

(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2018-196662

(P2018-196662A)

(43) 公開日 平成30年12月13日(2018.12.13)

(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 有 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号	特願2017-103208 (P2017-103208)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年5月25日 (2017. 5. 25)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(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
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA05 CA50 CA58 CA71

(54) 【発明の名称】 遊技機

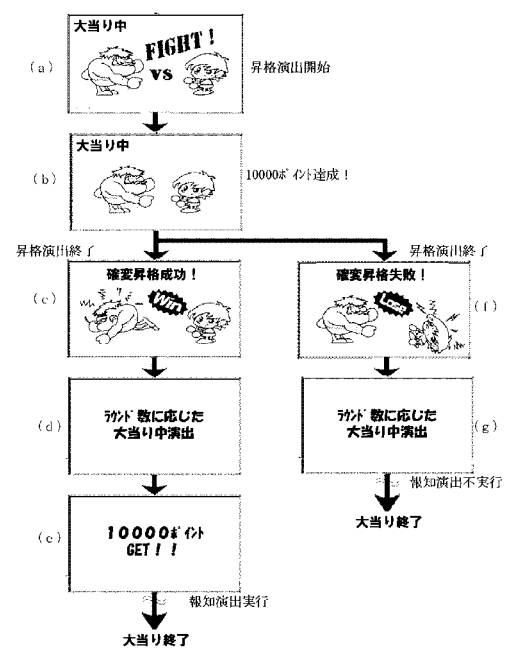
(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、遊技者にとって有利な特定状態に制御するとともに、特定状態において遊技者に価値を付与することが可能である。また、特典を付与可能であり、所定条件が成立したときに、付与された価値の大きさを報知する報知演出を実行する。そして、特定状態において特典が付与されることが報知された後の状態では報知演出を実行し、特定状態において前記特典が付与されることが報知される前の状態では報知演出の実行を制限する。これにより遊技興趣の低下を防止する。

【選択図】 図21

【図21】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な特定状態に制御するとともに、前記特定状態において遊技者に価値を付与することが可能な遊技機であって、

所定条件が成立したときに、付与された価値の大きさを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

特典を付与可能な特典付与手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記特定状態において前記特典が付与されることが報知された後の状態では前記報知演出を実行し、前記特定状態において前記特典が付与されることが報知される前の状態では前記報知演出の実行を制限する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報を可変表示装置において可変表示（以下、「変動」または「変動表示」ともいう）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技の興趣を高めた遊技機がある。こうした遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となった遊技機は、大入賞口またはアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供し、入賞により遊技者に価値を付与する。

【0003】

そして、前記特定遊技状態の終了後に、通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態に制御することで遊技者に特典を付与する遊技機がある。

【0004】

このような遊技機として、遊技者に付与された価値の大きさを報知する報知演出を行うものが提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2012-152595 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、報知演出が行われた後に特典が付与されない場合があり、報知演出により却って遊技興趣を低下させてしまうおそれがある。

【0007】

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な特定状態（例えば大当り遊技状態など）に制御するとともに、前記特定状態において遊技者に価値を付与する（例えば賞球として遊技球を払い出すなど）

10

20

30

40

50

ことが可能な遊技機であって、

所定条件が成立したとき（例えばステップS651にてYesと判定されるなど）に、付与された価値の大きさを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段（例えばステップS652の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

特典を付与可能な特典付与手段（例えば大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するCPU103など）と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記特定状態において前記特典が付与されることが報知された後の状態では前記報知演出を実行し、前記特定状態において前記特典が付与されることが報知される前の状態では前記報知演出の実行を制限する（例えばステップS649にてYesと判定された後にステップS652の処理を実行するなど）、

10

ことを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、特典が付与されるか否かが判明しない状況下において報知演出が制限されるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0010】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出の制限を解除した後、前記報知演出を実行可能である（例えば獲得出玉数報知可能期間前に獲得出玉数が規定値を超えた場合であっても、獲得出玉数報知可能期間となるまで報知演出の実行を制限し、獲得出玉数報知可能期間となることで、当該制限が解除され報知演出を実行するなど）、

20

ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、報知演出を好適に実行することができる。

【0012】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記特定状態に制御中、前記特典が付与されることが報知される前の状態において前記所定条件が成立したものの、前記特典が付与されないことが報知された場合、前記報知演出の実行を制限する（例えば獲得出玉数報知可能期間前に獲得出玉数が規定値を超えた場合であっても、大当り中昇格演出として大当り中昇格失敗演出が実行されたときには、報知演出の実行を制限するなど）、

30

ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0014】

（4）上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記特定状態における前記特典が付与されることが報知される前の状態において前記所定条件が成立したものの、前記特典が付与されることが報知された後に前記所定条件が成立していない場合、前記報知演出の実行を制限する（例えば一旦ポイントカウント値が規定値を超えた場合であっても、報知演出を実行する直前のポイントカウント値が規定値を超えていなかったときには報知演出の実行を制限するなど）、

40

ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0016】

（5）上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、前記特典が付与される場合であって前記特定状態における前記特典が付与されることが報知される前の状態において、付与された価値の大きさを報知する特別報知演出を実行可能である（例えば大当り中昇格演出として大当り中昇格成功演出が実行される場合にのみ、大当り中昇格成功演出として昇格成功が報知される前にレインボー色にて「10000ポイントGET!!」と表示するなど）、

50

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、

前記報知演出として、特定期間において付与された価値の大きさを報知する第1報知（例えば1回の大当たり遊技状態で獲得した出玉が1回当たり規定値を超えた場合に、その旨を報知する1回当たり報知演出など）と、特別期間において付与された価値の大きさを報知する第2報知（連荘中にカウントしたポイントカウント値が規定値を超えたことの報知演出など）とを実行可能であり、

前記第2報知と前記第1報知では優先度合いが異なる（例えば第1報知演出の方が第2報知演出よりも優先度が高く設定されているなど）、

ようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0020】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記特定状態として、所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることが可能な単位遊技を所定回数実行する状態に制御可能な特定状態制御手段（例えば第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば10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CPU103など）とを備え、

前記報知演出実行手段は、前記特定状態に制御中、前記特典が付与されることが報知された後の状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数より多い特定数入賞したことにもとづいて、その旨を報知する特定入賞報知をさらに実行可能であり、前記特定状態に制御中、前記特典が付与されることが報知される前の状態では前記特定入賞報知の実行を制限する（例えば大当たり中昇格成功演出として昇格成功の報知が行われる前の期間にはオーバー入賞報知演出を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【0021】

このような構成によれば、特定入賞報知により遊技興趣を向上させることができる。

【0022】

(8) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と遊技媒体が入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記特定状態として、所定期間が経過することまたは遊技媒体が所定数入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることが可能な単位遊技を所定回数実行する状態に制御可能な特定状態制御手段（例えば第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば10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CPU103など）とを備え、

前記特典付与手段は、前記特定状態において前記可変入賞手段の特定領域を遊技媒体が通過したことに応じて前記特典を付与することを決定し（例えば遊技領域に設けられたアタッカ内の特定領域を遊技球が通過したことに基づいて確変の付与が行われるなど）、

前記報知演出実行手段は、特定状態に制御中、前記特典を付与することを決定した後の状態における1の単位遊技において遊技媒体が前記所定数より多い特定数入賞したことに

10

20

30

40

50

もとづいて、その旨を報知する特定入賞報知をさらに実行可能であり、前記特定状態に制御中、前記特典を付与することが決定される前の状態では前記特定入賞報知の実行を制限する（例えばアタッカ内の特定領域を遊技球が通過する前の期間ではオーバー入賞報知演出の実行を制限するなど）、

ようにしてもよい。

【0023】

このような構成によれば、特定入賞報知により遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【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。

10

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】変動パターンを例示する図である。

【図4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図7】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8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【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。

20

【図12】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13】大当たり開放中処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】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16】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17】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】規定値選択テーブルの構成例を示す図である。

【図20】大当たり中昇格演出および報知演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【図21】大当たり中昇格演出および報知演出の演出画像例を示す図である。

【図22】第1報知演出、第2報知演出、連荘回数の表示などが同期間内に行われた場合に対応した報知画像を例示する図である。

【図23】オーバー入賞によるレインボー発光の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

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。

40

【0026】

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等の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「ー」を示す記号等か

50

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において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるもの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。

【0027】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aに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。

10

【0028】

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

【0029】

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。

20

【0030】

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对应して、「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。

30

【0031】

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における第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる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

40

50

表示することなどが含まれてもよい。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

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

30

【0035】

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

40

【0036】

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となるソレノイド8 1によって、垂直位置とな

50

る通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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特定領域としての大入賞口を形成する。

【0040】

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

【0041】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ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。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときより

も多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0042】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの 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。

10

【0043】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0044】

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 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。

20

【0045】

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。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。

30

【0046】

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

40

【0047】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

50

【0048】

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

【0049】

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、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン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ればよい。

【0050】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0051】

パチンコ遊技機1では、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

10

20

30

40

50

れれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0055】

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

【0056】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0057】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0058】

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

【0059】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0060】

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させ

10

20

30

40

50

る上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態として的小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0065】

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。

【0066】

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

10

20

30

40

50

、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0067】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 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。

10

【0068】

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

20

【0069】

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、スーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【0070】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

30

【0071】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）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。こうして、「滑り」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複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

40

【0072】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果

50

となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

【0073】

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

【0074】

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、「滑り」や「擬似連」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 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。

【0075】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目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、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0076】

また、詳しくは後述するが、この実施の形態では、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えたことを条件として、その旨を報知する報知演出が実行される。当該報知演出は、後述する大当たり中昇格演出における大当たり中昇格成功演出が行われた以後の期間でのみ行われる。なお、この実施の形態では、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えたことを条件としているが、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値以上となったことを条件としてもよい。

【0077】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出

10

20

30

40

50

）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」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0078】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、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、所定のリーチハズレ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。

10

【0079】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄や「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各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」の飾り図柄のうちのいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各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。

20

【0080】

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、大当たり遊技状態における所定のラウンドの実行中、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御するか否か（特典としての確変が付与されるか否か）の特典付与演出となる大当たり中昇格演出が実行される。詳しくは後述するが、大当たり中昇格演出では、例えば、画像表示装置5の表示領域にてキャラクター同士が戦うバトル演出が行われればよい。そして、メインキャラクターの勝利や敗北などにより、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となる昇格の有無（特典としての確変が付与されるか否か）を遊技者が認識できるように報知すればよい。なお、大当たり中昇格演出は、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中ではなく、大当たり遊技状態の開始時や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行われてもよい。また、なお、大当たり中昇格演出は、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。

30

【0081】

大当たり中昇格演出には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態となる旨を報知する（特典が付与されることを報知する）大当たり中昇格成功演出と、確変状態とならない旨を報知する（特典が付与されないことを報知する）大当たり中昇格失敗演出とがある。そして、大当たり中昇格成功演出が実行された場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態に制御される。一方、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態に制御されず（非確変状態）、時短状態に制御される。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。時短状態は、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）が、通常状態に比べて短縮される遊技状態である。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチン

40

50

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。このような時短状態は、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、終了する。

【0082】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器 20 による普通図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普通変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普通図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普通当たり」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「普通当たり」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、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。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 における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当たり」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たり遊技状態となりやすくなる（遊技者にとって有利な遊技状態となる）。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と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。また、高開放制御期間であるときには、遊技状態が高ベース中であるともいう。これに対して、高開放制御期間でないときには、遊技状態が低ベース中であるともいう。この実施の形態における時短状態は、低確高ベース状態とも称される遊技状態であり、通常状態は、低確低ベース状態とも称される遊技状態である。また、確変状態は、高確高ベース状態とも称される遊技状態である。すなわち、大当たり中昇格成功演出が実行された場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態に制御されることから、高確高ベース状態に制御されることとなる。一方、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態に制御されず（非確変状態）、時短状態に制御されることから、低確高ベース状態に制御されることとなる。

【0083】

確変状態のうちには、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるものの他に、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われないものが含まれていてもよい。一例として、特図ゲームにおける可変表示結果が「確変大当たり」となったことに基づく 15 ラウンド大当たり状態の終了後には、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第 1 確変状態（高確高ベース状態ともいう）に制御される。その後、特図表示結果が「大当たり」となることなく、特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば 100 回）に達したときには、確変制御は継続して行われるものの、時短制御や高開放制御が終了して行われなくなる第 2 確変状態（高確低ベース状態ともいう）に制御されるようにしてもよい。また、通常状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「突確大当たり」となったことに基づく 2 ラウンド大当たり状態の終了後には、第 2 確変状態へと移行して、確変制御のみが行われ、時短制御や高開放制御は行われなくともよい。その一方で、確変状態や時短状態であるときに特図ゲームにおける可変表示結果が「突確大当たり」となったことに基づく 2 ラウンド大当たり状態の終了後には、第 1 確変状態へと移行して、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるようにしてもよい。あるいは、「確変大当たり」に基づく 15 ラウンド大当たり状態の終了後には、再び特図表示結果が「大当たり」となるまで第 1 確変状態に制御される一方、「突確大当たり」に基づく 2 ラウンド大当たり状態の終了後に

は、第1確変状態に移行して、特図表示結果が「大当り」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときに、第2確変状態へと移行するようにしてもよい。時短制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に（連動して）行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時短制御や高開放制御の開始や終了と必ずしも連動するものでなくてもよい。

【0084】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目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、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、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（短期開放ラウンド大当り状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることもある。

10

【0085】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り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状態は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示状態（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御されればよい。

20

【0086】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

30

【0087】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当り状態および小当り遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当り状態に制御されることに対応している。

40

【0088】

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2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0089】

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

50

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。

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random A

10

20

30

40

50

ccess 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。

【0096】

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。

【0097】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103は、例えばRAM 102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定期的あるいは不定期に更新することで、各種の乱数値の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。CPU 103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0098】

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。

【0099】

図3は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、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」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0100】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチA、スーパーリーチBといった態様のリーチ演出がある。なお、図示する例では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンにおいて「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出を行う例を示しているが、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンなど、その他の変動パターンにおいても「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が行われてもよい。

10

【0101】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ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。このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域が設けられている。

20

【0102】

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。

30

【0103】

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

【0104】

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

40

【0105】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載さ

50

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。

【0106】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線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から送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から送送するための配線も接続されている。

10

【0107】

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。

【0108】

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。

20

【0109】

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

【0110】

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

30

40

【0111】

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（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、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

50

、ROM 121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU 120から表示制御部 123や音声制御基板 13などに対して出力される。演出制御用CPU 120からの指令を受けた表示制御部 123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU 120からの指令を受けた音声制御基板 13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。

10

【0112】

演出制御基板 12に搭載されたRAM 122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域が設けられている。

【0113】

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。

【0114】

主基板 11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100が起動し、CPU 103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM 101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100に内蔵されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

20

【0115】

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、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110を介してゲートスイッチ 21、第1始動口スイッチ 22A、第2始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（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たり情報、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

40

【0116】

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MR 1～MR 3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、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置 4Aや第2特別図柄表示装置 4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0117】

50

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0118】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、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。

【0119】

図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、始動入賞判定処理として、図4のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0120】

図5に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えばRAM102に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えばRAM102に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

【0121】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202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S202；Yes）、普通可変入賞球装置6B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22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。CPU103は、例えばRAM102に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205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S205；No）、例えばRAM102に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS206）。

【0122】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS207）。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始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS208）。例えば、RAM102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ればよい。

【0123】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104やRAM102のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS209）。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、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」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「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「0」～「99」の範囲の値をとる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。なお、この実施の形態では、ステップS209の処理にて乱数値MR1および乱数値MR2を抽出しているが、上述するように、乱数値MR2は大当り種別を決定するために用いられる乱数値であるため、乱数値MR1の判定結果が「大当り」である場合にのみ抽出されるようにしてもよい。なお、この場合、後述する図7のステップS241にてYesと判定された後に乱数値MR2が抽出されればよい。

【0124】

こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図6（A）に示すような第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1、MR2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、図6（B）に示すような第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1、MR2を示す数値データがセットされる。

【0125】

図6（A）に示す第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始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部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、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（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151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0126】

図6（B）に示す第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始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの

未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部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、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（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151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0127】

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

【0128】

図5に示すステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

30

【0129】

その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンド、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドのいずれかを送信するための設定を行う（ステップS212）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

40

【0130】

ステップS212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S213）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS213；「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。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS213；「2」）、始動口バッフ

50

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S215）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0131】

図4のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップS110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151Aや第2特図保留記憶部151B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4A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」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（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（大当り図柄や小当り図柄、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。

【0133】

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」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン決定用の乱数値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。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0134】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当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を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0135】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、RAM102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における第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、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での特別図柄の変動や、第2特

別図柄表示装置 4 Bにおける第 2 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、R A M 1 0 2 に設けられた大当た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、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。また、ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理には、時短状態の終了判定を行い、終了する場合には演出制御基板 1 2 の側にその旨を通知するコマンドを送信する設定を行う処理が含まれている（当該コマンド自体は上述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送される）。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15 回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15 回」に設定することにより、短期開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。また、ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理には、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応じてその旨を示す賞球コマンドを演出制御基板 1 2 の側へ送信する設定を行う処理が含まれている（当該コマンド自体は、上述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送される）。

【 0 1 3 9 】

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

は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【0140】

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、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定（確変状態や時短状態の開始設定）を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0141】

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」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

【0142】

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からの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対する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。

【0143】

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。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0144】

図7は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0145】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0146】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新

10

20

30

40

50

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151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0150】

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151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

【0151】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「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、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図8（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図8（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【0152】

第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図

10

20

30

40

50

を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130B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いて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0153】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0154】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0155】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、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可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0156】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにし

10

20

30

40

50

てもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0157】

図7に示すステップS239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。 10

【0158】

ステップS239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。 20

【0159】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS241）。そして、「大当り」とであると判定された場合には（ステップS241；Yes）、RAM102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S242）。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、図9に示す大当り種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS243）。 30

【0160】

大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）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」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。 40

【0161】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「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。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開 50

始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0162】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0163】

図7に示すステップS243にてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップS244）。

【0164】

ステップS244の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102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設定することなどにより（ステップS245）、決定された大当り種別を記憶させる。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。

【0165】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS241；No）、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S246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS246；Yes）、RAM102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S247）。

【0166】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS246；No）、ステップS245、S247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S248）。一例として、ステップS246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S246にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS244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「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「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、通常開放

10

20

30

40

50

ラウンド大当り図柄のうち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、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0167】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後には、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S249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235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S235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、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するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0168】

図10は、変動パターン設定処理として、図4のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す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S261）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11（A）に示す大当り変動パターン決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS262）。また、例えばRAM102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」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。

【0169】

大当り変動パターン決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値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。大当り変動パターン決定テーブル132Aでは、大当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PA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。

【0170】

大当り変動パターン決定テーブル132A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、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、及び変動パターンPB4-2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に決定される割合を異ならせることができる。

【0171】

また、大当り変動パターン決定テーブル132A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PA4-1、変動パターンPB4-1、及び変動パターンPB4-2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PC1-1～変動パターンPC1-3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PC1-1～変動パターンPC1-3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PA4-1、変動パターンPB4-1、及び変動パターンPB4-2に対し

ては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて短期開放大当たり状態に制御される場合には、通常開放大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

【0172】

なお、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当たり種別が「非確変」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に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターンPA4-1に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たり種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図11(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB4-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB4-2の方が多くの決定値が割り当てられている。

【0173】

図10に示すステップS261にて大当たりフラグがオフであるときには(ステップS261; No)、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS264)。そして、小当たりフラグがオンであれば(ステップS264; Yes)、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、図11(B)に示す小当たり変動パターン決定テーブル132Bを選択してセットする(ステップS265)。

【0174】

ステップS264にて小当たりフラグがオフであるときには(ステップS264; No)、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、図11(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブル132Cを選択してセットする(ステップS267)。例えばRAM102に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する(ステップS268)。

【0175】

ハズレ変動パターン決定テーブル132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定(事前決定)されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0176】

ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブル132Cとでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図11(A)の大当たり変動パターン決定テーブル132Aとは対比的に、スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンに割り当てられている決定値よりも、多くの決定値が非リーチの変動パターンに割り当てられている。したがって、

スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たりとなる期待度が高くなっている。また、ハズレ変動パターン決定テーブル132Cでは、図11(A)の大当たり変動パターン決定テーブル132Aとは対象的に、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB2-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB2-2の方が少なくなるように、決定値が割り当てられている。したがって、スーパーリーチAよりもスーパーリーチBの方が、リーチ演出が実行された場合に大当たりとなる期待度が高くなっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0177】

図10に示すステップS263、S265、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS269)。ここで、ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0178】

大当たりフラグがオンであるときには、大当たり変動パターン決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当たり種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当たり」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

【0179】

小当たりフラグがオンであるときには、小当たり変動パターン決定テーブル132Bを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「小当たり」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターンに決定できればよい。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

ステップS270の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS271)。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

号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置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ための設定を行う。

【0183】

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS272)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルの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、RAM102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、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルの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。

10

【0184】

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

20

【0185】

ステップS272でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板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変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次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変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

30

【0186】

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S273)、変動パターン設定処理を終了する。

40

【0187】

図12は、図4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12に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS291)。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

【0188】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには(ステップS291; No)、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う(ステップS292)。このと

50

きには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば 1 0 0 0 ミリ秒）を設定する（ステップ S 2 9 4）。例えば、ステップ S 2 9 4 の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 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。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 2 9 5）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップ S 2 9 2 の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ S 2 9 4 にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

10

【0189】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 2 9 1 ; Y e s）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 9 6）。例えば、ステップ S 2 9 6 の処理では、ステップ S 2 9 4 の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1 減算されるように更新すればよい。ステップ S 2 9 6 にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 2 9 6 ; N o）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

20

【0190】

ステップ S 2 9 6 にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ S 2 9 6 ; Y e s）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 2 9 7）、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 9 8）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 9 8 ; Y e s）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 9 9）。また、大当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 0）。例えば、ステップ S 3 0 0 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大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大当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 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。

30

【0191】

ステップ S 3 0 0 の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 3 0 1）。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 S 3 0 2）。例えば、ステップ S 3 0 2 の処理として、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、高ベース中において実行される特図ゲームの残り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が実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り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 S 3 0 3）、特別図柄停止処理を終了する。

40

【0192】

ステップ S 2 9 8 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 8 ; N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ S 3 0 4 ; Y e s）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 3 0 5）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した大当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 6）。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 3 0 7）。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 S 3 0 8）。

【0193】

50

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS304；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S309）。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後は、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行い（ステップS311）、終了させる場合には（ステップS311；Yes）、時短制御や高開放制御などを終了させるとともに、時短状態の終了を示す時短終了コマンドを送信する設定を行ってから（ステップS312）特別図柄停止処理を終了する。一方、終了させない場合には（ステップS311；No）、そのまま特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS311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、高ベース中における時短制御や高開放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、特別図柄停止処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短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短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、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。これにより、遊技状態が潜伏確変中となることができる。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短制御が行われる。

10

20

【0194】

また、ステップS311の処理では、例えばRAM102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ROM101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S311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。

【0195】

図13は、図4のステップS115の大当り開放中処理内にて実行される処理（大当り開放中処理内の処理）の一例を示すフローチャートである。図13に示す大当り開放中処理内の処理において、CPU103は、まず、カウントスイッチ23によって大入賞口を通過（進入）した遊技球を検出したか否かを、カウントスイッチ23がオン状態となったか否かにより判定する（ステップS321）。そして、カウントスイッチ23がオン状態となったと判定した場合（ステップS321；Yes）、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出されたことを示す賞球コマンドを演出制御基板12の側に送信する設定を行い（ステップS322）、大当り開放中処理内の処理を終了する。なお、ステップS322の処理は、カウントスイッチ23がオン状態となる度に繰り返し行われればよい。そして、後述するように、演出制御基板12の側では、当該賞球コマンドを受信する度に、ポイントカウント値に所定値（例えば15）を加算すればよい（図18のステップS646）。そして、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合（すなわち、ポイントカウント値が規定値を超えた場合）、その旨を報知する報知演出を実行すればよい。なお、当該報知演出は、上述したように、大当り中昇格演出における大当り中昇格成功演出が行われた以後の期間でのみ行われる。図13に戻り、カウントスイッチ23がオフ状態であると判定した場合（ステップS321；No）、CPU103は、そのまま大当り開放中処理内の処理を終了する。なお、図13に示す処理を、図4に示すステップS114、ステップS116およびステップS117の処理の一部または全てにおいて実行してもよい。これによれば、オーバー入賞（大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場

30

40

50

合に発生した入賞（１１個以上の入賞）や遅れ球（大入賞口に挟まってしまった遊技球）に対してカウントすることができる。また、図１３に示す処理を、図４に示すステップＳ１１８、ステップＳ１１９、およびステップＳ１２０の処理の一部または全てにおいて実行してもよい。これによれば、小当り遊技状態中の賞球をカウントすることができる。

【０１９６】

図１４は、図４のステップＳ１１７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１４に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３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Ｓ３２１）。一例として、図４に示すステップＳ１１６の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するとき、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Ｓ３２１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Ｓ３２１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Ｓ３２１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０１９７】

これに対して、ステップＳ３２１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Ｓ３２１；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップＳ３２２）、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ３２３）。

【０１９８】

ステップＳ３２３にて大当り種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｙｅｓ）、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（ステップＳ３２４）。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。その一方で、大当り種別が「確変」又は「突確」と判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｎｏ）、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（ステップＳ３２５）。例えば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【０１９９】

なお、大当り種別が「確変」と判定された場合と、大当り種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行う。一例として、大当り種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当り種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図１２に示すステップＳ２９８にて大当りフラグがオンであると判定されたときに、大当り種別が「突確」であること、及び、時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。あるいは、例えば図７に示すステップＳ２４４にて大当り種別が「突確」に決定されたときに、時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、特別図柄等の可変表示が開始されるときに時短中突確フラグがオン状態にセットされてもよい。なお、大当り種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「１００」）に達するまで継続するように設定してもよい。

【0200】

ステップS324、S325の処理のいずれかを実行した後は、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S326）、大当たり終了処理を終了する。

【0201】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0202】

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。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、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、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過する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。

【0203】

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。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。

【0204】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板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。

【0205】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ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といった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板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。

【0206】

演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、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。

【0207】

図15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15に示す演

10

20

30

40

50

出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えばRAM122などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0208】

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変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【0209】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示の実行設定や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【0210】

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。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。また、可変表示中演出処理では、示唆演出や切替示唆演出を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コード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。

【0211】

ステップS173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CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。また、ステップS173の特図当り待ち処理には、当り開始指定コマンドが「突確」を除く大当り遊技状態の開始を指定する場合に、上述した大当たり中昇格演出の実行設定を行う処理や、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合に、その旨を報知する報知演出を実行可能な期間を設定する処理や、連続して大当たりとなった回数（高ベースの遊技状態において大当り遊技状態に制御された回数であって、連荘回数ともいう。なお、通常状態中の1回目の大当りを「1」とカウントする）をカウントする処理などが含まれている。

【0212】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のとき

に実行される処理である。この小当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板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制御を実行する。また、小当中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0213】

10

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板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、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0214】

20

ステップS176の大当中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示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制御を実行する。また、大当中演出処理では、大当たり中昇格演出や報知演出を実行する制御が行われる。また、大当中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

30

【0215】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板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、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。

40

【0216】

図16は、可変表示開始設定処理として、図15のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける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S521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

50

【0217】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS523）。一例として、ステップS523の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左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の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される右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10
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の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右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、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0218】

ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS522；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定20
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の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示30
される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組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。

【0219】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521；No）、特図表示結果が「小当り」または「突確」であるか否かを判定する（ステップS525）。「小当り」または「突確」であると判定されたときには（ステップS525；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「小当り」や「突確」の場合に対応した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S526）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定40
すればよい。

10

20

30

40

50

【0220】

ステップS525にて「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS525；No）、連荘フラグをオン状態にセットする（ステップS529）。連荘フラグは、連続して大当り遊技状態に制御されたことを示すフラグである。この実施の形態では、高ベースの遊技状態において連続して大当り遊技状態に制御されている間、連荘フラグはオン状態のままであり、時短状態が終了（時短終了コマンドを受信）すると、すなわち、高ベースの遊技状態が終了すると、後述する図17のステップS557の処理にてオフ状態にクリアされる（すなわち、連荘が終了する）。なお、この実施の形態では、通常状態における1回目の大当りにて連荘フラグがオン状態にセットされ、当該大当り遊技状態の終了後、時短状態が終了するまでに再度大当り遊技状態に制御されれば、連荘フラグはオン状態のままとなり、時短状態が終了すれば、連荘フラグはオフ状態にクリアされることとなる。なお、連荘フラグがオフ状態であるときに「突確」となった場合、連荘フラグはオン状態にセットされない。一方、連荘フラグがオン状態であるときに「突確」となった場合、連荘フラグはそのままオン状態となる。なお、当該ステップS529の処理は、大当りとなる変動の停止時や、大当り遊技状態の開始時に行ってもよい（図15のステップS172の処理やステップS173の処理内にて行われてもよい）。

10

【0221】

ステップS529の処理を実行した後は、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を決定する（ステップS530）。一例として、ステップS530の処理では、まず、RAM122のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

20

【0222】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに関わらず、ステップS530の処理では、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、ステップS530の処理では、大当り種別が「突確」の場合、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合に対応した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。

30

【0223】

ステップS523、S524、S526、S530の処理のいずれかを実行した後は、使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する（ステップS531）。演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、ROM121に予め記憶されて用意された複数の演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）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S532）。

40

【0224】

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を行う（ステップS533）。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された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS534）、可変表示開始設定処理を終了する。

50

【0225】

図17は、図15のステップS173にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、ステップS172の可変表示中演出処理にて設定された当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS551）。そして、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していれば（ステップS551；Yes）、演出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S552）。

【0226】

ステップS551にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップS551；No）、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS553）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップS553；No）、特図当り待ち処理を終了する。その一方で、当り開始指定コマンドの受信があった場合には（ステップS553；Yes）、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S554）。そして、特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップS554；No）、特図表示結果が「小当り」であることから、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する（ステップS555）。

【0227】

ステップS552またはステップS555の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、主基板11の側から時短終了コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS556）。このとき、時短終了コマンドの受信がなければ（ステップS556；No）、特図当り待ち処理を終了する。その一方で、時短終了コマンドの受信があった場合には（ステップS556；Yes）、時短状態の終了により連荘が終了することから、連荘フラグをオフ状態にセットする（ステップS557）。そして、賞球コマンドを受信する度に加算されたポイントカウント値（後述する図18のステップS646）を「0」にクリアするとともに、後述するステップS563にて加算された連荘回数を「0」にクリアする（ステップS558）。連荘回数は、連続して大当りとなった回数（高ベースの遊技状態において連続して大当り遊技状態に制御された回数）である。なお、連荘回数は、通常状態中の1回目の大当りを「1」とカウントする。ステップS558の処理にてポイントカウント値をクリアすることにより、連荘中における獲得出玉数がクリアされる。すなわち、この実施の形態では、連続して大当りとなった連荘中に獲得した出玉がカウントされ続け、連荘が終了することによって（時短状態が終了することによって）、当該カウント値がクリアされる。ステップS558の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、報知済フラグをオフ状態にクリアしてから（ステップS559）、特図当り待ち処理を終了する。報知済フラグについての詳細は後述するが、当該フラグは、賞球コマンドを受信する度に加算されたポイントカウント値が所定の規定値を超えた場合に報知される報知演出が実行済みであることを示すフラグであり、規定値毎に設定されている（図19参照）。

【0228】

ステップS554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S554；Yes）、特図表示結果が「突確」であるか否かを判定する（ステップS560）。そして、特図表示結果が「突確」ではない場合には（ステップS560；No）、大当り中昇格演出の実行設定を行う（ステップS561）。ステップS561の処理では、特図表示結果が「確変」であるか「非確変」であるかに応じて、大当り中昇格成功演出または大当り中昇格失敗演出を行う設定が行われればよい。また、ステップS561の処理では、大当り中昇格演出として、例えば、画像表示装置5の表示領域にてキャラクター同士が戦うバトル演出を行う設定が行われればよい。具体的に、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態となる旨を報知する（特典が付与されることを報知する）大当り中昇格成功演出を実行する場合には、メインキャラクターが勝利する演出の実行設定を、確変状態とならない旨を報知する（特典が付与されないことを報知する）大当り中昇格失敗演出を実行する場合には、メインキャラクターが敗北する演出の実行設定を、それぞれ行えば

よい。なお、大当中昇格成功演出となる確率に応じて、表示するメインキャラクターやバトルの内容を複数態様用意しておき、その中からいずれかの態様を選択するようにしてもよい。

【0229】

なお、ステップS561の処理では、大当中昇格演出の実行期間（大当中昇格演出実行期間）も設定される。この実施の形態では、大当中昇格演出は、大当り遊技状態における所定のラウンドの実行中に行われる（例えばラウンド5の大当り遊技状態中など）が、例えば、大当中昇格演出を実行するラウンドを複数ラウンドのうちから選択するようにして大当中昇格演出実行期間を複数期間のうちから決定するようにしてもよい（この場合には、ポイントカウント値が規定値を超えた場合の報知演出を実行可能な期間も大当中昇格演出実行期間以後に設定されればよい）。また、上述したように、大当中昇格演出は、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中ではなく、大当り遊技状態の開始時や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行われてもよく、これらの期間のうちからいずれかを選択するようにしてもよい。また、例えば、これらの期間のうち2つの期間などといった複数期間を選択可能としておき、それぞれの期間で大当中昇格演出を実行するようにしてもよい（すなわち、大当中昇格演出が複数回実行されてもよい）。この場合（2つの期間が選択された場合）、最初の期間における大当り中昇格演出では大当り中昇格失敗演出を行い、次の期間にて大当り中昇格成功演出を行うようにすればよい。そして、大当中昇格成功演出が行われた後の期間を、報知演出（ポイントカウント値が規定値を超えたことの報知）を実行可能な期間として設定すればよい。これとは別に、最初の期間にて実行された大当り中昇格失敗演出以後の期間であって大当り中昇格成功演出が実行される前の期間を、報知演出を実行可能な期間として設定してもよい。これによれば、報知演出が行われた場合であっても、その後に大当り中昇格成功演出が実行されることから、遊技興趣の低下を防止することができるとともに、遊技者に意外性を与えることができる。

【0230】

なお、この実施の形態では、特図表示結果が「非確変」であるか「確変」であるかに関わらず大当中昇格演出が実行される例を示したが、特図表示結果が「非確変」である場合には、大当中昇格演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。すなわち、大当中昇格演出が実行されない場合には「非確変」が確定するようにしてもよい。そして、大当中昇格演出が実行された場合、大当中昇格成功演出が実行されると、「確変」が確定し、大当中昇格失敗演出が実行されると、「非確変」が確定すればよい。また、この実施の形態では、大当り組合せとなる確定飾り図柄は、特図表示結果が「非確変」であるか「確変」であるかに対応していない例を示したが、これとは別に、特図表示結果が「非確変」であるか「確変」であるかに対応して、確定飾り図柄も、非確変大当り組合せの確定飾り図柄と、確変大当り組合せの確定飾り図柄とがあってもよい。この場合、ステップS561の処理では、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄などに基づいて、大当中昇格演出が実行されるか否かを判定してもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果として、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときには、常に大当中昇格演出が実行されると判定してもよい。あるいは、大当り種別が「確変」である場合に、飾り図柄の可変表示結果として非確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときには常に大当中昇格演出が実行されると判定する一方、大当り種別が「非確変」である場合には、大当中昇格演出実行決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて、所定割合で大当中昇格演出が実行されるか否かを決定してもよい。なお、大当り種別が「確変」である場合に、飾り図柄の可変表示結果として確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときには大当中昇格演出が実行されなければよい。

【0231】

ステップS561の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合、その旨

を報知することが可能な期間（獲得出玉数報知可能期間）、すなわち上述した報知演出を実行可能な期間を設定する（ステップS562）。この実施の形態における報知演出は、大当たり中昇格演出における大当たり中昇格成功演出が行われた以後の期間でのみ行われることから、ステップS562の処理では、大当たり中昇格演出が行われた以後の期間を獲得出玉数報知可能期間、すなわち、報知演出実行可能期間として設定する。これにより、例えば、大当たり中昇格演出の実行や実行前の期間に賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合であっても、報知演出の実行が制限されることとなる。なお、報知演出が行われるのは大当たり中昇格成功演出が行われた場合であり、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には報知演出は実行されないが、ステップS562の処理では、大当たり中昇格成功演出を行うか大当たり中昇格失敗演出を行うかに関わらず獲得出玉数報知可能期間が設定される。これとは別に、ステップS561の処理にて大当たり中昇格成功演出を行う設定がなされた場合にのみ、ステップS562の処理にて獲得出玉数報知可能期間が設定されるようにしてもよい。

10

【0232】

なお、この実施の形態では、大当たり中昇格演出が行われた以後の期間を獲得出玉数報知可能期間として設定する例を示しているが、これとは別に、獲得出玉数報知禁止フラグを設けておき（初期状態としてオン状態としておく）、後述する図18のステップS650にてYesと判定されるまで（すなわち、大当たり中昇格成功演出が終了するまで）当該獲得出玉数報知禁止フラグをオン状態として報知演出の実行を制限し（大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には当該獲得出玉数報知禁止フラグはオン状態のままとする）、図18のステップS650にてYesと判定された場合に獲得出玉数報知禁止フラグをオフ状態にクリアすることで報知演出を実行可能としてもよい（獲得出玉数報知禁止フラグがオン状態にセットされている期間内では、例えば獲得出玉数（ポイントカウント値）が予め定められた規定値を超えた場合であっても報知演出の実行を制限すればよい）。

20

【0233】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、連荘回数（高ベースの遊技状態において連続して大当たり遊技状態に制御された回数であって、通常状態中の1回目の大当たりを「1」とカウントする）をインクリメントする（ステップS563）。ステップS563またはステップS560にて特図表示結果が「突確」である場合には（ステップS560；Yes）、演出プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップS564）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【0234】

図18は、図15のステップS176の大当たり中演出処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す大当たり中演出処理内の処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される当り終了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S641）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップS641；Yes）、大当たり遊技状態に対応して行われる大当たり中演出等を終了するための設定を行い（ステップS642）、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“7”に更新してから（ステップS643）、大当たり中演出処理を終了する。一例として、ステップS642の処理では、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当たり中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

40

【0235】

ステップS641にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップS641；No）、特図表示結果が「突確」であるか否かを判定する（ステップS644）。特図表示結果が「突確」である場合（ステップS644；Yes）、突確に応じた大当たり中演出を実行し（ステップS655）、大当たり中演出処理を終了する。一方、ステップS644にて特図表示結果が「突確」でないと判定した場合（ステップS644；No）、賞球コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS645）。賞球コマンドは、上述した

50

ように、主基板 1 1 の側から送信されるコマンドであり、カウントスイッチ 2 3 がオン状態となる度に送信されるコマンドである。そして、賞球コマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S 6 4 5 ; Y e s ）ポイントカウント値に所定値（例えば賞球として払い出される遊技球の数である「1 5」）を加算する（ステップ S 6 4 6）。ステップ S 6 4 6 の処理では、賞球コマンドを受信する度にポイントカウント値に「1 5」を加算すればよい。

【0 2 3 6】

ステップ S 6 4 6 の処理を実行した後、またはステップ S 6 4 5 にて賞球コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 6 4 5 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり中昇格演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 6 4 7）。大当たり中昇格演出期間は、図 1 7 のステップ S 5 6 1 の処理にて設定されている。大当たり中昇格演出期間であると判定した場合には（ステップ S 6 4 7 ; Y e s ）、図 1 7 のステップ S 5 6 1 の処理にて設定された内容に従って大当たり中昇格演出を実行する制御を行う（ステップ S 6 4 8）。

【0 2 3 7】

ステップ S 6 4 8 の処理を実行した後、またはステップ S 6 4 7 にて大当たり中昇格演出期間でないと判定した場合（ステップ S 6 4 7 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数報知可能期間であるか否かを判定する（ステップ S 6 4 9）。獲得出玉数報知可能期間は、上述したように、賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合、その旨を報知することが可能な期間であり（報知演出を実行可能な期間であり）、図 1 7 のステップ S 5 6 2 の処理にて設定されている。なお、この実施の形態では、大当たり中昇格演出における大当たり中昇格成功演出が行われた以後の期間でのみ報知演出が行われるが、獲得出玉数報知可能期間は、大当たり中昇格成功演出であるか大当たり中昇格失敗演出であるかに関わらず設定されている。そのため、獲得出玉数報知可能期間であると判定した場合（ステップ S 6 4 9 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり中昇格成功演出であるか否か、すなわち、昇格成功か否か（特典としての確変が付与されるか否か）を判定する（ステップ S 6 5 0）。

【0 2 3 8】

昇格成功であると判定した場合、すなわち、大当たり中昇格成功演出であると判定した場合（ステップ S 6 5 0 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 に示す規定値選択テーブルを参照して対象となる規定値を選択し、ポイントカウント値が当該規定値を上回っているか否かを判定する（ステップ S 6 5 1）。具体的に、ステップ S 6 5 1 の処理では、図 1 9 に示す規定値選択テーブルに設定されている複数の規定値から、報知済フラグがオフ状態にセットされている最も値の小さい規定値（すなわち、報知済みフラグがオン状態にセットされている最大の規定値の次に大きい規定値）を、対象の規定値として選択し、ポイントカウント値が当該選択した規定値を超えているか否かを判定する。ポイントカウント値が、選択した規定値を超えている場合（ステップ S 6 5 1 ; Y e s ）、当該規定値に対応する報知演出を実行する制御を行う（ステップ S 6 5 2）。ステップ S 6 5 2 の処理では、例えば、ステップ S 6 5 1 にて比較した規定値（規定値選択テーブルから選択した規定値）が「1 0 0 0 0」であれば、「1 0 0 0 0 ポイント G E T ！！」といったメッセージ表示や報知音を出力する（「5 0 0 0」であれば「5 0 0 0 ポイント G E T ！！」など）などといったように、複数態様ある報知演出のうちから、当該規定値に対応した態様の報知演出を実行する。ステップ S 6 5 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 5 1 にて比較した規定値（対応規定値）に対応する報知済フラグをオン状態にセットする（ステップ S 6 5 3）。なお、ポイントカウント値や規定値選択テーブルは、R A M 1 2 2 に設けられていればよい。

【0 2 3 9】

ステップ S 6 4 9 にて獲得出玉数報知可能期間でないと判定した場合（ステップ S 6 4 9 ; N o ）、ステップ S 6 5 0 にて大当たり中昇格失敗演出を行う、すなわち、昇格失敗と判定した場合（ステップ S 6 5 0 ; N o ）、ステップ S 6 5 1 にてポイントカウント値が

選択した規定値を超えていないと判定した場合（ステップS651；No）、またはステップS653の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じた大当たり中演出を実行し（ステップS654）、大当たり中演出処理を終了する。なお、ステップS654の処理では、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当たり中演出となる演出動作を実行させる。また、ステップS654の処理では、図17のステップS563の処理にてカウントした連荘回数を表示させる制御が行われる。

10

【0240】

図20は、大当たり中昇格演出および報知演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図20（A）～（C）のいずれも、規定値として「10000」が選択されている。図20（A）は、獲得出玉数報知可能期間内にポイントカウント値が規定値を超えた場合の例を示している。図20（B）および（C）は、大当たり中昇格演出の実行中にポイントカウント値が規定値を超えた場合の例を示している。図20（A）および（B）は、いずれも大当たり中昇格演出として、大当たり中昇格成功演出が行われた場合の例を示している。一方、図20（C）は、大当たり中昇格演出として、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合の例を示している。

20

【0241】

図20（A）に示すように、獲得出玉数報知可能期間内にポイントカウント値が規定値を超えた場合には、リアルタイム（ポイントカウント値が規定値を超えたタイミング）で報知演出の実行が可能である。これに対し、図20（B）に示すように、大当たり中昇格演出期間内、すなわち大当たり中昇格演出の実行中にポイントカウント値が規定値を超えた場合には、獲得出玉数報知可能期間となるまでの間、報知演出の実行は制限され、獲得出玉数報知可能期間となったタイミングで報知演出が実行される（遅れ報知）。なお、図20（A）に示すようにリアルタイムでの報知演出が実行可能な場合には、例えば「10000ポイントGET!!」とする一方で、図20（B）に示すようにリアルタイムではなくポイントカウント値が規定値を超えたタイミングよりも遅いタイミングで報知演出を行う場合には、例えば「10000ポイントOVER!!」など、報知演出がリアルタイムで行われるか否かにより報知演出の態様を異ならせてもよい。また、この実施の形態では、図20（B）に示すように、大当たり中昇格演出の実行中にポイントカウント値が規定値を超えた場合、報知演出の実行は制限される（すなわち禁止される）例を示したが、例えば、禁止しなくとも、獲得出玉数報知可能期間に行われる報知演出よりも小さく表示したり、背景色と同色の表示とするなど、遊技者にとって認識し難い態様により報知演出を行うことで、報知演出の実行を制限してもよい。また、この実施の形態では、図20（C）に示すように、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には、ポイントカウント値が規定値を超えたとしても報知演出が制限される（すなわち禁止される）例を示したが、例えば、禁止しなくとも、獲得出玉数報知可能期間となったときに、通常の報知演出よりも小さく表示したり、背景色と同色の表示とするなど、遊技者にとって認識し難い態様により報知演出を行うことで、報知演出の実行を制限してもよい。また、大当たり中昇格演出の実行中は報知演出を禁止する一方で、大当たり中昇格失敗演出が行われた以後は、報知演出を通常時よりも小さく実行するなど、状況やタイミングに応じて報知演出の制限態様を変化させてもよい。また、この実施の形態では、大当たり中昇格演出期間以後の期間を獲得出玉数報知可能期間としたが（すなわち大当たり中昇格演出期間前の期間は獲得出玉数報知可能期間ではないとしたが）、例えば、大当たり中昇格演出期間前の期間については獲得出玉数報知可能期間としてもよい（大当たり中昇格演出期間前の期間については報知演出を実行可能としてもよい）。

30

40

50

【0242】

また、図20(C)に示すように、大当中昇格演出期間内にポイントカウント値が規定値を超えた場合であっても、大当中失敗演出が実行された場合（すなわち、バトル演出の結末にてメインキャラクタが敗北し、昇格に失敗したことが報知された場合）、特典としての確変が付与されないため（大当中遊技状態の終了後に確変状態に制御されないため）、獲得出玉数報知可能期間となっても、報知演出の実行は制限される。なお、図示は省略しているが、獲得出玉数報知可能期間内にポイントカウント値が規定値を超えた場合であっても、大当中失敗演出が実行された場合には、同様に、報知演出の実行は制限される。

【0243】

図21は、大当中昇格演出および報知演出の演出画像例を示しており、図20(B)および(C)に示す、大当中昇格演出の実行中にポイントカウント値が規定値を超えた場合の例を示している（規定値は図20に示す例と同様に「10000」が選択されている）。図21(a)に示すように大当中昇格演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域にてキャラクタ同士が戦うバトル演出が行われる。そして、図21(b)に示すように、大当中昇格演出の実行中、すなわち、大当中昇格演出期間内にポイントカウント値が規定値を超えた場合であっても、報知演出は制限され、そのまま図21(c)または(d)に示すように、大当中昇格演出が終了する。ここで、図21(c)は大当中昇格成功演出として昇格成功が報知された例を示しており（図20(B)に対応）、図21(d)は大当中昇格失敗演出として昇格失敗が報知された例を示している（図20(C)に対応）。図21(c)に示すように昇格成功が報知され大当中昇格成功演出が終了した後は、図21(d)に示すように、ラウンド数に応じた大当中演出が実行された後、獲得出玉数報知可能期間となり、図21(e)に示すように、「10000ポイントGET!!」といった報知演出が実行される。そして、大当中の演出が実行され、大当中遊技状態が終了する。なお、この実施の形態では、図20(B)および図21(c)、(d)、(e)に示すように、大当中昇格成功演出期間の後所定期間経過してから獲得出玉数報知可能期間となる例を示しているが、大当中昇格成功演出期間終了直後から獲得出玉数報知可能期間となってもよい。

【0244】

一方、図21(f)に示すように昇格失敗が報知され大当中昇格失敗演出が終了した後は、図21(g)に示すように、ラウンド数に応じた大当中演出が実行され、報知演出は実行されずに、そのまま大当中の演出が実行され、大当中遊技状態が終了する。なお、図示は省略しているが、図21(c)以後にポイントカウント値が「10000」を超えた場合には、リアルタイムで報知演出が実行されればよい（図20(A)に対応）。なお、この実施の形態では、規定値を超えたことを報知する報知演出を実行可能な期間を大当中昇格演出期間以後としたが、規定値に達する前のポイントカウント値（獲得出玉数であって、賞球コマンドを受信する度に15追加される値）については、大当中昇格演出期間に表示可能としてもよい。

【0245】

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0246】

演出制御用CPU120は、図17のステップS562の処理において、獲得出玉数報知可能期間として報知演出（賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合、その旨を報知する演出）を実行可能な期間を、大当中昇格演出期間以後に設定する。これにより、特典としての確変が付与されるか否かの結果が報知される以前に報知演出が実行されることを制限する（すなわち、特典としての確変が付与されるか否か遊技者が認識不可能な状況下における報知演出の実行を制限する）。したがって、報知演出が行われた後に特典としての確変が付与されないことによる遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、演出制御用CPU120は、特典としての確変

が付与されるか否かの結果が報知される以前に報知演出が実行されることを制限するとともに、図18のステップS651の処理にて対象となる規定値を選択し、ステップS652の処理において数態様ある報知演出のうちから、当該規定値に対応した態様の報知演出を実行する。これにより、報知演出が行われた後に特典として確変が付与されないことによる遊技興趣の低下を防止することができる。また、報知演出が行われたことでチャンスアップした（有利となった）ものと遊技者が誤認してしまうことを回避できる。また、演出制御用CPU120は、獲得出玉数報知可能期間前に獲得出玉数が規定値を超えた場合であっても、獲得出玉数報知可能期間となるまで報知演出の実行を制限し、獲得出玉数報知可能期間となることで、当該制限が解除され報知演出を実行する。これによれば、報知演出を好適に実行することができる。また、演出制御用CPU120は、獲得出玉数報知可能期間前（報知演出実行可能期間前）に獲得出玉数が規定値を超えた場合であっても、大当たり中昇格演出として大当たり中昇格失敗演出が実行されたときには、報知演出の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0247】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、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。また、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良い。

20

【0248】

上記実施の形態では、大当たり遊技状態の終了後には常に時短状態に制御され、大当たり中昇格演出が、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御するか否か（特典としての確変が付与されるか否か）の特典付与演出である例を示したが、これは一例である。大当たり遊技状態の終了後には時短状態に制御されなくてもよく、その場合、大当たり中昇格演出が、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御するか否か（特典としての時短が付与されるか否か）の特典付与演出であってもよい。

【0249】

上記実施の形態では、一旦ポイントカウント値が規定値を超えた場合、獲得出玉数報知可能期間にて報知演出を実行する例を示したが、これは一例である。例えば、一旦ポイントカウント値が規定値を超えた場合であっても、報知演出を実行する直前のポイントカウント値が規定値を超えていなかったときには報知演出の実行を制限してもよい。具体的に、発射装置の近傍に発射センサを設けておき、遊技球が発射され発射センサにより遊技球が検出されたことを示すコマンド（保有している遊技球が減少したことを示すコマンド）を主基板11の側から演出制御基板12の側へ送信し、演出制御基板12の側では、当該コマンドを受信する度にポイントカウント値から1を減算すればよい（なお、所定期間内に発射センサにて検出した数をコマンドとして当該所定期間毎に送信し、当該コマンドにより示された数をポイントカウント値から減算してもよい）。そして、報知演出を実行する直前にポイントカウント値と規定値とを比較すればよい。これによれば、獲得出玉数報知可能期間前（報知演出実行可能期間前）にポイントカウント値（獲得出玉数）が規定値を超えた場合であっても、それ以後にポイントカウント値が規定値以下となったときには報知演出の実行を制限することができ、報知演出を好適に実行できるとともに、獲得出玉数の信頼性を向上でき遊技興趣の低下を防止することができる。

30

40

【0250】

上記実施の形態では、図17のステップS562の処理において、獲得出玉数報知可能期間として報知演出（賞球として獲得した獲得出玉数（付与された価値の大きさ）が予め定められた規定値を超えた場合、その旨を報知する演出）を実行可能な期間を、大当たり中昇格演出期間以後にのみ設定する例を示したが、これは一例である。例えば、大当たり中昇格演出として大当たり中昇格成功演出が実行される場合にのみ、大当たり中昇格成功演出として昇格成功が報知される前に、報知演出が実行されることがあってもよい。この場合、例えば、レインボー色にて「10000ポイントGET!!」と表示するなど、通常の報知

50

演出とは異なる態様の報知演出（特別報知演出）を実行すればよい。これによれば、特別報知演出が実行された場合には大当たり中昇格成功演出として昇格成功が報知されるため、遊技者に安心感を与えることができ、さらに、演出効果を向上させることができる。

【0251】

また、上記実施の形態では、連続して大当たりとなった連荘中に獲得した出玉がカウントされ続け、連荘が終了することで（時短状態が終了することで）、当該カウント値がクリアされる例を示したが、これに加え、1回の大当たり遊技状態で獲得した出玉についても別途カウントしてもよい（1回当たりカウント値としてカウントしてもよい）。そして、連荘中に獲得した出玉をカウントしたポイントカウント値と比較する規定値とは別の複数の規定値（1回当たり規定値）を用意しておき（ポイントカウント値と比較する規定値と同様に、報知済フラグについても別途用意しておけばよい）、当該1回当たりカウント値と1回当たり規定値とを比較し、1回当たりカウント値が1回当たり規定値を超えた場合に、その旨を報知する1回当たり報知演出（第1報知演出）をさらに実行してもよい。1回当たり規定値は、上記実施の形態における規定値よりも低い値とすればよい。また、1回当たりカウント値は、1回の大当たり遊技状態の終了後にクリアされればよい。なお、1回当たり報知演出（第1報知演出）についても、上記実施の形態と同様に、大当たり中報知演出期間以後の期間に実行可能期間（1回当たり報知演出実行可能期間が設定されればよい）。そして、1回当たり報知演出の実行期間と上記実施の形態における報知演出（連荘中のポイントカウント値が規定値を超えたことの報知演出であって、ここでは第2報知演出とする）の実行期間とが同期間となる場合（第1報知演出と第2報知演出とが重なる場合）、予め定められた優先度に従って、優先度の高い方の報知演出を実行すればよい。具体的に、第1報知演出の方が第2報知演出よりも優先度が高く設定されている場合には、図22に示すように、第2報知演出を実行せず、第1報知演出を実行すればよい。なお、これとは反対に、第2報知演出の方が第1報知演出よりも優先度が高く設定されている場合には、第1報知演出を実行せず、第2報知演出を実行すればよい。

【0252】

また、上記実施の形態では、図18のステップS654の処理において、図17のステップS563の処理にてカウントした連荘回数を表示させる制御が行われる例を示したが、第1報知演出または第2報知演出とともに、ラウンド数の表示や連荘回数の表示が行われることがあってもよい。そして、第1報知演出または第2報知演出とともに、ラウンド数の表示や連荘回数の表示が行われる場合（すなわち、これらの実行期間が重なる場合）、図22（A）に示すように、第1報知演出または第2報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数やラウンド数の表示などを実行するための動作制御が行われればよい。また、第1報知演出、第2報知演出、ラウンド数の表示、連荘回数の表示の全ての実行期間が重なる場合、図22に示すように、優先度に従って第2報知演出ではなく第1報知演出を実行するとともに、第1報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数やラウンド数の表示などを実行するための動作制御が行われればよい。すなわち、図22（B）に示すように、最上位のレイヤーで第1報知演出が実行されるとともに、それよりも下位のレイヤーで連荘回数の表示、ラウンド数の表示など実行される一方で、第2報知演出は実行されなければよい。その他にも、例えば、磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為を検出したときには、報知演出、連荘回数の表示などの実行期間であるか否かにかかわらず、最上位のレイヤーでエラー報知を実行するための動作制御が行われてもよい。これによれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0253】

また、上記実施の形態では、大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される例を示したが、大入賞口への入

賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞（11個以上の入賞）が発生する場合がある。そして、この場合、図23に示すように、特別可変入賞球装置7をレインボー色に発光させるなどにより、特定入賞報知演出として、オーバー入賞したことを遊技者に報知するオーバー入賞報知演出が行われてもよい。そして、上記実施の形態と同様に、オーバー入賞報知演出についても、大当たり中昇格演出における大当たり中昇格成功演出が行われた後の期間（大当たり中昇格成功演出として昇格成功の報知が行われた後の期間）でのみ実行可能であるものとし、大当たり中昇格成功演出として昇格成功の報知が行われる前の期間や、大当たり中昇格失敗演出が行われた場合には、当該オーバー入賞報知演出は実行されないものとして制限されればよい。これによれば、オーバー入賞報知演出が実行されることにより遊技興趣を向上させることができる。なお、オーバー入賞報知演出は、例えば、大当たり中昇格成功演出にて昇格成功の報知が行われた後の期間に発生したオーバー入賞について報知可能（リアルタイムでの報知）である他、大当たり中昇格成功演出として昇格成功の報知が行われる前の期間にて発生したオーバー入賞についても、当該昇格成功の報知が行われた後の期間に報知可能（遅れ報知）であればよい。

10

【0254】

また、上記の実施の形態において、パチンコ遊技機1は、特別図柄の可変表示結果として、所定の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる確変制御を行うが、例えば、遊技領域に設けられたアタッカ内の特定領域を遊技球が通過したことに基づいて確変の付与が行われる、確変判定装置型のパチンコ遊技機でもよい。このようなパチンコ遊技機では、アタッカ内の特定領域を遊技球が通過した後の期間において、上記実施の形態における報知演出を実行すればよい（アタッカ内の特定領域を遊技球が通過する前の期間では報知演出の実行を制限すればよい）。また、オーバー入賞報知演出を実行する場合にも同様に、アタッカ内の特定領域を遊技球が通過した後の期間においてオーバー入賞報知演出を実行すればよい（すなわち、アタッカ内の特定領域を遊技球が通過する前の期間ではオーバー入賞報知演出の実行を制限すればよい）。

20

【0255】

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の側では、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様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

30

40

【0256】

上記の実施の形態では、例えば、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の

50

特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、例えば、「ー」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当り」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示またはスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

10

【0257】

なお、上記の実施の形態では、割合（決定割合等を含む。確率についても同じ）などは、0割を含むものであってもよい。つまり、割合や確率は0～10割の間であればよい。例えば、一方の割合と他方の割合とを異ならせるとは、一方の割合を例えば3割として、他方の割合を7割とする他、一方の割合を例えば0割として、他方の割合を10割とすることも含む。また、一方の割合と他方の割合との合算が10割となくともよい（一方と他方とのいずれにも含まれないものが存在して、所定割合を有してもよい）。また、一方の割合よりも他方の割合の方が高い割合とする場合には、一方の割合を0割とし、他方の割合を10割とすることを含む。例えば、上記において、有利状態のあとの特定期間における可変表示パターンの決定割合と、特定期間以外における可変表示パターンの決定割合とを異ならせるとは、一方で選ばれる可変表示パターンが他方では選ばれないようなことや一方で選ばれる可変表示パターンと他方で選ばれる可変表示パターンとが一部重複するか完全に重複しない場合も含む。これらは、割合を規定するテーブルの内容などによって規定されればよい。また、上記の実施の形態における演出の制限（例えば報知演出の制限など）には、禁止することの他、通常時の態様よりも小さくしたりするなど、遊技者にとって認識し難い態様で実行することも含まれる。

20

30

【0258】

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、または、特定の通過ゲートを通過した場合に大当り遊技状態に制御する遊技機にも適用することができる。さらには遊技用価値（メダルなど）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、可変表示装置で導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用することができる。

40

【0259】

例えば、スロットマシンにおける遊技状態には、例えばレギュラーボーナス、ビッグボーナス、通常遊技状態があり、その他にも、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利度が高い遊技状態として、例えば、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

50

技状態（いわゆるアシストタイムあるいはA T）や、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あるいはR Tや集中状態）、さらには、これらを組み合わせた遊技状態などがある。加えて、リプレイタイムとなった後、所定の転落役に当選して該転落役に対応する終了図柄組合せが導出されることによりリプレイタイムを終了させる場合に、リプレイタイムとなってから終了図柄組合せが導出されることなく所定数のゲームを消化したことを条件として、転落役に当選したときに当該転落役を回避するための情報を報知する報知期間（A R T）に制御してもよい。あるいは、ビッグボーナスやレギュラーボーナスが終了した後、直ちにA R Tへの制御が開始されてもよい。そして、上記実施の形態で示した報知演出（この例では獲得メダル数が規定値を超えたことの報知となる）を、例えばA TやR T、A R Tといった遊技状態を継続させるか否か（A TやR T、A R Tのゲーム数を上乗せするか否か）の演出期間以後であって、継続させる（上乗せする）ことが報知された以後の期間にのみ実行可能とし、継続させる（上乗せする）ことが報知される前の期間では制限すればよい。

10

【0260】

また、上記実施の形態では、連続して大当り遊技状態に制御されている期間内に獲得した出玉についてポイントカウント値としてカウントする例を示したが、これに加え、小当りや突確といった遊技状態において獲得した出玉についても、当該ポイントカウント値に加算してもよい。また、上記実施の形態では、突確の場合、連荘回数にカウントしない例を示したが、突確の場合についても連荘回数にカウントしてもよい。また、連荘回数が「0」の状態では「突確」となった場合（連荘フラグがオフの状態では「突確」となった場合）には連荘回数にカウントせず（連荘フラグをオンとせず）、連荘回数が「1」以上の状態では「突確」となった場合（連荘フラグがオンの状態では「突確」となった場合）には連荘回数にカウントするようにしてもよい。これと反対に、また、連荘回数が「0」の状態では「突確」となった場合（連荘フラグがオフの状態では「突確」となった場合）には連荘回数にカウントし（連荘フラグをオンとし）、連荘回数が「1」以上の状態では「突確」となった場合（連荘フラグがオンの状態では「突確」となった場合）には連荘回数にカウントしないようにしてもよい。また、本発明の遊技機は、高ベース状態が継続するか否かを報知する継続演出を実行可能なパチンコ遊技機にも適用可能である。このようなパチンコ遊技機では、高ベース状態が継続することにより小当り遊技状態に複数回制御されることが可能となっており、小当り遊技状態に複数回制御されることでも出玉が獲得可能となっている。このようなパチンコ遊技機においては、小当り遊技状態において獲得した出玉についてもカウントし、高ベース状態が継続するか否かを報知する継続演出にて継続することが報知された以後の期間にのみ報知演出を実行可能とし、当該継続演出にて継続することが報知される前の状態では報知演出の実行を制限すればよい。なお、高ベース状態が継続するか否かを報知する継続演出は、例えば、20回の可変表示毎など、複数回実行される場合がある。この場合には、各回の継続演出にて継続が報知される前の状態で報知演出の実行を制限すればよい（例えば各回の継続演出が実行される3回前の可変表示から当該継続演出が終了するまでの期間、報知演出を制限すればよい）。また、上記実施の形態では、カウントスイッチ23がオン状態となる度に送信される賞球コマンドに基づいてポイントカウント値を加算する例を示したが、これに加え、大当り遊技状態中に第1始動口スイッチ22Aや第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も、ポイントカウント値を加算してもよい。この場合、大当り遊技状態中に、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出される度にその旨を示すコマンドを演出制御基板12の側に送信すればよい。

20

30

40

【0261】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム

50

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。

【0262】

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。

10

【符号の説明】

【0263】

- 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
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 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

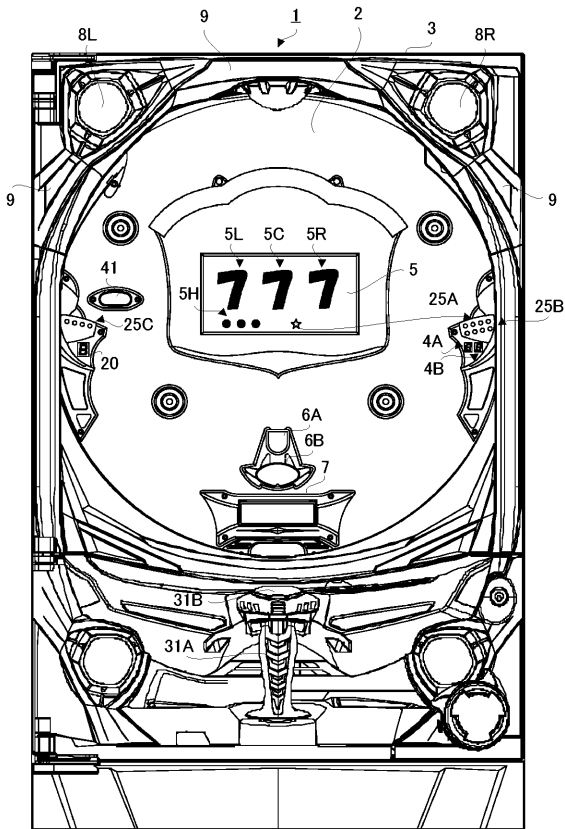
20

30

40

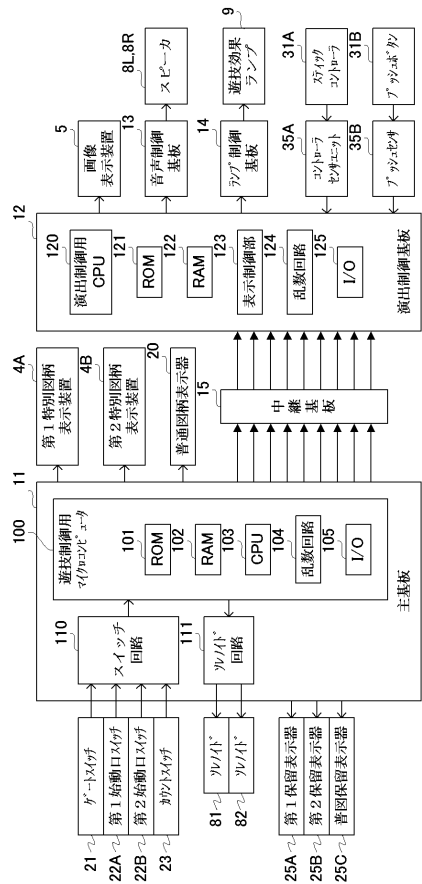
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



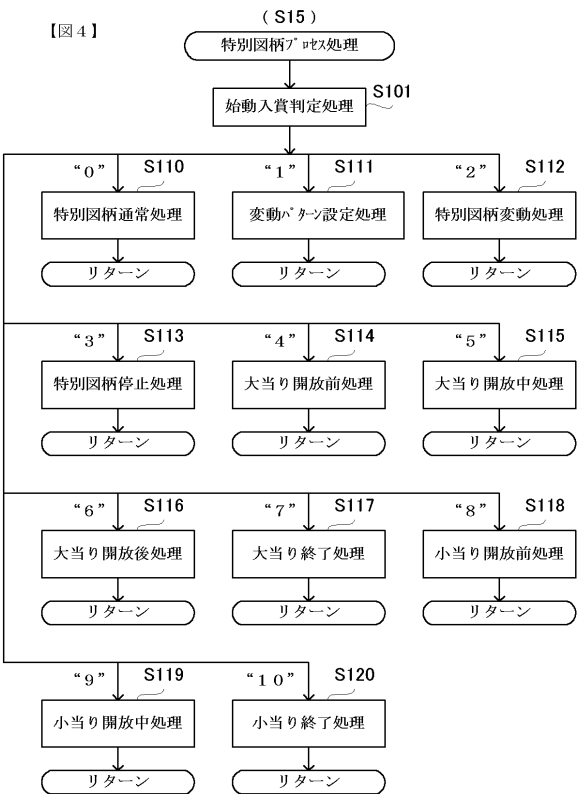
【図 3】

【図 3】

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)
PA2-1	25000	ハマリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリチA(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリチB(ハズレ)
PA4-1	25000	ハマリチ(大当り)
PB4-1	50000	スーパーリチA(大当り)
PB4-2	65000	スーパーリチB(大当り)
PC1-1	12000	2回開放フェイズ目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放フェイズ目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放フェイズ目停止(突確・小当り)

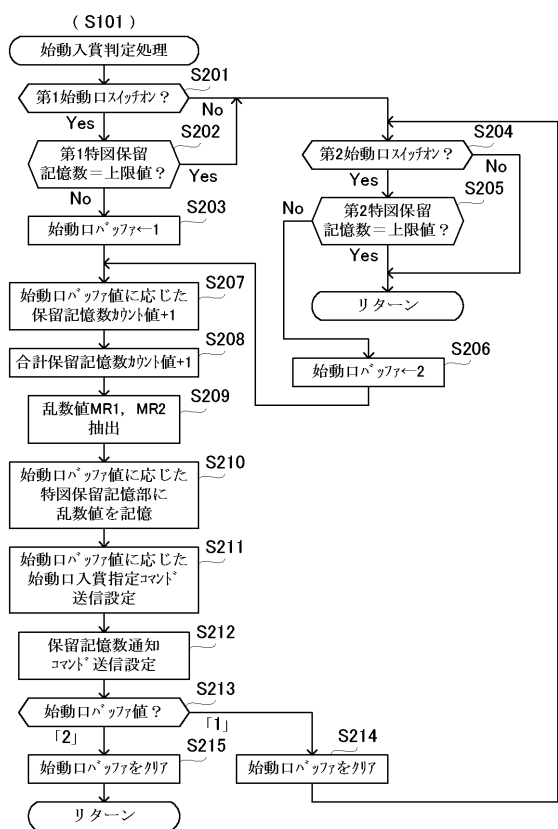
【図 4】

【図 4】



【 図 5 】

【 図 5 】



【 図 6 】

【 図 6 】

(A)

151A

第1特図保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	1 9	3 9
2	22832	2
3	6 1 0 4	5 5
4	—	—

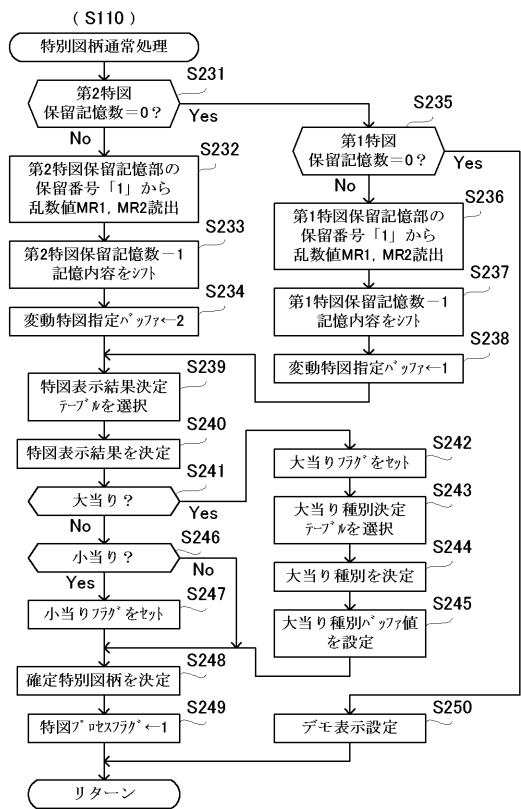
(B)

151B

第2特図保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	8 1	9 9
2	52679	1 7
3	—	—
4	—	—

【 図 7 】

【 図 7 】



【 図 8 】

【 図 8 】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	8000~8189	大当り
時短状態	30000~30350	小当り
確変状態	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

130B

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

【 図 9 】

【 図 9 】

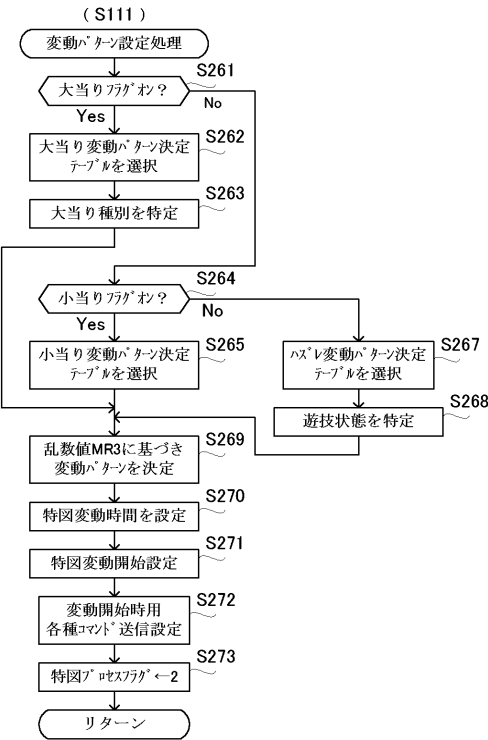
大当り種別決定テーブル

131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

【図 1 0】

【図 1 0】



【図 1 1】

【図 1 1】

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値 (MR3)	変動ハターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~120	PB4-1
	121~251	PB4-2
確変	1~11	PA4-1
	12~110	PB4-1
	111~251	PB4-2
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

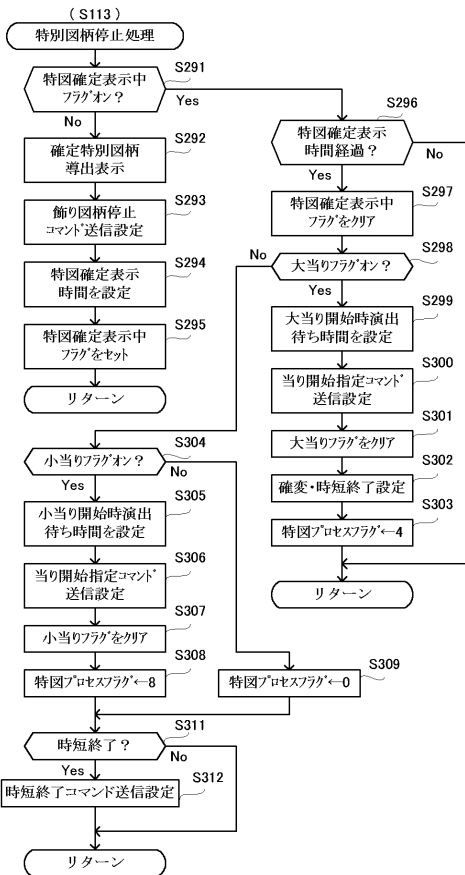
決定値 (MR3)	変動ハターン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

遊技状態	決定値 (MR3)	変動ハターン
通常状態	1~100	PA1-1
	101~172	PA1-2
	173~210	PA2-1
	211~240	PB2-1
	241~251	PB2-2
確変状態 時短状態	1~195	PA1-2
	196~227	PA2-1
	228~245	PB2-1
	246~251	PB2-2

【図 1 2】

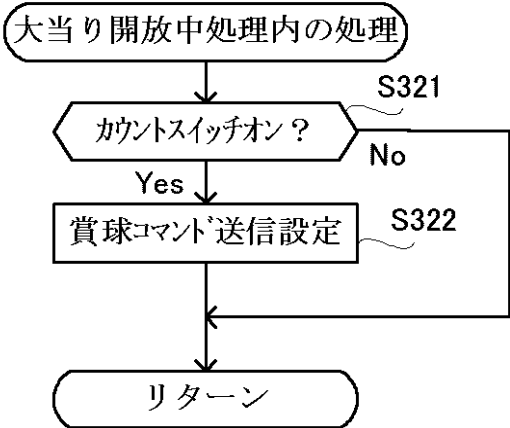
【図 1 2】



【図 1 3】

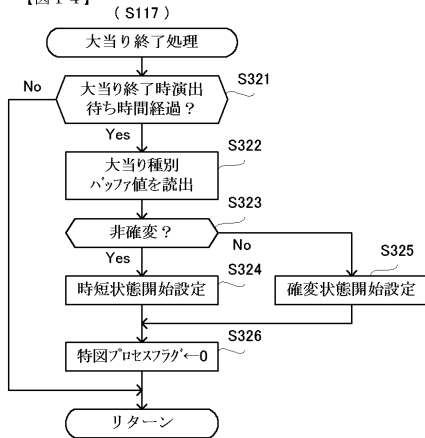
【図 1 3】

(S115内の処理)



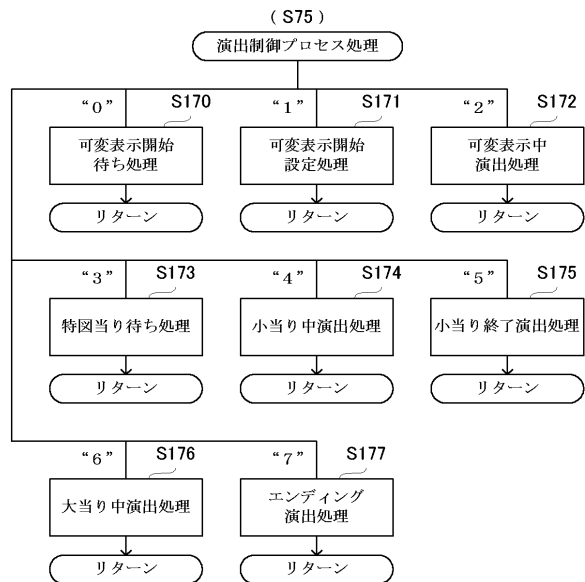
【図 14】

【図 14】



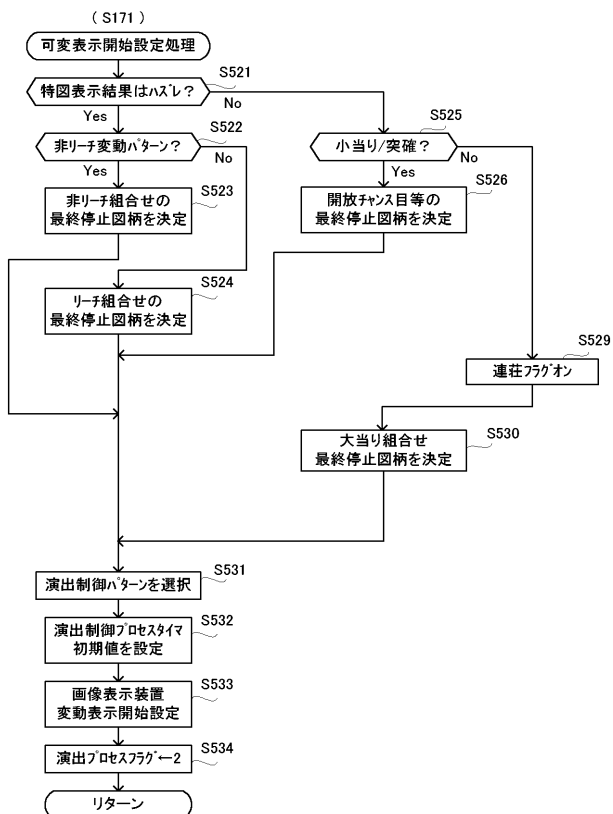
【図 15】

【図 15】



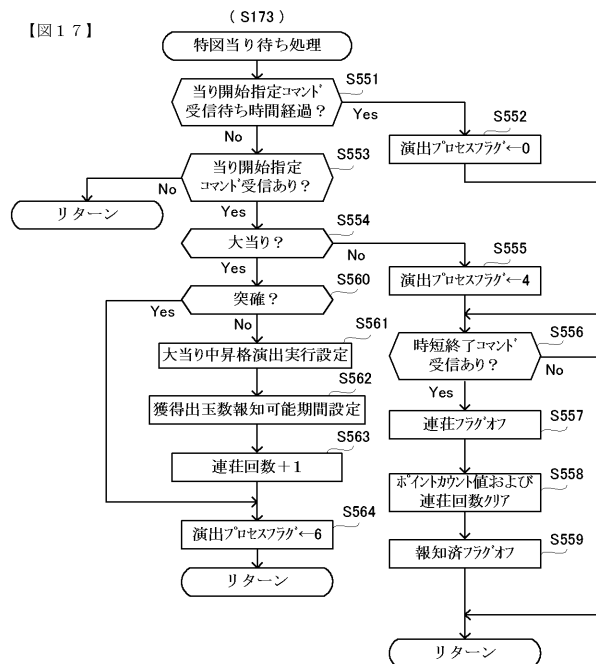
【図 16】

【図 16】



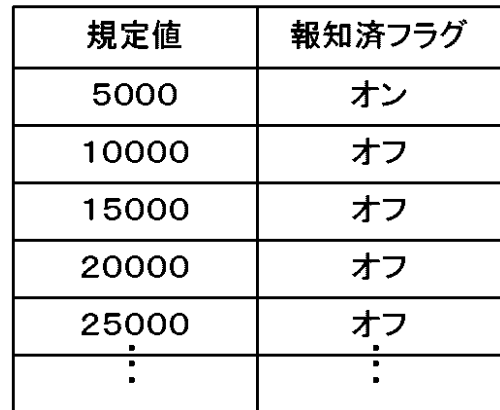
【図 17】

【図 17】



【図 19】

規定値選択テーブル



【図 2 1】

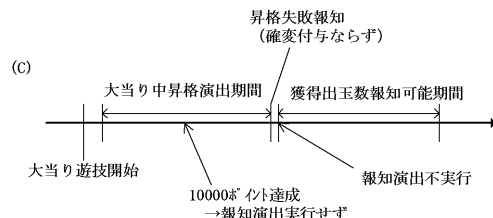
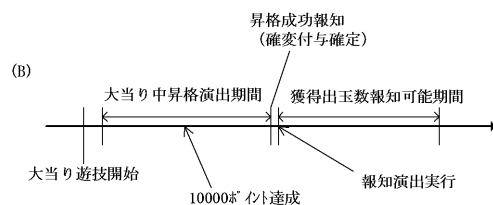
(A)

大当り遊技開始

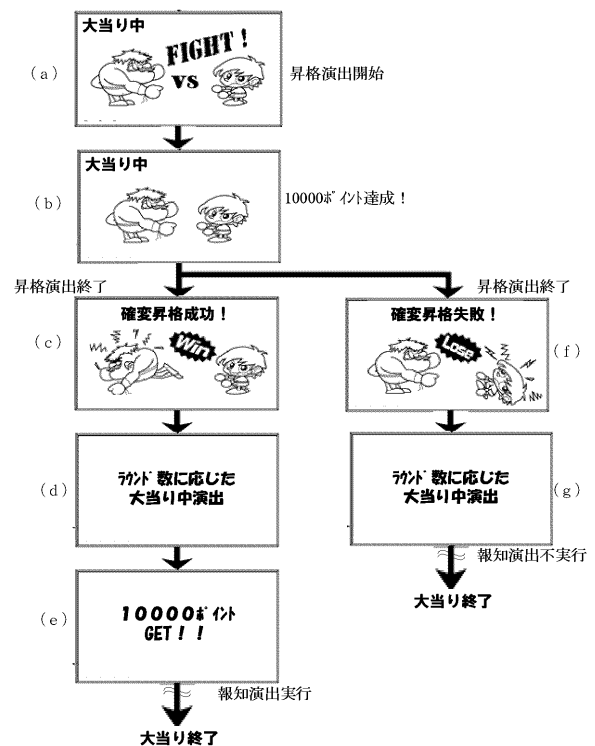
大当たり中昇格演出期間

獲得出玉数報知可能期間

10000発引込達成
→ 報知演出実行



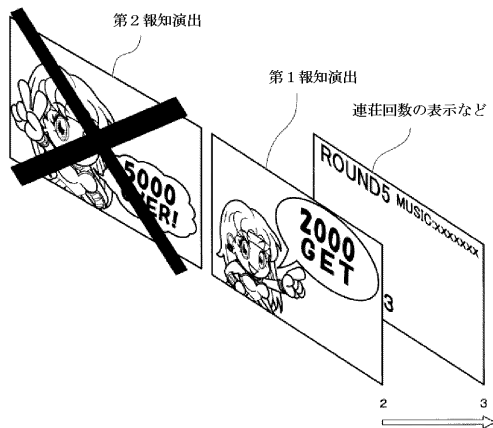
【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】 変形例

- (A) 連荘中の賞球数を報知する第2報知演出、1回の大当たりにおける賞球数を報知する第1報知演出、連荘回数の表示などが、同期間内に行われる場合



(B)



【図 2 3】

【図 2 3】 変形例

