

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-42278

(P2017-42278A)

(43) 公開日 平成29年3月2日(2017.3.2)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2015-165718 (P2015-165718) (71) 出願人 000144153
 (22) 出願日 平成27年8月25日 (2015.8.25) 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA48 CA49 CA76

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出態様の多様化により遊技興趣を向上させること。

【解決手段】可変表示を実行可能な可変表示手段と、可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段とを備え、可変表示手段は、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに可変表示を所定回数実行する所定可変表示を実行可能であり、特定表示は、遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度に応じて変化可能であり、当該変化のタイミングが所定可変表示の種類に応じて異なる。

【選択図】図28

(A)



(B)

S 1 6 1 における決定割合

擬似連演出パターン	変動中表示予告の有無	
	実行なし	実行あり
G E A	9 0 %	1 0 %
G E B	5 0 %	5 0 %
G E C	1 0 %	9 0 %

(C)

S 1 6 3 における決定割合

擬似連演出回数	擬似連演出パターン	変動中表示予告タイミング			
		初回 変動中	1回目の 再可変 表示中	2回目の 再可変 表示中	3回目の 再可変 表示中
1回	G E A	9 0 %	1 0 %	—	—
	G E B	5 0 %	5 0 %	—	—
	G E C	1 0 %	9 0 %	—	—
2回	G E A	9 0 %	1 0 %	0 %	—
	G E B	2 0 %	6 0 %	2 0 %	—
	G E C	1 0 %	2 0 %	7 0 %	—
3回	G E A	9 0 %	1 0 %	0 %	0 %
	G E B	1 0 %	3 0 %	5 0 %	1 0 %
	G E C	0 %	2 0 %	3 0 %	5 0 %

図28

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行う遊技機であって、
可変表示を実行可能な可変表示手段と、
可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段と
を備え、
前記可変表示手段は、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに可変表示を所定回数実行する所定可変表示を実行可能であり、
前記特定表示は、遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度に応じて変化可能であり、当該変化のタイミングが所定可変表示の種類に応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技を制御する遊技制御手段と、
演出を制御する演出制御手段と
を備え、
前記演出制御手段は、所定可変表示の種類として演出の種類を決定すると共に、前記特定表示の変化のタイミングを決定する
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

20

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、所定の演出実行時に可動役物が作動する演出等が実行されるものがある。更に、可動役物の内部に発光装置を備え、演出態様に依りて所定の色に発光するものがある。

【0003】

このような遊技機において、実行中の可変表示が擬似連変動の場合には、変動が開始される度に可動役物が作動し、可動役物が作動する度に発光装置による発光色を変更するものが提案されている（例えば特許文献 1）。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2013 - 66654 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献 1 に記載の技術では、擬似連変動を実行するときの演出態様が固定的で遊技者に飽きられてしまう虞がある。

40

【0006】

この発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

（1）上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 等）であって、可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄を可変表示する画像表示装置 5 やメイン画像装置等）と、可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段（例えば変動中表示エリア 5 I にて、現在実行さ

50

れている可変表示に対応した画像を表示する画像表示装置 5 やサブ画像装置等) とを備え、前記可変表示手段は、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに可変表示を所定回数実行する所定可変表示を実行可能であり(例えば演出制御用 CPU 120 が、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに对应して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させる演出表示を、所定回行う「擬似連」の可変表示演出を実行可能であること等)、前記特定表示は、遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度に応じて変化可能であり(例えば図 28 に示す変動中表示予告設定処理におけるステップ S 161 の処理にて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、現在実行されている可変表示の可変表示結果が「大当り」となる可能性等を予告する変動中表示予告の有無が、大当り判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されることにより、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められること等)、当該変化のタイミングが所定可変表示の種類に応じて異なる(例えば図 28 に示す変動中表示予告設定処理におけるステップ S 163 の処理にて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させる変動中表示予告タイミングが、大当り判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されること等)。

10

20

【0008】

このような構成によれば、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段(例えば主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている主基板 11 の CPU 103 等)と、演出を制御する演出制御手段(例えば画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 等における点灯/消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 等)とを備え、前記演出制御手段は、所定可変表示の種類として演出の種類を決定すると共に(例えば演出制御用 CPU 120 が、図 27 に示す擬似連演出設定処理におけるステップ S 541 の処理にて、擬似連演出における演出動作の態様に対応した擬似連演出パターンを決定すること等)、前記特定表示の変化のタイミングを決定してもよい(例えば演出制御用 CPU 120 が、図 28 に示す変動中表示予告設定処理におけるステップ S 163 の処理にて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させる変動中表示予告タイミングを決定すること等)。

30

40

【0010】

このような構成によれば、多様化の実現の簡易化を図ることができる。

【0011】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記所定可変表示の種類には、前記期待度がそれぞれ異なるものが含まれてもよい(例えば擬似連演出における演出動作の態様に対応した擬似連演出パターンが、大当り判定の有無に応じて決定されることにより、擬似連演出パターン G E B による「擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 を仮停止」の擬似連演出が実行されたときには、擬似連演出パターン G E A による「擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 を仮停止」の擬似連演出が実行されたときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められることや、擬似連演出パターン G E C による「図柄の仮停止なし、

50

特別ロゴ表示」の擬似連演出が実行されたときには可変表示結果が「大当たり」となることが確定すること等）。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、実行される所定可変表示の種類についても注意を惹くことができる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記所定可変表示の種類に応じて、前記特定表示が変化するか否かの割合が異なってもよい (例えば図 2 8 に示す変動中表示予告設定処理におけるステップ S 1 6 1 の処理にて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、現在 10
実行されている可変表示の可変表示結果が「大当たり」となる可能性等を予告する変動中表示予告の有無が、大当たり判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されることにより、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められること等) 。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段 (例えば第 1 保留情報を記憶する第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A、第 2 保留情報を記憶する第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B 等) と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるか否かを、該保留記憶の可変表示が開始されるよりも前に判定する事前判定手段 (例えば C P U 1 0 3 によるステップ S 2 1 1 の入賞時乱数値判定処理等) と、前記有利状態に制御するときに、前記保留記憶手段に、前記事前判定手段によって前記特定表示結果が導出表示されると判定された保留記憶が記憶されている場合 (例えば今回の大当たり遊技状態の終了後に保留内連荘が発生すると判定された場合等) に、少なくとも該有利状態から (例えば今回の大当たりとなる時の変動中や今回の大当たりに対する大当たり遊技状態中における何れかのタイミング等から)、該判定の対象となった保留記憶に基づく前記有利状態まで (例えば保留内連荘による大当たり遊技状態になるまで等) において、一連の演出を実行する一連演出実行手段 (例えば一連の演出態様の演出が連続して実行される一連演出等を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 等。一例として、同様の映像が繰り返し表示する演出 (例えば、通常背景とは異なる特殊背景にて実行される演出等) や、内容的に連続する映像 (例えば、ストーリー系の演出、通常とは異なる特別モードの演出等) を表示する演出等) とを備え、前記一連演出実行手段は、前記事前判定手段によって前記特定表示結果が導出表示されると判定された保留記憶よりも前に記憶された保留記憶の中に、長い可変表示時間により可変表示が実行される保留記憶が記憶されていない場合に、前記一連の演出を実行可能であってもよい。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、有利状態と有利状態の間の可変表示で、前の有利状態の演出を継続させるにあたり、専用の変動パターンを設定する必要がなく、容量を削減することができる。

【 0 0 1 7 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、前記特定表示手段は、実行中の可変表示に対応する特定表示を共通態様 (例えばコンテナ C A 等) により表示した後に、前記期待度に応じて、実行中の可変表示に対応する特定表示を変化させる第 1 演出 (例えばテキストアイコンによる演出等)、又は未だ開始されていない可変表示に対応する特定表示を変化させる第 2 演出 (例えば戦闘機アイコンによる演出) を実行可能であってもよい。

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、実行中の可変表示のみならず、未だ開始されていない可変表

10

20

30

40

50

示に対して演出を実行可能であるため、可変表示に対応した画像に係る演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図6】変動パターンを例示する図である。

10

【図7】変動パターン種別を例示する図である。

【図8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図13】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図14】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図15】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図17】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】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20】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図27】擬似連演出設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図28】変動中表示予告設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図29】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】演出動作の具体例を示す図である。

【図31】演出動作の具体例を示す図である。

【図32】演出動作の具体例を示す図である。

【図33】第1変形例における変動中表示予告設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図34】第2変形例における演出動作の具体例を示す図である。

【図35】第3変形例における演出動作の具体例を示す図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0020】

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

【0021】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bと

50

が設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスＬＥＤ等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄を、変動可能に表示する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

10

20

30

40

50

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

が含まれてもよい。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

始動入賞記憶表示エリア 5 H では、例えば複数の表示部位において、非表示と所定色表示とで変化させること等により、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを区別して特定可能に表示できればよい。なお、合計保留記憶数のみを特定可能に表示してもよい。また、特図保留記憶数を示す数字を表示してもよい。

【 0 0 3 2 】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H の左側方には、変動中表示エリア 5 I が設けられている。変動中表示エリア 5 I には、特定表示として、現在実行されている可変表示に対応した画像が表示される。即ち、第 1 又は第 2 開始条件の成立と共に、始動入賞記憶表示エリア 5 H から除去された表示がこの変動中表示エリア 5 I にシフトして表示されることとなる。なお、特定表示は、可変表示に対応した画像が表示されるものであればよく、この実施の形態では、変動中表示エリア 5 I にて表示される、現在実行されている可変表示に対応した画像を特定表示とするが、例えば始動入賞記憶表示エリア 5 H にて表示される、未だ実行されていない可変表示に対応した保留表示を特定表示としてもよい。

【 0 0 3 3 】

10

始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 H に代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値に対応した個数の L E D を含んで構成されている。

【 0 0 3 4 】

20

画像表示装置 5 の上部には、回転自在に構成された円形の演出用点灯役物 9 0 が設けられている。演出用点灯役物 9 0 の内部にはランプあるいは L E D 等の点灯部材が内蔵されており、演出用点灯役物 9 0 が回転しているときに点灯するように構成されている。この演出用点灯役物 9 0 は、特定の演出動作が実行されるときに回転・点灯することによって、その演出動作が実行されることを予め報知する。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

50

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

【0037】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口を通過した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。

10

【0038】

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

20

【0039】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプを交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプを所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

30

【0040】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

40

【0041】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射する

50

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0045】

パチンコ遊技機1では、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通

10

20

30

40

50

図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 4 6 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたこと等により第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口
10
スイッチ 2 2 B によって検出されたこと等により第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 7 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を完全停止表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンドを所定回実行する特定
20
遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定期間、あるいは所定個数の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態とするラウンドが実行される。ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上
30
限回数となるまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。
40

【 0 0 5 0 】

ラウンドの実行回数が「 1 5 」となる 1 5 R 大当り状態における遊技は、1 5 回開放遊技とも称される。この実施の形態において、大当り図柄となる「 3 」、「 5 」、「 7 」の数字を示す特別図柄は、いずれも 1 5 R 大当り図柄となり、特図ゲームにおける確定特別図柄として導出表示されたときには、1 5 R 大当り状態に制御される。

【 0 0 5 1 】

大当り図柄のうちで「 3 」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 1 5 R 大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の 1 つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等
50

の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される大当たり図柄は、非確変大当たり図柄と称される。また、大当たり図柄のうち非確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「非確変大当たり」と称される。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

「5」の数字を示す特別図柄は、第 1 確変大当たり図柄と称される。また、大当たり図柄のうち第 1 確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「第 1 確変大当たり」と称される。「7」の数字を示す特別図柄は、第 2 確変大当たり図柄と称される。また、大当たり図柄のうち第 2 確変大当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当たり」となることは、「第 2 確変大当たり」と称される。なお、非確変大当たり図柄「3」や

第1確変大当り図柄「5」及び第2確変大当り図柄「7」は、一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号にしてもよい。

【0057】

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

10

【0058】

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

20

【0059】

パチンコ遊技機1では、可変表示結果が「大当り」となったことに基づき、大当り遊技状態に制御されてラウンドが実行され、開放状態となった大入賞口に遊技球を入賞させて遊技者が多数の賞球を容易に得られるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。また、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態になり易くなるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。その他にも、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数よりも多い第1ラウンド数となることや、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数が第2回数よりも多い第1回数となること、確変状態における大当り確率が第2確率よりも高い第1確率となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数よりも多い第1連チャン数となることといった、様々な遊技価値が付与されることがある。こうした所定の遊技価値が付与されるか否かは、例えば特図ゲームにおける可変表示結果となる確定大当り図柄といった、所定図柄の表示結果において定められるものであればよい。

30

40

【0060】

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

50

装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【 0 0 6 1 】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

【 0 0 6 2 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定される。「滑り」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側で実行するか否かが決定されればよい。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エ

10

20

30

40

50

リア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させる演出表示を、所定回行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

【0065】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、図 3 に示す擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8、G C 1 1 ~ G C 1 8 のいずれかを構成する飾り図柄が所定表示結果として一旦は仮停止表示された後に、擬似連変動が行われる。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される飾り図柄である。「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄である。「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示される飾り図柄である。擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のそれぞれにおいて、「中図柄」となる飾り図柄は、各回の擬似連変動が実行される以前に最終停止表示される飾り図柄であって、例えば通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない所定の表示色を有する星型当等の記号を示す特殊な飾り図柄となっている。このように、各回の擬似連変動が実行される以前に擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8、G C 1 1 ~ G C 1 8 のいずれかを構成する飾り図柄を「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて一旦仮停止させる表示演出は、「特殊演出」又は「再可変表示演出」ともいう。

【0066】

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

【0067】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、予め定められた特殊組み合わせに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、発展チャンス目として予め定められた組み合わせの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組み合わせの飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0068】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」等の可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音

声出力等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【 0 0 6 9 】

擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる飾り図柄の組み合わせのように、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄を含んだ飾り図柄の表示結果は、「特殊表示結果」ともいう。また、所定の表示色を有する星型等の記号を示す飾り図柄のように、「1」~「8」等の数字を示す通常の飾り図柄とは異なる飾り図柄は、「特殊識別情報」ともいう。

【 0 0 7 0 】

「擬似連」の可変表示演出において再可変表示が実行される場合には、例えば全ての飾り図柄が可変表示を開始したとき等に、演出用点灯役物 9 0 を用いた所定の演出動作により、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8、G C 1 1 ~ G C 1 8 の停止表示等が予め報知されることがある。このように、「擬似連」の可変表示演出における表示演出の実行を報知する演出動作は、「特別演出」ともいう。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、例えばリーチ状態となったことや、可変表示結果が「大当り」となる可能性を報知するリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組み合わせとなる確定飾り図柄と、リーチ組み合わせとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組み合わせの確定飾り図柄ともいう。

【 0 0 7 3 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄のうち非確変大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、所定の非確変大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。非確変大当り組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」~「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当り組み合わせとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当り組み合わせを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄と称される。

【 0 0 7 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、非確変大当り組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される

10

20

30

40

50

飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変大当り」の可変表示態様と称され、大当り種別が「非確変」であるともいう。こうして「非確変大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、大当り遊技状態に制御され、その大当り遊技状態が終了すると、時短状態に制御される。

【 0 0 7 5 】

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

10

【 0 0 7 6 】

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

20

【 0 0 7 7 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄のうち第2確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、所定の確変大当り組み合わせとなる「大当り」で「直当り」となる場合に対応した「第2確変大当り」の可変表示態様と称され、大当り種別が「第2確変」であるともいう。

30

【 0 0 7 8 】

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

40

50

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

次に、パチンコ遊技機 1 の内部構成を説明する。

10

【 0 0 8 1 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 等の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板等といった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 2 】

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 等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED 等の点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御等を行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 等が搭載されている。

20

30

【 0 0 8 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

40

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接

50

続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 等の表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

【0086】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 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、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 の側に信号が伝わる余地はない。

10

【0087】

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を送信するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されると共に演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されると共に他端がグランド接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 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。したがって、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。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を送信するための配線毎に伝送方向規制回路を設けると共に、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 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

20

【0088】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE を示し、2 バイト目は EXT を表す。MODE データの先頭ビットは必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

30

40

【0089】

図 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なる E

50

X T データが設定される。

【 0 0 9 0 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「非確变大当り」を通知する第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「第 1 確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「第 1 確变大当り (再抽選・昇格あり) 」を通知する第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「第 2 確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果に対応して「第 2 確变大当り (直当り) 」を通知する第 4 可変表示結果通知コマンドである。

10

【 0 0 9 1 】

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

20

【 0 0 9 2 】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されること等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。なお、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

30

【 0 0 9 3 】

大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば 1 5 R 大当り状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態の開始時点から、あるいは飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

40

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

50

第1始動口入賞指定コマンドは、第1始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第1始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。また、第2始動口入賞指定コマンドは、第2始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第2始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。

【0096】

例えば図4(C)に示すように、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドでは、可変表示結果を「大当り」とするか否かの決定に用いる所定の決定用数値により、可変表示結果が「大当り」となる大当り遊技状態に決定される旨の判定が成されたか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB100HやコマンドB200Hは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定が成されなかった場合の「大当り判定なし」を通知する一方で、コマンドB101H、コマンドB102H、コマンドB201H及びコマンドB202Hは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定が成されたことを通知する。また、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドでは、可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を複数種別のいずれかに決定するために用いられる所定の決定用数値により、特別条件が成立して大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御される旨の判定が成されたか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB101HやコマンドB201Hは、大当り種別が「非確変」に決定されて大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御されない場合の「非確変大当り判定」を通知する一方で、コマンドB102HやコマンドB202Hは、大当り種別が「第1確変」又は「第2確変」に決定されて大当り遊技状態の終了後に確変状態へと制御される場合の「確変大当り判定」を通知する。

【0097】

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

【0098】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、乱数回路104やI/O105は、外付けであってもよい。

【0099】

主基板 11 では、例えば図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵又は外付けされた乱数回路 104 等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 5 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 5 に示すように、この実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3、変動パターン決定用の乱数値 M R 4、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0100】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路 104 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 103 は、例えば図 12 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データは、乱数回路 104 により C P U 103 とは独立して更新され、それ以外の乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データは、C P U 103 がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路 104 により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値 M R 1 ~ M R 5 の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

【0101】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、乱数回路 104 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、R O M 101 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の I D ナンバを用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路 104 が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路 104 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0102】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「第 1 確変」、「第 2 確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「99」の範囲の値をとる。

【0103】

変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「250」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値 M R 4 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「996」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「2」~「12」の範囲の値をとる。即ち、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過し難い状態から遊技球が通過し易い状態へと変化させるか否か等の決定を行うために用いられる。

【0104】

図 6 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であ

る場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターンと称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターンと称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0105】

図7は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図6に示す各変動パターンは、図7に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様等に基づいて分類された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類で分類して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、ノーマルリーチを伴う変動パターンについては、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間等に応じて、分類してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【0106】

図7に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1つ又は複数の変動パターンが分類される。図6に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図11に示すような変動パターン決定テーブル133の設定から、特定することができる。即ち、変動パターン決定テーブル133において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

【0107】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図6に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータ等が、記憶されている。

【0108】

図8は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立したときや、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0109】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲ

ームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブル130におけるテーブルデータを参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

図9は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「非確変」や「第1確変」や「第2確変」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0113】

大当り種別決定テーブル131では、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、「非確変」や「第1確変」や「第2確変」等の大当り種別に割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通の大当り種別決定テーブル131におけるテーブルデータを参照して大当り種別が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、大当り種別に対する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【0114】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「第1確変」や「第2確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの値を、決定された大当り種別に対応する値に設定するためのテーブルデータを含んでいてもよ

10

20

30

40

50

い。また、大当り種別決定テーブル 131 において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、例えば大当り遊技状態において実行可能なラウンドの上限回数や、時短状態において実行可能な特図ゲームの上限回数といった、可変表示結果が「大当り」となること等に基づいて所定の遊技価値を付与するか否かの決定結果に対応した決定用データを含んでいてもよい。

【0115】

大当り遊技状態におけるラウンドの実行態様と、確変状態に制御するか否かのうち、いずれか一方又は両方が特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データに基づいて決定されるようにしてもよい。例えば、特図表示結果決定テーブル 130 では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、「非確変大当り」とするか「確変大当り」とするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル 130 では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、複数種類の大当り種別に対して決定値が割り当てられており、乱数値 MR1 のみを用いて大当り種別を決定できるようにしてもよい。

10

【0116】

図 10 は、ROM 101 に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図 10 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 132 A と、図 10 (B) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 132 B と、図 10 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (高ベース中) 132 C とが、予め用意されている。

20

【0117】

大当り変動パターン種別決定テーブル 132 A は、特図表示結果を「大当り」にすると決定されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル 132 A では、大当り種別の決定結果が「非確変」、「第 1 確変」、「第 2 確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 と比較される数値が、変動パターン種別 CA3 - 1 ~ 変動パターン種別 CA3 - 3 のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル 132 A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」である場合と「第 1 確変」及び「第 2 確変」のいずれかである場合とでは、変動パターン種別 CA3 - 2、変動パターン種別 CA3 - 3 に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

30

【0118】

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

40

【0119】

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

50

レ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂとハズレ変動パターン種別決定テーブル（高ベース中）１３２Ｃとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態における高ベース中であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１２０】

図１１は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン決定テーブル１３３の構成例を示している。変動パターン決定テーブル１３３は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブル１３３では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値が、１つ又は複数の変動パターンに割り当てられている。

10

【０１２１】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。即ち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間は、ＲＡＭ１０２の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【０１２２】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図１２に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１２３】

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

30

【０１２４】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過したものの未だ開始されていない特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

50

【 0 1 2 5 】

普図保留記憶部 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。

【 0 1 2 6 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【 0 1 2 7 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 2 8 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、遊技用乱数の一部又は全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【 0 1 2 9 】

例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【 0 1 3 0 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 3 1 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

40

【 0 1 3 2 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより

50

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

【0133】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線等が接続されている。更に、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

【0134】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0135】

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

【0136】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

【0137】

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

【0138】

図 1 3 (A) は、各々の演出制御パターンの構成例を示している。図 1 3 (A) に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コード等を含んだプロセスデータから構成されている。

【 0 1 3 9 】

演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値であって、各演出動作の実行時間に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 1 1 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 C P U 1 2 0 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【 0 1 4 0 】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D、更には演出用点灯役物 9 0 といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。

【 0 1 4 1 】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作桿に対する傾倒操作とトリガボタンに対する指示操作とを有効に検出する操作有効期間、あるいはプッシュボタン 3 1 B に対する指示操作を有効に検出する操作有効期間や、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。

【 0 1 4 2 】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。即ち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってもよい。更に、例えば演出用模型が備える可動部材における動作態様を示す演出用可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【 0 1 4 3 】

図 1 3 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させると共に、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うと共に、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 9 0 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する

操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータが設定されてもよい。図13(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

また、保留表示予告を実行するために専用の予告演出制御パターンを用意せずに、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける所定の表示部位での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様とするための演出画像を示す画像データを用意して、その画像データを用いて保留表示予告が開始された後に保留表示を更新するための処理等は、通常時と同様の処理が実行されるようにしてもよい。

【0148】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図14に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0149】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じ

10

20

30

40

50

て状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。演出制御カウンタ設定部 193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0150】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令等に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定すること等により、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 123 には、VDP、CGROM、VRAM、LCD 駆動回路等が搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU、GCL、あるいはより一般的に DSP と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリ等の書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかをを用いて構成されたものであればよい。

20

【0151】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 等から伝送された演出制御コマンドやコントローラセンサユニット 35A 又はブッシュセンサ 35B から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される指令、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令等が出力される。

30

【0152】

音声制御基板 13 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 IC、音声データ ROM、増幅回路、ボリューム等が搭載されている。一例として、音声制御基板 13 では、演出制御基板 12 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 IC に入力される。音声合成用 IC は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 IC の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8L、8R に出力する。音声データ ROM には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 IC が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ ROM の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータ等から構成されていればよい。

40

【0153】

ランプ制御基板 14 には、例えば入出力ドライバやランプドライバ等が搭載されている。一例として、ランプ制御基板 14 では、演出制御基板 12 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 や演出用点灯役物 90 等に供給する。

【0154】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御

50

メイン処理を開始すると、CPU 103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM 102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCのレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎にCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図15のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

10

【0155】

図15に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する(ステップS13)。

20

【0156】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0157】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU 103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定等を可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

40

【0158】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。図17は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0159】

50

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。スイッチ処理にて第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されている等して第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; YES)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域に設けられた第1特図保留記憶数カウンタの格納値である第1特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; NO)、RAM 102の所定領域に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

10

【0160】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; NO)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; YES)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。スイッチ処理にて第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されている等して第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; YES)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域に設けられた第2特図保留記憶数カウンタの格納値である第2特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; NO)、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。第2始動口スイッチ22Bがオンでなかったり(ステップS204; NO)、第2特図保留記憶数が上限値であったりした場合には(ステップS205; YES)、始動入賞判定処理を終了する。

20

【0161】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、RAM 102の所定領域に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新する(ステップS208)。

30

【0162】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU 103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM 102の所定領域に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされる(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図12に示すような第1特図保留記憶部151Aにセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図12に示すような第2特図保留記憶部151Bにセットされる。なお、このとき、CPU 103は、保留データが第1特図保留記憶部にセット

40

50

されたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせるようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせるようにしてもよい。

【0163】

ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を行う（ステップ S 2 1 1）。入賞時乱数値判定処理は、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップ S 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 のうちの乱数値 M R 1 及び M R 3 に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、及び当該可変表示の変動パターン種別を判定する処理である。入賞時乱数値判定処理は、後で詳述する。その後、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 2 1 2）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップ S 2 1 2；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 3）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップ S 2 1 2；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 4）、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0164】

図 1 8 は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 7 のステップ S 2 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターン種別や変動パターンの決定等が行われる。入賞時乱数値判定処理では、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口にて検出されたタイミングで、当該タイミングで抽出された乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターン種別がどれになるかの判定等を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の大まかな可変表示態様を予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 等により、保留表示図柄の表示態様等を決定することができる。

【0165】

図 1 8 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認すること等により、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 4 0 1）。また、ステップ S 4 0 1 では、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値を確認すること等により、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

【0166】

C P U 1 0 3 は、こうして特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 2）。このとき、大当り中でないと判定された場合には（ステップ S 4 0 2；N O）、更に時短中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。ステップ S 4 0 2 にて大当り中であると判定されたときや（ステップ S 4 0 2；Y E S）、ステップ S 4 0 3 にて時短制御中であると判定されたときには（ステップ S 4 0 3；Y E S）、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。

【0167】

ステップS 4 0 3にて時短制御中ではないと判定されたときや(ステップS 4 0 3; NO)、ステップS 4 0 4にて始動口パuffa値が「2」とであると判定されたときには(ステップS 4 0 4; YES)、大当り決定範囲を設定する(ステップS 4 0 5)。例えば、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブル1 3 0のうち、ステップS 4 0 1で特定した現在の遊技状態に対応して、特図表示結果の「大当り」に割り当てられた決定値の範囲を、大当り決定範囲として設定する。例えば、現在の遊技状態が確変状態であれば、「8 0 0 0」~「9 8 9 9」が大当り決定範囲として設定され、現在の遊技状態が通常状態又は時短状態であれば、「8 0 0 0」~「8 1 8 9」が大当り決定範囲として設定される。

【0 1 6 8】

10

その後、ステップS 2 0 9で抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データと、ステップS 4 0 5の処理により設定された大当り決定範囲とを比較する(ステップS 4 0 6)。これにより、乱数値MR 1が設定された大当り決定範囲内であるか否かを判定する(ステップS 4 0 7)。一例として、CPU 1 0 3は、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図1 7に示すステップS 2 0 9の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1とを、逐一比較することにより、乱数値MR 1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値と最大値とを示す数値を設定して、CPU 1 0 3が乱数値MR 1と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR 1が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。

20

【0 1 6 9】

なお、ステップS 4 0 6では、例えば、ステップS 2 1 0で特図保留記憶部に格納した乱数値MR 1を読み出し、読み出した乱数値MR 1を使用して前記判定を行えばよい。また、ステップS 2 1 0とは別に乱数値MR 1をRAM 1 0 2の所定領域やCPU 1 0 3の記憶領域等に保持しておき、CPU 1 0 3は保持した乱数値に基づいて前記判定を行ってもよい。これは、後述の乱数値MR 3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくともよい。

【0 1 7 0】

ステップS 4 0 7の処理にて大当り決定範囲内であると判定されたときには(ステップS 4 0 7; YES)、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶する等して用意された大当り変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Aを選択して使用テーブルに設定する(ステップS 4 0 9)。

30

【0 1 7 1】

ステップS 4 0 7の処理にて大当り決定範囲でないと判定されたときには(ステップS 4 0 7; NO)、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶する等して用意されたハズレ変動パターン種別決定テーブルを選択して使用テーブルに設定する(ステップS 4 0 8)。具体的には、ステップS 4 0 1で特定した現在の遊技状態が通常時である場合には、図1 0 (B)のハズレへ同パターン種別決定テーブル(通常時)1 3 2 Bを使用テーブルに設定し、ステップS 4 0 1で特定した現在の遊技状態が高ベース中である場合には、図1 0 (C)のハズレ変動パターン種別決定テーブル(高ベース中)1 3 2 Cをを使用テーブルに設定する。

40

【0 1 7 2】

その後、ステップS 4 0 8の後、又はステップS 4 0 9の後、CPU 1 0 3は、ステップS 2 0 9で抽出された変動パターン種別決定用の乱数値の乱数値MR 3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン種別決定テーブル又はハズレ変動パターン種別決定テーブルを参照し、乱数値MR 3と合致する決定値に割り当てられている変動パターン種別を判定する(ステップS 4 1 6)。一例として、CPU 1 0 3は、各変動パターン種別に割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR 3とを、逐一比較することにより、乱数値MR 3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターン種別を判定してもよいし、あるいは、各変動パターン種別に割り当てられた決定値の最

50

小値と最大値とを示す数値を設定して、CPU 103が乱数値MR3と当該最小値や最大値とを比較することにより変動パターン種別を判定してもよい。

【0173】

ステップS416の後、又はステップS404にて始動口バッファ値が「2」でないと判定されたときには(ステップS404; NO)、CPU 103は、ステップS407やステップS416の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い(ステップS417)、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、保留記憶数通知コマンドと、図柄指定コマンドと、変動パターン種別指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、保留記憶数通知コマンドと、図柄指定コマンドと、変動パターン種別指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、保留記憶数通知コマンドと、図柄指定コマンドと、変動パターン種別指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理にて送信される。

10

【0174】

送信設定する保留記憶数通知コマンドは、現在の合計保留記憶数を通知するコマンドとし、通知する合計保留記憶数は、合計保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS407の判定結果が大当たり決定範囲内であるときには、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンドとし、ステップS407の判定結果が大当たり決定範囲外であるときには、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンドとし、ステップS404の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンドとすればよい。送信設定する変動パターン種別指定コマンドは、ステップS416で変動パターン種別を判定した場合には判定結果となる変動パターン種別を指定するコマンドとし、ステップS404の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンドとすればよい。あるいは、ステップS404の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには保留記憶数通知コマンドのみを送信すればよい。

20

【0175】

入賞時乱数値判定処理では、上記のようにして、今回ステップS209で抽出した乱数値MR1~3に対応する可変表示について、当該可変表示の可変表示結果が「大当たり」になるか否か、及び当該可変表示の変動パターン種別が判定される。つまり、所謂先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものではないがある程度の精度で可変表示結果や変動パターン種別を予測できる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS402にて大当たり中であると判定されたことや、ステップS403にて時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS404の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS405等の処理を実行せずにステップS417の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことにより始動入賞の発生に基づいて上記各判定が行われないように制御する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

30

40

【0176】

図16に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0177】

50

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無等に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

10

【 0 1 7 8 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される毎に、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

20

30

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

40

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「第 1 確変」や「第 2 確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定すると共に、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を

50

「15回」に設定することにより、15R大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。

【0182】

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

10

【0183】

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

【0184】

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

20

【0185】

図19は、図16のステップS110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19に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

30

【0186】

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

40

【0187】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

50

【0188】

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

10

【0189】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; NO)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0190】

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

20

【0191】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする(ステップS239)。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」と「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

30

【0192】

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

40

【0193】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」と判定された場合には(ステップS241; YES)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当

50

りフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（ステップS 2 4 3）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データを、「非確変」や「第1確変」、「第2確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値と比較して、大当たり種別を「非確変」、「第1確変」、「第2確変」のいずれとするかを決定する（ステップS 2 4 4）。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定すること等により（ステップS 2 4 5）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「第1確変」であれば「1」とし、「第2確変」であれば「2」とすればよい。

10

【0 1 9 4】

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

20

【0 1 9 5】

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

30

【0 1 9 6】

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

40

【0 1 9 7】

50

ステップ S 2 6 1 にて大当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; N O) 、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定すること等により、時短状態や確変状態において時短制御や高開放制御が行われる高ベース中であるか否かを判定する (ステップ S 2 6 4) 。このとき、遊技状態が高ベース中ではない場合には (ステップ S 2 6 4 ; N O) 、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 1 3 2 B を選択してセットする (ステップ S 2 6 5) 。これに対して、遊技状態が高ベース中である場合には (ステップ S 2 6 4 ; Y E S) 、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル (高ベース中) 1 3 2 C を選択してセットする (ステップ S 2 6 6) 。

10

【 0 1 9 8 】

ステップ S 2 6 3 、 S 2 6 5 、 S 2 6 6 の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファ等に格納されている変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データ等に基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する (ステップ S 2 6 7) 。ここで、ステップ S 2 6 7 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタ等によって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

20

【 0 1 9 9 】

大当りフラグがオフであるときには、ステップ S 2 6 5 にて選択したハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 1 3 2 B 、又はステップ S 2 6 6 にて選択したハズレ変動パターン種別決定テーブル (高ベース中) 1 3 2 C を参照して変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。このときには、変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とするか「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ S 2 6 7 の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

30

【 0 2 0 0 】

ステップ S 2 6 7 にて変動パターン種別を決定した後は、変動パターン決定テーブル 1 3 3 を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする (ステップ S 2 6 8) 。続いて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 6 8 にてセットした変動パターン決定テーブル 1 3 3 を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する (ステップ S 2 6 9) 。変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データは、ステップ S 2 6 9 の処理が実行されるときに乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタ等から抽出されてもよいし、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を通過した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値 M R 1 ~ M R 3 と共に、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データとして記憶しておいてもよい。

40

【 0 2 0 1 】

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

50

ステップ S 2 6 7 における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 2 6 9 にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 7 0）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。ステップ S 2 7 0 の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 1）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 2 7 1 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 2）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップ S 2 7 2 での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図 1 5 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行される毎に、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順等で送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 7 3）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 2 0 4 】

図 2 1 は、図 1 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるかを判定する（ステップ S 2 9 1）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ S 2 9 5 の処理によりオン状態にセットされる。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 9 1 ; N O）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 2 9 2）。このと

きには、図柄確定指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 9 4）。例えば、ステップ S 2 9 4 の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 2 9 5）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップ S 2 9 2 の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ S 2 9 4 にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行される毎に、ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

10

【0206】

ステップ S 2 9 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 2 9 1 ; Y E S）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 9 6）。例えば、ステップ S 2 9 6 の処理では、ステップ S 2 9 4 の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行される毎に、1 減算されるように更新すればよい。ステップ S 2 9 6 にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 2 9 6 ; N O）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

20

【0207】

ステップ S 2 9 6 にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ S 2 9 6 ; Y E S）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 2 9 7）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 8）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 9 8 ; Y E S）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 9 9）。また、大当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 0）。例えば、ステップ S 3 0 0 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

30

【0208】

ステップ S 3 0 0 の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 3 0 1）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ S 3 0 2）。例えば、ステップ S 3 0 2 の処理として、遊技制御フラグ設定部 1 5 1 等に設けられた確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。このときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 3）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が大当り遊技状態となることに対応して、時短状態や確変状態が終了することを、演出制御基板 1 2 の側に対して通知することができる。なお、演出制御基板 1 2 の側では、大当り開始指定コマンドを受信したことにより、時短状態や確変状態が終了することを特定してもよい。この場合には、ステップ S 3 0 3 の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ S 3 0 4）、特別図柄停止処理を終了する。

40

【0209】

ステップ S 2 9 8 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 8 ; N O）、高ベース中における時短制御や高開放制御等を終了させるか否かの判定を行う（ステッ

50

ブ S 3 0 5)。このとき、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行ってもよい (ステップ S 3 0 6)。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短状態から通常状態となったこと等を、演出制御基板 1 2 の側に対して通知することができる。なお、高ベース中における時短制御や高開放制御等が終了したときのみ遊技状態指定コマンドを送信するようにして、その他の場合にはステップ S 3 0 6 の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。また、演出制御基板 1 2 の側で時短状態における可変表示の実行回数をカウントすること等により、主基板 1 1 の側とは独立して時短状態が終了するか否かを特定できるようにしてもよい。この場合にも、ステップ S 3 0 6 の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を “ 0 ” に初期化してから (ステップ S 3 0 7)、特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 2 1 0 】

ステップ S 3 0 5 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算する等して更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすること等により、高ベース中における時短制御や高開放制御等を終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップ S 3 0 5 の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは更に所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。これにより、遊技状態が潜伏確変中となることができる。あるいは、時短フラグがオンであると共に確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 1 】

図 2 2 は、図 1 6 のステップ S 1 1 7 にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する (S 3 2 1)。一例として、図 1 6 に示すステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を “ 7 ” に更新するときに、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ (ステップ S 3 2 1 ; NO)、そのまま大当たり終了処理を終了する。

30

【 0 2 1 2 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には (ステップ S 3 2 1 ; YES)、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して (ステップ S 3 2 2)、大当たり種別が「非確変」、「第 1 確変」、「第 2 確変」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する (ステップ S 3 2 3)。

40

【 0 2 1 3 】

ステップ S 3 2 3 にて大当たり種別が「非確変」とであると判定された場合には (ステップ S 3 2 3 ; YES)、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う (ステップ S 3 2 4)。例えば、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 1 等に設けられた時短フラグをオン状態にセットすると共に、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値を、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 等に設けられた時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当たり種別が「第 1 確変」又は「第 2 確変」と判定された場合には (ステップ S 3 2 3 ; NO)、遊技状態を確変状態とする制御

50

を開始するための設定を行う（ステップS 3 2 5）。例えば、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部 1 5 1等に設けられた確変フラグと時短フラグを共にオン状態にセットする。

【0 2 1 4】

なお、大当たり種別が「第1確変」と判定された場合と、大当たり種別が「第2確変」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「第2確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグを共にオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当たり種別が「第1確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグを共にオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当たり」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数に達するまで継続するように設定してもよい。

10

【0 2 1 5】

ステップS 3 2 4、S 3 2 5の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS 3 2 6）、大当たり終了処理を終了する。

【0 2 1 6】

次に、演出制御基板 1 2における動作を説明する。演出制御基板 1 2では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図 2 3のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 3に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 7 1）、RAM 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2に搭載されたCTCのレジスタ設定等を行う。

20

【0 2 1 7】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 7 2；NO）、ステップS 7 2の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【0 2 1 8】

また、演出制御基板 1 2の側では、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INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 1 2 5に含まれる入力ポートのうち、中継基板 1 5を介して主基板 1 1から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目と2バイト目を順次受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

40

【0 2 1 9】

ステップS 7 2にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 2；YES）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に（ステップS 7 3）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 4）。ステップS 7 4にて実行されるコマンド解

50

析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

【0220】

ステップ S 74 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 75）。ステップ S 75 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び演出用点灯役物 90 や装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、演出用模型が備える可動部材の駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。

10

【0221】

ステップ S 75 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 76）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 72 の処理に戻る。

【0222】

図 24 は、コマンド解析処理として、図 23 のステップ S 74 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 24 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板 15 を介した主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 151）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ S 151；NO）、コマンド解析処理を終了する。

20

【0223】

ステップ S 151 にて受信コマンドがある場合には（ステップ S 151；YES）、例えば受信コマンドの MODE データを確認すること等により、その受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 152）。そして、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるときには（ステップ S 152；YES）、例えば受信コマンドの EXT データを演出制御バッファ設定部 194 に設けられた変動パターンバッファに格納すること等により、変動パターンを記憶させる（ステップ S 153）。ステップ S 153 の処理を実行した後は、ステップ S 151 の処理に戻る。

30

【0224】

ステップ S 152 にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドではない場合には（ステップ S 152；NO）、その受信コマンドは可変表示結果通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 154）。そして、受信コマンドが可変表示結果通知コマンドであるときには（ステップ S 154；YES）、例えば受信コマンドの EXT データを演出制御バッファ設定部 194 に設けられた可変表示結果バッファに格納すること等により、特図表示結果等の可変表示結果を記憶させる（ステップ S 155）。ステップ S 155 の処理にて可変表示結果通知コマンドの EXT データを可変表示結果バッファに格納すれば、特図表示結果を「大当たり」や「ハズレ」のいずれとするかの事前決定結果と共に、特図表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別の決定結果を、記憶させることができる。ステップ S 155 の処理を実行した後は、ステップ S 151 の処理に戻る。

40

【0225】

ステップ S 154 にて受信コマンドが可変表示結果通知コマンドではない場合には（ステップ S 154；NO）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ S 156）、ステップ S 151 の処理に戻る。

【0226】

図 25 は、演出制御プロセス処理として、図 24 のステップ S 75 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御フラグ設定部 191 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じ

50

て、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等に応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理等を含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。また、可変表示中演出処理には、主基板 1 1 から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる処理が含まれている。なお、特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御等を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果等に基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される一方で、特図表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が “ 0 ” に初期化される。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したこと等に基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 7 5 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に

10

20

30

40

50

対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したこと等に対応して、演出制御プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 7 6 の大当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を “ 0 ” に初期化する。

【 0 2 3 4 】

図 2 6 は、図 2 5 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 4 3 1）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定が成されれば（ステップ S 4 3 1；YES）、変動パターンに応じた最終停止図柄決定する（ステップ S 4 3 2）。即ち、非リーチ変動パターンの場合には非リーチ組み合わせとなる飾り図柄を最終停止図柄に決定し、リーチ変動パターンの場合には、リーチ組み合わせとなる最終停止図柄を決定する。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 4 3 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではなく「大当り」とであると判定されたときには（ステップ S 4 3 1；NO）、確変昇格演出を実行するための設定が行われる（ステップ S 4 3 3）。ステップ S 4 3 3 の処理では、例えば大当り種別が「非確変」や「第 1 確変」である場合に、再抽選決定テーブルや大当り中昇格決定テーブルを参照すること等により、再抽選演出や大当り中昇格演出を実行するか否かを決定する。また、例えば再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組み合わせ等を決定すればよい。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 4 3 3 での設定に続いて、大当り組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 4 3 7）。ステップ S 4 3 7 における処理の一例として、まず、乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 1 2 1 等に予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」と「第 1 確変」又は「第 2 確変」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否か等に応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当り種別が「第 1 確変」でステップ S 4 3 3 において大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときや、大当り種別が「第 2 確変」であるときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当り種別が「第 1 確変」である場合であっても、ステップ S 4 3 3 において大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出

が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにする。

【0237】

ステップS432、S434の処理のいずれかを実行した後は、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する(ステップS435)。このとき、「擬似連あり」である場合には(ステップS435;YES)、擬似連演出設定処理を実行する(ステップS436)。図27(A)は、ステップS436にて実行される擬似連演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0238】

擬似連演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、擬似連演出における演出動作の態様に対応した擬似連演出パターンを決定する(S541)。このときには、例えば図27(B)に示すように、大当たり判定の有無に応じた決定割合で、予め複数パターンが用意された擬似連演出パターンのうちいずれかに決定されればよい。

【0239】

ステップS541における処理の一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124、又は演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される擬似連演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121等に予め記憶された擬似連演出パターン決定テーブルを参照することにより、擬似連演出パターンを決定すればよい。

【0240】

擬似連演出パターン決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドにより、大当たり判定が通知されたか否か、もしくは変動パターン指定コマンドにより指定されている可変表示結果が「大当たり」であるか否かに応じて、擬似連演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、擬似連演出パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。演出制御用CPU120は、擬似連演出パターン決定用の乱数値を、大当たり判定の有無に応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、擬似連演出パターンを決定できればよい。

【0241】

図27(B)に示す決定割合の設定例では、大当たり判定の有無に応じて、擬似連演出パターンの決定割合が異なっている。より具体的には、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターンGEAの決定割合が最も高くなる一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターンGEBの決定割合が最も高くなる。また、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターンGECに決定されることがない一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターンGECに決定されることがある。

【0242】

ここで、擬似連演出パターンGEAによる「擬似連チャンス目GC11~GC18を仮停止」の擬似連演出が実行されたときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図3に示す擬似連チャンス目GC11~GC18のいずれかを構成する飾り図柄が所定表示結果として一旦は仮停止表示された後に、擬似連変動が行われる。また、擬似連演出パターンGEBによる「擬似連チャンス目GC1~GC8を仮停止」の擬似連演出が実行されたときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図3に示す擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかを構成する飾り図柄が所定表示結果として一旦は仮停止表示された後に、擬似連変動が行われる。また、擬似連演出パターンGECによる「図柄の仮停止なし、特別ロゴ表示」の擬似連演出が実行されたときには、飾り図柄が仮停止表示されることなく、例えば「NEXT」のような擬似連変動が行われることを報知する特別ロゴが表示された後に、擬似連変動が行われる。

【0243】

このような設定により、擬似連演出パターンGEBによる「擬似連チャンス目GC1~GC8を仮停止」の擬似連演出が実行されたときには、擬似連演出パターンGEAによる

10

20

30

40

50

「擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 を仮停止」の擬似連演出が実行されたときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められ、大当り遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、擬似連演出パターン G E C による「図柄の仮停止なし、特別ロゴ表示」の擬似連演出が実行されたときには可変表示結果が「大当り」となることが確定し、大当り遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を大幅に高めることができる。

【 0 2 4 4 】

なお、図 2 7 (B) に示す決定割合の設定例に限定されず、擬似連演出パターンに対応する演出動作の態様に応じて可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる任意の設定であればよい。

10

【 0 2 4 5 】

ステップ S 5 4 1 における決定に続いて、その決定結果が擬似連演出パターン G E C であるか否かを判定する (ステップ S 5 4 2) 。ここで、ステップ S 5 4 2 にて決定結果が擬似連演出パターン G E C であるときには (ステップ S 5 4 2 ; Y E S) 、擬似連時仮停止図柄を決定するための処理であるステップ S 5 4 3 ~ S 5 4 6 の処理を実行することなく、擬似連演出設定処理を終了する。

【 0 2 4 6 】

ステップ S 5 4 2 にて決定結果が擬似連演出パターン G E C ではないときには (ステップ S 5 4 2 ; N O) 、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応した擬似連変動の実行回数を変数 M にセットする (ステップ S 5 4 3) 。ここでの擬似連回数は、初回変動を除き、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「擬似連」の可変表示演出で実行される再可変表示の実行回数であればよい。

20

【 0 2 4 7 】

その後、擬似連時仮停止図柄を決定する (ステップ S 5 4 4) 。ステップ S 5 4 4 における処理の一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 、又は演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される各種の乱数値を示す数値データのうち変数 M の値に対応する擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 等に予め記憶された複数種類の擬似連時仮停止図柄決定テーブルのうち変数 M の値に対応する図柄決定テーブルを参照することにより、擬似連時仮停止図柄となる飾り図柄の組み合わせを、ステップ S 5 4 2 にて決定された擬似連演出パターンが擬似連演出パターン G E A である場合には擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 のいずれかに決定し、ステップ S 5 4 2 にて決定された擬似連演出パターンが擬似連演出パターン G E B である場合には擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかに決定すればよい。

30

【 0 2 4 8 】

ステップ S 5 4 4 の処理を実行した後は、変数 M の値が「 1 」であるか否かを判定する (ステップ S 5 4 5) 。このとき、変数 M の値が「 1 」であれば (ステップ S 5 4 5 ; Y E S) 、擬似連演出設定処理を終了する。これに対して、変数 M の値が「 1 」以外であれば (ステップ S 5 4 5 ; N O) 、変数 M の値を 1 減算するように更新した後 (ステップ S 5 4 6) 、ステップ S 5 4 7 の処理に戻る。

40

【 0 2 4 9 】

こうした擬似連演出設定処理を実行することにより、「擬似連」の可変表示演出における再可変表示の実行回数に応じて、各回の再可変表示が実行される以前に「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R における全部にて仮停止させる飾り図柄を、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 、 G C 1 1 ~ G C 1 8 のいずれかに決定することができる。

【 0 2 5 0 】

図 2 6 に示すステップ S 4 3 6 にて以上のような擬似連演出設定処理を実行した後は、変動中表示予告設定処理を実行する (ステップ S 4 3 7) 。この実施の形態では、予告

50

演出として、変動中表示予告を実行することができる。変動中表示予告は、変動中表示エリア 5 I での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、現在実行されている可変表示の可変表示結果が「大当り」となる可能性等を予告する。なお、変動中表示予告が実行されない場合には、変動中表示エリア 5 I での表示態様が、通常時における表示態様とはことなる表示態様に变化することなく、通常時の表示態様の画像が継続して表示されることになる。図 28 (A) は、ステップ S 4 3 7 にて実行される変動中表示予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0251】

変動中表示予告設定処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、変動中表示予告の有無を決定する(ステップ S 1 6 1)。このときには、図 28 (B) に示すように、擬似連演出パターンに応じた決定割合で、変動中表示予告を実行するか否かが決定されればよい。

10

【0252】

ステップ S 1 6 1 における処理の一例として、演出制御用 CPU 120 は、乱数回路 124、又は演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される変動中表示予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の変動中表示予告実行決定テーブルを参照することにより、変動中表示予告を実行するか否かを決定すればよい。

【0253】

変動中表示予告実行決定テーブルでは、図 27 に示すステップ S 5 4 1 の処理で決定された擬似連演出パターンに応じて、変動中表示予告実行決定用の乱数値と比較される数値が、変動中表示予告を実行するか否かの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用 CPU 120 は、変動中表示予告実行決定用の乱数値を、擬似連演出パターンに応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、変動中表示予告の有無を決定できればよい。

20

【0254】

図 28 (B) に示す決定割合の設定例では、擬似連演出パターンに応じて、変動中表示予告を実行するか否かの決定割合が異なっている。より具体的には、擬似連演出パターン G E B の場合には、擬似連演出パターン G E A の場合よりも高い割合で、変動中表示予告を実行すると決定されるように、各々の決定結果に決定値が割り当てられている。そして、上述したように、擬似連演出パターンの決定処理では、大当り判定が通知されない場合には擬似連演出パターン G E A の決定割合が最も高くなる一方で、大当り判定が通知された場合には擬似連演出パターン G E B の決定割合が最も高くなる。このような設定により、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められ、大当り遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0255】

また、擬似連演出パターン G E C の場合には、擬似連演出パターン G E A や擬似連演出パターン G E B の場合よりも高い割合で、変動中表示予告を実行すると決定されるように、各々の決定結果に決定値が割り当てられている。そして、上述したように、大当り判定が通知されない場合には擬似連演出パターン G E C に決定されることがない一方で、大当り判定が通知された場合には擬似連演出パターン G E C に決定されることがある。このような設定により、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められ、大当り遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0256】

なお、図 28 (B) に示す決定割合の設定例に限定されず、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるような任意の設定であればよい。

【0257】

50

ステップ S 1 6 1 における決定に続いて、その決定結果が変動中表示予告を実行する「実行あり」か否かを判定する（ステップ S 1 6 2）。変動中表示予告を実行する場合には（ステップ S 1 6 2；YES）、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させる変動中表示予告タイミングを決定する（ステップ S 1 6 3）。このときには、例えば図 2 8（C）に示すように、擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じた決定割合で、予め複数パターンが用意された変動中表示予告タイミングのうちいずれかに決定されればよい。

【0258】

ステップ S 1 6 3 における処理の一例として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4、又は演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される変動中表示予告タイミング決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 等に予め記憶された変動中表示予告タイミング決定テーブルを参照すること等により、変動中表示予告タイミングを決定すればよい。

【0259】

変動中表示予告タイミング決定テーブルでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンにおける擬似連変動回数と、図 2 7 に示すステップ S 5 4 1 の処理で決定された擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて、変動中表示予告タイミング決定用の乱数値と比較される数値が、変動中表示予告タイミングの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動中表示予告タイミング決定用の乱数値を、擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、変動中表示予告タイミングを決定できればよい。

【0260】

図 2 8（C）に示す決定割合の設定例では、擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて、変動中表示予告タイミングの決定割合が異なっている。より具体的には、擬似連変動回数が 1 回のとき、擬似連演出パターン G E A の場合には変動中表示予告タイミングが初回変動中となる決定割合が最も高くなる一方で、擬似連演出パターン G E B の場合には変動中表示予告タイミングが初回変動中となる決定割合と 1 回目の再可変表示中となる決定割合が同じで、擬似連演出パターン G E C の場合には変動中表示予告タイミングが 1 回目の再可変表示中となる決定割合が最も高くなる。また、擬似連変動回数が 2 回のとき、擬似連演出パターン G E A の場合には変動中表示予告タイミングが初回変動中となる決定割合が最も高くなる一方で、擬似連演出パターン G E B の場合には変動中表示予告タイミングが 1 回目の再可変表示中となる決定割合が最も高くなり、擬似連演出パターン G E C の場合には変動中表示予告タイミングが 2 回目の再可変表示中となる決定割合が最も高くなる。また、擬似連変動回数が 3 回のとき、擬似連演出パターン G E A の場合には変動中表示予告タイミングが初回変動中となる決定割合が最も高くなる一方で、擬似連演出パターン G E B の場合には変動中表示予告タイミングが 2 回目の再可変表示中となる決定割合が最も高くなり、擬似連演出パターン G E C の場合には変動中表示予告タイミングが 3 回目の再可変表示中となる決定割合が最も高くなる。また、上述したように、擬似連演出パターンの決定処理では、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターン G E A の決定割合が最も高くなる一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターン G E B の決定割合が最も高くなる。更に、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターン G E C に決定されることがない一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターン G E C に決定されることがある。このような設定により、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させる変動中表示予告タイミングが遅いタイミングであるときには、変動中表示予告タイミングが早いタイミングであるときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められ、大当たり遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0261】

なお、図 2 8（C）に示す決定割合の設定例に限定されず、擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて変動中表示予告タイミングを異ならせることができる

任意の設定であればよい。なお、擬似連変動回数又は擬似連演出パターンのいずれかに応じて変動中表示予告タイミングを異ならせることができる任意の設定としてもよい。

【0262】

図26に示すステップS437にて以上のような変動中表示予告設定処理を実行した後や、ステップS435にて「擬似連」ではない場合には(ステップS435; NO)、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS438)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン等に対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0263】

ステップS438の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS439)。そして、画像表示装置5における飾り図柄等の変動を開始させるための設定を行う(ステップS440)。このときには、例えばステップS438にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること等により、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS441)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0264】

また、ステップS440の処理では、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留の表示を更新する設定が行われるようにしてもよい。このときには、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのうちいずれを受信したかに応じて、画像表示装置5の画面上に設けられた始動入賞記憶表示エリア5Hで表示色が変化している表示部位のうちの1つを、開始条件の成立に応じて非表示とするための表示設定が行われればよい。加えて、表示色が変化したまま残された表示部位を1つずつシフトさせるための表示設定が行われるようにしてもよい。これにより、保留表示予告が実行されている場合には、その予告対象となる可変表示が開始するときに、保留の表示が消去されることで、保留表示予告の実行が終了する。

【0265】

図29は、図25のステップS172にて実行される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に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値等に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS461)。一例として、ステップS461の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたとき等に、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0266】

ステップS461にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS461; NO)、「擬似連」の可変表示演出を実行するための擬似連実行期間であるか否かを判定する(ステップS462)。擬似連実行期間は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターン等により、予め定められていけばよい。ステップS462にて擬似連実行期間であるときには(ステップS462; YES)、「擬似連」の可変表示演出における擬似連チャンス目の仮停止や再可変表示、もしくは擬似連チャンス目の仮停止を行わずに特別ロゴの表示や再可変表示や、変動中表示予告を実行するための擬似連時における演出動作制御を行う(ステップS463)。

【0267】

ステップS468にて擬似連実行期間ではないときや(ステップS462; NO)、ステップS463の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出

10

20

30

40

50

制御パターンにおける設定等に基づいて、その他の演出動作制御を行ってから（ステップ S 4 6 4）、可変表示中演出処理を終了する。

【0268】

ステップ S 4 6 1 にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 4 6 1；YES）、主基板 11 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 4 6 5）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 4 6 5；NO）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0269】

ステップ S 4 6 5 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 4 6 5；YES）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を導出表示させる制御を行う（ステップ S 4 6 6）。また、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 4 6 7）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 4 6 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【0270】

次に、パチンコ遊技機 1 において実行される演出動作の具体例について説明する。

【0271】

図 3 0 は、擬似連変動（3 回）の擬似連変動にて、擬似連演出パターン G E A の擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合の演出動作例（最も実行され易いタイミングの例）を示している。この演出動作例では、まず、図 3 0（A）に示すように、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄が停止表示されている。

【0272】

図 3 0（A）に示す飾り図柄の停止表示の後、特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、主基板 11 の側では、C P U 1 0 3 が、図 1 6 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理を実行する。そして、図 2 0 に示すステップ S 2 6 9 の処理にて変動パターンを決定し、ステップ S 2 7 2 にて変動パターン指定コマンドを送信するための設定を行うことで、図 1 5 に示すステップ S 1 7 の処理により主基板 11 から演出制御基板に対して変動パターン指定コマンドを含む、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドが伝送される。上述したように、この特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドには、変動パターン指定コマンドの他に、遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが含まれる。この演出動作例では、図 2 0 に示すステップ S 2 6 9 の処理にて「擬似連変動（3 回）→スーパーリーチ α（大当たり）」の変動パターンに決定されたものとする。

【0273】

また、図 3 0（A）に示す飾り図柄の停止表示の後、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、演出制御基板 12 の側では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 2 5 に示すステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理を実行する。そして、この演出動作例では、「擬似連変動（3 回）→スーパーリーチ α（大当たり）」の変動パターンであることから、図 2 6 に示すステップ S 4 3 5 の処理にて「擬似連あり」と判定され、ステップ S 4 3 6 の擬似連演出設定処理、S 4 3 7 の変動中表示予告設定処理が実行される。

【0274】

ステップ S 4 3 6 の擬似連演出設定処理では、図 2 7（A）に示すステップ S 5 4 1 の処理にて擬似連演出パターンが決定される。この演出動作例では、ステップ S 5 4 1 の処理にて「擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 を仮停止」の擬似連演出が実行される擬似連演出パターン G E A に決定され、ステップ S 5 4 3 ~ S 5 4 6 の一連の処理が実行されることにより、3 回目の擬似連時仮停止図柄として図 3 に示す擬似連チャンス目 G C 1 7

10

20

30

40

50

が、2回目の擬似連時仮停止図柄として擬似連チャンス目G C 1 5が、1回目の擬似連時仮停止図柄として擬似連チャンス目G C 1 4が順に決定されたものとする。

【0275】

そして、ステップS 4 3 7の変動中表示予告設定処理では、図28(A)に示すステップS 1 6 1にて変動中表示予告の有無が決定される。この演出動作例では、擬似連演出パターンG E Aに決定されていることから、図28(B)に示す変動中表示予告実行決定テーブルにより、10%の決定割合で変動中表示予告を実行すると決定されることになる。ステップS 1 6 1にて変動中表示予告を実行するとの決定結果が得られた場合、ステップS 1 6 3の処理にて変動中予告表示タイミングが決定される。この演出動作例では、擬似連変動回数が3回で、擬似連演出パターンG E Aに決定されていることから、図28(C)に示す変動中表示予告タイミング決定テーブルにより、変動中表示予告タイミングが、90%の決定割合で初回変動中に決定され、10%の決定割合で1回目の再可変表示中に決定されることになる。この演出動作例では、変動中表示予告タイミングが、最も高い決定割合である初回変動中に決定されたものとする。

10

【0276】

このような決定や設定等に基づいて、例えば図30(B)に示すように、飾り図柄の初回変動中に、変動中表示エリア5 Iでの表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告が実行される。その後、例えば図30(C)に示すように擬似連チャンス目G C 1 4を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図30(D)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる1回目の再可変表示が行われる。その後、例えば図30(E)に示すように擬似連チャンス目G C 1 5を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図30(F)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる2回目の再可変表示が行われる。その後、例えば図30(G)に示すように擬似連チャンス目G C 1 7を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図30(H)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる3回目の再可変表示が行われる。

20

【0277】

このように、擬似連変動(3回)の擬似連変動にて、擬似連演出パターンG E Aの擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合には、初回変動中に変動中表示予告が実行され易い。

【0278】

30

図31は、擬似連変動(3回)の擬似連変動にて、擬似連演出パターンG E Bの擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合の演出動作例(最も実行され易いタイミングの例)を示している。この演出動作例では、図30に示す演出動作例と同様に、図31(A)に示すように、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄が停止表示された後、特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、主基板11の側で、図20に示すステップS 2 6 9の処理にて「擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)」の変動パターンに決定されたものとする。

【0279】

また、図30に示す演出動作例と同様に、図31(A)に示す飾り図柄の停止表示の後、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、演出制御基板12の側で、ステップS 4 3 6の擬似連演出設定処理、S 4 3 7の変動中表示予告設定処理が実行される。

40

【0280】

ステップS 4 3 6の擬似連演出設定処理では、図27(A)に示すステップS 5 4 1の処理にて擬似連演出パターンが決定される。この演出動作例では、ステップS 5 4 1の処理にて「擬似連チャンス目G C 1 ~ G C 8を仮停止」の擬似連演出が実行される擬似連演出パターンG E Bに決定され、ステップS 5 4 3 ~ S 5 4 6の一連の処理が実行されることにより、3回目の擬似連時仮停止図柄として図3に示す擬似連チャンス目G C 7が、2回目の擬似連時仮停止図柄として擬似連チャンス目G C 5が、1回目の擬似連時仮停止図柄として擬似連チャンス目G C 4が順に決定されたものとする。

50

【0281】

そして、ステップS437の変動中表示予告設定処理では、図28(A)に示すステップS161にて変動中表示予告の有無が決定される。この演出動作例では、擬似連演出パターンGEBに決定されていることから、図28(B)に示す変動中表示予告実行決定テーブルにより、50%の決定割合で変動中表示予告を実行すると決定されることになる。ステップS161にて変動中表示予告を実行するとの決定結果が得られた場合、ステップS163の処理にて変動中予告表示タイミングが決定される。この演出動作例では、擬似連変動回数が3回で、擬似連演出パターンGEBに決定されていることから、図28(C)に示す変動中表示予告タイミング決定テーブルにより、変動中表示予告タイミングが、10%の決定割合で初回変動中に決定され、30%の決定割合で1回目の再可変表示中に決定され、50%の決定割合で2回目の再可変表示中に決定され、10%の決定割合で3回目の再可変表示中に決定されることになる。この演出動作例では、変動中表示予告タイミングが、最も高い決定割合である2回目の再可変表示中に決定されたものとする。

10

【0282】

このような決定や設定等に基づいて、例えば図31(B)に示すように飾り図柄の初回変動後、例えば図31(C)に示すように擬似連チャンス目GC4を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図31(D)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる1回目の再可変表示が行われる。その後、例えば図31(E)に示すように擬似連チャンス目GC5を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図31(F)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる2回目の再可変表示が行われる。その際、変動中表示エリア5Iでの表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告が実行される。その後、例えば図31(G)に示すように擬似連チャンス目GC7を所定表示結果として一旦仮停止させてから、図31(H)に示すように全ての飾り図柄を再変動させる3回目の再可変表示が行われる。

20

【0283】

このように、擬似連変動(3回)の擬似連変動にて、擬似連演出パターンGEBの擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合には、2回目の再可変表示中に変動中表示予告が実行され易く、擬似連演出パターンGEAの擬似連演出が実行されるときよりも遅いタイミングで変動中表示予告が実行され易い。

【0284】

30

図32は、擬似連変動(3回)の擬似連変動にて、擬似連演出パターンGECの擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合の演出動作例(最も実行され易いタイミングの例)を示している。この演出動作例では、図30に示す演出動作例と同様に、図32(A)に示すように、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が停止表示された後、特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、主基板11の側で、図20に示すステップS269の処理にて「擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(大当たり)」の変動パターンに決定されたものとする。

【0285】

40

また、図30に示す演出動作例と同様に、図32(A)に示す飾り図柄の停止表示の後、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、演出制御基板12の側で、ステップS436の擬似連演出設定処理、S437の変動中表示予告設定処理が実行される。

【0286】

ステップS436の擬似連演出設定処理では、図27(A)に示すステップS541の処理にて擬似連演出パターンが決定される。この演出動作例では、ステップS541の処理にて「図柄の仮停止なし、特別ロゴ表示」の擬似連演出が実行される擬似連演出パターンGECに決定されたものとする。

【0287】

そして、ステップS437の変動中表示予告設定処理では、図28(A)に示すステップS161にて変動中表示予告の有無が決定される。この演出動作例では、擬似連演出パ

50

ターン G E B に決定されていることから、図 2 8 (B) に示す変動中表示予告実行決定テーブルにより、9 0 % の決定割合で変動中表示予告を実行すると決定されることになる。ステップ S 1 6 1 にて変動中表示予告を実行するとの決定結果が得られた場合、ステップ S 1 6 3 の処理にて変動中予告表示タイミングが決定される。この演出動作例では、擬似連変動回数が 3 回で、擬似連演出パターン G E C に決定されていることから、図 2 8 (C) に示す変動中表示予告タイミング決定テーブルにより、変動中表示予告タイミングが、2 0 % の決定割合で 1 回目の再可変表示中に決定され、3 0 % の決定割合で 2 回目の再可変表示中に決定され、5 0 % の決定割合で 3 回目の再可変表示中に決定されることになる。この演出動作例では、変動中表示予告タイミングが、最も高い決定割合である 3 回目の再可変表示中に決定されたものとする。

10

【 0 2 8 8 】

このような決定や設定等に基づいて、例えば図 3 2 (B) に示すように飾り図柄の初回変動後、例えば図 3 2 (C) に示すように飾り図柄を仮停止表示することなく特別ロゴ「 N E X T 」を表示させてから、図 3 2 (D) に示すように全ての飾り図柄を再変動させる 1 回目の再可変表示が行われる。その後、例えば図 3 2 (E) に示すように飾り図柄を仮停止表示することなく特別ロゴ「 N E X T 」を表示させてから、図 3 2 (F) に示すように全ての飾り図柄を再変動させる 2 回目の再可変表示が行われる。その後、例えば図 3 2 (G) に示すように飾り図柄を仮停止表示することなく特別ロゴ「 N E X T 」を表示させてから、図 3 2 (H) に示すように全ての飾り図柄を再変動させる 3 回目の再可変表示が行われる。その際、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告が実行される。

20

【 0 2 8 9 】

このように、擬似連変動 (3 回) の擬似連変動にて、擬似連演出パターン G E C の擬似連演出が実行されるときに、変動中表示予告が実行される場合には、3 回目の再可変表示中に変動中表示予告が実行され易く、擬似連演出パターン G E A や擬似連演出パターン G E B の擬似連演出が実行されるときよりも遅いタイミングで変動中表示予告が実行され易い。

【 0 2 9 0 】

上記実施の形態では、図 2 6 のステップ S 4 3 7 において、変動中表示予告として、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告タイミングが決定されていた。変動中表示予告は、このようなものに限定されず、変動中表示エリア 5 I での表示態様が、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて複数段階に変化可能であり、その変化のタイミングが擬似連演出パターンに応じて異なるようにしてもよい。なお、この実施の形態では、いずれの擬似連演出が実行されたかに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度が異なる。したがって、変動中表示エリア 5 I での表示態様は、大当り遊技状態に制御される複数段階の期待度に応じて複数段階に変化可能である、とも言える。例えば、変動中表示エリア 5 I での表示態様は、大当り遊技状態に制御される期待度が低い「緑色」の表示態様と、大当り遊技状態に制御される期待度が「緑色」の表示態様よりも期待度が高い「赤色」の表示態様とに変化可能であり、その変化のタイミングが擬似連演出パターンに応じて異なるようにしてもよい。

30

40

【 0 2 9 1 】

この場合、図 2 6 のステップ S 4 3 7 では、変動中表示予告を実行する場合に、変動中表示予告タイミングを決定すると共に、図 3 3 (A) に示す第 1 変形例のように、変動中表示エリア 5 I での表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させた後の表示態様を決定する (ステップ S 1 6 4)。このときには、例えば図 3 3 (B) に示すように、擬似連演出パターンに応じた決定割合で、予め複数パターンが用意された変化後の表示態様のうちいずれかに決定されればよい。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 6 4 における処理の一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4、又は演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新さ

50

れる変化後の表示態様決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121等に予め記憶された変化後の表示態様決定テーブルを参照すること等により、変化後の表示態様を決定すればよい。

【0293】

変化後の表示態様決定テーブルでは、擬似連演出パターンに応じて、変化後の表示態様決定用の乱数値と比較される数値が、変化後の表示態様の決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU 120は、変化後の表示態様決定用の乱数値を、擬似連演出パターンに応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、変化後の表示態様を決定できればよい。

【0294】

図33(B)に示す決定割合の設定例では、擬似連演出パターンに応じて、変化後の表示態様の決定割合が異なっている。より具体的には、擬似連演出パターンGEAや擬似連演出パターンGEBの場合には変化後の表示態様が「緑色」となる決定割合が最も高くなる一方で、擬似連演出パターンGECの場合には変化後の表示態様が「赤色」となる決定割合が最も高くなる。また、上述したように、擬似連演出パターンの決定処理では、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターンGEAの決定割合が最も高くなる一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターンGEBの決定割合が最も高くなる。更に、大当たり判定が通知されない場合には擬似連演出パターンGECに決定されることがない一方で、大当たり判定が通知された場合には擬似連演出パターンGECに決定されることがある。このような設定により、変動中表示エリア5Iでの表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させた後の表示態様が「赤色」であるときには、「緑色」であるときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められ、大当たり遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0295】

なお、図33(B)に示す決定割合の設定例に限定されず、擬似連演出パターンに応じて変化後の表示態様を異ならせることができる任意の設定であればよい。

【0296】

また、上記実施の形態において、パチンコ遊技機1は、今回の大当たり遊技状態の終了後に保留内連荘が発生すると判定された場合に、今回の大当たりとなる時の変動中や今回の大当たりに対する大当たり遊技状態中におけるいずれかのタイミングから、保留内連荘による大当たり遊技状態になるまで、一連の演出態様の演出が連続して実行される一連演出を実行してもよい。ここで、一連演出とは、例えば通常背景とは異なる特殊背景にて実行される演出等のように同様の映像が繰り返し表示される演出や、例えばストーリー系の演出や通常とは異なる特別モードの演出等のように内容的に連続する映像を表示する演出等である。その場合、可変表示結果が「大当たり」になると判定された保留記憶よりも前に記憶された保留記憶のうち、長い可変表示時間により可変表示が実行される保留記憶が記憶されていない場合に、一連演出を実行してもよい。

【0297】

図34は、第2変形例における演出動作の具体例として、一連演出が行われる場合の表示動作例である。図34(A)は、第2確変大当たりに対応する確定飾り図柄が停止表示した場面を表している。なお、図34(A)の第2確定大当たりは、それ以前の大当たりの保留内連荘によるものではないものとする。また、始動入賞記憶表示エリア5Hには3個の保留表示M1～M3が表示されている。

【0298】

3個の保留表示M1～M3のうち、1番目に消化される保留表示M1に対応する保留情報、及び2番目に消化される保留表示M2に対応する保留情報は、それぞれ「ハズレ」となるものとする。つまり、保留表示M1に対応する保留情報に係る演出制御コマンドとして、例えば「ハズレ」を示した図柄指定コマンド、「非リーチ(ハズレ)短縮あり」を示した変動パターン種別コマンド、当該保留情報の発生時の保留記憶数を示した保留記憶数通知コマンドが格納されているものとする。同様に、保留表示M2に対応する保留情報に

10

20

30

40

50

係る演出制御コマンドとして、例えば「ハズレ」を示した図柄指定コマンド、「非リーチ（ハズレ）短縮あり」を示した変動パターン種別コマンド、当該保留情報の発生時の保留記憶数を示した保留記憶数通知コマンドが格納されているものとする。また、3番目に消化される保留表示M3に対応する保留情報は「第2確変大当り（短縮あり）」となるものとする。つまり、保留表示M3に対応する保留情報に係る演出制御コマンドとして、例えば、「第2確変大当り」を示した図柄指定コマンド、「リーチ（大当り）短縮あり」を示した変動パターン種別コマンド、当該保留情報の発生時の保留記憶数を示した保留記憶数通知コマンドが格納されているものとする。ここで、「リーチ（大当り）短縮あり」の変動パターン種別とは、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となるか否かにかかわらず可変表示結果が「大当り」となる変動パターンであって、例えば図6に示す変動パターンPA1-2、変動パターンPA1-3、変動パターンPB1-2のように、変動時間が極めて短い時間となる変動パターンを含む変動パターン種別である。

10

【0299】

図34(B)及び図34(C)は、大当り遊技状態において一連演出が実行されている場面を表している。

【0300】

図34(D)及び図34(E)は、保留表示M1が消化され、飾り図柄の可変表示の期間において一連演出が実行されている場面を表している。

【0301】

図34(F)及び図34(G)は、保留表示M2が消化され、飾り図柄の可変表示の期間において一連演出が実行されている場面を表している。

20

【0302】

図34(H)及び図34(I)は、保留表示M3が消化され、飾り図柄の可変表示の期間において一連演出が実行されている場面を表している。

【0303】

図34(J)は、大当り遊技状態において一連演出が実行されている場面を表している。

【0304】

図34に示した例は、大当りとなる保留情報よりも先に消化されるハズレとなる2個の保留情報が両方とも短縮（ハズレ）である等の一連演出を実行するときの条件を満たしているので、一連演出が実行される。また、図34(A)に示した大当りは第2確変大当りであるので、図34(B)に示したように、当該大当りの1ラウンド目から一連演出が実行している。また、図34(D)～図34(I)に示したように、一連演出実行中の可変表示は目立ち難い表示態様としている。なお、小さく、且つ、画面の四隅等の目立ち難い位置に表示する例を、目立ち難い表示態様の一例として図示したが、例えば、半透明に表示したり、一連演出に係る色彩と同系色の色で表示したりすることによって、目立ち難いようにしてもよい。また、演出用模型が備える可動部材によって隠れる位置に表示してもよい。

30

【0305】

また、上記実施の形態において、パチンコ遊技機1は、実行中の可変表示に対応する画像表示を共通態様により表示した後に、期待度に応じて、実行中の可変表示に対応する画像表示を変化させる第1演出、又は未だ開始されていない可変表示に対応する画像表示を変化させる第2演出を実行してもよい。

40

【0306】

図35は、第3変形例における演出動作の具体例として、第1演出及び第2演出の概要を示す図である。この第3変形例では、始動入賞記憶表示エリア5Hで保留表示の表示態様に係る演出が実行される。保留表示の表示態様として、「通常保留」、「コンテナ保留」及び「色付き保留」が設けられている。「通常保留」は、白色で保留表示するものである。「コンテナ保留」は、立方体形状をしたコンテナで保留表示するものである。「色付き保留」は、緑色又は赤色で保留表示するものである。

50

【0307】

なお、「通常保留」は、必ずしも白色に限らず、「色付き保留」も緑色又は赤色に限るものではない。「通常保留」、「色付き保留」のいずれも、所定のキャラクタ等の画像で表示するようにしてもよい。更に、「コンテナ保留」では、可変表示に対応した画像としてコンテナを用いているが、コンテナは物を出現させるために便宜的に用いられたものに過ぎないため、必ずしもコンテナで表示する必要はなく、例えば宝石箱等のように、物を出現可能なものであればよい。更に、コンテナに代えて、通常保留の画像に「？」等、他の画像を付加することで、「通常保留」の画像との違いが遊技者に認識可能な画像を用いるようにしてもよい。

【0308】

10

コンテナ保留CHに対応した可変表示が開始されるときには、変動中表示エリア5IにコンテナCAが表示され、コンテナCAの蓋が開く演出が実行される。このように、第1演出及び第2演出のいずれも、まずはコンテナという共通態様で表示される。第1演出と第2演出では、コンテナCAから出現するアイコンが異なっている。

【0309】

第1演出では、「リーチ」等を表示するテキストアイコンTが出現する。第1演出は、マトリョーシカ演出とも呼ばれる。マトリョーシカ演出とは、マトリョーシカ人形のように、人形から人形が出現するように、アイコンからアイコンが出現する演出である。例えば、まず「リーチ」と表示されたテキストアイコンTがコンテナCAから出現し、コンテナCAが消え去り、テキストアイコンTのみが表示されてテキストアイコンTから、「激熱」と表示されたテキストアイコンが出現し、次いで、テキストアイコンTが消え去り、「激熱」と表示されたテキストアイコンのみが表示される、といった演出である。

20

【0310】

このように、本実施形態での第1演出は、コンテナCAからテキストアイコンが出現し、そのテキストアイコンから更にテキストアイコンが出現する、といった演出となっている。上述した例では、「リーチ」と「激熱」の2段階での演出となっているが、1段階又は3段階で演出するパターンもある。

【0311】

なお、第1演出の実行の有無は、例えば変動パターンに応じた決定割合で、予め複数パターンが用意された第1演出パターンのうちいずれかに決定されればよい。

30

【0312】

このような処理の一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124、又は演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される第1演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121等に予め記憶された第1演出パターン決定テーブルを参照することにより、第1演出パターンを決定すればよい。

【0313】

第1演出パターン決定テーブルでは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、第1演出パターン決定用の乱数値と比較される数値が、第1演出パターンの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、第1演出パターン決定用の乱数値を、変動パターンに応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、第1演出パターンを決定できればよい。

40

【0314】

一方、第2演出では、戦闘機アイコンFA、FBのうち、いずれか一方の戦闘機アイコンが出現する。第2演出は、戦闘機アイコンFAと戦闘機アイコンFBのいずれか一方が出現し、スーパーリーチとなる通常保留を爆撃し、爆発したターゲット保留が色付き保留に変化する演出であり、戦闘機アイコンFBによる演出の方が期待度が大きい演出である。

【0315】

まず戦闘機アイコンFAによる演出について説明する。戦闘機アイコンFAが出現すると、戦闘機アイコンFAが飛行を開始し、ターゲット保留に対し、爆弾を投下する。そし

50

て、爆撃されたターゲット保留が爆発して色付き保留に変化する。

【0316】

次に戦闘機アイコンF Bによる演出について説明する。戦闘機アイコンF Bが出現すると、戦闘機アイコンF Bが飛行を開始し、ターゲット保留に対し、ミサイル攻撃を行う。そして、爆撃されたターゲット保留が爆発して色付き保留に変化する。

【0317】

なお、第2演出の実行の有無は、例えば大当たり判定の有無や変動パターン種別に応じた決定割合で、第2演出を実行するか否かが決定されればよい。

【0318】

このような処理の一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124、又は演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される第2演出実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121等に予め記憶された所定の第2演出実行決定テーブルを参照することにより、第2演出を実行するか否かを決定すればよい。

10

【0319】

第2演出実行決定テーブルでは、大当たり判定の有無や変動パターン種別に応じて、第2演出実行決定用の乱数値と比較される数値が、第2演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、第2演出実行決定用の乱数値を、大当たり判定の有無や変動パターン種別に応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、第2演出の有無を決定できればよい。

20

【0320】

この場合、第2演出を実行する際に、始動入賞記憶表示エリア5Hでの表示態様を変化させた後の表示態様を決定する。このときには、例えば、出現する戦闘機アイコンのパターンが複数種類のいずれであることを示す戦闘機アイコンパターンに応じた決定割合で、予め複数パターンが用意された変化後の表示態様のうちいずれかに決定されればよい。

【0321】

このような処理の一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124、又は演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される変化後の表示態様決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121等に予め記憶された変化後の表示態様決定テーブルを参照すること等により、変化後の表示態様を決定すればよい。

30

【0322】

変化後の表示態様決定テーブルでは、戦闘機アイコンパターンに応じて、変化後の表示態様決定用の乱数値と比較される数値が、変化後の表示態様の決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、変化後の表示態様決定用の乱数値を、戦闘機アイコンパターンに応じたテーブルデータで示される決定値と比較すること等により、変化後の表示態様を決定できればよい。

【0323】

例えば、戦闘機アイコンパターンに応じて、変化後の表示態様の決定割合が異なっていればよい。より具体的には、戦闘機アイコンパターンF Aの場合には変化後の表示態様が「緑色」となる決定割合が最も高くなる一方で、戦闘機アイコンパターンF Bの場合には変化後の表示態様が「赤色」となる決定割合が最も高くなるように設定されていればよい。また、戦闘機アイコンパターンの決定処理では、大当たり判定が通知されない場合には戦闘機アイコンパターンF Aの決定割合が最も高くなる一方で、大当たり判定が通知された場合には戦闘機アイコンパターンF Bの決定割合が最も高くなるように設定されていればよい。このような設定により、始動入賞記憶表示エリア5Hでの表示態様を変化させた後の表示態様が「赤色」であるときには、「緑色」であるときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められ、大当たり遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0324】

50

このように、この第3変形例では、コンテンツAから、テキストアイコンが戦闘機アイコンが出現するが、何も出現しない演出を実行するようにしてもよい。

【0325】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄を可変表示する画像表示装置5やメイン画像装置等）と、可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段（例えば変動中表示エリア5Iにて、現在実行されている可変表示に対応した画像を表示する画像表示装置5やサブ画像装置等）とを備え、前記可変表示手段は、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに可変表示を所定回数実行する所定可変表示を実行可能であり（例えば演出制御用CPU120が、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させる演出表示を、所定回行う「擬似連」の可変表示演出を実行可能であること等）、前記特定表示は、遊技者にとって有利な有利状態に制御される期待度に応じて変化可能であり（例えば図28に示す変動中表示予告設定処理におけるステップS161の処理にて、変動中表示エリア5Iでの表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、現在実行されている可変表示の可変表示結果が「大当り」となる可能性等を予告する変動中表示予告の有無が、大当り判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されることにより、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められること等）、当該変化のタイミングが所定可変表示の種類に応じて異なる（例えば図28に示す変動中表示予告設定処理におけるステップS163の処理にて、変動中表示エリア5Iでの表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告タイミングが、大当り判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されること等）。

【0326】

このような構成によれば、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

【0327】

上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、遊技を制御する遊技制御手段（例えば主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている主基板11のCPU103等）と、演出を制御する演出制御手段（例えば画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ9等における点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている演出制御基板12の演出制御用CPU120等）とを備え、前記演出制御手段は、所定可変表示の種類として演出の種類を決定すると共に（例えば演出制御用CPU120が、図27に示す擬似連演出設定処理におけるステップS541の処理にて、擬似連演出における演出動作の態様に対応した擬似連演出パターンを決定すること等）、前記特定表示の変化のタイミングを決定してもよい（例えば演出制御用CPU120が、図28に示す変動中表示予告設定処理におけるステップS163の処理にて、変動中表示エリア5Iでの表示態様を通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる変動中表示予告タイミングを決定すること等）。

【0328】

このような構成によれば、多様化の実現の簡易化を図ることができる。

【0329】

上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、前記所定可変表示の種類には、前記期待度がそれぞれ異なるものが含まれてもよい（例えば擬似連演出における演出動作の態様に対応した擬似連演出パターンが、大当り判定の有無に応じて決定されることにより、擬似連演出パターン G E B による「擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 を仮停止」の擬似連演出が実行されたときには、擬似連演出パターン G E A による「擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 を仮停止」の擬似連演出が実行されたときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められることや、擬似連演出パターン G E C による「図柄の仮停止なし、特別ロゴ表示」の擬似連演出が実行されたときには可変表示結果が「大当り」となることが確定すること等）。

【0330】

このような構成によれば、実行される所定可変表示の種類についても注意を惹くことができる。

【0331】

上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、前記所定可変表示の種類に応じて、前記特定表示が変化するか否かの割合が異なってもよい（例えば図 28 に示す変動中表示予告設定処理におけるステップ S 161 の処理にて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、現在実行されている可変表示の可変表示結果が「大当り」となる可能性等を予告する変動中表示予告の有無が、大当り判定の有無に応じて決定された擬似連演出パターンに応じた決定割合で決定されることにより、変動中表示予告が実行されたときには、実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高められること等）。

【0332】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0333】

上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第 1 保留情報を記憶する第 1 特図保留記憶部 151 A、第 2 保留情報を記憶する第 2 特図保留記憶部 151 B 等）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるか否かを、該保留記憶の可変表示が開始されるよりも前に判定する事前判定手段（例えば C P U 103 によるステップ S 211 の入賞時乱数値判定処理等）と、前記有利状態に制御するとき、前記保留記憶手段に、前記事前判定手段によって前記特定表示結果が導出表示されると判定された保留記憶が記憶されている場合（例えば今回の大当り遊技状態の終了後に保留内連荘が発生すると判定された場合等）に、少なくとも該有利状態から（例えば今回の大当りとなる時の変動中や今回の大当りに対する大当り遊技状態中における何れかのタイミング等から）、該判定の対象となった保留記憶に基づく前記有利状態まで（例えば保留内連荘による大当り遊技状態になるまで等）において、一連の演出を実行する一連演出実行手段（例えば一連の演出態様の演出が連続して実行される一連演出等を実行する演出制御用 C P U 120 等。一例として、同様の映像が繰り返し表示する演出（例えば、通常背景とは異なる特殊背景にて実行される演出等）や、内容的に連続する映像（例えば、ストーリー系の演出、通常とは異なる特別モードの演出等）を表示する演出等）とを備え、前記一連演出実行手段は、前記事前判定手段によって前記特定表示結果が導出表示されると判定された保留記憶よりも前に記憶された保留記憶の中に、長い可変表示時間により可変表示が実行される保留記憶が記憶されていない場合に、前記一連の演出を実行可能であってもよい。

【0334】

このような構成によれば、有利状態と有利状態の間の可変表示で、前の有利状態の演出を継続させるにあたり、専用の変動パターンを設定する必要がなく、容量を削減することができる。

【0335】

上記実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、前記特定表示手段は、実行中の可変表

10

20

30

40

50

示に対応する特定表示を共通態様（例えばコンテナＣＡ等）により表示した後に、前記期待度に応じて、実行中の可変表示に対応する特定表示を変化させる第１演出（例えばテキストアイコンによる演出等）、又は未だ開始されていない可変表示に対応する特定表示を変化させる第２演出（例えば戦闘機アイコンによる演出）を実行可能であってもよい。

【０３３６】

このような構成によれば、実行中の可変表示のみならず、未だ開始されていない可変表示に対して演出を実行可能であるため、可変表示に対応した画像に係る演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３７】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて変動中表示予告タイミングが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ず、擬似連変動の種類に応じて変動中表示予告タイミングが異なるものであればよい。例えば、擬似連演出パターンのみに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。また、例えば擬似連変動回数のみに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。また、例えば擬似連変動における各回の可変表示毎に変動中表示予告の実行の有無を決定するもので、例えば後の可変表示ほど変動中表示予告が実行され易いように決定割合を異ならせておくことにより、擬似連変動における何回目の可変表示であるかに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。また、例えば擬似連変動における何回目の可変表示であるかと擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。また、例えば擬似連変動における何回目の可変表示であるかと擬似連変動回数との組み合わせに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。また、例えば擬似連変動における何回目の可変表示であるかと擬似連変動回数と擬似連演出パターンとの組み合わせに応じて変動中表示予告タイミングが異なるようにしてもよい。このような構成によっても、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

【０３３８】

また、例えば、パチンコ遊技機１は、主基板１１の側にて行われた先読みの判定結果に基づいて、演出制御基板１２の側にて始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示の表示態様を制御するようにしてもよい。その場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みの対象となった可変表示の保留表示を行うにあたり、先読みの判定結果に基づいて、その保留表示の表示態様を変化させるか否かや、変化させる場合のタイミング等を決定すればよい。また、このような実施の形態においても、変動中表示エリア５Ｉでの表示態様を制御するようにしてもよい。その場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中表示エリア５Ｉでの表示態様を変化させるか否かや、変化させる場合の変動中におけるタイミングを、先読みの対象に対応する可変表示の開始時に決定するようにしてもよいし、その可変表示の保留表示を行う際に、先読みの判定結果に基づいて、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示の表示態様を変化させるか否か等を決定するときに、併せて事前に決定するようにしてもよい。このように、変動中表示エリア５Ｉでの表示態様の制御内容を、先読みの判定結果に基づいて事前に決定する場合には、例えば変動パターン種別の判定結果に基づいて擬似連の有無を判定することにより、「擬似連あり」であることに対応して、擬似連演出パターンや、変動中表示予告の有無や、変動中予告を実行する場合のタイミング等についても、併せて事前に決定するようにしてもよい。このような構成によれば、先読みによる保留表示の表示態様の制御にも関連させて演出態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３９】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示態様が擬似連変動であるときに、擬似連演出パターンに応じて、変動中表示エリア５Ｉでの表示態様を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ず、飾り図柄の可変表示態様が擬似連変動であるときに、擬似連演出の種類に応じて、未だ実行されていない可変表示に対応する始動入

10

20

30

40

50

賞記憶表示エリア 5 H における保留表示の表示態様を制御するようにしてもよい。また、このような実施の形態の場合にも、飾り図柄の可変表示態様が擬似連変動であるときに、擬似連演出の種類に応じて、変動中表示エリア 5 I での表示態様を併せて制御するようにしてもよい。その場合には、現在実行されている可変表示結果に対する期待感が損なわれないようにするために、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示の変化後の表示態様が、変動中表示エリア 5 I での変化後の表示態様よりも、期待度の低い表示態様となるようにすればよい。このような構成によれば、保留表示の表示態様の制御にも関連させて演出態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0340】

上記実施の形態では、図 27 に示すステップ S 541 の処理で図 27 (B) に示すような大当たり判定の有無に応じた決定割合で擬似連演出パターンを決定することで、いずれの擬似連演出パターンによる擬似連演出が実行されるかに応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば大当たり遊技状態の終了後に確変状態へと制御される可能性や、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が所定回数となる可能性、大当たり遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な特図ゲームの上限回数が所定回数となる可能性、確変状態における大当たり確率が所定確率となる可能性といった、所定図柄の表示結果等に応じて様々な遊技価値が付与される可能性を予告するようにしてもよい。更に、例えば変動パターンに応じた決定割合で擬似連演出パターンを決定することで、いずれの擬似連演出パターンによる擬似連演出が実行されるかにより、特定のリーチ演出を伴う変動パターンとなる可能性等が予告されるようにしてもよい。

10

20

【0341】

上記実施の形態では、擬似連演出パターンを決定することで、複数回の変動にわたって実行される擬似連演出の演出態様を決定するようにしていたが、結果として上記実施の形態と同様の擬似連演出を実行する制御が行われていればよく、擬似連演出の演出態様の決定方法は上記実施の形態の方法に限定されない。

【0342】

例えば、可変表示結果が導出されるまでの複数回の再変動において、可変表示結果に基づいて、いずれの演出態様の擬似連演出を実行するかを再変動毎に決定するようにしてもよい。具体的には、擬似連演出の対象となる変動の表示結果が「大当たり」となる場合には、より大当たり信頼度の高い演出態様の擬似連演出が実行され易くなっていればよい。この場合においては、前回の再変動における演出態様を記憶しておき、前回の再変動の演出態様より大当たり信頼度が低い演出態様の擬似連演出が実行されないようにすることが好ましい。このようにすることで、擬似連演出が進むに連れて、大当たり信頼度が低下するような演出が実行されることを防止できる。

30

【0343】

上記実施の形態では、図 28 (A) のステップ S 163 においては、擬似連変動回数が「1 回」、「2 回」、「3 回」のいずれであるかや、擬似連演出パターンが「GEA」、「GEB」、「GEC」のいずれであるかに基づいて、変動中表示予告タイミングを決定するようになっていた。これに限定されず、変動パターンや可変表示結果が「擬似連ありリーチハズレ」や「擬似連あり大当たり」である場合にいずれのリーチが実行されるかや、変動パターンや可変表示結果が「擬似連あり大当たり」である場合に、いずれの大当たり種別であるか等、遊技者にとっての有利度合いに基づいて、変動中表示予告タイミングを決定するようにしてもよい。このようにすることで、変動中表示予告における表示態様の变化タイミングによって、いずれのリーチが実行されるかやいずれの大当たり種別となるかを予告・示唆することができる。また、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを報知しない潜伏状態を設けた遊技機においては、潜伏状態において、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、変化タイミングを決定するようにしてもよい。このようにすることで、変動中表示予告における表示態様の变化タイミングによって、遊技状態を示唆することができるようになり、遊技の興趣が向上する。

40

50

【 0 3 4 4 】

上記実施の形態では、擬似連変動を実行する場合の擬似連演出パターン、変動中表示予告を実行するか否か、また、実行する場合の変動中表示予告タイミングは、演出制御基板 1 2 の側で決定するようになっていたが、これらの決定の少なくとも一部を主基板 1 1 の側で決定するようにしてもよい。例えば、主基板 1 1 の側で、擬似連演出パターンを決定するようにしてもよい。この決定は、変動パターンや変動時間の決定と併行して行われてもよい。そして、主基板 1 1 の側で、擬似連演出パターンが決定された場合には、その擬似連演出パターンを示すコマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 の側に送信し、演出制御基板 1 2 の側では、そのコマンドを受信したに基づいて、変動中表示予告タイミングを決定するようにしてもよい。また、例えば、主基板 1 1 の側で、主予告演出として変動中表示予告を実行し得るか否かを決定するようにしてもよい。この決定は、変動パターンや変動時間の決定と併行して行われてもよい。そして、主基板 1 1 の側で、変動中表示予告を実行し得ると決定された場合には、その旨を示すコマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 の側に送信し、演出制御基板 1 2 の側では、そのコマンドを受信したに基づいて、実際に変動中表示予告を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

10

【 0 3 4 5 】

通常大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中等、大当り遊技状態であるときに、確変状態に制御するか否かを報知する大当り中昇格演出を実行する場合において、当該大当り中昇格演出として、大当り遊技状態中に画像表示装置 5 において飾り図柄と同様の図柄を可変表示させて、同一の図柄が有効ライン上に揃った場合、確変大当りとなる演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、大当り中昇格演出を飾り図柄の可変表示ゲームと同様の態様で実行することができ、遊技者が遊技の進行を認識し易くなる。この場合、そのような大当り中昇格演出は、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでのインターバル期間に実行するか、ラウンド中に実行する場合に遊技球の発射を継続する旨の報知を併せて行うことが好ましい。これにより、遊技者が大当り遊技状態が終了したものと誤認して、遊技球の発射を止めてしまって、時間経過によりラウンドが終了してしまう等、遊技者への不利益が生じることを防止できる。

20

【 0 3 4 6 】

上記実施の形態では、擬似連演出パターンを決定し、その決定結果に基づいて変動中表示予告を実行するか否か等を決定していた。これに限定されず、先に変動中表示予告を実行するか否かを決定した後に、その決定結果に基づいて擬似連パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合は、図 2 6 において変動中表示予告設定処理を擬似連演出設定処理よりも前に実行し、図 2 7 (A) のステップ S 5 4 1 においては、変動中表示予告を実行することが決定されている場合には、変動中表示予告を実行しないことが決定されている場合よりも高い割合で擬似連演出パターン G E B を実行するように決定すればよい。

30

【 0 3 4 7 】

上記実施の形態において、現在の演出モードや背景がいずれであるかに応じて、擬似連演出や変動中表示予告の演出態様を異ならせてもよい。

【 0 3 4 8 】

上記実施の形態では、この発明における可変表示手段及び特定表示手段として、一の画像表示装置 5 に飾り図柄表示エリアと変動中表示エリア 5 I とを分けて配置するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可変表示手段と特定表示手段とは、それぞれ別の装置として設けられているものであってもよい。例えば、可変表示手段として、3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄を可変表示するメイン画像表示装置を備え、特定表示手段として、変動中表示エリア 5 I にて、現在実行されている可変表示に対応した画像を表示するサブ画像表示装置を備えるようにしてもよい。このようにすることで、各画像表示装置における飾り図柄の可変表示や、現在実行されている可変表示に対応した画像の視認性を向上させることができる。

40

50

【 0 3 4 9 】

上記実施の形態では、例えば変動中表示エリア 5 I にて、現在実行されている可変表示に対応した画像を常に表示するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動中表示エリア 5 I にて、現在実行されている可変表示に対応した画像が、可変表示中に非表示になったり、一度非表示になった画像が再表示されたりするようにしてもよい。その場合、例えば可変表示結果が「大当り」となる可能性や、擬似連の種類や回数等に応じて、画像が非表示になるタイミングが異なるようにしてもよい。このような構成によれば、現在実行されている可変表示が非表示となるタイミングにも関連させて演出態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 0 】

10

上記実施の形態では、擬似連演出に応じて表示中表示予告が実行されるときにのみ、変動中表示エリア 5 I での表示態様が、通常時における表示態様とはことなる表示態様に変化する例について説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動中表示予告が実行されない場合にも、可変表示結果が「大当り」となる期待度に応じて、変動中表示エリア 5 I での表示態様が、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、その場合にも、通常時における表示態様とは異なる複数段階の表示態様に変化するようにしてもよい。このような構成によれば、擬似連演出が実行されない場合にも、変動中表示エリア 5 I での表示態様に注目させることができる。

【 0 3 5 1 】

20

上記実施の形態では、変動中表示予告の複数種類の実行タイミングとして、初回変動中、あるいは初回変動後に実行される 1 回又は複数回の再可変表示中のうちの、いずれであるかについて説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動中表示予告の複数種類の実行タイミングのいずれも、同じ一変動中に実行されるものである一方で、その一変動内におけるタイミングがそれぞれ異なるものとしてもよい。このような構成によれば、擬似連演出における特定の一変動に注目させることができる。

【 0 3 5 2 】

30

上記実施の形態では、大当り判定の有無に応じて、擬似連チャンス目 G C 1 1 ~ G C 1 8 のうちのいずれかの擬似連チャンス目を仮停止させる擬似連演出パターン G E A か、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のうちのいずれかの擬似連チャンス目を仮停止させる擬似連演出パターン G E B か、いずれの擬似連チャンス目も仮停止させずに特別ロゴを表示する擬似連演出パターン G E C のうちのいずれかの擬似連演出パターンに決定されるものについて説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、擬似連チャンス目を仮停止させる擬似連演出パターンにおいても、いずれの擬似連チャンス目を仮停止させるかの決定割合が、大当り判定の有無に応じて異なるようにしてもよい。このような構成によれば、擬似連チャンス目が仮停止される擬似連演出パターンのときに、いずれの擬似連チャンス目が仮停止するかにも注目させることができる。

【 0 3 5 3 】

40

また、擬似連演出の種類として、例えば飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となった後に擬似連演出を実行する擬似連演出パターン等、擬似連演出パターン G E A ~ G E C 以外の擬似連演出パターンが用意されていてもよい。また、用意されている全ての擬似連演出パターンが擬似連チャンス目を仮停止させるものであってもよいし、用意されている全ての擬似連演出パターンが擬似連チャンス目を仮停止させないものであってもよい。このような構成によれば、擬似連演出の演出態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 4 】

50

上記実施の形態では、擬似連種類パターン等の擬似連の種類に応じて変動中表示予告タイミングがそれぞれ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ず、例えば擬似連の種類が異なっても、変動中表示予告タイミングが同一のものが含まれていてもよい。このような構成によれば、擬似連の演出に対応する変動中表示予告タイミングの態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 5 】

上記実施の形態では、現在実行されている可変表示の可変表示結果が導出表示されるまでに、可変表示結果が「大当たり」となる期待度に応じて、変動中表示エリア 5 I での表示態様が変化可能であり、その変化のタイミングが擬似連演出パターン等の擬似連の種類に応じて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ず、例えば先読み対象となった未だ実行されていない可変表示の保留に対応する可変表示が実行されて可変表示結果が導出表示されるまでに、その先読み対象となった保留の可変表示結果が「大当たり」となる期待度に応じて、始動入賞記憶表示エリア 5 H での先読み対象の保留表示の表示態様が変化可能であってもよい。その場合、その変化のタイミングが、先読み対象の保留の可変表示が実行されるまで、あるいはその先読み対象の保留の可変表示が実行されて可変表示結果が導出表示されるまでの複数回の可変表示が実行される期間にわたって実行される連続演出の種類に応じて異なるものであってもよい。ここで、連続演出とは、例えば複数回の可変表示が実行される期間にわたって、通常時における演出とは異なる演出が継続して実行されるものである。例えば、連続演出としては、通常時の背景とは異なる背景が表示される演出や、通常時の飾り図柄とは異なる飾り図柄が可変表示される演出や、通常時の飾り図柄と同じ飾り図柄が可変表示されるものの、通常時の飾り図柄とは異なる飾り図柄が導出表示される演出等が考えられる。このような構成によれば、いずれの連続演出が実行されるかにも注目させることができる。

10

【 0 3 5 6 】

上記第 1 変形例では、変動中表示エリア 5 I における表示部位の表示色を通常が表示態様である色から緑色や赤色に変化させる変動中表示予告を実行するものとして説明した。これに限定されず、変化させる色は任意であってもよい。また、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させる方法もこれに限定されず、変動中表示エリア 5 I の形状を通常が表示態様から特殊表示態様に変化させるものであってもよい。また、例えば通常が表示態様である色から緑色に変化した後に、更に赤色に変化する等、一回の可変表示中に複数回にわたって複数段階に変化するものであってもよい。このような構成によれば、変動中表示予告の演出態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 5 7 】

上記第 2 変形例において、可変表示結果が「大当たり」になると判定された保留記憶があったとしても、その可変表示が長い可変表示時間である場合には、一連演出の対象とはならないようにしてもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に所定数以内に可変表示結果が「大当たり」となる保留記憶であれば、その保留記憶の変動パターンについては、可変表示時間が短くなるものが選択され得るようにしてもよい。このような構成によれば、一連演出の実行態様を多様化させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 5 8 】

上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 2 6 のステップ S 4 3 6 や図 2 7 (A) に示す擬似連演出設定処理、図 2 6 のステップ S 4 3 7 や図 2 8 (A) に示す変動中表示予告設定処理、図 2 5 のステップ S 1 7 2 や図 2 9 に示す可変表示中演出処理等を実行することにより、各種演出動作の決定や制御を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU 等により、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

40

【 0 3 5 9 】

一例として、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用 CPU と、ROM と、RAM と、乱数回路と、I/O とが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用 CPU が画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行することから、上記実施の形態で演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用 CPU が ROM から読み出したプログラ

50

ムを実行することにより、画像表示装置 5 における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用 CPU が ROM から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用 CPU が RAM に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用 CPU が RAM に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【0360】

この場合、表示制御用 CPU は、例えば演出制御基板 12 からの表示制御指令や演出制御基板 12 を介して主基板 11 から伝送された演出制御コマンド等に基づき、図 26 のステップ S436 や図 27 (A) に示す擬似連演出設定処理、図 26 のステップ S437 や図 28 (A) に示す変動中表示予告設定処理、図 25 のステップ S172 や図 29 に示す可変表示中演出処理の一部又は全部を実行してもよい。なお、表示制御用 CPU は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 12 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 12 では、例えば演出制御用 CPU 120 により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0361】

あるいは、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 が備える機能を、演出制御基板 12 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路等に備えさせ、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 12 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用 CPU 120 により図 26 のステップ S438 にて決定した演出制御パターン等に応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 12 から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 14 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8L、8R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED あるいは演出用点灯役物 90 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組み合わせは、任意の組み合わせであればよい。

【0362】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应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应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。

【0363】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。更に、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0364】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するもの

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

【0365】

また、上記の実施の形態においては、変動時間、及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータは、1つめのコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つめのコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込み内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つめのコマンドを送信した後、所定期間が経過してから2つめのコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【 0 3 7 0 】

また、上記の実施形態では、主基板 1 1 に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板 1 1 において抽出された乱数値に基づき、主基板 1 1 が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板 1 2 に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 において抽出された乱数値そのものを主基板 1 1 から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板 1 2 10 において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板 1 2 は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板 1 2 は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板 1 1 で判定された変動パターン種別の判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板 1 2 は、自ら判定した判定結果と主基板 1 1 で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

【 0 3 7 1 】

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

【 符号の説明 】

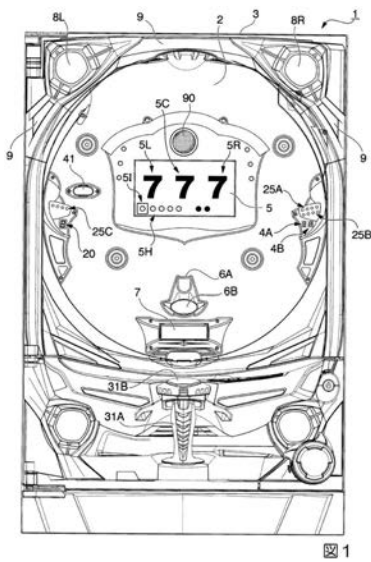
【 0 3 7 2 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 特別図柄表示装置
- 4 B 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 6 A 普通入賞球装置
- 6 B 普通可変入賞球装置
- 7 特別可変入賞球装置
- 8 L スピーカ
- 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 3 音声制御基板
- 1 4 ランプ制御基板
- 1 5 中継基板
- 2 0 普通図柄表示器
- 2 1 ゲートスイッチ
- 2 2 A 第 1 始動口スイッチ
- 2 2 B 第 2 始動口スイッチ
- 2 3 カウントスイッチ
- 3 1 A スティックコントローラ
- 3 1 B プッシュボタン

- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 ROM
- 1 0 2 RAM
- 1 0 3 CPU
- 1 0 4 乱数回路
- 1 0 5 I / O
- 1 2 0 演出制御用CPU
- 1 2 1 ROM
- 1 2 2 RAM
- 1 2 3 表示制御部
- 1 2 4 乱数回路
- 1 2 5 I / O

10

【図 1】



【図 2】

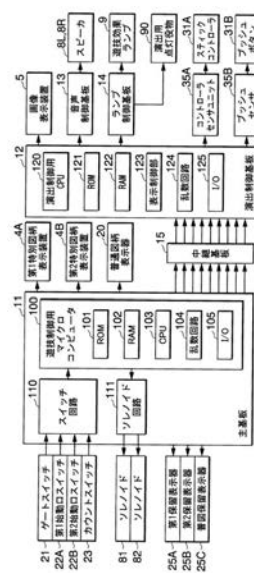


図 2

【図 3】

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	★	2
GC2	2	★	3
GC3	3	★	4
GC4	4	★	5
GC5	5	★	6
GC6	6	★	7
GC7	7	★	8
GC8	8	★	1
GC11	1	2	2
GC12	2	3	3
GC13	3	4	4
GC14	4	5	5
GC15	5	6	6
GC16	6	7	7
GC17	7	8	8
GC18	8	1	1

図 3

【図 4】

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動リターン指定	変動リターン(可変表示時間)を指定
B0	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
B0	00	即時確定指定	即時確定の変動停止を指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A3	XX	大当り終了指定	大当り終了を指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
00	XX	保留記憶通知	合計保留記憶数を通知

MODE	EXT	名称	内容
00	01	第1可変表示結果通知	ハズレ
01	02	第2可変表示結果通知	非確変大当り
02	03	第3可変表示結果通知	第1確変大当り(再抽選、要格あり)
03	04	第4可変表示結果通知	第2確変大当り(重当り)

MODE	EXT	通知内容
00	00	大当り判定なし(第1始動口入賞時)
B1	01	非確変大当り判定(第1始動口入賞時)
00	02	確変大当り判定(第1始動口入賞時)
B2	01	非確変大当り判定(第2始動口入賞時)
00	02	確変大当り判定(第2始動口入賞時)

図 4

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~250	変動パターン種別決定用
MR4	0~996	変動パターン決定用
MR5	2~12	普図表示結果決定用

図 5

【図 6】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	24000	短縮連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(高ベース中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(高ベース中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	短縮連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	短縮連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	短縮連変動(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	短縮連変動(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	63000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	短縮連変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	短縮連変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	短縮連変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	75000	短縮連変動(3回)→スーパーリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB5-2	63000	スーパーリーチβ(大当り)

図 6

【図 7】

変動パターン種別	可変表示種別	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(高ベース中)
CA1-5	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(高ベース中)
CA1-6	非リーチ(ハズレ)	非リーチ保留短縮
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ) 短縮連なし
CA2-2	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ) 短縮連あり
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ(ハズレ) 短縮連なし
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り) 短縮連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り) 短縮連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)

図 7

【図 8】

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 又は時短状態	8000~8189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

図 8

【図 9】

大当り種別決定テーブル

131

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別バツファ設定値
0~35	非確変	0
36~51	第1確変	1
52~99	第2確変	2

図 9

【図 10】

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	0~18	CA3-1
	19~48	CA3-2
	49~250	CA3-3
第1確変	0~8	CA3-1
第2確変	9~24	CA3-2
	25~250	CA3-3

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0, 1	0~78	CA1-1
	79~98	CA1-6
	99~168	CA2-1
	169~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
2~4	0~103	CA1-2
	104~118	CA1-6
	119~158	CA2-1
	159~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
5~8	0~128	CA1-3
	129~138	CA1-6
	139~148	CA2-1
	149~228	CA2-2
	229~250	CA2-3

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	0~158	CA1-4
	159~178	CA1-6
	179~203	CA2-1
	204~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
1	0~158	CA1-4
	159~178	CA1-6
	179~198	CA2-1
	199~228	CA2-2
	229~250	CA2-3
2~8	0~178	CA1-5
	179~198	CA1-6
	199~203	CA2-1
	204~228	CA2-2
	229~250	CA2-3

図 10

【図 1 1】

変動パターン決定テーブル 133

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

図 1 1

【図 1 2】

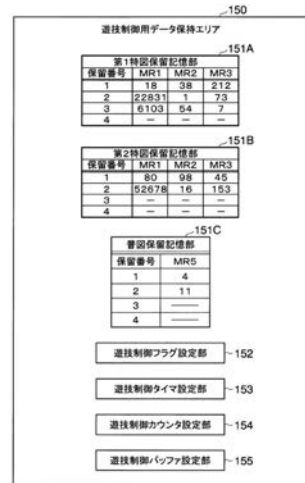


図 1 2

【図 1 3】

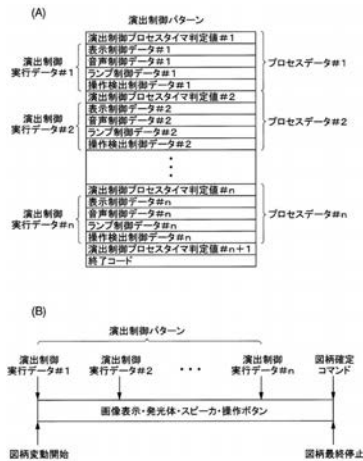


図 1 3

【図 1 4】

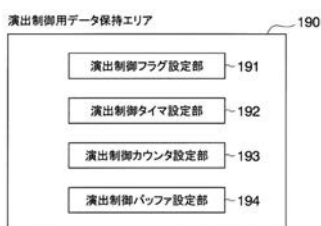


図 1 4

【図 1 5】

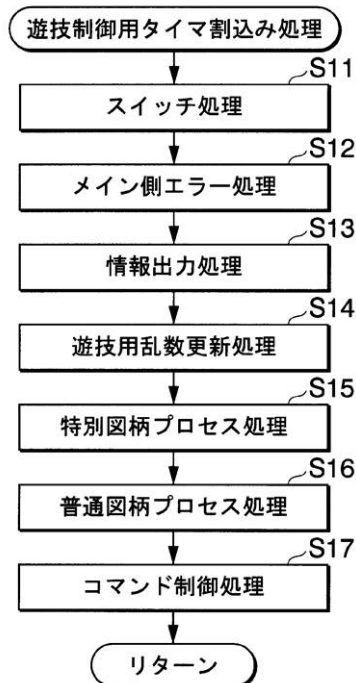


図 1 5

【図 16】

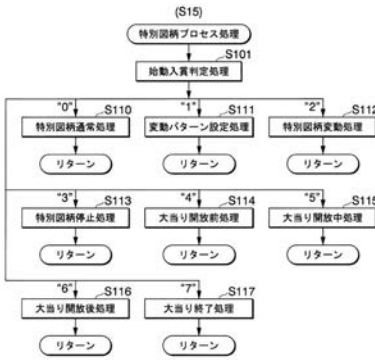


図 16

【図 17】

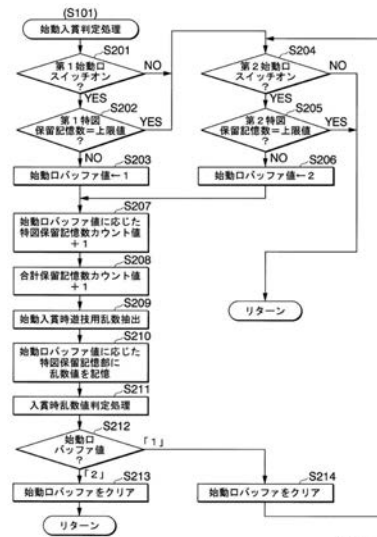


図 17

【図 18】

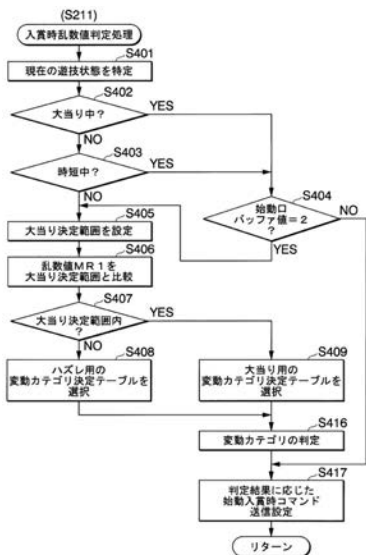


図 18

【図 19】

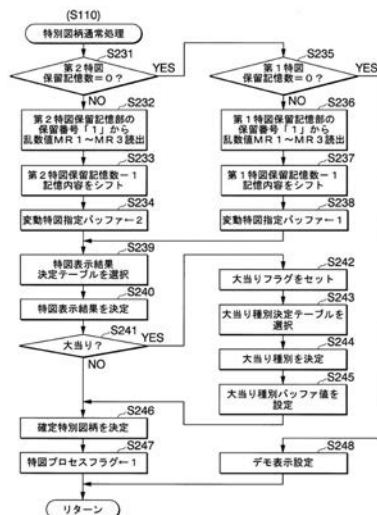


図 19

【図 20】

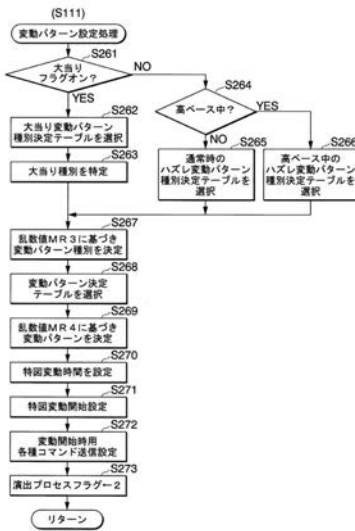


図20

【図 21】

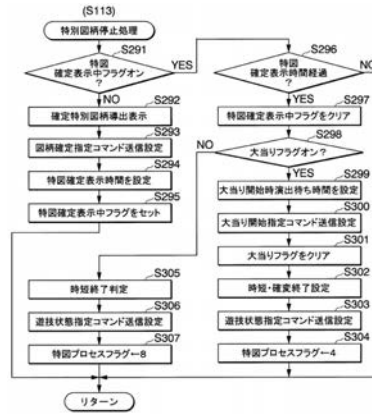


図 21

【図 22】

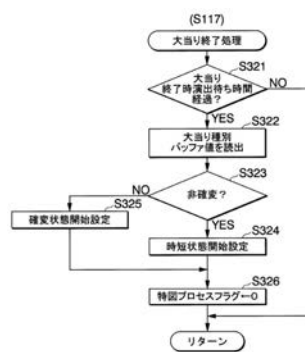


図 22

【図 23】

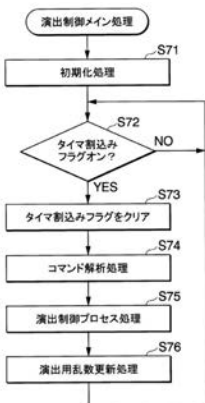


図 23

【図 24】

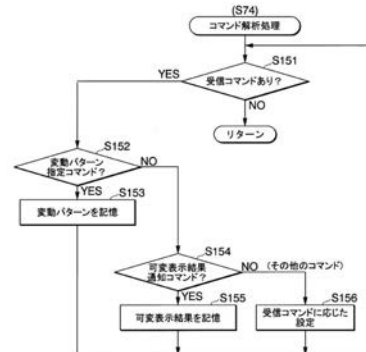


図 24

【図 25】

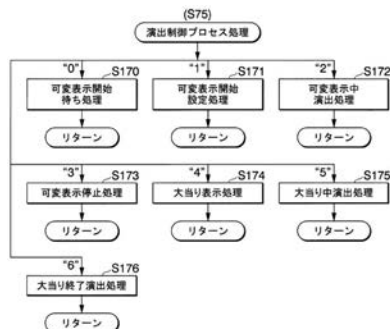


図 25

【図 26】

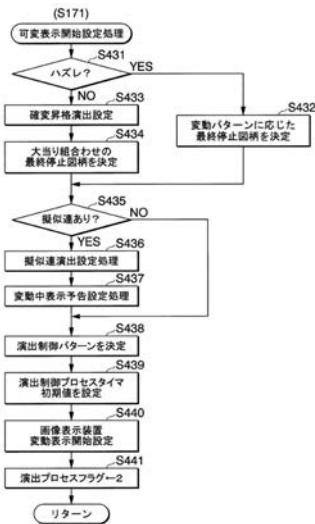


図26

【図 27】

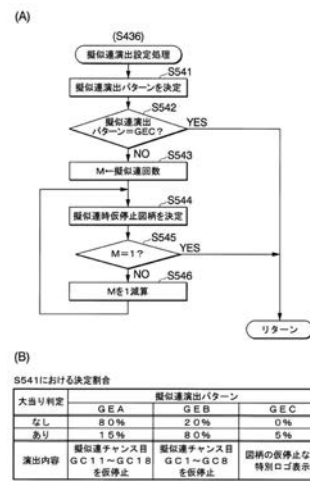


図 27

【図 28】

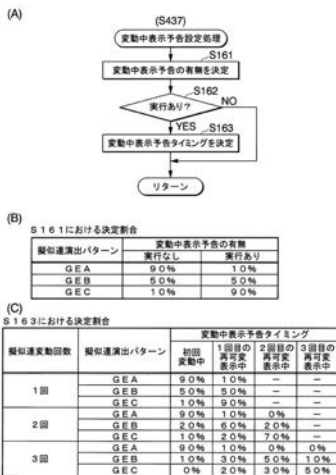


図28

【図 29】

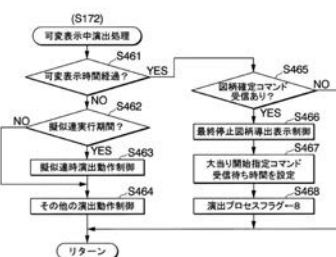


図29

【図 30】

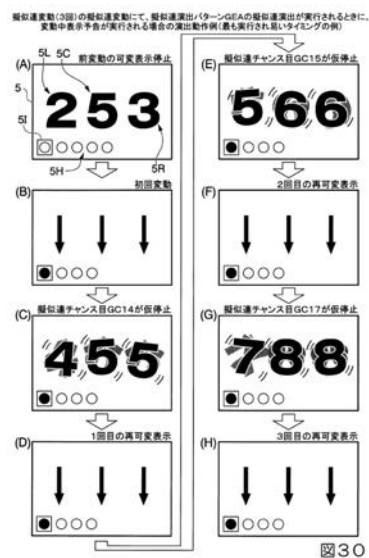


図30

【図 3 1】

疑似連変数(3回)の疑似連変数にて、疑似連演出(1ターンGEC)の疑似連演出が実行される時に、
変動中演出予告が実行される場合の演出動作例(最も実行されるタイミングの例)

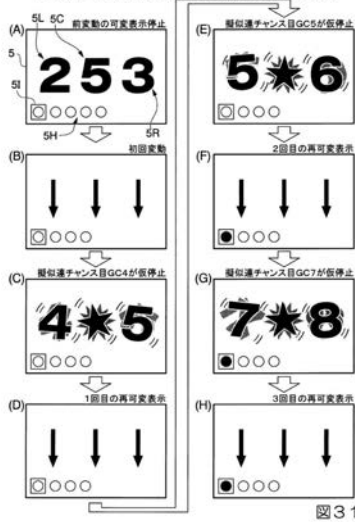


図 3 1

【図 3 2】

疑似連変数(3回)の疑似連変数にて、疑似連演出(1ターンGEC)の疑似連演出が実行される時に、
変動中演出予告が実行される場合の演出動作例(最も実行されるタイミングの例)

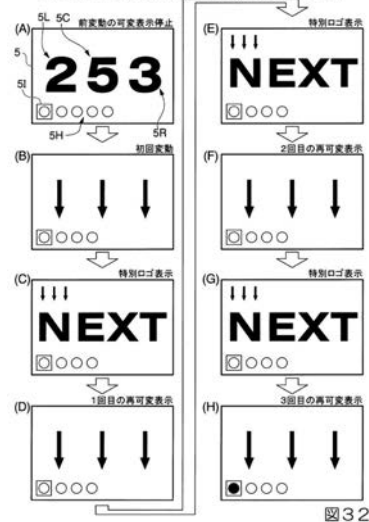


図 3 2

【図 3 3】

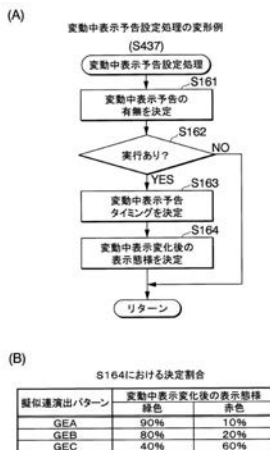


図 3 3

【図 3 4】

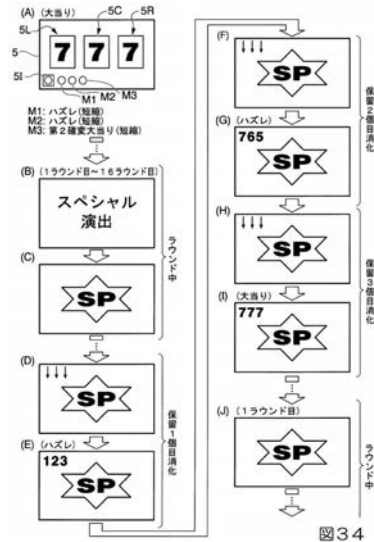


図 3 4

【図 35】

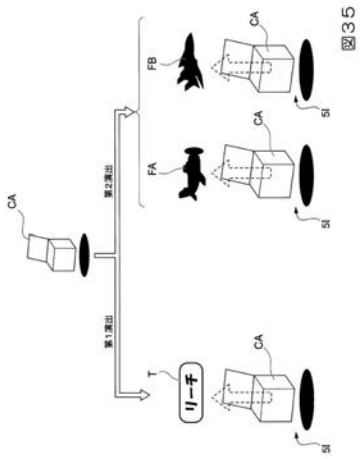


図35