

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6177684号  
(P6177684)

(45) 発行日 平成29年8月9日(2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日(2017.7.21)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 57 頁)

(21) 出願番号	特願2013-273089 (P2013-273089)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年12月27日(2013.12.27)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-126798 (P2015-126798A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成27年7月9日(2015.7.9)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成27年8月10日(2015.8.10)		弁理士 木村 満
		(74) 代理人	100123618
			弁理士 雨宮 康仁
		(74) 代理人	100148633
			弁理士 桜田 圭
		(74) 代理人	100134599
			弁理士 杉本 和之
		(74) 代理人	100166442
			弁理士 鈴木 洋雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
 遊技者の動作を検知可能な検知手段と、  
 初期位置から一の位置まで変位可能な変位手段と、  
 前記変位手段を変位させる変位制御手段と、  
 前記検知手段の検知結果に基づいて、表示手段において演出を実行する演出実行手段と、  
 を備え、

前記検知手段は、前記変位手段の前記変位とは異なる特殊変位の表示が前記表示手段において行われた後に前記変位手段に対する遊技者の動作を検知可能とし、

前記演出実行手段は、  
 前記変位制御手段により前記変位手段を変位させるときに特定演出を実行する特定演出実行手段を含み、

前記特定演出として、第1特定演出と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出とがあり、

前記変位制御手段は、前記特定演出実行手段により、前記第1特定演出を実行する場合と前記第2特定演出を実行する場合において、前記変位手段を前記初期位置から前記一の位置に変位させる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

10

20

前記特定演出実行手段は、前記特定演出において前記変位手段に対応する画像を表示し、前記第1特定演出を実行する場合、前記変位手段が前記初期位置から前記一の位置に変位する画像を表示し、前記第2特定演出を実行する場合、前記変位手段が前記初期位置から前記一の位置よりも多く変位する画像を表示する、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【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（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、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興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、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パチンコ遊技機は、大入賞口又はアタックと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

【0003】

また、演出に関連する操作を行う操作手段として、例えば遊技機の所定箇所に対して突出可能に設けられるとともに、突出量を設定可能としたものがある。このような遊技機として、突出量を表示（突出量表示）するとともに当該表示の突出量と連動させて操作手段を突出させるものがある（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-132534号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら上記特許文献1に記載された遊技機では、突出量表示に合わせて操作手段を段階的に突出動作させる必要があり、制御が複雑化してしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、制御が複雑化することを防止することができる遊技機の提供を目的とする。

【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、本発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ機1など）であって、遊技者の動作を検知可能な検知手段（例えばタッチセンサなど）と、初期位置から一の位置まで変位可能な変位手段と、前記変位手段を変位させる変位制御手段と、前記検知手段の検知結果に基づいて、表示手段において演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記検知手段は、前記変位手段の前記変位とは異なる特殊変位の表示が前記表示手段において行われた後に前記変位手段に対する遊技者の動作を検知可能とし、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記変位制御手段により前記変位手段を変位させるときに特定演出を実行する特定演出実行手段（例えばステップS554の処理を実行する演出制御用CPU120など）を含み、

前記特定演出として、第1特定演出と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出とがあり、

前記変位制御手段は、前記特定演出実行手段により、前記第1特定演出を実行する場合と前記第2特定演出を実行する場合において、前記変位手段を前記初期位置から前記一の位置に変位させる（例えば段階的に変化する特定演出において、レベルが上がっていくに連れて（段階をふむに連れ）、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなるものの、可動役物98が変位する距離は一定となるように、特定演出を実行するな

10

）ことを特徴とする。

また、前記特定演出実行手段は、前記特定演出において前記変位手段に対応する画像を表示し、前記第1特定演出を実行する場合、前記変位手段が前記初期位置から前記一の位置に変位する画像を表示し、前記第2特定演出を実行する場合、前記変位手段が前記初期位置から前記一の位置よりも多く変位する画像を表示する、

ようにしてもよい。

【0008】

このような構成によれば、制御が複雑化することを防止することができる。

【0009】

20

（2）上記（1）の遊技機において、

前記表示手段は、前記段階的に変化する表示として、前記検知手段が前記初期位置から前記特定位置までのいずれかの位置に変位していることを示唆する表示を行う（例えばレベル1の演出は、初期位置と第1位置との間を可動役物98が往復動作している表示を行い、レベル2の演出では初期位置と第1位置よりも変位距離が長い第2位置との間を可動役物98が往復動作している表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、表示手段における表示と検知手段の変位とがあたかも連動して制御されているよう遊技者に見せかけることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0011】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記表示手段は、前記段階的に変化する表示として、前記検知手段が前記初期位置から前記特定位置までのいずれかの位置に変位していることを示唆する表示を前記表示手段により表示した後、一旦該表示を消去してから再表示し（例えば可動役物98が初期位置に位置する画像を表示した後消去して、可動役物98が中間位置に位置する画像を表示し、当該画像を消去して第1～第4位置に位置する画像を表示するなど）、

前記特定演出実行手段は、少なくとも前記表示手段による表示の消去と再表示のタイミングに合わせて前記検知手段を往復して変位させる（例えば画像表示装置5に表示された可動役物98が初期位置に位置するタイミングと実際の可動役物98が初期位置に位置するタイミングとが一致するよう変位させるなど）、

40

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、検知手段が往復して変位するため、変位が一定であることを遊技者に認識されにくくすることができる。

【0013】

（4）上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記特定位置に前記検知手段が変位していることを示す表示を前記表示手段により実行しているときは、前記検知手段を前記特定位置に変位させる（

50

例えば図19に示すレベルMAXの演出を実行するなど)、  
ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、特定位置に変位していることを示す表示が前記表示手段により実行された場合には、検知手段が表示手段による表示と同様に特定位置に変位するため、特定位置に変位している表示が実行されている場合以外の変位が一定であることを遊技者に認識されにくくすることができる。

【0015】

(5)上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記検知手段は、有効期間における遊技者の操作を検知可能であって(例えば有効期間内ではタッチセンサによる検知信号が有効であるなど)、

前記表示手段は、前記段階的に変化する表示として、前記検知手段が前記初期位置から前記特定位置までのいずれかの位置に変位していることを示唆する表示を実行した後、一旦該表示を消去してから再表示し(例えば可動役物98が初期位置に位置する画像を表示した後消去して、可動役物98が中間位置に位置する画像を表示し、当該画像を消去して第1~第4位置に位置する画像を表示するなど)、

前記特定演出実行手段は、前記検知手段を少なくとも前記表示手段による表示の消去と再表示のタイミングに合わせて往復して変位させるとともに、少なくとも前記往復して変位させている期間を前記有効期間に含む(例えば特定演出開始後所定時間(例えば特定演出開始後0.3秒)経過後から終了所定時間前(終了0.3秒前)までの期間を有効期間とするなど)、

ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、往復して変位させている期間も有効期間とすることが可能となり、演出の幅を広げることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【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】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。

【図12】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図13】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14】特定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】特定演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】有効期間と表示期間の例を示すタイミングチャートである。

【図18】画像表示装置における表示動作例などを示す図である。

【図19】画像表示装置における表示動作例などを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0019】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の右側方）には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスLED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントの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けばよい。

10

#### 【0020】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

20

#### 【0021】

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

30

#### 【0022】

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。

#### 【0023】

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対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

40

#### 【0024】

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

50

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表示することなどが含まれてもよい。

10

**【0025】**

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、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、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

20

**【0026】**

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

30

**【0027】**

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、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が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲーム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。

40

**【0028】**

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

50

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。

**【0029】**

画像表示装置5の右側方には、可動役物98が設けられている。可動役物98は、後述する特定演出において、可動物用モータ99により初期位置から所定位置に動作する。また、可動役物98には、タッチセンサが設けられており（図示する例では可動役物98の上方部分）、遊技盤2の前面に配置され遊技盤2を覆うパネルを通して遊技者の操作を検知可能（検知信号が演出制御基板12に入力される）である。

10

**【0030】**

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となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

20

**【0031】**

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。

30

**【0032】**

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

40

**【0033】**

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

50

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。

【0034】

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。

10

【0035】

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。

20

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

30

【0037】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

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。

40

【0039】

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

50



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。

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 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 3 1 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。

【 0 0 4 2 】

スティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 0 4 3 】

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 3 1 A 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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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 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が設けられていればよい。

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。

【 0 0 4 6 】

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

10

20

30

40

50

装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 4 7 】

普通入賞球装置 6 A 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 2 2 A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 6 B 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 2 2 B によって検出されたことなどにより第 2 開始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 4 B による特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間と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。

20

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 1 】

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 2 9 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 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、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。

40

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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

50

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。

【0054】

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9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（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。

10

【0055】

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。

20

【0056】

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。

30

【0057】

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。

40

【0058】

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。

50

## 【 0 0 5 9 】

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。

## 【 0 0 6 0 】

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状態、あるいは、全部又は一部の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 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当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。

## 【 0 0 6 1 】

また、リーチ状態となったことに伴って、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。

## 【 0 0 6 2 】

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。

## 【 0 0 6 3 】

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。

## 【 0 0 6 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 5 】

「滑り」の変表示演出では、「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」の変表示演出では、飾り図柄の変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される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。

10

【 0 0 6 6 】

「擬似連」の変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに伴って、飾り図柄の変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の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。

20

【 0 0 6 7 】

「擬似連」の変表示演出では、「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、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。この実施の形態における「擬似連」の変表示演出では、可動役物 9 8 を変位させるとともに、可動役物 9 8 が変位していることを示す画像を画像表示装置 5 に表示する特定演出が行われる場合がある。具体的に、特定演出は、擬似連変動の回数に応じて、段階的に可動役物 9 8 が変位していることを示す画像を表示するとともに、可動役物 9 8 を一定位置に変位させる（初期位置と変位後の位置とを往復して動作させる）演出であり、可変表示結果が「大当たり」となることやスーパーリーチのリーチ演出が行われることなどを遊技者に示唆する演出である。なお、可動役物 9 8 の動作の詳細については後述する。また、この実施の形態における特定演出は、可変表示結果が「大当たり」となることやスーパーリーチのリーチ演出が行われることなどを遊技者に示唆する演出であることを示しているが、この他にも、例えば、大当たりラウンド演出において行われる確変昇格演出が行われることや所定の予告の発生など、遊技者に示唆するための演出であれば適用可能である。

30

40

【 0 0 6 8 】

こうした飾り図柄の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

50

可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する期待感が高められる。

【0069】

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

【0070】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確定大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「

左」、「中」、「右」の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」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常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、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

#### 【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、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）は、通常状態に比べて短縮される。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、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

#### 【0075】

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、「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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様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、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。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」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。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。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

#### 【0076】

確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

#### 【0077】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 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。このように、時短制御に伴い第 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。高開放制御としては、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。

10

## 【0078】

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「大当り」となるまでの時間が短縮される。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、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

## 【0079】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。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確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、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確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

20

30

## 【0080】

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。

40

## 【0081】

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態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「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、その

50



終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【 0 0 8 2 】

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。

【 0 0 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

10

20

30

40

50

ように報知すればよい。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 9 0 】

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、可動役物 9 8、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、可動役物 9 8 の動作 (可動物用モータ 9 9 の駆動) 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。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

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いる。

#### 【0094】

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。

10

#### 【0095】

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。

20

#### 【0096】

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。

30

#### 【0097】

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。

40

#### 【0098】

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」

50

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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

#### 【0099】

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。

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

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。

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 0 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 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。

【 0 1 0 5 】

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、可動物用モータ 9 9 に対して駆動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。

10

【 0 1 0 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 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

一例として、ROM 1 2 1 には、演出制御用 CPU 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、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。

30

【 0 1 0 9 】

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、特定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。

40

【 0 1 1 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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

50

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、ROM 121から読み出してRAM 122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ROM 121における記憶アドレスを、RAM 122の所定領域に一時記憶させて、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

**【0111】**

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。

**【0112】**

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。

20

**【0113】**

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。

30

**【0114】**

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)。

40

**【0115】**

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、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

50

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

【 0 1 1 6 】

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 S 1 6）。CPU 1 0 3 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 2 0 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【 0 1 1 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、RAM 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 5 は、始動入賞判定処理として、図 4 のステップ S 1 0 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。

【 0 1 1 9 】

図 5 に示す始動入賞判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A 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 S 2 0 2）。CPU 1 0 3 は、例えば RAM 1 0 2 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）、例えば RAM 1 0 2 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 S 2 0 3）。

【 0 1 2 0 】

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 S 2 0 5）。CPU 1 0 3 は、例えば RAM 1 0 2 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）、例えば RAM 1 0 2 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 S 2 0 6）。

## 【 0 1 2 1 】

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 S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（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 S 2 0 8）。例えば、RAM 1 0 2 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。

10

## 【 0 1 2 2 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や RAM 1 0 2 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 MR 1 や大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 2 0 9）。特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」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 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値 MR 2 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「 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値をとる。CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 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。

20

## 【 0 1 2 3 】

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 S 2 1 0）。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 1 5 1 A に乱数値 MR 1、MR 2 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 1 5 1 B に乱数値 MR 1、MR 2 を示す数値データがセットされる。

30

## 【 0 1 2 4 】

図 6（A）に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A 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 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 1 5 1 A 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 CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 や大当り種別決定用の乱数値 MR 2 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值（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 1 5 1 A 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。

40

## 【 0 1 2 5 】

図 6（B）に示す第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの

50



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

**【0126】**

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。

**【0127】**

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

**【0128】**

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

**【0129】**

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

50

アをクリアして、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。

#### 【0130】

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。

#### 【0131】

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。

#### 【0132】

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。

#### 【0133】

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。

#### 【0134】

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

10

20

30

40

50

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の経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

**【 0 1 3 5 】**

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 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、大当りフラグと小当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。

10

**【 0 1 3 6 】**

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」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、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「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。

20

**【 0 1 3 7 】**

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、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。

30

**【 0 1 3 8 】**

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、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。

40

**【 0 1 3 9 】**

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大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を行う処

50

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。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、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「 1 5 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。

10

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。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。

20

【 0 1 4 3 】

図 7 は、特別図柄通常処理として、図 4 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、RAM 1 0 2 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

30

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; No）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B 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 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。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。

40

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 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 1 5 1 B 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 MR 1 ~ MR 3 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 S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、RAM 1 0 2 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タ値を 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 S 2 3 4）。

50

## 【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y e s ）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5 ）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、R A M 1 0 2 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 S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、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。

10

## 【 0 1 4 7 】

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。

## 【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 3 5 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 S 2 3 5 ; N o ）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A 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 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6 ）。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。

20

## 【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 3 6 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 1 5 1 A 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 M R 1、M R 2 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 S 2 3 7 ）。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、R A M 1 0 2 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 S 2 3 8 ）。

30

## 【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 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 S 2 3 9 ）。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 1 3 0 A 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 1 3 0 B を使用テーブルにセットする。また、C P U 1 0 3 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。

40

## 【 0 1 5 1 】

第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにお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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、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を、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技

50

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。

【0152】

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。

10

【0153】

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。

20

【0154】

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」～「30099」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。

30

【0155】

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。

40

50

## 【 0 1 5 6 】

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)。

## 【 0 1 5 7 】

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。

## 【 0 1 5 8 】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、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」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)。

## 【 0 1 5 9 】

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。

## 【 0 1 6 0 】

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開始条件が成立したことに基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。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 1 】

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。

## 【 0 1 6 2 】

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別のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

10

## 【 0 1 6 3 】

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。

20

## 【 0 1 6 4 】

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)。

## 【 0 1 6 5 】

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。

30

40

## 【 0 1 6 6 】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから(ステップ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

50



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。

**【0167】**

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、大当た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、大当た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(A)に示す大当た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たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「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)。

**【0168】**

大当たり変動パターン決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定(事前決定)されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、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。大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値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、変動パターンPA5-1、変動パターンPB5-1、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。

**【0169】**

大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン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、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、及び変動パターンPB5-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

**【0170】**

また、大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、及び変動パターンPB5-1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、大当たり種別が「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、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、及び変動パターンPB5-1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。

**【0171】**

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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 7 2 】

図 1 0 に示すステップ S 2 6 1 にて大当りフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1 ; N o ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 4 ）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 6 4 ; Y e s ）、変動パターン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 1 1 ( B ) に示す小当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする（ステップ S 2 6 5 ）。

10

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 6 4 にて小当りフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 4 ; N o ）、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 1 1 ( C ) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C を選択してセットする（ステップ S 2 6 6 ）。例えば R A M 1 0 2 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 S 2 6 7 ）。

20

【 0 1 7 4 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C 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 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 7 5 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C 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 1 3 2 C 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。

30

【 0 1 7 6 】

図 1 0 に示すステップ S 2 6 3 、 S 2 6 5 、 S 2 6 8 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 M R 3 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 S 2 6 9 ）。ここで、ステップ S 2 6 9 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

40

【 0 1 7 7 】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A を構成するテーブルデータのうちから、ステップ S 2 6 3 の処理により特定された大当り種別に

50

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。

**【0178】**

小当りフラグがオンであるときには、小当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。

**【0179】**

大当りフラグと小当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。

**【0180】**

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。

**【0181】**

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。

**【0182】**

ステップS273の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップ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ト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トによって指定されたバッファ領域に格納する。

**【0183】**

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5

10

20

30

40

50

L、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。

【0184】

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。

10

【0185】

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。

【0186】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0187】

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。

20

【0188】

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。

30

40

【0189】

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。

50

## 【 0 1 9 0 】

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 8 L、8 R 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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

## 【 0 1 9 1 】

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 1 2 2 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。

10

## 【 0 1 9 2 】

図 1 2 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 1 2 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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

20

## 【 0 1 9 4 】

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。また、この可変表示開始設定処理において、特定演出の実行有無が決定され、実行する場合における演出パターンの選択とその設定が行われる。

30

## 【 0 1 9 5 】

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 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 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。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 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。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 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

40

## 【 0 1 9 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、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ときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開

50

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。

【0197】

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。この小当り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、小当り中演出処理では、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。

10

【0198】

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。

20

【0199】

ステップS176の大当り中演出処理は、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。この大当り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、大当り中演出処理では、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

【0200】

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

【0201】

図13は、可変表示開始設定処理として、図12のステップS171にて実行される処

50

理の一例を示すフローチャートである。図 13 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）。

#### 【0202】

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、RAM 122 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、ROM 121 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、RAM 122 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、ROM 121 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「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、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「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。なお、ステップ S523 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

#### 【0203】

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、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「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、RAM 122 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまいう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

#### 【0204】

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「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S525)。「突確」または「小当り」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、「突確」の場合や「小当り」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すればよい。

10

**【0205】**

ステップS525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S525; No)、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS527)。一例として、ステップS527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確定飾り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。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

20

**【0206】**

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変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、大当り種別が「確変」である場合には、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、非確変大当り組合せまたは確変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。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

30

**【0207】**

ステップS523、S524、S526、S527の処理のいずれかを実行した後は、「擬似連」の可変表示であるか否かを判定する(ステップS528)。ステップS528の処理では、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが「擬似連」の変動パターンであるか否かを判定すればよい。ステップS528にて「擬似連」の可変表示であると判定した場合(ステップS529; Yes)、特定演出実行設定処理を実行する(ステップS529)。

40

**【0208】**

図14は、特定演出実行設定処理として、図13のステップS529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に示す特定演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図15に示す特定演出決定テーブル171を参照し、可変表示結果と再変動の回数(擬似連変動の回数)に応じて、特定演出の実行有無と実行パターンとを決定する(ステップS541)。

**【0209】**

図15に示す特定演出決定テーブル171は、特定演出の実行有無と実行する場合における実行パターンとを決定するために参照されるテーブルである。特定演出決定テーブル

50



171は、可変表示結果が「ハズレ」となるか「大当たり」となるか、および、擬似連の回数（再変動の回数）が1回～3回のいずれかであるかに応じて、特定演出を実行すると決定される割合が異なるように設定されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合よりも「大当たり」となる場合の方が特定演出を実行すると決定される割合が高く、また、擬似連の回数が多いほど特定演出を実行すると決定される割合が高くなるように決定割合が設定されている。また、図示するように、特定演出を実行すると決定した場合には、擬似連の回数に応じてパターン1～パターン3の実行パターンが割り当てられている。パターン1の実行パターンは、擬似連の回数が1回、すなわち、再変動が1回行われる場合に決定される実行パターンであり、飾り図柄が一旦仮停止表示される前までの期間（可変表示中）にレベル1の演出を実行した後、飾り図柄の変動が再び行われたとき（再変動1回目）にレベル2の演出を実行する実行パターンである。パターン2の実行パターンは、擬似連の回数が2回、すなわち、再変動が2回行われる場合に決定される実行パターンであり、飾り図柄の変動が開始されてから最初の仮停止表示が行われる前までの期間（可変表示中）にレベル1の演出を実行した後、飾り図柄の変動が再び行われ、再度仮停止表示する前までの期間（再変動1回目）にレベル2の演出し、飾り図柄の変動が再び行われたとき（再変動2回目）にレベル3の演出を実行する実行パターンである。パターン3の実行パターンは、擬似連の回数が3回、すなわち、再変動が3回行われる場合に決定される実行パターンであり、飾り図柄の変動が開始されてから最初の仮停止表示が行われる前までの期間（可変表示中）にレベル1の演出を実行した後、飾り図柄の変動が再び行われ、再度仮停止表示する前までの期間（再変動1回目）にレベル2の演出し、さらに、飾り図柄の変動が再び行われ、再度仮停止表示する前までの期間（再変動2回目）にレベル3の演出し、飾り図柄の変動が再び行われたとき（再変動3回目）にレベル4の演出を実行する実行パターンである。このように、この実施の形態における特定演出は、擬似連の回数に応じてレベル1～4の演出に段階的に変化（最大4段階）する演出である。なお、変化可能な段階としては、4段階よりも多くてもよく、また、少なくともよい。

#### 【0210】

続いてレベル1～4の演出について説明する。いずれのレベルの演出についても、画像表示装置5に可動役物98を変位させている画像を表示するとともに、可動物用モータ99に駆動信号を伝送して可動役物98を変位させる演出である点は共通する。レベル1の演出は、初期位置と第1位置との間を可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を初期位置と第1位置との間で往復して動作させる演出である。レベル2の演出は、初期位置と第1位置よりも変位距離が長い第2位置との間を可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を初期位置と第1位置との間で往復して動作させる演出である。レベル3の演出は、初期位置と第2位置よりも変位距離が長い第3位置との間を可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を初期位置と第1位置との間で往復して動作させる演出である。レベル4の演出は、初期位置と第3位置よりも変位距離が長い第4位置との間を可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を初期位置と第1位置との間で往復して動作させる演出である。このように、レベルが上がっていくに連れて（段階をふむに連れ）、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなり、かつ、大当たりとなる可能性も高くなる。また、レベルが上がっていくに連れて（段階をふむに連れ）、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなるものの、可動役物98が変位する距離は一定である。そのため、制御が複雑化することを防止することができる。また、画像表示装置5において、可動役物98が往復動作している画像が表示されるため、表示中の画像と可動役物98の変位とがあたかも連動して制御されているよう遊技者に見せかけることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を一定の距離であるが往復して動作させるため、往復して動作している点では画像表示装置5における表示と可動役物98の

10

20

30

40

50

動作が一致し、変位が一定であることを遊技者に認識されにくくすることができる。なお、段階的に可動役物 9 8 が変位していることを示す画像に代えて、段階的にキャラクタの態様に変化する画像や、段階的に図柄の態様や複数の図柄の組合せが変化する画像、ステップアップ予告の画像を表示するようにしてもよい。

【 0 2 1 1 】

なお、レベル 2 ~ 4 の演出においては、画像表示装置 5 に表示された可動役物 9 8 の変位距離が実際の可動役物 9 8 の変位距離よりも長くなるが、画像表示装置 5 に表示された可動役物 9 8 が初期位置に位置するタイミングと実際の可動役物 9 8 が初期位置に位置するタイミングとが一致するように往復動作の速度が予め設定されていればよい（各実行パターンとして予め設定されていればよい）。また、画像表示装置 5 に表示される可動役物 9 8 が往復動作している画像は、例えば、可動役物 9 8 が初期位置に位置する画像を表示した後消去して、可動役物 9 8 が中間位置に位置する画像を表示し、当該画像を消去して第 1 ~ 第 4 位置に位置する画像を表示するといったように、順番に表示と消去を行った後、その逆順に表示と消去を行う、といったことを繰り返し行うことにより実現すればよく、各実行パターンに応じて演出制御パターンにより設定されていればよい。また、可動役物 9 8 の往復動作については、各実行パターンに応じた演出制御パターンにより予め設定されているタイミングで可動物用モータ 9 9 に第 1 ~ 第 4 位置のいずれかに変位させる駆動信号と初期位置に変位させる駆動信号とをそれぞれ伝送することにより実現されればよい。

【 0 2 1 2 】

図 1 4 に戻り、ステップ S 5 4 1 の処理を実行した後は、特定演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップ S 5 4 2）。特定演出を実行する場合（ステップ S 5 4 2 ; Yes）、ステップ S 5 4 1 の処理で決定した種類の実行パターンにて特定演出が実行されるよう設定してから（ステップ S 5 4 3）、特定演出実行設定処理を終了する。一方、特定演出を実行しない場合（ステップ S 5 4 2 ; No）、そのまま特定演出実行設定処理を終了する。

【 0 2 1 3 】

図 1 3 に戻り、ステップ S 5 2 9 の処理を実行した後、またはステップ S 5 2 8 にて「擬似連」の可変表示ではないと判定した場合（ステップ S 5 2 8 ; No）には、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップ S 5 3 0）。一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、特定演出とは異なる変動中予告演出を実行するための設定が行われてもよい。変動中予告演出は、開始条件が成立した特図ゲームに対応して実行される飾り図柄の可変表示中に、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出であればよい。

【 0 2 1 4 】

変動中予告演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。また、ステップ S 5 3 0 の処理では、ステップ S 5 2 9 の処理にて特定演出を実行すると決定した場合に、特定演出の開始直前及び実行中に、例えば、「役モノに手をかざして！」などの変位する可動役物 9 8 をタッチすることを遊技者に示唆するメッセージ等（示唆表示演出）を表示する設定が行われてもよい。

【 0 2 1 5 】

他の一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプが光るよう

な態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0216】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS531）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンやステップS529にて決定した特定演出の実行パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップS531の処理では、可動役物98に設けられているタッチセンサによる検知信号を有効とする期間を示す有効期間も実行パターンに応じて設定される。なお、有効期間は、特定演出の実行期間（可動役物98の動作中）に限られず、特定演出実行前後の所定時間（例えば前後0.3秒）も含めて有効期間としてもよいし、特定演出開始後所定時間（例えば0.3秒）経過後から終了所定時間前までといったように、特定演出の実行期間よりも短い期間としてもよい。この実施の形態では、特定演出開始後所定時間（例えば特定演出開始後0.3秒）経過後から終了所定時間前（終了0.3秒前）までの期間が有効期間として設定されるものとする。

10

【0217】

ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122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）。続いて、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特図変動時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の画面上に設けられた「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。

20

【0218】

図16は、可変表示中演出処理として、図12のステップS172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に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

30

【0219】

ステップS551にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップS551；No）、特定演出を実行するか否かを判定する（ステップS552）。ステップS552の処理では、図14のステップS543の処理にて特定演出の実行設定がなされたか否かを判定することにより、特定演出を実行するか否かを判定すればよい。ステップS552にて特定演出を実行すると判定した場合には、特定演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS553）。特定演出期間は、例えば図13のステップS531の処理にて選択された演出制御パターン（特定演出を実行すると決定した場合に実行パターンに応じて選択された演出制御パターン）において、予め定められていればよい。ステップS531にて特定演出実行期間であると判定したときには（ステップS531；Yes）、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、特定演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS554）。なお、上述したように、可動役物98をタッチすることを遊技者に示唆するメッセージ等（示唆表示演出）を表示する設定が行われている場合には、図13のステップS531の処理にて選択された演出制御パターンに応じて予め定められた期間に示唆表示演出が実行されればよい。

40

【0220】

50

ステップS554の処理を実行した後は、有効期間であるか否かを判定する(ステップS555)。有効期間は、上述したように、図13のステップS531の処理にて特定演出開始後所定時間(例えば特定演出開始後0.3秒)経過後から終了所定時間前(終了0.3秒前)までの期間が設定されている。なお、上述した示唆表示演出に加えて、有効期間が遊技者に視認できるよう、時間とともに減少するメータを表示する(メータ表示)などを行ってもよい。この場合、図17に示すように、メータ表示の表示期間が、実際の有効期間よりも0.2秒前に終了するように設定すればよい。通常、遊技者はメータ表示の表示期間が有効期間であると認識し、メータ表示が画像表示装置5から消える以前に操作しようとする。しかしながら、メータ表示が画像表示装置5から消える直前に遊技者が操作したと認識した場合であっても、実際に操作されたのはメータ表示の表示期間が過ぎた後である場合がある。このようなケースで、仮にメータ表示の表示期間の終了時と、有効期間の終了時が合致しているとすると、遊技者は、「有効期間内に操作したにもかかわらず、演出が実行されない」と誤解して、遊技の興趣が減退するという問題がある。本実施形態のように、有効期間よりも前にメータ表示を終了させることで、実際の有効期間内に遊技者が操作する可能性が高まり、興趣の減退を防止することができる。

10

## 【0221】

人が視覚野で視覚情報(画像表示装置5の表示内容)を認識してから手の神経に命令を伝達するまでには0.1秒程度を要する。従って、表示内容を視認したと同時に操作したと遊技者が認識した場合でも、実際には0.1秒以上は遅延していることになる。この遅延は上記のような遊技者の誤解が生じる要因の1つである。また、実際にはメータ表示の表示期間が終了したにもかかわらず、遊技者が残像効果によって「メータ表示が画像表示装置5に表示されている」と認識する可能性もある。これも上記のような遊技者の誤解が生じる要因の1つとなりうる。そのため、本実施形態では、メータ表示の表示期間を、実際の有効期間が終了する0.2秒前に終了させる。従って、メータ表示が画像表示装置5から消える直前に遊技者が操作したと認識したときに、実際にはメータ表示が消えてから操作されていた場合であっても、有効期間内には操作されていることになる。このようにすることで上記の誤解を防止することができる。一方で、仮にメータ表示の表示期間が終了してから0.5秒以上経過した時点での操作が有効になってしまうと、遊技者は明らかに操作が間に合っていないにもかかわらず、操作が有効になったと認識して違和感を感じてしまう。これらの要因を考慮して、メータ表示の表示期間を、実際の有効期間が終了する0.1~0.4秒前に終了させることが適しており、本実施形態では0.2秒前に終了させる。

20

30

## 【0222】

図16に戻り、ステップS555にて有効期間であると判定した場合(ステップS555; Yes)、遊技者による操作を検知したか否かを判定する(ステップS556)。ステップS556の処理では、タッチセンサからの検知信号が入力されたか否かにより遊技者による操作を検知したか否かを判定すればよい。

## 【0223】

ステップS556にて遊技者の操作を検知した(検知信号の入力があった)場合(ステップS556; Yes)、操作後表示制御として、大当りの可能性を報知する画像を表示(操作後表示)する(ステップS557)。ステップS557の処理では、例えば、大当りの可能性を星の数で示したり、「ラッキー!」などといったメッセージや特定のキャラクタなどを表示して、可変表示結果が「大当り」となる可能性を報知する。なお、スーパーリーチのリーチ演出が行われる可能性があることを予告する表示を行うようにしてもよい。また、スーパーリーチのリーチ演出中に操作を検知した場合には、キャラクタのカットイン画像を表示することにより大当りの可能性を報知し、スーパーリーチのリーチ演出などの予告演出が実行されていない可変表示中に操作を検知した場合には、ステップアップ予告やセリフ予告(音声やメッセージ表示など)により大当りの可能性を報知するようにしてもよい。

40

## 【0224】

50

ステップS557の処理を実行した後や、ステップS552にて特定演出を実行しないと判定した場合(ステップS552; No)や、ステップS553にて特定演出期間でないと判定した場合(ステップS553; No)や、ステップS555にて有効期間でないと判定した場合(ステップS555; No)や、ステップS556にて操作を検知していないと判定した場合(ステップS556; No)は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS557)。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。なお、ステップS555にて有効期間でないと判定した場合(ステップS555; No)や、ステップS556にて操作を検知していないと判定した場合(ステップS556; No)には、特定演出期間であり、かつ、リーチ演出実行期間となることはこの実施の形態ではあり得ないため、ステップS560の処理に移行するようにしてもよい。また、ステップS556にて操作を検知していないと判定した場合において、所定時間経過した後には操作後表示制御を行うようにしてもよい。

10

#### 【0225】

ステップS558にてリーチ演出実行期間であると判定したときには(ステップS558; Yes)、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS559)。ステップS559の処理を実行した後、または、ステップS558にてリーチ演出実行期間でないと判定したときは(ステップS558; No)、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから(ステップS560)、可変表示中演出処理を終了する。なお、この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出が実行された後にリーチ状態となる例を示しているが、例えば、所定の飾り図柄にてリーチ状態となった後、「擬似連」の可変表示演出が実行され、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態後の「擬似連」の可変表示演出中に特定演出が実行されればよい。

20

#### 【0226】

一方、ステップS551にて可変表示時間が経過した場合には(ステップS551; Yes)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS561)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS561; No)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

30

#### 【0227】

ステップS561にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS561; Yes)、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、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄(確定飾り図柄)を導出表示させる制御を行う(ステップS562)。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を演出制御プロセスタイマなどに設定する(ステップS563)。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し(ステップS564)、可変表示中演出処理を終了する。

40

#### 【0228】

上記の演出制御プロセス処理が繰り返し行われることによって、特定演出などが実行される。

#### 【0229】

続いて、特定演出が実行される場合の主な演出動作例を、図18を参照して説明する。図18に示す例は、図15に示すパターン1の特定演出が実行された場合における演出動作例を、すなわち、図14のステップS541の処理にてパターン1の特定演出を実行すると決定された場合における演出動作例を示している。まず、可変表示が開始されると、

50

図16のステップS553の処理により特定演出実行期間であると判定され、図18(A)に示すように、レベル1の演出を実行する。そして、図18(B)に示すように、飾り図柄が仮停止表示された後、再変動が開始されると、図16のステップS553の処理により特定演出実行期間であると再度判定され、図18(C)に示すように、レベル2の特定演出を実行する。そして、図18(D)に示すように、「役モノに手をかざして!」といったメッセージが画像表示装置5に表示される。そして、有効期間内における遊技者の操作を検知すると、図18(E)に示すように、操作後表示が行われ、図18(F)に示すようにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。なお、図示する例では、示唆表示演出(図18(D))および操作後表示(図18(E))をレベル2の演出中に実行する例を示したが、レベル1の演出中においても、示唆表示演出(図18(D))および操作後表示(図18(E))を実行するようにしてもよい。この場合、レベル1で行われる操作後表示とレベル2で行われる操作後表示を、例えば、レベル1の場合よりも「大当り」となる可能性が高い表示(例えば、レベル1の演出では、アツい!の文字または星を2つ表示するのに対し、レベル2の演出では、激アツの文字または星を3つ表示するなど)を行うようにしてもよい。なお、図18(B)に示す例では、特に特定演出について図示していないが、上述したように、レベル1の演出は、飾り図柄が一旦仮停止表示される前までの期間に実行される演出であるため、図18(B)示すタイミングでレベル1の演出は終了しており、可動役物98は初期位置に位置している。また、図18(A)および(C)に示すように、レベルが上がるに連れて(段階をふむに連れ)、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなるものの(図18(A)の3gと図18(C)の3h)、可動役物98が変位する距離(図18(A)の5gと図18(C)の5g)は一定である。したがって、段階毎に異なる位置に変位させるのではなく、一定位置に変位させるため、制御が複雑化することを防止することができる。

10

20

【0230】

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。

【0231】

演出制御用CPU120は、段階的に変化する特定演出において、レベルが上がっていくに連れて(段階をふむに連れ)、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなるものの、可動役物98が変位する距離は一定となるように、特定演出を実行する。そのため、制御が複雑化することを防止することができる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、可動役物98の動作タイミングに合わせて可動役物98が往復動作している画像を表示するため、可動役物98が変位する距離は一定であるものの、表示中の画像と可動役物98の変位とがあたかも連動して制御されているよう遊技者に見せかけることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、可動役物98が往復動作している画像を画像表示装置5に表示するとともに、可動役物98を一定の距離であるが往復して動作させるため、往復して動作している点では画像表示装置5における表示と可動役物98の動作が一致し、変位が一定であることを遊技者に認識されにくくすることができる。さらに、特定演出開始後所定時間(例えば特定演出開始後0.3秒)経過後から終了所定時間前(終了0.3秒前)までの期間が有効期間として設定するため、往復して変位させている期間も有効期間とすることが可能となり、演出の幅を広げることができる。

30

40

【0232】

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。

【0233】

上記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において特定演出が実行される例を示したが、これは一例である。例えば、「擬似連」の可変表示演出ではなく、可変表示結果

50

が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出として、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行される「ステップアップ表示」といった表示系予告などの予告演出において実行されるようにしてもよいし、「擬似連」の可変表示演出とステップアップ表示」の予告演出の両方で実行されるようにしてもよい。

【0234】

「ステップアップ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われればよい。なお、「ステップアップ表示」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、演出画像を切り換えて表示させる演出表示に代えて、あるいは、このような演出表示とともに、例えば演出用の可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われるようにしてもよい。

【0235】

こうしたステップアップが可能な予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等による演出内容）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出とも称される。一般的には変化する段階数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「非確変大当たり」から「確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。そして、このような段階的な変化に合わせたパターンの特定制演出を実行すればよい。

【0236】

また、特定制演出は、「擬似連」の可変表示やステップアップ予告演出といった1変動中に段階的に変化する演出として実行される他、複数の変動にわたって（変動毎にレベルがあがっていく）実行されてもよい。例えば、後述する先読み予告が実行される場合のように、複数の変動にわたって、対象の保留記憶に対応する可変表示結果が「大当たり」となることを予告するようにしてもよい。先読み予告とは、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告するものをいい、例えば、保留表示の先読み予告演出（以下、保留表示予告という。）がある。保留表示予告は、保留記憶表示によって表示している保留表示図柄のうち、予告対象（所謂先読みターゲット）となる可変表示に対応する保留表示図柄を通常時の保留表示図柄（例えば、丸印の図柄）から他の図柄となる保留表示図柄に変更することなどによって、その変更した保留表示図柄に対応する可変表示（予告対象の可変表示）において「大当たり」となる可能性などを予告する演出である。先読み予告の一例として特定制演出を実行する場合には、予告対象（所謂先読みターゲット）となる可変表示が開始されるまでに実行される複数の可変表示において、上述した段階的に変化する特定制演出を実行すればよい。

【0237】

この場合、第1始動入賞時コマンドバッファと、図第2始動入賞時コマンドバッファとを構成するデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。

【0238】

第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）があったときには、第1保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットとなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）があったときには、第2保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。ここで、入賞時判定結果は、図4に示す始動入賞判定処理におけるステップS211の処理の後に入賞時乱数判定処理が行われ、ステップS212の処理にて保留記憶数通知コマンドとともに主基板11から演出制御基板12へと送信されればよい。入賞時乱数判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンド（第1保留記憶数通知コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンド）を対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンド（第2保留記憶数通知コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンド）を対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。

【0239】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信したコマンドを、その受信順序に従って第1始動入賞時コマンドバッファまたは第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域に格納していく。例えば、第1始動入賞に基づく第1保留記憶数通知コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第1始動入賞時コマンドバッファのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第1保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。一方、第2始動入賞に基づく第2保留記憶数通知コマンドおよび入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第2始動入賞時コマンドバッファのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第2保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。

【0240】

第1始動入賞や第2始動入賞の発生時には、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順に格納されていくことになる。

【0241】

第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1つ目の格納領域（バッファ番号「1」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば第1特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッ

10

20

30

40

50



ァ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされるとともに、バッファ番号「3」や「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」や「3」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

#### 【0242】

例えば第1始動入賞や第2始動入賞の発生時には、第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに格納される始動入賞時のコマンド（入賞時判定結果指定コマンドなど）に基づいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり遊技状態となるか否かの判定や、リーチ演出が実行される特定の変動パターンとなる可変表示が保留記憶されているか否かの判定が行われる。こうした判定結果に応じた所定割合で、保留表示予告を実行するか否かが決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、保留表示予告が実行されないように制限してもよい。あるいは、コマンド受信の異常発生に応じた設定に基づいて、先読み予告としての特定演出を実行するか否かや、特定演出の実行パターンが決定されてもよい。

10

#### 【0243】

具体的な一例として、第1保留記憶数通知コマンドと第2保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、受信後の経過時間を計測することにより、入賞時判定結果指定コマンドの受信待ち時間が経過したか否かを判定する。そして、受信待ち時間が経過するより前に入賞時判定結果指定コマンドを受信できた場合には、保留記憶数通知コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時コマンドバッファに記憶されている保留記憶数通知コマンドと対応付けて、受信した入賞時判定結果指定コマンドを格納する。一方、受信待ち時間が経過してから入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合や、経過時間の計測が行われていないのに入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合には、正常な受信期間内に受信できなかったとして、あるいは、保留記憶数通知コマンドが欠落しているとして、始動入賞時コマンドバッファにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信した入賞時判定結果指定コマンドを格納すればよい。なお、受信待ち時間に関わらず、受信したコマンドの順序を判定するようにしてもよい。

20

#### 【0244】

また、上記実施の形態では、図15に示すように「擬似連」の回数に応じて特定演出の実行パターンが割り当てられており、図14のステップS541の処理にて特定演出の実行有無と実行パターンとを同時に決定する例を示したが、これは一例である。例えば、まず特定演出を実行するか否かを決定し、その後、特定演出を実行すると決定した場合に、当該特定演出の実行パターンをパターン1～3のいずれとするかを決定するようにしてもよい。この場合、特定演出の実行パターンは、擬似連の回数と1対1で対応していなくてもよい。例えば、擬似連回数が1回の場合には、パターン1に決定され、擬似連回数が2回の場合にはパターン1またはパターン2に決定され、擬似連回数が3回の場合にはパターン1～3のいずれかに決定されるようにしてもよい。なお、例えば擬似連回数が3回の場合にパターン1の実行パターンに決定された場合（擬似連回数>パターンの値の場合）には、3回目の再変動時にレベル2の演出が実行されるといったように、最終の再変動時に最終段階（最終レベル）の演出が実行されればよい（この場合、1回目および2回目の再変動時には特定演出は実行されなくてよい）。さらに、擬似連の回数に関係なく、パターン1～3のいずれかのパターンに決定されるようにしてもよい。この場合において、擬似連回数<パターンの値となる実行パターンに決定されたときには、最終の再変動時に複数レベルの演出が実行されるようにすればよい。

30

40

#### 【0245】

また上記実施の形態では、特定演出において、レベルが上がっていくに連れて（段階をふむに連れ）、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離が長くなるものの、可動役物98が変位する距離は一定である例を示したが、これに加え、例えば、可変表示結果が「大当たり」となる場合、図19に示すように、画像表示装置5に表示される可動役物98の変位距離と実際の可動役物98の変位距離とが一致するレベルMAXの演出が実

50

行されることがあってもよい。具体的に、図15に示す特定演出決定テーブルにおいて、可変表示結果が「大当り」で、かつ、擬似連回数が3回に対応する実行パターンであるパターン3に決定された場合に、レベルMAXの演出を実行するか否かを図14のステップS541の処理の後に決定すればよい。レベルMAXの演出は、3回目の再変動時に実行されればよい。これによれば、レベルMAXの演出に変化した場合には、必ず「大当り」となるため、レベルMAXの演出が実行されることへの遊技者の期待感を向上させることができる。また、可動役物98の変位距離と実際の可動役物98の変位距離とが一致することがあるため、レベルMAXの演出以外の可動役物98の変位が一定であることを遊技者に認識されにくくすることができる。なお、図15に示す特定演出決定テーブルにおいて、レベルMAXの演出を実行するパターンを設定しておいてもよい。

10

**【0246】**

また上記実施の形態では、可動役物98にタッチセンサが設けられており、遊技者の操作を検知する例を示したが、これは一例である。例えば、遊技者の操作を押しボタン31Bの操作により検知してもよい。この場合には、特定演出において可動役物98の変位ではなく押しボタン31Bが変位するようにすればよい(画像表示装置5には押しボタン31Bが変位している画像を表示すればよい)。また、人体から放射または反射される赤外線を検知して、人体の近接を検知可能な公知の赤外線(IR)センサを用いて、遊技者による操作の他、遊技者の動作を検出するようにしてもよい。また、例えば、小型の撮像ユニットを内蔵して、近接してくる手に投影される放射パターンの距離画像から、手までの距離や形状等を時系列に検出して、手の動作を検出するようにしても良い。

これら遊技者の動作を検出するセンサとしては、赤外線ではなく、例えば、レーダーのように、特定の波長の電波を各方向に発射して、該電波の反射により遊技者の動作を特定するようにしても良いし、近年、スマートホン等のタッチパネルに多く使用されている静電容量の変化にて操作位置を検出する手法を応用して、人体が近接することによる静電容量の変化により、動作を検出するものを使用するようにしても良い。つまり、遊技者の動作を検出するセンサとしては、必要とされる精度にて遊技者の動作を検出することのできるものであれば好適に使用することができる。

20

**【0247】**

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

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

**【0248】**

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出に基づいて第1

50

特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、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）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

【0249】

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

10

【0250】

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。

20

【0251】

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

30

【符号の説明】

【0252】

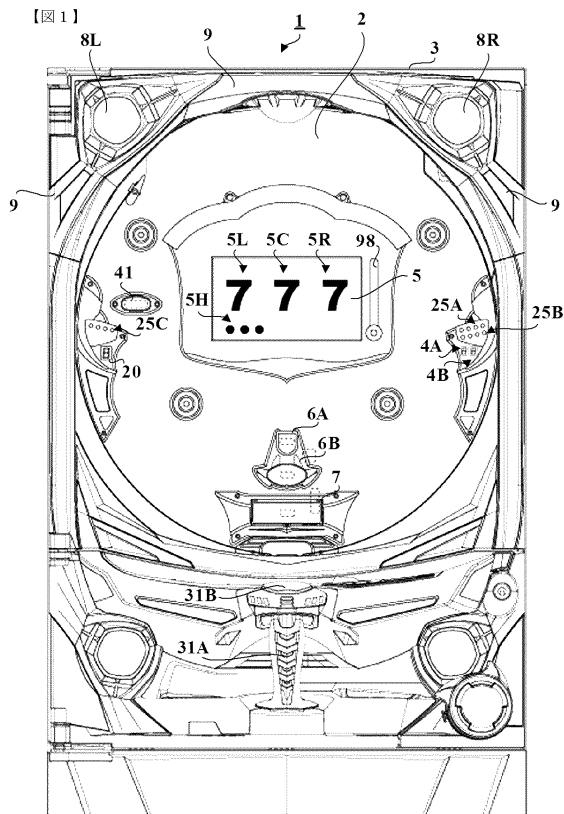
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ

40

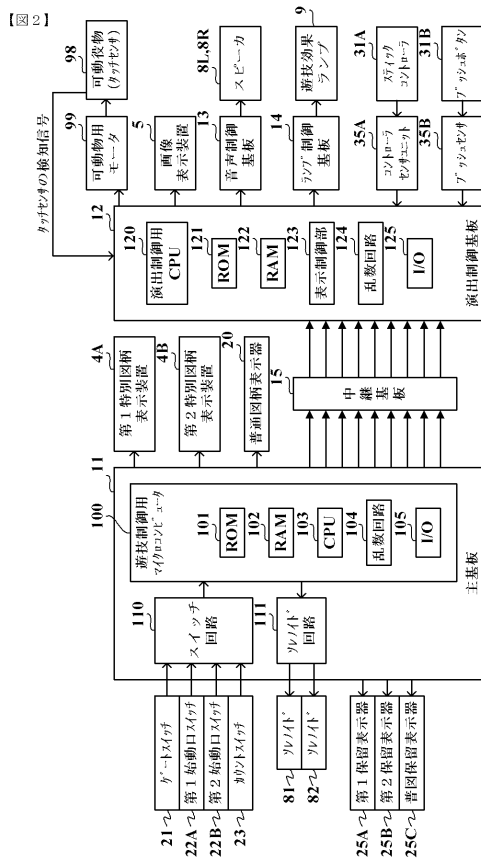
50

- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 9 8 ... 可動役物
- 9 9 ... 可動物用モータ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 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CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

【図1】



【図2】

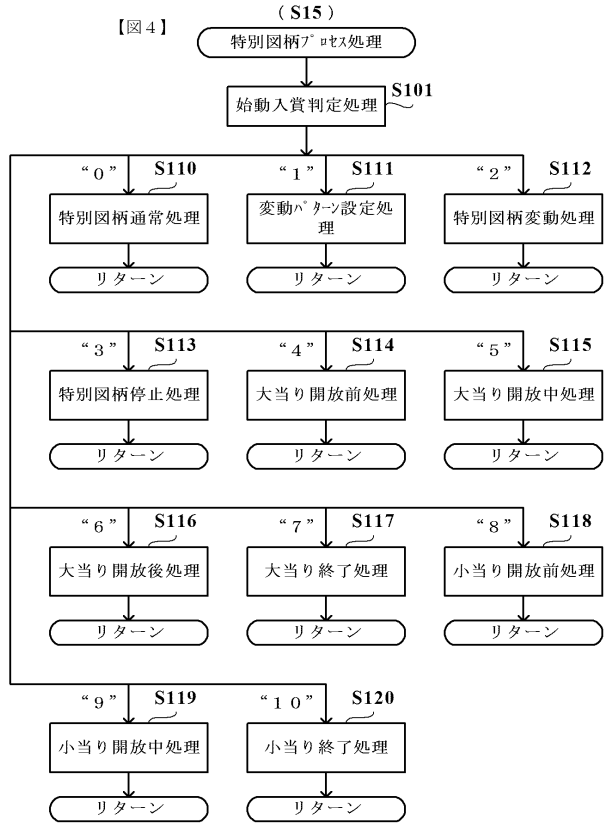


【図3】

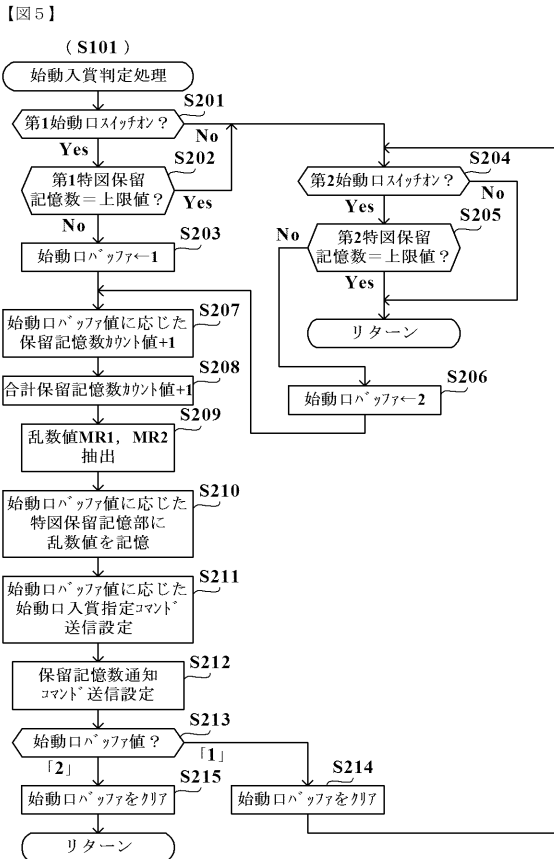
【図3】

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)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	擬似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマリチ(ハズレ)
PA3-1	70000	擬似連変動(3回)→スパーリチ(ハズレ)
PB3-1	48000	スパーリチ(ハズレ)
PA4-1	25000	ノーマリチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ノーマリチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマリチ(大当り)
PA5-1	70000	擬似連変動(3回)→スパーリチ(大当り)
PB5-1	48000	スパーリチ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図4】



【図5】



【図6】

【図6】

(A)

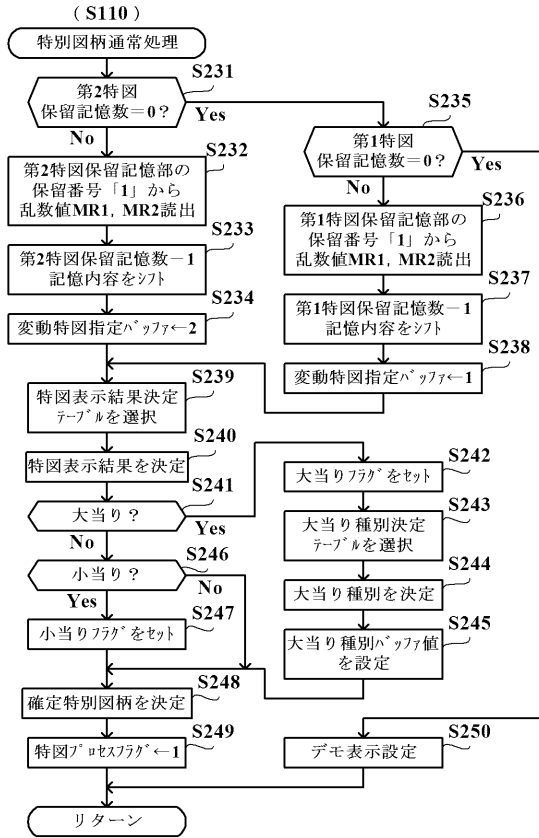
保留番号	MR1	MR2
1	1 9	3 9
2	22832	2
3	6 1 0 4	5 5
4	—	—

(B)

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 時短状態	8000~8189	大当たり
	30000~30350	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当たり
	30000~30350	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

130B

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

【図9】

【図9】

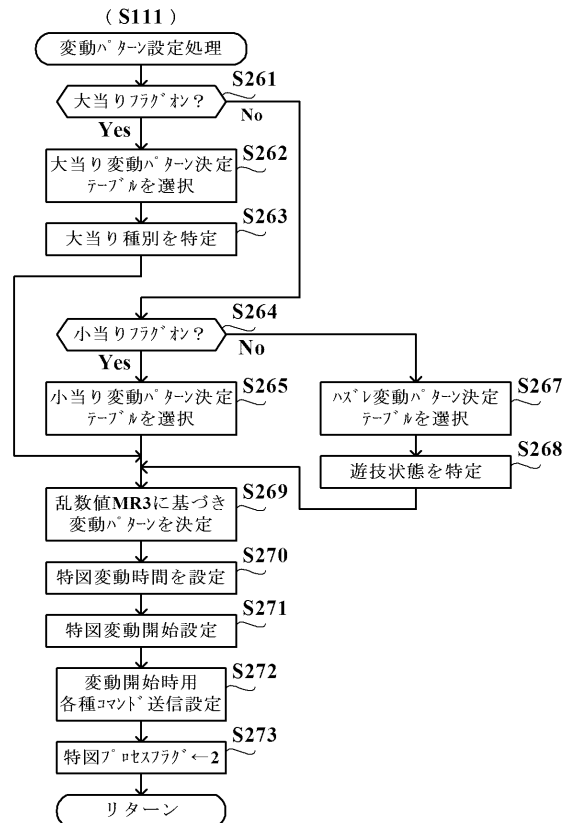
大当たり種別決定テーブル

131

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
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10】

【図10】



【図11】

【図11】

(A) 大当たり変動ハターン決定テーブル

132A

大当たり種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~22	PB4-1
	23~49	PB4-2
	50~211	PA5-1
	212~251	PB5-1
確変	1~9	PA4-1
	10~11	PB4-1
	12~25	PB4-2
	26~232	PA5-1
	233~251	PB5-1
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当たり変動ハターン決定テーブル

132B

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

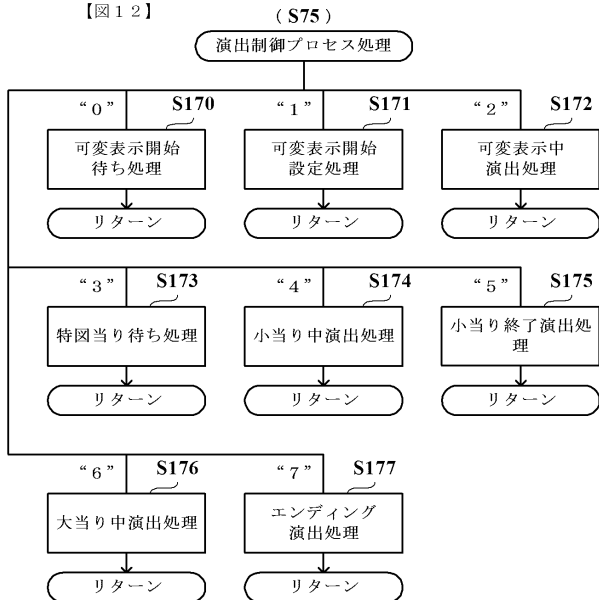
(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

132C

遊技状態	決定値(MR3)	変動ハターン
通常状態	1~26	PA1-1
	27~87	PA1-2
	88~157	PA1-3
	158~172	PA1-4
	173~204	PA2-1
	205~227	PB2-1
	228~229	PB2-2
	230~231	PA3-1
	232~251	PB3-1
確変状態 時短状態	1~183	PA1-2
	184~195	PA1-4
	196~217	PA2-1
	218~236	PB2-1
	237~238	PB2-2
	239~240	PA3-1
	241~251	PB3-1

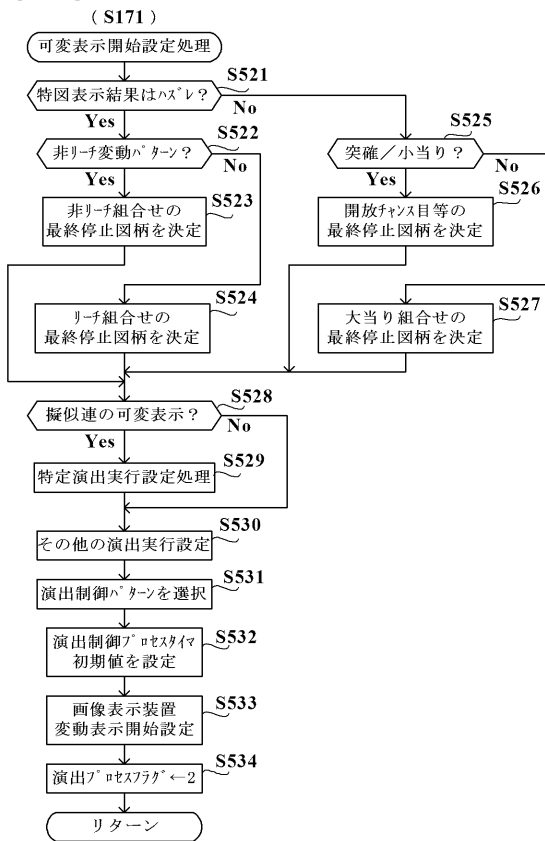
【図12】

【図12】



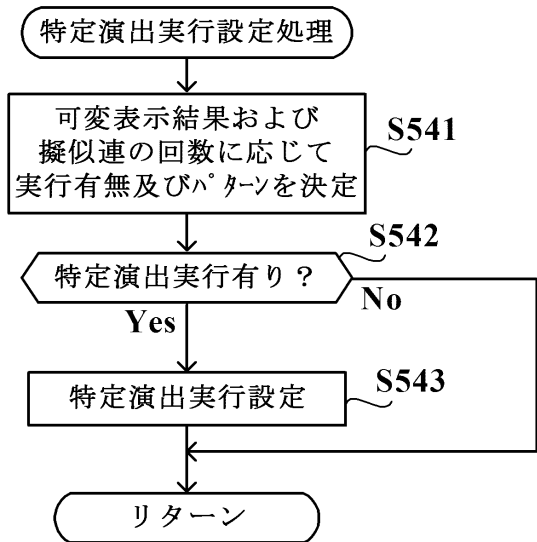
【図13】

【図13】



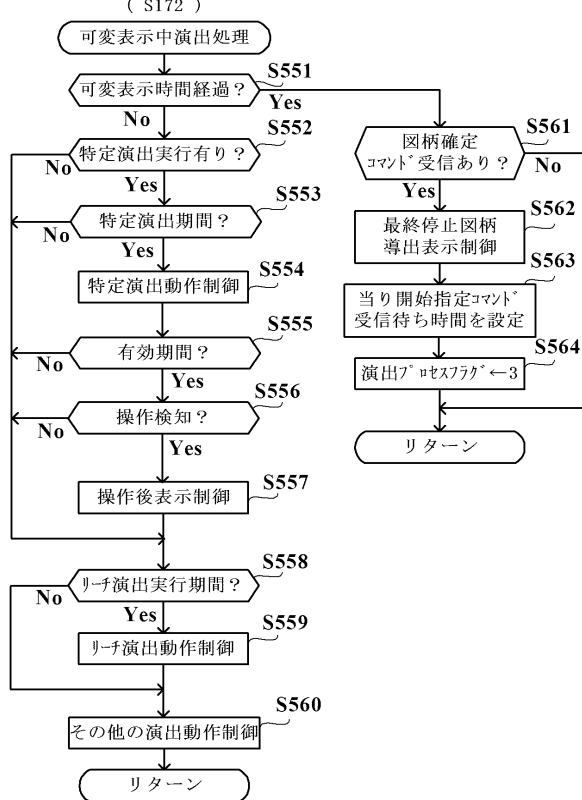
【図14】

【図14】 (S529)



【図16】

【図16】 (S172)



【図15】

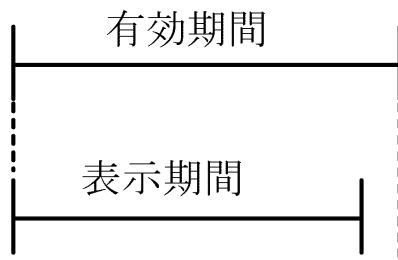
【図15】

特定演出決定テーブル

可変表示結果	擬似連回数	特定演出実行有無		パターン
		有り	なし	
ハズレ	1回	30%	70%	パターン1
	2回	40%	60%	パターン2
	3回	50%	50%	パターン3
大当り	1回	60%	40%	パターン1
	2回	70%	30%	パターン2
	3回	80%	20%	パターン3

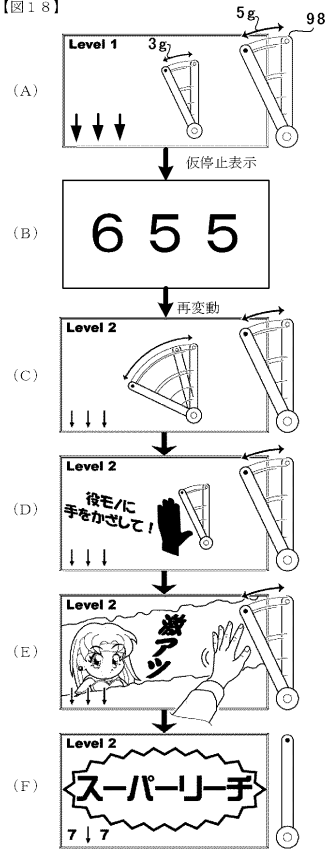
【図17】

【図17】



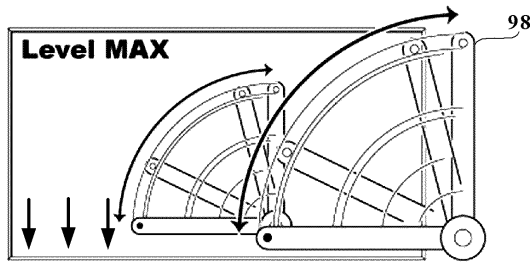
【図18】

【図18】



【図19】

【図19】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 金柿 貴也  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 辻野 安人

- (56)参考文献 特開2007-167413(JP,A)  
特開2013-165871(JP,A)  
特開2012-213423(JP,A)  
特開2012-152250(JP,A)  
特開2012-161578(JP,A)  
特開2005-000540(JP,A)  
特開2013-034634(JP,A)  
特開2006-311963(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02