7 5；Y e s）、変動回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップS 7 7 6）。このとき、変動回数カウント値が「0」以外であれば（ステップS 7 7 6；N o）、可変表示中演出設定処理を終了する。これに対して、変動回数カウント値が「0」であるときには（ステップS 7 7 6；Y e s）、変更演出を実行するか否かを決定するための使用テーブルとして、変更演出決定テーブル162を選択してセットする（ステップS 7 7 7）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される変更演出決定用の乱数値S R 3を示す数値データを抽出する（ステップS 7 7 8）。そして、ステップS 7 7 8にて抽出した乱数値S R 3を示す数値データに基づき、ステップS 7 7 7にてセットした変更演出決定テーブル162を参照することにより、変更演出を実行するか否かに対応した変更演出有無を決定する（ステップS 7 7 9）。このときには、ステップS 7 7 9での決定結果が変更演出を実行する変更演出ありか否かを判定する（ステップS 7 8 0）。

10

【0302】

ステップS 7 8 0にて変更演出なしと判定されたときには（ステップS 7 8 0；N o）、可変表示中演出設定処理を終了する。これに対して、変更演出ありと判定されたときには（ステップS 7 8 0；Y e s）、変更演出の実行に対応して仮停止表示される変更演出前仮停止図柄となる飾り図柄を決定してから（ステップS 7 8 1）、可変表示中演出設定処理を終了する。例えば、ステップS 7 8 1の処理では、現在実行中のミッション報知演出における報知内容を特定し、特定された報知内容に対応して提示されている達成条件に合致しない非特定演出において仮停止表示される飾り図柄を決定すればよい。

20

【0303】

図33のステップS 5 1 4にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する（ステップS 5 1 5）。例えば、予告演出設定処理では、予告演出を実行するか否かの決定や、実行する場合に「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった複数種類のうちいずれの予告演出を実行するか決定などが行われる。また、予告演出の種類（予告演出種別）に応じて、予告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処理なども行われる。ここで、予告演出設定処理では、ミッション報知演出においてミッションとして提示されている達成条件に応じて、予告演出の有無などの決定を異ならせるようにしてもよい。例えば、図15（B）に示すミッション報知パターンMP1を用いたミッション報知演出が開始された後にミッション報知数カウント値が「6」となったことなどに対応して、「操作時予告を出せ」という達成条件が提示されているときには、可変表示結果が「大当たり」となる場合を除き、「操作時予告」となる予告演出の実行を制限するように、予告演出種別の決定などが行われてもよい。また、例えば、図15（B）に示すミッション報知パターンMP2を用いたミッション報知演出が開始された後にミッション報知数カウント値が「6」となったことなどに対応して、「キャラクタ予告を出せ」という達成条件が提示されているときには、可変表示結果が「大当たり」となる場合を除き、「キャラクタ予告」となる予告演出の実行を制限するように、予告演出種別の決定などが行われてもよい。すなわち、予告演出設定処理では、ミッション報知演出において提示された達成条件と、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果とに基づき、予告演出の有無や予告演出種別が決定されればよい。

30

40

【0304】

ステップS 5 1 5における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS 5 1 6）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS 5 1 5の予告演出設定処理にて決定された予告パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとして

50

セットする。

【0305】

ステップS516の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS517)。そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS518)。このときには、例えばステップS516にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS519)、飾り図柄変動設定処理を終了する。

10

【0306】

図38は、図32のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図38に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、ミッション演出実行処理を行う(ステップS531)。図39は、ステップS531にて実行されるミッション演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すミッション演出実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、ミッション報知開始フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS791)。

20

【0307】

ステップS791にてミッション報知開始フラグがオンであるときには(ステップS791; Yes)、例えば報知パターンバッファの記憶値を読み取ることなどにより、ミッション報知パターンの記憶を読み出す(ステップS792)。そして、ステップS792にて読み出されたミッション報知パターンに対応して、ミッション報知演出を開始するための設定を行う(ステップS793)。このときには、ミッション報知数カウント値が「1」となっていることから、ステップS792にてミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれが読み出されたかに応じて、例えば図15(B)に示すような、1つ目のミッションとなる達成条件(ミッション報知数カウント値が「1」に対応する報知内容)を提示する設定が行われればよい。また、ミッション報知演出が開始されることに伴って、ミッション報知中フラグをオン状態にセットすればよい。さらに、ミッション報知演出が開始されるときに、そのミッション報知演出にて提示される達成条件が、例えば特定の飾り図柄でリーチ状態にすることといった、所定の飾り図柄を用いたものであれば、その提示される達成条件に合致する飾り図柄を可変表示される飾り図柄に追加挿入してもよい。これにより、ミッションとして提示される達成条件が成立しやすくなったような印象を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ミッション報知中フラグは、図34に示すステップS711にてミッション報知開始ありと判定されたときなどに、オン状態にセットされるようにしてもよい。こうしてミッション報知演出が開始されるときには、ミッション報知開始フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS794)。

30

【0308】

ステップS791にてミッション報知開始フラグがオフであるときや(ステップS791; No)、ステップS794の処理を実行した後は、ミッション増加フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS795)。このとき、ミッション増加フラグがオフであれば(ステップS795; No)、ミッション演出実行処理を終了する。

40

【0309】

ステップS795にてミッション増加フラグがオンであるときには(ステップS795; Yes)、例えば報知パターンバッファの記憶値を読み取ることなどにより、ミッション報知パターンの記憶を読み出す(ステップS796)。そして、ステップS796にて読み出されたミッション報知パターンに基づき、ミッション報知数カウント値に対応したミッションとして提示される達成条件を増加させるための演出設定を行う(ステップS7

50

97)。このときには、図35に示すステップS732にてミッション報知数カウント値が更新されていることから、ミッション報知数カウント値が「1」以外の値となっている。そこで、ステップS796にてミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれが読み出されたかに応じて、例えば図15(B)に示すような、2つ目以降のミッションとなる達成条件（ミッション報知数カウント値が「2」以上に対応する報知内容）を増加させる設定が行われればよい。また、達成条件を増加させるときに、その達成条件が、例えば特定の飾り図柄でリーチ状態にすることといった、所定の飾り図柄を用いたものであれば、その増加させる達成条件に合致する飾り図柄を可変表示される飾り図柄に追加挿入してもよい。これにより、増加された達成条件が成立しやすくなったような印象を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。こうしてミッション報知演出にて提示される達成条件を増加させるときには、ミッション増加フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップS798）、ミッション演出実行処理を終了する。

10

【0310】

なお、例えばステップS797の処理にて提示される達成条件を増加させる演出設定を行うときなどには、ステップS796にて読み出されたミッション報知パターンの記憶やミッション報知数カウント値から特定される報知内容と、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や可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果などに基づき、増加させる達成条件の内容を変更したり、達成条件の増加を制限したりできるようにしてもよい。一例として、図15(B)に示すミッション報知パターンMP1を用いたミッション報知演出が開始された後にミッション報知数カウント値が「7」となったことなどに対応して、「スーパーリーチを出せ」という達成条件を増加させるときには、まず、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スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する。このとき、スーパーリーチを伴う変動パターン以外の変動パターンであれば、図15(B)に示す報知内容に従って、「スーパーリーチを出せ」という達成条件を増加させる演出設定を行う。これに対して、スーパーリーチを伴う変動パターンが指定された場合には、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する。そして、可変表示結果が「大当たり」であれば、図15(B)に示す報知内容に従って、「スーパーリーチを出せ」という達成条件を増加させる演出設定を行う。その一方で、可変表示結果が「大当たり」以外であれば、変動パターンにおけるスーパーリーチが複数種類（例えばスーパーリーチα又はスーパーリーチβ）のいずれであるかを判定する。続いて、可変表示結果が「大当たり」以外であることに対応して、ミッションとなる達成条件に合致するリーチ演出が実行されないように、図15(B)に示す報知内容を変更（修正）した達成条件を増加させる演出設定を行う。例えば、スーパーリーチαを伴う変動パターンである場合には「スーパーリーチβを出せ」という達成条件を増加させる一方、スーパーリーチβを伴う変動パターンである場合には「スーパーリーチαを出せ」という達成条件を増加させる。

20

30

【0311】

あるいは、ステップS797の処理にて提示される達成条件を増加させる演出設定を行うときなどには、ステップS796にて読み出されたミッション報知パターンの記憶やミッション報知数カウント値から特定される報知内容のうち、所定の報知内容については達成条件の増加を制限するようにしてもよい。一例として、図15(B)に示すミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4を用いたミッション報知演出で提示される達成条件を示す報知内容のうち、「操作時予告を出せ」や「キャラクタ予告を出せ」、「スーパーリーチを出せ」といった報知内容については、例えば可変表示結果が「大当たり」で報知内容に対応する演出が実行される場合を除き、達成条件の増加を制限するようにしてもよい。これにより、提示された達成条件に合致する演出が実行されたにもかかわらず可変表示結果が「大当たり」以外となることを防ぎ、ミッション報知演出に対して遊技者が不信感を抱くことはない。

40

【0312】

50

図38のステップS531にて以上のようなミッション演出実行処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ミッション報知演出を開始するための設定や、ミッション報知演出にて提示されるミッションとなる達成条件を増加させるための設定を、行うことができる。したがって、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ミッション報知演出の実行を開始したり、ミッション報知演出にて提示される達成条件を増加させたりすることができる。

【0313】

ステップS531にてミッション演出実行処理を実行した後は、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから（ステップS532）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS533）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS533；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

10

【0314】

ステップS533にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップS533；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップS534）。ここで、ステップS533の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップS534の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS534にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップS535）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップS535；No）、ステップS534にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行してから（ステップS536）、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

【0315】

例えば、ステップS536の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板13に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板14に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（1つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップS536の処理による演出動作制御では、ステップS534にて読み出した操作検出制御データなどに基づいて、操作ボタン30に対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ31から伝送される検出信号に基づいて、操作ボタン30に対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作ボタン30に対する操作が検出されずに操作有効期間が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にて操作ボタン30に対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンへの変更を行うことなどにより、操作ボタン30に対する操作にตอบสนองして演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

30

40

【0316】

ステップS535にて終了コードであると判定された場合には（ステップS535；Yes）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS537）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS538）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0317】

図40は、図32のステップS163にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図40に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用

50

CPU120は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示する（ステップS551）。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

【0318】

ステップS551の処理に続いて、ミッション報知終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS552）。このとき、ミッション報知終了フラグがオンであれば（ステップS552；Yes）、ミッション報知演出を終了するための設定を行う（ステップS553）。例えば、ステップS553の処理では、報知パターンバッファをクリアしてミッション報知パターンの記憶を削除するとともに、ミッション報知数カウンタや変動回数カウンタをクリアしてミッション報知数カウント値や変動回数カウント値を「0」に初期化する。また、ミッション報知演出が終了することに対応して、ミッション報知中フラグをクリアしてオフ状態とすればよい。なお、ミッション報知中フラグは、図35に示すステップS737にてミッション報知終了フラグがオン状態にセットされるときなどに、クリアされてオフ状態となるようにしてもよい。こうしてミッション報知演出が終了するときには、ミッション報知終了フラグもクリアしてオフ状態とする（ステップS554）。

10

【0319】

ステップS552にてミッション報知終了フラグがオフであるときや（ステップS552；No）、ステップS554の処理を実行した後は、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS555）。このとき、特図表示結果が「大当り」であると判定されれば（ステップS555；Yes）、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS556）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

20

【0320】

ステップS555にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定されたときには（ステップS555；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S557）。このとき、特図表示結果が「小当り」であると判定されれば（ステップS557；Yes）、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS558）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップS557にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定されたときには（ステップS557；No）、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップS559）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

30

【0321】

次に、パチンコ遊技機1において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。パチンコ遊技機1では、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されたときや、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されたときに、図22のステップS219にて抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどに基づき、ステップS221にて入賞時特定パターン判定処理が実行される。そして、図23のステップS356にて変動パターン種別決定用の乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内である旨の判定がなされると（ステップS356；Yes）、第1始動入賞時にはステップS358での送信設定に基づき、第2始動入賞時にはステップS359での送信設定に基づき、乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0322】

演出制御基板12では、図31のステップS501にて第1始動口入賞指定コマンドを

50

受信したと判定された後や、ステップS503にて第2始動口入賞指定コマンドを受信したと判定された後に、ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたときに、入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするとともに（ステップS506）、変動回数カウント値の設定を行う（ステップS507）。ステップS507にて変動回数カウント値の設定を行うことにより、乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内となり少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなる可変表示の保留位置（保留番号）を特定することができる。

【0323】

一例として、図41（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が停止表示されているときに始動入賞した遊技球が検出され、特定パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送されたものとする。ここでは、合計保留記憶数が「3」であることに対応して、変動回数カウント値も「3」に設定されるものとする。そして、合計保留記憶数が「3」となっていることから、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して飾り図柄の可変表示が開始される。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、飾り図柄の可変表示を開始するための設定が行われる。

【0324】

このとき、演出制御用CPU120は、図34のステップS701にてミッション報知中フラグがオフであると判定したことや（ステップS701；No）、ステップS702にて確変中ではないと判定したこと（ステップS702；No）、ステップS703にて入賞時特定パターンフラグがオンであると判定したことに基づき（ステップS703；Yes）、変動回数カウント値を1減算させるように更新する（ステップS704）。これにより、変動回数カウント値が「2」となり、「1」以上の値であることから（ステップS706；Yes）、ミッション報知開始決定テーブル160を参照して、ミッション報知演出を開始するか否かの決定が行われる（ステップS708～S711）。ここでは、例えば図14に示すようなミッション報知開始決定テーブル160を参照して、入賞時特定パターンフラグがオンであるときに、オフであるときよりも高い割合で、ミッション報知演出を開始する決定を行うことができる。

【0325】

ミッション報知演出を開始すると決定されたときには（ステップS711；Yes）、ミッション報知パターン決定テーブル161を参照することなどにより、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のいずれかが使用パターンに決定される（ステップS712～S714）。このときには、ステップS716にてミッション報知数カウント値が「1」に設定されるとともに、ステップS717にてミッション報知開始フラグがオン状態にセットされる。その後、演出制御用CPU120が図33に示すステップS518にて所定の表示制御指令を表示制御部123のVDP等へと伝送させることなどにより、図41（B）に示すように、「左」、「中」、「右」の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る。

【0326】

例えばステップS714にてミッション報知パターンMP1に決定された場合には、ミッション報知開始フラグがオンであることや（図39のステップS791；Yes）、ステップS792にてミッション報知パターンMP1の記憶が読み出されたことに基づき、ステップS793にてミッション報知演出を開始するための設定が行われる。そして、ミッション報知数カウント値が「1」であることに対応して、図41（B）に示すような演出画像MH1を表示することなどにより、「2でリーチをかけろ！」といったミッションとなる達成条件を提示する。なお、ステップS793の設定において、ミッション報知中フラグがオン状態にセットされればよい。

【0327】

また、図36のステップS752にてミッション報知開始フラグがオンであると判定されたときには（ステップS752；Yes）、ステップS760にて特図表示結果が「大当たり」であるか否かの判定が行われる。このとき、特図表示結果が「大当たり」以外であれば（ステップS760；No）、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かかわらず、ステップS762にてミッション報知演出における報知内容とは異なり達成条件に合致しないリーチ組合せの最終停止図柄が決定される。例えば、ミッション報知パターンMP1が使用パターンでミッション報知数カウント値が「1」であるときには、図柄番号が「2」以外の飾り図柄を「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおける最終停止図柄とすることにより、ミッションとなる達成条件とは合致しない非特定演出となる飾り図柄の可変表示を実行できる。具体的な一例として、ステップS762において、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rでの最終停止図柄が「6」の数字を示す飾り図柄（図柄番号が「6」）に決定されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cでの最終停止図柄が「7」の数字を示す飾り図柄（図柄番号が「7」）に決定されたときには、図41（C）に示すような最終停止図柄となる確定飾り図柄が導出表示されることで、飾り図柄の可変表示が終了する。

10

【0328】

続いて、合計保留記憶数が「2」となっていることから、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して飾り図柄の可変表示が開始される。ここでは、保留データに含まれる乱数値MR1を示す数値データに基づき特図表示結果が「ハズレ」に決定されるものとする。そして、図35のステップS731にてミッション報知中フラグがオンであると判定されたことに対応して（ステップS731；Yes）、ミッション報知数カウント値が1加算されて「2」となるように更新される（ステップS732）。このときには、ミッション増加フラグがオン状態にセットされた後（ステップS733）、ステップS734による更新後の変動回数カウント値が「1」となり「0」ではないと判定されるとともに（ステップS735；No）、特図表示結果が「大当たり」ではないと判定される（ステップS736；No）。また、図36のステップS751にてミッション報知中フラグがオンであると判定されたことや（ステップS751；Yes）、ステップS760にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定されたことに対応して（ステップS760；No）、ステップS762にて報知内容とは異なり達成条件に合致しないリーチ組合せの最終停止図柄が決定される。

20

30

【0329】

そして、図39のステップS795にてミッション増加フラグがオンであると判定されたことや（ステップS795；Yes）、ステップS796にてミッション報知パターンMP1の記憶が読み出されたことに基づき、ステップS797にてミッション報知演出で提示されるミッションとなる達成条件を増加させる設定が行われる。このときには、ミッション報知数カウント値が「2」であることに対応して、図41（D）に示すような演出画像MH2を表示することなどにより、「偶数でリーチをかけろ！」といったミッションとなる達成条件を増加させる。その後、図36のステップS762にて決定された最終停止図柄となる確定飾り図柄が、例えば図41（E）に示すように導出表示されることで、飾り図柄の可変表示が終了する。

40

【0330】

続いて、合計保留記憶数が「1」となっていることから、特図ゲームにおける特別図柄の変動開始に対応して飾り図柄の可変表示が開始される。このときには、図35のステップS731にてミッション報知中フラグがオンであると判定されたことに対応して（ステップS731；Yes）、ミッション報知数カウント値が1加算されて「3」となるように更新される（ステップS732）。また、ミッション増加フラグがオン状態にセットされた後（ステップS733）、ステップS734による更新後の変動回数カウント値が「0」であると判定され（ステップS735；Yes）、ミッション報知終了フラグがオン状態にセットされる（ステップS737）。さらに、図36のステップS751にてミッ

50

ション報知開始フラグがオンであると判定された後（ステップS751；Yes）、ステップS760にて特図表示結果が「大当たり」であるか否かが判定される。ここで、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S760；Yes）、ステップS761にてミッション報知演出での報知内容に応じて達成条件のいずれかに合致する大当たり組合せ等の最終停止図柄が決定される。これに対して、特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップS760；No）、ステップS762にて報知内容とは異なり達成条件に合致しないリーチ組合せの最終停止図柄が決定される。

【0331】

加えて、図37のステップS775にてミッション報知中フラグがオンであると判定されるとともに（ステップS775；Yes）、ステップS776にて変動回数カウント値が「0」とであると判定されたことに対応して（ステップS776；Yes）、変更演出を実行するか否かの決定が行われる（ステップS777～S780）。ここでは、例えば図16に示すような変更演出決定テーブル162を参照して、特図表示結果が「大当たり」であるときに、「大当たり」以外であるときよりも高い割合で、変更演出を実行する決定を行うことができる。そして、図39のステップS797における設定が行われ、ミッション報知数カウント値が「3」とであることに対応して、図41（F）に示すような演出画像MH3を表示することなどにより、「3でリーチをかける!」といったミッションとなる達成条件を増加させる。その後、例えば図41（G）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて「5」の数字を示す飾り図柄（図柄番号が「5」）が揃って停止表示されることでリーチ状態となる。このときには、リーチ状態で停止表示された飾り図柄がミッションとして提示された達成条件に合致しない非特定演出となっている。図41（G）に示すように停止表示される飾り図柄は、変更演出が実行されない場合には図36のステップS761やステップS762にて決定された最終停止図柄であればよく、変更演出が実行される場合には図37のステップS781にて決定された変更演出前仮停止図柄であればよい。

【0332】

その後、例えば特図表示結果が「ハズレ」であるときなどに変更演出が実行されずに飾り図柄の可変表示が終了する場合には、例えば図41（H1）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「6」の数字を示す飾り図柄（図柄番号が「6」）を停止表示させてリーチ組合せの最終停止図柄を導出表示させることで、飾り図柄の可変表示を終了させればよい。そして、新たな始動入賞の検出などにより次回の特図ゲームが実行されることに対応して、例えば図41（I1）に示すように、次回の飾り図柄の可変表示が開始されればよい。

【0333】

これに対して、例えば特図表示結果が「大当たり」であるときなどに変更演出が実行される場合には、例えば図41（H2）に示すように「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止表示された飾り図柄を再び変動させて、図41（I2）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて「3」の数字を示す飾り図柄（図柄番号が「3」）を揃って停止表示させる。こうして、達成条件に合致しない非特定演出を達成条件に合致する特定演出へと変更する変更演出が行われる。このときには、例えば「達成!」といったミッションが達成されたことを示す演出画像を表示することなどにより、達成条件に合致する特定演出が実行されたことを報知すればよい。そして、例えば図41（J）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにも「3」の数字を示す飾り図柄を停止表示させて大当たり組合せの最終停止図柄を導出表示させることで、飾り図柄の可変表示を終了させればよい。

【0334】

上記実施の形態では、図35のステップS731にてミッション報知中フラグがオンであると判定されるごとに、ステップS732にてミッション報知数カウント値を1加算させるように更新するとともに、ステップS733にてミッション増加フラグをオン状態にセットする。これにより、ミッション報知演出が開始された後、そのミッション報知演出

が終了するまでは、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、ミッションとして提示される達成条件を増加させる。これに対して、ミッション報知演出によりミッションとして提示される達成条件は、飾り図柄の可変表示が開始されることの他に所定条件が成立したときに、増加させるようにしてもよい。

【0335】

一例として、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするものである場合に、所定条件が成立したとして、提示する達成条件を増加させるようにしてもよい。この場合には、ステップS731にてミッション報知中フラグがオンであると判定されたときに、変動パターンが飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするリーチ変動パターンや当り変動パターンであるか否かの判定を行う。そして、リーチ状態とするリーチ変動パターンや当り変動パターンであると判定された場合には、ステップS732、S733の処理を実行する。その一方で、リーチ状態としない非リーチ変動パターンや当り変動パターンであると判定された場合には、ステップS732、S733の処理を実行せずに、ステップS734の処理へと進むようにすればよい。これにより、ミッション報知演出にて提示される達成条件が増加する頻度を低下させ、提示される達成条件が増加する演出動作の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0336】

他の一例として、乱数回路124やランダムカウンタなどから抽出したミッション増加決定用の乱数値を示す数値データに基づき、予め用意されたミッション増加決定テーブルを参照することにより、達成条件を増加させる旨の決定がなされたときに、所定条件が成立したとして、提示する達成条件を増加させるようにしてもよい。この場合には、可変表示結果が「大当たり」であるか「大当たり」以外であるかに応じて異なる割合で、達成条件を増加させるか否かが決定されればよい。例えば、ミッション増加決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合に、可変表示結果が「大当たり」以外である場合よりも多くの決定値（ミッション増加決定用の乱数値と比較される数値）が、達成条件を増加させる旨の決定結果に割り当てられていればよい。このような設定により、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、可変表示結果が「大当たり」以外となる場合よりも高い割合で、ミッション報知演出にて提示される達成条件を増加させることができる。したがって、ミッション報知演出にて提示される達成条件が増加したときには、増加しないときに比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高まることから、達成条件が増加することへの遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0337】

また、ミッション報知演出にて提示される達成条件を増加させるときには、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに達成条件を1つずつ増加させるものに限定されず、複数（2以上）の達成条件を1度に増加させることができるようにしてもよい。一例として、図35のステップS731にてミッション報知中フラグがオンであるときには、ステップS732の処理を実行せずにステップS733の処理に進み、ミッション増加フラグをオン状態にセットする。その後、図39のステップS795にてミッション増加フラグがオンであると判定されたときに、増加させる達成条件の個数を決定する処理が実行されればよい。このときには、例えば乱数回路124やランダムカウンタなどから抽出した増加個数決定用の乱数値を示す数値データに基づき、予め用意された増加個数決定テーブルを参照することにより、増加させる達成条件の個数を決定すればよい。この場合、可変表示結果が「大当たり」であるか「大当たり」以外であるかに応じて異なる割合で、増加させる達成条件の個数が決定されればよい。例えば、増加個数決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」であれば、増加させる達成条件の個数が多くなるに従って多くの決定値（増加個数決定用の乱数値と比較される数値）が割り当てられる一方、可変表示結果が「大当たり」以外であれば、増加させる達成条件の個数が多くなるに従って少ない決定値が割り当てられるように、設定されていればよい。あるいは、増加個数決定テーブルでは、増加させる達成条件の個数が所定数（例えば「2」など）以上となる決定結果に対して、可変表示結果が「

40

50

大当たり」である場合には「大当たり」以外である場合よりも多くの決定値が割り当てられるようにしてもよい。このような設定により、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、可変表示結果が「大当たり」以外となる場合よりも、提示される達成条件が1度に増加する個数が多くなる。したがって、飾り図柄の可変表示が開始されるときに提示される達成条件が増加する個数が多いときには、少ないときに比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高まることから、多くの達成条件が増加することへの遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0338】

上記実施の形態では、図26のステップS240にて特図表示結果を「ハズレ」とすることが決定された場合に、図27のステップS270にて変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づき変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かが決定されるものとして説明した。これに対して、特図表示結果を「ハズレ」とすることが決定されたときには、変動パターン種別決定用の乱数値MR3とは異なる乱数値を用いて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するようにしてもよい。

【0339】

例えば、主基板11の側においてカウントされる遊技用乱数の1つとして、図42(A)に示すようなリーチ決定用の乱数値MR6を用意する。この場合、リーチ決定用の乱数値MR6は、始動入賞の検出時(第1始動入賞時又は第2始動入賞時)にてスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなるか否かの判定を可能にするために、始動入賞の検出時に乱数回路104などから抽出される。そこで、例えば図12に示す第1特図保留記憶部151Aに代えて、図42(B)に示すような第1特図保留記憶部151Aを設けて、リーチ決定用の乱数値MR6を示す数値データを保留データとして記憶できるようにすればよい。なお、第2特図保留記憶部151Bについても同様である。

【0340】

また、始動入賞の検出時には、図4(C)に示した第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドに代えて、図42(C)に示すような第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送されるようにすればよい。図42(C)に示す第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドでは、リーチ決定用の乱数値MR6を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数にかかわらず飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするリーチ共通範囲の範囲内であることに対応して、EXTデータが「02H」に設定される。なお、始動入賞の検出時に、乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かのみを演出制御基板12の側に通知すればよいのであれば、図4(C)に示した第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを使用すればよい。

【0341】

図42(A)に示すようなリーチ決定用の乱数値MR6を用いて飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するために、例えば図43(A)に示すリーチ決定テーブル140を予め用意する。また、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図43(B)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル141を予め用意する。

【0342】

リーチ決定テーブル140では、合計保留記憶数に応じて、リーチ決定用の乱数値MR6と比較される数値(決定値)が、非リーチHA1-1~非リーチHA1-5といったリーチ状態にしない旨の決定結果や、リーチHA2-1~リーチHA2-3といったリーチ状態にする旨の決定結果のいずれかに割り当てられている。なお、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて異なる決定テーブルを用意して、遊技状態に応じてリーチ状態にするか否かの決定割合を異ならせるようにしてもよい。

【0343】

図４３（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１４０の設定例では、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数が所定数（例えば「３」など）以上であるか否かに応じて、リーチ状態とするか否かの決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。また、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときよりも多くの決定値が、リーチ状態としない旨の決定結果に割り当てられており、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間がリーチ変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０３４４】

10

ハズレ変動パターン種別決定テーブル１４１では、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３のいずれであるかや、リーチ状態としない旨の決定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の値と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のいずれかに割り当てられている。なお、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて異なる決定テーブルを用意して、遊技状態に応じて変動パターン種別の決定割合を異ならせるようにしてもよい。

【０３４５】

20

図４３（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル１４１の設定例では、リーチ状態とするか否かの決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３のいずれであるかや非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル１４１では、リーチ状態とするか否かの決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３のいずれであるかや非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

30

【０３４６】

そして、図４２（Ａ）に示すようなリーチ決定用の乱数値ＭＲ６を用いて飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する場合には、図２２のステップＳ２１９にて乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を抽出するときに、リーチ決定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データも抽出して、ステップＳ２２０にて特図保留記憶部に乱数値ＭＲ６を記憶させる。また、図２３に示した入賞時特定パターン判定処理において、ステップＳ３５６～Ｓ３６２の処理に代えて、例えば図４４に示すステップＳ３７１～Ｓ３８１の処理が実行されればよい。ここでは、図２３のステップＳ３５５にて特図表示結果が「ハズレ」とであると判定されたときに（ステップＳ３５５；Ｙｅｓ）、図２２のステップＳ２１９にて抽出されたリーチ決定用の乱数値ＭＲ６がリーチ共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップ

40

【０３４７】

図４３（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１４０の設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、リーチ決定用の乱数値ＭＲ６が「２２０」～「２３９」の範囲内であれば、少なくとも飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定が行われることになる。したがって、例えば図４５に示すように、乱数値ＭＲ６が「２２０」～「２３９」の範囲内であればリーチ共通範囲の範囲内であるとして、ステップＳ３７１では、このリーチ共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

【０３４８】

ステップＳ３７１にてリーチ共通範囲内であると判定されたときや（ステップＳ３７１

50

； Y e s ）、図 2 3 のステップ S 3 5 4 にて大当り種別が「突確」以外であると判定されたときには（ステップ S 3 5 4 ； Y e s ）、図 2 3 のステップ S 3 5 6 と同様に、図 2 2 のステップ S 2 1 9 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 7 2 ）。このとき、特定パターン共通範囲内であると判定されれば（ステップ S 3 7 2 ； Y e s ）、図 2 3 のステップ S 3 5 7 ～ S 3 5 9 と同様に、特定パターン共通範囲内であることを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行えばよい（ステップ S 3 7 3 ～ S 3 7 5 ）。

【 0 3 4 9 】

ステップ S 3 7 2 にて乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップ S 3 7 2 ； N o ）、始動口バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する（ステップ S 3 7 6 ）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ S 3 7 6 ； 「 1 」）、第 1 始動入賞時にリーチ共通範囲内であることを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 2 H（図 4 2（C）参照）を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 7 7 ）。また、ステップ S 3 7 6 にて始動口バッファ値が「 2 」であれば（ステップ S 3 7 6 ； 「 2 」）、第 2 始動入賞時にリーチ共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 2 0 2 H（図 4 2（C）参照）を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 7 8 ）。

【 0 3 5 0 】

図 2 3 のステップ S 3 5 4 にて大当り種別が「突確」であると判定されたときや（ステップ S 3 5 4 ； N o ）、ステップ S 3 5 5 にて特図表示結果が「ハズレ」ではなく「小当り」であると判定されたとき（ステップ S 3 5 5 ； N o ）、また、ステップ S 3 7 1 にてリーチ共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップ S 3 7 1 ； N o ）、図 2 3 のステップ S 3 6 0 ～ 3 6 2 と同様に、リーチ共通範囲内でも特定パターン共通範囲内でもない共通範囲外であることを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信する為の設定を行えばよい（ステップ S 3 7 9 ～ S 3 8 1 ）。なお、特定パターン共通範囲内であるか否かのみを演出制御基板 1 2 の側に通知すればよいのであれば、ステップ S 3 7 2 にて特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときにも、ステップ S 3 7 9 ～ S 3 8 1 の処理を実行すればよい。

【 0 3 5 1 】

加えて、図 4 2（A）に示すようなリーチ決定用の乱数値 M R 6 を用いて飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する場合には、図 2 7 に示した変動パターン設定処理において、ステップ S 2 6 6 ～ S 2 6 9 の処理に代えて、例えば図 4 6 に示すステップ S 2 6 6 A ～ S 2 6 9 A の処理が実行されればよい。ここでは、ステップ S 2 6 4 にて小当りフラグがオフであると判定されたときに（ステップ S 2 6 4 ； N o ）、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル 1 4 0 を選択してセットする（ステップ S 2 6 6 A ）。また、例えば合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップ S 2 6 7 A ）。続いて、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されているリーチ決定用の乱数値 M R 6 を示す数値データに基づき、リーチ決定テーブル 1 4 0 を参照することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する（ステップ S 2 6 8 A ）。このときには、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 4 1 を選択してセットしてから（ステップ S 2 6 9 A ）、ステップ S 2 7 0 の処理に進めばよい。

【 0 3 5 2 】

こうした図 4 2（A）に示すようなリーチ決定用の乱数値 M R 6 を用いて飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する場合でも、演出制御基板 1 2 の側では、上記実施の形態と同様に、図 3 0 ～ 図 4 0 に示した各処理を実行して、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲内であると判定されたことに基づいて、ミッション報知演出を開

10

20

30

40

50

始してから、例えば飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、ミッションとして提示される達成条件を増加させることができる。

【0353】

このように、リーチ状態とするか否かを、変動パターン種別とは別個に決定する場合には、リーチ状態の発生率の変更を行う場合には、リーチ決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、変動パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定を変更すれば、リーチ状態の発生率を変化させずに変動パターン種別の追加や発生率の変更を行うことができ、リーチ状態や変動パターン種別の振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。さらに、各変動パターン種別に割り当てる決定値に余裕を持たせることができ、特定の変動パターン種別が設計段階とは異なり極端に偏った割合で出現することを、確実に防止することができる。

10

【0354】

また、ミッションとして提示される達成条件を増加させるための所定条件として、始動入賞の検出時に乱数値MR6がリーチ共通範囲の範囲内であると判定されたことを追加してもよい。この場合には、図42(C)に示すような第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを用いて、始動入賞の検出時にリーチ共通範囲の範囲内であるか否かを演出制御基板12の側に通知できるようにする。そして、図31のステップS505にて特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときには、図47(A)に示すように、リーチ共通範囲の範囲内であるか否かを判定する(ステップS506A)。このとき、リーチ共通範囲の範囲内であると判定されれば(ステップS506A; Yes)、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた入賞時リーチ判定フラグをオン状態にセットする(ステップS507A)。

20

【0355】

さらに、図35に示したミッション報知中設定処理では、ステップS731にミッション報知中フラグがオンであると判定されたときに(ステップS731; Yes)、図47(B)に示すようなステップS731A、S733Aの処理が実行されればよい。すなわち、ミッション報知中フラグがオンであるときには、入賞時リーチ判定フラグがオンであるか否かを判定し(ステップS731A)、オンであれば(ステップS731A; Yes)、ステップS732、S733の処理を実行してから、入賞時リーチ判定フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS733A)。これに対して、入賞時リーチ判定フラグがオフであるときには(ステップS731A; No)、ステップS734の処理に進むことで、ミッション報知数カウント値を1加算する処理や、ミッション増加フラグをオン状態にセットする処理を実行しない。したがって、ミッション報知演出が開始された後、始動入賞の検出時に抽出されたリーチ決定用の乱数値MR6がリーチ共通範囲であると判定されたときにのみ、ミッション報知演出でのミッションとして提示される達成条件を増加させることができる。これにより、ミッション報知演出にて提示される達成条件が増加する頻度を低下させ、提示される達成条件が増加する演出動作の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0356】

以上説明したように、パチンコ遊技機1では、例えば主基板11の側において、CPU103が図22に示すステップS221の入賞時特定パターン判定処理にて、図23に示すステップS351~S356の処理などを実行し、特図ゲームの保留データに含まれる変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特定パターン共通範囲の範囲内となるか否かを、その保留データに基づく特図ゲームの開始よりも前に判定する。そして、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が図31のステップS506にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットしたか否かなどに応じて、図34のステップS708~S711の処理を実行することにより、ミッション報知演出を開始するかが決定される。そして、ミッション報知演出が開始された後には、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、図35のステップS732、S733の処理を実行してから図39のステップS796、S797の処理を実行することにより、ミッション報知演出での

40

50

ミッションとして提示される達成条件を増加させる。これにより、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンによる可変表示が実行されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となるための達成条件を提示して、さらに、提示する達成条件を増加させることで、特定の変動パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0357】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dの設定により、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4以外の変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

【0358】

また、パチンコ遊技機1では、例えば主基板11の側において、CPU103が図22に示すステップS221の入賞時特定パターン判定処理にて、図23に示すステップS351～S355の処理や、図44に示すステップS371の処理などを実行し、特図ゲームの保留データに含まれるリーチ決定用の乱数値MR6を示す数値データがリーチ共通範囲の範囲内となるか否かを、その保留データに基づく特図ゲームの開始よりも前に判定する。このとき、リーチ共通範囲の範囲内であれば、図44に示すステップS372の処理を実行して、特図ゲームの保留データに含まれる変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特定パターン共通範囲の範囲内となるか否かを、その保留データに基づく特図ゲームの開始よりも前に判定する。そして、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が図31のステップS506にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットしたか否かなどに応じて、図34のステップS708～S711の処理を実行することにより、ミッション報知演出を開始するか否かが決定される。そして、ミッション報知演出が開始された後には、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、図35のステップS732、S733の処理を実行してから図39のステップS796、S797の処理を実行することにより、ミッション報知演出でのミッションとして提示される達成条件を増加させる。これにより、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンによる可変表示が実行されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となるための達成条件を提示して、さらに、提示する達成条件を増加させることで、特定の変動パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0359】

演出制御用CPU120は、図38に示すステップS531のミッション演出実行処理として、図39に示すステップS791～S798の処理を実行して、特図ゲームの開始条件が成立して飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ミッション報知演出にてミッションとなる達成条件の提示を開始したり、ミッションとして提示される達成条件を増加させたりする。これにより、可変表示が開始されるごとにミッションとして提示される達成条件が増加する演出動作への注目度を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0360】

演出制御用CPU120は、図36のステップS751にてミッション報知中フラグがオンであると判定したときや、ステップS752にてミッション報知開始フラグがオンであると判定したときに、ステップS760にて特図表示結果が「大当たり」でないと判定されれば、ステップS762にて変動パターンにかかわらずリーチ組合せを構成する最終停止図柄を決定する。その後、図40のステップS551にて最終停止図柄を導出表示させることにより、ミッション報知演出が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。これにより、ミッションとして提示された達成条件が成立することに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0361】

演出制御用CPU120は、図37のステップS775にてミッション報知中フラグがオンであると判定したことや、ステップS776にて変動回数カウント値が「0」であると判定したことに基づき、ステップS779にて変更演出を実行するか否かを決定する。そして、変更演出を実行すると決定した場合には、ステップS781にて決定した変更演出前仮停止図柄を用いて、例えば図41(G)に示すように達成条件とは合致しない非特定演出となる飾り図柄の停止表示を行った後、図36のステップS761にて決定した最終停止図柄などを用いて、例えば図41(H2)及び(I2)に示すように達成条件に合致する特定演出となる飾り図柄の停止表示を行う。こうして、非特定演出を特定演出へと変更する変更演出を実行することにより、飾り図柄の可変表示において可変表示結果である最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出表示されるまで、達成条件が成立することに対する遊技者の期待感を持続させて、遊技の興趣を向上させることができる。また、達成条件に合致しない非特定演出から達成条件に合致する特定演出へと変更される変更演出の意外性により、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0362】

この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、図31のステップS507や図34のステップS705にて変動回数カウント値を設定した後にミッション報知演出が開始されると、図35のステップS735にて変動回数カウント値が「0」であると判定されるときや、ステップS736にて特図表示結果が「大当たり」であると判定されるときまで、ミッション報知演出を継続して実行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、例えば特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行した回数にかかわらず、所定時間が経過したときに、ミッション報知演出を終了するようにしてもよい。また、例えば主基板11から客待ちデモ指定コマンドが伝送されたときのように、所定の演出制御コマンドを受信したときには、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行した回数や、ミッション報知演出を開始してからの経過時間にかかわらず、ミッション報知演出を終了するようにしてもよい。

30

【0363】

上記実施の形態では、図34のステップS703にて入賞時特定パターンフラグがオフであると判定されたときでも、ステップS706にて変動回数カウント値が「1」以上であると判定されれば、ステップS708～S710の処理を実行することで、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、ミッション報知演出を実行するか否か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、例えば入賞時特定パターンフラグがオフであるときには、飾り図柄の可変表示を所定回数(例えば「10」)実行するごとに、ミッション報知演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内ではないと判定された場合には、主基板11から伝送される変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンに対応して、ミッション報知演出を実行するか否かが決定されてもよい。この場合には、ミッション報知演出を開始する場合に対応した変動パターン(ミッション開始パターン)を予め用意して、例えば図27に示すステップS272にてミッション開始パターンが決定されたときに、

40

50

ミッション報知演出を開始する旨の決定がなされるようにすればよい。

【0364】

上記実施の形態では、ミッション報知パターン決定テーブル161にて入賞時特定パターンフラグがオフである場合に対応して、ミッション報知パターンMP1のみに対して全ての決定値が割り当てられており、特定パターン共通範囲の範囲外である場合には、常に一定のミッション報知パターンMP1により同一の報知内容を同一の報知手順で増加させるものとして説明した。これに対して、特定パターン共通範囲の範囲外である場合には、ミッション報知演出が開始された後に提示される達成条件が増加しないようにしてもよい。例えば、ミッション報知パターンMP1～ミッション報知パターンMP4のようにミッション報知数カウント値に対応した報知内容が設定された報知パターンとは異なり、常に単一の達成条件を提示するミッション報知パターンを予め用意する。そして、図34のステップS714にてミッション報知パターンを決定するときに、入賞時特定パターンフラグがオフであれば、単一の達成条件を提示するミッション報知パターンを使用パターンとして決定すればよい。

10

【0365】

上記実施の形態では、ミッション報知演出の実行中であるか否かにかかわらず、図31に示すステップS505の処理を実行して、特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたときには、ステップS507にて変動回数カウント値の設定が行われる。したがって、ミッション報知演出が開始された後でも、新たな始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたときには、その始動入賞後の合計保留記憶数が増変動回数カウント値に設定されることになり、図35のステップS735にて変動回数カウント値が「0」とであると判定されるまでの期間が延長されることになる。これに対して、ミッション報知演出が開始された後には、新たな始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されても変動回数カウント値の設定が変更されないようにしてもよい。この場合には、例えば図31に示すステップS505の処理を実行するより前に、ミッション報知中フラグやミッション報知開始フラグがオンであるか否かを判定し、これらのフラグのいずれかがオンであれば、ステップS505～S507の処理を実行せずに、始動入賞時コマンド処理を終了させればよい。

20

【0366】

上記実施の形態では、図23のステップS356にて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数にかかわらず少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなる特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定し、その判定結果に応じた決定割合でミッション報知演出の有無やミッション報知パターンなどが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば乱数値MR3を示す数値データが合計保留記憶数にかかわらず「擬似連」の可変表示演出といった所定の演出動作を実行する共通範囲内であるか否かを判定して、その判定結果に応じて異なる割合で演出動作の有無や演出態様などが決定されるようにしてもよい。あるいは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが特図表示結果を「大当たり」とする範囲内であるか否かを判定して、その判定結果に応じて異なる割合で演出動作の有無や演出態様などが決定されるようにしてもよい。また、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データを用いて、特定の演出などを実行する共通範囲内であるか否かを判定してもよい。

30

40

【0367】

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

【0368】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図33に示すステップS511のミッション報知開始設定処理やステップS512のミッション報知中設定処理、ステップS513の最終停止図柄決定処理、ステップS514の可変

50

表示中演出設定処理、ステップS515の予告演出設定処理、さらには、図38に示すステップS531のミッション演出実行処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0369】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用CPUがROMから読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPUがROMから固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPUがRAMに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用CPUがRAMに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0370】

この場合、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図33に示すステップS511～S515の処理のいずれかを実行してもよいし、図38に示すステップS531のミッション演出実行処理を実行してもよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0371】

あるいは、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用CPU120により図33のステップS516にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0372】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御され、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突確」となったことに基

いて2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状

態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当り種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当り」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別に含まれるものとする。この場合、大当り種別決定テーブル131は、変動特図指定バッファ値に応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0373】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより2ラウンド大当り状態に制御されるにもかかわらず、15ラウンド大当り状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる場合、あるいは、大当り種別が「突確」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当り」となる場合あるいは大当り種別が「突確」となる場合であるかにかかわらず、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

20

【0374】

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

30

【0375】

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

40

【0376】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

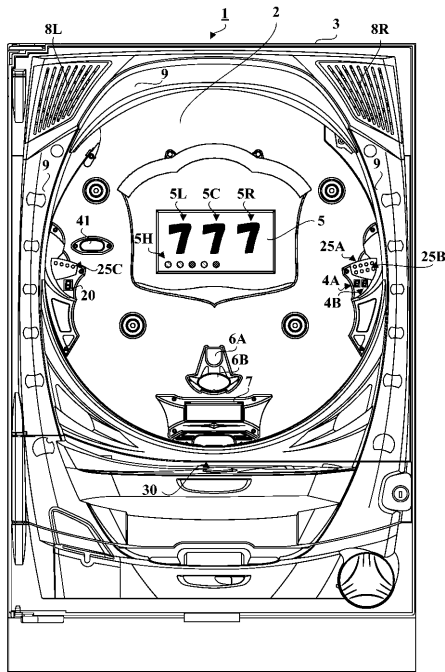
50

【符号の説明】

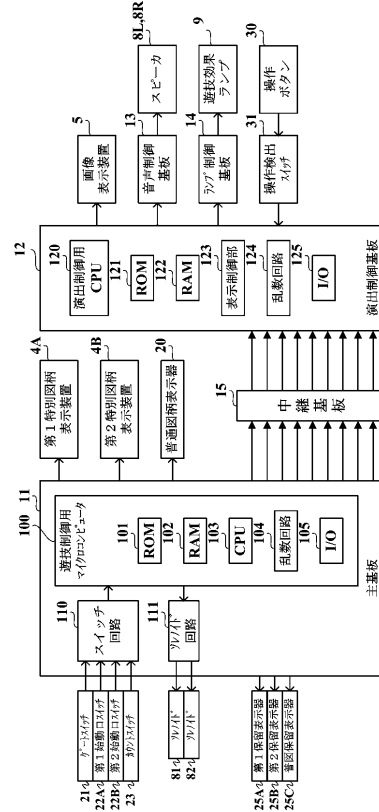
【0377】

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	10
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	20
23	…	カウントスイッチ	
30	…	操作ボタン	
31	…	操作検出スイッチ	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	30
123	…	表示制御部	

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

2回開放チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	抽り図柄停止	抽り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

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

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1	00	特定パターン共通範囲外(第1始動入賞時)
B1	01	特定パターン共通範囲内(第1始動入賞時)
B2	00	特定パターン共通範囲外(第2始動入賞時)
B2	01	特定パターン共通範囲内(第2始動入賞時)

【図 5】

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

【図 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	疑似連変動(2回)→スーパーリチa(ハズレ)
PA3-2	75000	疑似連変動(2回)→スーパーリチb(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリチa(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリチb(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	疑似連変動(2回)→スーパーリチa(大当り)
PA5-2	75000	疑似連変動(2回)→スーパーリチb(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリチa(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリチb(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャイス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャイス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	疑似連変動(1回)→2回開放チャイス目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

【図 7】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし
CA1-2	非リチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リチ(ハズレ)	滑り、疑似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スーパーリチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャイス目停止(突確・小当り)
CA4-2	突確(大当り)	2回開放チャイス目停止(突確・小当り)

【図 8】

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

【図 11】

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-1
CA2-3	1~997	PB2-2
	1~265	PA3-1
	266~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~560	PB4-1
	561~997	PB4-2
	1~265	PA5-1
	266~560	PA5-2
	561~900	PB5-1
	901~997	PB5-2
	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-1	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

【図 9】

変動特図 指定バッファ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 バッファ設定値
1	1~36	非確変	0
	37~72	確変	1
	73~100	突確	2
2	1~36	非確変	0
	37~100	確変	1

【図 10】

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

(B)
小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

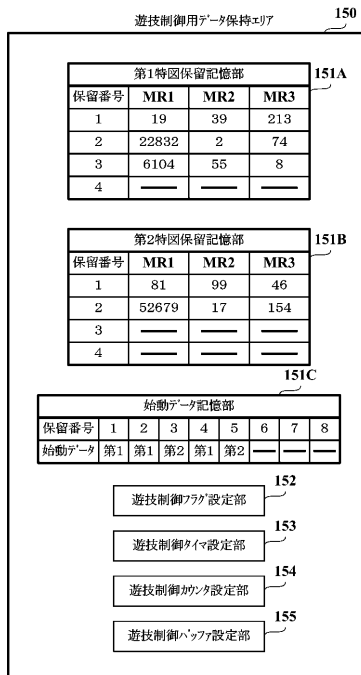
(C)
ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)

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

(D)
ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~179	CA1-2
180~189	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

【図 12】



【図 13】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~51	ミッション通知開始決定用
SR2	1~301	ミッション通知パターン決定用
SR3	1~47	変更値決定用

【図 1 4】

ミッション報知開始決定テーブル

入賞時特定 パターンフラグ	決定値(SR1)	ミッション報知開始有無
オフ	1〜5	ミッション報知開始あり
	6〜51	ミッション報知開始なし
オン	1〜48	ミッション報知開始あり
	49〜51	ミッション報知開始なし

【図 1 5】

(A)

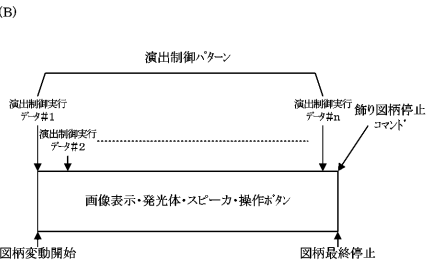
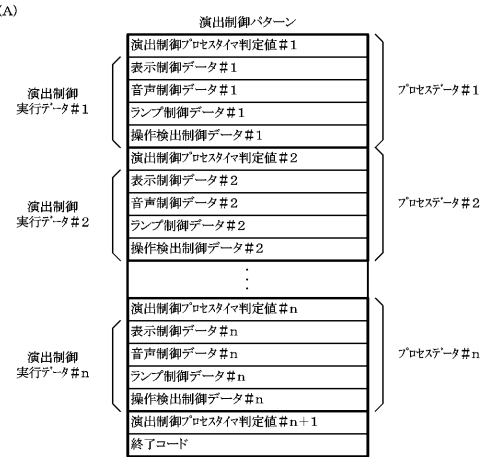
ミッション報知パターン決定テーブル

入賞時特定 パターンフラグ	決定値(SR2)	ミッション報知パターン
オフ	1〜301	MP1
	1〜51	MP1
オン	52〜111	MP2
	112〜181	MP3
	182〜301	MP4

(B)

ミッション報知パターン	ミッション報知数 カウント値	報知内容
MP1	1	2でリーチをかける
	2	偶数でリーチをかける
	3	3でリーチをかける
	4	5でリーチをかける
	5	7でリーチをかける
	6	操作時予告を出せ
	7	スーパーリチを出せ
MP2	1	4でリーチをかける
	2	奇数でリーチをかける
	3	6でリーチをかける
	4	8でリーチをかける
	5	操作時予告を出せ
	6	キャラクタ予告を出せ
	7	スーパーリチを出せ
MP3	1	6でリーチをかける
	2	偶数でリーチをかける
	3	1でリーチをかける
	4	1でリーチをかける
	5	3でリーチをかける
	6	操作時予告を出せ
	7	スーパーリチを出せ
MP4	1	8でリーチをかける
	2	奇数でリーチをかける
	3	キャラクタ予告を出せ
	4	2でリーチをかける
	5	6でリーチをかける
	6	操作時予告を出せ
	7	スーパーリチを出せ

【図 1 7】

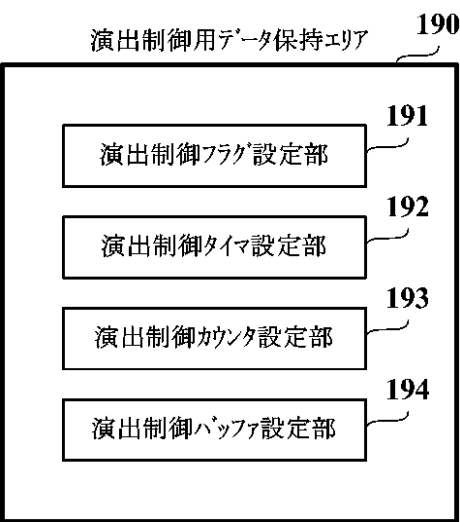


【図 1 6】

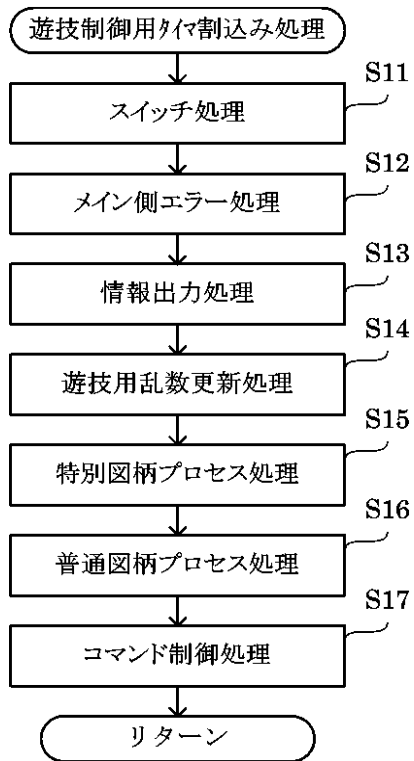
変更演出決定テーブル

特図表示結果	決定値(SR3)	変更演出有無
大当たり	1〜24	変更演出あり
	25〜47	変更演出なし
小当たり又はハズレ	1〜5	変更演出あり
	6〜47	変更演出なし

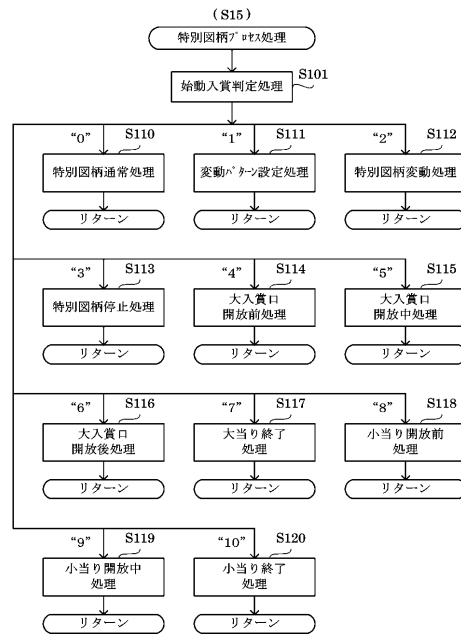
【図 1 8】



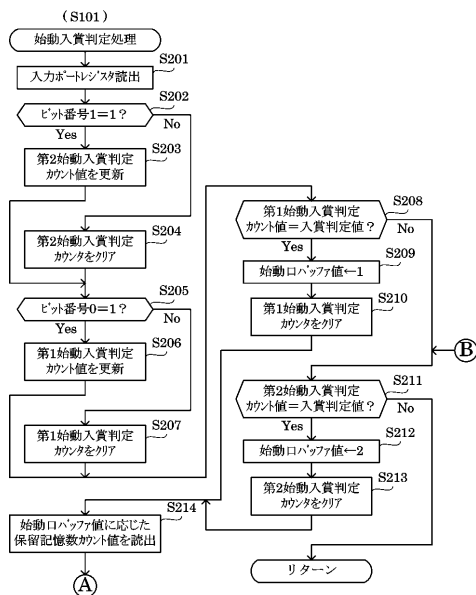
【図 19】



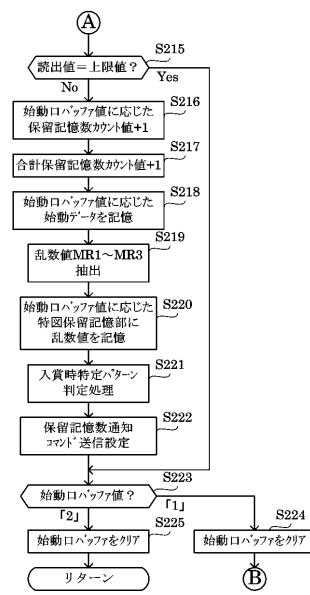
【図 20】



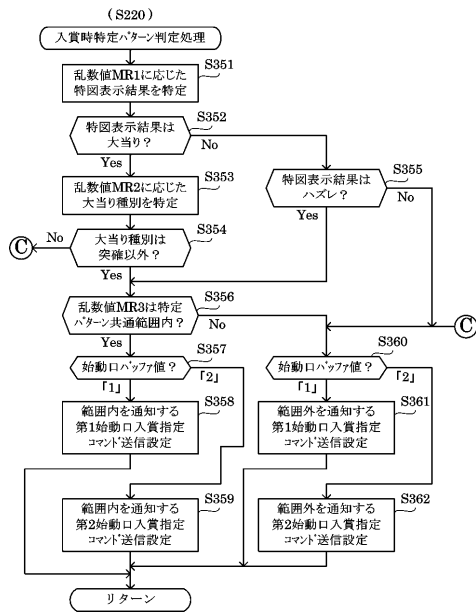
【図 21】



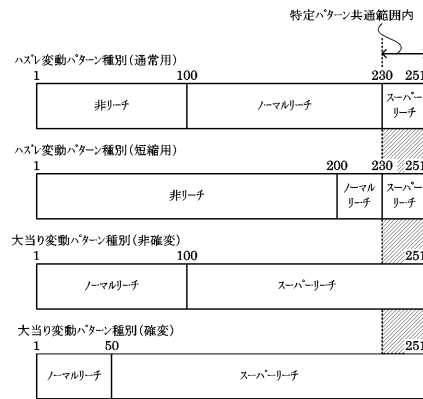
【図 22】



【図 23】

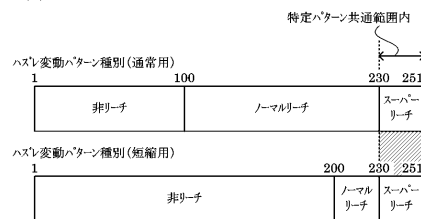


【図 24】

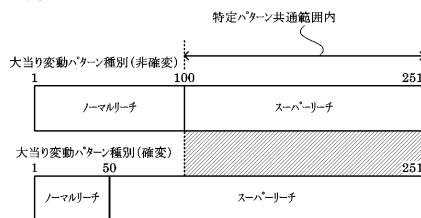


【図 25】

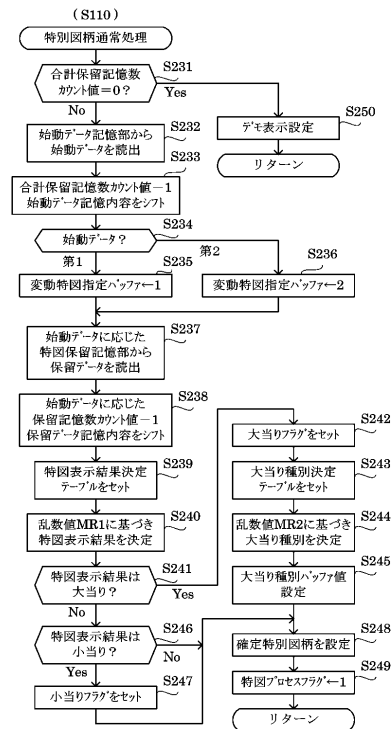
(A)



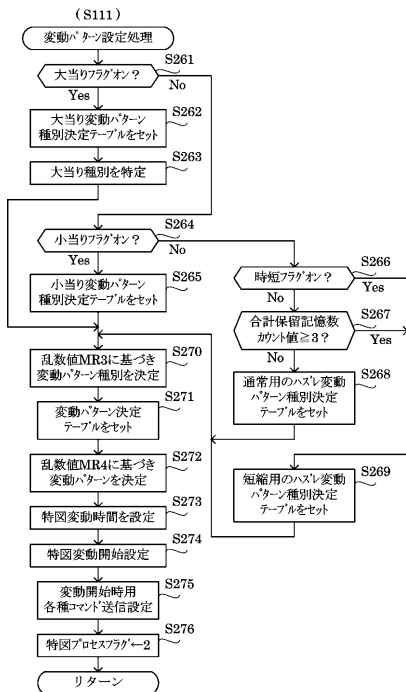
(B)



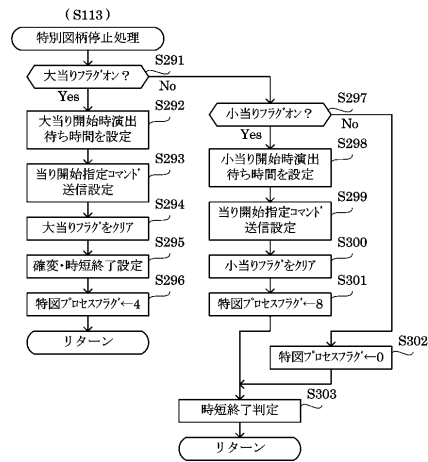
【図 26】



【図 27】

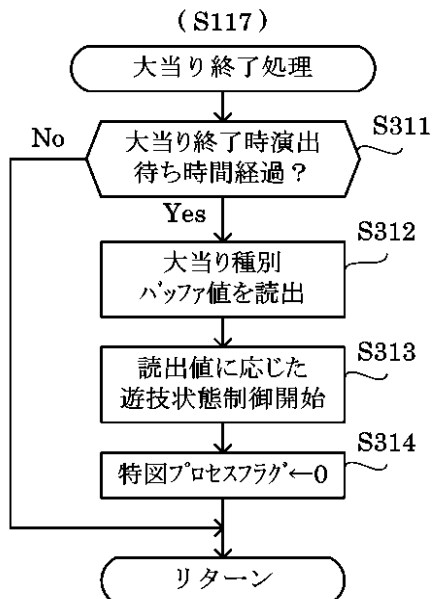


【図 28】

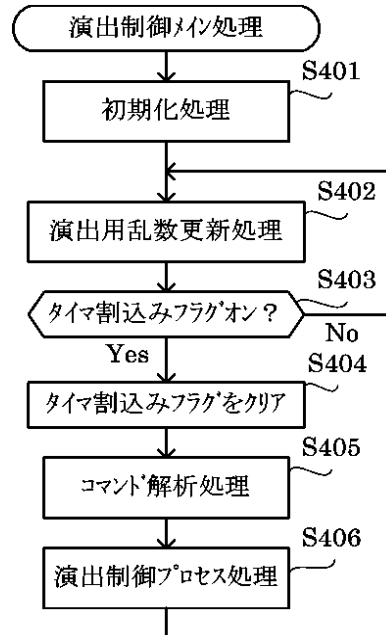


【図 29】

(A)



【図 30】

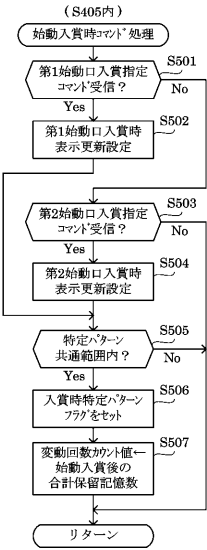


(B)

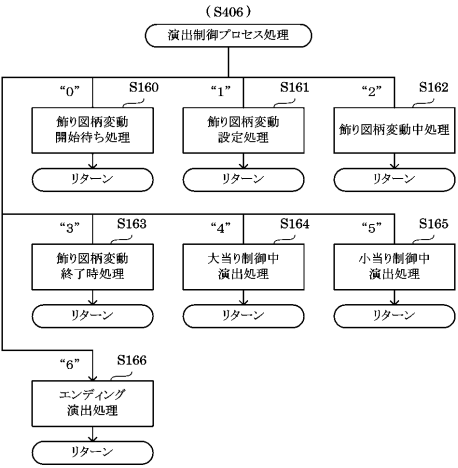
S313での設定

大当り種別 バッファ讀出値	開始する 遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

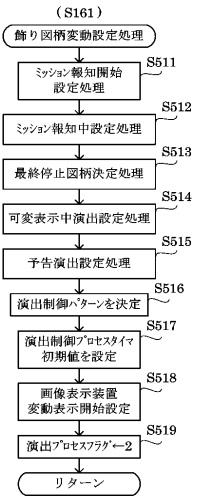
【図 3 1】



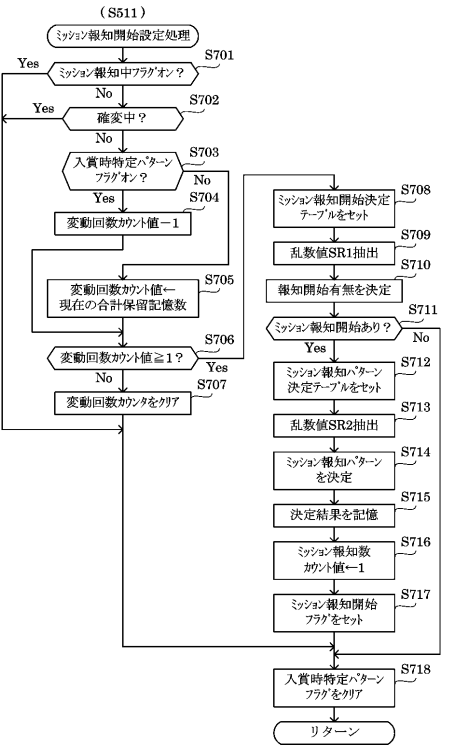
【図 3 2】



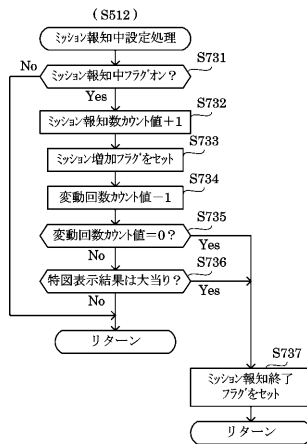
【図 3 3】



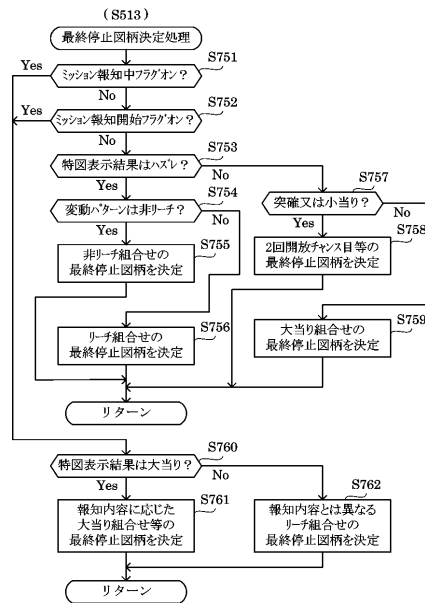
【図 3 4】



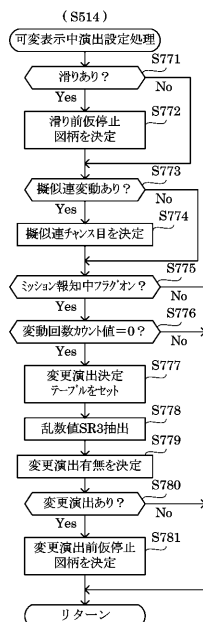
【図 35】



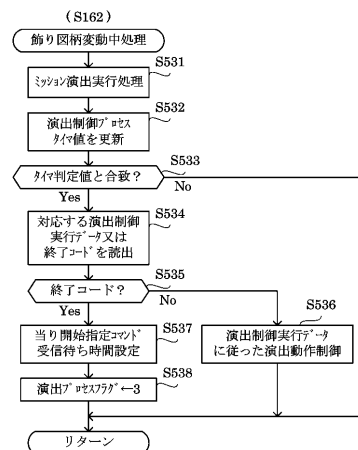
【図 36】



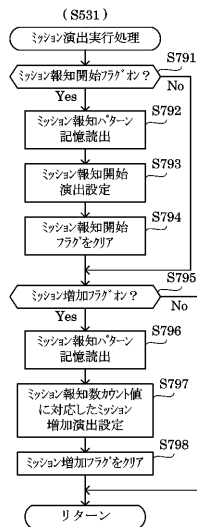
【図 37】



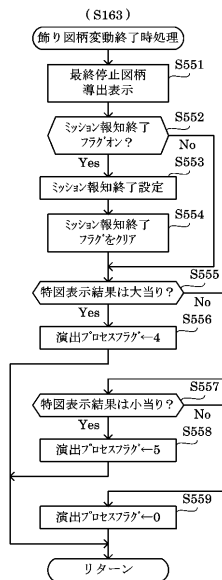
【図 38】



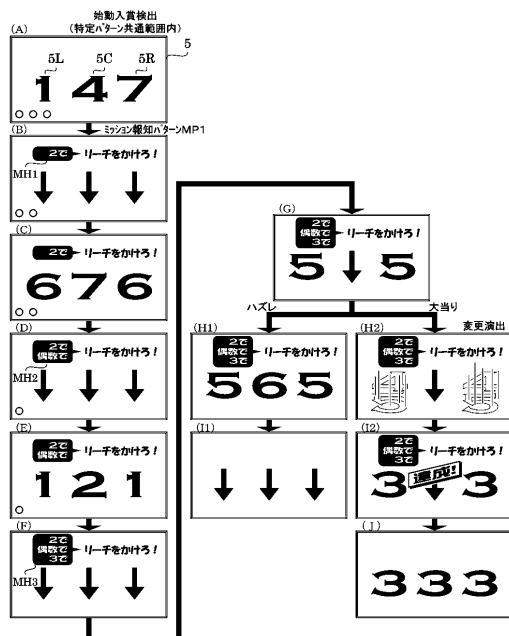
【図 3 9】



【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】

(A)

乱数値	範囲	用途
MR6	1~239	リーグ決定用

(B)

第1特因保留記憶部				
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR6
1	19	39	213	94
2	22832	2	74	239
3	6104	55	8	117
4	—	—	—	—

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1	00	共通範囲外(第1始動入賞時)
B1	01	特定パターン共通範囲内(第1始動入賞時)
B1	02	リーグ共通範囲内(第1始動入賞時)
B2	00	共通範囲外(第2始動入賞時)
B2	01	特定パターン共通範囲内(第2始動入賞時)
B2	02	リーグ共通範囲内(第2始動入賞時)

【図 4 3】

(A)

リーチ決定テーブル

140

合計保留記憶数	決定値(MR6)	リーチ/非リーチ
0	1~204	非リーチHA1-1
	205~239	リーチHA2-1
1	1~207	非リーチHA1-2
	208~239	リーチHA2-1
2	1~210	非リーチHA1-3
	211~239	リーチHA2-2
3,4	1~215	非リーチHA1-4
	216~239	リーチHA2-2
5~8	1~219	非リーチHA1-5
	220~239	リーチHA2-3

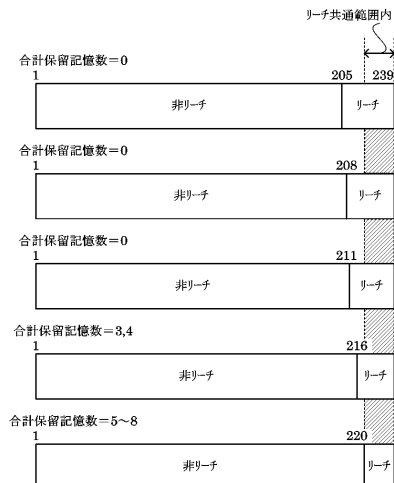
(B)

ハズレ変動パターン種別決定テーブル

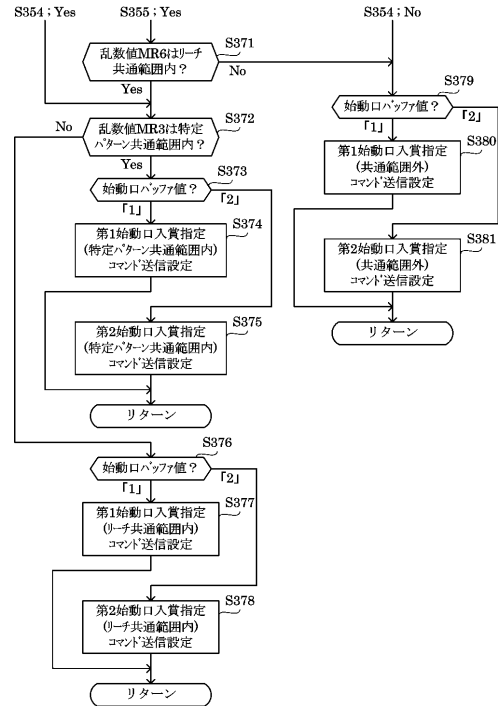
141

リーチ/非リーチ	決定値(MR3)	変動パターン種別
リーチHA2-1	1～169	CA2-1
	170～229	CA2-2
	230～251	CA2-4
リーチHA2-2	1～189	CA2-1
	190～229	CA2-3
	230～251	CA2-4
リーチHA2-3	1～199	CA2-1
	200～229	CA2-3
	230～251	CA2-4
非リーチHA1-1	1～216	CA1-1
	217～251	CA1-3
非リーチHA1-2	1～229	CA1-1
	230～251	CA1-3
非リーチHA1-3	1～230	CA1-2
	231～251	CA1-3
非リーチHA1-4	1～236	CA1-2
	237～251	CA1-3
非リーチHA1-5	1～242	CA1-2
	243～251	CA1-3

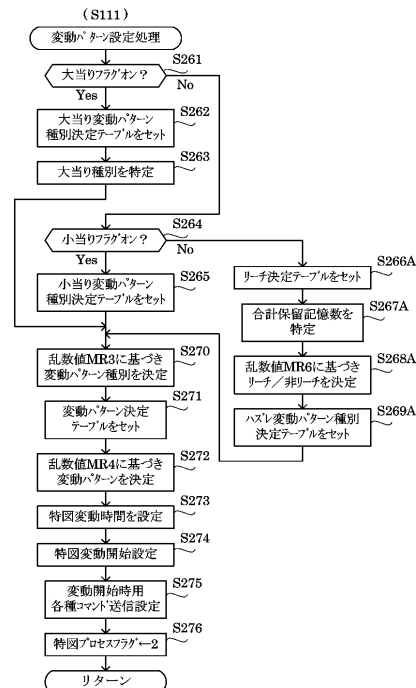
【図 4 5】



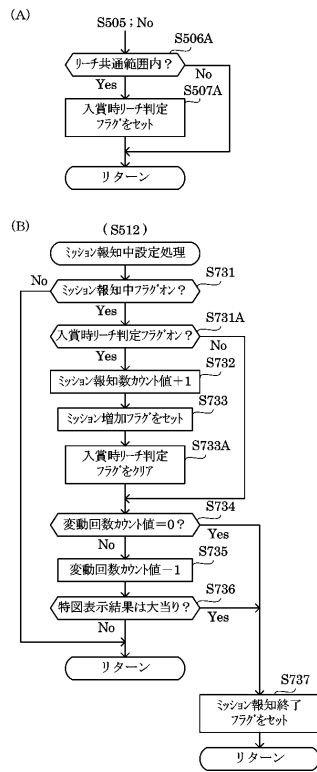
【図 4 4】



【図 4 6】



【図 47】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-035769 (JP, A)
特開2010-233703 (JP, A)
特開2004-344494 (JP, A)
特開2008-245800 (JP, A)
特開2008-188296 (JP, A)
特開2007-185218 (JP, A)
特開2004-024635 (JP, A)
特開2002-191795 (JP, A)
特開2003-052970 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02