

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-221533

(P2017-221533A)

(43) 公開日 平成29年12月21日(2017.12.21)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F 1  
A63F 7/02 320テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号 特願2016-120329 (P2016-120329)  
(22) 出願日 平成28年6月17日 (2016.6.17)(71) 出願人 000144153  
株式会社三共  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
(72) 発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
式会社三共内  
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA60 CA61  
CA77 CA79

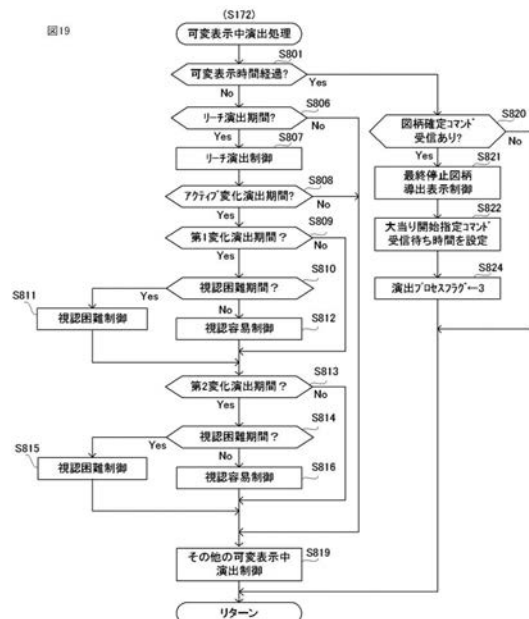
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、実行中の可変表示に対応した対応表示を表示可能である。そして、第1態様と、第1態様よりも前記有利状態に制御される可能性の高い第2態様の、少なくともいずれかにより対応表示を表示可能であり、可変表示の実行中に、第1態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、対応表示を視認容易な状態において第2態様の対応表示を表示可能である。これにより遊技者の期待感を維持し、遊技興趣の低下を防止する。

【選択図】図19



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
実行中の可変表示に対応した対応表示を表示可能な対応表示手段を備え、  
前記対応表示手段は、第 1 態様と、前記第 1 態様よりも前記有利状態に制御される可能性の高い第 2 態様の、少なくともいずれかにより対応表示を表示可能であり、  
可変表示の実行中に、前記第 1 態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、  
対応表示を視認容易な状態において前記第 2 態様の対応表示を表示可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

20

**【0003】**

また、遊技機は、遊技媒体が始動領域を入賞して始動条件が成立したときに、可変表示を開始できない場合、すなわち、先に成立した開始条件に基づく可変表示が実行中であることや遊技機が大当り遊技状態に制御されていることなどにより可変表示の実行開始を許容する開始条件が成立していない場合、実行条件の成立を順次保留情報として保留番号を付して記憶し、この保留情報を保留番号順に保留表示として表示する。そして、保留情報に対応する可変表示が開始されると、当該実行中の可変表示に対応する表示（対応表示）を行うことにより期待度を予告する遊技機が提案されている。

30

**【0004】**

このような遊技機として、擬似連の可変表示演出が実行される度に、大当りとなる期待度に応じて対応表示の表示態様を変更させ、リーチ状態が成立したときに当該対応表示を消去するものが提案されている（例えば特許文献 1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】**

40

【特許文献 1】特開 2014 - 230760 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、リーチ状態が成立すると表示中の対応表示が消去されてしまうため、それ以降の遊技者の期待感が低下してしまい、遊技興趣を低下させてしまうおそれがある。

**【0007】**

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

50

**【課題を解決するための手段】****【0008】**

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
実行中の可変表示に対応した対応表示を表示可能な対応表示手段（例えばアクティブ表示部 A H A など）を備え、

前記対応表示手段は、第 1 態様（例えば第 1 態様のアクティブ表示など）と、前記第 1 態様よりも前記有利状態に制御される可能性の高い第 2 態様（例えば第 2 態様のアクティブ表示など）の、少なくともいずれかにより対応表示を表示可能であり、

可変表示の実行中に、前記第 1 態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、  
対応表示を視認容易な状態において前記第 2 態様の対応表示を表示可能である（例えば表示中のアクティブ表示を一旦遊技者から視認困難な状態にした後に、視認容易な状態にするとともに表示態様を変化させて表示するなど）、

ことを特徴とする。

**【0009】**

このような構成によれば、遊技者の期待感を維持することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。

**【0010】**

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記対応表示手段は、表示中の前記第 1 態様の対応表示に所定画像を重畳させて表示することにより前記視認困難な状態とする（例えば表示中のアクティブ表示に所定のキャラクタ画像を重ねて表示することで表示中のアクティブ表示を視認困難な状態とするなど）

ようにしてもよい。

**【0011】**

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

**【0012】**

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

可変表示の実行中に、前記第 1 態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、  
対応表示を視認容易な状態において前記第 2 態様の対応表示を表示する変化演出を実行する変化演出実行手段（例えばアクティブ変化演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）をさらに備え、

前記変化演出実行手段は、可変表示の実行中に、第 1 のタイミングと、前記第 1 のタイミングより後のタイミングの、少なくともいずれかのタイミングで、前記変化演出を実行可能である（例えば第 1 変化演出と第 2 変化演出の少なくともいずれかを実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

**【0013】**

このような構成によれば、遊技者に期待感を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

**【0014】**

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記対応表示手段は、実行中の可変表示が前記有利状態に制御されることを示す特定態様の対応表示（例えば第 3 態様のアクティブ表示など）を表示可能であり、

前記変化演出実行手段は、表示中の対応表示の態様が前記特定態様である場合、前記変化演出の実行を制限する（例えばステップ S 7 0 4 にて Y e s と判定された場合には第 2 変化演出の実行を制限するなど）、

ようにしてもよい。

**【0015】**

10

20

30

40

50

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0016】

(5) 上記(3)または(4)の遊技機において、

複数種類の可変表示パターンのいずれかにもとづいて可変表示を実行可能であり、

前記変化演出の実行タイミングは、可変表示パターンに応じて複数あり(例えば第1タイミングや第2タイミングに含まれるタイミングA~タイミングCなど)、

前記変化演出実行手段は、複数種類の可変表示パターンにおいて共通に設けられたタイミングにて前記変化演出を実行可能である(例えば第1変化演出を実行する場合には、第1タイミングで実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(3)~(5)のいずれかの遊技機において、

前記変化演出には、前記第1態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、前記第2態様の対応表示を視認容易な状態に表示する成功演出(例えば成功演出など)と、前記第1態様にて表示した対応表示を視認困難な状態にした後、前記第1態様の対応表示を視認容易な状態に表示する失敗演出(例えば失敗演出など)と、があり、

可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記変化演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なる(タイミングA~タイミングCのいずれのタイミングで実行されるかにより成功演出の実行割合が異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、変化演出の実行タイミングに対する遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本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の例を示す構成図である。

【図3】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【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】乱数値MR1~3の構成例を示す図である。

【図7】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】特図表示結果決定テーブルおよび大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図12】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】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16】アクティブ変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】第1変化演出実行決定テーブルおよび第1変化態様決定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】第2変化演出実行決定テーブル、第2変化態様決定テーブル、および第2変化

10

20

30

40

50

演出実行タイミング決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 19】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 20】アクティブ変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 21】アクティブ変化演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（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。

10

【0022】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば、7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示される。なお、確定特別図柄は、可変表示中に表示される特別図柄とは異なるものであってもよい。

20

【0023】

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

30

【0024】

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

40

【0025】

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

50

のであってもよい。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。

#### 【0026】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム(第1特図ゲームともいう)、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム(第2特図ゲームともいう)と同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示(あるいは、単に「導出」ともいう)する。なお、例えば、特別図柄や飾り図柄といった、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。

#### 【0027】

画像表示装置5の画面上には、第1保留表示部5HLと、第2保留表示部5HRと、アクティブ表示部AHAとが配置されている。第1保留表示部5HLは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。第2保留表示部5HRは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2特図保留記憶数は、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対応する可変表示の保留数である。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。

#### 【0028】

例えば、第1始動入賞口に遊技球が通過(進入)する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件(第1始動条件)が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件(第2始動条件)が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、保留データ(保留記憶)が消化され、第1特図保留記憶数が1減算(デクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、保留データ(保留記憶)が消化され、第2特図保留記憶数が1減算(デクリメント)される。なお、第1始動入賞が発生したときに、第1特図保留記憶数が所定の上限値(例えば、「4」)に達していれば、第1始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第2始動入賞が発生したときに、第2特図保留記憶数が所定の上限値(例えば、「4」)に達していれば、第2始動条件は成立せず

、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

【0029】

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特図保留記憶数は、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特図保留記憶数およ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。

【0030】

第1保留表示部5HLでは、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第1保留表示部5HLは、例えば、右詰め（中央であるアクティブ表示部AHAに向けて詰める態様）で第1保留表示が行われるように構成されていればよい。第1保留表示部5HLには、第1特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端（アクティブ表示部AHA側）から左端へ向かって順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第1保留表示部5HLに他の第1保留表示がなければ、第1保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端（アクティブ表示部AHA側）の表示部位にて、増加分の第1特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を追加する。第1保留表示部5HLに他の第1保留表示があれば、新たな第1保留表示を、他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第1保留表示部5HLに複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端（アクティブ表示部AHA側）の表示部位における第1保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（右側）に移動（シフト）させる。

【0031】

第2保留表示部5HRでは、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第2保留表示部5HRは、例えば、左詰め（中央であるアクティブ表示部AHAに向けて詰める態様）で第2保留表示が行われるように構成されていればよい。第2保留表示部5HRには、第2特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端（アクティブ表示部AHA側）から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第2保留表示部5HRに他の第2保留表示がなければ、第2保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端（アクティブ表示部AHA側）の表示部位にて、増加分の第2特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を追加する。第2保留表示部5HRに他の第2保留表示があれば、新たな第2保留表示を、他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第2保留表示部5HRに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端（アクティブ表示部AHA側）の表示部位における第2保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。

【0032】

なお、第1保留表示部5HLでは、右詰め（中央に向けて詰める態様）で第1保留表示が行われるように構成され、消化されると第1保留表示が右側にシフトする例を示したが、例えば、左詰めで第1保留表示が行われるように構成され、消化されると左側にシフトしてもよい。同様に、第2保留表示部5HRでは、左詰め（中央に向けて詰める態様）で第2保留表示が行われるように構成され、消化されると第2保留表示が左側にシフトする

10

20

30

40

50

例を示したが、例えば、右詰めで第 2 保留表示が行われるように構成され、消化されると右側にシフトしてもよい。

【 0 0 3 3 】

アクティブ表示部 A H A は、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像または異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部 A H A における表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ表示部 A H A では、例えば、第 1 開始条件の成立により第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第 1 保留表示部 5 H L にて消去（消化）された第 1 保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示部 A H A では、例えば第 2 開始条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第 2 保留表示部 5 H R にて消去（消化）された第 2 保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第 1 保留表示や第 2 保留表示とアクティブ表示とでは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えば、アクティブ表示は第 1 保留表示や第 2 保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。ただし、本実施の形態におけるアクティブ表示の表示態様は、アクティブ変化演出が実行されることにより、第 1 保留表示や第 2 保留表示の表示態様とは異なる表示態様に変化する場合がある。

【 0 0 3 4 】

図 1 に示す画像表示装置 5 の表示領域には、第 1 保留表示部 5 H L と第 2 保留表示部 5 H R との間にアクティブ表示部 A H A が配置されている。これに対し、アクティブ表示部 A H A は、第 1 保留表示部 5 H L と第 2 保留表示部 5 H R との間に配置されるものに限定されず、画像表示装置 5 の表示領域における任意の位置に配置されていればよい。また、第 1 保留表示部 5 H L や第 2 保留表示部 5 H R の配置も任意に変更可能であり、例えば、第 1 保留表示部 5 H L と第 2 保留表示部 5 H R とを入れ替えて配置したものでもよい。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

上述した、保留表示（第 1 保留表示、第 2 保留表示）、アクティブ表示のそれぞれに対応する情報を総称する語として「可変表示関連情報」を用いる場合がある。また、「可変表示関連情報」と記した場合には、保留表示に対応する情報、アクティブ表示に対応する情報、保留表示およびアクティブ表示に対応する情報のいずれかを示すものとする。

【 0 0 3 7 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 8 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が通過（

10

20

30

40

50



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

10

#### 【0039】

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

20

#### 【0040】

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

#### 【0041】

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

30

#### 【0042】

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

40

#### 【0043】

大入賞口に通過(進入)した遊技球は、例えば、図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば、14 個)の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が通過(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通過(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

50

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、第 1 状態よりも遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば、4 10 個の LED を含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート 4 1（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、図 2 のゲートスイッチ 2 1 によって検出される）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 4 5 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車およ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 始動入賞口および大入賞口とは異なる入賞口として、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最 20 下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに、遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾 30 発力を調整する。

【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）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 8 】

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 9 】

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を含むコントローラセンサユニット 3 5 A 40 50

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。

【0050】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば、スティックコントローラ 31A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 35B が設けられていればよい。

10

【0051】

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

20

【0052】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号を受け取る機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンド（後述する演出制御コマンドなど）を制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED（例えば、セグメント LED）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板 11 は、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図柄保留表示器 25C などを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

30

【0053】

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

40

【0054】

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

50

## 【 0 0 5 5 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（効果音信号）に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声（効果音信号が指定する音声）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 からの信号（電飾信号）に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

## 【 0 0 5 6 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、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 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 を駆動するためのソレノイド駆動信号を伝送する配線が接続されている。

## 【 0 0 5 7 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号（制御コマンド）は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば、電気信号として送信される演出制御コマンドである（詳しくは後述する）。演出制御コマンドはいずれも、例えば、2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていけばよい。

## 【 0 0 5 8 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば、1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM（Random Access Memory）1 0 2 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）1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

## 【 0 0 5 9 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理（例えば、上記主基板 1 1 の機能を実現するための処理など）が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 6 0 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 1 0 3 の他に RAM 1 0 2 が内蔵されていけばよく、ROM 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 などは外付けされてもよい。

## 【 0 0 6 1 】

10

20

30

40

50

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、例えば、乱数回路１０４などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路１０４などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２の所定領域に設けられたランダムカウンタや、ＲＡＭ１０２とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、ＣＰＵ１０３が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

10

#### 【００６２】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１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、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３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、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

#### 【００６３】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える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データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が書換可能に一時記憶される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても（いわゆる電断があっても）、所定期間（例えば、バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、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（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存される。このようにバックアップＲＡＭに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。

30

#### 【００６４】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号が入力される入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

#### 【００６５】

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。

40

#### 【００６６】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ

50

1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 0 6 7 】

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。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送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送送するための配線、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送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 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 0 6 8 】

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。一例として、演出制御基板 1 2 の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

20

【 0 0 6 9 】

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。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えば、プロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

30

【 0 0 7 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が記憶される。なお、RAM 1 2 2 は、バックアップ RAM ではないので、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合（つまり、電断があった場合）には、記憶しているデータが失われてしまう。

【 0 0 7 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令などにに基づき（例えば、この指令によって、表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に制御される）、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定して実行する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を画像表示装置 5 に実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 3 には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）、LCD 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的に DSP（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、

40

50

光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0072】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば、主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

また、遊技機において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数(例えば、「2」)よりも多い第1ラウンド数(例えば、「16」)となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数(例えば、「50」)よりも多い第1回数(例えば、「100」)となること、確変状態における大当り確率が第2確率(例えば、1/50)よりも高い第1確率(例えば、1/20)となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数(例えば、「5」)よりも多い第1連チャン数(例えば、「10」)となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0076】

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

【0077】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口(第2始動領域)に通過(進入)すると、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたこと(第2始動口スイッチ22Bがオンになったこと)などにより第2始動条件が成立する。その後、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用い

10

20

30

40

50

た特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口に遊技球が通過（進入）困難または通過（進入）不可能である。

【0078】

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（ゲートスイッチ 2 1 がオンになったこと）に基づいて、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば、前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 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開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【0079】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

一例として、「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B に



よる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0083】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば、29秒間）あるいは所定個数（例えば、9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に、「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば、14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば、「16」）に達するまで繰返し実行される。

10

【0084】

可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。また、「1」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「突確」となる。大当たり種別が「確変」または「非確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、29秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、16ラウンド（16回）などの所定回数分実行される。また、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、0.5秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、2ラウンド（2回）などの所定回数分実行される。なお、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「突確」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「突確大当たり遊技状態」という。

20

30

【0085】

大当たり遊技状態が終了した後には、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（本実施の形態では、100回）の可変表示（特図ゲーム）が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの可変表示（特図ゲームなど）の残りの実行回数を時短残回数ということがある。時短状態や確変状態も遊技者にとって有利な状態である。

40

【0086】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた小当たり図柄（たとえば、「5」）が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「小当たり」となり、大当たり遊技状態後に大当たりになる確率が変更されない小当たりとなる。小当たりとなったときには、突確大当たりとなったときと実質的に同じ開放態様（例えば、開放時間0.5秒）で大入賞口が2回開放状態になる小当たり遊技状態に制御される。これにより、遊技者は、大当たり遊技の開放態様から、小当たりであったのか突確大当たりであったのかを特定することができない。また、小当たりとなったときには、遊技状態は時短状態には制御されない。その結果、小当たりとなって大入賞口が2回開放状態に制御されたときには、遊技者に対して突確大当たりが発

50

生したかのような印象を抱かせることができる。すなわち、小当りを突確大当りのいわゆる偽（ガセ）の大当りとして用いることができる。

【0087】

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

【0088】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えば、システムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

10

【0089】

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

20

【0090】

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

30

40

【0091】

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

【0092】

50

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

10

#### 【0093】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これらの演出を、飾り図柄の可変表示とともに、可変表示中演出という。つまり、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像による演出であり、飾り図柄の可変表示そのものも含む概念である。可変表示態様をリーチ態様にすることも、可変表示中演出のうちの 1 つである。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などによる演出が含まれていてもよい。

20

#### 【0094】

上記可変表示中演出ではリーチ演出が実行されることがある。リーチ演出は、リーチ態様となったことに対応して実行される。リーチ演出は、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。本実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、および突確 / 小当り専用リーチが用意されている。

30

#### 【0095】

また、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や、可変表示結果が「大当り」となる可能性を、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。一例として、飾り図柄の可変表示中には「擬似連」の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

40

#### 【0096】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば、最大 3 回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除

50

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。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0097】

10

「擬似連」の可変表示演出では、例えば、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されている。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目が仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。本実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～2回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～3回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば、4回や5回としてもよい。

【0098】

20

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するようにしてもよい。また、例えばスピーカ 8 L、8 Rからの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を行って最変動演出を実行してもよい。

【0099】

なお、飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」の他にも、例えば、「滑り」や「発展チャンス目」、「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、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「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、単一または複数の飾り図柄表示エリア（例えば、「左」および「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。

【0100】

30

「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一方、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」

40

50

、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

#### 【0101】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「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、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

#### 【0102】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前（「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R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。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や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特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

#### 【0103】

予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告、当該変動予告、あるいは可変表示中予告演出ともいう）と称される。単独予告演出の一例として、アクティブ表示部 A H Aにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当り」となる可能性など（有利度）を予告する「アクティブ表示変化」の予告演出（アクティブ変化演出）が実行される。より具体的には、アクティブ表示部 A H Aにおける表示色を、通常時における所定色（例えば、白色であって保留表示の表示色と同じ色など）とは異なる特定色（例えば、青色、赤色、虹色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、アクティブ表示部 A H Aに表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば、「？」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当り」となる可能性を示唆できればよい。その他、アクティブ表示部 A H Aに表示されるアイコンには、例えば「NEXT」などのメッセージを報知して、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動が実行されることを報知するアイコンがあってもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ変化演出ともいう。なお、有利度とは、例えば、大当りとなる可能性や、大当り後に確変制御（その他時短制御など）が行われる可能性、演出が成功する可能性などといったように、遊技の進行上遊技者にとって有利なことが発生する可能性や、演出上遊技者に有利なことが起こる可能性を示すものであればよい。この実施の形態におけるアクティブ変化演出は、表示中のアクティブ表示を一旦遊技者から視認困難な状態にした後に、視認容易な状態にするとともに表示態様を変化させる演出である。詳しくは後述するが、具体的にこの実施の形態におけるアクティブ変化演出は、所定のキャラクタ画像を、表示中のアクティブ表示に重ねて表示することで一旦表示中のアクティブ表示を視認困難な状態とする。なお、一旦視認困難な状態となればよく、例えば、遊技者が表示色を認識できない程度にアクティブ表示の大きさを小さくさせてもよいし、アクティブ表示を一旦消去してもよい。また、アクティブ変化演出において、表示色を変化させるのではなく、例えば、丸型から星

10

20

30

40

50

型といったように形状を変化させてもよいし、丸型からメッセージ表示に変化させるなど、様々な変化態様があってもよい。なお、この実施の形態におけるアクティブ変化演出には、表示中のアクティブ表示を一旦遊技者から視認困難な状態にした後、表示態様が変化する成功演出と、表示中のアクティブ表示を一旦遊技者から視認困難な状態にした後、表示態様が変化しない失敗演出とが含まれる。

#### 【0104】

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

#### 【0105】

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

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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

#### 【0108】

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

#### 【0109】

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

#### 【0110】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当り種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、が含まれていればよい(図6参照)。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの

10

20

30

40

50

可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「１」～「６５５３５」のいずれかの値を取り得る。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「確変」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１００」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数の変動パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「９００」のいずれかの値を取り得る。

#### 【０１１１】

特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かなどの決定や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置４における表示動作の制御（特図ゲームの実行）、大当り遊技状態の特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定（ラウンド遊技や短期開放制御の実行）などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。特別図柄プロセス処理の詳細は後述するが、タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当り遊技状態などが実現される。

#### 【０１１２】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート４１を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ２１がオン状態になっていると判定された場合）に保留数が上限数に達していなければ普図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値を抽出してRAM102に記憶させること）を行ったり、保留記憶（RAM102に記憶した乱数値）を用いて普図ゲームの可変表示結果を決定したり、普図ゲームの変動パターン（変動時間など）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器２０における表示動作（例えば、セグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して普通図柄の可変表示を実行して普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が普図当りの場合に普通可変入賞球装置６Ｂを開放状態などの第１可変状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置６Ｂの所定期間の第１可変状態などが実現される。

#### 【０１１３】

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

#### 【０１１４】

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

#### 【０１１５】

ここで、コマンド制御処理により主基板１１から演出制御基板１２に送信される主な演出制御コマンドについて図３を参照して説明する。なお、「（H）」は１６進数であることを示す。

#### 【０１１６】

コマンド８０XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、変動パタ

10

20

30

40

50

ーンPA1-1なら「01」など)。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【0117】

コマンド8A01(H)は、第1始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第1始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞口指定コマンド)である。コマンド8A02(H)は、第2始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第2始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞口指定コマンド)である。第1始動入賞口指定コマンドと第2始動入賞口指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【0118】

コマンド8CXX(H)は、大当たりとするか否か、および、大当たり種別を指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される(例えば、「ハズレ」なら「00」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「01」など)。

【0119】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第1変動開始指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第2変動開始指定コマンド)である。第1変動開始指定コマンドと第2変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【0120】

コマンド8F00(H)は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【0121】

コマンド95XX(H)は、遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態(低確低ベース)であれば、「XX」は、「00」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「XX」は、「01」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「XX」は、「02」に設定される。

【0122】

コマンドA000(H)は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドA100(H)は、小当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド)である。

【0123】

コマンドA2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A3XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0124】

コマンドA601(H)は、大当たり遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当たり遊技状態の終了時に実行される、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602(H)は、小当たり遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり

10

20

30

40

50



終了指定コマンド)である。

【0125】

コマンドC1XX(H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」は、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX(H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」は、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。

【0126】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

10

【0127】

図5は、ステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合(ステップS201; Yes)、CPU103は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ(第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS202; No)、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

20

【0128】

ステップS201において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合(ステップS201; No)や、ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合(ステップS202; Yes)には、CPU103は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合(ステップS204; Yes)、CPU103は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ(第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS205; No)、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合(ステップS204; No)や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合(ステップS205; Yes)には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

30

40

【0129】

ステップS203またはS206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カ

50

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特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

#### 【0130】

ステップS208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値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を示す数値データ（図6参照）が抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7（A）に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7（B）に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

#### 【0131】

図7（A）に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、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を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

#### 【0132】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 3 】

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

10

## 【 0 1 3 4 】

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

20

## 【 0 1 3 5 】

ステップ S 2 1 0 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う ( ステップ S 2 1 1 ) 。その後、CPU 1 0 3 は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う ( ステップ S 2 1 2 ) 。

## 【 0 1 3 6 】

続いて、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する ( ステップ S 2 1 3 ) 。このとき、始動口バッファ値が「 2 」であると判定した場合 ( ステップ S 2 1 3 ; 「 2 」 ) 、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( ステップ S 2 1 4 ) 、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「 1 」であると判定した場合 ( ステップ S 2 1 3 ; 「 1 」 ) 、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( ステップ S 2 1 5 ) 、ステップ S 2 0 4 に処理を進める。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の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。

30

## 【 0 1 3 7 】

図 4 に示すステップ S 1 0 1 において始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域 ( 遊技制御フラグ設定部など ) に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

## 【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「 0 」のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部といった、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定 ( 事前決定 ) する。このとき、可変表示結

50

果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」といった複数種別のいずれかに決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータがRAM 102の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄）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。

#### 【0139】

図8は、図4に示すステップS110において実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2特図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。

10

#### 【0140】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」以外であると判定した場合（ステップS231；No）、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば、保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、ステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

#### 【0141】

ステップS232の処理に続いて、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位（保留番号「1」～「3」に対応する記憶領域）にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、CPU103は、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

30

#### 【0142】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」であると判定した場合（ステップS231；Yes）、CPU103は、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

#### 【0143】

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

50

定可能にすればよい。

【0144】

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

【0145】

ステップS236の処理に続いて、CPU103は、例えば、第1特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS237）。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位（保留番号「1」～「3」に対応する記憶領域）にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

【0146】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、図9に示す特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていればよい。

【0147】

CPU103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値データと、に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値MR1に合致する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。

【0148】

本実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図9（A）に示す第1特図表示結果決定テーブルと、図9（B）に示す第2特図表示結果決定テーブルとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0149】

図 9 ( A ) に示す第 1 特図表示結果決定テーブルでは、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 M R 1 と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。図 9 ( B ) に示す第 2 特図表示結果決定テーブルでは、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 M R 1 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。

#### 【 0 1 5 0 】

第 1 特図表示結果決定テーブルや第 2 特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 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と第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、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と第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、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。

#### 【 0 1 5 1 】

第 1 特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「 3 0 0 0 0 」～「 3 0 1 0 0 」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 4 A 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 4 B 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。

#### 【 0 1 5 2 】

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 6 B 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においても、第 1 特図表示結果決定テーブル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では、第 1 特図表示結果決定テーブル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特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

#### 【 0 1 5 3 】

図 8 に戻り、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 9 の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0 ）。特図表示結果が「大当り」

であると判定した場合（ステップS240；Yes）、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。CPU103は、例えば、図9（C）に示す大当り種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。大当り種別決定テーブルでは、例えば、図9（C）に示すように、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、大当り種別の「非確変」と「確変」と「突確」とにそれぞれ割り当てられていればよい。

【0154】

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

【0155】

図9（C）は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブルの構成例を示している。大当り種別決定テーブルは、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。

【0156】

大当り種別決定テーブルの設定例では、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り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（「70」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0157】

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。

【0158】

10

20

30

40

50

図 8 に戻り、ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、大当り種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3）。CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

#### 【0159】

特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合（ステップ S 2 4 0；No）、CPU 1 0 3 は、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）。特図表示結果が「小当り」と判定した場合（ステップ S 2 4 4；Yes）、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 5）。 10

#### 【0160】

ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後、ステップ S 2 4 5 の処理を実行した後、または、ステップ S 2 4 4 の処理において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合（ステップ S 2 4 4；No）のいずれかにおいて、CPU 1 0 3 は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 6）。例えば、ステップ S 2 4 0 において特図表示結果が「大当り」と判定した場合、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。また、ステップ S 2 4 0 において特図表示結果が「小当り」と判定した場合、CPU 1 0 3 は、小当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 4 において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合、CPU 1 0 3 は、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。 20

#### 【0161】

ステップ S 2 4 6 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を「1」に更新し（ステップ S 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 7 において特図プロセスフラグの値が「1」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 4 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

#### 【0162】

ステップ S 2 3 5 の処理において、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」と判定した場合（ステップ S 2 3 5；Yes）、CPU 1 0 3 は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば、画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板 1 2 では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。 30

#### 【0163】

図 4 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が「1」のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容（可変表示態様）を指定するものであるので、この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間（特図変動時間）が決定される。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置 4 において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パタ 40 50



ーン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「2」に更新される。

【0164】

図10は、図4に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS261)。大当りフラグがオン状態であると判定した場合(ステップS261; Yes)、CPU103は、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS262)。ステップS261の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS261; No)、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS263)。小当りフラグがオン状態であると判定した場合(ステップS263; Yes)、CPU103は、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS264)。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS263; No)、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS265)。

10

【0165】

図11は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0166】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ(可変表示態様がリーチ態様にならないこと)を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。

20

【0167】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ(可変表示態様がリーチ態様にならないこと)を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い時短用の非リーチ変動パターンである。

【0168】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

30

【0169】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-2は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-3は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

【0170】

変動パターンPC1-1は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、非リーチを指定する非リーチ変動パターンである。変動パターンPC1-2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、突確/小当り専用リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、突確/小当り専用リーチとは、可変表示結果が突確大当りまたは小当りであるときのみ選択決定可能なリーチである。突確大当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「3」・「5」・「7」で停止表示された状態の図柄である。また、小当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「2」・「4」・「6」で停止表示された状態の図柄である。

40

【0171】

50

図 10 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば、ROM 101 の所定領域に予め記憶されている、図 12 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 MR 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定 (選択) すればよい。なお、図 12 (A) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

#### 【0172】

図 10 に示すステップ S 2 6 4 の処理では、例えば、ROM 101 の所定領域に予め記憶されている、図 12 (B) に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。一例として、小当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 MR 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定 (選択) すればよい。なお、なお、図 12 (B) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

#### 【0173】

図 10 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、例えば、ROM 101 の所定領域に予め記憶されている、図 12 (C) , (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態 (時短フラグがオフ) であるときには、CPU 103 は、図 12 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態 (時短フラグがオン) であるときには、CPU 103 は、図 12 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 MR 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定 (選択) すればよい。なお、図 12 (C) , (D) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

#### 【0174】

図 12 (C) , (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときには、特図変動時間の短い変動パターン PA 1 - 2 が選択されやすくなっており、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止 (いわゆる「止め打ち」) を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

#### 【0175】

図 12 に示すように、大当り (確変 / 非確変) 時には、スーパーリーチ B を実行する変動パターン PB 1 - 3 の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチ A の変動パターン PB 1 - 2、ノーマルリーチの変動パターン PB 1 - 1 の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターン PA 1 - 1 (PA 1 - 2 も含む) の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターン PA 2 - 1、スーパーリーチ A の変動パターン PA 2 - 2、スーパーリーチ B の変動パターン PA 2 - 3 の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチ B が実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合 (いわゆる、大当り期待度) が下がっていく。

## 【 0 1 7 6 】

また、図 1 2 に示すように、大当り（突確）時には、突確 / 小当りリーチの変動パターン P C 1 - 2 の決定割合が非リーチの変動パターン P C 1 - 1 の決定割合よりも高くなっている。一方、小当り時には、非リーチの変動パターン P C 1 - 1 の決定割合が突確 / 小当りリーチの変動パターン P C 1 - 2 の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確 / 小当りリーチの変動パターン P C 1 - 2 が実行されたときは、可変表示結果が「大当り（突確）」になりやすく、非リーチの変動パターン P C 1 - 1 が実行されたときには、可変表示結果が「小当り」になりやすい。

## 【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 6 2、S 2 6 4、S 2 6 5 のいずれかの処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 1 に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 6 2、S 2 6 4、S 2 6 5 の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

## 【 0 1 7 8 】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、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のうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 7）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、C P U 1 0 3 は、第 1 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、第 2 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

## 【 0 1 7 9 】

ステップ S 2 6 7 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 2 6 8）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2 または S 2 6 3 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（ステップ S 2 4 4 で決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 1 特図保留記憶数指定コマンド（ステップ S 2 3 7 で 1 減じた第 1 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 1 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2 または S 2 6 3 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示

結果指定コマンド（ステップS 2 4 4で決定した可変表示結果を示すE X Tデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（ステップS 2 3 3で1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すE X Tデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

【0180】

ステップS 2 6 8の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS 2 6 7）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS 2 6 7において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割り込みが発生したときには、図4に示すステップS 1 1 2の特別図柄変動処理が実行される。

10

【0181】

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

20

【0182】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が「3」のときに実行される。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3は、大当りフラグがオン状態になっているか否かを判定する。大当りフラグがオン状態である場合には、C P U 1 0 3は、確変状態や時短状態といった特別遊技状態を終了するための設定を行う。例えば、確変フラグ、時短フラグをリセットし（オフ状態にし）、R A M 1 0 2の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「0」にする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、R A M 1 0 2に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「16」を設定する。その後、当り開始指定コマンドおよび現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド（ここでは、通常状態を指定するコマンド）を送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、大当り遊技状態後に遊技状態が変更されるため、ここで遊技状態指定コマンドを送信しなくてもよい。

30

40

【0183】

大当りフラグがオフ状態である場合には、C P U 1 0 3は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定し、小当りフラグがオン状態である場合には、小当り開始時演出待ち時間（小当り遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）を設定し、特図表示結果が「小当り」であることに基づく小当り遊技状態の開始を指定する制御コマンドである小当り開始指定コマンド（演出制御コマ

50

ンド)の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「8」に更新する。一方、小当たりフラグがオフ状態である場合には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新する。

【0184】

続いて、CPU103は、確変状態や時短状態といった特別遊技状態を終了させるか否かの判定を行う。例えば、CPU103は、時短フラグがオン状態であるか否かを判定し、時短フラグがオン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「1」減算する。「1」減算したあとのカウント値が「0」であるか否かを判定し、カウント値が「0」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので(つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので)、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、現在の遊技状態に基づいて遊技状態指定コマンド(ここでは、高確低ベース状態を指定するコマンド)を送信する送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0185】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行される。この大当たり開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する。減算後のタイマ値が「0」でない場合には、ファンファーレ待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当たり開放前処理は終了する。減算後のタイマ値が「0」である場合には、ファンファーレ待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理(例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する処理)、大入賞口を開放状態とする期間の上限(ここでは、29秒)に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機(ファンファーレの終了までの待機)および大入賞口の開放などが実現される。

20

【0186】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行される。この大当たり開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数(スイッチ処理でカウントスイッチ23がオン状態と判定される毎に1カウントするカウンタ(RAM102に設けられる)などによってカウントされればよい)などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態(または、一部開放状態であってもよい)に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれる。

30

【0187】

1減算したあとのタイマ値が0になった、または、検出された遊技球の個数(前記カウンタのカウント値)が所定個数(例えば、9個)に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理(例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送することを停止してソレノイド82をオフとする処理)や、大入賞口の閉鎖期間(ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間)に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウント値を1減じる処理などが実行される。1減算したあとのタイマ値が0になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理(例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理)などを行って、大当たり開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が「6」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

40

【0188】

50

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

#### 【 0 1 8 9 】

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

10

#### 【 0 1 9 0 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理を行った場合には、1 減じたあとのタイマ値が 0 であるかを判定し、0 でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングではないので、閉鎖状態が維持され、大当り開放後処理は終了する。0 である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「 5 」に更新される。

20

#### 【 0 1 9 1 】

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

#### 【 0 1 9 2 】

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

30

#### 【 0 1 9 3 】

例えば、大当り種別が「確変」であれば、時短フラグおよび確変フラグをオン状態とするとともに、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウント初期値として「 1 0 0 」を設定する。大当り種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウント初期値として「 1 0 0 」を設定する。また、大当り種別が「突確」であれば、確変フラグのみをオン状態とする。大当り終了処理では、このような設定のあと、設定に応じた遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行い、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新する。

40

#### 【 0 1 9 4 】

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、大入賞口を開放状態にするタイミングになったこと（例えば、上記で設定された小当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む）などに基づき、大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。また、小当り開放前処理では、例えば、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 . 5 秒」など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る。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されると、特図プロセスフラグの値が「 9 」に更新される。ステップ S 1 1 8 が繰り返し実行

50

されることによって、大入賞口を開放状態にするまで待機状態に制御される。

#### 【0195】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「9」のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（遊技球の個数が所定個数（例えば、9個）に達するか、ステップS118で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻したタイミングからの経過時間を計測する処理、計測した経過時間が予め設定された時間になった場合に再び大入賞口を開放状態とする処理などが実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、小当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである小当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が「10」に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば、特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ステップS118が繰り返し実行され、ステップS119が繰り返し実行されることによって、小当り遊技状態が実現される。

10

20

#### 【0196】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が「10」のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理（待ち時間が経過するまで小当り終了処理を終了する）などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が「0」に更新される。

30

#### 【0197】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

#### 【0198】

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、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えば、CTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば、2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

40

#### 【0199】

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

50

信割込み処理では、I/O 125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば、RAM 122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU 120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

#### 【0200】

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。

10

#### 【0201】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定が再度実行される。

20

#### 【0202】

図13は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU 120は、まず、保留表示設定処理を実行する(ステップS161)。

#### 【0203】

図14は、保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す保留表示設定処理を開始すると、演出制御用CPU 120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS501)。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合(ステップS501; Yes)、演出制御用CPU 120は、受信した始動入賞時コマンドに応じて(第1始動入賞口指定コマンドであるか第2始動入賞口指定コマンドであるかに応じて)、画像表示装置5の表示画面の第1保留表示部5HLまたは第2保留表示部5HRに、第1保留表示または第2保留表示を追加表示させる(ステップS502)。

30

#### 【0204】

ステップS502の処理を実行した後、または、ステップS501の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS501; No)、演出制御用CPU 120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS503)。演出制御用CPU 120は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS503; No)、演出制御用CPU 120は、保留表示設定処理を終了する。なお、第1変動開始指定コマンド受信フラグおよび第2変動開始指定コマンド受信フラグは、RAM 122に設けられ、対応する変動開始指定コマンドを受信する度にオン状態にセットされ、所定のタイミング(可変表示が開始した後や、対応する可変表示が終了したタイミングなど)でクリアされる。

40

#### 【0205】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS503; Yes)、演出制御用CPU 120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指

50



定コマンドであると判定した場合（ステップS504；No）、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内に格納された保留表示番号「1」に対応する第1保留表示を、その表示色を維持させて（変化させることなく）、可変表示対応表示部AHAにアクティブ表示として表示させる（ステップS505）。ステップS505の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留表示部5HLにおいて、保留表示番号「1」以外の保留表示番号「2」～「4」に対応する各第1保留表示を、表示色を維持させて（変化させずに）、表示位置を1つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップS512）。そして、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」（アクティブ表示）の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせる（ステップS513）。ステップS513の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。

10

#### 【0206】

また、受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップS504；Yes）、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内に格納された保留表示番号「1」に対応する第1保留表示を、その表示色を維持させて（変化させることなく）、可変表示対応表示部AHAにアクティブ表示として表示させる（ステップS514）。ステップS514の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留表示部5HRにおいて、保留表示番号「1」以外の保留表示番号「2」～「4」に対応する各第2保留表示を、表示色を維持させて（変化させずに）、表示位置を1つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップS515）。そして、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」（アクティブ表示）の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせる（ステップS516）。ステップS516の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。

20

#### 【0207】

なお、この実施の形態では、ステップS505やステップS514の処理において、保留表示の表示態様を維持させて、可変表示対応表示部AHAにアクティブ表示として表示させる例を示したが、例えば、アクティブ表示として表示させる場合には、例えば、表示色が同じで形状が異なる（またはその逆）など、全ての態様が同じでなくとも、一部が同じ態様であればよい。また、大当りの期待度が遊技者にとって認識可能であれば、保留表示の態様と全て異なる態様であってもよい。

30

#### 【0208】

図13に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS161の保留表示設定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、「0」である）に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0209】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信し、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

40

#### 【0210】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行

50

うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“2”に更新されて終了する。

【0211】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップS171で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

【0212】

ステップS173の可変表示停止処理は、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。可変表示停止処理は、表示結果指定コマンドにより通知された可変表示結果が「大当り」、「小当り」または「ハズレ」のいずれとなるかを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当り」または「小当たり」である場合には、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。

【0213】

ステップS174の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、又は、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「突確」であれば、演出プロセスフラグの値を“5”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには）、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0214】

ステップS175の大入賞口短期開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この大入賞口短期開放時処理において、演出制御用CPU120は、例えば「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板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、「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における各種の演出制御（大当りや小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口短期開放時処理は、例えば主基板11からの大当り終了指定コマンド又は小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。

【0215】

ステップS176の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用CPU120は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域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

10

20

30

40

50

飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。)を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板11からの大当り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。

#### 【0216】

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“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ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。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。

#### 【0217】

図15は、図13のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド(表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS551)。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合(ステップS551; Yes)、演出制御用CPU120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(変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン(PA1-1、PA1-2)であるか否かを判定する(ステップS552)。

#### 【0218】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合(ステップS552; Yes)、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS553)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(非リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。

#### 【0219】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合(ステップS552; No)、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS554)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。

#### 【0220】

ステップS551の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合(ステップS551; No)、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、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S555)。特図表示結果が「突確」または「小当り」とであると判定した場合(ステップS555; Yes)、演出制御用CPU120は、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S556）。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変動パターンPC1-1またはPC1-2のいずれかが指定されたことに対応して、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、演出制御カウンタ設定部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。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」や「1」・「3」・「5」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」や「4」・「6」・「8」が設定されていけばよい。

10

#### 【0221】

ステップS555の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップS555；No）、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS557）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

20

#### 【0222】

ステップS553、S554、S556、S557の処理のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、アクティブ変化演出の実行設定を行うアクティブ変化演出設定処理を実行する（ステップS558）。なお、上述したように、この実施の形態におけるアクティブ変化演出は、アクティブ表示の表示態様が変化する成功演出とアクティブ表示態様が変化しない失敗演出とを含む演出である。すなわち、ステップS558の処理では、アクティブ変化演出の実行有無を決定することにより、成功演出と失敗演出のいずれかを実行するか、または両方の演出を実行しないか、を決定している。また、この実施の形態におけるアクティブ変化演出は、リーチ状態となった第1タイミングで実行される第1変化演出と、スーパーリーチ発展後の第2タイミング（第2タイミングは複数ある）において実行される第2変化演出とがあり、当該アクティブ変化演出設定処理では、第1変化演出および第2変化演出の実行有無および実行態様（第2変化演出の場合には実行タイミングも）が決定され、決定された内容の実行設定が行われる。

30

#### 【0223】

図16は、図15に示すステップS558において実行されるアクティブ変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図16に示すアクティブ変化演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図17（A）に示す第1変化演出実行決定テーブルにしたがって、第1変化演出の実行有無を決定する（ステップS701）。

40

#### 【0224】

図17（A）に示す第1変化演出実行決定テーブルは、第1変化演出の実行有無を決定するために参照されるテーブルである。第1変化演出実行決定テーブルは、図17（A）に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）ごとに、成功演出と失敗演出を含む第1変化演出を実行するか否かを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（リーチ）／小当り」、「上記以外」に区分され、それぞれの可変表示結果に、第1変化演出を実行するか否かの決定割合が割り当てられている。なお、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドおよび変動パターン指定コマンドを参照し

50

て、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。なお、ステップ S 701 の処理では、図 17 (A) に示すテーブルとは異なり、大当りか否かに基づき、所定の割合で第 1 変化演出の実行有無を決定してもよい。また、図 17 (A) に示すテーブルとは異なり、大当りであっても、確変と非確変とで決定割合が異なるように設定してもよい。また、ハズレ (リーチ) と小当りとの決定割合が異なるように設定してもよい。さらに、ハズレ (リーチ) の場合であっても、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、ノーマルリーチ、といったリーチの種類に応じて決定割合が異なるように設定してもよい。また、擬似連の実行有無や擬似連の回数に応じて決定割合が異なってもよい。また、大当りか否か、および擬似連の回数、に応じて決定割合が異なったり、擬似連の有無とリーチの種類に応じて決定割合が異なるなど、これら列挙したものを複数組み合わせることで決定割合を異ならせてもよい (図 17 (B) も同様)。

10

#### 【0225】

図 17 (A) に示すように、可変表示結果が、16 ラウンド遊技が実行される「大当り (確変 / 非確変)」である場合には、第 1 変化演出を実行すると決定される割合が最も高く、「大当り (突確)」、「ハズレ (リーチ) / 小当り」の順に低くなっている。この実施の形態では、上述した「大当り (確変 / 非確変)」、「大当り (突確)」、「ハズレ (リーチ)」、「小当り」のいずれにも該当しない場合 (「上記以外」の区分に該当する場合)、第 1 変化演出を実行すると決定されない。したがって、第 1 変化演出が実行された場合には、「大当り」となる期待度が高く (有利度が高く)、第 1 変化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。なお、「上記以外」の区分に該当する場合に第 1 変化演出を実行すると決定しないこととしているのは、この実施の形態における第 1 変化演出は、リーチ状態が成立したタイミング (第 1 タイミング) で実行されるため、リーチ状態が成立しない可変表示においては第 1 変化演出の実行タイミングがないことによる。なお、「上記以外」の区分に該当する場合には、第 1 変化演出を実行しないと決定しているが、例えば、リーチ状態成立前にアクティブ変化演出を実行する場合には、「上記以外」の区分においても決定割合が割り当てられていてもよい。なお、突確や小当りの場合には、突確 / 小当り専用リーチが実行される場合と実行されない場合とがあるが、突確 / 小当り専用リーチが実行されない場合は、図示は省略しているが、「上記以外」に含まれるものとし、「ハズレ (リーチ) / 小当り」や「大当り (突確)」における小当りや突確は、突確 / 小当り専用リーチが実行される場合であることとする (以下同様)。

20

30

#### 【0226】

図 16 に戻り、ステップ S 701 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 701 にて第 1 変化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 702)。第 1 変化演出を実行すると決定した場合 (ステップ S 702 ; Yes)、図 17 (B) に示す第 1 変化態様決定テーブルにしたがって第 1 変化演出の実行態様 (成功演出と失敗演出のいずれとするかおよび、成功演出の場合にはいずれの態様とするか) を決定する (ステップ S 703)。

#### 【0227】

図 17 (B) に示す第 1 変化態様決定テーブルは、第 1 変化演出の実行態様 (成功演出と失敗演出のいずれとするかおよび、成功演出の場合にはいずれの態様とするか) を決定するために参照されるテーブルである。第 1 変化態様決定テーブルは、図 17 (B) に示すように、可変表示結果 (大当り種別および変動パターンを含む) ごとに、いずれの態様とするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り (確変 / 確変)」、「大当り (突確)」、「ハズレ (リーチ) / 小当り」に区分され、それぞれの可変表示結果に、実行態様として用意された「第 1 態様 (青)」、「第 2 態様 (赤)」、「第 3 態様 (虹)」、「通常態様 (白)」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、「第 1 態様 (青)」、「第 2 態様 (赤)」、「第 3 態様 (虹)」に決定された場合には、アクティブ表示の表示色が変化することから、成功演出の実行が決定されたこととなる。一方、「通常態様 (白)」に決定された場合は、アクティブ表

40

50

示の表示色が変化しないことから、失敗演出の実行が決定されたこととなる。図 17 ( B ) に示すように、可変表示結果が、16 ラウンド遊技が実行される「大当り ( 確変 / 非確変 ) 」である場合には、「第 2 態様 ( 赤 ) 」に決定される割合が最も高く、「第 3 態様 ( 虹 ) 」、「第 1 態様 ( 青 ) 」、「通常態様 ( 白 ) 」の順に低くなっている。一方、これとは反対に、「ハズレ ( リーチ ) / 小当り」である場合には、「通常態様 ( 白 ) 」に決定される割合が最も高く、「第 1 態様 ( 青 ) 」、「第 2 態様 ( 赤 ) 」の順に低くなっており、「第 3 態様 ( 虹 ) 」には決定割合が割り当てられていない。また、「大当り ( 突確 ) 」の場合には、「第 1 態様 ( 青 ) 」、「第 2 態様 ( 赤 ) 」に決定される割合が「通常態様 ( 白 ) 」に決定される割合よりも高くなっており、「第 3 態様 ( 虹 ) 」には決定割合が割り当てられていない。したがって、成功演出が実行される場合、失敗演出が実行される場合よりも「大当り」となる信頼度が高くなっている。また、成功演出の場合であっても、「第 1 態様 ( 青 ) 」よりも「第 2 態様 ( 赤 ) 」の成功演出の方が、「第 2 態様 ( 赤 ) 」よりも「第 3 態様 ( 虹 ) 」の成功演出の方が、実行された場合に「大当り」となる信頼度が高くなっている。そのため、実行される態様に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「第 3 態様 ( 虹 ) 」の成功演出が実行された場合には 100 % 「大当り」となることから、遊技者の期待感を向上させることができる。なお、「第 1 態様」、「第 2 態様」、「第 3 態様」は、例えば、「チャンス」、「激アツ」、「確定」といった情報であってもよいし、スーパーリーチの種類や制御される大当りの種類に対応した情報であってもよい。具体的には、スーパーリーチや大当り状態にて登場するキャラクタの名前や顔を表示するものであってもよい。

10

20

30

40

50

#### 【 0 2 2 8 】

図 16 に戻り、ステップ S 7 0 3 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 7 0 3 の処理にて決定した第 1 変化演出の実行態様が第 3 態様であるか否かを判定する ( ステップ S 7 0 4 )。第 3 態様であると判定した場合 ( ステップ S 7 0 4 ; Y e s )、第 2 変化演出の実行有無や実行態様などといった第 2 変化演出に関する処理をスキップし、当該アクティブ変化演出設定処理を終了する。第 1 変化演出により「虹」の表示態様にアクティブ表示が変化した場合、大当りであることが確定することから、この先第 2 変化演出を実行しても遊技興趣を低下させてしまうため、第 3 態様の「虹」に変化した後は、当該第 2 変化演出の実行を制限している。したがって演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、ステップ S 7 0 4 の処理にて Y e s と判定された場合であっても、第 2 変化演出を実行してもよい。この場合には、失敗演出が実行されることとなるが、例えば「大当りおめでとう！」などといったメッセージ表示を行う ( 例えば第 4 態様 ) など、遊技者に大当りが確定したことを報知するようにすればよい。すなわち、第 1 変化演出にて「虹」の表示態様にアクティブ表示が変化した場合における第 2 変化演出の制限は、成功演出および失敗演出のいずれも実行しない場合の他、成功演出のみ実行せず、失敗演出を実行する場合も含む概念である。また、ステップ S 7 0 4 の処理にて Y e s と判定された場合、N o と判定された場合よりも低い割合で第 2 変化演出を実行してもよい。その他、ステップ S 7 0 4 の処理にて Y e s と判定された場合、第 2 変化演出では、N o と判定された場合と異なる価値を付与する報知を行ってもよい。例えば、第 1 変化演出が第 3 態様の「虹」である時点で「大当り」であることが確定しているため、当該第 2 変化演出では、「確変」であることを報知してもよい。また、その他、携帯連動画像やポイント、経験値付与などといった特典を付与するようにしてもよい。一方、ステップ S 7 0 4 にて第 3 態様ではないと判定した場合 ( ステップ S 7 0 4 ; N o ) または、ステップ S 7 0 2 の処理にて第 1 変化演出を実行しないと判定した場合 ( ステップ S 7 0 2 ; N o )、図 18 ( A ) に示す第 2 変化演出実行決定テーブルにしたがって、第 2 変化演出の実行有無を決定する ( ステップ S 7 0 5 )。

#### 【 0 2 2 9 】

図 18 ( A ) に示す第 2 変化演出実行決定テーブルは、第 2 変化演出の実行有無を決定するために参照されるテーブルである。第 2 変化演出実行決定テーブルは、図 18 ( A ) に示すように、可変表示結果 ( 大当り種別および変動パターンを含む ) ごとに、成功演出

と失敗演出を含む第2変化演出を実行するか否かを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」、「上記以外」に区分され、それぞれの可変表示結果に、第2変化演出を実行するか否かの決定割合が割り当てられている。なお、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドおよび変動パターン指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。なお、ステップS705の処理では、ステップS701の処理と同様に、図18（A）に示すテーブルとは異なり、大当りか否かに基づき、所定の割合で第2変化演出の実行有無を決定してもよい。また、図18（A）に示すテーブルとは異なり、大当りであっても、確変と非確変とで決定割合が異なるように設定してもよい。また、ハズレ（スーパーリーチ）と小当り

10

#### 【0230】

図18（A）に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当り（確変／非確変）」である場合には、第2変化演出を実行すると決定される割合が最も高く、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」の順に低くなっている。この実施の形態では、上述した「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合（「上記以外」の区分に該当する場合）、第2変化演出を実行すると決定されない。したがって、第2変化演出が実行された場合には、「大当り」となる期待度が高く（有利度が高く）、第2変化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。なお、「上記以外」の区分に該当する場合に第2変化演出を実行すると決定しないこととしているのは、この実施の形態における第2変化演出は、スーパーリーチに発展した後のいずれかのタイミング（第2タイミング）で実行されるため、スーパーリーチに発展しない可変表示においては第2変化演出の実行タイミングがないことによる。なお、「上記以外」の区分に該当する場合には、第2変化演出を実行しないと決定しているが、例えば、スーパーリーチ発展前にアクティブ変化演出を実行する場合には、「上記以外」の区分においても決定割合が割り当てられていてもよい。なお、図18（A）に示す「大当り（確変／非確変）」には、ノーマルリーチ大当りが含まれず、ノーマルリーチ大当りの場合（すなわちPB1-1を示す変動パターン指定コマンドを受信した場合）、「上記以外」の区分に該当するものとする（以下同様）。

20

30

#### 【0231】

図16に戻り、ステップS705の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS701にて第2変化演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップS706）。第2変化演出を実行すると決定した場合（ステップS706；Yes）、図18（B）に示す第2変化態様決定テーブルにしたがって第2変化演出の実行態様（成功演出と失敗演出のいずれとするかおよび、成功演出の場合にはいずれの態様とするか）を決定する（ステップS707）。

40

#### 【0232】

図18（B）に示す第2変化態様決定テーブルは、第2変化演出の実行態様（成功演出と失敗演出のいずれとするかおよび、成功演出の場合にはいずれの態様とするか）を決定するために参照されるテーブルである。第2変化態様決定テーブルは、図18（B）に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）および表示態様ごとに、いずれの態様とするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スー

50

パーリーチ) / 小当り」に区分され、さらにそれぞれの可変表示結果に、「白」、「青」、「赤」の表示態様が割り当てられ、それぞれの表示態様に、実行態様として用意された「第1態様(青)」、「第2態様(赤)」、「第3態様(虹)」、「通常態様(白)」に異なる決定割合が割り当てられている。「白」、「青」、「赤」の表示態様は、第1変化演出を実行する場合に決定された(図16のステップS703の処理にて決定された)態様(失敗演出の場合は「白」、成功演出の場合には「青」、「赤」)または第1変化演出を実行しない場合における態様(この場合には「白」)を示している。なお、「虹」の表示態様(第3態様)の場合には、上述したように第2変化演出は実行されないことから、図示する例では「虹」の表示態様が含まれていない。なお、例えば、表示態様が「青」で、第2態様(赤)に決定された場合など、異なる色に決定されたときは、成功演出の実行が決定されたこととなる。一方、表示態様が「青」で、第1態様(青)に決定された場合など、同じ色に決定されたときには、失敗演出の実行が決定されたこととなる。

10

20

30

40

50

#### 【0233】

図18(B)に示すように、いずれの可変表示結果である場合にも、表示態様が「白」であるときに、成功演出を実行すると決定される割合が最も高く、表示態様が「青」、「赤」の順に低くなっている。そのため、表示態様が「白」であっても、第2変化演出が実行される場合には、成功演出が実行される可能性が高く、遊技者の期待感を向上させることができる。また、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」の場合には、他の可変表示結果の場合と比べて成功演出を実行すると決定される割合が高くなっている。このため、成功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、図17(B)に示す第2変化演出態様決定テーブルでは、図17(B)に示す第1変化演出態様決定テーブルと同様に、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」以外の場合には、「第3態様(虹)」に決定割合が割り当てられていない。そのため、「第3態様(虹)」の成功演出が実行された場合には100%「大当り」となることから、遊技者の期待感を向上させることができる。なお、「第1態様」、「第2態様」、「第3態様」は、例えば、「チャンス」、「激アツ」、「確定」といった情報であってもよいし、スーパーリーチの種類や制御される大当りの種類に対応した情報であってもよい。具体的には、スーパーリーチや大当り状態にて登場するキャラクタの名前や顔を表示するものであってもよい。なお、この実施の形態では、第1変化演出および第2変化演出において、表示態様を決定することで成功演出と失敗演出のいずれを実行するかを決定しているが、成功演出を実行するか否かを決定し、実行する場合にのみ態様を決定するようにしてもよい。また、第1変化演出よりも第2変化演出の方が、成功演出の実行される割合が高くなるように、第1変化態様決定テーブルおよび第2変化態様決定テーブルの決定割合を割り当ててもよい。

#### 【0234】

図16に戻り、ステップS707の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図18(C)に示す第2変化演出実行タイミングテーブルにしたがって、第2変化演出の実行タイミングを複数タイミングのいずれかに決定する(ステップS708)。具体的にステップS708の処理では、第2タイミングのうち、予め定められたタイミングA、タイミングB、タイミングCのいずれのタイミングで第2変化演出を実行するかを決定する。例えば、タイミングAは、スーパーリーチに発展した直後のタイミングであり、タイミングBは、スーパーリーチ発展後2秒経過後のタイミングであり、タイミングCはスーパーリーチ発展後4秒経過後のタイミングである。なお、この他にも、特定の変動パターンでのみ選択されるタイミングDを設けてもよい。そして、この場合のタイミングDは大当り確定を示すものであってもよい。この実施の形態では、上述したように、第1変化演出は、リーチ状態が成立したタイミング(第1タイミング)で行われる(すなわち変動パターンなどに関わらず共通のタイミングで行われる)演出である一方、第2変化演出は、スーパーリーチに発展した以後の複数のタイミング(第2タイミング)のいずれかで行われる演出であることから、ステップS708の処理では、第2タイミングを複数タイミングのいずれとするかを決定する。なお、図16に示す例では、第1変化演出の実行有無などを決定し、その後第2変化演出の実行有無などを決定する例を示したが、例えば、第1変化



演出と第2変化演出の実行有無および実行態様を、一括して決定可能なテーブルを参照することにより、一括して決定してもよい。この場合、第1変化演出を第3態様で実行する場合には第2変化演出を実行しないよう決定割合が割り当てられていればよい。

#### 【0235】

図18(C)に示す第2変化演出実行タイミングテーブルは、第2変化演出を実行するタイミングである第2タイミングを、タイミングA～タイミングCのいずれにするか決定するために参照されるテーブルである。第2変化演出実行タイミングテーブルは、図18(C)に示すように、可変表示結果(大当り種別および変動パターンを含む)ごとに、いずれのタイミングとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り(確変/確変)」、「大当り(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)/小当り」に区分され、それぞれの可変表示結果に、第2タイミングとして用意された「タイミングA」、「タイミングB」、「タイミングC」に異なる決定割合が割り当てられている。図18(C)に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当り(確変/非確変)」である場合には、「タイミングC」に決定される割合が最も高く、「タイミングB」、「タイミングA」の順に低くなっている。一方、これとは反対に、「ハズレ(スーパーリーチ)/小当り」である場合には、「タイミングA」に決定される割合が最も高く、「タイミングB」、「タイミングC」の順に低くなっている。そのため、タイミングCのタイミングで第2変化演出が行われた場合には、「大当り」となる可能性が高い。また、上述したように、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」の場合には、他の可変表示結果の場合と比べて成功演出が実行される割合が高い(すなわち、表示態様が変化する割合が高い)ため、タイミングAよりもタイミングBの方が、タイミングBよりもタイミングCの方が、成功演出が実行される割合が高くなっている。したがって、いずれのタイミングで第2変化演出が実行されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図18(C)に示す例では、可変表示結果ごとに、「タイミングA」、「タイミングB」、「タイミングC」に異なる決定割合が割り当てられている例を示したが、可変表示結果に応じてまず「タイミングA」、「タイミングB」、「タイミングC」のいずれかを決定し、さらに、タイミングA～Cそれぞれをさらに複数タイミングに区分し、変動パターンに応じてタイミングA～Cそれぞれに含まれる複数タイミングのいずれかを決定するようにしてもよい。また、図18(C)に示す例では、可変表示結果ごとに、「タイミングA」、「タイミングB」、「タイミングC」に異なる決定割合が割り当てられている例を示したが、「タイミングA」、「タイミングB」、「タイミングC」は、それぞれ変動パターンに固定で対応付けられていてもよい。

#### 【0236】

図16に戻り、ステップS708の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該アクティブ変化演出設定処理を終了する。

#### 【0237】

図15に戻り、ステップS558のアクティブ変化演出設定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、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S560)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(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。また、演出制御用CPU120は、ステップS558のアクティブ変化演出設定処理によるアクティブ変化演出(第1変化演出と第2変化演出)の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン(保留表示変化パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

#### 【0238】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS561)。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの

変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS560の処理において決定された演出制御パターン（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に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

#### 【0239】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、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S563）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

#### 【0240】

図19は、図13のステップS172において実行される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18に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマの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S801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（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。

#### 【0241】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS806）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定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。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS806；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS807）。

20

#### 【0242】

ステップS807の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アクティブ変化演出を実行するためのアクティブ変化演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS808）。アクティブ変化演出実行期間は、例えば、図15のステップS558にてアクティブ変化演出を実行すると決定された場合（成功演出および失敗演出を含む）に対応し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。アクティブ変化演出を実行しない場合（すなわち第1変化演出と第2変化演出のいずれも実行しない場合）、ステップS808にてNoと判定されることとなる。そのため、アクティブ変化演出を実行しない場合における処理負担を軽減することができる。

30

#### 【0243】

アクティブ変化演出実行期間であると判定した場合（ステップS808；Yes）、演出制御用CPU120は、アクティブ変化演出実行期間に含まれる第1変化演出期間であるか否かを判定する（ステップS809）。第1変化演出期間は、例えば、図15のステップS558にて第1変化演出を実行すると決定された場合（成功演出および失敗演出を含む）に対応し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。第1変化期間であると判定した場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、視認困難期間であるか否かを判定する（ステップS810）。視認困難期間とは、例えば表示中のアクティブ表示に所定のキャラクタを重ねて表示する期間といったように、遊技者からアクティブ表示を視認困難な状態とする期間のことをいう。視認困難期間は、図15のステップS558にて第1変化演出を実行すると決定された場合（成功演出および失敗演出を含む）に対応し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。視認困難期間であると判定した場合（ステップS810；Yes）、演出制御CPU120は、表示中のアクティブ表示に所定のキャラクタを重ねて表示（図21（B）参照）することでアクティブ表示を遊技者から視認困難な状態に制御する視認困難制御を行う（ステップS811）。一方、視認困難期間でないと判定した場合（ステップS81

40

50

0 ; N o )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示に重ねて表示した所定キャラクタ画像を別の位置 ( 図 2 1 ( C ) 参照 ) に表示することでアクティブ表示を遊技者から視認容易な状態に制御する視認容易制御を行う ( ステップ S 8 1 2 )。なお、当該ステップ S 8 1 2 の処理では、成功演出を実行すると決定されている場合、合わせてアクティブ表示の表示態様を変化させる処理を行う。

#### 【 0 2 4 4 】

ステップ S 8 0 9 にて第 1 変化演出期間でないと判定された場合 ( ステップ S 8 0 9 ; N o )、またはステップ S 8 1 1、ステップ S 8 1 2、のいずれかの処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ変化演出実行期間に含まれる第 2 変化演出期間であるか否かを判定する ( ステップ S 8 1 3 )。第 2 変化演出期間は、例えば、図 1 5 のステップ S 5 5 8 にて第 2 変化演出を実行すると決定された場合 ( 成功演出および失敗演出を含む ) に対応し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、第 2 変化演出の場合には、上述したタイミング A ~ タイミング C の複数タイミング用意されていることから、ステップ S 8 1 3 の処理では、図 1 6 のステップ S 7 0 8 の処理で決定したタイミングにしたがって選択された演出制御パターンに基づいて第 2 変化演出期間であるか否かを判定する。第 2 変化期間であると判定した場合 ( ステップ S 8 1 3 ; Y e s )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、視認困難期間であるか否かを判定する ( ステップ S 8 1 4 )。この場合の視認困難期間は、図 1 5 のステップ S 5 5 8 にて第 2 変化演出を実行すると決定された場合 ( 成功演出および失敗演出を含む ) に対応し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。視認困難期間であると判定した場合 ( ステップ S 8 1 4 ; Y e s )、演出制御 C P U 1 2 0 は、表示中のアクティブ表示に所定のキャラクタを重ねて表示 ( 図 2 1 ( E ) 参照 ) することでアクティブ表示を遊技者から視認困難な状態に制御する視認困難制御を行う ( ステップ S 8 1 5 )。一方、視認困難期間でないと判定した場合 ( ステップ S 8 1 4 ; N o )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示に重ねて表示した所定キャラクタ画像を別の位置 ( 図 2 1 ( F ) 参照 ) に表示することでアクティブ表示を遊技者から視認容易な状態に制御する視認容易制御を行う ( ステップ S 8 1 6 )。なお、ステップ S 8 1 6 の処理では、成功演出を実行すると決定されている場合、合わせてアクティブ表示の表示態様を変化させる処理を行う。なお、例えば、アクティブ表示に重畳して表示するキャラクタを異ならせたり、一方はキャラクタ画像を重畳して表示し、他方はアクティブ表示を縮小表示するなど、第 1 変化演出と第 2 変化演出とで ( ステップ S 8 1 1 の処理とステップ S 8 1 5 の処理とで )、視認困難とする態様を異ならせてもよい。

#### 【 0 2 4 5 】

ステップ S 8 1 5 またはステップ S 8 1 6 の処理を実行した後や、ステップ S 8 0 6 にてリーチ演出期間でないと判定された場合 ( ステップ S 8 0 6 ; N o ) や、ステップ S 8 0 8 にてアクティブ変化演出期間でないと判定された場合 ( ステップ S 8 0 8 ; N o ) や、ステップ S 8 1 3 にて第 2 変化演出期間でないと判定された場合 ( ステップ S 8 1 3 ; N o )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、変動パターンに対応して決定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、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う ( ステップ S 8 1 9 )。

#### 【 0 2 4 6 】

一方、ステップ S 8 0 1 の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合 ( ステップ S 8 0 1 ; Y e s )、主基板 1 1 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 S 8 2 0 )。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ ( ステップ S 8 2 0 ; N o )、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。

#### 【 0 2 4 7 】

ステップ S 5 6 8 にて図柄確定コマンドの受信があった場合 ( ステップ S 8 2 0 ; Y e

10

20

30

40

50

s)、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、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S821)。続いて、演出制御用CPU120は、大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設定する(ステップS822)。次に、演出制御用CPU120は、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」に更新する(ステップS824)。

#### 【0248】

ステップS819、S824のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0249】

次に、図20および図21を参照して、この実施の形態におけるアクティブ変化演出の実行タイミングおよび演出動作について説明する。図20は、この実施の形態におけるアクティブ変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートであり、第1変化演出および第2変化演出を実行する場合におけるタイミングチャートである(第1変化演出にて第3態様に決定されていないことを前提としている)。具体的に、図20(A)は、第1変化演出を実行し、かつ、タイミングAのタイミングで第2変化演出を実行する場合の例を示している。図20(B)は、第1変化演出を実行し、かつ、タイミングBのタイミングで第2変化演出を実行する場合の例を示している。図19(C)は、第1変化演出を実行し、かつ、タイミングCのタイミングで第2変化演出を実行する場合の例を示している。図20は、図19(A)に対応する演出画像例を示している。

#### 【0250】

図20(A)に示すように、変動が開始されると(図21(A)に対応)、リーチ状態が成立したことによりアクティブ変化演出期間となり(図19のステップS808にてYesと判定され)、かつ、第1変化演出期間となり(図19のステップS809にてYesと判定され)、図19のステップS811の処理により、表示中のアクティブ表示が視認困難な状態に制御される(図21(B)に対応)。そして、視認困難期間が終了すると(図19のステップS810にてNoと判定され)、図19のステップS812の処理により、アクティブ表示に重ねて表示した所定キャラクタ画像を別の位置に表示することでアクティブ表示を遊技者から視認容易な状態にするとともに、アクティブ表示の表示態様を変化させる(図21(C)に対応)。そして、第1変化演出期間が終了する(図21(D)に対応)。その後、スーパーリーチに発展すると、タイミングAの第2変化演出期間となり(図19のステップS813にてYesと判定され)、図19のステップS815の処理により、表示中のアクティブ表示が視認困難な状態に制御される(図21(E)に対応)。そして、視認困難期間が終了すると(図19のステップS814にてNoと判定され)、図19のステップS816の処理により、アクティブ表示に重ねて表示した所定キャラクタ画像を別の位置に表示することでアクティブ表示を遊技者から視認容易な状態にするとともに、アクティブ表示の表示態様を変化させる(図21(F)に対応)。その後、第2変化期間が終了し、可変表示が終了する(図21(G)に対応)。なお、図21(E)および図21(F)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出に発展すると、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが縮小される(飾り図柄が縮小表示される)。また、画像表示装置5の中央部分では、バトル演出などのスーパーリーチに対応した演出が表示される。なお、図21に示す例では、第1変化演出と第2変化演出とで表示するキャラクタが同一である例を示したが、第1変化演出と第2変化演出とで異なるキャラクタを表示してもよい。また、それぞれの変化演出において、表示するキャラクタの種類を複数用意しておき、表示されるキャラクタの種類により成功演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。この場合、図16におけるアクティブ変化演出設定処理にて、成功演出であるか失敗演出であるかに応じて、表示するキャラクタの種類を決定すればよい。また、第1変化演出に変化演出において表示されるキャラクタの種類に応じて第2変化演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。これによれば、第1変

10

20

30

40

50

化演出において表示されるキャラクタの種類に対する遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、アクティブ表示に重ねて表示される画像は、キャラクタ画像に限られず、メッセージ画像であってもよい。また、視認困難な状態への制御は、アクティブ表示に重畳して他の画像を表示することに限られず、アクティブ表示部 A H A を暗くすることで視認困難に制御してもよいし、透明にしてもよいし、消去してもよい。また、白、青、赤、虹、の順に変化させることでいずれの態様となるかが遊技者に認識できないようにしてもよい。また、この実施の形態では、視認困難期間が終了すると、視認困難な状態から視認容易な状態へと移行する例を示しているが、例えば、視認困難期間終了から所定時間前（例えば 2 秒前など）に遊技者による操作を促す画像（例えば、ボタンを押せ、といったメッセージ画像など）を表示し、遊技者による操作（例えばボタン操作など）が行われた場合には（より具体的には設定された有効期間内に操作を検出した場合には）、視認困難期間終了前であっても視認容易な状態へ移行するようにしてもよい。この場合、成功演出を実行する場合には、合わせて表示態様を変化させればよい。これによれば、遊技者の操作意欲を向上させ遊技興趣を向上させることができる。なお、視認困難期間は、例えば、擬似連変動における複数回の再変動にまたがる期間であってもよい。

10

20

30

#### 【 0 2 5 1 】

タイミング B にて第 2 変化演出を実行する場合には、図 2 0 ( B ) に示すように、第 2 変化演出を実行するタイミングが、図 2 0 ( A ) に示すタイミング A にて第 2 変化演出を実行する場合よりも遅くなっている。また、タイミング B にて第 2 変化演出を実行する場合には、図 2 0 ( C ) に示すように、第 2 変化演出を実行するタイミングが、図 2 0 ( B ) に示すタイミング B にて第 2 変化演出を実行する場合よりも遅くなっている。図 2 0 に示すように、この実施の形態では、タイミング A ~ C のいずれのタイミングで第 2 変化演出を実行する場合においても、第 2 変化演出の終了タイミングが、可変表示終了から所定時間前（例えば可変表示終了の 0 . 5 秒前など）となっており、タイミング A ~ C で、開始タイミングは異なるものの、終了タイミングは共通している（すなわち、第 2 演出期間がタイミング A ~ C でそれぞれ異なる期間である）。なお、これとは異なり、第 2 演出期間をタイミング A ~ C で共通の期間とし、終了タイミングをそれぞれ異ならせてもよい。また、例えば、バトル演出などのスーパーリーチ演出における終盤（例えば勝つか負けるかが表示される直前）のタイミングを終了タイミングとしてもよい。また、上述したように、第 1 変化演出は、リーチ状態が成立した直後タイミング（リーチ状態が成立したタイミングを含む）にて実行される。なお、図 2 0 に示す例では、第 1 変化演出期間が固定である例を示しているが、図 1 6 のステップ S 7 0 3 の処理の後に、例えば態様に応じて第 1 変化演出期間（より具体的には視認困難期間）を複数期間から選択するようにしてもよい。また、視認困難時間が長い程成功演出が実行されやすい、といったように、選択される期間に応じて成功演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。

#### 【 0 2 5 2 】

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。

#### 【 0 2 5 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示する。このような構成によれば、実行中の可変表示に対する期待感を高めることができる。

#### 【 0 2 5 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 に示すステップ S 8 1 1 にて一旦表示中のアクティブ表示を遊技者から視認困難な状態に制御した後、ステップ S 8 1 2 の処理にて、アクティブ表示を遊技者から視認容易な状態にするとともに、アクティブ表示の表示態様を変化させる。また、リーチ状態成立以後のタイミングにおいてアクティブ表示を遊技者から視認容易な状態にするとともに、アクティブ表示の表示態様を変化させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功演出および失敗演出のいずれかを実行可能である。これらの構成によれば、遊技者の期待感を維持することができ、遊技興趣の低下を防止することができ

50

る。

【0255】

また、演出制御用CPU120は、表示中のアクティブ表示に、所定のキャラクタを重ねて表示することで表示中のアクティブ表示を視認困難な状態とする。これによれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、演出制御用CPU120は、第1タイミングに行われる第1変化演出と第2タイミングにて実行される第2変化演出との少なくともいずれかを実行可能である。そのため、遊技者に期待感を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、演出制御用CPU120は、図16に示すステップS704の処理にて、第3態様であると判定した場合、第2変化演出の実行有無や実行態様などといった第2変化演出に関する処理をスキップし、当該アクティブ変化演出設定処理を終了する。第1変化演出により「虹」の表示態様にアクティブ表示が変化した場合、大当たりであることが確定することから、この先第2変化演出を実行しても遊技興趣を低下させてしまうため、第3態様の「虹」に変化した後は、当該アクティブ変化演出の実行を制限している。したがって、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、演出制御CPU120は、変動パターンに関わらず、リーチ状態が成立した以後の第1タイミングにて第1変化演出を実行する。したがって、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、演出制御用CPU120は、第2変化演出を実行する場合、タイミングAよりもタイミングBの方が、タイミングBよりもタイミングCの方が、高い割合で成功演出を実行する。したがって実行タイミングに対する遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

【0256】

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

【0257】

上記の実施の形態は、例えば、対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて先読み予告演出（例えば保留表示の表示態様を通常態様とは異なる態様に变化させる保留予告など）を実行する遊技機においても適用可能である。例えば、上記実施の形態と同様に、「青」、「赤」、「虹」、といった第1態様～第3態様に变化可能な保留予告を、始動入賞時に決定して実行可能なパチンコ機において、第3態様の「虹」の保留予告が行われている場合には、可変表示の開始時にアクティブ変化演出の実行を制限すればよい。また、第1変化演出を実行する場合、図17（B）に示す第1変化態様テーブルではなく、図18（B）に示す第2変化態様テーブルと同様の構成のテーブルを用いて、保留予告の表示態様に応じてアクティブ変化演出の実行態様を決定すればよい。なお、これとは別に、遊技球が始動入賞したタイミングで保留予告およびアクティブ変化予告の実行有無および実行態様を一括して決定するようにしてもよい。また、保留予告は、図13のステップS161の処理にて実行有無および実行態様を決定して実行すればよい。なお、これにともない、図5の始動入賞判定処理にて、可変表示結果が「大当たり」となるか否か等を判定し、判定結果をコマンドとして演出制御基板12の側へ送信しておけばよい。保留予告は、入賞したタイミングで行われてもよいし、1回～3回シフトした後のタイミングで行われるようにしてもよい。なお、上記実施の形態では、アクティブ表示にキャラクタ画像を重畳して表示するアクティブ変化演出を実行する例を示したが、保留予告についてキャラクタ画像を重畳して表示し、視認困難期間の終了後に变化させてもよい。

30

40

【0258】

具体的に、主基板11において実行される始動入賞判定処理において入賞時乱数値判定

50

処理を実行することにより、可変表示の可変表示結果が「大当り」となるか否かなどの判定を行う。主基板 1 1 は、判定結果を指定する判定結果指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 から受信した判定結果指定コマンドに基づいて、先読み予告（保留予告）の内容などを決定する。しかし、主基板 1 1 が「大当り」となるか否かなどの判定を行うものに限られない。例えば、主基板 1 1 が、入賞時に抽出した乱数値を示すコマンドを演出制御基板 1 2 に送信し、演出制御基板 1 2 が、主基板 1 1 から受信した乱数値を示すコマンドに基づいて、「大当り」となるか否かなどを判定し、この判定結果に基づいて先読み予告の内容などを決定してもよい。すなわち、先読み予告の内容を決定するために必要となる「大当り」となるか否かなどの判定処理は、主基板 1 1 または演出制御基板 1 2 のいずれかによって実行されればよい。

10

#### 【0259】

なお、上記実施の形態では、アクティブ表示が可変表示開始時に行われる例を示したが、これは一例である。アクティブ表示は、例えば、リーチ状態が成立したタイミングや、スーパーリーチへ発展するタイミングなど、特定のタイミングで行われてもよい。また、上記実施の形態では、第 1 変化演出の実行タイミングがリーチ状態成立時である例を示したが、第 1 変化演出の実行タイミングは、リーチ状態が成立した後でなくとも、例えば、可変表示開始から所定期間経過後や、可変表示開始時、など任意のタイミングであってよい。また、例えば、可変表示開始からリーチ状態成立までの期間を視認困難期間として第 1 変化演出を実行してもよい。また、上記実施の形態では、第 2 変化演出がスーパーリーチ発展時以後（タイミング A ~ C）である例を示したが、第 2 変化演出は、第 1 変化演出の実行タイミングよりも後のタイミングであればよく、例えば、第 1 変化演出が実行されてから所定期間経過後や、リーチ状態成立時や疑似連の可変表示が行われたタイミングなど、任意のタイミングであってよい。また、上記実施の形態では、リーチ状態とならない可変表示では第 1 変化演出が行われない例を示した（第 2 変化演出の場合には、ノーマルリーチの場合も実行されない例を示した）が、リーチ状態とならない可変表示においても第 1 変化演出を実行してもよい（ノーマルリーチの場合でも第 2 変化演出を実行してもよい）。また、上記実施の形態では、第 1 変化演出と第 2 変化演出の 2 回の変化演出が実行される例を示したが、この他にも、第 3 変化演出といったように、変化演出が 3 回実行されてもよい（変化演出の実行タイミングが 3 つ以上であってもよい）。これとは逆に、変化演出は 1 回であってもよい（変化演出の実行タイミングが 1 つであってもよい）。また、変動パターンや可変表示結果に応じて変化演出の実行回数が異なってもよい。例えば、変化演出が 3 回実行された場合は大当り確定、1 回目のタイミングで変化演出が実行されず、2 回目および 3 回目で実行された場合には大当り確定、といったように、法則性が出るように変化演出の実行回数を設定してもよい。

20

30

#### 【0260】

上記の実施の形態では、例えば、第 1 特図を用いた特図ゲームでは、図 9（A）の第 1 特図表示結果決定テーブルに示すように、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」を特図表示結果とし、第 2 特図を用いた特図ゲームでは、図 9（B）の第 2 特図表示結果決定テーブルに示すように、「大当り」、「ハズレ」を特図表示結果とし、特図表示結果の各々に特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（決定値）を割り当てた。しかし、第 1 特図を用いた特図ゲームの特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のみとし、「小当り」を含めないようにしてもよい。また、第 2 特図を用いた特図ゲームの特図表示結果に「小当り」を含むようにしてもよい。

40

#### 【0261】

上記の実施の形態では、例えば、2 次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末等を介して、パチンコ遊技機 1 および管理サーバとデータのやり取りを行なうようにしてもよい。遊技者は、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身の ID 等の発行を受け、自己の選択により、遊技中の自己の成績に関する報知を受信したり、過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能である。

50

## 【0262】

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

10

20

## 【0263】

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

30

## 【0264】

また、上記の実施の形態では、パチンコ遊技機1は、特別図柄の可変表示結果として、所定の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる確変制御を行うが、例えば、遊技領域に設けられたアタッカ内の特定領域を遊技球が通過したことに基づいて確変制御が行われる、確変判定装置型のパチンコ遊技機でもよい。

## 【0265】

上記の実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示におけ

40

50



る演出制御を行うようにすればよい。なお、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。なお、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事で、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。

10

#### 【０２６６】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。例えば、スロット機に適用する場合、小役や再遊技役（リプレイ）などの入賞役の発生数の総数をカウントし、カウントした入賞役の発生数の総数に基づいて入賞率を算出し特定演出を実行するように構成してもよい。

#### 【０２６７】

20

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用ＬＥＤにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

#### 【０２６８】

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

30

#### 【０２６９】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、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。

40

#### 【符号の説明】

#### 【０２７０】

- １ … パチンコ遊技機
- ２ … 遊技盤
- ３ … 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ … 特別図柄表示装置
- ５ … 画像表示装置
- ５ＨＬ … 第１保留表示部

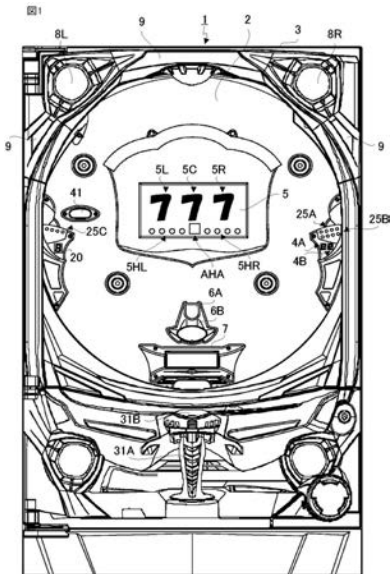
50

- 5 H R ... 第 2 保留表示部
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 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
- A H A ... アクティブ表示部

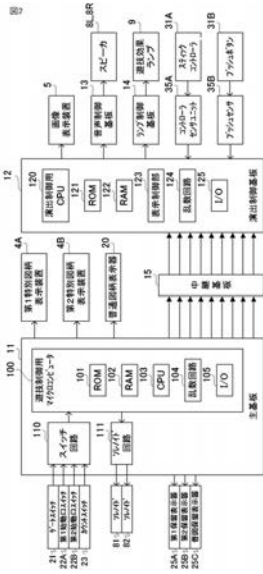
10

20

【 図 1 】



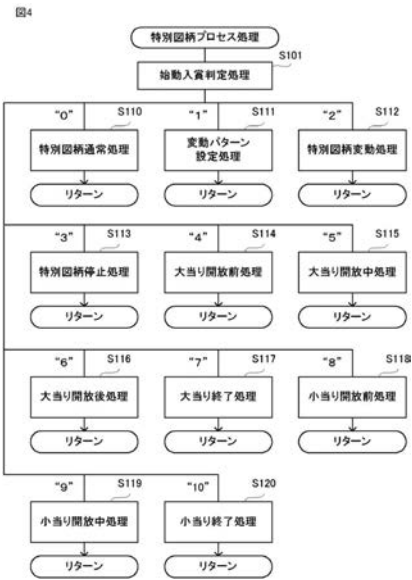
【 図 2 】



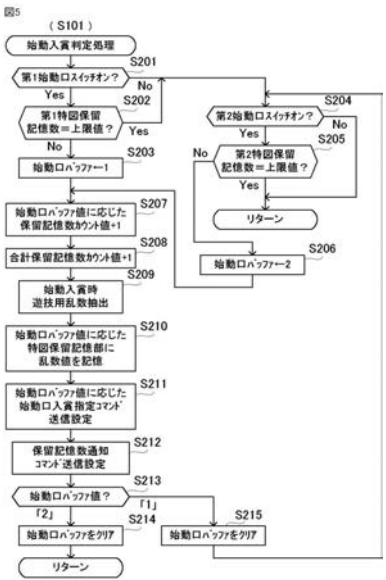
【 図 3 】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パタン指定	演出図柄の変動パタンの指定 (XX=変動パタン番号)
8A	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技球の進入の指定
8A	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技球の進入の指定
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定 (XX=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A1	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A2	XX	大人賞口開放中指定	XX図数目の大人賞口開放の指定
A3	XX	大人賞口開放後指定	XX図数目の大人賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	02	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定

【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

図6

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当たり種別決定用
MR3	1～900	変動パターン決定用

【 図 7 】

図7

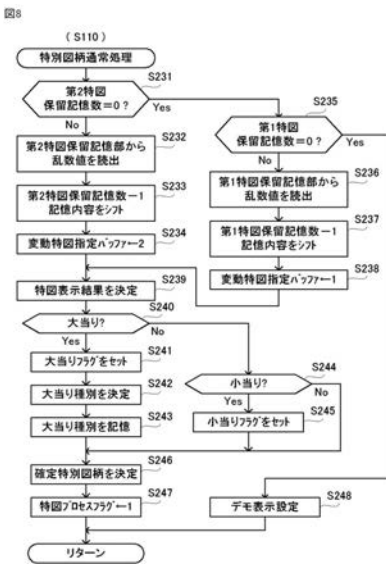
(A) 第1特図保留記憶部

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B) 第2特図保留記憶部

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

【 図 8 】



## 【図 9】

図9

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

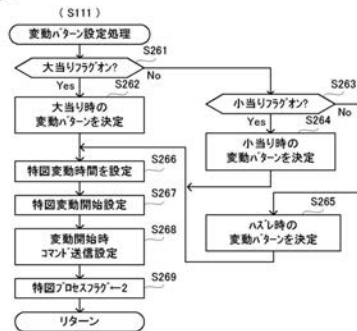
確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	ハズレ	上記数値以外

(C) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	判定値(MR2)
第1特図	非確変	0~30
	確変	31~70
	突確	71~99
第2特図	非確変	0~30
	確変	36~99

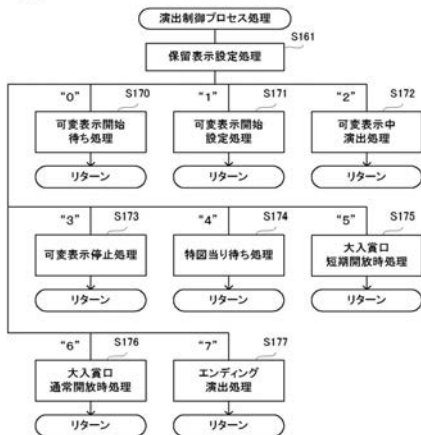
## 【図 10】

図10



## 【図 13】

図13



## 【図 11】

図11

変動パターン	特図変動時間(ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リチ:ノーマル→スローA(ハズレ)
PA2-3	48000	リチ:ノーマル→スローB(ハズレ)
PB1-1	20000	リチ:ノーマル(大当り)
PB1-2	35000	リチ:ノーマル→スローA(大当り)
PB1-3	48000	リチ:ノーマル→スローB(大当り)
PC1-1	11000	非リチ(突確/小当り)
PC1-2	20000	リチ:突確/小当り専用リチ(突確/小当り)

## 【図 12】

図12

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	変動パターン	内容	決定割合(MR3)
確変/非確変	PB1-1	ノーマルリチ(大当り)	5
	PB1-2	スローリチA(大当り)	25
	PB1-3	スローリチB(大当り)	70
突確	PC1-1	非リチ(突確)	20
	PC1-2	リチ:突確/小当り専用リチ(突確)	80

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非リチ(小当り)	75
PC1-2	リチ:突確/小当り専用リチ(小当り)	25

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

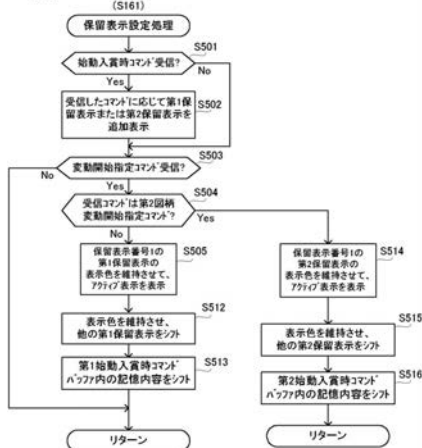
変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリチ(ハズレ)	10
PB2-2	スローリチA(ハズレ)	6
PB2-3	スローリチB(ハズレ)	4

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

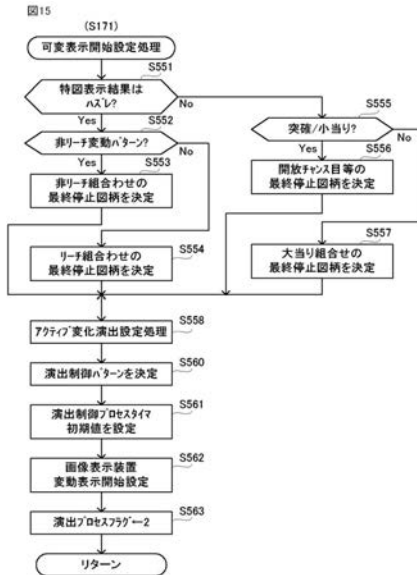
変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリチ(ハズレ)	8
PA2-2	スローリチA(ハズレ)	3
PA2-3	スローリチB(ハズレ)	1

## 【図 14】

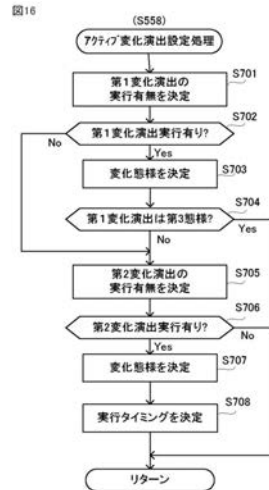
図14



【図 15】



【図 16】



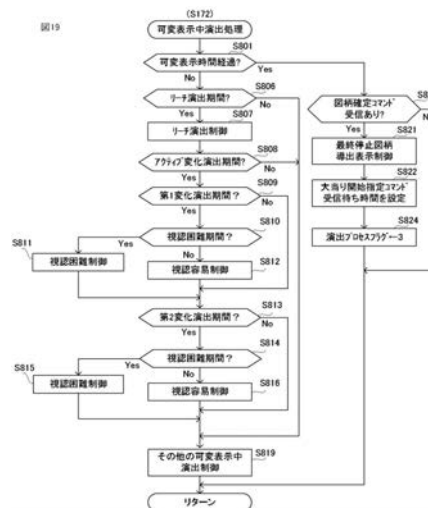
【図 17】



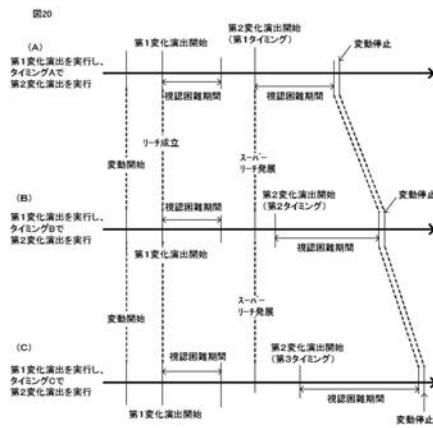
【図 18】



【図 19】



【図20】



【図21】

