

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5888889号
(P5888889)

(45) 発行日 平成28年3月22日 (2016. 3. 22)

(24) 登録日 平成28年2月26日 (2016. 2. 26)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 91 頁)

(21) 出願番号 特願2011-159042 (P2011-159042)
 (22) 出願日 平成23年7月20日 (2011. 7. 20)
 (65) 公開番号 特開2013-22190 (P2013-22190A)
 (43) 公開日 平成25年2月4日 (2013. 2. 4)
 審査請求日 平成26年6月9日 (2014. 6. 9)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (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

審査官 小河 俊弥

(56) 参考文献 特開2010-119706 (JP, A
)
 特開2011-136053 (JP, A
)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

識別情報の可変表示が開始されてから識別情報の表示結果が導出されるまでに、前記有利状態に制御されることを予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

前記予告演出実行手段により実行可能な複数の予告演出のうち第1 予告演出を選択する第1 予告演出選択手段と、

前記第1 予告演出選択手段により選択された前記第1 予告演出と予め対応付けられた第1 予告特定用データを設定する第1 予告特定用データ設定手段と、

前記第1 予告特定用データ設定手段により設定された第1 予告特定用データに基づいて、前記予告演出実行手段により実行可能な複数の予告演出のうち第2 予告演出を選択する第2 予告演出選択手段と、

第1 予告禁止条件が成立したときに、前記予告演出実行手段による前記第1 予告演出の実行を禁止する第1 予告演出禁止手段とを備え、

前記予告演出実行手段は、前記第1 予告演出を実行する演出装置とは異なる演出装置により前記第2 予告演出を実行し、

前記第1 予告演出禁止手段により前記第1 予告演出の実行が禁止されるときでも、前記第1 予告演出選択手段は前記第1 予告演出を選択して、当該第1 予告演出と対応付けられ

10

20

た前記第 1 予告特定用データに基づいて、前記第 2 予告演出選択手段は前記第 2 予告演出を選択する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 予告演出選択手段は、

前記第 1 予告演出選択手段により、複数の前記第 1 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が低い第 1 態様である第 1 予告演出が選択される場合と、複数の前記第 1 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が前記第 1 態様よりも高い第 2 態様である第 1 予告演出が選択される場合と、で異なる割合で第 2 予告演出を選択するとともに、

前記第 2 態様である第 1 予告演出が選択されたときに、複数の前記第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 2 特定態様よりも低い第 2 通常態様である第 2 予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、第 2 予告演出を選択する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機として、大当たり遊技状態に制御される可能性が高いことを予告する予告演出を実行可能なものがある。そして、複数種類の予告演出を実行する場合に、1 の予告演出における演出内容に基づいて、他の予告演出における演出内容を決定するものがある（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2010-110442 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載された技術において、仮に、1 の予告演出の実行が禁止された場合、その演出内容が例えば「予告報知なし」などに設定され、他の予告演出の決定結果が単調になるおそれがある。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、1 の予告演出の実行が禁止される場合でも、他の予告演出について決定結果が単調になることを防止できる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1） 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当

10

20

30

40

50

り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えばステップS240、S241の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、識別情報の可変表示が開始されてから識別情報の表示結果が導出されるまでに、前記有利状態に制御されることを予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えばステップS464の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記予告演出実行手段により実行可能な複数の予告演出のうち第1予告演出(例えば変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告のいずれかなど)を選択する第1予告演出選択手段(例えばステップS503~S505、S509の処理のいずれかを実行する演出制御用CPU120など)と、前記第1予告演出選択手段により選択された前記第1予告演出と予め対応付けられた第1予告特定用データ(例えば変動開始時予告のカテゴリ情報など)を設定する第1予告特定用データ設定手段(例えばステップS602の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記第1予告特定用データ設定手段により設定された第1予告特定用データに基づいて、前記予告演出実行手段により実行可能な複数の予告演出のうち第2予告演出(例えば全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告のいずれかなど)を選択する第2予告演出選択手段(例えばステップS504、S505、S509、S513の処理のいずれかを実行する演出制御用CPU120など)と、第1予告禁止条件が成立したときに、前記予告演出実行手段による前記第1予告演出の実行を禁止する第1予告演出禁止手段(例えばステップS462におけるYesの判定に基づいて、ステップS463、S464の処理を実行しない演出制御用CPU120など)とを備え、前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出を実行する演出装置とは異なる演出装置により前記第2予告演出を実行し、前記第1予告演出禁止手段により前記第1予告演出の実行が禁止されるときでも、前記第1予告演出選択手段は前記第1予告演出を選択して、当該第1予告演出と対応付けられた前記第1予告特定用データに基づいて、前記第2予告演出選択手段は前記第2予告演出を選択する(例えばステップS503~S505、S509の処理は、変動パターンなどに基づくステップS462における判定結果にかかわらず実行される部分など)。

【0008】

このような構成によれば、第1予告禁止条件が成立して第1予告演出の実行が禁止されるときでも第1予告演出が選択され、その第1予告演出と対応付けられた第1予告特定用データに基づいて第2予告演出が決定される。これにより、第1予告演出の実行が禁止される場合でも、第2予告演出の決定結果が単調になることを防止できる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記第1予告演出選択手段は、互いに演出態様が異なる複数の所定予告演出(例えば予告パターンYPA1-1~YPA1-3、YPA2-1~YPA2-3に対応した演出内容の変動開始時予告など)のうちいずれかを前記第1予告演出として選択し(例えばステップS603の処理を実行する演出制御用CPU120など)、前記複数の所定予告演出はそれぞれ、予め定められた複数の予告演出分類(例えば変動開始時予告の予告カテゴリCYA1、CYA2など)のうちいずれかに含まれ、前記第1予告特定用データ設定手段は、前記第1予告演出選択手段により前記第1予告演出として選択された所定予告演出が含まれる予告演出分類ごとに、異なるデータを第1予告特定用データとして設定してもよい(例えばステップS602にて予告カテゴリCYA1、CYA2を示すカテゴリ情報を記憶する部分など)。

【0010】

このような構成においては、第1予告演出として選択可能な複数の所定予告演出がそれぞれ、複数の予告演出分類のうちいずれかに含まれ、第1予告演出として選択された所定予告演出が含まれる予告演出分類ごとに、異なるデータが第1予告特定用データとして設定される。これにより、第2予告演出を選択するための処理負担を軽減することができる。また、第2予告演出を選択するための処理を変更することなく、第1予告演出の種類を容易に変更(追加や削除を含む)することができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)のいずれかの遊技機において、前記第2予告演出選択手段は、前記第1予告演出選択手段により、複数の前記第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が低い第1態様である第1予告演出が選択される場合と、複数の前記第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が前記第1態様よりも高い第2態様である第1予告演出が選択される場合と、で異なる割合で第2予告演出を選択するとともに、前記第2態様である第1予告演出が選択されたときに、複数の前記第2予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第2特定態様よりも低い第2通常態様である第2予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、第2予告演出を選択するようにしてもよい(例えばステップS504、S505の処理により決定される予告演出には、全図柄変動中予告が高信頼度で図柄減速時予告が低信頼度となるものが含まれていない)。

10

【0012】

このような構成においては、リーチ状態となるより前の第1タイミングにて先に実行された第1予告演出により遊技者が一旦抱いた有利状態への期待感が、リーチ状態となった後の第2タイミングにて後に実行される第2予告演出によって損なわれてしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0013】

なお、前記予告演出実行手段は、複数の演出装置(例えば画像表示装置5、演出用可動部材32A、32B、演出用点灯役物90など)のうち、所定の第1演出装置(例えば演出用点灯役物90など)を用いて前記第1予告演出を実行可能であり、前記第1演出装置とは異なる第2演出装置(例えば画像表示装置5や演出用可動部材32A、32Bなど)を用いて前記第2予告演出を実行可能であってもよい。

20

【0014】

(4) 上記(3)の遊技機において、前記第2予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が最も高い第2最高態様である第2予告演出は、前記第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が最も高い第3態様である第1予告演出に比べて、前記有利状態となる可能性がより高いことを予告してもよい(例えばステップS503、S504にて決定される予告演出には、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とが含まれている)。

30

【0015】

このような構成においては、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

(5) 上記(3)または(4)のいずれかの遊技機において、前記第2予告演出選択手段は、複数の前記第1予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数よりも、複数の前記第2予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数が多くなるように(例えばステップS503、S504にて決定される予告演出には、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とが含まれている)、前記第2予告演出を選択してもよい。

40

【0017】

このような構成においては、先に実行された第1予告演出に応じて実行可能な第2予告演出が減少してしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図4】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5】変動パターンを例示する図である。

【図6】変動パターン種別を例示する図である。

50

- 【図 7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】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 10】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 11】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 12】予告演出の実行タイミングを示す図である。
- 【図 13】予告演出の実行タイミングを示す図である。
- 【図 14】複数の予告演出における演出動作例を示す図である。
- 【図 15】各予告演出における大当たり信頼度の段階を示す図である。
- 【図 16】演出制御パターンの構成例などを示す図である。 10
- 【図 17】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である。
- 【図 18】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 19】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 20】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 21】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 22】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 23】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】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】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 26】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。 20
- 【図 27】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 28】予告演出選択処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】予告実行の有無について決定割合を例示する図である。
- 【図 30】変動開始時予告選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 31】全図柄変動中予告選択処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 32】各種の予告選択割合や禁則条件を例示する図である。
- 【図 33】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 34】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【図 35】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。
- 【図 36】画像表示装置における表示動作に基づく演出動作例を示す図である。 30
- 【発明を実施するための形態】

【0019】

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

【0020】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「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 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、 40 50

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

【0021】

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

10

【0022】

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

20

【0023】

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

30

【0024】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

40

【0025】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ

50

画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。)で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄(大当り組合せを構成しない図柄)が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい(例えば7種類や9種類など)。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

始動入賞記憶表示エリア 5 Hでは、例えば複数の表示部位において、非表示（透過色）と所定色表示（例えば青色表示や赤色表示など）とで変化させることなどにより、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを区別して特定可能に表示できればよい。なお、合計保留記憶数のみを特定可能に表示してもよい。また、特図保留記憶数を示す数字を表示してもよい。始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

10

【0031】

画像表示装置 5 の上部には、回転自在に構成された円形の演出用点灯役物 9 0 が設けられている。演出用点灯役物 9 0 の内部にはランプあるいは LED などの発光体が内蔵されており、演出用点灯役物 9 0 が回転（動作）しているときに点灯するように構成されている。この演出用点灯役物 9 0 は、飾り図柄の可変表示が開始される変動開始時に回転・点灯することによって、所定の予告演出（変動開始時予告）を実行するために用いられる。

【0032】

20

また、画像表示装置 5 の上部や下部といった、画像表示装置 5 の周囲には、画像表示装置 5 における表示画面の前面に進出して合体可能な演出用模型（演出用役物装置）を構成する複数の演出用可動部材 3 2 A、3 2 B が設けられている。これらの演出用可動部材 3 2 A、3 2 B は、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置 5 における表示画面の前面に進出して合体することによって、所定の予告演出（リーチ発展時予告）を実行するための演出用模型として用いられる。

【0033】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B 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 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

30

40

【0034】

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

50

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

【0035】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。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にする。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にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。

【0036】

カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0037】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「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普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、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。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には

10

20

30

40

50

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

【0039】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0040】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ31Aの取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【0041】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。図1に示す構成例では、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bの取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bの取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0042】

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。

【0043】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

10

【0044】

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

20

【0045】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

30

【0046】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「一」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

40

【0047】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定期間（例えば 2 9 秒間や 0. 5 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を

50

遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」や「2」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0048】

ラウンドの実行回数が「15」となる15R大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。この実施の形態において、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄は、いずれも15R大当たり図柄となり、特図ゲームにおける確定特別図柄として導出表示されたときには、15R大当たり状態に制御される。

10

【0049】

大当たり図柄のうちで「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15R大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技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（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される大当たり図柄は、非確変大当たり図柄（「通常大当たり図柄」ともいう）と称される。また、大当たり図柄のうち非確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「非確変大当たり」（「通常大当たり」ともいう）と称される。

20

【0050】

大当たり図柄のうちで「5」または「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける特別図柄として停止表示されたことに基づき15R大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続すればよい。確変状態における時短制御は、時短状態の場合と同様に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、終了してもよい。あるいは、確変状態における時短制御は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。

30

【0051】

一例として、「5」または「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、可変表示結果が「大当たり」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときには、時短制御を終了させる。その一方で、確変制御は、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続させる。

40

【0052】

他の一例として、「5」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、可変表示結果が「大当たり」となることなく特図ゲームの実行回数が所定回数に達したときには、時短制御を終了させる。その一方で、確変制御は、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続させる。また、「7」の数字を示す特

50

別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後は、確変状態となって確変制御と時短制御がともに開始され、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御と時短制御をともに継続させる。

【0053】

確変制御ととも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。さらに、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、確変制御ととも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。

10

【0054】

「5」の数字を示す特別図柄は、第1確変大当り図柄と称される。また、大当り図柄のうち第1確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「第1確変大当り」と称される。「7」の数字を示す特別図柄は、第2確変大当り図柄と称される。また、大当り図柄のうち第2確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「第2確変大当り」と称される。なお、非確変大当り図柄「3」や第1確変大当り図柄「5」、および第2確変大当り図柄「7」は、一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

20

【0055】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。

30

【0056】

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4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御は、それらの開始と終了が同時に（連動して）行われる一方で、確変制御の開始と終了は、時短制御や高開放制御の開始や終了と必ずしも連動するものでなくてもよい。時短制御と高開放制御がともに行われている遊技状態を、高ベース状態ともいい、高ベース状態であることを高ベース中であるともいう。

40

【0057】

パチンコ遊技機1では、可変表示結果が「大当り」となったことに基づき、大当り遊技状態に制御されてラウンドが実行され、開放状態となった大入賞口に遊技球を入賞させて

50

遊技者が多数の賞球を容易に得られるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。また、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当たり遊技状態になりやすくなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。その他にも、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「2」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となることや、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることといった、様々な遊技価値が付与されることがある。こうした所定の遊技価値が付与されるか否かは、例えば特図ゲームにおける可変表示結果となる確定大当たり図柄といった、所定図柄の表示結果に応じて定められるものであればよい。

10

【0058】

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

20

30

【0059】

また、リーチ状態となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ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。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ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

40

50

示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

【0060】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定される。「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ればよい。

10

【0061】

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

20

【0062】

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

30

【0063】

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

40

【0064】

この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【0065】

50

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ9または演出用点灯役物90の点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に示唆するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、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。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。

10

【0066】

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、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

【0067】

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、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

30

【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち非確定大当たり図柄である「3」の数字を示す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などに、所定の非確定大当たり組合せ（「通常大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。非確定大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確定大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確定図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。

40

【0069】

特図ゲームにおける確定特別図柄が非確定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などに、非確定大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確定大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「非確定」であるともいう。こうして「非確定大当たり」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、大当たり遊技状

50

態に制御され、その大当たり遊技状態が終了すると、時短状態に制御される。

【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち第1確変大当たり図柄である「5」の数字を示す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などに、所定の非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。また、この場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

10

【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として第1確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示中に非確変大当たり組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出が実行されたりして、確変状態に制御されることが報知される。こうした飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」で「再抽選・昇格あり」となる場合に対応した「第1確変大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「第1確変」であるともいう。再抽選演出や大当たり中昇格演出のように、確変状態に制御されるか否かを報知するために実行される演出は、確変昇格演出ともいう。

20

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄のうち第2確変大当たり図柄である「7」の数字を示す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などに、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。こうした飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」で「直当たり」となる場合に対応した「第2確変大当たり」の可変表示態様と称され、大当たり種別が「第2確変」であるともいう。

30

【0073】

なお、「直当たり」とは、可変表示時間が経過したときに、飾り図柄の可変表示結果として確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御されることを直ちに（大当たり遊技状態の開始前に）認識可能とするものである。これに対して、再抽選演出や大当たり中昇格演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、再抽選演出（例えば飾り図柄の再変動）が実行されて確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることが報知されたり、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることが報知される。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」である場合には、可変表示時間の経過時に、飾り図柄の可変表示結果として非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示され、「第1確変」の場合と同様に大当たり遊技状態中に大当たり中昇格演出が実行される場合がある。さらに、飾り図柄の可変表示中にも、「第1確変」の場合と同様に再抽選演出が実行される場合がある。ただし、「非確変」の場合には、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、大当たり遊技状態中に大当たり中昇格演出が実行されても、確変状態に制御されることは報知されない。

40

【0074】

確変状態や時短状態では、例えば「確変中」や「時短中」といった確変状態や時短状態

50

であることを報知する演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、画像表示装置 5 の表示領域における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態や時短状態であることを遊技者が認識できる演出モードとなるようにしてもよい。あるいは、確変状態では、例えば通常状態と同様の演出モードとなることにより、確変状態であることを遊技者が認識不可能あるいは認識困難になることがあってもよい（いわゆる潜伏確変）。

【0075】

次に、パチンコ遊技機 1 の内部構成を説明する。

【0076】

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

【0077】

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 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。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 などが搭載されている。

【0078】

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、演出用点灯役物 90 及び演出用可動部材 32A、32B といった演出用の電気部品である演出装置による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 90 における点灯／消灯動作などの全部又は一部、演出用可動部材 32A、32B の駆動動作といった、演出用の電気部品としての演出装置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。

【0079】

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などに基づき、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などが搭載されている。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などに基づき、遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 90 における点灯／消灯駆動などを行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0080】

図 2 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

10

20

30

40

50

、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などのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置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、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0081】

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。主基板11には、例えば中継基板15に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ100との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板11から中継基板15を介して演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板15から主基板11への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板12や中継基板15の側から主基板11の側に信号が伝わる余地はない。

【0082】

中継基板15には、例えば主基板11から演出制御基板12に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板11対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板12対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド(GND)接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板12から中継基板15への信号の入力を阻止して、主基板11から演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板12の側から主基板11側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板15において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板11にて遊技制御用マイクロコンピュータ100と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板11への不正な信号の入力を防止することができる。

【0083】

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の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図3(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(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(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。

【0084】

図3(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などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。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などに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0085】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄など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 3 (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（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別（飾り図柄の可変表示態様）を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」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 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 1 確変」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。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 2 確変」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 4 可変表示結果通知コマンドである。

【0086】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド 9 5 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が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、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 9 5 0 0 H を遊技状態が通常状態である場合に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を遊技状態が確変状態である場合に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 2 H を遊技状態が時短状態である場合に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとすればよい。

【0087】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当た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、大当た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、大当た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大当たり終了指定コマンドである。

【0088】

大当たり開始指定コマンドや大当た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などにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。なお、大当たり開始指定コマンドや大当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当た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。

【0089】

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 1 5 R 大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かにかかわらず、大当たり遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当たり遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当

り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0090】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0091】

コマンドC0XXHは、始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【0092】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、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/O（Input/Output port）105とを備えて構成される。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なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、乱数回路104やI/O105は、外付けであってもよい。

30

40

【0093】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵または外付けされた乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図4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4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。

50

【0094】

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。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11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。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

10

【0095】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM101等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ100のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品毎に異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

20

【0096】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0097】

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「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5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」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が通過（進入）しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

30

40

【0098】

図5は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称

50

される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0099】

図6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5に示す各変動パターンは、図6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。すなわち、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などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）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（スーパーリーチαまたはスーパーリーチβ）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（例えばスーパーリーチαであるかスーパーリーチβであるか）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。その他の変動パターンについても、所定の可変表示演出が実行されるか否かなどに応じて、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などに応じて、分類（グループ化）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としてもよい。

【0100】

図6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つまた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10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。すなわち、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。

【0101】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板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5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などが、記憶されている。

【0102】

図7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における第1特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立したときや、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の開始を許容する第2開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、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。

【0103】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、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、共通の特図表示結果決定テーブル130における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における第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【0104】

特図表示結果決定テーブル130では、遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果を「大当たり」とする決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。より具体的には、遊技状態が確変状態である場合に、通常状態又は時短状態である場合よりも多くの決定値が特図表示結果を「大当たり」とする決定結果に割り当てられている。CPU103は、遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定テーブル130を構成するテーブルデータから、特図表示結果を決定するために用いる決定用データとなるテーブルデータを、特図表示結果決定用テーブルデータとして選択すればよい。

10

【0105】

特図表示結果決定テーブル130では、個々の決定値が各決定結果に割り当てられるようにテーブルデータが設定され、CPU103が乱数値MR1と決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値が割り当てられた特図表示結果に決定できればよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル130では、各決定結果に割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示すテーブルデータが設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定結果に割り当てられた決定値の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が含まれる決定値範囲に対応する特図表示結果に決定できるようにしてもよい。特図表示結果決定テーブル130以外に各種設けられた決定テーブルも、同様に設定されたものであればよい。

20

【0106】

図8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ことが決定（事前決定）されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「第1確変」や「第2確変」といった複数種類の大当たり種別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。

30

【0107】

大当たり種別決定テーブル131では、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「第1確変」や「第2確変」などの大当たり種別に割り当てられている。この実施の形態では、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、共通の大当たり種別決定テーブル131におけ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における第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、大当たり種別に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

40

【0108】

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、大当たり遊技状態の終了後には確変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。例えば、「非確変」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、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「第1確変」や「第2確変」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、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当たり種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、決定された大当たり種別に対応する値（例えば「0」～「2」のい

50

れか)に設定するためのテーブルデータ(設定用データ)を含んでいてもよい。また、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、例えば大当たり遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数や、時短状態において実行可能な特図ゲームの上限回数といった、可変表示結果が「大当たり」となることなどに基づいて所定の遊技価値を付与するか否かの決定結果に対応した決定用データを含んでいてもよい。

【0109】

大当たり遊技状態におけるラウンドの実行態様(実行回数や大入賞口の開放時間など)と、確変状態に制御するか否かのうち、いずれか一方又は両方が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いて決定されるようにしてもよい。例えば、特図表示結果決定テーブル130では、「大当たり」の特図表示結果となる場合に、「非確変大当たり」とするか「確変大当たり」とするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル130では、「大当たり」の特図表示結果となる場合に、複数種類の大当たり種別に対して決定値が割り当てられており、乱数値MR1のみを用いて大当たり種別を決定できるようにしてもよい。

【0110】

図9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9(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9(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9(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)132Cとが、予め用意されている。

【0111】

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(事前決定)されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、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「非確変」、「第1確変」、「第2確変」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(決定値)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「非確変」である場合と「第1確変」及び「第2確変」のいずれかである場合とでは、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。

【0112】

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(高ベース中)132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定(事前決定)されたときに、変動パターン種別を、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(高ベース中)132Cは、例えば遊技状態が時短状態や確変状態で時短制御や高開放制御が行われているときに、使用テーブルとして選択される。

【0113】

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(高ベース中)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時短状態や確変状態における高ベース中であるかに応

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。また、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（高ベース中）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時短状態や確変状態における高ベース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。

【0114】

図10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
10
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（決定値）が、単一または複数の変動パターンに割り当てられている。

【0115】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部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。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
20

【0116】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11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11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。
30

【0117】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。
40
こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0118】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU
50

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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0119】

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など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。

10

【0120】

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。

【0121】

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、遊技用乱数の一部または全部を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。

20

【0122】

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、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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ト値を更新するためのものであってもよい。

30

【0123】

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。

【0124】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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。

40

【0125】

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

50

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

【0126】

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。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから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。加えて、演出制御基板12には、演出用可動部材32A、32Bを駆動して所定の演出動作実行を指示する駆動指令信号を、演出用可動部材32A、32Bのそれぞれに対応して設けられた可動部材駆動モータ33A、33Bに伝送するための配線も接続されている。

【0127】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板12の側では、予告実行決定用の乱数値や、各種の予告演出選択用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。なお、演出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。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

【0128】

予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから、可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでに、その可変表示結果に基づいて大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。この実施の形態では、互いに演出態様が異なる複数の予告演出を組み合わせて実行することができる。また、複数の予告演出は、それぞれが実行される演出装置を異ならせてもよいし、それぞれが実行されるタイミングを異ならせてもよい。例えば、複数のタイミングにて同一または別個の演出装置を用いて実行可能な予告演出として、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告が、設けられていればよい。

【0129】

変動開始時予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミング（変動開始タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。全図柄変動中予告は、「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が変動（高速変動）しているタイミング（全図柄変動タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。図柄減速時予告は、「左」、「中」、「

右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの一部又は全部にて飾り図柄が減速して停止（仮停止）に至るタイミング（図柄減速タイミング）にて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。

【0130】

リーチ成立後予告は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後のタイミング（リーチ成立後タイミング）にて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。リーチ成立後タイミングは、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった直後のタイミングであってもよい。あるいは、リーチ成立後タイミングは、例えばノーマルリーチのリーチ態様で飾り図柄が可変表示されている期間中の所定タイミングであってもよい。飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後には、「中」の飾り図柄表示エリア 5 Cにおける飾り図柄の変動速度が低下して、まずはノーマルリーチのリーチ態様で可変表示が行われる。そして、「中」の飾り図柄表示エリア 5 Cにて飾り図柄の変動速度がさらに低下して飾り図柄が停止し、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出される場合（ノーマルリーチの場合）と、再び変動速度が上昇してスーパーリーチのリーチ態様に移行する場合（スーパーリーチの場合）とがある。

10

【0131】

リーチ発展時予告は、スーパーリーチのリーチ演出における演出態様（リーチ態様）が第1段階から第2段階へと発展するタイミング（リーチ発展タイミング）にて、大当り遊技状態となる可能性を予告する演出動作である。スーパーリーチのリーチ演出では、まずは第1段階の演出態様で演出動作が実行される。そして、第1段階の演出動作が終了したときに、確定飾り図柄が導出されて可変表示が終了する場合（スーパーリーチ発展なしの場合）と、さらに第2段階の演出態様に発展することでリーチ演出が継続して実行される場合（スーパーリーチ発展ありの場合）とがある。こうしたスーパーリーチ発展の有無は、変動パターンに対応して設定される。図5に示す設定例では、変動パターンPA3-1、PA3-3、PB3-1、PB3-2、PA5-1、PA5-3、PB5-1、PB5-3に対応して、発展のないスーパーリーチのリーチ態様が出現する。その一方で、変動パターンPA3-2、PA3-4、PB3-2、PB3-4、PA5-2、PA5-4、PB5-2、PB5-4に対応して、発展のあるスーパーリーチのリーチ態様が出現する。

20

【0132】

図12(A)は、スーパーリーチ発展ありの場合における予告演出の実行タイミングを示している。この場合、可変表示が開始される「図柄変動開始」から表示結果が導出される「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

30

【0133】

図12(B)は、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なしの場合における予告演出の実行タイミングを示している。この場合、「図柄変動開始」から「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

40

【0134】

図12(C)は、非リーチの場合における予告演出の実行タイミングを示している。この場合、「図柄変動開始」から「図柄変動終了」までに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。

【0135】

図13は、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が3回実行される擬似連3回の場合における予告演出の実行タイミングを示している。この場合、各回の擬似連変動が実行されるよりも前に、すなわち擬似連チャンス目となる飾り図柄が導出される以前に、

50

変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告を実行するタイミングが、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められている。また、最終回の擬似連変動が開始された後の最終変動時には、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチ発展あり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし、非リーチのいずれであるかに応じて、図12(A)～(C)と同様の予告演出を実行するタイミングが予め定められていればよい。

【0136】

こうした複数のタイミングで実行される複数の予告演出における演出態様（演出内容）は、使用パターンとなる予告パターンに対応して設定される。また、各タイミングで実行される予告演出における演出態様（演出内容）は、例えば大当り遊技状態となる可能性である大当り信頼度に応じて、異なるものとなる。なお、予告演出における演出態様（演出内容）の相違は、予告演出が実行される場合の演出動作を異ならせることによって生じるだけでなく、各タイミングで予告演出を実行するか否かによって生じてよい。複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出における演出態様を大当り信頼度に応じて異ならせる場合には、例えば同一の演出装置を用いた演出動作であるものの、その動作態様を異ならせることにより、異なる演出態様となるようにすればよい。

【0137】

図14は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告のそれぞれにおける演出態様（演出内容）を例示している。図14(A)に示すように、変動開始時予告では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動が開始されることに伴って、演出用点灯役物90を点灯（例えばフラッシュあるいは回転灯動作など）させる演出動作が実行される。図14(B)に示すように、全図柄変動中予告では、飾り図柄の全部が変動（例えば高速変動）しているときに、画像表示装置5の画面上に所定のキャラクタを示す演出画像を表示する演出動作が実行される。図14(C1)及び(C2)に示すように、図柄減速時予告では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部または全部にて飾り図柄の変動速度が低下あるいは飾り図柄が停止（仮停止）したときに、スティックコントローラ31Aに対する所定操作（例えば傾倒操作）が検出されたことに伴って、所定の演出画像を表示したり所定の効果音を出力したりするといった演出動作が実行される。図14(D)に示すように、リーチ成立後予告では、画像表示装置5の画面上における背景画像を通常とは異なる背景画像に変化させるように表示する演出動作が実行される。図14(E)に示すように、リーチ発展時予告では、画像表示装置5における表示画面の前方に演出用可動部材32A、32Bが進出して合体するといった演出動作が実行される。

【0138】

図14(A)に示すような変動開始時予告が実行されるときには、例えば演出用点灯役物90の点灯色（例えば青色または赤色）、フラッシュ点灯の回数、フラッシュ点灯の強度、回転灯動作における回転パターン、演出用点灯役物90の点灯動作とともに出力される効果音のうち、一部または全部を異ならせることにより、異なる大当り信頼度を予告することができればよい。一例として、低信頼度の変動開始時予告では演出用点灯役物90の点灯色が青色となる一方、中信頼度の変動開始時予告では演出用点灯役物90の点灯色が赤色となればよい。

【0139】

図14(B)に示すような全図柄変動中予告が実行されるときには、例えばキャラクタCHAやキャラクタCHBを示す演出画像といった、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるステップアップ予告演出において、演出表示（表示されるキャラクタの個数など）が変化した段階数（ステップ数）に応じて、異なる大当り信頼度を予告することができればよい。

【0140】

ステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出状態を段階的に変化させる予告演出である。ステップアップ予告演出において多い段階ま

10

20

30

40

50

で演出状態が段階的に変化した場合には、少ない段階でステップアップ予告演出が終了した場合よりも大当たり遊技状態となる可能性が高くなる。ステップアップ予告演出では、1つのキャラクタの形状や色に変化するようにしてもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、演出用模型等）の状態が段階的に変化したと認識できるものであればよい。例えば、段階的に表示されるキャラクタの数が増える場合の他に、段階的に動くキャラクタの数が増える場合、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える場合、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる場合などがあってもよい。また、キャラクタを示す演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示とともに、演出用模型の動作状態を段階的に変化させるものであってもよい。そして、演出用模型が複数設けられている場合に動く演出用模型の数が段階的に増えることにより、あるいは演出用模型の動く回数や頻度などが段階的に増えることにより、大当たり遊技状態となる可能性が段階的に高まっていくことを予告できればよい。

10

【0141】

一例として、低信頼度の全図柄変動中予告では、キャラクタC H Aを示す演出画像のみが画像表示装置5の画面上に表示される（ステップA）。その一方で、中信頼度の全図柄変動中予告では、ステップAに対応した演出画像の表示が終了した後に、キャラクタC H Bを示す演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される（ステップB）。高信頼度の全図柄変動中予告では、ステップAとステップBに対応した演出画像の表示が順次に終了した後に、キャラクタC H AとキャラクタC H Bの両方が同時に画像表示装置5の画面上に表示される（ステップC）。

20

【0142】

図14（C1）及び（C2）に示すような図柄減速時予告が実行されるときには、まず、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば画像表示装置5の画面上における所定位置に、予め用意されたメッセージM S Aを報知する演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるスティックコントローラ31Aなどへの操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置5の画面上に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部または外部に設けられた演出用模型を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。そして、スティックコントローラ31Aなどに対する操作がコントローラセンサユニット35Aによって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ8L、8Rから出力させること、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを複数種類の点灯態様のうちいずれかの点灯態様で点灯させること、演出用模型を複数種類の動作態様のうちいずれかの動作態様で動作させること、あるいは、これらのいずれかを組み合わせた演出動作が実行されることといった、各種の演出動作が実行される。こうした操作行為の検出時における演出態様を異ならせることにより、異なる大当たり信頼度を予告することができればよい。

30

40

【0143】

なお、スティックコントローラ31Aへの操作行為が検出されたことに応じて所定の演出動作が実行されるものに限定されず、プッシュボタン31Bへの操作行為が検出されたことに応じて所定の演出動作が実行されてもよい。また、操作促進演出が開始された後、操作行為が検出されずに所定期間が経過した場合には、演出動作を実行せずに図柄減速時予告を終了させればよい。あるいは、操作行為が検出されなくても所定期間が経過した場合には、所定の演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0144】

図14（D）に示すようなリーチ成立後予告が実行されるときには、例えば画像表示装置5の画面上に背景画像H K Aが表示されるか否かや、背景画像H K Aの表示態様（例え

50

ば「山」の部分の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど。サクラの花柄である場合には信頼度が高い)を異ならせること、背景画像H K Aとは異なる背景画像が表示されること、背景画像とともに所定のキャラクタを示す演出画像が表示されるか否か、背景画像の表示とともに出力される効果音や発光体の点灯態様を異ならせること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、異なる大当たり信頼度を予告することができればよい。

【0145】

図14(E)に示すようなリーチ発展時予告が実行されるときには、画像表示装置5の周囲に配置された複数の演出用可動部材32A、32Bが、それぞれ画像表示装置5における表示画面の前方(前面)に進出して互いに合体する。複数の演出用可動部材32A、32Bにより構成される演出用模型は、遊技者に特定の概念(例えば特別な戦闘機の形状による「戦闘力向上」など)を想起させる特定モチーフ(例えば戦闘機による戦闘状態を描いたアニメーションなど)に応じた形状や色彩を有していればよい。リーチ発展時予告と、スーパーリーチのリーチ態様とでは、双方の演出態様により遊技者に同一または類似の概念を想起させる同一または類似の特定モチーフとなるようにしてもよい。

【0146】

なお、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告のそれぞれにおける演出動作の具体的内容は、上記のものに限定されず、遊技者が大当たり信頼度などを認識することができる任意の演出動作であればよい。

【0147】

図15は、各予告演出における大当たり信頼度の段階を示している。この実施の形態において、変動開始時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。全図柄変動中予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。図柄減速時予告では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ成立後予告では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して、異なる演出態様となる。リーチ発展時予告では、対応する演出動作の有無によって、異なる演出態様となる。このように、予告演出における演出態様は、各予告演出の実行タイミングとともに、大当たり遊技状態となる可能性(大当たり信頼度)に応じて、異なるものとなる。なお、低信頼度に対応した演出態様で予告演出を実行するものに限定されず、所定の予告演出が実行されないことで、低信頼度であることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0148】

低信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「10%未満」であることを示唆する。中信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「10%以上30%未満」であることを示唆する。高信頼度の予告演出は、例えば大当たり遊技状態となる可能性が「30%以上」であることを示唆する。こうした予告演出により示唆される大当たり遊技状態となる可能性(大当たり信頼度)は、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて各予告演出における演出態様の選択割合を異ならせることで、予め設定できればよい。例えば、低信頼度の予告演出は、中信頼度や高信頼度の予告演出に比べて、大当たりとなるときに選択される割合が低く、ハズレとなるときに選択される割合が高くなればよい。また、高信頼度の予告演出は、低信頼度や中信頼度の予告演出に比べて、大当たりとなるときに選択される割合が高く、ハズレとなるときに選択される割合が低くなればよい。ここで、大当たり遊技状態となる可能性が0%の場合には、常に可変表示結果が「ハズレ」となり、大当たり遊技状態にはならないことを意味している。また、大当たり遊技状態となる可能性が100%の場合には、常に可変表示結果が「大当たり」となり、必ず大当たり遊技状態となることを意味している。

【0149】

なお、各信頼度の予告演出により示唆される大当たり遊技状態となる可能性(大当たり信頼度)は、上記の例に限定されず、所定の段階数に応じて0%~100%の範囲を区分したものであればよい。すなわち、高信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が所

定の第1基準値以上であることを示唆できればよく、低信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値よりも低い所定の第2基準値未満であることを示唆できればよい。この場合、中信頼度の予告演出は、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値未満で第2基準値以上であることを示唆できればよい。

【0150】

ここで、1の予告演出における演出態様（演出内容）に対応して予め用意された複数の予告パターンは、予め設定された複数の予告カテゴリ（予告演出分類）のうちいずれかに含まれている。すなわち、各予告カテゴリは、予め分類（グループ化）された単一または複数の予告パターンを含むように構成されていればよい。1の予告演出に対応する複数の予告パターンは、例えば予告パターンに応じた予告演出の大当たり信頼度や、各予告パターンに対する演出態様（演出内容）の少なくとも一部といった、所定の基準に基づいて、1の予告演出に対応して予め設定された複数の予告カテゴリのいずれかに分類されればよい。

10

【0151】

変動開始時予告の場合は、例えば低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる一方で、全図柄変動中予告の場合は、例えば低信頼度と中信頼度さらには高信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる。そして、中信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値未満である一方で、高信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値以上である。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当たり信頼度の上限値が高く（大きく）なることがあるように設定されている。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行可能な予告演出で大当たり信頼度が最も高い段階に対応した予告演出に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な予告演出で大当たり信頼度が最も高い段階に対応した予告演出の方が、より高い大当たり信頼度となることがあるように設定されている。

20

【0152】

図15に示す設定例では、例えば全図柄変動中予告と図柄減速時予告を比べた場合のように、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当たり信頼度の最も高い段階に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当たり信頼度の最も高い段階の方が低くなることもある。これに対して、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当たり信頼度の最も高い段階は、第1タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当たり信頼度の最も高い段階に比べて、常に大当たり信頼度が高くなる（単調上昇する）ように設定されてもよい。

30

【0153】

大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）の段階数は、大当たり信頼度が0%～100%の範囲のうちで、演出態様が異なる予告演出のそれぞれにより予告可能な大当たり信頼度の範囲の区分数（区域数）を示している。一例として、変動開始時予告、図柄減速時予告のように、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる予告演出の場合には、大当たり信頼度の段階数が「2」となる。これに対して、全図柄変動中予告、リーチ成立後予告のように、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応して異なる演出態様となる予告演出の場合には、大当たり信頼度の段階数が「3」となる。また、リーチ発展時予告の場合は、対応する演出動作の有無によって演出態様を異ならせていることから、大当たり信頼度の段階数が「2」となる。

40

【0154】

このように、大当たり信頼度の段階数は、複数のタイミングのうちいずれで実行される予告演出であるかに応じて、異なるように設定されている。そして、例えば変動開始時予告の場合は大当たり信頼度の段階数が「2」であるのに対し、全図柄変動中予告の場合は大当たり信頼度の段階数が「3」である。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミングに

50

て実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなるように設定されている。

【0155】

図15に示す設定例では、例えば全図柄変動中予告と図柄減速時予告を比べた場合のように、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が少なくなることもある。これに対して、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数は、第1タイミングにて実行可能な予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて、常に多くなる（単調増加する）ように設定されてもよい。

10

【0156】

複数のタイミングのうち1のタイミングにて実行される予告演出は、演出態様を異ならせることにより、異なる大当り信頼度を遊技者が認識可能に予告するようにしている。したがって、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数と等しくなってもよい。あるいは、各予告演出における複数種類の予告演出のうちには、互いに異なる演出態様によって同一の大当り信頼度を予告するものがあるともよい。この場合のように、各予告演出における演出態様の種類数は、その予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数よりも多くなってもよい。

20

【0157】

例えば全図柄変動中予告とリーチ成立後予告のように、大当り信頼度の段階数が同一となる予告演出であっても、それぞれの予告演出に対応して、大当り信頼度の第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。より具体的な一例として、全図柄変動中予告の大当り信頼度は低信頼度が「5%未満」で中信頼度が「5%以上20%未満」で高信頼度が「20%以上」となる一方で、リーチ成立後予告の大当り信頼度は低信頼度が「10%未満」で中信頼度が「10%以上30%未満」で高信頼度が「30%以上」となるようにしてもよい。このように、予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行タイミングごとに、異なる基準で分類（段階分け）されてもよい。また、例えばリーチ発展時予告が実行されたときには大当り信頼度が「80%以上」となるといったように、特定の予告演出が実行されたときには、大当り遊技状態となる可能性が飛躍的に向上することが予告されるようにしてもよい。

30

【0158】

複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される各予告演出は、演出態様を異ならせることにより、大当り信頼度が所定範囲内であることを示唆してもよいし、大当り信頼度が具体的な単一の数値（例えばパーセント値）であることを予告（報知）してもよい。例えば、低信頼度の予告演出は、大当り信頼度が「10%未満」となる範囲内であることを示唆してもよいし、「10%未満」である特定の数値（例えば5%など）を予告（報知）してもよい。ただし、予告演出の実行割合は、乱数値を示す数値データの偏りなどにより、実際の遊技を実行した場合に、設計段階での設定とは相違することがある。これにより、各予告演出の大当り信頼度も、実際の遊技を実行した場合に、設計段階での設定とは相違することがある。したがって、各予告演出により予告可能な大当り信頼度は、遊技の進行上において実際に大当り遊技状態となる確率と厳密に合致する必要はなく、おおよその目安となる範囲や数値を予告することができればよい。

40

【0159】

予告演出により大当り信頼度が具体的な単一の数値であることを予告する場合に、大当り信頼度の段階数は、複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出により予告可能な大当り信頼度の個数（要素数）を示すことになればよい。一例として、複数のタイミングのうち1のタイミングで実行される予告演出が、演出態様を異ならせることにより「5%」、「15%」、「25%」、「50%」、「70%」の大当り信頼度を予

50

告可能であるとする。この場合には、予告演出により予告可能な大当たり信頼度の個数（要素数）は「5」であり、大当たり信頼度の段階数も「5」となる。

【0160】

例えば低信頼度と中信頼度の予告演出のあいだや、中信頼度と高信頼度の予告演出のあいだでは、予告可能な大当たり信頼度の範囲に共通（重複）する部分があってもよい。一例として、低信頼度の予告演出は「30%未満」の大当たり信頼度を予告し、中信頼度の予告演出は「20%以上60%未満」の大当たり信頼度を予告し、高信頼度の予告演出は「50%以上」の大当たり信頼度を予告してもよい。

【0161】

各タイミングにて実行可能な予告演出の演出態様を選択するときには、1のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当たり信頼度とが、予め禁止された関係になることがないように設定されている。例えば高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組合せにはならない。ここで、高信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告し、低信頼度の予告演出は大当たり信頼度が第1基準値よりも低い第2基準値未満であることを予告する。したがって、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値よりも低い第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはない。

【0162】

なお、予告演出が低信頼度と中信頼度と高信頼度のいずれになるかは、予告演出の実行タイミングごとに、異なる基準で分類（段階分け）されてもよい。すなわち、予告演出の実行タイミングが異なれば、低信頼度と中信頼度と高信頼度とに段階分けするための第1基準値や第2基準値を異ならせてもよい。したがって、実行タイミングが異なる複数の予告演出のあいだでは、第1基準値と第2基準値とが一致しないことがあり、例えば1のタイミングで実行される予告演出を高信頼度と中信頼度とに段階分けするための第1基準値が、他のタイミングで実行される予告演出を中信頼度と低信頼度とに段階分けするための第2基準値よりも低くなることがあってもよい。こうした設定においても、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値（第1タイミングに対応した基準値）以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値（第2タイミングに対応した基準値）未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されることはないようにすればよい。

【0163】

予告演出により大当たり信頼度が具体的な単一の数値（例えばパーセント値）であることを予告する場合もある。したがって、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する場合には、第1基準値以上の所定範囲内であることを予告する場合と、第1基準値以上となる具体的な単一の数値であることを予告する場合とが含まれている。また、大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する場合には、第2基準値未満の所定範囲内であることを予告する場合と、第2基準値未満となる具体的な単一の数値であることを予告する場合とが含まれている。以下において、ある値以上または未満という場合には、これらと同様の場合が含まれている。

【0164】

さらに、例えば中信頼度の変動開始時予告と中信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告やリーチ成立後予告が実行されるような予告演出の組合せにはならないように、予告演出の補正などが行われる。このように、複数のタイミングのうち所定タイミング（例えば全図柄変動中のタイミング）以前のタイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されない場合には、所定タイミングより後のタイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が所

定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されないようにしてもよい。あるいは、複数のタイミングのうち所定タイミング以前のタイミングにて大当り遊技状態となる可能性が所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出のみが実行された場合には、所定タイミングより後のタイミングにて、大当り遊技状態となる可能性が所定値未満であることを予告する低信頼度の予告演出は実行されず、所定値以上であることを予告する中信頼度や高信頼度の予告演出が実行されるようにしてもよい。

【0165】

なお、1のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度と、他のタイミングで実行される予告演出により予告される大当り信頼度とが、所定関係になることを禁止するものに限定されず、例えば所定関係以外の関係になる場合よりも決定割合が極めて低くなるように制限するなどしてもよい。例えば、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が実行されにくいように制限してもよい。

10

【0166】

こうした予告演出における組合せの禁止や制限が行われる場合に、複数のタイミングのうち第1タイミングで大当り信頼度の高い予告演出が選択されると、第2タイミングで選択することができる予告演出の演出態様が限定されてしまい、演出内容が単調になるおそれがある。そこで、この実施の形態では、第1タイミングより遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数が、第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて多くなるように設定することで、予告演出の演出内容が単調になることを防止して、多様な予告演出を実行可能にしている。

20

【0167】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

30

【0168】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用点灯役物90、演出用可動部材32A、32Bなど）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

【0169】

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における演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予告パターンの決定結果に応じて実行される単一または複数の予告演出のそれぞれについて、演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

40

【0170】

50

図16(A)は、各々の演出制御パターンの構成例を示している。図16(A)に示す構成例において、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、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

【0171】

演出制御プロセスタイマ判定値は、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の格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)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CPU120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、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

10

【0172】

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の画面上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。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の画面上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。すなわち、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、さらには演出用点灯役物90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。すなわち、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。

20

【0173】

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の操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間、あるいはプッシュボタン31Bに対する指示操作を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。

【0174】

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。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用可動部材32A、32Bにおける動作態様を示す演出用可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

30

【0175】

図16(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示している。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ともに、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ともに、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や演出用点灯役物90等の発光体を点滅させる制御を行い、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

40

50

する操作を受け付けて演出内容を決する制御を行う。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（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。図16（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（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）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。

【0176】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用CPU120は、予告パターンの決定結果に対応して、飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、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。

【0177】

その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、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（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や演出用点灯役物90等の発光体、演出用可動部材32A、32Bなど）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～#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。

【0178】

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、ランプ制御基板14、可動部材駆動モータ33A、33Bなど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などにより展開させる。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などにより展開させる。

【0179】

図2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17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17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。

【0180】

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

10

20

30

40

50

表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 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 1 9 1 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。演出制御タイマ設定部 1 9 2 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など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 1 9 2 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。演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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 1 9 3 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。演出制御バッファ設定部 1 9 4 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 1 9 4 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。

10

【0181】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 1 には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

20

【0182】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドやコントローラセンサユニット 3 5 A またはプッシュセンサ 3 5 B から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令 (効果音信号)、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令 (電飾信号)、可動部材駆動モータ 3 3 A、3 3 B へと伝送される指令 (駆動制御信号) などが出力される。

30

【0183】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 IC、音声データ ROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 IC に入力される。音声合成用 IC は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 IC の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ ROM には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 IC が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ ROM の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

40

【0184】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を

50

増幅して遊技効果ランプ9や演出用点灯役物90などに供給する。

【0185】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。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18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。

10

【0186】

図18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たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

20

【0187】

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などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

30

【0188】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる(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12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了す

40

50

る。

【0189】

図19は、特別図柄プロセス処理として、図18に示すステップS15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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図20は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0190】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

【0191】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。このとき、CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS206）。

【0192】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じて、保留記憶数カウント値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

【0193】

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ている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、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が保留データとして、始動口バッファ値に応じた特

図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには保留データが第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にセットされる一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには保留データが第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にセットされる。

【0 1 9 4】

ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。また、例えば ROM 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 2）。こうして設定された始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 8 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 1 9 5】

ステップ S 2 1 2 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 S 2 1 3）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S 2 1 3；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 4）、ステップ S 2 0 4 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 S 2 1 3；「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 S 2 1 5）、始動入賞判定処理を終了する。

【0 1 9 6】

この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、2 ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるときには、ステップ S 2 0 2、S 2 0 3 の処理を実行してから、ステップ S 2 0 7 ～ S 2 1 2 の処理を実行した後、ステップ S 2 1 3 にて始動口バッファ値が「1」であることに対応して、ステップ S 2 1 4 の処理を実行してから、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。そして、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるときには、ステップ S 2 0 5 ～ S 2 1 2 の処理を実行した後、ステップ S 2 1 3 にて始動口バッファ値が「2」であることに対応して、ステップ S 2 1 5 の処理を実行してから、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0 1 9 7】

図 1 9 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 9 8】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4

Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0199】

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「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン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対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0200】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、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関わりなく、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。

【0201】

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に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0202】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」や「第1確変」や「第2確変」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、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、15R大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0203】

ステップS 1 1 5の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【0 2 0 4】

ステップS 1 1 6の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

10

【0 2 0 5】

ステップS 1 1 7の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8 L、8 R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当た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、大当たり種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための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。

20

【0 2 0 6】

図2 1は、図1 9のステップS 1 1 0にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図2 1に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS 2 3 1）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS 2 3 1の処理では、遊技制御カウンタ設定部1 5 4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。

30

【0 2 0 7】

ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS 2 3 1；No）、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当た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 2）。このとき読み出された数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0 2 0 8】

ステップS 2 3 2の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR 1～MR 3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS 2 3 3）。また、ステップS 2 3 3の処理では、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、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS 2 3 4）。

40

【0 2 0 9】

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

50

；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0210】

10

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

【0211】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、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S236）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0212】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

30

【0213】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする（ステップS239）。このとき、CPU103は、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」と「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、いずれの特図表示結果に割り当てられた決定値と合致するかに応じて、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。

40

【0214】

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

50

表示結果を決定する。他方、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、特図表示結果決定テーブル130において遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

【0215】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当たり」とであると判定された場合には(ステップS241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当た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、大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」や「第1確変」、「第2確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値と比較して、大当たり種別を「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれとするかを決定する(ステップS244)。こうし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155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「第1確変」であれば「1」とし、「第2確変」であれば「2」とすればよい。

【0216】

ステップS241にて「大当たり」ではないと判定された場合や(ステップS241; No)、ステップS245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、さらには、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S246)。一例として、ステップS241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S241にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップS244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」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変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1確変」とする決定結果に応じて、第1確変大当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「第2確変」とする決定結果に応じて、第2確変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。

【0217】

ステップS246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S247)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS248)、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の画面上に所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0218】

こうした特別図柄通常処理において、例えばステップS240にて特図表示結果を「大当たり」または「ハズレ」のいずれかに決定することなどにより、大当たり遊技状態に制御す

るか否かを、特図ゲームにおける可変表示結果としての特図表示結果が導出される以前に決定することができる。

【0219】

図22は、図19のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図22に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS261)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS261; Yes)、変動パターン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、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS262)。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「第1確変」、「第2確変」のいずれであるかを特定する(ステップS263)。

10

【0220】

ステップS261にて大当りフラグがオフであるときには(ステップS261; No)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、時短状態や確変状態において時短制御や高開放制御が行われる高ベース中であるか否かを判定する(ステップS264)。このとき、遊技状態が高ベース中ではない場合には(ステップS264; No)、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)132Bを選択してセットする(ステップS265)。これに対して、遊技状態が高ベース中である場合には(ステップS264; Yes)、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(高ベース中)132Cを選択してセットする(ステップS266)。

20

【0221】

ステップS263、S265、S266の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン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S267)。ここで、ステップS267の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

30

【0222】

大当りフラグがオフであるときには、ステップS265にて選択したハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132B、またはステップS266にて選択したハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)132Cを参照して変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。このときには、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「非リーチ」とするか「リーチ」とするかが決定される。すなわち、ステップS267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。

40

【0223】

ステップS267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133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S268)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS268にてセットした変動パターン決定テーブル133を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS269)。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS269の処理

50

が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなど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（進入）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MR1～MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0224】

ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS269の処理では、ステップS267における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0225】

ステップS269にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS270）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。ステップS270の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS271）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、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。

【0226】

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS272）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、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（先頭アドレス）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、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。こうしたステップS272での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド

10

20

30

40

50

、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。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。

【0227】

図23は、図19のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

10

【0228】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS291；No）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS292）。このときには、図柄確定指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば1000ミリ秒）を設定する（ステップS294）。例えば、ステップS294の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS294にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

20

【0229】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

30

【0230】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、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S298）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当たり種別バッファ値に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定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が、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

40

【0231】

ステップS300の処理に続いて、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS302）。例えば、ステップS302の処理として、遊技制御フラグ設定部151など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、時短制御や高開放制

50

御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。なお、時短回数カウンタは、例えば遊技制御カウンタ設定部154などに設けられ、大当り遊技状態の終了後に時短状態へと制御される場合に、その時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値（例えば「100」）などを示すカウント初期値が設定されればよい。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

【0232】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行う（ステップS304）。ここで、時短制御や高開放制御などを終了させると判定したときには、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を送信するための設定を行ってもよい。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態から通常状態となったことなどを、演出制御基板12の側に対して通知することができる。なお、高ベース中における時短制御や高開放制御などが終了したときのみ遊技状態指定コマンドを送信するようにして、その他の場合には遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。また、演出制御基板12の側で時短状態における可変表示の実行回数をカウントすることなどにより、主基板11の側とは独立して時短状態が終了するか否かを特定できるようにしてもよい。この場合にも、遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS305）、特別図柄停止処理を終了する。

【0233】

ステップS304の処理では、例えば時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS304の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。これにより、遊技状態が潜伏確変中となることができる。あるいは、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。

【0234】

図24は、図19のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図19に示すステップS116の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0235】

これに対して、ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（

ステップS 3 2 1 ; Y e s)、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出して (ステップS 3 2 2)、大当たり種別が「非確変」、「第 1 確変」、「第 2 確変」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する (ステップS 3 2 3)。

【0 2 3 6】

ステップS 3 2 3 にて大当たり種別が「非確変」であると判定された場合には (ステップS 3 2 3 ; Y e s)、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う (ステップS 3 2 4)。例えば、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 1 などに設けられた時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値 (例えば「1 0 0」) を時短回数カウンタ

10

【0 2 3 7】

なお、大当たり種別が「第 1 確変」と判定された場合と、大当たり種別が「第 2 確変」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「第 2 確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるよう

20

【0 2 3 8】

ステップS 3 2 4、S 3 2 5 の処理のいずれかを実行した後は、大当たり終了指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う (ステップS 3 2 6)。なお、大当たり終了指定コマンドを送信するタイミングは、大当たり終了時演出待ち時間が経過した以後でなくてもよく、例えば図 1 9 に示すステップS 1 1 6 の大当たり開

30

【0 2 3 9】

ステップS 3 2 6 の処理に続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行ってもよい (ステップS 3 2 7)。これにより、パチンコ遊技機 1 において大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を、演出制御基板 1 2 の側に対して通知することができる。ステップS 3 2 7 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化してから (ステップS 3 2 8)、大当たり終了処理を終了する。

【0 2 4 0】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 5 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 2 5 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップS 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ／タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。

40

【0 2 4 1】

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S 7 2)。タイマ割込みフラグは、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 などに設けられ、C T C のレジスタ設定に基づき所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセット

50

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 S 7 2 ; N o）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0242】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 1 9 4 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（M O D E）と 2 バイト目（E X T）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 C P U 1 2 0 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。

10

【0243】

ステップ S 7 2 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 S 7 2 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 3）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 4）。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【0244】

ステップ S 7 4 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 S 7 5）。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、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、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び演出用点灯役物 9 0 や装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、演出用可動部材 3 2 A、3 2 B の駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0245】

ステップ S 7 5 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 S 7 6）、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 1 9 3 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 S 7 2 の処理に戻る。

【0246】

図 2 6 は、演出制御プロセス処理として、図 2 5 のステップ S 7 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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0247】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 からの第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。そして、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドを受信したときには、演出プロ

50

セスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0248】

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の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【0249】

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ための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0250】

ステップS173の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“ 0 ”に初期化される。

【0251】

ステップS174の大当たり表示処理は、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。この大当たり表示処理は、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【0252】

ステップS175の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【0253】

ステップS176の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当た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をクリアして、その値を“0”に初期化する。

10

【0254】

図27（A）は、図26のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図27（A）に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップS431）。このとき、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、変動開始時決定内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた変動開始時決定内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「第1確変（大当たり）」、「第2確変（大当たり）」がある。

20

【0255】

図27（B）は、ステップS431の処理における最終停止図柄となる飾り図柄の決定例を示している。この例では、変動開始時決定内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、例えば演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

30

【0256】

40

変動開始時決定内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、例えば演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上

50

における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0257】

変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」や「第1確変（大当たり）」や「第2確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 121 などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」と「第1確変」または「第2確変」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当たり種別が「第1確変」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときや、大当たり種別が「第2確変」であるときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当たり種別が「第1確変」である場合であっても、大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにする。

【0258】

ステップ S 431 の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」または「第1確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより更新される昇格演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 121 などに予め記憶された再抽選決定テーブルや大当たり中昇格決定テーブルを参照することなどにより、再抽選演出や大当たり中昇格演出を実行するか否かを決定できればよい。また、例えば再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【0259】

さらに、ステップ S 431 の処理では、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに応じて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する。このとき、「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合には、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示されて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄を決定する。また、変動パターンなどに応じた所定割合で、「滑り」の可変表示演出を実行するか否かを決定してもよい。そして、「滑り」の可変表示演出を実行すると決定した場合には、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される飾り図柄を決定すればよい。

【0260】

こうしたステップ S 431 における最終停止図柄などの決定に続いて、予告演出選択処理を実行する（ステップ S 432）。そして、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 433）。このとき、演出制御用 CPU 120

は、例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS432の予告演出選択処理により選択された予告パターンなどに基づいて、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとしてセットする。

【0261】

ステップS433の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、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の初期値を設定する（ステップS434）。そして、画像表示装置5の画面上における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS435）。このときには、例えばステップS433にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始せればよい。また、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための設定を行う（ステップS436）。例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて保留番号が「1」に対応した表示部位を消去するとともに、全体の表示部位を1つつ左方向に移動せればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS437）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0262】

図28は、図27（A）のステップS432にて実行される予告演出選択処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す予告演出選択処理において、演出制御用CPU120は、まず、予告演出を実行するか否かという、予告実行の有無を決定する（ステップS501）。このときには、例えば図29に示すように、変動パターンや可変表示結果の組合せによる可変表示内容に応じて異なる決定割合で、予告演出を実行するか否かが決定されればよい。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマルリーチ（ハズレ）」、「スーパーリーチ発展なし（ハズレ）」、「スーパーリーチ発展あり（ハズレ）」、「ノーマルリーチ（大当たり）」、「スーパーリーチ発展なし（大当たり）」、「スーパーリーチ発展あり（大当たり）」がある。

【0263】

図29に示す決定例では、複数のタイミングそれぞれで実行可能な複数の予告演出について、実行するか否かが一括して決定される。これに対して、複数の予告演出を実行可能な各タイミングごとに、予告演出を実行するか否かが個別に決定されるようにしてもよい。例えば可変表示内容が非リーチ（ハズレ）の場合には、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告のそれぞれについて、実行するか否かを個別に決定してもよい。そして、実行することに決定された予告演出については、予告パターンの決定結果に応じた演出態様で予告演出を実行する一方で、実行しないことに決定された予告演出については、予告パターンの決定結果にかかわらず予告演出を実行しないように制限（禁止）してもよい。

【0264】

また、ステップS501の処理における決定結果が予告演出を実行する「予告あり」の場合であっても、予め定められた予告禁止条件が成立したときには、複数の予告演出のうち、一部の予告演出について実行が制限（禁止）される。例えば演出モードの変更に対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間内にて演出モードの変更演出が実行される場合に、変動開始時予告の実行期間が演出モードの変更演出を実行する期間と重複することから、変動開始時予告の実行が制限（禁止）されてもよい。ただし、このような予告禁止条件の成立に基づいて所定の予告演出が実行を制限（禁止）される場合であっても、その予告演出における演出態様（演出内容）に対応した予告パターンの選択が行われ

、その選択結果に基づいて、他の予告演出における演出態様（演出内容）に対応した予告パターンの選択などが行われる。

【0265】

予告禁止条件は、例えば演出モードの変更などに応じて背景画像が切り替えられることや、飾り図柄を示す演出画像の一部または全部を用いて所定のアクション演出が実行されることといった、飾り図柄の可変表示中に所定演出が実行されるときなどに成立するものであればよい。予告禁止条件を成立させる所定演出が実行されるか否かは、例えば図27（A）に示すステップS433の処理における変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンの決定結果に応じて、定められてもよい。あるいは、特図変動時演出制御パターンの決定とは別個に、例えば演出モードを変更するか否かの抽選処理を実行して、その抽選結果に応じて予告禁止条件を成立させるか否かが定められてもよい。

10

【0266】

なお、図29に示すような可変表示内容に応じて異なる決定割合で予告演出の有無を決定するものに限定されず、例えば特図表示結果が「大当たり」と「ハズレ」のいずれに決定されたかといった可変表示結果の決定内容に応じて異なる決定割合で、予告演出を実行するか否かが決定されてもよい。

【0267】

ステップS501における決定に続いて、その決定結果が予告演出を実行する「予告あり」か否かを判定する（ステップS502）。このとき、予告演出を実行しない予告なしの場合には（ステップS502；No）、予告演出選択処理を終了する。これに対して、予告ありの場合には（ステップS502；Yes）、変動開始時予告選択処理（ステップS503）、全図柄変動中予告選択処理（ステップS504）、図柄減速時予告選択処理（ステップS505）を、順次に行う。ステップS503の変動開始時予告選択処理は、変動開始時予告における演出態様（演出内容）に対応した予告パターンを、変動開始時予告に対応して予め用意された複数の予告パターンから選択するための処理である。ステップS504の全図柄変動中予告選択処理は、全図柄変動中予告における演出態様（演出内容）に対応した予告パターンを、全図柄変動中予告に対応して予め用意された複数の予告パターンから選択するための処理である。ステップS505の図柄減速時予告選択処理は、図柄減速時予告における演出態様（演出内容）に対応した予告パターンを、図柄減速時予告に対応して予め用意された複数の予告パターンから選択するための処理である。

20

30

【0268】

図30（A）は、図28のステップS503にて実行される変動開始時予告選択処理の一例を示すフローチャートである。図30（A）に示す変動開始時予告選択処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動開始時予告の予告カテゴリを選択する（ステップS601）。この実施の形態では、変動開始時予告の予告カテゴリとして、予告カテゴリCYA1と、予告カテゴリCYA2とが、予め設定されている。予告カテゴリCYA1には、低信頼度の変動開始時予告を実行するための予告パターンが含まれている。予告カテゴリCYA2には、中信頼度の変動開始時予告を実行するための予告パターンが含まれている。

【0269】

ステップS601の処理では、例えば図30（B）に示すように、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれとなるかに応じて異なる選択割合で、変動開始時予告の予告カテゴリが選択されればよい。一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される変動開始時予告カテゴリ選択用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の変動開始時予告カテゴリ選択テーブルを参照する。変動開始時予告カテゴリ選択テーブルでは、特図表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれであるかに応じて、変動開始時予告カテゴリ選択用の乱数値と比較される数値（判定値）が、予告カテゴリCYA1または予告カテゴリCYA2に対して割り当てられていけばよい。そして、変動開始時予告カテゴリ選択用の乱数値と合致する判定値が

40

50

割り当てられた予告カテゴリを選択すればよい。

【0270】

図30(B)に示す選択割合の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、特図表示結果が「大当たり」である場合よりも予告カテゴリCYA1の選択割合が高く、予告カテゴリCYA2の選択割合が低い。こうした設定などに基づいて、予告カテゴリCYA1に含まれる予告パターンによる変動開始時予告の大当たり信頼度は低信頼度となり、予告カテゴリCYA2に含まれる予告パターンによる変動開始時予告の大当たり信頼度は中信頼度となる。

【0271】

続いて、ステップS601にて選択した変動開始時予告の予告カテゴリを特定可能に示す変動開始時予告のカテゴリ情報を、例えばRAM122の所定領域などに記憶する(ステップS602)。一例として、演出制御バッファ設定部194には、変動開始時予告のカテゴリ情報を保持するための変動開始時予告カテゴリバッファが設けられ、演出制御用CPU120は、ステップS601にて選択された変動開始時予告の予告カテゴリが予告カテゴリCYA1であるか予告カテゴリCYA2であるかに応じて異なるバッファ値を、変動開始時予告カテゴリバッファに格納すればよい。

【0272】

なお、図30(B)に示すような特図表示結果に応じて異なる選択割合で予告カテゴリを選択するものに限定されず、例えば変動パターンの決定内容あるいは図29に示すような可変表示内容に応じて異なる選択割合で、予告カテゴリが選択されてもよい。

【0273】

ステップS602の処理を実行した後は、変動開始時予告の予告パターンを選択する(ステップS603)。この実施の形態では、変動開始時予告の予告パターンとして、予告パターンYPA1-1～予告パターンYPA1-3と、予告パターンYPA2-1～予告パターンYPA2-3とが、予め用意されている。予告パターンYPA1-1～予告パターンYPA1-3は、予告カテゴリCYA1に含まれている。予告パターンYPA2-1～予告パターンYPA2-3は、予告カテゴリCYA2に含まれている。図30(D)は、変動開始時予告の予告パターンに対応した演出内容の設定例を示している。図30(D)に示す設定例において、予告パターンYPA1-1～予告パターンYPA1-3は、演出用点灯役物90の点灯色が青色となる点で共通しており、フラッシュ点灯の回数や強度などが互いに異なっている。また、予告パターンYPA2-1～予告パターンYPA2-3は、演出用点灯役物90の点灯色が予告パターンYPA1-1～予告パターンYPA1-3における青色とは異なる赤色となる点で共通しており、フラッシュ点灯の回数や強度などが互いに異なっている。このように、変動開始時予告といった1の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンは、大当たり信頼度や演出態様(演出内容)などの少なくとも一部に応じて、複数の予告カテゴリのいずれかに含まれるように分類されていけばよい。

【0274】

ステップS603における処理の一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される変動開始時予告パターン選択用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の変動開始時予告パターン選択テーブルを参照する。変動開始時予告パターン選択テーブルでは、変動開始時予告の予告カテゴリとして予告カテゴリCYA1と予告カテゴリCYA2のいずれが選択されたかに応じて、変動開始時予告パターン選択用の乱数値と比較される数値(判定値)が、変動開始時予告に対応して予め用意された複数の予告パターンのいずれかに割り当てられていけばよい。そして、変動開始時予告パターン選択用の乱数値と合致する判定値が割り当てられた予告パターンを選択すればよい。

【0275】

こうして、変動開始時予告選択処理では、変動開始時予告の予告カテゴリごとに、異なるカテゴリ情報が設定される。また、変動開始時予告選択処理は、予告禁止条件が成立し

10

20

30

40

50

て変動開始時予告の実行が制限（禁止）されるか否かにかかわらず実行される。したがって、変動開始時予告の実行が制限（禁止）されるときでも、変動開始時予告の予告カテゴリや予告パターンが選択され、これらの選択結果と対応付けられた変動開始時予告のカテゴリ情報が設定される。

【0276】

図31（A）は、図28のステップS504にて実行される全図柄変動中予告選択処理の一例を示すフローチャートである。図31（A）に示す全図柄変動中予告選択処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動開始時予告のカテゴリ情報を読み出す（ステップS611）。一例として、演出制御用CPU120は、演出制御バッファ設定部194から変動開始時予告カテゴリバッファ値を読み出す。

10

【0277】

続いて、例えばROM121などに予め複数記憶された全図柄変動中予告カテゴリ選択テーブルのうち、ステップS611におけるカテゴリ情報の読出結果に対応するテーブルを、使用テーブルとして設定する（ステップS612）。全図柄変動中予告カテゴリ選択テーブルは、全図柄変動中予告の予告カテゴリを選択するために参照されるテーブルである。この実施の形態では、全図柄変動中予告の予告カテゴリとして、予告カテゴリCYB1～予告カテゴリCYB3が、予め設定されている。予告カテゴリCYB1には、低信頼度の全図柄変動中予告を実行するための予告パターンが含まれている。予告カテゴリCYB2には、中信頼度の全図柄変動中予告を実行するための予告パターンが含まれている。予告カテゴリCYB3には、高信頼度の全図柄変動中予告を実行するための予告パターンが含まれている。

20

【0278】

ステップS612にて設定された全図柄変動中予告カテゴリ選択テーブルに基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリを選択する（ステップS613）。このときには、例えば図31（B1）及び（B2）に示すように、変動開始時予告の予告カテゴリが予告カテゴリCYA1と予告カテゴリCYA2のいずれであるかに応じて異なる選択割合で、全図柄変動中予告の予告カテゴリが選択されればよい。全図柄変動中予告カテゴリ選択テーブルでは、変動開始時予告の予告カテゴリに応じて、全図柄変動中予告カテゴリ選択用の乱数値と比較される数値（判定値）が、全図柄変動中予告の予告カテゴリCYB1～予告カテゴリCYB3のいずれかに対して割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、乱数回路124等から抽出した全図柄変動中予告カテゴリ選択用の乱数値と合致する判定値が割り当てられた予告カテゴリを選択すればよい。

30

【0279】

ステップS613の処理を実行した後は、選択した全図柄変動中予告の予告カテゴリを特定可能に示す全図柄変動中予告のカテゴリ情報を、例えばRAM122の所定領域（演出制御バッファ設定部194の全図柄変動中予告カテゴリバッファ）などに記憶する（ステップS614）。そして、全図柄変動中予告の予告パターンを選択する（ステップS615）。一例として、ROM121などに予め記憶された全図柄変動中予告パターン選択テーブルを参照して、乱数回路124等から抽出した全図柄変動中予告パターン選択用の乱数値と合致する判定値が割り当てられた予告パターンを選択すればよい。全図柄変動中予告パターン選択テーブルでは、全図柄変動中予告の予告カテゴリごとに、全図柄変動中予告選択用の乱数値と比較される数値（判定値）が、全図柄変動中予告の予告パターンに対して割り当てられていればよい。

40

【0280】

こうして、全図柄変動中予告選択処理では、変動開始時予告のカテゴリ情報に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンが選択される。ここで、変動開始時予告選択処理は、予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が制限（禁止）されるか否かにかかわらず実行される。したがって、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンは、変動開始時予告の実行が制限（禁止）されるときでも、変動開始時予告の選択結果に応じたカテゴリ情報に基づいて選択することができる。

50

【0281】

また、変動開始時予告のカテゴリ情報は、変動開始時予告の予告カテゴリに対応して設定され、予告カテゴリには複数の予告パターンが含まれるように分類することができる。したがって、変動開始時予告の予告パターンそれぞれに対応した情報を設定する場合に比べて、カテゴリ情報のデータ容量を低減することができ、予告演出の演出態様を選択するための処理負担を軽減することができる。

【0282】

変動開始時予告選択処理では、低信頼度と中信頼度のそれぞれに対応した予告カテゴリに含まれる予告パターンのうちから、いずれかの予告パターンが選択される。その一方で、全図柄変動中予告選択処理では、低信頼度と中信頼度と高信頼度のそれぞれに対応した予告カテゴリに含まれる予告パターンのうちから、いずれかの予告パターンが選択される。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出のうちで大当り信頼度が最も高い予告演出に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出のうちで大当り信頼度が最も高い予告演出は、大当り信頼度がより高いことを予告することができればよい。また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告可能な大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなるように、予告演出を選択することができればよい。

10

【0283】

なお、予告禁止条件は、変動開始時予告について成立し得るものに限定されず、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに実行可能な複数の予告演出のうち、少なくとも1の予告演出について成立し得るものであればよい。

20

【0284】

図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理では、全図柄変動中予告のカテゴリ情報を読み出し、そのカテゴリ情報に示される全図柄変動中予告の予告カテゴリに応じて、例えば図32(A)に示すような選択割合で、図柄減速時予告が選択される。なお、図32(A)に示すような選択割合で図柄減速時予告の予告カテゴリを選択した後、さらに詳細な図柄減速時予告の予告パターンが、予告カテゴリの選択結果に応じた所定割合で選択されるようにしてもよい。

【0285】

図32(A)に示す選択割合の設定例では、全図柄変動中予告が高信頼度である場合に、低信頼度の図柄減速時予告が選択されないように、選択割合が設定されている。このため、高信頼度の全図柄変動中予告が実行された後に、低信頼度の図柄減速時予告が実行されるような予告演出の組合せとなることがない。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が選択された場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が選択されないように、複数の予告演出における演出態様が選択されればよい。なお、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、微少な選択割合で低信頼度の図柄減速時予告を選択することができるようにしてもよい。すなわち、複数のタイミングのうち第1タイミ

30

40

【0286】

図28のステップS505にて図柄減速時予告選択処理を実行した後は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告の組合せが、予め定めた禁則条件に該当するかどうかを判定する(ステップS506)。このときの判定に用いる禁則条件として、例えば図32(B)に示すような予告演出の組合せが予め定められていればよい。そして、この禁則条件に該当する場合には(ステップS506; Yes)、例えば図柄減速時予告の予

50

告パターンを、大当り信頼度が異なる他の予告パターンに変更するなどして補正する（ステップS507）。

【0287】

図32（B）に示す禁則条件では、図柄減速時予告が低信頼度になっている。そこで、ステップS507の処理では、低信頼度の図柄減速時予告を、中信頼度の図柄減速時予告となるように、予告パターンの変更を行うようにすればよい。これにより、図32（B）に示す禁則条件に該当する予告演出の組合せが出現しないように制限（禁止）することができる。なお、図柄減速時予告を変更することにより補正するものに限定されず、変動開始時予告や全図柄変動中予告を変更することにより補正がなされてもよい。

【0288】

図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理を、変動開始時予告と全図柄変動中予告の選択結果に基づいて図柄減速時予告が選択されるものとし、図32（B）に示すような禁則条件に該当する予告演出の組合せとなることがないように、図柄減速時予告の選択が行われるようにしてもよい。この場合には、例えば図柄減速時予告の予告カテゴリや予告パターンを選択するために参照される選択テーブルなどにおいて、中信頼度の変動開始時予告と中信頼度の全図柄変動中予告の選択結果に応じて、低信頼度の図柄減速時予告が選択されないように、判定値が予告カテゴリや予告パターンに対して割り当てられていればよい。こうして、1の予告演出における予告カテゴリや予告パターンは、先に選択された複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンの選択結果に応じて異なる割合で選択されてもよい。すなわち、1の予告演出における演出態様は、複数の予告演出についての選択結果に基づいて選択されてもよい。

【0289】

また、図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理では、図32（A）に示すような選択割合の設定例とは異なり、全図柄変動中予告が高信頼度である場合でも、低信頼度の図柄減速時予告を選択することができるようにしてもよい。そして、ステップS506での判定に用いられる禁則条件として、図32（B）に示すような予告演出の組合せの他に、全図柄変動中予告が高信頼度で図柄減速時予告が低信頼度となる組合せを、予め設定しておいてもよい。そして、この組合せに該当する場合には、例えば中信頼度の図柄減速時予告となるように、予告パターンの変更を行うようにしてもよい。こうして、予告演出の補正を行うことによって、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が選択された場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が選択されることを防止できる。

【0290】

なお、こうした禁則条件に該当すると判定された場合には、予告演出の補正を行うか否かを所定割合で決定し、補正するとの決定結果に基づいて、ステップS507の処理により予告演出の補正が行われるようにしてもよい。この場合には、補正を行うとの決定割合が、補正を行わないとの決定割合よりも十分に高くなるようにすればよい。こうして、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する高信頼度の予告演出が選択された場合に、第1タイミングより遅い第2タイミングにて大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する低信頼度の予告演出が選択されにくいように、複数の予告演出における演出態様が選択されればよい。

【0291】

ステップS506にて禁則条件に該当しないときや（ステップS506；No）、ステップS507の処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS508）。このとき、非リーチ変動パターンではない場合には（ステップS508；No）、リーチ成立後予告選択処理を実行する（ステップS509）。

【0292】

ステップS509のリーチ成立後予告選択処理では、図柄減速時予告の選択結果に応じて、例えば図32(C)に示すような選択割合で、リーチ成立後予告が選択される。なお、図32(C)に示すような選択割合でリーチ成立後予告の予告カテゴリを選択した後、さらに詳細なリーチ成立後予告の予告パターンが、予告カテゴリの選択結果に応じた所定割合で選択されるようにしてもよい。

【0293】

ステップS509にてリーチ成立後予告選択処理を実行した後は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告の組合せが、予め定められた禁則条件のいずれかに該当するか否かを判定する(ステップS510)。このときの判定に用いる禁則条件として、例えば図32(D)に示すような予告演出の組合せが予め定められていればよい。そして、いずれかの禁則条件に該当する場合には(ステップS510; Yes)、例えばリーチ成立後予告の予告パターンを、大当り信頼度が異なる他の予告パターンに変更するなどして補正する(ステップS511)。

10

【0294】

ステップS510にて禁則条件に該当しないときや(ステップS510; No)、ステップS511の処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンがスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンであるか否かを判定する(ステップS512)。このとき、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンである場合には(ステップS512; Yes)、リーチ発展時予告選択処理を実行する(ステップS513)。ステップS513のリーチ発展時予告選択処理では、リーチ成立後予告の選択結果に応じて、例えば図32(E)に示すような選択割合で、リーチ発展時予告の有無が選択される。

20

【0295】

ステップS508にて非リーチ変動パターンである場合や(ステップS508; Yes)、ステップS512にてスーパーリーチ発展ありのリーチ態様を出現させる変動パターンではない場合(ステップS512; No)、あるいはステップS513のリーチ発展時予告選択処理を実行した後は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」か否かを判定する(ステップS514)。そして、「擬似連あり」ではないときには(ステップS514; No)、予告演出選択処理を終了する。これに対して、「擬似連あり」の場合には(ステップS514; Yes)、「擬似連」の可変表示演出における各回の擬似連変動前に対応する予告演出の組合せを決定する(ステップS515)。

30

【0296】

ステップS515の処理では、各回の擬似連変動前における可変表示期間にそれぞれ対応して、ステップS503～S507と同様の処理を実行することにより、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告の組合せを決定し、禁則条件に該当する場合には、図柄減速時予告などを補正できるようにすればよい。このときには、第1擬似連前、第2擬似連前、第3擬似連前のいずれであるかに応じて、各予告演出における演出態様を異なる割合で決定できればよい。

40

【0297】

この場合、可変表示の開始条件が1回成立したことに基づく擬似連変動の実行回数が増加するに従って、大当り信頼度が同一または大当り信頼度がより高い予告演出が実行されるように、各回の擬似連変動前に実行される各予告演出の演出態様を選択できればよい。一例として、図14(B)に示すような全図柄変動中予告がステップアップ予告演出として実行される場合に、所定の擬似連変動前(例えば第1擬似連前)における可変表示期間に実行される予告演出でのステップ数と比べて、その擬似連変動後(例えば第1擬似連後)における可変表示期間に実行される予告演出でのステップ数が、同一または多くのステップ数となるように、予告演出の演出態様が選択されればよい。これにより、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動が繰り返し実行されるほどに、ステップ数の多いス

50

テップアップ予告演出が実行されやすくなり、ステップ数が少なくなつて遊技者の期待感が低下することを防止できる。さらに、所定の擬似連変動の前後（例えば第1擬似連前と第1擬似連後）における各可変表示期間に実行される予告演出でのステップ数が同一のステップ数となる場合には、予告演出における演出の態様（例えば背景色やキャラクタの服の色、大きさ、動作速度、動作距離、動作方向、キャラクタが所持するアイテムの種類、キャラクタのセリフとして報知されるメッセージ、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出態様の組合せなど）が変化してもよい。また、所定の擬似連変動前（例えば第1擬似連前）における可変表示期間に実行される予告演出における予告カテゴリや予告パターンの選択結果に応じて異なる割合で、その擬似連変動後（例えば第1擬似連後）における可変表示期間に実行される予告演出における予告カテゴリや予告パターンが選択されてもよい。

10

【0298】

図33は、図26のステップS172にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS461）。一例として、ステップS461の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0299】

20

ステップS461にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップS461；No）、予め定められた予告禁止条件が成立したか否かを判定する（ステップS462）。予告禁止条件の一例として、飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間内にて演出モードの変更演出などとして背景画像が切り替えられる場合には、変動開始時予告に対応する予告実行期間を含む所定期間内において、予告禁止条件が成立したと判定される。

【0300】

ステップS462にて予告禁止条件が成立していない場合には（ステップS462；No）、複数の予告演出のいずれかを実行するための予告実行期間であるか否かを判定する（ステップS463）。予告実行期間は、例えば変動パターンに対応して使用パターンに決定された特図変動時演出制御パターンなどにより、予め定められていればよい。ステップS463にて予告実行期間であるときには（ステップS463；Yes）、複数のタイミングのいずれかに対応して予告演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS464）。

30

【0301】

一例として、ステップS464の処理では、予告演出の選択結果に基づき使用パターンに決定された予告演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）に応じて、演出画像の表示や効果音の出力、ランプの点灯、演出用模型の動作などのうち、一部または全部を含めた所定の演出動作を行うために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14、あるいは可動部材駆動モータ33A、33Bなどに対して伝送させればよい。

40

【0302】

ステップS462にて予告禁止条件が成立しているときや（ステップS462；Yes）、ステップS463にて予告実行期間ではないとき（ステップS463；No）、あるいは、ステップS464の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他の演出動作制御を行ってから（ステップS465）、可変表示中演出処理を終了する。こうして、ステップS462にて予告禁止条件が成立しているときには、ステップS464の演出動作制御が行われないことで、予告演出の実行が禁止（制限）される。

【0303】

50

ステップS461にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS461；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS466）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がなければ（ステップS466；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0304】

ステップS466にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップS466；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出させるように表示するための制御を行う（ステップS467）。また、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS468）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS469）、可変表示中演出処理を終了する。

【0305】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに、変動開始時予告や全図柄変動中予告などといった、大当り遊技状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行することができる。図27（A）のステップS432や図28に示す予告演出選択処理では、所定の予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、ステップS503の変動開始時予告選択処理を実行して、変動開始時予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択される。そして、ステップS504の全図柄変動中予告選択処理では、変動開始時予告の選択結果に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択される。これにより、1の予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、他の予告演出を1の予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、予告演出が単調になることを防止できる。

【0306】

図30（A）のステップS502では、ステップS501にて選択された変動開始時予告の予告カテゴリに対応するカテゴリ情報を記憶させるように設定する。そして、図31（A）のステップS612では、ステップS611にて読み出した変動開始時予告のカテゴリ情報に対応する選択テーブルを設定し、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンの選択が行われる。1の予告演出に対応して予め用意された複数の予告パターンは、例えば大当り信頼度や演出態様（演出内容）の少なくとも一部といった、所定の基準に基づいて複数の予告カテゴリのいずれかに含まれるように分類されている。これにより、カテゴリ情報のデータ容量を低減することができ、予告演出を選択するための処理負担を軽減することができる。

【0307】

また、例えば予告パターンの追加・削除や選択割合の再設定といった設計変更を行う場合には、こうした予告パターンの追加・削除や選択割合の再設定を行う予告カテゴリについてのみ、選択テーブルにおける一部の設定を変更すればよく、予告カテゴリの選択に関する設定や他の予告カテゴリに含まれる予告パターンの選択に関する設定などは変更する必要がない。例えば、特定の予告カテゴリについて、その予告カテゴリが選択された場合に各々の予告パターンが選択される割合を変更する場合でも、予告カテゴリの選択に関する設定を変更しないようにすれば、その予告カテゴリが選択される割合や他の予告カテゴリが選択される割合を維持することができる。これにより、他の予告演出を選択するための処理を変更することなく、1の予告演出の種類を容易に変更（追加や削除を含む）することができる。

【0308】

飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでには、複数のタイ

10

20

30

40

50

ミングにて、変動開始時予告や全図柄変動中予告などといった、複数の予告演出を実行可能である。そして、例えば図28のステップS505にて実行される図柄減速時予告選択処理により図柄減速時予告を選択するときには、例えば図32(A)に示すような選択割合とすることで、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、低信頼度の図柄減速時予告を選択しない。または、低信頼度の図柄減速時予告を選択しにくいようにしてもよい。このように、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が選択される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が選択されないまたは選択されにくい。これにより、第1タイミングにて先に実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が、第2タイミングにて後に実行される予告演出によって損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0309】

また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行可能な予告演出のうちで大当り信頼度が最も高い段階に対応した予告演出に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出のうちで大当り信頼度が最も高い段階に対応した予告演出の方が、より高い大当り信頼度となることがあるように設定されている。このような設定により、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0310】

さらに、複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数に比べて、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される予告演出により予告できる大当り信頼度の段階数の方が多くなるように設定されている。こうした設定により、第1タイミングで実行される予告演出により第2タイミングにて実行可能な予告演出が減少してしまうことを防止し、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0311】

この発明は上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な応用や変形が可能である。例えば、パチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。具体的な一例として、図28に示すステップS503～S505、S509、S513の処理などにて予告演出を選択するときには、少なくとも、1の予告演出について予告禁止条件が成立して実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、予告カテゴリや予告パターンの選択を行い、その選択結果に基づいて他の予告演出について予告カテゴリや予告パターンを選択するための構成を備えていればよく、1の予告演出として大当り信頼度が第1基準値以上となるものが選択された場合に、他の予告演出として大当り信頼度が第2基準値未満となるものを選択しないまたは選択しにくいように、複数の予告演出における演出態様を選択するための構成などを、備えていないものであってもよい。

30

【0312】

上記実施の形態では、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに実行可能な複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどを、それぞれの予告演出について順次を選択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、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどを一括して決定するものであってもよい。この場合には、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンを組み合わせた予告組合せパターンを予め複数パターン用意しておき、特定の予告演出について予告禁止条件が成立して実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、所定割合でいずれかの予告組合せパターンを選択し、実行が禁止（制限）された予告演出は実行用の演出動作制御が行われないようにすればよい。

40

【0313】

複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどを個別に選択する場合には、

50

各予告演出を選択するための選択テーブルも個別に用意する必要があり、選択テーブルのデータ容量が増大しやすい。これに対して、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどを一括して選択する場合には、予告組合せパターンの種類数が増大することはあるものの、選択テーブルを複数の予告演出ごとに個別に用意する必要はなく、選択テーブルのデータ容量が増大することを抑制できる。

【0314】

その一方で、複数の予告演出のうち1の予告演出により予告される大当り信頼度に応じて、他の予告演出により予告される大当り信頼度の選択割合を異ならせて、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンを順次に決定することにより、各予告演出により予告される大当り信頼度を調整しやすくなり、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンを適切に選択することができる。

10

【0315】

上記実施の形態では、図28に示す予告演出選択処理において、ステップS503の変動開始時予告選択処理、ステップS504の全図柄変動中予告選択処理、ステップS505の図柄減速時予告選択処理、ステップS509のリーチ成立後予告選択処理、ステップS513のリーチ発展時予告選択処理を順次に実行することにより、複数の予告演出のうち変動開始時予告を基点（基準）として最初に予告カテゴリや予告パターンを選択した後、その他の予告演出における演出態様などを順次に選択している。これに対して、複数の予告演出のうちで基点（基準）となる予告演出は、パチンコ遊技機1の仕様に応じて任意に設定できればよく、例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンが所定パターンであるか否かといった、所定条件が成立したか否かなどに応じて、異なる予告演出が基点（基準）とされてもよい。

20

【0316】

一例として、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンがスーパーリーチ発展ありの場合に、複数の予告演出のうちで最後に実行可能なリーチ発展時予告を基点（基準）とし、リーチ発展時予告、リーチ成立後予告、図柄減速時予告、全図柄変動中予告、変動開始時予告の順に、各予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されてもよい。他の一例として、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なしの場合に、複数の予告演出のうちで全図柄変動中予告を基点（基準）とし、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどを選択してから、変動開始時予告と図柄減速時予告の予告カテゴリや予告パターンなどを選択した後に、リーチ成立後予告の予告カテゴリや予告パターンなどを選択してもよい。

30

【0317】

複数の予告演出のうち1の予告演出について予告カテゴリや予告パターンなどを選択した後、その選択結果に基づいて他の予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどを選択するときには、特図表示結果にかかわらず、先に選択された予告演出の予告カテゴリなどに応じて異なる選択割合となるようにしてもよいし、先に選択された予告演出の予告カテゴリだけでなく特図表示結果にも応じて異なる選択割合となるようにしてもよい。これにより、それぞれの予告演出における大当り信頼度が設計上の設定と大きく相違してしまうことを防止し、複数の予告演出を適切に選択することができる。

40

【0318】

上記実施の形態では、例えば変動開始時予告の予告カテゴリといった、既に選択された1の予告演出の予告カテゴリに対応するカテゴリ情報に基づいて、例えば全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンといった、他の予告演出の予告カテゴリや予告パターンが選択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、1の予告演出における個別の予告パターンを示すパターン情報に基づいて、他の予告演出の予告カテゴリや予告パターンが選択されるようにしてもよい。一例として、図31(A)に示すステップS615の処理で参照される全図柄変動中予告パターン選択テーブルでは、変動開始時予告の予告パターンに応じて、全図柄変動中予告選択用の乱数値と比較される数値（判定値）が、全図柄変動中予告の予告パターンに対して割り当てられていればよい。

50

【0319】

上記実施の形態では、例えば変動開始時予告といった1の予告演出についての予告カテゴリや予告パターンの選択結果に基づいて、例えば全図柄変動中予告といった他の1の予告演出について予告カテゴリや予告パターンの選択が行われるものとして説明した。これに対して、1の予告演出についての選択結果に基づいて、複数の予告演出について演出態様の選択が行われるようにしてもよい。一例として、全図柄変動中予告だけでなく、図柄減速時予告やリーチ成立後予告についても、変動開始時予告のカテゴリ情報に応じて異なる選択割合で、予告カテゴリや予告パターンの選択が行われるようにしてもよい。

【0320】

上記実施の形態では、変動開始時予告の実行が制限（禁止）されるか否かにかかわらず、変動開始時予告の予告カテゴリに対応するカテゴリ情報に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンが選択されるものとして説明した。すなわち、1の予告演出について実行が制限（禁止）されるか否かにかかわらず、その予告演出における予告カテゴリの選択結果に応じて異なる割合で、他の予告演出における予告カテゴリや予告パターンが選択されるものとして説明した。これに対して、1の予告演出について実行が制限（禁止）されないときには、その予告演出における予告パターンまたは予告カテゴリの一方に基づいて、他の予告演出における予告カテゴリや予告パターンを選択し、1の予告演出について実行が制限（禁止）されるときには、その予告演出における予告パターンまたは予告カテゴリの他方に基づいて、他の予告演出における予告カテゴリや予告パターンを選択するようにしてもよい。

【0321】

上記実施の形態では、可変表示が開始されてから可変表示結果が導出されるまでに、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告といった、予告演出の実行タイミングや演出態様が異なる複数の予告演出が実行される場合に、1の予告演出における演出態様の選択結果に基づいて、他の予告演出における演出態様が選択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、可変表示が開始されてから可変表示結果が導出されるまでに、例えば全図柄変動中予告を最初から複数回繰り返し実行するといった、特定の予告演出が連続して複数回実行される場合に、所定番目（例えば1番目）に実行される予告演出における演出態様の選択結果に基づいて、他の順番（例えば2番目）で実行される予告演出における演出態様が選択されるものであってもよい。

【0322】

リーチ発展時予告といった特定の予告演出が実行される場合には、それより前に実行可能な予告演出の大当たり信頼度がいずれも低信頼度となるように、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどが選択されてもよい。これにより、リーチ発展時予告を開始する前に大当たり信頼度が高いことを予告する予告演出が実行されることを制限して、リーチ発展時予告が実行されたときに大当たり遊技状態に対する遊技者の期待度を急激に向上させることができ、リーチ発展時予告となる演出動作の意外性を高めることができる。こうしたリーチ発展時予告が実行される場合に、意外性のある演出を可能にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0323】

このように、リーチ発展時予告などの特定の予告演出が実行される場合には、他の予告演出が低信頼度以外のものになることを制限してもよいし、あるいは他の予告演出が高信頼度のものになることを制限する一方で、中信頼度のものになることはできるようにしてもよい。すなわち、特定の予告演出が実行される場合には、それよりも前に所定信頼度以上である予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。

【0324】

予告演出のうちには、連続予告演出（「先読み予告演出」ともいう）となるものがある。連続予告演出は、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の

10

20

30

40

50

可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出である。連続予告演出が実行される複数回の可変表示のうちで最終の可変表示は、連続予告演出により可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示であり、連続予告演出による予告対象となる可変表示ともいう。連続予告演出が実行される場合には、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、特図ゲームの保留記憶情報などに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。連続予告演出の具体例として、保留表示予告や図柄表示予告の一方または双方を実行することができればよい。

【0325】

保留表示予告は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、複数回の可変表示にわたり可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する。

10

【0326】

図柄表示予告は、飾り図柄の可変表示において最終停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄（中図柄）を、通常時における飾り図柄とは異なる特殊な飾り図柄に変化させることにより、複数回の可変表示にわたり可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する。一例として、各回の可変表示において最終停止表示される飾り図柄を、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない所定の表示色（例えば青色など）を有する星型などの記号を示すものとすればよい。

20

【0327】

連続予告演出を実行するために、始動入賞時には、特図表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるか否かや、スーパーリーチ発展ありのリーチ態様となる特定の変動パターンに決定されるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる入賞時判定結果指定コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させればよい。演出制御基板12の側では、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定結果や、特定の変動パターンに決定されるか否かの判定結果に応じて異なる割合で、連続予告演出を実行するか否かの決定や、実行する場合における予告パターンの決定などが、行われるようにすればよい。

【0328】

30

変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告、リーチ成立後予告、リーチ発展時予告の一部または全部といった、飾り図柄などの可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて大当たり遊技状態となる可能性（大当たり信頼度）を予告する複数の予告演出には、選択予告演出、停止図柄予告演出、群表示予告演出、台詞予告演出となるもののうち、少なくとも1つの予告演出が含まれていてもよい。

【0329】

選択予告演出では、複数の選択肢を提示してからいずれかの選択肢が選択されることで、その選択肢の選択結果に応じて異なる演出態様の選択後演出が行われる。一例として、選択予告演出には、複数の選択肢が選択可能となっていることを遊技者が認識可能に報知することにより複数の選択肢を提示する選択前演出と、選択前演出にて提示された複数の選択肢のうちいずれかが選択されたときの選択結果を報知する選択結果報知演出と、選択結果報知演出にて報知された選択結果に応じて演出態様が異なる選択後演出とが含まれていけばよい。

40

【0330】

選択前演出にて提示された複数の選択肢のうちいずれが選択されて選択結果報知演出にて選択結果として報知されるかは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かの決定結果（事前決定結果）に応じて異なる所定割合で決定されてもよいし、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作手段に対する所定操作の検出結果に基づいて決定されてもよい。

【0331】

50

例えば、選択前演出では、所定期間にわたりスティックコントローラ 3 1 A の操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する押引操作、もしくはプッシュボタン 3 1 B に対する押下操作とのうち、一部または全部を有効に検出する操作有効期間となる。そして、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する所定操作が検出されたことに応じて、選択肢の選択状態を変更または確定すればよい。なお、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する所定操作が検出されずに操作有効期間が終了したときには、選択肢の選択状態をそのまま確定してもよいし、いずれの選択肢も選択されないことから選択結果報知演出や選択後演出が行われずに選択予告演出が終了してもよい。一方、選択前演出では、操作手段に対する所定操作の検出結果にかかわらず、所定期間が経過するまで選択肢の選択状態が所定順序で変更され、所定期間が経過したときに選択状態が確定するようにしてもよい（いわゆるルーレット演出）。

10

【0 3 3 2】

図 3 4 (A) および (B) は、選択予告演出が実行される場合に画像表示装置 5 の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、まず、図 3 4 (A) および (B) の上段に示すように、3 種類のキャラクタに対応した選択肢を提示する選択前演出が行われる。選択前演出では、提示される複数の選択肢に対応して、画像表示装置 5 の表示画面を複数の表示領域に分割することで、それぞれの表示領域に表示されるキャラクタに対応した選択肢が提示されればよい。

【0 3 3 3】

その後、図 3 4 (A) に示す演出動作例では、図 3 4 (A) の中段に示すように、左上部のキャラクタに対応した選択肢が選択される選択結果を報知する選択結果報知演出が行われる。続いて、図 3 4 (A) の下段に示すように、選択された左上部のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「チャンス！」の台詞を発する選択後演出が行われる。

20

【0 3 3 4】

一方、図 3 4 (B) に示す演出動作例では、図 3 4 (B) の中段に示すように、中央下部のキャラクタに対応した選択肢が選択される選択結果を報知する選択結果報知演出が行われる。続いて、図 3 4 (B) の下段に示すように、選択された中央下部のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「どやっ？」の台詞を発する選択後演出が行われる。

【0 3 3 5】

選択予告演出における演出態様としては、複数の選択肢に対応するキャラクタの種類を異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる選択予告演出が実行されてもよい。この場合、提示される選択肢の数は同じで選択肢の種類（キャラクタの種類）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、複数の選択肢のうちから選択されて選択結果報知演出にて選択結果として報知される選択肢の種類（キャラクタの種類）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、同一種類の選択肢でも所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど。サクラの花柄である場合には信頼度が高い）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、複数の選択肢のうちいずれが選択されたかにかかわらず、選択後演出における所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否か、台詞の内容など）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。複数の選択肢として提示されるものは、人物その他の物体を表すキャラクタを示す演出画像であってもよいし、キャラクタ以外（例えば単純な表示色など）を示す静止画像、動画像、所定の演出用ランプや装飾用 LED の点灯、可動部材の表面に描かれた図柄や絵柄、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせたものなどであってもよい。

30

40

【0 3 3 6】

こうした選択予告演出が複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて実行される場合に、その選択予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値以上であることを予告する演出が第 1 タイミングにて実行されてから、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミ

50

ングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が選択予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0337】

また、選択予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、選択予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、選択予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

10

【0338】

そこで、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する選択予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、選択予告演出が全図柄変動中予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で図柄減速時予告を選択することで、高信頼度の選択予告演出が選択された場合に、低信頼度の図柄減速時予告を選択しない。または、低信頼度の図柄減速時予告を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された選択予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0339】

また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する選択予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、選択予告演出が図柄減速時予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で選択予告演出を選択することで、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、低信頼度の選択予告演出を選択しない。または、低信頼度の選択予告演出を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が選択予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0340】

加えて、例えば選択予告演出が上記実施の形態における変動開始時予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して選択予告演出の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、選択予告演出の選択結果に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。あるいは、例えば選択予告演出が上記実施の形態における全図柄変動中予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、変動開始時予告の選択結果に基づいて、選択予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。このように、選択予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、他の予告演出を選択予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、あるいは、1の予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、選択予告演出を1の予告演出に関する選択結果に基づ

40

50

いて選択することができ、予告演出が単調になることを防止できる。

【0341】

停止図柄予告演出では、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄が導出される前に、導出または仮停止される飾り図柄が予告される。一例として、停止図柄予告演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリアにて最終停止図柄となる飾り図柄が導出表示されるより前に、飾り図柄が可変表示されている飾り図柄表示エリアの一部または全部において最終停止表示（導出表示）または仮停止表示される飾り図柄を予め報知する。

【0342】

図35（A）および（B）は、停止図柄予告演出が実行される場合に画像表示装置5の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示が開始された後に、導出または仮停止される飾り図柄などを半透明表示する予告演出が行われる。

【0343】

例えば図35（A）に示す演出動作例では、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が可変表示（高速変動表示）されているときに、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「2」を示す飾り図柄を半透明表示する。これにより、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「2」を示す飾り図柄が停止表示されて可変表示状態がリーチ状態となることを予告する。その後、予告の通り飾り図柄が停止表示されてリーチ状態となる。

【0344】

一方、図35（B）に示す演出動作例では、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が可変表示（高速変動表示）されているときに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて擬似連チャンス目となることを示す飾り図柄を半透明表示する。これにより、擬似連チャンス目が仮停止表示されることを予告する。その後、予告の通り擬似連チャンス目が仮停止表示されて「擬似連」の可変表示演出が実行される。

【0345】

なお、停止図柄予告演出により予告された飾り図柄とは異なる飾り図柄が、所定割合で導出または仮停止されることがあってもよい。また、導出または仮停止される飾り図柄と同一の飾り図柄を表示（例えば半透明表示など）することにより予告するものに限定されず、導出または仮停止される飾り図柄に対応する演出態様（例えば複数種類の飾り図柄のそれぞれに対応したキャラクタを示す演出画像の表示など）により予告するものであってもよい。

【0346】

停止図柄予告演出における演出態様としては、導出または仮停止される飾り図柄を予告する飾り図柄表示エリアの数や組合せなどを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる停止図柄予告演出が実行されてもよい。この場合、予告される飾り図柄の数や組合せにより可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、予告される飾り図柄の数は同じでも所定の演出態様（例えば半透明表示の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。

【0347】

こうした停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合に、その停止図柄予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する演出が第1タイミングにて実行されてから、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が停止図柄予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

10

20

30

40

50

【0348】

また、停止図柄予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当り遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、停止図柄予告演出として大当り遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当り遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、停止図柄予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

【0349】

そこで、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する停止図柄予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、停止図柄予告演出が全図柄変動中予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で図柄減速時予告を選択することえ、高信頼度の停止図柄予告演出が選択された場合に、低信頼度の図柄減速時予告を選択しない。または、低信頼度の図柄減速時予告を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された停止図柄予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興味が向上させることができる。

【0350】

また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する停止図柄予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、停止図柄予告演出が図柄減速時予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で停止図柄予告演出を選択することで、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、低信頼度の停止図柄予告演出を選択しない。または、低信頼度の停止図柄予告演出を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が停止図柄予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興味が向上させることができる。

【0351】

加えて、例えば停止図柄予告演出が上記実施の形態における変動開始時予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して停止図柄予告演出の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、停止図柄予告演出の選択結果に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。あるいは、例えば停止図柄予告演出が上記実施の形態における全図柄変動中予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、変動開始時予告の選択結果に基づいて、停止図柄予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。このように、停止図柄予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、他の予告演出を停止図柄予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、あるいは、1の予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、停止図柄予告演出を1の予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、予告演出が単調になることを防止できる。

【0352】

群表示予告演出では、所定のキャラクタを示す演出画像群を表示する。一例として、群表示予告演出では、同一または類似した多数のキャラクタを示す演出画像群が画像表示装置5の画面上を通過するような演出が行われる。この場合、他の予告演出（例えばステップアップ予告演出など）にて用いられるキャラクタと同じ種類のキャラクタを示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。あるいは、他の予告演出にて用いられるキャラクタとは異なる種類でも同じモチーフのキャラクタ（例えば同じ映画の登場人物を模したキャラクタなど）を示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。あるいは、他の予告演出にて用いられるキャラクタとは異なる種類でモチーフの共通性もない所定のキャラクタを示す演出画像群を表示する群表示予告演出が行われてもよい。

【0353】

10

図36（A）および（B）は、群表示予告演出が実行される場合に画像表示装置5の画面上における表示動作に基づく演出動作例を示している。これらの演出動作例では、飾り図柄の可変表示が開始された後、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の数字「7」を示す飾り図柄が停止表示されて可変表示状態がリーチ状態となったときなどに、群表示予告演出が実行される。図36（A）に示す演出動作例では、「風船」のキャラクタを示す演出画像群が画面上を通過するように表示される。一方、図36（B）に示す演出動作例では、「女の子」のキャラクタを示す演出画像群が画面上を通過するように表示される。

【0354】

群表示予告演出における演出態様としては、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類などを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる群表示予告演出が実行されてもよい。この場合、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、演出画像群により示されるキャラクタの数や種類が同じでも所定の演出態様（例えばキャラクタの一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。群表示予告演出は、リーチ成立後予告またはリーチ発展時予告として実行される一方で、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告としては実行されないように設定してもよい。あるいは、群表示予告演出は、変動開始時予告、全図柄変動中予告、図柄減速時予告のいずれかとして実行可能に設定してもよい。

20

【0355】

こうした群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングにて実行される場合に、その群表示予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する演出が第1タイミングにて実行されてから、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が群表示予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

30

【0356】

また、群表示予告演出が複数のタイミングのうち第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行される場合に、大当たり遊技状態となる可能性が第1基準値以上であることを予告する予告演出が第1タイミングにて実行されてから、群表示予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第2基準値未満であることを予告する演出が第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、群表示予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

40

【0357】

そこで、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する群表示予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する予告演出が実行され

50

ないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、群表示予告演出が全図柄変動中予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で図柄減速時予告を選択することで、高信頼度の群表示予告演出が選択された場合に、低信頼度の図柄減速時予告を選択しない。または、低信頼度の図柄減速時予告を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された群表示予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0358】

また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当たり信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当たり信頼度が第2基準値未満であることを予告する群表示予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、群表示予告演出が図柄減速時予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で群表示予告演出を選択することで、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、低信頼度の群表示予告演出を選択しない。または、低信頼度の群表示予告演出を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当たり遊技状態への期待感が群表示予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0359】

加えて、例えば群表示予告演出が上記実施の形態における変動開始時予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して群表示予告演出の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、群表示予告演出の選択結果に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。あるいは、例えば群表示予告演出が上記実施の形態における全図柄変動中予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、変動開始時予告の選択結果に基づいて、群表示予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。このように、群表示予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、他の予告演出を群表示予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、あるいは、1の予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、群表示予告演出を1の予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、予告演出が単調になることを防止できる。

【0360】

台詞予告演出では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性に応じた台詞をキャラクタが発する演出が行われる。一例として、台詞予告演出では、所定のキャラクタを示す演出画像が画像表示装置5の画面上に表示されるとともに、そのキャラクタが発する台詞を示す演出画像（例えば文字列画像など）の表示により、台詞の内容が報知される。なお、文字列画像といった演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示とともに、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、キャラクタが発する台詞の内容が報知されてもよい。

【0361】

台詞予告演出にて所定のキャラクタを示す演出画像などを表示してから、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作手段に対する所定操作の検出結果に基づいて、キャラクタが発する台詞の内容が報知されてもよい。例えば台詞予告演出におけるキャラクタの表示が行われるとともに、所定期間にわたりスティックコントローラ31Aの操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する押引操作、もしくはプッシュボタン31Bに対する押下操作とのうち、一部または全部を有効に検出する操作有効期間となる。そして、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する所定操作

が検出されたことに応じて、キャラクタが発する台詞の内容を報知する演出画像の表示（あるいは音声出力）などが行われてもよい。なお、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B に対する所定操作が検出されずに操作有効期間が終了したときには、台詞の内容が報知されずに台詞予告演出が終了してもよい。一方、台詞予告演出では、操作手段に対する所定操作の検出結果にかかわらず、キャラクタが発する台詞の内容が報知されるようにしてもよい。

【0362】

なお、人物を模したキャラクタが発する台詞の内容を報知するものに限定されず、例えば画像表示装置 5 の画面上に表示されるメールあるいはカードに記載されたメッセージやコメントの内容を報知するものであってもよい。

10

【0363】

台詞予告演出における演出動作例として、図 34（A）および（B）に示した選択予告演出における演出動作の一部または全部が実行されてもよい。一例として、図 34（A）の下段あるいは図 34（B）の下段に示すように、所定のキャラクタが画面全体に表示されるとともに、「チャンス！」の台詞（図 34（A）の場合）あるいは「どやっ！」の台詞（図 34（B）の場合）を発する台詞予告演出が行われてもよい。

【0364】

台詞予告演出における演出態様としては、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容などを異ならせた複数種類の演出態様のうち、いずれかの演出態様となる台詞予告演出が実行されてもよい。この場合、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。あるいは、台詞を発するキャラクタの種類や台詞の内容が同じでも所定の演出態様（例えばキャラクタや文字列画像の一部または全部の表示色や模様がサクラの花柄であるか否かなど）により可変表示結果が「大当たり」となる可能性が異なるように設定してもよい。

20

【0365】

こうした台詞予告演出が複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて実行される場合に、その台詞予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値以上であることを予告する演出が第 1 タイミングにて実行されてから、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて大当たり遊技状態となる可能性が第 2 基準値未満であることを予告する予告演出が実行されてしまうと、遊技者が台詞予告演出により一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、その期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

30

【0366】

また、台詞予告演出が複数のタイミングのうち第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて実行される場合に、大当たり遊技状態となる可能性が第 1 基準値以上であることを予告する予告演出が第 1 タイミングにて実行されてから、台詞予告演出として大当たり遊技状態となる可能性が第 2 基準値未満であることを予告する演出が第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて実行されてしまうと、遊技者が一旦は大当たり遊技状態に制御されることへの期待感を抱いた後に、台詞予告演出での演出態様によりその期待感が損なわれて遊技の興味が低下するおそれがある。

40

【0367】

そこで、複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて大当たり信頼度が第 1 基準値以上であることを予告する台詞予告演出が実行される場合に、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて大当たり信頼度が第 2 基準値未満であることを予告する予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、台詞予告演出が全図柄変動中予告として実行される場合には、上記実施の形態における図 28 に示すステップ S505 の図柄減速時予告選択処理と同様の図 32（A）に示すような選択割合で図柄減速時予告を選択することで、高信頼度の台詞予告演出が選択された場合に、低信頼度の図柄減速時予告を選択しない。または、低信頼度の図柄減速時予告を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第 1 タイミングにて実行された台詞予告

50

演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0368】

また、複数のタイミングのうち第1タイミングにて大当り信頼度が第1基準値以上であることを予告する予告演出が実行される場合に、第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて大当り信頼度が第2基準値未満であることを予告する台詞予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、複数の予告演出における演出態様を決定する。一例として、台詞予告演出が図柄減速時予告として実行される場合には、上記実施の形態における図28に示すステップS505の図柄減速時予告選択処理と同様の図32(A)に示すような選択割合で台詞予告演出を選択することで、高信頼度の全図柄変動中予告が選択された場合に、低信頼度の台詞予告演出を選択しない。または、低信頼度の台詞予告演出を選択しにくいようにしてもよい。これにより、第1タイミングにて実行された予告演出により遊技者が一旦抱いた大当り遊技状態への期待感が台詞予告演出での演出態様により損なわれてしまうことを抑制して、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0369】

加えて、例えば台詞予告演出が上記実施の形態における変動開始時予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して台詞予告演出の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、台詞予告演出の選択結果に基づいて、全図柄変動中予告の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。あるいは、例えば台詞予告演出が上記実施の形態における全図柄変動中予告となる場合のように、図28に示すステップS503の変動開始時予告選択処理やステップS504の全図柄変動中予告選択処理と同様の処理を実行することで、所定の予告禁止条件が成立して変動開始時予告の実行が禁止（制限）されるか否かにかかわらず、変動開始時予告の選択結果に基づいて、台詞予告演出の予告カテゴリや予告パターンなどが選択されればよい。このように、台詞予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、他の予告演出を台詞予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、あるいは、1の予告演出の実行が禁止（制限）される場合でも、台詞予告演出を1の予告演出に関する選択結果に基づいて選択することができ、予告演出が単調になることを防止できる。

20

【0370】

上記実施の形態では、複数の予告演出のそれぞれにより、大当り遊技状態となる可能性としての大当り信頼度を予告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、少なくとも一部の予告演出により、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な所定の遊技価値が付与される可能性を予告するようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態になりやすくなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。その他にも、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「2」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となることや、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることといった、様々な遊技価値が付与されることがある。こうした様々な遊技価値の少なくとも一部が付与される可能性を予告する予告演出が実行されてもよい。

30

40

【0371】

また、複数の予告演出のうち1の予告演出における演出態様を異ならせることなどにより、異なる種類の遊技価値が付与される可能性を予告するようにしてもよい。一例として、変動開始時予告では、演出用点灯役物90をフラッシュさせることにより大当り遊技状態となる可能性を予告する一方で、演出用点灯役物90を回転灯動作させることにより確変状態となる可能性を予告するようにしてもよい。

50

【0372】

上記実施の形態では、演出用可動部材32A、32Bを用いた演出用模型が合体する演出動作が、リーチ発展時予告として実行されるものとして説明した。これに対して、演出用模型が合体する演出動作による予告演出は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの任意のタイミングにて実行可能とし、その予告演出が実行されたときには、その他の予告演出が実行されるときと比較して、大当たり遊技状態となる可能性が大幅に高くなるものとしてもよい。

【0373】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、各種演出動作の決定や制御を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定させるようにしてもよい。一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する処理などを実行するために、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、表示制御基板に搭載されればよい。そして、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、上記実施の形態において演出制御用CPU120が実行した処理の一部を実行できればよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0374】

あるいは、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合に、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理が、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0375】

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の画面上における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0376】

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

トワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0377】

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

【符号の説明】

10

【0378】

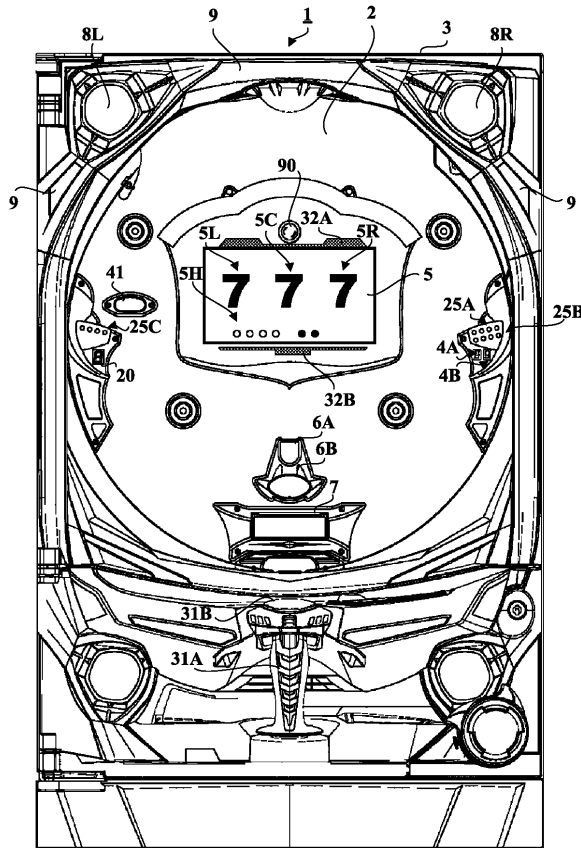
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 32 A、32 B … 演出用可動部材
- 90 … 演出用点灯役物
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

20

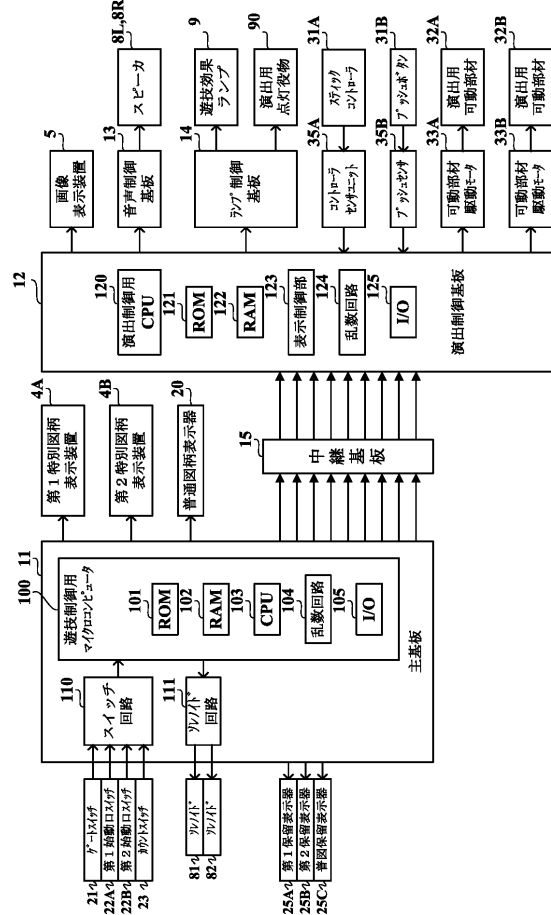
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を通知
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たり開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	大当たり終了指定	大当たり終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	第1確変(再抽選・昇格あり)
	03	第4可変表示結果通知	第2確変(直当り)

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当たり種別決定用
MR3	1~251	変動パターン種別決定用
MR4	1~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普通図表示結果決定用

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-2	6750	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	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(高ベス中)→非リチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(高ベス中)→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	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	43000	スーパーリチα発展なし(ハズレ)
PA3-2	63000	スーパーリチα発展あり(ハズレ)
PA3-3	53000	スーパーリチβ発展なし(ハズレ)
PA3-4	73000	スーパーリチβ発展あり(ハズレ)
PB3-1	58000	疑似連変動(1回)→スーパーリチα発展なし(ハズレ)
PB3-2	93000	疑似連変動(2回)→スーパーリチα発展あり(ハズレ)
PB3-3	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展なし(ハズレ)
PB3-4	95000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展あり(ハズレ)
PA4-1	22000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	32000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	37000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	52000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	45000	スーパーリチα発展なし(大当り)
PA5-2	65000	スーパーリチα発展あり(大当り)
PA5-3	55000	スーパーリチβ発展なし(大当り)
PA5-4	75000	スーパーリチβ発展あり(大当り)
PB5-1	60000	疑似連変動(1回)→スーパーリチα発展なし(大当り)
PB5-2	95000	疑似連変動(2回)→スーパーリチα発展あり(大当り)
PB5-3	77000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展なし(大当り)
PB5-4	97000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ発展あり(大当り)

【図 6】

変動パターン種別	可変表示形態	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(高ベス中)
CA1-5	非リチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(高ベス中)
CA1-6	非リチ(ハズレ)	非リチ時疑似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)
CA2-2	リチ(ハズレ)	スーパーリチα(ハズレ)
CA2-3	リチ(ハズレ)	スーパーリチβ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)
CA3-2	非確変/確変(大当り)	スーパーリチα(大当り)
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリチβ(大当り)

【図 7】

特図表示結果決定テーブル

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

【図 8】

大当り種別決定テーブル

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ハッパ設定値
1~36	非確変	0
37~52	第1確変	1
53~100	第2確変	2

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1~19	CA3-1
	20~99	CA3-2
	100~251	CA3-3
第1確変, 第2確変	1~9	CA3-1
	10~75	CA3-2
	76~251	CA3-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0,1	1~179	CA1-1
	180~199	CA1-6
	200~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
2~4	1~184	CA1-2
	185~204	CA1-6
	205~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
5~8	1~189	CA1-3
	190~209	CA1-6
	210~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	1~182	CA1-4
	183~202	CA1-6
	203~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
1	1~186	CA1-4
	187~207	CA1-6
	208~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3
2~8	1~191	CA1-5
	192~212	CA1-6
	213~229	CA2-1
	230~245	CA2-2
	246~251	CA2-3

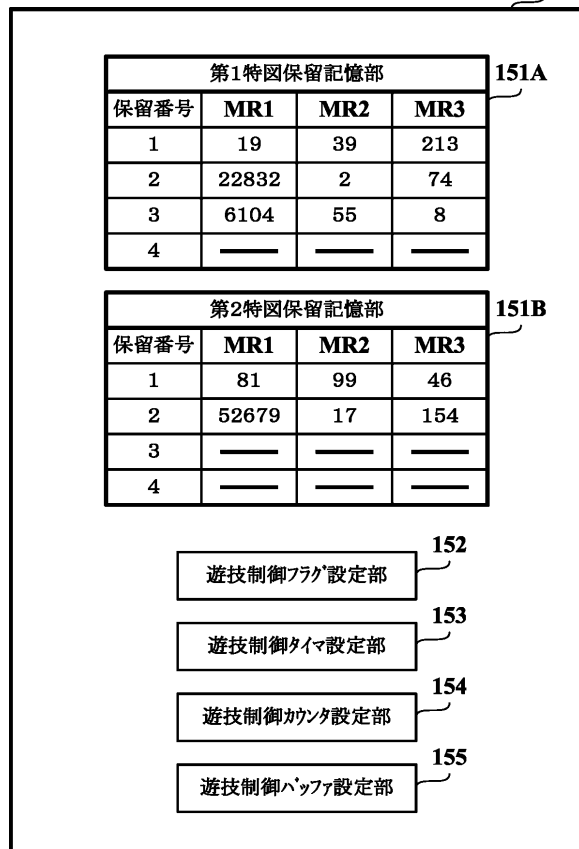
【図 10】

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	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~997	PA1-3
CA1-4	1~997	PB1-1
CA1-5	1~997	PB1-2
CA1-6	1~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~800	PA2-2
	801~920	PB2-1
CA2-2	921~997	PB2-2
	1~600	PA3-1
	601~800	PA3-2
CA2-3	801~950	PB3-1
	951~997	PB3-2
	1~620	PA3-3
CA3-1	621~710	PA3-4
	711~960	PB3-3
	961~997	PB3-4
CA3-2	1~100	PA4-1
	101~300	PA4-2
	301~500	PB4-1
CA3-3	501~997	PB4-2
	1~10	PA5-1
	11~400	PA5-2
CA3-3	401~410	PB5-1
	411~997	PB5-2
	1~11	PA5-3
CA3-3	12~360	PA5-4
	361~371	PB5-3
	372~997	PB5-4

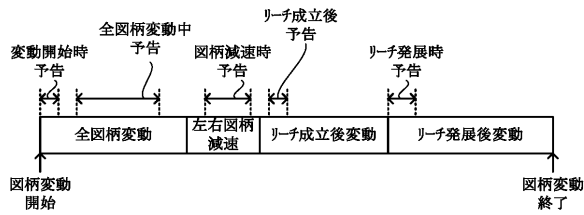
【図 11】

遊技制御用データ保持エリア

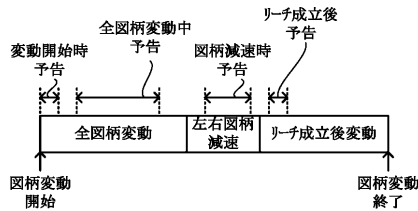


【図 1 2】

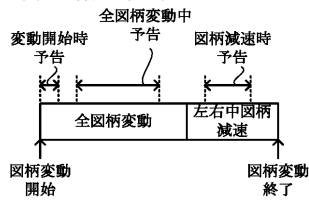
(A) スーパーリーチ発展あり(ハズレ・大当り)



(B) ノーマルリーチまたはスーパーリーチ発展なし(ハズレ・大当り)



(C) 非リーチ(ハズレ)

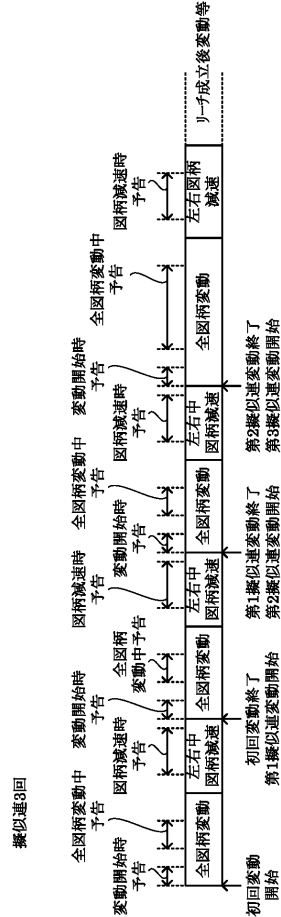


【図 1 5】

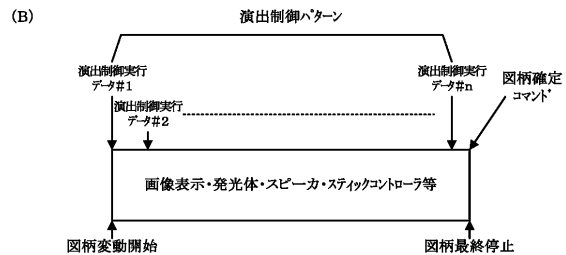
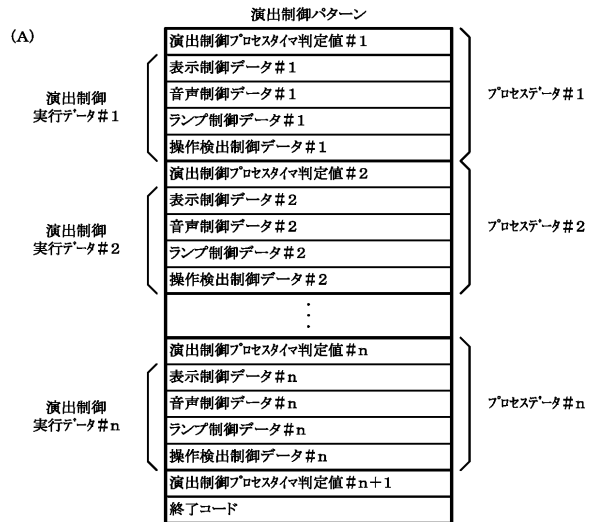
各予告演出における大当り信頼度の段階

大当り信頼度	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時	リーチ成立後	リーチ発展時
低	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	予告なし
中	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	予告あり
高	高信頼度	高信頼度	高信頼度	高信頼度	予告あり

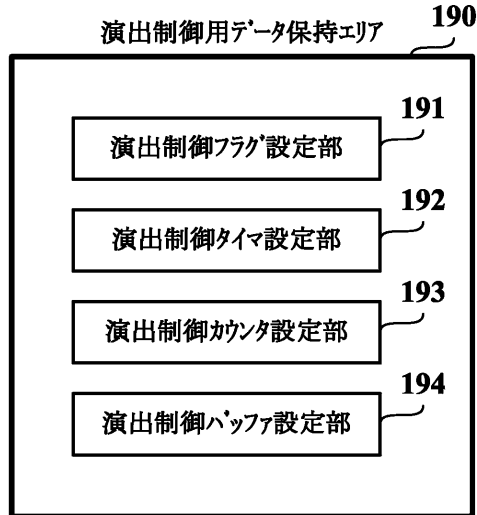
【図 1 3】



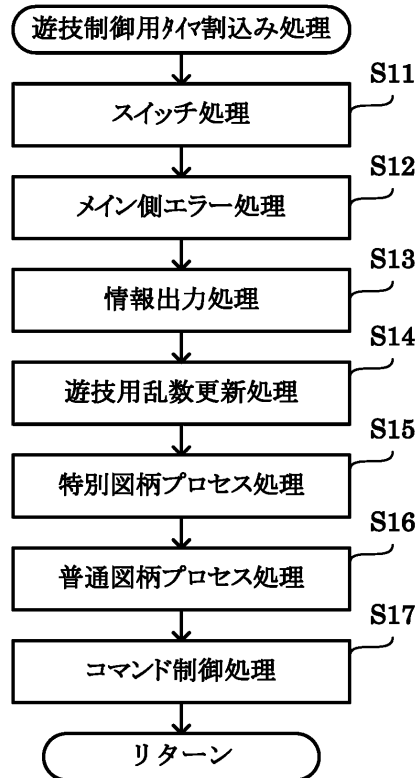
【図 1 6】



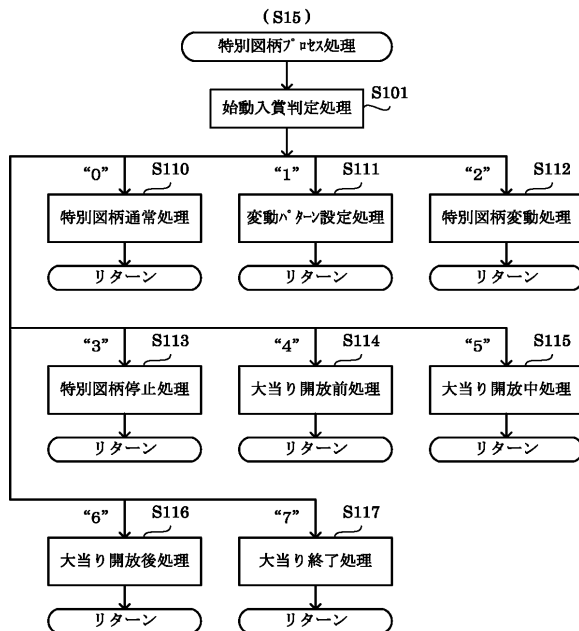
【図 17】



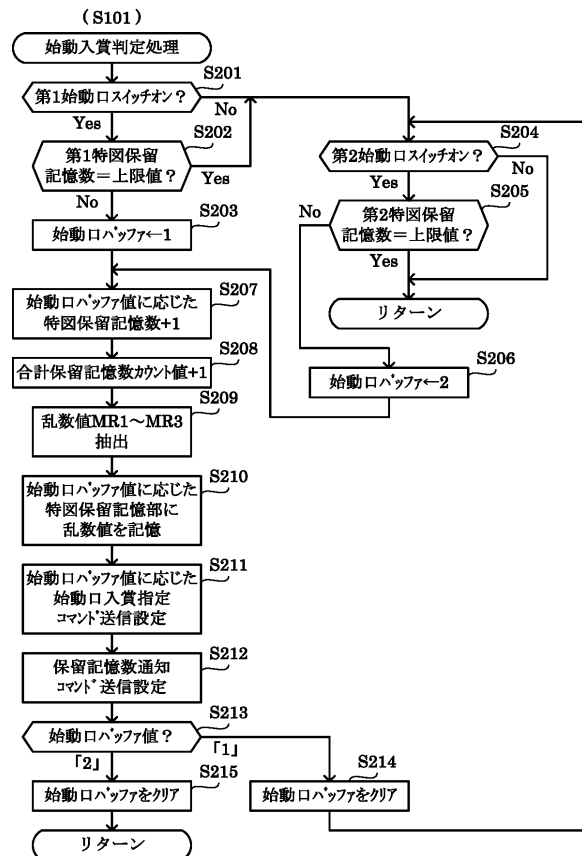
【図 18】



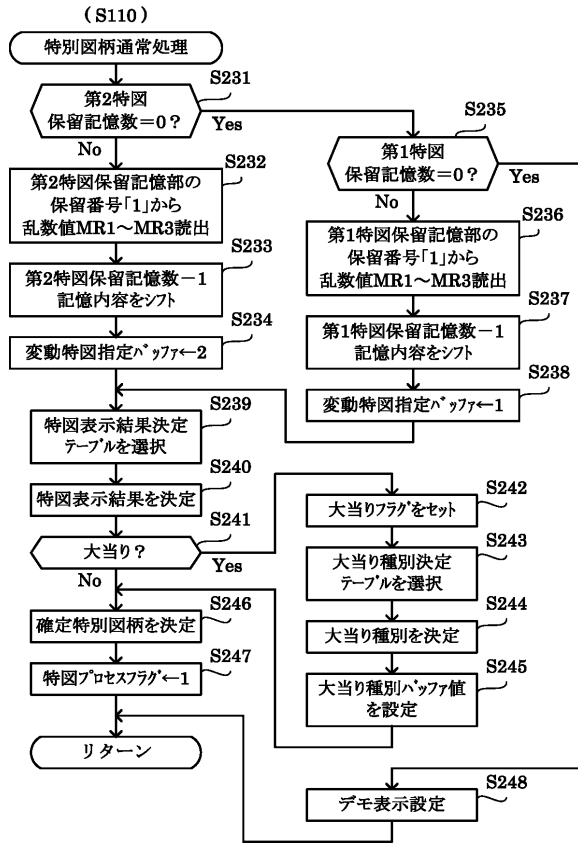
【図 19】



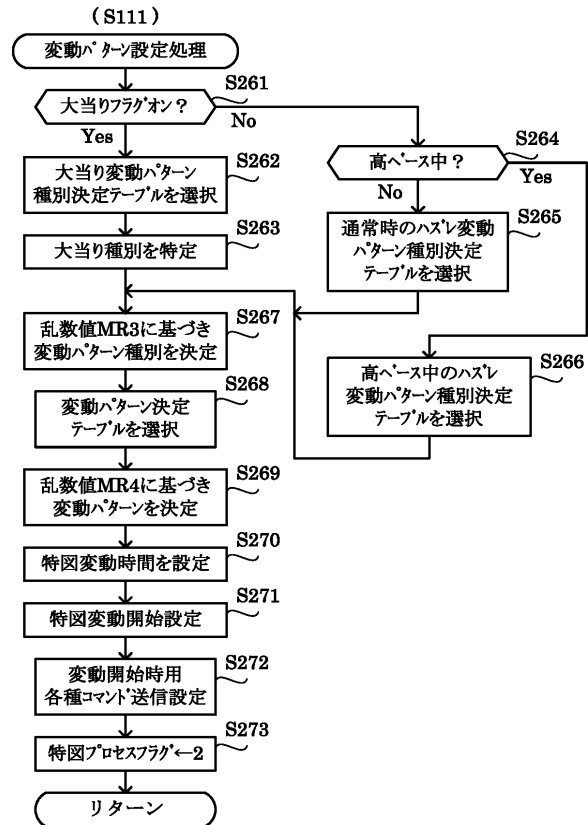
【図 20】



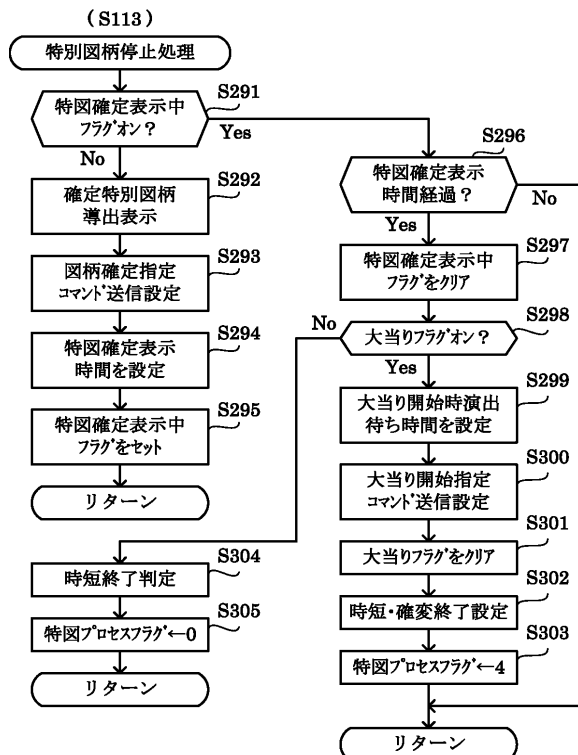
【図 2 1】



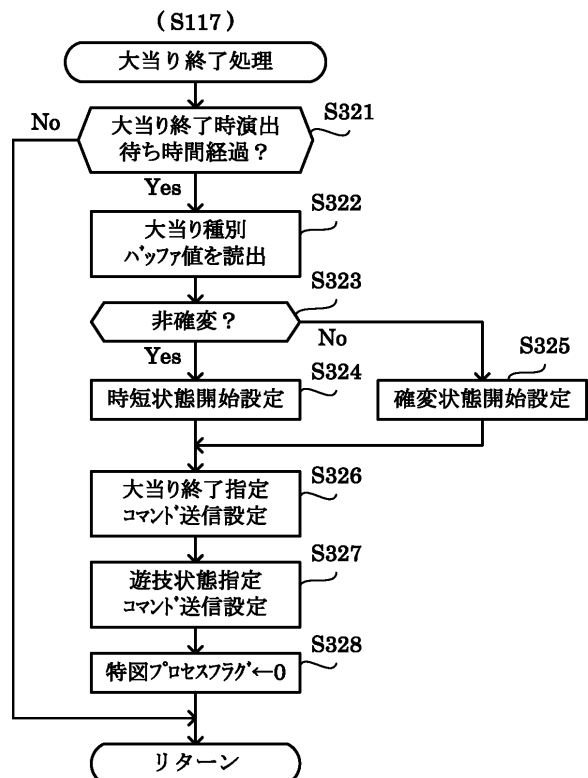
【図 2 2】



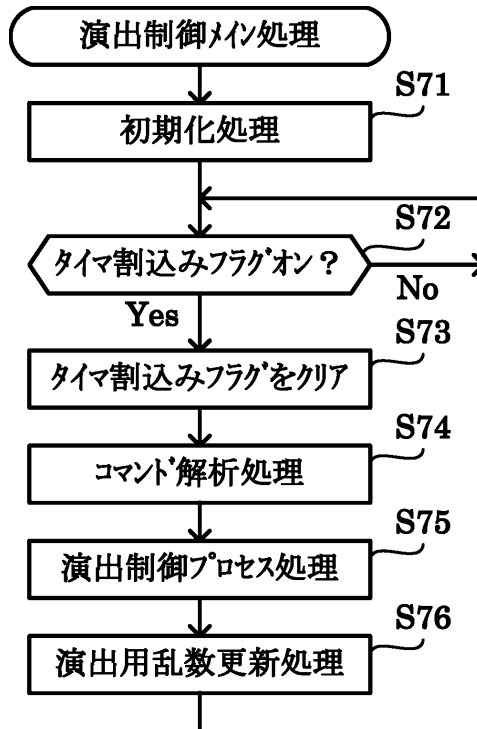
【図 2 3】



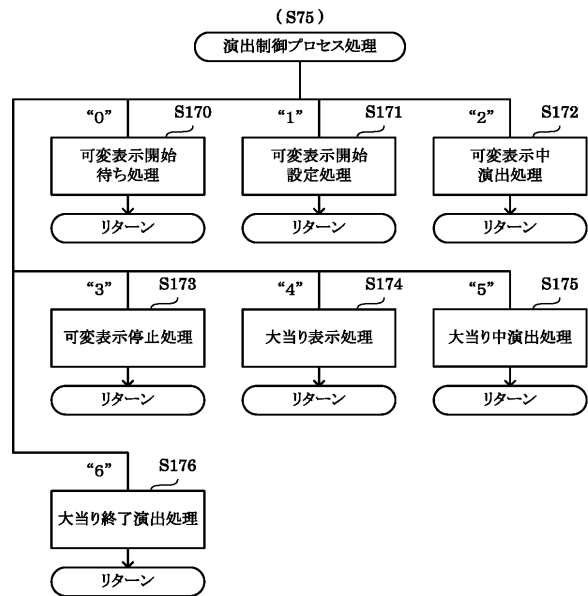
【図 2 4】



【図 25】

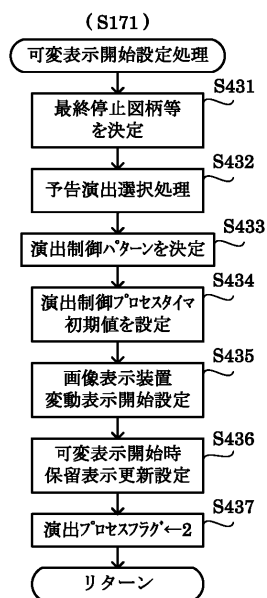


【図 26】



【図 27】

(A)

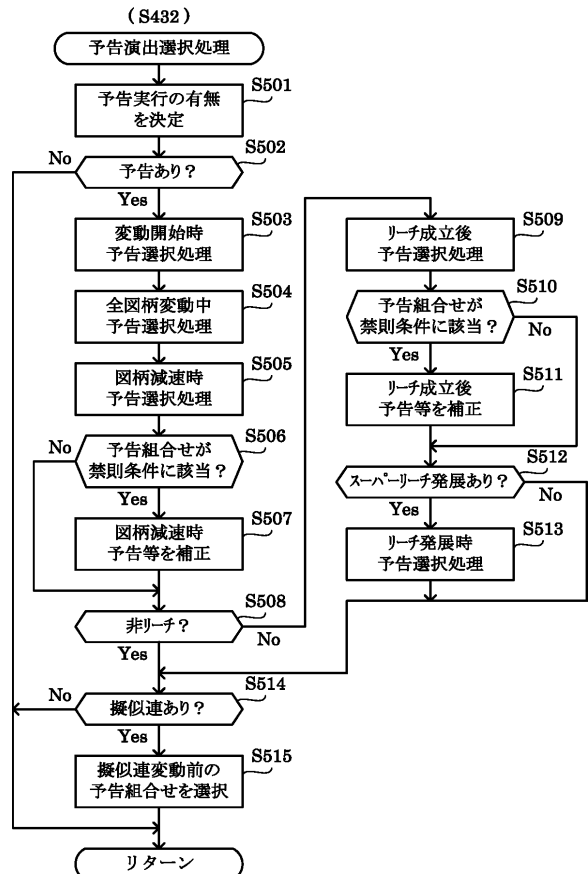


(B)

S431における最終停止図柄の決定

変動開始時決定内容	最終停止図柄
非リーチ(ハズレ)	左右不一致
リーチ(ハズレ)	左右のみ一致
非確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄)
第1確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄・確変図柄)
第2確変(大当り)	左中右一致 (確変図柄)

【図 28】

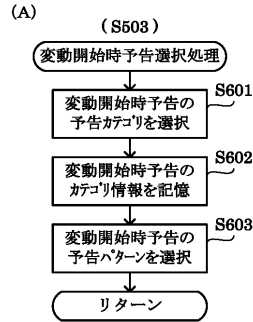


【図 29】

S501における決定割合

可変表示内容	予告実行の有無(%)	
	予告なし	予告あり
非リーチ(ハズレ)	80	20
ノーマルリーチ(ハズレ)	50	50
スーパーリーチ発展なし(ハズレ)	30	70
スーパーリーチ発展あり(ハズレ)	20	80
ノーマルリーチ(大当たり)	15	85
スーパーリーチ発展なし(大当たり)	5	95
スーパーリーチ発展あり(大当たり)	2	98

【図 30】



(B) S601における選択割合

特図表示結果	選択割合(%)	
	予告カテゴリCYA1 (低信頼度)	予告カテゴリCYA2 (中信頼度)
ハズレ	52.25	47.75
大当たり	25.25	74.75

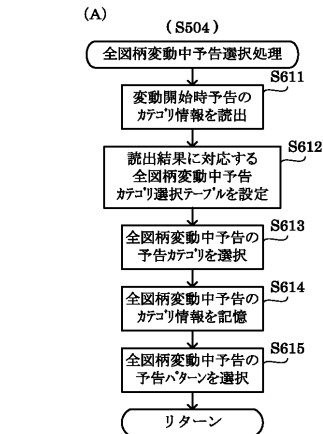
(C) S603における選択割合

予告カテゴリ	予告パターン	選択割合(%)
CYA1	YPA1-1	50
	YPA1-2	30
	YPA1-3	20
CYA2	YPA2-1	25
	YPA2-2	35
	YPA2-3	40

(D)

予告パターン	演出内容
YPA1-1	青色フラッシュ1回
YPA1-2	青色フラッシュ3回弱
YPA1-3	青色フラッシュ3回強
YPA2-1	赤色フラッシュ1回
YPA2-2	赤色フラッシュ3回弱
YPA2-3	赤色フラッシュ3回強

【図 31】

(B1) 全図柄変動中予告
カテゴリ選択割合
(予告カテゴリCYA1時)

全図柄変動中 予告カテゴリ	選択割合(%)
CYB1 (低信頼度)	80
CYB2 (中信頼度)	18
CYB3 (高信頼度)	2

(B2) 全図柄変動中予告
カテゴリ選択割合
(予告カテゴリCYA2時)

全図柄変動中 予告カテゴリ	選択割合(%)
CYB1 (低信頼度)	30
CYB2 (中信頼度)	50
CYB3 (高信頼度)	20

【図 32】

(A) 図柄減速時予告選択割合 (S505)

全図柄変動中 予告カテゴリ	選択割合(%)	
	低信頼度	中信頼度
CYB1 (低信頼度)	80	20
CYB2 (中信頼度)	30	70
CYB3 (高信頼度)	0	100

(B) S506における禁則条件

禁則条件	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時
PHA1	中信頼度	中信頼度	低信頼度

(C) リーチ成立後予告選択割合 (S509)

図柄減速時予告	選択割合(%)		
	低信頼度	中信頼度	高信頼度
低信頼度	80	19	1
中信頼度	10	80	10

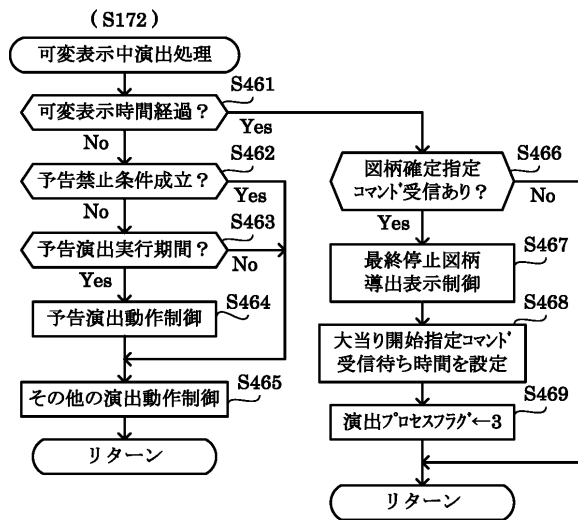
(D) S510における禁則条件

禁則条件	変動開始時	全図柄変動中	図柄減速時	リーチ成立後
PHB1	低信頼度	中信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB2	中信頼度	低信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB3	中信頼度	中信頼度	中信頼度	低信頼度
PHB4	中信頼度	高信頼度	中信頼度	低信頼度

(E) リーチ発展時予告選択割合 (S513)

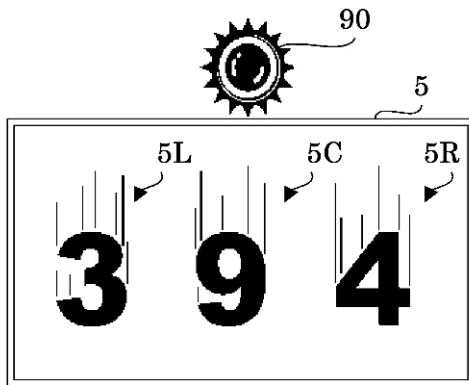
リーチ成立後予告	選択割合(%)	
	予告なし	予告あり
低信頼度	99	1
中信頼度	89	11
高信頼度	45	55

【図 3 3】

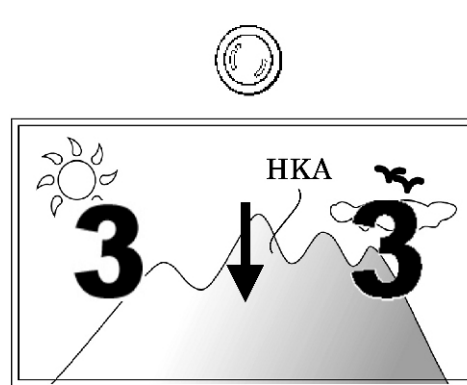


【図 1 4】

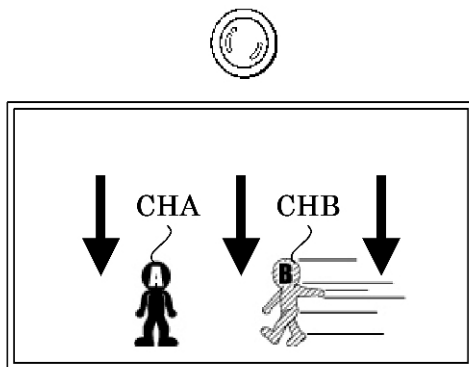
(A) 変動開始時予告



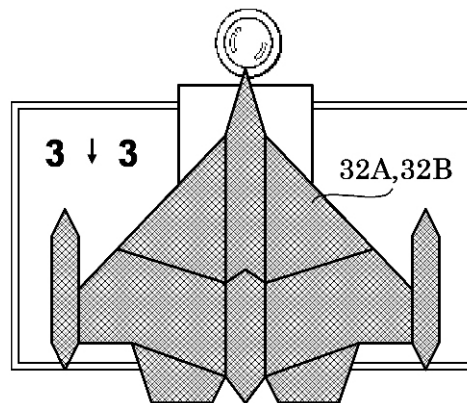
(D) リーチ成立後予告



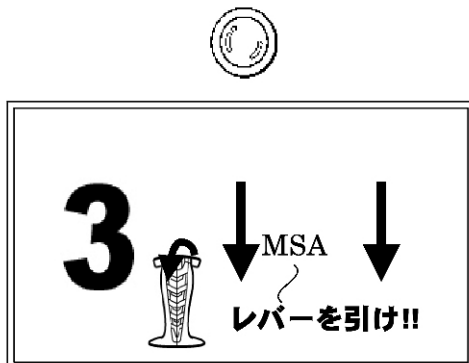
(B) 全図柄変動中予告



(E) リーチ発展時予告



(C1) 図柄減速時予告

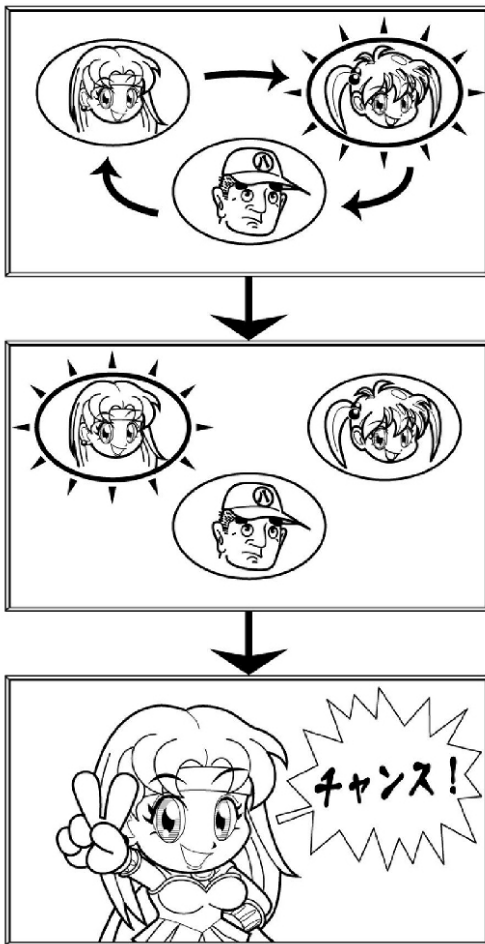


(C2) ↓ 操作検出時

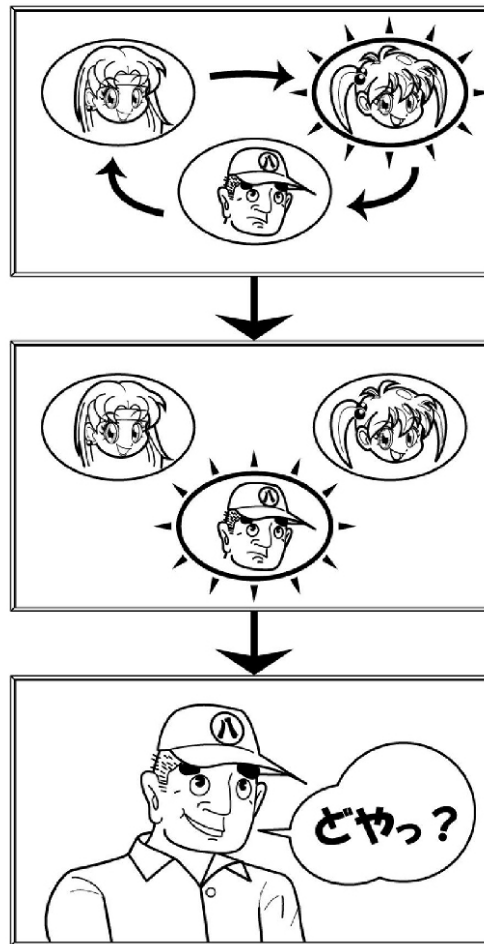


【図 3 4】

(A)

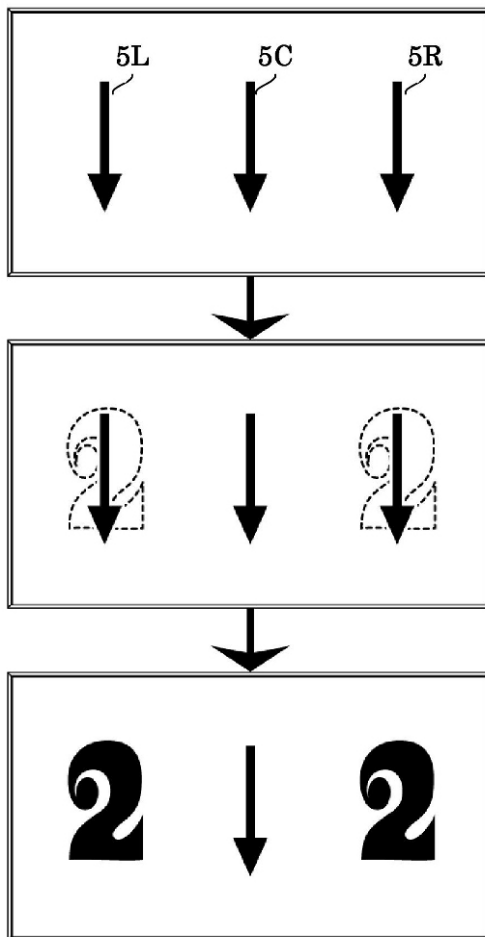


(B)

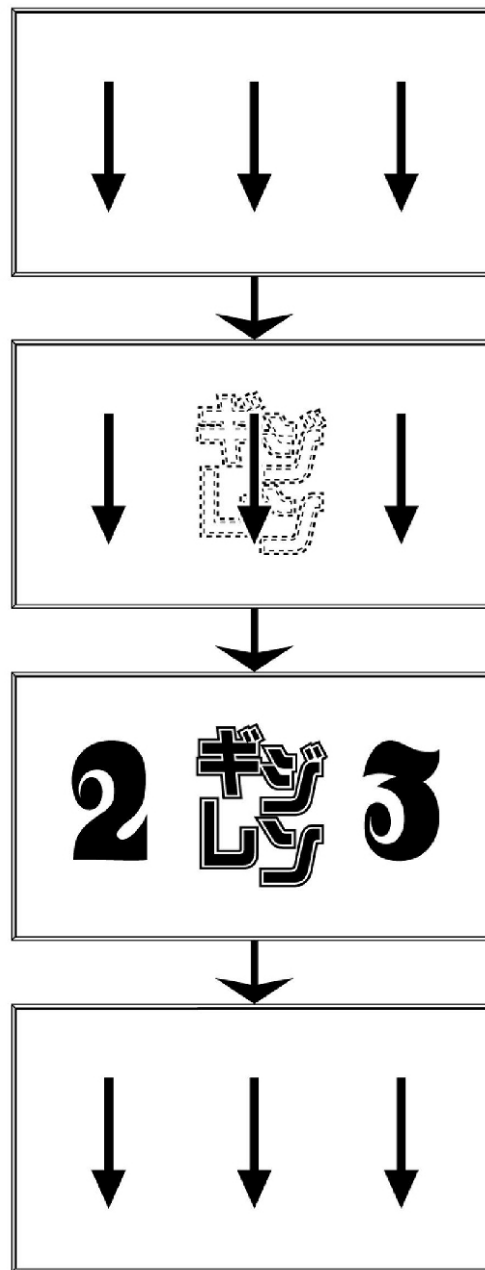


【図 35】

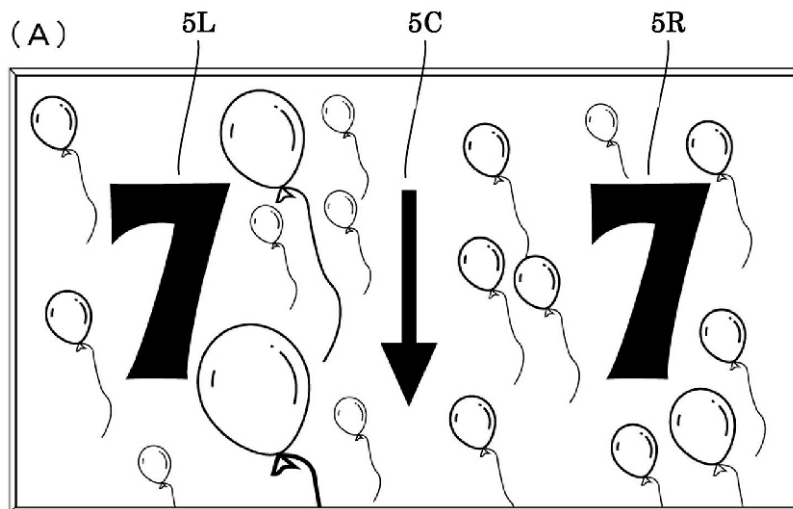
(A)



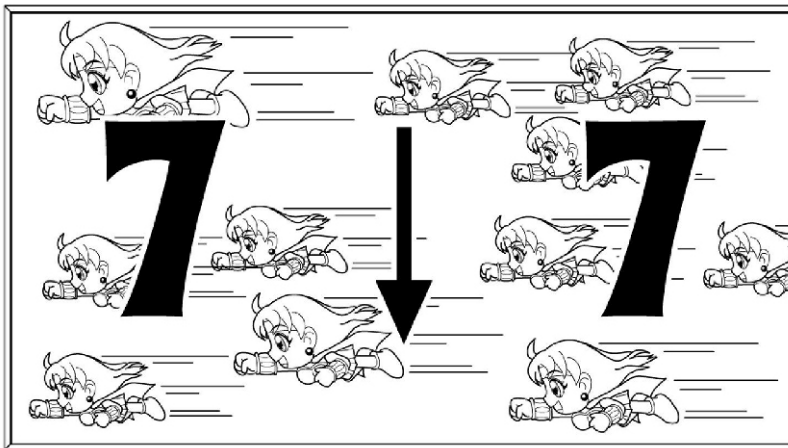
(B)



【図 3 6】



(B)



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2