

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-183860

(P2014-183860A)

(43) 公開日 平成26年10月2日(2014.10.2)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2013-58975 (P2013-58975)
 (22) 出願日 平成25年3月21日 (2013.3.21)

(71) 出願人 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
 (74) 代理人 100123618
 弁理士 雨宮 康仁
 (74) 代理人 100148633
 弁理士 桜田 圭
 (74) 代理人 100134599
 弁理士 杉本 和之
 (74) 代理人 100166442
 弁理士 鈴木 洋雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させた遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機は、これから実行するリーチ演出の候補として、リーチA～Cのいずれかに各々対応する3つの候補を画像表示装置の領域SEL1～SEL3に表示し、表示した3つの候補のうち、実際に実行しないリーチ演出に対応する候補を段階的に除外する示唆演出を実行する。示唆演出では、表示された3つの候補にリーチCに対応する候補が含まれるときに、当該3つの候補のうち、大当り期待度が最も高いリーチ演出であるリーチCに対応する候補以外の候補を最初に除外する。

【選択図】 図22

【図22】

示唆演出パターン (示唆されるリーチ)	表示される候補			除外順序	残る候補
	領域SEL1	領域SEL2	領域SEL3		
SP1(リーチA)	リーチA	リーチA	リーチA	SEL1→SEL3	SEL2
SP2(リーチA)	リーチA	リーチA	リーチA	SEL1→SEL2	SEL3
SP3(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチA	SEL3→SEL1	SEL2
SP4(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチA	SEL3→SEL2	SEL1
SP5(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチB	SEL2→SEL1	SEL3
SP6(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチB	SEL2→SEL3	SEL1
SP7(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL1→SEL2	SEL3
SP8(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL2→SEL1	SEL3
SP9(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL1→SEL3	SEL2
SP10(リーチC)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL2→SEL3	SEL1
SP11(リーチB)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL2→SEL1	SEL3
SP12(リーチC)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL3→SEL2	SEL1
SP13(リーチC)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL1→SEL3	SEL2
SP14(リーチB)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL1→SEL2	SEL3
SP15(リーチC)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL3→SEL1	SEL2
SP16(リーチB)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL3→SEL2	SEL1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行に応じて、遊技者に特典を付与する遊技機であって、
 前記特典を付与するか否かを決定する特典付与決定手段と、
 前記特典付与決定手段の決定結果に基づいて、実行した場合に前記特典が付与される割合が異なる複数種類の特定演出のうちのいずれかを実行する演出実行手段と、
 前記演出実行手段が前記複数種類の特定演出のうちのいずれを実行するかを示唆する演出示唆手段と、を備え、
 前記演出示唆手段は、
 前記演出実行手段が実行する特定演出の候補として、前記複数種類の特定演出いずれかに各々対応する3つ以上の候補を提示する候補提示手段と、
 前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補のうち、前記演出実行手段が実行しない特定演出に対応する前記候補を段階的に除外する候補除外手段と、
 を含み、
 前記候補除外手段は、前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補のうち、前記特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外する、
 ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン等の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技の進行に応じて、遊技者に特典（大当り遊技状態、ビッグボーナスなど）を付与する遊技機がある。そして、このような技機として、例えば、特許文献1には、複数種類の特定演出（特許文献1では連続演出）のうちのいずれがこれから実行されるかを示唆する示唆演出を実行するスロットマシンが開示されている。示唆演出は、これから実行される特定演出の候補として、複数種類の特定演出いずれかに各々対応する3つ以上の候補（特許文献1では演出種類情報）を提示し、提示した3つ以上の候補のうち、実行されない特定演出に対応する候補を段階的に除外していく演出（特許文献1では連続演出種類報知演出）である。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-135658号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1に記載された示唆演出では、候補の除外順序が特に考慮されておらず、遊技の興趣を向上させることが出来ない場合があった。

40

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
 遊技の進行に応じて、遊技者に特典（例えば、大当り遊技状態など）を付与する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、
 前記特典を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（例えば、ステップS239の処理を実行するCPU103など）と、

50

前記特典付与決定手段の決定結果に基づいて、実行した場合に前記特典が付与される割合（例えば、大当たり期待度など）が異なる複数種類の特定演出（例えば、リーチ演出など）のうちのいずれかを実行する演出実行手段（例えば、ステップS239の処理の決定結果などに基づいて決定されて変動パターンに基づいて、ステップS171を実行し、ステップS172などでリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記演出実行手段が前記複数種類の特定演出のうちのいずれかを実行するかを示唆する演出示唆手段（例えば、ステップS239の処理の決定結果などに基づいて決定されて変動パターンに基づいて、ステップS171を実行し、ステップS172などで示唆演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記演出示唆手段は、

前記演出実行手段が実行する特定演出の候補として、前記複数種類の特定演出いずれかに各々対応する3つ以上の候補を提示する候補提示手段（例えば、示唆演出にて、3つの領域SEL1～SEL3それぞれにリーチA～Cそれぞれに対応する候補を表示する演出制御用CPU120など、図25など）と、

前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補のうち、前記演出実行手段が実行しない特定演出に対応する前記候補を段階的に除外する候補除外手段（例えば、示唆演出にて、3つの領域SEL1～SEL3それぞれに表示した候補のうち、実行しないリーチに対応する候補を削除していく制御用CPU120など、図25など）と、

を含み、

前記候補除外手段は、前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補のうち、前記特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外する（例えば、図22の各示唆演出パターン参照、図22では、リーチCに対応する候補が表示される場合にはリーチCに対応する候補が最初に削除される示唆演出パターンがない。）、ことを特徴とする。

【0007】

上記のような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

(2)上記(1)の遊技機において、

前記候補提示手段は、対応する前記特定演出が実行されたときの前記特典が付与される割合を認識可能に、前記候補を提示する（例えば、図25における、星の数で表現した大当たり期待度など）、

ようにしてもよい。

【0009】

このような構成によれば、候補それぞれについて、前記の割合を遊技者が理解し易く、遊技の興趣が向上する。

【0010】

(3)上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記候補除外手段は、前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補に、前記特典が付与される割合が所定の閾値以上である特定演出に対応する候補（例えば、リーチCに対応する候補）が含まれていることを条件として、前記特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補（例えば、リーチCに対応する候補）以外の候補を最初に除外する（例えば、図22の各示唆演出パターン参照、図22では、リーチCに対応する候補が表示される場合にはリーチCに対応する候補が最初に削除される示唆演出パターンがない。）、

ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記候補提示手段は、前記演出実行手段が実行する特定演出の前記特典が付与される割

10

20

30

40

50

合が第1の閾値未満である場合に（例えば、リーチAが実行される場合）、前記特典が付与される割合が前記第1の閾値以上の第2の閾値以上の特定演出（例えば、リーチCなど）に対応する候補を提示しない、

ようにしてもよい。

【0013】

このような構成においては、遊技の興趣を向上させることができる。

【0014】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記候補除外手段は、前記候補提示手段が提示した前記3つ以上の候補のうち、前記特典が付与される割合が最も低い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外する（例えば、図26の変形例など）、

ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、遊技者に適度な不安感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの例を示す構成図である。

。

【図3】乱数値MR1～MR3を説明するための図である。

【図4】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図5】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6】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7】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図8】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9】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図10】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図11】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12】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図13】大当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】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16】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドの一例と、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容の一例と、の関係を説明する説明図である。

【図17】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18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】示唆演出の実行タイミングの例を示す説明図である。

【図20】示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】示唆演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。

【図22】示唆演出パターンの構成例を示す図である。

【図23】示唆演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図24】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】示唆演出の演出画像例を示す図である。

【図26】変形例にかかる示唆演出パターンの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。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

10

20

30

40

50

(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。

【0018】

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 of LED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(可変表示)される。例えば、第 1特別図柄表示装置 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。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。なお、確定特別図柄は、可変表示中に表示される特別図柄とは異なるものであってもよい。

10

【0019】

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において表示される特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7セグメント of LEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターン(適宜 LEDを全て消灯したパターンを点灯パターンとして含んでもよい。)が、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1特別図柄表示装置 4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第 1特図」ともいい、第 2特別図柄表示装置 4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第 2特図」ともいう。

20

【0020】

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の画面上では、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つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

30

【0021】

一例として、画像表示装置 5の画面上には、「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における第 1特図の変動と第 2特別図柄表示装置 4Bにおける第 2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。なお、確定飾り図柄は、可変表示中に表示される飾り図柄とは異なるものであってもよい。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。

40

【0022】

このように、画像表示装置 5の画面上では、第 1特別図柄表示装置 4Aにおける第 1特図を用いた特図ゲーム(第 1特図ゲームともいう。)、または、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(第 2特図ゲームともいう。)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(あるいは単に「導出」ともいう)する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄とい

50

った、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【0023】

画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態では、保留記憶表示を、保留されている可変表示と同じ個数の図柄（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示図柄ともいう。）を表示することによって行う。1つの保留表示図柄は、保留されている1つの可変表示に対応している。第1特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって左側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。第2特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって右側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。

20

【0024】

例えば、第1始動入賞口に遊技球が進入する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（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特図保留記憶数が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始動入賞口を遊技球が進入する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（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特図保留記憶数が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特図保留記憶数が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特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

30

40

【0025】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0026】

始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示5Hエリアに代えて、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

50

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、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図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 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（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。ここでは、LED の点灯個数によって、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを表示している。

【0027】

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始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

10

【0028】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態（進入容易状態）と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第 2 可変状態（進入困難（進入不可を含む。）状態）とに、変化できるように構成されている。第 1 可変状態は、第 2 可変状態よりも遊技球が第 2 始動入賞口に進入し易い状態であればよい。

20

【0029】

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

30

【0030】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

40

【0031】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0032】

50

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

【 0 0 3 3 】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、第 1 状態よりも遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート 4 1（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、図 2 のゲートスイッチ 2 1 によって検出される。）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【 0 0 3 7 】

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）

10

20

30

40

50

する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0038】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A は、遊技者が把持する操作棒を含み、操作棒の所定位置（例えば遊技者が操作棒を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31A の操作棒を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていけばよい。操作棒の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていけばよい。スティックコントローラ 31A の下部における下皿の本体内部などには、操作棒に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていけばよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作棒の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作棒の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていけばよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ 31A の取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【0039】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 31A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、スティックコントローラ 31A とプッシュボタン 31B の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、スティックコントローラ 31A 及びプッシュボタン 31B の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、スティックコントローラ 31A とプッシュボタン 31B の取付位置が上下の位置関係にはなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0040】

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

【0041】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号を受け取る機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンド（後述の演出制御コマンドなど）を制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED（例えば

セグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板11は、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

【0042】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100やスイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号(遊技媒体の通過や進入を検出したこと(スイッチがオンになったこと)を示す検出信号)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオン状態にする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

10

【0043】

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

20

【0044】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの信号(指令や制御データなど)に基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの信号(指令や制御データなど)に基づき、遊技効果ランプ9や装飾用LED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。

30

【0045】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板11には、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82を駆動するためのソレノイド駆動信号を伝送する配線が接続されている。

40

【0046】

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(制御コマンド)は、中継基板15によって中継される。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信される演出制御コマンドである(詳しくは後述する)。演出制御コマンドはいずれも、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」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

【0047】

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

50

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、CPU 103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。

【0048】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU 103がROM 101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(例えば、上記主基板11の機能を実現するための処理など。)が実行される。このときには、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103がRAM 102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103がI/O 105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、CPU 103がI/O 105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。

10

【0049】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU 103の他にRAM 102が内蔵されていればよく、ROM 101や乱数回路104、I/O 105などは外付けされてもよい。

20

【0050】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104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。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM 102の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

30

【0051】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM 101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、ROM 101には、CPU 103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、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

40

【0052】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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データ(各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。)が書換可能に一時記憶される。RAM 102は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても(所謂、電断があっても)、所定期間(例えば、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の一部または全部の内容は保存される。特に、少なく

50

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（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存される。このようにバックアップRAMに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。

【0053】

I/O105は、例えば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が入力される入力ポートと、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る。

【0054】

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

10

【0055】

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

20

【0056】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

30

【0057】

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。

40

【0058】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、特定演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えばプロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）や終了コード

50

などを含んだプロセスデータから構成されている。

【0059】

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(各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。)が記憶される。なお、RAM122は、バックアップRAMではないので、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合(つまり、電断があった場合)には、記憶しているデータが失われてしまう。

【0060】

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(例えば、この指令によって、表示制御部123は、演出制御用CPU120に制御される。)、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定して実行する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を画像表示装置5に実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU(Graphics Processing Unit)、GCL(Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP(Digital Signal Processor)と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0061】

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を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

【0062】

上記のような構成によって、演出制御用CPU120は、音声制御基板13を介してスピーカ8L、8Rを制御して音声出力させたり、ランプ制御基板14を介して遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯/消灯駆動を行わせたり、表示制御部123を介して画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

【0063】

パチンコ遊技機1においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技機において付与される遊技価値は、直接的には、賞球となる遊技球の払出しや、これに相当する得点の付与である。こうした遊技球や、その個数に対応する得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、遊技機で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0064】

また、遊技機において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数(例えば「2」)よりも多い第1ラウンド数(例えば「15」)となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数(例えば「50」)よりも多い第1回数(例えば「100」)となること、確変状態における大当り確率が第2確率(例えば1/50)よりも高い第1確率(例えば1/20)となること、通常状態に制御されることなく大

10

20

30

40

50

当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0065】

遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口（第1始動領域）に進入すると、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたこと（第1始動口スイッチ22Aがオンになったこと）などにより第1始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始される。

10

【0066】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口（第2始動領域）に進入すると、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたこと（第2始動口スイッチ22Bがオンになったこと）などにより第2始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口に遊技球が進入困難または進入不可能である。

20

【0067】

通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたこと（ゲートスイッチ21がオンになったこと）に基づいて、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（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普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

30

【0068】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われる。

40

【0069】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の画面上に配置された

50

「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。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、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において、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0070】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

10

【0071】

一例として、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。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ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0072】

20

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 29 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 23 により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰返し実行される。

【0073】

30

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「確変」又は「非確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば 29 秒などの第 1 期間）となる通常開放ラウンドが、15 ラウンド（15 回）などの所定回数分実行される。なお、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「非確変大当り遊技状態」という。また、大当り種別が「確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「確変大当り遊技状態」という。

40

【0074】

大当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（この実施の形態では、100 回）の可変表示（特図ゲーム）が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの可変表示（特図ゲームなど

50

)の残りの実行回数を時短残回数ということがある。時短状態や確変状態も遊技者にとって有利な状態である。

【0075】

この実施の形態では、非確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態となるが確変状態にはならない。この実施の形態では、確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態及び確変状態にはなる。

【0076】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき)と同一に制御される状態である。

10

【0077】

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態(開放状態または拡大開放状態)と第2可変状態(閉鎖状態または通常開放状態)とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御(「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう)と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

20

【0078】

なお、時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態及び確変状態のいずれかにもならない状態、つまり、通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

30

40

【0079】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間(可変表示中の期間)では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。

【0080】

50

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上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態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（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態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

10

【0081】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これら演出を、飾り図柄の可変表示そのもの（これも演出である。）とともに、可変表示中演出という。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、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）などによる演出が含まれていてもよい。

20

【0082】

上記可変表示中演出ではリーチ演出が実行されることがある。リーチ演出は、リーチ態様となったことに対応して実行される。リーチ演出は、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（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、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。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、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。この実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるリーチ A ~ C が用意されている。

30

【0083】

また、この実施の形態では、可変表示中演出において、リーチ演出の前に、これから実行されるリーチ演出の種類を示唆する示唆演出が実行される。示唆演出は、この実施の形態では、リーチ演出に対応する 3 つ以上の候補を画像表示装置 5 の画面上に表示し、表示した候補のうち、実際に実行するリーチ演出以外のリーチ演出に対応する候補を順次除外していき、実際に実行するリーチ演出に対応する候補を残すことで、これから実行されるリーチ演出（残した候補に対応するリーチ演出を実行すること）を示唆する演出である（図 25 参照）。

40

【0084】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0085】

大当り種別が「非確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非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

50

ける「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されてもよく、大当り組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当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。

【0086】

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

10

【0087】

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ることがある。再抽選演出では、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当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再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

20

30

【0088】

大当り種別が「確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当り中昇格演出が実行されたりして、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。大当り中昇格演出は、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知を行う。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。これらの再抽選演出や大当り中昇格演出が実行されずに、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。

40

【0089】

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

50

より、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。なお、「突確」や「小当たり」の場合に導出表示される所定のリーチ組合せ（2回開放チャンス目）は、ハズレのときに導出表示される所定のリーチ組合せと異なるものであってもよいし、少なくとも一部のリーチ組合せが同じであってもよい。

【0090】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の主要な動作（作用）を説明する。なお、以下では、フローチャートなどを参照して動作を説明するが、各動作（各処理）では、フローチャートに現れていない処理などが適宜行われる場合がある。

【0091】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0092】

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。なお、遊技制御用タイマ割込み処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生するごと、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとに実行されることになる。

【0093】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオン状態であるか否か（つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か）をスイッチごとに判定する処理である。

【0094】

メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。

【0095】

情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

【0096】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当り種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR4と、が含まれていればよい（図3参照）。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれか

10

20

30

40

50

の値を取り得る。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「確変」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「99」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「251」のいずれかの値を取り得る。

【0097】

特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かなどの決定や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置4における表示動作の制御（特図ゲームの実行）、大当り遊技状態の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（ラウンド遊技や短期開放制御の実行）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。特別図柄プロセス処理の詳細は後述するが、タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当り遊技状態などが実現される。

10

【0098】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート41を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ21がオン状態になっていると判定された場合）に保留数が上限数に達していなければ普図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値MR4を抽出してRAM102に記憶させること）を行ったり、保留記憶を用いて普図ゲームの可変表示結果を決定したり、普図ゲームの変動パターン（変動時間など）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器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を実行して普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が普図当りの場合に普通可変入賞球装置6Bを開放状態などの第1可変状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置6Bの所定期間の第1可変状態などが実現される。

20

【0099】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定（例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値をRAM102に格納する等）が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板12に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御INT信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

30

【0100】

コマンド制御処理を実行した後は、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

【0101】

ここで、コマンド制御処理により主基板11から演出制御基板12に送信される主な演出制御コマンドについて図4を参照して説明する。

40

【0102】

コマンド8000(H)は、第1始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第1始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第1始動口入賞指定コマンド）である。コマンド8100(H)は、第2始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第2始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第2始動口入賞指定コマンド）である。第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。また、これらコマンドは、後述の始動入賞判定処理（ステップS101）にて送信設定される。なお、「(H)」は16進数であることを示す。

50

【 0 1 0 3 】

コマンド 8 B X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターン指定コマンド) である。この実施の形態では、変動パターン (図 1 2 参照、詳しくは後述する。) それぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号 (変動パターン番号) が振られ、その番号がコマンド中の「 X X 」に設定される (例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「 0 1 」など) 。また、変動パターン指定コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもあり、変動パターンの設定時に実行される後述のステップ S 1 1 1 にて送信設定される。

【 0 1 0 4 】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否かおよび大当たり種別 (つまり、可変表示結果) を指定する演出制御コマンド (表示結果指定コマンド) である。この実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が振られ、その番号がコマンド中の「 X X 」に設定される (例えば、「ハズレ」なら「 0 0 」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「 0 1 」など) 。また、表示結果指定コマンドは、変動パターン指定コマンドなどとともに、変動パターンの設定時に実行される後述のステップ S 1 1 1 にて送信設定される。

【 0 1 0 5 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを指定する演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを指定する演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを図柄変動指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターン指定コマンドに含めるようにしてもよい。第 1 図柄変動指定コマンド又は第 2 図柄変動指定コマンドは、変動パターン指定コマンドなどとともに、変動パターンの設定時に実行される後述のステップ S 1 1 1 にて送信設定される。

【 0 1 0 6 】

コマンド 9 A X X (H) は、現在 (このコマンドの送信時) が時短状態である場合に使用され、時短残回数を指定する演出制御コマンド (時短回数指定コマンド) である。また、時短回数指定コマンドは、特別ゲームの可変表示結果を導出したときに実行される後述のステップ S 1 1 3 にて送信設定される。コマンド中の「 X X 」は、時短残回数に設定される (例えば、時短残回数が「 5 回」なら「 0 5 」など) 。なお、時短残回数は、後述の時短回数カウンタのカウント値などによって特定すればよい。

【 0 1 0 7 】

コマンド 9 D 0 0 (H) は、飾り図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを指定する演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。図柄確定指定コマンドは、後述のステップ S 1 1 2 における特図ゲーム終了時にて送信設定される。

【 0 1 0 8 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションの表示を指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) である。客待ちデモ指定コマンドは、後述のステップ S 1 1 0 において保留記憶がない場合などに送信設定される。

【 0 1 0 9 】

コマンド A 0 0 0 (H) は、大当たり遊技状態の開始 (ファンファーレの開始) を指定する演出制御コマンド (当り開始指定コマンド) である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。このコマンドは、後述のステップ S 1 1 3 において、大当たり遊技状態が開始されるときに送信設定される。

【 0 1 1 0 】

10

20

30

40

50

コマンド A 6 0 0 (H) は、大当り遊技状態の終了 (エンディングの開始) を指定する演出制御コマンド (当り終了指定コマンド) である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。このコマンドは、後述のステップ S 1 1 6 において、最後のラウンド遊技が終了したときに送信設定される。

【 0 1 1 1 】

コマンド B 0 X X (H) は、遊技状態を指定する演出制御コマンド (遊技状態指定コマンド) である。この実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態 (低確低ベース) であれば、「 X X 」は、「 0 0 」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「 X X 」は、「 0 1 」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「 X X 」は、「 0 2 」に設定される。遊技状態指定コマンドは、遊技状態の変更があったとき (後述のステップ S 1 1 3 やステップ S 1 1 7 の実行時) に送信設定される。

10

【 0 1 1 2 】

コマンド C 1 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンド (第 1 保留記憶数指定コマンド) である。「 X X 」が、第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 2 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンド (第 2 保留記憶数指定コマンド) である。「 X X 」が、第 2 保留記憶数を示す。第 1 保留記憶数指定コマンドと第 2 保留記憶数指定コマンドとを総称して、保留記憶数指定コマンドという場合がある。保留記憶数指定コマンドは、後述のステップ S 1 0 1 やステップ S 1 1 1 などの、第 1 保留記憶数又は第 2 保留記憶数に変化があるときに送信設定される。

20

【 0 1 1 3 】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図 5 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (ステップ S 1 0 1)。図 6 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 1 1 4 】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、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 がオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 0 1)。スイッチ処理にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (ステップ S 2 0 1 ; Y e s)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば「 4 」) となっているか否かを判定する (ステップ S 2 0 2)。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) 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取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (ステップ S 2 0 2 ; N o)、RAM 1 0 2 の所定領域 (遊技制御バッファ設定部など) 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 3)。

30

【 0 1 1 5 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (ステップ S 2 0 1 ; N o)、ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (ステップ S 2 0 2 ; Y e s)、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 0 4)。スイッチ処理にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (ステップ S 2 0 4 ; Y e s)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば「 4 」) となっているか否かを判定する (ステップ S 2 0 5)。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) 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取ることにより、第 2 特図保留

40

50

記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (ステップ S 2 0 5 ; N o)、始動口バッファ値を「 2 」に設定する (ステップ S 2 0 6)。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンでなかったり (ステップ S 2 0 4 ; N o)、第 2 特図保留記憶数が上限値ではあったり (ステップ S 2 0 5 ; Y e s) した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 2 0 3、S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加 (インクリメント) するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加 (インクリメント) するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 8)。

10

【 0 1 1 7 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する (ステップ S 2 0 9)。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データ (図 3 参照) が抽出される。こうして抽出され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、保留データが図 7 (A) に示すような第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、保留データが図 7 (B) に示すような第 2 特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる (例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす) ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる (例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす) ようにしてもよい。

20

30

【 0 1 1 8 】

図 7 (A) に示す第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム (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) の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値 (例えば「 4 」) に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行 (可変表示) が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果 (特図表示結果) に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様 (例えばリーチ演出など) となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

【 0 1 1 9 】

50

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される。）とは、互いに対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって左側の領域の一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって左側の領域の第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0120】

図7(B)に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0121】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される。）とは、互いに対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって右側の領域の一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける向かって右側の領域の第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0122】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じて、始動入賞時コマンドの送信設定を行う（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときに、CPU103は、演出制御基板12に対して、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数（第1保留記憶数カウント値などから特定すればよい）を通知する第1保留記憶数指定コマンドと、を送信する送信設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、CPU103は、演出制御基板12に対して、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数（第2保留記憶数カウント値などから特定すればよい）を通知する第2保留記憶数指定コマンドと、を送信する送信設定を行う。その後、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S212）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS212；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS213）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップS212；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS214）、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0123】

図5に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、R

A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 1 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別を「非確変」、「確変」といった複数種別のいずれかに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータが R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

10

【 0 1 2 5 】

図 8 は、特別図柄通常処理として、ステップ S 1 1 0 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。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

20

【 0 1 2 6 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; N o ）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、ステップ S 2 0 9 の処理で第 2 始動入賞口における始動入賞（第 2 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【 0 1 2 7 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位（保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域）にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

40

【 0 1 2 8 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y e s ）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、

50

第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0129】

なお、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口に進入した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が進入したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM102の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【0130】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235;No)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS236)。これにより、図6に示すステップS209の処理で第1始動入賞口における始動入賞(第1始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数を読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0131】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS237)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0132】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、変動特図指定バッファ値が「1」である場合(第1特図を用いた特図ゲームを実行する場合)、図9(A)に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。CPU103は、変動特図指定バッファ値が「2」である場合(第2特図を用いた特図ゲームを実行する場合)、図9(B)に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。

【0133】

第1特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9(A)に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていればよい。第2特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9(B)に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていればよい。乱数値MR1と各テーブルの決定値との比較は、逐一比較、または最小値や最大値との比較によって行えばよい(他の乱数値とテーブルの決定値との比較についても同じ。)。

【0134】

CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値デ

10

20

30

40

50

ータと、に基づいて、使用テーブルに設定された第1又は第2特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値MR1に該当する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU103は、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた後述の確変フラグがオン状態である場合に、確変状態であると判定すればよい。例えば、使用テーブルが第1特図表示結果決定テーブルで、乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変フラグがオン状態である場合（確変状態のとき）には、特図表示結果を「大当り」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合（非確変状態のとき）には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

【0135】

図9に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図5に示すステップS117の大当り終了処理により（詳しくは後述する。）、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。つまり、遊技者にとって有利である。

【0136】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。

【0137】

また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。CPU103は、例えば、図10に示す大当り種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。

【0138】

大当り種別決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、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、大当り種別を「非確変」と「確変」と「突確」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。第2大当り種別決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、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、大当り種別を「非確変」と「確変」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。

【0139】

CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に該当する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。

【0140】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップS243）。CPU103は、RAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0141】

特図表示結果が「大当り」でない場合（ステップS240；No）、ステップS243のあとは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する

10

20

30

40

50

(ステップS 2 4 6)。一例として、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップS 2 4 2における大当り種別の決定結果に応じて(大当り種別バッファ設定値に応じて)、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

【0142】

ステップS 2 4 6の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから(ステップS 2 4 7)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 4 7にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときは、図3に示すステップS 1 1 1の変動パターン設定処理が実行される。

10

【0143】

ステップS 2 3 5にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS 2 3 5; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 4 8)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

20

【0144】

図5のステップS 1 1 1の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容(可変表示態様)を指定するものであるため、この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間(特図変動時間)が決定される。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0145】

図11は、変動パターン設定処理として、ステップS 1 1 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 6 1)。そして、大当りフラグがオンである場合には(ステップS 2 6 1; Yes)、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 2)。

【0146】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS 2 6 1; No)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 5)。

40

【0147】

図12は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当り」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。

【0148】

50

この実施の形態では、「非リーチ」の場合の「ハズレ」の変動パターンとして、P A 1 - 1、P A 1 - 2 が用意されている。「リーチ」の場合の「ハズレ」の変動パターンとして、P B 2 - 1 (リーチ A が実行される。)、P B 2 - 2 (リーチ B が実行される。)、P B 2 - 3 (リーチ C が実行される。)が用意されている。また、大当り種別が「確変」、「非確変」のときの「大当り」の変動パターンとして、P B 4 - 1 (リーチ A が実行される。)、P B 4 - 2 (リーチ B が実行される。)、P B 4 - 3 (リーチ C が実行される。)が用意されている。

【0149】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば図 1 2 に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定 (選択) すればよい。例えば、乱数値 M R 3 が「1 4 0」である場合、C P U 1 0 3 は、変動パターン P B 4 - 3 を選択する。

10

【0150】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、例えば図 1 4 に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一例として、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、遊技状態が時短状態であるか非時短状態であるかに応じて (R A M 1 0 2 の処理領域に設けられた時短フラグ (時短状態のときにオンになるフラグ) によって特定できる。)、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データと、時短フラグの状態と、に基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に該当する決定値に、時短状態であるか否かに応じて、割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定 (選択) すればよい。例えば、乱数値 M R 3 が「2 0 0」である場合、C P U 1 0 3 は、時短フラグがオン状態のときには (時短状態のときには)、変動パターン P A 1 - 2 を選択し、時短フラグがオフ状態のときには (非時短状態のときには)、変動パターン P A 1 - 1 を選択する。

20

30

【0151】

図 1 4 に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときの方が、特図変動時間の短い変動パターンが選択されやすくなっており、時短状態のときには、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止 (いわゆる「止め打ち」) を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

【0152】

また、図 1 3 及び図 1 4 を参照すると、リーチ演出のうちリーチ C が実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、リーチ B、リーチ B の順で、可変表示結果が「大当り」となる割合 (所謂大当り期待度) が下がっていく。

40

【0153】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 2、S 2 6 5 のいずれかの処理を実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間 (変動時間ともいう。)を設定する (ステップ S 2 6 6)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果 (特図表示結果) となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 2 に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 6 2、S 2 6 5 の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設

50

定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM 102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【0154】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS267)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。

10

【0155】

ステップS267の処理を実行した後は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS268)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、第1図柄変動指定コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、第2図柄変動指定コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド、第2保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。

20

【0156】

ステップS268の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS269)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS269にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次回のタイマ割り込みが発生したときには、図5に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

30

【0157】

図5のステップ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、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理などが含まれている。そして、遊技制御プロセスタイマのタイマ値(1減算したあとのタイマ値)が0でないときには、特図変動時間が経過していないので、特図ゲームの可変表示を実行するための制御(例えば、第1特図や第2特図の表示を更新(所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ。)させる駆動信号を送信する制御)などを行って第1特別図柄表示装置4A又は第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処理を行い、特別図柄変動処理を終了する。一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が0になり、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4A又は第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(ステップS110で設定された確定特別図柄)を停止表示(導出表示)させ(確定特別図柄は、所定時間表示し続けるように制御するとよい。)、また、停止表示されるときに図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

40

【0158】

50

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する。大当りフラグがオン状態である場合には、時短フラグ、確変フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM 1 0 2の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「 0 」にする処理が行われる。そして、ファンファール待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファールの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM 1 0 2に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「 1 5 」を設定する。その後、大当り種別などに応じて当り開始指定コマンド及び現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド（ここでは通常状態を指定するコマンド）を送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「 4 」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、大当り遊技状態後に、遊技状態が変更されるので、ここで遊技状態指定コマンドを送信しなくてもよい。

10

【 0 1 5 9 】

大当りフラグがオフ状態である場合には、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「 1 」減算する。その後、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」であるかを判定し、カウント値が「 0 」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、現在の遊技状態に基づいて遊技状態指定コマンド（ここでは高確低ベース状態を指定するコマンド）を送信する送信設定を行う。送信設定後、時短フラグがオフ状態である場合、又は、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」でない場合には、特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」でない場合には、時短回数カウンタのカウント値を指定する時短回数指定コマンドの送信設定を行う。

20

【 0 1 6 0 】

ステップS 1 1 4の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する。減算後のタイマ値が「 0 」でない場合には、ファンファール待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当り開放前処理は終了する。減算後のタイマ値が「 0 」である場合には、ファンファール待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド8 2に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、大当り種別が「確変」又は「非確変」の場合には2 9秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS 1 1 4が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファールの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

30

40

【 0 1 6 1 】

ステップS 1 1 5の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数（スイッチ処理でカウントスイッチ2 3がオン状態と判定される毎に1カウントするカウンタ（RAM 1 0 2に設けられる。）などによってカウントされればよい。）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）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る。

50

【 0 1 6 2 】

1 減算したあとのタイマ値が 0 になった、又は、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウンタ値）が所定個数（例えば 9 個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に伝送することを停止してソレノイド 8 2 をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウンタ値を 1 減じる処理などが実行される。1 減算したあとのタイマ値が 0 になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当り開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

10

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウンタ値が「 0 」になったか否かを判定する処理や、「 0 」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。

【 0 1 6 4 】

ラウンド数カウンタのカウンタ値が「 0 」であると判定された場合には、ラウンド遊技が上限回数に達したことになるので、遊技制御プロセスタイマにエンディング待ち時間（大当り遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応したタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する。また、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを“ 7 ”に更新する処理なども行う。

20

【 0 1 6 5 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理を行った場合には、1 減じたあとのタイマ値が 0 であるかを判定し、0 でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングでないので、閉鎖状態が維持され、大当り開放後処理は終了する。0 である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、2 9 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

30

【 0 1 6 6 】

タイマ割り込みの発生ごとにステップ S 1 1 4 で大入賞口が開放されてから S 1 1 5、S 1 1 6 が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。大当り終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。1 減じたタイマ値が 0 でない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当り終了処理を終了する。1 減じたタイマ値が 0 になった場合には、エンディングが終了するので、大当り種別バッファに格納された大当り種別（大当り種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

40

【 0 1 6 8 】

例えば、大当り種別が「確変」であれば、時短フラグ及び確変フラグをオン状態とするとともに、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウンタ初期値として「 1 0 0 」を設定する。大当り種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウンタ初期値として「 1 0 0 」を設定する。大当

50

り終了処理では、このような設定のあと、設定に応じた遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行い、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0169】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0170】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。図18は、演出制御メイン処理の一例のフローチャートである。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S71）、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、RAM122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS72）。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。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する（ステップS72；No）。

10

【0171】

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RAM122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。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。

20

30

【0172】

タイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS72；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S73）、コマンド解析処理を実行する（ステップS74）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0173】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS75）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS76）、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理が再度実行される。

40

【0174】

コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、受信コマンドごとに、図16の表

50

に示す各処理が実行される。なお、表における各受信フラグや、各格納領域は、RAM 122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることである。

【0175】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数指定コマンドや第2保留記憶数指定コマンドを受信しているときには、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった制御を行うことで、第1保留記憶数指定コマンドや第2保留記憶数指定コマンドが指定する第1保留記憶数や第2保留記憶数に対応する保留表示図柄を表示するように保留記憶表示を更新する。例えば、第1又は第2始動入賞口指定コマンドとともに第1保留記憶数指定コマンドや第2保留記憶数指定コマンドが送信されている場合には、対応する保留表示図柄を1つ増やす。第1又は第2図柄変動指定コマンドとともに第1保留記憶数指定コマンドや第2保留記憶数指定コマンドが送信されている場合には、対応する保留表示図柄を1つ減らす。なお、保留表示図柄を1つ減らして保留記憶表示を更新するのは、飾り図柄の可変表示を開始するときでもよい。

10

【0176】

演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信しているときには、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグ及び高ベースフラグのオン状態・オフ状態を切り替える。高確フラグは、例えば、RAM 122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態・オフ状態の切り替えに対応して、オン状態・オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM 122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態・オフ状態の切り替えに対応して、オン状態・オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグ及び時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグ及び高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態、オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグ及び時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグ及び高ベースフラグをとともオフ状態にする。

20

30

【0177】

図17は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、RAM 122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、“0”である。）に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0178】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信したか否か（各受信フラグがオン状態になっているか否か）に基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信し、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。それ以外の場合には、演出プロセスフラグの値の更新を行わずに可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0179】

50

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。図 1 8 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS 5 2 1）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS 5 2 1；Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（P A 1 - 1 など）であるか否かを判定する（ステップS 5 2 2）。

【 0 1 8 0 】

ステップS 5 2 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 5 2 2；Y e s）、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する（ステップS 5 2 3）。一例として、ステップS 5 2 3の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り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（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【 0 1 8 1 】

ステップS 5 2 2にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS 5 2 2；N o）、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る（ステップS 5 2 4）。一例として、ステップS 5 2 4の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り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（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【 0 1 8 2 】

ステップS 5 2 1にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS 5 2 1；N o）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS 5 2 9）。一例として、ステップS 5 2 9の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または演出用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する。続いて、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドによって特定される大当り種別に応じて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された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 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 1 8 3 】

ステップS 5 2 3、S 5 2 4、S 5 2 9の処理のいずれかを実行した後は、示唆演出決定処理を実行する（ステップS 5 3 0）。示唆演出決定処理は、示唆演出の実行の有無などを決定する処理である。示唆演出は、図 1 9 に示すように、リーチ演出の前（飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様になる前であって、この実施の形態ではいずれの飾り図柄も変動している期間）に実行される。そして、示唆演出では、リーチ A ~ C のいずれかに対応する候補が提示される。この実施の形態では、画像表示装置 5 の表示画面のうち、領域 S E L 1 ~ S E L 3 それぞれに、各候補が表示されることにより、各候補が提示されることになる（図 2 5 参照）。図 2 0 は、ステップS 5 3 0にて実行される示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 8 4 】

示唆演出決定処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがリーチ態様になるリーチ変動パターン（P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3、P B 4 - 1 ~ P B 4 - 3）であるか否かを判定する（ステップS 9 2 1）。リーチ変動パターンである場合（ステップS 9 2 1；N o）、示唆演出の実行の有無を決定す

10

20

30

40

50

る（ステップS922）。

【0185】

ステップS922では、演出制御用CPU120は、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される示唆演出実行決定用の乱数値SR1を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、示唆演出の実行の有無を決定する。

【0186】

示唆演出実行決定テーブルでは、例えば、図21に示すように、乱数値SR1と比較される数値（決定値）が、示唆演出の実行の有無の決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、乱数値SR1を示す数値データに基づいて、示唆演出実行決定テーブルを参照することにより、乱数値SR1に該当する決定値に割り当てられた「実行有り」と「実行無し」とのいずれかを示唆演出の実行の有無の決定結果として決定すればよい。乱数値SR1に該当する決定値が「実行有り」に割り当てられている場合には、示唆演出を実行すると決定し、乱数値SR1に該当する決定値が「実行無し」に割り当てられている場合には、示唆演出を実行しないと決定する。

10

【0187】

その後、演出制御用CPU120は、ステップS922で示唆演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップS923）。示唆演出を実行すると決定した場合には（ステップS923；Yes）、変動パターンがリーチAの実行を指定するPB2-1又はPB4-1であるかを判定する（ステップS924）。変動パターンがリーチAの実行を指定するPB2-1又はPB4-1である場合（ステップS924；Yes）、ROM121に予め記憶されて用意された複数の示唆演出パターン（詳しくは後述する。）のうちから、リーチAに対応する候補が最終的に残るパターンを、これから実行する示唆演出の使用パターンとして選択する（ステップS925）。

20

【0188】

その後、変動パターンがリーチAの実行を指定するPB2-1又はPB4-1でない場合（ステップS924；No）、変動パターンがリーチBの実行を指定するPB2-2又はPB4-2であるかを判定する（ステップS926）。変動パターンがリーチBの実行を指定するPB2-2又はPB4-2である場合（ステップS926；Yes）、前記複数の示唆演出パターンのうちから、リーチBに対応する候補が最終的に残るパターンを、これから実行する示唆演出の使用パターンとして選択する（ステップS927）。

30

【0189】

変動パターンがリーチBの実行を指定するPB2-2又はPB4-2でない場合（ステップS926；No）、変動パターンはリーチCの実行を指定するPB2-3又はPB4-3であるので、前記複数の示唆演出パターンのうちから、リーチCに対応する候補が最終的に残るパターンを、これから実行する示唆演出の使用パターンとして選択する（ステップS928）。

【0190】

この実施の形態では、前記複数の示唆演出パターンとして、図22の各パターンが用意されている。図22中、左から一番目の欄の「示唆されるリーチ」とは、最終的に残る候補に対応するリーチ演出、つまり、最終的に残る候補によって実行の示唆がされるリーチ演出を示している。左から二番目の欄は、領域SEL1～SEL3それぞれに表示される候補を当該候補に対応するリーチ演出によって示す。例えば、リーチAであれば、リーチAに対応する候補が表示されることを示し、リーチBであれば、リーチBに対応する候補が表示されることを示し、リーチCであれば、リーチCに対応する候補が表示されることを示す。左から三番目の欄の「除外順序」とは、示唆演出にて除外する候補の順序を、その表示位置にて示す。例えば、「SEL1 SEL3」であれば、領域SEL1に表示された候補を除外してから、領域SEL3に表示された候補を除外することを示す。右から一番目の欄の「残る順序」とは、示唆演出にて最終的に残る候補を、その表示位置にて示

40

50

す。例えば、「SEL2」であれば、領域SEL2に表示された候補が最終的に残すことを示す。

【0191】

図22中、例えば、示唆演出パターンSP1では、領域SEL1～領域SEL3それぞれにリーチAに対応する候補が表示され、領域SEL1に表示された候補を除外してから、領域SEL3に表示された候補を除外する。そして、領域SEL2に表示された候補が最終的に残り、リーチAがこのあと実行されることが示唆される。例えば、示唆演出パターンSP12では、領域SEL1にリーチCに対応する候補が表示され、領域SEL2にリーチAに対応する候補が表示され、領域SEL3にリーチBに対応する候補が表示される。また、領域SEL3に表示された候補を除外してから、領域SEL2に表示された候補を削除する。そして、領域SEL1に表示された候補が最終的に残り、リーチCがこのあと実行されることが示唆される。

10

【0192】

この実施の形態では、リーチCに対応する候補が最初に除外される示唆演出パターンが用意されていない。つまり、この実施の形態では、リーチCに対応する候補が領域SEL1～領域SEL3のいずれかに表示されるときには、残る候補がどの候補になるかに関わらず、大当たり期待度が最も高いリーチCに対応する候補が最初に除外されることはない。

【0193】

この実施の形態では、リーチAに対応する候補が最終的に残る示唆演出パターンとしては、リーチCに対応する候補が表示される示唆演出パターンが用意されていない。つまり、この実施の形態では、最終的に残る候補が大当たり期待度の最も低いリーチAに対応する候補である場合には、大当たり期待度が最も高いリーチCに対応する候補が表示されることはない。

20

【0194】

ステップS925、S927、S928では、演出制御用CPU120は、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される示唆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し、ROM121に予め記憶されて用意された示唆演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、示唆演出パターンを決定する。

【0195】

ステップS925では、図23(A)に示す示唆演出パターン決定テーブルを参照して、示唆演出パターンを決定する。ステップS927では、図23(B)に示す示唆演出パターン決定テーブルを参照して、示唆演出パターンを決定する。ステップS928では、図23(C)に示す示唆演出パターン決定テーブルを参照して、示唆演出パターンを決定する。各示唆演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値(決定値)が、決定結果としての示唆演出パターンに割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、乱数値SR2を示す数値データに基づいて、示唆演出パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値SR2に該当する決定値に割り当てられた示唆演出パターンをこれから実行する示唆演出のパターンとして決定すればよい。図23(A)の示唆演出パターン決定テーブルを参照した場合には、リーチAに対応する候補が最終的に残るパターンが選択されるようになっている。図23(B)の示唆演出パターン決定テーブルを参照した場合には、リーチBに対応する候補が最終的に残るパターンが選択されるようになっている。図23(C)の示唆演出パターン決定テーブルを参照した場合には、リーチCに対応する候補が最終的に残るパターンが選択されるようになっている。この実施の形態では、各示唆演出パターン決定テーブルにおいて、等しい決定割合で示唆演出パターンが選択されるようになっている。

30

40

【0196】

ステップS925、S927、S928の処理のあと、変動パターンがリーチ変動パターンでない場合(ステップS921; No)、ステップS922で示唆演出を実行しない場合と決定した場合(ステップS922; No)には、示唆演出決定処理は終了する。

50

【0197】

ステップS530のあとは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応し、ステップS530で示唆演出を実行すると決定した場合にはステップS925、S927、S928で選択した示唆演出パターンでの示唆演出を含む可変表示中演出を実行するための演出制御パターンを、ROM121に予め記憶されて用意された複数の演出制御パターンから選択して、使用パターンとしてセットする(ステップS531)。

【0198】

その後、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値(変動パターンに対応する特図変動時間に応じた初期値)を設定する(ステップS534)。

10

【0199】

そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定(演出動作制御の開始設定)を行う(ステップS535)。このときには、例えばステップS531にて使用パターンとして決定(設定)された演出制御パターンに含まれる表示制御データに基づいて表示制御部123を制御し、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始せればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS536)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0200】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が「2」のときに実行される処理である。図24は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間(特図変動時間)が経過したか否かを判定する(ステップS851)。一例として、ステップS851の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、1減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられたデータが終了コードであるか否かを判定することによって、特図変動時間が経過したかを判定する。

20

【0201】

終了コードでない場合、つまり、特図変動時間が経過していない場合(ステップS851; No)、演出制御用CPU120は、現在が示唆演出を実行するための示唆演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS852)。当該期間は、使用パターンとなっている演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値のプロセスタイマ判定値に対応したデータ(演出制御パターンに含まれるデータ)が示唆演出実行期間であることを表しているなどして、示唆演出実行期間であると判定したときには(ステップS852; Yes)、示唆演出を実行する演出動作制御を行う(ステップS853)。例えば、演出制御用CPU120は、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、示唆演出を実行するための演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど)に基づいて、表示制御部123を制御して演出画像を画像表示装置5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演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS859が繰り返し実行されることで、示唆演出の実行が実現する。

30

40

【0202】

ステップS853のあと、示唆演出実行期間でない場合(ステップS852; No)、演出制御用CPU120は、現在がリーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS858)。当該期間は、使用パターンとなっている演出

50

制御パターン（可変表示中演出用の演出制御パターン）において、予め定められていればよい。演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値のプロセスタイマ判定値に対応したデータ（演出制御パターンに含まれるデータ）がリーチ演出実行期間であることを表しているなどして、リーチ演出実行期間であると判定したときには（ステップS 8 5 8；Yes）、リーチ演出を実行する演出動作制御を行う（ステップS 8 5 9）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、リーチ演出を実行するための演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づいて、表示制御部 1 2 3を制御して演出画像を画像表示装置 5に表示させることや、音声制御基板 1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS 8 5 9が繰り返し実行されることで、リーチ演出の実行が実現する。

10

【0203】

ステップS 8 5 9のあと、リーチ演出実行期間でないと判定したときには（ステップS 8 5 8；No）、その他の演出動作制御を行う（ステップS 8 6 0）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、使用パターンとして選択された演出制御パターン（可変表示中演出用の演出制御パターンなど）に含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づいて、表示制御部 1 2 3を制御して演出画像を画像表示装置 5に表示させることや、音声制御基板 1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS 8 6 0が繰り返し実行されることで、他の演出（例えば、飾り図柄の可変表示動作などであってもよい。）の実行が実現する。ステップS 8 6 0のあと、可変表示中演出処理は終了する。

20

【0204】

図 2 4に戻り、ステップS 8 5 1の処理で1減じたタイマ値に対応するデータが終了コードであり、特図変動時間が飾り図柄の可変表示（特図ゲームでもある）の開始から経過した場合には（ステップS 8 5 1；Yes）、主基板 1 1から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 8 6 3）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がなければ（ステップS 8 6 3；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

30

【0205】

ステップS 8 6 3にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップS 8 6 3；Yes）、例えば表示制御部 1 2 3のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において可変表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）（ステップS 1 7 1で決定した組合せの確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 8 6 4）。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間に対応するタイマ値を演出制御プロセスタイマなどに設定する（ステップS 8 6 5）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップS 8 7 0）、可変表示中演出処理を終了する。

40

【0206】

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば、当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマ

50

ンドの受信があったと判定した場合には、大当り遊技状態時に対応した演出を実行するための演出制御パターンを使用パターンとして選択し、さらに使用パターンとして選択した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。その後、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。

【0207】

当り開始指定コマンドの受信がないと判定した場合には、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減算し、1減算したタイマ値が0でない場合には、特図当り待ち処理を終了する。一方で、1減算したタイマ値が0である場合（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したとき）には、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する（このときには、各受信フラグや、各格納領域に格納されたデータなど（次の可変表示に持ち越したくないもの）は、適宜リセットされる）。

10

【0208】

ステップS174の当り中処理は、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。この当り中処理において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づいて、表示制御部123を制御して演出画像を画像表示装置5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演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS174が繰り返し実行されることで、大当り遊技状態に対応した演出（例えば、ファンファーレを含み、エンディングを除く演出）の実行が実現する。当り中処理では、さらに、当り終了指定コマンドを受信したかを判定し、当り終了指定コマンドを受信していない場合、各ラウンド遊技が全て終了していないので、演出制御プロセスフラグの値を更新せずに当り中処理を終了する。また、当り終了指定コマンドを受信した場合には、各ラウンド遊技が全て終了したことになるので、エンディング演出の実行を開始するため、演出制御プロセスフラグの値をステップS175に対応した値である“5”に更新する。なお、この更新時では、エンディングを実行するための演出制御パターンを使用パターンとして選択し、さらに使用パターンとして選択した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。

20

30

【0209】

ステップS175のエンディング処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング処理において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）に基づいて、表示制御部123を制御して演出画像を画像表示装置5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演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS175が繰り返し実行されることで、エンディングの演出の実行が実現する。1減じたあとのタイマ値が「0」であったり、1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられたデータが終了コードであったりする場合には、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する（このときには、各受信フラグや、各格納領域に格納されたデータなど（次の可変表示に持ち越したくないもの）は、適宜リセットされる）。

40

【0210】

次に、上記一連の処理によって実現される示唆演出について図25を参照して説明する

50

。示唆演出では、図25のように、画像表示装置5において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが右下に移動し、領域SEL1が左上領域、領域SEL2が右上領域、領域SEL3が中央下領域に設けられ、各領域SEL1～SEL3にはリーチA～Cに対応する候補が表示される。なお、この実施の形態では、リーチAは、ナナというキャラクターが登場するナナリーチであり、リーチBは、夢夢というキャラクターが登場する夢夢リーチであり、リーチCは、ドラムというキャラクターが登場するドラムリーチである。

図25では、領域SEL1にナナリーチに対応する候補が表示され、領域SEL2に夢夢リーチに対応する候補が表示され、領域SEL3にドラムリーチに対応する候補が表示される。ナナリーチに対応する候補は、ナナリーチに対応することを明示するため、ナナのキャラクター画像を含む画像となっている。なお、当該候補の近傍に「ナナリーチ」という名称も表示されている。夢夢リーチに対応する候補は、夢夢リーチに対応することを明示するため、夢夢のキャラクター画像を含む画像となっている。なお、当該候補の近傍に「夢夢リーチ」という名称も表示されている。ドラムリーチに対応する候補は、ドラムリーチに対応することを明示するため、ドラムのキャラクター画像を含む画像となっている。なお、当該候補の近傍に「ドラムリーチ」という名称も表示されている。また、各候補は、対応するリーチの大当たり期待度も表示する。具体的には、星の数で表現した大当たり期待度が各候補中に表示される。ナナリーチに対応する候補は、大当たり期待度が最も低いので1つの星を表示する。夢夢リーチに対応する候補は、大当たり期待度が真ん中なので2つの星を表示する。ドラムリーチに対応する候補は、大当たり期待度が最も高いので3つの星を表示する。

10

20

【0211】

そして、示唆演出では、図25のように、実行されないリーチ演出の候補が所定のタイミングごとに段階的に除外されていく。具体的には、除外する候補の画像に×印を付けていくことで、実行されないリーチ演出の候補を除外していく。図25では、第1のタイミングにて領域SEL2に表示された夢夢リーチに対応する候補が除外され（図25（B）参照）、その後、第2のタイミングにて領域SEL1に表示されたナナリーチに対応する候補が除外される（図25（C）参照）。このため、最終的に領域SEL3に表示されたドラムリーチが残り（図25（C）参照）、これによってドラムリーチが実行されることが示唆される。その後、このあとにドラムリーチが実行されることが報知される（図25（D）参照）。

30

【0212】

この実施の形態では、示唆演出において、リーチCに対応する候補が領域SEL1～領域SEL3のいずれかに表示されるときには、残る候補がどの候補になるかに関わらず、大当たり期待度が最も高いリーチCに対応する候補が最初に除外されることはない。つまり、この実施の形態では、表示される各候補に対応する各リーチ演出のうちで、大当たり期待度が必ず最も高くなるリーチCに対応する候補が最初に除外されることがない。表示される候補のうちで、大当たり期待度が最も高いリーチCに対応する候補が最初に除外された場合、遊技者は、大当たり期待度が高いリーチCの実行の可能性が最初から無くなったと認識し、遊技者は示唆演出の最初から落胆してしまう。このため、遊技の興趣を向上させることができなかつた。この実施の形態では、提示した3つの候補のうち、リーチCに対応する候補が提示されるときには、大当たり期待度が必ず最も高いリーチCに対応する候補以外の候補を最初に除外するので、示唆演出の最初から前記のように落胆することがなくなり、遊技の興趣が向上する。

40

【0213】

また、この実施の形態では、最終的に残る候補が大当たり期待度の最も低いリーチAに対応する候補である場合には、大当たり期待度が最も高いリーチCに対応する候補が表示されることはない。リーチCに対応する候補が表示されたときには、遊技者は、リーチCに対応する候補が最後まで残って、大当たり期待度が高いリーチCが実行されることを期待する。しかし、このような示唆演出において、リーチAに対応する候補が最終的に残ってしまう場合には、そのような期待が裏切られてしまい、遊技者は余計に落胆し、遊技の興趣が

50

低下してしまう。この実施の形態では、最終的に残る候補が大当たり期待度の最も低いリーチ A に対応する候補である場合には、大当たり期待度が最も高いリーチ C に対応する候補が表示されることはないので、このような落胆もなく、遊技の興趣が向上する。

【0214】

また、この実施の形態では、表示される各候補において、対応するリーチの大当たり期待度が星の数で表現される。これによって、遊技者は、各候補を見ただけで、各候補に対応するリーチ演出の大当たり期待度の高低を容易に把握できるので、遊技の興趣が向上する。

【0215】

(変形例)

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態などで示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。以下では、上記各実施形態の変形例を示す。下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。

10

【0216】

(変形例 1)

本発明にかかる遊技機は、上記のようなパチンコ遊技機に限らず、他の遊技機であってもよい。本発明にかかる遊技機は、遊技の進行に応じて、遊技者に特典を付与する遊技機であればよい。

20

【0217】

特典は、大当たり遊技状態のほか、大当たり遊技状態とは異なる小当たり遊技状態などであってもよい。大当たり遊技状態などでは、遊技者に賞球などの遊技価値が付与されるが、遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しのほか、これに相当する得点であってもよい。こうした遊技球や、その個数に対応する得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、遊技機で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。特典は、例えば確変状態、時短状態などの遊技状態、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数の増加、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数の増加、確変状態における大当たり確率の増加度を大きくする、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数を増加させるなどのうちの 1 つ又は組合せなどであってもよい。また、特典は、プレミア画像など、直接遊技価値に関連するものでなくてもよい。

30

【0218】

本発明にかかる遊技機は、スロットマシンなどであってもよい。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1 ゲームに対して所定の賭数(メダル枚数またはクレジット数)を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を可変表示する可変表示装置(例えば複数のリールなど)の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、その表示結果に応じて特典としての入賞(例えばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB入賞、RB入賞など)が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの筐体外形(例えば節電中報知LED 9L、9Rの設置など)を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機 1 が有する特徴の一部または全部を備えるように構成されればよい。特典は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスのほか、リールの導出条件(例えば停止順や停止タイミング)が満たされることを条件に発生する報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順が報知される遊技状態(いわゆるアシストタイム)、少なくともいずれか 1 つのリールの引込範囲を制限することで遊技者が目押しを行って入賞図柄の組合せを導出させることが可能となるチャレンジタイム(C

40

50

T)、特定の入賞(例えばリプレイ入賞やシングルボーナス入賞等)の発生が許容される確率が高まる遊技状態(いわゆるリプレイタイムや集中状態)等、さらには、これらを組み合わせた遊技状態などであってもよい。スロットマシンでは、例えば、特典を付与するか否かをパチンコ遊技機1と同様に、乱数値などにもとづいて決定するとともに、決定結果に応じて、実行された場合に特典が付与される割合が異なる特定演出(例えば、前記割合を示唆する演出など)などを行えばよく、示唆演出は、実際に実行される特定演出を示唆するように、上記同様に各特定演出に対応する候補を表示等するものであればよい。

【0219】

(変形例2)

上記では、示唆演出の示唆対象をリーチ演出としたが、示唆対象は、特典を付与するか否かの決定結果(上記実施形態では、ステップS239の処理の結果)に基づいて、実行した場合に前記特典が付与される割合(上記実施形態では、大当たり期待度)が異なる特定演出(上記実施形態では、リーチ演出)であればよい。そして、前記割合が異なる複数種類の特定演出が用意されていればよい。特定演出は、4つ以上であってもよいし、2つであってもよい。

10

【0220】

特定演出は、例えば、所謂、ステップアップ演出、予告演出、擬似連の演出などであってもよい。

【0221】

ステップアップ演出は、例えば、段階的に演出が発展するものであり、キャラクターの登場数や動作が異なる複数の段階の演出があって、大当たり期待度によって、どの段階まで実行されるかが異なる演出である。例えば、第1段階では、キャラクターAが登場し、第2段階では、第1段階のあとにキャラクターBが登場し、第3段階では、第2段階のあとでキャラクターA及びBがともに登場するような演出がステップアップ演出である。

20

【0222】

予告演出は、大当たり期待度などを所定のタイミングなどで予告するものである。

【0223】

擬似連の演出は、飾り図柄の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などする所定タイミングまでの期間に、例えば、「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2回まで)行う演出である。回数が多ければ、大当たり期待度が高くなる。

30

【0224】

(変形例3)

示唆演出は、リーチ演出などの特定演出の候補として、複数種類の特定演出いずれかに各々対応する3つ以上の候補を提示し、提示した前記3つ以上の候補のうち、実際に実行されない特定演出に対応する候補を段階的に除外する演出であればよい。上記実施の形態では、前記候補を画像表示装置5に表示することで提示していたが、スピーカ8L、8Rによる音声出力によって候補を報知して提示してもよい。また、提示する候補は、3つ以上であればよく、4つ以上であってもよい。候補を除外する演出は、上記実施の形態のように×印をつけるほか、候補を単に暗くしたり、候補を削除したりして、候補が示唆演出において除外されたことを遊技者によって認識できるようなものであればよい。

40

【0225】

また、除外する演出は、提示した複数の候補を順次強調表示していき(つまり、ルーレットのように強調表示を順次他の候補移動させていき)、最終的に強調表示が停止した候補を除外するようなものであってもよい。この場合、強調表示の移動が停止したときに強調表示されている候補が除外される候補である。強調表示の移動の停止タイミングは、例えば、予め演出制御パターンなどにおいて予め定義されていればよい。また、強調表示の移動の停止タイミングなど、候補の除外タイミングは、遊技者によるスティックコントロ

50

ーラ 3 1 A 又はプッシュボタン 3 1 B などの操作手段への操作を契機とするものであってもよい。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A 又はプッシュボタン 3 1 B などへの操作に基づいて送信されてくる操作検出信号を受信したことを契機として、例えば、強調表示の移動の速度を遅くして、強調表示の移動を停止するようにするとよい。このようにして、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A 又はプッシュボタン 3 1 B などの操作手段への操作があったことを契機として、候補の除外がなされるとよい（ただし、通常、除外される候補は操作内容に関わらず決定されている）。

【0226】

示唆演出は、上記実施の形態のように、実行される特定演出に対応する候補を残すことで、残した候補に対応する特定演出が実行されることを示唆するものほか、最後に残した候補を一旦除外して再度表示等することによって、当該候補に対応する特定演出が実行されることを示唆するものであってもよい。また、示唆される候補に対応する特定演出が一定の低い割合で実行されなくてもよい。

10

【0227】

上記実施形態では、候補の画像に対応する特定演出で登場するキャラクターなどを含ませ、対応する特定演出の名称を候補の近くに表示することで、候補と特定演出との対応関係を明示していたが、候補に特定演出の名称を含ませることで、候補と特定演出との対応関係を明示してもよく、また、候補に特定演出における背景などを含ませることで、候補と特定演出との対応関係を明示してもよい。さらに、候補に特定演出を図案化した画像などを含ませることで、候補と特定演出との対応関係を明示してもよい。これらのように、遊技者が候補を見て、対応する特定演出が把握できるように、示唆演出上で候補に対応する特定演出を明示してもよい。候補と特定演出との対応関係は、特に明示されなくてもよい。例えば、示唆演出においてある候補が残された場合には、ある特定の特定演出が必ず又は高い確率で実行されることによって、両者が対応しているとしてもよい。なお、一つの候補は、大当たり期待度などの、実行された場合に特典が付与される割合が同じ複数の特定演出に対応してもよい。また、一つの特定演出について複数の候補が対応してもよい。また、一回で除外される候補の数は、複数であってもよい。

20

【0228】

（変形例 4）

上記実施の形態の示唆演出のように、示唆演出で提示する 3 つ以上の候補に、特典が付与される割合が所定の閾値以上である特定演出に対応する候補が含まれていることを条件として、前記 3 つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外するようにしてもよいが、すべての場合において、示唆演出で提示する 3 つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外するようにしてもよい（例えば、図 2 2 に示す示唆演出パターンの少なくとも一部の内容を変更して、このような条件を満たす示唆演出パターンの組合せを用意すればよい。例えば、図 2 2 において、示唆演出パターン SP 1、SP 2、SP 5、SP 6 を削除する。）。これによって、すべての示唆演出について、示唆演出の最初から落胆することがなくなり、遊技の興趣が向上する。なお、示唆演出で提示する 3 つ以上の候補に、特典が付与される割合が所定の閾値以上である特定演出に対応する候補が含まれていることを条件として、前記 3 つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外する場合の方が、大きな落胆のみをなくすことができ、演出を態様化できるとともに演出効果を向上させることができる。なお、示唆演出の内容は、示唆演出パターンにて一括に決定するほか、例えば、提示する各候補（実行する特定演出に対応する候補と、この候補とともに提示する各候補）をそれぞれ決定し、決定した各候補に基づいて、上記条件などを満たすように、除外順序などを決定してもよい。

30

40

【0229】

また、前記の条件に加えて又は代えて、他の条件が成立したときに、示唆演出で提示する 3 つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外

50

の候補を最初に除外するようにしてもよい。例えば、示唆演出で提示する3つ以上の候補のうちの特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補が、前記3つ以上の候補の中に一つしかないときを条件として、前記3つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外するようにしてもよい（例えば、図22に示す示唆演出パターンの少なくとも一部の内容を変更して、このような条件を満たす示唆演出パターンの組合せを用意すればよい。）。示唆演出で提示する3つ以上の候補のうちの特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補が、前記3つ以上の候補の中に一つしかないときには、当該候補を最初に除外すると遊技者の落胆が大きい、前記3つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外することで、この落胆を防止できる。

10

【0230】

示唆演出で提示する3つ以上の候補のうちの特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補が、前記3つ以上の候補の中に複数ある場合、そのうちの一つを示唆演出上で最初に除外してしまうと、前記割合が最も高い特定演出に対応する候補の数が減ってしまうので、当該特定演出の実行の可能性が低くなると遊技者は感じ、落胆することがある。このような場合であっても、前記3つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外することで、前記の落胆を防止することができる。なお、示唆演出で提示する3つ以上の候補それぞれに対応する各特定演出の前記割合が同じ場合（例えば、3つの候補が全てリーチCに対応する候補のときなど）には、そもそも、当該3つ以上の候補に、最も高い特定演出に対応する候補以外の候補が含まれないので、この場合には、示唆演出で提示する3つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も高い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外するというこの対象外となる。

20

【0231】

特典が付与される割合が所定の閾値以上である特定演出は、上記実施の形態では、リーチCとしたが、リーチB及びリーチCとしてもよい。このように、特典が付与される割合が所定の閾値以上である特定演出は、前記割合の高い複数の特定演出としてもよい。

【0232】

（変形例5）

対応する特定演出が実行されたときの特典が付与される割合を認識可能に、候補を提示する一例として、大当たり期待度を星の数で表示しているが、他の態様で割合を認識可能に提示してもよい。例えば、前記割合の数値を具体的に表示するようにしてもよい。前記の割合を認識可能とは、前記割合の数値を具体的に表示して前記割合を認識可能とするもののほか、上記実施形態のように、星の数などで前記割合の高低を表すことで前記割合を認識可能とする場合も含む。

30

【0233】

（変形例6）

上記実施の形態では、リーチAが実行される場合に、示唆演出にて、リーチCに対応する候補を表示しないようにしているが、このような構成を採用する場合、実行された場合に特典が付与される割合が第1の閾値未満であるリーチ演出などの特定演出が実行されるときに、示唆演出にて、特典が付与される割合が第1の閾値以上の第2の閾値以上の特定演出に対応する候補を提示しないようにすればよい。例えば、リーチ演出として、4種類のリーチ演出を用意したときに、前期第1の閾値未満であるリーチ演出を大当たり期待度が最も低いものと二番目に低いものとし、前記第2の閾値以上であるリーチ演出を大当たり期待度が最も高いものと二番目に高いものとしてもよい（例えば、このような条件を満たす示唆演出パターンの組合せを用意すればよい。）。なお、示唆演出に提示する各候補は、示唆演出パターンにて一括に決定するほか、例えば、個々に決定してもよく、この場合に、第1の閾値未満であるリーチ演出などの特定演出を実行する場合には、前記の条件を満たすように、各候補を決定してもよい。

40

【0234】

50

(変形例 7)

示唆演出で提示される3つ以上の候補のうち、特典が付与される割合が最も低い特定演出に対応する候補以外の候補を最初に除外するようにしてもよい。このような構成によれば、最初に特典が付与される割合が最も低い特定演出が除外されないので、遊技者に適度な不安感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、図26に示す示唆演出パターンを使用するようにしてもよい。図26では、リーチDの大当たり期待度が最も高く、リーチC、リーチB、リーチAの順で大当たり期待度が低くなっている。図26では、リーチDに対応する候補が表示されるときに、表示される候補のうちの大当たり期待度が最も高いリーチDに対応する候補が最初に除外されないようになっている。また、図26では、表示される候補のうちの大当たり期待度が最も低いリーチAに対応する候補が最初に除外されないようになっている。なお、示唆演出の内容は、示唆演出パターンにて一括に決定するほか、例えば、提示する各候補（実行する特定演出に対応する候補と、この候補とともに提示する各候補）をそれぞれ決定し、決定した各候補に基づいて、上記条件などを満たすように、除外順序などを決定してもよい。

10

【0235】

(変形例 8)

上記実施形態では、示唆演出パターンを選択するときの各示唆演出パターンの決定割合は均等になっているが、決定割合を示唆演出パターンに応じて異ならせてもよい。また、可変表示結果が大当たりのときとハズレのときとで決定割合を異ならせることによって、示唆演出が実行されたときの大当たり期待度を異ならせてもよい。例えば、図23(A)のテーブルにおいて、リーチAが実行される場合に、示唆演出パターンSP1、SP2それぞれの決定割合を大当たり時に第1の割合とし、ハズレ時に第2の割合とし、示唆演出パターンSP4、SP6それぞれの決定割合を大当たり時に第3の割合とし、ハズレ時に第4の割合とする。そして、第1の割合を第3の割合よりも大きくし、第2の割合を第4の割合よりも小さくすることで、示唆演出パターンSP1、SP2それぞれの期待度を示唆演出パターンSP4、SP6それぞれの期待度よりも高くするようにしてもよい。このように、示唆演出で提示される候補の組み合わせに応じて、特典を付与する割合を異ならせてもよい。これによって、示唆演出で提示される候補の組み合わせを遊技者が注目するようになるので、遊技の興趣が向上する。

20

【0236】

(変形例 9)

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減

30

40

50

することができる。

【 0 2 3 7 】

(変形例 1 0)

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯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、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づい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。

10

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

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。

20

【 符号の説明 】

【 0 2 4 0 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU

30

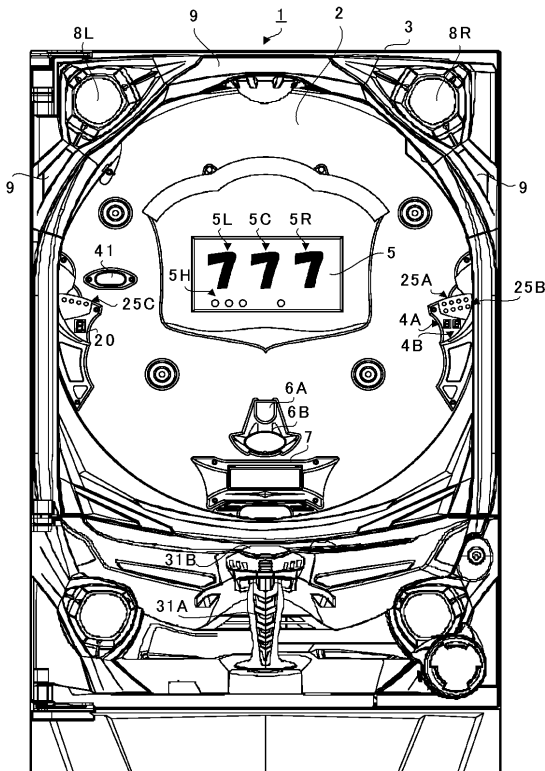
40

50

- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

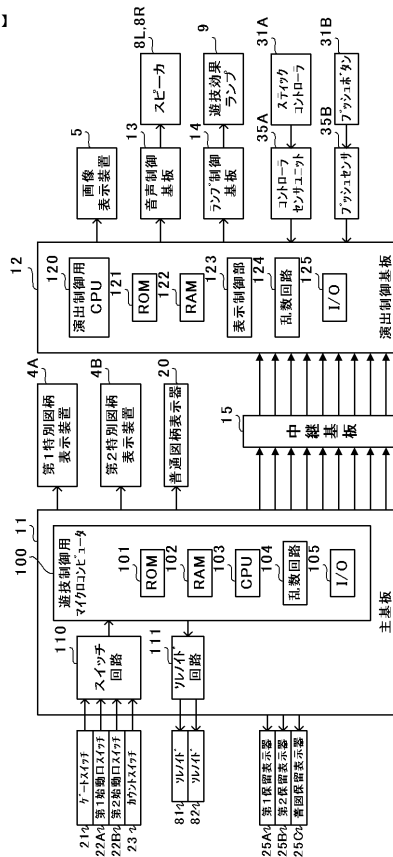
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



【 図 3 】

【図3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~99	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン決定用

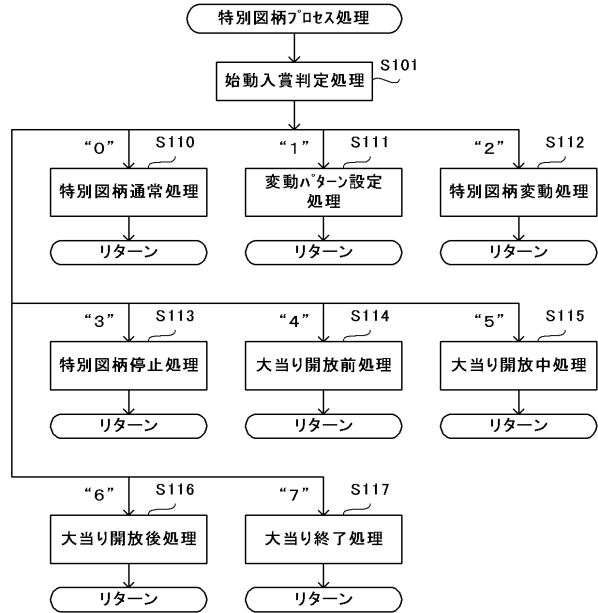
【 図 4 】

【図4】

MODE	EXT	名称	内容	送信設定タイミング
80	00	第1始動口入賞指定	第1始動口への入賞指定	S101
81	00	第2始動口入賞指定	第2始動口への入賞指定	S101
8B	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)	S111
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定	S111
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動開始の指定	S111
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動開始の指定	S111
9A	XX	時短回数指定	時短残回数がXXであることの指定	S113
9D	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定	S112
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定	S110
A0	00	当り開始指定	ファンファール開始の指定	S113
A6	00	当り終了指定	当り終了の指定	S116
B0	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定	S113, S117 時短フラグ/確変フラグ 変更時
C1	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXであることの指定	S101, S111
C2	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXであることの指定	S101, S111

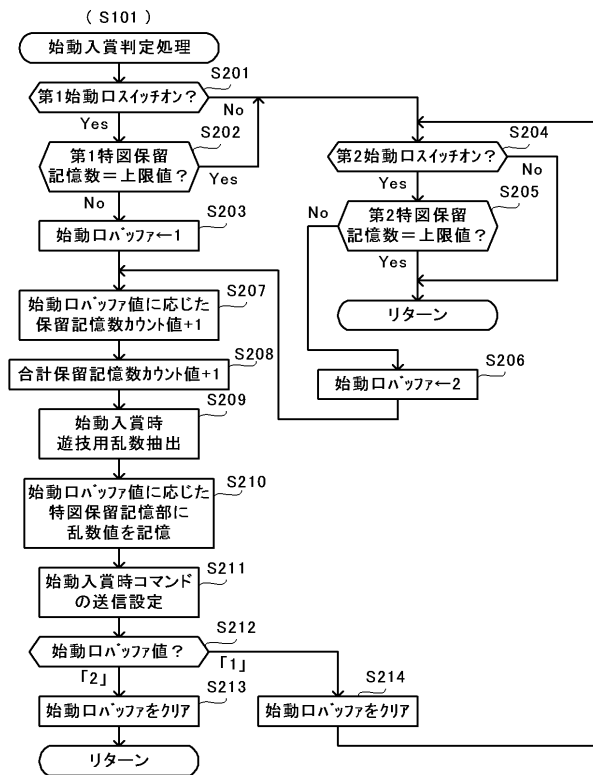
【 図 5 】

【図5】



【 図 6 】

【図6】



【 図 7 】

【図7】

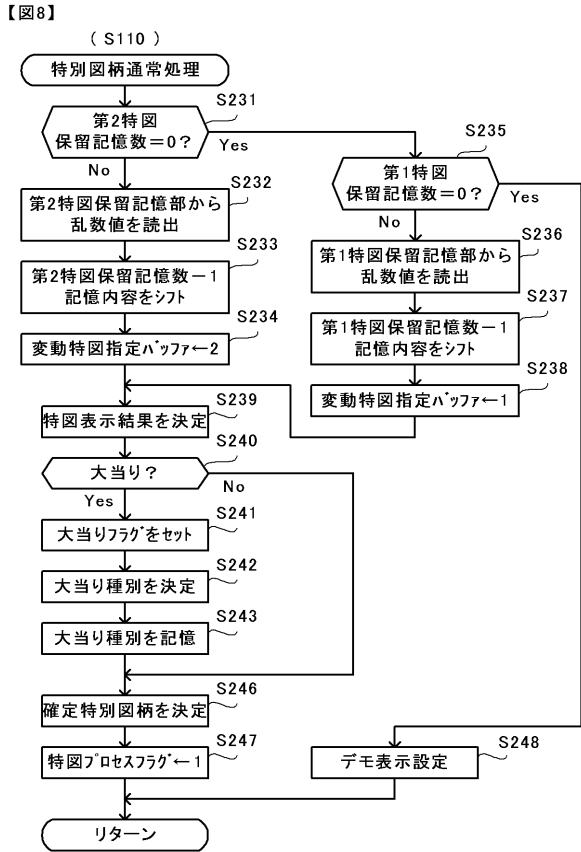
(A)

第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B)

第2特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

【 図 8 】



【 図 9 】

【図9】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値 (MR1)	特図表示結果
非確変状態	8000~8189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値 (MR1)	特図表示結果
非確変状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

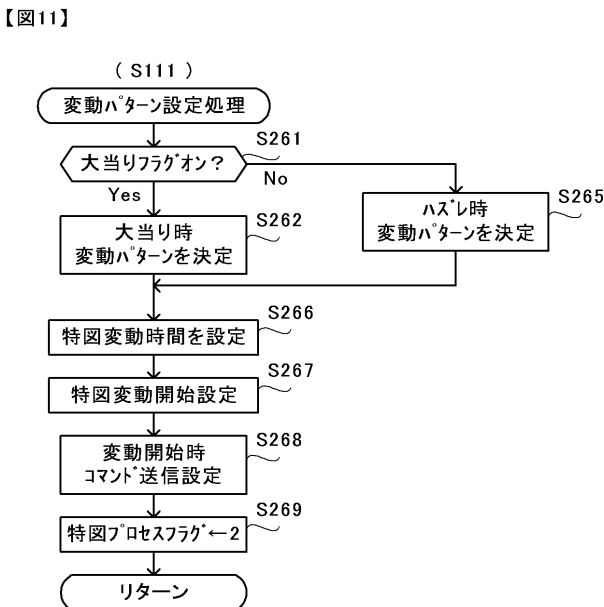
【 図 1 0 】

【図10】

大当り種別決定テーブル

決定値 (MR2)	大当り種別
0~35	非確変
36~99	確変

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

【図12】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮無し→非リチ (ハズレ)
PA1-2	3000	短縮無し→非リチ (ハズレ)
PB2-1	25000	リチA (ハズレ)
PB2-2	35000	リチB (ハズレ)
PB2-3	50000	リチC (ハズレ)
PB4-1	25000	リチA (大当り)
PB4-2	35000	リチB (大当り)
PB4-3	50000	リチC (大当り)

【 図 1 3 】

【図13】

大当り変動パターン決定テーブル

決定値 (MR3)	変動パターン
1~31	PB4-1
30~100	PB4-2
101~251	PB4-3

【図14】

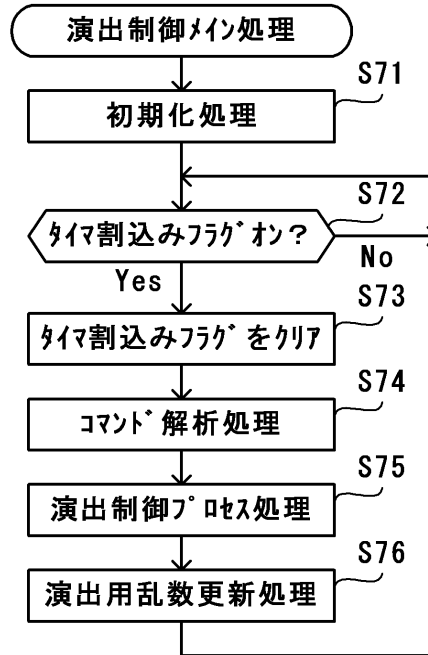
【図14】

ハズレ変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値 (MR3)	変動パターン
非時短	1~100	PA1-1
	101~200	PA1-2
	201~221	PB2-1
	222~239	PB2-2
時短	240~251	PB2-3
	1~227	PA1-2
	228~240	PB2-1
	241~248	PB2-2
	249~251	PB2-3

【図15】

【図15】



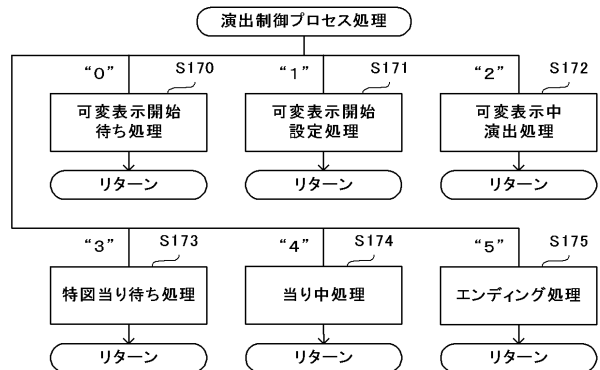
【図16】

【図16】

受信コマンドの名称	処理内容
第1始動口入賞指定	第1始動口入賞指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第2始動口入賞指定	第2始動口入賞指定コマンド格納領域にコマンドを格納
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納、変動パターン指定コマンド受信フラグをセット
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第1図柄変動指定	第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセット
第2図柄変動指定	第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセット
時短回数指定	時短回数指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
客待ちデモ指定	客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセット
当り開始指定	当り開始指定コマンド格納領域にコマンドを格納
当り終了指定	当り終了指定コマンド格納領域にコマンドを格納
遊技状態指定	遊技状態に応じて各フラグを切り替え
第1保留記憶数指定	第1保留記憶数の表示更新
第2保留記憶数指定	第2保留記憶数の表示更新

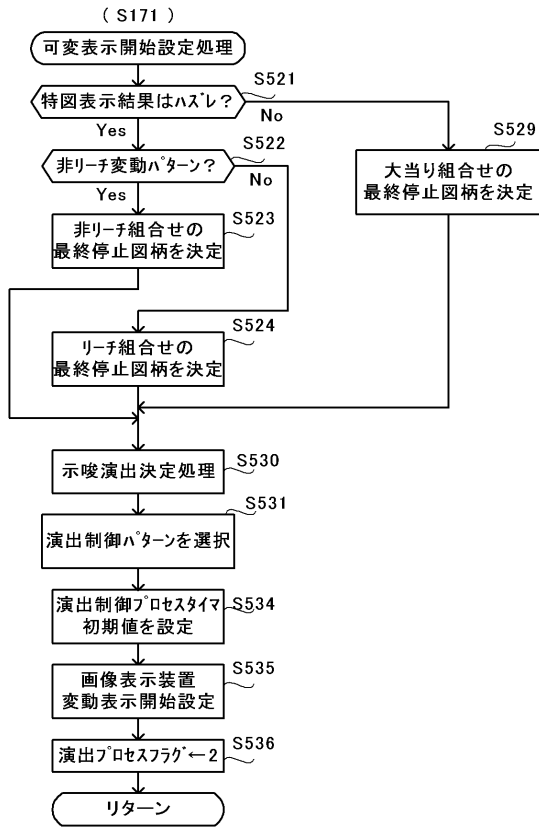
【図17】

【図17】



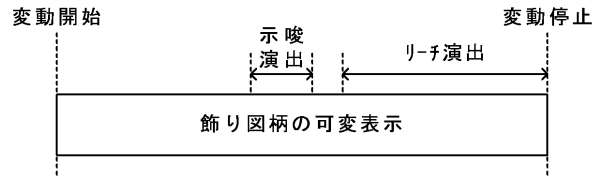
【図18】

【図18】



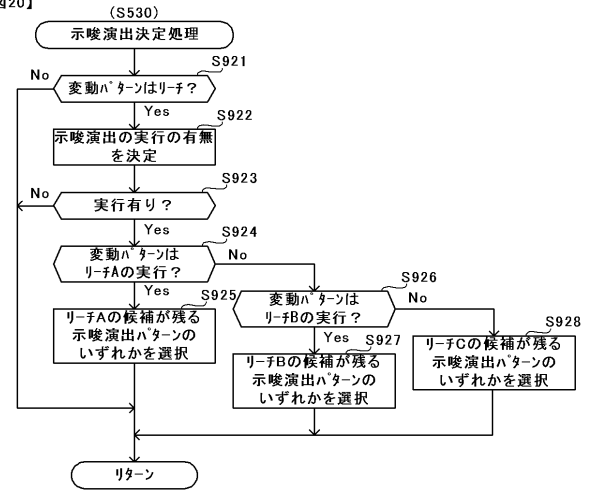
【図19】

【図19】



【図20】

【図20】



【図21】

【図21】

示唆演出実行決定テーブル

決定値 (SR1)	示唆演出実行の有無
0~35	実行有り
36~99	実行無し

【図22】

【図22】

示唆演出パターン (示唆されるリーチ)	表示される候補			除外順序	残る候補
	領域SEL1	領域SEL2	領域SEL3		
SP1(リーチA)	リーチA	リーチA	リーチA	SEL1→SEL3	SEL2
SP2(リーチA)	リーチA	リーチA	リーチA	SEL1→SEL2	SEL3
SP3(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチA	SEL3→SEL1	SEL2
SP4(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチA	SEL3→SEL2	SEL1
SP5(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチB	SEL2→SEL1	SEL3
SP6(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチB	SEL2→SEL3	SEL1
SP7(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL1→SEL2	SEL3
SP8(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL2→SEL1	SEL3
SP9(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチC	SEL1→SEL3	SEL2
SP10(リーチC)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL2→SEL3	SEL1
SP11(リーチB)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL2→SEL1	SEL3
SP12(リーチC)	リーチC	リーチA	リーチB	SEL3→SEL2	SEL1
SP13(リーチC)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL1→SEL3	SEL2
SP14(リーチB)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL1→SEL2	SEL3
SP15(リーチC)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL3→SEL1	SEL2
SP16(リーチB)	リーチB	リーチC	リーチB	SEL3→SEL2	SEL1

【図23】

【図23】

(A) 示唆演出パターン決定テーブル (リーチAの場合)

決定値 (SR2)	示唆演出パターン
1~30	SP1
31~60	SP2
61~90	SP4
91~120	SP6

(B) 示唆演出パターン決定テーブル (リーチBの場合)

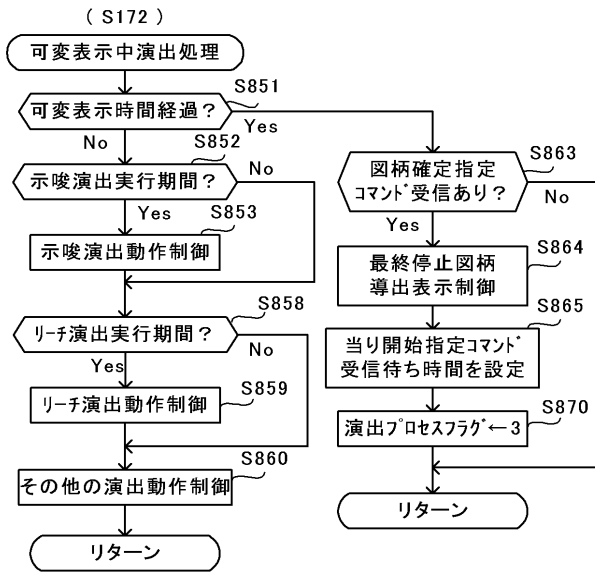
決定値 (SR2)	示唆演出パターン
1~20	SP3
21~40	SP5
41~60	SP9
61~80	SP11
81~100	SP14
101~120	SP16

(C) 示唆演出パターン決定テーブル (リーチCの場合)

決定値 (SR2)	示唆演出パターン
1~20	SP7
21~40	SP8
41~60	SP10
61~80	SP12
81~100	SP13
101~120	SP15

【 図 2 4 】

【図24】



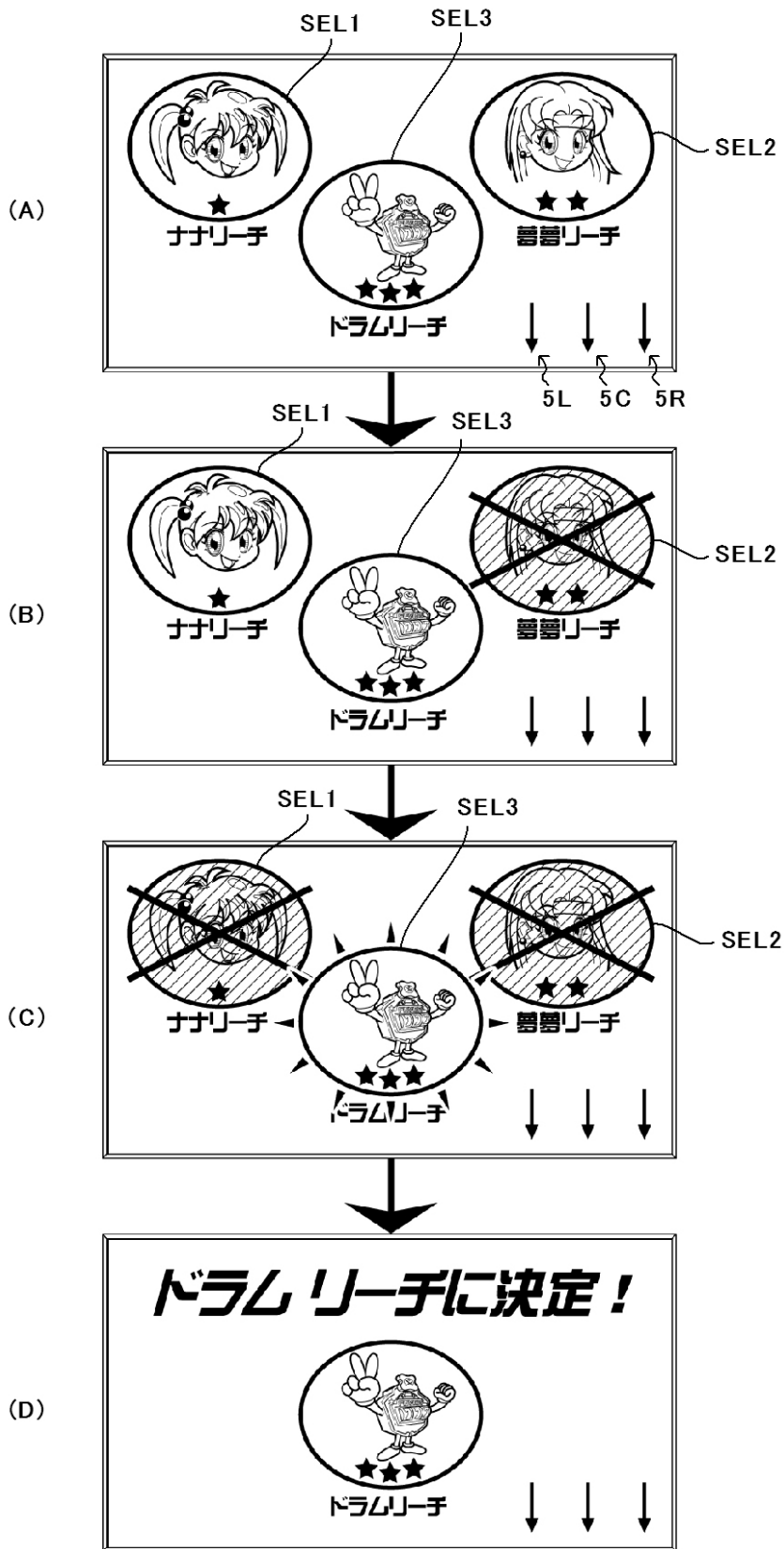
【 図 2 6 】

【図26】

示唆演出パターン (示唆されるリーチ)	表示される候補				除外順序
	領域SEL1	領域SEL2	領域SEL3	領域SEL4	
PP1(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチA	SEL2→SEL4→SEL3
PP2(リーチG)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチA	SEL2→SEL4→SEL1
PP3(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチA	SEL3→SEL1→SEL2
PP4(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチA	SEL3→SEL1→SEL4
PP5(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL3→SEL4
PP6(リーチD)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL3→SEL1
PP7(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL1→SEL4
PP8(リーチD)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL1→SEL3
PP9(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL3→SEL2→SEL4
PP10(リーチD)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL3→SEL2→SEL1
PP11(リーチB)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL3→SEL1→SEL4
PP12(リーチD)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL3→SEL1→SEL2
PP13(リーチA)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL4→SEL3
PP14(リーチC)	リーチA	リーチB	リーチC	リーチD	SEL2→SEL4→SEL1

【図 25】

【図25】



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

(72)発明者 谷藤 大蔵

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50