

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号  
特許第6277229号  
(P6277229)

(45) 発行日 平成30年2月7日(2018.2.7)

(24) 登録日 平成30年1月19日(2018.1.19)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2016-127470 (P2016-127470)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年6月28日 (2016. 6. 28)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-243070 (P2012-243070)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成24年11月2日 (2012. 11. 2)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2016-168427 (P2016-168427A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成28年9月23日 (2016. 9. 23)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成28年6月28日 (2016. 6. 28)		式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の遊技を行う遊技機であって、  
所定の演出を実行する演出実行手段と、  
前記演出実行手段による前記所定の演出の進行状況に応じて特定画像の態様を変化させ、  
該所定の演出の進行状況を示唆する状況示唆手段と、  
を備え、  
前記演出実行手段は、前記所定の演出の実行中に特定演出を実行可能であり、  
前記状況示唆手段は、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定画像の態様を変化しているときに、前記特定画像に対して特殊示唆表示を行うことによって、前記特定演出が前記所定の演出のいずれのタイミングで実行されるかを示唆し、  
前記状況示唆手段は、前記特定画像に対して前記特殊示唆表示が示唆したタイミングよりも後に実行される前記特定演出の進行状況も継続して示唆することが可能であり、  
遊技者にとって有利な有利状態となるか否かに応じて、複数種類の特殊示唆表示のうちいずれかで示唆を行う、  
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すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

## 【0003】

10

このような遊技機としては、例えば、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆するリーチ演出において、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高い場合に演出の態様を変化させやすくすることで、遊技興趣を向上させるようにしたものがある（例えば特許文献1参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2012-238号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

20

## 【0005】

しかしながら、従来の遊技機では、遊技者にはリーチ演出において態様が変化するタイミング等のリーチ演出の進捗状況がわかりづらく、興趣が低下する場合があった。

## 【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、

所定の遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、所定の演出を実行する演出実行手段（例えばステップS172の処理を行う演出制御用CPU120など）と、前記演出実行手段による前記所定の演出の進行状況に応じて特定画像（例えば図18及び図19のタイムラインの画像711及び進行状況マーク画像712）の態様を変化させ、該所定の演出の進行状況を示唆する状況示唆手段（例えばステップS172の処理において図18及び図19のタイムラインの画像711及び進行状況マーク画像712の表示を行う演出制御用CPU120など）と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定の演出の実行中に特定演出を実行可能であり（例えばステップS172において、図18の第2演出画面703を表示する第2演出を実行する演出制御用CPU120など）、前記状況示唆手段は、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定画像の態様が変化している（例えば進行状況マーク画像712が時間経過に伴ってタイムラインの画像711に沿って一定速度で右に移動し、タイムラインの画像711における進行状況マーク画像712よりも左側の部分が赤で表示されること）ときに、前記特定画像に対して特殊示唆表示（例えば示唆演出タイミングマークの画像713）を行うことによって、前記特定演出が前記所定の演出のいずれのタイミングで実行されるかを示唆し（例えば、演出制御用CPU120がステップS601の処理において変動パターンがPA4-1、PA4-2、PB4-1、PB4-2のいずれかであると判定した場合に、ステップS602の処理において示唆演出タイミングマークの有無及び態様を決定し、この決定に基づいて、ステップS172の処理において、第2演出画面703が表示されるよりも前にタイムラインの画像711上に示唆演出タイミングマークの画像713を表示する処理など）、前記状況示唆手段は、前記特定画像に対して前記特殊示唆表示が示唆したタイミングよりも後に実行

30

40

50

される前記特定演出の進行状況も継続して示唆することが可能であり（例えば、タイムラインの画像 7 1 1 上の示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 の位置に進行状況マーク画像 7 1 2 が到達するタイミングよりも後に実行される図 1 8 (C) の第 2 演出の画面 7 0 3 では、進行状況マーク画像 7 1 2 が、タイムラインの画像 7 1 1 上の示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 の位置を通過した後も、当該タイムラインの画像 7 1 1 の右端に向けて一定速度で移動していく表示が継続されることによって、第 2 演出の進行状況も継続して示唆することなど）、遊技者にとって有利な有利状態となるか否かに応じて、複数種類の特殊示唆表示のうちいずれかで示唆を行う、ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、遊技者は、所定の演出において第 1 演出から第 2 演出に切り替わるタイミングを把握し、更には、演出の進行状況を把握することが可能となり、遊技興趣が向上する。

10

【 0 0 0 9 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

前記状況示唆手段は、前記所定の演出の種類に応じて、前記発展示唆演出が実行されることの示唆の実行を制限する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 6 0 2 の処理において発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの表示なしを決定し、ステップ S 1 7 2 の処理において発展示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 を表示しない処理など）ようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

20

このような構成によれば、所定の演出の種類に応じて、発展示唆演出が所定の演出のいずれのタイミングで実行されるか否かの示唆がある場合とない場合があるため、演出の様式が増え、遊技興趣が向上する。

【 0 0 1 1 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) 又は ( 2 ) の遊技機において、

前記状況示唆手段は、前記発展示唆演出が前記所定の演出のいずれのタイミングで実行されるか否かの示唆として、複数種類の示唆のいずれかを実行する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 6 0 2 の処理において発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの形状をハートの形状及び二重ハートの形状のいずれかに決定し、ステップ S 1 7 2 の処理において決定した形状の発展示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 を表示する処理など）ようにしてもよい。

30

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、発展示唆演出のタイミングの示唆の種類が増え、遊技興趣が向上する。

【 0 0 1 3 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) のいずれか 1 つの遊技機において、

前記状況示唆手段は、前記所定の演出の進行状況の示唆として、複数種類の示唆のいずれかを実行する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 6 0 4 の処理においてタイムライン決定テーブルを用いてタイムラインの色を白及び赤のいずれかに決定し、ステップ S 1 7 2 の処理において決定した色のタイムラインの画像 7 1 1 を表示する処理など）ようにしてもよい。

40

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、発展示唆演出が所定の演出のいずれのタイミングで実行されるか否かの示唆の種類が増え、遊技興趣が向上する。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【 図 3 】 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 4 】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 5】乱数値 M R 1 ~ M R 3 を説明するための図である。

【図 6】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。

【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、大当り種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 9】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 10】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 11】大当り変動パターン決定テーブルと小当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

10

【図 13】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 14】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 15】演出制御パターン選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 17】タイムライン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 18】第 1 演出の後に第 2 演出が実行される場合の演出画面の例を示す図である。

【図 19】第 1 演出の後に第 2 演出が実行されない場合の演出画面の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

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

20

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々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 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

30

【0018】

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

40

【0019】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の画面上では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（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。

50

## 【 0 0 2 0 】

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

10

## 【 0 0 2 1 】

画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、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表示することなどが含まれてもよい。

20

## 【 0 0 2 2 】

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

30

40

## 【 0 0 2 3 】

例えば、第 1 始動入賞口に遊技球が進入する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が進入

50

する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件(第2始動条件)が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算(デクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算(デクリメント)される。

【0024】

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。

【0025】

始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示5Hエリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値(例えば「4」)に対応した個数(例えば4個)のLEDを含んで構成されている。ここでは、LEDの点灯個数によって、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを表示している。

【0026】

画像表示装置5の表示領域における所定縁部の近傍(ここでは、右側近傍)には、可動演出部材60が設けられている。可動演出部材60は、図2に示す可動演出部材用モータ61の回転駆動により、画像表示装置5側に下端部を支点として図1の左側に向かって傾動し、上端部が画像表示装置5における表示領域の前面に進出する演出用模型(演出用役物装置)を構成する。すなわち、可動演出部材60は、図2に示す可動演出部材用モータ61の回転駆動により、上下方向に延在する非傾動状態と、上記した傾動状態とに、変化可能である。

【0027】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域(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6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、第2始動入賞口を形成する。

【0028】

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、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置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ことにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第2始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド81がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bは、第2始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態または拡大開放状態といった第1可変状態と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第2可変状態とに、変化できるよう

に構成されている。第 1 可変状態は、第 2 可変状態よりも遊技球が第 2 始動入賞口に進入し易い状態であればよい。

【 0 0 2 9 】

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

10

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

30

【 0 0 3 3 】

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

40

【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個

50

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。

【0035】

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。

10

【0036】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物(例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等)の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。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。

【0037】

20

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。

【0038】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例えば下皿の中央部分)などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、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31A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。

30

【0039】

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を含むコントローラセンサユニット35A(図2参照)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。

40

【0040】

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(図2参照)が設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置にお

50



ける上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B 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 3 5 B が設けられていればよい。

【 0 0 4 1 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 など搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号 (遊技媒体の通過や進入を検出したことを示す検出信号) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号 (例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオン状態又はオフ状態にする信号などの、各ソレノイドを駆動する信号) を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 4 4 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 や装飾用 L E D 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し、決定した制御内容の制御を行う機能を備えている。

【 0 0 4 5 】

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 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 4 6 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、

10

20

30

40

50

例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 などの表示制御を行うための指令信号を送送する配線が接続されている。

#### 【0047】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれてもよい。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

#### 【0048】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、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。

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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

#### 【0051】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

10

## 【 0 0 5 3 】

演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 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 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 0 5 4 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理が実行される。このときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 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 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

## 【 0 0 5 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A 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 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B 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 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、可動演出部材 6 0 を動作させる可動演出部材用モータ 6 1 を駆動するためのモータ駆動回路 1 6 に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

30

40

## 【 0 0 5 6 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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。

## 【 0 0 5 7 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、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

50

種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。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が記憶される。

#### 【0058】

演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 123 には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に DSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

#### 【0059】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路 16 へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

#### 【0060】

上記のような構成によって、演出制御用 CPU 120 は、音声制御基板 13 を介してスピーカ 8L、8R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 14 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動を行わせたり、表示制御部 123 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路 16 を介して可動演出部材用モータ 61 を駆動して可動演出部材 60 を動かしたりして、各種の演出（詳しくは後述する、リーチ演出、ステップアップ演出、メータ MG の表示、可動演出部材演出など、遊技の盛り上げるための演出など）を実行する。

#### 【0061】

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

#### 【0062】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）に進入すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が

終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口に遊技球が進入困難または進入不可能である。

#### 【0063】

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に基づいて、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに基づいて、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

#### 【0064】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かや、特定表示結果とは異なる特殊表示結果としての「小当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図2に示す主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

#### 【0065】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

#### 【0066】

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

## 【0067】

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

## 【0068】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間または0.1秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰返し実行される。

## 【0069】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となり、「5」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放大当り状態や第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、短期開放大当り状態や第2特定遊技状態ともいう。

## 【0070】

大当り種別が「突確」である場合の大当り遊技状態では、短期開放ラウンドにて特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（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、通常開放ラウンドにおける第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第1ラウンド数（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。すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口に遊技球が進入しやすい第1状態に変化させる期間が第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

## 【0071】

短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば14個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第2期間（0.1秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状

10

20

30

40

50

態となることもある。

【 0 0 7 2 】

第 1 特定遊技状態は、第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が高いものであればよく、第 2 特定遊技状態は、第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が高いものであれば、これらの態様は適宜のものであればよい。第 2 特定遊技状態は、遊技者にとって有利でないものであってもよい。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」または「突確」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態及び確変状態となる。小当り遊技状態が終了した後は、小当り遊技状態となる以前の遊技状態が継続する。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時短状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後は、時短状態が終了して通常状態になることがある。

【 0 0 7 6 】

時短状態では、通常状態よりも第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第 2 可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【 0 0 7 7 】

例えば高開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、時短状態とはならず高開放制御が行われないようにしてもよい。なお、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる以前の遊技状態が少なくとも時短状態となっており高開放制御が行われていたときには、大当たり遊技状態の終了後も高開放制御が行われるようにしてもよい。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

また、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当たり遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第 2 確率（例えば  $1/50$ ）よりも高い第 1 確率（例えば  $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では



予め定められた大当た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態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

#### 【0083】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクター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8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

#### 【0084】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）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、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」（この実施の形態では、大当たり種別が「確変」又は「非確変」となる「大当たり」であるが、「突確」を含めた「大当たり」であってもよい。）となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」、「期待度」あるいは「大当たり期待度」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。この実施の形態では、一例として、ノーマル、バトルA、バトルB、バトルCといったリーチ演出が予め設定されている。バトルA～Cのリーチ演出は、複数のキャラクターが戦うリーチ演出である。以下では、バトルA～Cのリーチ演出を、バトルリーチA～Cといい、ノーマルのリーチ演出をノーマルリーチということがある。

#### 【0085】

バトルリーチA～Cは、複数のキャラクターが戦うリーチ演出である。バトルリーチA～Cでは、例えば、戦うキャラクターが異なるようにして、バトルリーチA～Cそれぞれを異なる演出態様とすればよい。バトルA又はBでは、所定のキャラクターが戦いに勝つと、可変表示結果が「大当たり」となり、所定のキャラクターが戦いに負けると、可変表示結果が「ハズレ」となる。バトルリーチCが実行された場合には、バトルリーチCの実行後にバトルリーチAが実行されることがある（バトルリーチAに発展することがある）。バトルリーチCが実行されたがバトルリーチAに発展がない場合（例えば、所定のキャラクターが戦いに負ける場合）には可変表示結果は「ハズレ」となる。一方で、バトルリーチAに発展した場合（例えば、所定のキャラクターが戦いに勝つ場合）には、可変表示結果は「大当たり」になる可能性がある。

#### 【0086】

詳しくは後述するが、どのリーチ演出が実行されたかに応じて、その可変表示の可変表示結果が「大当たり」（本実施形態では、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が変化する。例えば、ノーマルリーチが実行された場合よりも、バトルリーチA又はBが実行された場合の方が大当たり期待度は高くなる。また、バトルリーチのうちでも、バトルリーチA（バトルリーチCから発展した場合も含む）が実行された場合には、バトルリーチBが実行された場合よりも、大当たり期待度が高くなる。

#### 【0087】

大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる

10

20

30

40

50

確率) / { (大当たり時にその演出が実行される確率) × (大当たりになる確率) + (大当たり時以外にその演出が実行される確率) × (大当たりにならない確率) } によって算出される (大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる。以下、大当たり期待度について同じ。 )。

【0088】

飾り図柄の可変表示中には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rそれぞれの各飾り図柄が変動している期間中に、つまり、リーチ演出の前(リーチ態様になる前)に、どのリーチ演出が実行されるかを予告するステップアップ演出が行われる。

【0089】

また、ステップアップ演出は、予め定められた順番に従って第1段階から複数段階(ここでは、3段階)まで演出状態を段階的に変化させる予告演出である。この実施の形態では、第1段階として、画像51を画像表示装置5の表示領域に表示することを含む演出SU1が行われ、第2段階として、画像52を画像表示装置5の表示領域に表示することを含む演出SU2が行われ、第3段階として、画像53を画像表示装置5の表示領域に表示すること、及び、遊技者からの操作(プッシュボタン31Bへの連打操作)を受け付けることを含む演出SU3が行われる。

【0090】

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

【0091】

大当たり種別が「非確変」となる場合には、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」~「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄(「通常図柄」ともいう)と称される。

【0092】

大当たり種別が「確変」となる場合には、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることがあってもよい。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」~「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、

10

20

30

40

50

5 Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の主要な動作（作用）を説明する。

【0097】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るよう

にしてもよい。

【0098】

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

【0099】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0100】

一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、が含まれていればよい(図5参照)。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定や、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれかの値を取り得る。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「非確変」、「確変」または「突確」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「251」のいずれかの値を取り得る。

【0101】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置4における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、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。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20における表示動作(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処理である。

【0102】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド(演出制御コマンドなど)の送信設定が、送信する演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(予めROM101にコマンド毎に設定されている。)のROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する(例えば、RAM102に設けられた送信コマンドバッファに記憶アドレスの値などを格納することなどによって行われ、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(例えば、ROM101における記憶アドレスなどを示す値)など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

10

20

30

40

50

をセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンド（送信設定された演出制御コマンド）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。

#### 【 0 1 0 3 】

図 3 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 4 は、ステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 0 1 0 4 】

始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 2 ; N o）、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

#### 【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 2 0 1 ; N o）、ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 2 0 2 ; Y e s）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 2 0 4 ; Y e s）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 5 ; N o）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンでなかったり（ステップ S 2 0 4 ; N o）、第 2 特図保留記憶数が上限値ではあったり（ステップ S 2 0 5 ; Y e s）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【 0 1 0 6 】

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

## 【 0 1 0 7 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、保留データが図 6（ A ）に示すような第 1 特図保留記憶部にセッ  
10  
トされる。一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、保留データが図 6（ B ）に示すような第 2 特図保留記憶部にセットされる。

## 【 0 1 0 8 】

図 6（ A ）に示す第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保  
20  
留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばバトルリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

## 【 0 1 0 9 】

図 6（ B ）に示す第 2 特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを  
30  
記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばバトルリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可  
40  
能にする保留記憶情報となる。

## 【 0 1 1 0 】

ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じて、始動口入賞指定コマンド、保留数記憶通知コマンドの送信設定を行う（ステップ S 2 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム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演出制御コマンドである第 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、演出制御基板 1 2 に対して、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム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演出制御コマンドである第 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。さらに、始動口バッファ値が「 1 」である  
50

ときに、CPU103は、演出制御基板12に対して、第1特図保留記憶数(第1保留記憶数カウント値などから特定すればよい)を通知する第1保留記憶数通知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、CPU103は、演出制御基板12に対して、第2特図保留記憶数(第2保留記憶数カウント値などから特定すればよい)を通知する第2保留記憶数通知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や保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図20に示すステップS17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。

【0111】

その後、CPU103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S212)。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば(ステップS212;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS213)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには(ステップS212;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS214)、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0112】

ここでの第1保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2保留記憶数通知コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。ここでは、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれを遊技球が進入して始動入賞が発生したかを通知するとともに、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留通知情報として送信される。

【0113】

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は、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。あるいは、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が増加したことを示す演出制御コマンドである保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が減少したことを示す演出制御コマンドである保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

【0114】

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、あるいは第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とともに、合計保留記憶数を通知する演出制御コマンドであ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。

【0115】

図3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0116】

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特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といっ

10

20

30

40

50

た、RAM 102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置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「大当たり」または「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」といった複数種別のいずれかに決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータがRAM 102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置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（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

10

#### 【0117】

図7は、特別図柄通常処理として、図3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。CPU103は、第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【0118】

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）、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM 102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図4に示すステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0119】

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減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数（合計保留記憶数カウント値）を1減算するように更新する。そして、RAM 102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

30

#### 【0120】

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。CPU103は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ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。

40

#### 【0121】

なお、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入

50



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

#### 【0122】

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

#### 【0123】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図8(A)に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、確変状態における確変制御の有無(遊技状態が確変状態であるか否か)に応じて割り当てられていればよい。CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された特図表示結果決定テーブルを参照することにより、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて乱数値MR1に該当する決定値に割り当てられた「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU103は、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた確変フラグ(確変状態のときにオン状態になるフラグ)がオン状態である場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。例えば、乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変フラグがオン状態である場合(確変制御有りの場合)には、特図表示結果を「大当り」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合(確変制御無しの場合)には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

#### 【0124】

図12(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS117の大当り終了処理により(詳しくは後述する。)、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

#### 【0125】

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

## 【 0 1 2 6 】

また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 2）。一例として、ステップ S 2 4 2 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（決定値）が、今回の特図ゲーム（可変表示）が第 1 特図を用いたものであるか第 2 特図を用いたものであるかに応じて（例えば、乱数値を第 1 特図保留記憶部から読み出したか、第 2 特図保留記憶部から読み出したかに応じて）、大当り種別を複数種類（第 1 特図の場合は、「確変」、「非確変」、「突確」、第 2 特図の場合は、「確変」、「非確変」）のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい（図 1 2（B）参照）。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 2 又は S 2 3 6 で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、今回の特図ゲームが第 1 特図を用いたものであるか第 2 特図を用いたものであるかと、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別の決定テーブルを参照することにより、今回の特図ゲーム（可変表示）が第 1 特図を用いたものであるか第 2 特図を用いたものであるかに応じて乱数値 M R 2 に該当する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。例えば、乱数値 M R 2 が「75」である場合、C P U 1 0 3 は、今回の特図ゲームが第 1 特図を用いたものであるか第 2 特図を用いたものであるかを判定し（例えば、ステップ S 2 3 2、S 2 3 6 のいずれの処理を行ったかで判定できる。）、今回の特図ゲームが第 1 特図を用いたものである場合（ステップ S 2 3 2 の処理を行っている場合）には、「突確」を大当り種別として決定（選択）し、今回の特図ゲームが第 2 特図を用いたものである場合（ステップ S 2 3 6 の処理を行っている場合）には、「確変」を大当り種別として決定（選択）する。

## 【 0 1 2 7 】

図 1 2（B）では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、大当り種別の決定割合を異ならせている。より具体的に、変動特図が第 2 特図には、大当り種別が「突確」とはならない。また、大当り種別が「確変」に決定される割合は、変動特図が第 1 特図のときよりも、変動特図が第 2 特図のときに高くなる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて異なる割合で、所定の大当り種別に決定されてもよい。

## 【 0 1 2 8 】

遊技状態が時短状態であるときには、高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入しやすい有利開放態様で、普通可変入賞装置 6 B を第 1 可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第 2 可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させることがある。こうした高開放制御が行われているときに、第 2 始動入賞口を遊技球が進入したことに基づいて特図表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別が「突確」に決定されないように制限することで、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、変動特図が第 2 特図である場合には、変動特図が第 1 特図である場合と比べて、大当り種別が「突確」に決定されにくいように設定してもよい。

## 【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3）。C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に付けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、図 1 2（B）のように、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」、「突確」の場合には「2」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

## 【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップ S 2 4 0 ; N o）、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）

。このとき、特図表示結果が「小当り」である場合には（ステップS 2 4 4 ; Y e s ）、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 5 ）。

【 0 1 3 1 】

ステップS 2 4 4 にて特図表示結果が「小当り」ではない場合や（ステップS 2 4 4 ; N o ）、ステップS 2 4 3、S 2 4 5 の処理のいずれかを実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS 2 4 6 ）。一例として、ステップS 2 4 0、S 2 4 4 にて特図表示結果が「大当り」や「小当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。ステップS 2 4 4 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、小当り図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定すればよい。

10

【 0 1 3 2 】

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

20

【 0 1 3 3 】

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

30

【 0 1 3 4 】

図 3 のステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容（可変表示態様）を指定するものであるので、この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置 4 において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

40

【 0 1 3 5 】

図 9 は、変動パターン設定処理として、図 3 のステップS 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1 ）。そし

50

て、大当りフラグがオンである場合には（ステップS 2 6 1；Y e s）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 2）。

【0136】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 3）。そして、小当りフラグがオンである場合には（ステップS 2 6 3；Y e s）、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 4）。一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 6 3；N o）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 5）。

【0137】

図10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合や大当り種別が「突確」または可変表示結果（特図表示結果）が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0138】

この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」を指定する変動パターンとして、通常時（非時短時）用の変動パターンP A 1 - 1からP A 1 - 3と、時短時用の変動パターンP B 1 - 1からP B 1 - 2と、が用意されている。

【0139】

また、可変表示結果が「大当り」（大当り種別が「確変」又は「非確変」の「大当り」）になる場合と「ハズレ」になる場合とで内容が対応する変動パターンが用意されている。具体的には、演出S U 1を実行してからノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンP A 2 - 1（ハズレ用）及び変動パターンP A 3 - 1（「大当り」）が用意されている。また、演出S U 1～S U 2を実行してからバトルリーチAを実行することを指定する変動パターンP A 2 - 2（ハズレ用）及び変動パターンP A 3 - 2（「大当り」）が用意されている。また、演出S U 1～S U 3を実行してからバトルリーチBを実行することを指定する変動パターンP A 2 - 3（ハズレ用）及び変動パターンP A 3 - 3（「大当り」）が用意されている。なお、演出S U 3では、遊技者による操作が受け付けられるが、この実施の形態では、操作が行われても、行われなくても、最終的にはバトルリーチBが実行されるようになっている。また、演出S U 1～S U 3を実行してからバトルリーチC（救済）を実行し、その後にバトルリーチAに発展することを指定する変動パターンP A 2 - 5（ハズレ用）及び変動パターンP A 3 - 5（「大当り」）が用意されている。

【0140】

さらに、可変表示が「ハズレ」のときにのみ選択される変動パターンとして、演出S U 1～S U 3を実行してからバトルリーチC（非救済）を実行することを指定する変動パターンP A 2 - 4が用意されている。つまり、バトルリーチCにおいて救済が無い場合（メータM Gが満タンにならない場合）、可変表示結果は必ず「ハズレ」になる。

【0141】

さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択される変動パターンとして、非リーチから短期開放チャンス目を導出表示することを指定する変動パターンP C 1 - 1が用意されている。ノーマルリーチが実行されて所定のリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示することを指定する変動パターンP C 2 - 1が用意されている。

【0142】

さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」又は「非確変」のときに、第1演出S T 1と、その第1演出S T 1から発展した演出である第2演出S T 2とからなる2段階の演出のうち、第1演出S T 1のみを実行することを指定する変動パターンP A

10

20

30

40

50

4 - 1 と、第 1 演出 S T 1 を実行して更に第 2 演出 S T 2 を実行することを指定する変動パターン P A 4 - 2 が用意されている。

【 0 1 4 3 】

さらに、可変表示結果が「ハズレ」のときに、第 1 演出 S T 1 のみを実行することを指定する変動パターン P B 4 - 1 と、第 1 演出 S T 1 を実行して更に第 2 演出 S T 2 を実行することを指定する変動パターン P B 4 - 2 が用意されている。

【 0 1 4 4 】

図 9 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば図 1 1 ( A ) に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が、「非確変」又は「確変」と、「突確」とのいずれであるかに応じて（大当り種別バッファに格納された大当り種別バッファ設定値によって特定できる。）、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。

【 0 1 4 5 】

C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データと、大当り種別バッファ設定値と、に基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、大当り種別が「非確変」又は「確変」と、「突確」と、のいずれであるかに応じて乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。例えば、乱数値 M R 3 が「140」である場合、C P U 1 0 3 は、大当り種別バッファ設定値が「0」又は「1」のときには変動パターン P A 3 - 3 を選択し、大当り種別バッファ設定値が「2」のときには変動パターン P C 2 - 1 を選択する。

【 0 1 4 6 】

図 9 に示すステップ S 2 6 4 の処理では、例えば図 1 1 ( B ) に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。小当り変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合と共通の変動パターンに対して、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。ただし、各変動パターンに対する決定値の割り当ては、大当り種別が「突確」となる場合とは異なっている。これにより、変動パターンにおける飾り図柄の可変表示態様やリーチ演出の演出態様に応じて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となり大当り遊技状態の終了後に確変状態となる可能性（突確期待度）を異ならせることができる。

【 0 1 4 7 】

なお、大当り種別が「突確」となる場合に決定可能な変動パターンのうちには、可変表示結果が「小当り」となる場合には決定されることがない変動パターンが含まれていてもよい。あるいは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定可能な変動パターンのうちには、大当り種別が「突確」となる場合には決定されることがない変動パターンが含まれていてもよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。

【 0 1 4 8 】

図 9 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意したハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。例えば、時短中であるかは、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態であるか否かなどによって特定されればよく、時短中でない場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図 1 2 ( A ) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一方、時短中（時短フラグがオン状態のとき）には、図 1 2 ( B ) に示すハズ

レ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。

【0149】

各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数に応じて、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、変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。合計保留記憶数は、例えば、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、第1保留記憶数カウント値と第2保留記憶数カウント値との合計値などから特定すればよい。

【0150】

CPU103は、時短中であるか否かと、合計保留記憶数カウント値と、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データと、に基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、合計保留記憶数が、時短中でないときには「0」～「1」、「2」～「4」、「5」～「8」のいずれに該当するか、時短中のときには「0」、「1」、「2」～「8」のいずれに該当するか、に応じて乱数値MR3に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定(選択)すればよい。

【0151】

CPU103は、例えば、時短フラグがオン状態のときで乱数値MR3が「229」である場合、CPU103は、合計保留記憶数カウント値が「0」のときには変動パターンPA2-1を選択し、合計保留記憶数カウント値が「1」のときには変動パターンPB1-1を選択し、合計保留記憶数カウント値が「3」～「8」のいずれかのときには変動パターンPB1-2を選択する。

【0152】

図9に示すステップS262、S264、S265の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS266)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図10に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、ステップS262、S264、S265の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0153】

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

【0154】

ステップS267の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS268)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1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

10

20

30

40

50

マンドを順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2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の送信設定を行う。設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述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。

【0155】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置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や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（ステップS262、S264、S265の処理で選択した変動パターン）を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、ステップS246において決定された確定特別図柄に基づいて、特別図柄の可変表示結果（「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれであるか、大当たり種別が何であるかなど）を指定する演出制御コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を通知する演出制御コマンドである。

【0156】

ステップS268の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップS269）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS269にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0157】

図3のステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させる処理や、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。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップS110で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと（導出表示されたこと）を通知する演出制御コマンドである図柄確定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。送信設定された図柄確定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述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。ステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【0158】

図3のステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。特別図柄停止処理には、大当たりフラグや小当たりフラグがオン状態になっているかを判定する処理や、大当たりフラグがオン状態である場合に時短フラグ及び確変フラグをオフ状態にし、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた、時短制御中に実行される可変表示の残り回数をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「0」にし、大当たり開始時演出待ち時間（大当たり遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）を設定し、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新する処理が含まれる。

【0159】

また、特別図柄停止処理には、大当たりフラグがオフ状態である場合に、時短フラグがオン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「1」減らし、減らした後のカウント値が「0」である場合に時短フラグをオフ状態にし、時短状態を終了させる処理や、小当たりフラグがオン状態である場合に、小当たり開始時演出待ち時間（小当たり遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）を設定し、特図表示結果が「小当たり」であることに基づく小当たり遊技状態の開始を指定する制御コマンドである当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「8」に更新する処理や、大当たりフラグ及び小当たりフラグがオン状態でない場合、特図プロセスフラグの値を「0」に更新する処理が含まれる。

#### 【0160】

送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述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。

#### 【0161】

これら一連の処理によって、大当たり時には、一旦時短状態や確変状態が終了し、ハズレ時や小当たり時には、時短中において実行可能な残りの可変表示が「1回」減らされる。時短中において実行可能な残りの可変表示が「0」回になると、時短フラグがオフになり時短状態が終了する。つまり、時短状態（時短制御）は、その開始から可変表示結果が「大当たり」になる前に予め定められた所定回数（下記の初期カウント値）だけ可変表示が実行された場合に終了する。また、遊技状態の変更があった場合には、変更後の遊技状態の通知が演出制御基板12側になされる。

#### 【0162】

図3のステップS114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、ラウンド遊技の開始タイミングになったこと（例えば、上記で設定された大当たり開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。この処理では、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（大当たり種別バッファに格納された大当たり種別バッファ設定値によって特定できる。）、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「2.9秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。一方、大当たり種別が「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」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。ステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機及び大入賞口の開放などが実現される。

#### 【0163】

ステップS115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の経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば9個）に達するか、ステップS114で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理や、閉鎖状態に戻してから経過時間の測定を開始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したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。ステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状

10

20

30

40

50



態が維持されることになる。

【 0 1 6 4 】

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遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻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。そして、計測した経過時間が次のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される一方（この場合には、例えば、ステップ S 1 1 4 の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当たり遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当たり遊技状態終了コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 6 が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

10

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 4 から S 1 1 6 までは繰り返し実行されることによって、大当たり遊技状態が実現される。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。大当たり終了処理には、大当たり終了時演出（エンディング演出）待ち時間（大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としての後述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であり、予め設定された時間）が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ、そのまま大当たり終了処理を終了する。大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には、大当たり種別バッファに格納された大当たり種別（大当たり種別バッファ設定値）に応じて、大当たり種別が「非確変」であれば（大当たり種別バッファ設定値が「0」であれば）、確変フラグをオフ状態のままにして時短フラグをオン状態にし、大当たり種別が「確変」又は「突確」であれば（大当たり種別バッファ設定値が「1」又は「2」であれば）、確変フラグ及び時短フラグをオン状態にする。このようにして、大当たり種別が「非確変」の場合の大当たり遊技状態の終了後の遊技状態は、時短制御のみの低確高ベース状態になり、大当たり種別が「確変」又は「突確」の場合の大当たり遊技状態の終了後の遊技状態は、確変制御及び時短制御がある高確高ベース状態になる。また、時短フラグをオン状態にした場合に、時短回数カウンタにカウント初期値（例えば、100回）を設定する。大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には、最後に特図プロセスフラグの値が「0」に更新される。

20

30

【 0 1 6 7 】

時短状態（時短制御）は、所定回数の可変表示が実行されることと、次の大当たり遊技状態が開始されることとのうち、次の大当たり遊技状態が開始されるのみで終了するようにしてもよい。この場合、カウント初期値の設定や、時短回数カウンタ自体が不要である。

40

【 0 1 6 8 】

図 3 のステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当たり開放前処理には、可変表示結果が「小当たり」となったこと、大入賞口を開放状態にするタイミングになったこと（例えば、上記で設定された小当たり開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としてからの経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。また、小当たり開放前処理では、例えば、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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」などに設定することにより、小当たり遊技状態とする設定が行われる。大入賞口を開放状態とする処理などが行われると、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新される。ステップ S 1 1 8 が繰り返

50

し行われることによって、大入賞口を開放状態にするまで待機することが行われる。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間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（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば 9 個）に達するか、ステップ S 1 1 8 で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す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したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻したタイミングからの経過時間を計測する処理、計測した経過時間が予め設定された時間になった場合に再び大入賞口を開放状態とする処理などが実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、小当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである小当り遊技状態終了コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 1 8 が繰り返し行われ、ステップ S 1 1 9 が繰り返し行われることによって、小当り遊技状態が実現される。

20

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理（待ち時間が経過するまで小当り終了処理を終了する）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。

30

【 0 1 7 2 】

次に、演出制御基板 1 2 における主な動作を説明する。

【 0 1 7 3 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。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。

40

【 0 1 7 4 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割

50

込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125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RAM 122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU 120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。

#### 【0175】

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。例えば、始動入賞が発生したときに主基板11から伝送された、第1始動口入賞指定コマンド及び第1保留記憶数通知コマンドと、第2始動口入賞指定コマンド及び第2保留記憶数通知コマンドと、のいずれかを受信した場合には、保留記憶の数が1増えているので、演出制御用CPU 120は、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった制御を行うことで、画像表示装置5の始動入賞記憶表示エリア5Hの所定領域の色を変更させるなどして、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示を変化させ、保留表示図柄を1つ増やし、保留記憶表示によって特定可能となる可変表示の保留数を1つ増やす。始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドである場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hの左側に表示される保留表示図柄を1つ増やして、第1保留表示によって特定可能となっている第1特図保留記憶数を1つ増加させる。始動口入賞指定コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合には、始動入賞記憶表示エリア5Hの右側に表示される保留表示図柄を1つ増やして、第2保留表示によって特定可能となっている第2特図保留記憶数を1つ増加させる。

#### 【0176】

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といった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理が再度実行される。

#### 【0177】

図13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13に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU 120は、RAM 122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、“0”である。）に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0178】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1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。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、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0179】

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類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。可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新されて終了する。

【 0 1 8 0 】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、R A M 1 2 2の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）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、ステップS 1 7 1で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードを読み出されたこと、あるいは、主基板1 1から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、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。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 8 1 】

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、主基板1 1から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、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って、その前に受信した可変表示結果通知コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新する。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、又は、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って、その前に受信した可変表示結果通知コマンドによって特定される大当り種別が「突確」であれば、演出プロセスフラグの値を“ 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（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには）、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

【 0 1 8 2 】

ステップS 1 7 4の大入賞口短期開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大入賞口短期開放時処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば「突確」の大当り遊技状態又は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の表示領域に表示させることや、音声制御基板1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用L E Dを点灯／消灯／点滅させることといった、「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における各種の演出制御（大当りや小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口短期開放時処理は、例えば主基板1 1からの大当り遊技状態終了コマンド又は小当り遊技状態終了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“ 6 ”に更新する。

【 0 1 8 3 】

ステップS 1 7 5の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 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、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板 11 からの大当り遊技状態終了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“6”に更新する。

#### 【0184】

ステップ S 176 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態や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 の表示領域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 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 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。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。

#### 【0185】

図 14 は、可変表示開始設定処理として、図 13 のステップ S 171 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 14 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 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などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 521；Yes）、例えば主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 522）。

#### 【0186】

ステップ S 522 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 522；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 S 523）。一例として、ステップ S 523 の処理では、まず、乱数回路 124 または RAM 122 の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

#### 【0187】

ステップ S 522 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 522；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 S 524）。一例として、ステップ S 524 の処理では、まず、乱数

10

20

30

40

50

回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずに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。

10

**【 0 1 8 8 】**

ステップ S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 1 ; N o）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 5）。特図表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別は、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドを読み取ることなどにより、演出制御用 CPU 1 2 0 によって特定されればよい。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S 5 2 5 ; Y e s）、例えば短期開放チャンス目、所定のリーチ組合せなどといった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 6）。なお、ステップ S 5 2 3、S 5 2 4 では、短期開放チャンス目、所定のリーチ組合せなどといった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定しないようにしてもよい（例えば、このような組合せを決定してしまったら、これらの組合せには該当しない、予め用意したリーチ組合せ又は非リーチ組合せを構成する飾り図柄を確定飾り図柄として決定（選択）するようにする。）。

20

30

**【 0 1 8 9 】**

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

**【 0 1 9 0 】**

ステップ S 5 2 6 における処理の他の一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン PC 2 - 1 が指定された場合に、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される所定のリーチ組合せ決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された所定のリーチ組合せ決定用のテーブルを参照することなどにより、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した所定のリーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。あるいは、変動パターン PC 2 - 1 が指定された場合に、ステップ S 5 2 4 と同様の処理を実行することにより「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される同一の飾り図柄を決定する一方で、ステップ S 5 2 4 とは異なる処理を実行することにより、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄（短期開放チャンス図柄）を停止表示することに決定してもよい。こうした短

40

50

期開放チャンス図柄を含むリーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放チャンス目又は「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した所定のリーチ組合せに含まれてもよい。

【 0 1 9 1 】

なお、変動パターン P C 2 - 1 が指定されて飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる場合でも、例えば「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることによりリーチ態様となった後に、「右」の飾り図柄可変表示エリア 5 R にて飾り図柄を再び変動させることにより仮停止表示した飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出を行うとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて所定の飾り図柄を停止表示させることで、短期開放チャンス目のいずれかを構成する飾り図柄の組合せが導出表示されるようにしてもよい。この場合、ステップ S 5 2 6 の処理では、

10

【 0 1 9 2 】

ステップ S 5 2 5 にて「突確」または「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 S 5 2 5 ; N o）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。一例として、ステップ S 5 2 7 の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このとき、例えば、可変表示結果通知コマンドなどによって特定される大当り種別に応じて同一の飾り図柄を決定する。

20

【 0 1 9 3 】

ステップ S 5 2 3、S 5 2 4、S 5 2 6、S 5 2 7 の処理のいずれかを実行した後は、この後に使用する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 S 5 3 0）。

【 0 1 9 4 】

図 1 5 は、演出制御パターン選択処理として、図 1 4 のステップ S 5 3 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御パターン選択処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、P A 4 - 1、P A 4 - 2、P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。

30

【 0 1 9 5 】

変動パターンが P A 4 - 1、P A 4 - 2、P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 のいずれかである場合（ステップ S 6 0 1 ; Y E S）、すなわち、変動パターンが P A 4 - 1 であって第 1 演出 S T 1 のみを実行する場合、変動パターンが P A 4 - 2 であって第 1 演出 S T 1 を実行して更に第 2 演出 S T 2 を実行する場合、変動パターンが P B 4 - 1 であって第 1 演出 S T 1 のみを実行する場合、変動パターンが P B 4 0 2 であって第 1 演出 S T 1 を実行して更に第 2 演出 S T 2 を実行する場合のそれぞれにおいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、その変動パターンと、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルとに基づいて、発展示唆演出タイミングマークの有無及び態様（形状）を決定する（ステップ S 6 0 2）。

40

【 0 1 9 6 】

発展示唆演出タイミングマークとは、第 1 演出 S T 1 の後に実行される演出であって、第 2 演出 S T 2 が実行されるか否かを示唆する演出である発展示唆演出が行われるタイミングを示す画像である。図 1 6 は、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルの構成例を示す図である。この実施の形態では、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルは、変動パターン P A 4 - 1、P A 4 - 2、P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 のそれぞれに対して、発展示唆演出タイミングマークがない場合（非表示の場合）、ハートの形状の場合、2 つのハートを重ねた形状（二重ハート）の場合のそれぞれの選択確率が設定されている。

50

## 【 0 1 9 7 】

この実施の形態では、変動パターンが P A 4 - 1 の場合は、発展示唆演出タイミングマークは常に非表示となる。また、変動パターンが P A 4 - 2 の場合は、発展示唆演出タイミングマークは、4 0 / 1 0 0 の確率でハートの形状となり、6 0 / 1 0 0 の確率で二重ハートの形状となる。また、変動パターンが P B - 1 の場合は、発展示唆演出タイミングマークは 7 0 / 1 0 0 の確率で非表示となり、2 0 / 1 0 0 の確率でハートの形状となり、1 0 / 1 0 0 の確率で二重ハートの形状となる。また、変動パターンが P B 4 - 2 の場合は、発展示唆演出タイミングマークは、7 0 / 1 0 0 の確率でハートの形状となり、3 0 / 1 0 0 の確率で二重ハートの形状となる。ここで、変動パターンが P A 4 - 2 の場合には、二重ハートの形状となる確率が最も高い。また、変動パターンが P A 4 - 2 の場合と P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 の場合とを比較すると、P A 4 - 2 の場合の方が P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 の場合よりも二重ハートの形状となる確率が高い。従って、発展示唆演出タイミングマークが二重ハート形状の場合には大当たりとなる可能性が高いことを示唆することになる。

10

## 【 0 1 9 8 】

例えば、演出制御用 P C U 1 2 0 は、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルから、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応じたテーブルデータを読み出し、更に、1 ~ 1 0 0 の値を取る乱数値などを用いて、発展示唆演出タイミングマークを非表示にするか、ハートの形状にするか、二重ハートの形状にするかを決定する。

## 【 0 1 9 9 】

20

再び、図 1 5 に戻って説明する。ステップ S 6 0 2 において発展示唆演出タイミングマークの有無及び態様を決定した後、所定の発展示唆演出タイミング決定テーブルを参照し、1 ~ 1 0 1 の値を取る乱数値などを用いて、発展示唆演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 6 0 3）。続いて、演出制御用 P C U 1 2 0 は、変動パターンと、タイムライン決定テーブルとに基づいて、タイムラインの態様を決定する（ステップ S 6 0 4）。

## 【 0 2 0 0 】

タイムラインとは、第 1 演出 S T 1 及び第 2 演出 S T 2 からなる演出期間を示す直線状の画像である。発展示唆演出タイミングマークは、タイムラインにおける発展示唆演出が行われるタイミングに対応する位置に表示される。

30

## 【 0 2 0 1 】

図 1 7 は、タイムライン決定テーブルの構成例を示す図である。この実施の形態では、タイムライン決定テーブルは、変動パターン P A 4 - 2、P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 のそれぞれに対して、タイムラインにおける第 1 演出 S T 1 の開始から現在までの時間経過部分（タイムラインの時間経過部分）の色が白の場合、及び、赤の場合のそれぞれの選択確率が設定されている。

## 【 0 2 0 2 】

この実施の形態では、変動パターンが P A 4 - 1 の場合は、タイムラインの時間経過部分は 4 0 / 1 0 0 の確率で白となり、6 0 / 1 0 0 の確率で赤となる。また、変動パターンが P A 4 - 2 の場合は、タイムラインの時間経過部分は 3 0 / 1 0 0 の確率で白となり、7 0 / 1 0 0 の確率で赤となる。また、変動パターンが P B 4 - 1 の場合は、タイムラインの時間経過部分は 9 0 / 1 0 0 の確率で白となり、1 0 / 1 0 0 の確率で赤となる。また、変動パターンが P A 4 - 2 の場合は、タイムラインの時間経過部分は 8 0 / 1 0 0 の確率で白となり、2 0 / 1 0 0 の確率で赤となる。ここで、変動パターンが P A 4 - 1 及び P A 4 - 2 の場合は、タイムラインの時間経過部分は赤となる確率の方が高い。また、変動パターンが P A 4 - 1 及び P A 4 - 2 の場合と P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 の場合とを比較すると、変動パターンが P A 4 - 1 及び P A 4 - 2 の場合の方が P B 4 - 1 及び P B 4 - 2 の場合よりもタイムラインの時間経過部分が赤となる確率が高い。従って、タイムラインの時間経過部分が赤の場合には大当たりとなる可能性が高いことを示唆することになる。

40

50



## 【0203】

例えば、演出制御用CPU120は、タイムライン決定テーブルから、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応じたテーブルデータを読み出し、更に、1～102の値を取る乱数値などを用いて、タイムラインの色を白にするか、赤にするかを決定する。

## 【0204】

再び、図15に戻って説明する。次に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン、ステップS602において決定した発展示唆演出タイミングマークの有無及び態様、ステップS604において決定したタイムラインの態様などに基づいて、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る(ステップS605)。

10

## 【0205】

一方、変動パターンがPA4-1、PA4-2、PB4-1及びPB4-2のいずれでもない場合には(ステップS601;NO)、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに基づいて、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る(ステップS606)。

## 【0206】

再び、図14に戻って説明する。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S531)。

20

## 【0207】

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S532)。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S533)、可変表示開始設定処理を終了する。

30

## 【0208】

なお、可変表示の開始とともに、保留記憶は1つ消化されるので、ステップS532では、主基板11から第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドのいずれを受信したかに応じて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった制御を行うことで、画像表示装置5の始動入賞記憶表示エリア5Hの所定領域の色を変更させるなどして、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留記憶表示を変化させ、保留表示図柄を1つ減らし、保留記憶表示によって特定可能となる可変表示の保留数を1つ減らす処理も行われる。

## 【0209】

具体的には、演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信した場合、例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hの所定領域の色を変更させるなどして、始動入賞記憶表示エリア5Hの左側に表示される保留表示図柄を1つ減らし(左側の保留表示図柄における一番右の保留表示図柄を消去し)、保留記憶の表示によって特定可能な第1特図保留記憶数を1つ減らす。演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信した場合、例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hの所定領域の色を変更させるなどして、始動入賞記憶表示エリア5Hの右側に表示される保留表示図柄を1つ減らし(右側の保留表示図柄における一番右の保留表示図柄を消去し)、始動入賞記憶表示エリア5Hの第2保留記憶表示を変化させ、保留記憶の表示によって特定可能となっている第2特図保留記憶数を1つ減らす。

40

## 【0210】

50

図 13 のステップ S 171 における可変表示開始設定処理に続いて、ステップ S 172 の可変表示中演出処理が行われる。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップ S 605 及びステップ S 606 で選択された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。この演出制御において、発展示唆演出タイミングマーク及びタイムラインが表示される場合には、演出制御用 CPU 120 の制御により、画像表示装置 5 には図 18 及び図 19 に示すような演出画面が表示される。

#### 【0211】

図 18 は、第 1 演出 S T 1 の後に第 2 演出 S T 2 が実行される場合の演出画面の例を示す図である。図 18 は、変動パターンが P A 4 - 2 であり、発展示唆演出タイミングマークがハートの形状、タイムラインの時間経過部分が赤の場合の例である。まず、第 1 演出 S T 1 が開始されると、図 18 ( A ) に示すように、第 1 演出の画面 701 が表示される。第 1 演出の画面 701 では、タイムラインの画像 711 と、時間経過に伴ってタイムラインの画像 711 に沿って移動する進行状況マーク画像 712 と、発展示唆演出タイミングマークの画像 713 と、再生状態を示す再生状態マーク画像 721 とが表示されている。進行状況マーク画像 712 は一定速度で右に移動している。進行状況マーク画像 712 が一定速度で右に移動することにより、遊技者は、進行状況マーク画像 712 が発展示唆演出タイミングマークの画像 713 の位置にいつ到達するか、すなわち、発展示唆演出がいつ行われるかを予想することができる。タイムラインの画像 711 における進行状況マーク画像 712 よりも左側の部分は時間経過部分であり、赤で表示される。また、再生状態マーク画像 721 は一時停止状態となっていることを示す態様となっている。

#### 【0212】

その後、第 1 演出 S T 1 の期間が終了すると、図 18 ( B ) に示すように、第 2 演出 S T 2 が実行されるか否かを示唆する演出である発展示唆演出の画面 702 が表示される。発展示唆演出の画面 702 では、進行状況マーク画像 712 が一定速度で右に移動して発展示唆演出タイミングマークの画像 713 の位置に到達し、発展示唆演出タイミングマークの画像 713 が強調表示される。また、発展示唆演出が行われていることに応じて、再生状態マーク画像 721 は再生状態となっていることを示す態様となっている。

#### 【0213】

その後、第 2 演出 S T 2 が開始されると、図 18 ( C ) に示すように、第 2 演出の画面 703 が表示される。第 2 演出の画面 703 では、進行状況マーク画像 712 が一定速度で右に移動して発展示唆演出タイミングマークの画像 713 の位置を通過している。また、第 2 演出 S T 2 が行われていることに応じて、再生状態マーク画像 721 は再生状態となっていることを示す態様となっている。

#### 【0214】

図 19 は、第 1 演出 S T 1 の後に第 2 演出 S T 2 が実行されない場合の演出画面の例を示す図である。図 19 は、変動パターンが P B 4 - 1 であり、発展示唆演出タイミングマークがハートの形状、タイムラインの時間経過部分が赤の場合の例である。まず、第 1 演出 S T 1 が開始されると、図 19 ( A ) に示すように、図 18 ( A ) と同様の第 1 演出の画面 701 が表示される。第 1 演出の画面 701 では、タイムラインの画像 711 と、進行状況マーク画像 712 と、発展示唆演出タイミングマークの画像 713 と、再生状態を示す再生状態マーク画像 721 とが表示されている。図 18 ( A ) と同様、進行状況マーク画像 712 は一定速度で右に移動している。また、タイムラインの画像 711 における進行状況マーク画像 712 よりも左側の部分は時間経過部分であり、赤で表示される。また、再生状態マーク画像 721 は一時停止状態となっていることを示す態様となっている。

#### 【0215】

その後、第 1 演出 S T 1 の期間が終了すると、図 19 ( B ) に示すように、図 18 ( B ) と同様の第 2 演出 S T 2 が実行されるか否かを示唆する演出である発展示唆演出の画面

702が表示される。発展示唆演出の画面702では、進行状況マーク画像712が一定速度で右に移動して発展示唆演出タイミングマークの画像713の位置に到達し、発展示唆演出タイミングマークの画像713が強調表示される。また、発展示唆演出が行われていることに応じて、再生状態マーク画像721は再生状態となっていることを示す態様となっている。

#### 【0216】

その後、第2演出ST2が実行されないため、図19(C)に示すように、演出終了の画面704が表示される。演出終了の画面704では、進行状況マーク画像712が一定速度で右に移動して発展示唆演出タイミングマークの画像713の位置を通過している。また、第2演出ST2が行われていないことに応じて、再生状態マーク画像721は一時停止状態となっていることを示す態様となっている。

10

#### 【0217】

以上説明したように、実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じて第1演出ST1を実行する態様と、第1演出ST1を実行して更に第2演出ST2を実行する態様とを選択的に行き、更に演出の進行状況を示唆するタイムラインの画像711及び進行状況マーク画像712の表示を行うとともに、第1演出ST1の後に第2演出ST2が実行されるか否かを示唆する発展示唆演出を実行する。この際、演出制御用CPU120は、変動パターンがPA4-1、PA4-2、PB4-1、PB4-2のいずれかである場合には、発展示唆演出がいずれのタイミングで実行されるか否かを示唆するために、発展示唆演出タイミングマークの有無及び態様を決定し、この決定に基づいて、発展示唆演出の画面702が表示されるよりも前にタイムラインの画像711上に発展示唆演出タイミングマークの画像713を表示する。

20

#### 【0218】

これにより、遊技者は、演出において第1演出ST1から第2演出ST2に切り替わるタイミング、すなわち、発展示唆演出が実行されるタイミングを把握し、更には、演出全体の進行状況を把握することが可能となり、遊技興趣が向上する。

#### 【0219】

また、実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120は、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの有無を決定し、なしの場合には発展示唆演出タイミングマークの画像713を表示しない。遊技者は、事前の演出の態様によって遊技者が可変表示結果がハズレとなることを予想する場合には、第2演出ST2が実行されないことも予想する。このような場合には、第2演出ST2の実行を示唆する発展示唆演出タイミングマークの画像713を表示されにくくすることで、遊技者の期待感に反するような演出が行われ、結果として遊技興趣が低下してしまうことを抑制することができる。一方、可変表示結果が大当たりであっても、発展示唆演出タイミングマークの画像713が表示されない場合もある。この場合には、遊技者は第2演出STの実行、さらには、可変表示結果が大当たりとなる期待感を抱く可能性は小さい。しかし、可変表示結果は遊技者が期待していなかった大当たりとなるため、遊技興趣が向上する。

30

#### 【0220】

また、実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120は、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの形状をハートの形状及び二重ハートの形状のいずれかに決定し、その決定した形状の発展示唆演出タイミングマークの画像713を表示する。このように発展示唆演出のタイミングを示唆する発展示唆演出タイミングマークの種類を増やすことにより、遊技興趣が向上する。

40

#### 【0221】

また、実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120は、タイムライン決定テーブルを用いてタイムラインの時間経過部分の色を白及び赤のいずれかに決定し、その決定した色の時間経過部分を含むタイムラインの画像711を表示する。このように発展示唆演出がいずれのタイミングで実行されるか否かの示唆の種類を増やすこと

50

により、遊技興趣が向上する。

【0222】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、変動パターンがPA4-1、PA4-2、PB4-1、PB4-2の場合には、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの有無が決定され、発展示唆演出タイミングマークがありと決定された場合には、常に発展示唆演出タイミングマークの画像713が表示された。しかし、発展示唆演出タイミングマークがありと決定された場合に、操作を促す画面を表示し、その画面を見た遊技者がスティックコントローラ31A内のトリガボタンを押す等の所定の操作を行った場合にのみ、発展示唆演出タイミングマークの画像713が表示されるようにしてもよい。また、発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークの有無が決定される前に、操作を促す画面を表示し、その画面を見た遊技者が所定の操作を行った場合であって、その後に発展示唆演出タイミングマーク決定テーブルを用いて発展示唆演出タイミングマークがありと決定した場合にのみ、発展示唆演出タイミングマークの画像713が表示されるようにしてもよい。

10

【0223】

また、上記実施の形態では、発展示唆演出タイミングマークの態様は、ハートの形状と二重ハートの形状であったが、更に他の形状の発展示唆演出タイミングマークが用意されてもよいし、形状が同一で色のみを異ならせた複数の発展示唆演出タイミングマークが用意されていてもよい。また、大当たりとなる場合に出現する確率が高い態様、ハズレとなる場合に出現する確率が高い態様等、発展示唆演出タイミングマークの態様毎に大当たりとなる場合の出現確率、あるいは、ハズレとなる場合との出現確率を異ならせることにより、発展示唆演出タイミングマークによって遊技者に大当たりとなる可能性を推定させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0224】

また、上記実施の形態では、タイムラインの態様は時間経過部分の色のみが異なっていたが、複数の形状のタイムラインが用意されてもよい。また、発展示唆演出タイミングマークと同様に、大当たりとなる場合に出現する確率が高い態様、ハズレとなる場合に出現する確率が高い態様等、タイムラインの態様毎に大当たりとなる場合の出現確率、あるいは、ハズレとなる場合との出現確率を異ならせることにより、タイムラインによって遊技者に大当たりとなる可能性を推定させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0225】

また、上記実施の形態では、変動パターンがPA4-1、PA4-2、PB4-1及びPB4-2の場合には、常にタイムラインが表示されたが、発展示唆演出タイミングマークを非表示とした場合には、タイムラインも非表示となるようにしてもよい。

【0226】

また、上記実施の形態では、大当たり種別が「確変」の場合と「非確変」の場合とで、発展示唆演出タイミングマーク及びタイムラインの選択確率は同一であったが、異なってもよい。この場合には、図16に示す発展示唆演出タイミングマーク決定テーブル及び図17に示すタイムライン決定テーブルにおいて、大当たり種別が「確変」の場合と「非確変」の場合とで異なるテーブルデータを用意すればよい。また、大当たり種別が「確変」の場合には、「確変」が確定していることを示す発展示唆演出タイミングマークを用意し、その発展示唆演出タイミングマークが選択可能であるようにしてもよい。

40

【0227】

また、上記実施の形態では、発展示唆演出は一度だけ行われ、発展示唆演出タイミングマークの画像713は1つだけ表示された。しかし、複数回の発展示唆演出が行われ、各発展示唆演出のタイミングに応じて、発展示唆演出タイミングマークの画像713が複数表示されるようにしてもよい。また、複数回の発展示唆演出に対応する各発展示唆演出タイミングマークは、それぞれ異なる態様でもよい。

【0228】

50

また、タイムラインの画像 7 1 1 に沿って移動する進行状況マーク画像 7 1 2 の速度は演出の種類に応じて異なってもよい。また、上記実施の形態では、進行状況マーク画像 7 1 2 をタイムラインの画像 7 1 1 に沿って発展示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 に向けて移動させることで、演出の進行状況、具体的には、発展示唆演出までの時間を遊技者に認識させるようにした。しかし、演出の進行状況の態様はこれに限定されない。例えば、発展示唆演出までの時間を点滅表示し、その時間が短くなるに従って点滅間隔が短くなるような態様にしてもよい。また、レーダー画面と標的の画像を表示し、発展示唆演出までの時間が短くなるに従って標的の画像がレーダー画面の中心に近づくような態様にしてもよい。また、上記実施の形態では、進行状況マーク画像 7 1 2 は一定速度で右に移動したが、速度が変化するようにしてもよい。この場合には、遊技者は、進行状況マーク画像 7 1 2 が発展示唆演出タイミングマークの画像 7 1 3 の位置にいつ到達するか、すなわち、発展示唆演出がいつ行われるかを予想しにくくなり、遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 2 2 9 】

また、上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 の演出制御用 CPU 1 2 0 が、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU などにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

#### 【 0 2 3 0 】

20

上記実施形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用 CPU 1 2 0 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が、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 0 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、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 0 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マイクロコンピュータ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

#### 【 0 2 3 1 】

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等の他の遊技機にも適用することができる。

#### 【 0 2 3 2 】

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

50

ものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

#### 【 0 2 3 3 】

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】

#### 【 0 2 3 4 】

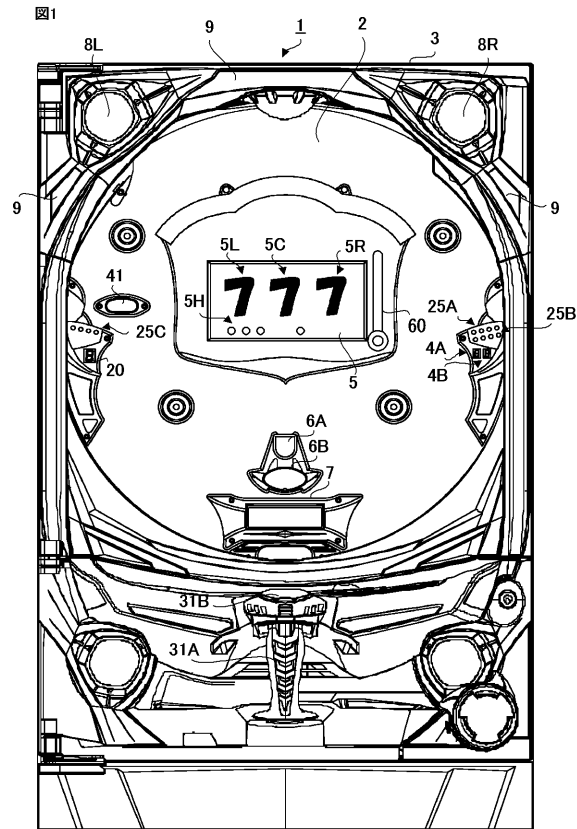
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B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

20

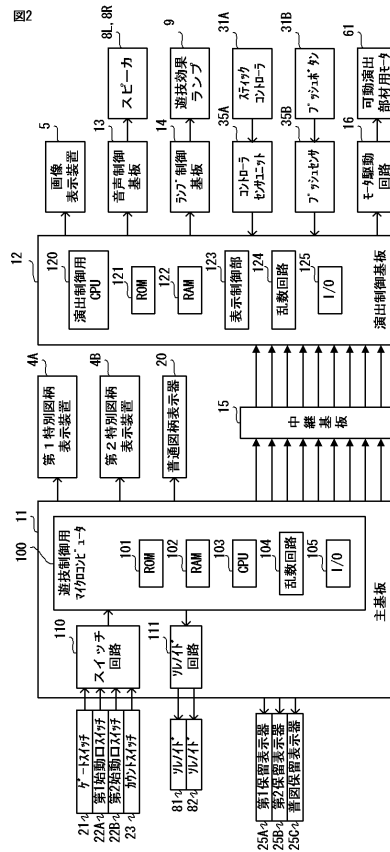
30

40

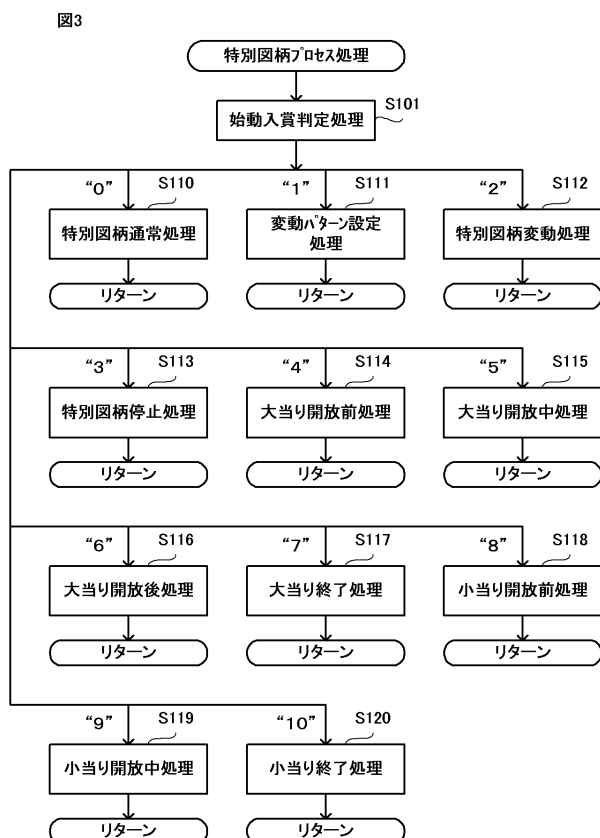
【 図 1 】



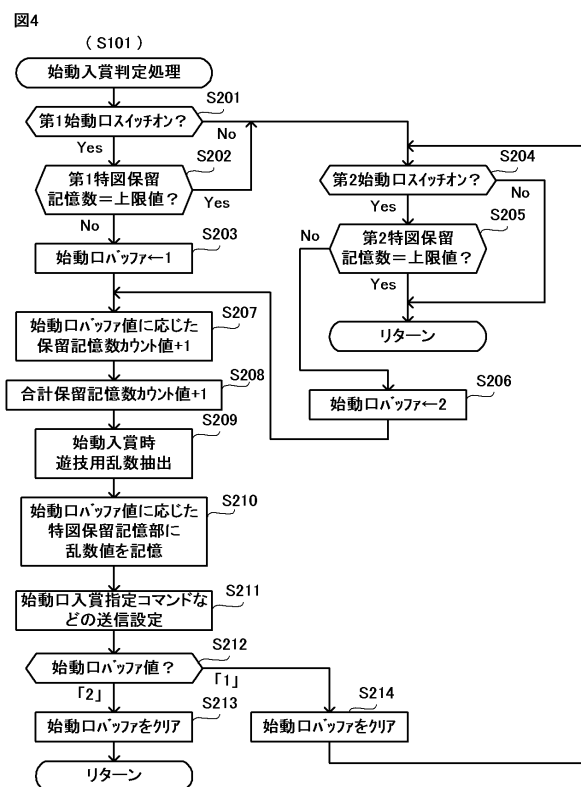
【圖 2】



【圖 3】



【 図 4 】



【 図 5 】

図5

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～251	変動パターン決定用

【 図 6 】

図6

(A)

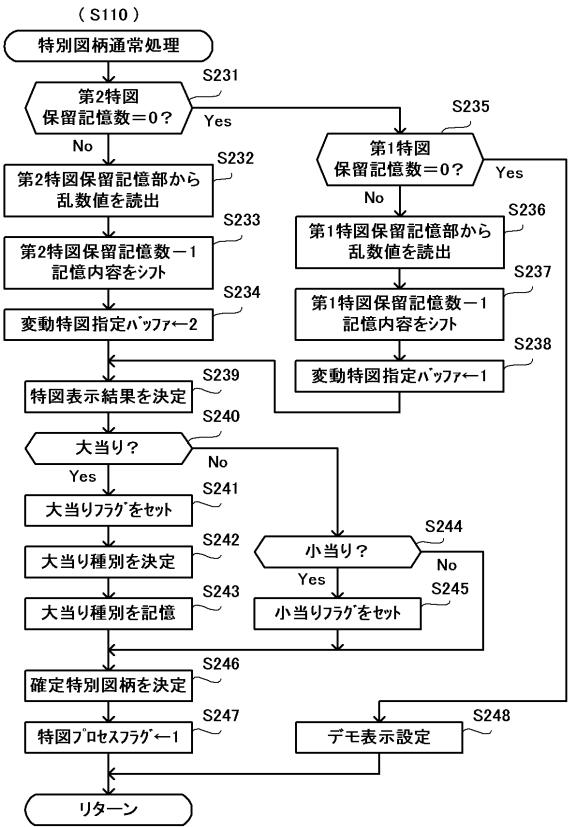
第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B)

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

【 図 7 】

図7



【 図 8 】

図8

(A) 特図表示結果決定テーブル (S239)

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

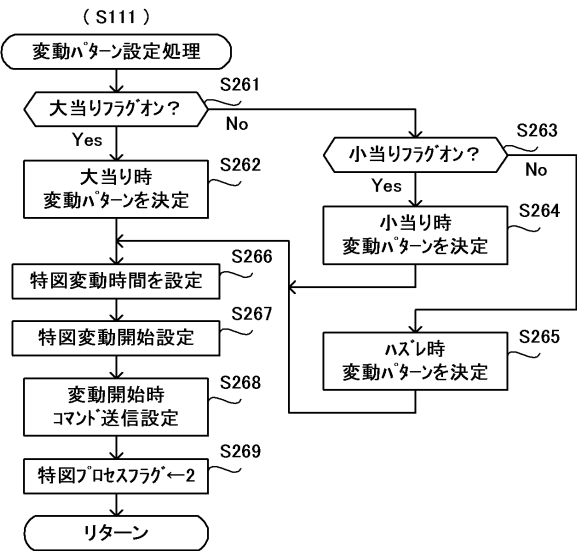
(B) 大当り種別決定テーブル (S242)

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



【図 9】

図9



【図 10】

図10

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リチ(ハズレ)
PB1-1	7200	時短中短縮なし→非リチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	21000	リチ: SU1→ノーマル(ハズレ)
PA2-2	42000	リチ: SU1→SU2→ハズレ A(ハズレ)
PA2-3	51000	リチ: SU1→SU2→SU3 →ハズレB(ハズレ)
PA2-4	42000	リチ: SU1→SU2→SU3 →ハズレC(非救済) (ハズレ)
PA2-5	66000	リチ: SU1→SU2→SU3 →ハズレC(救済)→ハズレ A(ハズレ)
PA3-1	21000	リチ: SU1→ノーマル(確変/非確変)
PA3-2	42000	リチ: SU1→SU2→ハズレA(確変/非確変)
PA3-3	51000	リチ: SU1→SU2→SU3→ハズレB(確変/非確変)
PA3-5	66000	リチ: SU1→SU2→SU3→ハズレC(救済)→ハズレ A(確変/非確変)
PC1-1	11000	非リチ(突確/小当り)
PC2-1	20000	リチ: ノーマル(突確/小当り)
PA4-1	42000	リチ: ST1(確変/非確変)
PA4-2	66000	リチ: ST1→ST2(確変/非確変)
PB4-1	42000	リチ: ST1(ハズレ)
PB4-2	66000	リチ: ST1→ST2(ハズレ)

【図 11】

図11

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン
確変/ 非確変	1~10	PA3-1
	11~100	PA3-2
	101~136	PA3-3
	136~226	PA3-5
	227~247	PA4-1
	248~251	PA4-2
突確	1~81	PC1-1
	82~251	PC2-1

【図 12】

図12

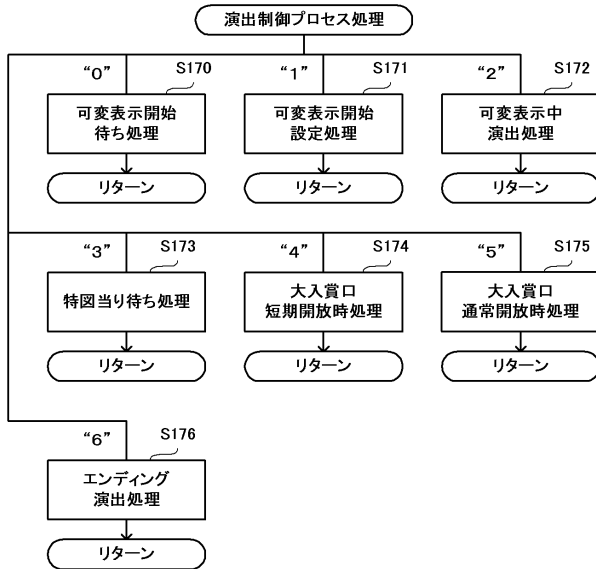
(A) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短中以外)			(B) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短中)		
合計保留 記憶数	決定値(MR3)	変動パターン	合計保留 記憶数	決定値(MR3)	変動パターン
0,1	1~199	PA1-1	0	1~209	PB1-1
	200~213	PA2-1		210~219	PA2-1
	212~214	PA2-2		220	PA2-2
	215~221	PA2-3		221~225	PA2-3
	222~238	PA2-4		226~240	PA2-4
	239~241	PA2-5		241	PA2-5
	242~248	PB4-1		242~248	PB4-1
	249~251	PB4-2		249~251	PB4-2
	1~204	PA1-2		1~219	PB1-1
	205~215	PA2-1		220~226	PA2-1
2~4	216~217	PA2-2	1	227	PA2-2
	218~223	PA2-3		228~229	PA2-3
	224~239	PA2-4		230~240	PA2-4
	240~241	PA2-5		241	PA2-5
	242~248	PB4-1		242~248	PB4-1
	249~251	PB4-2		249~251	PB4-2
	1~204	PA1-3		1~219	PB1-2
	205~215	PA2-1		220~226	PA2-1
	216~217	PA2-2		227	PA2-2
	218~223	PA2-3		228~229	PA2-3
5~8	224~238	PA2-4	2~8	230~240	PA2-4
	239~241	PA2-5		251	PA2-5
	242~248	PB4-1		242~248	PB4-1
	249~251	PB4-2		249~251	PB4-2

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン
1~200	PC1-1
201~251	PC2-1

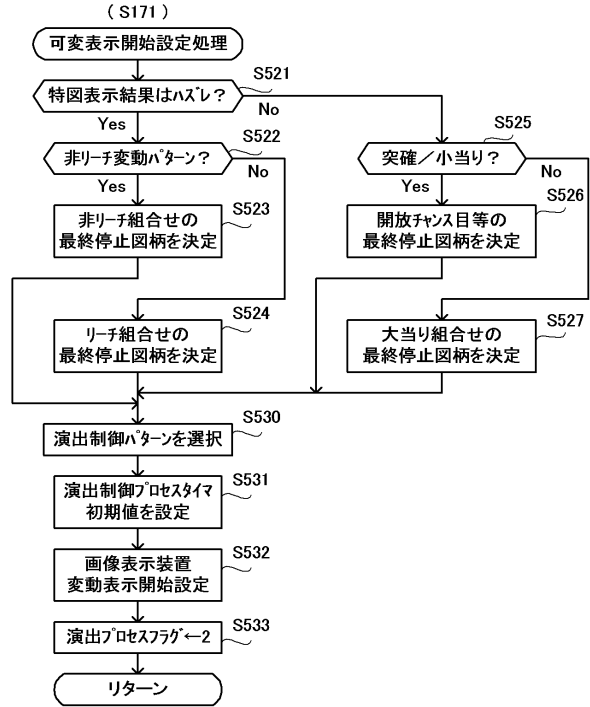
【図 13】

図13



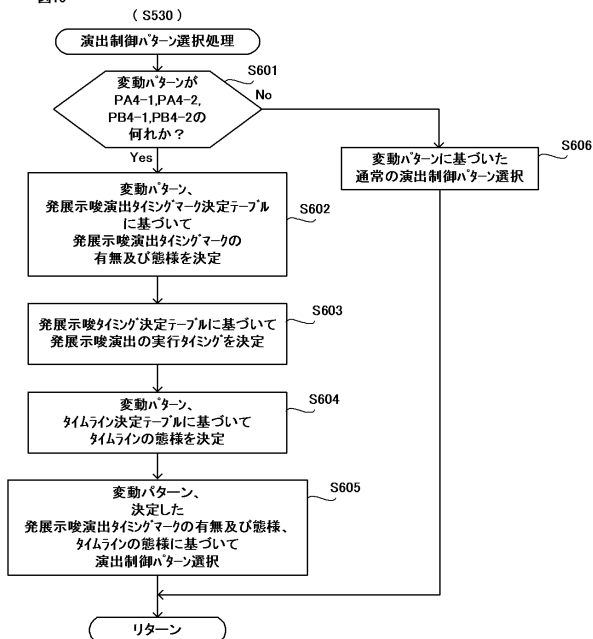
【図 14】

図14



【図 15】

図15



【図 16】

図16

		発展示唆演出タイミングマーク		
		なし (非表示)	ハート	二重ハート
変動パターン	PA4-1	100/100	0/100	0/100
	PA4-2	0/100	40/100	60/100
	PB4-1	70/100	20/100	10/100
	PB4-2	0/100	70/100	30/100

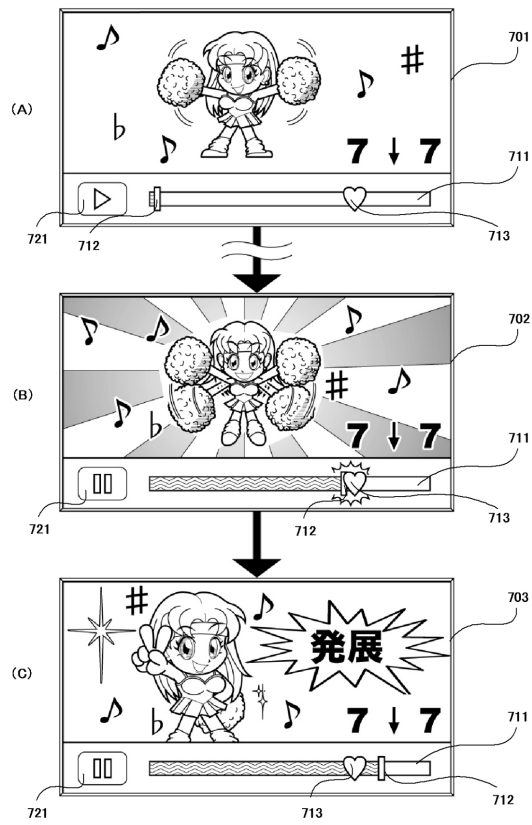
【図 17】

図17

		タイムライン	
		白	赤
変動パターン	PA4-1	40/100	60/100
	PA4-2	30/100	70/100
	PB4-1	90/100	10/100
	PB4-2	80/100	20/100

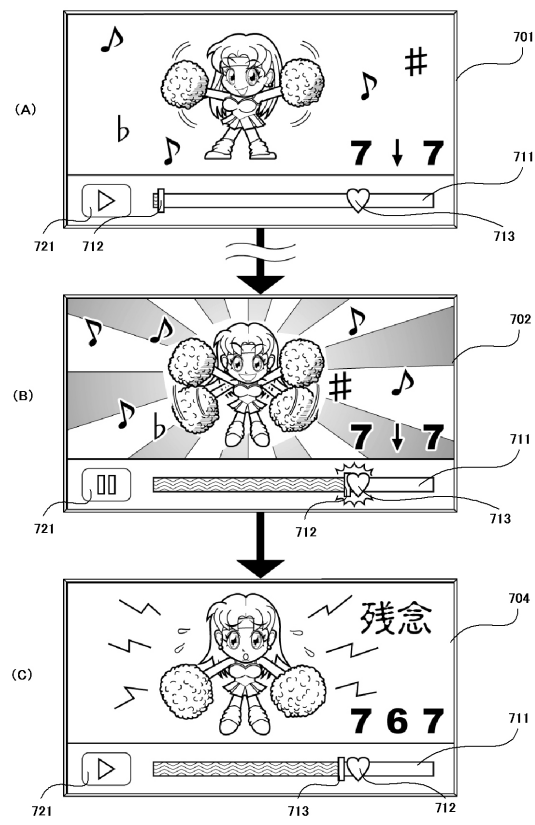
【図 18】

図18



【図 19】

図19



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5993714(JP, B2)  
特開2002-360842(JP, A)  
特開2011-255040(JP, A)  
特開2009-212(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02