

(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2017-209200

(P2017-209200A)

(43) 公開日 平成29年11月30日(2017.11.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2016-102913 (P2016-102913)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年5月24日 (2016. 5. 24)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 DA07 EB78
			2C333 AA11 CA28 CA50 CA51 CA61
			GA01

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めること。

【解決手段】遊技を行なうことが可能な遊技機であって、表示手段（画像表示装置5）と、表示手段の表示を遮る所定位置で、第1状態（星形部材600を縮小した状態）と第2状態（星形部材600を拡大した状態）とに変化可能な可動部材（星形部材600）と、可動部材が第1状態であるときに、第1態様（通常態様）の特定画像（背景画像）を表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段とを備え、表示制御手段は、可動部材が第1状態から第2状態に変化したときに、特定画像を第1態様から第2態様に変化させる制御（星形部材600を拡大するのに合わせ背景画像を通常態様から拡大する）が可能である。

【選択図】 図3 8

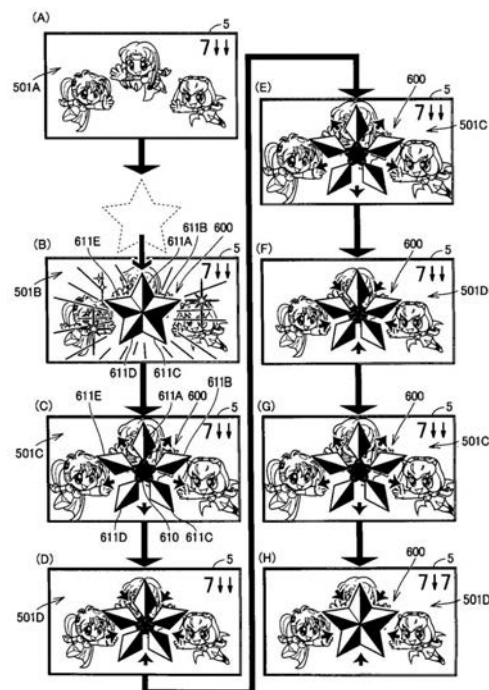


図38

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行なうことが可能な遊技機であって、
表示手段と、

前記表示手段の表示を遮る所定位置で、第 1 状態と第 2 状態とに変化可能な可動部材と

、

前記可動部材が前記第 1 状態であるときに、第 1 態様の特定画像を前記表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化したときに、前記特定画像を前記第 1 態様から第 2 態様に変化させる制御が可能である、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、表示手段と可動部材とを備えた遊技機がある。こうした遊技機では、可動部材が表示手段と重なる位置まで進出したときに、表示手段に所定画像が表示され、可動部材の動作を強調するようにしたものが提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013-099572 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載の技術では、可動部材の動作を強調するために大まかな所定画像を表示しているに過ぎず、可動部材を用いた演出による遊技興趣を十分に高めることができない。

【0005】

30

この発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めることができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン）であって、

表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段の表示を遮る所定位置で、第 1 状態（たとえば、腕部材 300 を上に回動させた通常状態、星形部材 600 を縮小した通常状態）と第 2 状態（たとえば、腕部材 300 を下に回動させた状態、星形部材 600 を拡大した状態）とに変化可能な可動部材（たとえば、腕部材 300、星形部材 600）と、

40

前記可動部材が前記第 1 状態であるときに、第 1 態様（たとえば、通常態様）の特定画像（たとえば、背景画像、キャラクタ画像）を前記表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化したときに、前記特定画像を前記第 1 態様から第 2 態様に変化させる制御（たとえば、腕部材 300 を下に回動させるのに合わせ背景画像、キャラクタ画像を通常態様から揺らしながら拡大する、星形部材 600 を拡大するのに合わせ背景画像、キャラクタ画像を通常態様から拡大する）が可能である。

【0007】

50

このような構成によれば、可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、表示を行う表示手段（例えば、画像表示装置5等）と、複数の態様に変化可能な可動部材（例えば、じゃんけんのグー、チョキ、パーの決まり手に変化可能な指部材311等）と、前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、画像表示装置5の表示領域における、演出用模型200の指部材311と重畳する位置にエフェクト画像Eを表示する演出制御用CPU120等）とを備え、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である（例えば、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示すること等）。

10

【0009】

このような構成においては、可動部材を用いた演出による遊技興趣をより高めることができる。

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様を特定可能な所定画像を表示する所定演出を実行可能としてもよい（例えば、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示すること等）。

20

【0011】

このような構成においては、演出効果を向上させることができる。

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、演出結果を報知する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、「じゃんけん勝ち」や「じゃんけん負け」といったじゃんけんの結果を示す文字メッセージが表示されるじゃんけん結果報知演出を実行可能な演出制御用CPU120等）を更に備え、前記可動部材は、前記特定演出の演出結果が報知されることに関連して変化し（例えば、じゃんけん結果報知演出が実行される際に、巻取りルール313を駆動して、ワイヤー312を巻き取ることにより、演出用模型200の自キャラクタが決まり手を示しているかのような演出を実行すること等）、前記所定演出実行手段は、前記特定演出の演出結果が報知されることに関連して前記所定演出を実行してもよい（例えば、じゃんけん結果報知演出が実行される際に、画像表示装置5の表示領域における、演出用模型200の指部材311と重畳する位置に、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示すること等）。

30

【0012】

このような構成においては、特定演出の演出結果が報知されることに関連して遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1)から(3)のうちいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段は、前記可動部材が動作しているか否かにかかわらず前記所定演出を実行してもよい（例えば、演出用模型200の駆動装置400が正常に動作しているか否かにかかわらず、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示すること等）。

40

【0014】

このような構成においては、可動部材に不具合が生じて動作しない場合でも、所定画像を表示する演出により遊技興趣の低下を軽減することができる。

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のうちいずれかの遊技機において、前記可動部材がいずれの態様に変化するかを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているか

50

のような演出を実行する演出制御用CPU120等)を更に備え、前記示唆演出実行手段は、前記可動部材がいずれの態様に変化するかに変化するかにかかわらず共通の態様で前記示唆演出を実行してもよい(例えば、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知される前に、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような共通の態様の演出を実行すること等)。

【0016】

このような構成においては、示唆演出により可動部材を用いた演出に注目させることができる。

【0017】

(6) 上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、前記可動部材は、動作に応じて屈伸するケーブル(例えば、配線ケーブル414等)を含み、遊技機が起動されたことに関連して、前記ケーブルを屈伸させて慣らすために前記可動部材を動作させる慣らし動作を実行させる制御手段(例えば、演出用模型200のスライド部材410を移動させる慣らし動作を実行するスライド部材慣らし処理を実行する演出制御用CPU120等)を更に備えてもよい。

【0018】

このような構成においては、ケーブルの影響により可動部材が良好に動作しなくなってしまうことを抑制することができる。

【0019】

(7) 上記(1)から(6)のうちいずれかの遊技機において、前記表示手段の表示領域のうち、可変表示の表示結果を導出する所定領域において、演出効果を調整するための調整表示を実行可能な調整表示実行手段(例えば、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置5の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳した態様で表示する演出制御用CPU120等)を更に備え、前記調整表示実行手段は、可変表示の表示結果が導出されることに関連して、前記所定領域における調整表示の実行を規制してもよい(例えば、可変表示結果の導出表示期間T2に調整結果画像Rが消去されること等)。

【0020】

このような構成においては、調整表示が実行される場合でも、可変表示の表示結果の視認性を確保することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 駆動装置の斜視図である。

【図3】 駆動装置の斜視図である。

【図4】 駆動装置の斜視図である。

【図5】 演出用模型の動作例を示す図である。

【図6】 演出用模型の動作例を示す図である。

【図7】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図8】 演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【図9】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図10】 変動パターンを例示する図である。

【図11】 変動パターン種別を例示する図である。

【図12】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】 変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】 変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図17】 演出制御パターンの構成例等を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 8】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図等である。
- 【図 1 9】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】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 2 1】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 2 2】入賞時判定結果指定コマンドの構成例を示す図である。
- 【図 2 3】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 2 4】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 2 5】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 8】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 2 9】じゃんけん演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】今回の可変表示結果や保留内大当たり判定の有無に応じたじゃんけん演出パターンの決定割合等を示す図である。
- 【図 3 1】じゃんけん演出における演出動作タイミングを示す図である。
- 【図 3 2】じゃんけん演出における演出動作例を示す図である。
- 【図 3 3】じゃんけん演出における演出動作例を示す図である。
- 【図 3 4】じゃんけん演出における演出動作例を示す図である。
- 【図 3 5】調整結果画像等の表示例を示す図である。
- 【図 3 6】調整結果画像の表示時間と可変表示結果の導出表示期間との関係等を示すタイミングチャートである。 20
- 【図 3 7】演出動作例を示す図である。
- 【図 3 8】可動部材演出における演出動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 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、略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。 30

【0023】

遊技盤 2 の所定位置には、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 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である特別図柄が、変動可能に表示される。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「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 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「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。 40

【0024】

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

【0025】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは共に、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じであってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字を可変表示するように構成されていてもよい。

【0026】

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等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報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。

【0027】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

【0028】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。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等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、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時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等が含まれてもよい。

【0029】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄は、例えば8種類の図柄で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組み合わせやハズレとなる組み合わせ等、適当な数の組み合わせを構成可能であれば、何種類であってもよい。

【0030】

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

最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【0031】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、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等により、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。

10

【0032】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hと共に、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部を指すこともあるものとする。

20

【0033】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図7に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第1始動領域とは異なる始動領域としての第2始動入賞口を形成する。

【0034】

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

30

40

【0035】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図7に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図7に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって

50

遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0036】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図7に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0037】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0038】

大入賞口を通過した遊技球は、例えば図7に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又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、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0042】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、更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

10

20

30

40

50

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に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリングが設けられていればよい。

【0043】

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する上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等を、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

【0044】

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等に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指で押引操作すること等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等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。

【0045】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側から見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と、この遊技者の側から見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。

【0046】

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等に、遊技者が押下操作等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等による指示操作を、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等には、プッシュボタン31Bに対して成された遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【0047】

画像表示装置5の向かって右側には、後述するじゃんけん演出の自キャラクタとして利用される、所定のキャラクタの容姿を模した演出用模型200が設けられている。演出用模型200は、所定のキャラクタの右腕を除く容姿を模した本体部材210と、本体部材210の裏側に設けられた駆動装置400に駆動されて動作する、所定のキャラクタの右腕を模した腕部材300とから成る。

【0048】

図2～4は、本実施の形態における駆動装置400の斜視図である。具体的には、図2は、駆動装置400に腕部材300が取り付けられた状態を示す。図3及び図4は、駆動装置400に腕部材300が取り付けられていない状態を示しており、図3は腕部材300が本体部材210に隠れて遊技者から視認不可能又は視認困難な第1位置にあるときの状態を示し、図4は腕部材300が本体部材210の左側に延びて遊技者から視認可能な第2位置にあるときの状態を示す。

【0049】

駆動装置400は、大別して、腕部材300が取り付けられるスライド部材410と、スライド部材410をスライド可能に支持するガイド部材420と、スライド部材410をスライドさせるためのラック・アンド・ピニオン機構430とから構成されている。

【0050】

スライド部材410には、腕部材300を回転させるための駆動モータ411が設けられている。そして、駆動モータ411の駆動軸には、腕部材300を取り付けるための取付アーム412が固定されている。腕部材300は、その一端が取付アーム412に取り付けられることにより駆動モータ411に軸支され、駆動軸周りに回転可能である。

【0051】

スライド部材410は、遊技者から見て左右方向にスライド可能に、ガイド部材420に支持されている。ガイド部材420には、左右方向に沿ってガイド溝421が形成されている。ガイド部材420には、スライド部材410の内側に回転自在に軸支されたガイドローラ413がガイド溝421の内部に配されている。ガイドローラ413は、スライド部材410の移動の際、ガイド溝421に接触することで回転可能とされている。

10

【0052】

また、スライド部材410は、ラック・アンド・ピニオン機構430を構成するラックギア431に固定されており、ラック・アンド・ピニオン機構430を構成するピニオンギア432が回転してラックギア431が水平方向に動くことにより、ガイド420に沿って第1位置と第2位置との間をスライドする。その際、ガイドローラ413がガイド溝421に接触して回転することにより、スライド部材410とガイド部材420との間の摩擦を低減し、スライド部材410を滑らかにスライドさせることができる。

【0053】

また、スライド部材410には、配線ケーブル414を接続するためのコネクタ415が設けられている。配線ケーブル414は、駆動モータ411や後述する巻取リール313等の電気部品に電力を供給するための配線や、駆動モータ411等の電気部品を制御するための制御信号を伝送するための配線等の複数の配線が束ねられたものである。配線ケーブル414は、その一端がコネクタ415に接続され、他端が所定の電源基板や図7に示す演出制御基板12等に接続されている。また、配線ケーブル414の中程には、配線ケーブル414を構成する複数の配線を所定位置に押さえ付けるための押さえ部材416が設けられている。

20

【0054】

このような構成により、スライド部材410を第2位置までスライドさせることで、図5(A)に示すように、あたかも、演出用模型200の自キャラクタが右腕を前に突き出したかのような腕部材300の動作による演出を行うことができる。更に取付アーム412に取り付けられた腕部材300を回転させることで、図5(B)に示すように、あたかも、演出用模型200の自キャラクタが右腕を振っているかのような腕部材300の動作による演出を行うことができる。

30

【0055】

また、腕部材300の先端には、手の形状を模した手部材310が設けられている。そして、手部材310の先端には、親指、人差し指、中指、薬指、小指をそれぞれ模した親指部材311A、人差し指部材311B、中指部材311C、薬指部材311D、小指部材311E（以下、指部材311と総称する）が設けられている。

【0056】

各指部材311の内側には、指の関節部分に対応する位置に設けられ、図示しない複数のヒンジと、ヒンジのそれぞれに設けられヒンジの回転軸周りにヒンジを付勢する図示しないバネとを備えている。このような構成により、バネに付勢されて、関節部分に対応する位置で各指部材311が手部材311の掌の側に折り曲げられることで、図6(A)に示すように、あたかも、演出用模型200の自キャラクタがじゃんけんのグーの決まり手を出しているような演出を行うことができる。

40

【0057】

また、親指部材311A、人差し指部材311B、中指部材311C、薬指部材311D、小指部材311Eの内側には、バネに付勢されて折り曲げられた指部材311を開くように伸ばすためのワイヤー312A～312E（以下、ワイヤー312と総称する）が

50

それぞれ設けられている。これらのワイヤー 3 1 2 は、その一端が指部材 3 1 1 の先端に固定されており、他端が腕部材 3 0 0 の内側に設けられた複数の巻取リール 3 1 3 A ~ 3 1 3 C（以下、巻取リール 3 1 3 と総称する）のうちのいずれかに巻取可能に接続されている。

【0058】

具体的には、巻取リール 3 1 3 A には、親指部材 3 1 1 A に対応して設けられたワイヤー 3 1 2 A が接続されている。また、巻取リール 3 1 3 B には、人差し指部材 3 1 1 B 及び中指部材 3 1 1 C に対応してそれぞれ設けられたワイヤー 3 1 2 B、3 1 2 C が接続されている。また、巻取リール 3 1 3 C には、薬指部材 3 1 1 D 及び小指部材 3 1 1 E に対応してそれぞれ設けられたワイヤー 3 1 2 D、3 1 2 E が接続されている。

10

【0059】

このような構成により、巻取リール 3 1 3 B によりワイヤー 3 1 2 B、3 1 2 C がそれぞれ巻き取られて、人差し指部材 3 1 1 B 及び中指部材 3 1 1 C が開くように伸びることで、図 6（B）に示すように、あたかも、演出用模型 2 0 0 の自キャラクタがじゃんけんのチョキの決まり手を出しているような演出を行うことができる。また、全ての巻取リール 3 1 3 により全てのワイヤー 3 1 2 がそれぞれ巻き取られて、全ての指部材 3 1 1 が開くように伸びることで、図 6（C）に示すように、あたかも、演出用模型 2 0 0 の自キャラクタがじゃんけんのパーの決まり手を出しているような演出を行うことができる。

【0060】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

20

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 7 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを開始される。

【0061】

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

30

【0062】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 7 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される始動入賞の発生等により第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームを開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球が図 7 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される始動入賞の発生等により第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始される。

40

【0063】

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

50

とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0064】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンドを所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」又は「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「ー」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0065】

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

【0066】

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

20

【0067】

大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態とする上限回数が比較的に多い回数となる大当たり遊技状態は、長期開放大当たり状態ともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態とする上限回数が比較的に少ない回数となる大当たり遊技状態は、短期開放大当たり状態ともいう。なお、長期開放大当たり状態は第1特定遊技状態ともいい、短期開放大当たり状態は第2特定遊技状態ともいう。また、この実施の形態では、ラウンドの実行回数が「16」となる大当たり遊技状態を16R大当たり状態ともいう一方、ラウンドの実行回数が「6」となる大当たり状態を6R大当たり状態ともいう。

30

【0068】

大当たり図柄となる「3」又は「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す図柄は16R大当たり図柄となり、「3」の数字を示す特別図柄は6R大当たり図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として16R大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が導出された後には、長期開放大当たり状態としての16R大当たり状態に制御される。一方、特図ゲームにおける確定特別図柄として6R大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が導出された後には、短期開放大当たり状態としての6R大当たり状態に制御される。

40

【0069】

特図ゲームにおける可変表示結果としての確定特別図柄が16R大当たり図柄となったことに基づく16R大当たり状態では、大入賞口が開放状態となるラウンドの上限回数として比較的に多い「16」が設定されることから、大当たり遊技状態が開始されてから終了するまでに大入賞口が開放状態となる実質的な期間が比較的に長期なものとなる。そのため、16R大当たり状態では、大入賞口を多くの遊技球が通過し易い。これに対して、特図ゲームにおける可変表示結果としての確定特別図柄が6R大当たり図柄となったことに基づく6R大当たり状態では、大入賞口が開放状態となるラウンドの上限回数として比較的に少ない「6」が設定されることから、大当たり遊技状態が開始されてから終了するまでに大入賞口が開放状態となる実質的な期間が比較的に短期なものとなる。そのため、6R大当たり状態

50

では、16R大当り状態よりも少ない遊技球しか大入賞口を通過させることができない。こうして、長期開放大当り状態となる16R大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる。一方、短期開放大当り状態となる6R大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる。

【0070】

大入賞口を第1状態とするラウンドの実行回数に応じて遊技球の通過し易さを異ならせるものに限定されず、例えば大入賞口を第1状態とする期間に応じて遊技球の通過し易さを異ならせるようにしてもよい。一例として、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限期間が経過するまでの期間、あるいは第1個数の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で開放状態に変化させる制御を行う。一方、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉は、第1期間よりも短い第2期間となる所定の上限期間が経過するまでの期間、あるいは第2個数の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で開放状態に変化させる制御を行う。

10

【0071】

大当り遊技状態であるときに実行される全部のラウンドにて大入賞口を第1変化態様で変化させる第1大当り状態と、大当り遊技状態であるときに実行される一部のラウンドにて大入賞口を第2変化態様で変化させる第2大当り状態とを設けてもよい。一例として、第1大当り状態と第2大当り状態は、いずれもラウンドの上限回数が「16」であるものの、第1大当り状態では16回のラウンドの全部にて大入賞口を第1変化態様で開放状態に変化させる一方、第2大当り状態では16回のラウンドのうち6回のラウンドにて大入賞口を第1変化態様で開放状態に変化させた後、残り10回のラウンドでは大入賞口を第2変化態様で開放状態に変化させてもよい。このように、第1大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる一方、第2大当り状態であるときには、所定期間にて大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われてもよい。

20

【0072】

例えば16R大当り状態における遊技のように、多数の遊技球が大入賞口を通過し易い遊技状態における遊技は、6R大当り状態における所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利状態となる。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態として6R大当り状態と16R大当り状態のいずれに制御されるかに応じて、所定遊技と、所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利遊技とを実行可能である。

30

【0073】

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

40

【0074】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わ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については変動が継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する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では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が

50

大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0075】

リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作のいずれか、あるいはこれらの一部又は全部の組み合わせといった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9等の発光体における点灯動作等を、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

10

【0076】

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

【0077】

この実施の形態では、一例として、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

20

【0078】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

30

【0079】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出、あるいは「滑り」や「擬似連」等の可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯等のように、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等を、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行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状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

40

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」の可変表示態様と称される。

【0081】

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」の可変表示態様と称される。

【0082】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定の当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が同一である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

【0083】

確定特別図柄として導出される特別図柄が16R大当たり図柄と6R大当たり図柄のいずれであるかに応じて、当たり組み合わせとして停止表示される飾り図柄を異ならせてもよい。一例として、16R大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、「1」～「8」の飾り図柄の全部を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択される一方、6R大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択されてもよい。この場合、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の飾り図柄のいずれかが当たり組み合わせで停止表示されることにより、16R大当たり状態となることが確定的に報知される。一方、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄のいずれかが当たり組み合わせで停止表示されたときには、16R大当たり状態となるか6R大当たり状態となるかを遊技者が認識不可能又は認識困難となる。

【0084】

特図ゲームにおける確定特別図柄が6R大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、当たり組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、「第1大当たり」の可変表示態様と称される。一方、特図ゲームにおける確定特別図柄が16R大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、当たり組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、「第2大当たり」の可変表示態様と称される。

【0085】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示中といった所定期間にて、可変表示中演出となるじゃんけん演出が実行される。じゃんけん演出では、演出用模型200の自キャラクタが、画像表示装置5に表示された対戦相手キャラクタとじゃんけんをするような演出が行われる。一例として、じゃんけん演出で演出用模型200の自キャラクタが対戦相手キャラクタとのじゃんけんに勝ったときには、可変表示結果が「大当たり」となることを、遊技者が認識可能に報知する。一方、じゃんけん演出で演出用模型200の自キャラクタが対戦相手キャラクタとのじゃんけんに負けたときには、可変表示結果が「ハズレ」となることを、遊技者が認識可能に報知する。じゃんけんの結果を報知する演出は、じゃんけん結果報知演出ともいう。このように、じゃんけん演出には、じゃんけん中演出と、じゃんけん結果報知演出とが含まれていればよい。この実施の形態では、例えば対戦相手キャラクタがいずれのキャラクタであるかに応じて、演出用模型200の自キャラクタがじゃんけんに勝つ可能性を異ならせている。

【0086】

この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったこ

とに基づく大当り遊技状態が終了した後は、確変制御が行われる確変状態に制御される。確変制御が行われることにより、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態と同一の制御が行われる。

【0087】

大当り遊技状態が終了した後は、確変制御と共に、あるいは確変制御とは別個に、時短制御が行われてもよい。時短制御が行われることにより、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間が短縮される。時短制御が行われるときには、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過し易くして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、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、時短制御に伴い第 2 始動入賞口を遊技球が通過し易くして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御と称される。

【0088】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立し易くなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいう。時短制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時短制御や高開放制御の開始や終了とは連動しなくてよい。

【0089】

確変制御は、所定回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。但し、可変表示結果が再び「大当り」となった場合には、大当り遊技状態の終了後、更に確変制御が行われる確変状態となればよい。時短制御は、確変制御と共に終了してもよい。あるいは、確変制御が終了するより前、もしくは確変制御が終了した後を含めて、所定回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、時短制御を終了してもよい。

【0090】

確変制御と共に時短制御が行われる確変状態は、高確高ベース状態とも称される。また、確変制御のみが行われて時短制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。更に、確変制御が行われずに時短制御のみが行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御と時短制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。このように、確変状態のうちには、確変制御と共に時短制御が行われる高確高ベース状態の他に、確変制御のみが行われて時短制御が行われない高確低ベース状態が含まれていてもよい。

【0091】

確変状態や時短状態において確変制御や時短制御及び高開放制御が行われるときには、各特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる確率が通常よりも高くなることや、各特図ゲームにおける特図変動時間が短縮されると共に第 2 開始条件が成立し易くなることにより、通常状態に比べて大当り遊技状態となり易くなる。こうした通常状態に比べて大当り遊技状態となり易く遊技者にとって有利な遊技状態は、有利状態としての大当

り遊技状態とは異なる「特別遊技状態」と称される。なお、確変状態は第1特別遊技状態ともいう一方、時短状態は第2特別遊技状態ともいう。また、時短制御に伴い高開放制御が行われる確変状態や時短状態は、遊技球が第2始動入賞口を通過し易い有利変化態様で普通可変入賞球装置6Bの可動部材が通常開放状態と拡大開放状態とに変化する「有利状態」ということもあれば、「高ベース状態」ということもある。

【0092】

パチンコ遊技機1には、例えば図7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等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2等の背面には、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等といった、各種の基板が配置されている。

10

【0093】

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の入力を行う機能、演出制御基板12等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている。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等の点灯／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／発色制御等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。

20

【0094】

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、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、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をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111等が搭載されている。

【0095】

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、遊技効果ランプ9、及び演出用模型200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。即ち、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又は一部、遊技効果ランプ9等における点灯／消灯動作の全部又は一部、演出用模型200における所定動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

30

【0096】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ9等における点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

40

【0097】

図7に示すように、主基板11には、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からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ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は、例えばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11

50

には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、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等の表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

【0098】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンド、演出用模型200における所定動作を制御するために用いられる演出用模型制御コマンドが含まれている。

10

【0099】

図8(A)は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODEを示し、2バイト目はEXTを表す。MODEデータの先頭ビットは必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

20

【0100】

図8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なるEXTデータが設定される。

30

【0101】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第2大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果通知コマンドである。

40

【0102】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、第1始動入賞や第2始動入賞といった始動入賞の発生時における所定の判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドである。この実施の形態では、始動入賞の発生時に抽出した所定の乱数値について、予め設定した複数の数値範囲のいずれに含まれるかを判定し、その判定結果に応じて異なるデータが、入賞時判定結果指定コマ

50

ンドの E X T データとして設定される。

【0103】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンドである。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0104】

10

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されること等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば 6 R 大当り状態や 1 6 R 大当り状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なる E X T データが設定される。

【0105】

20

コマンド B 0 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド B 0 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド B 0 0 2 H を時短制御と確変制御が共に行われる遊技状態に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。

【0106】

30

コマンド C 1 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H 等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H 等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過することにより第 1 始動入賞が発生したときに、第 1 始動条件が成立したに基づいて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過することにより第 2 始動入賞が発生したときに、第 2 始動条件が成立したに基づいて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されること等に対応して送信されるようにしてもよい。

【0107】

40

第 1 保留記憶数通知コマンドは、第 1 始動入賞の発生により第 1 始動条件が成立したときに、第 1 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。また、第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 2 始動入賞の発生により第 2 始動入賞が成立したときに、第 2 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。

【0108】

この実施の形態において、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定すると共に、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留通知情報として送信される。なお、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンドを送信する一方、保留記

50

憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0109】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、あるいは第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドと共に、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて合計保留記憶数通知コマンドを送信する場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに始動入賞したかを指定する始動口入賞指定コマンドを送信するようにしてもよい。

10

【0110】

この実施の形態では、始動入賞判定処理において、始動入賞の発生に基づき抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1がいずれの数値範囲に含まれるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに、乱数値MR1の判定結果を指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを認識できる。

【0111】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O105とを備えて構成される。

20

【0112】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

【0113】

図9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0114】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図16に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0115】

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等の可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値

50

であり、例えば「0」～「6 5 5 3 5」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR 2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「9 9」の範囲の値をとる。

【0116】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 3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種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「2 5 0」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「9 9 6」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「2」～「1 2」の範囲の値をとる。

10

【0117】

図10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターンと称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターンと称される。

20

【0118】

非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα又はスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【0119】

図11は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図10に示す各変動パターンは、図11に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様等に基づいて分類された単一又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。

30

【0120】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類で分類して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、所定の可変表示演出が実行されるか否か等に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間等に応じて、分類してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある。

40

【0121】

図11に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1つ又は複数の変動パターンが分類される。図5に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図15に示すような変動パターン決定テーブル133の設定から、特定することができる。即ち、変動パターン決定テーブル133において、各変動パターン

50

種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

【0122】

図7に示す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、テーブルデータ等が格納されている。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、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図10に示すような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等が、記憶されている。

10

【0123】

図12は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130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や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、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。

【0124】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1において確変制御が行われない遊技状態であるか、確変制御が行われる遊技状態であるかという確変制御の有無に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。特図表示結果決定テーブル130において、複数種類の特図表示結果に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。

20

【0125】

図12に示す特図表示結果決定テーブル130の設定例では、遊技状態が確変状態である場合の「確変制御あり」に対応して、通常状態又は時短状態である場合の「確変制御なし」よりも多くの決定値が「大当たり」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では、確変制御が行われない通常状態又は時短状態であるときに比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。即ち、特図表示結果決定テーブル130における決定用データは、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よりも大当た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、大当た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。

30

【0126】

この実施の形態では、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であるか、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であるかにかかわらず、特図表示結果決定テーブル130において同一のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対応する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせてもよい。

40

【0127】

図13は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種

50

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。大当た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が行われた特別図柄が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、「第1大当たり」又は「第2大当たり」といった大当たり種別に割り当てられている。

【0128】

大当たり種別決定テーブル131において、複数種類の大当たり種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、短期開放大当たり状態としての6R大当たり状態に制御するか長期開放大当たり状態としての16R大当たり状態に制御するかの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「第1大当たり」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、6R大当たり状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「第2大当たり」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、16R大当たり状態に制御するとの決定結果に対応している。大当たり種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値を、決定された大当たり種別に対応する値に設定するためのテーブルデータを含んでいてもよい。

【0129】

図13に示す大当たり種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「第1大当たり」又は「第2大当たり」の大当たり種別に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、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た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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「第1大当たり」又は「第2大当たり」に決定する割合を、異ならせることができる。

【0130】

この実施の形態では、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であるか、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であるかに応じて、大当たり種別決定テーブル131において異なるテーブルデータを参照して大当たり種別が決定される。これに対して、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であるか、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であるかにかかわらず、複数種類の大当たり種別に対する決定値の割り当てが同一のテーブルデータを用意してもよい。

【0131】

図14は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図14(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図14(B)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bと、図14(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cとが、予め用意されている。

【0132】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「第1大当たり」又は「第2大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3のいずれかに割り当てられている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「第1大当たり」である場合と「第2大当たり」である場合とでは、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするか

の決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0133】

大当り変動パターン種別決定テーブル132Aにおける決定値は、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定されるように、各変動パターン種別に割り当てられる部分があってもよい。一例として、大当り種別が「第1大当り」である場合には決定値が割り当てられない特定の変動パターン種別に対して、大当り種別が「第2大当り」である場合にのみ所定の決定値が割り当てられてもよい。これにより、所定の当り種別に決定された場合には、所定の当り種別以外に決定された場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【0134】

大当り種別が「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割り当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0135】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、時短制御が行われていることに対応する使用テーブルとして選択される。

【0136】

30

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bとハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cとでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bとハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0137】

40

図15は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブル133の構成例を示している。変動パターン決定テーブル133は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブル133では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値が、単一又は複数の変動パターンに割り当てられている。

【0138】

図7に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が

50

停止しても、所定期間は、RAM 102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、即ち、遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0139】

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図16に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図16に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

10

【0140】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過して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の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第1始動条件の成立に基づいてCPU 103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その記憶数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

20

【0141】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過して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の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第2始動条件の成立に基づいてCPU 103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【0142】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU 103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。

40

【0143】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0144】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153に

50

は、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0145】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部154には、遊技用乱数の一部又は全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0146】

例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR5を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0147】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0148】

図7に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0149】

図7に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理等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。

【0150】

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

【0151】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0152】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するため

10

20

30

40

50

の配線、ランプ制御基板 14 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線、演出用模型 200 に対して制御信号を伝送するための配線等が接続されている。更に、演出制御基板 12 には、スティックコントローラ 31A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 35A から伝送するための配線や、プッシュボタン 31B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 35B から伝送するための配線も接続されている。

【0153】

演出制御基板 12 では、例えば乱数回路 124 等により、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。

10

【0154】

図 7 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 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等が格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 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等が記憶されている。

【0155】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

20

【0156】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出等における演出表示動作、あるいは飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

30

【0157】

図 17 (A) は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データ等が、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵された演出制御用 RAM の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値と比較される値であって、各演出動作の実行時間に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータにおいて演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

40

【0158】

50

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。可動部材制御データには、例えば駆動モータ411の動作態様を示すデータといった、演出用模型200の電気部品の動作態様を示すデータが含まれている。即ち、可動部材制御データは、演出用模型200の電気部品の動作態様を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0159】

図17(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させると共に、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うと共に、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体を点滅させる制御を行う。また、可動部材制御データにより指定される態様で演出用模型200の電気部品を動作させる制御を行うと共に、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータが設定されてもよい。

【0160】

図17(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0161】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するとき等に、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン等に基づいて演出制御パターンをセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出又は大当たり中演出といった所定演出の実行を開始するとき等に、対応する演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新される毎に、演出制御

プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#nの内容に従って、演出装置の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～演出制御プロセスタイマ判定値#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0162】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13等に対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させること等により展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させること等により展開させる。

【0163】

図7に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図18(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図18(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0164】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0165】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0166】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0167】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0168】

この実施の形態では、図18(B1)に示す第1始動入賞時コマンドバッファ194Aと、図18(B2)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ194Bとを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファ194Aには、第1特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。第2始動入賞時コマンドバッファ194Bには、第2特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。

10

20

30

40

50

【0169】

第1始動入賞口への始動入賞があったときには、第1保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットとなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、第2保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットとなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファ194Aには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンドを対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。第2始動入賞時コマンドバッファ194Bには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンドを対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。

10

【0170】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信したコマンドを、その受信順序に従って第1始動入賞時コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時コマンドバッファ194Bの空き領域に格納していく。例えば、第1始動入賞に基づく第1保留記憶数通知コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第1始動入賞時コマンドバッファ194Aのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第1保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。一方、第2始動入賞に基づく第2保留記憶数通知コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第2保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。

20

【0171】

第1始動入賞や第2始動入賞の発生時には、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図18(B1)及び(B2)に示すようなバッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図18(B1)ではバッファ番号「1」及び「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納され、図18(B2)ではバッファ番号「1」～「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0172】

第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始する毎に、1つ目の格納領域に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図18(B1)に示す格納状態において第1特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされると共に、バッファ番号「3」や「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」や「3」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

30

【0173】

図18(B2)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ194Bのうち、バッファ番号「3」に対応した領域については、第2保留記憶数通知コマンドにより通知された第2特図保留記憶数が「1」となり不整合が生じた場合の例が示されている。即ち、第2保留記憶数通知コマンドで通知された第2特図保留記憶数よりもバッファ番号の方が大きな値になっており、主基板11から通知された第2特図保留記憶数が第2入賞時コマンドバッファ194Bの記憶内容から特定される第2特図保留記憶数と矛盾している。なお、飾り図柄の可変表示が開始されるときには各コマンドのシフトが行われることから、保留記憶数通知コマンドで通知された特図保留記憶数よりもバッファ番号が小さな値になっても直ちに矛盾とはならない。但し、コマンドの受信時点における相違は矛盾となり得る。

40

【0174】

50

例えば大当り遊技状態に制御されているときには、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納されている始動入賞時のコマンドに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる特図ゲームが保留記憶されているか否かの判定が行われる。こうした保留内大当り判定の結果に応じて異なる割合で、大当り中演出における演出態様が決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、保留内大当り判定がなかったものとして演出態様が決定される。

【0175】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCのレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎に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。

【0176】

こうした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、図19のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図19に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する（ステップS13）。

【0177】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定等を、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。

【0178】

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

【0179】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御

基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0180】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 9 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 2 1 は、始動入賞判定処理として、図 2 0 のステップ S 1 0 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0181】

図 2 1 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y E S）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 2 ; N O）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

【0182】

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

【0183】

ステップ S 2 0 3、S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すれば

よい。

【0184】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ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や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(ステップS209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。

10

【0185】

特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データは、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、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を決定するために用いられる。変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが属する変動パターン種別を決定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部又は全部を示す数値データを抽出する。

20

【0186】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた保留記憶数通知コマンドの送信設定が行われる(ステップS211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第2保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図19に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0187】

ステップS211の処理に続いて、ステップS209の処理により抽出した数値データに示される特図表示結果決定用の乱数値MR1が、予め設定した複数の数値範囲のいずれに含まれるかを判定する(ステップS212)。この実施の形態では、複数の数値範囲として、「8001」～「8437」の範囲、「8438」～「11277」の範囲、及びこれら以外の範囲が予め設定されている。一例として、ステップS212の処理では、それぞれの数値範囲における最小値と最大値とを設定して、ステップS209の処理により抽出した乱数値MR1との比較により、いずれの数値範囲内に含まれるかを判定できればよい。

40

【0188】

ステップS212の処理を実行した後は、入賞時判定結果指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS213)。図22は、ステップS213の処理にて送信設定が行われる入賞時判定結果指定コマンドの構成例を示している。図22に示す入賞時判定結果指定コマンドでは、ステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1が複数の数値範囲のうちいずれに含まれるかの判定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド9500Hは、乱数値MR1が「8001」～「8437」の範囲内に含まれることを示す入賞時判定結果第1指定コマンドである

50

。コマンド 9501H は、乱数値 MR1 が「8438」～「11277」の範囲内に含まれることを示す入賞時判定結果第2指定コマンドである。コマンド 9502H は、乱数値 MR1 が上記以外の範囲内に含まれることを示す入賞時判定結果第3指定コマンドである。

【0189】

この実施の形態では、図12に示すように、パチンコ遊技機1において確変制御が行われているか否かにかかわらず、乱数値 MR1 が「8001」～「8437」の値のいずれかであれば、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、入賞時判定結果第1指定コマンドは、遊技状態が確変状態であるか否かにかかわらず可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御すると決定されることを、演出制御基板12の側において
10 特定可能となるように指定する。乱数値 MR1 が「8438」～「11277」の値のいずれかであれば、パチンコ遊技機1において確変制御が行われている場合に限り、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、入賞時判定結果第2指定コマンドは、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御すると決定されることを、演出制御基板12の側において特定可能となるように指定する。入賞時判定結果第3指定コマンドは、可変表示結果が「ハズレ」となり大当り遊技状態には制御しないと決定されることを、演出制御基板12の側において特定可能となるように指定する。

【0190】

ステップ S213 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S214）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S214；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に
20 初期化してから（ステップ S215）、ステップ S204 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ S214；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S216）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0191】

こうした始動入賞判定処理では、ステップ S211 の処理を実行した後に、ステップ S213 の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図19に示すステップ S17 のコマンド制御処理を実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、保留記憶数通知コマンド及び
30 入賞時判定結果指定コマンドという2つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込み内に一括して送信される。なお、1タイマ割込み内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込み毎にステップ S17 のコマンド制御処理により1つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

【0192】

図20のステップ S101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152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 S11
40 0～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0193】

ステップ S110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無等に基づいて、第1特別図柄表示装置4A
50 や第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、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。

【0194】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

10

【0195】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄及び飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。即ち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0196】

20

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行される毎に、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

【0197】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

40

【0198】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。このときには、例えば大当り種別が「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「第1大当り」に対応して、大入

50

賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定すると共に、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「6回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「第2大当り」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定すると共に、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「16回」に設定することにより、長期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0199】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

10

【0200】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

20

【0201】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等といった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理等が含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

30

【0202】

図23は、特別図柄通常処理として、図20のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0203】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；NO）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

40

【0204】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～

50

MR 3を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

【0 2 0 5】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y E S）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【0 2 0 6】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N O）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0 2 0 7】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を1 減算して更新すること等により、第 1 特図保留記憶数を1 減算させるように更新すると共に、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 7）。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

30

【0 2 0 8】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択してセットする（ステップ S 2 3 9）。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データを、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」又は「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 0）。このときには、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等に設けられた確変フラグの状態を確認すること等により、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であるか否かを特定すればよい。確変フラグは、確変制御が行われる確変状態に制御されるときにオン状態にセットされる。一方、確変制御が終了するときには、確変フラグがクリアされてオフ状態となる。

40

【0 2 0 9】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。そして、「大当り」と判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y E S）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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 S 2 4 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 3）。こうしてセットされた大当り種別決定テ

50

ブル 1 3 1 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データが「第 1 大当たり」又は「第 2 大当たり」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 4）。

【0 2 1 0】

ステップ S 2 4 4 の処理にて決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの値を設定すること等により（ステップ S 2 4 5）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「第 1 大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「1」とし、「第 2 大当たり」であれば「2」とすればよい。

10

【0 2 1 1】

ステップ S 2 4 1 にて「大当たり」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 1 ; N O）、ステップ S 2 4 5 の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 4 6）。一例として、ステップ S 2 4 1 にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S 2 4 1 にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 4 における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」又は「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。即ち、大当たり種別を「第 1 大当たり」とする決定結果に応じて、6 R 大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「第 2 大当たり」とする決定結果に応じて、1 6 R 大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

20

【0 2 1 2】

ステップ S 2 4 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ S 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y E S）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

30

【0 2 1 3】

図 2 4 は、変動パターン設定処理として、図 2 0 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当たりフラグがオンであれば（ステップ S 2 6 1 ; Y E S）、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A を選択してセットする（ステップ S 2 6 2）。また、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み取ること等により、大当たり種別が「第 1 大当たり」又は「第 2 大当たり」のいずれであるかを特定する（ステップ S 2 6 3）。

40

【0 2 1 4】

ステップ S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1 ; N O）、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定すること等により、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 4）。そして、時短制御中ではないときには（ステ

50

ップS 2 6 4 ; N O)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時) 1 3 2 Bを選択してセットする(ステップS 2 6 5)。ステップS 2 6 4にて時短制御中である場合には(ステップS 2 6 4 ; Y E S)、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中) 1 3 2 Cを選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする(ステップS 2 6 6)。なお、ステップS 2 6 5、S 2 6 6の処理のいずれかを実行したときには、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ること等により、合計保留記憶数を特定するとよい。

【0 2 1 5】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 6の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファ等に格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データ等に基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 6 7)。

10

【0 2 1 6】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS 2 6 3の処理により決定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定できればよい。こうして、ステップS 2 6 7の処理では、特図表示結果を「大当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターン種別のうちから、いずれかの変動パターン種別に決定できればよい。

20

【0 2 1 7】

大当りフラグがオフであるときには、ステップS 2 6 7の処理にて変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップS 2 6 7の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0 2 1 8】

ステップS 2 6 7にて変動パターン種別を決定した後は、変動パターン決定テーブル 1 3 3を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする(ステップS 2 6 8)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データに基づき、ステップS 2 6 8にてセットした変動パターン決定テーブル 1 3 3を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 6 9)。

30

【0 2 1 9】

変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データは、ステップS 2 6 9の処理が行われるときに乱数回路 1 0 4や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4のランダムカウンタ等から抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR 1 ~ MR 3と共に、第1特図保留記憶部 1 5 1 Aや第2特図保留記憶部 1 5 1 Bにおける保留情報として記憶しておいてもよい。

40

【0 2 2 0】

ステップS 2 6 9にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS 2 7 0)。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。

【0 2 2 1】

ステップS 2 7 0の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置 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いずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS 2 7 1)。一例として、変動特図指定バッファ値が

50

「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0222】

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS272）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS273）、変動パターン設定処理を終了する。

【0223】

図25は、図20のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図20に示すステップS116の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；NO）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

【0224】

これに対して、ステップS321にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS321；YES）、確変制御を開始するための設定を行う（ステップS322）。例えば、CPU103は、確変フラグをオン状態にセットする。そして、確変制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値を、遊技制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられた確変回数カウンタに設定する。

【0225】

ステップS322の処理に続いて、時短制御を開始するための設定を行う（ステップS323）。例えば、CPU103は、時短フラグをオン状態にセットする。そして、時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値を、遊技制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられた時短回数カウンタに設定する。その後、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから（ステップS324）、大当たり終了処理の実行を終了する。

【0226】

こうした大当たり終了処理により確変制御を開始するための設定が行われた後、第1開始条件又は第2開始条件の成立に基づき特図ゲームの実行が開始されるときには、図23に示すステップS240の処理にて、確変制御ありに応じた割合で特図表示結果を「大当たり

」として大当り遊技状態に制御するか否かが決定される。そして、図12に示すような特図表示結果決定テーブル130における決定値の割り当てにより、確変制御が行われる確変状態であるときには、確変制御が行われない通常状態や時短状態であるときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。このように、確変状態であるときには、通常状態や時短状態であるときよりも大当り遊技状態に制御すると決定され易い。

【0227】

大当り終了処理により時短制御を開始するための設定が行われた後、第1開始条件又は第2開始条件の成立に基づき特図ゲームの実行が開始されるときには、図24に示すステップS264の処理にて時短制御中であると判定されることで、ステップS266の処理によりハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cが選択される。そして、図14（C）に示すようなハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cにおける決定値の割り当て等により、時短制御が行われる時短状態であるときには、時短制御が行われない通常状態であるときよりも、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短い変動パターンに決定され易くなる。

【0228】

また、大当り終了処理により時短制御を開始するための設定が行われた後、図19に示すステップS16の普通図柄プロセス処理では、高開放制御を行うための処理が実行される。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始すると判定されたときには、普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データ等に基づき、所定の普図表示結果決定テーブルを参照して、普図表示結果を決定する。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、時短フラグがオンに対応して高開放制御が行われる場合に、高開放制御が行われない場合よりも普図表示結果を「普図当り」とする決定が成される割合が高くなるように決定値が普図表示結果に割り当てられている。これにより、時短状態において高開放制御が行われる有利状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となり易くなることで、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第2始動入賞口を通過し易くなる。

【0229】

普図プロセス処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。このとき、時短フラグがオンに対応して高開放制御が行われる場合には、高開放制御が行われない場合よりも普通図柄の可変表示時間が短くなるように設定される。これにより、時短状態において高開放制御が行われる有利状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第2始動入賞口を通過し易くなる。

【0230】

普図プロセス処理では、普図表示結果を「普図当り」とする場合に、第2始動入賞口を拡大開放状態とする時間である傾動制御時間や拡大開放状態とする回数である傾動制御回数を設定する。このとき、時短フラグがオンに対応して高開放制御が行われる場合には、高開放制御が行われない場合よりも傾動制御時間や傾動制御回数が増加するように設定される。これにより、時短状態において高開放制御が行われる有利状態では、第2始動入賞口が拡大開放状態となる時間や回数が増加することで、遊技球が第2始動入賞口を通過し易くなる。

【0231】

図20に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図表示結果が「大当り」となる場合に対応して、確変制御や時短制御を終了するための設定が行われる。例えば、遊技制御フラグ設定部151等に設けられた確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、遊技制御カウンタ設定部154等に設けられた確変回数カウンタや時短回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。

【0232】

特別図柄停止処理では、特図表示結果が「ハズレ」となる場合に対応して、時短状態に

おける時短制御や高開放制御を終了させるか否かの判定と、確変状態における確変制御を終了させるか否かの判定とが行われる。例えば、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算するように更新して、減算後のカウント値が「0」となったか否かを判定する。そして、時短回数カウント値が「0」となったときには、時短制御を終了させると判断して、時短フラグをクリアする。また、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算するように更新して、減算後のカウント値が「0」となったか否かを判定する。そして、確変回数カウント値が「0」となったときには、確変制御を終了させると判断して、確変フラグをクリアする。なお、時短回数カウント値や確変回数カウント値を更新するタイミングは、特図ゲームの終了に対応して特別図柄終了処理が実行されるタイミングに限定されず、例えば図23に示すステップS231又はステップS235にて特図保留記憶数が「0」以外であると判定されたことに基づいて特図ゲームの実行が開始されるタイミングであってもよい。

10

【0233】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

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、図26のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図26に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTCのレジスタ設定等を行う。

20

【0234】

次に、演出制御用CPU120は、演出用模型200のスライド部材410を移動させる慣らし動作を実行するスライド部材慣らし処理を実行する（ステップS72）。図3で示されるように、スライド部材410が第1位置で待機している状態であるときには、配線ケーブル414の押さえ部材416とコネクタ415との間の部分は、かなり屈曲した状態である。

【0235】

図4で示されるように、スライド部材410が第2位置に進出した状態であるときには、配線ケーブル414の押さえ部材416とコネクタ415との間の部分は、伸びて余裕がありません状態となる。

30

【0236】

このため、スライド部材410には、配線ケーブル414によって第2位置から第1位置へ向かう方向の力が掛かる。配線ケーブル414が伸びた状態においては、配線ケーブル414の被覆材は樹脂であるので、配線ケーブル414が冷えている状態のときは、冷えていない状態のときよりも、配線ケーブル414によってスライド部材410に掛かる力は強くなる。

【0237】

そこで、本実施の形態においては、夜間に放置されて冷えたパチンコ遊技機1を起動するときに、スライド部材410の動きを鳴らすための慣らし動作をする。スライド部材410を第1位置から第2位置まで移動させる慣らし動作をすることによって、配線ケーブル414が屈伸させられることで配線ケーブル414を柔軟に慣らすことができる。

40

【0238】

また、本実施の形態においては、パチンコ遊技機1が起動されているときは、配線ケーブル414は、熱を発する物の近傍に設けられるため、配線ケーブル414が熱によって柔軟性が高い状態が保たれる。

【0239】

そして、演出制御用CPU120は、じゃんけん演出等の演出における腕部材300の複数種類の動きのパターンの動作を確認したり、図示しない位置検出センサによって腕部材300の初期位置を検出したり、その初期位置に腕部材300を移動させたりする腕部材初期化処理を実行する（ステップS73）。

50

【0240】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS74）。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、所定時間が経過する毎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（ステップS74；NO）、ステップS74の処理を繰り返し実行して待機する。

【0241】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過する毎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、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目と2バイト目を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0242】

ステップS74にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS74；YES）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に（ステップS75）、コマンド解析処理を実行する（ステップS76）。ステップS76にて実行され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等が行われる。

【0243】

ステップS76にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS77）。ステップS77の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。

【0244】

ステップS77の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS78）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS74の処理に戻る。

【0245】

図27は、コマンド解析処理として、図26のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図27に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS501）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップS501；NO）、コマンド解析処理を終了する。

【0246】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には（ステップS501；YES）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認すること等により、その受信コマンドが第1保

留記憶数通知コマンドである否かを判定する（ステップS502）。このとき、第1保留記憶数通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS520；NO）、受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS503）。第2保留記憶数通知コマンドではないと判定された場合には（ステップS503；NO）、入賞時判定結果指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS504）。

【0247】

ステップS502にて第1保留記憶数通知コマンドであると判定された場合や（ステップS502；YES）、ステップS503にて第2保留記憶数通知コマンドであると判定された場合（ステップS503；YES）、あるいはステップS504にて入賞時判定結果指定コマンドであると判定された場合には（ステップS504；YES）、第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bといった始動入賞時コマンドバッファのいずれかにおいて、空き領域の先頭に受信コマンドを格納してから（ステップS505）、ステップS501の処理に戻る。

10

【0248】

一例として、第1保留記憶数通知コマンドと共に入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第1始動入賞時コマンドバッファ194Aにおける空き領域のうちで、バッファ番号が最も小さい格納領域に、第1保留記憶数通知コマンドと入賞時判定結果指定コマンドを順番に記憶させる。一方、第2保留記憶数通知コマンドと共に入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bにおける空き領域のうちで、バッファ番号が最も小さい格納領域に、第2保留記憶数通知コマンドと入賞時判定結果指定コマンドを順番に記憶させる。

20

【0249】

なお、変動開始コマンドと共に保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時コマンドバッファに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0250】

ステップS504にて受信コマンドが入賞時判定結果指定コマンドではないと判定された場合には（ステップS504；NO）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップS505）、ステップS501の処理に戻る。

30

【0251】

保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、保留通知情報ともいう。保留通知情報として、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかを特定可能に示す始動口入賞指定コマンドを設けてもよい。始動入賞が発生したときに、乱数値MR1を示す数値データの抽出値に基づく判定結果を指定する演出制御コマンドである入賞時判定結果指定コマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

40

【0252】

具体的な一例として、第1保留記憶数通知コマンドと第2保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、受信後の経過時間を計測することにより、入賞時判定結果指定コマンドの受信待ち時間が経過したか否かを判定する。そして、受信待ち時間が経過するより前に入賞時判定結果指定コマンドを受信できた場合には、保留記憶数通知コマンド

50

に対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時コマンドバッファに記憶されている保留記憶数通知コマンドと対応付けて、受信した入賞時判定結果指定コマンドを格納する。一方、受信待ち時間が経過してから入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合や、経過時間の計測が行われていないのに入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合には、正常な受信期間内に受信できなかったとして、あるいは保留記憶数通知コマンドが欠落しているとして、始動入賞時コマンドバッファにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信した入賞時判定結果指定コマンドを格納すればよい。

【0253】

図28は、演出制御プロセス処理として、図26のステップS77にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191等に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0254】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンド等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等を含んでいる。

【0255】

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うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等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等を含んでいる。

【0256】

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、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0257】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0258】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令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

10

20

30

40

50

ブ制御基板 14 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

【0259】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令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。

【0260】

この実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出として実行されるじゃんけん演出の演出態様を、複数のじゃんけん演出パターンに応じた演出態様のいずれかに決定する。この例において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の可変表示は、所定遊技として実行される。一方、可変表示結果が「大当り」となる場合の可変表示は、所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利遊技として実行される。

【0261】

この場合、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU120 は、図 28 に示すステップ S171 の可変表示開始設定処理内にて、例えば図 29 に示すようなじゃんけん演出決定処理を実行する。図 29 に示すじゃんけん演出決定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出を伴う特定の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S601）。このとき、スーパーリーチを伴うものでなければ（ステップ S601；NO）、じゃんけん演出決定処理を終了する。

【0262】

ステップ S601 にてスーパーリーチを伴う変動パターンであると判定された場合には（ステップ S601；YES）、可変表示結果通知コマンド等により通知された今回の可変表示結果を特定する（ステップ S602）。続いて、例えば遊技状態指定コマンドの記憶内容をチェックすること等により、高開放制御としての高ベース制御が行われているか否かを判定する（ステップ S603）。このとき、高ベース制御が行われていなければ（ステップ S603；NO）、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 194A と第 2 始動入賞時コマンドバッファ 194B の両方を対象として、これらの記憶内容をチェックする（ステップ S604）。一方、高ベース制御が行われているときには（ステップ S603；YES）、第 2 始動入賞時コマンドバッファ 194B のみを対象として、記憶内容をチェックする（ステップ S605）。

【0263】

ステップ S604、S605 の処理のいずれかを実行した後は、これらの処理におけるチェック結果に基づいて、保留記憶があるか否かを判定する（ステップ S606）。そして、保留記憶があると判定されたときには（ステップ S606；YES）、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップ S607）、正常に受信できたか否かを判定する（ステップ S608）。このとき、正常に受信できたと判定された場合には（ステップ S608；YES）、チェックした入賞時判定結果指定コマンドのうちに、第 1 判定結果又は第 2 判定結果を指定するものがあるか否かを判定する（ステップ S609）。こうして第 1 判定結果又は第 2 判定結果を指定するものがあると判定されたときには（ステップ S609；YES）、保留内大当り判定ありを設定する（ステップ S610）。

【0264】

一方、ステップ606にて保留記憶がないと判定されたときや（ステップS606：NO）、ステップS608にて正常に受信できていないと判定されたときや（ステップS608：NO）、ステップS609にて第1判定結果又は第2判定結果を指定するものがないと判定されたときには（ステップS609：NO）、保留内大当たり判定ありが設定されない。

【0265】

その後、じゃんけん演出パターンの決定を行うと共に（ステップS611）、じゃんけん結果報知内容の設定を行う（ステップS612）。ステップS612の処理では、今回の可変表示結果が「ハズレ」である場合に、じゃんけん結果報知内容を「じゃんけん負け」に設定する。一方、今回の可変表示結果が「大当たり」である場合に、じゃんけん結果報知内容を「じゃんけん勝ち」に設定する。したがって、じゃんけん結果報知内容が「じゃんけん負け」となることにより、可変表示結果が「ハズレ」となる所定遊技としての可変表示であることを報知できる。また、じゃんけん結果報知内容が「じゃんけん勝ち」となることにより、可変表示結果が「大当たり」となる有利遊技としての可変表示であることを報知できる。

【0266】

この実施の形態では、複数のじゃんけん演出パターンとして、例えば図30（A）に示すような、じゃんけん演出パターンSPA～SPDという4つのパターンが予め用意されている。それぞれのじゃんけん演出パターンでは、スーパーリーチのリーチ演出として実行されるじゃんけん演出に含まれるじゃんけん中演出における演出態様の少なくとも一部を異ならせている。

【0267】

例えば、じゃんけん演出パターンSPA及びじゃんけん演出パターンSPCでは、演出用模型200の自キャラクタが、画像表示装置5に表示された対戦相手キャラクタAとじゃんけんをするような演出が行われる。一方、じゃんけん演出パターンSPB及びじゃんけん演出パターンSPDでは、演出用模型200の自キャラクタが、画像表示装置5に表示された対戦相手キャラクタAとじゃんけんをするような演出が行われる。このように、この実施の形態では、じゃんけん演出パターンに応じて、対戦相手キャラクタが異なっている。

【0268】

また、じゃんけん演出パターンSPC及びじゃんけん演出パターンSPDでは、演出用模型200の自キャラクタが、画像表示装置5に表示された対戦相手キャラクタAよりも遅れて決まり手を示す後出しじゃんけんをするような演出が行われる。一方、じゃんけん演出パターンSPA及びじゃんけん演出パターンSPBでは、演出用模型200の自キャラクタが後出しじゃんけんをしないような演出が行われる。このように、この実施の形態では、じゃんけん演出パターンに応じて、演出用模型200の自キャラクタが後出しじゃんけんをするか否かが異なっている。

【0269】

ステップS611、S612の処理では、例えば図30（B）に示すような決定割合で、リーチ演出パターンとしてのじゃんけん演出パターンとじゃんけん結果報知内容とが決定されればよい。図30（B）に示す決定割合の設定により、今回の可変表示結果が「ハズレ」であるときには、今回の可変表示結果が「大当たり」であるときよりも高い割合で、じゃんけん演出パターンSPDに決定される。また、今回の可変表示結果が「ハズレ」又は「大当たり」である場合のうち、保留内大当たり判定なしの場合には、じゃんけん演出パターンSPDに決定されることがない。一方、今回の可変表示結果が「ハズレ」で保留内大当たり判定ありの場合には、じゃんけん演出パターンSPDに決定される割合が最も高くなる。したがって、じゃんけん演出パターンSPDの演出態様となることで、今回の可変表示結果は「ハズレ」になる可能性が高い一方で、保留記憶されている特図ゲームのうちに可変表示結果が「大当たり」となるものが含まれていることが確定的に報知される。

【0270】

これにより、じゃんけん演出パターンSPDの演出態様が出現したときには、今回の可変表示結果が「大当たり」になる有利遊技が実行される期待度は低いものの、保留データに基づいて次回以降の可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態になるという、所定の遊技価値が付与されることを期待できる。このように、今回の可変表示結果が「大当たり」となるか否かという、今回の可変表示が遊技者にとって有利なものであるか否かに応じて異なる割合で、じゃんけん演出パターンSPA～SPDのいずれかに決定してもよい。なお、飾り図柄の可変表示中に実行されるじゃんけん演出の演出態様を、今回の可変表示結果が「大当たり」となる場合の総ラウンド数に応じて異なる割合で、じゃんけん演出パターンSPA～SPDのいずれかに決定してもよい。

10

【0271】

図29に示すじゃんけん演出決定処理では、高ベース制御中であるときにステップS605の処理を実行することにより、第1特図の特図ゲームに対応する入賞時判定結果を用いることなく、第2特図の特図ゲームに対応する入賞時判定結果のみを用いて、じゃんけん演出パターンを決定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームより優先して実行される場合に、じゃんけん演出における演出態様から第1特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当たり」となる可能性の有無を遊技者が認識できてしまうことを防止して、健全な遊技性を確保することができる。また、じゃんけん演出において同様の演出態様が繰り返し出現することを防止して、演出効果の低下を防止できる。

20

【0272】

次に、図31～図34を参照して、じゃんけん演出について詳細に説明する。図31は、じゃんけん演出における演出動作タイミングを示す図である。図32～図34は、じゃんけん演出における演出動作例を示す図である。

【0273】

まず、図31(A)及び図32を参照して、演出用模型200の自キャラクタが後出しじゃんけんをしない場合のじゃんけん演出について説明する。じゃんけん演出を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、図32(A)に示すように、「じゃんけんチャンス」といった、じゃんけん演出が開始されることを報知する報知画像を、画像表示装置5に表示させる。また、演出制御用CPU120は、例えば、画像表示装置5の表示領域における向かって左側の領域といった、演出用模型200の自キャラクタと左右方向で対峙する領域に、対戦相手キャラクタの画像を表示させる画像演出を実行する。この例では、対戦相手キャラクタAが表示されている様子を示している。更に、演出制御用CPU120は、ラック・アンド・ピニオン機構430を構成するピニオンギア432用のモータを駆動して、スライド部材410を第1位置から第2位置までスライドさせることにより、図32(A)に示すように、演出用模型200の自キャラクタが右腕を前に突き出したかのような腕部材300の動作による演出を実行する。

30

【0274】

そして、演出制御用CPU120は、じゃんけんの「じゃん」、「けん」という拍子に合わせて、例えば、「じゃん」、「けん」といった音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。また、演出制御用CPU120は、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて、例えば、図32(B)に示すように、対戦相手キャラクタが腕を振っているかのような画像を、画像表示装置5に表示させる画像演出を実行する。更に、演出制御用CPU120は、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて、駆動モータ411を駆動して、取付アーム412に取り付けられた腕部材300を回動させることにより、図32(B)に示すように、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような演出を実行する。ここで、上述したように、じゃんけん演出では、演出用模型200の自キャラクタが対戦相手キャラクタとのじゃんけんに勝ったときに、可変表示結果が「大当たり」となることが、遊技者が認識可能に報知される。その一方で、この実施の形態では、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知

40

50

される前に、演出用模型 200 の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような共通の態様の演出が実行される。したがって、じゃんけん演出におけるこのような演出は、じゃんけん結果が報知される前に演出用模型 200 に注目させて、演出用模型 200 の指部材 311 がいずれの態様に変化するかを示唆する示唆演出となる。

【0275】

そして、演出制御用 CPU 120 は、じゃんけんの「ぽん」という拍子に合わせて、例えば、「ぽん」といった音声をスピーカ 8L、8R から出力させる。また、演出制御用 CPU 120 は、「ぽん」の拍子に合わせて、例えば、図 32 (C) に示すように、対戦相手キャラクタが決まり手を示しているかのような画像を、画像表示装置 5 に表示させる画像演出を実行する。この例では、対戦相手キャラクタ A がじゃんけんのパーの決め手を出している様子を示している。更に、演出制御用 CPU 120 は、「ぽん」の拍子に合わせて、巻取リール 313 を駆動して、ワイヤー 312 を巻き取ることにより、図 32 (C) に示すように、演出用模型 200 の自キャラクタが、「ぽん」の拍子に合わせて決め手を出しているかのような演出を実行する。この例では、巻取リール 313 B によりワイヤー 312 B、312 C を巻き取って、人差し指部材 311 B 及び中指部材 311 C を開くように伸ばすことで、演出用模型 200 の自キャラクタがじゃんけんのチョキの決め手を出している様子を示している。更に、演出制御用 CPU 120 は、「ぽん」の拍子に合わせて、画像表示装置 5 の表示領域における、演出用模型 200 の指部材 311 と重畳する位置に、演出用模型 200 の指部材 311 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示する。この例では、じゃんけんのチョキの決め手を模したエフェクト画像 E が表示されている様子を示している。

【0276】

そして、演出制御用 CPU 120 は、対戦相手キャラクタが決まり手を示している画像を所定時間が経過するまで表示し続けると共に、演出用模型 200 の自キャラクタが決まり手を示している指部材 311 の変化後の形状を、所定時間が経過するまで保持し続けるじゃんけん結果報知演出を実行する。また、じゃんけん結果報知演出では、「じゃんけん勝ち」や「じゃんけん負け」といったじゃんけんの結果を示す文字メッセージが表示される。このようにして、遊技者は、演出用模型 200 の自キャラクタと、対戦相手キャラクタとのじゃんけん結果を視認することにより、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを認識することができる。この例では、演出用模型 200 の自キャラクタが、対戦相手キャラクタ A とのじゃんけんに勝つ演出としてのじゃんけん演出パターン S P A のじゃんけん演出が実行されて、今回の可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知している様子を示している。

【0277】

次に、図 31 (B) 及び図 33 を参照して、演出用模型 200 の自キャラクタが後出しじゃんけんをする場合のじゃんけん演出について説明する。演出用模型 200 の自キャラクタが後出しじゃんけんをする場合でも、後出しじゃんけんをしない場合と同様に、演出制御用 CPU 120 は、じゃんけん演出を開始するにあたり、じゃんけん演出が開始されることを報知する報知画像や対戦相手キャラクタを表示すると共に、スライド部材 410 を第 1 位置から第 2 位置までスライドさせて、演出用模型 200 の自キャラクタが右腕を前に突き出したかのような腕部材 300 の動作による演出を実行する。この例では、対戦相手キャラクタ B が表示される場合について説明する。

【0278】

そして、後出しじゃんけんをしない場合と同様に、演出制御用 CPU 120 は、じゃんけんの「じゃん」、「けん」という拍子に合わせて、例えば、「じゃん」、「けん」といった音声をスピーカ 8L、8R から出力し、図 33 (A) に示すように、対戦相手キャラクタが腕を振っているかのような画像を画像表示装置 5 に表示させると共に、取付アーム 412 に取り付けられた腕部材 300 を回動させて、演出用模型 200 の自キャラクタが右腕を振っているかのような演出を実行する。

【0279】

そして、演出制御用CPU120は、じゃんけんの「ぽん」という拍子に合わせて、例えば、「ぽん」といった音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。また、演出制御用CPU120は、「ぽん」の拍子に合わせて、例えば、図33(B)に示すように、対戦相手キャラクタが決まり手を示しているかのような画像を、画像表示装置5に表示させる画像演出を実行する。この例では、対戦相手キャラクタBがじゃんけんのグーの決め手を出している様子を示している。更に、演出制御用CPU120は、取付アーム412に取り付けられた腕部材300を回動させ続けて、演出用模型200の自キャラクタが右腕を振っているかのような演出を継続する。

【0280】

そして、演出制御用CPU120は、じゃんけんの「ぽん」という拍子よりも遅れたタイミングで、巻取リール313を駆動して、ワイヤー312を巻き取ることにより、図33(C)に示すように、演出用模型200の自キャラクタが、後出しで決め手を示すような演出を実行する。この例では、巻取リール313Bによりワイヤー312B、312Cを巻き取って、人差し指部材311B及び中指部材311Cを開くように伸ばすことで、演出用模型200の自キャラクタがじゃんけんのチョキの決め手を出している様子を示している。更に、演出制御用CPU120は、このタイミングで、画像表示装置5の表示領域における、演出用模型200の指部材311と重畳する位置に、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示する。この例では、じゃんけんのチョキの決め手を模したエフェクト画像Eが表示されている様子を示している。

【0281】

そして、演出制御用CPU120は、対戦相手キャラクタが決まり手を示している画像を所定時間が経過するまで表示し続けると共に、演出用模型200の自キャラクタが決まり手を示している指部材311の変化後の形状を、所定時間が経過するまで保持し続けるじゃんけん結果報知演出を実行する。また、じゃんけん結果報知演出では、「じゃんけん勝ち」や「じゃんけん負け」といったじゃんけんの結果を示す文字メッセージが表示される。このようにして、遊技者は、演出用模型200の自キャラクタと、対戦相手キャラクタとのじゃんけん結果を視認することにより、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを認識することができる。この例では、演出用模型200の自キャラクタが、対戦相手キャラクタBとのじゃんけんに、後出しして負ける演出としてのじゃんけん演出パターンSPDのじゃんけん演出が実行されて、今回の可変表示結果が「ハズレ」となることを確定的に報知すると共に、保留記憶されている特図ゲームのうちに可変表示結果が「大当たり」となるものが含まれていることを確定的に報知している様子を示している。

【0282】

ここで、上述したように、この実施の形態では、じゃんけん演出で演出用模型200の自キャラクタと対戦相手キャラクタとのじゃんけんの勝敗に応じて、可変表示結果が「大当たり」となるか否かが、遊技者が認識可能に報知される。しかしながら、演出用模型200の駆動装置400に不具合が生じると、図34に示すように、腕部材300や指部材311を動作させることができず、じゃんけん結果を報知することができない可能性がある。そこで、この実施の形態では、演出用模型200の駆動装置400が正常に動作しているか否かにかかわらず、演出制御用CPU120は、図34(C)に示すように、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示する。これにより、演出用模型の腕部材300や指部材311が動作しなかったとしても、エフェクト画像Eによってじゃんけん結果を報知して、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、遊技者が認識可能に報知することができる。

【0283】

次に、このようなパチンコ遊技機1において、遊技者の調整操作により、演出効果としての音量が調整された場合の例について説明する。

【0284】

この実施の形態では、遊技中や客待ちデモンストレーション表示中に、遊技者の調整操作により、遊技効果としての音量を調整可能となっている。また、演出制御用CPU120は、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置5の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳した態様で表示する。調整結果画像は、例えば、左右方向に増減するバーグラフ表示の態様にて表示される。なお、調整結果画像の態様は、遊技者等に現在の音量を認識させることができれば任意であり、音量に対応した数値や文字を表示する態様や、円グラフ態様等であってもよい。なお、この実施の形態では、メニューモード中においては、メニュー画面から「音量調整」の項目が選択されて音量調整モード選択中となったときにのみ音量の調整が可能となっている。また、客待ちデモ表示中に所定操作を受け付けたことに応じて、客待ちデモ表示中からメニューモードへと移行する。

10

【0285】

図35(A)は、遊技中における調整結果画像Rの表示例である。遊技中においては、調整結果画像Rは画像表示装置5の右下端部に表示される。そして、この実施の形態においては、調整結果画像Rの表示領域は、図35(A)に示すように、飾り図柄の表示領域Arの一部と重なるようになっている。

【0286】

図35(B)は、デモ表示中における調整結果画像Rの表示例である。デモ表示中は、同図に示すように、例えば「デモ表示中」等の客待ちデモンストレーション中であることを示す画像が画像表示装置5に表示されると共に、調整操作が行われた場合には、デモ表示画像に調整結果画像Rが重畳表示される。

20

【0287】

図35(C1)は、メニューモード中におけるメニュー画面の表示例である。この実施の形態では、メニューモード中においては、遊技者による音量調整モード選択操作があり、図35(C2)に表示例を示す音量調整モード選択中の画面に切り替わった際にのみ音量調整が可能となっている。メニューモードにおける項目の選択は、例えばスティックコントローラ31Aの傾倒操作により可能となっており、「音量調整」の項目を選択した状態でスティックコントローラ31Aのトリガボタンを押引操作したり、プッシュボタン31Bを押下操作したりすることによって、図35(C2)に示すような音量調整モード選択中の画面に遷移する。なお、項目選択のための操作手段はスティックコントローラ31Aに限られず、図示しない十字キー等であってもよい。

30

【0288】

図35(D1)、(D2)は、エラー報知処理において表示可能なエラー画像の例であり、この実施の形態においては、エラー画像は、可変表示結果の導出表示中も消去されず、調整結果画像Rよりも優先して表示される。

【0289】

ここで、可変表示結果の導出表示期間T2に調整結果画像Rが消去される場合の主な例を、図36(A)、(B)のタイミングチャートを参照して説明する。図36(A)、(B)に示すように、直近の調整操作があった時点から所定期間T1は調整結果画像Rの表示期間となるが、所定期間T1と導出表示期間T2の少なくとも一部が重なる場合には、調整結果画像Rは消去される。図36(A)に示す例は、導出表示期間T2が所定期間T1の後端部と重なる場合であり、この場合は次の調整操作があるまで調整結果画像Rは表示されない。一方で、図36(B)に示す例は、導出表示期間T2が所定期間T1内にある場合であり、この場合は導出表示期間T2が終了すると、調整結果画像Rが再び表示され、所定期間T1が経過するまで表示が継続される。なお、図示しないが、導出表示期間T1が所定期間T1の前端部と重なる場合は、導出表示期間T2の終了を待って、調整結果画像Rが表示されることになる。このように、この実施の形態によれば、導出表示期間T2においては調整結果画像Rが消去されるため、導出表示される可変表示結果の認識性の低下を抑えることができる。

40

【0290】

50

次に、図 3 7 を参照して、所定の演出中に調整結果画像 R が表示される場合の一例を説明する。飾り図柄の可変表示が実行され、図 3 7 (A) に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となると、ノーマルリーチにおける所定のリーチ演出が実行され、その後、図 3 7 (B) に示すような発展報知画像を画像表示装置 5 に表示することにより、スーパーリーチへの発展報知が行われる。変動中において、遊技者による調整操作が成されると、図 3 7 (B) に示すように画像表示装置 5 の右下端に調整結果画像 R が表示される。

【0291】

このような発展報知に続いて、図 3 7 (C) に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に操作促進画像 P が表示される。そして、プッシュボタン 3 1 B による操作が成されると、図 3 7 (D) に示すように、所定のカットイン演出が実行される。なお、操作促進画像 P の表示期間中にプッシュボタン 3 1 B による操作が成されない場合には、カットイン演出は実行されない。その後、図 3 7 (E) に示すように、例えば大当たり組み合わせの最終停止図柄が導出表示される。

【0292】

調整操作が成されてから所定時間 T 1 が経過するまでは、図 3 7 (B) ~ (D) に示すように、調整結果画像 R は画像表示装置 5 に表示されたままである。この場合、調整結果画像 R は、発展報知画像や操作促進画像 P とは重畳しない位置に表示される。しかし、可変表示結果の導出表示期間 T 2 においては、所定期間 T 1 が経過していなくとも、図 3 7 (E) に示すように調整結果画像 R は消去される。これにより、導出表示される可変表示結果の視認性の低下を抑えることができる。

【0293】

[可動部材の変化に合わせて画像の態様を変化させる演出について]

前述の図 3 2 から図 3 4 で示した演出において可動部材である自キャラクタの腕部材 3 0 0 の動きなどの変化に合わせて、対戦相手のキャラクタ画像や背景画像を変化させるようにしてもよい。

【0294】

具体的には、図 3 2 (B)、図 3 3 (A)、図 3 3 (B) のように上下に動かされている腕部材 3 0 0 が上にある場合には、じゃんけん演出の開始時に表示された対戦相手のキャラクタの画像の大きさのままの表示とする。腕部材 3 0 0 が下に動かされているときには、対戦相手のキャラクタの画像を揺らしながら大きさを拡大する。腕部材 3 0 0 が下に達したときには、対戦相手のキャラクタの画像を最も大きく表示する。腕部材 3 0 0 が上に動かされているときには、対戦相手のキャラクタの画像を揺らしながら大きさを縮小する。決まり手が出されるときには、対戦相手のキャラクタの画像を最も大きく表示する。

【0295】

なお、対戦相手のキャラクタの画像の大きさを変化させることなく、腕部材 3 0 0 の動きに合わせて、対戦相手のキャラクタの画像を揺らすようにしてもよい。また、対戦相手のキャラクタの画像を揺らすことなく、対戦相手のキャラクタの画像の大きさを変化させるようにしてもよい。

【0296】

このように、腕部材 3 0 0 は、画像表示装置 5 の表示を遮る所定位置で、上に動かされた第 1 状態と下に動かされた第 2 状態とに変化可能である。腕部材 3 0 0 が第 1 状態であるときに、対戦相手のキャラクタの画像を演出開始時の大きさのままの表示させる。腕部材 3 0 0 が第 1 状態から第 2 状態に変化したときに、対戦相手のキャラクタのキャラクタの画像の大きさが揺らされながら拡大される。

【0297】

また、腕部材 3 0 0 は、所定位置において第 1 状態と第 2 状態とに、たとえば、0.5 秒周期で、交互に繰り返し変化させられる。ここでは、腕部材 3 0 0 が所定位置で第 1 状態と第 2 状態とに変化するタイミングは、リーチ状態となった後である。

【0298】

また、複数種類の対戦相手のキャラクタの画像（ここでは、キャラクタA、キャラクタB）を表示させることが可能である。

【0299】

なお、対戦相手のキャラクタは、じゃんけん演出を実行しない場合であっても表示させるようにしてもよい。

【0300】

ここで、腕部材300が、複数色（たとえば、肌色、赤色）に発光可能であるようにしてもよい。エフェクト画像Eの態様を、腕部材300の色に対応した態様としてもよい。たとえば、腕部材300が肌色の場合は、エフェクト画像Eを青色の控え目なオーラ状とし、腕部材300が赤色の場合は、エフェクト画像Eを炎のような赤色の派手なオーラ状としてもよい。

10

【0301】

また、遊技者にとって有利な状態（たとえば、大当たり、確変状態）とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、赤色、肌色の順（または他の順）で高い確率で、腕部材300の発光色を決定するようにしてもよい。

【0302】

また、遊技者にとって有利な状態とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、キャラクタA、キャラクタBの順（または逆順）で高い確率で、対戦相手のキャラクタを決定するようにしてもよい。

20

【0303】

また、遊技者にとって有利な状態とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、赤色の腕部材300とキャラクタAとの組合せ、赤色の腕部材300とキャラクタBとの組合せ、肌色の腕部材300とキャラクタAとの組合せ、肌色の腕部材300とキャラクタBとの組合せの順（または他の順）で高い確率で、腕部材300の発光色と対戦相手のキャラクタとの組合せを決定するようにしてもよい。

【0304】

〔可動部材の変化に合わせて画像の態様を変化させる演出の変形例〕

前述した可動部材と画像との組合せと異なる組合せについて、前述と同様の演出を実行するようにしてもよい。

30

【0305】

図38は、可動部材演出における演出動作例を示す図である。図38（A）を参照して、画像表示装置5の右上部で実行されている飾り図柄の変動表示がリーチとなる前に、3人のキャラクタを含む背景画像501Aが、画像表示装置5に表示される。

【0306】

図38（B）を参照して、次に、星形部材600が画像表示装置5の上部から画像表示装置5の表示を遮る所定位置に動かされる。星形部材600は、部材611A～部材611Eを含む。このときに、図38（A）で示した背景画像501Aの3人のキャラクタに加えて星形部材600が輝いているようなエフェクトを含む背景画像501Bが、画像表示装置5に表示される。

40

【0307】

図38（C）を参照して、次に、図38（B）で示した星形部材600が、部材611A～部材611Eが閉じた第1状態から、開いた第2状態に変化させられる。部材611A～部材611Eは、星形部材600のベース部材610に備えられたアクチュエータによって動かされる。このときに、図38（B）で示した背景画像501Bの場合よりも3人のキャラクタが星形部材600の所定位置から離れた位置に移動した背景画像501Cが、画像表示装置5に表示される。

【0308】

図38（D）を参照して、次に、図38（C）で示した星形部材600が、第2状態か

50

ら第1状態に変化させられる。このときに、図38(C)で示した背景画像501Cの場合よりも3人のキャラクタが星形部材600の所定位置に近付いた位置に移動した背景画像501Dが、画像表示装置5に表示される。

【0309】

図38(E)を参照して、次に、図38(D)で示した星形部材600が、第1状態から第2状態に変化させられる。このときに、図38(D)で示した背景画像501Dが、再び、図38(C)で示した背景画像501Cに変化させられる。

【0310】

図38(F)を参照して、次に、図38(E)で示した星形部材600が、第2状態から第1状態に変化させられる。このときに、図38(E)で示した背景画像501Cが、再び、図38(D)で示した背景画像501Dに変化させられる。

10

【0311】

図38(G)を参照して、図38(F)から図38(G)への変化は、図38(D)から図38(E)への変化と同様である。図38(H)を参照して、最後に、図38(G)で示した星形部材600が第2状態から第1状態に変化させられる。このときに、図38(G)で示した背景画像501Cが、再び、図38(D)で示した背景画像501Dに変化させられる。そして、画像表示装置5の右上部で実行されている飾り図柄の変動表示がリーチとなる。

【0312】

このように、星形部材600は、画像表示装置5の表示を遮る所定位置で、部材611A～部材611Eが閉じた第1状態と開いた第2状態とに変化可能である。星形部材600が第1状態であるときに、3人のキャラクタを含む背景画像501B、501Dを図38(B)や図38(D)で示したように所定位置に3人のキャラクタが近付いた態様で表示させる。星形部材600が第1状態から第2状態に変化したときに、背景画像501B、501Dの3人のキャラクタが星形部材600の所定位置から離れた態様の背景画像501Cに変化させられる。

20

【0313】

これにより、背景画像501C、500Dのように変化させられることによって、星形部材600が動作することによって遮られる位置にある背景画像501C、500Dの左右のキャラクタが、星形部材600によって視認困難となってしまうことを防止できる。

30

【0314】

また、星形部材600は、所定位置において第1状態と第2状態とに、たとえば、0.5秒周期で、交互に繰り返し変化させられる。ここでは、星形部材600が所定位置で第1状態と第2状態とに変化するタイミングは、リーチ状態となる前である。

【0315】

また、図38では、背景画像501A～501Dは3人のキャラクタを含む画像であるが、2人のキャラクタを含む画像や1人のキャラクタを含む画像を表示させるようにしてもよい。この場合、星形部材600の状態によらず遮られてしまう中央のキャラクタは最初から表示せず、左右のキャラクタのみ表示するようにしてもよい。このようにすれば、キャラクタなどの画像が星形部材600などの可動部材によって遮られ難くなるので、遊技の興趣を損ない難くなる。

40

【0316】

なお、図38(A)で示すように、星形部材600を所定位置に移動させる場合に表示させる背景画像を、星形部材600を所定位置に移動させない場合に表示させるようにしてもよい。

【0317】

ここで、星形部材600が、複数色(たとえば、赤色、金色、虹色)に発光可能であるようにしてもよい。図38(B)で示したエフェクト画像の態様を、星形部材600の色に対応した態様としてもよい。たとえば、星形部材600が赤色および金色の場合は、それぞれ、エフェクト画像を赤色および金色の控え目な輝きを示す放射状の線の図形とし、

50

星形部材 600 が虹色の場合は、エフェクト画像を虹色の派手な輝きを示す放射状の線の図形としてもよい。

【0318】

また、遊技者にとって有利な状態（たとえば、大当たり、確変状態）とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、赤色、金色、虹色の順（または他の順）で高い確率で、星形部材 600 の発光色を決定するようにしてもよい。

【0319】

また、遊技者にとって有利な状態とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、背景画像のキャラクタの数が多い順（または逆順）で高い確率で、背景画像のキャラクタの数を決定するようにしてもよい。

10

【0320】

また、遊技者にとって有利な状態とすることが決定されている場合には、有利な状態とすることが決定されていない場合と比較して、虹色の星形部材 600 と 3 人キャラクタの背景画像との組合せ、虹色の星形部材 600 と 2 人キャラクタの背景画像との組合せ、虹色の星形部材 600 と 1 人のキャラクタの背景画像との組合せ、金色の星形部材 600 と 3 人のキャラクタの背景画像との組合せ、金色の星形部材 600 と 2 人のキャラクタの背景画像との組合せ、金色の星形部材 600 と 1 人のキャラクタの背景画像との組合せ、赤色の星形部材 600 と 3 人のキャラクタの背景画像との組合せ、赤色の星形部材 600 と 2 人のキャラクタの背景画像との組合せ、赤色の星形部材 600 と 1 人のキャラクタの背景画像との組合せの順（または他の順）で高い確率で、星形部材 600 の発光色と背景画像のキャラクタの数との組合せを決定するようにしてもよい。

20

【0321】

〔可動部材の変化に合わせて画像の態様を変化させる演出のまとめ〕

前述の可動部材の変化に合わせて画像の態様を変化させる演出の実施の形態をまとめると以下のとおりである。

【0322】

（１） 遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン）であって、

表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、

30

前記表示手段の表示を遮る所定位置で、第 1 状態（たとえば、腕部材 300 を上に回動させた状態、星形部材 600 を縮小した状態）と第 2 状態（たとえば、腕部材 300 を下に回動させた状態、星形部材 600 を拡大した状態）とに変化可能な可動部材（たとえば、腕部材 300、星形部材 600）と、

前記可動部材が前記第 1 状態であるときに、第 1 態様（たとえば、通常態様）の特定画像（たとえば、背景画像）を前記表示手段に表示させる制御が可能な表示制御手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化したときに、前記特定画像を前記第 1 態様から第 2 態様に変化させる制御（たとえば、腕部材 300 を下に回動させるのに合わせ背景画像を通常態様から揺らしながら拡大する、星形部材 600 を拡大するのに合わせ背景画像を通常態様から拡大する）が可能である。

40

【0323】

これによれば、可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めることができる。

【0324】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記可動部材が前記所定位置に移動しない場合であっても、前記特定画像を前記表示手段に表示させることが可能である。

【0325】

これによれば、可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めることが

50

できるとともに、可動部材を表示手段の表示を遮る位置に移動させない場合であっても遊技興趣を高めることができる。

【0326】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記可動部材は、前記所定位置において前記第1状態と前記第2状態とに交互に繰り返し、変化可能である(たとえば、腕部材300を所定周期で繰り返し上下に回動させる、星形部材600を所定周期で繰り返し拡張させる)。

【0327】

これによれば、可動部材によって迫力のある演出を実行することができ、可動部材と表示手段とを用いた演出による遊技興趣をより高めることができる。

10

【0328】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記表示制御手段は、複数の種類の前記特定画像(たとえば、ジャンケンの相手がキャラクタAである背景画像およびキャラクタBである背景画像、星形部材600を囲むキャラクタの人数が1名である背景画像、2名である背景画像および3名である背景画像)を前記表示手段に表示させる制御が可能であり、

前記可動部材は、複数色に発光可能であり、

前記特定画像の種類および前記可動部材の発光の色の組合せに応じて有利状態(たとえば、大当り遊技状態、確変状態、ボーナス状態、AT状態、有利RT状態)となる期待度が異なる。

20

【0329】

これによれば、いずれの組合せの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0330】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記可動部材が前記所定位置で前記第1状態と前記第2状態とに変化するタイミングは、リーチ状態となった後であってもよい(たとえば、スーパーリーチの演出が開始される後に腕部材300が上下に回動する)、リーチ状態となる前であってもよい(たとえば、スーパーリーチの演出が開始される前に星形部材600が所定位置に移動して態様に変化する)。

30

【0331】

これによれば、リーチ状態となった後であれば、リーチ状態における演出の興趣を向上させることができ、リーチ状態となる前であれば、リーチ状態となることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【0332】

(6) 前述した実施の形態においては、可動部材の変化に合わせて画像の態様を変化させる演出として、キャラクタの腕部材300の変化に合わせてキャラクタの画像の大きさおよび動きを変化させる演出、および、星形部材600の変化に合わせて背景画像の大きさを変化させる演出を示した。

【0333】

しかし、これに限定されず、他の可動部材と画像との組合せの演出であってもよい。たとえば、割れるように変形する可動部材が、縦に割れた場合は背景画像も縦に分断され、横に割れた場合は背景画像も横に分断されるような演出であってもよい。

40

【0334】

[その他の変形例]

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ともよく、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。

【0335】

50

(変形例 1) 図 29 に示すステップ S 6 1 1 の処理では、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過したことに基づく可変表示が開始されるかに応じて異なる割合で、じゃんけん演出パターンの決定が行われるようにしてもよい。ここで、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームより優先して実行される場合に、第 1 特図を用いた特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が開始されるのであれば、第 2 始動入賞口を遊技球が通過し易くなる高ベース制御が行われていない可能性が高い。即ち、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が「0」であり、保留内大当たり判定ありが設定される機会が少ない。そこで、今回の可変表示結果が「ハズレ」とであると共に、保留内大当たり判定ありの場合のうち、第 1 始動入賞口における遊技球の通過に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始される場合には、第 2 始動入賞口における遊技球の通過に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始される場合よりも高い割合で、じゃんけん演出パターン S P D に決定すればよい。こうして、特図保留記憶数が少なく保留内大当たり判定ありが設定される機会が少ないときには、特図保留記憶数が多いときよりも高い割合で、じゃんけん演出パターン S P D の演出態様に決定する。これにより、特図保留記憶数が増加し難いときでもじゃんけん演出パターン S P D の演出態様が出現し易くなり、じゃんけん演出の演出態様がじゃんけん演出パターン S P D の演出態様となる頻度を高めることができる。

【0336】

(変形例 2) じゃんけん結果報知内容として、今回の可変表示結果が「ハズレ」又は「大当たり」となることといった、所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利遊技が実行されるか否かを報知可能な演出内容は、「じゃんけん勝ち」や「じゃんけん負け」の他にも様々なものを設けてもよい。一例として、「じゃんけん勝ち」に対応するじゃんけん結果報知演出の演出パターンとして、互いに演出態様の少なくとも一部が異なる複数の演出パターンを設け、有利遊技が実行される場合には所定割合で複数の演出パターンのいずれかに決定されてもよい。じゃんけん結果報知演出における演出態様として、例えば自キャラクタを示す演出画像の一部又は全部における表示色、背景画像、じゃんけんの結果を示す文字メッセージの表示色や大きさ、スピーカ 8 L、8 R から出力される効果音、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光体の点灯態様、演出用模型の動作態様、これらの一部又は全部の組み合わせ等を、複数の演出パターンに応じて異ならせることができればよい。

【0337】

(変形例 3) じゃんけん結果報知演出は、所定遊技と有利遊技のいずれが実行されるかを確定的に報知するものに限定されず、その可能性を報知するものであってもよい。例えば、図 29 に示すステップ S 6 1 2 の処理では、今回の可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかといった、遊技者にとって有利な有利遊技が実行されるか否かに応じて異なる所定割合で、予め用意された複数種類のじゃんけん結果報知内容のいずれかに決定することができればよい。

【0338】

(変形例 4) じゃんけん演出における演出態様に限定されず、パチンコ遊技機 1 にて実行される任意の演出における演出態様を、有利遊技が実行されるか否かや所定の遊技価値が付与されるか否かに応じて異なる割合で、複数の演出パターンのいずれかに対応する演出態様に決定してもよい。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効果音出力、発光体の点灯、演出用模型の動作、あるいはこれらの一部又は全部の組み合わせ等のように、所定の演出装置を用いた任意の演出動作により、有利遊技が実行されるか否かや所定の遊技価値が付与されるか否かを、遊技者が認識可能に報知すればよい。じゃんけんの勝敗等の対戦結果を報知するものではなく、例えば物語等の所定のストーリーを展開させていくような演出を実行し、ストーリーの結末に応じて、有利遊技が実行されるか否かや所定の遊技価値が付与されるか否かを、遊技者が認識可能に報知してもよい。あるいは、例えば有利遊技が実行されるための達成条件を提示した後、その達成条件が成立するか否かの経過を示す演出を行い、達成条件が成立する「成功」となって有

利遊技が実行されるか、達成条件が成立しない「失敗」となって有利遊技が実行されずに所定遊技が実行されるかを、遊技者が認識可能に報知してもよい。あるいは、例えば飾り図柄が大当り組み合わせで揃って停止表示される場合と、ハズレ組み合わせで停止表示される場合のように、可変表示結果が「大当り」となって有利遊技が実行されるか否かを、遊技者が認識可能に報知する演出態様であってもよい。

【0339】

（変形例5）リーチ演出の他にも、例えば大当り中演出や予告演出として、上記実施の形態と同様のじゃんけん演出、あるいはじゃんけん演出とは異なる任意の演出を実行可能とし、その演出用体を、有利遊技が実行されるか否かや所定の遊技価値が付与されるか否かに応じて異なる割合で、複数の演出パターンのいずれかに対応する演出態様に決定してもよい。

10

【0340】

（変形例6）上記実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームより優先して実行される場合について説明した。これに対して、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を通過した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151Bに代えて、特図保留共通記憶部を設ける。特図保留共通記憶部では、乱数値MR1～MR3を示す数値データに加え、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかを示す始動口データを、保留番号と対応付けて記憶する。一例として、第1始動入賞口への入賞に対応して「1」を示す始動口データ、あるいは第2始動入賞口への入賞に対応して「2」を示す始動口データが、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶されればよい。なお、第1始動入賞口を遊技球が通過したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報と、第2始動入賞口を遊技球が通過したことによる第2始動条件の成立に基づく保留情報とを、別個の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、始動口データを各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する始動口データ記憶部を設けて、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。また、図18（B1）及び（B2）に示す第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに代えて、始動入賞時コマンド共通バッファを設ける。始動入賞時コマンド共通バッファには、合計保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信した順番で、保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドを始動入賞時コマンド共通バッファの空き領域における先頭から格納していく。また、飾り図柄の可変表示を開始する毎に、1つ目の格納領域に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。第2特図を用いた特図ゲームと第1特図を用いた特図ゲームとに優劣がない場合には、第2特図を用いた特図ゲームが優先して実行される場合のような遊技の健全性が損なわれたり、同様の演出態様が繰り返し出現したりするといった問題は生じ難い。この場合、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド共通バッファの記憶内容をチェックして、可変表示結果が「大当り」に決定される保留データの有無を判定すればよい。こうして、第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームであるかにかかわらず、可変表示結果が「大当り」に決定される保留データの有無を判定する対象とし、その判定結果に応じて異なる割合で演出パターンを決定する。これにより、保留内大当り判定ありが設定される機会が多くなり、例えばじゃんけん演出パターンSPDの演出態様といった、所定演出態様となる頻度を高めることができる。

20

30

40

【0341】

（変形例7）上記実施の形態では、演出用模型200がじゃんけん演出の自キャラクタとして利用される場合について説明した。これに対して、演出用模型200がじゃんけん演出の自キャラクタとして利用されるか否かにかかわらず、他の演出のために利用されるようにしてもよい。演出用模型200を利用した他の演出としては、例えば、「滑り」や「擬似連」の可変表示演出、ノーマルリーチからスーパーリーチへ発展する際に実行され

50

る発展時演出、対戦相手キャラクタとバトルするようなバトル演出、カットイン予告演出、演出の成功時に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるあおり演出、モード演出等が考えられる。この場合には、演出用模型200の腕部材300に設けられた指部材311が、じゃんけんのグー、チョキ、パーとは異なる態様に変化するようにしてもよい。そして、この場合にも、演出用模型200の腕部材300に設けられた指部材311の変化後の態様に応じて異なる態様のエフェクト画像を表示可能である。これにより、じゃんけん演出以外の他の演出の遊技興趣も向上させることができる。

【0342】

(変形例8) 上記実施の形態では、演出用模型200がじゃんけん演出の自キャラクタとして利用される場合について説明した。これに対して、演出用模型200は、単なる賑やかしのために動作することがあってもよい。これにより、例えば、予告演出等の可変表示中演出が実行されていない場合における遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0343】

(変形例9) 上記実施の形態では、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eとして、じゃんけんのグー、チョキ、パーのいずれかの決まり手を模したエフェクト画像Eを表示する場合について説明した。これに対して、エフェクト画像Eは、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能であればよく、完全に再現していないものであってもよい。また、じゃんけんのグー、チョキ、パーに対応して、例えば、赤、青、黄色といった所定の色や模様等に対応付けて報知するようにして、エフェクト画像Eの輪郭をみただけでは、指部材311の変化後の形状を特定不能又は特定困難であっても、エフェクト画像Eの色や模様等によって、指部材311の変化後の形状を特定し得るものとしてもよい。このような態様によっても、演出用模型の腕部材300や指部材311が動作しなかった場合に、エフェクト画像Eによってじゃんけん結果を報知して、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、遊技者が認識可能に報知することができる。

【0344】

(変形例10) 上記実施の形態では、画像表示装置5の表示領域における、演出用模型200の指部材311と重畳する位置にエフェクト画像Eを表示する場合について説明した。これに対して、エフェクト画像Eは、演出用模型200の指部材311と重畳する位置とは異なる位置に表示されるものであってもよい。このような態様によっても、演出用模型の腕部材300や指部材311が動作しなかった場合に、エフェクト画像Eによってじゃんけん結果を報知して、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、遊技者が認識可能に報知することができる。

【0345】

(変形例11) 上記実施の形態では、じゃんけん結果が報知される前に演出用模型200に注目させて、演出用模型200の指部材311がいずれの態様に変化するかを示唆する示唆演出として、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知される前に、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような共通の態様の演出を実行する場合について説明した。これに対して、示唆演出は、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知される前に実行される共通の態様の演出であればよく、例えば、演出用模型200の腕部材300を不規則的に動作させる演出や、腕部材300に設けられたLED等の発光部材を規則的又は不規則的に点滅させるような演出といった、他の態様の演出であってもよい。

【0346】

(変形例12) 上記実施の形態では、演出用模型200の腕部材300に設けられた指部材311の形状が変化したことに対応して、エフェクト画像Eを表示する場合について説明した。これに対して、エフェクト画像Eは、例えば、腕部材300がスライドして画像表示装置5の表示領域の前面に現れたタイミングといった、腕部材300に設けられた指部材311の形状が変化するよりも前から表示するようにしてもよい。その場合、エフ

エクト画像Eは、腕部材300に設けられた指部材311の形状が変化するまでは、変化後の指部材311の形状を特定不可能又は特定困難な態様で表示されるようにすればよい。これにより、演出用模型の腕部材300や指部材311が動作しなかったとしても、エフェクト画像Eに注目させることができ、遊技興趣が低下することを抑制することができる。

【0347】

(変形例13) 上記実施の形態において、じゃんけん演出における演出用模型200の自キャラクタの決まり手が、じゃんけん演出に続いて実行される可変表示中演出の演出内容に影響を及ぼすものとしてもよい。例えば、じゃんけん演出における演出用模型200の自キャラクタの決まり手がチョキであれば、じゃんけん演出に続いて実行される可変表示中演出にて、じゃんけんのチョキをモチーフにした画像が表示するといったことが考えられる。これにより、じゃんけん演出に続いて実行される可変表示中演出における遊技興趣を向上させることができる。

10

【0348】

(変形例14) 上記実施の形態では、演出用模型200の腕部材300が画像表示装置5の前面で動作すると共に、エフェクト画像Eが画像表示装置5に表示される場合について説明した。これに対して、例えば、LEDディスプレイやバーサライタといった、画像表示装置5とは異なる表示手段を設け、このような表示手段の前面で演出用模型200の腕部材300が動作するようにし、このような表示手段にエフェクト画像Eを表示するようにしてもよい。これにより、LEDディスプレイやバーサライタ等の表示手段が設けられたパチンコ遊技機1における遊技興趣を向上させることができる。

20

【0349】

(変形例15) 上記実施の形態では、演出用模型200の駆動装置400が正常に動作しているか否かにかかわらず、演出用模型200の指部材311の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像Eを表示する場合について説明した。これに対して、演出用模型200の駆動装置400が正常に動作しているか否かを判定し、正常に動作していない場合にエフェクト画像Eを表示するようにしてもよい。これにより、エフェクト画像Eによってじゃんけん結果を報知して、可変表示結果が「大当り」となるか否かを、遊技者が認識可能に報知すると共に、演出用模型200の駆動装置400が正常に動作していないことを報知可能となる。

30

【0350】

(変形例16) 上記実施の形態では、じゃんけん演出において、「じゃん」、「けん」、「ぽん」という拍子に合わせて、「じゃん」、「けん」、「ぽん」といった音声をスピーカ8L、8Rから出力させる場合について説明した。これに対して、じゃんけん演出において、「じゃん」、「けん」、「ぽん」という拍子に合わせて、「じゃん」、「けん」、「ぽん」といった文字を画像表示装置5に表示する演出や、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させる演出や、打球操作ハンドルに設けられた空気孔からエアを噴出する演出や、打球操作ハンドルを振動させる演出等を実行するようにしてもよい。これにより、じゃんけん演出における遊技興趣を向上させることができる。

【0351】

40

(変形例17) 上記実施の形態では、自キャラクタ用の演出用模型200のみを用いてじゃんけん演出を実行する場合について説明した。これに対して、じゃんけん演出では、対戦相手キャラクタ用の演出用模型のみを用いるようにしてもよいし、自キャラクタ用の演出用模型と、対戦相手キャラクタ用の演出用模型とを用いるようにしてもよい。このような態様によっても、じゃんけん演出における遊技興趣を向上させることができる。

【0352】

(変形例18) 変形例17のように、自キャラクタ用の演出用模型と、対戦相手キャラクタ用の演出用模型とを用いてじゃんけん演出を実行する場合には、自キャラクタと対戦相手キャラクタとのうちのいずれか一方に対応してエフェクト画像Eを表示するようにしてもよいし、自キャラクタと対戦相手キャラクタとの両方に対応してエフェクト画像Eを

50

表示するようにしてもよい。これにより、演出用模型の腕部材 300 や指部材 311 が動作しなかった場合に、エフェクト画像 E によってじゃんけん結果を報知して、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを、遊技者が認識可能に報知することができる。

【0353】

(変形例 19) 上記実施の形態では、演出用模型 200 の駆動装置 400 が正常に動作しているか否かにかかわらず、演出用模型 200 の指部材 311 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示する場合について説明した。これに対して、演出用模型 200 の駆動装置 400 が正常に動作しているか否かを判定し、正常に動作している場合には、エフェクト画像 E を表示しないことがあってもよい。そして、エフェクト画像 E が表示されないときには、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなるようにしてもよい。これにより、エフェクト画像 E が表示されるか否かにも注目させることができ、じゃんけん演出における遊技興趣を向上させることができる。

10

【0354】

(変形例 20) 上記実施の形態では、演出用模型 200 の腕部材 300 に設けられた指部材 311 の形状が変化することにより、じゃんけんのグー、チョキ、パーのいずれかの決め手を示す場合について説明した。これに対して、演出用模型 200 の背面側に、じゃんけんのグーの決め手を示す第 1 部材と、じゃんけんのチョキの決め手を示す第 2 部材と、じゃんけんのパーの決め手を示す第 3 部材とが遊技者からは視認不可能又は視認困難に設けられ、これら第 1 部材乃至第 3 部材のうちのいずれかの部材が、遊技者から視認可能に飛び出すように変化するものとしてもよい。これにより、簡易な構造により、じゃんけん演出を実行することができる。

20

【0355】

(変形例 21) 上記実施の形態において、演出用模型 200 の自キャラクターの勝ちパターンに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が報知又は示唆されるようにしてもよい。自キャラクターの勝ちパターンとしては、じゃんけんの決め手がグー、チョキ、パーのいずれであるかといったパターンの他、じゃんけんの勝敗が決する前に「あいこ」になったか否かといったパターンや、じゃんけんの勝敗が決する前に「あいこ」になった回数が何回であったかといったパターンや、じゃんけんの勝敗が決する前に「あいこ」になったときの手がグー、チョキ、パーのいずれであったかといったパターン等が考えられる。これにより、じゃんけん演出における演出用模型 200 の自キャラクターの勝ちパターンにも注目させることができる。

30

【0356】

(変形例 22) 上記実施の形態において、じゃんけん演出で演出用模型 200 の自キャラクターが対戦相手キャラクターとのじゃんけんに勝ったときに、自キャラクターが後出しをしたか否かに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が報知又は示唆されるようにしてもよい。これにより、じゃんけん演出において自キャラクターが後出しをするか否かや、後出しをした場合に、じゃんけんに勝つか否かに注目させることができる。

【0357】

(変形例 23) 上記実施の形態では、演出用模型 200 の腕部材 300 のみが動作する場合について説明した。これに対して、演出用模型 200 の本体部材 210 も複数の態様に変化可能な可動部材であってもよい。これにより、演出用模型 200 を用いた演出効果を高めることができる。

40

【0358】

(変形例 24) 上記実施の形態において、演出用模型 200 の自キャラクターの決まり手を、じゃんけん演出を開始した後に遊技者が選択するようにしてもよい。その場合、じゃんけん結果報知内容として予め決定されているじゃんけん演出の勝敗に応じて、遊技者による自キャラクターの決まり手が選択された後に、相手キャラクターの決まり手を決定すればよい。これにより、じゃんけん演出の遊技興趣を向上させることができる。

【0359】

(変形例 25) 上記実施の形態では、演出制御用 CPU 120 が、じゃんけん演出パタ

50

ーンを決定する場合について説明した。これに対して、いずれのじゃんけん演出パターンを実行するかについては、変動パターンで予め定められているようにしてもよい。これにより、じゃんけん演出を実行する場合における、演出制御用CPU120の負荷を抑制することができる。

【0360】

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

10

【0361】

また、上記実施の形態においては、演出制御基板12の演出制御用CPU120が、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPU等により、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0362】

上記の実施の形態においては、変動時間、及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信するが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120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の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。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用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込み内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、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2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。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ようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

【0363】

上記実施の形態では、遊技媒体となる遊技球を遊技領域に発射して、特別図柄や飾り図柄を可変表示するパチンコ遊技機1に、可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である構成等を、設けるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、スロットマシン等の他の遊技機にも、この発明の特徴となる構成や機能を適用することができる。

40

【0364】

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

【0365】

50

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置等に対して、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等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。更に、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0366】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。更には、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。

【0367】

また、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに限らず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるものも含む概念である。

【0368】

また、上記の実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことに基づいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことに基づいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【0369】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「8」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様に限られない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯及び点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【0370】

また、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

【0371】

また、上記の実施形態では、主基板 11 に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板 11 において抽出された乱数値に基づき、主基板 11 が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板 12 は、主基板 11 において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板 12 に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板 12 は、主基板 11 において抽出された乱数値そのものを主基板 11 から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板 12 において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板 11 と演出制御基板 12 の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板 12 は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処

理を実行するとともに、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板 1 2 は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板 1 1 で判定された変動パターン種別の判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板 1 2 は、自ら判定した判定結果と主基板 1 1 で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

【0372】

また、上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 の側で、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが、主基板 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばシリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以て、演出制御コマンドを受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

10

【0373】

以上説明したように、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、表示を行う表示手段（例えば、画像表示装置 5 等）と、複数の態様に変化可能な可動部材（例えば、じゃんけんのゲー、チョキ、パーの決まり手に変化可能な指部材 3 1 1 等）と、前記表示手段の表示領域のうち、前記可動部材に対応した領域に所定画像を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、画像表示装置 5 の表示領域における、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 と重畳する位置にエフェクト画像 E を表示する演出制御用 CPU 1 2 0 等）とを備え、前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様に応じて異なる態様の所定画像を表示する所定演出を実行可能である（例えば、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示すること等）。

20

【0374】

これにより、可動部材を用いた演出による遊技興趣をより高めることができる。

前記所定演出実行手段は、前記可動部材の変化後の態様を特定可能な所定画像を表示する所定演出を実行可能としてもよい（例えば、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示すること等）。

【0375】

これにより、演出効果を向上させることができる。

30

演出結果を報知する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、「じゃんけん勝ち」や「じゃんけん負け」といったじゃんけんの結果を示す文字メッセージが表示されるじゃんけん結果報知演出を実行可能な演出制御用 CPU 1 2 0 等）を更に備え、前記可動部材は、前記特定演出の演出結果が報知されることに関連して変化し（例えば、じゃんけん結果報知演出が実行される際に、巻取リール 3 1 3 を駆動して、ワイヤー 3 1 2 を巻き取ることにより、演出用模型 2 0 0 の自キャラクタが決まり手を示しているかのような演出を実行すること等）、前記所定演出実行手段は、前記特定演出の演出結果が報知されることに関連して前記所定演出を実行してもよい（例えば、じゃんけん結果報知演出が実行される際に、画像表示装置 5 の表示領域における、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 と重畳する位置に、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示すること等）。

40

【0376】

これにより、特定演出の演出結果が報知されることに関連して遊技興趣を向上させることができる。

【0377】

前記所定演出実行手段は、前記可動部材が動作しているか否かにかかわらず前記所定演出を実行してもよい（例えば、演出用模型 2 0 0 の駆動装置 4 0 0 が正常に動作しているか否かにかかわらず、演出用模型 2 0 0 の指部材 3 1 1 の変化後の形状を特定可能なエフェクト画像 E を表示すること等）。

【0378】

50

これにより、可動部材に不具合が生じて動作しない場合でも、所定画像を表示する演出により遊技興趣の低下を軽減することができる。

【0379】

前記可動部材がいずれの態様に変化するかを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような演出を実行する演出制御用CPU120等）を更に備え、前記示唆演出実行手段は、前記可動部材がいずれの態様に変化するかに変化するかにかかわらず共通の態様で前記示唆演出を実行してもよい（例えば、自キャラクタのじゃんけんの勝敗にかかわらず、じゃんけん結果が報知される前に、演出用模型200の自キャラクタが、「じゃん」、「けん」の拍子に合わせて右腕を振っているかのような共通の態様の演出を実行すること等）。

10

【0380】

これにより、示唆演出により可動部材を用いた演出に注目させることができる。

前記可動部材は、動作に応じて屈伸するケーブル（例えば、配線ケーブル414等）を含み、遊技機が起動されたことに関連して、前記ケーブルを屈伸させて慣らすために前記可動部材を動作させる慣らし動作を実行させる制御手段（例えば、演出用模型200のスライド部材410を移動させる慣らし動作を実行するスライド部材慣らし処理を実行する演出制御用CPU120等）を更に備えてもよい。

【0381】

これにより、ケーブルの影響により可動部材が良好に動作しなくなってしまうことを抑制することができる。

20

【0382】

前記表示手段の表示領域のうち、可変表示の表示結果を導出する所定領域において、演出効果を調整するための調整表示を実行可能な調整表示実行手段（例えば、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置5の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳した態様で表示する演出制御用CPU120等）を更に備え、前記調整表示実行手段は、可変表示の表示結果が導出されることに関連して、前記所定領域における調整表示の実行を規制してもよい（例えば、可変表示結果の導出表示期間T2に調整結果画像Rが消去されること等）。

【0383】

30

これにより、調整表示が実行される場合でも、可変表示の表示結果の視認性を確保することができる。

【0384】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0385】

40

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6 A 普通入賞球装置、6 B 普通可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L スピーカ、8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101 ROM、102 RAM、103 CPU、104 乱数回路、105 I/O、120 演出制御用CPU、121 ROM、122 RAM、123 表示制御部、124 乱数回路、125 I/O。

【図 1】

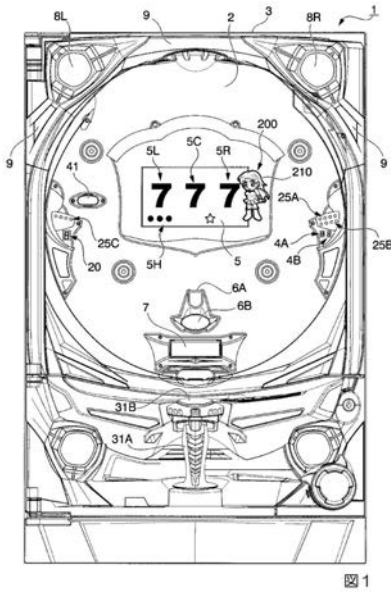


図 1

【図 2】

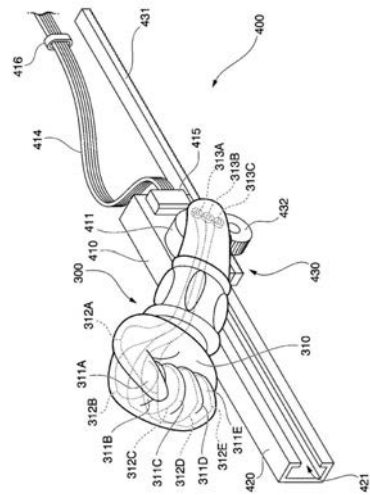


図 2

【図 3】

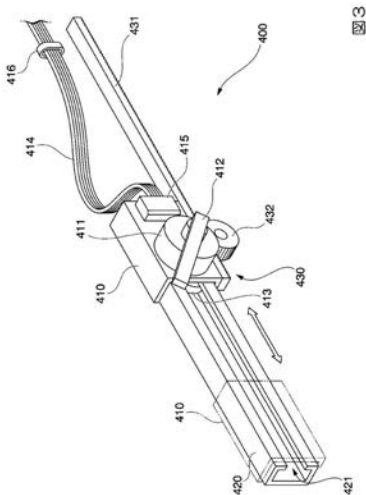


図 3

【図 4】

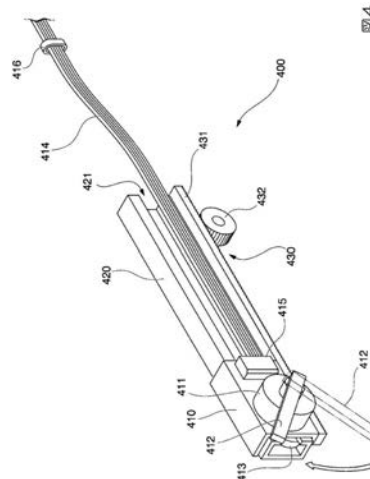


図 4

【図 5】

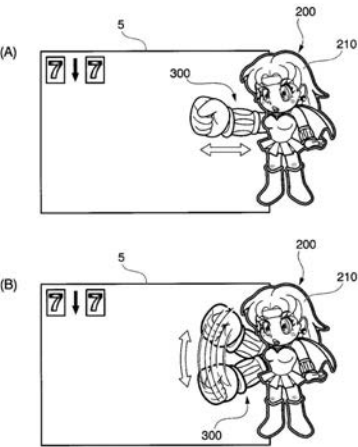


図 5

【図 6】

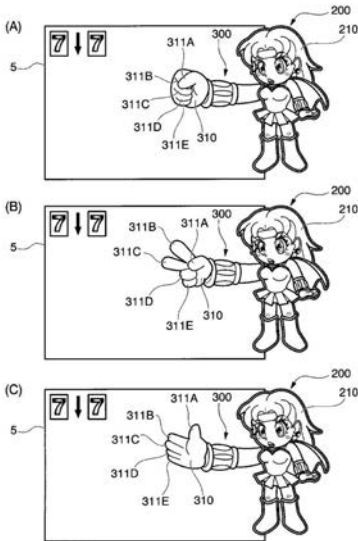


図 6

【図 7】

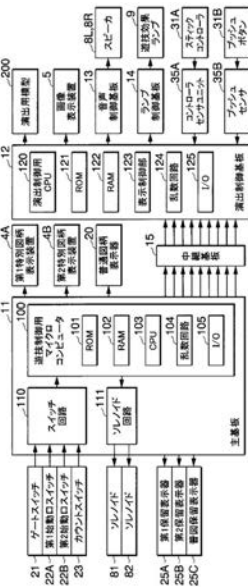


図 7

【図 8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変数開始	第1変数の変数開始を指定
B0	02	第2変数開始	第2変数の変数開始を指定
B1	XX	変数パターン指定	変数パターン(可変表示時間)を指定
B2	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を通知
B3	00	変数停止	変数停止を指定
B4	XX	変数停止結果通知	変数停止結果を通知
A0	XX	変数開始指定	変数開始を指定
A1	XX	変数開始中通知	変数開始中を通知
A2	XX	変数開始後通知	変数開始後を通知
A3	XX	変数終了指定	変数終了を指定
B0	XX	変数状態指定	現在の変数状態を指定
C1	XX	第1変数記憶数通知	第1変数記憶数を通知
C2	XX	第2変数記憶数通知	第2変数記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
B0	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
B0	01	第2可変表示結果通知	第1大当たり(8ラウンド)
B0	02	第3可変表示結果通知	第2大当たり(16ラウンド)

図 8

【図 9】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特設表示結果決定用
MR2	0~99	大当たり種別決定用
MR3	0~250	変数パターン種別決定用
MR4	0~999	変数パターン決定用
MR5	2~12	変数表示結果決定用

図 9

【図 10】

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-4	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-5	24000	短縮なし(特短制御中)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(特短制御中)→非リチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(特短制御中)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	短縮変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	短縮変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	短縮変動(3回)→スーパージチα(ハズレ)
PA3-2	75000	短縮変動(3回)→スーパージチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパージチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパージチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当たり)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当たり)
PB4-1	50000	短縮変動(1回)→ノーマルリチ(大当たり)
PB4-2	65000	短縮変動(2回)→ノーマルリチ(大当たり)
PA5-1	65000	短縮変動(3回)→スーパージチα(大当たり)
PA5-2	75000	短縮変動(3回)→スーパージチβ(大当たり)
PB5-1	43000	スーパージチα(大当たり)
PB5-2	53000	スーパージチβ(大当たり)

図 10

【図 11】

変動パターン種別	可変表示動様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リチ(ハズレ)	短縮なし(特短制御中)
CA1-5	非リチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(特短制御中)
CA1-6	非リチ(ハズレ)	非リチ滑り/短縮
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ) 短縮なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ) 短縮あり
CA2-3	リチ(ハズレ)	スーパージチ(ハズレ)
CA3-1	非確実/確実(大当たり)	ノーマルリチ(大当たり) 短縮なし
CA3-2	非確実/確実(大当たり)	ノーマルリチ(大当たり) 短縮あり
CA3-3	非確実/確実(大当たり)	スーパージチ(大当たり)

図 11

【図 12】

特図表示結果決定テーブル

確定制御有無	決定値(MR1)	特図表示結果
確定制御なし	8001~8437	大当たり
	上記数値以外	ハズレ
確定制御あり	8001~11277	大当たり
	上記数値以外	ハズレ

図 12

【図 15】

変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	0~996	PA1-1
CA1-2	0~996	PA1-2
CA1-3	0~996	PA1-3
CA1-4	0~996	PB1-1
CA1-5	0~996	PB1-2
CA1-6	0~499	PA1-4
	500~996	PA1-5
CA2-1	0~559	PA2-1
	560~996	PA2-2
CA2-2	0~896	PB2-1
	897~996	PB2-2
CA2-3	0~59	PA3-1
	60~99	PA3-2
	100~719	PB3-1
	720~996	PB3-2
CA3-1	0~559	PA4-1
	560~996	PA4-2
CA3-2	0~99	PB4-1
	100~996	PB4-2
CA3-3	0~299	PA5-1
	300~929	PA5-2
	930~949	PB5-1
	950~996	PB5-2

図 15

【図 13】

変動時間	決定値(MR2)	大当たり種別	大当たり種別 バリエーション設定値
第1特図	0~49	第1大当たり	1
	50~99	第2大当たり	2
第2特図	0~29	第1大当たり	1
	30~99	第2大当たり	2

図 13

【図 14】

(A) 大当たり変動パターン種別決定テーブル

大当たり種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
第1大当たり	0~119	CA3-1
	120~48	CA3-2
	49~250	CA3-3
第2大当たり	0~8	CA3-1
	9~24	CA3-2
	25~250	CA3-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)

合計保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0, 1	0~78	CA1-1
	79~98	CA1-6
	99~168	CA2-1
	169~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
2~4	0~78	CA1-1
	79~183	CA1-2
	184~198	CA1-6
	199~218	CA2-1
	219~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
5~8	0~78	CA1-1
	79~208	CA1-3
	209~218	CA1-6
	219~228	CA2-1
	229~228	CA2-2
	229~250	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(特短制御中)

合計保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	0~148	CA1-4
	149~168	CA1-6
	169~193	CA2-1
	194~234	CA2-2
	235~250	CA2-3
1	0~189	CA1-4
	190~198	CA1-6
	199~224	CA2-1
	225~237	CA2-2
	238~250	CA2-3
2~8	0~209	CA1-5
	210~213	CA1-6
	214~229	CA2-1
	230~240	CA2-2
	241~250	CA2-3

図 14

【図 16】



図 16

【図 17】

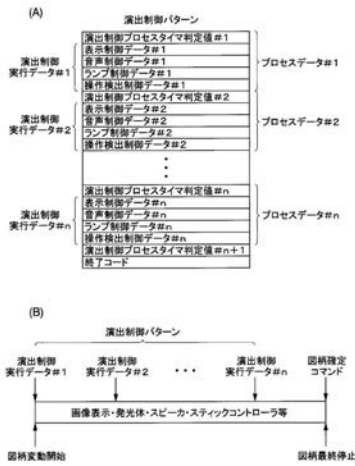


図 17

【図 18】

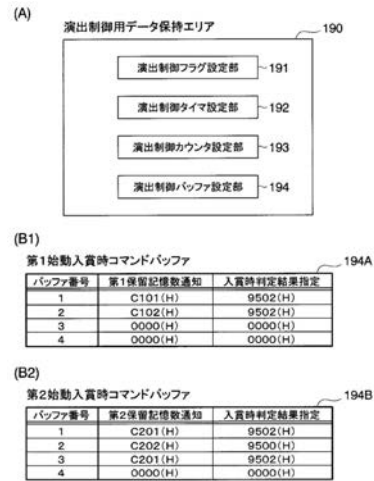


図 18

【図 19】

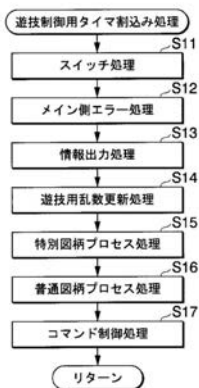


図 19

【図 20】

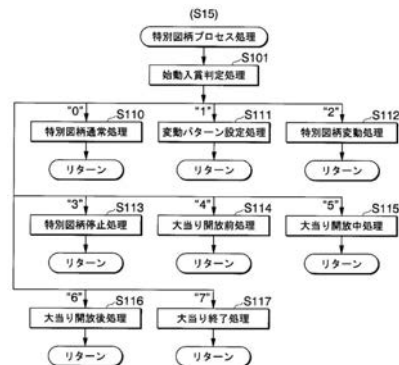
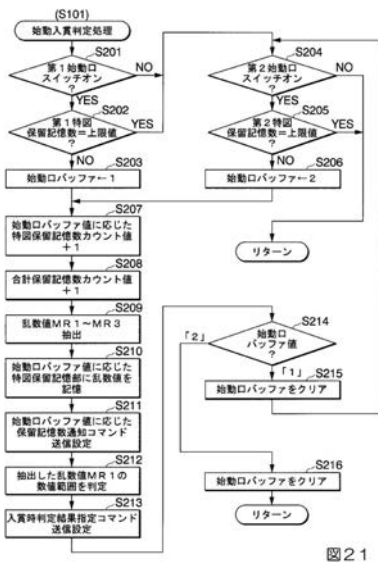


図 20

【图 2 1】



21

【 図 2 3 】

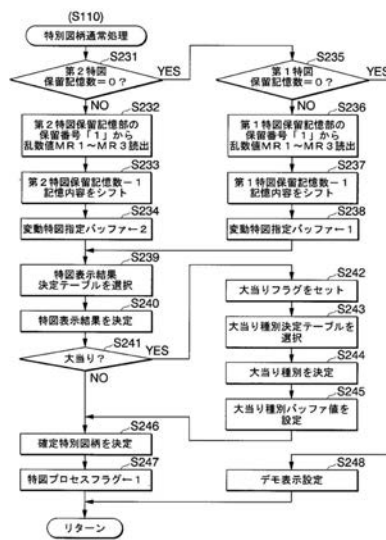


图 23

【図 2 2】

MODE	EXT	名称	通知内容
95	00	入賞時判定結果 第1指定	乱数値MR1は 8001~8437の範囲内
	01	入賞時判定結果 第2指定	乱数値MR1は 8438~11277の範囲内
	02	入賞時判定結果 第3指定	乱数値MR1は 上記範囲外

图 22

【図 2 4】

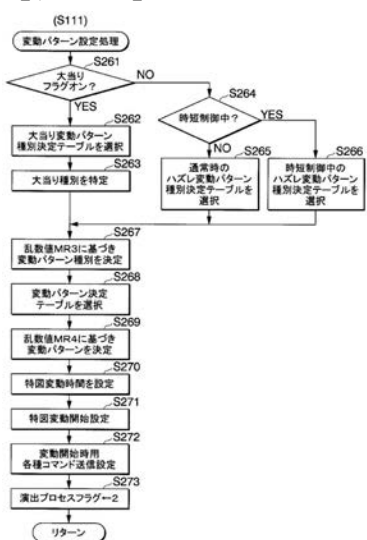


图 24

【 図 2 5 】

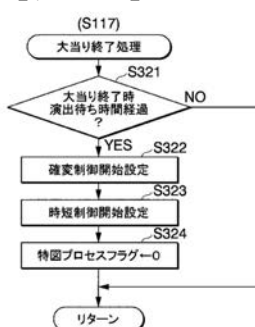


图 25

【図 26】

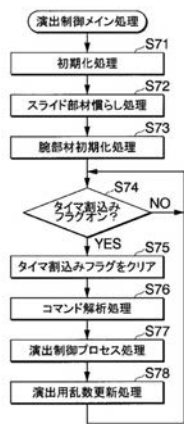


図26

【図 27】

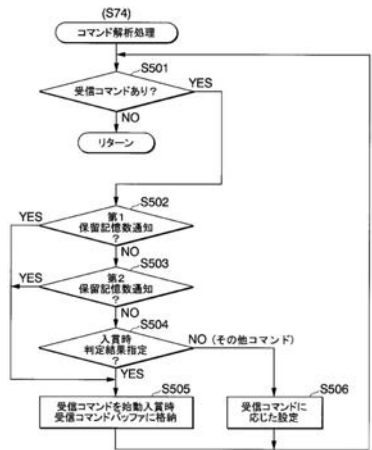


図27

【図 28】

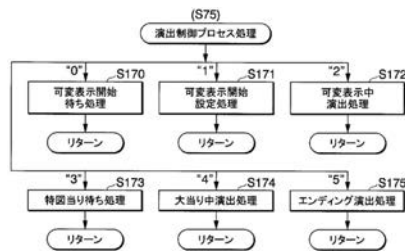


図28

【図 29】

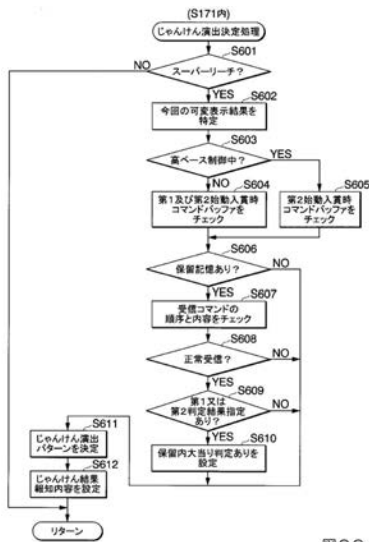


図29

【図 30】

(A)

じゃんけん演出パターン	内容
SPA	対戦相手：キャラクタA、後出し：なし
SPB	対戦相手：キャラクタB、後出し：なし
SPC	対戦相手：キャラクタA、後出し：あり
SPD	対戦相手：キャラクタB、後出し：あり

(B)

今日の表示結果	保留内大当り判定	決定割合				じゃんけん結果 通知内容
		SPA	SPB	SPC	SPD	
ハズレ	なし	40%	50%	10%	0%	じゃんけん負け
	あり	3%	17%	0%	80%	
大当り	なし	30%	20%	50%	0%	じゃんけん勝ち
	あり	20%	3%	75%	2%	

図30

【図 3 1】

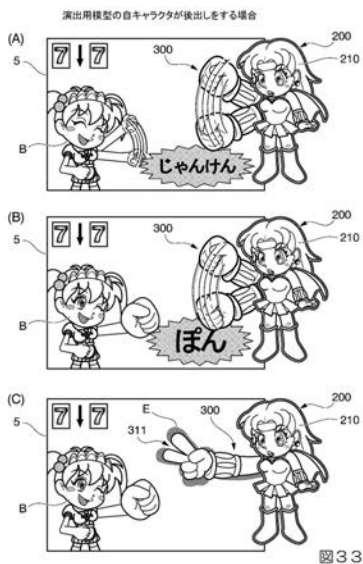


図 3 1

【図 3 2】



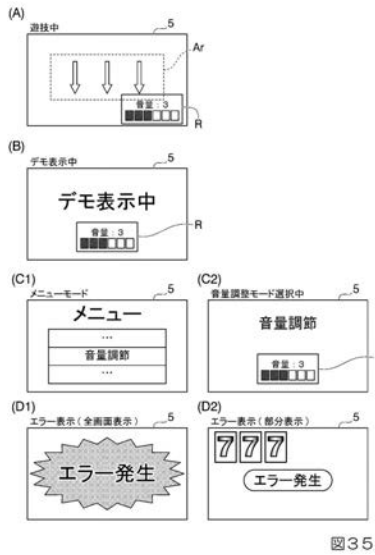
【図 3 3】



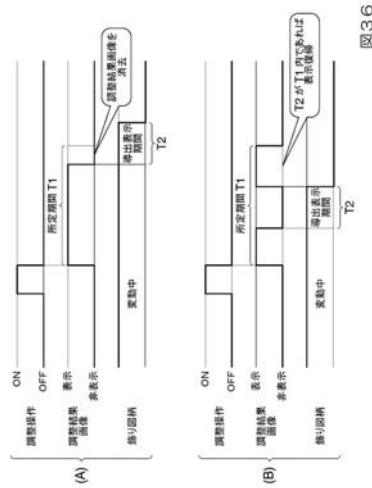
【図 3 4】



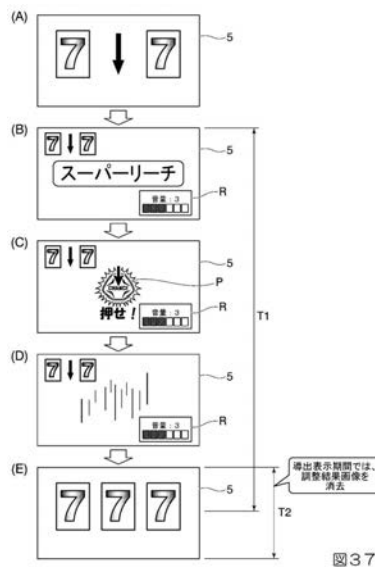
【図 35】



【図 36】



【図 37】



【図 38】

