

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5279604号
(P5279604)

(45) 発行日 平成25年9月4日 (2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年5月31日 (2013.5.31)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 109 頁)

(21) 出願番号 特願2009-116216 (P2009-116216)
 (22) 出願日 平成21年5月13日 (2009.5.13)
 (65) 公開番号 特開2010-263981 (P2010-263981A)
 (43) 公開日 平成22年11月25日 (2010.11.25)
 審査請求日 平成23年9月1日 (2011.9.1)

早期審査対象出願

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 審査官 上田 正樹

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】

外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠と、前記遊技枠に取り付けられ、遊技媒体による遊技を行う領域である遊技領域が形成された遊技盤と、該遊技領域に設けられた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基づいて、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手段を備え、予め定められた特定表示結果が前記識別情報の前記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に制御する遊技機であって、

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制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用数値と、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数値と前記可変表示決定用数値とを所定の上限数の範囲内で保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

該保留記憶手段に記憶されている保留記憶数を認識可能に表示する保留記憶表示手段と

、
 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か否かを前記表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

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

10

20

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決定値が割り当てられた決定用テーブルとを用いて、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ときに前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用数値と、前記決定値とに基づいて、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の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、

該始動判定手段による判定に基づいて当該判定の対象とされた可変表示が実行されるよりも前の可変表示において所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記遊技枠に対して設けられる操作手段と、を備え、

10

前記演出実行手段は、

前記所定の演出として前記保留記憶表示手段における表示態様を変化させるとともに前記操作手段による操作を受け付けて前記操作手段が操作されたことに基づいて演出を変化させる特定演出と、前記所定の演出として前記保留記憶表示手段における表示態様を変化させて前記操作手段による操作を受け付けない非特定演出と、を実行可能であって、

前記所定の演出として前記特定演出が実行された場合、前記所定の演出として前記非特定演出が実行された場合よりも、前記判定の対象とされた可変表示の前記表示結果が前記特定表示結果となりやすくなるように前記所定の演出を実行し、

前記決定用テーブルには、前記特定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かかわらず共通の決定値が割り当てられている一方、当該特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、前記保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられている

20

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、外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠と、前記遊技枠に取り付けられ、遊技媒体による遊技を行う領域である遊技領域が形成された遊技盤と、該遊技領域に設けられた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基づいて、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手段を備え、予め定められた特定表示結果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に制御する遊技機に関する。

30

【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。

40

【0003】

このような遊技機としては、遊技制御手段が、始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて可変表示装置における識別情報の表示態様の決定に関わる判定の一部（大当たりとするか否か、リーチとするか否か）を行い、その判定結果を示す入賞時判定結果コマンドを図柄制御基板に向けて送信する構成とするとともに、図柄制御基板が、受信した入賞時判定結果コマンドが示す判定結果に基づいて予告演出の内容を決定するものが提案されている（例えば特許文献1）。

【0004】

50

また、入賞確認処理において、遊技制御手段が、演出制御手段に対して、始動入賞記憶数指定の演出制御コマンドとともに、大当り等の判定結果と、リーチ態様のカテゴリがノーマルカテゴリか、発展1カテゴリか、発展2カテゴリかによって、変動態様カテゴリ0指定～変動態様カテゴリ9指定の演出制御コマンドの何れかを送信することによって、可変表示態様をも加味した予告演出を実行することができる遊技機も提案されている（例えば特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2003-164617号公報

10

【特許文献2】特開2003-275418号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

確かに、特許文献1及び2に記載の遊技機によれば、リーチの発生をリーチとなる変動より以前に遊技者に予告することで、遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

しかしながら、特許文献1及び特許文献2に記載の遊技機は、常に一定の割合で変動パターンを決定するものであるため、作動率の低下や図柄が変動しない状態の頻発を招くおそれがあった。

20

【0008】

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するとともに、遊技の興趣を向上させ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】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠（例えば遊技枠61など）と、前記遊技枠に取り付けられ、遊技媒体（例えば遊技球など）による遊技を行う領域である遊技領域が形成された遊技盤（例えば遊技盤2など）と、該遊技領域に設けられた始動領域（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か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S209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、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可変表示決定用数値と、複数種類の可変表示パターンに

30

40

50

対して決定値が割り当てられた決定用テーブル（例えば大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A やハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 D 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る可変表示パターン決定手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 6 1 ~ S 2 7 2 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ときに前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用数値と、前記決定値とに基づいて、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の可変表示パターン（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判定手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 5 2 及び S 3 5 7 の処理を実行する部分など）と、該始動判定手段による判定に基づいて当該判定の対象とされた可変表示が実行されるよりも前の可変表示において所定の演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理やステップ S 5 6 1 の連続演出実行処理を実行する部分など）と、前記遊技枠に対して設けられる発光部品（例えば遊技効果ランプ 9 など）と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定の演出として前記発光部品を用いた特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 が R P 3 - 1 ~ R P 3 - 3 の連続演出パターンに基づいてステップ S 5 9 8 の処理を実行する部分など）を含み、前記決定用テーブルには、前記特定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かかわらず共通の決定値が割り当てられている一方、当該特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、前記保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられている（例えば図 1 0 (C)、(D) 及び図 2 4 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）ことを特徴とする。

このように、保留記憶数にかかわらず特定の可変表示パターンの決定値を共通にする一方、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンの決定値は保留記憶数に応じて異ならせることで、保留記憶数に応じて可変表示時間の調整が可能となり、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

【 0 0 1 0 】

また、本発明の遊技機は、外枠に対して開閉自在に設置される遊技枠（例えば遊技枠 6 1 など）と、前記遊技枠に取り付けられ、遊技媒体（例えば遊技球など）による遊技を行う領域である遊技領域が形成された遊技盤（例えば遊技盤 2 など）と、該遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口など）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（例えばステップ S 2 3 1 にて Y e s 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（例えば大当り組合せの確定飾り図柄など）が前記識別情報の前記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か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 M R 1 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 M R 3 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 1 0 0 の CPU 1 0 3 がステップ S 2 0 9 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 など）と、該保留記憶手段に記憶されている保留記憶数を認識可能に表示する保留記憶表示手段（例えば始動入賞記憶表示エリア 5 H など）と、前記開始条件が成

10

20

30

40

50

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か否かを前記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決定値が割り当てられた決定用テーブル（例えば大当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ときに前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用数値と、前記決定値とに基づいて、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の可変表示パターン（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判定手段（例えばCPU103がステップS352及びS357の処理を実行する部分など）と、該始動判定手段による判定に基づいて当該判定の対象とされた可変表示が実行されるよりも前の可変表示において所定の演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS159の始動入賞記憶表示処理やステップS561の連続演出実行処理を実行する部分など）と、前記遊技枠に対して設けられる操作手段（例えば操作ボタン30など）と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定の演出として前記保留記憶表示手段における表示態様を変化させるとともに前記操作手段による操作を受け付けて前記操作手段が操作されたことに基づいて演出を変化させる特定演出（例えば、連続演出パターンRP4-1～RP4-3の連続演出など）と、前記所定の演出として前記保留記憶表示手段における表示態様を変化させて前記操作手段による操作を受け付けない非特定演出（例えば、連続演出パターンRP2-1～RP2-3の連続演出など）と、を実行可能であって、前記所定の演出として前記特定演出が実行された場合、前記所定の演出として前記非特定演出が実行された場合よりも、前記判定の対象とされた可変表示の前記表示結果が前記特定表示結果となりやすくなるように前記所定の演出を実行し（例えば図15に示す連続演出パターン決定テーブル161の設定では、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」または「4」である場合に、「1」または「3」である場合よりも、特定演出が実行される連続演出パターンRP4-1～RP4-3に決定されやすい）、前記決定用テーブルには、前記特定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かかわらず共通の決定値が割り当てられている一方、当該特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、前記保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられている（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）ことを特徴とする。

このように、保留記憶数にかかわらず特定の可変表示パターンの決定値を共通にする一方、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンの決定値は保留記憶数に応じて異なることで、保留記憶数に応じて可変表示時間の調整が可能となり、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

また、特定演出が実行されたときに非特定演出が実行された場合より特定遊技状態となりやすいので、遊技者は所定の演出に注目するようになり、遊技の興趣の向上が図れる。

【0011】

前記所定の演出として前記特定演出実行手段により前記特定演出が実行された場合、前記所定の演出として前記特定演出以外の演出が実行された場合よりも前記判定の対象とされた可変表示の表示結果が前記特定表示結果となりやすい（例えば図15に示す連続演出パターン決定テーブル161の設定では、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」または「4」である場合に、「1」または「3」である場合よりも、特定演出が実行される連続演出パターンRP3-1～RP3-3、RP4-1～RP4-3に決定されやすい）ように構成してもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されたときに特定演出以外の演出が実行され

10

20

30

40

50

た場合より特定遊技状態となりやすいので、遊技者は所定の演出に注目するようになり、遊技の興趣の向上が図れる。

【 0 0 1 2 】

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 など）が設けられた遊技制御基板（例えば主基板 1 1 など）と、演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御 CPU 1 2 0 など）が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板 1 2 など）と、演出を行う演出装置（例えばスピーカ 8 や遊技効果ランプ 9 や操作ボタン 3 0 など）と、前記遊技制御基板からの信号に基づいて前記遊技媒体の払い出しを制御する払出制御手段（例えば球払出装置 1 8 など）が設けられた払出基板（例えば払出制御基板 1 7 など）と、前記遊技制御手段と前記演出制御手段と前記演出装置と前記払出制御手段とに電源を供給するための電源手段が設けられた電源基板（例えば電源基板 1 6 など）と、を備え、前記遊技制御基板と前記演出制御基板は前記遊技盤に設けられ、前記払出基板と前記電源基板と前記演出装置は前記遊技枠に対して設けられ、前記遊技盤には、前記遊技制御基板と前記電源基板を接続するための第 1 コネクタ（例えばドロアコネクタ 3 2 a など）と、前記演出制御基板と前記演出装置を接続するための第 2 コネクタ（例えばドロアコネクタ 3 2 b など）と、が設けられ、前記遊技枠には、前記第 1 コネクタと結合する第 3 コネクタ（例えば枠側コネクタ 3 3 a など）と、前記第 2 コネクタと結合する第 4 コネクタ（例えば枠側コネクタ 3 3 b など）と、が設けられ、前記遊技枠に前記遊技盤を取り付けることにより、前記第 1 コネクタと前記第 3 コネクタとが結合されるとともに、前記第 2 コネクタと前記第 4 コネクタとが結合され、前記遊技制御基板から前記払出基板への信号は前記電源基板を経由して伝送されるように構成されてもよい。

このような構成によれば、遊技制御基板から払出基板への信号は電源基板を経由して伝送されるので、コネクタの数を減らすことができる。

【 0 0 1 3 】

前記特定遊技状態に制御された後、所定の条件が成立するまでの期間、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの時間を短縮する特別遊技状態（例えば時短状態や確変状態）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 9 6 の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態に制御されている期間においては、前記所定の演出の実行をしない（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 5 0 で Yes と判定された場合にステップ S 3 5 1 ~ S 3 5 3 の処理をスキップしてステップ S 3 5 4 の処理に移行する部分など）ように構成してもよい。

このような構成によれば、可変表示の時間が短縮されている特別遊技状態において所定の演出が実行され、演出が終了する前に可変表示が終了してしまうといった不自然な演出を避けることができる。

【 0 0 1 4 】

前記特定遊技状態に制御された後、所定の条件が成立するまでの期間、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの時間を短縮する特別遊技状態（例えば時短状態や確変状態）に制御する特別遊技状態制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 9 6 の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記始動判定手段は、前記遊技制御基板に設けられ、前記演出実行手段は、前記演出制御基板に設けられ、前記遊技制御基板は、前記始動判定手段の判定結果を前記演出制御基板に送信する信号送信手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 5 5、S 3 5 6、S 3 5 9、S 3 6 0、S 3 6 2、S 3 6 3、S 3 6 5、または S 3 6 6 でセットされた入賞時判定結果通知コマンドをステップ S 1 7 の処理で送信する部分）を備え、該信号送信手段は、前記特別遊技状態に制御されている期間においては、前記始動判定手段の判定結果の送信をしない（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 5 0 で Yes と判定された場合にステップ S 3 5 1 ~ S 3 5 3 の処理をスキップしてステップ S 3 5 4 の処理に移行する部分など）ように構成してもよい。

このような構成によれば、演出制御基板の誤作動により所定の演出が実行されてしまう

ことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【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。

【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。

10

【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】連続演出開始決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 15】連続演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 16】連続演出パターンの設定例を示す図である。

【図 17】演出制御パターンの構成例などを示す図である。

20

【図 18】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 19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】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 22】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 23】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 24】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。

【図 25】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 26】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 27】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 28】大当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 29】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 30】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 31】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 32】連続演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】連続演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】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 35】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 36】連続演出中設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】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。

40

【図 38】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 39】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 40】連続演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】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 42】連続演出における演出動作例を示す図である。

【図 43】連続演出における演出動作例を示す図である。

【図 44】連続演出における演出動作例を示す図である。

【図 45】前面枠を解放した状態のパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 46】遊技盤の取り付け方法の変形例を説明するための図である。

【図 47】遊技盤を取り付けた際の各基板の接続関係を示す構成図などである。

50

【図４８】変動パターン共通範囲の変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１６】

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。

【００１７】

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

【００１８】

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、「-」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。

【００１９】

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。

【００２０】

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対応して、「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、５

10

20

30

40

50

Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。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。

【0021】

10

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せるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0022】

「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）。

20

30

【0023】

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。

【0024】

40

また、画像表示装置5の表示領域には、「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bが配置されている。そして、特図ゲームとして第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動が開始されるときには、「左」の色図柄表示エリア5Aにて色図柄の変動（例えば表示色の更新）が開始される。他方、特図ゲームとして第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動が開始されるときには、「右」の色図柄表示エリア5Bにて色図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が停止表示される。即ち、色図柄表示エリア5Aは第1特図の変動と同期して変動し、色図柄表示エリア5Bは第2特図の変動と同期して変動する。

【0025】

50

「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B にて可変表示される色図柄には、例えば 4 種類の図柄（例えば「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されている。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかなどに対応して、予め定められた色図柄が停止表示されればよい。

【0026】

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

【0027】

一例として、始動入賞記憶表示エリア 5 H には、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときや、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときには、通常非表示（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）を緑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、緑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。なお、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 始動条件が成立したときと、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 始動条件が成立したときとで、始動入賞記憶表示エリア 5 H の表示部位における表示色を異ならせて、いずれの特別図柄表示装置に対応する保留記憶であるかを特定可能にしてもよい。

【0028】

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

【0029】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態

に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置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。

10

【0030】

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值（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

20

【0031】

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82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23によって検出される。カウントスイッチ23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15個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0032】

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

40

50

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。

【0033】

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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「×」とを示す装飾ランプ(又はLED)を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ(又はLED)を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0034】

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

【0035】

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、電気的、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

。

【 0 0 3 6 】

普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、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 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（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。

10

【 0 0 3 7 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出され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 4 B による特図ゲームは、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出され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。

20

【 0 0 3 8 】

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（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、「 - 」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 4 A 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 4 B 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。

30

40

【 0 0 3 9 】

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 1 5 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 1 5 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（ 1 5 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 2 9 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

50

技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態に変化させて、1 回のラウンド遊技を終了させる。15 ラウンド大当たり状態では、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 ラウンド大当た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 ラウンド大当たり状態では、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 ラウンド大当たり状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【0040】

特図ゲームにおける確定特別図柄として 2 ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2 ラウンド大当たり状態）では、各ラウンド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 ラウンド大当たり状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.5 秒間）となる。また、2 ラウンド大当たり状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15 ラウンド大当たり状態における第 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 ラウンド大当たり状態では、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 ラウンド大当た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 ラウンド大当たり状態における遊技は、2 回開放遊技とも称される。2 ラウンド大当たり状態では、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。

【0041】

このような 2 ラウンド大当たり状態では、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 ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、2 ラウンド大当たり状態は、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たり遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当た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たり遊技状態は、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。

【0042】

また、15 ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 15 ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の 1 つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（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、大当た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処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された

ことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される１５ラウンド大当たり図柄は、非確変大当たり図柄（「通常大当たり図柄」ともいう）と称される。また、１５ラウンド大当たり図柄のうち非確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「１５Ｒ非確変大当たり」（「１５Ｒ通常大当たり」ともいう）と称される。

【００４３】

１５ラウンド大当たり図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５ラウンド大当たり状態が終了した後や、２ラウンド大当たり図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき２ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される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「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態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「大当たり」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たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１５ラウンド大当たり図柄は、確変大当たり図柄と称される。「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たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される２ラウンド大当たり図柄は、突確大当たり図柄と称される。また、１５ラウンド大当たり図柄のうち確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「１５Ｒ確変大当たり」と称される。突確大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「突確大当たり」（「２Ｒ確変大当たり」ともいう）と称される。なお、１５ラウンド大当たり図柄「３」及び「７」、２ラウンド大当たり図柄「１」は一例であり、各大当たり図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当たり図柄であることや、大当たり種別を認識されないようにするために、大当た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。

【００４４】

小当たり図柄となる「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、小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、２ラウンド大当た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状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態（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、小当たり遊技状態では、２ラウンド大当たり状態と同様に、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。小当た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「小当たり」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「小当たり」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、小当た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」である小当たり遊技状態における遊技は、２ラウンド大当た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ラウンド大当た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、小当たり遊技状態でも、２ラウンド大当た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。

【００４５】

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

10

20

30

40

50

通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、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 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。

10

【0046】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示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 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が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 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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。

20

30

【0047】

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「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」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「

40

50

大当り」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、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチやスーパーリーチ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「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高くなる。

【0048】

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。

【0049】

「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回成立したことに伴って、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5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。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5L、5C、5R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GC1～GC8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5L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5C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5R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。

【0050】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当り」となる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GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の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回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が少なくとも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。

【0051】

「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LED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LED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LED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 LED 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、「15R 確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【0052】

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 8L、8R 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 8L、8R 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 GC1 ~ GC8 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 8L、8R 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。

【0053】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に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 5L、5R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示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 5L と「右」の飾り図柄表示エリア 5R 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。

【0054】

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 5L、5C、5R 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「大当たり」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 5L、5C、5R 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 5L、5C、5R における全部にて擬似連チャンス目 GC1 ~ GC8 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 5L、5C、5R 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。

【 0 0 5 5 】

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「大当たり」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「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。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。

10

【 0 0 5 6 】

「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。

20

【 0 0 5 7 】

「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る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。

30

40

【 0 0 5 8 】

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

50

「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。

【0059】

加えて、飾り図柄の可変表示中には、連続演出となる所定の演出動作が実行されることがある。連続演出では、複数回の飾り図柄の可変表示に亘って、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になり、可変表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性があることを、遊技者に報知するための演出動作が行われる。ここで、連続演出となる演出動作では、一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて緑色表示となっている円形の表示部位のうちの1つ（例えば緑色表示となっている円形の表示部位のうち右端の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。その後、可変表示ゲームを開始するための開始条件が成立したことに基づいて、星形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち1つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。

【0060】

また、この実施の形態では、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、可変表示の開始時に遊技効果ランプ9を発光させる演出予告が実行される場合がある。さらに、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、操作ボタン30に内蔵されるランプを点灯させるボタン操作促進演出を行い、操作ボタン30が操作された場合に画像表示装置5に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行される場合がある。このような連続演出を特定演出ともいう。この実施の形態では、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、特定演出が実行される場合には、特定演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなるように設定されている。このような構成によれば、遊技者は連続演出に注目するようになり、遊技の興趣の向上が図れる。

【0061】

遊技効果ランプ9を発光させる特定演出において、複数色の発光を可能にして、発光させる色によって可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）を異ならせるよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。また、発光させる色と、表示部位の形状の組合せで大当り信頼度を異ならせるようにしてもよい。この実施の形態では、遊技効果ランプ9を発光させるタイミングを可変表示の開始時としたが、可変表示中の所定のタイミングや可変表示終了時など任意のタイミングであってもよい。また、遊技効果ランプ9は連続演出を実行開始してから連続演出の実行終了までの各可変表示において発光させるものでもよいし、所定の可変表示中にのみ（例えば連続演出実行中の1回の可変表示のみ）発光させるものであってもよい。さらに、特定の可変表示パターンである場合のみ当該可変表示パターンに決定された始動入賞時に発光させるものであってもよい。なお、ここでの発光とは、予め定められた期間（例えば0.2秒）だけ遊技効果ランプ9を点灯させることをいう。

【0062】

この実施の形態では、操作ボタン30を用いる特定演出において、連続演出を実行開始してから連続演出の実行終了までの各可変表示においてボタン操作促進演出を行って、操作ボタン30が操作された場合のみ画像表示装置5に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行される。この場合、ボタン操作促進演出を行って、操作ボタン30が操作されなかった場合、以後の可変表示においては操作ボタン30を用いる特定演出を実行しないようにしてもよい。また、連続演出を実行開始してから連続演出の実行終了までの可変表示において1回でも操作ボタン30が操作された場合、以後の可変表示においてはボタン操作促進演出を行わず、画像表示装置5に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行されるようにしてもよい。例えば、連続演出を実行開始してからの最初の可変表示におけるボタン操作促進演出において操作ボタン30が操作された場合、以後の可変表示において画像表示装置5に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行されるようにしてもよい。なお、ボタン操作促進演出において操作ボタン30が操作された場合、画像表示装置5に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行されるものとしたが、スピーカ8から音声を出力する連続演出が実行されるようにしてもよいし、遊技効果ランプ9を発光させる連続演出が実行されるようにしてもよい。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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となる特別図柄のうち非確定大当り図柄である「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、所定の非確定大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確定大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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

10

20

30

40

50

であればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、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「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15ラウンド大当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。

【0066】

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となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「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「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

【0067】

特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、非確変大当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「大当り」となった後には、15ラウンド大当り状態に制御され、その15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。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【0068】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。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に非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、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れば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、画像表示装置 5 の表示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。

【 0 0 7 1 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2 ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当たり図柄となる「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 T C 1 ~ T C 4 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 ラウンド大当たり図柄となる「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 ラウンド大当たり図柄である「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「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」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「突確」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、2 ラウンド大当たり状態に制御され、その 2 ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【 0 0 7 2 】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、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、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。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 ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。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。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 3 】

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。

【 0 0 7 4 】

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、電源基板 1 6、払出制御基板 1 7 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 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 と電源基板 1 6 や払出制御基板 1 7 との間で伝送される各種の制御信号、及び、演出制御基板 1 2 と音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 等との間で伝送される各種の制御信号を中継するためドロア中継基板 1 9 も搭載されている。さらに、ドロア中継基板 1 9 と音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 等の間には、各種の制御信号を中継するため枠中継基板 2 6 が設けられる。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

電源基板 1 6 は、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種基板や、画像表示装置 5 や

10

20

30

40

50

遊技効果ランプ9やスピーカ8などの演出装置に電力を供給する。

【0079】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。主基板11は、各種スイッチからの検出信号を受信すると、各種スイッチに応じた賞球の払い出しを実行させるための賞球信号を払出制御基板17に送出する。なお、この賞球信号は、電源基板16を経由して伝送される。払出制御基板17は、賞球信号を受信すると、球払出装置18を駆動して賞球信号に応じた賞球を払い出させる。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C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

【0080】

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

20

【0081】

中継基板15には、例えば主基板11から演出制御基板12に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板11対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板12対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド(GND)接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板12から中継基板15への信号の入力を阻止して、主基板11から演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板12の側から主基板11側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板15において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板11にて遊技制御用マイクロコンピュータ100と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板11への不正な信号の入力を防止することができる。

30

【0082】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図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

【0083】

50

図4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4A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8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにお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。

10

【0084】

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。

20

【0085】

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。

30

40

【0086】

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

50

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。

【0087】

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。

【0088】

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いようにしてもよい。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。

【0089】

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。

【0090】

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

10

20

30

40

50

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。

【0091】

コマンドA3XXH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EXT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。

【0092】

コマンドB1XXH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により検出されたことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第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、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致するか否かや、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(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、非リーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「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)とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン)とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB100Hは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB101Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB102Hは、可変表示結果が「当り」であることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB103Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第4入賞時判定結果通知コマンドである。

【0093】

コマンドB2XXH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(始動入賞)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されたことに基づき、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、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致するか否かや、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(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、非リーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「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)とする非リーチ

変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、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、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第5入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB 2 0 1 Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第6入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB 2 0 2 Hは、可変表示結果が「当り」であることを通知する第7入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB 2 0 3 Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第8入賞時判定結果通知コマンドである。

10

【0094】

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11から演出制御基板12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12に示す第1特図保留記憶部151 Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151 Bにおける保留データの総記憶数（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12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151 Aと第2特図保留記憶部151 Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

20

【0095】

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。

30

40

【0096】

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。

【0097】

50

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 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3、変動パターン決定用の乱数値 M R 4、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0098】

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 M R 1 ~ M R 5 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。C P U 103 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 M R 1 ~ M R 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データは、乱数回路 104 により C P U 103 とは独立して更新され、それ以外の乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データは、C P U 103 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 M R 1 ~ M R 5 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。

【0099】

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、R O M 101 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 I D 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 I D 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。

【0100】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」、「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。

【0101】

変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 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 M R 4 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 M R 5 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 M R 5 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 6 B 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。

【 0 1 0 2 】

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。

10

【 0 1 0 3 】

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 P A 1 - 1 ~ 変動パターン P A 1 - 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 P A 2 - 1、変動パターン P A 2 - 2、変動パターン P B 2 - 1、変動パターン P B 2 - 2、変動パターン P A 3 - 1、変動パターン P A 3 - 2、変動パターン P B 3 - 1、変動パターン P B 3 - 2 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P A 4 - 2、変動パターン P B 4 - 1、変動パターン P B 4 - 2、変動パターン P A 5 - 1、変動パターン P A 5 - 2、変動パターン P B 5 - 1、変動パターン P B 5 - 2 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合にのみ対応した当たり変動パターンとして、変動パターン P C 1 - 4 及び変動パターン P C 1 - 5 が、予め用意されている。

20

【 0 1 0 4 】

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ればよい。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 又はスーパーリーチ ）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ってもよい。

30

40

【 0 1 0 5 】

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

50

合に対応して、変動パターン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 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 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 4 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別 C A 4 - 1 が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別 C A 4 - 2 が、予め用意されている。

10

【 0 1 0 6 】

変動パターン種別 C A 1 - 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 C A 1 - 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 C A 1 - 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。

20

【 0 1 0 7 】

変動パターン種別 C A 2 - 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 C A 2 - 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。

30

【 0 1 0 8 】

変動パターン種別 C A 2 - 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 C A 2 - 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 又はスーパーリーチ ）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「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。

40

【 0 1 0 9 】

変動パターン種別 C A 3 - 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 C A 3 - 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

50

に伴い、リーチ演出が終了したときに大当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 C A 3 - 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（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【 0 1 1 0 】

変動パターン種別 C A 4 - 1 は、2 回開放チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「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 P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 が、確定飾り図柄を 2 回開放チャンス目 T C 1 ~ T C 4 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 C A 4 - 1 に含まれることになる。変動パターン種別 C A 4 - 2 は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「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 P C 1 - 4 及び変動パターン P C 1 - 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 C A 4 - 2 に含まれることになる。

【 0 1 1 1 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、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。

【 0 1 1 2 】

図 8 は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果決定テーブル 1 3 0 の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル 1 3 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（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 M R 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。

【 0 1 1 3 】

特図表示結果決定テーブル 1 3 0 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 M R 1 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 4 A 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 4 B 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 1 3 0 を参照して特図表示結果が決定される。

【 0 1 1 4 】

これに対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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

4 Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4 Bによる特図ゲームの場合とは、「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4 Bによる特図ゲームの場合には、第1特別図柄表示装置4 A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。

【0115】

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4 Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4 A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4 B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4 B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。

【0116】

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4 A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4 B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。

【0117】

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。

【0118】

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」の大当たり種別に対しては、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。

【０１１９】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定したときには、大当たり種別を「突確」として２ラウンド大当た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、大当たり種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない２ラウンド大当た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ラウンド大当たり状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【 0 1 2 3 】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A では、大当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 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 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 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 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、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 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 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 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「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて 2 ラウンド大当り状態に制御される場合には、1 5 ラウンド大当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。

【 0 1 2 4 】

なお、大当り種別が「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、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。

【 0 1 2 5 】

小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B 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 1 3 2 B では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別 C A 4 - 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 C A 4 - 1 には、図 1 0 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A において、大当り種別が「突確」である場合に依っ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 C A 4 - 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 1 3 2 A 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 1 3 2 B を構成するテーブルデータとは、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。

【 0 1 2 6 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D 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 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C 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）1 3 2 D 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。

【 0 1 2 7 】

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。さらに、合計保留記憶数が「0」であるときと、合計保留記憶数が「1」であるときと、合計保留記憶数が「2」であるときと、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」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。加えて、合計保留記憶数が「3」未満であるときには、共通の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する一方で、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」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。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」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。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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 又はスーパーリーチ ）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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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CA1-2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CA1-3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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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 [ms] に、変動パターン PA1 - 2 における特図変動時間が 3000 ミリ秒 [ms] 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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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 RAM 102 は、その一部又は全部が所定の電源基板 16 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、RAM 102 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。

10

【0141】

このような RAM 102 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、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。

20

【0142】

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 CPU 103 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。

30

【0143】

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 CPU 103 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。

40

【0144】

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

50

定部 152 に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、小当りフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

【0145】

特図プロセスフラグは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの進行や、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図 19 のステップ S 15 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 S 16 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。

10

【0146】

大当りフラグは、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り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、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り図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当りフラグがクリアされてオフ状態となる。

【0147】

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

20

【0148】

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。

30

【0149】

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。

【0150】

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。

40

【0151】

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

50

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。

【 0 1 5 2 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 1 5 4 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 1 5 4 に、ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、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。

10

【 0 1 5 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 1 0 4 とは別個に、あるいは、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データを用いて、C P U 1 0 3 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 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 2 ~ M R 5 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【 0 1 5 4 】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A 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タ値データが、第 1 保留記憶数カウンタ値として記憶され、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 1 5 1 B 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タ値データが、第 2 保留記憶数カウンタ値として記憶され、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タ値データが、合計保留記憶数カウンタ値として記憶され、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

【 0 1 5 5 】

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タ初期値「 1 0 0 」を示すデータが、時短回数カウンタ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、時短回数カウンタ値が 1 減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウンタ値が「 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

【 0 1 5 6 】

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ントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウンタ初期値「 1 」を示すデータが、ラウンド数カウンタ値として設定される。そして

50

、１回のラウンド遊技が終了して次回のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウンタ値が１加算されて更新される。

【０１５７】

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れている。

【０１５８】

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に構成されていればよい。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５に

10

20

30

40

50

おける表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した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 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【0164】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 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 CPU 120 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、ROM 121 や RAM 122 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

【0165】

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、連続演出開始決定用の乱数値 SR1 や連続演出パターン決定用の乱数値 SR2 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

【0166】

演出制御用 CPU 120 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、SR2 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 CPU 120 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

【0167】

連続演出開始決定用の乱数値 SR1 は、連続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。この実施の形態では、連続演出開始条件成立バッファの値（連続演出開始条件成立バッファ値）に応じて、演出制御基板 12 の側で演出制御用 CPU 120 等により連続演出を実行するか否かが異なる割合

50

で決定される。

【 0 1 6 8 】

連続演出パターン決定用の乱数値 S R 2 は、連続演出を実行する場合における演出動作、すなわち、連続演出が実行される複数回数の飾り図柄の可変表示の各回における表示部位の形状や連続演出における演出態様に対応した連続演出パターンを、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 」～「 3 0 1 」の範囲の値をとる。

【 0 1 6 9 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 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。

10

【 0 1 7 0 】

図 1 4 は、R O M 1 2 1 に記憶される連続演出開始決定テーブル 1 6 0 の構成例を示している。連続演出開始決定テーブル 1 6 0 は、連続演出を開始するか否かを、連続演出開始決定用の乱数値 S R 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。連続演出開始決定テーブル 1 6 0 では、図 1 8 に示す演出制御バッファ設定部 1 9 4 に設けられた連続演出開始条件成立バッファの値（連続演出開始条件成立バッファ値）が「 1 」又は「 3 」であるか「 2 」又は「 4 」であるかに応じて、連続演出開始決定用の乱数値 S R 1 と比較される数値（決定値）が、連続演出開始あり、あるいは、連続演出開始なしに対応した決定結果（連続演出開始有無）に、割り当てられている。

20

【 0 1 7 1 】

ここで、連続演出開始条件成立バッファは、第 1 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 M R 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変動パターンとなることが確定するスーパーリーチ変動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、その値が「 1 」に更新される。また、連続演出開始条件成立バッファは、第 1 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 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 が、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」といった「当り」となる決定値と合致していると判定されたことに基づき、その値が「 2 」に更新される。さらに、連続演出開始条件成立バッファは、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 M R 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変動パターンとなることが確定するスーパーリーチ変動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、その値が「 3 」に更新される。そして、連続演出開始条件成立バッファは、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 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 が、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」といった「当り」となる決定値と合致していると判定されたことに基づき、その値が「 4 」に更新される。

30

40

【 0 1 7 2 】

図 1 4 に示す連続演出開始決定テーブル 1 6 0 の設定例では、に設けられた連続演出開始条件成立バッファ値が「 1 」又は「 3 」であるか「 2 」又は「 4 」であるかに応じて、連続演出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 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かに応じて、連続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 に示す連続演出開始決定テーブル 1 6 0 の設定例では、連続演出開始条件成立バッファ値が「 2 」又は「 4 」である場合に、連続演出開始条件成立バッファ値が「 1 」又は「 3 」である場合よりも多くの決定値が、連続演出開始ありの決定結果に対

50

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MR1が、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致しているときには、合致していないときに比べて高い割合で、連続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、連続演出が実行されたときには、連続演出が実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」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。

【0173】

図15は、ROM121に記憶される連続演出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に示す連続演出パターン決定テーブル161は、連続演出が実行される場合に、連続演出パターン決定用の乱数値SR2に基づいて、連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3といった複数の連続演出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。連続演出パターン決定テーブル161では、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「3」であるか「2」又は「4」であるかや、図18に示す演出制御バッファ設定部193に設けられた連続演出カウンタの初期値（連続演出カウンタ初期値）に応じて、連続演出パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3のいずれかに割り当てられている。

【0174】

図16は、各連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3による連続演出での表示部位の形状や連続演出における演出画像の設定例を示している。図16に示す設定例において、各連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3による連続演出では、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられた連続演出カウンタのカウント値である連続演出カウンタ値が「4」から「1」へと減算するに従って、表示部位の形状を変化させたり、遊技効果ランプ9や操作ボタン30を用いた連続演出態様の有無などの演出内容が予め設定されている。ここで、連続演出カウンタ値は、例えば連続演出の開始に対応して、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「2」の場合、第1変動回数カウンタの値（第1変動回数カウンタ値）と、第2変動回数カウンタの値（第2変動回数カウンタ値）と、の合計値が連続演出カウンタ初期値として設定され、連続演出開始条件成立バッファ値が「3」又は「4」の場合、第2変動回数カウンタの値が連続演出カウンタ値として設定される。その後、飾り図柄の可変表示が実行されるごとに、1減算するように更新される。

【0175】

第1変動回数カウンタ値は、主基板11から送信された第1始動口入賞指定コマンドが、第1入賞時判定結果通知コマンドであるときに、1加算されて更新される。また、第1変動回数カウンタ値が「0」以外である場合において、主基板11から送信された第1始動口入賞指定コマンドが第2入賞時判定結果通知コマンドまたは第3入賞時判定結果通知コマンドであるときにも、1加算されて更新される。これに対して、主基板11から送信された第1始動口入賞指定コマンドが、第4入賞時判定結果通知コマンドであるときには、第1変動回数カウンタ値が「0」に更新される。一方、第2変動回数カウンタ値は、主基板11から送信された第2始動口入賞指定コマンドが、第5入賞時判定結果通知コマンドであるときに、1加算されて更新される。また、第2変動回数カウンタ値が「0」以外である場合において、主基板11から送信された第2始動口入賞指定コマンドが第6入賞

時判定結果通知コマンドまたは第7入賞時判定結果通知コマンドであるときにも、1加算されて更新される。これに対して、主基板11から送信された第2始動口入賞指定コマンドが、第8入賞時判定結果通知コマンドであるときには、第1変動回数カウンタ値が「0」に更新される。

【0176】

こうした連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3による連続演出が実行されることにより、連続演出において、表示部位の形状を変化させたり、遊技効果ランプ9を点灯させる連続演出（連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3）や操作ボタン30の操作に応じて画像表示装置5に所定の画像を表示させる連続演出（連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3）を実行できる。

10

【0177】

図15に示す連続演出パターン決定テーブル161の設定例では、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「3」であるか「2」又は「4」であるかに応じて、連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3の割当てが異なっている。具体的に、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「3」である場合には、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」又は「4」である場合に比べて、連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3といった遊技効果ランプ9や操作ボタン30を使用した連続演出が実行されない連続演出パターンに対して多くの決定値が割り当てられている。これに対して、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」又は「4」である場合には、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「3」である場合に比べて、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3といった遊技効果ランプ9や操作ボタン30を使用した連続演出が実行される連続演出パターンに対して多くの決定値が割り当てられている。したがって、遊技効果ランプ9や操作ボタン30を使用した連続演出が実行されるか否かに応じて、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。

20

30

【0178】

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、連続演出制御パターン、当り時演出制御パターンなどが含まれていればよい。

40

【0179】

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

50

1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 1 8 0 】

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対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン 3 0 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。

10

【 0 1 8 1 】

連続演出制御パターンは、連続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、連続演出における演出動作の内容（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、複数の連続演出制御パターンはそれぞれ、連続演出パターン R P 1 - 1 ~ 連続演出パターン R P 1 - 3、連続演出パターン R P 2 - 1 ~ 連続演出パターン R P 2 - 3、連続演出パターン R P 3 - 1 ~ 連続演出パターン R P 3 - 3、連続演出パターン R P 4 - 1 ~ 連続演出パターン R P 4 - 3 のいずれであるかや、連続演出カウント値などに応じて、表示部位の形状や連続演出における演出画像などのタイムスケジュールを規定していればよい。

20

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

図 1 7 (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 1 7 (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、演出制御の切替タイミング等が設定されている。

30

【 0 1 8 4 】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図 1 8 に示す演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの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 1 1 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 C P U 1 2 0 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、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

40

【 0 1 8 5 】

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 8 L、8 R 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 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ラン

50

ブ制御データには、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れ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もよい。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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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

10

20

30

40

50

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。

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

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ればよい。

【0195】

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。

【0196】

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

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R 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。

【0197】

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。

10

【0198】

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、電源基板 16 からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 101 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号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。

20

【0199】

図 19 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、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）。

30

【0200】

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、CPU 103 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

【0201】

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

50

により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、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。

10

【 0 2 0 2 】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 9 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 2 1 は、ステップ S 1 0 1 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。

【 0 2 0 3 】

図 2 1 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 S 2 0 2）。

20

【 0 2 0 4 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップ S 2 0 1 ; N o）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 3）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 2 0 3 ; N o）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 0 3 ; Y e s）、始動口バッファ値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 0 4）。

30

【 0 2 0 5 】

ステップ S 2 0 2、S 2 0 4 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値を読み出す（ステップ S 2 0 5）。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 保留記憶数カウンタ値を読み出し、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 保留記憶数カウンタ値を読み出す。そして、ステップ S 2 0 5 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（ステップ S 2 0 6）。このとき、ステップ S 2 0 5 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、ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 2 0 6 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、ステップ S 2 0 3 にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 2 0 6 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。

40

【 0 2 0 6 】

50

このように、ステップS 2 0 6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 0 6; No)、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 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1保留記憶数カウント値を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 0 8)。

【0207】

ステップS 2 0 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 0 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 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部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。

【0208】

ステップS 2 1 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 1 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 1 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。

【0209】

ステップS 2 0 6にて読出値が上限値に達している場合や(ステップS 2 0 6; Yes)、ステップS 2 1 2の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS 2 1 3)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS 2 1 3; Yes)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS 2 1 4)、図2 1に示すステップS 2 0 3の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップS 2 1 3; No)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS 2 1 5)、始動入賞判定処理を終了する。

【0210】

図2 2及び図2 3は、図2 1のステップS 2 1 1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2 0のステップS 1 1 0、図2 5)において、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」とするか否かの決定や、大当た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2 0のステップS 1 1 1、図2 6)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、CPU 1 0 3がステップS 2 1 1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「大当たり」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1 2の側で演出制御用CPU 1 2 0などが連続演出を実行するか否かを決定することになる。

10

20

30

40

50

【0211】

図22及び図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、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(図22のステップS350)。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。

【0212】

ステップS350にて時短フラグがオフであれば(ステップS350; No)、図21のステップS209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S351)。例えば、ステップS351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S209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。

【0213】

そして、ステップS351にて特定された特図表示結果が「ハズレ」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「ハズレ」であれば(ステップS352; Yes)、図21のステップS209にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が非リーチ変動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S353)。

【0214】

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「1」～「99」の範囲内であれば、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターン(非リーチ変動パターン)が含まれる変動パターン種別CA1-1～CA1-3のいずれか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「1」～「99」の範囲内であれば非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップS353では、この非リーチ変動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。

【0215】

ステップS353にて非リーチ変動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S353; 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(ステップS354)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS354; 「1」)、第1始動入賞時に非リーチ変動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第1入賞時判定結果通知コマンドB100H(図4(C)参照)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ってから(ステップS355)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS354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S354; 「2」)、第2始動入賞時に非リーチ変動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

10

20

30

40

50

賞指定コマンドとなる第5入賞時判定結果通知コマンドB200H(図4(C)参照)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ってから(ステップS356)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0216】

また、ステップS350にて時短フラグがオンであると判定された場合(ステップS; Yes)、ステップS209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や、変動パターン種別決定用の乱数値MR3によらず、ステップS354の処理に移行して、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドB100H、または、第5入賞時判定結果通知コマンドB200Hを送信するための設定を行うようになっている。この実施の形態では、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が非リーチ変動パターン共通範囲内である場合には、連続演出を実行しないようになっている。時短フラグがオンである場合、即ち、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する入賞時判定結果通知コマンドを送信するようにして、連続演出を実行しないようにしている。遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、通常状態に比べて特図ゲームにおける特図変動時間が短縮される時間短縮制御が行われるので、連続演出を実行する時間が確保されないおそれがある。このようにすることで、連続演出が終了する前に可変表示が終了してしまうなどの不自然な演出となってしまうことを防止できる。また、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づく判定を行わず、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、共通の第1入賞時判定結果通知コマンドまたは第5入賞時判定結果通知コマンド(連続演出を実行しない入賞時判定結果通知コマンド)を演出制御基板12に送信するので、演出制御基板12の誤作動により連続演出が実行されてしまうことを防止できる。なお、ステップS350にて時短フラグがオンであると判定された場合は、入賞時特定パターン判定処理を終了して、入賞時判定結果通知コマンドを送信しないようにしてもよい。このようにすれば、演出制御基板12は入賞時判定結果通知コマンドを受信しないので、誤作動により連続演出が実行されてしまうことを防止できる。

【0217】

ステップS353にて非リーチ変動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S353; No)、図21のステップS209にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動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S357)。

【0218】

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、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(スーパーリーチ 又はスーパーリーチ)を伴う変動パターン(スーパーリーチ変動パターン)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。したがって、例えば図24に示すように、乱数値MR3が「230」~「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップS357では、このスーパーリーチ変動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。

【0219】

ステップS357にてスーパーリーチ変動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S357; 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(ステップS358)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS358; 「1」)、第1始動入賞時にスーパーリーチ変動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第1入賞時判定結果通知コマンドB101H(図4(C)参照)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ってから(ステップS359)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステッ

ブ S 3 5 8 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 8 ; 「2」)、第2始動入賞時にスーパーリーチ変動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第6入賞時判定結果通知コマンド 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 6 0)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0220】

ステップ S 3 5 7 にてスーパーリーチ変動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 5 7 ; 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 1)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ S 3 6 1 ; 「1」)、第1始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第4入賞時判定結果通知コマンド B 1 0 3 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。ステップ S 3 6 1 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 1 ; 「2」)、第2始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第8入賞時判定結果通知コマンド B 2 0 3 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 3)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0221】

ステップ S 3 5 2 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も(ステップ S 3 5 2 ; 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(図23のステップ S 3 6 4)。ここでは、ステップ S 3 6 4 にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ S 3 6 4 ; 「1」)、第1始動入賞時に可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第3入賞時判定結果通知コマンド B 1 0 2 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 5)、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 4 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 4 ; 「2」)、第2始動入賞時に可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第7入賞時判定結果通知コマンド B 2 0 2 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 6)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0222】

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、少なくとも可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となるか否かや、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターンとなるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ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。

【0223】

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。

【0224】

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

10

20

30

40

50

Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「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4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【0225】

ステップS111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。

【0226】

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。

【0227】

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。

【0228】

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づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」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

10

20

30

40

50

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。

【0229】

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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド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。

10

【0230】

ステップS116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。

【0231】

ステップS117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8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

20

【0232】

ステップS118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。

30

【0233】

ステップS119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。

【0234】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、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。

40

【0235】

図25は、図20のステップS110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25に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「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S231)。このとき、合計保留記憶数

50

カウント値が「0」以外であれば（ステップS231；No）、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（ステップS232）。

【0236】

ステップS232の処理に続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値が「0」であるか否か、すなわち、第2保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS233）。ステップS233にて第2保留記憶数カウント値が「0」であると判定された場合には（ステップS233；Yes）、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始する第1開始条件が成立したことに伴って、遊技制御バッファ設定部155に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する（ステップS234）。他方、ステップS233にて第2保留記憶数カウント値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS233；No）、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始する第2開始条件が成立したことに伴って、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップS235）。

10

【0237】

ステップS234、S235の処理のいずれかを実行した後は、変動特図指定バッファ値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S236）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当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を、それぞれ読み出す。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当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を、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値MR1～MR3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155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、RAM102の所定領域に一時記憶されればよい。

20

【0238】

ステップS236の処理に続いて、変動特図指定バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、変動特図指定バッファ値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S237）。例えば、変動特図指定バッファ値が「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151Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、変動特図指定バッファ値が「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151Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。

30

【0239】

ステップS237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「大当たり」、「小当たり」、「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130を選択してセットする（ステップS238）。CPU103は、こうしてセットされ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S237にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、「大当たり」や「小当たり」、「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「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS239）。そして、ステップS239にて決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S240）。

40

【0240】

50

ステップS 2 4 0にて「大当り」とであると判定された場合には(ステップS 2 4 0 ; Y e s)、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 1)。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 2)。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 6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ずれかに決定する(ステップS 2 4 3)。なお、ステップS 2 3 5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 4)。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。

10

【0 2 4 1】

ステップS 2 4 0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 0 ; 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 5)。そして、「小当り」とであると判定されたときには(ステップS 2 4 5 ; 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 6)。

20

【0 2 4 2】

ステップS 2 4 5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 5 ; N o)、ステップS 2 4 4、S 2 4 6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 7)。一例として、ステップS 2 4 5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 5にて特図表示結果が「小当り」と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 0にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS 2 4 3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。

30

【0 2 4 3】

ステップS 2 4 7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 8)、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 4 9)、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

40

50

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 19 に示すステップ S 17 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0244】

図 26 は、図 20 のステップ S 111 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 26 に示す変動パターン設定処理において、CPU 103 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 261）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 261；Yes）、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 132A を選択してセットする（ステップ S 262）。また、例えば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 263）。

10

【0245】

ステップ S 261 にて大当りフラグがオフであるときには（ステップ S 261；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 264）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップ S 264；Yes）、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 132B を選択してセットする（ステップ S 265）。

20

【0246】

ステップ S 264 にて小当りフラグがオフであるときには（ステップ S 264；No）、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 266）。

【0247】

ステップ S 266 にて時短フラグがオフであるときには（ステップ S 266；No）、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 267）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップ S 267；No）、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）132C を選択してセットする（ステップ S 268）。これに対して、ステップ S 266 にて時短フラグがオンであるときや（ステップ S 266；Yes）、ステップ S 267 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 267；Yes）、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）132D を選択してセットする（ステップ S 269）。なお、ステップ S 266 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 268 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132C 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 269 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132D を選択してセットしてもよい。

30

40

【0248】

ステップ S 263、S 265、S 268、S 269 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 MR3 を示す数値データに基づき、ステップ S 263、S 265、S 268、S 269 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 270）。ここで、ステップ S 270 の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路 104 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 151A や第 2 特図保留記憶部 151B に記憶された変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 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

50

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 4 A 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 4 B 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 M R 3 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。

10

【 0 2 4 9 】

ステップ S 2 7 0 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 1 3 3 A と当たり変動パターン決定テーブル 1 3 3 B 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 S 2 7 1）。続いて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 7 1 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 S 2 7 2）。変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データは、ステップ S 2 7 2 の処理が実行されるときに乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 M R 1 ~ M R 3 とともに、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 における保留データとして記憶しておいてもよい。

20

【 0 2 5 0 】

ステップ S 2 7 2 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 4 A 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 4 B 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 M R 4 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 S 2 7 2 の処理では、ステップ S 2 7 0 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 M R 4 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。

30

【 0 2 5 1 】

ステップ S 2 7 2 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 S 2 7 3）。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 4 A 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 4 B 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 S 2 7 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 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 4 B 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。

40

【 0 2 5 2 】

ステップ S 2 7 4 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 S 2 7 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマン

50

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。

【0253】

図27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27に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS291)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップS291; Yes)、大当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。

【0254】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS293)。例えば、ステップS293の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。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、大当り種別に応じた当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当り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。

【0255】

ステップS291にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS291; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS297)。このとき、小当りフラグがオンであれば(ステップS297; Yes)、小当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、当り開始指定コマンドを主基板3

1 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 S 299)。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする (ステップ S 300)。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である “8” に更新する (ステップ 301)。

【0256】

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。

【0257】

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 25 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。

【0258】

図 28 (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 28 (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。

【0259】

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

10

20

30

40

50

別バッファ値を読み出す（ステップS312）。そして、ステップS312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S313）。図28（B）は、ステップS313での設定例を示している。図28（B）に示すように、大当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ともオン状態にセットする。

10

【0260】

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）、大当り終了処理を終了する。

【0261】

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16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29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29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に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。

20

【0262】

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。

30

40

【0263】

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

50

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。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 4 0 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行してから（ステップ S 4 0 6）、ステップ S 4 0 2 の処理に戻る。ステップ S 4 0 6 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【 0 2 6 5 】

ステップ S 4 0 5 のコマンド解析処理内では、例えば図 3 0 及び図 3 1 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 1 1 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 M R 3 が、リーチ演出を伴わない非リーチ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や、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ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 3 0 及び図 3 1 に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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（図 3 0 のステップ S 5 0 1）。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 C P U 1 2 0 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。

20

【 0 2 6 6 】

ステップ S 5 0 1 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 S 5 0 1 ; Y e s）、例えば第 1 始動口入賞指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、第 1 始動口入賞指定コマンドが、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第 1 入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。このとき、第 1 入賞時判定結果通知コマンドであれば（ステップ S 5 0 2 ; Y e s）、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられた第 1 変動回数カウンタの値（第 1 変動回数カウント値）に 1 加算することにより、更新する（ステップ S 5 0 3）。

30

【 0 2 6 7 】

ステップ S 5 0 3 の処理を実行した後は、第 1 始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップ S 5 0 4）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップ S 5 0 4 の処理では、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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、緑色の円形表示に変化させるための表示設定が行われる。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 5 0 2 にて第 1 始動口入賞指定コマンドが第 1 入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップ S 5 0 2 ; N o）、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパー変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第 2 入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 5）。

40

【 0 2 6 9 】

ステップ S 5 0 5 にて第 2 入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には（ステップ S 5 0 5 ; Y e s）、第 1 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 5 0 6）。このとき、第 1 変動回数カウント値が「 0 」であれば（ステップ S 5 0 6 ; Y e s）、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられた第 2 変動回数カウンタの値（第 2 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 5 0 7）。

50

【0270】

ステップS506にて第1変動回数カウント値が「0」以外であると判定された場合や（ステップS506；No）、ステップS507にて第2変動回数カウント値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS507；No）、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた連続演出開始条件成立バッファの値（連続演出開始条件成立バッファ値）に「1」を設定するとともに（ステップS508）、第1変動回数カウント値に1加算することにより、更新した後（ステップS509）、連続演出開始設定処理を実行する（ステップS510）。

【0271】

ステップS507にて第2変動回数カウント値が「0」であると判定された場合や（ステップS507；Yes）、ステップS510の処理を実行した後は、第1始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS511）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS511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、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つを緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。

10

【0272】

ステップS505にて第2入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS505；No）、特図表示結果決定用の乱数値MR1が、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」といった「当り」とする決定値と合致していることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS512）。

20

【0273】

ステップS512にて第3入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には（ステップS512；Yes）、第1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S513）。このとき、第1変動回数カウント値が「0」であれば（ステップS513；Yes）、第2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S514）。

【0274】

ステップS513にて第1変動回数カウント値が「0」以外であると判定された場合や（ステップS513；No）、ステップS514にて第2変動回数カウント値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS514；No）、連続演出開始条件成立バッファ値に「2」を設定するとともに（ステップS515）、第1変動回数カウント値に1加算することにより、更新した後（ステップS516）、連続演出開始設定処理を実行する（ステップS517）。

30

【0275】

ステップS514にて第2変動回数カウント値が「0」であると判定された場合や（ステップS514；Yes）、ステップS517の処理を実行した後は、第1始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS518）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS518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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。

40

【0276】

ステップS512にて第3入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS512；No）、第1変動回数カウント値を「0」に初期化するとともに（ステップS519）、第2変動回数カウント値を「0」に初期化する（ステップS520）。

【0277】

ステップS520の処理を実行した後は、第1始動口入賞時に対応した表示更新の設

50

定を行ってから（ステップS521）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS521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、緑色の円形表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0278】

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（図31のステップS522）。このとき、第2始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップS522；No）、始動入賞時コマンド処理を終了する。

【0279】

ステップS522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ときには（ステップS522；Yes）、例えば第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、第2始動口入賞指定コマンドが、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第5入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS523）。このとき、第5入賞時判定結果通知コマンドであれば（ステップS523；Yes）、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられた第2変動回数カウンタ値に1加算することにより、更新する（ステップS524）。

【0280】

ステップS524の処理を実行した後は、第2始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS525）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS525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、緑色の円形表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0281】

ステップS523にて第2始動口入賞指定コマンドが第5入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS523；No）、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパー変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第6入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS526）。

【0282】

ステップS526にて第6入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には（ステップS526；Yes）、第2変動回数カウンタ値が「0」であるか否かを判定する（ステップS527）。

【0283】

ステップS527にて第2変動回数カウンタ値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS527；No）、連続演出開始条件成立バッファ値に「3」を設定するとともに（ステップS528）、第2変動回数カウンタ値に1加算することにより、更新した後（ステップS529）、連続演出開始設定処理を実行する（ステップS530）。

【0284】

ステップS527にて第2変動回数カウンタ値が「0」であると判定された場合や（ステップS527；Yes）、ステップS530の処理を実行した後は、第2始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS531）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS531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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0285】

ステップS526にて第6入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS526；No）、特図表示結果決定用の乱数値MR1が、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」といった「当り」とする決定値と合致していることを通知する第7

10

20

30

40

50

入賞時判定結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS532）。

【0286】

ステップS532にて第7入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には（ステップS532；Yes）、第2変動回数カウンタ値が「0」であるか否かを判定する（ステップS533）。

【0287】

ステップS533にて第2変動回数カウンタ値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS533；No）、連続演出開始条件成立バッファ値に「4」を設定するとともに（ステップS534）、第1変動回数カウンタ値に1加算することにより、更新した後（ステップS535）、連続演出開始設定処理を実行する（ステップS536）。 10

【0288】

ステップS533にて第2変動回数カウンタ値が「0」であると判定された場合や（ステップS533；Yes）、ステップS536の処理を実行した後は、第2始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS537）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS537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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。

【0289】

ステップS532にて第7入賞時判定結果通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS532；No）、第1変動回数カウンタ値を「0」に初期化するとともに（ステップS538）、第2変動回数カウンタ値を「0」に初期化する（ステップS539）。 20

【0290】

ステップS539の処理を実行した後は、第1始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS540）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS540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、緑色の円形表示に変化させるための表示設定が行われる。 30

【0291】

図32及び図33は、図30のステップS510、S518や、図31のステップS530、S536にて実行される連続演出開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図32及び図33に示す連続演出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に設けられた第1連続演出中フラグがオンとなっているか否かを判定する（図32のステップS701）。なお、第1連続演出中フラグは、連続演出開始条件成立バッファ値が「1」又は「2」になったことに基づいて、連続演出の実行が開始されるときに、例えば図33に示すステップS711の処理などによりオン状態にセットされ、連続演出の実行が終了するとき、例えば図41に示すステップS577の処理などによりクリアされてオフ状態となる。 40

【0292】

ステップS701にて第1連続演出中フラグがオフであるときには（ステップS701；No）、演出制御フラグ設定部191に設けられた第2連続演出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S702）。なお、第2連続演出中フラグは、連続演出開始条件成立バッファ値が「3」又は「4」になったことに基づいて、連続演出の実行が開始されるときに、例えば図33に示すステップS714の処理などによりオン状態にセットされ、連続演出の実行が終了するとき、例えば図41に示すステップS577の処理などによりクリアされてオフ状態となる。 50

【0293】

ステップS702にて第2連続演出中フラグがオフであるときには（ステップS702；No）、連続演出開始条件成立バッファ値が「0」か否かを判定する（ステップS70 50

3)。このとき、連続演出開始条件成立バッファ値が「0」であれば（ステップS703；Yes）、連続演出開始設定処理を終了する。

【0294】

ステップS703にて連続演出開始条件成立バッファ値が「0」以外であると判定された場合には（ステップS703；No）、連続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、連続演出開始決定テーブル160を選択してセットする（ステップS704）。

【0295】

ステップS704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、連続演出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S705）。そして、ステップS705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S704にてセットした連続演出開始決定テーブル160を参照することにより、連続演出を開始するか否かに対応した連続演出開始有無を決定する（ステップS706）。このときには、ステップS706での決定結果が連続演出を開始する連続演出開始ありか否かを判定する（ステップS707）。ステップS707にて連続演出開始なしと判定されたときには（ステップS707；No）、連続演出開始設定処理を終了する。

【0296】

ステップS707にて連続演出開始ありと判定されたときには（ステップS707；Yes）、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」以下であるか否かを判定する（図33のステップS708）。このとき、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」以下であれば（ステップS708；Yes）、第1変動回数カウンタ値を連続演出カウンタにカウンタ初期値としてセットした後（ステップS709）、第1変動回数カウンタ値に「0」をセットして初期化する（ステップS710）。また、演出制御フラグ設定部191に設けられた第1連続演出中フラグをオン状態にセットする（ステップS711）。なお、実際に連続演出が実行されるのは、図16に示すように、連続演出カウンタ値が「4」以下の場合である。連続演出カウンタ値が「5」以上の場合である場合にも連続演出が実行される連続演出パターンを設けて、連続演出カウンタ値が「5」以上の場合である場合にも連続演出が実行されるようにしてもよい。

【0297】

ステップS708にて連続演出開始条件成立バッファ値が「2」よりも大きいと判定された場合には（ステップS708；No）、第2変動回数カウンタ値を連続演出カウンタにカウンタ初期値としてセットした後（ステップS712）、第2変動回数カウンタ値に「0」をセットして初期化する（ステップS713）。また、演出制御フラグ設定部191に設けられた第2連続演出中フラグをオン状態にセットする（ステップS714）。

【0298】

ステップS711又はS714の処理を実行した後は、連続演出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、連続演出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S715）。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、連続演出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S716）。そして、ステップS709又はS712にてセットした連続演出カウンタにカウンタ初期値である連続演出カウンタ初期値と、ステップS716にて抽出した乱数値SR2を示す数値データとに基づき、ステップS715にてセットした連続演出パターン決定テーブル161を参照することにより、複数種類の連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パターンRP3-3、連続演出パターンRP4-1～連続演出パターンRP4-3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S717）。このときには、例えば連続演出パターンRP1-1～連続演出パターンRP1-3、連続演出パターンRP2-1～連続演出パターンRP2-3、連続演出パターンRP3-1～連続演出パタ

10

20

30

40

50

ーン R P 3 - 3、連続演出パターン R P 4 - 1 ~ 連続演出パターン R P 4 - 3 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 1 9 4 が備える連続演出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 S 7 1 7 における連続演出パターンの決定結果を記憶させておく (ステップ S 7 1 8)。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 7 1 8 の処理を実行した後は、連続演出開始条件成立バッファ値を「 0 」に初期化してから (ステップ S 7 1 9)、連続演出開始設定処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

図 3 4 は、図 2 9 のステップ S 4 0 6 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 3 4 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞記憶表示処理を実行する (ステップ S 1 5 9)。この始動入賞記憶表示処理には、図 3 0 のステップ S 5 0 4、S 5 1 1、S 5 1 8、S 5 2 1 や、図 3 1 のステップ S 5 2 5、S 5 3 1、S 5 3 7、S 5 4 0 にて行われた表示設定や、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて決定された連続演出パターン、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられた連続演出カウンタの値 (連続演出カウント値) に従って、始動入賞記憶表示エリア 5 H における表示制御を行うための処理が含まれている。

【 0 3 0 1 】

例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた第 1 連続演出中フラグ、第 2 連続演出中フラグがともにオフである場合には、図 3 0 のステップ S 5 0 4、S 5 2 1 や、図 3 1 のステップ S 5 2 5、S 5 4 0 にて行われた表示設定に従って、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つを、緑色の円形表示に変化させる。これに対して、第 1 連続演出中フラグ、第 2 連続演出中フラグのいずれかがオンである場合には、図 3 0 のステップ S 5 1 1、S 5 1 8 や、図 3 1 のステップ S 5 3 1、S 5 3 7 にて行われた表示設定や、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて決定された連続演出パターン、連続演出カウント値に従って、連続演出パターンと連続演出カウント値とに対応した形状に変形表示させる。

【 0 3 0 2 】

ここで、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて連続演出パターン R P 4 - 3 に決定された場合において、連続演出カウント値が「 4 」であるときには、図 3 0 のステップ S 5 1 1、S 5 1 8 や、図 3 1 のステップ S 5 3 1、S 5 3 7 にて行われた表示設定に従って、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つを、緑色の星形表示に変化させる。次に、連続演出カウント値が「 3 」になったときには、星形表示に変化された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ (例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位) の形状を月形に変形表示させる。続いて、連続演出カウント値が「 2 」になったときには、月形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ (例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位) の形状を太陽型に変形表示させる。さらに、連続演出カウント値が「 1 」になったときには、太陽型に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ (例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位) の形状を銀河型に変形表示させる。そして、連続演出カウント値が「 0 」になったときには、銀河型に変形表示された表示部位を非表示に戻して、始動入賞記憶表示エリア 5 H の表示部位を全て非表示にする。

【 0 3 0 3 】

月形などの保留記憶表示が表示部位に表示されている状態から非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ (例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位) の形状を月形などに変形表示させる (月形などの表示をシフトさせる) 制御は、例えば、可変表示が終了するときに主基板 1 1 から保留減算コマンドを送信するようにして、演出制御基板 1 2 の側で保留減算コマンドを受信したときに、保留減算フラグをオン状態にセットする。そして、ステップ S 1 5 9 にて保留減算フラグがオ

ン状態であれば、そのタイミングで月形などの表示をシフトさせる。その後、保留減算フラグをオフ状態にクリアする。

【0304】

ステップS159にて始動入賞記憶表示処理を実行した後、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。

【0305】

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。

【0306】

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、連続演出における演出画像を更新する処理や、可変表示結果が「ハズレ」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を中断させるための設定を行う処理、連続演出の中断中に第1特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を再開させるための設定を行う処理、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を終了させるための設定を行う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。

【0307】

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。

【0308】

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

10

20

30

40

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。

【0309】

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。

【0310】

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。

【0311】

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。

【0312】

図35は、図34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35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、連続演出中設定処理を実行する（ステップS551）。図36は、ステップS551にて実行される連続演出中設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す連続演出中設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出中断中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS731）。なお、演出中断中フラグは、第1連続演出中フラグがオンであるときに、可変表示結果を「ハズレ」になることを指定する第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、例えばステップS736の処理などによりオン状態にセットされ、その後、第1変動開始コマンドを受信したときに、例えばステップS738の処理などによりクリアされてオフ状態となる。

【0313】

ステップS 7 3 1にて演出中断中フラグがオフであると判定されたときには(ステップS 7 3 1; No)、第1連続演出中フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS 7 3 2)。このとき、第1連続演出中フラグがオンであれば(ステップS 7 3 2; Yes)、主基板11より第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS 7 3 3)。

【0314】

ステップS 7 3 3にて第2変動開始コマンドを受信したと判定されたときには(ステップS 7 3 3; Yes)、第2変動開始コマンドより指定される可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップS 7 3 4)。このとき、可変表示結果が「ハズレ」でなければ(ステップS 7 3 4; No)、連続演出を終了するための設定を行う(ステップS 7 3 5)。例えば、ステップS 7 3 5の処理では、連続演出パターンバッファをクリアして連続演出パターンの記憶を削除するとともに、連続演出数カウンタをクリアして連続演出カウンタ値を「0」に初期化する。また、連続演出が終了することに対応して、第1連続演出中フラグをクリアしてオフ状態とすればよい。

10

【0315】

ステップS 7 3 4にて可変表示結果が「ハズレ」とであると判定されたときには(ステップS 7 3 4; Yes)、演出中断中フラグをオン状態にセットしてから(ステップS 7 3 6)、連続演出中設定処理を終了する。

【0316】

ステップS 7 3 1にて演出中断中フラグがオンであると判定されたときには(ステップS 7 3 1; Yes)、主基板11より第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS 7 3 7)。このとき、第1変動開始コマンドを受信していなければ(ステップS 7 3 7; No)、そのまま連続演出中設定処理を終了する。

20

【0317】

ステップS 7 3 7にて第1変動開始コマンドを受信したと判定されたときには(ステップS 7 3 7; Yes)、演出中断中フラグをクリアしてオフ状態としてから(ステップS 7 3 8)、連続演出中設定処理を終了する。

【0318】

図35のステップS 5 5 1にて以上のような連続演出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S 5 5 2)。図37は、ステップS 5 5 2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37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、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S 7 5 1)。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S 7 5 1; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS 7 5 2)。

30

【0319】

ステップS 7 5 2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S 7 5 2; 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S 7 5 3)、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS 7 5 3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

40

50

飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、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、ROM 121 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 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0320】

ステップ S 752 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 752 ; 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 S 754）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップ S 754 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、ROM 121 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 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。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、ROM 121 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 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当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。

【0321】

ステップ S 751 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 751 ; 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 S 755）。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」であると判定されれば（ステップ S 755 ; Yes）、2 回開放チャンス目 TC 1 ~ TC 4 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 S 756）、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 PC 1 - 1 ~ 変動パターン PC 1 - 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 TC 1 ~ TC 4 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、ROM 121 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 TC 1 ~ TC 4 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 PC 1 - 4 及び変動パターン PC 1 - 5 のいずれかが指定された場合には、例えばステップ S 754 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。

【0322】

ステップ S 755 にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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 S 755 ; No）、大当た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 S 75

10

20

30

40

50

7)、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS757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大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示画面における「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。

【0323】

図35のステップS552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S553)。図38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38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)。

10

【0324】

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。

20

【0325】

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。

30

【0326】

ステップS773にて「擬似連あり」ではないと判定されたときには(ステップS773; No)、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。

【0327】

図35のステップS553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S554)。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かの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。

40

【0328】

ステップS554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S555)。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

50

する。また、図 3 2 及び図 3 3 の連続演出開始設定処理にて決定された連続演出パターンや連続演出カウント値などに対応して、複数用意された連続演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、演出中断中フラグがオンである場合には、連続演出制御パターンのセットがスキップされればよく、このように連続演出制御パターンのセットがスキップされることで、プログラムによる処理の低減を図ることができる。さらに、ステップ S 5 5 4 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セットする。

【 0 3 2 9 】

ステップ S 5 5 5 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 1 9 2 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 S 5 5 6）。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 S 5 5 7）。このときには、例えばステップ S 5 5 5 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 1 2 3 の V D P 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 5 L、5 C、5 R 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 S 5 5 8）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【 0 3 3 0 】

図 3 9 は、図 3 4 のステップ S 1 6 2 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 3 9 に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた演出中断中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 5 6 0）。このとき、演出中断中フラグがオフであれば（ステップ S 5 6 0 ; Y e s）、連続演出実行処理を行う（ステップ S 5 6 1）。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 5 6 0 にて演出中断中フラグがオンであると判定された場合や（ステップ S 5 6 0 ; Y e s）、ステップ S 5 6 1 にて連続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 S 5 6 2）、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 S 5 6 3）。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 S 5 6 3 ; N o）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【 0 3 3 2 】

ステップ S 5 6 3 にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップ S 5 6 3 ; Y e s）、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 S 5 6 4）。ここで、ステップ S 5 6 3 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 S 5 6 4 の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 5 6 4 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 S 5 6 5）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップ S 5 6 5 ; N o）、ステップ S 5 6 4 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 S 5 6 6）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【 0 3 3 3 】

例えば、ステップ S 5 6 6 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 1 2 3 の V D P 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 1 3 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 1 4 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Ｓ５６６の処理による演出動作制御では、ステップＳ５６４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。

10

【０３３４】

ステップＳ５６５にて終了コードであると判定された場合には（ステップＳ５６５；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Ｓ５６７）。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Ｓ５６８）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３３５】

図４０は、図３９のステップＳ５６１にて実行される連続演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図４０に示す連続演出実行処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御パツファ１９４が備える連続演出パターンパツファにセットされる連続演出パターンを読み出す（ステップＳ５９１）。

20

【０３３６】

そして、連続演出パターンが遊技効果ランプ９を点灯させる連続演出を実行するＲＰ３－１～ＲＰ３－３の連続演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５９２）。

【０３３７】

ＲＰ３－１～ＲＰ３－３の連続演出パターンでなければ（ステップＳ５９２；Ｎｏ）、連続演出パターンが操作ボタン３０を用いた連続演出を実行するＲＰ４－１～ＲＰ４－３の連続演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５９３）。ＲＰ４－１～ＲＰ４－３の連続演出パターンでなければ（ステップＳ５９３；Ｎｏ）、連続演出実行処理を終了する。

30

【０３３８】

ＲＰ４－１～ＲＰ４－３の連続演出パターンであれば（ステップＳ５９３；Ｙｅｓ）、連続演出カウント値に応じて、例えば操作ボタン３０に内蔵されるランプを点灯させたり、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て、遊技者による操作ボタン３０への操作行為を促すボタン操作促進演出を実行する（ステップＳ５９４）。

【０３３９】

具体的には、ステップＳ５９４では、図１６に示すように、ＲＰ４－１の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「１」である場合に操作ボタン３０に内蔵されるランプを点灯させる。ＲＰ４－２の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「１」または「２」である場合に操作ボタン３０に内蔵されるランプを点灯させる。ＲＰ４－３の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「１」「２」または「３」である場合に操作ボタン３０に内蔵されるランプを点灯させる。操作ボタン３０は、予め定められた操作有効期間点灯する。

40

【０３４０】

ボタン操作促進演出を実行した後、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によって検出されたか否かを判定する（ステップＳ５９５）。操作有効期間内に操作ボタン３０の操作が検出されなければ（ステップＳ５９５；Ｎｏ）、予め定められた操作有効期間が終了したか否かを判定する（ステップＳ５９６）。操作有効期間が終了し

50

ていれば(ステップS596; Yes)、ボタン操作促進演出を終了して(ステップS597)、連続演出実行処理を終了する。また、操作有効期間内であれば(ステップS596; No)、そのまま連続演出実行処理を終了する。

【0341】

RP3-1~RP3-3の連続演出パターンである場合や(ステップS592; Yes)、RP4-1~RP4-3の連続演出パターンであって(ステップS593; Yes)、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出された場合(ステップS595; Yes)、連続演出パターンに対応した連続演出を実行し(ステップS598)、連続演出実行処理を終了する。

【0342】

ステップS598では、RP3-1~RP3-3の連続演出パターンである場合には、連続演出カウント値に応じて遊技効果ランプ9を発光させる。図16に示すように、RP3-1の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「1」である場合に遊技効果ランプ9を発光させる。RP3-2の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「1」または「2」である場合に遊技効果ランプ9を発光させる。RP3-3の連続演出パターンであれば、連続演出カウント値が「1」「2」または「3」である場合に遊技効果ランプ9を発光させる。遊技効果ランプ9を発光させるタイミングは予め定められていればよく、この実施の形態では、対応する可変表示の開始からの所定期間(例えば0.2秒など)発光させる。

【0343】

また、RP4-1~RP4-3の連続演出パターンであって、操作有効期間内に操作ボタン30の操作が検出された場合、連続演出カウント値に対応したキャラクタ画像や文字画像を画像表示装置5に表示させる。

【0344】

図41は、図34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41に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用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S571)。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。

【0345】

ステップS571の処理に続いて、演出制御フラグ設定部191に設けられた第1連続演出中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS572)。このとき、第1連続演出中フラグがオフであれば(ステップS572; No)、演出制御フラグ設定部191に設けられた第2連続演出中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS573)。

【0346】

ステップS572にて第1連続演出中フラグがオンであると判定された場合やや(ステップS572; Yes)、ステップS573にて第2連続演出中フラグがオンであると判定された場合には(ステップS573; Yes)、演出制御フラグ設定部191に設けられた演出中断中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS574)。このとき、演出中断中フラグがオフであれば(ステップS574; No)、連続演出カウント値を1減算することにより、更新した後(ステップS575)、更新後の連続演出カウント値が「0」であるか否かを判定する(ステップS576)。

【0347】

このとき、連続演出カウント値が「0」であれば(ステップS576; Yes)、連続演出を終了するための設定を行う(ステップS577)。例えば、ステップS577の処理では、連続演出パターンバッファをクリアして連続演出パターンの記憶を削除する。また、連続演出が終了することに対応して、第1連続演出中フラグや第2連続演出中フラグ

10

20

30

40

50

をクリアしてオフ状態とすればよい。

【0348】

ステップS573にて第2連続演出中フラグがオフであるときや(ステップS573; No)、ステップS574にて演出中断中フラグがオンであるとき(ステップS574; Yes)、ステップS576にて連続演出カウント値が「0」以外であるとき(ステップS576; No)、ステップS577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S578)。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S578; 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S579)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

10

【0349】

ステップS578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S578; 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S580)。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S580; 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S581)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップS580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S580; 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S582

20

【0350】

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21のステップS209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S211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22のステップS353にて変動パターン種別決定用の乱数値MR3が非リーチ変動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S353; Yes)、第1始動入賞時には、ステップS355での送信設定に基づき、乱数値MR3が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。また、第2始動入賞時には、ステップS356での送信設定に基づき、乱数値MR3が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第5入賞時判定結果通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0351】

一方、ステップS357にて変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動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S357; Yes)、ステップS359での送信設定に基づき、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。他方、ステップS352にて特図表示結果が「ハズレ」ではない旨の判定がなされると(ステップS352; No)、図23のステップS365での送信設定に基づき、第1始動入賞時に可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0352】

演出制御基板12では、図30のステップ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後に、ステップS502にて第1始動口入賞指定コマンドが第1入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には(ステップS502; Yes)、

50

ステップ S 5 0 3 にて第 1 変動回数カウント値に 1 加算することにより更新する。これに対して、図 3 1 のステップ S 5 2 2 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 S 5 2 3 にて第 2 始動口入賞指定コマンドが第 5 入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合には (ステップ S 5 2 3 ; Y e s)、ステップ S 5 2 4 にて第 2 変動回数カウント値に 1 加算することにより、更新する。

【 0 3 5 3 】

また、ステップ S 5 0 1 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後に、ステップ S 5 0 5 にて第 1 始動口入賞指定コマンドが第 2 入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合において (ステップ S 5 0 5 ; Y e s)、第 1 変動回数カウント値と第 2 変動回数カウント値とのいずれかが「 0 」以外であると判定されたときには、ステップ S 5 0 8 にて連続演出開始条件成立バッファ値に「 1 」が設定される。これに対して、ステップ S 5 1 2 にて第 1 始動口入賞指定コマンドが第 3 入賞時判定結果通知コマンドであると判定された場合において (ステップ S 5 1 2 ; Y e s)、第 1 変動回数カウント値と第 2 変動回数カウント値とのいずれかが「 0 」以外であると判定されたときには、ステップ S 5 1 5 にて連続演出開始条件成立バッファ値に「 2 」が設定される。

【 0 3 5 4 】

一例として、図 4 2 (A) に示すように、第 1 保留記憶数が「 3 」であることに対応して、第 1 変動回数カウント値に「 3 」が設定されているとともに、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 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄が可変表示されているときに、第 1 始動口スイッチ 2 2 A にて始動入賞した遊技球が検出され、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であることを通知する第 2 入賞時判定結果通知コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送されたものとする。

【 0 3 5 5 】

演出制御基板 1 2 では、図 3 0 のステップ S 5 0 1 にて第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したと判定したことや (ステップ S 5 0 1 ; Y e s)、ステップ S 5 0 5 にて第 2 入賞時判定結果通知コマンドであると判定したこと (ステップ S 5 0 5 ; Y e s)、ステップ S 5 0 6 にて第 1 変動回数カウント値が「 3 」であると判定したことなどに基づき (ステップ S 5 0 6 ; N o)、ステップ S 5 0 8 にて連続演出開始条件成立バッファ値に「 1 」が設定されるとともに、ステップ S 5 0 9 にて第 1 変動回数カウント値「 3 」に 1 加算することにより、「 4 」に更新される。

【 0 3 5 6 】

その後、ステップ S 5 1 0 にて連続演出を開始するための設定が行われる。具体的には、図 3 2 のステップ S 7 0 1 にて第 1 連続演出中フラグがオフであると判定したことや (ステップ S 7 0 1 ; N o)、ステップ S 7 0 2 にて第 2 連続演出中フラグがオフであると判定したこと (ステップ S 7 0 2 ; N o)、ステップ S 7 0 3 にて連続演出開始条件成立バッファ値が「 1 」であると判定したことに基づき (ステップ S 7 0 3 ; N o)、連続演出開始決定テーブル 1 6 0 を参照して、連続演出を開始するか否かの決定が行われる (ステップ S 7 0 4 ~ S 7 0 6)。ここでは、連続演出開始条件成立バッファ値が「 1 」であるため、「 2 」であるときよりも低い割合で、連続演出を開始する決定が行われる。

【 0 3 5 7 】

ここで、連続演出を開始すると決定されたときには (ステップ S 7 0 7 ; Y e s)、図 3 3 のステップ S 7 0 8 にて連続演出開始条件成立バッファ値が「 1 」であると判定することから (ステップ S 7 0 8 ; Y e s)、ステップ S 7 0 9 にて第 1 変動回数カウント値「 4 」が連続演出カウンタにカウント初期値としてセットされた後、ステップ S 7 1 1 にて第 1 連続演出中フラグがオン状態にセットされる。その後、連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 を参照することなどにより、連続演出パターン R P 1 - 1 ~ 連続演出パターン R P 1 - 3、連続演出パターン R P 2 - 1 ~ 連続演出パターン R P 2 - 3、連続演出パターン R P 3 - 1 ~ 連続演出パターン R P 3 - 3、連続演出パターン R P 4 - 1 ~ 連続演出パターン R P 4 - 3 のいずれかが使用パターンに決定される (ステップ S 7 1 5 ~ S 7 1

7)。ここでは、連続演出パターン R P 1 - 3 が使用パターンに決定されるものとする。

【0358】

また、このときには、図30のステップS511にて、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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。そして、図34に示すステップS159の始動入賞記憶表示処理では、図33のステップS717にて連続演出パターン R P 1 - 3 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「4」であることから、図30のステップS511にて行われた表示設定に従って、例えば図42（B）に示すように、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つが、緑色の星形表示に変化される。

10

【0359】

その後、「左」、「中」、「右」の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が終了すると、図41のステップS574にて演出中断中フラグがオフであると判定したことに基つき（ステップS574；No）、ステップS575にて連続演出カウント値が1減算されることにより、「3」に更新される。そして、第1開始条件が成立すると、図34に示すステップS159の始動入賞記憶表示処理では、図33のステップS717にて連続演出パターン R P 1 - 3 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「3」であることから、星形表示に変化された表示部位を非表示に戻すとともに、例えば図42（C）に示すように、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち1つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。

20

【0360】

また、このときには、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。そして、演出制御基板12は、ステップS555にて、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とともに、連続演出パターン R P 1 - 3 や連続演出カウント値「3」などに対応して、複数用意された連続演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

30

【0361】

その後、演出制御用CPU120が図35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、「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。その後、画像表示装置5には、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が、例えば図42（D）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。

【0362】

演出制御基板12では、飾り図柄の可変表示が終了するごとに、図41のステップS575にて連続演出カウント値を1減算することにより、更新されていき、連続演出カウント値が「2」になると、星形に変形表示された表示部位が非表示に戻された後、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち1つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状が星形に変形表示されるとともに、「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が実行される。その後、画像表示装置5には、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が、例えば図42（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

【0363】

そして、連続演出カウント値が「1」になると、星形に変形表示された表示部位が非表示に戻された後、例えば図42（F）に示すように、非表示に戻した表示部位とは異なる

50

円形の表示部位のうち１つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状が星形に変形表示されるとともに、「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が実行される。その後、画像表示装置５には、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が、例えば図４２（Ｇ）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。また、このときには、図４１の飾り図柄変動終了時処理では、ステップＳ５７６にて連続演出カウント値が「０」であるとの判定をしたことに基づき、連続演出を終了するための設定が行われる。

【０３６４】

その後、第１開始条件が成立すると、例えば図４２（Ｈ）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。そして、画像表示装置５では、図４２（Ｉ）に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になって、リーチ態様がスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される。その後、画像表示装置５には、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が、例えば図４２（Ｊ）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。

【０３６５】

他の例として、図４３（Ａ）に示すように、第１保留記憶数が「３」であることに対応して、第１変動回数カウント値に「３」が設定されているとともに、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にて飾り図柄が可変表示されているときに、第１始動口スイッチ２２Ａにて始動入賞した遊技球が検出され、可変表示結果が「当り」であることを通知する第３入賞時判定結果通知コマンドが、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。

【０３６６】

演出制御基板１２では、図３０のステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信したと判定したことや（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、ステップＳ５１２にて第３入賞時判定結果通知コマンドであると判定したこと（ステップＳ５１２；Ｙｅｓ）、ステップＳ５１３にて第１変動回数カウント値が「３」であると判定したことなどに基づき（ステップＳ５１３；Ｎｏ）、ステップＳ５１５にて連続演出開始条件成立バッファ値に「２」が設定されるとともに、ステップＳ５１６にて第１変動回数カウント値「３」に１加算することにより、「４」に更新される。

【０３６７】

その後、ステップＳ５１７にて連続演出を開始するための設定が行われる。具体的には、図３２のステップＳ７０１にて第１連続演出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にて第２連続演出中フラグがオフであると判定したこと（ステップＳ７０２；Ｎｏ）、ステップＳ７０３にて連続演出開始条件成立バッファ値が「１」であると判定したことに基づき（ステップＳ７０３；Ｎｏ）、連続演出開始決定テーブル１６０を参照して、連続演出を開始するか否かの決定が行われる（ステップＳ７０４～Ｓ７０６）。ここでは、連続演出開始条件成立バッファ値が「２」であるため、「１」であるときよりも高い割合で、連続演出を開始する決定が行われる。

【０３６８】

ここで、連続演出を開始すると決定されたときには（ステップＳ７０７；Ｙｅｓ）、図３３のステップＳ７０８にて連続演出開始条件成立バッファ値が「２」であると判定することから（ステップＳ７０８；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０９にて第１変動回数カウント値「４」が連続演出カウンタにカウント初期値としてセットされた後、ステップＳ７１１にて第１連続演出中フラグがオン状態にセットされる。その後、連続演出パターン決定テーブル１６１を参照することなどにより、連続演出パターンＲＰ１－１～連続演出パターンＲＰ１－３、連続演出パターンＲＰ２－１～連続演出パターンＲＰ２－３、連続演出パターンＲＰ３－１～連続演出パターンＲＰ３－３、連続演出パターンＲＰ４－１～連続演出パターンＲＰ４－３のいずれかが使用パターンに決定される（ステップＳ７１５～Ｓ７１７）。ここでは、連続演出パターンＲＰ３－３が使用パターンに決定されるものとする。

【 0 3 6 9 】

また、このときには、図 3 0 のステップ S 5 1 8 にて、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。そして、図 3 4 に示すステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理では、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて連続演出パターン R P 3 - 3 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「4」であることから、図 3 0 のステップ S 5 1 8 にて行われた表示設定に従って、例えば図 4 3（B）に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つが、緑色の星形表示に変化される。

【 0 3 7 0 】

その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示が終了すると、図 4 1 のステップ S 5 7 4 にて演出中断中フラグがオフであると判定したことに基づき（ステップ S 5 7 4 ; No）、ステップ S 5 7 5 にて連続演出カウント値が 1 減算されることにより、「3」に更新される。そして、第 1 開始条件が成立すると、図 3 4 に示すステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理では、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて連続演出パターン R P 3 - 3 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「3」であることから、星形表示に変化された表示部位を非表示に戻すとともに、例えば図 4 3（C）に示すように、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。

【 0 3 7 1 】

また、このときには、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 1 2 では、主基板 1 1 から伝送された第 1 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。そして、演出制御基板 1 2 は、ステップ S 5 5 5 にて、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とともに、連続演出パターン R P 3 - 3 や連続演出カウント値「3」などに対応して、複数用意された連続演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【 0 3 7 2 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 5 に示すステップ S 5 1 8 にて所定の表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等へと伝送させることなどにより、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させる。また、図 3 9 のステップ S 5 6 0 にて演出中断中フラグがオフであると判定したことに基づき（ステップ S 5 6 0 ; No）、図 4 0 のステップ S 5 9 8 の処理では、図 4 3（C）に示すように、遊技効果ランプ 9 を発光させる演出動作が行われる。その後、画像表示装置 5 には、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が、例えば図 4 3（D）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。

【 0 3 7 3 】

演出制御基板 1 2 では、飾り図柄の可変表示が終了するごとに、図 4 1 のステップ S 5 7 5 にて連続演出カウント値を 1 減算することにより、更新されていき、連続演出カウント値が「2」になると、星形に変形表示された表示部位が非表示に戻された後、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状が星形に変形表示されるとともに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動が実行される。また、このとき、図 4 0 のステップ S 5 9 8 の処理では、遊技効果ランプ 9 を発光させる演出動作が行われる。その後、画像表示装置 5 には、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が、例えば図 4 3（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。

【 0 3 7 4 】

そして、連続演出カウント値が「1」になると、星形に変形表示された表示部位が非表示に戻された後、例えば図43(F)に示すように、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち1つ(例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位)の形状が星形に変形表示されるとともに、「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が実行される。また、このとき、図40のステップS598の処理では、遊技効果ランプ9を発光させる演出動作が行われる。その後、画像表示装置5には、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が、例えば図43(G)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。また、このときには、図41の飾り図柄変動終了時処理では、ステップS576にて連続演出

10

【 0 3 7 5 】

その後、第1開始条件が成立すると、例えば図43(H)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。そして、画像表示装置5では、図43(I)に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になって、リーチ態様がスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される。その後、画像表示装置5には、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が、例えば図43(J)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。

20

【 0 3 7 6 】

さらに他の例として、図44(A)に示すように、第1保留記憶数が「1」であることに対応して、第1変動回数カウント値に「1」が設定されているとともに、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にて飾り図柄が可変表示されているときに、第1始動口スイッチ22Aにて始動入賞した遊技球が検出され、可変表示結果が「当り」であることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドが、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。

【 0 3 7 7 】

演出制御基板12では、図30のステップS501にて第1始動口入賞指定コマンドを受信したと判定したことや(ステップS501; Yes)、ステップS512にて第3入賞時判定結果通知コマンドであると判定したこと(ステップS512; Yes)、ステップS513にて第1変動回数カウント値が「3」であると判定したことなどに基づき(ステップS513; No)、ステップS515にて連続演出開始条件成立バッファ値に「2」が設定されるとともに、ステップS516にて第1変動回数カウント値「1」に1加算することにより、「2」に更新される。

30

【 0 3 7 8 】

その後、ステップS517にて連続演出を開始するための設定が行われる。具体的には、図32のステップS701にて第1連続演出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にて第2連続演出中フラグがオフであると判定したこと(ステップS702; No)、ステップS703にて連続演出開始条件成立バッファ値が「1」であると判定したことに基づき(ステップS703; No)、連続演出開始決定テーブル160を参照して、連続演出を開始するか否かの決定が行われる(ステップS704~S706)。ここでは、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」であるため、「1」であるときよりも高い割合で、連続演出を開始する決定が行われる。

40

【 0 3 7 9 】

ここで、連続演出を開始すると決定されたときには(ステップS707; Yes)、図33のステップS708にて連続演出開始条件成立バッファ値が「2」であると判定することから(ステップS708; Yes)、ステップS709にて第1変動回数カウント値「2」が連続演出カウンタにカウント初期値としてセットされた後、ステップS711にて第1連続演出中フラグがオン状態にセットされる。その後、連続演出パターン決定テ

50

ブル 1 6 1 を参照することなどにより、連続演出パターン R P 1 - 1、連続演出パターン R P 2 - 1、連続演出パターン R P 3 - 1、連続演出パターン R P 4 - 1 のいずれかが使用パターンに決定される（ステップ S 7 1 5 ~ S 7 1 7）。ここでは、連続演出パターン R P 4 - 1 が使用パターンに決定されるものとする。

【 0 3 8 0 】

また、このときには、図 3 0 のステップ S 5 1 8 にて、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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、緑色の星形表示に変化させるための表示設定が行われる。そして、図 3 4 に示すステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理では、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて連続演出パターン R P 4 - 1 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「2」であることから、図 3 0 のステップ S 5 1 8 にて行われた表示設定に従って、例えば図 4 4（B）に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つが、緑色の星形表示に変化される。

10

【 0 3 8 1 】

その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示が終了すると、図 4 1 のステップ S 5 7 4 にて演出中断中フラグがオフであると判定したことに基づき（ステップ S 5 7 4 ; No）、ステップ S 5 7 5 にて連続演出カウント値が 1 減算されることにより、「1」に更新される。そして、第 1 開始条件が成立すると、図 3 4 に示すステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理では、図 3 3 のステップ S 7 1 7 にて連続演出パターン R P 4 - 1 に決定されているとともに、連続演出カウント値が「1」であることから、星形表示に変化された表示部位を非表示に戻すとともに、例えば図 4 4（C）に示すように、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち 1 つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を月形に変形表示させる。

20

【 0 3 8 2 】

また、このときには、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 1 2 では、主基板 1 1 から伝送された第 1 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。そして、演出制御基板 1 2 は、ステップ S 5 5 5 にて、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とともに、連続演出パターン R P 4 - 1 や連続演出カウント値「1」などに対応して、複数用意された連続演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

30

【 0 3 8 3 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 5 に示すステップ S 5 1 8 にて所定の表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等へと伝送させることなどにより、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させる。また、図 3 9 のステップ S 5 6 0 にて演出中断中フラグがオフであると判定したことに基づき（ステップ S 5 6 0 ; No）、図 4 0 のステップ S 5 9 4 の処理では、図 4 4（C）に示すように、操作ボタン 3 0 を点灯させる演出動作が行われる。そして、このとき、操作ボタン 3 0 操作が検出されれば（ステップ S 5 9 5 ; Yes）、ステップ S 5 9 8 の処理では、図 4 4（D）に示すように、画像表示装置「次の変動でスーパーリーチがかかるかも」という文字を表示させる演出動作が行われる。その後、画像表示装置 5 には、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が、例えば図 4 4（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。また、このときには、図 4 1 の飾り図柄変動終了時処理では、ステップ S 5 7 6 にて連続演出カウント値が「0」であるとの判定をしたことに基づき、連続演出を終了するための設定が行われる。

40

【 0 3 8 4 】

その後、第 1 開始条件が成立すると、例えば図 4 4（F）に示すように、「左」、「中

50

」、 「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させる。そして、画像表示装置 5 では、図 4 4 (G) に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になって、図 4 4 (H) に示すように、リーチ態様がスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される。その後、画像表示装置 5 には、大当た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が、例えば図 4 4 (I) 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。

【 0 3 8 5 】

また、図 4 2 ~ 図 4 4 に示すように連続演出が実行されているときに、第 2 始動口スイッチ 2 2 A にて始動入賞した遊技球が検出され、第 2 始動口入賞指定コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送された場合、演出制御基板 1 2 は、図 3 6 のステップ S 7 3 1 にて演出中断中フラグがオフであると判定したことや (ステップ S 7 3 1 ; Y e s) 、ステップ S 7 3 2 にて第 1 連続演出中フラグがオンであると判定したこと (ステップ S 7 3 2 ; Y e s) 、ステップ S 7 3 3 にて第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したと判定したことに基づき (ステップ S 7 3 3 ; Y e s) 、ステップ S 7 3 4 にて第 2 変動開始コマンドより特定される可変表示結果が「ハズレ」であるか否かの判定が行われる。このとき、ステップ S 7 3 4 にて可変表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には (ステップ S 7 3 4 ; Y e s) 、ステップ S 7 3 6 にて演出中断中フラグがオン状態にセットされることにより、ステップ S 7 3 7 にて第 1 変動指定コマンドを受信したと判定され、ステップ S 7 3 8 にて演出中断中フラグがクリアされてオフ状態とされるまで、図 3 9 のステップ S 5 6 1 の連続演出実行処理がスキップされる。これに対して、ステップ S 7 3 4 にて可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった「当り」であると判定された場合には (ステップ S 7 3 4 ; N o) 、ステップ S 7 3 5 にて連続演出を終了するための設定が行われることにより、連続演出の実行が禁止される。これにより、連続演出における連続性が損なわれることを防止することができるとともに、連続演出のつじつまが合わなくなことを防止することができるため、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、連続演出が不自然になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 8 6 】

続いて、パチンコ遊技機 1 に遊技盤 2 を取り付けする場合の一例について説明する。図 4 5 は、前面枠を解放した状態のパチンコ遊技機の斜視図である。図 4 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 には、遊技枠 6 1 と前面枠 6 2 とが開閉自在に設けられている。前面枠 6 2 には、遊技盤 2 の表面に形成される遊技領域を前面枠 6 2 の正面から視認可能にするガラス窓 6 3 が形成される。遊技盤 2 の裏面には、主基板 1 1 と、演出制御基板 1 2 と、ドロア中継基板 1 9 と、が設けられる。ドロア中継基板 1 9 には、ドロアコネクタ 3 2 a、3 2 b が設けられる。ドロア中継基板 1 9 は、主基板 1 1 及び遊技盤 2 と接続され、遊技枠 6 1 との間で伝送される各種の制御信号を中継する。遊技枠 6 1 は、遊技盤 2 を設置するための枠であり、遊技枠 6 1 には、電源基板 1 6 と、払出制御基板 1 7 と、枠側コネクタ 3 3 a、3 3 b と、枠中継基板 2 6 と、が設けられる。また、前面枠 6 2 には、遊技効果ランプ 9 などの演出装置も設けられる (図 4 5 において図示せず) 。枠側コネクタ 3 3 a は、電源基板 1 6 と接続される。枠側コネクタ 3 3 b は、枠中継基板 2 6 と接続される。遊技枠 6 1 には、遊技盤 2 と同等の大きさの溝が形成されており、この溝に遊技盤 2 をはめ込むことで、遊技盤 2 を遊技枠 6 1 に設置可能である。遊技枠 6 1 の溝に遊技盤 2 をはめ込んだ後、ストッパなどで遊技盤 2 を遊技枠 6 1 に固定する。遊技盤 2 を遊技枠 6 1 に設置する際に、ドロアコネクタ 3 2 a が枠側コネクタ 3 3 a と結合し、ドロアコネクタ 3 2 b が枠側コネクタ 3 3 b と結合することで、遊技盤 2 側の各種基板と、遊技枠 6 1 側の各種基板が接続されることになる。各コネクタは、遊技盤 2 を遊技枠 6 1 に設置する際に結合する位置に設けられる。

【 0 3 8 7 】

図 4 6 は、遊技盤の取り付け方法の変形例を説明するための図である。図 4 5 に示すように、遊技盤 2 は遊技枠 6 1 の前面から取り付ける構成となっている。この場合、ドロアコネクタ 3 2 (3 2 a、3 2 b) と枠側コネクタ 3 3 (3 3 a、3 3 b) との位置関係が

視認しづらくなり、これらを結合させるのが難しくなり、遊技盤 2 の取り付けが困難になるおそれがある。遊技枠 6 1 に取付機構 3 4 a、3 4 b を設けて、遊技盤 2 の取り付けを容易にしてもよい。取付機構 3 4 a、3 4 b はそれぞれヒンジ 3 5 a、3 5 b を中心に開閉自在に設けられる。取付機構 3 4 a、3 4 b は、図 4 6 に示すようなコの字型をしており、遊技盤 2 に対応した幅の底を持つ。遊技盤 2 を遊技枠 6 1 に対して図 4 6 (B) の矢印方向に押し込むことで、図 4 6 (A) に示すように遊技盤 2 が取付機構 3 4 a、3 4 b により固定される。また、このとき、遊技盤 2 は決まった位置に固定されることになるので、ドロアコネクタ 3 2 と枠側コネクタ 3 3 との位置関係を意識することなくこれらが結合されることとなる。

【 0 3 8 8 】

図 4 7 (A) は、遊技盤を取り付けた際の各基板の接続関係を示す構成図である。ドロアコネクタ 3 2 と枠側コネクタ 3 3 が結合すると、図 4 7 (A) に示すように、遊技盤 2 側の主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 とがドロア中継基板 1 2 を経由して、遊技枠 6 1 側の電源基板 1 6 や払出制御基板 1 7、枠中継基板 2 6 と接続される。図 4 7 (B) に示すように、電源基板 1 6 からの電力は、ドロア中継基板 1 9 を経由して主基板 1 1 に伝送される。また、主基板 1 1 からの賞球信号は、ドロア中継基板 1 9 と電源基板 1 6 とを經由して払出制御基板 1 7 に伝送される。この賞球信号に基づいて払出制御基板 1 7 は球払出装置 1 8 を駆動させて賞球を払い出す。このように、賞球信号を電源基板 1 6 を經由して払出制御基板 1 7 に伝送させるので、遊技盤 2 から払出制御基板 1 7 へ接続するためのコネクタを設ける必要がなくなるので、コネクタの数を減らすことができる。

【 0 3 8 9 】

また、図 4 7 (C) に示すように、電源基板 1 6 からの電力は、ドロア中継基板 1 9 を経由して演出制御基板 1 2 に伝送される。演出制御基板 1 2 と枠中継基板 2 6 間の制御信号は、ドロア中継基板 1 9 を経由して伝送される。枠中継基板 2 6 は、演出制御基板 1 2 からの制御信号を音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 に伝送する。また、枠中継基板 2 6 は、操作検出スイッチ 3 1 からの検出信号を演出制御基板 1 2 に送出する。

【 0 3 9 0 】

以上説明したように、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、可変表示の開始時に遊技効果ランプ 9 を発光させる演出予告が実行される場合がある。さらに、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、操作ボタン 3 0 に内蔵されるランプを点灯させるボタン操作促進演出を行い、操作ボタン 3 0 が操作された場合に画像表示装置 5 に予告画像や文字を表示させる連続演出が実行される場合がある。このような連続演出を特定演出ともいう。この実施の形態では、表示部位の形状の形状による連続演出に加えて、特定演出が実行される場合には、特定演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなるように設定されている。このような構成によれば、遊技者は連続演出に注目するようになり、遊技の興趣の向上が図れる。

【 0 3 9 1 】

また、主基板 1 1 からの賞球信号は、ドロア中継基板 1 9 と電源基板 1 6 とを經由して払出制御基板 1 7 に伝送される。この賞球信号に基づいて払出制御基板 1 7 は球払出装置 1 8 を駆動させて賞球を払い出す。このように、賞球信号を電源基板 1 6 を經由して払出制御基板 1 7 に伝送させるので、遊技盤 2 から払出制御基板 1 7 へ接続するためのコネクタを設ける必要がなくなるので、コネクタの数を減らすことができる。

【 0 3 9 2 】

また、上記実施の形態では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が非リーチ変動パターン共通範囲内である場合には、連続演出を実行しないようになっている。時短フラグがオンである場合、即ち、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する入賞時判定結果通知コマンドを送信するようにして、連続演出を実行しないようにしている。遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、通常状態に比べて特図ゲームにおける特図変動時間が短縮される時間短縮制御が行われるので、連続演出を実行する時間が確保されないおそれがある。このように

することで、連続演出が終了する前に可変表示が終了してしまうなどの不自然な演出となってしまうことを防止できる。また、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づく判定を行わず、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、共通の第1入賞時判定結果通知コマンドまたは第5入賞時判定結果通知コマンド（連続演出を実行しない入賞時判定結果通知コマンド）を演出制御基板12に送信するので、演出制御基板12の誤作動により連続演出が実行されてしまうことを防止できる。

【0393】

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。これに対して、ステップS211の入賞時特定パターン判定処理では、合計保留記憶数に関係なく、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されるため、連続演出が実行されたにも関わらず、例えば連続演出の開始時には「2」であった合計保留記憶数が連続演出における最後の飾り図柄の可変表示の時点では「4」にまで増加してしまったことなどにより、リーチ態様がスーパーリーチにならないといった事態を防止することができる。

【0394】

加えて、第1始動入賞に対応した飾り図柄の可変表示におけるリーチ態様がスーパーリーチになることに基づく、連続演出が実行されている場合において、スーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示の前に、第1始動入賞に対応した飾り図柄の可変表示に優先的に実行される第2始動入賞に対応した飾り図柄の可変表示が実行される場合、第2変動開始コマンドが主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。そして、演出制御基板12の側においては、図36のステップS734にて第2変動開始コマンドより特定される可変表示結果が「ハズレ」である否かの判定が行われる。

【0395】

このとき、ステップS734にて可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS734；Yes）、ステップS736にて演出中断中フラグがオン状態にセットされることにより、連続演出の実行が一旦禁止される。その後、ステップS737にて第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、ステップS738にて演出中断中フラグがクリアされてオフ状態とされることにより、連続演出の実行が再開される。

【0396】

これに対して、ステップS734にて可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった「当り」であれば（ステップS734；No）、ステップS735にて連続演出を終了するための設定が行われることにより、連続演出の実行が禁止される。これにより、連続演出における連続性が損なわれることを防止することができるとともに、連続演出のつじつまが合わなくなること防止することができるとともに、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、連続演出が不自然になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 9 7 】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、連続演出を開始するか否かが、主基板 1 1 からの第 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基づき、演出制御基板 1 2 の側において決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、主基板 1 1 の側において、連続演出を開始するか否かが決定されるようにし、その決定結果を通知する演出制御コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送されるようにしてもよい。具体的には、図 2 2 のステップ S 3 5 3 にて非リーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときに（ステップ S 3 5 3 ; N o）、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かに応じて、図 3 2 のステップ S 7 0 4 ~ S 7 0 7 に対応する処理が実行されることにより、連続演出を開始するか否かが決定されればよい。

10

【 0 3 9 8 】

上記実施の形態では、いずれの遊技状態に制御されているかに関わらず、図 2 1 のステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば時短状態や、確変状態、大当り遊技状態に制御されているときには、ステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理が実行されないようにしてもよい。このようにすれば、時短状態や、確変状態に制御されているときには、連続演出による演出効果を維持しつつ、ストック的な連続演出が行われてしまうことを確実に防止することができ、健全な遊技性を確保することができる。また、連続演出を実行する変動時間が確保できずに、連続演出が終了する前に可変表示が終了してしまうなどの不自然な演出となってしまうことを防止できる。また、大当り遊技状態に制御されているときには、大当り遊技状態が連続的に発生することを遊技者に実質的に報知してしまうことを防止することができるため、遊技者の射幸心を著しく煽ることを防止することができる。また、時短状態や、確変状態、大当り遊技状態に制御されている場合において、第 1 始動条件が成立したときにのみ、ステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理が実行されないようにし、第 2 始動条件が成立したときには、通常状態に制御されているときと同様に、ステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、連続演出をできるだけ実行しつつ、第 1 特図を用いた特図ゲームの可変表示結果が「大当り」になると判定されたことに基づいて開始された連続演出の実行中に、遊技者が意図的に第 2 始動条件を成立させて第 2 特図を用いた特図ゲームを実行させるといったストック的な演出が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態や、確変状態、大当り遊技状態に制御されているときに、ステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理が実行されないようにするのではなく、演出制御基板 1 2 の側で遊技状態を特定し、時短状態や、確変状態、大当り遊技状態に制御されている場合には連続演出を実行しないようにしてもよい。例えば、遊技制御基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に遊技状態を特定可能なコマンドを送信し、演出制御基板 1 2 の側で遊技状態を特定可能にする。そして、遊技状態が時短状態や、確変状態、大当り遊技状態である場合には、いずれの入賞時判定結果通知コマンドが通知された場合であっても、図 3 0 のステップ S 5 1 0、S 5 1 7、図 3 1 の S 5 3 0、S 5 3 6 における連続演出開始設定処理をスキップするようにすればよい。

20

30

40

【 0 3 9 9 】

上記実施の形態では、第 1 連続演出中フラグがオンであるときに（ステップ S 7 3 2 ; Y e s）、第 2 変動開始コマンドを受信すると（ステップ S 7 3 3 ; Y e s）、連続演出を終了するか（ステップ S 7 3 5）、第 1 変動開始コマンドを受信するまで連続演出を中断していた（ステップ S 7 3 6）。即ち、第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応する連続演出は、第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応する可変表示中には実行されないようになっていた。これに限定されず、第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応する可変表示中にも第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応する連続演出を実行するようにしてもよい。

【 0 4 0 0 】

50

上記実施の形態では、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より通知される可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、また、可変表示結果が「小当たり」である場合にも、連続演出が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合や、可変表示結果が「小当たり」である場合には、連続演出が実行されないようにしてもよい。具体的に、図22のステップS352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S352; No)、図21のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1が「小当たり」となる決定値と合致するか否かを判定し、合致していなければ、ステップS209にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2が「突確」となる決定値と合致するか否かを判定すればよい。そして、大当たり種別決定用の乱数値MR2が「突確」となる決定値と合致していない場合には、図23のステップS364~S366と同様の処理を実行するようにし、特図表示結果決定用の乱数値MR1が「小当たり」となる決定値と合致している場合や、大当たり種別決定用の乱数値MR2が「突確」となる決定値と合致している場合には、図22のステップS361~S363と同様の処理が実行されるようにすればよい。

【0401】

そして、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。このため、図22のステップS357の処理では、図48(A)に示すように、乱数値MR3が「230」~「251」の範囲内であれば、可変表示結果が「ハズレ」であるか、大当たり種別が「突確」以外の「大当たり」であるかに関わらず、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合と、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、スーパーリーチ変動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、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、乱数値MR3が「230」~「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定し、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48(B)に示すように、乱数値MR3が「100」~「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。

【0402】

上記実施の形態では、図22に示すステップS352にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定された場合(ステップS352; No)、特図表示結果が「大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかに関わらず、始動口バッファ値が「1」であれば、第3入賞時判定結果通知コマンドが、始動口バッファ値が「2」であれば、第7入賞時判定結果通知コマンドが送信されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果が「大当たり」である場合と、特図表示結果が「小当たり」である場合と、で異なる入賞時判定結果通知コマンドが送信されるものであってもよい。この場合、演出制御基板12の側で、演出制御用CPU120が、特図表示結果が「大当たり」となることを示す入賞時判定結果通知コマンドを受信したときには、特図表示結果が「小当たり」となることを示す入賞時判定結果通知コマンドを受信したときよりも高い割合で、特定演出が実行されるようにすればよい。

【0403】

上記実施の形態では、合計保留記憶数に関わらず、例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3がプログラムにより「230」以上であるか否かを判定することで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応して、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

10

20

30

40

50

定テーブル（短縮用）１３２Ｄとのいずれかを引っ張ってきて変動パターン種別決定用の乱数値MR３と、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に割り当てられる決定値と、を比較して予め定められている共通の判定値のときに、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定するようにしてもよい。

【０４０４】

上記実施の形態では、連続演出の実行中、始動入賞記憶表示エリア５Ｈに設けられた表示部位のうち、円形で緑色表示に変化しているものの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）の形状が、星型、月型、太陽型、銀河型のいずれかの形状に変形表示されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、連続演出の実行中には、円形で緑色表示に変化しているもの全てが、星型、月型、太陽型、銀河型のいずれかの形状に変形表示されるようにしてもよい。また、表示部位の形状のみならず、それらの表示色も、例えば「緑色」、「青色」、「黄色」、「赤色」といったように変化し得るものとしてもよい。この場合、表示部位の表示色に応じて、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可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるようにしてもよい。

【０４０５】

連続演出の他の一例として、連続演出が実行される複数回の飾り図柄の可変表示毎に、表示部位の形状と、連続演出における演出画像とを異ならせていくようにしてもよい。例えば、連続演出が実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうち、連続演出の開始時には、緑色表示となっている円形の表示部位のうちの１つ（例えば緑色表示となっている円形の表示部位のうち右端の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。その後、可変表示ゲームを開始するための開始条件が成立したことに基づいて、星形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち１つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を月形に変形表示させる。そして、最初の飾り図柄の可変表示では、変形表示された表示部位の形状（この例では月形）に対応して、「月」の演出画像を表示させる演出動作を行う。２回目の飾り図柄の可変表示では、月形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち１つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を太陽形に変形表示させる。そして、２回目の飾り図柄の可変表示では、変形表示された表示部位の形状（この例では太陽形）に対応して、「太陽」の演出画像を表示させる演出動作を行う。３回目の飾り図柄の可変表示では、太陽形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうち１つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を銀河形に変形表示させる。そして、３回目の飾り図柄の可変表示では、変形表示された表示部位の形状（この例では銀河形）に対応して、「銀河」の演出画像を表示させる演出動作を行う。４回目の飾り図柄の可変表示では、銀河形に変形表示された表示部位を非表示に戻してから、連続演出となる演出動作を終了する。このように、表示部位の形状と、連続演出における演出画像とを、可変表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が低いものから順に発展的に変化させていくことで、可変表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が段階的に高くなっているように遊技者に思わせることができる。また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈに設けられた表示部位の形状の変化に対応して、連続演出における演出画像を変化させていくことにより、遊技者は連続演出にのみ注目していればよいようになるので、遊技興趣の向上を図ることができる。なお、本実施の形態では、合計保留記憶数が「４」以下である場合に、連続演出が実行されるが、合計保留記憶数が「５」以上である場合にも、連続演出が実行されるようにしてもよい。この場合、合計保留記憶数が「５」以上であるときに実行される連続演出では、合計保留記憶数が「４」以下であるときに実行される連続演出よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなるように設定されていてもよい。

【０４０６】

なお、連続演出において、飾り図柄の可変表示では、変形表示された表示部位の形状（この例では星形）に対応して、「星」を示す演出画像を表示させる演出動作を行うようにしてもよい。このときには、表示部位の形状を、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性の高さに応じて、例えば「星形」、「月形」、「太陽形」、「銀河形」といったように異ならせてもよい。また、連続演出における演出画像を、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性の高さと、表示部位の形状とに応じて、例えば「星」、「月」、「太陽」、「銀河」の演出画像といったように異ならせてもよい。表示部位の形状が「星形」であるときに「星」の演出画像が表示された場合や、表示部位の形状が「月形」であるときに「月」の演出画像が表示された場合、表示部位の形状が「太陽形」であるときに「太陽」の演出画像が表示された場合、表示部位の形状が「銀河形」であるときに「銀河」の演出画像が表示された場合など、表示部位の形状に対応する演出画像（第1演出態様）が表示された場合には、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が低くなるように設定し、表示部位の形状が「星形」であるときに「星」以外の演出画像、例えば「月」、「太陽」、「銀河」の演出画像が表示された場合など、表示部位の形状に対応していない演出画像（第2演出態様）が表示された場合には、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が高くなるように設定してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1では、表示部位の形状と、連続演出における演出画像とが対応しているか否かに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができるため、可変表示結果が「大当り」となる期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0407】

さらには、表示部位の形状を変化させずに、連続演出における演出画像のみを変化させていくようにしてもよい。例えば、連続演出が実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうち、連続演出の開始時には、緑色表示となっている円形の表示部位のうちの1つ（例えば緑色表示となっている円形の表示部位のうち右端の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。その後、可変表示ゲームを開始するための開始条件が成立したことに基づいて、星形に変形表示された表示部位を非表示に戻すとともに、非表示に戻した表示部位とは異なる円形の表示部位のうちの1つ（例えば非表示に戻った表示部位の左隣の表示部位）の形状を星形に変形表示させる。これに対して、最初の飾り図柄の可変表示では、変形表示された表示部位の形状（この例では星形）に対応していない「月」の演出画像を表示させる演出動作を行う。このように、表示部位の形状を変化させずに、連続演出における演出画像のみを変化させて、最初、表示部位の形状に対応していた演出画像を、表示部位の形状に対応しないものとするすることで、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性が高くなったかのように遊技者に思わせることができる。なお、これとは反対に、連続演出における演出画像を変化させることなく、表示部位の形状のみを変化させてくようにしてもよい。

【0408】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hに設けられた表示部位のうち、合計保留記憶数に対応した数の表示部位を、例えば緑色表示に変化させることにより、合計保留記憶数を特定可能に表示するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応した数字やキャラクタなどを表示することにより、合計保留記憶数を特定可能に表示してもよい。

【0409】

上記実施の形態では、連続演出における演出画像が、飾り図柄の可変表示の開始時から実行されるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中に実行されてもよいし、飾り図柄の可変表示の終了時に実行されるものであってもよい。

【0410】

図14に示す連続演出開始決定テーブル160の設定例では、始動入賞時に抽出された乱数値MR1が、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定

10

20

30

40

50

値と合致しているか否かや、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かに関わらず、連続演出パターンRP1-1~連続演出パターンRP1-3や、連続演出パターンRP4-1~連続演出パターンRP4-3といった始動入賞記憶表示エリア5Hに設けられた表示部位を緑色表示に変化させる連続演出パターンに決定される可能性がある。このため、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致している場合や、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である場合にも、始動入賞記憶表示エリア5Hに設けられた表示部位が緑色表示に変化される可能性があるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致している場合や、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hに設けられた表示部位が緑色表示に変化されないようにしてもよい。

10

【0411】

上記実施の形態では、第1始動入賞指定コマンドが第4入賞時判定結果通知コマンドである場合や、第2始動入賞指定コマンドが第8入賞時判定結果通知コマンドである場合には、第1変動回数カウント値及び第2変動回数カウント値がともに「0」とされることにより、連続演出では、ノーマルリーチを伴う飾り図柄の可変表示が行われないものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、第1始動入賞指定コマンドが第4入賞時判定結果通知コマンドである場合には、第1変動回数カウント値を1加算することにより、更新し、第2始動入賞指定コマンドが第8入賞時判定結果通知コマンドである場合には、第2変動回数カウント値を1加算することにより、更新してもよい。このようにすれば、連続演出中にノーマルリーチを伴う飾り図柄の可変表示がされ得ることとなるので、連続演出中にノーマルリーチを伴う飾り図柄の可変表示が終了した「ハズレ」の可変表示結果が導出表示されたときであっても、連続演出が継続することに対して遊技者に期待感を持たせることができ、遊技興趣をさらに向上させることができる。

20

【0412】

上記実施の形態では、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内にあることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドや第6入賞時判定結果通知コマンドを受信したとき、あるいは、特図表示結果決定用の乱数値MR1が、可変表示結果を「大当り」や「小当り」といった「当り」とする決定値と合致していることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドや第7入賞時判定結果通知コマンドを受信したときに、連続演出を開始するか否かの判定が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明は、これに限定されるものではなく、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が、非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内にあることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドや第5入賞時判定結果通知コマンドを受信したときにも、連続演出を開始するか否かの判定が行われるようにしてもよい。このようにすれば、可変表示状態がリーチ状態にならない飾り図柄の可変表示のみの連続演出（所謂ガセの連続演出）を実行することができるようになる。

30

【0413】

上記実施の形態では、図33のステップS717にて連続演出パターンを決定することにより、連続演出が実行される全ての飾り図柄の可変表示での始動入賞記憶表示エリア5Hの表示部位の形状及び連続演出における特定演出の有無が一括して決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞記憶表示エリア5Hの表示部位の形状と、連続演出における特定演出の有無とは、別個に決定されるものであってもよい。このときには、まず、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示部位の形状を、複数種類のいずれか形状に決定し、その後、先に決定された表示部位の形状と、図21に示すステップS211の入賞時特定パターン判定処理での判定結果と、に応じて、連続演出における連続演出態様を、複数種類のいずれかに決定するようにすればよい。具体的に、ステップS211の入賞時特定パターン判定処理にて可変表示結果が「ハズレ」になると判定された場合には、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といっ

40

50

た「当り」になると判定された場合と比較して、特定演出を実行されない割合を高くする一方で、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」になると判定された場合には、可変表示結果が「ハズレ」になると判定された場合と比較して、特定演出を実行する割合を高くすればよい。

【 0 4 1 4 】

また、始動入賞記憶表示エリア 5 H における表示部位の形状は、予め定められたものであってもよく、このときには、図 2 1 に示すステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理での判定結果に応じて、連続演出における特定演出を、複数種類のいずれかに決定するようにすればよい。すなわち、ステップ S 2 1 1 の入賞時特定パターン判定処理にて可変表示結果が「ハズレ」になると判定された場合には、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」になると判定された場合と比較して、特定演出が実行されない割合を高くする一方で、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」になると判定された場合には、可変表示結果が「ハズレ」になると判定された場合と比較して、特定演出が実行される割合を高くしてもよい。

【 0 4 1 5 】

さらに、始動入賞記憶表示エリア 5 H の表示部位の形状及び連続演出における特定演出は、例えば図 3 6 の連続演出中設定処理にて飾り図柄の可変表示が 1 回実行される毎に決定されるようにしてもよい。あるいは、連続演出が実行される全ての飾り図柄の可変表示での始動入賞記憶表示エリア 5 H の表示部位の形状のみを連続演出開始時に一括して決定し、連続演出における特定演出は、例えば図 3 6 の連続演出中設定処理にて飾り図柄の可変表示が 1 回実行される毎に決定されるようにしてもよい。

【 0 4 1 6 】

上記実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【 0 4 1 7 】

上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 3 5 に示すステップ S 5 1 1 の連続演出開始設定処理やステップ S 5 1 2 の連続演出中設定処理、ステップ S 5 1 3 の最終停止図柄決定処理、ステップ S 5 1 4 の可変表示中演出設定処理、ステップ S 5 1 5 の予告演出設定処理、さらには、図 3 9 に示すステップ S 5 3 1 の連続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 C P U 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。

【 0 4 1 8 】

一例として、演出制御基板 1 2 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 C P U と、R O M と、R A M 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 C P U 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 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 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 C P U が R O M 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 C P U が R O M 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 C P U が R A M 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 C P U が R A M 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 C P U 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 C P U 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。

【 0 4 1 9 】

この場合、表示制御用 C P U は、例えば演出制御基板 1 2 からの表示制御指令や演出制

御基板 1 2 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 3 5 に示すステップ S 5 5 1 ~ S 5 5 5 の処理のいずれかを実行してもよいし、図 3 9 に示すステップ S 5 6 1 の連続演出実行処理を実行してもよい。なお、表示制御用 C P U は、上記実施の形態にて演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 やランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 1 2 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 4 2 0 】

あるいは、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 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 1 3 やランプ制御基板 1 4 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 1 2 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 C P U 1 2 0 により図 3 5 のステップ S 5 5 5 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 1 2 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 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 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 C P U 1 2 0 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 8 L、8 R 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。

【 0 4 2 1 】

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」となったことに基づいて 2 ラウンド大当たり状態に制御され、2 ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当たり」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「大当たり」となる場合における大当たり種別に含まれるものとする。この場合、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 は、変動特図指定パツファ値に応じて、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（決定値）を、「突然時短」や「突然通常」の大当た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「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして 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、大当たり種別が「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「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然通常」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして 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、大当たり種別が「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 ラウンド大当た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。

【 0 4 2 2 】

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、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより 2 ラウンド大当たり状態に制御されるにもかかわらず、1 5 ラウンド大当た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、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当たり」となる場合、あるいは、大当たり種別が「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、大当たり種別が「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「小当たり」となる場合あるいは大当たり種別が「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。

【0423】

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

【0424】

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。

【0425】

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

【符号の説明】

【0426】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 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
- 23 ... カウントスイッチ

10

20

30

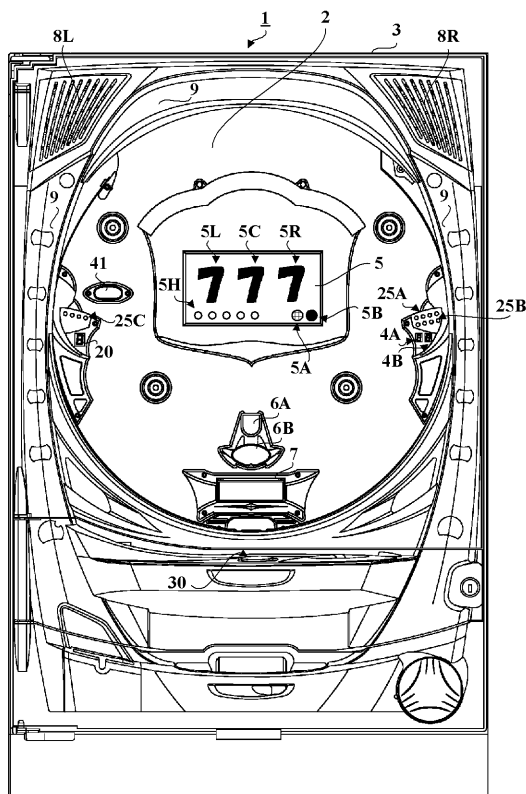
40

50

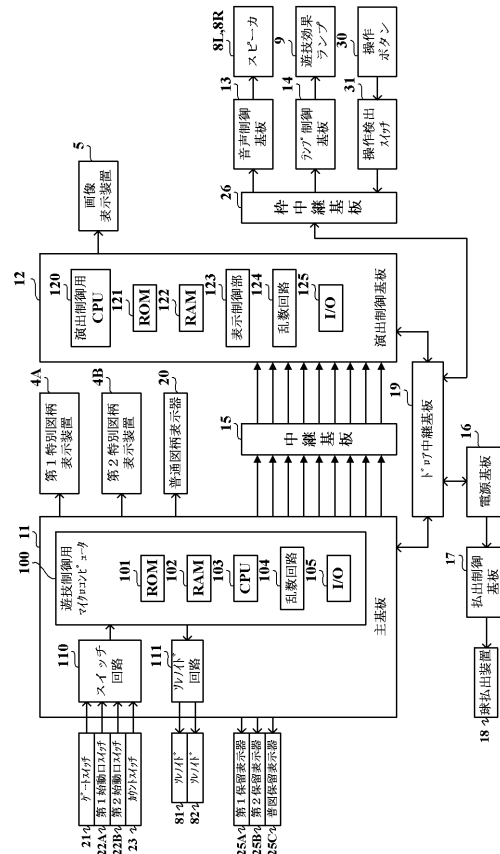
- 30 ... 操作ボタン
 31 ... 操作検出スイッチ
 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 ... ROM
 102、122 ... RAM
 103 ... CPU
 104、124 ... 乱数回路
 105、125 ... I/O
 120 ... 演出制御用CPU
 123 ... 表示制御部

10

【図1】



【図2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
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(非確変)
8C	02	第3可変表示結果通知	大当り(確変)
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	名称	通知内容
B1	00	第1入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B1	01	第2入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B1	02	第3入賞時判定結果通知	大当り・小当り
B1	03	第4入賞時判定結果通知	上記以外
B2	00	第5入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B2	01	第6入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B2	02	第7入賞時判定結果通知	大当り・小当り
B2	03	第8入賞時判定結果通知	上記以外

【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	擬似連変動(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	擬似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパリーチβ(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	擬似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパリーチα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(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、擬似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スーパリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)擬似連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパリーチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リチハズレ

【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 9】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定バツ77値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別バツ77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】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

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
	1~19	CA3-1
確変	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
	1~100	CA4-1
突確	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
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

【図 1 1】

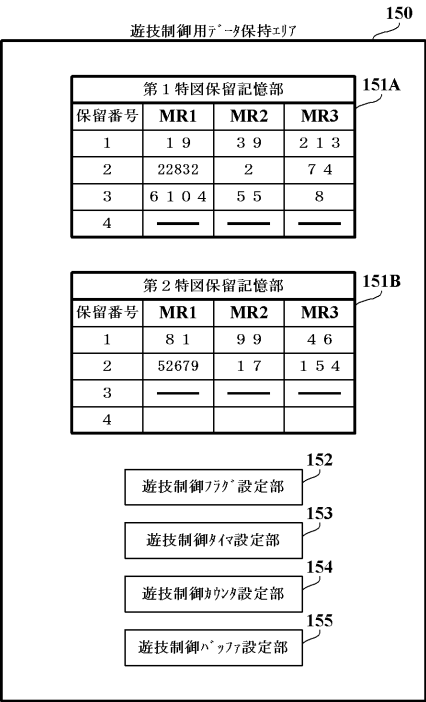
(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

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	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
	1~292	PA3-1
CA2-4	293~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

(B) 当り変動パターン決定テーブル

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	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
	1~268	PA5-1
CA3-3	269~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
	1~540	PC1-1
CA4-1	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

【図 1 2】



【図 1 3】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~51	連続演出開始決定用
SR2	1~301	連続演出パターン決定用

【図 1 4】

連続演出開始決定テーブル

連続演出開始条件成立ハuffer値	決定値(SR1)	連続演出開始有無
1,3	1~5	連続演出開始あり
	6~51	連続演出開始なし
2,4	1~48	連続演出開始あり
	49~51	連続演出開始なし

【図 1 5】

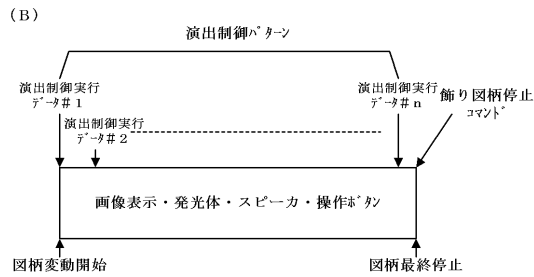
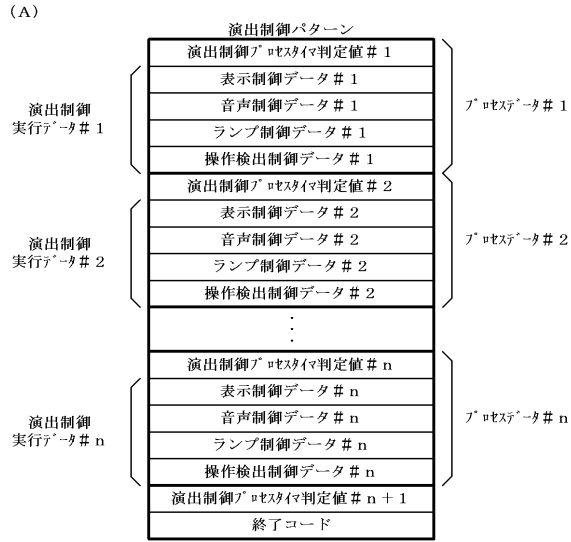
連続演出パターン決定テーブル

連続演出開始条件成立ハuffer値	決定値(SR2)	連続演出カウンタ初期値	連続演出パターン
1,3	1~100	2	RP1-1
		3	RP1-2
		4	RP1-3
		2	RP2-1
	101~181	3	RP2-2
		4	RP2-3
		2	RP3-1
		3	RP3-2
	182~251	4	RP3-3
		2	RP4-1
		3	RP4-2
		4	RP4-3
2,4	1~15	2	RP1-1
		3	RP1-2
		4	RP1-3
		2	RP2-1
	16~51	3	RP2-2
		4	RP2-3
		2	RP3-1
		3	RP3-2
	52~126	4	RP3-3
		2	RP4-1
		3	RP4-2
		4	RP4-3
	127~301	2	RP4-1
		3	RP4-2
		4	RP4-3
		2	RP4-3

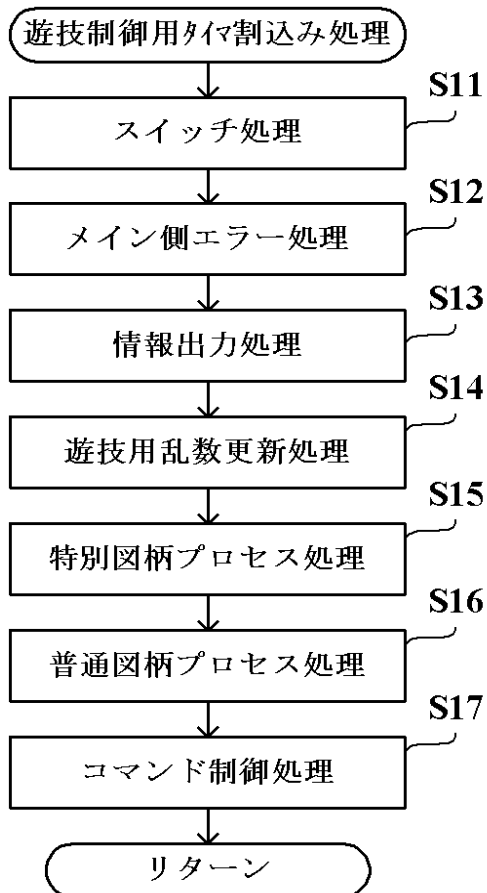
【図 1 6】

連続演出パターン	連続演出カウンタ値	保留記憶表示形状	連続演出態様
RP1-1	2	星形	
	1	星形	
RP1-2	3	星形	
	2	星形	
	1	星形	
RP1-3	4	星形	
	3	星形	
	2	星形	
	1	星形	
RP2-1	2	星形	
	1	月形	
	3	星形	
RP2-2	2	月形	
	1	太陽形	
	4	星形	
RP2-3	3	月形	
	2	太陽形	
	1	銀河形	
RP3-1	2	星形	ランプ
	1	星形	ランプ
	3	星形	ランプ
RP3-2	2	星形	ランプ
	1	星形	ランプ
	4	星形	ランプ
RP3-3	3	星形	ランプ
	2	星形	ランプ
	1	星形	ランプ
RP4-1	2	星形	操作ボタン
	1	月形	操作ボタン
	3	星形	操作ボタン
RP4-2	2	月形	操作ボタン
	1	太陽形	操作ボタン
	4	星形	操作ボタン
RP4-3	3	月形	操作ボタン
	2	太陽形	操作ボタン
	1	銀河形	操作ボタン

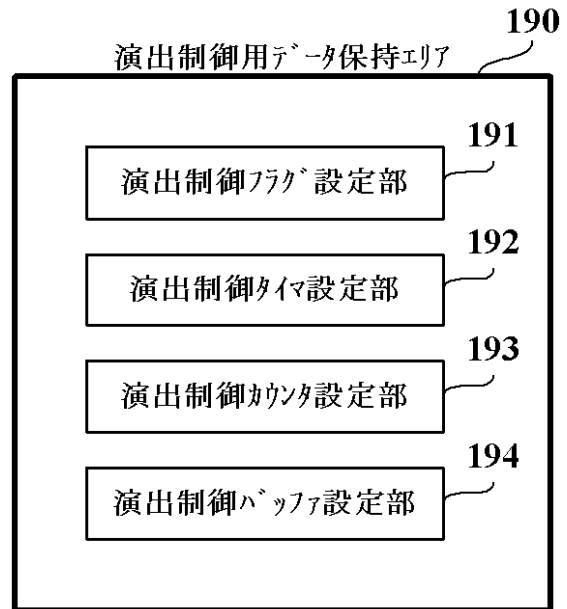
【図 17】



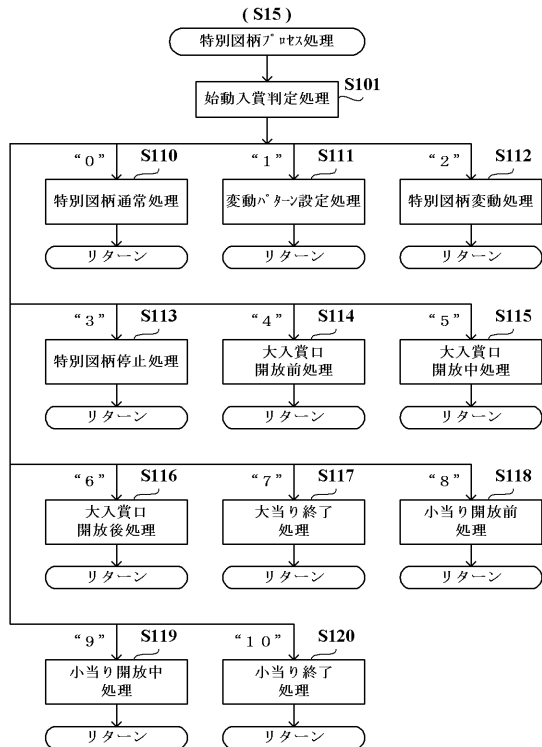
【図 19】



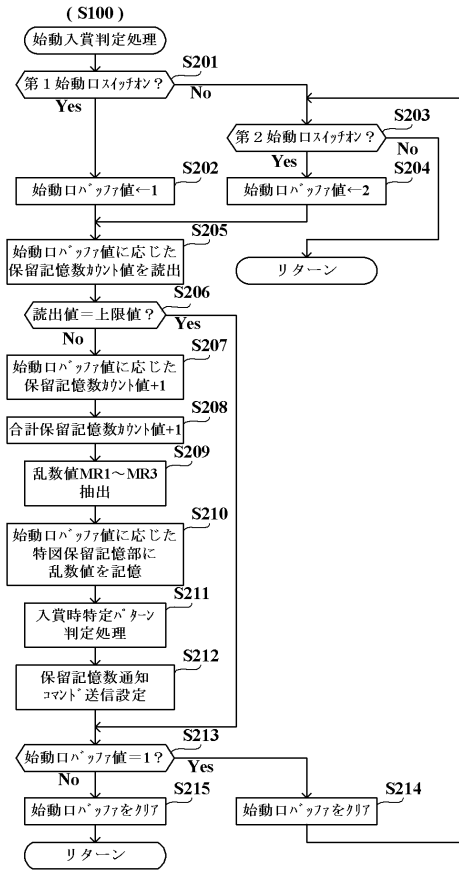
【図 18】



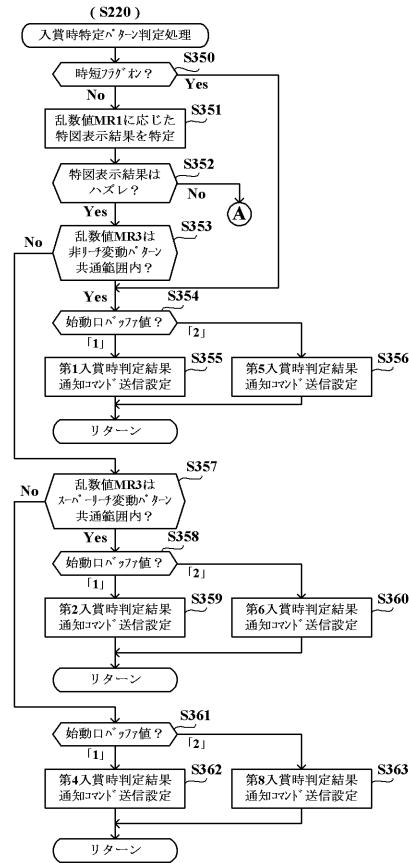
【図 20】



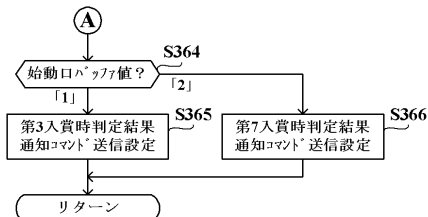
【図 2 1】



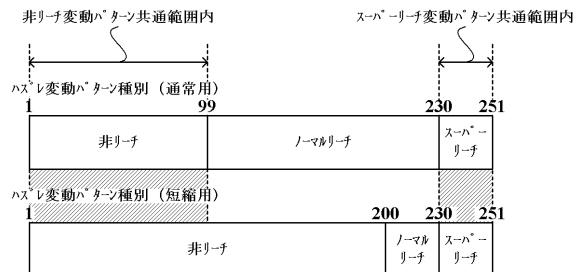
【図 2 2】



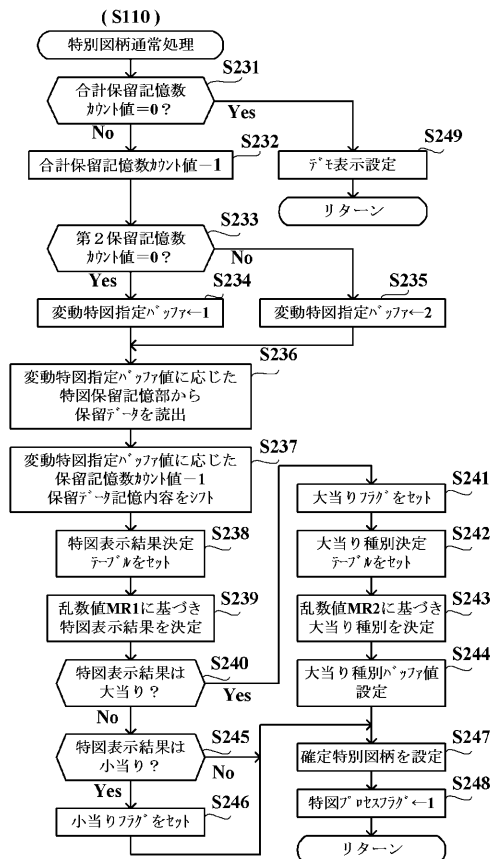
【図 2 3】



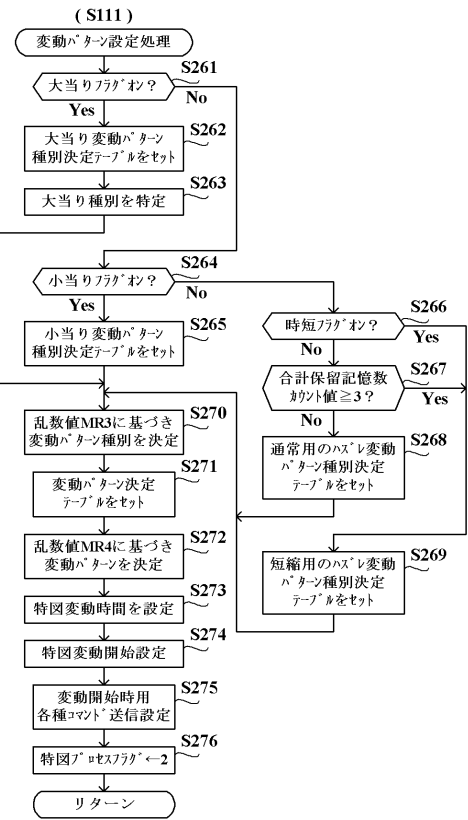
【図 2 4】



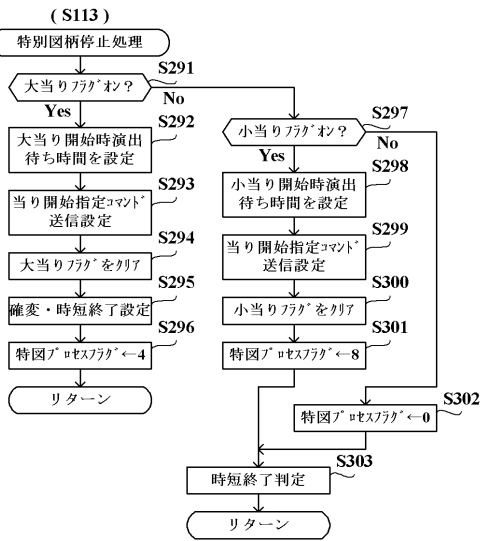
【図 2 5】



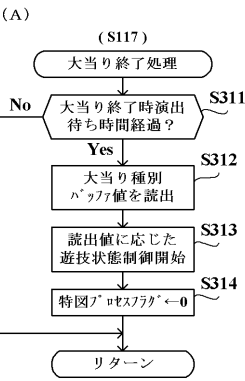
【図 26】



【図 27】



【図 28】

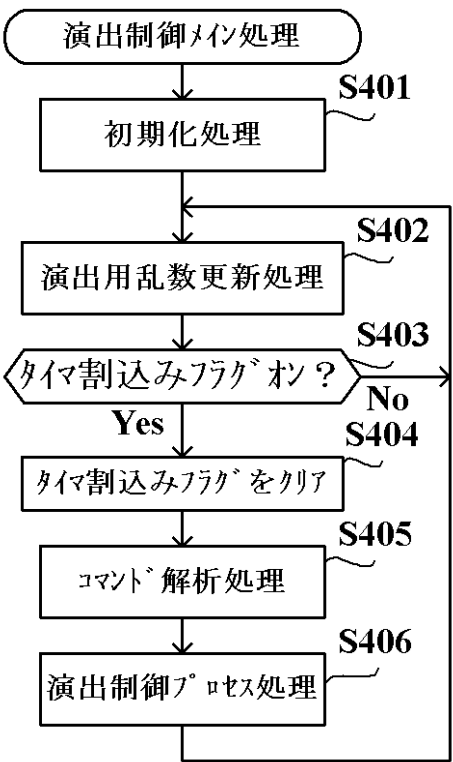


(B)

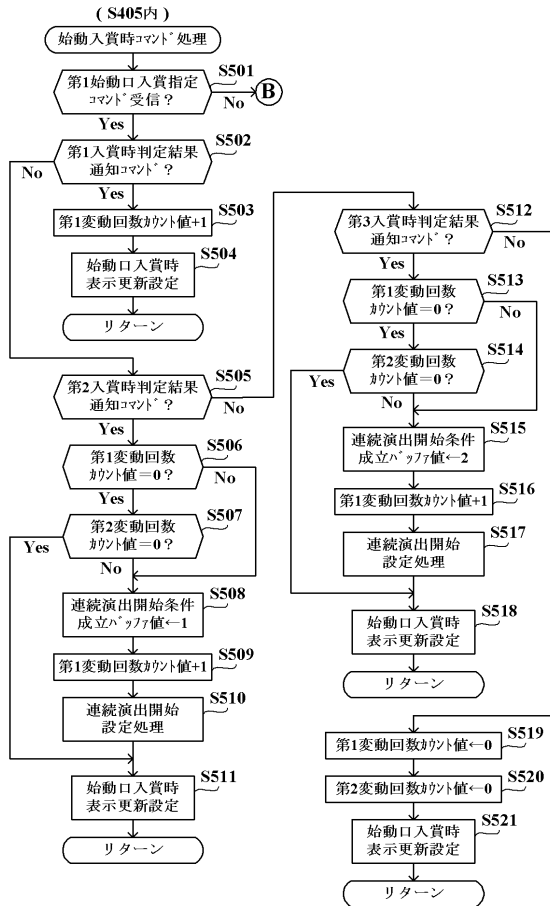
S313での設定

大当り種別ハット値	開始する遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

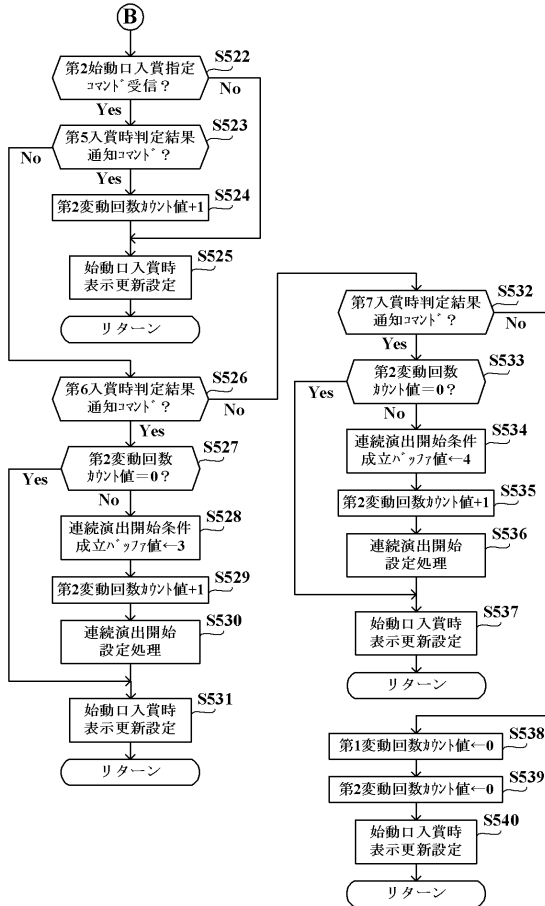
【図 29】



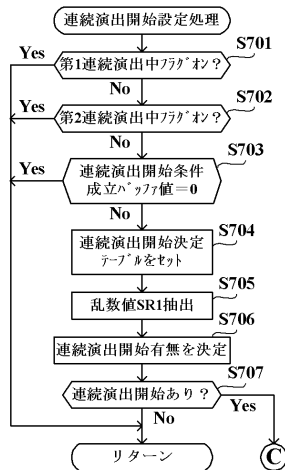
【図30】



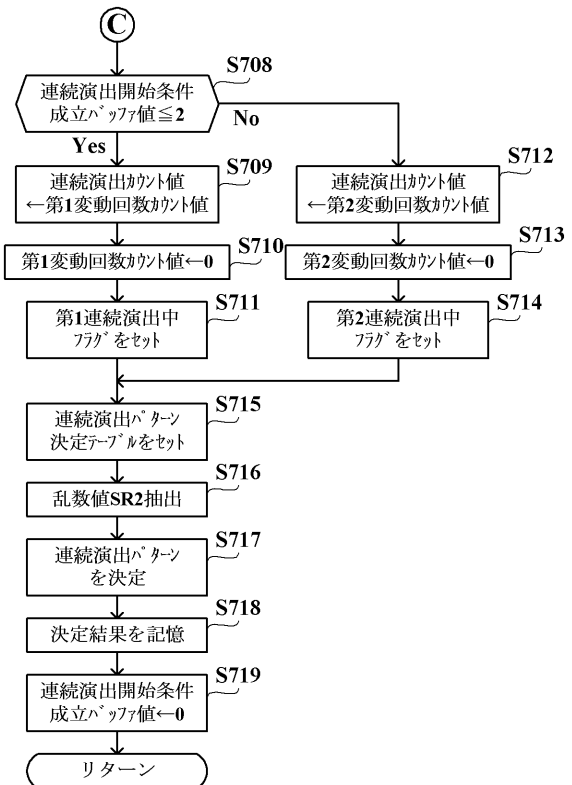
【図31】



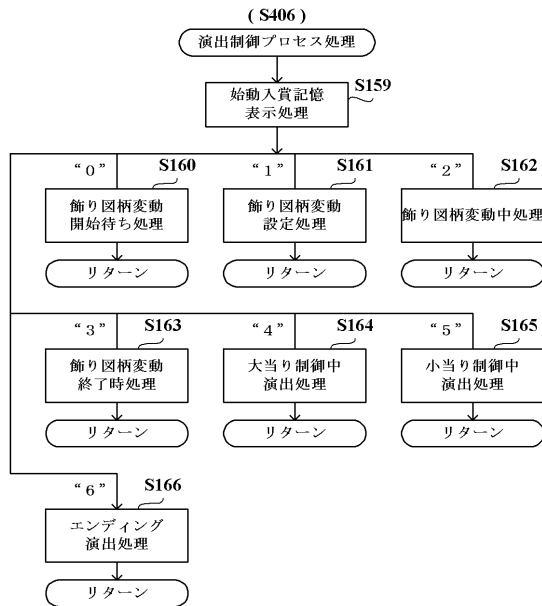
【図32】



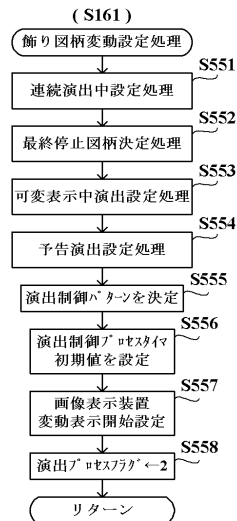
【図33】



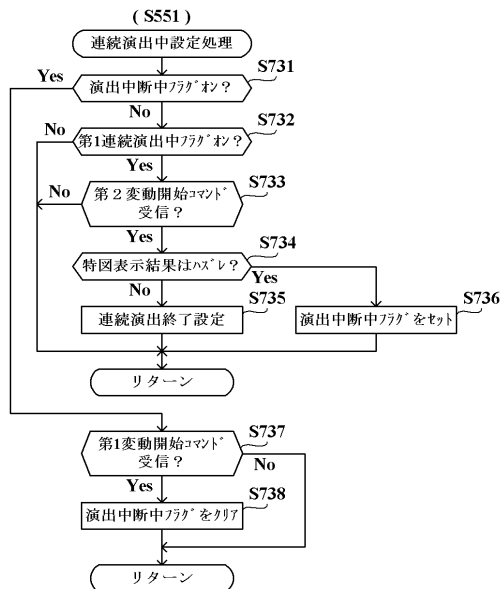
【図 3 4】



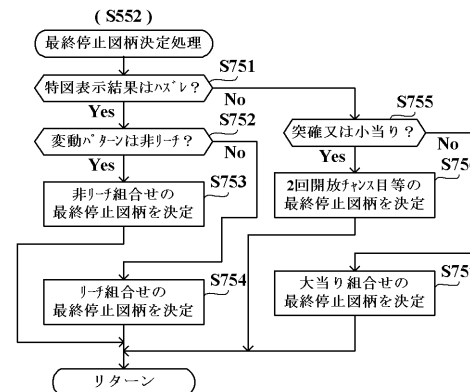
【図 3 5】



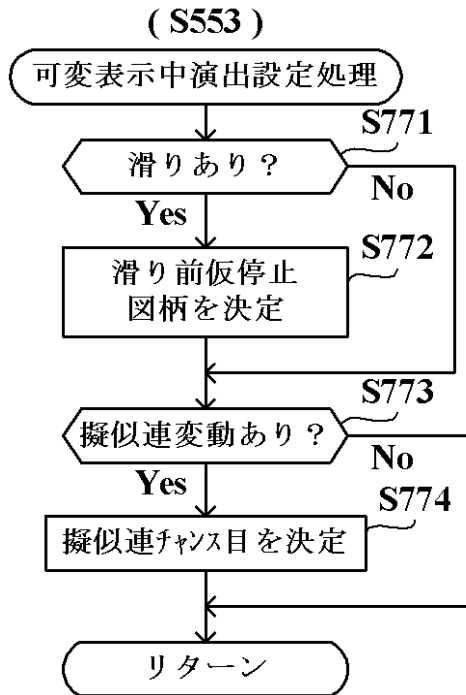
【図 3 6】



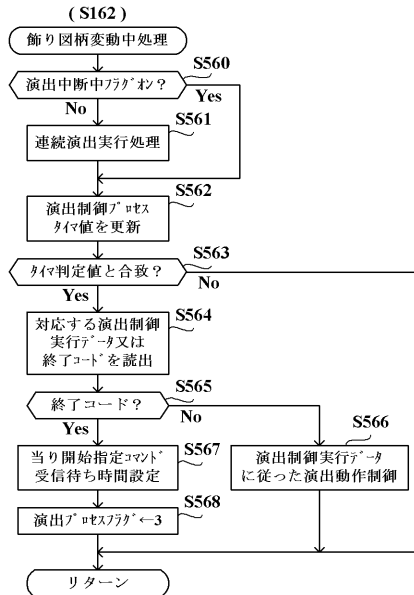
【図 3 7】



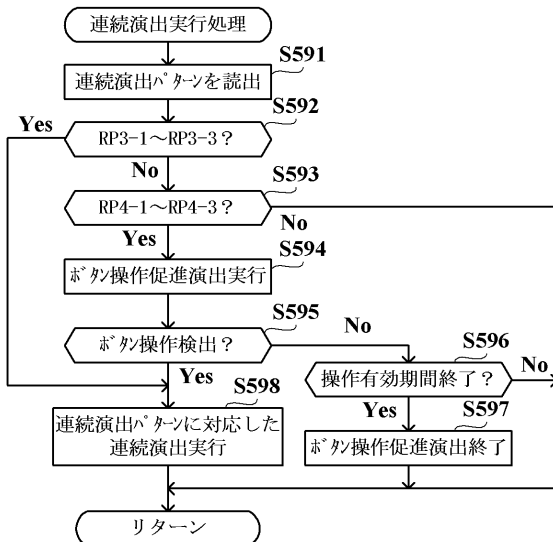
【図 38】



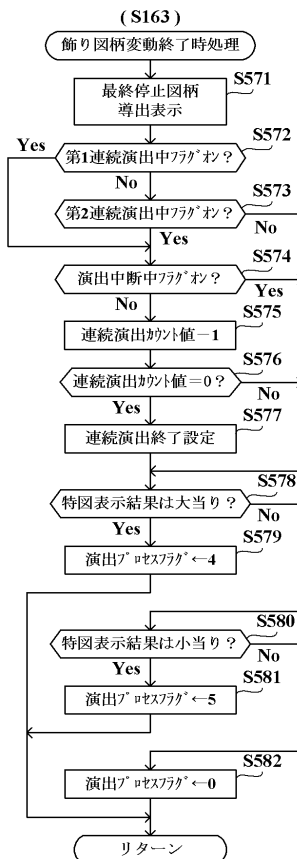
【図 39】



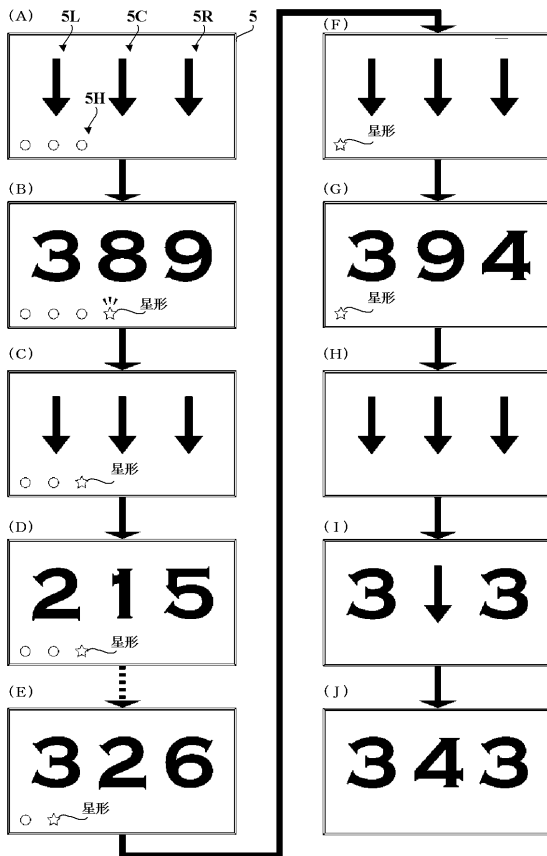
【図 40】



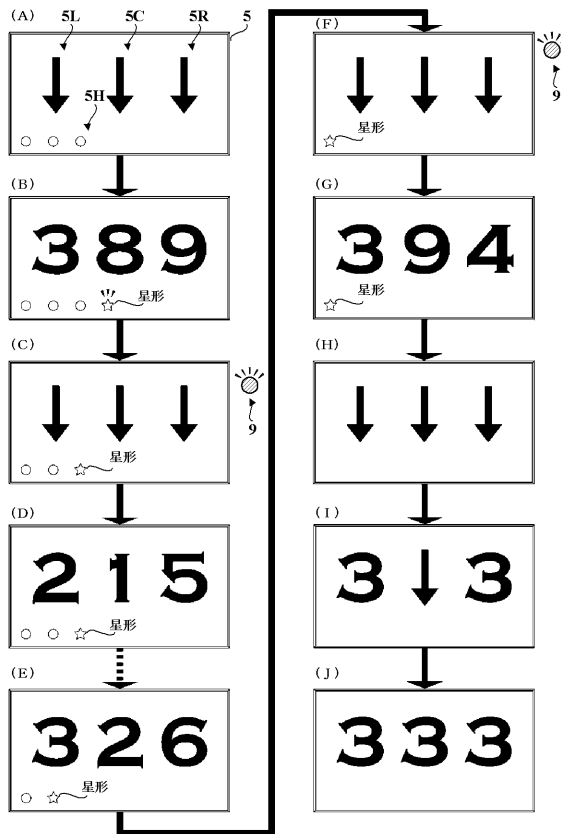
【図 41】



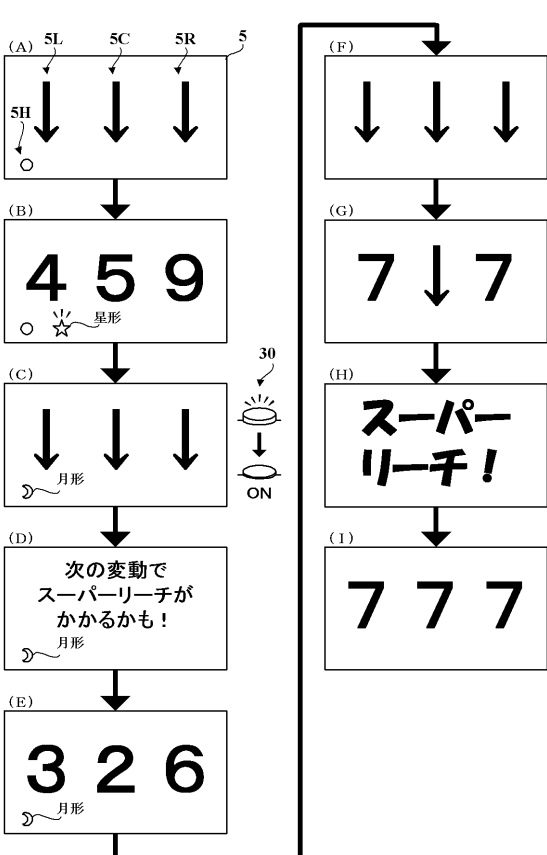
【図 4 2】



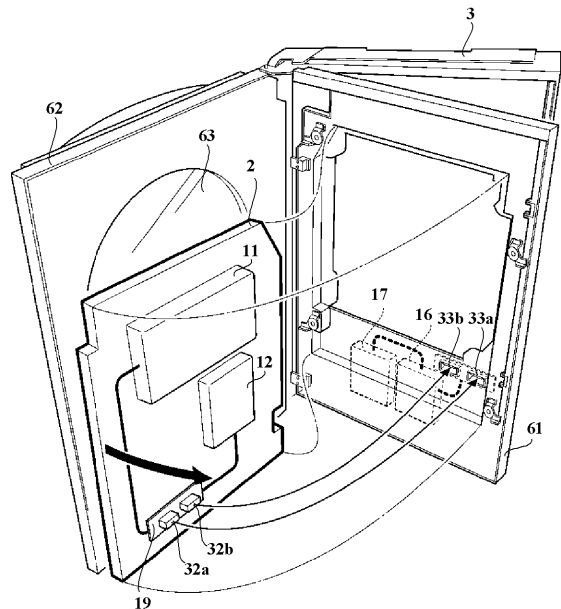
【図 4 3】



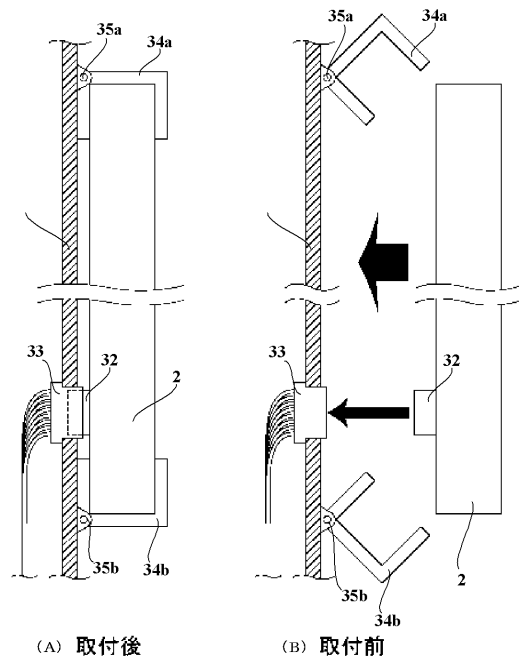
【図 4 4】



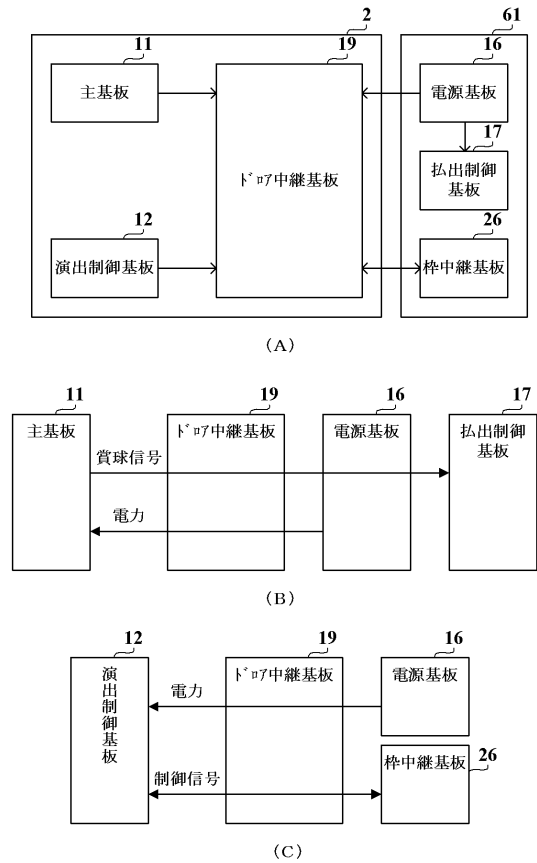
【図 4 5】



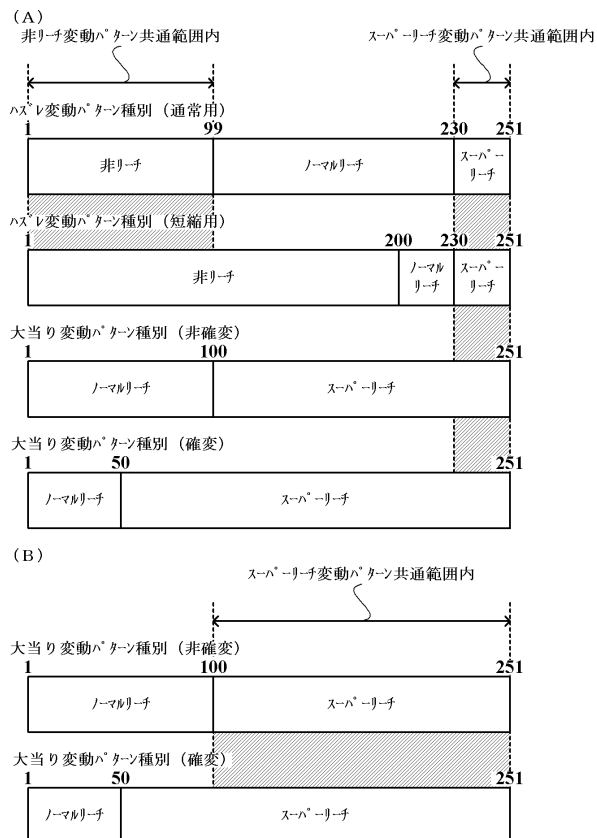
【図 46】



【図 47】



【図 48】



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2005-245982(JP,A)
特開2010-142343(JP,A)
特開2010-119537(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02