

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4649510号  
(P4649510)

(45) 発行日 平成23年3月9日(2011.3.9)

(24) 登録日 平成22年12月17日(2010.12.17)

(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 1 (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願2008-327566 (P2008-327566)  
 (22) 出願日 平成20年12月24日(2008.12.24)  
 (62) 分割の表示 特願2004-324570 (P2004-324570)  
                   の分割  
           原出願日 平成16年11月9日(2004.11.9)  
 (65) 公開番号 特開2009-61326 (P2009-61326A)  
 (43) 公開日 平成21年3月26日(2009.3.26)  
           審査請求日 平成20年12月24日(2008.12.24)

(73) 特許権者 000144153  
                   株式会社三共  
                   東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100095407  
                   弁理士 木村 満  
 (72) 発明者 鶴川 詔八  
                   群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5  
                   審査官 土屋 保光

(56) 参考文献 特開2001-062080 (JP, A)  
                   )  
                   特開2003-290509 (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】

第1始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する第1可変表示手段と、第2始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する第2可変表示手段とを備え、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったとき、または、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、当該識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に判定する第1事前判定手段と、

前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、当該識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に判定する第2事前判定手段と、

前記第1事前判定手段の判定結果に応じて前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの第1可変表示時間と、前記第2事前判定手段の判定結果に応じて前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの第2可変表示時間とを設定する可変表示時間設定手段と、

前記第1及び第2可変表示手段それぞれによる識別情報の可変表示を開始してから表示

10

20

結果を導出表示するまでの経過時間を計測する時間計測手段と、

前記時間計測手段による計測によって前記可変表示時間設定手段によって設定された可変表示時間が経過したか否かを判定する計測判定手段と、

前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示中に前記第1可変表示手段を表示制御することにより、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する第1予告演出を実行する旨の決定と、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示中に前記第2可変表示手段を表示制御することにより、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する第2予告演出を実行する旨の決定とを行う予告演出決定手段と、

前記第1可変表示手段による可変表示を開始した後、前記計測判定手段により可変表示時間が経過した旨の判定がなされたときに、前記第1事前判定手段の判定結果に応じた表示結果を前記第1可変表示手段に導出表示させ、前記第2可変表示手段による可変表示を開始した後、前記計測判定手段により可変表示時間が経過した旨の判定がなされたときに、前記第2事前判定手段の判定結果に応じた表示結果を前記第2可変表示手段に導出表示させる可変表示制御手段と、

前記予告演出決定手段によって前記第1及び第2予告演出を実行する旨の決定がなされたときに、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第1予告演出を実行するとともに前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第2予告演出を実行する制御を行う予告演出制御手段とを備え、

前記時間計測手段は、前記第1可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示され、かつ、前記第2可変表示手段にて識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第1可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示された第1の時点で前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示における経過時間の計測を中断し、前記第1可変表示手段にて前記特定表示結果が導出表示されたことに基づく前記特定遊技状態が終了した第2の時点で経過時間の計測を再開する計測中断再開手段を含み、

前記予告演出決定手段は、

前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示を開始するときに、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第2予告演出を実行するか否かを決定する第2予告演出決定手段と、

前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1事前判定手段によって前記特定表示結果とする旨の判定がなされ、かつ、前記第2可変表示手段により実行中の識別情報の可変表示の表示結果を前記第2事前判定手段により前記特定表示結果としない旨の判定がなされていたときに、前記第2予告演出決定手段によって当該識別情報の可変表示中に前記第2予告演出を実行する旨に決定されているか否かを判定する第2予告演出実行判定手段と、

前記第2予告演出実行判定手段によって前記第2予告演出を実行する旨の決定がなされたと判定されたときに、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第1予告演出を実行する旨の決定を行う第1予告演出実行決定手段と、を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、第1始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する第1可変表示手段と、第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する第2可変表示手段とを備え、第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったとき、または、第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

## 【 0 0 0 2 】

パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下ＬＣＤ：Liquid Crystal Display）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示やスクロール表示させることで可変表示を行い、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものが数多く提供されている。

## 【 0 0 0 3 】

可変表示ゲームの１つとして行われる特図ゲームは、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の始動条件が成立したこと）に基づいて表示図柄の可変表示を行い、表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が予め定められた特定表示態様となっている場合を「大当たり」とするゲームである。この特図ゲームにおいて「大当たり」となると、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした状態を「特定遊技状態」あるいは「大当たり遊技状態」という。

## 【 0 0 0 4 】

こうした特図ゲームと同様の可変表示ゲームを実行可能とした遊技機としては、同一の遊技領域内に複数の図柄表示装置を設けて表示図柄と同様の役割を担う図柄を各々可変表示可能として、その各々の図柄表示装置に対応した大入賞口をそれぞれ備えた遊技機において、複数の当たりが同時に発生することを防止するものが提案されている（例えば特許文献１及び特許文献２）。

【特許文献１】特開２００１－６２０８０号公報

【特許文献２】特開２００１－６２０８１号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献１及び特許文献２に開示された技術では、一方の図柄表示装置による可変表示ゲームでの当たり判定時に、他方の図柄表示装置に当たり図柄が表示されていたり所定の当たり動作が行われていたりするときには、当該当たり判定に基づく図柄の可変表示が遅延されて開始される。このため、遊技者は、図柄の可変表示が遅延されて開始されたことで、その可変表示ゲームにおける表示結果として当たり図柄が表示されることを予め認識することができず、遊技の興趣が低下するなどの問題があった。

## 【 0 0 0 6 】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、複数の表示手段における表示図柄といった識別情報の可変表示中における表示態様や演出態様を、可変表示結果が導出表示される以前に特定表示態様となるか否かを遊技者により予め認識されることが困難な態様とすることによって、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、第１始動条件（例えば普通入賞球装置５Ａへの入賞によりステップＳ２０１にてＹｅｓと判定されたこと）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄）を可変表示する第１可変表示手段（例えば第１可変表示装置４Ａや第３可変表示装置４Ｃ）と、第２始動条件（例えば普通可変入賞球装置５Ｂへの入賞によりステップＳ２０６にてＹｅｓと判定されたこと）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄）を可変表示する第２可変表示手段（例えば第２可変表示装置４Ｂや第４可変表示装置４Ｄ）とを備え、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば「３」または「７」を示す特別図柄や大当たり組合せの飾り図柄）となったとき、または、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利

な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、当該識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に判定する第１事前判定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ４０７の処理を実行する部分など）と、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、当該識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に判定する第２事前判定手段（例えばＣＰＵ１０３が第２特別図柄プロセス処理にてステップＳ４０７に対応する処理を実行する部分など）と、前記第１事前判定手段の判定結果に応じて前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの第１可変表示時間と、前記第２事前判定手段の判定結果に応じて前記第２可変表示手段における識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの第２可変表示時間とを設定する可変表示時間設定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４５、Ｓ２４６、Ｓ２４８、Ｓ２５０、Ｓ２５４、Ｓ２５７、Ｓ２５９、Ｓ２６０、Ｓ３１５、Ｓ３１７、Ｓ３１８、Ｓ３２０、Ｓ３２２、Ｓ３２３の処理を実行する部分など）と、前記第１及び第２可変表示手段それぞれによる識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの経過時間を計測する時間計測手段（例えばＣＰＵ１０３が第１及び第２特別図柄プロセス処理にてステップＳ３３２の処理あるいはそれに対応する処理を実行する部分など）と、前記時間計測手段による計測によって前記可変表示時間設定手段によって設定された可変表示時間が経過したか否かを判定する計測判定手段（例えばＣＰＵ１０３が第１及び第２特別図柄プロセス処理にてステップＳ３３３の処理あるいはそれに対応する処理を実行する部分など）と、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示中に前記第１可変表示手段を表示制御することにより、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する第１予告演出を実行する旨の決定と、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示中に前記第２可変表示手段を表示制御することにより、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する第２予告演出を実行する旨の決定とを行う予告演出決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ４３４またはＳ４３７の処理にて演出モードフラグの値を「４」または「５」に設定した後に、ステップＳ２４８またはＳ２５０の処理を実行する部分など）と、前記第１可変表示手段による可変表示を開始した後、前記計測判定手段により可変表示時間が経過した旨の判定がなされたときに、前記第１事前判定手段の判定結果に応じた表示結果を前記第１可変表示手段に導出表示させ、前記第２可変表示手段による可変表示を開始した後、前記計測判定手段により可変表示時間が経過した旨の判定がなされたときに、前記第２事前判定手段の判定結果に応じた表示結果を前記第２可変表示手段に導出表示させる可変表示制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１３０が第１及び第２表示制御プロセス処理にてステップＳ１５２の飾り図柄可変表示中処理やステップＳ１５３の飾り図柄停止待ち処理、あるいはそれらに対応した処理を実行する部分など）と、前記予告演出決定手段によって前記第１及び第２予告演出を実行する旨の決定がなされたときに、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第１予告演出を実行するとともに前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第２予告演出を実行する制御を行う予告演出制御手段（例えばＣＰＵ１０３によるステップＳ２４８またはＳ２５０の処理に応じて、演出制御用ＣＰＵ１３０が第１及び第２表示制御プロセス処理にてステップＳ５１５あるいはそれに対応する処理を実行することにより、例えば図３３（Ｈ）～（Ｏ）や図３４（Ｇ）～（Ｓ）に示すような演出を第３及び第４可変表示装置４Ｃ、４Ｄの表示により実行する部分など）とを備え、前記時間計測手段は、前記第１可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示され、かつ、前記第２可変表示手段にて識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第１可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示された第１の時点で前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示における経過時間の計測を中断し、前記第１可変表示手段にて前記特定表示結果が導出表示されたことに基づく前記特定遊技状態が終了した第２の時点で経過時間の計測を再開する計測中断再開手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７６の処理を実行した後にステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 3 1 にて Y e s と判定する部分、及びステップ S 2 8 9 の処理を実行した後にステップ S 3 3 1 にて N o と判定する部分など)を含み、前記予告演出決定手段は、前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段(例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 2 2 にてリーチ B、リーチ D - 2、リーチ E のリーチ時可変表示パターンのいずれかに決定する部分、あるいはステップ S 3 2 3 にて通常 C の通常時可変表示パターンに決定する部分)と、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 事前判定手段によって前記特定表示結果とする旨の判定がなされ、かつ、前記第 2 可変表示手段により実行中の識別情報の可変表示の表示結果を前記第 2 事前判定手段により前記特定表示結果としない旨の判定がなされていたときに、前記第 2 予告演出決定手段によって当該識別情報の可変表示中に前記第 2 予告演出を実行する旨に決定されているか否かを判定する第 2 予告演出実行判定手段(例えば C P U 1 0 3 がステップ S 4 3 3 の処理を実行する部分)と、前記第 2 予告演出実行判定手段によって前記第 2 予告演出を実行する旨の決定がなされたとき(ステップ S 4 3 3 にて Y e s の判定がなされたとき)に、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第 1 予告演出を実行する旨の決定を行う第 1 予告演出実行決定手段(例えば C P U 1 0 3 がステップ S 4 3 4 の処理にて演出モードフラグの値を「4」に設定した後に、ステップ S 2 4 8 の処理を実行する部分)と、を含む。ここで、前記可変表示制御手段は、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第 1 予告演出を実行するとともに前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示中において前記第 2 予告演出を実行した後、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されるように、前記第 1 及び第 2 予告演出の実行を制御してもよい(例えば C P U 1 0 3 によるステップ S 2 4 8 の処理に応じて、演出制御用 C P U 1 3 0 がステップ S 5 1 5 あるいはそれに対応する処理を実行することにより、例えば図 3 3 ( H ) ~ ( O ) に示すような演出を第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により実行する部分)。

【発明の効果】

【 0 0 1 6 】

本発明は、以下に示す効果を有する。

【 0 0 1 7 】

第 1 可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに第 2 可変表示手段にて識別情報の可変表示が実行されていると、第 1 可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたことに基づく特定遊技状態が開始される第 1 の時点で第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示における経過時間の計測が中断される。その後、当該特定遊技状態が終了した第 2 の時点で経過時間の計測が再開される。

これにより、第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示の表示結果に基づく特定遊技状態と、第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示の表示結果に基づく特定遊技状態とを同時に発生させないようにすることができる。また、第 1 可変表示手段に特定表示結果が導出表示されるまでは第 2 可変表示手段にて識別情報の可変表示が進行するため、第 1 可変表示手段に特定表示結果が導出表示されることを遊技者が認識することは困難である。

加えて、第 1 始動条件が成立したことに基づく第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示において第 1 予告演出が実行されるとともに、第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件が成立したことに基づく第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示において第 2 予告演出が実行される。これにより、演出のバリエーションを増加させて、多様な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

このように、複数の可変表示手段による識別情報の可変表示中における識別情報の可変表示態様や演出態様を適切に制御することによって、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、第 1 事前判定手段によって特定表示結果とする旨の判定がなされたときに、既

10

20

30

40

50

に実行されている第2可変表示手段による識別情報の可変表示中において第2予告演出を実行する旨の決定がなされていれば、第1可変表示手段による識別情報の可変表示中において第1予告演出が実行されることになる。

こうした第1及び第2予告演出により遊技者は、第1及び第2可変表示手段による識別情報の可変表示中に行われる演出に対して興味を持つことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

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。本実施例における遊技機としては、7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）等からなる表示装置により特図ゲームを行う遊技機であり、プリペイドカードによって球貸しを行うカードリーダー（CR：Card Reader）式のパチンコ遊技機等であればよい。

【0027】

図1は、本実施例におけるパチンコ遊技機1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。この遊技領域のほぼ中央位置には、各々が識別可能な識別情報としての特別図柄を可変表示する第1可変表示装置4Aと第2可変表示装置4Bとが設けられている。第1可変表示装置4Aの下方には、第1可変表示装置4Aにて可変表示される特別図柄とは異なる飾り図柄の可変表示などを行うことができる第3可変表示装置4Cが設けられている。第2可変表示装置4Bの下方には、第2可変表示装置4Bにて可変表示される特別図柄とは異なる飾り図柄の可変表示などを行うことができる第4可変表示装置4Dが設けられている。第3可変表示装置4Cの下方には、普通入賞球装置（第1始動入賞口）5Aが配置されている。第4可変表示装置4Dの下方には、普通図柄表示器40や普通可変入賞球装置（第2始動入賞口）5Bなどが配置されている。普通図柄表示器40は、発光ダイオード（LED）等を備えて構成され、遊技領域に設けられた通過ゲートを遊技球が通過することを始動条件とする普通図ゲームにおいて、点灯、点滅、発色などが制御される。この普通図ゲームにおいて所定の当りパターンで表示が行われると、普通図ゲームにおける表示結果が「当り」となり、普通可変入賞球装置5Bを構成する電動チューリップの可動翼片を所定時間が経過するまで傾動制御する。

【0028】

普通入賞球装置5Aの下方には、第1特別可変入賞球装置（第1大入賞口）6Aが設けられている一方、普通可変入賞球装置5Bの下方には、第2特別可変入賞球装置（第2大入賞口）6Bが設けられている。第1及び第2可変表示装置4A、4Bの下部には、始動入賞記憶表示器7が設けられている。

【0029】

第1及び第2可変表示装置4A、4Bは、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成されている。第1可変表示装置4Aは、普通入賞球装置5Aへの遊技球の入賞により始動条件（第1始動条件）が成立したことに基づいて行われる可変表示ゲーム（特図ゲーム）において、例えば「0」～「9」を示す数字等から構成され、各々が識別可能な複数種類の識別情報として機能する特別図柄を可変表示する。第2可変表示装置4Bは、普通可変入賞球装置5Bへの遊技球の入賞により始動条件（第2始動条件）が成立したことに基づいて行われる可変表示ゲーム（特図ゲーム）において、例えば「0」～「9」を示す数字等から構成され、各々が識別可能な複数種類の識別情報として機能する特別図柄を可変表示する。

【0030】

第1及び第2可変表示装置4A、4Bにより行われる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始した後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける確

定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、第１特別可変入賞球装置６Ａを開閉させることによる特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。この実施の形態では、「３」あるいは「７」を示す特別図柄を大当り図柄とする。

【００３１】

第１可変表示装置４Ａによる特図ゲームで大当り図柄が停止表示されたことに基づく大当り遊技状態においては、第１特別可変入賞球装置６Ａの開閉板が、所定期間（例えば２９秒）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間において開成され、開成されている間は遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に閉成する。そして、この開閉サイクルを所定の上限回数（例えば１６回）まで繰り返すことができる。

10

【００３２】

他方、第２可変表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定図柄として大当り図柄が停止表示されたときには、第２特別可変入賞球装置６Ｂを開閉させることによる大当り遊技状態となる。第２可変表示装置４Ｂによる特図ゲームで大当り図柄が停止表示されたことに基づく大当り遊技状態においては、第２特別可変入賞球装置６Ｂの開閉板が、所定期間（例えば２９秒）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間において開成され、開成されている間は遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に閉成する。そして、この開閉サイクルを所定の上限回数（例えば１６回）まで繰り返すことができる。あるいは、第２可変表示装置４Ｂによる特図ゲームで大当り図柄が停止表示されたときには、第１可変表示装置４Ａによる特図ゲームで大当り図柄が停止表示されたときとは異なる所定期間（例えば４５秒）あるいは所定個数（例えば１５個）の入賞球が発生するまでの期間において第２特別可変入賞球装置６Ｂが開成され、その後に閉成する開閉サイクルを所定の上限回数（例えば２０回）まで繰り返すことができるようにしてもよい。

20

【００３３】

このように、第１可変表示装置４Ａと第２可変表示装置４Ｂでは、互いに異なる始動条件が成立したことに基づいて特図ゲームが開始される。そして、第１可変表示装置４Ａにおける確定図柄として大当り図柄が停止表示されたとき、及び第２可変表示装置４Ｂにおける確定図柄として大当り図柄が停止表示されたときには、第１及び第２特別可変入賞球装置６Ａ、６Ｂにおける開閉動作による大当り遊技状態に制御される。

30

【００３４】

また、この実施の形態では、「３」を示す特別図柄を通常大当り図柄とし、「７」を示す特別図柄を確変大当り図柄とする。特図ゲームにおける可変表示結果として確変大当り図柄が停止表示されたときは、所定の特別表示結果としての確変大当りとなる。確変大当りとなったときには、その確変大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されるまで、あるいは、特図ゲームにおける可変表示結果が大当りとなるまで、特別遊技状態の１つとして、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率状態となる。この高確率状態では、特図ゲームにおいて可変表示結果として大当り図柄が停止表示されて大当り遊技状態に制御される確率が、通常遊技状態時よりも向上する。なお、通常遊技状態とは、大当り遊技状態や特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、特図ゲームにおける確定図柄として大当り図柄が停止表示されて大当りとなる確率が、電源投入直後などの初期設定状態と同一に制御されている。

40

【００３５】

他方、特図ゲームにおける可変表示結果として通常大当り図柄が停止表示されたときには通常大当りとなる。この通常大当りとなったときには、大当り遊技状態が終了した後に確変制御が行われないため、特図ゲームにおける可変表示結果が大当りとなって大当り遊技状態に制御される確率は向上しない。なお、通常大当りとなって大当り遊技状態が終了した後は、その通常大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されるまで、または、特図ゲームにおける可変表示結果が大当りとなるまで、高確率状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、継続して時間短縮制

50

御（時短制御）が行われる時間短縮状態となるようにしてもよい。時短制御が行われる時間短縮状態では、各特図ゲームにて大当たりとなって大当たり遊技状態に制御される確率は通常遊技状態と同一であるが、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間が通常遊技状態よりも短くなるように制御される。

【 0 0 3 6 】

高確率状態と時間短縮状態では、普通図柄表示器 4 0 による普通図ゲームにおける可変表示時間が通常遊技状態のときよりも短くなるとともに、各回の普通図ゲームで表示結果が当り図柄となる確率が向上する。このときにはさらに、普通可変入賞球装置 5 B における可動翼片の傾動時間を、通常遊技状態のときよりも長くするとともに、その傾動回数を通常遊技状態のときよりも増加させてもよい。このように、高確率状態や時間短縮状態では、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態となる。ここで、時間短縮状態では、確変制御が行われず、大当たり遊技状態となる確率は通常遊技状態のときと同じであるので、高確率状態の方が時間短縮状態よりも遊技者にとって有利である。

【 0 0 3 7 】

また、例えば第 1 可変表示装置 4 A では「 0 」～「 9 」の数字を示す 1 0 種類の図柄を特別図柄として可変表示する一方、第 2 可変表示装置 4 B では「 A 」～「 J 」のアルファベットを示す 1 0 種類の図柄を特別図柄として可変表示してもよい。あるいは、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B の各々が、互いに異なるモチーフに関連する複数種類のキャラクタ図柄を特別図柄として可変表示してもよい。

【 0 0 3 8 】

第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D は、例えば L C D 等から構成され、例えばそれぞれ 3 つに分割された表示領域としての可変表示部にて、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄を可変表示する。具体的な一例として、第 3 可変表示装置 4 C には、左・中・右の可変表示部が配置され、各可変表示部にて飾り図柄が可変表示される一方、第 4 可変表示装置 4 D にも、左・中・右の可変表示部が配置され、各可変表示部にて飾り図柄が可変表示される。そして、第 1 可変表示装置 4 A における特別図柄の可変表示が開始されるときには、第 3 可変表示装置 4 C における左・中・右の各可変表示部にて飾り図柄の可変表示が開始され、その後、第 1 可変表示装置 4 A における特別図柄の可変表示結果として確定図柄が停止表示されるときに、第 3 可変表示装置 4 C における左・中・右の各可変表示部にて確定図柄となる飾り図柄が停止表示されることで、可変表示結果となる飾り図柄の組合せが導出表示される。他方、第 2 可変表示装置 4 B における特別図柄の可変表示が開始されるときには、第 4 可変表示装置 4 D における左・中・右の各可変表示部にて飾り図柄の可変表示が開始され、その後、第 2 可変表示装置 4 B における特別図柄の可変表示結果として確定図柄が停止表示されるときに、第 4 可変表示装置 4 D における左・中・右の各可変表示部にて確定図柄となる飾り図柄が停止表示されることで、可変表示結果となる飾り図柄の組合せが導出表示される。また、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D では、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示が行われているときに、様々な演出態様のいずれかによる演出表示を行うことができる。

【 0 0 3 9 】

普通入賞球装置 5 A は、例えば所定の玉受部材によって常に開放状態に保たれる。そして、遊技領域を流下する遊技球が普通入賞球装置 5 A に入賞すると、その遊技球が第 1 始動入賞口スイッチ 4 1 a（図 2）によって検出されることにより、第 1 始動条件が成立する。普通可変入賞球装置 5 B は、図示せぬソレノイドによって垂直（通常開放）位置と傾動（拡大開放）位置との間で可動制御される一対の可動翼片を有するチューリップ型役物（普通電動役物）を備えて構成されている。普通可変入賞球装置 5 B は、普通図柄表示器 4 0 による普通図柄の可変表示（普通図ゲーム）で表示結果が所定の当り図柄となったときに、電動チューリップの可動翼片を所定時間が経過するまで傾動制御することで、可動翼片を垂直位置としたときに比べて遊技球が入賞しやすくなる。普通可変入賞球装置 5 B に入賞した遊技球は、第 2 始動入賞口スイッチ 4 1 b（図 2）によって検出され、その検出により第 2 始動条件が成立する。



## 【 0 0 4 0 】

第 1 及び第 2 特別可変入賞球装置 6 A、6 B は、図示せぬソレノイドによって入賞領域を開成・閉成制御する開閉板を、それぞれ備えて構成されている。この開閉板は、例えばパチンコ遊技機 1 の電源投入後に大当り遊技状態が発生する以前までのような通常時には、閉成した状態にある。他方、第 1 可変表示装置 4 A や第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームの結果に基づいて大当り遊技状態となった場合に、ソレノイドによって入賞領域を所定期間あるいは所定個数の入賞球が発生するまでの期間において開成した後、閉成する。第 1 及び第 2 特別可変入賞球装置 6 A、6 B にて開閉板が開成しているときに入賞領域に遊技球が入賞した場合には、所定の大入賞口スイッチによって当該遊技球が検出されたことに基づいて、所定数の賞球の払出が行われる。

10

## 【 0 0 4 1 】

始動入賞記憶表示器 7 は、例えば L E D 等から構成され、特図保留記憶部 1 2 1 ( 図 7 ) の記憶内容に基づき、普通入賞球装置 5 A あるいは普通可変入賞球装置 5 B に遊技球が進入して第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれかによる特図ゲームを開始するための始動条件が成立したものの、従前の特図ゲームを実行中である等の理由のために可変表示を開始するための開始条件が成立していない始動入賞記憶数 ( 保留記憶数 ) を表示する。例えば、始動入賞記憶表示器 7 では、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特図ゲームの保留記憶数に対応した個数の L E D が点灯される。

## 【 0 0 4 2 】

また、遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、ランプを内蔵した風車、アウト口等が設けられている。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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。

20

## 【 0 0 4 3 】

図 2 は、主基板 1 1 を中心としたシステム構成の一例を示すブロック図である。パチンコ遊技機 1 には、電源基板 1 0 と、主基板 1 1 と、演出制御基板 1 2 と、払出制御基板 1 5 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための信号中継基板 1 3 や、電源基板 1 0 から主基板 1 1 を介して供給される電力をパチンコ遊技機 1 の各部位へと中継するための電源中継基板 1 4 など搭載されている。

30

## 【 0 0 4 4 】

電源基板 1 0 から出力される電源電圧は、主基板 1 1 を経由して電源中継基板 1 4 に入力され、電源中継基板 1 4 から演出制御基板 1 2 や払出制御基板 1 5 などの各制御基板に供給される。

## 【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 や払出制御基板 1 5 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、それぞれに指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B を構成する各セグメントの点灯 / 消灯制御を行うことにより、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B における特別図柄の可変表示を制御する。

40

## 【 0 0 4 6 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて出力される制御信号は、信号中継基板 1 3 によって中継される。図 3 ( A ) は、信号中継基板 1 3 の構成例を、主基板 1 1 及び演出制御基板 1 2 とともに示すブロック図である。主基板 1 1 には、信号中継基板 1 3 対応のコネクタ 6 1 A が設けられ、コネクタ 6 1 A と遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路 6 0 が接続されている。出力バッファ回路 6 0 は、主基板 1 1

50

から信号中継基板 1 3 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、信号中継基板 1 3 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。従って、演出制御基板 1 2 や信号中継基板 1 3 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

#### 【 0 0 4 7 】

信号中継基板 1 3 には、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に出力される制御信号を伝送するための配線毎に、図 3 ( B ) に示すような回路構成を有する伝送方向規制回路 1 3 - 1 ~ 1 3 - n が設けられている。各伝送方向規制回路 1 3 - 1 ~ 1 3 - n は、主基板 1 1 対応のコネクタ 6 1 B にアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応のコネクタ 6 2 A にカソードが接続されたダイオード D 1 と、一端がダイオード D 1 のカソードに接続されるとともに他端がグランド ( G N D ) 接続された抵抗 R 1 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 1 3 - 1 ~ 1 3 - n は、演出制御基板 1 2 から信号中継基板 1 3 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。なお、主基板への不正な信号の入力を防ぐために、主基板とサブ基板との間に主基板からサブ基板への信号の出力のみを規制する一方向データ転送手段を設けたものは既に提案されている (例えば、特開平 8 - 2 2 4 3 3 9 号公報などを参照)。しかしながら、主基板と一方向データ転送手段との間には主基板への信号入力を規制するものがないため、一方向データ転送手段に改変を加えることで主基板に不正な信号を入力させることが可能であった。この実施の形態では、信号中継基板 1 3 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 1 3 - 1 ~ 1 3 - n を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とコネクタ 6 1 A の間に出力バッファ回路 6 0 を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を、より確実に防止することができる。

#### 【 0 0 4 8 】

このような信号中継基板 1 3 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される制御コマンドは、例えば電気信号として伝送される演出制御コマンドである。図 4 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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 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。

#### 【 0 0 4 9 】

図 4 に示す例において、コマンド 8 0 X X ( h ) は、第 1 可変表示装置 4 A による特別図柄の可変表示が開始されるときに送信される第 1 可変表示開始コマンドである。なお、以下では、X X ( h ) が不特定の 1 6 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るものとする。コマンド 8 1 X X ( h ) は、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示が開始されるときに送信される第 2 可変表示開始コマンドである。これらの第 1 及び第 2 可変表示開始コマンドはそれぞれ、特別図柄の可変表示が開始されてから確定図柄が停止表示されるまでの時間である特別図柄の可変表示時間や、特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなるかハズレとなるか、可変表示中の飾り図柄をリーチとするか否か、などを示す E X T データを含んでいる。

#### 【 0 0 5 0 】

ここで、特別図柄の可変表示時間は、1 回の特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始される時点 (可変表示開始時点) から、特別図柄の可変表示結果が導出表示されて確定図柄が停止表示される時点までに要する特図ゲームの実行時間である。また、リーチとは、導出表示した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導出表示していない図柄 (リーチ変動図柄という) については可変表示が行われている表示態様、あるいは、全て又は一部の図柄が大当たり図柄の全て又は一部を構成しながら同期して可変表示して

いる表示態様のことである。具体的には、予め定められた組合せ有効ライン上の一部の可変表示部に予め定められた大当たり組合せを構成する図柄を停止表示しているときに未だ停止表示していない組合せ有効ライン上の可変表示部において可変表示が行われている表示態様（例えば、表示領域に設けられた左、中、右の可変表示部のうち左、右の可変表示部には大当たり図柄の一部となる（例えば「7」）が停止表示されている状態で中の可変表示部は未だ可変表示が行われている表示態様）、あるいは、有効ライン上の可変表示部の全て又は一部の図柄が大当たり図柄の全て又は一部を構成しながら同期して可変表示している表示態様（例えば、表示領域に設けられた左、中、右の可変表示部の全てで可変表示が行われてどの状態が表示されても同一の特別図柄が揃っている状態で可変表示が行われている表示態様）である。演出制御基板12の側では、例えば第1可変表示開始コマンドを受信したことに応答して第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示を開始する一方、第2可変表示開始コマンドを受信したことに応答して第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始する。

10

#### 【0051】

コマンド82XX(h)は、第2可変表示装置4Bにより現在実行中の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dにより可変表示中の飾り図柄における可変表示パターンを変更する旨の指示を行うために送信されるパターン変更コマンドである。コマンド9000(h)は、第1可変表示装置4Aにおける特別図柄の可変表示が終了するときに送信される第1可変表示終了コマンドである。コマンド9100(h)は、第2可変表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が終了するときに送信される第2可変表示終了コマンドである。演出制御基板12の側では、例えば第1可変表示終了コマンドを受信したことに応答して第3可変表示装置4Cにて可変表示されていた飾り図柄を減速・停止表示させることにより確定図柄となる飾り図柄の組合せを導出表示させる一方、第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して第4可変表示装置4Dにて可変表示されていた飾り図柄を減速・停止表示させることにより確定図柄となる飾り図柄の組合せを導出表示させる。

20

#### 【0052】

コマンドA000(h)は、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのいずれかによる特図ゲームにて大当たりとなったことにより大当たり遊技状態が開始されるときに送信される大当たり開始コマンドである。コマンドA001(h)は、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのいずれかによる特図ゲームにて大当たりとなったことにより大当たり遊技状態に制御された後、当該大当たり遊技状態が終了するときに送信される大当たり終了コマンドである。コマンドB000(h)は、第2可変表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示の進行を停止（中断）させるときに送信される可変表示進行停止コマンドである。演出制御基板12の側では、例えば可変表示進行停止コマンドを受信したことに応答して第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の進行を停止（中断）させる。コマンドB100(h)は、可変表示の進行が停止されている特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示の進行を再び開始させるときに送信される可変表示進行再開コマンドである。演出制御基板12の側では、例えば可変表示進行再開コマンドを受信したことに応答して第4可変表示装置4Dにて停止（中断）されていた飾り図柄の可変表示の進行を再開させる。

30

#### 【0053】

主基板11は、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路107などを備えて構成される。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップマイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM（Read Only Memory）101、ワークメモリとして使用されるRAM（Random Access Memory）102、プログラムに従って制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103、CPU103とは独立して乱数の生成を行う乱数回路104及びI/O（Input/Output）ポート105を含んでいる。スイッチ回路107は、各入賞口スイッチ20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。

40

#### 【0054】

乱数回路104では、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数となる数値デ

50

ータがカウントされる。具体的な一例として、CPU 103は、乱数回路104による乱数生成動作の設定を行い、数値データを所定の手順に従って定期的（あるいは不定期）に更新させるなどして、大当たり判定用乱数や確変判定用乱数、確定図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、可変表示パターン決定用乱数、連続演出実行判定用乱数、単独長期演出実行判定用乱数、演出連動実行判定用乱数等として用いられる数値データをカウント可能に制御する。

#### 【0055】

大当たり判定用乱数は、大当たりを発生させてパチンコ遊技機1を大当たり遊技状態とするか否かを決定するために用いられる乱数であり、例えば「0」～「299」の範囲の値をとる。確変判定用乱数は、特図ゲームにて大当たりとする旨の判定がなされたときに、確変大当たりとするか通常大当たりとするかを判定するために用いられる乱数であり、例えば「0」～「29」の範囲の値をとる。確定図柄決定用乱数は、特図ゲームにおける特別図柄の確定図柄を決定するために用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、特図ゲームにて確定図柄が大当たり図柄とならない場合に、飾り図柄の可変表示態様をリーチとした後にハズレの確定図柄を導出表示するのか、リーチとすることなくハズレの確定図柄を導出表示するのかを判定するために用いられる表示用の乱数である。可変表示パターン決定用乱数は、特図ゲームにて使用する可変表示パターンを決定して当該特図ゲームにおける特別図柄の可変表示態様及び飾り図柄の可変表示態様などの演出態様を決定するために用いられる表示用の乱数である。連続演出実行判定用乱数は、第1可変表示装置4Aにより1回の特図ゲームが実行される期間に第2可変表示装置4Bにより複数回の特図ゲームが行われ、その複数回の特図ゲームにわたり連続した演出となる連続演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数である。単独長期演出実行判定用乱数は、第1可変表示装置4Aによる1回の特図ゲームが行われている期間において第2可変表示装置4Bにより複数回の特図ゲームを実行可能とする長期演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数である。演出連動実行判定用乱数は、第1及び第2可変表示装置4A、4Bの双方による特別図柄の可変表示中に行われる演出が互いに所定の関連性を有するものとなるよう演出動作を制御する演出連動を実行するか否かを判定するために用いられる乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記以外の乱数が用いられてもよい。

#### 【0056】

ROM 101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルが格納されている。例えば、ROM 101は、CPU 103が各種の判定や決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記憶する。この判定テーブルには、特図ゲームにて確定図柄を大当たり図柄とするか否かを判定するために参照される大当たり判定テーブルなどが含まれている。また、決定テーブルには、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのそれぞれによる特図ゲームや、第3及び第4可変表示装置4C、4Dのそれぞれにより飾り図柄の可変表示にて使用される可変表示パターンを決定するための可変表示パターン決定テーブルなどが含まれている。

#### 【0057】

可変表示パターン決定テーブルには、第1及び第2可変表示装置4A、4Bによる特別図柄の可変表示や第3及び第4可変表示装置4C、4Dによる飾り図柄の可変表示にて使用可能な複数種類の可変表示パターンを示すデータが記憶されている。図5(A)及び(B)、図6は、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのそれぞれによる特図ゲームに対応して使用可能な可変表示パターンとして、特別図柄の可変表示時間を決定可能とした可変表示パターンを例示している。この実施の形態では、飾り図柄がリーチとなることなくハズレの確定図柄を導出表示する可変表示パターンとして、図5(A)に示すような通常時可変表示パターンが用意されている。また、飾り図柄をリーチとした後に大当たりとなることなくハズレの確定図柄を導出表示するリーチハズレ用の可変表示パターンとして、図5(B)に示すようなリーチ時可変表示パターンが用意されている。特図ゲームにて大当たり図柄を確定図柄として導出表示するとともに大当たり組合せの飾り図柄を導出表示する可変表示パターンとしては、図6に示すような大当たり時可変表示パターンが用意されている。

例えば、各可変表示パターンを示すデータは、特別図柄の可変表示時間を示すデータや、第1及び第2可変表示開始コマンドにてEXTデータとして設定される制御データなどと、対応付けられている。

#### 【0058】

通常時可変表示パターンである通常A～C、  
- 1～ - 3、  
- 1～ - 3、  
- 1、  
- 2、  
- 1～ - 3の可変表示パターンは、特別図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示態様をリーチとすることなく、特別図柄の可変表示結果として大当り図柄とは異なるハズレ図柄を停止表示させるときに使用される。図5(A)に示すように、通常A～Cの可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti1、Ti2、Ti3である。通常  
- 1～ - 3の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti4、Ti5、Ti6である。通常  
- 1～ - 3の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti7、Ti8、Ti9である。通常  
- 1、  
- 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti10、Ti11である。通常  
- 1～ - 3の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti12、Ti13、Ti14である。

10

#### 【0059】

ここで、通常  
- 3の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti9は、通常  
- 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti8に比べて長い時間となるように定められており、通常  
- 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti8は、通常  
- 1の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti7に比べて長い時間となるように定められている。通常  
- 3の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti14は、通常  
- 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti13に比べて長い時間となるように定められており、通常  
- 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti13は、通常  
- 1の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti12に比べて長い時間となるように定められている。

20

#### 【0060】

リーチ時可変表示パターンであるリーチA(ハズレ)～C(ハズレ)、D-1(ハズレ)、D-2(ハズレ)、E(ハズレ)～G(ハズレ)、  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)、  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)、  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)の可変表示パターンは、特別図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示態様をリーチとした後に、特別図柄の可変表示結果として大当り図柄とは異なるハズレ図柄を停止表示させるときに使用される。図5(B)に示すように、リーチA(ハズレ)～C(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti21、Ti22、Ti23である。リーチD-1(ハズレ)、D-2(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti24、Ti25である。リーチE(ハズレ)～G(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti26、Ti27、Ti28である。リーチ  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti29、Ti30、Ti31である。リーチ  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti32、Ti33、Ti34である。リーチ  
- 1(ハズレ)～ - 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、Ti35、Ti36、Ti37である。

30

40

#### 【0061】

ここで、リーチ  
- 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti34は、リーチ  
- 2(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti33に比べて長い時間となるように定められており、リーチ  
- 2(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti33は、リーチ  
- 1(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti32に比べて長い時間となるように定められている。リーチ  
- 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変

50

表示時間  $T_{i37}$  は、リーチ - 2 (ハズレ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i36}$  に比べて長い時間となるように定められており、リーチ - 2 (ハズレ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i36}$  は、リーチ - 1 (ハズレ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i35}$  に比べて長い時間となるように定められている。

#### 【0062】

大当たり時可変表示パターンであるリーチ A (大当たり) ~ C (大当たり)、D - 1 (大当たり)、E (大当たり) ~ G (大当たり)、H - 1 (大当たり) ~ H - 3 (大当たり)、 - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり)、 - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり)、 - 1 (大当たり)、 - 2 (大当たり)、 - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり) の可変表示パターンは、特別図柄の可変表示中における飾り図柄の表示態様をリーチとした後に、特別図柄の可変表示結果として大当たり図柄を停止表示させるときに使用される。図 6 に示すように、リーチ A (大当たり) ~ C (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i41}$ 、 $T_{i42}$ 、 $T_{i43}$  である。リーチ D - 1 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間は、 $T_{i44}$  である。リーチ E (大当たり) ~ G (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i45}$ 、 $T_{i46}$ 、 $T_{i47}$  である。リーチ H - 1 (大当たり) ~ H - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i48}$ 、 $T_{i49}$ 、 $T_{i50}$  である。リーチ - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i51}$ 、 $T_{i52}$ 、 $T_{i53}$  である。リーチ - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i54}$ 、 $T_{i55}$ 、 $T_{i56}$  である。リーチ - 1 (大当たり)、 - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i57}$ 、 $T_{i58}$  である。リーチ - 1 (大当たり) ~ - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間はそれぞれ、 $T_{i59}$ 、 $T_{i60}$ 、 $T_{i61}$  である。

#### 【0063】

ここで、リーチ C (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i43}$  は、リーチ B (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i42}$  に比べて長い時間となるように定められており、リーチ B (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i42}$  は、リーチ A (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i41}$  に比べて長い時間となるように定められている。リーチ H - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i50}$  は、リーチ H - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i49}$  に比べて長い時間となるように定められており、リーチ H - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i49}$  は、リーチ H - 1 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i48}$  に比べて長い時間となるように定められている。

#### 【0064】

また、リーチ - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i56}$  は、リーチ - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i55}$  に比べて長い時間となるように定められており、リーチ - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i55}$  は、リーチ - 1 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i54}$  に比べて長い時間となるように定められている。リーチ - 3 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i61}$  は、リーチ - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i60}$  に比べて長い時間となるように定められており、リーチ - 2 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i60}$  は、リーチ - 1 (大当たり) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i59}$  に比べて長い時間となるように定められている。

#### 【0065】

さらに、リーチ G (ハズレ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i28}$ 、及びリーチ G (大当たり) の可変表示パターンにおける可変表示時間  $T_{i47}$  は、他の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i1} \sim T_{i14}$ 、 $T_{i21} \sim T_{i27}$ 、 $T_{i29} \sim T_{i37}$ 、 $T_{i41} \sim T_{i46}$ 、 $T_{i48} \sim T_{i61}$  に比べて、十分に長い時間となるように予め定められており、例えばリーチ G の可変表示パターンで特図ゲームが 1 回実行されて特別図柄の可変表示が開始されてから確定図柄が停止表示されるまでの期間内に、他の可変表示パターンによる特別図柄の可変表示を複数回実行することができる。

#### 【0066】

リーチ A ~ C、D - 1、D - 2、E、F の可変表示パターンでは、例えば特別図柄の可変表示中に飾り図柄の可変表示態様をリーチとした後の表示態様が、各々異なるものとなる。すなわち、特別図柄及び飾り図柄の可変表示で使用される可変表示パターンがリーチ A ~ C、D - 1、D - 2、E、F のいずれであるかに応じて、リーチとなった後に異なる可変表示態様で特別図柄の可変表示が行われたり、異なるキャラクタ画像が出現したりする。

#### 【0067】

より具体的な一例として、リーチ A の可変表示パターンでは、第 3 可変表示装置 4 C あるいは第 4 可変表示装置 4 D における表示領域に設けられた左及び右可変表示部に同一の飾り図柄が停止表示 (仮停止表示) されてリーチとなった後、通常のリーチ表示態様として、中可変表示部における飾り図柄の可変表示速度を減速させる。なお、仮停止表示は、停止表示された飾り図柄が確定していない状態で、例えば飾り図柄のスクロール方向の順方向と逆方向とに交互に揺動する態様で表示するものであればよい。こうして所定時間が経過すると、中確定図柄が単純に導出表示される。リーチ B の可変表示パターンでは、リーチとなった後に、リーチ A の可変表示パターンによる通常のリーチ表示態様とは異なる特定のリーチ表示態様として、飾り図柄の表示位置を回転・移動させた状態で、中可変表示部における飾り図柄を一定速表示させる。所定時間が経過するまでこうした特定のリーチ表示態様とした後には、飾り図柄の表示位置を元に戻すとともに中可変表示部における特別図柄の可変表示速度を減速させ、中確定図柄を導出表示させる。

#### 【0068】

リーチ C の可変表示パターンでは、大当たり組合せとは異なるハズレ組合せのうち所定の飾り図柄の組合せ (いわゆる「チャンス目」) を一旦導出表示する。具体的な一例として、第 3 可変表示装置 4 C における左、中、右の可変表示部にそれぞれ停止表示された「3」、「4」、「9」を示す飾り図柄の組合せや、第 4 可変表示装置 4 D における左、中、右の可変表示部にそれぞれ停止表示された「B」、「I」、「G」を示す飾り図柄の組合せが、ハズレ組合せのうちでもリーチとならない通常ハズレの「チャンス目」に含まれる。こうして所定の飾り図柄の組合せを一旦導出表示した後には、停止表示 (仮停止表示) されている飾り図柄を再び可変表示させる再可変表示を行って、例えば、左、中、右の可変表示部に全て又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全て又は一部を構成しながら同期して一定速表示する (いわゆる「全回転リーチ」)。所定時間が経過するまでこうした再可変表示が行われた後には、各可変表示部における飾り図柄を同期させて減速表示し、確定図柄を導出表示させる。

#### 【0069】

リーチ D - 1 の可変表示パターンでは、リーチとなった後に、リーチ A の可変表示パターンによる通常のリーチ表示態様とは異なる特定のリーチ表示態様として、飾り図柄の表示位置を回転・移動させた状態で、中可変表示部における飾り図柄を一定速表示させる。次に、中可変表示部における飾り図柄を減速表示させ、大当たり組合せとは異なるハズレ組合せのうち所定の飾り図柄の組合せ「チャンス目」を一旦導出表示する。具体的な一例として、第 3 可変表示装置 4 C における左、中、右の可変表示部にそれぞれ停止表示された「7」、「3」、「7」を示す飾り図柄の組合せや、第 4 可変表示装置 4 D における左、中、右の可変表示部にそれぞれ停止表示された「G」、「A」、「G」を示す飾り図柄の

組合せが、ハズレ組合せのうちでもリーチとなるリーチハズレの「チャンス目」に含まれるものとする。こうして所定の飾り図柄の組合せを一旦導出表示した後は、停止表示（仮停止表示）されている飾り図柄を再び可変表示させる再可変表示を行って、例えば、「全回転リーチ」となる表示態様で飾り図柄を一定速表示する。所定時間が経過するまでこうした再可変表示が行われた後は、各可変表示部における飾り図柄を同期させて減速表示し、確定図柄を導出表示させる。

#### 【 0 0 7 0 】

リーチ D - 2 の可変表示パターンでは、リーチ D - 1 の可変表示パターンと同様に、リーチとなった飾り図柄の表示位置を回転・移動させた状態で中可変表示部における飾り図柄を一定速表示した後、中可変表示部における飾り図柄を減速表示させる。そして、リーチハズレの「チャンス目」となる飾り図柄の組合せを、確定図柄として導出表示させる。

10

#### 【 0 0 7 1 】

リーチ E の可変表示パターンでは、リーチとなった後に、予め用意された動画像による演出表示を出現させる。こうして動画像による演出表示が終了した後は、例えば中可変表示部にて飾り図柄の可変表示を減速させて、確定図柄を導出表示させる。リーチ F の可変表示パターンでは、リーチとなった後に、リーチ E の可変表示パターンで出現させた演出表示と共通の画像による表示を行う。例えば、リーチ F の可変表示パターンに従ったリーチ演出表示を開始するときには、リーチ E の可変表示パターンで行われる動画像を用いた演出表示が終了するときに表示される画像と同一の画像を表示することによって、リーチ E の可変表示パターンでの演出表示に続く演出表示が出現することを遊技者等にわかりやすく提示する。この後、リーチ E の可変表示パターンとは別個に予め用意された動画像による演出表示を出現させる。こうして動画像による演出表示が終了した後は、例えば中可変表示部にて飾り図柄の可変表示を減速させて、確定図柄を導出表示する。

20

#### 【 0 0 7 2 】

リーチ H - 1（大当たり）～ H - 3（大当たり）の可変表示パターンでは、リーチ A ～ C、D - 1、D - 2、E、F の可変表示パターンのいずれとも異なる特定の演出表示が行われる。例えば、リーチ H - 1（大当たり）～ H - 3（大当たり）の可変表示パターンでは、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなった後に、予め用意された動画像による演出表示を出現させる。ここで、リーチ H - 3（大当たり）の可変表示パターンによる演出表示で用いられる動画像は、リーチ H - 2（大当たり）の可変表示パターンによる演出表示で用いられる動画像と、その動画像とは異なる動画像とを含んだものであってもよい。また、リーチ H - 2（大当たり）の可変表示パターンによる演出表示で用いられる動画像は、リーチ H - 1（大当たり）の可変表示パターンによる演出表示で用いられる動画像と、その動画像とは異なる動画像とを含んだものであってもよい。こうして動画像による演出表示が終了した後は、例えば、「全回転リーチ」となる表示態様で飾り図柄を一定速表示する。そして、所定時間が経過するまで飾り図柄の可変表示が行われた後は、各可変表示部における飾り図柄を同期させて減速表示し、確定図柄を導出表示させる。

30

#### 【 0 0 7 3 】

また、通常 - 1 ～ - 3、通常 - 1 ～ - 3、リーチ - 1 ～ - 3、リーチ - 1 ～ - 3 の可変表示パターンでは、特別図柄の可変表示中に、複数回の可変表示にわたる連続演出の一部となる演出動作が、所定の予告演出として、例えば第 3 可変表示装置 4 C や第 4 可変表示装置 4 D の表示などにより行われる。より具体的な一例として、通常 - 1 ～ - 3、通常 - 1 ～ - 3、リーチ - 1 ～ - 3、リーチ - 1 ～ - 3 の可変表示パターンでは、第 1 可変表示装置 4 A あるいは第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示中に、第 3 可変表示装置 4 C あるいは第 4 可変表示装置 4 D にて可変表示中の飾り図柄が表示領域の左上部などに縮小表示される。そして、この縮小表示により生じた表示箇所文字を用いた報知情報を表示することによる演出表示が、所定の予告演出として行われる。この実施の形態では、第 1 可変表示装置 4 A による特別図柄の可変表示中において第 3 可変表示装置 4 C にて飾り図柄の可変表示が行われるとともに可変表示パターンに従った演出表示が行われる一方で、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表

40

50



示中において第4可変表示装置4Dにて飾り図柄の可変表示が行われるとともに可変表示パターンに従った演出表示が行われるものとする。

【0074】

通常 - 1、 - 2、通常 - 1 ~ - 3、リーチ - 1、 - 2、リーチ - 1 ~ - 3の可変表示パターンでは、特別図柄の可変表示中において、通常 - 1 ~ - 3、通常 - 1 ~ - 3、リーチ - 1 ~ - 3、リーチ - 1 ~ - 3の可変表示パターンによる演出とは異なる演出態様で、例えば第3可変表示装置4Cや第4可変表示装置4Dの表示などによる演出動作が行われる。より具体的な一例として、通常 - 1、 - 2、通常 - 1 ~ - 3、リーチ - 1、 - 2、リーチ - 1 ~ - 3の可変表示パターンでは、第3可変表示装置4Cあるいは第4可変表示装置4Dにて可変表示中の飾り図柄が縮小表示されるとともに、文字を用いた報知情報とは異なる演出態様として、所定の画像（静止画像あるいは動画像）を表示することによる演出表示が行われる。

10

【0075】

RAM102には、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのそれぞれによる特図ゲームの実行を制御するために用いられる各種のデータを保持する可変表示用データ保持エリア120が設けられている。図7は、可変表示用データ保持エリア120の一構成例を示している。図7に示すように、可変表示用データ保持エリア120は、特図保留記憶部121と、第1及び第2可変表示時間タイマ122A、122Bと、確変カウンタ123と、演出回数カウンタ124とを備えている。

【0076】

20

特図保留記憶部121は、普通入賞球装置5Aと普通可変入賞球装置5Bのいずれかに遊技球が入賞して第1及び第2可変表示装置4A、4Bのいずれかによる特図ゲームを開始するための始動条件が成立したものの、従前の特図ゲームを実行中である等の理由のために可変表示を開始するための開始条件が成立していない特図ゲームに関する保留情報を記憶する。例えば、特図保留記憶部121は、普通入賞球装置5Aあるいは普通可変入賞球装置5Bへの遊技球の入賞による始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された大当り判定用乱数の値を示す数値データを、その数値データが抽出された順番に従って、記憶数が所定の上限値（例えば「8」）に達するまで保留番号と対応付けて記憶する。また、特図保留記憶部121は、第1始動入賞口となる普通入賞球装置5Aに遊技球が入賞したことを示す始動入賞口データ「第1」と、第2始動入賞口となる普通可変入賞球装置5Bに遊技球が入賞したことを示す始動入賞口データ「第2」のいずれかを、大当り判定用乱数の値を示す数値データとともに、保留番号と対応付けて記憶する。ここで、特図保留記憶部121は、第1始動入賞口となる普通入賞球装置5Aへの遊技球の入賞に基づく保留記憶数（第1保留記憶数）をカウントするカウンタと、第2始動入賞口となる普通可変入賞球装置5Bへの遊技球の入賞に基づく保留記憶数（第2保留記憶数）をカウントするカウンタを備えていてもよい。

30

【0077】

第1及び第2可変表示時間タイマ122A、122Bはそれぞれ、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのうち対応するものによる特図ゲームの実行時間である特別図柄の可変表示時間を、メイン側で計測するためのものである。例えば、第1及び第2可変表示時間タイマ122A、122Bはそれぞれ、特図ゲームにおける特別図柄の残り可変表示時間に対応したタイマ値を記憶し、定期的にタイマ値をカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。この場合、第1可変表示時間タイマ122Aには、第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が開始されるに際して、可変表示パターン決定用乱数などを用いて決定された可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応したタイマ初期値が設定される。他方、第2可変表示時間タイマ122Bには、第2可変表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が開始されるに際して、可変表示パターン決定用乱数などを用いて決定された可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応したタイマ初期値が設定される。なお、第1及び第2可変表示時間タイマ122A、122Bは、RAM102とは別に設けたタイマ回路あるいはカウンタ回路などによって構成してもよい。

40

50

## 【 0 0 7 8 】

確変カウンタ 1 2 3 は、確変制御が行われる高確率状態にて実行可能な特図ゲームの残り回数をカウントするためのものである。確変カウンタ 1 2 3 には、特図ゲームにおける可変表示結果が確変大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態が終了したときに、高確率状態にて実行可能として予め定められた特図ゲームの回数（例えば「1 0 0」）を示すデータが、初期値として設定される。そして、高確率状態にて可変表示結果がハズレとなる特図ゲームが実行されるごとに、確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が 1 減算される。

## 【 0 0 7 9 】

演出回数カウンタ 1 2 4 は、連続演出を実行するときに、第 2 可変表示装置 4 B により開始される特図ゲームの回数を数え上げるカウンタである。例えば、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が所定の連続演出回数と同一になったときには、第 2 可変表示装置 4 B により開始される特図ゲームにおいて特別図柄が可変表示されている期間において、連続演出における最後の演出が実行されることになる。この実施の形態では、連続演出回数が「4」に予め定められているものとする。

## 【 0 0 8 0 】

この他、RAM 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技状態やスイッチ回路 1 0 7 を介して各入賞口スイッチ 2 0 から伝送された信号等に応じて、各々セットあるいはクリアされる複数種類のフラグを設定するための遊技制御フラグ設定エリアや、パチンコ遊技機 1 での遊技制御に用いられる複数種類のタイマ値を示すデータを格納する遊技制御タイマ設定エリアなどが設けられてもよい。なお、フラグ設定やタイマに用いる回路は、RAM 1 0 2 とは別に設けたレジスタ回路などによって構成してもよい。

## 【 0 0 8 1 】

遊技制御フラグ設定エリアには、例えば、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のそれぞれに対応して、特別図柄プロセスフラグ（第 1 及び第 2 特別図柄プロセスフラグ）、大当たりフラグ（第 1 及び第 2 大当たりフラグ）、確変確定フラグ（第 1 及び第 2 確変確定フラグ）などが設けられている。その他、遊技制御フラグ設定エリアには、確変中フラグや可変表示進行停止フラグ、演出モードフラグ、演出パターンフラグなどが設けられている。

## 【 0 0 8 2 】

第 1 及び第 2 特別図柄プロセスフラグは、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のそれぞれに対応して実行される第 1 及び第 2 特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。第 1 及び第 2 大当たりフラグは、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のそれぞれによる特図ゲームを開始するときに、その特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなる旨の判定がなされると、オン状態にセットされる。他方、大当たり遊技状態が終了するときには、大当たりフラグはクリアされてオフ状態となる。第 1 及び第 2 確変確定フラグは、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のそれぞれによる特図ゲームを開始するときに、その特図ゲームにおける可変表示結果を確変大当たりにする旨の判定がなされると、オン状態にセットされる。他方、大当たり遊技状態が終了するときには、確変確定フラグはクリアされてオフ状態になる。

## 【 0 0 8 3 】

確変中フラグは、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて大当たりとなることにより大当たり遊技状態に制御された後、その大当たり遊技状態が終了するときに第 1 確変確定フラグがオンとなっていることに対応して、オン状態にセットされる。また、確変中フラグは、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて大当たりとなることにより大当たり遊技状態に制御された後、その大当たり遊技状態が終了するときに第 2 確変確定フラグがオンとなっていることに対応して、オン状態にセットされる。他方、確変中フラグは、確変カウンタ 1 2 3 におけるカウント値が「0」となったときや、通常大当たりとなったことによる大当たり遊技状態が終了するときなどに、クリアされてオフ状態となる。可変表示進行停止フラグは、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなったときに第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が行われている場合、あるいは第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなった

ときに第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が行われている場合に、オン状態にセットされる。他方、大当り遊技状態が終了するときに可変表示進行停止フラグがオンとなっているときには、可変表示進行停止フラグがクリアされてオフ状態となる。

#### 【 0 0 8 4 】

演出モードフラグは、特別図柄の可変表示中において各種の予告演出が行われるときに、複数種類の演出態様からなる予告演出のうちのいずれが実行されるかを設定・指示する。例えば、予告演出として連続演出が実行されるときには演出モードフラグの値が“ 1 ”または“ 2 ”に設定され、長期演出が実行されるときには演出モードフラグの値が“ 3 ”に設定される。ここで、連続演出を実行する旨の判定がなされたときには演出モードフラグの値が“ 1 ”に設定され、その後第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて可変表示結果が大当りとなる旨の判定がなされたときには、演出モードフラグの値が“ 2 ”に更新される。また、予告演出として演出連動が実行されるときには演出モードフラグの値が“ 4 ”または“ 5 ”に設定され、特別の予告演出が実行されるときには演出モードフラグの値が“ 6 ”に設定される。

#### 【 0 0 8 5 】

演出パターンフラグは、第 2 可変表示装置 4 B による複数回の特別図柄の可変表示中において第 4 可変表示装置 4 D にて行われる演出表示の組合せパターンを指示することにより、連続演出としてどのような演出を実行するかを指定する。例えば、連続演出を実行する旨の判定がなされたときに第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームでの可変表示結果が大当りとなる場合には、演出パターンフラグが“ 1 ”に設定される。これに対して、連続演出を実行する旨の判定がなされたときに第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームでの可変表示結果がハズレとなる場合には、演出パターンフラグの値が“ 2 ”または“ 3 ”に設定される。ここで、演出パターンフラグの値を“ 2 ”に設定するか“ 3 ”に設定するかは、連続演出を実行する旨の判定がなされたときに第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定結果に応じて決定されるものとする。すなわち、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示態様をリーチとする場合には、演出パターンフラグの値が“ 2 ”に設定される。これに対して、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示態様をリーチとすることなくハズレの確定図柄を導出表示する場合には、演出パターンフラグの値を“ 3 ”に設定する。

#### 【 0 0 8 6 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D における表示動作などの制御を行うものである。例えば、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D に画像の切替表示を行わせることにより、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中や可変表示の停止中における各種の表示による演出を可能とする。

#### 【 0 0 8 7 】

図 8 は、演出制御基板 1 2 のハードウェア構成例を示すブロック図である。演出制御基板 1 2 は、演出制御用 CPU 1 3 0 と、ROM 1 3 1 と、RAM 1 3 2 と、VDP (Video Display Processor) 1 3 3 と、CGROM 1 3 4 と、VRAM (Video RAM) 1 3 5 とを備えている。なお、VDP 1 3 3、CGROM 1 3 4、VRAM 1 3 5 は、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれに対応して複数設けられていてもよいし、1 つずつの構成とされていてもよい。

#### 【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 3 0 は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドを信号中継基板 1 3 を介して受信すると、RAM 1 3 2 の所定領域をワークエリアとして用いながら、ROM 1 3 1 から演出制御を行うための制御データを読み出す。こうして読み出した制御データに基づいて、演出制御用 CPU 1 3 0 は、VDP 1 3 3 に描画命令を送るなどして第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示制御を行う。例えば、演出制御用 CPU 1 3

0 は、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介して受信した第 1 可変表示開始コマンドに含まれる E X T データを読み取り、大当たりとするかハズレとするか、ハズレとする場合にはリーチとするか否かを、大当たりとする場合には確変大当たりとするか通常大当たりとするかを特定する。こうして特定した結果に基づいて、第 3 可変表示装置 4 C にて可変表示される飾り図柄のうちで、可変表示結果として導出表示する飾り図柄の組合せを決定してもよい。他方、主基板 1 1 から第 2 可変表示開始コマンドを受信したときには、第 1 可変表示開始コマンドを受信したときと同様に、第 4 可変表示装置 4 D にて可変表示される飾り図柄のうちで、可変表示結果として導出表示する飾り図柄の組合せを決定してもよい。また、演出制御用 C P U 1 3 0 は、図示せぬ音声データ出力回路から音声出力回路に音声データを出力させるなどしてスピーカ 8 L、8 R における音声出力制御を行ったり、図示せぬランプデータ出力回路からランプドライバ回路にランプデータを出力させるなどして遊技効果ランプ 9 などにおけるランプ点灯制御を行ったりしてもよい。

10

#### 【 0 0 8 9 】

R O M 1 3 1 は、演出制御用 C P U 1 3 0 によって実行される各種制御プログラムや固定パラメータなどを格納する半導体メモリである。また、R O M 1 3 1 には、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D による飾り図柄の可変表示態様などを制御するために用いられる複数種類の表示制御テーブルデータが格納されている。例えば、各表示制御テーブルデータは、時系列的に連記された複数の表示制御時間タイマ値及び表示制御データの組合せ、及び終了コードを含んで構成され、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されてからの経過時間（あるいは特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間）に対応して、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれにおける飾り図柄の可変表示速度や表示位置、大きさ、表示色、背景画像、その表示状態での表示期間、及びその他の演出表示に関する情報等が予め設定されている。

20

#### 【 0 0 9 0 】

各表示制御テーブルデータに含まれる複数の表示制御データは、例えば C G R O M 1 3 4 における画像データの読出位置を指定する読出制御情報などからなる表示制御情報として構成されていけばよい。ここで、C G R O M 1 3 4 における画像データの読出位置としては、例えば画像データの記憶アドレスや画像データを格納するファイル名、画像データがストリーム型式の動画像データである場合にストリーム毎に割り当てられた識別番号等を指定しておけばよい。演出制御用 C P U 1 3 0 は、R O M 1 3 1 に格納されている表示制御テーブルデータを参照することにより、R A M 1 3 2 の表示制御タイマ設定エリアに設けられた表示制御時間タイマにおけるタイマ値に対応して、画像の再生期間（再生位置）を決定することができ、V D P 1 3 3 に対して描画命令を送出することで、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれにおける画像の表示態様を制御することができる。

30

#### 【 0 0 9 1 】

R A M 1 3 2 は、演出制御用 C P U 1 3 0 によって作業領域として利用される半導体メモリである。R A M 1 3 2 には、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれにおける表示状態や主基板 1 1 からの演出制御コマンドなどに応じて各々セットあるいはクリアされる複数種類のフラグを設定するための表示制御フラグ設定エリアや、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれにおける表示動作を制御するために用いられる各種の時間を計測するべく複数種類のタイマ値を示すデータを格納する表示制御タイマ設定エリアなどが設けられてもよい。なお、フラグ設定やタイマに用いる回路は、R A M 1 3 2 とは別に設けたレジスタ回路などによって構成してもよい。

40

#### 【 0 0 9 2 】

表示制御フラグ設定エリアには、例えば、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれに対応して、表示制御プロセスフラグ（第 1 及び第 2 表示制御プロセスフラグ）などが設けられている。第 1 及び第 2 表示制御プロセスフラグは、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D のそれぞれに対応して実行される第 1 及び第 2 表示制御プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。また、表示制御フラグ設定エリアには、進行停止中フラグが設けられている。進行停止中フラグは、第 1 可変表示装置 4 A による特

50

図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を実行中であるとともに、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示を実行中であるときに、主基板11からの可変表示進行停止コマンドを受信したこと、あるいは、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を実行中であるとともに、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を実行中であるときに、主基板11からの可変表示進行停止コマンドを受信したことに応答して、オン状態にセットされる。そして、主基板11からの可変表示進行再開コマンドを受信したときに、進行停止中フラグはクリアされてオフ状態となる。

【0093】

表示制御タイマ設定エリアには、例えば、第3及び第4可変表示装置4C、4Dのそれぞれに対応して、表示制御時間タイマ（第1及び第2表示制御時間タイマ）としての機能を実現するためのタイマ値を示すデータが格納される領域を備えている。第1及び第2表示制御時間タイマはそれぞれ、第3及び第4可変表示装置4C、4Dのうちで対応付けられたものによる飾り図柄の可変表示時間などを、サブ側で計測するために用いられるダウンカウンタである。

【0094】

VDP133は、第3及び第4可変表示装置4C、4Dのそれぞれにて画像表示を行うための表示制御機能及び高速描画機能を有し、演出制御用CPU130からの描画命令に従った画像処理を実行する。また、演出制御用CPU130とは独立した二次元アドレス空間を持ち、そこにVRAM135をマッピングしている。例えば、VDP133は、CGROM134から読み出したデータに従って画像データを生成し、VRAM135上に展開する。そして、第3及び第4可変表示装置4C、4Dに対してR（赤）、G（緑）、B（青）信号及び同期信号を出力する。一例として、R、G、B信号はそれぞれ8ビットで表され、第3及び第4可変表示装置4C、4Dはそれぞれ、VDP133からの指示に従ってR、G、Bのそれぞれを256階調、これらを合成して約1670万色の多色表示を行うことができる。なお、R、G、B信号のビット数は8ビット以外のビット数であってもよく、また、R、G、B信号の各ビット数が異なる数であってもよい。

【0095】

CGROM134は、第3及び第4可変表示装置4C、4Dのそれぞれにて画像表示を行うための各種画像データを記憶しておくためのものである。例えば、CGROM134には、第3及び第4可変表示装置4C、4Dに表示される中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、動物、または、文字、図形もしくは記号等が予め記憶されている。VRAM135は、VDP133によって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。

【0096】

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、電源電圧が供給されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって所定の遊技制御メイン処理を実行する。この遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の各部位の動作を初期化するとともに所定の初期設定などが行われる。こうした遊技制御メイン処理を実行することにより、CPU103では定期的（例えば、2ミリ秒ごと）にタイマ割込みが発生するように設定される。

【0097】

図9は、タイマ割込みが発生するごとに実行される遊技制御割込処理の一例を示すフローチャートである。この例では、CPU103にてタイマ割込みが発生すると、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107を介して各入賞口スイッチ20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であれば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、乱数回路104でカウントされる判定用の乱数を更新する判定用乱数更新処理（ステップS13）や、表示用の乱数を更新する表示用乱数更新処理（ステップS14）が、順次に行われる。なお、乱数回路104によって生成されたハードウェア乱数としての乱数のみを使用され、なお

10

20

30

40

50

かつ、乱数回路 104 が CPU 103 からの指令によることなく乱数値となる数値データを更新可能である場合には、ステップ S 13 やステップ S 14 の処理が実行されなくてもよい。

#### 【0098】

次に、CPU 103 は、始動入賞処理を実行する（ステップ S 15）。始動入賞処理では、普通入賞球装置 5A や普通可変入賞球装置 5B への遊技球の入賞が検出されたときに、大当たり判定用乱数の値を示す数値データを乱数回路 104 等から抽出して、始動入賞口データとともに特図保留記憶部 121 に記憶させる処理などを実行する。この後、CPU 103 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 16）。第 1 特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定エリアに設けられた第 1 特別図柄プロセスフラグの値を遊技状態に応じて更新し、第 1 可変表示装置 4A における表示動作の制御や第 1 特別可変入賞球装置 6A の開閉動作の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。第 1 特別図柄プロセス処理に続いて、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 17）。第 2 特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定エリアに設けられた第 2 特別図柄プロセスフラグの値を遊技状態に応じて更新し、第 2 可変表示装置 4B における表示動作の制御や第 2 特別可変入賞球装置 6B の開閉動作の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。

#### 【0099】

第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理を実行することにより（ステップ S 18）、普通可変入賞球装置 5B に対応して設けられた普通図柄表示器 40 における表示動作（例えば LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示（例えば、点灯・点滅表示など）や普通可変入賞球装置 5B における可動翼片の傾動制御の設定などを可能とする。また、CPU 103 は、所定の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し、遊技状態に合わせた動作制御を指示する（ステップ S 19）。さらに、所定の情報出力処理を実行することにより、各種出力データの格納領域の内容を I/O ポート 105 に含まれる各出力ポートに出力する（ステップ S 20）。この情報出力処理では、主基板 11 から所定の情報端子基板に、大当たり情報、始動情報、確率変動情報などをホール管理用コンピュータに対して出力する指令の送信も行われる。

#### 【0100】

続いて、CPU 103 は、所定のソレノイド出力処理を実行することにより、所定の条件が成立したときに普通可変入賞球装置 5B における可動翼片の傾動制御や第 1 及び第 2 特別可変入賞球装置 6A、6B における開閉板の開閉制御を行う（ステップ S 21）。この後、所定の賞球処理を実行することにより、各入賞口スイッチ 20 から入力された検出信号に基づく賞球数の設定などを行い、払出制御基板 15 に対して払出制御コマンドを出力可能とする（ステップ S 22）。

#### 【0101】

図 10 は、始動入賞処理として、図 9 に示すステップ S 15 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。この始動入賞処理において、CPU 103 は、まず、普通入賞球装置 5A に遊技球が入賞したか否かを、例えば各入賞口スイッチ 20 に含まれて普通入賞球装置 5A にて遊技球を検出する第 1 始動入賞口スイッチ 41a からの検出信号をチェックすることなどによって、判定する（ステップ S 201）。遊技球が普通入賞球装置 5A に入賞して第 1 始動入賞口スイッチ 41a からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 201；Yes）、可変表示用データ保持エリア 120 に設けられた特図保留記憶部 121 における保留記憶数が上限値（例えば「8」）に達しているか否かを判定する（ステップ S 202）。このとき、特図保留記憶部 121 において保留番号の最大値に対応付けて大当たり判定用乱数の値が格納されている場合には、保留記憶数が上限値に達していると判定される。

#### 【0102】

特図保留記憶部 121 における保留記憶数が上限値未満であるときには（ステップ S 2

10

20

30

40

50

02; No)、第1始動入賞口となる普通入賞球装置5Aへの遊技球の入賞に基づく保留記憶数である第1保留記憶数を1加算するとともに(ステップS203)、乱数回路104等により更新される大当り判定用乱数の値を示す数値データを抽出する(ステップS204)。CPU103は、このとき抽出した乱数値を示すデータを、第1始動入賞口である普通入賞球装置5Aに遊技球が入賞したことを示す始動入賞口データ「第1」とともに、特図保留記憶部121における空エントリの先頭にセットすることで格納する(ステップS205)。この際には、始動入賞記憶表示器7にて消灯されているLEDのうちの1つ(例えば消灯されているLEDのうち左端のLED)を点灯させるなど、始動入賞記憶表示器7の点灯制御を行うようにしてもよい。

#### 【0103】

ステップS201にて第1始動入賞口スイッチ41aからの検出信号がオフ状態である場合(ステップS201; No)や、ステップS202にて特図保留記憶部121における保留記憶数が上限値に達しているとき(ステップS202; Yes)、あるいは、ステップS205の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置5Bに遊技球が入賞したか否かを、例えば各入賞口スイッチ20に含まれて普通可変入賞球装置5Bにて遊技球を検出する第2始動入賞口スイッチ41bからの検出信号をチェックすることなどによって、判定する(ステップS206)。遊技球が普通可変入賞球装置5Bに入賞していないために第2始動入賞口スイッチ41bからの検出信号がオフ状態である場合には(ステップS206; No)、始動入賞処理を終了する。

#### 【0104】

他方、遊技球が普通可変入賞球装置5Bに入賞して第2始動入賞口スイッチ41bからの検出信号がオン状態となった場合には(ステップS206; Yes)、特図保留記憶部121における保留記憶数が上限値に達しているか否かを判定する(ステップS207)。保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS207; Yes)、そのまま始動入賞処理を終了する。ステップS207にて特図保留記憶部121における保留記憶数が上限値未満であるときには(ステップS207; No)、第2始動入賞口となる普通可変入賞球装置5Bへの遊技球の入賞に基づく保留記憶数である第2保留記憶数を1加算するとともに(ステップS208)、乱数回路104等によって更新される大当り判定用乱数の値を示す数値データを抽出する(ステップS209)。CPU103は、このとき抽出した乱数値を示す数値データを、第2始動入賞口である普通可変入賞球装置5Bに遊技球が入賞したことを示す始動入賞口データ「第2」とともに、特図保留記憶部121における空エントリの先頭にセットすることで格納する(ステップS210)。この際には、始動入賞記憶表示器7にて消灯されているLEDのうちの1つ(例えば消灯されているLEDのうち左端のLED)を点灯させるなど、始動入賞記憶表示器7の点灯制御を行うようにしてもよい。

#### 【0105】

図11は、第1特別図柄プロセス処理として、図9に示すステップS16にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11に示す第1特別図柄プロセス処理では、第1可変表示装置4Aに対応してRAM102等の遊技制御フラグ設定エリアに設けられた第1特別図柄プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS110~S116の各処理を実行する。

#### 【0106】

ステップS110の特別図柄通常処理は、第1特別図柄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は、特図保留記憶部121に始動入賞口データ「第1」とともに格納された大当り判定用乱数の値を示す数値データに基づいて第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。ステップS111の可変表示開始時処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この可変表示開始時処理は、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果として停止表示される確定図柄を設定する処理や、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間を決定する処理などを含ん

10

20

30

40

50

でいる。ステップS 1 1 1にて設定された確定図柄や特別図柄の可変表示時間に対応して、例えば所定のコマンド送信テーブルに制御データがセットされるなどして、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第1可変表示開始コマンドが送信可能に設定される。その後、図9に示すステップS 1 9のコマンド制御処理が実行されることにより、第1可変表示開始コマンドが、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信される。

【0 1 0 7】

ステップS 1 1 2の可変表示制御処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この可変表示制御処理は、第1可変表示装置4 Aに対応して可変表示用データ保持エリア1 2 0に設けられた第1可変表示時間タイマ1 2 2 Aにおけるタイマ値に基づいて、第1可変表示装置4 Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間を計測する処理等を含んでいる。ステップS 1 1 3の可変表示停止時処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この可変表示停止時処理は、第1可変表示装置4 Aによる特別図柄の可変表示が終了することを示す第1可変表示終了コマンドを、演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う処理等を含んでいる。

【0 1 0 8】

ステップS 1 1 4の大入賞口開放前処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理は、第1特別可変入賞球装置6 Aにおける開閉板を開閉するなどの大当たり動作における初期化処理等を含んでいる。ステップS 1 1 5の大入賞口開放中処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理は、第1特別可変入賞球装置6 Aにて開閉板を開閉するなどの大当たり動作に関する様々な処理や、第1特別可変入賞球装置6 Aにおける1回あたりの開放時間をチェックする処理等を含んでいる。また、大入賞口開放中処理では、第1特別可変入賞球装置6 Aによる大当たり動作の終了かどうかを判定し、終了ならば第1特別図柄プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。ステップS 1 1 6の大当たり終了処理は、第1特別図柄プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり終了処理は、演出制御基板1 2に対して大当たり遊技状態の終了を指示する大当たり終了コマンドを送信する処理等を含んでいる。

【0 1 0 9】

図1 2は、図1 1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1 2に示す特別図柄通常処理を開始すると、CPU 1 0 3は、まず、例えば第2特別図柄プロセスフラグの値が“ 4 ”以上となっているか否かを判定するなどして、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されているか否かを判定する(ステップS 2 2 1)。パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されているときには(ステップS 2 2 1; Y e s)、第1可変表示装置4 Aによる特図ゲームを開始するための開始条件(第1開始条件)を成立させないものと判断して、そのまま特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 1 0】

他方、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていないときには(ステップS 2 2 1; N o)、特図保留記憶部1 2 1における第1保留記憶数が「 0 」となっているか否かを判定する(ステップS 2 2 2)。例えば、CPU 1 0 3は、特図保留記憶部1 2 1が第1保留記憶数をカウントするために備えるカウンタにおけるカウント値を読み取ることにより、第1保留記憶数が「 0 」となっているか否かを判定してもよい。あるいは、特図保留記憶部1 2 1に記憶されている始動入賞データを読み取り、始動入賞データ「第1」が含まれているか否かを判定することにより、第1保留記憶数が「 0 」となっているか否かを判定してもよい。そして、第1保留記憶数が「 0 」であると判定されたときには(ステップS 2 2 2; Y e s)、そのまま特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 1 1】

これに対して、第1保留記憶数が「 0 」以外であるときには(ステップS 2 2 2; N o)、特図保留記憶部1 2 1の記憶内容をチェックするための変数kに初期値として「 1 」をセットする(ステップS 2 2 3)。続いて、特図保留記憶部1 2 1にて保留番号「 k 」

10

20

30

40

50



と対応付けられて記憶されている始動入賞口データを読み取り、それが始動入賞口データ「第1」であるか否かを判定する(ステップS224)。ステップS224にて読み取った始動入賞口データが第1始動入賞口である普通入賞球装置5Aへの遊技球の入賞を示す始動入賞口データ「第1」ではないときには(ステップS224; No)、変数kの値を1加算した後(ステップS225)、ステップS224の処理にリターンする。

#### 【0112】

ステップS224にて読み取った始動入賞口データが「第1」を示す始動入賞口データである旨の判定がなされたときには(ステップS224; Yes)、特図保留記憶部121から保留番号「k」と対応付けられている格納データを読み出す(ステップS226)。この際には、特図保留記憶部121における第1保留記憶数を1減算するとともに、保留番号「k」より下位のエントリに記憶された格納データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS227)。なお、ステップS227にて第1保留記憶数を1減算するときには、例えば始動入賞記憶表示器7にて点灯されているLEDのうちの1つ(例えば点灯されているLEDのうち右端のLED)を消灯させるなど、始動入賞記憶表示器7の消灯制御を行うようにしてもよい。

#### 【0113】

その後、CPU103は、ステップS226にて読み出した格納データに含まれる大当り判定用乱数の値を示す数値データに基づき、開始条件が成立した特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄を停止表示することによる大当りとするか否かの判定と、大当りとする場合に確変大当りとするか通常大当りとするかの判定とを行う大当り・確変判定処理を実行する(ステップS228)。この後、第1特別図柄プロセスフラグの値を可変表示開始時処理に対応した値である“1”に更新する(ステップS229)。

#### 【0114】

図13は、図12のステップS228にて実行される大当り・確変判定処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す大当り・確変判定処理を開始すると、CPU103は、まず、確変中フラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS401)。ここで、確変中フラグは、パチンコ遊技機1が確変制御により高確率状態とされているときにオン状態となっている。確変中フラグがオンとなっているときには(ステップS401; Yes)、例えば5個の数値「3」、「7」、「79」、「103」、「107」を示す増加判定値データを、可変表示結果として大当り図柄を停止表示することを示す判定値データに設定する(ステップS402)。また、ステップS401にて確変中フラグがオフである旨の判定がなされたときには(ステップS401; No)、例えば1個の数値「3」を示す通常判定値データを、判定値データに設定する(ステップS403)。この後、図12のステップS226にて特図保留記憶部121から読み出された大当り判定用乱数の値を示す数値データが、ステップS402またはS403にて設定された判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS407)。大当り判定用乱数の値を示す数値データが判定値データと合致するときには(ステップS407; Yes)、第1大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS408)。

#### 【0115】

ステップS408にて第1大当りフラグをオン状態にセットした後は、乱数回路104等によって更新される確変判定用乱数の値を示す数値データを抽出する(ステップS409)。続いて、CPU103は、例えば所定の確変判定テーブルを参照するなどして、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果を確変大当りとするか通常大当りとするかの判定を行う(ステップS410)。ここで、確変判定テーブルは、確変判定用乱数の値と、確変大当りとするか通常大当りとするかの判定結果とを対応付ける設定データから構成されるものであればよい。ステップS410にて確変大当りとする旨の判定がなされたときには(ステップS410; Yes)、第1確変確定フラグをオン状態にセットする一方(ステップS411)、通常大当りとする旨の判定がなされたときには(ステップS410; No)、第1確変確定フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS412)。また、ステップS407にて大当り判定用乱数の値を示す数値データが判

10

20

30

40

50

定値データとは異なる旨の判定がなされたときには（ステップS407；No）、第1大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS413）。

【0116】

図14は、図11のステップS111にて実行される可変表示開始時処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す可変表示開始時処理において、CPU103は、まず、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果（確定図柄）として停止表示する特別図柄を決定する（ステップS241）。このとき、CPU103は、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて大当りとするかハズレとするかの判定結果などに応じて、確定図柄として停止表示する特別図柄を決定する。例えば、ステップS241では、第1大当りフラグがオンとなっているかオフとなっているかを判定する。このとき、第1大当りフラグがオンとなっている場合には、さらに第1確変確定フラグがオンとなっているかオフとなっているかを判定し、オンとなっている場合には、確変大当り図柄である「7」を示す特別図柄を確定図柄に決定する一方で、第1確変確定フラグがオフとなっている場合には、通常大当り図柄である「3」を示す特別図柄を確定図柄に決定する。他方、第1大当りフラグがオフとなっているときには、「3」及び「7」を示す大当り図柄以外のハズレ図柄のうちから、確定図柄とするものを選択して決定する。確定図柄とする特別図柄を選択して決定する具体的な一例としては、乱数回路104等によって更新される確定図柄決定用乱数の値を示す数値データを抽出し、ROM101等に予め格納されている確定図柄決定テーブルを参照するなどして、複数の特別図柄のいずれかを選択して確定図柄に決定すればよい。

【0117】

続いて、図16に示すような演出モード設定処理を実行することにより、演出モードフラグの設定を行う。図16に示す演出モード設定処理では、まず、演出モードフラグの値が“0”となっているか否かを判定する（ステップS421）。そして、演出モードフラグの値が“0”以外の値であるときには（ステップS421；No）、既に演出モードフラグの値が設定された後、その演出モードフラグの値に対応した演出が継続されていると判断して、演出モードフラグの値を設定することなく、図16に示す演出モード設定処理を終了する。

【0118】

ステップS421にて演出モードフラグの値が“0”である旨の判定がなされたときには（ステップS421；Yes）、特図保留記憶部121における第2保留記憶数を特定し、特定された保留記憶数が予め定められた長期演出実行許容値以上となっているか否かを判定する（ステップS422）。ここで、長期演出実行許容値は、連続演出や長期演出といった、第1可変表示装置4Aによる1回の特図ゲームが行われている期間において第2可変表示装置4Bにより複数回の特図ゲームを実行するために予め定められた基準値である。この実施の形態では、具体的な一例として、長期演出実行許容値が「4」として予め定められているものとする。なお、CPU103は、例えば特図保留記憶部121が第2保留記憶数をカウントするために備えるカウンタにおけるカウント値を読み取ることにより、第2保留記憶数を特定してもよい。あるいは、特図保留記憶部121に記憶されている始動入賞データを読み取り、始動入賞データ「第2」の記憶数を数え上げることにより、第2保留記憶数を特定してもよい。

【0119】

ステップS422にて長期演出実行許容値以上であると判定されたときには（ステップS422；Yes）、例えば乱数回路104や図9に示すステップS13の判定用乱数更新処理などによって更新される連続演出実行判定用乱数の値を示す数値データを抽出する（ステップS423）。続いて、抽出された乱数値に基づき、例えばROM101等に予め格納されている連続演出判定テーブルを参照するなどして、連続演出を実行するか否かの判定を行う（ステップS424）。ここで、連続演出判定テーブルは、連続演出実行判定用乱数の値と、連続演出を実行するか否かの判定結果とを対応付ける設定データなどから構成されたものであればよい。また、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける

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、連続演出を実行する旨の判定がなされる割合を異ならせるように設定された連続演出判定テーブルを設けてもよい。

【0120】

例えば、大当たり時連続演出判定テーブルと、ハズレ時連続演出判定テーブルを予めROM101等に格納しておく。大当たり時連続演出判定テーブルでは、ハズレ時連続演出判定テーブルに比べて多くの連続演出実行判定用乱数の値が、連続演出を実行する旨の判定結果に対応付けられていればよい。そして、CPU103は、ステップS424の処理にて、第1大当たりフラグがオンとなっているかオフとなっているかを判定し、オンである場合には、大当たり時連続演出判定テーブルを参照して連続演出を実行するか否かの判定を行う一方で、第1大当たりフラグがオフである場合には、ハズレ時連続演出判定テーブルを参照して連続演出を実行するか否かの判定を行うようにすればよい。これにより、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなるときには、ハズレとなるときに比べて高い割合で、連続演出を実行する旨の決定がなされることになる。

10

【0121】

ステップS424にて連続演出を実行する旨の判定がなされたときには(ステップS424; Yes)、演出モードフラグの値を“1”に設定するとともに、演出回数カウンタ124のカウント値を「1」に設定する(ステップS425)。これに対して、ステップS424にて連続演出を実行しない旨の判定がなされたときには(ステップS424; No)、例えば乱数回路104や図9に示すステップS13の判定用乱数更新処理などによって更新される単独長期演出実行判定用乱数の値を示す数値データを抽出する(ステップS426)。続いて、抽出された乱数値に基づき、例えばROM101等に予め格納されている単独長期演出判定テーブルを参照するなどして、長期演出を第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの実行中にて単独で実行するか否かの判定を行う(ステップS427)。ここで、単独長期演出判定テーブルは、単独長期演出実行判定用乱数の値と、長期演出を実行するか否かの判定結果とを対応付ける設定データなどから構成されたものであればよい。また、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける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、長期演出を実行する旨の判定がなされる割合を異ならせるように設定された単独長期演出判定テーブルを設けてもよい。

20

【0122】

例えば、大当たり時単独長期演出判定テーブルと、ハズレ時単独長期演出判定テーブルを予めROM101等に格納しておく。大当たり時単独長期演出判定テーブルでは、ハズレ時単独長期演出判定テーブルに比べて多くの単独長期演出実行判定用乱数の値が、長期演出を実行する旨の判定結果に対応付けられていればよい。そして、CPU103は、ステップS427の処理にて、第1大当たりフラグがオンとなっているか否かを判定し、オンである場合には、大当たり時単独長期演出判定テーブルを参照して長期演出を実行するか否かの判定を行う一方で、第1大当たりフラグがオフである場合には、ハズレ時単独長期演出判定テーブルを参照して長期演出を実行するか否かの判定を行うようにすればよい。これにより、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなるときには、ハズレとなるときに比べて高い割合で、長期演出を実行する旨の決定がなされることになる。

30

40

【0123】

ステップS427にて単独長期演出を実行する旨の判定がなされたときには(ステップS427; Yes)、演出モードフラグの値を“3”に設定する(ステップS428)。ステップS422にて第2保留記憶数が長期演出実行許容値未満であると判定されたときや(ステップS422; No)、ステップS427にて単独長期演出を実行しない旨の判定がなされたときには(ステップS427; No)、第2大当たりフラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS429)。そして、第2大当たりフラグがオンであるときには(ステップS429; Yes)、さらに第1大当たりフラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS430)。ステップS430にて第1大当たりフラグがオンである旨の判定がなされたときには(ステップS430; Yes)、演出モードフラグの値を“

50

6”に設定する。これに対して、ステップS430にて第1大当りフラグがオフであるときには(ステップS430; No)、演出モードフラグの設定を行うことなく、図16に示す演出モード設定処理を終了する。このときには、演出モードフラグの値が“0”のままとなる。

#### 【0124】

ステップS429にて第2大当りフラグがオフである旨の判定がなされたときには(ステップS429; No)、第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値を特定し、特定されたタイマ値が予め定められた演出連動可能範囲内にあるか否かを判定する(ステップS432)。例えば、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームが未だ開始されていないときには、第2可変表示時間タイマ122Bのタイマ値が「0」となっている。そこで、CPU103は、第2可変表示時間タイマ122Bのタイマ値が「0」であるときには、演出連動可能範囲外であると判定する。また、CPU103は、第2可変表示時間タイマ122Bのタイマ値が「0」以外の値であっても、所定の基準値未満であるときには、演出の不整合が発生することを防止するために、演出連動可能範囲外であると判定してもよい。

#### 【0125】

ここで、演出連動可能範囲内であるか否かを判定するために用いられる基準値は、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでの可変表示パターンに対応して、予め複数種類設定されていてもよい。例えば、図5(B)に示すようなリーチ時可変表示パターンでは、リーチとなった後に可変表示パターンに応じたリーチ演出表示が開始されてから他の可変表示パターンへの変更が行われると、演出に不整合が生じて遊技者等に違和感を与えることがある。そこで、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでの可変表示パターンがリーチ時可変表示パターンであるときには、図5(A)に示す通常時可変表示パターンであるときよりも大きな値を基準値として、演出連動を実行可能な範囲内にあるか否かの判定を行うようにしてもよい。

#### 【0126】

この場合、CPU103は、ステップS432の処理において、第2可変表示装置4Bによって実行中の特図ゲームで使用される可変表示パターンを特定できるように設定されている。例えば、CPU103は、第2可変表示装置4Bにおける特図ゲームで使用されている可変表示パターンを示す情報を、RAM102に記憶させておき、ステップS432にてRAM102に記憶されている情報を読み出すようにしてもよい。あるいは、CPU103は、第2可変表示開始コマンドの送信履歴をRAM102等に記憶させておき、ステップS432にて送信履歴を読み取って前回送信した第2可変表示開始コマンドにおけるEXTデータを取得することで、第2可変表示装置4Bによって実行中の特図ゲームで使用されている可変表示パターンを特定するようにしてもよい。こうして特定した可変表示パターンに対応する基準値と、第2可変表示時間タイマ122Bのタイマ値とを比較することにより、特図ゲームで使用されている可変表示パターンに応じて演出連動を実行可能な範囲内であるか否かを判定することができる。

#### 【0127】

ステップS432にて演出連動可能範囲外であると判定したときには(ステップS432; No)、演出モードフラグの値を設定することなく、図16に示す演出モード設定処理を終了する。このときには、演出モードフラグの値が“0”のままとなる。他方、ステップS432にて演出連動可能範囲内であると判定したときには(ステップS432; Yes)、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示中及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示中において、第2予告演出として予め定められた演出を実行することが決定済みとなっているか否かを判定する(ステップS433)。この実施の形態では、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームで使用する可変表示パターンが、通常C、リーチB(ハズレ)、リーチD-2(ハズレ)、リーチE(ハズレ)のいずれかの可変表示パターンであるときに、第2特定演出を実行することに決定済みとなっていると判定する。

## 【 0 1 2 8 】

この場合、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおいて第 2 予告演出を実行する旨に決定されたときにオン状態にセットされ、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける可変表示結果が導出表示されたときにクリアされてオフ状態となる第 2 予告演出実行フラグを設けておき、ステップ S 4 3 3 では、その第 2 予告演出実行フラグがオンとなっているか否かを判定することによって、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおいて第 2 予告演出を実行することが決定済みとなっているか否かを判定するようにしてもよい。あるいは、ステップ S 4 3 2 の処理と同様に、第 2 可変表示装置 4 B によって実行中の特図ゲームで使用されている可変表示パターンを特定できるような構成を用いることで、第 2 予告演出を実行することが決定済みとなっているか否かを判定するようにしてもよい。

10

## 【 0 1 2 9 】

ステップ S 4 3 3 にて第 2 予告演出を実行することが決定済みとなっているときには（ステップ S 4 3 3 ; Y e s）、演出モードフラグの値を“ 4 ”に設定する（ステップ S 4 3 4）。これに対して、ステップ S 4 3 3 にて第 2 予告演出を実行することが決定済みではないときには（ステップ S 4 3 3 ; N o）、例えば乱数回路 1 0 4 や図 9 に示すステップ S 1 3 の判定用乱数更新処理などによって更新される演出連動実行判定用乱数の値を示す数値データを抽出する（ステップ S 4 3 5）。続いて、抽出された乱数値に基づき、例えば R O M 1 0 1 等に予め格納されている演出連動判定テーブルを参照するなどして、演出連動を実行するか否かの判定を行う（ステップ S 4 3 6）。ここで、演出連動判定テーブルは、演出連動実行判定用乱数の値と、演出連動を実行するか否かの判定結果とを対応付ける設定データなどから構成されたものであればよい。また、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける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、演出連動を実行する旨の判定がなされる割合を異ならせるように設定された演出連動判定テーブルを設けてもよい。

20

## 【 0 1 3 0 】

例えば、大当たり時演出連動判定テーブルと、ハズレ時演出連動判定テーブルを予め R O M 1 0 1 等に格納しておく。大当たり時演出連動判定テーブルでは、ハズレ時演出連動判定テーブルに比べて多くの演出連動実行判定用乱数の値が、演出連動を実行する旨の判定結果に対応付けられていればよい。そして、C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 3 6 の処理にて、第 1 大当たりフラグがオンとなっているかオフとなっているかを判定し、オンである場合には、大当たり時演出連動判定テーブルを参照して演出連動を実行するか否かの判定を行う一方で、第 1 大当たりフラグがオフである場合には、ハズレ時演出連動判定テーブルを参照して演出連動を実行するか否かの判定を行うようにすればよい。これにより、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなるときには、ハズレとなるときに比べて高い割合で、演出連動を実行する旨の決定を行うことになる。

30

## 【 0 1 3 1 】

ステップ S 4 3 6 にて演出連動を実行する旨の判定がなされたときには（ステップ S 4 3 6 ; Y e s）、演出モードフラグの値を“ 5 ”に設定する（ステップ S 4 3 7）。これに対して、ステップ S 4 3 6 にて演出連動を実行しない旨の判定がなされたときには（ステップ S 4 3 6 ; N o）、演出モードフラグの設定を行うことなく、図 1 6 に示す演出モード設定処理を終了する。このときには、演出モードフラグの値が“ 0 ”のままとなる。

40

## 【 0 1 3 2 】

以上のような演出モード設定処理が終了した後は、図 1 4 に示すステップ S 2 4 3 の処理に進み、演出モードフラグの値が“ 1 ”または“ 3 ”のいずれかに設定されているか、それら以外の値に設定されているかを判定する。ステップ S 2 4 3 にて演出モードフラグの値が“ 1 ”または“ 3 ”であるときには（ステップ S 2 4 3 ; Y e s）、第 1 大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 4 4）。そして、第 1 大当たりフラグがオンであるときには（ステップ S 2 4 4 ; Y e s）、図 6 に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチ G（大当たり）の可変表示パターンを、第 1 可変表示装置 4 A による今

50

回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS245)。他方、ステップS244にて第1大当りフラグがオフであるときには(ステップS244; No)、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチG(ハズレ)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS246)。

【0133】

ステップS243にて演出モードフラグの値が“1”または“3”以外の値であるときには(ステップS243; No)、その演出モードフラグの値は“4”であるか否かを判定する(図15のステップS247)。そして、演出モードフラグの値が“4”であるときには(ステップS247; Yes)、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示をそれぞれ実行中に第2予告演出となる所定の演出表示が実行されることに応じて、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて第1予告演出となる所定の演出表示を実行するための設定を行う。すなわち、CPU103は、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bにより実行中の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dにより実行中の飾り図柄の可変表示にて第2予告演出として実行される演出表示の設定に対応した可変表示パターンに決定する。より詳細には、CPU103は、第2可変表示装置4Bによって実行中の特図ゲームにて使用されている可変表示パターンを特定し、特定された可変表示パターンと予め対応付けられた可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS248)。

【0134】

具体的には、図18に示すような組合せとなるように、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。すなわち、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでの可変表示パターンが通常Cの通常時可変表示パターンであるときには、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチB(ハズレ)の可変表示パターン、あるいは図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチB(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。このときには、第1大当りフラグがオンとなっていればリーチB(大当り)の大当り時可変表示パターンに決定し、オフとなっていればリーチB(ハズレ)のリーチ時可変表示パターンに決定すればよい。

【0135】

また、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでの可変表示パターンがリーチB(ハズレ)のリーチ時可変表示パターンであるときには、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチC(ハズレ)の可変表示パターン、あるいは図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチC(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。このときには、第1大当りフラグがオンとなっていればリーチC(大当り)の大当り時可変表示パターンに決定し、オフとなっていればリーチC(ハズレ)のリーチ時可変表示パターンに決定すればよい。

【0136】

また、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでの可変表示パターンがリーチD-2(ハズレ)のリーチ時可変表示パターンであるときには、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチD-1(ハズレ)の可変表示パターン、あるいは図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチD-1(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。このときには、第1大当りフラグがオンとなっていればリーチD-1(大当り)の大当り時可変表示パターンに決定し、オフとなっ

いればリーチ D - 1 (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンに決定すればよい。

【 0 1 3 7 】

また、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームでの可変表示パターンがリーチ E (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンであるときには、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ F (ハズレ) の可変表示パターン、あるいは図 6 に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチ F (大当たり) の可変表示パターンを、第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。このときには、第 1 大当たりフラグがオンとなっていればリーチ F (大当たり) の大当たり時可変表示パターンに決定し、オフとなっていればリーチ F (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンに決定すればよい。

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 2 4 7 にて演出モードフラグの値が “ 4 ” ではない旨の判定がなされたときには (ステップ S 2 4 7 ; N o )、その演出モードフラグの値は “ 5 ” であるか否かを判定する (ステップ S 2 4 9 )。そして、演出モードフラグの値が “ 5 ” であるときには (ステップ S 2 4 9 ; Y e s )、第 2 可変表示装置 4 B にて実行中の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D にて実行中の飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを変更するための変更後の可変表示パターンと、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとの組合せを決定する (ステップ S 2 5 0 )。例えば、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームでの可変表示結果として確定図柄が大当たり図柄となる場合と、確定図柄がハズレ図柄となる場合のそれぞれに対応させて、所定の大当たり時組合せ決定テーブルと、所定のハズレ時組合せ決定テーブルとを、ROM 1 0 1 等に予め格納しておく。大当たり時組合せ決定テーブルとハズレ時組合せ決定テーブルはいずれも、可変表示パターン決定用乱数の値と、第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンと、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとを対応付ける設定データなどから構成されたものであればよい。

20

【 0 1 3 9 】

例えば、ステップ S 2 5 0 の処理を実行したときに第 1 大当たりフラグがオンであれば、乱数回路 1 0 4 等により更新される可変表示パターン決定用乱数の値を示す数値データを抽出し、抽出された乱数値に基づいて大当たり時組合せ決定テーブルを参照することにより、可変表示パターンの組合せを、以下の ( 1 ) ~ ( 4 ) に示す組合せのいずれかに決定する。( 1 ) リーチ B (大当たり) の大当たり時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、通常 C の通常時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 2 ) リーチ C (大当たり) の大当たり時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ B (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 3 ) リーチ D - 1 (大当たり) の大当たり時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ D - 2 (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 4 ) リーチ F (大当たり) の大当たり時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ E (ハズレ) のリーチ時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。

30

40

50

## 【 0 1 4 0 】

また、ステップ S 2 5 0 の処理を実行したときに第 1 大当りフラグがオフであれば、乱数回路 1 0 4 等により更新される可変表示パターン決定用乱数の値を示す数値データを抽出し、抽出された乱数値に基づいてハズレ時組合せ決定テーブルを参照することにより、可変表示パターンの組合せを、以下の ( 5 ) ~ ( 8 ) に示す組合せのいずれかに決定する。( 5 ) リーチ B ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、通常 C の通常時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 6 ) リーチ C ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ B ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 7 ) リーチ D - 1 ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ D - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。( 8 ) リーチ F ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンとし、リーチ E ( ハズレ ) のリーチ時可変表示パターンを第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとする組合せ。

## 【 0 1 4 1 】

ここで、大当り時組合せ決定テーブルとハズレ時組合せ決定テーブルとを比べたときに、各々の可変表示パターンの組合せに対する可変表示パターン決定用乱数の値の割当てが異なってもよい。例えば、大当り時組合せ決定テーブルを参照して可変表示パターンの組合せを決定するときには、図 1 9 ( A ) に示すような大当り時選択確率で、4 通りの可変表示パターンの組合せのいずれかに決定される。これに対して、ハズレ時組合せ決定テーブルを参照して可変表示パターンの組合せを決定するときには、図 1 9 ( B ) に示すようなハズレ時選択確率で、4 通りの可変表示パターンの組合せのいずれかに決定される。こうした大当り時組合せ決定テーブル及びハズレ時組合せ決定テーブルの設定により、各可変表示パターンの組合せごとの大当り信頼度が、例えば図 1 9 ( C ) に示すような値となるように設計される。なお、図 1 9 ( C ) に示す大当り信頼度は、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果として確定図柄が大当り図柄となる確率である大当り確率が  $1 / 300$  であり、図 1 6 に示すステップ S 4 3 6 にて演出連動を実行する旨の判定がなされる確率が、第 1 大当りフラグがオンであるときには 1 であり、オフであるときには  $1 / 100$  ( ハズレ時演出連動実行確率 ) であるものとして算出されたものである。図 1 9 ( C ) に示すように、演出連動が実行された後に可変表示結果として確定図柄が大当り図柄となる確率は、各可変表示パターンの組合せ、すなわち、可変表示装置 4 A ~ 4 D による可変表示中に実行される演出連動における演出態様に応じて、異なってもよい。

## 【 0 1 4 2 】

こうして図 1 5 に示すステップ S 2 5 0 にて可変表示パターンの組合せを決定すると、CPU 1 0 3 は、決定した可変表示パターンの組合せに基づき、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンの変更を指示するパターン変更コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う ( ステップ S 2 5 1 )。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 5 0 にて決定した可変表示パターンの組合せに基づき、第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B におけるタイマ値を、変更後の可変表示パターンに適合するタイマ値となるように調整して設定する



(ステップS 2 5 2)。例えば、CPU 1 0 3は、第2可変表示時間タイマ1 2 2 Bにおけるタイマ値を、変更後の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応するタイマ値に設定し直してもよい。他の一例として、CPU 1 0 3は、第2可変表示装置4 Bによる特別図柄の可変表示が開始されたタイミングから、ステップS 2 5 0にて決定した可変表示パターンの組合せに基づいて可変表示パターンを変更するタイミングまでの経過時間に対応するタイマ値を、変更後の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応したタイマ値から差し引き、得られた値を新たなタイマ値として第2可変表示時間タイマ1 2 2 Bに設定してもよい。この場合には、第2可変表示装置4 Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間を、変更後の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に調整するように設定される。

10

#### 【0 1 4 3】

図1 5に示すステップS 2 4 9にて演出モードフラグの値が“5”ではない旨の判定がなされたときには(ステップS 2 4 9; No)、その演出モードフラグの値は“6”であるか否かを判定する(ステップS 2 5 3)。そして、演出モードフラグの値が“6”であるときには(ステップS 2 5 3; Yes)、図1 7に示すような大当り集中時パターン決定処理を実行することにより、第1可変表示装置4 Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4 Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する(ステップS 2 5 4)。

#### 【0 1 4 4】

図1 7に示す大当り集中時パターン決定処理において、CPU 1 0 3は、まず、第2確変確定フラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS 4 4 1)。このとき、第2確変確定フラグがオンとなっている場合には(ステップS 4 4 1; Yes)、第2可変表示時間タイマ1 2 2 Bにおけるタイマ値と、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチH - 1(大当り)~リーチH - 3(大当り)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T i 4 8 ~ T i 5 0に対応したタイマ初期値とを比較する(ステップS 4 4 2)。これにより、第2可変表示装置4 Bにより実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチH - 1(大当り)~リーチH - 3(大当り)の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

20

#### 【0 1 4 5】

この比較の結果として、第2可変表示装置4 Bによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチH - 3(大当り)の可変表示時間T i 5 0よりも長くなっているか否かを判定する(ステップS 4 4 3)。そして、第2可変表示装置4 Bでの残りの可変表示時間の方がリーチH - 3(大当り)の可変表示時間T i 5 0よりも長くなっているときには(ステップS 4 4 3; Yes)、リーチH - 3(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4 Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4 Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS 4 4 4)。

30

#### 【0 1 4 6】

ステップS 4 4 3にて第2可変表示装置4 Bでの残りの可変表示時間がリーチH - 3(大当り)の可変表示時間T i 5 0と同じか、それよりも短いと判定されたときには(ステップS 4 4 3; No)、第2可変表示装置4 Bでの残りの可変表示時間がリーチH - 2(大当り)の可変表示時間T i 4 9よりも長くなっているか否かを判定する(ステップS 4 4 5)。そして、第2可変表示装置4 Bでの残りの可変表示時間の方がリーチH - 2(大当り)の可変表示時間T i 4 9よりも長くなっているときには(ステップS 4 4 5; Yes)、リーチH - 2(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4 Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4 Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS 4 4 6)。他方、第2可変表示装置4 Bでの残りの可変表示時間がリーチH - 2(大当り)の可変表示時間T i 4 9と同じか、それよりも短いと判定されたときには(ステップS 4 4 5; No)、リーチH - 1(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4 Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4 Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS 4 4 7)。このよう

40

50

に、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間に応じてリーチH-1(大当り)~リーチH-3(大当り)の可変表示パターンからいずれかを選択して決定することで、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて確定図柄が大当り図柄となったことに基づく大当り遊技状態が終了してから短い期間のあいだに、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにて大当り図柄を確定図柄として表示させることができる。

#### 【0147】

ステップS441にて第2確定フラグがオフとなっている場合には(ステップS441; No)、第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値と、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチA(大当り)~リーチC(大当り)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti41~Ti43に対応したタイマ初期値とを比較する(ステップS448)。これにより、第2可変表示装置4Bにより実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチA(大当り)~リーチC(大当り)の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

#### 【0148】

この比較の結果として、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチC(大当り)の可変表示時間Ti43よりも長くなっているかを判定する(ステップS449)。そして、第2可変表示装置4Bでの残りの可変表示時間の方がリーチC(大当り)の可変表示時間Ti43よりも長くなっているときには(ステップS449; Yes)、リーチC(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS450)。

#### 【0149】

ステップS449にて第2可変表示装置4Bでの残りの可変表示時間がリーチC(大当り)の可変表示時間Ti43と同じか、それよりも短いと判定されたときには(ステップS449; No)、第2可変表示装置4Bでの残りの可変表示時間がリーチB(大当り)の可変表示時間Ti42よりも長くなっているかを判定する(ステップS451)。そして、第2可変表示装置4Bでの残りの可変表示時間の方がリーチB(大当り)の可変表示時間Ti42よりも長くなっているときには(ステップS451; Yes)、リーチB(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS452)。他方、第2可変表示装置4Bでの残りの可変表示時間がリーチB(大当り)の可変表示時間Ti42と同じか、それよりも短いと判定されたときには(ステップS451; No)、リーチA(大当り)の可変表示パターンを、第1可変表示装置4Aによる今回の特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する(ステップS453)。このように、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間に応じてリーチA(大当り)~リーチC(大当り)の可変表示パターンからいずれかを選択して決定することで、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて確定図柄が大当り図柄となったことに基づく大当り遊技状態が終了してから短い期間のうちに、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにて大当り図柄を確定図柄として表示させることができる。

#### 【0150】

こうして図15に示すステップS248及びS254のいずれかにて可変表示パターンを決定した後や、ステップS252にて第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値を調整して設定した後には、演出モードフラグの値を“0”に更新する(ステップS255)。また、ステップS253にて演出モードフラグの値が“6”ではない旨の判定がなされたときには(ステップS253; No)、演出モードフラグの値が“0”となっている。このとき、CPU103は、第1大当りフラグがオンであるかを判定する(ステップS256)。そして、第1大当りフラグがオンであるときには(ステップS256; Yes)、例えば乱数回路104等から抽出した可変表示パターン決定用乱数の値に基

10

20

30

40

50

づき、ROM 101等に予め格納されている可変表示パターン決定テーブルを参照するなどして、図6に示す大当たり時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する(ステップS257)。この際には、リーチG(大当たり)の可変表示パターンを除く大当たり時可変表示パターンのいずれかを選択することで、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示時間が無駄に長くなることを防止するようにしてもよい。

#### 【0151】

ステップS256にて第1大当たりフラグがオフであるときには(ステップS256; No)、例えば乱数回路104等から抽出したリーチ判定用乱数の値に基づき、ROM 101等に予め格納されているリーチ判定テーブルを参照するなどして、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行う(ステップS258)。そして、リーチとするときには(ステップS258; Yes)、例えば乱数回路104等から抽出した可変表示パターン決定用乱数の値に基づき、ROM 101等に予め格納されている可変表示パターン決定テーブルを参照するなどして、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する(ステップS259)。例えば、ステップS259の処理では、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチA(ハズレ)~リーチC(ハズレ)の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定すればよい。

#### 【0152】

ステップS258にてリーチとしない旨の判定がなされたときには(ステップS258; No)、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する(ステップS260)。例えば、ステップS260の処理では、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常A、通常Bの可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定すればよい。

#### 【0153】

こうして図14に示すステップS245、S246、図15に示すステップS257、S259及びS260のいずれかにて可変表示パターンを決定した後、あるいは図15に示すステップS255にて演出モードフラグの値を更新した後は、確変中フラグがオンとなっているか否かを判定する(図14のステップS261)。そして、確変中フラグがオンであるときには(ステップS261; Yes)、確変カウンタ123におけるカウント値を1減算して(ステップS262)、減算された確変カウンタ123のカウント値が「0」となったか否かを判定する(ステップS263)。このとき、確変カウンタ123のカウント値が「0」であれば(ステップS263; Yes)、高確率状態を終了すると判断して確変中フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS264)。

#### 【0154】

ステップS261にて確変中フラグがオフであるときや(ステップS261; No)、ステップS263にて確変カウンタ123のカウント値が「0」以外であるとき(ステップS263; No)、あるいはステップS264の処理を実行した後は、例えば決定した可変表示パターンに対応する制御データを所定のコマンド送信テーブルに設定するなど、演出制御基板12に対して第1可変表示開始コマンドを送信するための設定を行う(ステップS265)。このときには、決定した可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応したタイマ初期値を第1可変表示時間タイマ122Aに設定する(ステップS266)。また、第1可変表示装置4Aにおける各セグメントの点灯/消灯動作を開始させて第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表示を開始するための設定を行う(ステップS267)。この後、第1特別図柄プロセスフラグの値を可変表示制御処理に対応した値である「2」に更新する(ステップS268)。

#### 【0155】

10

20

30

40

50

図20は、図11のステップS113にて実行される可変表示停止時処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示停止時処理を開始すると、CPU103は、まず、例えば所定のコマンド送信テーブルに所定の制御データを設定するなどして、演出制御基板12に対して第1可変表示終了コマンドを送信する設定を行う(ステップS271)。また、このときには第1可変表示装置4Aにおける表示動作を制御することにより、確定図柄を停止表示させる(ステップS272)。

【0156】

続いて、第1大当りフラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS273)。第1大当りフラグがオンとなっているときには(ステップS273; Yes)、第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値が「0」となっているか否かを判定する(ステップS274)。ステップS274にて第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値が「0」以外となっている場合には、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が実行されている。そこで、ステップS274にて第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値が「0」以外となっている旨の判定がなされたときには(ステップS274; Yes)、例えばコマンド送信テーブルに所定の制御データを設定するなどして、演出制御基板12に対して可変表示進行停止コマンドを送信するための設定を行う(ステップS275)。また、可変表示進行停止フラグをオン状態にセットする(ステップS276)。これにより、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームの実行中に第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄が導出表示されるとき(第1の時点)には、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の進行を中断するための設定が行われることになる。すなわち、ステップS275にて可変表示進行停止コマンドを送信するための設定がなされた後に図9に示すステップS19のコマンド制御処理が実行されることで、主基板11から演出制御基板12に向けて可変表示進行停止コマンドが送信されることにより、演出制御基板12の側では、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の進行を中断するための処理が実行される。また、ステップS276にて可変表示進行停止フラグがオン状態にセットされることにより、第2可変表示時間タイマ122Bを用いて行われる第2可変表示装置4Bによる特別図柄の可変表示を開始してからの経過時間の計測が、中断されることになる。

【0157】

なお、可変表示結果として大当り図柄が導出表示される第1の時点としては、飾り図柄の可変表示において大当り組合せとなる飾り図柄が確定図柄として停止表示されるタイミングや、その大当り組合せの飾り図柄が停止表示されたことに基づいて大当り遊技状態が開始されるタイミングなどであればよい。もっとも、1回の特図ゲームに対応した飾り図柄の可変表示が終了する以前に飾り図柄が停止表示(仮停止表示)されるタイミングは、上記のタイミングには含まれず、再抽選が行われる場合には、再抽選の後に飾り図柄の可変表示が終了して確定図柄となる飾り図柄が完全に停止した状態で表示されるタイミングが、大当り図柄が導出表示されるタイミングとなる。また、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示と、飾り図柄の可変表示とが完全に同一のタイミングで終了して確定図柄が停止表示される場合には、特図ゲームにて特別図柄の可変表示が終了して大当り図柄となる特別図柄が確定図柄として停止表示されるタイミングを、可変表示結果として大当り図柄が導出表示される第1の時点としてもよい。

【0158】

ステップS274にて第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値が「0」である旨の判定がなされたときには(ステップS274; No)、ステップS275及びS276の処理をスキップする。その後、第1特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新する(ステップS277)。また、ステップS273にて第1大当りフラグがオフである旨の判定がなされるときには(ステップS273; No)、第1特別図柄プロセスフラグの値を“0”に更新する(ステップS278)。なお、図20に示す可変表示停止時処理が実行されるときには、演出モードフラグの値が“3

”であるか否かを判定し、“3”であるときには、演出モードフラグの値を“0”に更新するようにしてもよい。すなわち、長期演出を第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの実行中にて単独で実行する旨の決定がなされた後、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて可変表示結果となる確定図柄が停止表示されるときには、長期演出を実行するために設定した演出モードフラグの値を初期状態である“0”に戻すことができればよい。

#### 【0159】

図21は、図11のステップS116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。この大当り終了処理を開始すると、CPU103は、例えば所定のコマンド送信テーブルに所定の制御データをセットするなど、演出制御基板12に対して大当り終了コマンドを送信するための設定を行う(ステップS281)。また、第1大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS282)。続いて、第1確変確定フラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS283)。

10

#### 【0160】

ステップS283にて第1確変確定フラグがオンであるときには(ステップS283; Yes)、第1確変確定フラグをクリアしてオフ状態にするとともに、確変中フラグをオン状態にセットする(ステップS284)。また、確変カウンタ123に確変中可変表示回数初期値となるカウント初期値をセットする(ステップS285)。ここで、確変中可変表示回数初期値は、高確率状態にて実行可能な特図ゲームの残回数初期値(例えば「100」)である。他方、ステップS283にて第1確変確定フラグがオフであるときには(ステップS283; No)、確変中フラグをクリアしてオフ状態にするとともに、確変カウンタ123をクリアして、そのカウント値を「0」に設定する(ステップS286)。

20

#### 【0161】

この後、CPU103は、可変表示進行停止フラグがオンとなっているか否かを判定する(ステップS287)。ここで、可変表示進行停止フラグがオンとなっているときには(ステップS287; Yes)、例えばコマンド送信テーブルに所定の制御データを設定するなどして、演出制御基板12に可変表示進行再開コマンドを送信するための設定を行う(ステップS288)。これに加えて、可変表示進行停止フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS289)。こうして、大当り遊技状態が終了するとき(第2の時点)には、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにて確定図柄として大当り図柄が導出表示されることにより大当り遊技状態となる第1の時点にて中断された第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行、及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の進行が、再開されることになる。ステップS287にて可変表示進行停止フラグがオフであるときには(ステップS287; No)、第2及び第4可変表示装置4Dによる可変表示の進行が中断されてはいないので、ステップS288及びS289の処理をスキップすればよい。これに続いて、第1特別図柄プロセスフラグの値を“0”に更新する(ステップS290)。

30

#### 【0162】

図9に示すステップS17の第2特別図柄プロセス処理としては、図11に示した第1特別図柄プロセス処理を第2可変表示装置4Bに適合させた処理を実行すればよい。例えば、第2特別図柄プロセスフラグの値が“0”のときに実行される特別図柄通常処理は、特図保留記憶部121に始動入賞口データ「第2」とともに格納された大当り判定用乱数の値を示す数値データに基づいて第2可変表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。第2特別図柄プロセスフラグの値が“1”のときに実行される可変表示開始時処理は、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果として停止表示される確定図柄を設定する処理や、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間を決定する処理などを含んでいる。第2特別図柄プロセスフラグの値が“2”のときに実行される可変表示制御処理は、第2可変表示装置4Bに対応して設けられた第2可変表示時間タイマ122Bにおけるタイマ値に基づいて、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表

40

50

示時間を計測する処理等を含んでいる。

【 0 1 6 3 】

第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される可変表示停止時処理は、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示が終了することを示す第 2 可変表示終了コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う処理等を含んでいる。第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される大入賞口開放前処理は、第 2 特別可変入賞球装置 6 B における開閉板を開閉するなどの大当たり動作における初期化処理等を含んでいる。第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される大入賞口開放中処理は、第 2 特別可変入賞球装置 6 B にて開閉板を開閉するなどの大当たり動作に関する様々な処理や、第 2 特別可変入賞球装置 6 B における 1 回あたりの開放時間をチェックする処理等を含んでいる。また、大入賞口開放中処理では、第 2 特別可変入賞球装置 6 B による大当たり動作の終了かどうかを判定し、終了ならば第 2 特別図柄プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される大当たり終了処理は、演出制御基板 1 2 に対して大当たりの終了を指示する大当たり終了コマンドを送信する処理等を含んでいる。

10

【 0 1 6 4 】

図 2 2、図 2 3 ( A ) 及び ( B ) は、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される可変表示開始時処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示開始時処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける可変表示結果 ( 確定図柄 ) として停止表示する特別図柄を決定する ( ステップ S 3 1 1 )。このとき、CPU 1 0 3 は、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて大当たりとするかハズレとするかの判定結果などに応じて、確定図柄として停止表示する特別図柄を決定する。例えば、ステップ S 3 1 1 の処理では、第 2 大当たりフラグがオンであるかオフであるかを判定する。このとき、第 2 大当たりフラグがオンである場合には、さらに第 2 確変確定フラグがオンであるかオフであるかを判定し、オンである場合には、確変大当たり図柄である「 7 」を示す特別図柄を確定図柄に決定する一方で、第 2 確変確定フラグがオフである場合には、通常大当たり図柄である「 3 」を示す特別図柄を確定図柄に決定する。他方、第 2 大当たりフラグがオフである場合には、「 3 」及び「 7 」を示す大当たり図柄以外のハズレ図柄のうちから、確定図柄とするものを選択して決定する。確定図柄とする特別図柄を選択して決定する具体的な一例としては、乱数回路 1 0 4 等によって更新される確定図柄決定用乱数の値を示す数値データを抽出し、ROM 1 0 1 等に予め格納されている確定図柄決定テーブルを参照するなどして、複数の特別図柄のいずれかを選択して確定図柄に決定すればよい。

20

30

【 0 1 6 5 】

続いて、演出モードフラグの値が “ 0 ” であるか否かを判定する ( ステップ S 3 1 2 )。そして、演出モードフラグの値が “ 0 ” 以外の値であるときには ( ステップ S 3 1 2 ; No )、その演出モードフラグの値は “ 3 ” であるか否かを判定する ( ステップ S 3 1 3 )。演出モードフラグの値が “ 3 ” であるときには、第 4 可変表示装置 4 D による可変表示において長期演出を実行するための設定がなされている。そこで、ステップ S 3 1 3 にて演出モードフラグの値が “ 3 ” であるときには ( ステップ S 3 1 3 ; Yes )、第 2 大当たりフラグがオンであるか否かを判定し ( ステップ S 3 1 4 )、オンである場合には ( ステップ S 3 1 4 ; Yes )、単独長期演出中パターン決定処理を実行することにより、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する ( ステップ S 3 1 5 )。ここで、ステップ S 3 1 5 にて実行される単独長期演出中パターン決定処理の一例としては、図 1 7 に示す大当たり集中時パターン決定処理のうちでステップ S 4 4 2 ~ S 4 4 7 の処理を、第 2 可変表示装置 4 B に適合させた処理であればよい。

40

【 0 1 6 6 】

すなわち、ステップ S 3 1 5 の処理では、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値と、図 6 に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチ H - 1 ( 大当たり ) ~ リー

50

チ H - 3 (大当り) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i48} \sim T_{i50}$  に対応したタイマ初期値とを比較する。この比較の結果として、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチ H - 3 (大当り) の可変表示時間  $T_{i50}$  よりも長くなっているか否かを判定する。そして、第 1 可変表示装置 4 A での残りの可変表示時間の方がリーチ H - 3 (大当り) の可変表示時間  $T_{i50}$  よりも長くなっているときには、リーチ H - 3 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。また、第 1 可変表示装置 4 A での残りの可変表示時間がリーチ H - 3 (大当り) の可変表示時間  $T_{i50}$  と同じか、それよりも短いと判定されたときには、第 1 可変表示装置 4 A での残りの可変表示時間がリーチ H - 2 (大当り) の可変表示時間  $T_{i49}$  よりも長くなっているか否かを判定する。そして、第 1 可変表示装置 4 A での残りの可変表示時間の方がリーチ H - 2 (大当り) の可変表示時間  $T_{i49}$  よりも長くなっているときには、リーチ H - 2 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第 1 可変表示装置 4 A での残りの可変表示時間がリーチ H - 2 (大当り) の可変表示時間  $T_{i49}$  と同じか、それよりも短いと判定されたときには、リーチ H - 1 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

#### 【 0 1 6 7 】

ステップ S 3 1 3 にて演出モードフラグの値が “ 3 ” 以外の値であるときには (ステップ S 3 1 3 ; N o )、演出モードフラグの値は “ 1 ” または “ 2 ” であり、第 4 可変表示装置 4 D による可変表示において連続演出を実行するための設定がなされている。このときには、演出回数カウンタ 1 2 4 におけるカウント値が、所定の連続演出回数 (この実施の形態では 「 4 」 ) と等しくなっているか否かを判定する (図 2 3 ( A ) のステップ S 3 1 6 )。このとき、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が連続演出回数とは異なる値であれば (ステップ S 3 1 6 ; N o )、継続演出用パターン決定処理を実行することにより、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する (ステップ S 3 1 7 )。

#### 【 0 1 6 8 】

ステップ S 3 1 7 にて実行される継続演出用パターン決定処理の具体的な一例としては、例えば以下のような処理であればよい。すなわち、継続演出用パターン決定処理が開始されると、まず、C P U 1 0 3 が演出回数カウンタ 1 2 4 におけるカウント値を特定する。このとき、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が 「 1 」 である場合、第 2 大当りフラグがオンとなっているか否かを判定し、オンである旨の判定がなされたときには演出モードフラグの値を “ 2 ” に更新するとともに、演出パターンフラグの値を “ 1 ” に設定する。これに続いて、図 6 に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

#### 【 0 1 6 9 】

演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が 「 1 」 であり、かつ、第 2 大当りフラグがオフである旨の判定がなされたときには、例えば乱数回路 1 0 4 などから取得したリーチ判定用乱数の値に基づき、R O M 1 0 1 に予め格納されているリーチ判定テーブルを参照するなどして、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示中において第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行う。そして、リーチとする旨の判定がなされたときには、演出パターンフラグの値を “ 2 ” に設定する。この後、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 (ハズレ) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、リーチとしない旨の判定がなされたときには、演出パターンフラグの値を “ 3 ” に設定すると

ともに、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 1の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。演出回数カウンタ124のカウント値が「1」であるときに可変表示パターンを決定した後は、演出回数カウンタ124のカウント値を1加算して「2」に更新する。

【0170】

また、継続演出用パターン決定処理が開始されたときに演出回数カウンタ124のカウント値が「2」である場合、第2大当りフラグがオンとなっているか否かを判定し、オンである旨の判定がなされたときには演出モードフラグの値が“1”となっているか否かを判定する。そして、演出モードフラグの値が“1”であるときには、演出モードフラグの値を“2”に更新した後、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 2(大当り)の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、演出モードフラグの値が“1”ではないと判定されたときには、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 1(大当り)の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【0171】

演出回数カウンタ124のカウント値が「2」であり、かつ、第2大当りフラグがオフである旨の判定がなされたときには、演出モードフラグの値が“1”となっているか否かを判定する。そして、演出モードフラグの値が“1”であるときには、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 2の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、演出モードフラグの値が“1”ではないときには、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 1の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。演出回数カウンタ124のカウント値が「2」であるときに可変表示パターンを決定した後は、演出回数カウンタ124のカウント値を1加算して「3」に更新する。

【0172】

また、継続演出用パターン決定処理が開始されたときに演出回数カウンタ124のカウント値が「3」である場合、第2大当りフラグがオンとなっているか否かを判定し、オンである旨の判定がなされたときには演出モードフラグの値が“1”となっているか否かを判定する。そして、演出モードフラグの値が“1”であるときには、演出モードフラグの値を“2”に更新した後、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 3(大当り)の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、演出モードフラグの値が“1”ではないときには、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 2(大当り)の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【0173】

演出回数カウンタ124のカウント値が「3」であり、かつ、第2大当りフラグがオフである旨の判定がなされたときには、演出モードフラグの値が“1”となっているか否かを判定する。そして、演出モードフラグの値が“1”であるときには、演出パターンフラグの値が“2”であるか否かを判定し、演出パターンフラグの値が“2”であるときには、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 3の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、演出パターンフラグの値が“2”ではないときには、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリー



チ - 3 (ハズレ) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、演出モードフラグの値が “ 1 ” ではないときには、図 5 ( A ) に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 2 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が「 3 」であるときに可変表示パターンを決定した後は、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値を 1 加算して「 4 」に更新する。

#### 【 0 1 7 4 】

図 2 3 ( A ) に示すステップ S 3 1 6 にて演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が連続演出回数と一致するときには ( ステップ S 3 1 6 ; Y e s ) 、最終演出用パターン決定処理を実行することにより、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する ( ステップ S 3 1 8 ) 。例えば、前述した継続演出用パターン決定処理が実行されることにより演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が「 4 」に更新された後、さらに第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームの開始条件が成立したときには、ステップ S 3 1 6 の処理にて演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が連続演出回数として予め定められた「 4 」に等しい旨の判定がなされることにより、ステップ S 3 1 8 の最終演出用パターン決定処理が実行されることになる。

#### 【 0 1 7 5 】

ステップ S 3 1 8 にて実行される最終演出用パターン決定処理の具体的な一例としては、例えば以下のような処理であればよい。すなわち、最終演出用パターン決定処理が開始されると、まず、第 2 大当りフラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、第 2 大当りフラグがオンとなっているときには、演出モードフラグの値が “ 1 ” となっているか否かを判定する。

#### 【 0 1 7 6 】

最終演出用パターン決定処理が開始されたときに第 2 大当りフラグがオンであり、かつ、演出モードフラグの値が “ 1 ” である場合、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値と、図 6 に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 (大当り) ~ - 3 (大当り) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 5 4 ~ T i 5 6 に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第 1 可変表示装置 4 A によって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチ - 1 (大当り) ~ - 3 (大当り) の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

#### 【 0 1 7 7 】

この比較の結果として、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチ - 3 (大当り) の可変表示時間 T i 5 6 よりも長くなっているときには、リーチ - 3 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 3 (大当り) の可変表示時間 T i 5 6 と同じか、それよりも短く、かつ、リーチ - 2 (大当り) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 5 5 よりも長くなっているときには、リーチ - 2 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 2 (大当り) の可変表示時間 T i 5 5 と同じか、それよりも短いときには、リーチ - 1 (大当り) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

#### 【 0 1 7 8 】

また、最終演出用パターン決定処理が開始されたときに第2大当りフラグがオンであり、かつ、演出モードフラグの値が“1”ではない場合、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値と、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ - 1（大当り）～ - 3（大当り）の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T i 5 9～T i 6 1に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第1可変表示装置4Aによって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチ - 1（大当り）～ - 3（大当り）の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

#### 【0179】

この比較の結果として、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチ - 3（大当り）の可変表示時間T i 6 1よりも長くなっているときには、リーチ - 3（大当り）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 3（大当り）の可変表示時間T i 6 1と同じか、それよりも短く、かつ、リーチ - 2（大当り）の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T i 6 0よりも長くなっているときには、リーチ - 2（大当り）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 2（大当り）の可変表示時間T i 6 0と同じか、それよりも短いときには、リーチ - 1（大当り）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

#### 【0180】

また、最終演出用パターン決定処理が開始されたときに第2大当りフラグがオフである場合には、第1大当りフラグがオンとなっているか否かを判定する。このとき、第1大当りフラグがオンである場合には、第2可変表示装置4Bによる複数回の特別図柄の可変表示中において所定の予告演出が実行された後に、第1可変表示装置による特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄が導出表示される。そこで、演出モードフラグの値が“1”であるか否かを判定し、演出モードフラグの値が“1”であるときには、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値と、図5（B）に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1（ハズレ）～ - 3（ハズレ）の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T i 3 2～T i 3 4に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第1可変表示装置4Aによって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチ - 1（ハズレ）～ - 3（ハズレ）の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

#### 【0181】

この比較の結果として、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチ - 3（ハズレ）の可変表示時間T i 3 4よりも長くなっているときには、リーチ - 3（ハズレ）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 3（ハズレ）の可変表示時間T i 3 4と同じか、それよりも短く、かつ、リーチ - 2（ハズレ）の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T i 3 3よりも長くなっているときには、リーチ - 2（ハズレ）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 2（ハズレ）の可変表示時間T i 3 3と同じか、それよりも短いときには、リーチ - 1（ハズレ）の可変表示パターンを、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4

10

20

30

40

50

可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【 0 1 8 2 】

また、最終演出パターン決定処理が開始されたときに第 2 大当りフラグがオフである一方で第 1 大当りフラグがオンであり、かつ、演出モードフラグの値が “ 1 ” ではないときには、演出パターンフラグの値が “ 2 ” であるか否かを判定する。そして、演出パターンフラグの値が “ 2 ” 以外であるときには、以下のようなリーチ時間調整パターン決定処理を実行することによって、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 ( ハズレ ) ~ - 3 ( ハズレ ) の可変表示パターンから、今回の特図ゲームにおける可変表示パターンを決定する。

【 0 1 8 3 】

このリーチ時間調整パターン決定処理では、まず、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値と、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 ( ハズレ ) ~ - 3 ( ハズレ ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i35} \sim T_{i37}$  に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第 1 可変表示装置 4 A によって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、リーチ - 1 ( ハズレ ) ~ - 3 ( ハズレ ) の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

【 0 1 8 4 】

この比較の結果として、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間の方がリーチ - 3 ( ハズレ ) の可変表示時間  $T_{i37}$  よりも長くなっているときには、リーチ - 3 ( ハズレ ) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 3 ( ハズレ ) の可変表示時間  $T_{i37}$  と同じか、それよりも短く、かつ、リーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i36}$  よりも長くなっているときには、リーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間がリーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示時間  $T_{i36}$  と同じか、それよりも短いときには、リーチ - 1 ( ハズレ ) の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【 0 1 8 5 】

また、最終演出パターン決定処理が開始されたときに第 1 及び第 2 大当りフラグがともにオフであるときには、演出モードフラグの値が “ 1 ” となっているか否かを判定する。そして、演出モードフラグの値が “ 1 ” であるときには、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値と、図 5 ( A ) に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 1 ~ - 3 の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i7} \sim T_{i9}$  に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第 1 可変表示装置 4 A によって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間と、通常 - 1 ~ - 3 の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

【 0 1 8 6 】

この比較の結果として、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 3 の可変表示時間  $T_{i9}$  よりも長くなっているときには、通常 - 3 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 3 の可変表示時間  $T_{i9}$  と同じか、それよりも短く、かつ、通常 - 2 の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i8}$  よりも長くなっているときには、通常 - 2 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第

10

20

30

40

50

4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 2 の可変表示時間  $T_{i18}$  と同じか、それよりも短いときには、通常 - 1 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【0187】

また、最終演出用パターン決定処理が開始されたときに第 2 大当りフラグがオフである一方で第 1 大当りフラグがオンであり、かつ、演出モードフラグの値が “ 1 ” ではない一方で演出パターンフラグの値が “ 2 ” である場合や、最終演出用パターン決定処理が開始されたときに第 1 及び第 2 大当りフラグがともにオフであり、かつ、演出モードフラグの値が “ 1 ” ではない場合には、第 1 可変表示時間タイマ  $T_{i122A}$  におけるタイマ値と、図 5 ( A ) に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 1 ~ - 3 の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i12} \sim T_{i14}$  に対応したタイマ初期値とを比較する。これにより、第 1 可変表示装置 4 A によって現在実行中の特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示と、通常 - 1 ~ - 3 の可変表示パターンそれぞれにおける特別図柄の可変表示時間とが比較される。

【0188】

この比較の結果として、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 3 の可変表示時間  $T_{i14}$  よりも長くなっているときには、通常 - 3 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これに対して、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 3 の可変表示時間  $T_{i14}$  と同じか、それよりも短く、かつ、通常 - 2 の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間  $T_{i13}$  よりも長くなっているときには、通常 - 2 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。他方、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間が通常 - 2 の可変表示時間  $T_{i13}$  と同じか、それよりも短いときには、通常 - 1 の可変表示パターンを、第 2 可変表示装置 4 B による今回の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。

【0189】

以上のようにして、最終演出用パターン決定処理にて可変表示パターンが決定された後には、第 2 可変表示装置 4 B による複数回の特別図柄の可変表示中における所定の予告演出を終了させるための処理を実行する。すなわち、演出モードフラグの値を “ 0 ” に更新するとともに、演出パターンフラグの値を “ 0 ” に設定する。これに加えて、演出回数カウンタ  $124$  をクリアして、そのカウント値を “ 0 ” とする。

【0190】

こうして図 2 3 ( A ) に示すステップ  $S_{317}$  の継続演出用パターン決定処理やステップ  $S_{318}$  の最終演出用パターン決定処理を実行して第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定することにより、図 2 4 に示すような大当り時連続演出パターン  $P_{01} \sim P_{24}$  のいずれか、あるいは図 2 5 に示すようなハズレ時連続演出パターン  $P_{31} \sim P_{54}$  のいずれかに従って、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示において行われる所定の予告演出における演出表示態様が決定されることになる。ここで、図 2 4 に示す大当り時連続演出パターンに含まれる演出パターン  $P_{01} \sim P_{24}$  は、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果が大当りとなるときに選択される。他方、図 2 5 に示すハズレ時連続演出パターンに含まれる演出パターン  $P_{31} \sim P_{54}$  は、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果がハズレとなるときに選択される。

【0191】

例えば、通常 - 1、リーチ - 1 の可変表示パターンでは、文字を用いた報知情報を

10

20

30

40

50

表示することにより、所定の期間内に複数種類の演出表示のうちで所定の演出表示を報知する。例えば、所定の期間として、第2可変表示装置4Bにより4回の特図ゲームが実行されるまでの期間内に、所定の演出表示として、飾り図柄の可変表示態様を2回以上はリーチにすることを、報知する。そして、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなるときには、図24に示すような演出パターンP01~P24のいずれが選択されたときであっても、第2可変表示装置4Bによる4回の特図ゲームにおいて少なくとも2回は第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。すなわち、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりになるときは、連続演出の始めに表示される報知情報によって報知された演出表示が実行されるように、可変表示パターンの決定が行われる。これにより、第2可変表示装置4Bにて実行される複数回の特図ゲームにて始めに所定の演出表示が報知され、その後に報知された演出表示が行われてから、第1可変表示装置4Aにて特図ゲームの可変表示結果として大当たり図柄を導出表示させることができる。

10

## 【0192】

他方、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果がハズレとなって大当たりとはならないときには、第2可変表示装置4Bによる4回の特図ゲームが行われるうちに、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる回数は、連続演出の始めに報知情報によって報知された2回に満たないことがある。すなわち、図25に示すハズレ時連続演出パターンに含まれる演出パターンP31、P39、P47、P49及びP51のいずれかが選択されたときには、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる回数は1回である。特に、第2可変表示装置4Bにより4回の特図ゲームが行われるうちに、いずれの特図ゲームでも可変表示結果が大当たりとはならない(ハズレとなる)ときには、演出パターンP39あるいはP47が選択されるので、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる回数は1回である。すなわち、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりにならないときには、連続演出の始めに表示される報知情報によって報知された演出表示が実行されないことがある。これにより、第2可変表示装置4Bにて実行される複数回の特図ゲームにて始めに所定の演出表示が報知され、その後に報知された演出表示が行われなかった場合には、第1可変表示装置4Aにて特図ゲームの可変表示結果としてハズレ図柄を導出表示させることができる。

20

30

## 【0193】

図22に示すステップS312にて演出モードフラグの値が“0”であるときには(ステップS312; Yes)、第2大当たりフラグがオンとなっているか否かを判定する(図23(B)のステップS319)。そして、第2大当たりフラグがオンであるときには(ステップS319; Yes)、例えば乱数回路104等から抽出した可変表示パターン決定用乱数の値に基づき、ROM101等に予め格納されている可変表示パターン決定テーブルを参照するなどして、図6に示す大当たり時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する(ステップS320)。この際には、リーチG(大当たり)の可変表示パターンを除く大当たり時可変表示パターンのいずれかを選択することで、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示時間が無駄に長くなることを防止するようにしてもよい。

40

## 【0194】

図22に示すステップS314やステップS319にて第2大当たりフラグがオフであるときには(ステップS314、S319; No)、例えば乱数回路104等から抽出したリーチ判定用乱数の値に基づき、ROM101等に予め格納されているリーチ判定テーブルを参照するなどして、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定を行う(ステップS321)。そして、リーチとするときには(ステップS321; Yes)、例えば乱数回路104等から抽出した可変表示パターン決定用乱数の値に基づき、ROM101等に予め格納されている可変表示パターン決定テーブルを

50

参照するなどして、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する ( ステップ S 3 2 2 ) 。例えば、ステップ S 3 2 2 の処理では、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンの中でリーチ A ( ハズレ ) ~ リーチ C ( ハズレ ) 、リーチ D - 1 ( ハズレ ) 、リーチ D - 2 ( ハズレ ) 及びリーチ E ( ハズレ ) の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定すればよい。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 3 2 1 にてリーチとしない旨の判定がなされたときには ( ステップ S 3 2 1 ; N o ) 、図 5 ( A ) に示す通常時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する ( ステップ S 3 2 3 ) 。例えば、ステップ S 3 2 3 の処理では、図 5 ( A ) に示す通常時可変表示パターンの中で通常 A ~ 通常 C の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定すればよい。

【 0 1 9 6 】

こうして図 2 2 に示すステップ S 3 1 5 、図 2 3 ( A ) に示すステップ S 3 1 7 、 S 3 1 8 、図 2 3 ( B ) に示すステップ S 3 2 0 、 S 3 2 2 及び S 3 2 3 のいずれかにて可変表示パターンを決定した後は、確変中フラグがオンとなっているか否かを判定する ( 図 2 2 のステップ S 3 2 4 ) 。そして、確変中フラグがオンであるときには ( ステップ S 3 2 4 ; Y e s ) 、確変カウンタ 1 2 3 におけるカウント値を 1 減算して ( ステップ S 3 2 5 ) 、減算された確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が「 0 」となったか否かを判定する ( ステップ S 3 2 6 ) 。このとき、確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が「 0 」であれば ( ステップ S 3 2 6 ; Y e s ) 、高確率状態を終了すると判断して確変中フラグをクリアしてオフ状態とする ( ステップ S 3 2 7 ) 。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 3 2 4 にて確変中フラグがオフであるときや ( ステップ S 3 2 4 ; N o ) 、ステップ S 3 2 6 にて確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が「 0 」以外であるとき ( ステップ S 3 2 6 ; N o ) 、あるいはステップ S 3 2 7 の処理を実行した後は、例えば決定した可変表示パターンに対応する制御データを所定のコマンド送信テーブルに設定するなど、演出制御基板 1 2 に対して第 2 可変表示開始コマンドを送信するための設定を行う ( ステップ S 3 2 8 ) 。このときには、決定した可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に対応したタイマ初期値を第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B に設定する ( ステップ S 3 2 9 ) 。また、第 2 可変表示装置 4 B における各セグメントの点灯 / 消灯動作を開始させて第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示を開始するための設定を行う ( ステップ S 3 5 0 ) 。この後、第 2 特別図柄プロセスフラグの値を可変表示制御処理に対応した値である「 2 」に更新する ( ステップ S 3 5 1 ) 。

【 0 1 9 8 】

図 2 6 は、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が「 2 」のときに実行される可変表示制御処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示す可変表示制御処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、可変表示進行停止フラグがオンとなっているか否かを判定する ( ステップ S 3 3 1 ) 。そして、可変表示進行停止フラグがオフであるときには ( ステップ S 3 3 1 ; N o ) 、第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B におけるタイマ値を 1 減算してタイマ値の更新を行う ( ステップ S 3 3 2 ) 。そして、更新された第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B のタイマ値が「 0 」となったか否かを判定する ( ステップ S 3 3 3 ) 。第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B のタイマ値が「 0 」となった場合には ( ステップ S 3 3 3 ; Y e s ) 、第 2 特別図柄プロセスフラグの値を可変表示停止時処理に対応した値である「 3 」に更新する ( ステップ S 3 3 4 ) 。他方、ステップ S 3 3 3 にて第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B のタイマ値が「 0 」以外であると判定されたときには ( ステップ S 3 3 3 ; N o ) 、第 2 可変表示装置 4 B における特別図柄の可変表示を継続させるために表示動作を制御する設定などを行う ( ステップ S 3 3 5 ) 。

【 0 1 9 9 】

10

20

30

40

50

また、ステップ S 3 3 1 にて可変表示進行停止フラグがオンであるときには（ステップ S 3 3 1 ; Y e s）、ステップ S 3 3 2 の処理を実行することなくステップ S 3 3 5 の処理に進む。これにより、可変表示進行停止フラグがオンであるときには、第 2 可変表示装置 4 B にて特別図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測が中断され、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行が中断される。もっとも、第 2 可変表示装置 4 B における特別図柄の可変表示動作は、停止されずに継続して実行されてもよい。あるいは、ステップ S 3 3 1 にて可変表示進行停止フラグがオンであるときには、例えばステップ S 3 3 5 の処理とは異なる予め定められた処理を実行するなどして、第 2 可変表示装置 4 B にて大当り図柄以外のハズレ図柄を停止表示させるようにしてもよい。あるいは、ステップ S 3 3 1 にて可変表示進行停止フラグがオンであるときには、第 2 可変表示装置 4 B にて任意の特別図柄を点滅表示させるようにしてもよい。

10

#### 【 0 2 0 0 】

次に、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 3 0 の動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 3 0 が、例えば R A M 1 3 2 等に設けられたタイマ割込フラグがオンとなったか否かを判定することにより、例えば 3 3 ミリ秒ごとのタイマ割込発生を検出するなどして、演出制御用として予め R O M 1 3 1 等に格納された各種のタイマ割込処理プログラムを実行する。また、演出制御用 C P U 1 3 0 では、3 3 ミリ秒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 3 0 は、自動的に割込禁止状態に設定するが、自動的に割込禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込禁止命令（D I 命令）を発行することが好ましい。

20

#### 【 0 2 0 1 】

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演出制御用 C P U 1 3 0 にて割込みが発生することで、例えば所定のコマンド受信割込処理が実行され、信号中継基板 1 3 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から読み込んだ演出制御コマンドを、受信コマンドバッファに格納する。例えば、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）を順次受信して受信コマンドバッファに格納した後、割込許可に設定する。

30

#### 【 0 2 0 2 】

図 2 7 は、演出制御用 C P U 1 3 0 がタイマ割込発生を検出するごとに実行される演出制御割込処理の一例を示すフローチャートである。図 2 7 に示す演出制御割込処理を開始すると、まず、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 3 1）。このコマンド解析処理では、演出制御基板 1 2 が信号中継基板 1 3 を介して主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドの種類に対応した各種の処理が実行される。すなわち、演出制御用 C P U 1 3 0 は、コマンド解析処理を実行することにより受信コマンドバッファに格納されている受信コマンドを読み出し、例えば読み出された受信コマンドの種類に対応して表示制御フラグ設定エリアに設けられた各種のフラグをオン状態に設定するなど、受信コマンドの種類に対応した処理を実行する。

40

#### 【 0 2 0 3 】

コマンド解析処理を実行した後には、第 3 可変表示装置 4 C における表示動作を制御するための第 1 表示制御プロセス処理と、第 4 可変表示装置 4 D における表示動作を制御するための第 2 表示制御プロセス処理とが、順次実行される（ステップ S 3 2 及び S 3 3）。続いて、乱数更新処理を実行することにより、演出制御基板 1 2 の側にて生成される所定の乱数値を示す数値データの更新を行う（ステップ S 3 4）。その他、演出制御割込処理では、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を制御するための処理や、遊技効果ランプ 9 の点灯動作や消灯動作を制御するための処理などが実行されてもよい。

#### 【 0 2 0 4 】

図 2 8 は、第 1 表示制御プロセス処理として、図 2 7 に示すステップ S 3 2 にて実行さ

50

れる処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 に示す第 1 表示制御プロセス処理では、第 3 可変表示装置 4 C に対応して R A M 1 3 2 等の表示制御フラグ設定エリアに設けられた第 1 表示制御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 5 0 ~ S 1 5 5 の各処理を実行する。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 1 5 0 の可変表示開始コマンド受信待ち処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この可変表示開始コマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 から送信された第 1 可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定することで、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されたか否かを判定する処理等を含んでいる。ステップ S 1 5 1 の飾り図柄可変表示開始処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この飾り図柄可変表示開始処理は、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて特別図柄が可変表示されるときに、第 3 可変表示装置 4 C における飾り図柄の可変表示を含めた各種の表示による演出を行うために、例えば R O M 1 3 1 に格納されている複数種類の表示制御テーブルデータのうちから第 1 可変表示装置 4 A における特別図柄の可変表示時間に対応したものを選択する処理などといった、第 3 可変表示装置 4 C の表示動作を設定するための処理を含んでいる。また、ステップ S 1 5 1 の飾り図柄可変表示開始処理では、主基板 1 1 からの第 1 可変表示開始コマンドにより指定された可変表示パターンなどに基づき、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示にて確定図柄となる飾り図柄の組合せを決定する。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 1 5 2 の飾り図柄可変表示中処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この飾り図柄可変表示中処理は、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示中における表示動作を制御する処理を含んでいる。ステップ S 1 5 3 の飾り図柄停止待ち処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この飾り図柄停止待ち処理は、主基板 1 1 から送信された第 1 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、第 3 可変表示装置 4 C における飾り図柄の可変表示を終了させる処理等を含んでいる。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 5 4 の大当り中表示処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り中表示処理は、第 3 可変表示装置 4 C における表示動作を制御することにより、大当り遊技状態に応じた画像を表示する処理を含んでいる。例えば、主基板 1 1 から送信された所定の大当りラウンド数指示コマンドに対応したラウンド数を、第 3 可変表示装置 4 C 上に表示させることにより、遊技者に対して大当り遊技状態において実行中のラウンド数を特定可能に報知することができる。そして、大当り遊技状態において実行されるラウンドが最終ラウンド（例えば、1 6 回目）になると、第 1 表示制御プロセスフラグの値を大当り終了時表示処理に対応した値である “ 5 ” に更新する。ステップ S 1 5 5 の大当り終了時表示処理は、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り終了時表示処理は、第 3 可変表示装置 4 C にて大当り遊技状態が終了したことを報知する演出表示の制御を行う処理などを含んでいる。

【 0 2 0 8 】

図 2 7 に示すステップ S 3 3 の第 2 表示制御プロセス処理としては、図 2 8 に示した第 1 表示制御プロセス処理を第 4 可変表示装置 4 D に適合させた処理を実行すればよい。例えば、演出制御用 C P U 1 3 0 は、図 2 8 に示したステップ S 1 5 0 ~ S 1 5 5 の各処理を第 4 可変表示装置 4 D に適合させた処理を、第 2 表示制御プロセスフラグの値に応じて選択して実行する。

【 0 2 0 9 】

例えば、第 2 表示制御プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される可変表示開始コマンド受信待ち処理は、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されたか否かを判定する処理等を含んでいる。第 2 表示制御プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される飾り図柄可変表示開始処理は、第 2 可変表示装置 4 B によ



る特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されるときに、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を含めた各種の表示による演出を行うために、例えばROM131に格納されている複数種類の表示制御テーブルデータのうちから第2可変表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示時間に対応したものを選択する処理などといった、第4可変表示装置4Dの表示動作を設定するための処理を含んでいる。また、第2表示制御プロセスフラグの値が“1”のときに実行される飾り図柄可変表示開始処理では、主基板11からの第2可変表示開始コマンドにより指定された可変表示パターンなどに基づき、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示にて確定図柄となる飾り図柄の組合せを決定する。

#### 【0210】

第2表示制御プロセスフラグの値が“2”のときに実行される飾り図柄可変表示中処理は、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示中における表示動作を制御する処理を含んでいる。第2表示制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される飾り図柄停止待ち処理は、主基板11から送信された第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示を終了させる処理等を含んでいる。第2表示制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される大当り中表示処理は、第4可変表示装置4Dにおける表示動作を制御することにより、大当り遊技状態に応じた画像を表示する処理を含んでいる。第2表示制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される大当り終了時表示処理は、第4可変表示装置4Dにて大当り遊技状態が終了したことを報知する演出表示の制御を行う処理などを含んでいる。

#### 【0211】

図29は、第2表示制御プロセス処理において、第2表示制御プロセスフラグの値が“2”のときに実行される飾り図柄可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す飾り図柄可変表示中処理を開始すると、演出制御用CPU130は、まず、表示制御フラグ設定エリアに設けられた進行停止中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、進行停止中フラグがオフである場合には(ステップS501; No)、主基板11から送信される可変表示進行停止コマンドを受信したか否かの判定を行う(ステップS502)。そして、可変表示進行停止コマンドを受信したときには(ステップS502; Yes)、進行停止中フラグをオン状態にセットする(ステップS503)。

#### 【0212】

ステップS501にて進行停止中フラグがオンであるときには(ステップS501; Yes)、主基板11から送信される可変表示進行再開コマンドを受信したか否かの判定を行う(ステップS504)。ステップS503の処理を実行した後や、ステップS504にて可変表示進行再開コマンドを受信していない旨の判定がなされたときには(ステップS504; No)、VDP133に所定の描画命令を送るなどして、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行が中断されていることに対応した画像を第4可変表示装置4Dに表示させる制御を行うための設定を行う(ステップS505)。例えば、ステップS505の処理では、演出制御用CPU130がVDP133に対して、CGROM134に格納された所定の画像データに基づく描画を指示する描画命令を送ることにより、第4可変表示装置4Dに可変表示の進行が中断されている旨を報知するための画像を表示させる制御を行う。あるいは、第2可変表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示の進行が中断されている旨を報知するための画像は表示させずに、各種の演出表示を実行させる制御を行うようにしてもよい。この場合には、第2可変表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示が継続している旨を報知するための画像を第4可変表示装置4Dに表示させる制御を行うようにしてもよい。

#### 【0213】

また、ステップS505の処理において、演出制御用CPU130は、表示制御データテーブルから同一の表示制御データを繰り返し読み出してVDP133に描画命令を送るなどして、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行が中断されているときに、第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示動作自体は継

10

20

30

40

50

続して実行させる制御を行ってもよい。あるいは、演出制御用CPU130がVDP133に対して所定の描画命令を送ることにより、例えばリーチの種類やキャラクタの紹介などといった、パチンコ遊技機1に特有の演出に関連する情報を、第4可変表示装置4Dにおける表示により報知する制御を行ってもよい。あるいは、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置による飾り図柄の可変表示にて大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態において、例えばラウンド数や第1特別可変入賞球装置6Aへの入賞球のカウント数などといった、大当たり遊技状態に関する情報を、第4可変表示装置4Dにおける表示により報知する制御を行ってもよい。あるいは、演出制御用CPU130がVDP133に対して所定の描画命令を送ることにより、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行が中断されているときに、第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示を停止させて、ハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示させるようにしてもよい。

10

#### 【0214】

こうしてステップS505の処理が実行されたときには、表示制御タイマ設定エリアなどに設けられている第2表示制御時間タイマにおけるタイマ値を更新することなく飾り図柄可変表示中処理を終了する。これにより、例えば第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の実行中に第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果として確定図柄が大当たり図柄となるなどして、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態となった場合には、サブ側である演出制御基板12にて、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示の進行を停止する旨の判断がなされ、第2表示制御時間タイマによる経過時間の計測が中断される。

20

#### 【0215】

ステップS504にて可変表示進行再開コマンドを受信した旨の判定がなされたときには(ステップS504; Yes)、進行停止中フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS506)。そして、ステップS502にて可変表示進行停止コマンドを受信していないときや(ステップS502; No)、ステップS506の処理を実行した後は、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンの変更を指示するパターン変更コマンドを、信号中継基板13を介して主基板11から受信したか否かを判定する(ステップS507)。このとき、パターン変更コマンドを受信した旨の判定がなされると(ステップS507; Yes)、パターン変更コマンドに含まれるEXTデータ等に基づいて変更後の可変表示パターンを特定する(ステップS508)。このとき特定された可変表示パターンに基づき、第4可変表示装置4Dに対応して表示制御タイマ設定エリアなどに設けられた第2表示制御時間タイマのタイマ値を、変更後の可変表示パターンに適合するタイマ値となるように調整して設定する(ステップS509)。

30

#### 【0216】

また、演出制御用CPU130は、パターン変更コマンドにより指定された可変表示パターンに基づき、必要であれば、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示にて確定図柄として導出表示する飾り図柄の組合せを変更するための設定を行う(ステップS510)。この後、演出制御用CPU130は、例えばROM131から読み出す表示制御データテーブルをパターン変更コマンドにより指定された可変表示パターンに対応して変更するなどの処理を実行し、変更後の可変表示パターンに基づく飾り図柄の可変表示を開始する(ステップS511)。

40

#### 【0217】

ステップS507にてパターン変更コマンドを受信していない旨の判定がなされたときや(ステップS507; No)、ステップS511の処理を実行した後は、例えば第2表示制御時間タイマにおけるタイマ値を1減算するなどして、第2表示制御時間タイマのタイマ値を更新する(ステップS512)。これに続いて、第2表示制御時間タイマがタイムアウトしたか否かを判定し(ステップS513)、タイムアウトした場合には(ステップS513; Yes)、第2表示制御プロセスフラグの値を飾り図柄停止待ち処理に対

50

応した値である“3”に更新する(ステップS514)。他方、第2表示制御時間タイマがタイムアウトしていないときには(ステップS513; No)、例えば表示制御データテーブルから第2表示制御時間タイマのタイマ値に対応した表示制御データを読み出し、読み出された表示制御データに応じた描画命令をVDP133に送るなど、第2表示制御時間タイマのタイマ値に応じた表示制御の設定を行う(ステップS515)。

#### 【0218】

以下、第3及び第4可変表示装置4C、4Dにおける表示動作を中心とした、パチンコ遊技機1の具体的な動作例について説明する。パチンコ遊技機1では、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの開始条件(第1開始条件)が成立したことに応じて、特図保留記憶部121から始動入賞データ「第1」と対応付けられた大当たり判定用乱数の値が読み出され(図12のステップS226)、その乱数値に基づいて大当たり・確変判定処理が実行される(ステップS228)。

10

#### 【0219】

大当たり・確変判定処理にて大当たり判定用乱数の値が判定値データと一致することから大当たりとする旨の判定がなされたときには(図13のステップS407; Yes)、第1大当たりフラグがオン状態にセットされる(ステップS408)。ここでは、演出モードフラグの値は“0”であるものとする(図16のステップS421; Yes)。このとき、特図保留記憶部121における第2保留記憶数が長期演出実行許容値以上となっており(ステップS422; Yes)、連続演出を実行する旨の判定がなされると(ステップS424; Yes)、演出モードフラグの値が“1”に更新されるとともに、演出回数カウンタ124にカウント初期値「1」がセットされる(ステップS425)。そして、図6に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチG(大当たり)の可変表示パターンが、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される(図14のステップS245)。この後、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示開始コマンドが送信されることにより、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示が開始されるとともに(ステップS265)、第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が開始される(ステップS267)。

20

#### 【0220】

演出制御基板12の側では、演出制御用CPU130が主基板11から送信された第1可変表示開始コマンドに含まれるEXTデータを読み取り、特別図柄の可変表示時間や、大当たりとするか否かの判定結果や、リーチとするか否かの判定結果を特定する。こうして特定された内容に基づいて、飾り図柄の可変表示時間や確定図柄となる飾り図柄の組合せを、演出制御用CPU130により演出制御基板12の側にて決定することができる。なお、確定図柄となる飾り図柄の組合せを主基板11の側にて決定し、所定の演出制御コマンドによって演出制御基板12に対して指示するようにしてもよい。こうして第1可変表示開始コマンドが主基板11から送信されたことに応答して、第3可変表示装置4Cでは、図30(A)に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図30(C)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

30

#### 【0221】

この後、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件(第2開始条件)が成立すると、第2特別図柄プロセスフラグの値が“0”であることに対応した特別図柄通常処理において、特図保留記憶部121から始動入賞データ「第2」と対応付けられた大当たり判定用乱数の値が読み出され、その乱数値に基づいて大当たり・確変判定処理が実行される。このとき、ハズレとする旨の判定がなされると、第2大当たりフラグはクリアされてオフ状態となる。

40

#### 【0222】

続いて、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する際には、演出モードフラグの値が“1”であり(図22のステップS312及びS313; No)、演出回数カウンタ124

50

のカウンタ値が「1」であって連続演出回数（この実施の形態では「4」）とは異なっている（図23（A）のステップS316；No）。そのため、継続演出用パターン決定処理が実行され（ステップS317）、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定が行われる。

#### 【0223】

このとき、リーチとしない旨の判定がなされると、演出パターンフラグの値が“3”に設定されるとともに、図5（A）に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 1の可変表示パターンが、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。また、この際には、演出回数カウンタ124のカウンタ値が1加算されて「2」となる。この後、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示開始コマンドが送信されることにより、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示が開始されるとともに、第2可変表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が開始される。

10

#### 【0224】

演出制御基板12の側では、演出制御用CPU130が主基板11から送信された第2可変表示開始コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄の可変表示時間や確定図柄となる飾り図柄の組合せを決定すればよい。こうして第2可変表示開始コマンドが主基板11から送信されたことに応答して、第4可変表示装置4Dでは、図30（B）及び（D）に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、通常 - 1の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示が開始される。これにより、図30（F）に示すような演出表示が行われて報知情報70aが表示される。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30（E）に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

20

#### 【0225】

こうして連続演出を実行する旨の決定がなされてから第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる1回目の可変表示が開始された後、通常 - 1の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti4が経過すると、主基板11に設けられた第2可変表示時間タイマ122Bがタイムアウトする。このとき、第2特別図柄プロセスフラグの値が“3”であることに対応した可変表示停止時処理が実行されることにより、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当り図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図30（H）に示すように、通常ハズレとなる飾り図柄の組合せを第4可変表示装置4Dにて導出表示させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30（G）に示すように、左の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）され、他の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

30

#### 【0226】

続いて、第2可変表示装置4Bによる次の特図ゲームの開始条件が成立すると、演出モードフラグの値が“1”であり（図22のステップS312及びS313；No）、演出回数カウンタ124のカウンタ値が「2」であることから（図23（A）のステップS316；No）、継続演出用パターン決定処理が実行され（ステップS317）、第2大当りフラグがオンとなっているか否かが判定される。そして、第2大当りフラグがオフであるときには、演出モードフラグの値が“1”であることから、図5（A）に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 - 2の可変表示パターンが、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。また、この際には、演出回数カウンタ124のカウンタ値が1加算されて「3」となる。この後、演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示開始コマンドに基づき、通常 - 2の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、図30（J）に示すような演出表示が行われて報知情報70bが表示される。このとき、

40

50

第3可変表示装置4Cでは、例えば図30(I)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0227】

こうして第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる2回目の可変表示が開始された後、通常 - 2の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T<sub>i5</sub>が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当り図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11から第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図30(L)に示すように、通常ハズレとなる飾り図柄の組合せを第4可変表示装置4Dにて導出表示させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30(K)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0228】

続いて、第2可変表示装置4Bによる次の特図ゲームの開始条件が成立すると、演出モードフラグの値が“1”であり(図22のステップS312及びS313; No)、演出回数カウンタ124のカウント値が「3」であることから(図23(A)のステップS316; No)、継続演出用パターン決定処理が実行され(ステップS317)、第2大当りフラグがオンとなっているか否かが判定される。そして、第2大当りフラグがオフであるときには、演出モードフラグの値が“1”であり、かつ、演出パターンフラグの値が“3”であることから、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 3(ハズレ)の可変表示パターンが、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。また、この際には、演出回数カウンタ124のカウント値が1加算されて「4」となる。この後、演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示開始コマンドに基づき、リーチ - 3(ハズレ)の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、図30(N)に示すような演出表示が行われて報知情報70cが表示される。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30(M)に示すように、右の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)され、中の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。

#### 【0229】

こうして第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる3回目の可変表示が開始された後、リーチ - 3(ハズレ)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T<sub>i31</sub>が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当り図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11から第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図30(P)に示すように、リーチハズレとなる飾り図柄の組合せを第4可変表示装置4Dにて導出表示させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30(O)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0230】

続いて、第2可変表示装置4Bによる次の特図ゲームの開始条件が成立したときには、演出モードフラグの値が“1”であり(図22のステップS312及びS313; No)、演出回数カウンタ124のカウント値が「4」であることから(図23(A)のステップS316; Yes)、最終演出用パターン決定処理が実行され(ステップS318)、第2大当りフラグがオンとなっているか否かが判定される。そして、第2大当りフラグがオフであるときには、第1大当りフラグがオンであり、かつ、演出モードフラグの値が“1”であることから、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値に基づき、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1(ハズレ) ~ - 3(ハズレ)の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する。例えば、リーチ - 2(ハズレ)の可変表示パターンに決定され

10

20

30

40

50

たとき、演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示開始コマンドに基づき、リーチ - 2 (ハズレ) の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、図30 (R) に示すような演出表示が行われて報知情報70dが表示される。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30 (Q) に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0231】

こうして第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる4回目の可変表示が開始された後、リーチ - 2 (ハズレ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti33が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当り図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11から第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図30 (T) に示すように、リーチハズレとなる飾り図柄の組合せを第4可変表示装置4Dにて導出表示させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図30 (S) に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0232】

このようにして第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定することにより、第2可変表示装置4Bによって4回実行される特図ゲームのうちの2回の特図ゲームでは、第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示態様がリーチとなり、図30 (F) に示す報知情報70aなどによって予め報知された演出表示が行われたことになる。その後、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示が開始されてからの経過時間がリーチG (大当り) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti47に達すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示終了コマンドが送信される (図20のステップS271)。また、第1可変表示装置4Aでは、大当り図柄 (「3」または「7」を示す特別図柄) が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11から第1可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図30 (U) に示すように、第3可変表示装置4Cにおける中の可変表示部に「7」を示す飾り図柄を停止表示させることなどにより、大当りとなる飾り図柄の組合せを導出表示する。

#### 【0233】

上記のようにして、演出モードフラグの値が“1”であるときには、第2可変表示装置4Bによる複数回の特図ゲーム中において、第4可変表示装置4Dにおける表示により、例えば図30 (F)、(J)、(N)、(R) に示すような文字を用いた報知情報70a ~ 70dのいずれかが、連続演出を開始してからの第2可変表示装置4Bによる特図ゲームの実行回数に従って表示される。そして、例えば図30 (F) に示すような報知情報70aにより所定の条件を提示した後、その条件を満たしたときには所定の割合で、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示にて大当りとなり、条件を満たせないときにはハズレとすることができる。

#### 【0234】

加えて、第2大当りフラグがオフであるときに、図23 (A) に示すステップS318の最終演出用パターン決定処理では、第1大当りフラグがオンであるか否かなどに応じて、リーチ - 1 (ハズレ) ~ - 3 (ハズレ) の可変表示パターンや通常 - 1 ~ - 3の可変表示パターンのうちから、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値に基づき、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間よりも短い可変表示時間となる可変表示パターンで最も可変表示時間が長くなる可変表示パターンが、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。これにより、連続演出を実行して第2可変表示装置4Bによる特図ゲームと第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示が終了してから短い期間のうちに、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変

表示結果を大当たりとすることができる。

【 0 2 3 5 】

また、連続演出を実行する旨の決定がなされた後に第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D による 3 回目の可変表示において、可変表示結果を大当たりとする旨の判定がなされたものとする。この場合、2 回目の可変表示までは、上記の動作例と同様の動作が行われ、第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D では、例えば図 3 1 ( A ) ~ ( L ) に示すように、図 3 0 ( A ) ~ ( L ) と同様の飾り図柄の可変表示や、報知情報 7 0 a、7 0 b などによる演出表示が行われる。

【 0 2 3 6 】

これに続いて、第 2 可変表示装置 4 B による 3 回目の特図ゲームの開始条件が成立すると、演出モードフラグの値が “ 1 ” であり ( 図 2 2 のステップ S 3 1 2 及び S 3 1 3 ; N o )、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が 「 3 」 であることから ( 図 2 3 ( A ) のステップ S 3 1 6 ; N o )、継続演出用パターン決定処理が実行され ( ステップ S 3 1 7 )、第 2 大当たりフラグがオンとなっているか否かが判定される。このとき、第 2 大当たりフラグがオンとなっていれば、演出モードフラグの値が “ 1 ” であることから、演出モードフラグの値が “ 2 ” に更新された後、図 6 に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチ - 3 ( 大当たり ) の可変表示パターンが、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。また、この際には、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が 1 加算されて 「 4 」 となる。この後、演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 からの第 2 可変表示開始コマンドに基づき、リーチ - 3 ( 大当たり ) の可変表示パターンに従って第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、図 3 1 ( N ) に示すような演出表示が行われて報知情報 7 0 c が表示される。このとき、第 3 可変表示装置 4 C では、例えば図 3 1 ( M ) に示すように、右の可変表示部に 「 7 」 を示す飾り図柄が停止表示 ( 仮停止表示 ) され、中の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。

【 0 2 3 7 】

こうしたリーチ - 3 ( 大当たり ) の可変表示パターンに従った第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示では、例えば図 3 1 ( P ) に示すように、第 4 可変表示装置 4 D における左・右の可変表示部に 「 C 」 を示す飾り図柄が停止表示 ( 仮停止表示 ) されることなどにより、第 4 可変表示装置 4 D における飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。そして、第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D による 3 回目の可変表示が開始されてからリーチ - 3 ( 大当たり ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 5 3 が経過すると、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して第 2 可変表示終了コマンドが送信される。また、第 2 可変表示装置 4 B では、大当たり図柄 ( 「 3 」 または 「 7 」 を示す特別図柄 ) が確定図柄として停止表示される。演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 から第 2 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図 3 1 ( R ) に示すように、第 4 可変表示装置 4 D における中の可変表示部に 「 C 」 を示す飾り図柄を停止表示させることなどにより、大当たりとなる飾り図柄の組合せを導出表示させる。この間、第 3 可変表示装置 4 C では、例えば図 3 1 ( O ) 及び ( Q ) に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

【 0 2 3 8 】

このようにして第 2 可変表示装置 4 B にて大当たり図柄が停止表示されるとともに、第 4 可変表示装置 4 D にて大当たり組合せとなる飾り図柄の組合せが導出表示されることにより、パチンコ遊技機 1 は大当たり遊技状態となる。パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態となっている期間においては、後述するように、第 1 可変表示装置 4 A による特別図柄の可変表示の進行と、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示の進行とを、中断させるようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

大当たり遊技状態が終了した後、第 2 可変表示装置 4 B による次の特図ゲームの開始条件が成立したときには、演出モードフラグの値が “ 2 ” であり ( 図 2 2 のステップ S 3 1 2

10

20

30

40

50

及び S 3 1 3 ; N o )、演出回数カウンタ 1 2 4 のカウント値が「4」であることから ( 図 2 3 ( A ) のステップ S 3 1 6 ; Y e s )、最終演出用パターン決定処理が実行され ( ステップ S 3 1 8 )、第 2 大当りフラグがオンとなっているか否かが判定される。そして、第 2 大当りフラグがオフであるときには、第 1 大当りフラグがオンとなっているか否かを判定する。このとき、第 1 大当りフラグがオンであれば、演出パターンフラグの値が“3”であることから、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値に基づき、図 5 ( B ) に示すリーチ時可変表示パターンのうちでリーチ - 1 ( ハズレ ) ~ - 3 ( ハズレ ) の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する。例えば、リーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンに決定されたとき、演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 からの第 2 可変表示開始コマンドに基づき、リーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンに従って第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図 3 1 ( T ) に示すような演出表示が行われ、図 3 0 ( R ) に示すような文字を用いた報知情報 7 0 d とは異なる演出態様で、第 4 可変表示装置 4 D に表示された所定の画像 ( 静止画像あるいは動画像 ) による演出表示が行われる。このとき、第 3 可変表示装置 4 C では、例えば図 3 1 ( S ) に示すように飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【 0 2 4 0 】

この後、リーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンに従って、例えば図 3 1 ( V ) に示すように、第 4 可変表示装置 4 D における左・右の可変表示部に「G」を示す飾り図柄が停止表示 ( 仮停止表示 ) されることなどにより、第 4 可変表示装置 4 D における飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。そして、第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D による 4 回目の可変表示が開始されてからリーチ - 2 ( ハズレ ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 3 6 が経過すると、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して第 2 可変表示終了コマンドが送信される。また、第 2 可変表示装置 4 B では、大当り図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 から第 2 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図 3 1 ( X ) に示すように、第 4 可変表示装置 4 D における中の可変表示部に「A」を示す飾り図柄を停止表示させることなどにより、リーチハズレとなる飾り図柄の組合せを導出表示する。この間、第 3 可変表示装置 4 C では、例えば図 3 1 ( U ) 及び ( W ) に示すように飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【 0 2 4 1 】

こうして第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定することにより、第 2 可変表示装置 4 B によって 4 回実行される特図ゲームのうちの 2 回の特図ゲームでは、第 4 可変表示装置 4 D における飾り図柄の可変表示態様がリーチとなり、図 3 1 ( F ) に示す報知情報 7 0 a などによって予め報知された演出表示が行われたことになる。その後、第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示が開始されてからの経過時間がリーチ G ( 大当り ) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 4 7 に達すると、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して第 1 可変表示終了コマンドが送信される。また、第 1 可変表示装置 4 A では、大当り図柄 ( 「 3 」 または 「 7 」 ) を示す特別図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 から第 1 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図 3 1 ( Y ) に示すように、第 3 可変表示装置 4 C における中の可変表示部に「7」を示す飾り図柄を停止表示させることなどにより、大当りとなる飾り図柄の組合せを導出表示する。

#### 【 0 2 4 2 】

上記のようにして、連続演出を実行する旨の決定がなされたことに基づいて演出モードフラグの値を“1”に設定した後、連続演出が終了する以前に、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて可変表示結果を大当りとする旨の判定がなされたときには、その特図ゲームにて大当り図柄が停止表示されることによる大当り遊技状態が終了した後に、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示中において、第 4 可変表示装置 4 D における



表示動作により、文字を用いた報知情報とは異なる演出態様の演出表示が行われ、例えば図31(T)に示すような画像(静止画像あるいは動画像)を表示することができる。

【0243】

加えて、第2大当りフラグがオフであるときに、図23(A)に示すステップS318の最終演出用パターン決定処理では、第1大当りフラグがオンであるか否かなどに応じて、リーチ - 1 (ハズレ) ~ - 3 (ハズレ) の可変表示パターンや通常 - 1 ~ - 3 の可変表示パターンのうちから、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値に基づき、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける特別図柄の残りの可変表示時間よりも短い可変表示時間となる可変表示パターンで最も可変表示時間が長くなる可変表示パターンが、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。これにより、連続演出を実行して第2可変表示装置4Bによる特図ゲームと第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示が終了してから短い期間のうちに、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示結果を大当りとして表示することができる。

10

【0244】

また、図16に示すステップS424にて連続演出を実行しない旨の判定がなされたときに(ステップS424; No)、長期演出を第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの実行中に単独で実行する旨の決定がなされると(ステップS427; Yes)、演出モードフラグの値が“3”に設定される(ステップS428)。そして、図6に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチG(大当り)の可変表示パターンが、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される(図14のステップS245)。この後、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示開始コマンドが送信されることにより、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示が開始されるとともに(ステップS265)、第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が開始される(ステップS267)。

20

【0245】

演出制御基板12の側では、演出制御用CPU130が主基板11から送信された第2可変表示開始コマンドを受信したに基づき、リーチG(大当り)の可変表示パターンに従って第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図32(A)に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図32(C)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

30

【0246】

この後、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立すると、演出モードフラグの値が“3”であることから(図22のステップS313; Yes)、第2大当りフラグがオンとなっているか否かが判定される(ステップS314)。そして、第2大当りフラグがオフであるときには(ステップS314; No)、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示態様をリーチとするか否かの判定が行われる(図23(B)のステップS321)。このとき、リーチとしない旨の判定がなされると(ステップS321; No)、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを選択して決定する。こうして、例えば通常Aの可変表示パターンに決定されると、演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示開始コマンドに基づき、通常Aの可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図32(B)及び(D)に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図32(F)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

40

【0247】

こうして長期演出を実行する旨の決定がなされてから第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる可変表示が開始された後、通常Aの可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti1が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12

50

に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当たり図柄とは異なるハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図32(H)に示すように、通常ハズレとなる飾り図柄の組合せを第4可変表示装置4Dにて導出表示させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図32(G)に示すように、左の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)され、他の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0248】

続いて、第2可変表示装置4Bによる次の特図ゲームの開始条件が成立すると、演出モードフラグの値が“3”であることから(図22のステップS313; Yes)、第2大当たりフラグがオンとなっているか否かが判定される(ステップS314)。このとき、第2大当たりフラグがオンとなっている場合には(ステップS314; Yes)、単独長期演出中パターン決定処理が実行され(ステップS315)、第1可変表示時間タイマ122Aにおけるタイマ値に基づき、図6に示す大当たり時可変表示パターンのうちでリーチH-1(大当たり)~リーチH-3(大当たり)の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する。例えば、リーチH-2(大当たり)の可変表示パターンに決定されたとき、演出制御用CPU130は、主基板11からの第2可変表示開始コマンドに基づき、例えば図31(J)に示すように、リーチH-2(大当たり)の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図32(I)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0249】

ここで、リーチH-1(大当たり)~H-3(大当たり)の可変表示パターンでは、リーチA~C、D-1、D-2、E、Fの可変表示パターンのいずれとも異なる特定の演出表示が行われる。例えば、演出制御用CPU130は、リーチH-2(大当たり)の可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dにおける表示動作を制御することにより、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示において、例えば図32(L)、(N)、(P)、(R)に示すような画像(例えば動画像やキャラクタ画像など)を表示させる。この期間において、第3可変表示装置4Cでは、例えば図32(K)に示すように飾り図柄の可変表示が継続して行われた後に、例えば図32(M)に示すように、右の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)され、中の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。そして、例えば図32(O)及び(Q)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われる。

#### 【0250】

図32(R)に示すような画像の表示が終了した後は、例えば図32(T)に示すように、第4可変表示装置4Dにて「全回転リーチ」となる表示態様で飾り図柄が一定速表示される。そして、第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる可変表示が開始されてからリーチH-2(大当たり)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti49が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、大当たり図柄(「3」または「7」を示す特別図柄)が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、第4可変表示装置4Dにて飾り図柄を減速表示させ、主基板11から第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図32(V)に示すような大当たり組合せの飾り図柄を導出表示させる。この間、第3可変表示装置4Cでは、例えば図32(S)及び(U)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

#### 【0251】

このようにして第2可変表示装置4Bにて大当たり図柄が停止表示されるとともに、第4可変表示装置4Dにて大当たり組合せとなる飾り図柄の組合せが導出表示されることにより、パチンコ遊技機1は大当たり遊技状態となる。パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態となっている期間においては、後述するように、第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表

示の進行と、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示の進行とを、中断させるようにしてもよい。

【0252】

大当り遊技状態が終了した後、第1可変表示装置4Aによる特別図柄の可変表示の進行と、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示の進行とが再開されるなどして、第1可変表示時間タイマ122Aがタイムアウトしたときには、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示終了コマンドが送信される。また、第1可変表示装置4Aでは、大当り図柄(「3」または「7」を示す特別図柄)が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、主基板11からの第1可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図32(W)に示すように、第3可変表示装置4Cにおける中の可変表示部に「7」を示す飾り図柄を停止表示させることなどにより、大当りとなる飾り図柄の組合せを導出表示する。

10

【0253】

上記のようにして、長期演出を第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの実行中にて単独で実行する旨の決定がなされた後、長期演出が終了する以前に、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにて可変表示結果を大当りとする旨の判定がなされたときには、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示において、リーチA~C、D-1、D-2、E、Fといった可変表示パターンのいずれとも異なる特定の演出表示が行われ、例えば図32(L)、(N)、(P)、(R)に示すような画像を表示することができる。

20

【0254】

また、図16に示すステップS429にて第2大当りフラグがオフであり(ステップS429; No)、かつ、ステップS432にて第2可変表示時間タイマ122Bのタイマ値が演出連動可能範囲内である旨の判定がなされたときに(ステップS432; Yes)、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示において第2予告演出となる所定の演出表示を実行する旨が決定済みとなっていると(ステップS433; Yes)、演出モードフラグの値が“4”に設定される(ステップS434)。そして、第2可変表示装置4Bにより実行中の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに基づき、図18の組合せとなるように、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが決定される(図15のステップS248)。

30

【0255】

例えば、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちで通常Cの可変表示パターンに決定されたものとする。この場合、演出制御用CPU130は、主基板11から送信された第2可変表示開始コマンドに基づき、通常Cの可変表示パターンに従って第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図33(B)に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図33(D)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

【0256】

この後、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームとともに図33(A)に例示するような第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示が終了し、第3可変表示装置4Cにて例えば図33(C)に示すような通常ハズレとなる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに続いて、第1可変表示装置4Aによる次の特図ゲームの開始条件が成立する。このときに第1可変表示装置4Aによる特図ゲームにおける可変表示結果を大当りとする旨の判定がなされて第1大当りフラグがオン状態にセットされるとともに、演出モードフラグの値が“4”に設定されたとする。この場合には、第2可変表示装置4Bにより実行中の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが通常Cの可変表示パターンであることに基づき、図18に示すような組合せとなるように、リーチB(大当り)の可変表示パターンが、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定さ

40

50

れる。

【 0 2 5 7 】

このとき、演出制御用CPU130は、主基板11からの第1可変表示開始コマンドに基づき、例えば図33(E)に示すように、リーチB(大当り)の可変表示パターンに従って第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示を開始させる。第4可変表示装置4Dでは、例えば図33(F)に示すように、飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

【 0 2 5 8 】

この後、第3可変表示装置4Cでは図33(G)に示すように飾り図柄の可変表示が継続して行われているときに、第4可変表示装置4Cでは、例えば図33(H)に示すように、左の可変表示部に「B」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)される。続いて、第4可変表示装置4Cでは、例えば図33(J)に示すように、右の可変表示部に「G」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)される。このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図33(I)に示すように、左の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)される。そして、第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる可変表示が開始されてから通常Cの可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti3が経過すると、第2可変表示時間タイマ122Bがタイムアウトしたことに応答して、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、ハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、第4可変表示装置4Dにて中の可変表示部における飾り図柄を減速表示させ、主基板11からの第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図33(L)に示すように、中の可変表示部に「I」を示す飾り図柄を導出表示させる。これにより、第4可変表示装置4Dでは、通常ハズレの「チャンス目」となる飾り図柄の組合せが導出表示される。

【 0 2 5 9 】

このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図33(K)に示すように、右の可変表示部に「7」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)され、中の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。図33(K)に示すように第3可変表示装置4Cにおける飾り図柄の可変表示態様がリーチとなった後は、リーチB(大当り)の可変表示パターンに従った演出表示として、例えば図33(M)に示すようなリーチ演出表示が第3可変表示装置4Cにて行われる。そして、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示が開始されてからリーチB(大当り)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間Ti42が経過すると、第1可変表示時間タイマ122Aがタイムアウトしたことに応答して、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示終了コマンドが送信される。また、第1可変表示装置4Aでは、大当り図柄(「3」または「7」を示す特別図柄)が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、第3可変表示装置4Cにて中の可変表示部における飾り図柄を減速表示させ、主基板11からの第1可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図33(O)に示すように、中の可変表示部に「7」を示す飾り図柄を導出表示させる。こうして、第3可変表示装置4Cでは、大当り組合せとなる飾り図柄の組合せが導出表示される。

【 0 2 6 0 】

上記のようにして、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを開始するときに、第2可変表示装置4Bにより実行中の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが第2予告演出となる演出表示を実行するための設定となっていれば、その設定に対応した可変表示パターンを第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定する。これにより、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示において第1予告演出となる演出表示が実行されるとともに、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示において第2予告演出となる演出表示が実行され、その後第1及び第3可変表示

装置 4 A、4 C による可変表示の表示結果を大当りにすることができる。こうした表示動作が行われることにより、遊技者は、第 1 及び第 2 予告演出が行われたときに、第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示の表示結果が大当たりとなる旨の予告が行われたことを認識することができる。

#### 【0261】

また、図 16 に示すステップ S 433 にて第 2 予告演出を実行することが決定済みではないと判別されたときに（ステップ S 433；No）、演出連動を実行する旨の決定がなされると（ステップ S 436；Yes）、演出モードフラグの値が“5”に設定される。このとき、第 1 大当たりフラグがオンである場合には、図 19（A）に示す組合せとなるように、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンと、第 2 可変表示装置 4 B により実行中の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における変更後の可変表示パターンとが決定される（図 15 のステップ S 250）。

#### 【0262】

例えば、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが、図 5（A）に示す通常時可変表示パターンのうちで通常 A の可変表示パターンに決定されていたものとする。この場合、演出制御用 CPU 130 は、主基板 11 から送信された第 2 可変表示開始コマンドに基づき、通常 A の可変表示パターンに従って第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図 34（B）に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図 34（D）に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

#### 【0263】

この後、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームとともに図 34（A）に例示するような第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示が終了し、第 3 可変表示装置 4 C にて例えば図 34（C）に示すような通常ハズレとなる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに続いて、第 1 可変表示装置 4 A による次の特図ゲームの開始条件が成立する。このときに第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果を大当たりとする旨の判定がなされて第 1 大当たりフラグがオン状態にセットされるとともに、演出モードフラグの値が“5”に設定されたとする。そして、図 19（A）に示す可変表示パターンの組合せとして、リーチ C（大当たり）の可変表示パターンを第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示における可変表示パターンに決定し、リーチ B（ハズレ）の可変表示パターンを第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D による可変表示における変更後の可変表示パターンに決定したときには、主基板 11 から信号中継基板 13 を介し演出制御基板 12 に対して、リーチ B（ハズレ）の可変表示パターンを指定するパターン変更コマンドが送信される（図 15 のステップ S 251）。このときには、リーチ C（大当たり）の可変表示パターンを指定する第 1 可変表示開始コマンドも送信される（図 14 のステップ S 265）。

#### 【0264】

演出制御用 CPU 130 は、主基板 11 からの第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づき、例えば図 34（E）に示すように、リーチ C（大当たり）の可変表示パターンに従って第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示を開始させる。また、演出制御用 CPU 130 は、主基板 11 からのパターン変更コマンドを受信したことに基づき（図 29 のステップ S 507；Yes）、第 2 表示制御時間タイマにおけるタイマ値の調整や、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示にて確定図柄として導出表示する飾り図柄の変更などを行って、例えば図 34（F）に示すように、変更後の可変表示パターンであるリーチ B（ハズレ）の可変表示パターンに基づく飾り図柄の可変表示を開始させる（ステップ S 508～S 511）。例えば、演出制御用 CPU 130 は、変更後の可変表示パターンがリーチ B（ハズレ）の可変表示パターンであることに対応して、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示結果を、リーチハズレとなる飾り図柄の組合せに変更する。

## 【 0 2 6 5 】

この後、第3可変表示装置4Cでは図34(G)に示すような通常ハズレの「チャンス目」となる飾り図柄の組合せが一旦停止表示(仮停止表示)される。このとき、第4可変表示装置4Dでは、例えば図34(H)に示すように、左の可変表示部に「C」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)される。続いて、例えば図34(I)に示すように第3可変表示装置4Cにて飾り図柄が仮停止表示されている間に、図34(J)に示すように、第4可変表示装置4Dでは右の可変表示部にも「C」を示す飾り図柄が停止表示(仮停止表示)され、中の可変表示部にて飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。

## 【 0 2 6 6 】

こうして第4可変表示装置4Dにおける飾り図柄の可変表示態様がリーチとなった後は、リーチB(ハズレ)の可変表示パターンに従った演出表示として、例えば図34(L)及び(N)に示すようなリーチ演出表示が第4可変表示装置4Dにて行われる。このときには、図34(K)に示すように通常ハズレの「チャンス目」が停止表示されていた第3可変表示装置4Cにおいて、例えば図34(M)に示すように、飾り図柄を再び可変表示させる再可変表示を開始させる。そして、第2可変表示時間タイマ122Bがタイムアウトしたことに応答して、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第2可変表示終了コマンドが送信される。また、第2可変表示装置4Bでは、ハズレ図柄が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、第4可変表示装置4Dにて中の可変表示部における飾り図柄を減速表示させ、主基板11からの第2可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図34(P)に示すように中の可変表示部に「G」を示す飾り図柄を導出表示させることなどにより、リーチハズレとなる飾り図柄の組合せを導出表示させる。

## 【 0 2 6 7 】

このとき、第3可変表示装置4Cでは、例えば図34(O)に示すように継続して可変表示されている飾り図柄を、例えば図34(Q)に示すような「全回転リーチ」となる表示態様で一定速表示させる。そして、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示が開始されてからリーチC(大当り)の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間T143が経過すると、主基板11から信号中継基板13を介し演出制御基板12に対して第1可変表示終了コマンドが送信される。また、第1可変表示装置4Aでは、大当り図柄(「3」または「7」を示す特別図柄)が確定図柄として停止表示される。演出制御用CPU130は、第3可変表示装置4Cにて飾り図柄を減速表示させ、主基板11からの第1可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図34(S)に示すような大当り組合せの飾り図柄を導出表示させる。この間に、第4可変表示装置4Dでは、例えば第2可変表示装置4Bによる次の特図ゲームの開始条件が成立したことに基づいて、図34(R)及び(T)に例示するように、飾り図柄の可変表示が行われていてもよい。

## 【 0 2 6 8 】

上記のようにして、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを開始するときに、演出連動を実行する旨の判定がなされたことに基づき、第2及び第4可変表示装置4B、4Dによる可変表示における可変表示パターンを変更して、第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示において第1予告演出を実行するとともに、第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示において第2予告演出を実行可能とする設定を行う。こうして第1及び第2予告演出が実行された後には、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示の表示結果を大当りにすることができる。こうした表示動作が行われることにより、遊技者は、第1及び第2予告演出が行われたときに、第1及び第3可変表示装置4A、4Cによる可変表示の表示結果が大当りとなる旨の予告が行われたことを認識することができる。

## 【 0 2 6 9 】

また、図16に示すステップS429にて第2大当りフラグがオンであり(ステップS

10

20

30

40

50

4 2 9 ; Y e s )、かつ、ステップ S 4 3 0 にて第 1 大当りフラグがオンである旨の判定がなされたときには (ステップ S 4 3 0 ; Y e s )、演出モードフラグの値が “ 6 ” に設定される (ステップ S 4 3 1)。このときには、図 1 5 に示すステップ S 2 5 4 にて図 1 7 に示すような大当り集中時パターン決定処理が実行されることにより、第 2 確変確定フラグがオンであるかオフであるかの判定結果、及び、第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B におけるタイマ値に基づき、図 6 に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ A (大当り) ~ リーチ C (大当り)、リーチ H - 1 (大当り) ~ リーチ H - 3 (大当り) の可変表示パターンから、第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する。

【 0 2 7 0 】

10

例えば、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームを開始するときに、可変表示結果を確変大当りとする旨の判定がなされたことに基づき、第 2 確変確定フラグがオン状態にセットされるとともに、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが、リーチ B (大当り) の可変表示パターンに決定されたものとする。この場合、演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 から送信された第 2 可変表示開始コマンドに基づき、リーチ B (大当り) の可変表示パターンに従って第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示を開始させる。これにより、例えば図 3 5 ( B ) に示すように停止表示されていた飾り図柄が加速表示され、図 3 5 ( D ) に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。

【 0 2 7 1 】

20

この後、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームとともに図 3 5 ( A ) に例示するような第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示が終了し、第 3 可変表示装置 4 C にて例えば図 3 5 ( C ) に示すような通常ハズレとなる飾り図柄の組合せが導出表示されたことに続いて、第 1 可変表示装置 4 A による次の特図ゲームの開始条件が成立する。このときに第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果を大当りとする旨の判定がなされて第 1 大当りフラグがオン状態にセットされることで、演出モードフラグの値が “ 6 ” に設定されたとする。この場合、第 2 確変確定フラグがオンであることから (図 1 7 のステップ S 4 4 1 ; Y e s )、第 1 可変表示時間タイマ 1 2 2 A におけるタイマ値に基づき、図 6 に示す大当り時可変表示パターンのうちでリーチ H - 1 (大当り) ~ リーチ H - 3 (大当り) の可変表示パターンから、今回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定する。例えば、リーチ H - 1 (大当り) の可変表示パターンに決定されたときに、演出制御用 C P U 1 3 0 は、主基板 1 1 からの第 1 可変表示開始コマンドに基づき、例えば図 3 5 ( E ) に示すように、リーチ H - 1 (大当り) の可変表示パターンに従って第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示を開始させる。このとき、第 4 可変表示装置 4 D では、例えば図 3 5 ( F ) に示すように、左の可変表示部に「 G 」を示す飾り図柄が停止表示 (仮停止表示) され、他の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われている。

30

【 0 2 7 2 】

続いて、演出制御用 C P U 1 3 0 は、リーチ H - 1 (大当り) の可変表示パターンに従って第 3 可変表示装置 4 C の表示制御を行うことにより、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示において、例えば図 3 5 ( G ) 及び ( I ) に示すような画像 (例えば動画像やキャラクタ画像など) を表示させる。この期間において、第 4 可変表示装置 4 D では、例えば図 3 5 ( H ) に示すように右の可変表示部に「 G 」を示す飾り図柄が停止表示 (仮停止表示) され、中の可変表示部では飾り図柄の可変表示が継続して行われることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチとなる。そして、リーチ B (大当り) の可変表示パターンに従った演出表示として、例えば図 3 5 ( J ) 及び ( L ) に示すようなリーチ演出表示が第 4 可変表示装置 4 D にて行われる。

40

【 0 2 7 3 】

その後、第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示が開始されてからリーチ H - 1 (大当り) の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間 T i 4 8 が経過す

50

ると、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して第 1 可変表示終了コマンドが送信される。また、第 1 可変表示装置 4 A では、大当り図柄（「 3 」または「 7 」を示す特別図柄）が確定図柄として停止表示される。演出制御用 CPU 1 3 0 は、第 3 可変表示装置 4 C にて飾り図柄を減速表示させ、主基板 1 1 からの第 1 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図 3 5（ K ）に示すような大当り組合せの飾り図柄を導出表示させる。これにより、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態となり、後述するように、第 2 可変表示装置 4 B による特別図柄の可変表示の進行と、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示の進行とが、中断される。この大当り遊技状態が終了した後、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示の進行が再開され、第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B がタイムアウトしたときには、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して第 2 可変表示終了コマンドが送信される。また、第 2 可変表示装置 4 B では、確変大当り図柄（「 7 」を示す特別図柄）が確定図柄として停止表示される。演出制御用 CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 からの第 2 可変表示終了コマンドを受信したことに応答して、例えば図 3 5（ N ）に示すように、第 4 可変表示装置 4 D における中の可変表示部に「 G 」を示す飾り図柄を停止表示させることにより、大当りとなる飾り図柄の組合せを導出表示する。

10

#### 【 0 2 7 4 】

上記のようにして、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて大当りとする旨の判定がなされたときに、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて確変大当りとする旨の判定がなされたことに基づいて第 2 確変確定フラグがオンとなっているときには、リーチ A（大当り）～リーチ C（大当り）の可変表示パターンとは異なるリーチ H - 1（大当り）～リーチ H - 3（大当り）の可変表示パターンのいずれかが、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。ここで、リーチ H - 1（大当り）～リーチ H - 3（大当り）の可変表示パターンでは、リーチ A（大当り）～リーチ C（大当り）の可変表示パターンのいずれとも異なる特有の演出表示が行われる。また、リーチ H - 1（大当り）～リーチ H - 3（大当り）の可変表示パターンは、第 2 可変表示時間タイマ 1 2 2 B におけるタイマ値に基づき第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける残りの可変表示時間よりも短い可変表示時間となるように選択されて決定される。そのため、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおいて大当りとなり、その大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後に、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて確変大当りとなる。これにより、短い期間のうちに第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B の双方による特図ゲームにて大当りにできるとともに、双方の特図ゲームで大当りとなったことに基づく大当り遊技状態が終了した後は、高確率状態に制御することができる。

20

30

#### 【 0 2 7 5 】

図 3 0（ U ）、図 3 1（ Y ）、図 3 2（ W ）、図 3 3（ O ）、図 3 4（ S ）及び図 3 5（ K ）に示すように、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せとなる飾り図柄が導出表示されるとともに、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて確定図柄として大当り図柄が停止表示されることにより大当り遊技状態に制御されるとき（第 1 の時点）に、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が実行中であるときには、主基板 1 1 から信号中継基板 1 3 を介し演出制御基板 1 2 に対して可変表示進行停止コマンドが送信される（図 2 0 のステップ S 2 7 5）。例えば第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて確定図柄として大当り図柄が停止表示されるとともに、図 3 6（ A ）に示すような大当り組合せの飾り図柄が、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示結果として導出表示されたものとする。

40

#### 【 0 2 7 6 】

この場合、演出制御用 CPU 1 3 0 は、主基板からの可変表示進行停止コマンドを受信したことに応答して V D P 1 3 3 に所定の描画命令を送ることなどにより、例えば第 4 可変表示装置 4 D にて図 3 6（ B ）に示すような報知情報 7 1 A を表示させる。報知情報 7 1 A は、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける経過時間の計測が中断される一

50



方で、特別図柄の可変表示は継続されていることを報知できるものであればよい。この報知情報 71A により、遊技者は、第 2 可変表示装置 4B による特図ゲームにおける経過時間の計測が中断されたことを認識することができる。また、演出制御用 CPU 130 は、主基板からの可変表示進行停止コマンドを受信したことに応答して VDP 133 に所定の描画命令を送ることなどにより、報知情報 71A のほかに、例えば図 36 (I) に示すようなキャラクタ画像 71C を、第 4 可変表示装置 4D に表示させるようにしてもよい。あるいは、報知情報 71A とキャラクタ画像 71C のいずれかのみを表示させるようにしてもよいし、いずれも表示しないようにすることで可変表示が中断されたことを報知しないようにしてもよい。このように可変表示が中断されているときには、ハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示させるようにしてもよい。

10

#### 【0277】

こうして大当り遊技状態に制御される第 1 の時点では、可変表示進行停止フラグがオン状態にセットされることにより (図 20 のステップ S276)、図 26 に示すステップ S332 の処理が実行されないことになり (ステップ S331; Yes)、第 2 可変表示装置 4B による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測が中断される。また、演出制御基板 12 の側でも、可変表示進行停止コマンドを受信したことに応答して進行停止中フラグがオン状態にセットされることにより (図 29 のステップ S503)、ステップ S512 の処理が実行されないことになり、第 4 可変表示装置 4D による飾り図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測が中断される。

#### 【0278】

20

その後、主基板 11 に搭載された CPU 103 は、図 11 に示すステップ S115 の大当り開放中処理にて演出制御基板 12 に対して所定の大当りラウンド数指示コマンドを送信するための設定を行うことなどにより、例えば図 36 (C) に示すように、大当り遊技状態において実行されるラウンドの実行回数を報知するための情報を、第 3 可変表示装置 4C の表示領域に表示させる。このとき、第 4 可変表示装置 4D では、図 36 (D) に示すように、図 36 (B) と同様に飾り図柄の可変表示が継続して実行されるものの、その可変表示の進行は中断されるようにすればよい。あるいは、第 2 可変表示装置 4B による特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行が中断されているときには、第 4 可変表示装置 4D における飾り図柄の可変表示を停止させて、ハズレ組合せとなる飾り図柄を停止表示させるようにしてもよい。

30

#### 【0279】

そして、大当り遊技状態が終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して大当り終了コマンドが送信される (図 21 のステップ S281)。この大当り終了コマンドに応答して、第 3 可変表示装置 4C の表示領域には、例えば図 36 (E) に示すように大当り遊技状態が終了することを報知するための情報が表示される。こうして大当り遊技状態が終了するとき (第 2 の時点) には、可変表示進行停止フラグがクリアされてオフ状態となることにより (図 21 のステップ S289)、図 26 に示すステップ S332 の処理が実行されることになり (ステップ S331; No)、第 2 可変表示装置 4B による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測が再開される。このときには、主基板 11 から信号中継基板 13 を介し演出制御基板 12 に対して可変表示進行再開コマンドが送信される (図 21 のステップ S288)。演出制御基板 12 の側では、可変表示進行再開コマンドを受信したことに応答して進行停止フラグがクリアされてオフ状態となることにより (図 29 のステップ S506)、ステップ S512 の処理が実行されることになり、第 4 可変表示装置 4D による飾り図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測が再開される。

40

#### 【0280】

第 4 可変表示装置 4D による飾り図柄の可変表示が開始されてからの経過時間の計測を再開するときには、例えば演出制御用 CPU 130 が VDP 133 に所定の描画命令を送ることなどにより、例えば図 36 (H) に示すような報知情報 71B を、第 4 可変表示装置 4D に表示させるようにしてもよい。この報知情報 71B により、遊技者は、第 2 可変

50

表示装置 4 B による特図ゲームの進行と第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示の進行とが再開されたことを認識することができる。

【 0 2 8 1 】

また、図 3 1 ( R )、図 3 2 ( V ) 及び図 3 5 ( N ) に示すように、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて確定図柄として大当り図柄が停止表示されることにより大当り遊技状態に制御されるときに、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が実行中であるときには、第 1 可変表示装置 4 A により実行中の特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行と、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示の進行とを、中断させるようにしてもよい。この場合には、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される可変表示停止時処理として、図 2 0 に示す可変表示停止時処理を第 2 可変表示装置 4 B に適合させた処理を実行すればよく、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される大当り終了処理として、図 2 1 に示す大当り終了処理を第 2 可変表示装置 4 B に適合させた処理を実行すればよい。加えて、第 1 特別図柄プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される可変表示制御処理 ( 図 1 1 のステップ S 1 1 2 ) では、図 2 6 に示す可変表示制御処理を第 1 可変表示装置 4 A に適合させた処理を実行する。さらに、演出制御基板 1 2 の側では、演出制御用 C P U 1 3 0 が、第 1 表示制御プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される飾り図柄可変表示中処理 ( 図 2 8 のステップ S 1 5 2 ) として、図 2 9 に示す飾り図柄可変表示中処理を第 3 可変表示装置 4 C に適合させた処理を実行する。

【 0 2 8 2 】

第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて可変表示結果が確変大当りとなったことに基づく大当り遊技状態が終了するときには、第 1 確変確定フラグがオンであることから ( 図 2 1 のステップ S 2 8 3 ; Y e s )、確変中フラグがオン状態にセットされるとともに ( ステップ S 2 8 4 )、確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が確変中可変表示回数初期値にセットされる ( ステップ S 2 8 5 )。第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて可変表示結果が確変大当りとなったことに基づく大当り遊技状態が終了するときには、第 2 確変確定フラグがオンであることから、確変中フラグがオン状態にセットされるとともに、確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が確変中可変表示回数初期値にセットされる。

【 0 2 8 3 】

確変中フラグがオン状態であるときには、図 1 3 に示す大当り・確変判定処理などにて、増加判定値データが判定値データに設定されるので ( ステップ S 4 0 2 )、特図ゲームにおける可変表示結果を大当りとする旨の判定がなされる確率は、通常遊技状態時に比べて高くなる。このような高確率状態では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間が通常遊技状態時に比べて短くなるように設定されてもよい。例えば、図 1 5 に示すステップ S 2 5 6 にて第 1 大当りフラグがオフであると判定したときには、確変中フラグがオンとなっているか否かを判定し、オンである場合に、オフである場合とは異なる可変表示パターン決定テーブルを参照して可変表示パターンを決定すればよい。そして、このときに参照される可変表示パターン決定テーブルを、通常遊技状態時に比べて短い可変表示時間を選択するための選択データにより構成して、予め R O M 1 0 1 等に格納させるなどして用意しておけばよい。

【 0 2 8 4 】

そして、確変中フラグがオン状態であるときには、図 1 4 に示すステップ S 2 6 2 や図 2 2 に示すステップ S 3 2 5 にて確変カウンタ 1 2 3 のカウント値を 1 減算した後、減算された確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が「 0 」となったか否かを判定する ( 図 1 4 のステップ S 2 6 3、図 2 2 のステップ S 3 2 6 )。これにより、特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されるときに、高確率状態を終了するか否かの判定がなされ、終了する旨の判定がなされた場合には、確変中フラグがクリアされる ( 図 1 4 のステップ S 2 6 4、図 2 2 のステップ S 3 2 7 )。

【 0 2 8 5 】

例えば、確変中可変表示回数初期値が「 1 0 0 」である場合に、特図ゲームにおける可

10

20

30

40

50

変表示結果が確変大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後、図37に示すタイミングT1にて第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示が終了したとする。これに続いて、確変大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後において100回目となる特図ゲームの開始条件がタイミングT2にて成立したときには、図14に示すステップS262にて確変カウンタ123のカウント値が1減算されることにより、確変カウンタ123のカウント値が「0」になる(ステップS263; Yes)。そこで、確変中フラグがクリアされてオフ状態となる(ステップS264)。これにより、図37(C)に示すように、確変大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後において100回目となる特図ゲームが開始されるタイミングT2にて、確変中フラグがクリアされてオフ状態となり、以後、図13に示す大当たり・確変判定処理では、ステップS403にて通常判定値データが判定値データに設定されることになる。これにより、高確率状態が終了することに対応した適切なタイミングで大当たりとなる確率を通常遊技状態時と同一の確率に戻すことができる。

#### 【0286】

具体的な一例として、タイミングT2にて確変中フラグがクリアされてオフ状態となった後、例えばタイミングT3にて確変大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後において101回目となる特図ゲームが開始されるときには、100回目となる特図ゲームにて特別図柄の可変表示が終了していなくても、通常遊技状態時と同一の確率で可変表示結果を大当たりとするか否かの判定が行われることになる。

#### 【0287】

ここで、パチンコ遊技機1から外部へ高確率状態であることを示す試験信号を出力する場合には、高確率状態中に開始条件が成立した特図ゲームが終了したときに、その出力レベル(例えば電圧レベル)が切り換えられることにより、高確率状態であることを示す試験信号の出力が停止される。なお、試験信号は、例えば高確率状態であるときにローレベルとなる一方で、高確率状態ではないときにはハイレベルとなる電気信号であればよく、高確率状態にて特図ゲームが実行された回数、あるいは、高確率状態中に大当たりとなったか否かなどが、例えばパチンコ遊技機1の外部に接続された計測装置などにて、特定可能となるものであればよい。

#### 【0288】

図37に示す例では、タイミングT2にて第1可変表示装置4Aによる特図ゲームの開始条件が成立したときに、第1可変表示装置4Aによる特図ゲーム及び第3可変表示装置4Cによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを、特別図柄の可変表示時間がTiBである可変表示パターンに決定している。そして、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームが開始された後のタイミングT3にて第2可変表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立したときに、第2可変表示装置4Bによる特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを、可変表示時間TiBよりも短い特別図柄の可変表示時間TiAとなる可変表示パターンに決定している。この場合、第2可変表示装置4Bによる101回目の特図ゲームは、第1可変表示装置4Aによる100回目の特図ゲームが終了するタイミングT5よりも早いタイミングT4にて終了することがある。

#### 【0289】

この場合、例えば主基板11に搭載されたCPU103が所定の試験信号出力端子における試験信号の出力レベルを切換制御することなどにより、第1可変表示装置4Aによる100回目の特図ゲームが終了するタイミングT5にて、例えば高確率状態中であることを示すローレベルから、高確率状態ではないことを示すハイレベルへと切り換える。高確率状態に制御されているときには、例えば第3及び第4可変表示装置4C、4Dによる飾り図柄の可変表示において、高確率状態であることを報知するための画像が表示されることがある。この場合、高確率状態であることを報知するための画像が表示されている間は、遊技者がパチンコ遊技機1は高確率状態に制御されているものと認識し、特図ゲームや飾り図柄の可変表示における表示結果が大当たりになることに対する期待感が高められる。

10

20

30

40

50

この実施の形態では、こうした高確率状態にて実行された特図ゲームが終了するタイミングにて試験信号の出力レベルを切り換えることで、正確な遊技状態を示す試験信号の出力を可能にする。これにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に接続された計測装置などにて、正確な遊技状態を示す試験信号を用いて、高確率状態にて特図ゲームが実行された回数、あるいは、高確率状態中に大当たりとなったか否かなどを、正確に特定（計測）することができる。

#### 【0290】

以上説明したように、この発明によれば、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれか一方による特図ゲームにて確定図柄として大当たり図柄が停止表示されたことにより大当たり遊技状態に制御されるときに、他方の可変表示装置による特図ゲームにて特別図柄の可変表示が実行中であるときには、実行中である特別図柄の可変表示の進行が中断されるとともに、経過時間の計測が中断される。その後、大当たり遊技状態が終了するときには、中断されていた特別図柄の可変表示が再開されるとともに、経過時間の計測も再開される。これにより、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて確定図柄として大当たり図柄が停止表示されることによる大当たり遊技状態と、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて確定図柄として大当たり図柄が停止表示されることによる大当たり遊技状態とが競合することを防止して、大当たり遊技状態が競合することによりパチンコ遊技機 1 の射幸性が必要以上に高められてしまうことを防止できるとともに、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特図ゲームにおける可変表示結果が導出表示される以前において、大当たりとなるか否かを予め認識することが困難になり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0291】

また、実行中の特図ゲームにて特別図柄の可変表示の進行が中断されているときには、例えば演出制御用 CPU 130 が図 29 のステップ S505 の処理を実行することなどにより、図 36 (B)、(D)、(F) 及び (I) に示す報知情報 71 A や図 36 (I) に示すキャラクタ画像 71 C を表示させて、可変表示の進行を中断している旨を報知することができる。この報知により遊技者は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が進行しないことを認識することができるので、特別図柄や飾り図柄の可変表示が進行せずに確定図柄が停止表示されないことに対する不信感を持つことがない。

#### 【0292】

ここで、実行中の特図ゲームにおける特別図柄の可変表示の進行を中断させるときには、主基板 11 から信号中継基板 13 を介し演出制御基板 12 に対して、可変表示進行停止コマンドが送信されることにより、演出制御用 CPU 130 が図 29 のステップ S505 の処理を実行して、飾り図柄の可変表示の進行を中断させたり、可変表示の進行が中断している旨の報知を行うことができる。そして、可変表示の進行を再開するときには、主基板 11 から信号中継基板 13 を介し演出制御基板 12 に対して、可変表示進行再開コマンドが送信されることにより、演出制御用 CPU 130 が図 29 のステップ S512 やステップ S515 の処理を実行して、飾り図柄の可変表示の進行を再開させることができる。このように、主基板 11 に搭載された CPU 103 とは異なるサブ側の基板である演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 130 が、可変表示の進行を中断させる処理や、中断された可変表示の進行を再開させる処理を分担して実行する。これにより、メイン側である主基板 11 における制御の負担が増大することを防止できる。

#### 【0293】

演出モードフラグの値が“1”のときには、第 1 可変表示装置 4 A により 1 回の特図ゲームが実行される期間に第 2 可変表示装置 4 B により複数回の特図ゲームが行われ、その複数回の特図ゲームにわたり連続した演出となる連続演出が、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなることを予告する予告演出として実行される。そして、第 2 可変表示装置 4 B による複数回の特図ゲームのうちに大当たりとする旨の判定がなされた特図ゲームがあった場合には、演出モードフラグの値が“2”に更新されて、例えば図 31 (T) に示すように、演出モードフラグの値が“1”であるときになされる図 30 (R) に示すような演出表示とは異なる演出表示が行われることになる。こ

うした予告演出により、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中に第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により行われる演出のいずれに対しても遊技者の興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 4 】

また、演出モードフラグの値が “ 3 ” のときには、第 1 可変表示装置 4 A による 1 回の特図ゲームが行われている期間において第 2 可変表示装置 4 B により複数回の特図ゲームを実行可能とする長期演出が実行可能となり、当該長期演出中に第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて可変表示結果を大当たりとする旨の判定がなされたときには、例えば図 3 2 ( L )、( N )、( P ) 及び ( R ) に示すような画像を用いた演出表示を行うことにより、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなることを予告することができる。これにより、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中に第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により行われる演出のいずれに対しても遊技者の興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 5 】

第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームを開始するときに、第 2 可変表示装置 4 B により実行中の特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンが第 2 予告演出となる演出表示を実行するための設定となっていれば、演出モードフラグの値を “ 4 ” に更新することにより、その設定に対応した可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定することができる。このときには、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示において第 1 予告演出となる演出表示が実行されるとともに、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示において第 2 予告演出となる演出表示が実行され、その後第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示の表示結果を大当たりにすることができる。こうした第 1 及び第 2 予告演出となる演出表示が実行されることにより、遊技者は、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中に第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により行われる演出のいずれに対しても興味を持つことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 6 】

演出モードフラグの値が “ 5 ” である場合には、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームを開始するときに、第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D による可変表示における可変表示パターンを変更して、第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示において第 1 予告演出を実行するとともに、第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示において第 2 予告演出を実行可能とする設定を行う。こうして第 1 及び第 2 予告演出が実行された後には、第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C による可変表示の表示結果を大当たりにすることができる。こうした第 1 及び第 2 予告演出となる演出表示が実行されることにより、遊技者は、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中に第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により行われる演出のいずれに対しても興味を持つことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 7 】

第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて大当たりとする旨の判定がなされたときに、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて確変大当たりとする旨の判定がなされたことに基いて第 2 確変確定フラグがオンとなっているときには、リーチ A ( 大当たり ) ~ リーチ C ( 大当たり ) の可変表示パターンとは異なるリーチ H - 1 ( 大当たり ) ~ リーチ H - 3 ( 大当たり ) の可変表示パターンのいずれかが、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定される。これにより、例えば図 3 5 ( G ) 及び ( I ) に示すような画像を用いた演出表示が行われて、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特図ゲームにおける可変表示結果が大当たりとなることを予告することができる。これにより、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特別図柄の可変表示中に第 3 及び第 4 可変表示装置 4 C、4 D の表示により行わ

れる演出のいずれに対しても遊技者の興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 8 】

なお、上記実施の形態では、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにて可変表示結果を大当たりとする旨の決定がなされたときには、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲーム及び第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示が実行される期間における第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示にて、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームでの可変表示結果が大当たりとなる旨を予告する予告演出を実行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るものではなく、さらに、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにて可変表示結果を大当たりとする旨の決定がなされたときに、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示が実行される期間における第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示にて、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームでの可変表示結果が大当たりとなる旨を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 2 9 9 】

この場合、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれか一方による特図ゲームにおける可変表示パターンが他の可変表示パターンにおける特別図柄の可変表示時間に比べて可変表示時間が十分に長いリーチ G の可変表示パターンであるときには、他方の可変表示装置による特図ゲームにて可変表示結果が大当たりとなる場合であっても、連続演出を実行しないように制御してもよい。これにより、例えば大当たり遊技状態が終了した後に連続演出が実行されるなどといった、不適切なときに不適切な演出が行われることを防止できる。

20

【 0 3 0 0 】

また、上記実施の形態では、図 1 7 に示す大当たり集中時パターン決定処理において、ステップ S 4 4 1 にて第 2 確変確定フラグがオンであるときに限りリーチ H - 1 (大当たり) ~ リーチ H - 3 (大当たり) の可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定することができ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るものではなく、第 2 確変確定フラグがオンであるか否かにかかわらず、リーチ H - 1 (大当たり) ~ リーチ H - 3 (大当たり) の可変表示パターンを第 1 可変表示装置 4 A による今回の特図ゲーム及び第 3 可変表示装置 4 C による飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定することができるようにしてもよい。この場合、大当たり集中時パターン決定処理では、図 1 7 に示すステップ S 4 4 2 ~ S 4 4 7 の処理を実行することで、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B の双方による特図ゲームにて可変表示結果が大当たりとなるときには、リーチ A ~ C、D - 1、D - 2、E、F の可変表示パターンのいずれとも異なる特定の演出表示を行うことができる。

30

【 0 3 0 1 】

上記実施の形態では、第 2 可変表示装置 4 B における特別図柄の可変表示の進行を停止 (中断) させるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して可変表示進行停止コマンドを送信することにより、第 4 可変表示装置 4 D における飾り図柄の可変表示の進行を中断させていた。また、第 2 可変表示装置 4 B にて進行が停止されている特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示の進行を再び開始させるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して可変表示進行再開コマンドを送信することにより、第 4 可変表示装置 4 D にて進行が停止されていた飾り図柄の可変表示の進行を再開させていた。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板 1 2 の側では、大当たり開始コマンドを受信したときに第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示中であるか否かを判定し、可変表示中であればその進行を停止させてもよい。そして、大当たり終了コマンドを受信したときに第 4 可変表示装置 4 D による飾り図柄の可変表示の進行が中断されているか否かを判定し、中断されていればその可変表示の進行を再開させるようにしてもよい。このように、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される大当たり開始コマン

40

50

ドや大当たり終了コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示の進行を中断したり再開したりすることで、可変表示進行停止コマンドや可変表示進行再開コマンドのような特別なコマンドを用いることなく可変表示の進行を中断したり再開したりすることができ、主基板 1 1 の側における制御負担を軽減することができる。

#### 【 0 3 0 2 】

上記実施の形態では、図 2 1 のステップ S 2 8 4 にて確変中フラグをオン状態にセットした後、図 1 4 のステップ S 2 6 3 や図 2 2 のステップ S 3 2 6 にて確変カウンタ 1 2 3 のカウント値が「 0 」である旨の判定がなされたときには、確変中フラグをクリアするものとし、確変中フラグがオンである間は、通常遊技状態時に比べて大当たりとなる確率が高い状態に制御される高確率状態に制御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るものではなく、大当たり遊技状態が終了した後に第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B により開始された特図ゲームの回数が所定回数に達するまでの間、特別図柄の可変表示時間を通常遊技状態時に比べて短くなるように制御される時間短縮状態に制御するものであってもよい。

#### 【 0 3 0 3 】

この場合、確変中フラグとは別に時短中フラグを設けるとともに、確変カウンタ 1 2 3 とは別に時短カウンタを設けて、大当たり遊技状態が終了した後に第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B により開始された特図ゲームの回数をカウントし、そのカウント値が所定の時短終了設定値に達したときには、特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されるタイミングで時短中フラグをクリアするようにしてもよい。これにより、時間短縮状態が終了することに対応した適切なタイミングで、時間短縮状態における可変表示時間の設定から、高確率状態や時間短縮状態以外の通常遊技状態における可変表示時間の設定へと切り換えることができる。ここで、確変中フラグがオンであるかオフであることを示す状態データと、時短中フラグがオンであるかオフであることを示す状態データは、例えば確変中フラグと時短中フラグのそれぞれに対応して遊技制御フラグ設定エリアに記憶される 1 ビットずつのデータであればよい。具体的には、確変中フラグに対応して遊技制御フラグ設定エリアに記憶された高確率状態データの値が“ 0 ”であるときには確変中フラグがオフであるとし、“ 1 ”であるときには確変中フラグがオンであるとする。また、時短中フラグに対応して遊技制御フラグ設定エリアに記憶された時間短縮状態データの値が“ 0 ”であるときには時短中フラグがオフであるとし、“ 1 ”であるときには時短中フラグがオンであるとする。

#### 【 0 3 0 4 】

あるいは、確変中フラグと時短中フラグで共通の状態データを用意して、確変中フラグと時短中フラグのいずれか一方がオンとなり、他方がオフとなるように設定してもよい。具体的には、確変中フラグと時短中フラグで共通する 1 ビットの特別遊技状態データを用意して、その特別遊技状態データの値が“ 0 ”であるときには時短中フラグがオンである一方で確変中フラグはオフであるとし、“ 1 ”であるときには時短中フラグがオフである一方で確変中フラグはオンであるとする。

#### 【 0 3 0 5 】

また、確変カウンタ 1 2 3 と時短カウンタを、共通の可変表示回数カウンタを用いて構成してもよい。この場合、可変表示回数カウンタのカウント値が所定の確変終了設定値となったときには、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されるタイミングで確変中フラグをクリアする一方で、可変表示回数カウンタのカウント値が所定の時短終了設定値となったときには、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が開始されるタイミングで時短中フラグをクリアするようにすればよい。ここで、確変終了設定値と時短終了設定値とでは、確変終了設定値の方が時短終了設定値に比べて大きな値となるように予め設定してもよいし、確変終了設定値の方が時短終了設定値に比べて小さな値となるように予め設定してもよい。具体的な一例として、確変終了設定値を「 0 」に設定する一方で、時短終了設定値を「 5 0 」に設定した場合には、時間短縮状態が終了した後に、高確率状態の制御が継続されることになる。このように、高確率状態が終了する以前に時間短縮状態が終

了するようにしてもよい。あるいは、確変終了設定値を「50」に設定する一方で、時短終了設定値を「0」に設定した場合には、高確率状態が終了した後に、時間短縮状態の制御が継続されることになる。このように、高確率状態が終了した以後も時間短縮状態に継続して制御されるようにしてもよい。

#### 【0306】

さらに、図12に示す特別図柄通常処理では、ステップS227の処理を実行した後、ステップS228の処理を実行する以前に、例えば乱数回路104などから抽出した確変終了判定用乱数の値に基づいて、確変制御による高確率状態を終了するか否かを判定する確変終了判定処理を実行するようにしてもよい。この確変終了判定処理では、確変中フラグがオンであるときに、確変終了判定用乱数の値に基づき、所定の確変終了判定テーブルを参照するなどして、高確率状態を終了させるか否かを判定する。そして、高確率状態を終了させる旨の判定がなされたときには、確変中フラグをクリアすることにより、図12に示すステップS228の大当たり・確変判定処理が実行される以前に、大当たりとなる確率を通常遊技状態時と同一の確率に戻すことができるようにしてもよい。

#### 【0307】

上記実施の形態では、第1及び第2可変表示装置4A、4Bによる特図ゲームにて、「3」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときには通常大当たりとなり、「7」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときには通常大当たりとな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るものではなく、特図ゲームにて可変表示されるいずれの特別図柄が確定図柄として導出表示されたとしても、大当たり遊技状態に制御可能とし、その大当たり遊技状態が終了した後に、時間短縮状態に制御可能としてもよい。あるいは、特図ゲームにて可変表示されるいずれの特別図柄が確定図柄として導出表示されたとしても、大当たり遊技状態に制御可能とし、その大当たり遊技状態が終了した後に、高確率状態に制御可能としてもよい。

#### 【0308】

さらに、第1可変表示装置4Aと第2可変表示装置4Bでは、互いに異なる特別図柄を通常大当たり図柄や確変大当たり図柄となるように設定してもよい。例えば、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームでは「3」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときに通常大当たりとなる一方で、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでは「5」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときに通常大当たりとなるようにしてもよい。また、第1可変表示装置4Aによる特図ゲームでは「7」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときに確変大当たりとなる一方で、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームでは「1」を示す特別図柄が確定図柄として導出表示されたときに確変大当たりとなるようにしてもよい。加えて、第3可変表示装置4Cと第4可変表示装置4Dでは、互いに異なる複数種類の飾り図柄を可変表示して、可変表示結果が大当たりになるときの飾り図柄の組合せも互いに異なるものとなるようにしてもよい。あるいは、第3及び第4可変表示装置4C、4Dでは、互いに同一の複数種類からなる飾り図柄を可変表示して、可変表示結果が大当たりになるときの飾り図柄の組合せも互いに同一のものとなるようにしてもよい。

#### 【0309】

このように、特定表示結果となる特別図柄は、第1及び第2可変表示装置4A、4Bにおいて互いに同一の特別図柄であってもよいし、互いに異なる特別図柄であってもよい。また、特定表示結果となる飾り図柄の組合せは、第3及び第4可変表示装置4C、4Dにおいて互いに同一の飾り図柄の組合せであってもよいし、互いに異なる飾り図柄の組合せであってもよい。また、特別図柄と飾り図柄のいずれか一方のみが所定の図柄で停止表示されたときに特定表示結果になるものとしてもよいし、特別図柄と飾り図柄の双方が所定の図柄で停止されたときに特定表示結果になるものとしてもよい。

#### 【0310】

図23(A)に示すステップS317の継続演出用パターン決定処理やステップS318の最終演出用パターン決定処理では、図24に示すような大当たり時連続演出パターンP01~P24や、図25に示すようなハズレ時連続演出パターンP31~P54のいずれ

10

20

30

40

50



かとなるように可変表示パターンを決定するものに限定されず、連続演出となるような任意の可変表示パターンの組合せとなるように各回の特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示における可変表示パターンを決定できるものであればよい。例えば、ステップS317の継続演出用パターン決定処理では、演出回数カウンタ124のカウンタ値が「2」であり、かつ、第2大当たりフラグがオフであるとともに、演出モードフラグの値が“1”であるときには、図5(A)に示す通常時可変表示パターンのうちの通常 - 2の可変表示パターンの他に、図5(B)に示すリーチ時可変表示パターンのうちのリーチ - 2の可変表示パターンも、第2可変表示装置4Bによる今回の特図ゲーム及び第4可変表示装置4Dによる飾り図柄の可変表示における可変表示パターンに決定することができるようにしてもよい。

10

#### 【0311】

また、連続演出を実行する旨の決定がなされた後に連続演出が終了する以前に、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにて可変表示結果を大当たりとする旨の判定がなされたときには、その特図ゲームでの特別図柄の可変表示中から、第4可変表示装置4Dにおける表示動作により、文字を用いた報知情報とは異なる演出態様の演出表示が行われるようにしてもよい。さらに、連続演出を実行する旨の決定がなされた後に連続演出が終了する以前に、第2可変表示装置4Bによる特図ゲームにて可変表示結果を大当たりとする旨の判定がなされたときには、その特図ゲームにて大当たり図柄が停止表示されることによる大当たり遊技状態が終了した後に、連続演出が継続されないように可変表示パターンを決定するようにしてもよい。

20

#### 【0312】

また、第1及び第2可変表示装置4A、4Bの配置は、パチンコ遊技機1の構成や仕様などに応じて任意に変更可能である。また、第1及び第2可変表示装置4A、4Bは、独立した表示装置として構成される必要はなく、例えば1つの表示装置が有する2つの表示領域において、上述の第1及び第2可変表示装置4A、4Bと実質的に同一の表示が行われるものであってもよい。

#### 【0313】

さらに、2つの表示装置のそれぞれが、上述した第1及び第2可変表示装置4A、4Bのいずれかとして、入れ替わり可能に動作するものであってもよい。例えば、パチンコ遊技機1が電力の供給を受けて動作している期間を第1の期間と第2の期間とに分割し、第1の期間では、2つの表示装置の一方が第1可変表示装置4Aとして動作するとともに他方が第2可変表示装置4Bとして動作する。これに対して、第2の期間では、2つの表示装置の一方が第2可変表示装置4Bとして動作するとともに他方が第1可変表示装置4Aとして動作する。

30

#### 【0314】

あるいは、2つの表示装置のうちで先に特図ゲームを開始する条件が成立して特別図柄の可変表示が開始されたものが、上述した第1可変表示装置4Aとして動作してもよい。そして、その特図ゲームの実行中に特別図柄が停止表示されている他方の表示装置による特図ゲームを開始する条件が成立したときに、当該他方の表示装置を、上述した第2可変表示装置4Bとして動作させるものであってもよい。

40

#### 【0315】

また、第3及び第4可変表示装置4C、4Dが第1及び第2可変表示装置4A、4Bとしての機能の全部又は一部を備え、例えば、飾り図柄の可変表示や第1演出及び第2演出となる演出表示を行うとともに、特別図柄の可変表示を行うようにしてもよい。あるいは、第1及び第2可変表示装置4A、4Bが第3及び第4可変表示装置4C、4Dとしての機能の全部又は一部を備え、例えば、特別図柄の可変表示を行うとともに、予告演出となる演出表示などを行うようにしてもよい。さらに、第1及び第3可変表示装置4A、4Cの双方における識別情報の可変表示結果が特定表示結果としての大当たりとなったとき、または、第2及び第4可変表示装置4B、4Dの双方における識別情報の可変表示結果が特定表示結果としての大当たりとなったときに、パチンコ遊技機1が特定遊技状態としての大

50

当り遊技状態に制御されてもよい。すなわち、第 1 及び第 3 可変表示装置 4 A、4 C の双方により第 1 可変表示手段としての識別情報の可変表示などを行う一方、第 2 及び第 4 可変表示装置 4 B、4 D の双方により第 2 可変表示手段としての識別情報の可変表示などを行うようにしてもよい。

#### 【0316】

上記実施の形態では、第 1 及び第 2 始動入賞口として普通入賞球装置 5 A と普通可変入賞球装置 5 B が設けられるものとして説明した。すなわち、始動入賞口が、2 つの可変表示装置に対応して 1 つずつ設けられ、第 1 始動条件と第 2 始動条件が互いに異な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るものではなく、例えば第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B の双方に対応する始動入賞口が 1 つ設けられ、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B による特図ゲームを実行するための始動条件は同一のものであってもよい。

#### 【0317】

この場合、1 つの始動入賞口に入賞した遊技球が始動入賞口スイッチによって検出されたときには、例えば乱数回路 104 などによって更新される大当り判定用乱数の値を示す数値データを抽出し、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームを実行するための第 1 始動条件と第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームを実行するための第 2 始動条件のいずれか一方を成立させる。そして、第 1 始動条件を成立させるときには始動入賞データ「第 1」を特図保留記憶部 121 に記憶する一方、第 2 始動条件を成立させるときには始動入賞データ「第 2」を特図保留記憶部 121 に記憶すればよい。このときには、例えば大当り判定用乱数の値を示す数値データを抽出するごとに、第 1 及び第 2 始動条件を交互に成立させるようにしてもよい。また、大当り判定用乱数の値を示す数値データを抽出するときに、振分け判定用乱数の値を示す数値データを抽出し、その振分け判定用乱数の値に応じて、第 1 及び第 2 始動条件のいずれかを成立させるようにしてもよい。

#### 【0318】

さらに、乱数回路 104 などから抽出された大当り判定用乱数の値に基づいて、第 1 及び第 2 始動条件のいずれを成立させるのかを決定するようにしてもよい。例えば、大当り判定用乱数の値が「0」～「599」の範囲の値をとるものとする。この場合に、始動入賞口への遊技球の入賞に応じて抽出した大当り判定用乱数の値が「0」～「299」の範囲内であるときには、第 1 始動条件を成立させる。他方、抽出した大当り判定用乱数の値が「300」～「599」の範囲内であるときには、第 2 始動条件を成立させる。この場合には、例えば大当り判定用乱数の値が「3」であるときに、第 1 可変表示装置 4 A による特図ゲームにおける可変表示結果を大当りとする旨の判定を行い、大当り判定用乱数の値が「303」であるときに、第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームにおける可変表示結果を大当りとする旨の判定を行うようにしてもよい。あるいは、1 つの始動入賞口における内部構造を、遊技球の検出時に第 1 始動条件を成立させる第 1 検出スイッチの設置位置へと遊技球を誘導する第 1 経路と、遊技球の検出時に第 2 始動条件を成立させる第 2 検出スイッチの設置位置へと遊技球を誘導する第 2 経路とに分離し、始動入賞口に入賞した遊技球を第 1 及び第 2 経路のいずれかに振り分けて第 1 及び第 2 検出スイッチのいずれかに検出させるように誘導するようにしてもよい。

#### 【0319】

その他にも、1 つの始動入賞口に入賞した遊技球が始動入賞口スイッチによって検出されたときに抽出した大当り判定用乱数の値を示す数値データを特図保留記憶部 121 に記憶して、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれかによる特図ゲームを開始するための開始条件が成立するごとに、特図保留記憶部 121 の先頭エントリ（保留番号「1」のエントリ）から大当り判定用乱数の値を示す数値データを読み出して、大当り判定処理といった特図ゲームを開始するための各種処理を実行するようにしてもよい。すなわち、先に入賞した遊技球が始動入賞口スイッチによって検出されたことにより抽出された大当り判定用乱数の値を示す数値データから順に読み出して、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれかによる特図ゲームのうちで、先に開始条件が成立した特図ゲームに用い

るようにしてもよい。

【0320】

また、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのそれぞれに対応して普通入賞球装置5Aと普通可変入賞球装置5Bが設けられている場合において、普通入賞球装置5Aと普通可変入賞球装置5Bのいずれかに遊技球が入賞したときには、例えば乱数回路104などによって1種類の大当り判定用乱数として更新されている数値データ（例えば1つのカウント値記憶回路に記憶されている数値データ）を抽出し、普通入賞球装置5Aと普通可変入賞球装置5Bのいずれに遊技球が入賞したかに対応して、始動入賞データ「第1」と始動入賞データ「第2」のいずれかを大当り判定用乱数の値を示す数値データと対応付けて特図保留記憶部121に記憶するものであってもよい。

10

【0321】

上記実施の形態では、普通入賞球装置5Aに入賞した遊技球が第1始動入賞口スイッチ41aによって検出されたときに第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立する一方、普通可変入賞球装置5Bに入賞した遊技球が第2始動入賞口スイッチ41bによって検出されたときに第2可変表示装置4Bによる特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立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るものではなく、例えば普通入賞球装置5Aに入賞した遊技球が第1始動入賞口スイッチ41aによって検出されたときには第2可変表示装置4Bによる特図ゲームを実行するための第2始動条件を成立させる一方、普通可変入賞球装置5Bに入賞した遊技球が第2始動入賞口スイッチ41bによって検出されたときには第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを実行するための第1始動条件を成立させるようにしてもよい。

20

【0322】

あるいは、所定の条件が成立したときに、第1及び第2始動入賞口スイッチ41a、41bそれぞれにより遊技球を検出したことに応じて第1及び第2始動条件のいずれを成立させるかの対応関係を、変更できるようにしてもよい。具体的な一例として、パチンコ遊技機1の電源投入直後などの初期設定状態では、普通入賞球装置5Aに入賞した遊技球が第1始動入賞口スイッチ41aによって検出されたときに第1始動条件を成立させる一方、普通可変入賞球装置5Bに入賞した遊技球が第2始動入賞口スイッチ41bによって検出されたときに第2始動条件を成立させる。この後、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのいずれかによる特図ゲームにて大当りとなったことによる大当り遊技状態が終了したときに、所定の条件が成立したとして、普通入賞球装置5Aに入賞した遊技球が第1始動入賞口スイッチ41aによって検出されたときには第1始動条件を成立させる一方、普通可変入賞球装置5Bに入賞した遊技球が第2始動入賞口スイッチ41bによって検出されたときには第2始動条件を成立させるように、設定を変更してもよい。さらに、大当り遊技状態が終了するごとに、第1及び第2始動入賞口スイッチ41a、41bそれぞれにより遊技球を検出したことに応じて第1及び第2始動条件のいずれを成立させるかの対応関係を、変更するように制御してもよい。

30

【0323】

上記実施の形態では、第1及び第2可変表示装置4A、4Bの双方に共通する特図保留記憶部121に、大当り判定用乱数の値を示す数値データや始動入賞データなどを保留番号と対応付けて記憶するものとして説明した。これに対して、第1及び第2可変表示装置4A、4Bのそれぞれに対応して別個の特図保留記憶部を設けてもよい。例えば、第1可変表示装置4Aに対応して第1特図保留記憶部を設けるとともに、第2可変表示装置4Bに対応して第2特図保留記憶部を設けてもよい。

40

【0324】

また、上記実施の形態では、第1及び第2可変表示装置4A、4Bの双方に共通する特図保留記憶部121に、大当り判定用乱数の値を示す数値データとともに始動入賞データを記憶することで、普通入賞球装置5Aに入賞した遊技球が第1始動入賞口スイッチ41aによって検出されたときに第1始動条件を成立させて第1可変表示装置4Aによる特図ゲームを実行可能とする一方、普通可変入賞球装置5Bに入賞した遊技球が第2始動入賞

50

口スイッチ 4 1 b によって検出されたときに第 2 始動条件を成立させて第 2 可変表示装置 4 B による特図ゲームを実行可能と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るものではなく、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B の双方に共通する特図保留記憶部 1 2 1 に大当り判定用乱数の値を示す数値データを記憶して、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれかによる特図ゲームを開始するための開始条件が成立するごとに、特図保留記憶部 1 2 1 の先頭エントリ（保留番号「1」のエントリ）から大当り判定用乱数の値を示す数値データを読み出して、大当り・確変判定処理といった特図ゲームを開始するための各種処理を実行するようにしてもよい。すなわち、遊技球が第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 5 A に入賞したか、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 5 B に入賞したかにかかわらず、先に入賞した遊技球が始動入賞口スイッチ（第 1 始動入賞口スイッチ 4 1 a または第 2 始動入賞口スイッチ 4 1 b）によって検出されたことにより抽出された大当り判定用乱数の値を示す数値データから順に読み出して、第 1 及び第 2 可変表示装置 4 A、4 B のいずれかによる特図ゲームのうちで、先に開始条件が成立した特図ゲームに用いるようにしてもよい。

#### 【0325】

加えて、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機等の弾球遊技機であれば、例えば、一般電役機、又はパチコンと呼ばれる確率設定機能付き弾球遊技機等であっても構わない。さらには、プリペイドカードによって球貸しを行う C R 式パチンコ遊技機だけではなく、現金によって球貸しを行うパチンコ遊技機にも適用可能である。すなわち、L C D 等からなる画像表示装置を有し、識別情報としての図柄を可変表示することが可能な遊技機であれば、どのような形態のものであっても構わない。また、本発明は、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。

#### 【0326】

また、パチンコ遊技機 1 の動作をシミュレーションするゲーム機などにも本発明を適用することができる。本発明を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。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。

#### 【0327】

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。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0328】

【図 1】本発明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】パチンコ遊技機におけるシステム構成例を示すブロック図である。

【図 3】信号中継基板と伝送方向規制回路の構成例を示す図である。

【図 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す図である。

【図 5】可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 6】可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 7】可変表示用データ保持エリアの構成例を示す図である。

【図 8】演出制御基板におけるハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図 9】遊技制御割込処理を示すフローチャートである。

【図 10】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 1】第 1 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】第 1 特別図柄プロセス処理内で実行される特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】大当たり・確変判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】第 1 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】第 1 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】演出モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】大当たり集中時パターン決定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 8】可変表示パターンの組合せの一例を示す説明図である。

【図 1 9】可変表示パターンの組合せの選択確率と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。

【図 2 0】第 1 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示停止時処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】第 1 特別図柄プロセス処理内で実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】第 2 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示開始時処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】第 2 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示開始時処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 4】大当たり時連続演出パターンを例示する説明図である。

【図 2 5】ハズレ時連続演出パターンを例示する説明図である。

【図 2 6】第 2 特別図柄プロセス処理内で実行される可変表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】演出制御割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】第 1 表示制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 2 表示制御プロセス処理内で実行される飾り図柄可変表示中処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

30

【図 3 1】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 2】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 3】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 4】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 5】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 6】第 3 及び第 4 可変表示装置における表示態様の一例を示す図である。

【図 3 7】パチンコ遊技機の具体的な動作例を説明するためのタイミング図である。

【符号の説明】

【 0 3 2 9 】

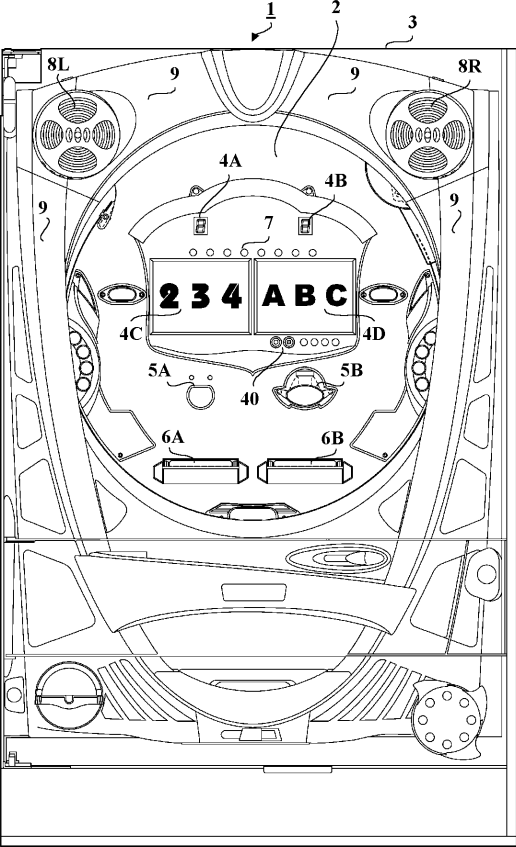
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B、4 C、4 D ... 可変表示装置
- 5 A ... 普通入賞球装置
- 5 B ... 普通可変入賞球装置
- 6 A、6 B ... 特別可変入賞球装置
- 7 ... 始動入賞記憶表示器
- 8 R、8 L ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 0 ... 電源基板

40

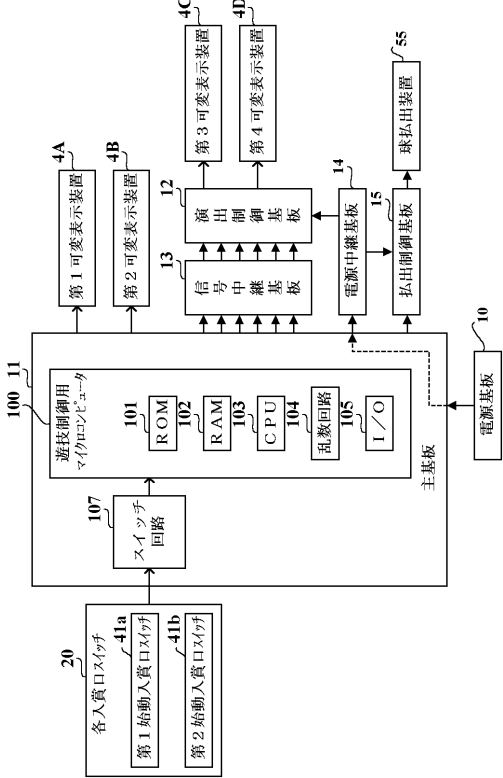
50

1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	信号中継基板	
1 3 - 1 ~ 1 3 - n	...	伝送方向規制回路	
1 4	...	電源中継基板	
1 5	...	払出制御基板	
2 0	...	各入賞口スイッチ	
4 0	...	普通図柄表示器	
4 1 a、4 1 b	...	始動入賞口スイッチ	
6 0	...	出力バッファ回路	10
6 1 A、6 1 B、6 2 A	...	コネクタ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 3 1	...	R O M	
1 0 2、1 3 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4	...	乱数回路	
1 0 5	...	I / Oポート	
1 0 7	...	スイッチ回路	
1 2 0	...	可変表示用データ保持エリア	
1 2 1	...	特図保留記憶部	20
1 2 2 A、1 2 2 B	...	可変表示時間タイマ	
1 2 3	...	確変カウンタ	
1 2 4	...	演出回数カウンタ	
1 3 0	...	演出制御用 C P U	
1 3 3	...	V D P	
1 3 4	...	C G R O M	
1 3 5	...	V R A M	

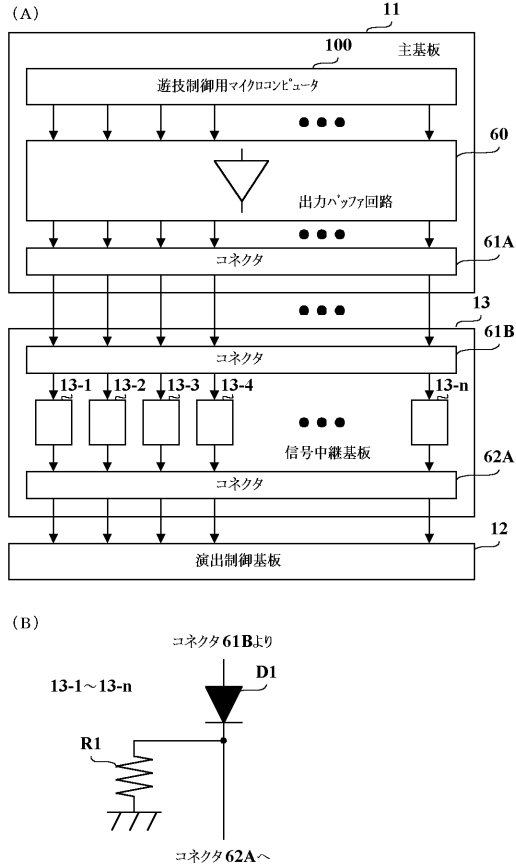
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

MODE	EXT	名称	内容
80	00	第1可変表示開始 #1	可変表示パターン #1を指定
⋮	⋮	⋮	⋮
80	XX	第1可変表示開始 # (XX-1)	可変表示パターン # (XX-1)を指定
81	00	第2可変表示開始 #1	可変表示パターン #1を指定
⋮	⋮	⋮	⋮
81	XX	第2可変表示開始 # (XX-1)	可変表示パターン # (XX-1)を指定
82	00	パターン変更 #1	可変表示パターン #1への変更を指示
⋮	⋮	⋮	⋮
82	XX	パターン変更 # (XX-1)	可変表示パターン # (XX-1)への変更を指示
90	00	第1可変表示終了	第1可変表示装置 4Aによる特別図柄の可変表示終了を示す
91	00	第2可変表示終了	第2可変表示装置 4Bによる特別図柄の可変表示終了を示す
A0	00	当たり開始	当たり遊技状態の開始を示す
A0	01	当たり終了	当たり遊技状態の終了を示す
B0	00	可変表示進行停止	特別図柄の可変表示の進行を一旦停止
B1	00	可変表示進行再開	一旦停止された特別図柄の可変表示の進行を再開

【図 5】

(A) 通常時可変表示パターン

パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)	パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)
通常A	Ti1	通常β-2	Ti8
通常B	Ti2	通常β-3	Ti9
通常C	Ti3	通常γ-1	Ti10
通常α-1	Ti4	通常γ-2	Ti11
通常α-2	Ti5	通常δ-1	Ti12
通常α-3	Ti6	通常δ-2	Ti13
通常β-1	Ti7	通常δ-3	Ti14

Ti9>Ti8>Ti7, Ti14>Ti13>Ti12

(B) リーチ時可変表示パターン

パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)	パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)
リーチA(ハズレ)	Ti21	リーチα-2(ハズレ)	Ti30
リーチB(ハズレ)	Ti22	リーチα-3(ハズレ)	Ti31
リーチC(ハズレ)	Ti23	リーチβ-1(ハズレ)	Ti32
リーチD-1(ハズレ)	Ti24	リーチβ-2(ハズレ)	Ti33
リーチD-2(ハズレ)	Ti25	リーチβ-3(ハズレ)	Ti34
リーチE(ハズレ)	Ti26	リーチδ-1(ハズレ)	Ti35
リーチF(ハズレ)	Ti27	リーチδ-2(ハズレ)	Ti36
リーチG(ハズレ)	Ti28	リーチδ-3(ハズレ)	Ti37
リーチα-1(ハズレ)	Ti29		

Ti34>Ti33>Ti32, Ti37>Ti36>Ti35

Ti28≫Ti1~Ti14,Ti21~Ti27,Ti29~Ti37,Ti41~Ti46,Ti48~Ti61

【図 6】

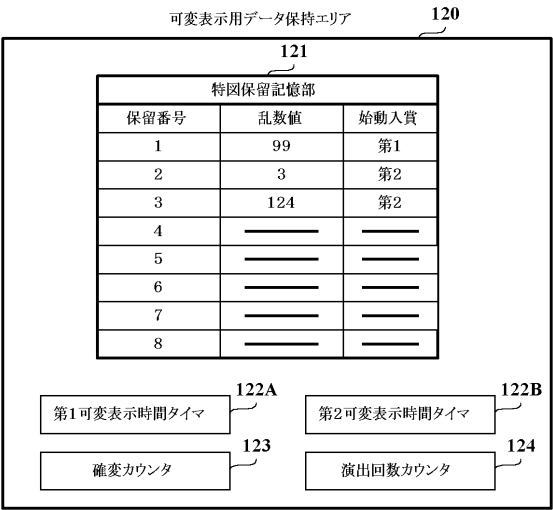
大当り時可変表示パターン

パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)	パターン名称	可変表示時間タイマ (可変表示時間)
リーチA(大当り)	Ti41	リーチα-1(大当り)	Ti51
リーチB(大当り)	Ti42	リーチα-2(大当り)	Ti52
リーチC(大当り)	Ti43	リーチα-3(大当り)	Ti53
リーチD-1(大当り)	Ti44	リーチβ-1(大当り)	Ti54
リーチE(大当り)	Ti45	リーチβ-2(大当り)	Ti55
リーチF(大当り)	Ti46	リーチβ-3(大当り)	Ti56
リーチG(大当り)	Ti47	リーチγ-1(大当り)	Ti57
リーチH-1(大当り)	Ti48	リーチγ-2(大当り)	Ti58
リーチH-2(大当り)	Ti49	リーチδ-1(大当り)	Ti59
リーチH-3(大当り)	Ti50	リーチδ-2(大当り)	Ti60
		リーチδ-3(大当り)	Ti61

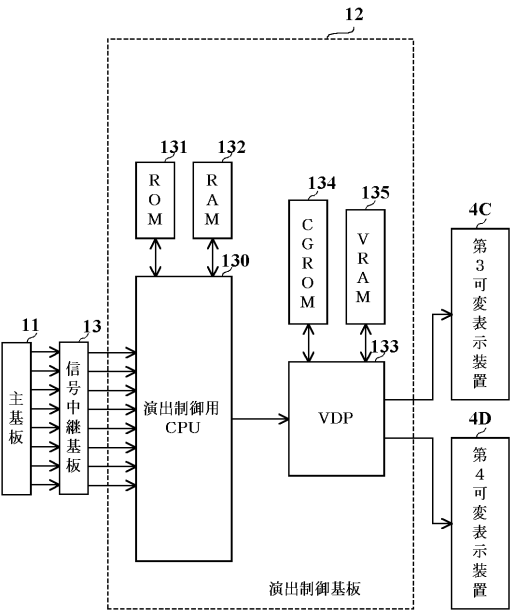
Ti43>Ti42>Ti41,Ti50>Ti49>Ti48,Ti56>Ti55>Ti54, Ti61>Ti60>Ti59

Ti47≫Ti1~Ti14,Ti21~Ti27,Ti29~Ti37,Ti41~Ti46,Ti48~Ti61

【図 7】

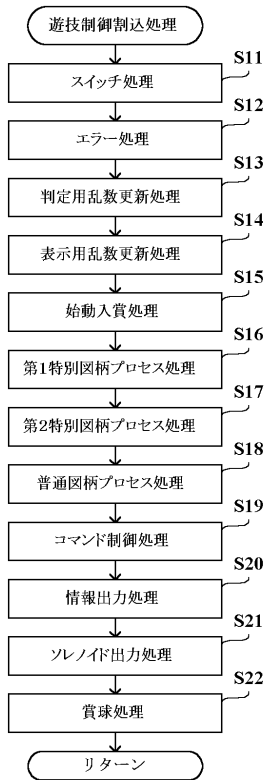


【図 8】

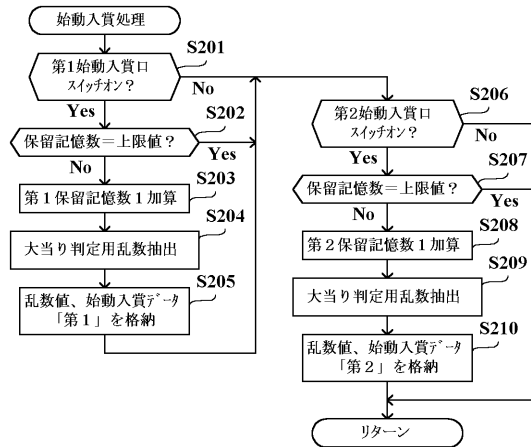




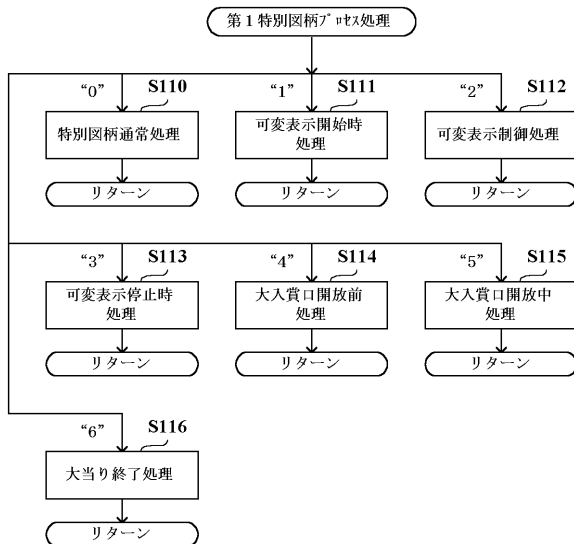
【図 9】



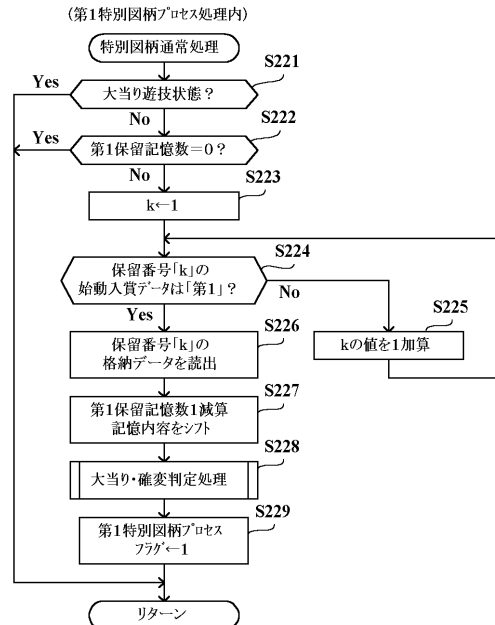
【図 10】



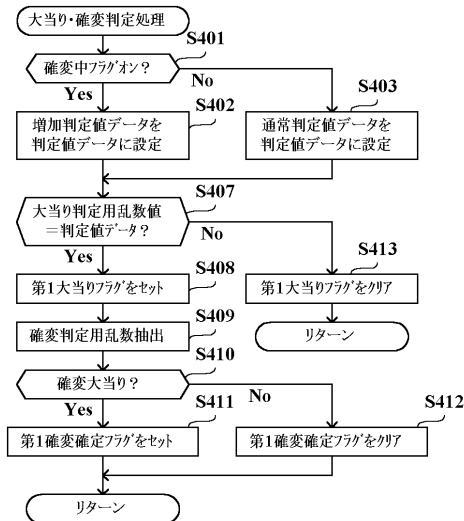
【図 11】



【図 12】

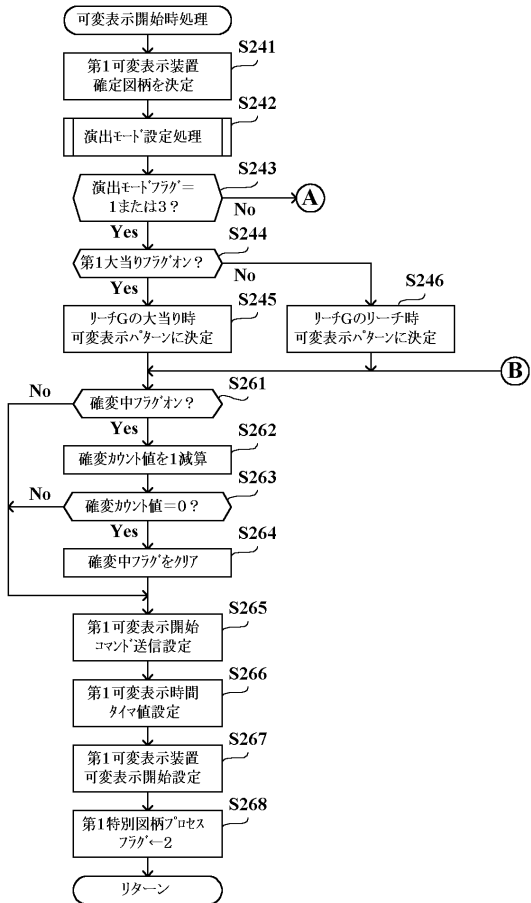


【図 13】

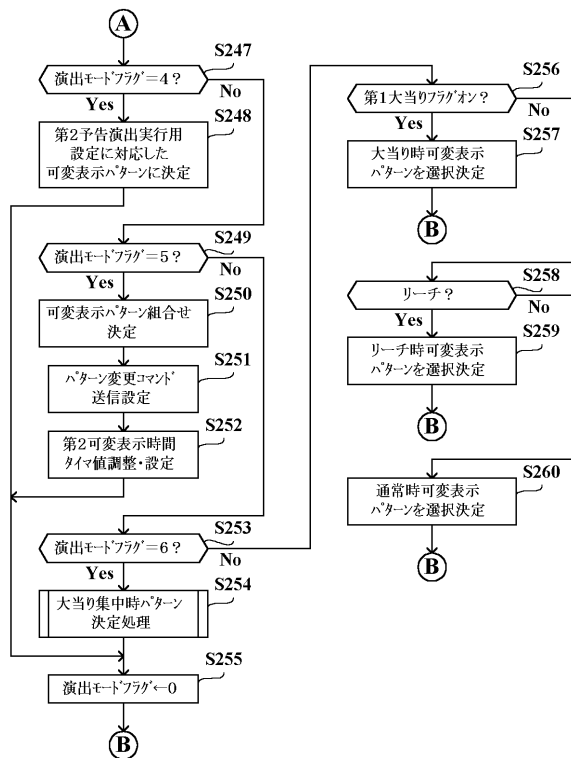


【図 14】

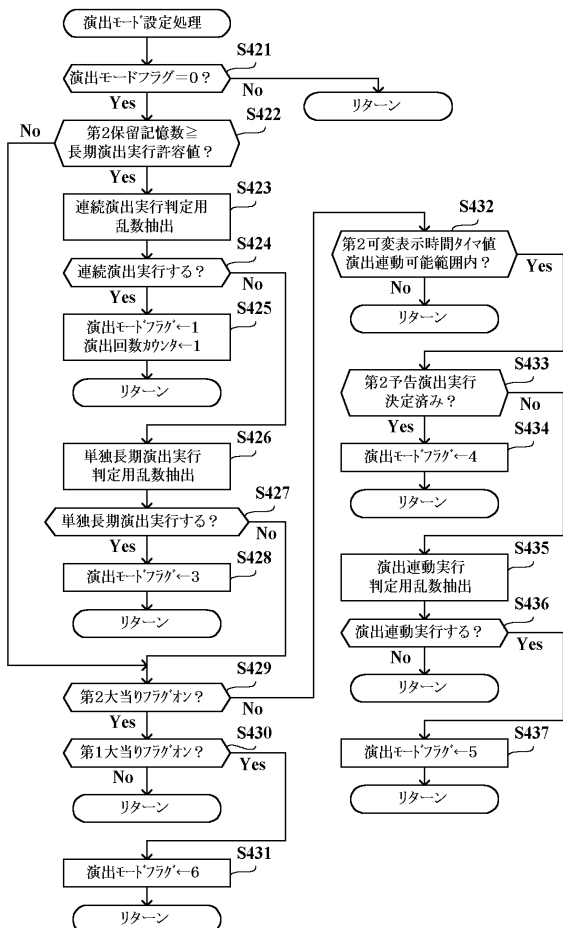
(第1特別図柄プロセス処理内)



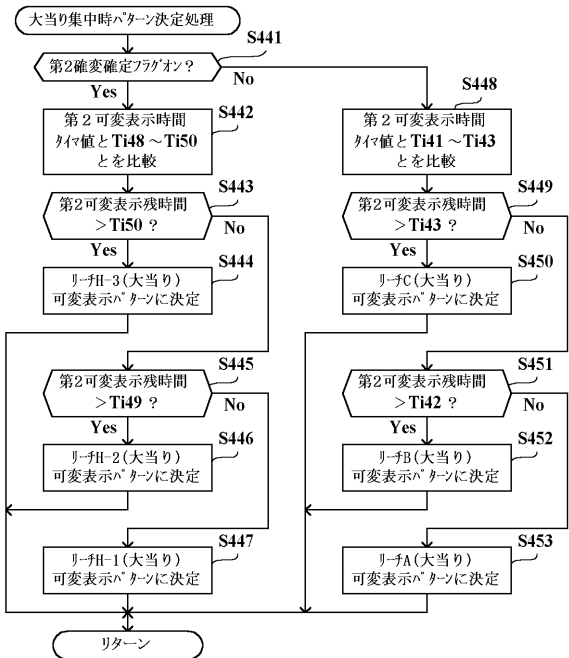
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

可変表示装置4A、4C	可変表示装置4B、4D
リーチB	通常C
リーチC	リーチB(ハズレ)
リーチD-1	リーチD-2(ハズレ)
リーチF	リーチE(ハズレ)

【図 19】

(A)

可変表示装置4A、4C	可変表示装置4B、4D	大当り時選択確率
リーチB(大当り)	通常C	10/100
リーチC(大当り)	リーチB(ハズレ)	20/100
リーチD-1(大当り)	リーチD-2(ハズレ)	30/100
リーチF(大当り)	リーチE(ハズレ)	40/100

(B)

可変表示装置4A、4C	可変表示装置4B、4D	ハズレ時選択確率
リーチB(ハズレ)	通常C	40/100
リーチC(ハズレ)	リーチB(ハズレ)	30/100
リーチD-1(ハズレ)	リーチD-2(ハズレ)	20/100
リーチF(ハズレ)	リーチE(ハズレ)	10/100

(C)

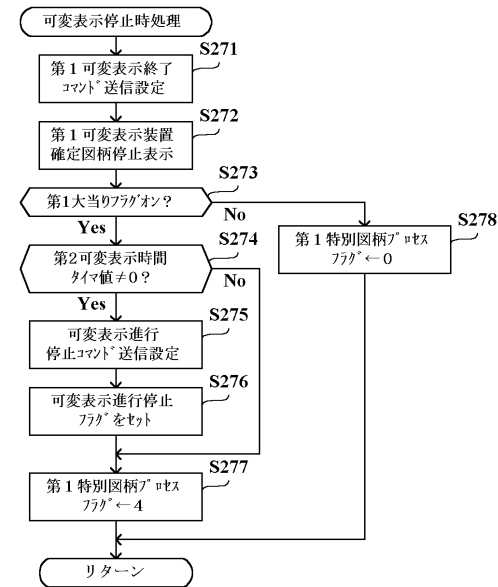
可変表示装置4A、4C	可変表示装置4B、4D	大当り信頼度
リーチB	通常C	1/13
リーチC	リーチB	2/11
リーチD-1	リーチD-2	1/3
リーチF	リーチE	4/7

\* 大当り確率 : 1/300

\* ハズレ時演出連動実行確率 : 1/100

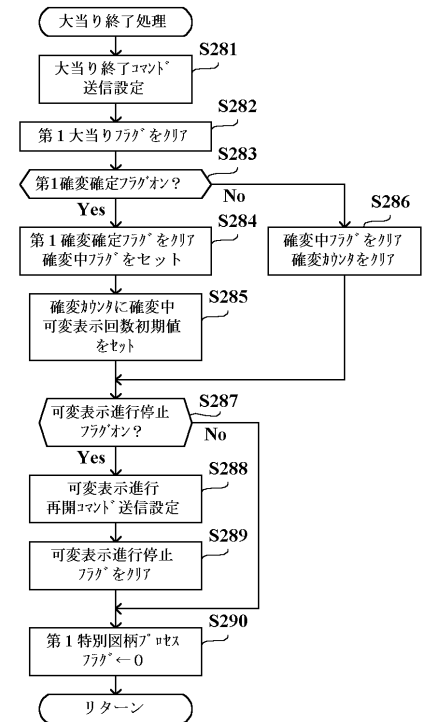
【図 20】

(第1特別図柄プロセス処理内)



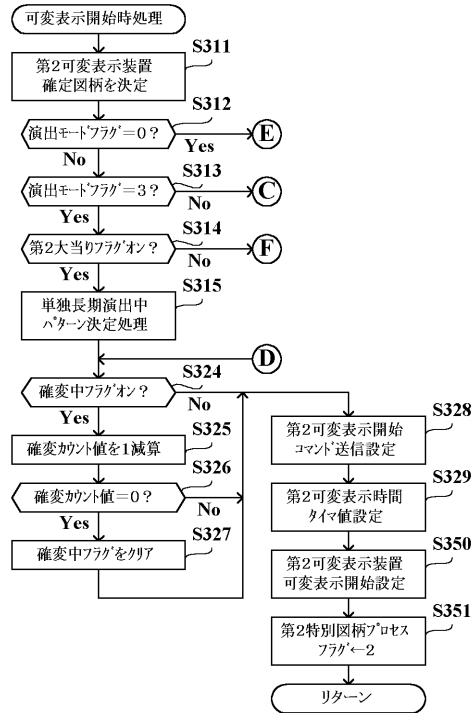
【図 21】

(第1特別図柄プロセス処理内)



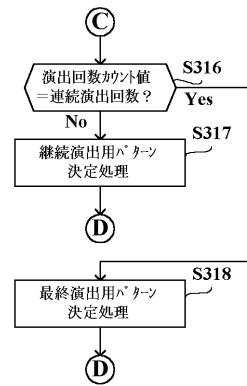
【図 22】

(第2特別図柄プロセス処理内)

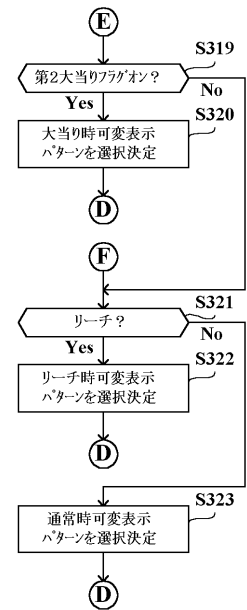


【図 23】

(A)



(B)



【図 24】

大当り時連続演出パターン

演出 パターン	演出中ゲーム回数			
	1回目	2回目	3回目	4回目
P01	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	通常γ-2	リーチδ-1~3(ハズレ)
P02	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P03	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(ハズレ)
P04	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P05	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(ハズレ)
P06	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P07	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(ハズレ)
P08	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P09	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	通常α-3	リーチβ-1~3(ハズレ)
P10	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	通常α-3	リーチβ-1~3(大当り)
P11	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(ハズレ)
P12	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P13	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	通常δ-1~3
P14	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P15	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	通常δ-1~3
P16	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P17	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(ハズレ)	リーチβ-1~3(ハズレ)
P18	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(ハズレ)	リーチβ-1~3(大当り)
P19	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(ハズレ)
P20	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P21	通常α-1	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(ハズレ)
P22	通常α-1	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P23	通常α-1	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(ハズレ)
P24	通常α-1	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)

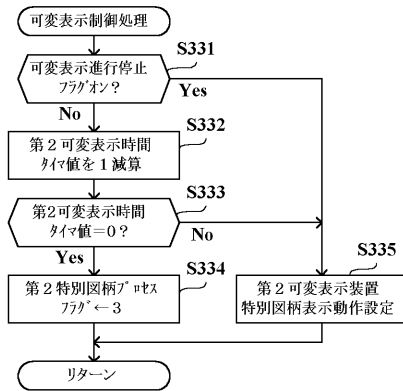
【図 25】

ハズレ時連続演出パターン

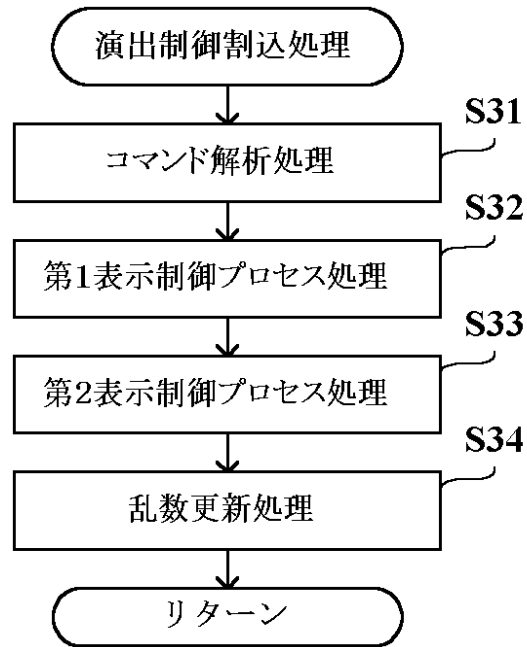
演出 パターン	演出中ゲーム回数			
	1回目	2回目	3回目	4回目
P31	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	通常γ-2	通常δ-1~3
P32	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P33	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	リーチγ-2(大当り)	通常δ-1~3
P34	リーチα-1(大当り)	通常γ-1	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P35	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	通常γ-2	通常δ-1~3
P36	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P37	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	リーチγ-2(大当り)	通常δ-1~3
P38	リーチα-1(大当り)	リーチγ-1(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P39	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	通常α-3	通常β-1~3
P40	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	通常α-3	リーチβ-1~3(大当り)
P41	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	リーチα-3(大当り)	通常δ-1~3
P42	リーチα-1(ハズレ)	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P43	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	通常δ-1~3
P44	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P45	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	通常δ-1~3
P46	リーチα-1(ハズレ)	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P47	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(ハズレ)	通常β-1~3
P48	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(ハズレ)	リーチβ-1~3(大当り)
P49	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(大当り)	通常δ-1~3
P50	通常α-1	通常α-2	リーチα-3(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)
P51	通常α-1	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	通常δ-1~3
P52	通常α-1	リーチα-2(大当り)	通常γ-2	リーチδ-1~3(大当り)
P53	通常α-1	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	通常δ-1~3
P54	通常α-1	リーチα-2(大当り)	リーチγ-2(大当り)	リーチδ-1~3(大当り)

【図 26】

(第2特別図柄プロセス処理内)



【図 27】

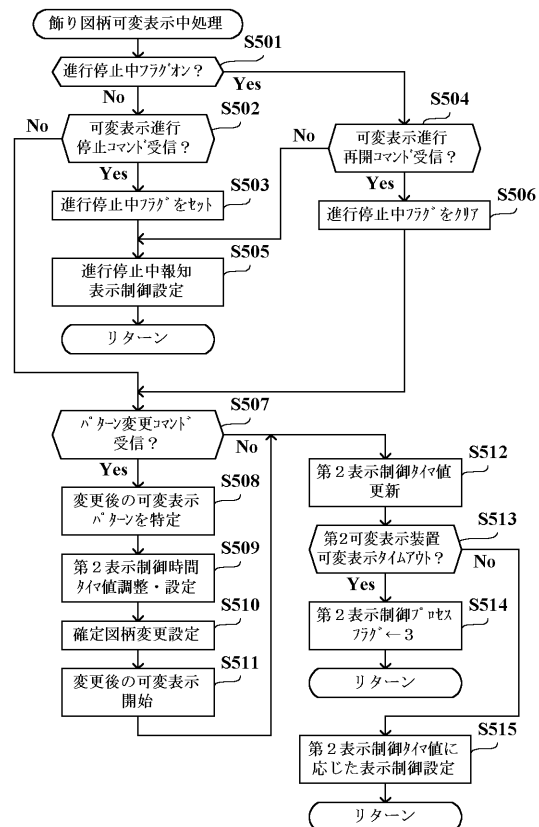


【図 28】

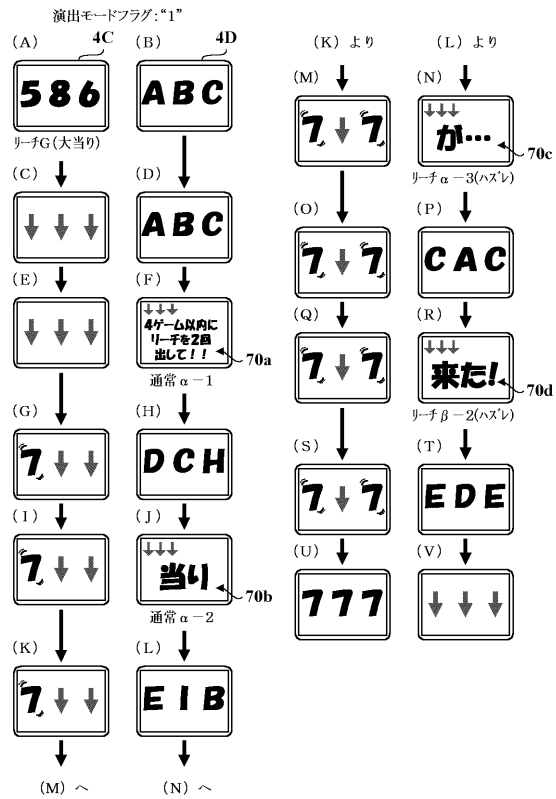


【図 29】

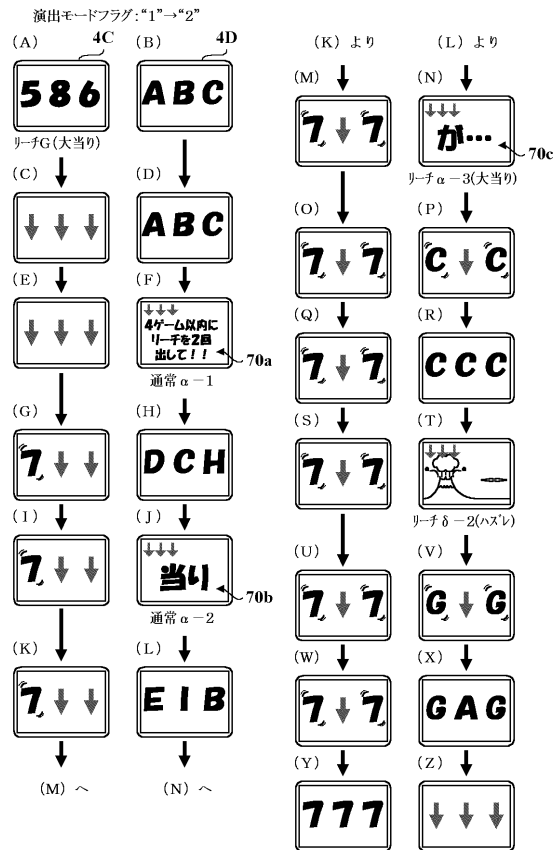
(第2表示制御プロセス処理内)



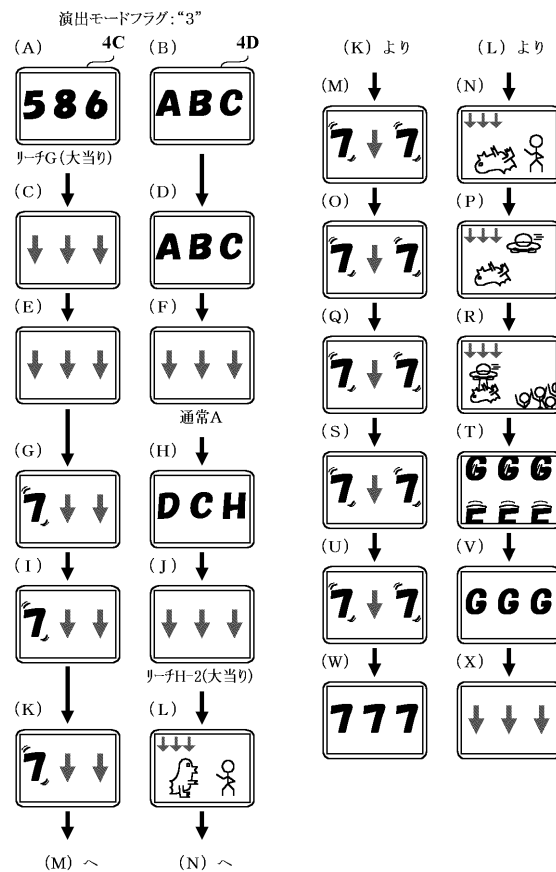
【図 30】



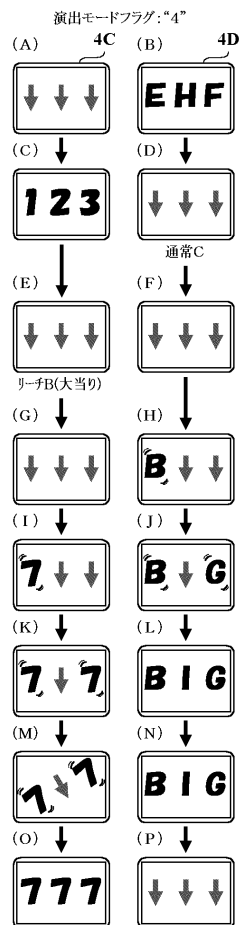
【図 31】



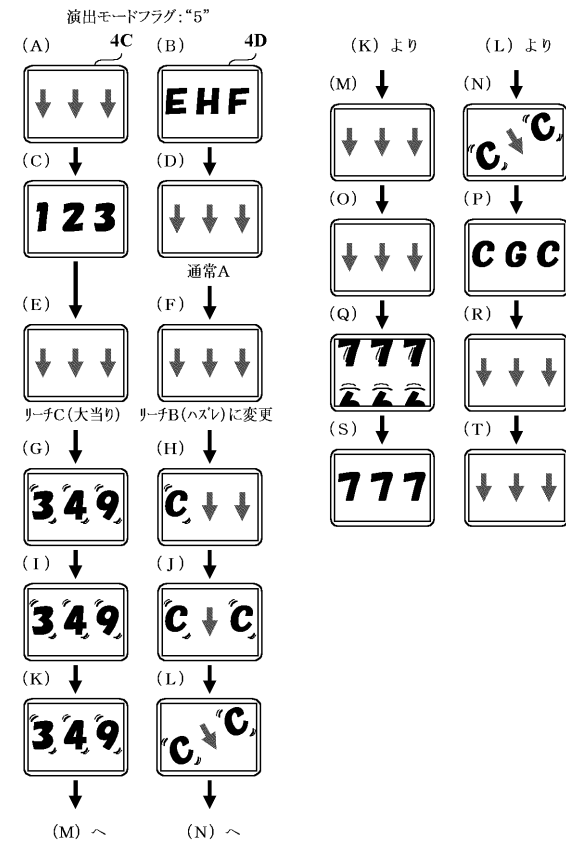
【図 32】



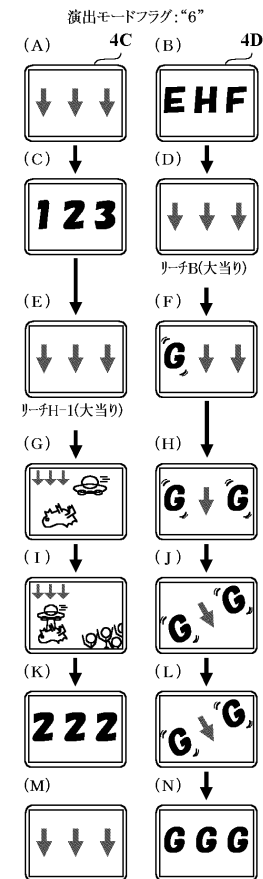
【図 33】



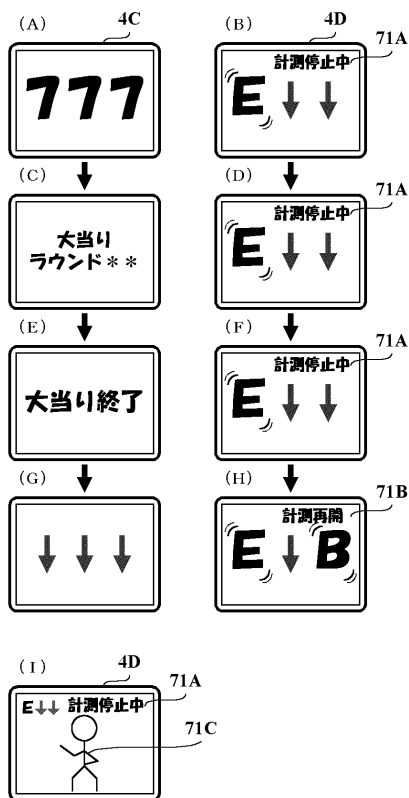
【図 3 4】



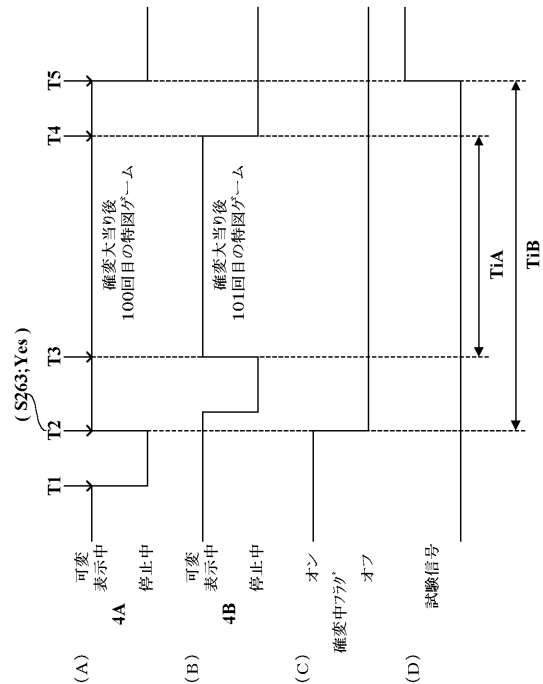
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F      7 / 0 2