

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6227685号
(P6227685)

(45) 発行日 平成29年11月8日(2017.11.8)

(24) 登録日 平成29年10月20日(2017.10.20)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号 特願2016-26344 (P2016-26344)
 (22) 出願日 平成28年2月15日(2016.2.15)
 (62) 分割の表示 特願2013-55801 (P2013-55801)
 の分割
 原出願日 平成22年6月28日(2010.6.28)
 (65) 公開番号 特開2016-93641 (P2016-93641A)
 (43) 公開日 平成28年5月26日(2016.5.26)
 審査請求日 平成28年2月15日(2016.2.15)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 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

審査官 清水 徹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を開始した後に表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段に表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、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、特殊演出を実行してから、予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段を備え、

繰り返すまでの期間には第1期間と第2期間とが含まれ、

前記予告演出実行手段は、

繰り返すまでの期間が異なるように予告演出を実行可能であり、

繰り返すまでの期間の長さによって可動部材演出の実行有無が異なり、

予告演出を繰り返し実行するための繰り返しパターンが複数種類あり、

複数種類の繰り返しパターンのうちいずれの繰り返しパターンの種類に従って予告演出が実行されるかに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

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

10

【 0 0 0 3 】

このような遊技機としては、識別情報の可変表示を開始した後、表示結果を導出表示させるまでの間に、識別情報を一旦仮停止させ、その後仮停止した識別情報の可変表示を再開させる演出（いわゆる擬似連）を実行する遊技機がある。このような擬似連を行うたびにステップアップ予告演出を実行する遊技機も知られている（例えば特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 4 】

また、大当たり遊技状態に制御される可能性があることを報知する予告演出の 1 つとして、大当たり遊技状態に制御されることが確定したことを報知する一発告知予告を実行する遊技機も提案されている（例えば特許文献 2 参照）。

20

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 5 2 8 3 号公報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 0 - 5 1 7 4 7 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

特許文献 1、2 の遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれていた。

【 0 0 0 7 】

30

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を開始した後に表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置 5 など）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 3 9 の処理を実行する部分など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段に表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 1 6 2 の処理において、画像表示装置 5 に飾り図柄を停止表示させる部分など。画像表示装置 5 において、飾り図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当たり」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせず「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。飾り図柄の変動のみならず、リーチ演出においてキャラクタ画像を表示させることなども含む。）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、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、特殊演出を実行してから、予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 0 1 における決定結果に基づいて、ステップ S 1 6 2 の処理において、図 4 2（A）～（K）、図 4 3（A）～（J）、図 4 4（A）～（L）に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）を備え、繰り返すまでの期間には第 1

40

50

期間と第２期間とが含まれ、前記予告演出実行手段は、繰り返すまでの期間が異なるように予告演出を実行可能であり、繰り返すまでの期間の長さによって可動部材演出の実行有無が異なり、予告演出を繰り返し実行するための繰り返しパターンが複数種類あり、複数種類の繰り返しパターンのうちいずれの繰り返しパターンの種類に従って予告演出が実行されるかに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０００９】

可変表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を１回のみ実行する特別予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０２～Ｓ７０４における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、図４２（Ｌ）、図４３（Ｋ）、（Ｌ）、図４４（Ｋ）に示すような特別予告演出を実行する部分など）をさらに備え、

10

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出と比べて大きい音と高い照度の光とのうち少なくとも何れか一方を用いる前記特別予告演出を実行する（例えば例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ８２３における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、遊技効果ランプ９を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより最大音量の音声を出力させる大当り確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、大きい音、及び／または、高い照度の光を用いる特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

20

【００１０】

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出実行手段により前記所定回数目の前記予告演出が実行されるときに、前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６２の処理において、連続演出の最後の繰り返し時に特別予告演出で実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別予告演出が分かりやすくなり遊技の興趣が向上する。

【００１１】

前記予告演出実行手段は、可動部材を初期位置から所定範囲未満動作させる予告演出（例えば「煽りのみ」または「第１態様」の可動物予告演出）を実行可能であり、前記特別予告演出実行手段は、前記可動部材を前記初期位置から前記所定範囲以上動作させる前記特別予告演出（例えば「第２態様」の可動物予告演出）を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６４３における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、可動物予告演出を実行する）ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、可動部材を所定範囲以上動作させた後に初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【００１２】

前記可変表示手段は、始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３１にてＹｅｓと判定したことなど）に基づいて、可変表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、可変表示に関する情報を所定の上限数まで保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂ、演出制御保留記憶部１９５など）と、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御する契機となる保留記憶が記憶されているか否かを判定する判定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６２１～Ｓ６２３の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、可変表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、当該可変表示に対する前記決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行し（例えば図４２（Ａ）～（Ｋ）、図４３（Ａ）～（Ｊ）、図４４（Ａ）～（Ｌ）に示すように予告演出を繰り返し実行し）、前記特別予告演出実行手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特

40

50

別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS624における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、先読予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、保留記憶手段に有利状態に制御する契機となる保留記憶が記憶されているか否かを予告する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【0013】

前記可変表示手段は、始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYesと判定したことなど）に基づいて、可変表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、可変表示に関する情報を所定の上限数まで保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、前記可変表示手段における保留表示領域に、保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された保留記憶の数を特定可能に表示する保留表示制御手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示を行う部分）と、をさらに備え、前記予告演出または前記特別予告演出の少なくとも1つは可動部材（例えばシャッタ38H、38Lなど）を前記可変表示手段における前記保留表示領域に重畳しない非重畳位置から該可変表示手段における前記保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作させるもの（例えば、図51（D2）、（E2）に示すように、シャッタ38H、38Lを動作させる演出）であり、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を前記可変表示手段から消去する（例えば図52（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動物が可動したときに保留表示領域に少なくとも一部が重畳する可能性がある場合に、保留表示領域が重畳位置にある可動物と重畳しない位置に変更されるため、保留記憶の数を遊技者に誤って認識されることがなく、遊技者に不信感を与えることを防ぐことができる。

【0014】

前記可動部材が動作する場合は当該動作の前に、前記可動部材が動作しない場合でも所定の割合で、前記可動部材が動作する可能性を示唆する可動示唆演出を実行する可動示唆演出実行手段（例えば、図51（D1）、（E1）に示すような演出）をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記可変表示手段から消去する（例えば図52（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動示唆演出が実行されるときには、該可動示唆演出後に可動演出が実行される場合でも実行されない場合でも一様に保留表示領域の位置が変更されるため、保留特定情報の表示状況により可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】各種の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乱数値を例示する説明図である。

【図 6】変動パターン及び変動パターン種別を例示する図である。

【図 7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 8】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

10

【図 9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 10】変動パターン決定テーブルの構成例などを示す図である

【図 11】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 12】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図 13】連続演出種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 14】連続演出パターン、予告演出パターンの一覧を示す図である。

【図 15】連続演出パターン決定テーブル、予告演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 16】演出制御パターンの構成例などを示す図である。

【図 17】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

20

【図 18】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 23】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。

【図 24】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 25】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 26】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 27】大当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。

30

【図 28】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 29】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】演出制御保留記憶部の構成例を示す図である。

【図 31】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 32】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 35】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 36】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】大当り確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

40

【図 38】先読予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 39】可動物予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 40】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 41】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 42】連続演出（擬似連）の表示動作例を示す図である。

【図 43】連続演出（予告連）の表示動作例を示す図である。

【図 44】連続演出（すべり擬似連）の表示動作例を示す図である。

【図 45】予告演出の表示動作例を示す図である。

【図 46】変動パターン共通範囲の変形例を示す説明図である。

【図 47】シャッタユニットの構造を示す概略分解斜視図である。

50

【図４８】（ａ）はシャッタ３８Ｈと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。

【図４９】（ａ）はシャッタ３８Ｈと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。

【図５０】（ａ）はシャッタ３８Ｈ、３８Ｌが格納位置に位置している状態を示す概略図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｈ、３８Ｌが前面位置に位置している状態を示す概略図である。

【図５１】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。

【図５２】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。

【図５３】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【００１６】

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

【００１７】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。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（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）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合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により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により可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

20

30

【００１８】

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

40

【００１９】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数に分割された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（装飾識別情報）であ

50

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。

【 0 0 2 0 】

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 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置 5 の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。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 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

10

【 0 0 2 1 】

画像表示装置 5 では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R となる表示領域として、3 つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置 5 における表示動作は、図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0 によって制御される。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A で第 1 特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置 5 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示装置 4 B で第 2 特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置 5 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

20

【 0 0 2 2 】

「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には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした 8 種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

30

【 0 0 2 3 】

飾り図柄の変動中には、「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（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

40

【 0 0 2 4 】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5

50

Bが配置されている。そして、特図ゲームとして第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動が開始されるときには、「左」の色図柄表示エリア5Aにて色図柄の変動（例えば表示色の更新）が開始される。他方、特図ゲームとして第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動が開始されるときには、「右」の色図柄表示エリア5Bにて色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、色図柄の変動が終了して、色図柄の可変表示結果となる確定色図柄が停止表示される。即ち、色図柄表示エリア5Aは第1特図の変動と同期して変動し、色図柄表示エリア5Bは第2特図の変動と同期して変動する。

【0025】

「左」及び「右」の色図柄表示エリア5A、5Bにて可変表示される色図柄には、例えば4種類の図柄（例えば「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）が含まれていればよい。色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、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「1」～「4」の図柄番号が付されている。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかなどに対応して、予め定められた色図柄が停止表示されればよい。

【0026】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は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。

【0027】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている第1始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）が成立したときには、例えば第1始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第1始動入賞に対応する各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、白表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた第1始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている第2始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白色表示に変化させる。その後、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）が成立したときには、例えば第2始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第2始動入賞に対応する各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、白色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた第2始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。なお、この実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hに8つの表示部位が設けられており、そのうち左側の4つが第1始動入賞に対応する表示部位となっており、右側の4つが第2始動入賞に対応する表示部位となっており、いずれの始動入賞に対応する保留記憶かを特定可能である。

【0028】

なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア５Ｈ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５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第１保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。

【００２９】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【００３０】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３１】

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

賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウンスイッチ 2 3 によって検出される。カウンスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 2 】

こうして、第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第 1 始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動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 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 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ればよい。なお、普通図柄表示器 2 0 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（又は LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又は LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 4 】

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（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【 0 0 3 5 】

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

ために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【0036】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿が設けられている。打球供給皿を形成する部材には、遊技者により操作可能な操作部30が取り付けられている。操作部30は、遊技者から見て奥・手前・左・右（前後左右）といった予め定められた複数の方向（例えば4方向）のうちから選択した方向を押下操作することが可能な押しボタンスイッチからなる平面視で円形の操作ボタン32と、操作ボタン32の周囲に設けられて回転操作することが可能なダイヤル（ジョグダイヤル）からなる平面視で環状の操作ダイヤル33という、複数の操作部を含んで構成されている。操作ボタン32は、前後左右の4方向以外に、全体を下方にも押下操作が可能である。すなわち、遊技者は、操作ボタン32に対して、パチンコ遊技機1に向けた状態で前後左右の4方向から1つの方向を選択的に押下する押下方向選択操作と、方向選択操作以外に操作ボタン32全体を下方に押下する全体押下決定操作とを、行うことができる。また、遊技者は、操作ダイヤル33に対して、右回り（時計回り）あるいは左回り（反時計回り）のうち1つの回転方向へと選択的に回転させる回転方向選択操作を行うことができる。操作ボタン32や操作ダイヤル33に対してなされた遊技者の操作行為は、それぞれ図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

【0037】

なお、操作部30は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作部30は、遊技者による所定の操作行為を、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。

【0038】

操作ボタン32において、前方向（奥側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機1に向かった状態で操作ボタン32の奥側部分）を、前方向部（奥方向部）と称する。操作ボタン32において、後方向（手前側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機1に向かった状態で操作ボタン32の手前側部分）を、後方向部（手前方向部）と称する。操作ボタン32において、左方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機1に向かった状態で操作ボタン32の左側部分）を、左方向部と称する。操作ボタン32において、右方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機1に向かった状態で操作ボタン32の右側部分）を、右方向部と称する。

【0039】

遊技機用枠3において打球供給皿を形成する部材には、操作部30の他に、所定のカードユニットを介して遊技球の貸出を受ける際に操作する球貸スイッチ91や、プリペイドカードなどの返却を受ける際に操作する返却スイッチ92等が取り付けられている。例えば、球貸スイッチ91や返却スイッチ92は、打球供給皿にて操作部30が取り付けられている面と同一面上にて、その面よりも凹んだ位置に配置されていればよい。これにより、遊技者が操作部30の操作を行っているときに、誤って球貸スイッチ91や返却スイッチ92を押下してしまう事態を防止できる。

【0040】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、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、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。なお、通過ゲート41を遊技球が通過したときに、普図ゲームを実行せずに普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われるようにしてもよい。

【0041】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【0042】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の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遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。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、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「2」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0043】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは規定数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。15

ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「15」となる15ラウンド大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0044】

15ラウンド大当たり状態におけるラウンド遊技において、規定数の入賞球が発生せずに所定期間が経過してラウンド遊技が終了することは、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が少ないので、遊技者にとって好ましくない状況である。このように、ラウンド遊技において所定期間が経過することをフルオープンともいう。また、15ラウンド大当たり状態におけるラウンド遊技において、例えば、規定数に達する際に2以上の遊技球が入賞する場合や規定数の入賞を検出する前に次の入賞があった場合など、規定数を超える数（例えば11個など）の入賞球が発生する場合がある。この場合、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が多くなるので、遊技者にとって好ましい状況である。

【0045】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15ラウンド大当たり状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、ラウンド遊技の実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。2ラウンド大当たり状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間又は第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0046】

このような2ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、2ラウンド大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば2秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0047】

また、15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「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15ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状

10

20

30

40

50

態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」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り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される 15 ラウンド大当り図柄は、非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、15 ラウンド大当り図柄のうち非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15 R 非確変大当り」（「15 R 通常大当り」ともいう）と称される。

10

【0048】

15 ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「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 15 ラウンド大当り状態が終了した後や、2 ラウンド大当り図柄となる「1」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 2 ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の 1 つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となると更に大当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「大当り」となるまで継続する。こうした「7」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り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される 15 ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。「1」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り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される 2 ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、15 ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15 R 確変大当り」と称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「2 R 確変大当り」ともいう）と称される。なお、15 ラウンド大当り図柄「3」及び「7」、2 ラウンド大当り図柄「1」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

20

30

【0049】

小当り図柄となる「2」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後は、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2 ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態（開放状態）とする動作が、第 2 回数（第 2 ラウンド数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、2 ラウンド大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態とする期間が第 2 期間となることと、第 1 状態とする動作の実行回数が第 2 回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後は、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作

40

50

により特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態とする回数が「2」である小当り遊技状態における遊技は、2 ラウンド大当り状態における遊技と同様に、2 回開放遊技とも称される。なお、2 ラウンド大当り状態における各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置 7 とは別個に設けられた入賞球装置を第 1 状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、2 ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第 1 状態に変化させるようにすればよい。

【0050】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や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。

【0051】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、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合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0052】

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 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の变化といった演出動作を、

リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチやスーパーリーチ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「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。

10

【0053】

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

20

【0054】

「連続演出」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 回成立したことに伴って、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、所定の演出動作が所定回数（例えば 2 回～4 回）繰り返し実行される。この実施の形態では、演出態様の異なる 3 種類（「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」）の連続演出が実行可能になっている。連続演出が繰り返されるときには、所定の特殊演出が実行され、連続演出の種別に応じて、実行される特殊演出が異なる。

【0055】

「擬似連」の連続演出では、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 回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、図 3（A）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目 GC 1～GC 8 として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。このように「擬似連」の連続演出では、擬似連チャンス目 GC 1～GC 8 が仮停止表示されることが特殊演出となる。ここで、図 3（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される飾り図柄であり、「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り、「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。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。「擬似連」の連続演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回～3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～4 回続けて開始されたかのように見せることができる。

30

40

50

【 0 0 5 6 】

「予告連」の連続演出では、後述するような予告演出（例えばステップアップ動作やキャラクタ表示など）を開始させた後に、画像表示装置 5 をブラックアウト（暗転）させるなどして、予告演出を一旦中断させる。そして、その後、画像表示装置 5 のブラックアウトを終えて、再度予告演出を最初から実行させる。このような演出動作を所定回数繰り返す。このように「予告連」の連続演出では、画像表示装置 5 をブラックアウト（暗転）させることが特殊演出となる。なお、「予告連」の連続演出されている間は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の変動は継続して行われる。「予告連」の連続演出では、予告演出を 1 回～3 回最初から開始し直されることで、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、あたかも予告演出が 2 回～4 回開始されたかのように見せることができる。

10

【 0 0 5 7 】

「すべり擬似連」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 における全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R などにて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち 1 つの飾り図柄表示エリア（例えば「右」の飾り図柄表示エリア 5 R）にて飾り図柄を再び変動させる演出動作を所定回数繰り返す演出表示が行われる。即ち、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R が、「仮停止表示 滑り 再変動」という演出動作を所定回数繰り返す。このように「すべり擬似連」の連続演出では、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が滑って再変動することが特殊演出となる。「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示させる飾り図柄は、通常使用される「1」～「8」の数字を示す飾り図柄ではなく、「A」、「B」、「C」などの英文字を示す特殊な図柄としてもよい。そして、「すべり擬似連」を繰り返すごとに、「A」「B」「C」となるようにして、繰り返しの回数を図柄により把握できるようにしてもよい。「すべり擬似連」の連続演出において、「仮停止表示 滑り 再変動」という演出動作が 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。

20

【 0 0 5 8 】

「連続演出」の可変表示演出では、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。特殊演出が実行されることにより、遊技者は、「連続演出」であることや繰り返し回数を把握できるようになり、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。なお、繰り返し回数に応じて、特殊演出の演出態様（例えば「擬似連」や「すべり擬似連」において表示される図柄、「予告連」における予告演出の中断のさせ方）を変化させて、繰り返し回数を遊技者が認識できるようにしてもよい。さらに、次回が最後の繰り返しである場合には、特定の演出態様の特殊演出を実行するようにして、次回が最後の繰り返しであることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 9 】

「連続演出」の可変表示演出が実行される際には、初回を含む演出の繰り返しの伴って、関連する表示演出などによる演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用 LED のうちで点灯されるものが 1 つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用 LED の表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用 LED のうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材 34 が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾

40

50

用LEDの点灯や点滅、可動部材34の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「15R確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。このような演出を実行することで、遊技者に繰り返し回数を認識させることができるようになり、遊技者の期待感を高めることができる。

【0060】

このような演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材34など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される演出とは別に、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時など特殊演出を実行時に、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことなどを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0061】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0062】

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、「連続演出」や「滑り」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5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。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、遊技者の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5L、5C、5Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R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。

【 0 0 6 3 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

10

【 0 0 6 4 】

「キャラクタ予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、飾り図柄とは別個のキャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよいし、飾り図柄と一体的に可変表示されるキャラクタ画像を、飾り図柄の可変表示とは異なる表示形態で動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。

20

【 0 0 6 5 】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作部 3 0 に対する所定操作（例えば押下操作や回転操作など）がなされたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8 L、8 R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作部 3 0 への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作部 3 0 への操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材 3 4 を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせただのものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作部 3 0 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作部 3 0 の操作が操作検出スイッチ 3 1 によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8 L、8 R から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

30

40

【 0 0 6 6 】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行される。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置 5 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップ

50

アップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材34を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材34が1種類の動作態様で演出動作を行った後、2段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15R確変大当たり」や「2R確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「15R非確変大当たり」から「15R確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【0067】

また、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」のほかに、可動部材34を動作させる可動物予告演出が実行される。可動物予告演出は、飾り図柄の可変表示中に、可動部材34を所定の演出態様で動作させる予告演出である。

【0068】

また、この実施の形態では、上述のような予告演出とは別に、保留記憶を先読みして、保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出が実行される場合がある。先読予告演出となる演出動作は、飾り図柄の可変表示中の所定のタイミングに実行（開始）されるものであればよい。例えば、先読予告演出は、例えば画像表示装置5の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させることによって、保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、キャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。また、先読予告演出は、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材34を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。

【0069】

また、特図表示結果が「大当たり」となるときの可変表示中において、特図表示結果が「大当たり」となる前に、特図表示結果が「大当たり」となることを事前に報知する大当たり確定報知演出が実行される場合がある。大当たり確定報知演出は、例えば、特別図柄及び飾り図柄の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで遊技効果ランプ9を所定の点灯態様で点灯させることにより、「大当たり」となることを報知する演出である。なお、大当たり確定

報知演出は、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりするものであってもよい。また、遊技効果ランプ 9 や画像表示装置 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などが含まれてもよい。なお、大当たり確定報知演出が実行されると「大当たり」となることが確定するため、はでな演出とすることが望ましい。例えば、遊技効果ランプ 9 を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R により最大音量の音声を出させる。大当たり確定報知演出は、保留記憶内に「大当たり」となる権利があるときに、特図表示結果が「大当たり」となることを事前に報知するものであってもよい。

10

【0070】

この実施の形態では、「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」といった連続演出が実行されるときには、「キャラクタ予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される。一方、可動物予告演出、先読予告演出、大当たり確定報知演出は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに 1 回のみ実行される。可動物予告演出、先読予告演出、大当たり確定報知演出のように、飾り図柄の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 1 回のみ実行される演出を特別予告演出ともいう。

【0071】

特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる処理で、その実行の有無や演出態様が決定される予告演出である。例えば、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる乱数値を用いてその実行の有無や演出態様が決定される。「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される中で、所定の繰り返し回数に達したときにのみ出現する演出態様（例えば、「ステップアップ動作」における所定の段階など）は、特別予告演出に含まれない。

20

【0072】

演出が実行された時点で「大当たり」となることが確定し、遊技効果ランプ 9 を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R により最大音量の音声を出させるのはでな演出を実行する大当たり確定報知演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

30

【0073】

保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【0074】

また可動物部材 3 4 を動作させる可動物予告演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、可動物部材 3 4 が所定の初期位置に戻らなくなり、続いて画像表示装置 5 などで実行される演出に可動物部材 7 5 が重なってしまい、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

40

【0075】

また、これらの特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行させる。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。なお、特別予告演出は、連続演出の最後の繰り返しにおいて実行するものに限定されず、例えば、連続演出が所定回数繰り返されるうちの特定回数目の繰り返しにおいて（例えば 5 回繰り返されるうちの 3 回目の繰り返しにおいて）、特別演出が 1 回のみ実行されるようにしてもよい。

【0076】

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

50

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

【0077】

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

【0078】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当り図柄となる特別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などに、所定の非確変大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。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にて順次飾り図柄が停止表示され、リーチ状態となり、あるいは、リーチ状態とならず表示結果が停止表示される過程の演出を導出表示演出ともいう。ここで、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、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などに、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「非確変」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、15ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態又は通常状態に制御されることになる。

【0079】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち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、大当り種別が「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当り種別と

もいう)と称される。

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄として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結果として、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」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、15ラウンド大当り状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ(特定の組合せ)の確定飾り図柄ともいう。

10

【0081】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、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に非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄(確変図柄)と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄(非確変図柄)のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示(最終停止表示)させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

20

【0082】

非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、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期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

30

【0083】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置5の表示画面にて飾り図柄を可変表示させて非確変図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。大当り中昇格演出の一例として、所定のラウンド中に画像表示装置5にゲージ等を表示して、操作ボタン32の連打を促す演出を実行する。そして、所定期間内に所定回数(例えば10回など)以上連打された場合に大当り中昇格成功演出を実行し、操作ボタン32が操作されない場合や、連打の回数が所定回数未満の場合、あるいは大当り種別が「非確変」である場合には大当り中昇格失敗演出を実行する。大当り種別が「確変」である場合に大当り中昇格失敗演出を実行する場合には、その後確変状態であることを認識できない演出モード(潜伏確変状態)に移行してもよいし、最終のラウンドが終了時(エンディング時)に確変状態に移行することを報知するようにしてもよい。

40

50

【 0 0 8 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当たり図柄となる「2」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らずに、例えば図3（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

10

【 0 0 8 5 】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当たり」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置5の表示画面における背景画像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、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

20

30

【 0 0 8 6 】

確変状態では、例えば「確変中」といった確変状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させること、及び/又は、画像表示装置5の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【 0 0 8 7 】

40

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、電源基板16、払出制御基板17といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と電源基板16や払出制御基板17との間で伝送される各種の制御信号、及び、演出制御基板12、音声制御基板13やランプ制御基板14とスピーカ8、遊技効果ランプ9、操作検出スイッチ31の間で伝送される各種の制御信号を中継するためドドア中継基板19も搭載されている。さらに、ドドア中継基板19とスピーカ8、遊技効果ランプ9、操作検出スイッチ31の間には、各種の制御信号を中継するため枠中継基板26が設けられる。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技

50

盤 2 などの背面には、例えば情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 8 】

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 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 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 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御など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 などが搭載されている。

10

【 0 0 8 9 】

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。すなわち、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 などにおける点灯 / 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。

20

【 0 0 9 0 】

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などに基づき、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などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

30

【 0 0 9 1 】

電源基板 1 6 は、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種基板や、画像表示装置 5 や遊技効果ランプ 9 やスピーカ 8 などの演出装置に電力を供給する。

【 0 0 9 2 】

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などのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。主基板 1 1 は、各種スイッチからの検出信号を受信すると、各種スイッチに応じた賞球の払い出しを実行させるための賞球信号を払出制御基板 1 7 に送出する。なお、この賞球信号は、電源基板 1 6 を経由して伝送される。払出制御基板 1 7 は、賞球信号を受信すると、球払出装置 1 8 を駆動して賞球信号に応じた賞球を払い出させる。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 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

40

【 0 0 9 3 】

また、遊技領域の内部又は外部の所定の位置には可動部材 3 4 が設けられる。可動部材

50

34は、演出制御基板12の制御により動作する。稼働部材34を動作させるためのモータなどがドロア中継基板19、枠中継基板26を介して演出制御基板12に接続される。この実施の形態では、後述する予告演出の一つとして可動部材34を動作させる予告演出が実行される。なお、予告演出以外の演出（リーチ演出など）において、可動部材34が動作するようにしてもよい。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図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（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図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。

【0097】

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

10

20

30

40

50

ＸＴデータが設定される。

【００９８】

この実施の形態では、第１及び第２変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第１特図及び第２特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）と変動パターンとの組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）に応じた２種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した２種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

10

【００９９】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当たり種別）が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第２可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第３可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第４可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第５可変表示結果通知コマンドである。

20

30

【０１００】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当たり」及び「小当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、３つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

40

50

【0101】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

10

【0102】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、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てからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

20

【0103】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXT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。

【0104】

コマンドA1XXHは、大当り遊技状態や小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A2XXHは、大当り遊技状態や小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。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15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、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、大当り遊技状態や小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、大当り遊技状態や小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、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、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。

30

40

【0105】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。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や当り開始指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、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EXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにお

50

ける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、2ラウンド大当り状態及び/又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2ラウンド大当り状態中及び/又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0106】

コマンドB1XXHは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されたことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第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。この実施の形態では、第1始動口入賞指定コマンドが、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、所定の決定用数値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。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では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」となる決定値と合致するか否かや、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、15ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、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特図ゲームの保留記憶数(特図保留記憶数)にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「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)とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン)とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、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は、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB101Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB102Hは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が15ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB103Hは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当り」を通知する第4入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB104Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第5入賞時判定結果通知コマンドである。

【0107】

コマンドB2XXHは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されたことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第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。この実施の形態では、第2始動口入賞指定コマンドが、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、所定の決定用数値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。例えば、図4(C)に示すように、第2始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」となる決定値と合致するか否かや、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、15ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、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特図ゲームの保留記憶数(特図保留記憶数)にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「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)とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン(例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン)とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なる

EXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB200Hは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第6入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB201Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第7入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB202Hは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が15ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第8入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB203Hは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当り」を通知する第9入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB204Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第10入賞時判定結果通知コマンドである。

10

【0108】

コマンドC0XXHは、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1保留記憶数と第2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ことに対応して、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。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図11に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、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、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

20

【0109】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O105は、外付けであってもよい。

30

40

【0110】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100ではCPU103がROM101に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100（又はCPU103）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU103がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板11とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータに

50

についても同様である。

【 0 1 1 1 】

主基板 1 1 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 1 0 0 が備える乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 5 は、主基板 1 1 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 1 1 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。

10

【 0 1 1 2 】

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 1 0 4 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 1 0 3 は、例えば図 1 1 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データは、乱数回路 1 0 4 により C P U 1 0 3 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 1 0 3 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 1 0 4 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。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

20

【 0 1 1 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、乱数回路 1 0 4 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 1 0 1 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 1 0 0 の I D ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の各製品ごとに異なる数値で付与された 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 1 0 4 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 1 0 4 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。

30

【 0 1 1 4 】

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などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当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」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

40

【 0 1 1 5 】

変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値 M R 4 は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値 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 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球

50

が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0116】

図6（A）は、この実施の形態における飾り図柄の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」となる場合のうち、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。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」や「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、当り変動パターンと称される。

【0117】

図6（A）に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合にのみ対応した当り変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

【0118】

図6（B）は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図6（A）に示す各変動パターンは、図6（B）に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）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ればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチ又はスーパーリーチ）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。他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」の可変表示演出の有無や再変動の実行回数（繰り返し回数）で分類（グループ化）して、「連続演出」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数（繰り返し回数）を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数（繰り返し回数）を2回以上とする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。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあったも

よい。

【0119】

図6(B)に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

10

【0120】

変動パターン種別CA1-1は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-3は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「連続演出」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、連続演出」の変動パターン種別であり、「滑り、連続演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

20

【0121】

変動パターン種別CA2-1は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-2は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

30

【0122】

変動パターン種別CA2-3は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

40

【0123】

変動パターン種別CA3-1は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）連続演出

50

なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-2は、「連続演出」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）連続演出あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）連続演出あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

10

【0124】

変動パターン種別CA4-1は、2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6(A)に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-1~変動パターンPC1-3が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-1に含まれることになる。変動パターン種別CA4-2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6(A)に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。

20

【0125】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複

30

【0126】

図7は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【0127】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「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による第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル130を参照して特図表示結果が決定される。

【0128】

50

これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【0129】

このような設定により、第2特図を用いた特図ゲームでは、第1特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から15ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【0130】

図8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」とする旨の判定がなされ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「確変」、「突確」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。大当り種別決定テーブル131では、図11に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、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が実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

【0131】

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、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、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」又は「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、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」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、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「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、「確変」又は「突確」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155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【0132】

図 8 に示す大当り種別決定テーブル 131 では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「37」～「72」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に「37」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

【0133】

図 8 に示す設定例では、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を開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として 2 ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない 2 ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第 2 特別図柄表示装置 4B における特図ゲームが第 1 特別図柄表示装置 4A における特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第 2 特別図柄表示装置 4B における特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大い

【0134】

なお、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「1」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「突確」となって 2 ラウンド大当り状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル 131 におけるテーブルデータを構成してもよい。

【0135】

図 9 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 9 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 132A と、図 9 (B) に示す小当り変動パターン種別決定テーブル 132B と、図 9 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常用) 132C と、図 9 (D) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (短縮用) 132D とが、予め用意されている。

【0136】

大当り変動パターン種別決定テーブル 132A は、特図表示結果を「大当り」にすると決定 (事前決定) 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 132A では、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターン種別 CA3-1 ~ 変動パターン種別 CA3-3、変動パターン種別 CA4-1 及び変動パターン種別 CA4-2 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 132A 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、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 3 7 】

また、大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A では、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、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。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御される場合には、1 5 ラウンド大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

小当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B は、特図表示結果を「小当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別 C A 4 - 1 に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別 C A 4 - 1 には、図 9（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A において、大当たり種別が「突確」である場合にに応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別 C A 4 - 1 は、大当たり種別が「突確」となる場合と、特図表示結果が「小当たり」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A にて大当たり種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を構成するテーブルデータとは、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【 0 1 4 0 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 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（通常用）1 3 2 C は、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合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（短縮用）1 3 2 D は、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときといった、特別図柄や飾り図

10

20

30

40

50

柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

【 0 1 4 1 】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「 3 」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「 3 」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「 0 」であるときと、合計保留記憶数が「 1 」であるときと、合計保留記憶数が「 2 」であるときと、合計保留記憶数が「 3 」であるときと、合計保留記憶数が「 4 」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「 3 」未満であるときには、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「 3 」であるときと、合計保留記憶数が「 4 」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数が所定数（例えば「 3 」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「 1 」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C が使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D が使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 3、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 4 のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C とハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D とでは、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、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C とハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D とでは、変動パターン種別 C A 1 - 3 や変動パターン種別 C A 2 - 1 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、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。

【 0 1 4 3 】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C とハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D 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。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C では、変動パターン種別 C A 1 - 2 や変動パターン種別 C A 2 - 3 に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別 C A 1 - 1 や変動パターン種別 C A 2 - 2 に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D では、変動パターン種別 C A 1 - 1 や変動パターン種別 C A 2 - 2 に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別 C A 1 - 2 や変動パターン種別 C A 2 - 3 に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定す

ることができる。

【 0 1 4 4 】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別 C A 2 - 4 に決定される。すなわち、乱数回路 1 0 4 などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D を参照することにより、変動パターン種別 C A 1 - 1 ～変動パターン種別 C A 1 - 3 や変動パターン種別 C A 2 - 1 ～変動パターン種別 C A 2 - 4 のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別 C A 1 - 1 ～変動パターン種別 C A 1 - 3 は、図 6（ B ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別 C A 2 - 1 ～変動パターン種別 C A 2 - 4 は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D を参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【 0 1 4 7 】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D において変動パターン種別 C A 1 - 2 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C において変動パターン種別 C A 1 - 1 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「 3 」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【 0 1 4 8 】

図 1 0 は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン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、変動パターン決定テーブルとして、図 1 0（ A ）に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A と、図 1 0（ B ）に示す当り変動パターン決定テーブル 1 3 3 B とが、予め用意されている。

【 0 1 4 9 】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、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。ハズレ変動パターン決定テーブル133A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（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【0150】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-3に決定値が割り当てられている。図6(A)に示すように、変動パターンPA1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-4に決定値が割り当てられている。図6(A)に示すように、変動パターンPA1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「連続演出」の可変表示演出にて再変動を1回実行する（繰り返す）変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-4に決定されることにより「連続演出」の可変表示演出を実行することができる。

【0151】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図9(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、図9(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6(A)に示す変動パターンの設定例では、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[m s]に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間は16000ミリ秒[m s]に、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は24000[m s]に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間や、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【0152】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）未満である場合に比べて変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0153】

当り変動パターン決定テーブル133Bは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、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。当り変動パターン決定テーブル133B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（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【0154】

図6(A)に示す変動パターンPA3-1、PA3-2、PA5-1、及び、PA5-2は、連続演出が3回実行される変動パターンである。図6(C)に示すように、変動パターンPA3-1、及び、PA5-1は、変動開始から時刻t1までの期間に連続演出が実行され、時刻t1からt3（65秒）までの期間にスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターンPA3-2、及び、PA5-2は、変動開始から時刻t2（>t1）までの期間に連続演出が実行され、時刻t2からt4（85秒）までの期間にスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aの設定では、変動パターンPA3-2よりも変動パターンPA3-1に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル133Bの設定では、変動パターンPA5-2よりも変動パターンPA5-1に決定されやすくなっている。即ち、連続演出の実行回数が所定回数（ここでは3回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、1回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、1回当りの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0155】

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16において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0156】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図11に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部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。

【0157】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aに記憶される。

【0158】

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始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶される。

10

【0159】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

20

【0160】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、小当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグ、大当たり中フラグなどが設けられている。

【0161】

特図プロセスフラグは、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進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図18のステップS15や図19に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図18のステップS16に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

30

【0162】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。小当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当たり」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。

40

【0163】

確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。大当たり中フラグは、パチンコ遊技機1における大当たり遊技状態が開始されることに対応してオ

50

ン状態にセットされる一方で、大当り遊技状態状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【 0 1 6 4 】

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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【 0 1 6 5 】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【 0 1 6 6 】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

20

【 0 1 6 7 】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【 0 1 6 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。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に、ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【 0 1 6 9 】

40

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路 1 0 4 とは別個に、あるいは、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データを用いて、CPU 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ものである。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 MR 2 ~ MR 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、CPU 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。CPU 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

50

すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【 0 1 7 0 】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの数である第 1 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 1 保留記憶数カウンタには、第 1 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 1 保留記憶数カウント値として記憶され、第 1 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。第 2 保留記憶数カウンタは、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの数である第 2 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 2 保留記憶数カウンタには、第 2 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 2 保留記憶数カウント値として記憶され、第 2 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。

10

【 0 1 7 1 】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別バッファ値が「 0 」であるに対応したカウント初期値「 1 0 0 」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が 1 減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「 0 」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

20

【 0 1 7 2 】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「 1 」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1 回のラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が 1 加算されて更新される。

30

【 0 1 7 3 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【 0 1 7 4 】

送信コマンドバッファは、主基板 1 1 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「 1 2 」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応した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などが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

40

【 0 1 7 5 】

始動口バッファには、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第 1 始動口スイッチ 2 2 A により第 1 始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに伴って、始動口バッファ

50

値には「１」が設定される。また、第２始動口スイッチ２２Ｂにより第２始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１７６】

変動特図指定バッファには、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と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「１」が設定される。また、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が実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「２」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「０」に設定される。

10

【０１７７】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図８に示すような大当たり種別決定テーブル１３１での設定に基づき、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には「０」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「１」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「２」が設定される。

【０１７８】

20

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１７９】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

40

【０１８０】

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などが接続されている。さらに、演出制御基板１２

50

には、操作部 30 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、操作検出スイッチ 31 から伝送するための配線も接続されている。

【0181】

演出制御基板 12 では、例えば乱数回路 124 などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図 12 は、演出制御基板 12 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 12 に示すように、この実施の形態では、演出制御基板 12 の側において、連続演出種別判定用の乱数値 SR1、連続演出パターン判定用の乱数値 SR2、大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値 SR3、先読予告演出実行判定用の乱数値 SR4、可動物予告演出決定用の乱数値 SR5 を示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

10

【0182】

演出制御用 CPU 120 は、例えば図 17 に示す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といった、乱数回路 124 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 SR1 ~ SR5 を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路 124 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、演出用乱数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。また、演出制御基板 12 に乱数回路 124 が搭載されていない場合には、演出制御用 CPU 120 がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0183】

連続演出種別判定用の乱数値 SR1 は、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれとするかを判定するために用いられる乱数値であり、「1」~「99」の範囲の値をとる。

【0184】

連続演出パターン判定用の乱数値 SR2 は、連続演出の演出態様（連続演出パターン）をいずれとするかを判定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

30

【0185】

大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値 SR3 は、大当たり確定報知演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0186】

先読予告演出実行判定用の乱数値 SR4 は、先読予告演出を実行するか否かを判定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0187】

可動物予告演出決定用の乱数値 SR5 は、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その演出態様（可動物予告演出パターン）をいずれとするかを決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

40

【0188】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、制御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、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0189】

図 13 は、ROM 121 に記憶される連続演出種別決定テーブル 160 の構成例を示し

50

ている。連続演出種別決定テーブル160は、連続演出を実行する場合（変動パターンが連続演出を実行することに対応したPA1-4、PB2-1、PB2-2、PA3-1、PA3-2、PB4-1、PB4-2、PA5-1、PA5-2、PC1-3である場合）に、連続演出種別判定用の乱数値SR1に基づいて、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」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。この実施の形態では、「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」が均等の割合で決定されるようになっているが、可変表示結果が「大当たり」であるか否か、リーチハズレであるか非リーチハズレであるか、連続演出の実行回数が何回であるかなど、変動パターンに応じて「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、連続演出の種別に応じて「大当たり」となる信頼度やリーチとなる信頼度を異ならせることができる。「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせる場合においては、「大当たり」となる信頼度やリーチとなる信頼度を「擬似連」>「すべり擬似連」>「予告連」の順に高くなるようにしてもよい。これは、連続演出を繰り返すときの特殊演出において、停止する飾り図柄の数が多い順に対応している。このような順で信頼度を高くすれば、遊技者が信頼度の高さを認識しやすくなる。また、特殊演出においては、停止する飾り図柄の数が多い程、遊技者に与えるインパクトが大きいので、遊技者に与えるインパクトの大きさと信頼度の高さを対応させることができる。

10

【0190】

図14(A)は、連続演出パターンの一覧を示す図である。図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数などに応じて、複数の連続演出パターンが設けられている。繰り返し回数が1回であることに对应して、連続演出パターンA1-1、A1-2、A1-3が設けられている。

20

【0191】

連続演出パターンA1-1は、可変表示を開始してからSTEP2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA1-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間とが均等になっている。

30

【0192】

連続演出パターンA1-2は、可変表示を開始してからSTEP2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2（2段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA1-2では、1回目の予告演出が実行される時間は、2回目の予告演出が実行される時間よりも短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA1-1と同じである。

40

【0193】

連続演出パターンA1-3は、可変表示を開始してからSTEP3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP3（3段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA1-3では、1回目の予告演出が実行される時間は、2回目の予告演出が実行される時間よりも長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA1-1と同じである。

【0194】

50

図15(A)は、ROM121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Aの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Aは、連続演出を1回繰り返す場合(変動パターンが連続演出を1回繰り返すことに対応したPA1-4、PB2-1、PB4-1、PC1-3である場合)に、連続演出パターン判定用の乱数値SR2に基づいて、連続演出パターンをA1-1、A1-2、A1-3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。連続演出パターン決定テーブル161Aでは、変動パターン(可変表示結果)がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンA1-3>A1-2>A1-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

【0195】

10

また、図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数が2回であることに対応して、連続演出パターンA2-1、A2-2、A2-3が設けられている。

【0196】

連続演出パターンA2-1は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間と、3回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

20

【0197】

連続演出パターンA2-2は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間、及び、2回目の予告演出が実行される演出時間が、3回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA2-1と同じである。

30

【0198】

連続演出パターンA2-3は、可変表示を開始してからSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA2-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間が、2回目の予告演出が実行される演出時間、及び、3回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA2-1と同じである。

40

【0199】

図15(B)は、ROM121に記憶される連続演出パターン決定テーブル161Bの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル161Bは、連続演出を2回繰り返す場合(変動パターンが連続演出を2回繰り返すことに対応したPB2-2、PB4-2

50

である場合)に、連続演出パターン判定用の乱数値SR2に基づいて、連続演出パターンをA2-1、A2-2、A2-3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。連続演出パターン決定テーブル161Bでは、変動パターン(可変表示結果)がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンA2-3>A2-2>A2-1の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が高くなっている。

【0200】

また、図14(A)に示すように、連続演出の繰り返し回数が3回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンであることに対応して、連続演出パターンA3-1、A3-2、A3-3が設けられている。

10

【0201】

連続演出パターンA3-1は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA3-1では、1回目の予告演出が実行される演出時間と、2回目の予告演出が実行される演出時間と、3回目の予告演出が実行される演出時間と、4回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

20

【0202】

連続演出パターンA3-2は、可変表示を開始してからSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP2(2段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA3-2では、1回目の予告演出が実行される演出時間、2回目の予告演出が実行される演出時間、及び、3回目の予告演出が実行される演出時間が、4回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンA3-1と同じである。

30

【0203】

連続演出パターンA3-3は、可変表示を開始してからSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の1回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の2回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の3回目の繰り返し時にSTEP3(3段階目)までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンA3-3では、1回目の予告演出が実行される演出時間が、2回目の予告演出が実行される演出時間、3回目の予告演出が実行される演出時間、及び、4回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに

40

50

対応して決定されるので、連続演出パターン A 3 - 1 と同じである。

【 0 2 0 4 】

図 1 5 (C) は、ROM 1 2 1 に記憶される連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 C の構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 C は、連続演出を 3 回繰り返す場合であって演出時間が短い場合（変動パターンが連続演出を短い時間で 3 回繰り返すことに対応した P A 3 - 1、P A 5 - 1 である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 に基づいて、連続演出パターンを A 3 - 1、A 3 - 2、A 3 - 3 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。連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 C では、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターン A 3 - 3 > A 3 - 2 > A 3 - 1 の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が高くなっている。なお、連続演出の繰り返し回数が 2 回である場合と、連続演出の繰り返し回数が 3 回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合と、で連続演出を実行するトータルの演出時間を等しくして、連続演出の繰り返し回数を 2 回にするか 3 回にするかを演出制御基板 1 2 の側で決定するようにしてもよい。この場合は、連続演出の繰り返し回数が 2 回であることに対応した変動パターン、または、連続演出の繰り返し回数が 3 回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合には、連続演出パターンを A 2 - 1、A 2 - 2、A 2 - 3、A 3 - 1、A 3 - 2、A 3 - 3 のいずれかに決定されるようにすればよい。

10

【 0 2 0 5 】

20

なお、図 1 4 (A) に示した連続演出パターンにおいて、連続演出パターンが A で始まって最後の番号が同じものは、途中まで同じ演出時間で同じ演出を実行するものであることが好ましい。例えば、A 1 - 2、A 2 - 2、A 3 - 2 における連続演出の初回の予告演出は同じ演出時間で同じ演出を実行し、A 2 - 2、A 3 - 2 における 1 回目の繰り返し時において、同じ演出時間で同じ演出を実行する。このようにすることで、連続演出の途中で遊技者が繰り返し回数を認識してしまい、遊技の興味が低下することを防止できる。

【 0 2 0 6 】

また、図 1 4 (A) に示すように、連続演出の繰り返し回数が 3 回であって、連続演出を実行する演出時間が長い変動パターンであることに対応して、連続演出パターン B 3 - 1、B 3 - 2、B 3 - 3 が設けられている。連続演出パターン B 3 - 1、B 3 - 2、B 3 - 3 は、連続演出パターン A 3 - 1、A 3 - 2、A 3 - 3 と演出内容は同じであるが、各予告演出を実行する演出時間が連続演出パターン A 3 - 1、A 3 - 2、A 3 - 3 より長くなっている。ここで、演出内容が同じであって、演出時間が異なる場合の具体例としては、(1) 同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、表示（再生）されるスピードが異なるもの、(2) 同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、演出時間が短いもの場合、一部の画像（動画のフレーム）が省略されるもの、(3) 同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、演出時間が短いもの場合、演出が途中で終了するものなどが挙げられる。

30

【 0 2 0 7 】

図 1 5 (D) は、ROM 1 2 1 に記憶される連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 D の構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 D は、連続演出を 3 回繰り返す場合であって演出時間が短い場合（変動パターンが連続演出を短い時間で 3 回繰り返すことに対応した P A 3 - 2、P A 5 - 2 である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 に基づいて、連続演出パターンを B 3 - 1、B 3 - 2、B 3 - 3 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。連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 D では、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターン B 3 - 3 > B 3 - 2 > B 3 - 1 の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度が高くなっている。

40

【 0 2 0 8 】

図 1 4 (B) は、連続演出を実行しない場合に実行される予告演出の演出態様に対応した予告演出パターンの一覧を示す図である。図 1 4 (B) に示すように、連続演出パター

50

ン A 0 - 1、A 0 - 2、A 0 - 3 が設けられている。

【 0 2 0 9 】

連続演出パターン A 0 - 1 は、可変表示を開始してから S T E P 2 (2 段階目) までの「ステップアップ動作」の予告演出と、1つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【 0 2 1 0 】

連続演出パターン A 0 - 2 は、可変表示を開始してから S T E P 2 (2 段階目) までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【 0 2 1 1 】

連続演出パターン A 0 - 3 は、可変表示を開始してから S T E P 3 (3 段階目) までの「ステップアップ動作」の予告演出と、2つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【 0 2 1 2 】

図 1 5 (E) は、R O M 1 2 1 に記憶される予告演出パターン決定テーブル 1 6 2 の構成例を示している。予告演出パターン決定テーブル 1 6 2 は、連続演出を実行しない場合 (変動パターンが連続演出を実行することに対応した P A 1 - 4、P B 2 - 1、P B 2 - 2、P A 3 - 1、P A 3 - 2、P B 4 - 1、P B 4 - 2、P A 5 - 1、P A 5 - 2、P C 1 - 3 以外である場合) に、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 に基づいて、予告演出パターンを A 0 - 1、A 0 - 2、A 0 - 3 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。予告演出パターン決定テーブル 1 6 2 では、変動パターン (可変表示結果) がいずれであるかに応じて、各予告演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、予告演出パターン A 0 - 3 > A 0 - 2 > A 0 - 1 の順番で、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

【 0 2 1 3 】

なお、この実施の形態では、連続演出における初回の予告演出や繰り返し時の予告演出を、連続演出パターンを決定することで 1 度に決定するが、各タイミングでいずれの予告演出を実行するかを個別に決定するようにしてもよい。また、この実施の形態では、「キャラクタ予告」の予告演出と、「ステップアップ動作」の予告演出と、をセットで決定するようにしていたが、それぞれの予告演出の実行の有無や予告演出パターン (演出態様) を個別に決定するようにしてもよい。

【 0 2 1 4 】

また、この実施の形態では、(1) 変動時間、(2) 連続演出の実行の有無、(3) 連続演出の繰り返し回数、(4) 変動時間における連続演出の演出時間を、変動パターンを決定することで主基板 1 1 の側で決定し、(5) 連続演出の種別 (6) 連続演出の演出内容 (連続演出パターン) を演出制御基板 1 2 の側で決定する。これらのうち (1) の決定以外については、主基板 1 1、演出制御基板 1 2 のいずれで決定するようにしてもよい。

【 0 2 1 5 】

演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光体、操作ボタン 3 2、さらには、演出用役物が備える可動部材 3 4 などが含まれる演出装置 (演出用の電気部品) を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、当り時演出制御パターンなどが含まれていればよい。

【 0 2 1 6 】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置 5 の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機 1 における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されて

10

20

30

40

50

もよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板 11 から演出制御基板 12 へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

【0217】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクタ予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン 32 に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。さらに連続演出の有無や種別、特別予告演出の有無や演出態様に対応した予告演出制御パターンが容易される。

10

【0218】

当り時演出制御パターンは、特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」や「小当り」となった後に、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される期間などにおける演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、特図表示結果が「大当り」であるか「小当り」であるかや、大当り種別が「非確変」又は「確変」であるか「突確」であるかなどに応じて予め複数用意されたものであればよい。

20

【0219】

図 16 (A) は、こうした各種の演出制御パターンの構成例を示している。図 16 (A) に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されている。

【0220】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図 17 に示す演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 CPU 120 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。

30

【0221】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8L、8R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン 32 に対する操作を有効に検出する操作有効期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、操作ボタン 32 を用いた演出動作態様を示すデータが含まれてい

40

50

る。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってもよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材 3 4 における動作態様を示す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。

【0222】

図 16 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の表示画面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ともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 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操作ボタン 3 2 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（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0223】

演出制御用 CPU 120 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。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、ROM 121 から読み出して RAM 122 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 ROM 121 における記憶アドレスを、RAM 122 の所定領域に一時記憶させて、ROM 121 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n (n は任意の整数) の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の発光体など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

【0224】

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 CPU 120 から表示制御部 123 や音声制御基板 13 などに対して出力される。演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた表示制御部 123 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0225】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するため

10

20

30

40

50

に用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 17 に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 17 に示す演出制御用データ保持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

【0226】

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

10

【0227】

演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作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。

【0228】

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。

【0229】

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。

20

【0230】

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などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 123 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

30

【0231】

演出制御基板 12 に搭載された I / O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ 31 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（効果音信号）、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【0232】

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、ボリュームなどが搭載されている。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 8 L、8 R に出力する。音声データ ROM には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 IC が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ ROM の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

40

50

【 0 2 3 3 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

【 0 2 3 4 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、電源基板 1 6 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 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 1 0 3 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 1 8 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。

【 0 2 3 5 】

図 1 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 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 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 S 1 1）。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 S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S 1 3）。

【 0 2 3 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 MR 1 ~ MR 5 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 S 1 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【 0 2 3 7 】

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 S 1 6）。CPU 1 0 3 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 2 0 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップ S 1 7）。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 1 5 5 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/O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットし

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

【 0 2 3 8 】

図 1 9 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 8 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 2 0 は、ステップ S 1 0 1 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。

10

【 0 2 3 9 】

図 2 0 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s ）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「 1 」に設定する（ステップ S 2 0 2 ）。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップ S 2 0 1 ; N o ）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 3）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 2 0 3 ; N o ）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 0 3 ; Y e s ）、始動口バッファ値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 0 4 ）。

20

【 0 2 4 1 】

ステップ S 2 0 2、S 2 0 4 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値を読み出す（ステップ S 2 0 5）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出す。そして、ステップ S 2 0 5 における読出値が、所定の上限値（例えば「 4 」）に達しているか否かを判定する（ステップ S 2 0 6）。このとき、ステップ S 2 0 5 での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 2 0 6 にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第 1 始動条件が成立する。また、ステップ S 2 0 3 にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 2 0 6 にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第 2 始動条件が成立する。

30

40

【 0 2 4 2 】

このように、ステップ S 2 0 6 にて読出値が上限値に達していないときには（ステップ S 2 0 6 ; N o ）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値を 1 加算する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算し、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。そして、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計

50

値である合計保留記憶数を示す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(ステップS208)。

【0243】

ステップS208の処理に続いて、CPU103は、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(ステップS209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる。また、このとき、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させ、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる。

10

【0244】

ステップS210にて乱数値を記憶した後は、入賞時特定パターン判定処理を実行する(ステップS211)。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS212)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0245】

ステップS206にて読出値が上限値に達している場合や(ステップS206; Yes)、ステップS212の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS213)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS213; Yes)、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S214)、図20に示すステップS203の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップS213; No)、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S215)、始動入賞判定処理を終了する。

30

【0246】

図21及び図22は、図20のステップS211にて実行される入賞時特定パターン判定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(図19のステップS110、図24)において、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」とするか否かの決定や、大当たり種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理(図19のステップS111、図25)において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口又は第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS211の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや「大当たり」となる時の大当たり種別、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。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飾り図柄の可変表示が開始されるより前の大当たり遊技状態中に、可変表示結果が「大当たり」となることを特定し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などが大当たり中予告演出などを実行するか否かを決定することになる。

40

50

【 0 2 4 7 】

図 2 1 及び図 2 2 に示す入賞時特定パターン判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図 2 0 のステップ S 2 0 9 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 に応じた特図表示結果を特定する（ステップ S 3 5 1）。例えば、ステップ S 3 5 1 の処理では、図 7 に示す特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えば RAM 1 0 2 の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ROM 1 0 1 におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を参照することにより、ステップ S 2 0 9 にて抽出された乱数値 MR 1 に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値 MR 1 を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 に格納された決定値とを比較して、乱数値 MR 1 と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合にに応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果を特定すればよい。

10

【 0 2 4 8 】

そして、ステップ S 3 5 1 にて特定された特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 2）。このとき、特定された特図表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 3 5 2 ; Yes）、図 2 0 のステップ S 2 0 9 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 3）。

20

【 0 2 4 9 】

ここで、図 9（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C や図 9（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D の設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 が「1」～「99」の範囲内であれば、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターン（非リーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別 CA 1 - 1 ～ CA 1 - 3 のいずれかに決定されることになる。したがって、例えば図 2 3 に示すように、乱数値 MR 3 が「1」～「99」の範囲内であれば非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップ S 3 5 3 では、この非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

30

【 0 2 5 0 】

ステップ S 3 5 3 にて非リーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップ S 3 5 3 ; Yes）、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 3 5 4）。そして、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S 3 5 4 ; 「1」）、第 1 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなる第 1 入賞時判定結果通知コマンド B 1 0 0 H（図 4（C）参照）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ってから（ステップ S 3 5 5）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 3 5 4 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には（ステップ S 3 5 4 ; 「2」）、第 2 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 6 入賞時判定結果通知コマンド B 2 0 0 H（図 4（C）参照）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ってから（ステップ S 3 5 6）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

40

【 0 2 5 2 】

ステップ S 3 5 3 にて非リーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップ S 3 5 3 ; No）、図 2 0 のステップ S 2 0 9 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 7）。

50

【 0 2 5 3 】

ここで、図 9 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常用) 1 3 2 C や図 9 (D) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (短縮用) 1 3 2 D の設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ (スーパーリーチ 又はスーパーリーチ) を伴う変動パターン (スーパーリーチ変動パターン) が含まれる変動パターン種別 C A 2 - 4 に決定されることになる。したがって、例えば図 2 3 に示すように、乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップ S 3 5 7 では、このスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

10

【 0 2 5 4 】

ステップ S 3 5 7 にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには (ステップ S 3 5 7 ; Y e s)、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 3 5 8)。そして、始動口バッファ値が「 1 」であれば (ステップ S 3 5 8 ; 「 1 」)、第 1 始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 1 入賞時判定結果通知コマンド B 1 0 1 H (図 4 (C) 参照) 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ってから (ステップ S 3 5 9)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップ S 3 5 8 にて始動口バッファ値が「 2 」であると判定された場合には (ステップ S 3 5 8 ; 「 2 」)、第 2 始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 7 入賞時判定結果通知コマンド B 2 0 1 H (図 4 (C) 参照) 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ってから (ステップ S 3 6 0)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

20

【 0 2 5 5 】

ステップ S 3 5 7 にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには (ステップ S 3 5 7 ; N o)、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 3 6 1)。そして、始動口バッファ値が「 1 」であれば (ステップ S 3 6 1 ; 「 1 」)、第 1 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなる第 5 入賞時判定結果通知コマンド B 1 0 4 H (図 4 (C) 参照) 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ってから (ステップ S 3 6 2)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

30

【 0 2 5 6 】

ステップ S 3 6 1 にて始動口バッファ値が「 2 」であると判定された場合には (ステップ S 3 6 1 ; 「 2 」)、第 2 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 1 0 入賞時判定結果通知コマンド B 2 0 4 H (図 4 (C) 参照) 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ってから (ステップ S 3 6 3)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

40

【 0 2 5 7 】

ステップ S 3 5 2 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには (ステップ S 3 5 2 ; N o)、特図表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「確変」または「非確変」であるか、即ち、特図表示結果が「 1 5 R 大当り」 (「 1 5 R 確変大当り」、「 1 5 R 非確変大当り」) であるか否かを判定する (図 2 2 のステップ S 3 6 4)。ステップ S 3 6 4 では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 に格納された決定値とを比較して、乱数値 M R 1 を示す数値データが「大当り」であることに対応しているか否か、さらに、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、図 8 に示す大当り種別決定テーブルに格納された決定値とを比較して、乱数値 M R 2 を示す数値データが大当り種別が「確変」または「非確変」である

50

ことに対応しているか否かを判定する。

【0258】

ステップS364にて特図表示結果が「15R大当り」とであると判定されたときには(ステップS364; No)、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S365)。ここでは、ステップS365にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS365; 「1」)、第1始動入賞時に可変表示結果が「15R大当り」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第3入賞時判定結果通知コマンドB102H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS366)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS365にて始動口バッファ値が「2」とであると判定された場合には(ステップS365; 「2」)、第2始動入賞時に可変表示結果が「15R大当り」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第8入賞時判定結果通知コマンドB202H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS367)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

10

【0259】

ステップS364にて特図表示結果が「15R大当り」ではないと判定されたときには(ステップS364; No)、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S368)。ここでは、ステップS368にて始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS368; 「1」)、第1始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「突確」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第5入賞時判定結果通知コマンドB104H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS369)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS368にて始動口バッファ値が「2」とであると判定された場合には(ステップS368; 「2」)、第2始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「突確」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第10入賞時判定結果通知コマンドB204H(図4(C)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS370)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

20

【0260】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、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時点で、可変表示結果や大当り種別、また、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず少なくともリーチ演出を伴わない変動パターンとなるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第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を、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。

30

【0261】

図19に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS110~S120の各処理を実行する。

40

【0262】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当り図柄、小

50

当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。

【0263】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【0264】

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

【0265】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当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を“4”に更新する。また、小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を“8”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0266】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、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などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」であることに対応して15ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

【0267】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、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

10

20

30

40

50

球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【 0 2 6 8 】

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

10

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当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などが含まれている。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 5 秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「 2 回」に設定すればよい。

20

【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

30

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。

【 0 2 7 3 】

図 2 4 は、図 1 9 のステップ S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウンタ値が「 0 」であるか否か、すなわち、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。このとき、合計保留記憶数カウンタ値が「 0 」以外であれば（ステップ S 2 3 1 ; N o）、始動データ記憶部 1 5 1 C から始動データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。このときには、始動データ記憶部 1 5 1 C にて保留番号「 1 」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

40

【 0 2 7 4 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算することなどにより、合計保留記憶数を 1 減算するように更新するとともに、始動データ記憶部 1

50

5 1 C にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 3 3 A）。そして、ステップ S 2 3 2 にて読み出した始動データが「第 1」と「第 2」のいずれであるかを判定する（ステップ S 2 3 3 B）。

【0275】

ステップ S 2 3 3 B にて始動データが「第 1」とであると判定された場合には（ステップ S 2 3 3 B；第 1）、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始する第 1 開始条件が成立したことに対応して、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する（ステップ S 2 3 4）。他方、ステップ S 2 3 3 B にて始動データが「第 1」とであると判定された場合には（ステップ S 2 3 3 B；第 2）、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始する第 2 開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 3 5）。

【0276】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 5 の処理のいずれかを実行した後は、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップ S 2 3 6）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」と関連付け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 M R 1 を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」と関連付け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 M R 1 を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値 M R 1 ～ M R 3 のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、R A M 1 0 2 の所定領域に一時記憶されればよい。

【0277】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、変動特図指定バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を 1 減算するとともに、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算するとともに、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。

【0278】

ステップ S 2 3 7 の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択してセットする（ステップ S 2 3 8）。C P U 1 0 3 は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を参照することにより、ステップ S 2 3 7 にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 3 9）。そして、ステップ S 2 3 9 にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0）。

【0279】

ステップ S 2 4 0 にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ S 2 4 0；Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする

10

20

30

40

50

(ステップS 2 4 1)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする(ステップS 2 4 2)。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、ステップS 2 3 6にて読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データに基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった予め複数用意された大当り種別のいずれかに決定する(ステップS 2 4 3)。なお、ステップS 2 3 5の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル1 3 1にて「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる(ステップS 2 4 4)。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

10

【0 2 8 0】

ステップS 2 4 0にて「大当り」ではないと判定された場合には(ステップS 2 4 0; No)、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS 2 4 5)。そして、「小当り」であると判定されたときには(ステップS 2 4 5; Yes)、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS 2 4 6)。

【0 2 8 1】

20

ステップS 2 4 5にて「小当り」ではないと判定された場合や(ステップS 2 4 5; No)、ステップS 2 4 4、S 2 4 6の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当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 7)。一例として、ステップS 2 4 5にて特図表示結果が「小当り」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 5にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 3における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「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、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

30

【0 2 8 2】

ステップS 2 4 7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 8)、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 3 1にて合計保留記憶数が「0」である場合には(ステップS 2 3 1; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 4 9)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 5 0におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばROM 1 0 1における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図1 8に示すステ

40

50

ップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 8 3 】

図 2 5 は、図 1 9 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 5 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。このとき、大当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り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップ S 2 6 3）。

10

【 0 2 8 4 】

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）、小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 6 4）。そして、小当りフラグがオンであれば（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、小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする（ステップ S 2 6 5）。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 6 4 にて小当りフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 4；N o）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 6 6）。

20

【 0 2 8 6 】

ステップ S 2 6 6 にて時短フラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 6；N o）、合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 7）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップ S 2 6 7；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（通常用）1 3 2 C を選択してセットする（ステップ S 2 6 8）。これに対して、ステップ S 2 6 6 にて時短フラグがオンであるときや（ステップ S 2 6 6；Y e s）、ステップ S 2 6 7 にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには（ステップ S 2 6 7；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（短縮用）1 3 2 D を選択してセットする（ステップ S 2 6 9）。なお、ステップ S 2 6 6 にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップ S 2 6 8 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C を選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップ S 2 6 9 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D を選択してセットしてもよい。

30

【 0 2 8 7 】

ステップ S 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9 の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9 のいずれかにてセットした使用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 7 0）。ここで、ステップ S 2 7 0 の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路 1 0 4 などから抽出されて保留データとして第 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 に記憶された変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップ S 2 7 0 の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の

40

50

検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0288】

ステップS270にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」又は「小当たり」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aと当たり変動パターン決定テーブル133Bのいずれかを選択し、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S271)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS271にてセットした変動パターン決定テーブル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S272)。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS272の処理が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR1~MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0289】

ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS272の処理では、ステップS270における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0290】

ステップS272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S273)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第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S274)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bによる第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。

【0291】

ステップS274の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS275)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データ

を、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS275での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に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などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS276)、変動パターン設定処理を終了する。

【0292】

図26は、図19のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す特別図柄停止処理において、CPU103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S291)。このとき、大当たりフラグがオンであれば(ステップS291; Yes)、大当たり開始時演出待ち時間を設定する(ステップS292)。例えば、ステップS292の処理では、大当たり開始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、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0293】

ステップS292の処理に続いて、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS293)。例えば、ステップS293の処理では、大当たり種別バッファ値に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板11から演出制御基板12に対して、大当たり種別に応じた大当たり開始指定コマンドが送信される。ステップS293での設定を行った後には、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS294)。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S295)。例えば、ステップS295の処理において、CPU103は、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、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。続いて、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たり中フラグをオン状態にセットする(ステップS304)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS296)、特別図柄停止処理を終了する。

【0294】

ステップS291にて大当たりフラグがオフである場合には(ステップS291; No)、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS297)。このとき、小当たりフラグがオンであれば(ステップS297; Yes)、小当たり開始時演出待ち時間を設定する(ステップS298)。例えば、ステップS298の処理では、小当たり開始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ればよい。続いて、ステップS293の処理と同様に、大当たり開始指定コマンドを主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う(ステップS299)。その

後、小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 0）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ3 0 1）。

【 0 2 9 5 】

ステップS 2 9 7にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 9 7；No）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する（ステップS 3 0 2）。ステップS 3 0 1、S 3 0 2の処理のいずれかを実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップS 3 0 3）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS 3 0 3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減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「 0 」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS 3 0 3の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮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間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【 0 2 9 6 】

また、ステップS 3 0 3の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM 1 0 1などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS 3 0 3の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図2 4に示すステップS 2 3 1にて合計保留記憶数カウント値が「 0 」以外の値であると判定した後、ステップS 2 4 0にて特図表示結果を決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

【 0 2 9 7 】

図2 7（A）は、図1 9のステップS 1 1 7にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図2 7（A）に示す大当り終了処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 1 1）。一例として、図1 9に示すステップS 1 1 6の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS 3 1 1の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「 0 」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS 3 1 1にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS 3 1 1；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【 0 2 9 8 】

これに対して、ステップS 3 1 1にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS 3 1 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り種別バッファ値を読み出す（ステップS 3 1 2）。そして、ステップS 3 1 2での読出値に

応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。図27（B）は、ステップS313での設定例を示している。図27（B）に示すように、大当り種別バッファ読出値が「0」であるときには、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。このとき、例えばCPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。大当り種別バッファ読出値が「1」又は「2」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0299】

ステップS313における設定を行った後には、遊技制御フラグ設定部152に設けられ大当り中フラグをオフ状態にクリアし（ステップS315）、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S314）、大当り終了処理を終了する。

【0300】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板16等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図28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28に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、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。続いて、タイマ割込みフラグがオンになっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0301】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0302】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403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S403；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0303】

ステップ S 405 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してから（ステップ S 406）、ステップ S 402 の処理に戻る。ステップ S 406 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面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 といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材 34 における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に

10

【0304】

ステップ S 405 のコマンド解析処理内では、例えば図 29 に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。図 29 に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド、または、第 2 始動口入賞指定コマンド）を受信したか否かを判定する（ステップ S 501）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用 CPU 120 は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。このとき、始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップ S 501；N

20

【0305】

ステップ S 501 にて始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップ S 501；Y e s）、例えば始動口入賞指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、入賞時判定結果を特定する（ステップ S 502）。そして、演出制御用 CPU 120 は、特定した入賞時判定結果を、図 30 に示す演出制御保留記憶部 195 における空きエントリの先頭に記憶して（ステップ S 503）、始動入賞時コマンド処理を終了する。演出制御保留記憶部 195 は、図 30 に示すように、保留データが消化される順番である保留番号と関連付けて、いずれの始動口（「第 1」または「第 2」）に対応する保留データであるかを示すデータと、その保留データに対応する入賞時判定結果と、

30

を記憶する。演出制御基板 12 では、この演出制御保留記憶部 195 における入賞時判定結果を参照することにより、「15R 大当り」となる保留データがあるか否かを特定し、大当り中予告演出を実行することができる。

【0306】

図 31 は、図 28 のステップ S 406 にて実行される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 31 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば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て、以下のようなステップ S 160～S 166 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0307】

ステップ S 160 の飾り図柄変動開始待ち処理は、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。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板 11 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0308】

ステップ S 161 の飾り図柄変動設定処理は、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。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A に

40

50

よる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理には、連続演出における演出画像を更新する処理や、可変表示結果が「ハズレ」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を中断させるための設定を行う処理、連続演出の中断中に第1特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を再開させるための設定を行う処理、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった「当り」となる第2特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を終了させるための設定を行う処理なども含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0309】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、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。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動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すれば、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する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0310】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当たり」であるときに、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、特図表示結果が「小当たり」であるときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0311】

ステップS164の大当たり制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当たり制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当たり」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 1 6 5 の小当り制御中演出処理は、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。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声出力基板 1 3 に対する指令（効果音信号）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（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

10

【 0 3 1 3 】

ステップ S 1 6 6 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）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（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

20

【 0 3 1 4 】

図 3 2 は、図 3 1 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップ S 5 5 2）。図 3 3 は、ステップ S 5 5 2 にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 3 に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用 C P U 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 E X T データを読み取ることなどにより、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 7 5 1）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップ S 7 5 1 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 7 5 2）。

30

【 0 3 1 5 】

ステップ S 7 5 2 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 7 5 2 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップ S 7 5 3）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップ S 7 5 3 の処理では、まず、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左確定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 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 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右確定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 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 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中確定図柄決定用の乱数値を示

40

50

す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0316】

ステップS752にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS752; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから(ステップS754)、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS754の処理では、まず、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左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0317】

ステップS751にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS751; No)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップS755)。このとき、大当たり種別が「突確」又は特図表示結果が「小当たり」であると判定されれば(ステップS755; Yes)、2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかといった、大当たり種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから(ステップS756)、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1~変動パターンPC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS754と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0318】

ステップS755にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには(ステップS755; No)、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから(ステップS757)、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS757の処理では、まず、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大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM 121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置

10

20

30

40

50

5の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0319】

図32のステップS552にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する(ステップS553)。図34は、ステップS553にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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データを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する(ステップS771)。

10

【0320】

ステップS771にて「滑りあり」と判定されたときには(ステップS771; Yes)、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する(ステップS772)。一例として、ステップS772の処理では、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滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

【0321】

ステップS771にて「滑りあり」ではないと判定されたときや(ステップS771; No)、ステップS772の処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を終了する。

20

【0322】

図32のステップS553にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する(ステップS554)。図35は、ステップS554にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、連続演出の種別や連続演出パターンを決定するための処理や、連続演出を実行しない場合に予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の予告演出パターンを決定するための連続演出設定処理を実行する(ステップS701)。連続演出設定処理の詳細については後述する。

30

【0323】

ステップS701にて連続演出設定処理を実行した後は、大当り確定報知演出設定を実行するか否かを決定するための大当り確定報知演出設定処理を実行する(ステップS702)。大当り確定報知演出の詳細については後述する。

【0324】

ステップS702にて大当り確定報知演出設定処理を実行した後は、先読予告演出設定を実行するか否かを決定するための先読演出設定処理を実行する(ステップS703)。先読予告演出設定処理の詳細については後述する。

【0325】

ステップS703にて先読予告演出設定処理を実行した後は、可動物予告演出設定を実行するか否かなどを決定するための可動物予告演出設定処理を実行する(ステップS704)。可動物予告演出設定処理の詳細については後述する。ステップS704にて可動物予告演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を終える。

40

【0326】

図36は、ステップS701にて実行される連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す連続演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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データを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する(ステップS841)。

【0327】

50

「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合（ステップ S 8 4 1；Y e s）、図 1 3 に示す連続演出種別決定テーブル 1 6 0 をセットする（ステップ S 8 4 2）。

【 0 3 2 8 】

そして、連続演出種別判定用の乱数値 S R 1 を示す数値データに基づき、ステップ S 8 4 2 の処理にてセットした連続演出種別決定テーブル 1 6 0 を参照することにより、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれかに決定する（ステップ S 8 4 3）。

【 0 3 2 9 】

続いて、連続演出の繰り返し回数（変動パターン）に応じて、図 1 5（A）～（D）に示す連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 A ～ 1 6 1 D を選択してセットする（ステップ S 8 4 4）。

【 0 3 3 0 】

そして、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 を示す数値データに基づき、ステップ S 8 4 4 の処理にてセットした連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 A ～ 1 6 1 D を参照することにより、連続演出パターンを決定する（ステップ S 8 4 5）。

【 0 3 3 1 】

ここで、ステップ S 8 4 3 の処理にて決定した連続演出種別が「擬似連」または「すべり擬似連」である場合、連続演出の繰り返し時に仮停止表示される飾り図柄を決定する（ステップ S 8 4 6）。ステップ S 8 4 6 の処理では、連続演出種別が「擬似連」である場合は、仮停止表示される擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を決定する。一例として、ステップ S 7 7 4 の処理では、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擬似連チャンス目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 などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。また、連続演出種別が「すべり擬似連」である場合は、仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する。一例として、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滑り前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 などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。なお、連続演出種別が「予告連」である場合は、この処理は省略される。ステップ S 8 4 6 の処理の後、連続演出設定処理を終了する。

【 0 3 3 2 】

ステップ S 8 4 1 にて「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンでないと判定された場合（ステップ S 8 4 1；N o）、図 1 5（E）に示す予告演出パターン決定テーブル 1 6 2 をセットする（ステップ S 8 4 7）。

【 0 3 3 3 】

そして、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 を示す数値データに基づき、ステップ S 8 4 7 の処理にてセットした予告演出パターン決定テーブル 1 6 2 を参照することにより、予告演出パターンを決定する（ステップ S 8 4 8）。なお、ここでは、連続演出パターン判定用の乱数値 S R 2 に基づいて予告演出パターンを決定しているが、予告演出パターン判定用の乱数値を抽出して、当該予告演出パターン判定用の乱数値に基づいて予告演出パターンを決定するようにしてもよい。ステップ S 8 4 8 の処理の後、連続演出設定処理を終了する。

【 0 3 3 4 】

図 3 7（A）は、ステップ S 7 0 2 にて実行される大当たり確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 7（A）に示す大当たり確定報知演出設定処理において、演出制御用 C P U 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 E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当たり」と

10

20

30

40

50

なるか否かを判定する（ステップS 8 2 1）。このとき、特図表示結果が「大当たり」とならない旨の判定がなされれば（ステップS 8 2 1；N o）、大当たり確定報知演出設定処理を終了する。

【0 3 3 5】

特図表示結果が「大当たり」となる旨の判定がなされれば（ステップS 8 2 1；Y e s）、図3 7（B）に示す大当たり確定演出決定テーブル1 6 3をセットする（ステップS 8 2 2）。図3 7（B）に示す大当たり確定演出決定テーブル1 6 3は、大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値S R 3に基づいて、大当たり確定報知演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。大当たり確定演出決定テーブル1 6 3は、大当たり種別に対応して乱数値S R 3と比較される数値（決定値）が、大当たり確定報知演出を実行する旨、または、大当たり確定報知演出を実行しない旨に割り当てられている。

10

【0 3 3 6】

そして、大当たり確定報知演出実行判定用の乱数値S R 3を示す数値データに基づき、ステップS 8 2 2の処理にてセットした大当たり確定演出決定テーブル1 6 3を参照することにより、大当たり確定演出を実行するか否かを決定する（ステップS 8 2 3）。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「2ラウンド」である場合も、大当たり確定報知演出が実行されるが、大当たり遊技状態の遊技価値が低い「2ラウンド」である場合には大当たり確定報知演出が実行されないようにしてもよい。また、先読演出や放出演出の実行の対象となる大当たり種別である場合のみ大当たり確定報知演出が実行されるようにしてもよい。このように報知対象となる大当たり種別を統一することで、各演出の報知対象を分かりやすくすることができる。ステップS 8 2 3の処理の後には、大当たり確定報知演出設定処理を終える。

20

【0 3 3 7】

図3 8（A）は、ステップS 7 0 3にて実行される先読予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図3 8（A）に示す先読予告演出設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、図3 0に示す演出制御保留記憶部1 9 5に保留データが記憶されているか否かを判定する（ステップS 6 2 1）。このとき、演出制御保留記憶部1 9 5に保留データが記憶されていれば（ステップS 6 2 1；Y e s）、演出制御保留記憶部1 9 5に記憶されている保留データの入賞時判定結果を読み出す（ステップS 6 2 2）。

【0 3 3 8】

そして、ステップS 6 2 2にて読み出された入賞時判定結果に、「1 5 R大当たり」となるものが含まれているか否かを判定する（ステップS 6 2 3）。「1 5 R大当たり」となる入賞時判定結果が含まれている場合（ステップS 6 2 3；Y e s）、先読予告演出実行判定用の乱数値S R 4を示す数値データを抽出し、図3 8（B）に示す先読予告演出決定テーブル1 6 4を参照することにより、先読予告演出の実行の有無を決定する（ステップS 6 2 4）。図3 8（B）に示す先読予告演出決定テーブル1 6 4は、先読予告演出実行判定用の乱数値S R 4に基づいて、先読予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。先読予告演出決定テーブル1 6 4は、乱数値S R 4と比較される数値（決定値）が、先読予告演出を実行する旨、または、先読予告演出を実行しない旨に割り当てられている。ステップS 6 2 4の処理の後には、大当たり中予告演出設定処理を終了する。

30

【0 3 3 9】

図3 9（A）は、ステップS 7 0 4にて実行される可動物予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図3 9（A）に示す可動物予告演出設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、ステップS 7 0 1の連続演出設定処理において連続演出パターンA 1 - 3、A 2 - 3、A 3 - 3、B 3 - 3のいずれかに決定されたか否かを判定する（ステップS 6 4 1）。このとき、連続演出パターンA 1 - 3、A 2 - 3、A 3 - 3、B 3 - 3のいずれかに決定されたとの判定がなされれば（ステップS 6 4 1；N o）、可動物予告演出設定処理を終了する。

40

【0 3 4 0】

連続演出パターンA 1 - 3、A 2 - 3、A 3 - 3、B 3 - 3以外に決定されたとの判定がなされれば（ステップS 6 4 1；Y e s）、図3 9（B）に示す可動物予告演出決定テ

50

ーブル165をセットする(ステップS642)。図39(B)に示す可動物予告演出決定テーブル165は、可動物予告演出決定用の乱数値SR5に基づいて、可動物予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の演出態様に対応した可動物予告演出パターンを決定するためのテーブルである。可動物予告演出決定テーブル165は、可変表示結果が「非リーチハズレ」であるか、「リーチハズレ」であるか、「大当たり」(突確以外)であるか、「突確」または「小当たり」であるかに対応して乱数値SR5と比較される数値(決定値)が、「実行なし」、「煽りのみ」、「第1態様」、「第2態様」のいずれかに割り当てられている。

【0341】

ここで、「第1態様」は、可動部材34を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。「第2態様」は、可動部材34を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させ、さらに第2の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。なお、演出終了時には、可動部材34を第1の位置または第2の位置から初期位置に戻す。「煽りのみ」は、可動部材34を初期位置のまま振動させるなど、可動部材34が動作する煽り動作のみを実行することに対応した可動物予告演出パターンである。なお、「第1態様」や「第2態様」で可動部材34を動作させる前にも、このような煽り動作を実行する。

【0342】

そして、可動物予告演出決定用の乱数値SR5を示す数値データに基づき、ステップS642の処理にてセットした可動物予告演出決定テーブル165を参照することにより、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その可動物予告パターンを決定する(ステップS643)。その後、可動物予告演出設定処理を終了する。

【0343】

この実施の形態では、連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3のいずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターンA1-3、A2-3、A3-3、B3-3は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている(図14(A)参照)。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動部材34を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第2態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

【0344】

図32のステップS554における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS555)。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示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS554の予告演出設定処理にて決定された各種演出の実行の有無や演出パターンなどに対応して、複数用意された予告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。

【0345】

ステップS555の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示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S556)。そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS557)。このときには、例えばステップS555にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなど

により、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の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飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新し(ステップ S 5 5 8)、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0346】

図 40 は、図 31 のステップ S 1 6 2 にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図 40 に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、演出制御プロセスタイマ値を更新(例えば 1 減算)してから(ステップ S 5 6 2)、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う(ステップ S 5 6 3)。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ(ステップ S 5 6 3; No)、飾り図柄変動中処理を終了する。

10

【0347】

ステップ S 5 6 3 にてタイマ判定値と合致した場合には(ステップ S 5 6 3; Yes)、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ(例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部)又は終了コードを読み出す(ステップ S 5 6 4)。ここで、ステップ S 5 6 3 の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップ S 5 6 4 の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 5 6 4 にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う(ステップ S 5 6 5)。このとき、終了コードではないと判定されれば(ステップ S 5 6 5; No)、ステップ S 5 6 4 にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行してから(ステップ S 5 6 6)、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

【0348】

例えば、ステップ S 5 6 6 の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の VDP 等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板 1 3 に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板 1 4 に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して(1つの動作のみであれば単独で)行われればよい。また、ステップ S 5 6 6 の処理による演出動作制御では、ステップ S 5 6 4 にて読み出した操作検出制御データなどに基づいて、操作部 3 0 に対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ 3 1 から伝送される検出信号に基づいて、操作部 3 0 に対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作部 3 0 に対する操作が検出されずに操作有効期間が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にて操作部 3 0 に対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンへの変更を行うことなどにより、操作部 3 0 に対する操作に応答して演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

30

40

【0349】

ステップ S 5 6 5 にて終了コードであると判定された場合には(ステップ S 5 6 5; Yes)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップ S 5 6 7)。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップ S 5 6 8)、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0350】

図 41 は、図 31 のステップ S 1 6 3 にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図 41 に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示

50

する（ステップS571）。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

【0351】

ステップS571の処理に続いて、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、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S578）。このとき、特図表示結果が「大当り」であると判定されれば（ステップS578；Yes）、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS579）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

10

【0352】

ステップS578にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定されたときには（ステップS578；No）、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する（ステップS580）。このとき、特図表示結果が「小当り」であると判定されれば（ステップS580；Yes）、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS581）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップS580にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定されたときには（ステップS580；No）、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップS582）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

20

【0353】

続いて、連続演出の表示動作例について説明する。図42は、擬似連の表示動作例を示す図である。

【0354】

ここでは、図24のステップS239の処理において、特図表示結果（可変表示結果）が「大当り」に決定され、ステップS243の処理において、大当り種別が「確変」に決定され、図25のステップS272の処理において、連続演出を2回繰り返すことに対応した変動パターンPB4-2に決定されたものとする。そして、図36のステップS843の処理において、連続演出種別が「擬似連」に決定され、ステップS845の処理において、連続演出パターンA2-1に決定されたものとする。さらに、図37のステップS823の処理において、大当り確定報知演出を実行することに決定され、図39（A）のステップS643の処理において、可動物予告演出を実行すること（「第2態様」）に決定されたものとする。そして、図32のステップS555の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

30

【0355】

この場合、演出制御用CPU120が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図31のステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することで、図42（A）に示すように画像表示装置5において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図42（B）、（C）に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図42（C）に示すように、1つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

40

【0356】

そして、例えば、図42（D）、（E）に示すように、擬似連チャンス目GC7（「7」「8」「8」）が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図42（F）に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の1回目の繰り返し時には、連続演出パターンA2-1に決定されたことに対応して、図42（F）、（G）に示すように、2段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図42（G）に示すように、2つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

50

【 0 3 5 7 】

そして、例えば、図 4 2 (G)、(H) に示すように、再び擬似連チャンス目 G C 7 (「 7 」 「 8 」 「 8 」) が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図 4 2 (I) に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の 2 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 2 (J)、(K) に示すように、3 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 2 (J) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 5 8 】

このように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、2 つ以上の飾り図柄表示エリア (例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など) にて飾り図柄を停止表示させる前 (リーチ状態となる前など) に、予告演出が繰り返し実行される。

10

【 0 3 5 9 】

続いて、図 4 2 (L) に示すように、可動部材 3 4 を「第 2 態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ 9 を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当たり確定報知演出が実行される。この後は、図 4 2 (L) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「 7 」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

20

【 0 3 6 0 】

このように、この実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に 1 回のみ実行される特別予告演出を実行することができる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【 0 3 6 1 】

次に、予告連の表示動作例について説明する。図 4 3 は、予告連の表示動作例を示す図である。

【 0 3 6 2 】

30

ここでは、図 3 6 のステップ S 8 4 3 の処理において、連続演出種別が「予告連」に決定され、ステップ S 8 4 5 の処理において、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図 4 2 の例と同様であるものとする。

【 0 3 6 3 】

この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 4 3 (A) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 3 (B)、(C) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 3 (C) に示すように、1 つのキャラクタ画像 (太陽の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

40

【 0 3 6 4 】

そして、例えば、図 4 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 がブラックアウトして、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図 4 3 (E) に示すように、予告演出が再開される。この予告連の 1 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 3 (E)、(F) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 3 (F) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 6 5 】

そして、例えば、図 4 3 (G) に示すように、再び画像表示装置 5 がブラックアウトし

50

て、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図 4 3 (H) に示すように、予告演出が再開される。この予告連の 2 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 3 (H)、(I)、(J) に示すように、3 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 3 (I) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 6 6 】

続いて、図 4 3 (K) に示すように、可動部材 3 4 を「第 2 態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ 9 を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行される。この後は、図 4 3 (L) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当り遊技状態に移行する。

【 0 3 6 7 】

次に、すべり擬似連の表示動作例について説明する。図 4 4 は、すべり擬似連の表示動作例を示す図である。

【 0 3 6 8 】

ここでは、図 3 6 のステップ S 8 4 3 の処理において、連続演出種別が「すべり擬似連」に決定され、ステップ S 8 4 5 の処理において、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図 4 2 の例と同様であるものとする。

【 0 3 6 9 】

この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 4 4 (A) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (B)、(C) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (C) に示すように、1 つのキャラクタ画像 (太陽の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 7 0 】

そして、例えば、図 4 4 (D) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、図 4 4 (E) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「A」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図 4 4 (F) に示すように、その「A」の英文字を示す飾り図柄がすべて変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の 1 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (F)、(G) に示すように、2 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (G) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 7 1 】

そして、例えば、図 4 4 (H) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「B」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図 4 4 (I) に示すように、その「B」の英文字を示す飾り図柄がすべて変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の 2 回目の繰り返し時には、連続演出パターン A 2 - 1 に決定されたことに対応して、図 4 4 (I)、(J)、(K) に示すように、3 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 4 (J) に示すように、2 つのキャラクタ画像 (太陽の画像と車の画像) が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 7 2 】

続いて、図 4 4 (L) に示すように、可動部材 3 4 を「第 2 態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ 9 を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行

される。また、図 4 4 (L) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

【 0 3 7 3 】

また、この実施の形態では、連続演出を実行しない場合にもステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出を実行可能である。さらに、大当たり確定報知演出、先読予告演出、可動物予告演出などの特別予告演出も実行可能である。図 4 5 は、連続演出を実行しない場合の予告演出の表示動作例を示す図である。

【 0 3 7 4 】

ここでは、図 2 4 のステップ S 2 3 9 の処理において、特図表示結果（可変表示結果）が「大当たり」に決定され、ステップ S 2 4 3 の処理において、大当たり種別が「確変」に決定され、図 2 5 のステップ S 2 7 2 の処理において、連続演出を実行しない変動パターン（例えば P B 5 - 1 など）に決定されたものとする。そして、図 3 6 のステップ S 8 4 8 の処理において、予告演出パターン A 0 - 3 に決定されたものとする。さらに、図 3 7 のステップ S 8 2 3 の処理において、大当たり確定報知演出を実行することに決定され、図 3 9 (A) のステップ S 6 4 3 の処理において、可動物予告演出を実行すること（「第 2 態様」）に決定されたものとする。そして、図 3 2 のステップ S 5 5 5 の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

【 0 3 7 5 】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 4 5 (A) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。そして、予告演出パターン A 0 - 3 に決定されたことに対応して、図 4 5 (B) ~ (E) に示すように、3 段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図 4 5 (C)、(D) に示すように、2 つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【 0 3 7 6 】

そして、図 4 5 (F) に示すように、可動物 3 4 を「第 2 態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ 9 を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当たり確定報知演出が実行される。この後は、図 4 5 (G) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「7」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したスーパーリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当たり遊技状態に移行する。

【 0 3 7 7 】

以上説明したように、上記実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に 1 回のみ実行される特別予告演出を実行することができる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【 0 3 7 8 】

保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【 0 3 7 9 】

演出が実行された時点で「大当たり」となることが確定し、遊技効果ランプ 9 を最も強い光で点灯させ、スピーカ 8 L、8 R により最大音量の音声を出力させるはでな演出を実行する大当たり確定報知演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【 0 3 8 0 】

また、可動部材 3 4 を動作させる可動物予告演出を 1 回のみ実行するようにしたことで、可動部材 3 4 が所定の初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【 0 3 8 1 】

特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行される。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 2 】

図 1 4 (A) に示すように、連続演出の繰り返し回数が同じ場合であっても、予告演出が実行される演出時間が異なる（予め定められた全体の演出時間のうちで各回の演出時間の割り振りが異なっている）複数の連続演出パターンが設けられている。これにより、繰り返し実行される予告演出に意外性が出て、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 3 】

また、このように複数設けられる連続演出パターンごとに、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が異なっている。予告演出が繰り返される時間に応じて、「大当り」となる割合が異なるので、遊技者が各回の演出時間に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 4 】

図 6 (C) に示すように、変動パターン P A 3 - 1、及び、P A 5 - 1 は、変動開始から時刻 t 1 までの期間に連続演出が実行され、時刻 t 1 から t 3 (6 5 秒) までの期間にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターン P A 3 - 2、及び、P A 5 - 2 は、変動開始から時刻 t 2 (> t 1) までの期間に連続演出が実行され、時刻 t 2 から t 4 (8 5 秒) までの期間にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される変動パターンである。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A の設定では、変動パターン P A 3 - 2 よりも変動パターン P A 3 - 1 に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル 1 3 3 B の設定では、変動パターン P A 5 - 2 よりも変動パターン P A 5 - 1 に決定されやすくなっている。即ち、連続演出を繰り返す回数が所定回数（ここでは 3 回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、1 回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、1 回当たりの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。なお、変動パターンを決定する前に連続演出を繰り返す回数を決定し、その回数が所定回数（ここでは 3 回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなるようにしてもよい。このようにしても、上記と同様の効果を得ることができる。

【 0 3 8 5 】

この実施の形態では、連続演出パターン A 1 - 3、A 2 - 3、A 3 - 3、B 3 - 3 のいずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターン A 1 - 3、A 2 - 3、A 3 - 3、B 3 - 3 は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている（図 1 4 (A) 参照）。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動部材 3 4 を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第 2 態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

【 0 3 8 6 】

また、可変表示結果が「大当り」であっても大当り種別が「突確」である場合には、先

10

20

30

40

50

読予告演出は実行されない。このようにすることで、先読中予告演出が実行されたにも関わらず、遊技価値の低い大当り種別となることによる興趣の低下を防止できる。

【0387】

また、主基板11からの賞球信号は、ドロア中継基板19と電源基板16とを經由して払出制御基板17に伝送される。この賞球信号に基づいて払出制御基板17は球払出装置18を駆動させて賞球を払い出す。このように、賞球信号を電源基板16を經由して払出制御基板17に伝送させるので、遊技盤2から払出制御基板17へ接続するためのコネクタを設ける必要がなくなるので、コネクタの数を減らすことができる。

【0388】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dの設定により、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CA2-4以外の変動パターン種別CA1-1~変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1~変動パターン種別CA2-3に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。これに対して、ステップS211の入賞時特定パターン判定処理では、合計保留記憶数に関係なく、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されるため、連続演出が実行されたにも関わらず、例えば連続演出の開始時には「2」であった合計保留記憶数が連続演出における最後の飾り図柄の可変表示の時点では「4」にまで増加してしまったことなどにより、リーチ態様がスーパーリーチにならないといった事態を防止することができる。

【0389】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、特別予告演出として、可動物予告演出、先読予告演出、大当り確定報知演出が実行可能になっていたが、これら以外の特別予告演出が実行されるようにしてもよい。特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」など飾り図柄の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繰り返し実行される予告演出とは異なり、1回のみ実行されるものであればよい。このような特別予告演出は、繰り返し実行される予告演出とは異なる処理や乱数により決定されるものであればよい。

【0390】

上記実施の形態では、特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、最後の繰り返し時に実行されるものとして説明したが、飾り図柄の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1回、任意のタイミングで実行されるものであってもよい。

【0391】

また、図42~図44の表示動作例では、連続演出の繰り返し回数を表示していないが、画像表示装置5に繰り返し回数を表示するようにしてもよい。また、遊技盤2の所定位置に繰り返し回数を認識できるような演出装置を設けるようにしてもよい。

【0392】

上記実施の形態では、図14(A)に示したように、連続演出の繰り返し回数が同じ場

10

20

30

40

50

合であって、トータルの演出時間が同じ場合に、各予告演出を実行する演出時間が異なる複数の連続演出パターンが設けられていたが、図14(A)に示した連続演出パターンは一例であり、これに限定されない。例えば、連続演出の繰り返し回数が同じ場合に、予告演出を実行するそれぞれ演出時間は均等で、トータルの演出時間が異なる複数の連続演出パターンのみが設けられていてもよい(例えば、連続演出パターンA3-1とB3-1など)。このようにする場合も、トータルの演出時間(1回の繰り返し当りの演出時間)に応じて、可変表示結果が「大当たり」となる割合が異なるようにすればよい。

【0393】

上記実施の形態では、可動物予告演出は、変動中に1回のみ実行される特別予告演出であったが、可動物予告演出が連続演出中に繰り返し実行されるようにしてもよい。この場合は、例えば、可動物部材34を初期位置のまま振動させる「煽りのみ」や、可動物部材34を所定の初期位置から、第1の位置(所定範囲)まで動作させる「第1態様」の可動物予告演出のみ連続演出中に繰り返し実行されるようにする。そして、可動物部材34を所定の初期位置から、第1の位置まで動作させ、さらに第2の位置まで動作させる「第2態様」の可動物予告演出は、変動中に1回のみ実行される特別予告演出としてもよい。このようにすることで、可動物部材34を繰り返し動作させても、その動作量が少ないので可動物部材34を次の繰り返し時まで初期位置に戻らなくなるようなことなく、演出が煩わしくなることを防止しつつ、可動物予告演出を繰り返し実行できる。

【0394】

上記実施の形態では、入賞時判定結果が「15R大当たり」である保留データがある場合にのみ先読予告演出を実行するようになっていたが、大当たり種別が「突確」であることや、スーパーリーチを伴う変動パターンであることに対応して、先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合は、先読予告演出の演出態様を複数設けて、演出態様の相違により、可変表示結果が「15R大当たり」となる期待度を把握できるようにすることが望ましい。また、このような場合や、上記実施の形態において、先読予告演出の演出態様によって、確変大当たりとなる期待度を報知するようにしてもよい。

【0395】

上記実施の形態では、大当たり種別として「確変」(第1特定遊技状態)、「非確変」、「突確」(第2特定遊技状態)が設けられ、第1特定遊技状態となる保留データがあることに対応して先読予告演出が実行され、第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第2特定遊技状態となる保留データがあることに対応しては先読予告演出が実行されないようになっていた。第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第2特定遊技状態としては、上記実施の形態のように、第1特定遊技状態よりも、大入賞口の開放回数(ラウンド遊技の回数)が少なく、かつ、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間も少ないものに限定されない。例えば、第2特定遊技状態は、第1特定遊技状態と大入賞口の開放時間は同じであるが、開放回数が少ないものであってもよいし、第1特定遊技状態と大入賞口の開放回数は同じであるが、開放時間が短いものであってもよい。

【0396】

図9(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aの設定例では、大当たり種別が「非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であれば、あるいは、大当たり種別が「確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「50」～「251」の範囲内であれば、少なくとも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CA3-3に決定されることになる。このため、図21のステップS357の処理では、図45(A)に示すように、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、可変表示結果が「ハズレ」であるか、大当たり種別が「突確」以外の「大当たり」であるかに関わらず、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。あるいは、大当たり種別が「突確」以外であると判定された場合と、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、乱数値MR3が「230」～「25

10

20

30

40

50

１」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定し、大当り種別が「突確」以外であると判定された場合には、図４５（Ｂ）に示すように、乱数値MR３が「１００」～「２５１」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。

【０３９７】

上記実施の形態では、合計保留記憶数に関わらず、例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR３がプログラムにより「２３０」以上であるか否かを判定することで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとのいずれかを参照して変動パターン種別決定用の乱数値MR３と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄに割り当てられる決定値と、を比較して予め定められている共通の判定値のときに、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定するようにしてもよい。

【０３９８】

上記実施の形態では、可動物予告演出においては可動物部材３４が動作する例について説明したが、可動物予告演出において動作する可動物は可動物部材３４に限定されない。例えば、画像表示装置５と遊技盤２との間に、シャッターモータ３６Ｈ、３６Ｌにより駆動されて上下方向に移動することにより、画像表示装置５の前方を開閉可能とされたシャッター３８Ｈ、３８Ｌを設けて、可動物予告演出においてシャッター３８Ｈ、３８Ｌを動作させるようにしてもよい。

【０３９９】

この場合、演出制御基板１２には、シャッター３８Ｈ、３８Ｌを動作させるためのシャッターモータ３６Ｈ、３６Ｌに駆動信号を出力する配線や、シャッター３８Ｈ、３８Ｌが所定の初期位置である画像表示装置５の前面を覆わない格納位置に位置していることを検出するためのシャッターセンサ３７Ｈ、３７Ｌからの検出信号を伝送する配線が接続される。

【０４００】

この変形例では、シャッター３８Ｈ、３８Ｌのそれぞれに、シャッターモータ３６Ｈ、３６Ｌと、シャッターセンサ３７Ｈ、３７Ｌが設けられていることで、画像表示装置５の上方側に設けられているシャッター３８Ｈと、画像表示装置５の下方側に設けられているシャッター３８Ｌとを、個々に独立して動作させることができるようになっている。

【０４０１】

ここで、本変形例におけるシャッター３８Ｈ、３８Ｌを備えるシャッターユニット５００の構造について、図面にもとづいて説明する。図４７は、シャッターユニットの構造を示す概略分解斜視図である。図４８は、（ａ）はシャッター３８Ｈと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッター３８Ｌと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図４９は、（ａ）はシャッター３８Ｈと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッター３８Ｌと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図５０は、（ａ）はシャッター３８Ｈ、３８Ｌが格納位置に位置している状態を示す概略図であり、（ｂ）はシャッター３８Ｈ、３８Ｌが前面位置に位置している状態を示す概略図である。尚、以下の説明において、図４７の左斜め下をシャッターユニットの前面側、右斜め上側をシャッターユニットの背面側として説明する。

【０４０２】

図４７に示すように、シャッターユニット５００は、中央に横長長方形の開口５０３が形成された四角枠状の枠板５０２と、枠板５０２の前面側に上下方向に移動可能に設けられる上下一対のシャッター３８Ｈ、３８Ｌと、枠板５０２の背面側に設けられ、シャッター３８を駆動させるためのシャッターモータ３６Ｈ、３６Ｌと、これらシャッター３８Ｈ、３８Ｌが格納位置に位置していることを検出するためのシャッターセンサ３７Ｈ、３７Ｌと、から主に構成される。

【 0 4 0 3 】

シャッタユニット 5 0 0 は、特に図示はしないが、開口 5 0 3 の背面に設けられる画像表示装置 5 の前面側に起立姿勢で配設される。開口 5 0 3 は、枠板 5 0 2 の背面側に配設される画像表示装置 5 の表示面とほぼ同形に形成され、該開口 5 0 3 を介して表示面を遊技盤 2 の前面側から視認可能に形成されている。

【 0 4 0 4 】

シャッタ 3 8 H , 3 8 L は、正面から見て横長長方形形状をなす板状部材にて構成される。シャッタ 3 8 H の左右側辺からは、後述する案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R を取り付けるための取付片 5 0 8 a , 5 0 8 b が外向きに形成され、また、シャッタ 3 8 L の左右側辺からは、後述する案内部材 5 2 1 L , 5 2 1 R を取り付けるための取付片 5 0 9 a , 5 0 9 b が外向きに形成されている。

10

【 0 4 0 5 】

シャッタ 3 8 H は、枠板 5 0 2 の上辺部の前面に配置される格納位置（図 5 0 (a) 参照）と、開口 5 0 3 の上部に配置される前面位置（図 5 0 (b) 参照）と、の間で移動可能に設けられる。シャッタ 3 8 L は、枠板 5 0 2 の下辺部の前面に配置される格納位置（図 5 0 (a) 参照）と、開口 5 0 3 の下部に配置される前面位置（図 5 0 (b) 参照）と、の間で移動可能に設けられる。

【 0 4 0 6 】

シャッタ 3 8 H の左側の取付片 5 0 8 a には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 0 L が下方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片 5 0 8 b には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 0 R が下方に向けて延びるように取り付けられる。また、シャッタ 3 8 L の左側の取付片 5 0 9 a には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 1 L が上方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片 5 0 9 b には、横断面コ字形をなす棒状の案内部材 5 2 1 R が上方に向けて延びるように取り付けられる。

20

【 0 4 0 7 】

案内部材 5 2 0 R の内面には、後述する駆動用ピニオンギヤ 5 6 5 H に噛合する駆動用ラックギヤ 5 2 6 H が長手方向にわたり形成されているとともに、案内部材 5 2 1 L の外面には、後述する駆動用ピニオンギヤ 5 6 5 L に噛合する駆動用ラックギヤ 5 2 6 L が長手方向にわたり形成されている。

30

【 0 4 0 8 】

案内部材 5 2 0 L の背面には、枠板 5 0 2 の前面左辺上部に突設された上下方向に延びる案内片 5 2 2 L に嵌合される案内溝 5 2 3 L が長手方向にわたり形成されており、案内片 5 2 2 L により案内部材 5 2 0 L が上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材 5 2 0 R の背面には、枠板 5 0 2 の前面右辺上部に案内片 5 2 2 L に対して平行に設けられた上下方向に延びる案内片 5 2 2 R に嵌合される案内溝 5 2 3 R が長手方向にわたり形成されており、案内片 5 2 2 R により案内部材 5 2 0 R が上下方向に移動案内されるようになっている。

【 0 4 0 9 】

案内部材 5 2 1 L の背面には、枠板 5 0 2 の前面左辺下部に突設された上下方向に延びる案内片 5 2 4 L に嵌合される案内溝 5 2 5 L が長手方向にわたり形成されており、案内片 5 2 4 L により案内部材 5 2 1 L が上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材 5 2 1 R の背面には、枠板 5 0 2 の前面右辺下部に案内片 5 2 4 L に対して平行に突設された上下方向に延びる案内片 5 2 4 R に嵌合される案内溝 5 2 5 R が長手方向にわたり形成されており、案内片 5 2 4 R により案内部材 5 2 1 R が上下方向に移動案内されるようになっている。

40

【 0 4 1 0 】

案内部材 5 2 0 L の外面からは、シャッタセンサ 3 7 H により検出される被検出片 5 3 0 H（図 5 0 参照）が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ 3 7 H は、シャッタ 3 8 H が格納位置に位置している状態において被検出片 5 3 0 H の下端よりも下方位

50

置に配設されており、シャッタ 3 8 H が格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片 5 3 0 H を検出できるようになっている。

【 0 4 1 1 】

また、案内部材 5 2 1 R の外面からは、シャッタセンサ 3 7 L により検出される被検出片 5 3 0 L (図 5 0 参照) が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ 3 7 L は、シャッタ 3 8 L が格納位置に位置している状態において被検出片 5 3 0 L の上端よりも上方位置に配設されており、シャッタ 3 8 L が格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片 5 3 0 L を検出できるようになっている。

【 0 4 1 2 】

このように本変形例では、シャッタ 3 8 H , 3 8 L が格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L により被検出片 5 3 0 H , 5 3 0 L が検出されるようになっているため、演出制御用マイクロコンピュータ (図示略) は、シャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L からの被検出片 5 3 0 H , 5 3 0 L の検出信号が入力されない (シャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L ; o f f) 状態において、シャッタ 3 8 H , 3 8 L が初期位置である格納位置に位置していると判定する。

【 0 4 1 3 】

尚、本変形例では、シャッタ 3 8 H , 3 8 L が格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L により被検出片 5 3 0 H , 5 3 0 L が検出されるようになっているが、格納位置においてシャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L から被検出片 5 3 0 H , 5 3 0 L の検出信号が入力される (シャッタセンサ 3 7 H , 3 7 L ; o n) ようにすることにより、演出制御用マイクロコンピュータ (図示略) がシャッタ 3 8 H , 3 7 L が格納位置に位置していると判定するようにしてもよい。

【 0 4 1 4 】

次に、シャッタ 3 8 H 及び左右の案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R と、シャッタ 3 8 L 及び左右の案内部材 5 2 1 L , 5 2 1 R と、の取付構造について、図 4 7 ~ 図 4 9 にもとづいて説明する。

【 0 4 1 5 】

案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R は、被取付片 5 2 7 a , 5 2 7 b の前面にシャッタ 3 8 H の左右の取付片 5 0 8 a , 5 0 8 b を配置した状態でシャッタ 3 8 H に取り付けられる。一方、案内部材 5 2 1 L , 5 2 1 R は、被取付片 5 2 9 a , 5 2 9 b の背面にシャッタ 3 8 L の左右の取付片 5 0 9 a , 5 0 9 b を配置した状態でシャッタ 3 8 L に取り付けられる。

【 0 4 1 6 】

具体的に説明すると、図 4 8 (a) に示すように、シャッタ 3 8 H の左側においては、案内部材 5 2 0 L の被取付片 5 2 7 a の上下にそれぞれ形成された取付穴 5 4 0 a に背面側から挿通した取付ネジ 5 4 1 a を、取付片 5 0 8 a に形成されたネジ穴 5 4 2 a に螺入することで、シャッタ 3 8 H の左側に案内部材 5 2 0 L が固定される。

【 0 4 1 7 】

また、図 4 8 (b) に示すように、シャッタ 3 8 L の左側においては、案内部材 5 2 1 L の被取付片 5 2 9 a の上下にそれぞれ形成された取付穴 5 4 0 b に前面側から挿通した取付ネジ 5 4 1 b を、取付片 5 0 9 a に形成されたネジ穴 5 4 2 b に螺入することで、シャッタ 3 8 L の左側に案内部材 5 2 1 L が固定される。

【 0 4 1 8 】

一方、図 4 9 (a) に示すように、シャッタ 3 8 H の右側の取付片 5 0 8 b の上下には、案内部材 5 2 0 R の被取付片 5 2 7 b の上下にそれぞれ形成された横長の長穴 5 5 0 a 内に挿通可能な凸部 5 5 1 a が背面側に向けて突設されており、該凸部 5 5 1 a を長穴 5 5 0 a 内に前面側から嵌合した状態で、凸部 5 5 1 a に形成されたネジ穴 5 5 2 a に、長穴 5 5 0 a よりも大きなワッシャ 5 5 4 a を介して取付ボルト 5 5 3 a を背面側から螺入することで、シャッタ 3 8 H の右側に案内部材 5 2 0 R が取り付けられる。

【 0 4 1 9 】

10

20

30

40

50

つまり、ワッシャ 5 5 4 a を介して取付ボルト 5 5 3 a をネジ穴 5 5 2 a に螺入することで、取付片 5 0 8 b が被取付片 5 2 7 b に対して離脱不能に取り付けられるが、凸部 5 5 1 a は、左右方向に延びる長穴 5 5 0 a 内を摺動自在であるため、シャッタ 3 8 H に対して案内部材 5 2 0 R は左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴 5 5 0 a の上下幅寸法は凸部 5 5 1 a の幅寸法（外径）L 5 1 と同寸であり、左右幅寸法 L 5 0 は凸部 5 5 1 a の幅寸法（外径）L 5 1 よりも大きく形成されていることで（ $L 5 0 > L 5 1$ ）、案内部材 5 2 0 R はシャッタ 3 8 H に対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。

【0420】

また、凸部 5 5 1 a の高さ寸法は、長穴 5 5 0 a の深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト 5 5 3 a をネジ穴 5 5 2 a にきつく螺入しても、ワッシャ 5 5 4 a が長穴 5 5 0 a 周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ 5 5 4 a と長穴 5 5 0 a 周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ 3 8 H に対して案内部材 5 2 0 R を若干の遊びを設けて取り付けられているにも関わらず、取付ボルト 5 5 3 a にて固定されてしまうことはない。

【0421】

また、図 4 9 (b) に示すように、シャッタ 3 8 L の右側の取付片 5 0 9 b の上下には、案内部材 5 2 1 R の被取付片 5 2 9 b の上下にそれぞれ形成された横長の長穴 5 5 0 b 内に挿通可能な凸部 5 5 1 b が前面側に向けて突設されており、該凸部 5 5 1 b を長穴 5 5 0 b 内に背面側から嵌合した状態で、凸部 5 5 1 b に形成されたネジ穴 5 5 2 b に、長穴 5 5 0 b よりも大きなワッシャ 5 5 4 b を介して取付ボルト 5 5 3 b を前面側から螺入することで、シャッタ 3 8 L の右側に案内部材 5 2 1 R が取り付けられる。

【0422】

つまり、ワッシャ 5 5 4 b を介して取付ボルト 5 5 3 b をネジ穴 5 5 2 b に螺入することで、取付片 5 0 9 b が被取付片 5 2 9 b に対して離脱不能に取り付けられるが、凸部 5 5 1 b は、左右方向に延びる長穴 5 5 0 b 内を摺動自在であるため、シャッタ 3 8 L に対して案内部材 5 2 1 R は左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴 5 5 0 b の上下幅寸法は凸部 5 5 1 b の幅寸法（外径）L 5 3 と同寸であり、左右幅寸法 L 5 2 は、凸部 5 5 1 b の幅寸法（外径）L 5 3 よりも大きく形成されていることで（ $L 5 2 > L 5 3$ ）、案内部材 5 2 1 R はシャッタ 3 8 L に対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。

【0423】

また、凸部 5 5 1 b の高さ寸法は、長穴 5 5 0 b の深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト 5 5 3 b をネジ穴 5 5 2 b にきつく螺入しても、ワッシャ 5 5 4 b が長穴 5 5 0 b 周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ 5 5 4 b と長穴 5 5 0 b 周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ 3 8 L に対して案内部材 5 2 1 R を若干の遊びを設けて取り付けられているにも関わらず、取付ボルト 5 5 3 b にて固定されてしまうことはない。

【0424】

このように、シャッタ 3 8 H に取り付けられる案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R 及びシャッタ 3 8 L に取り付けられる案内部材 5 2 1 L , 5 2 1 R は、左側の案内部材 5 2 0 L , 5 2 1 L はシャッタ 3 8 H , 3 8 L に対して固定的に取り付けられ、右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R は、シャッタ 3 8 H , 3 8 L に対して上下方向に移動不能であるが左右方向に若干移動可能に取り付けられている。よって、左右側の案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R 、5 2 1 L , 5 2 1 R の成型や組み付けの精度に誤差が生じて、この誤差が上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L それぞれと右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R との取付部の遊びにて吸収されることで、左右側の案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R 、5 2 1 L , 5 2 1 R が上下方向に移動する際に捻れ等が生じて上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L に伝達されることがないので、上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L の昇降動作不良が生じることが防止されている。

【0425】

そして、図50に示すように、左右側に案内部材520L, 520Rが下方に向けて取り付けられたシャッタ38Hは、枠板502の上辺部に配置した状態において左右辺部の上部に案内部材520L, 520Rが配置される。また、左右側に案内部材521L, 521Rが上方に向けて取り付けられたシャッタ38Lは、枠板502の下辺部に配置した状態において、左右辺部の下部に案内部材521L, 521Rが配置される。案内部材520L, 520Rは、案内部材521L, 521Rよりも左右方向の外側にそれぞれ配置される。

【0426】

このように、上下の左右一対の案内部材520L, 520R及び案内部材521L, 521Rはそれぞれ左右に並設されるので、前後方向に配置した場合に比べてシャッタユニット500の前後幅を極力薄型化することができ、これにより画像表示装置5の表示部に対してシャッタ38H, 38Lを極力近接させて配置することができる。

10

【0427】

開口503の左右に配置された案内部材520L, 520R、521L, 521Rは、それぞれの案内溝523L, 523R、525L, 525R内に上下方向を向く案内片522L, 522R、524L, 524Rを嵌合させることで、上下方向に摺動可能に案内される。尚、これら案内部材520L, 520R、521L, 521Rの前面は、図示しないカバー部材により覆われることで、前方への浮き上がりが防止されるようになっている。

【0428】

20

案内部材520L, 520Rに形成された駆動用ラックギヤ526H, 526Lは、枠板502の背面に配設された従動ピニオンギヤ565H, 565Lに枠板502の背面にて噛合され、この従動ピニオンギヤ565H, 565Lは、前後方向を向く回転軸566, 566周りに回転自在に設けられており、駆動用ラックギヤ526H, 526Lと噛合する。

【0429】

また、従動ピニオンギヤ565H, 565Lは、枠板502の背面側に取り付けられるシャッタモータ36H, 36Lの出力軸36aに固着された駆動ギヤ36bに噛合する背面側の従動ギヤ567H, 567Lに、枠板502の背面側において噛合されている。

【0430】

30

よって、シャッタモータ36H, 36Lがそれぞれ正回転することにより、従動ギヤ567H, 567L及び従動ピニオンギヤ565H, 565Lが回転駆動し、これに噛合する案内部材520L, 520Rが下方に、案内部材521L, 521Rが上方に移動する。つまり、シャッタ38H, 38Lはそれぞれ格納位置から前面位置に向けて移動する。

【0431】

また、シャッタモータ36H, 36Lが逆回転すると、案内部材520L, 520Rは上方に移動してシャッタ38Hが前面位置から格納位置に向けて上方に移動し、案内部材521L, 521Rは下方に移動してシャッタ38Lが前面位置から格納位置に向けて下方に移動する。

【0432】

40

すなわち、シャッタ38H, 38Lは、それぞれ別個の駆動源であるシャッタモータ36H, 36Lにギヤを介して連係されているため、図50(a)(b)に示すように、それぞれのシャッタ38H, 38Lを格納位置から前面位置または前面位置から格納位置まで、それぞれを個別にまたは連動させることが可能である。尚、本変形例では、上下のシャッタ38H, 38Lをそれぞれ別個のシャッタモータ36H, 36Lにより移動させることができるようになっていたが、単一のシャッタモータにて上下のシャッタ38H, 38Lを前面位置から格納位置または格納位置から前面位置に連動させる連動機構等を設け、双方のシャッタを単一のシャッタモータにて連動できるようにしてもよい。

【0433】

以上説明したように、シャッタユニット500は、可動物としてのシャッタ38H, シ

50

シャッタ 3 8 L と、シャッタ 3 8 H、シャッタ 3 8 L を左側方から支持する第 1 移動体としての案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L と、シャッタ 3 8 H、シャッタ 3 8 L を右側方から支持する第 2 移動体としての案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R と、案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L を移動案内する第 1 案内手段としての案内片 5 2 2 L、5 2 4 L 及び案内溝 5 2 3 L、5 2 5 L と、案内片 5 2 2 L、5 2 4 L に対して平行に設けられ、案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L の案内方向と同じ方向（上下方向）に案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R を移動案内する第 2 案内手段としての案内片 5 2 2 R、5 2 4 R 及び案内溝 5 2 3 R、5 2 5 R と、案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L、5 2 0 R、5 2 1 R 双方を上下方向に駆動する駆動手段としてのシャッタモータ 3 6 H、3 6 L、駆動ギヤ 3 6 b、従動ギヤ 5 6 7 H、5 6 7 L、従動ピニオンギヤ 5 6 5 H、5 6 5 L、駆動用ラックギヤ 5 2 6 H、5 2 6 L と、案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L とシャッタ 3 8 H、シャッタ 3 8 L とを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第 1 連結手段としての取付ネジ 5 4 1 a、5 4 1 b、ネジ穴 5 4 2 a、5 4 2 b と、案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R とシャッタ 3 8 H、シャッタ 3 8 L とを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第 2 連結手段としての凸部 5 5 1 a、5 5 1 b、長穴 5 5 0 a、5 5 0 b、取付ボルト 5 5 3 a、5 5 3 b、ネジ穴 5 5 2 a、5 5 2 b と、から構成される。

10

【0434】

このように構成されるシャッタ 3 8 H、3 8 L は、案内片 5 2 2 L、5 2 4 L と案内溝 5 2 3 L、5 2 5 L により移動案内される案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L 及び案内片 5 2 2 R、5 2 4 R と案内溝 5 2 3 R、5 2 5 R により移動案内される案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R に連結して支持されていることにより、移動時における位置ずれやガタツキが生じにくい。また、シャッタ 3 8 H、3 8 L や案内片や案内溝等の成型及び組み付け等の精度や、左右の案内部材との駆動タイミング等に誤差が生じた場合、シャッタ 3 8 H、3 8 L が案内部材 5 2 0 L、5 2 1 L に対して固定されていることで大きな位置ずれが防止されるとともに、案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R に対して相対移動することにより誤差が吸収されるため、シャッタ 3 8 H、3 8 L をガタツキなくスムーズに移動させることができる。

20

【0435】

また、シャッタユニット 5 0 0 は、上下のシャッタ 3 8 H、3 8 L が格納位置に位置している状態を、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）による駆動制御における初期位置として設定している。そして、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ 3 8 H、3 8 L の突出動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ 3 6 H、3 6 L に突出動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ 3 6 H、3 6 L はそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。これによりシャッタ 3 8 H、3 8 L が前面位置に向けて移動する突出動作を行う。

30

【0436】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ 3 8 H、3 8 L の退避動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ 3 6 H、3 6 L に退避動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ 3 6 H、3 6 L はそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。

【0437】

そして、シャッタ 3 8 H、3 8 L が格納位置に到達すると、シャッタセンサ 3 7 H、3 7 L からの被検出片 5 3 0 H、5 3 0 L の検出信号の入力が途絶え（シャッタセンサ 3 7 H、3 7 L；off）、シャッタモータ 3 6 H、3 6 L の退避動作の駆動が停止される。

40

【0438】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、シャッタ 3 8 の駆動制御を、例えば遊技状態が第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示される確率が高くなる確率変動状態に移行した場合、普通可変入賞球装置 6 B に遊技球が始動入賞しやすくなる高ベース状態に移行した場合、大当たり遊技状態に移行した場合等の遊技状態の移行に応じて行ったり、画像表示装置 5 の表示部に様々な演出（例えばリーチ演出等）が実行される場合や操作部 3 0 による操作がなされた

50

場合等の適宜タイミングで行ってもよい。

【0439】

さらに、上下のシャッタ38を、各遊技状態に制御されている間や画像表示装置5で演出が実行されている場合において前面位置または格納位置のいずれかに配置させるだけでなく、前面位置と格納位置との間で上下動を繰り返すような制御を行ってもよい。

【0440】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ(図示略)は、パチンコ遊技機1の電源投入時等の所定のタイミングで、シャッタモータ36H, 36Lに所定の初期動作を行わせ、動作確認を行うようになっている。この初期動作では、例えばシャッタモータ36H, 36Lを突出動作及び退避動作させ、シャッタセンサ37H, 37Lが正常にon/offされるかが確認される。

10

【0441】

また、演出制御用マイクロコンピュータ(図示略)は、例えばシャッタモータ36H, 36Lを突出動作させる際に、シャッタモータ36H, 36Lの動作量が所定の最大ステップ数を超えてもシャッタセンサ37H, 37Lからの検出信号が入力されない場合には、所定のリトライ動作を行い、それでもシャッタセンサ37H, 37Lからの検出信号が入力されない場合には異常状態と判定するようになっている。

【0442】

このリトライ動作では、例えばシャッタモータ36H, 36Lを退避動作方向に所定ステップ数、退避動作方向に突出動作方向よりも多い所定ステップ数動作させるようになっている。なお、異常状態と判定した場合、その旨を画像表示装置5による表示や、音やLED等により報知してもよいし、報知することなく、画像表示装置5によりシャッタ38H, 38Lと略同様のシャッタが動作する動画像を表示して演出を行うようにしてもよい。

20

【0443】

尚、上下のシャッタ38H, 38Lが初期位置である格納位置に配置されていない状態でパチンコ遊技機1の電源が投入され、演出制御用マイクロコンピュータ(図示略)がシャッタモータ36H, 36Lに所定の初期動作を行うことで、シャッタセンサ37H, 37Lに電力が供給された時点で該シャッタセンサ37H, 37Lから検出信号が入力され、シャッタ38Hがどの位置に位置しているのかを特定できずにエラーと判定してしまったり、必要以上にシャッタモータ36H, 36Lを駆動してシャッタモータ36H, 36Lや各種案内部材等に負荷をかけてしまう虞がない。

30

【0444】

また、左右のラックギヤ525H, 525LRの成型や組み付けの精度に誤差が生じて、この誤差がシャッタ38H, 38Lと右側の案内部材520R, 521Rとの取付部の遊びにて吸収されるようになっている。よって、枠板502の左右辺部それぞれの前面に形成された案内片522L, 522R, 525L, 525Rを案内部材520L, 520R, 521L, 521Rが移動する際に上下のシャッタ38H, 38Lとの間に挟れ等が生じることがないので、シャッタ38H, 38Lの昇降動作不良が生じることを防止できる。

40

【0445】

また、本変形例では、案内部材520R, 521Rまたはシャッタ38のうち一方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材520R, 521Rの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に向けて開口する連結開口部としての長穴550a, 550bと、他方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材520R, 521Rの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に延設されて長穴550a, 550bに挿入される連結挿入部としての凸部551a, 551bと、から第2連結手段が構成され、長穴550a, 550bを、該長穴550a, 550bに挿入された凸部551a, 551bを左右方向に移動可能な左右幅寸法(L50, L52)を有する長穴として形成していることで、長穴550a, 550b及び凸部551a, 551bの軸心が前

50

後方向を向くことになるため、例えばシャッタ 3 8 H , 3 8 L と案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R との距離を強制的に広げなくても、シャッタ 3 8 H , 3 8 L と案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R との連結及び解除作業を前面側から簡単に行うことができる。

【 0 4 4 6 】

尚、案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R またはシャッタ 3 8 のうち一方の対向面に、他方に向けて開口する連結凹部を形成するとともに、他方の対向面に、相対移動方向である左右方向に延設されて連結凹部に嵌合する連結凸部を形成し、連結凹部は、該連結凹部に嵌合された連結凸部を左右方向に移動可能な深さ寸法を有する第 2 連結手段を構成してもよく、この場合、連結凹部に対し連結凸部を嵌合するだけで、シャッタ 3 8 に対して案内部材 5 2 0 R、5 2 1 R を左右方向に相対移動可能、かつ、上下及び前後方向に相対移動不能に連結することができる。

10

【 0 4 4 7 】

尚、本変形例では、左右のうち右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R は、上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L に対してそれぞれ上下方向に移動不能、かつ、左右方向に移動可能な遊びを設けて取り付けられていたが、左右方向だけでなく、上下方向にも移動可能な遊びを設けて取り付けてもよく、このようにすることで、左右のラックギヤ 5 2 5 H , 5 2 5 L の成型や組み付けの精度に上下方向の誤差が生じて、この誤差がシャッタ 3 8 H , 3 8 L と右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R との取付部の遊びにて吸収することができる。

【 0 4 4 8 】

また、右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R を、上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L に対してそれぞれ左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよく、この場合、例えば長穴 5 5 0 a , 5 5 0 b を上下方向に向けて配置すればよい。

20

【 0 4 4 9 】

また、本変形例では、案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R 側に長穴 5 5 0 a , 5 5 0 b を設け、シャッタ 3 8 H , 3 8 L 側に長穴 5 5 0 a , 5 5 0 b 内に挿通可能な凸部 5 5 1 a , 5 5 1 b を設けていたが、シャッタ 3 8 側に長穴 5 5 0 a , 5 5 0 b を設け、案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R 側に凸部 5 5 1 a , 5 5 1 b を設けてもよい。

【 0 4 5 0 】

また、本変形例では、シャッタ 3 8 H , 3 8 L に対して右側の案内部材 5 2 0 R , 5 2 1 R のみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けていたが、シャッタ 3 8 H , 3 8 L に対して左側の案内部材 5 2 0 L , 5 2 1 L のみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよいし、あるいはシャッタ 3 8 H , 3 8 L に対して左右側の案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R , 5 2 1 L , 5 2 1 R 双方を左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよい。尚、この場合、シャッタ 3 8 H , 3 8 L に対する左右の案内部材 5 2 0 L , 5 2 1 L、5 2 0 R , 5 2 1 R の遊び、つまり相対移動許容量を、左右のうち一方を他方よりも大きくすればよい。

30

【 0 4 5 1 】

また、これら上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L の駆動は、主に演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）により制御される画像表示装置 5 による演出表示に応じて行われるため、例えば上下のシャッタ 3 8 H , 3 8 L が万が一何らかの要因で駆動しない場合、通常なら前面側にシャッタ 3 8 H , 3 8 L が配置される画面領域には何も表示されず、遊技者に違和感を与えてしまうため、例えばシャッタ 3 8 H , 3 8 L を駆動させる演出を実行する際に、常にシャッタ 3 8 H , 3 8 L を模した画像を該シャッタ 3 8 の背面領域に表示させる制御を行うことで、万が一シャッタ 3 8 H , 3 8 L が駆動しない場合でも、シャッタ 3 8 H , 3 8 L を駆動した場合と同様の演出画面を提供できるので、遊技者に違和感を与えることがない。

40

【 0 4 5 2 】

また、前記変形例のシャッタユニット 5 0 0 では、シャッタシャッタ 3 8 H , 3 8 L は非透光性に形成され、シャッタ 3 8 H , 3 8 L を通して背面側の表示部に表示された画像

50

等を視認することはできないが、シャッタ 3 8 H , 3 8 L を透光性を有する材質にて形成し、シャッタ 3 8 H , 3 8 L を通して背面側の表示部に表示された画像等を視認できるようにしてもよい。

【 0 4 5 3 】

また、前記変形例のシャッタユニット 5 0 0 は、案内部材 5 2 0 L , 5 2 0 R、5 2 1 L , 5 2 1 R はそれぞれ表示部の左右側方に配設されていたが、表示部の前面側に配設してもよいし、あるいは画像表示装置 5 の背面側に配設するようにしてもよい。

【 0 4 5 4 】

ここで、上記のように制御される本変形例のパチンコ遊技機 1 で実施される可動物予告演出の具体例を、図 5 1 ~ 図 5 3 を用いて説明する。尚、図 5 1 ~ 図 5 3 では、(A)、(B)、(C)、(D) ... の順に、画像表示装置 5 の表示画面が遷移する。

【 0 4 5 5 】

図 5 1 は、変形例の可動物予告演出の表示動作例である。この変形例では、図 3 9 (A) のステップ S 6 4 3 にて「煽りのみ」や「第 2 態様」の可動物予告演出を実行する旨の決定がなされた場合、演出制御用 C P U 1 2 0 が決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図 3 1 のステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行することで、図 5 1 (A)、(B) に示すように画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動が開始される。

【 0 4 5 6 】

そして、可動物予告演出を実行する前に、図 5 1 (C) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置を、シャッタ 3 8 H , 3 8 L で隠れない位置 (シャッタ 3 8 H , 3 8 L の可動範囲と重畳しない位置) に変更する。この実施の形態では、画像表示装置 5 の左下部分が通常時の始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置となっているが、これを画像表示装置 5 の左右部分に変更する。なお、変更する位置はこれに限定されず、シャッタ 3 8 H , 3 8 L の可動範囲と重畳しない位置であって保留記憶数を表示できる位置であれば任意である。

【 0 4 5 7 】

その後、「煽りのみ」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図 5 1 (D 1)、(E 1) に示すように、画像表示装置 5 の上部及び下部にシャッタ画像が出現し、該シャッタ画像が上下方向に移動表示されていく演出が実行される。

【 0 4 5 8 】

「第 2 態様」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図 5 1 (D 2)、(E 2) に示すように、上側シャッタ 3 8 H と下側シャッタ 3 8 L とが共に動作して、画像表示装置 5 の表示領域の上側と下側を一時的に覆うように動作 (移動) する演出が実行される。

【 0 4 5 9 】

そして、図 5 1 (F) に示すように、「煽りのみ」の可動物予告演出が実行された後は、シャッタ画像が、それぞれ逆方向に移動表示されて消去され、「第 2 態様」の可動物予告演出が実行された後は、両シャッタ 3 8 H , 3 8 L が初期位置となる格納位置に戻って表示領域が開放される。

【 0 4 6 0 】

その後、図 5 1 (G) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H の表示位置が、元の位置 (画像表示装置 5 の左下) に戻され、変動が継続される。

【 0 4 6 1 】

このようにこの変形例では、シャッタ 3 8 H , 3 8 L が動作する際には、画像表示装置 5 の表示領域 (始動入賞記憶表示エリア 5 H) に表示されていた保留記憶表示が、下側シャッタ 3 8 L が動作することによって遊技者から見えなくなること防止するため、始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置をシャッタ 3 8 H , 3 8 L で隠れない位置 (シャッタ 3 8 H , 3 8 L の可動範囲と重畳しない位置) に変更する制御が実行される。また、「煽りのみ」の可動物予告演出の場合、実際にはシャッタ 3 8 H , 3 8 L が動作しない場合であっても、始動入賞記憶表示エリア 5 H の位置をシャッタ 3 8 H , 3 8 L の可動範囲と重畳し

10

20

30

40

50

ない位置に変更されるので、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。なお、ここでは説明していないが、「第1態様」の可動物予告演出は、「第2態様」の可動物予告演出とは異なる態様でシャッタ38H, 38Lが動作するものであればよい。例えば、シャッタ38H, 38Lのいずれか一方のみが動作するもの、「第2態様」よりシャッタ38H, 38Lの動作量が少ないものなどであればよい。この場合にも、始動入賞記憶表示エリア5Hの位置をシャッタ38H, 38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させる制御が実行される。

【0462】

なお、「煽りのみ」の可動物予告演出は、図51(D1)、(E1)に示したような、シャッタ画像を表示させるものに限定されず、シャッタ38H, 38Lが一瞬動作して初期位置となる格納位置に戻るような、シャッタ38H, 38Lの動作を期待させるものであってもよい。

【0463】

また、可動物予告演出が実行される場合に始動入賞記憶表示エリア5Hの位置をシャッタ38H, 38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させるのではなく、始動入賞記憶表示エリア5Hの位置を変更するタイミングで、図52に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを画像表示装置5から一時的に消去するようにしてもよい。このようにすることでも、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。

【0464】

また、始動入賞記憶表示エリア5Hだけでなく、図53に示すように、可動物予告演出が実行される場合には、色図柄表示エリア5A、5Bの表示位置をシャッタ38H, 38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させるようにしてもよい。

このようにすることで、シャッタ38H, 38Lが動作することによって、色図柄表示エリア5A、5Bが遊技者から見えなくなることを防止できる。また、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。なお、色図柄表示エリア5A、5Bについても可動物予告演出が実行される場合には画像表示装置5から一時的に消去するようにしてもよい。

【0465】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bを一時的に消去する制御は、可動物予告演出を実行しない場合(図39(A)のステップS643にて「実行なし」に決定された場合)であっても同様のタイミングを行うようにしてもよい。あるいは、可動物予告演出を実行しない場合には所定の割合で、このような制御が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bを一時的に消去する制御が実行されたことによって、可動物予告演出が実行されることを遊技者が容易に予測できるようになって遊技の興味が低減することを防止できる。

【0466】

なお、シャッタ38H, 38Lが動作するのは可動物予告演出を実行する場合に限定されず、他の演出(連続演出やリーチ演出)の際に所定の動作をするようにしてもよい。この場合においても、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bの位置をシャッタ38H, 38Lの可動範囲と重畳しない位置に変更させる制御、始動入賞記憶表示エリア5Hや色図柄表示エリア5A、5Bを一時的に消去する制御が実行される。

【0467】

上記実施の形態では、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを備えたパチンコ遊技機1について説明したが、1つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機1にも本発明を適用することができる。

【0468】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図32のステップS552の最終停止図柄決定処理、ステップS553の可変表示中演出設定

10

20

30

40

50

処理、ステップ S 5 5 4 の予告演出設定処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU などにより、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。

【 0 4 6 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など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なども行われる。

【 0 4 7 0 】

この場合、表示制御用 CPU は、例えば演出制御基板 1 2 からの表示制御指令や演出制御基板 1 2 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 3 2 に示すステップ S 5 5 2 ~ S 5 5 4 の処理のいずれかを実行してもよい。なお、表示制御用 CPU は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 やランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 1 2 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 4 7 1 】

あるいは、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 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 1 2 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 1 2 0 により図 3 2 のステップ S 5 5 5 にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 1 2 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 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 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 1 2 0 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 8 L、8 R 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 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合せは、任意の組合せであればよい。

【 0 4 7 2 】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御され、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突確」となったことに基づいて 2 ラウンド大当たり状態に制御され、2 ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当たり」となる場合に代えて、あるいは

10

20

30

40

50

、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別に含まれるものとする。この場合、大当り種別決定テーブル131は、変動特図指定バッファ値に応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0473】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより2ラウンド大当り状態に制御されるにもかかわらず、15ラウンド大当り状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる場合、あるいは、大当り種別が「突確」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当り」となる場合あるいは大当り種別が「突確」となる場合であるかにかかわらず、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

20

【0474】

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などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

30

【0475】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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のではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

40

【0476】

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

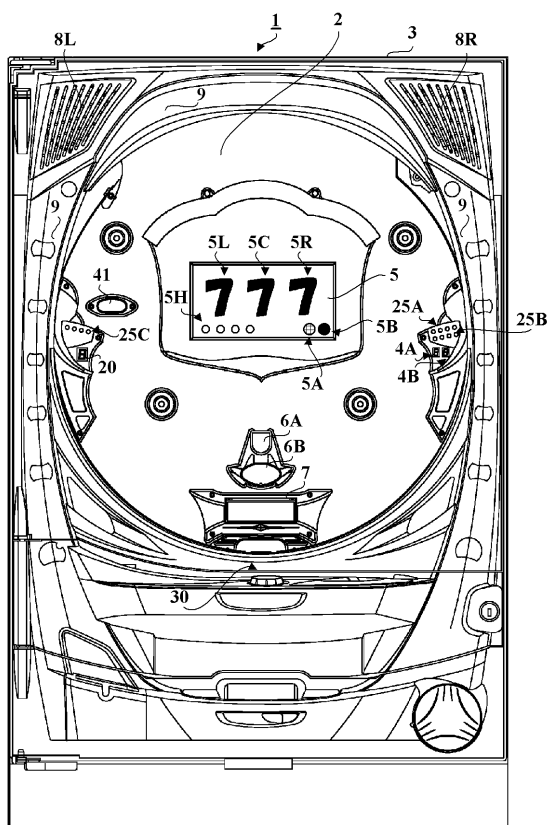
【符号の説明】

【0477】

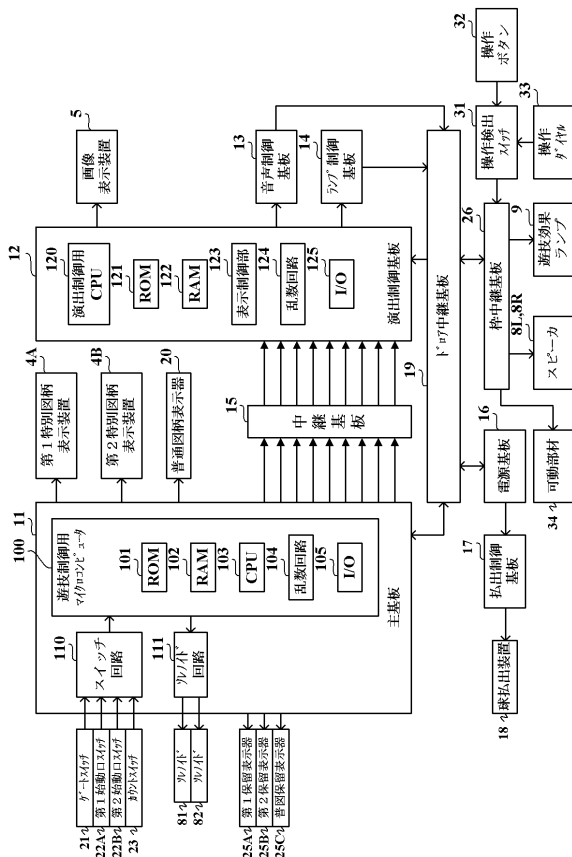
50

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	10
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
3 0	...	操作部	20
3 1	...	操作検出スイッチ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	

【圖 1】



【圖 2】



【 図 3 】

(A)

擬似連チャン目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【 図 4 】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1乗動開始	第1特約の乗動開始を指定
80	02	第2乗動開始	第2特約の乗動開始を指定
81	XX	乗動A(1)の乗動開始を指定	乗動A(1)の乗動開始を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り切替停止	飾り切替の可変表示の停止を指定
95	XX	選択状態指定	現在の選択状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
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
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	大当り(非確変)
8C	02	第3可変表示結果通知	大当り(確変)
8C	03	第4可変表示結果通知	大当り(大確)
8C	04	第5可変表示結果通知	小当り

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
B1	00	第1入賞時判定結果通知	非リーチ変動ハタン共共通範囲内
B1	01	第2入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動ハタン共共通範囲内
B1	02	第3入賞時判定結果通知	大当り(15ダウ)
B1	03	第4入賞時判定結果通知	突確、小当り
B1	04	第5入賞時判定結果通知	上記以外
B2	00	第6入賞時判定結果通知	非リーチ変動ハタン共共通範囲内
B2	01	第7入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動ハタン共共通範囲内
B2	02	第8入賞時判定結果通知	大当り(15ダウ)
B2	03	第9入賞時判定結果通知	突確、小当り
B2	04	第10入賞時判定結果通知	上記以外

【圖 5】

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

【図 6】

(A)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	連続演出(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	連続演出(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	連続演出(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	連続演出(3回・短)→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-2	85000	連続演出(3回・長)→スーパリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	連続演出(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	連続演出(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	連続演出(3回・短)→スーパリーチα(大当り)
PA5-2	85000	連続演出(3回・長)→スーパリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	連続演出(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

(B)

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし
CA1-2	非リチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リチ(ハズレ)	滑り、連続演出
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)連続演出変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スーパリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)連続演出なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)連続演出あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパリーチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リチハズレ

【図 7】

特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は 時短状態	8001~8190	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

大当り種別決定テーブル

変動特図 指定ハッパ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 ハッパ設定値
1	1~36	非確変	0
	37~72	確変	1
	73~100	突確	2
2	1~36	非確変	0
	37~100	確変	1

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1~49	CA3-1
	50~99	CA3-2
	100~251	CA3-3
確変	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
突確	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

(B) 小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~79	CA1-1
80~99	CA1-3
100~169	CA2-1
170~229	CA2-2
230~251	CA2-4

(D) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~179	CA1-2
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

【図 10】

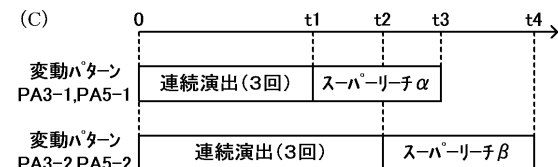
(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
CA2-4	1~500	PA3-1
	501~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

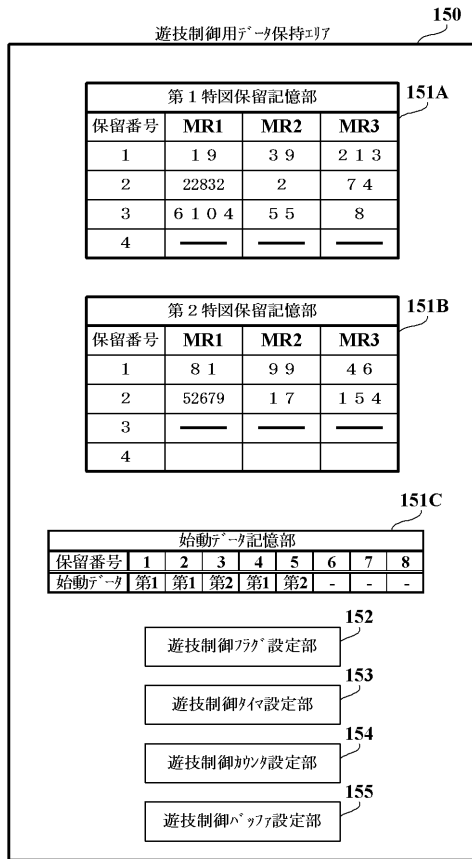
(B) 当り変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
CA3-3	1~400	PA5-1
	401~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

(C)



【図 1 1】



【図 1 2】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~99	連続演出種別判定用
SR2	1~100	連続演出パターン判定用
SR3	1~100	大当たり確定報知演出実行判定用
SR4	1~100	先読予告演出実行判定用
SR5	1~100	可動物予告演出決定用

【図 1 3】

連続演出種別決定テーブル 160

乱数値 SR1	連続演出種別
1~33	擬似連
34~66	予告連
67~99	すべり擬似連

【図 1 4】

(A) 連続演出パターン一覧

繰り返し回数	連続演出パターン	演出内容、演出時間			
1回	パターンA1-1	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2		
	パターンA1-2	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2		
	パターンA1-3	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2		
2回	パターンA2-1	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	
	パターンA2-2	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	
	パターンA2-3	STEP3+ キャラクタ1	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	
3回 (短)	パターンA3-1	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2
	パターンA3-2	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2
	パターンA3-3	STEP3+ キャラクタ1	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2
3回 (長)	パターンB3-1	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2
	パターンB3-2	STEP2+ キャラクタ1	STEP2+ キャラクタ2	STEP2+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2
	パターンB3-3	STEP3+ キャラクタ1	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2	STEP3+ キャラクタ2

(B) 予告演出パターン一覧(連続演出なしの場合)

パターンA0-1	STEP2+ キャラクタ1
パターンA0-2	STEP2+ キャラクタ2
パターンA0-3	STEP3+ キャラクタ2

【図 1 5】

(A) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A1-1	A1-2	A1-3
PA1-4	非リーチハズレ	1~70	71~90	91~100
PB2-1	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PB4-1	大当たり	1~30	31~60	61~100
PC1-3	突確・小当り	1~50	51~80	81~100

(B) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A2-1	A2-2	A2-3
PB2-2	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PB4-2	大当たり	1~30	31~60	61~100

(C) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		A3-1	A3-2	A3-3
PA3-1	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PA5-1	大当たり	1~30	31~60	61~100

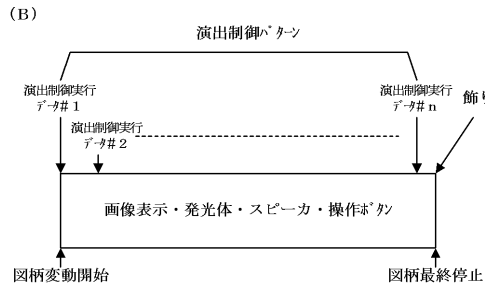
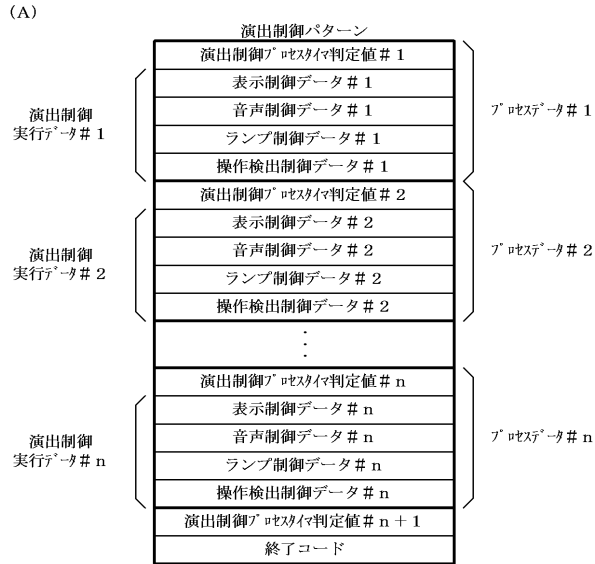
(D) 連続演出パターン決定テーブル

変動パターン	可変表示結果	連続演出パターン		
		B3-1	B3-2	B3-3
PA3-2	リーチハズレ	1~60	61~85	86~100
PA5-2	大当たり	1~30	31~60	61~100

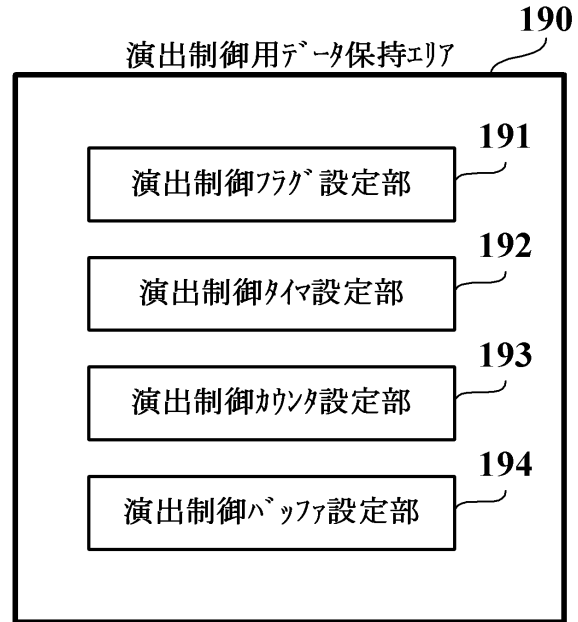
(E) 予告演出パターン決定テーブル

可変表示結果	実行なし	可動物予告演出パターン		
		A0-1	A0-2	A0-3
非リーチハズレ	1~80	81~90	91~100	-
リーチハズレ	1~70	71~80	81~95	96~100
大当たり	1~50	51~60	61~70	71~100
突確・小当り	1~60	61~70	71~90	91~100

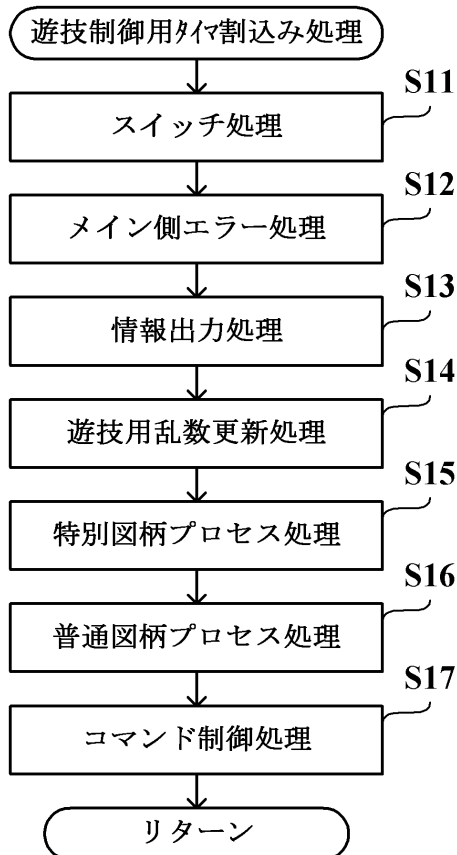
【図 16】



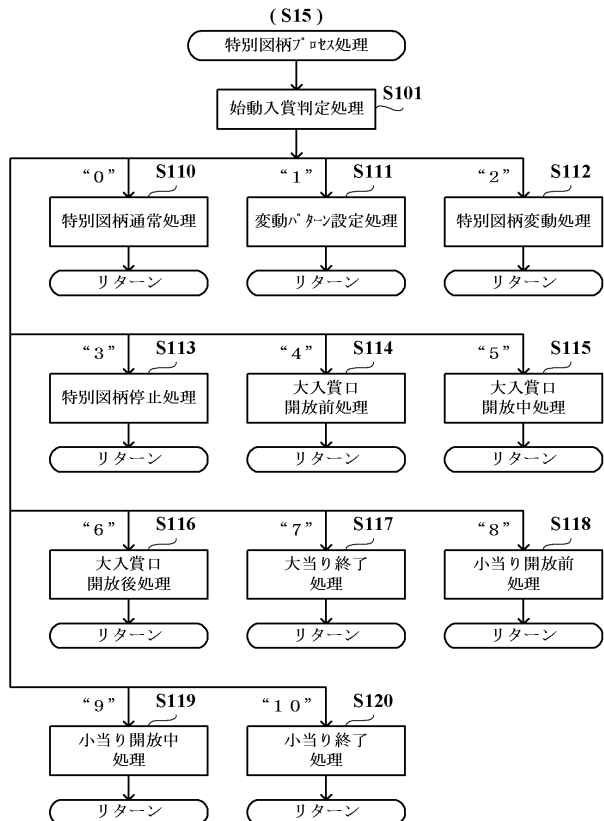
【図 17】



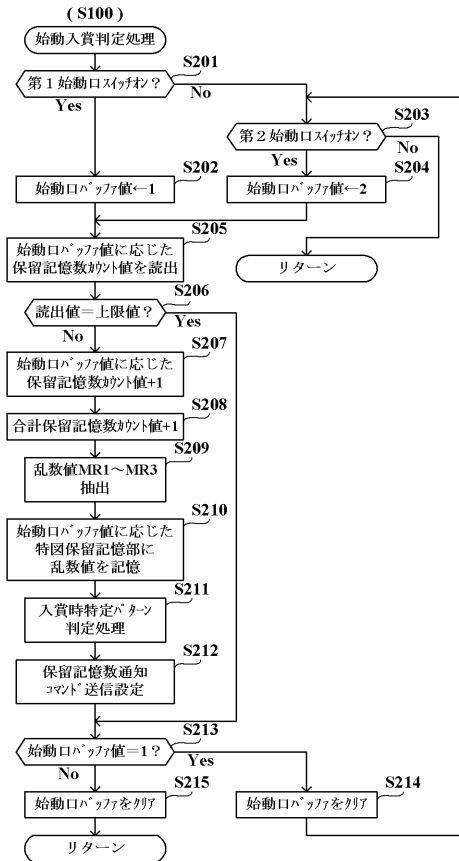
【図 18】



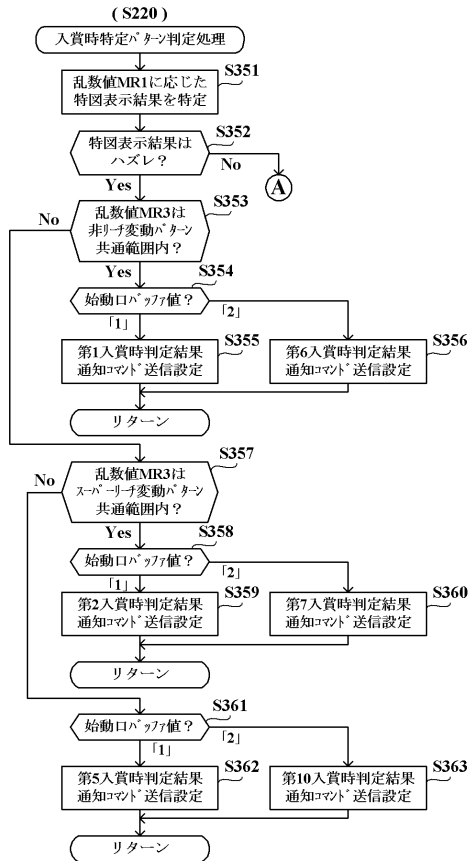
【図 19】



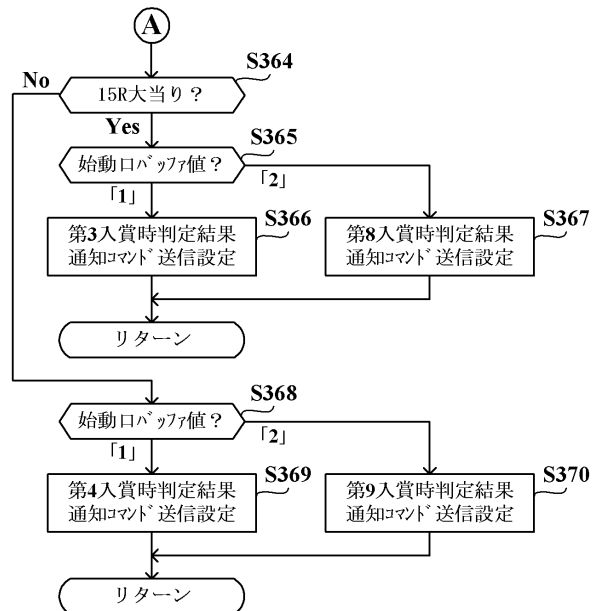
【図 20】



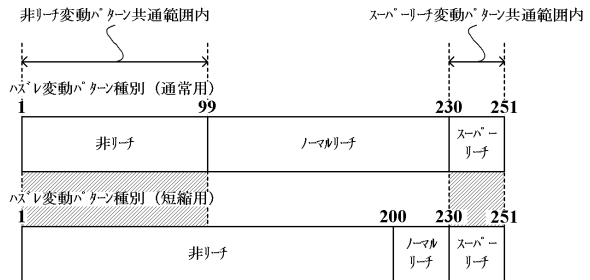
【図 21】



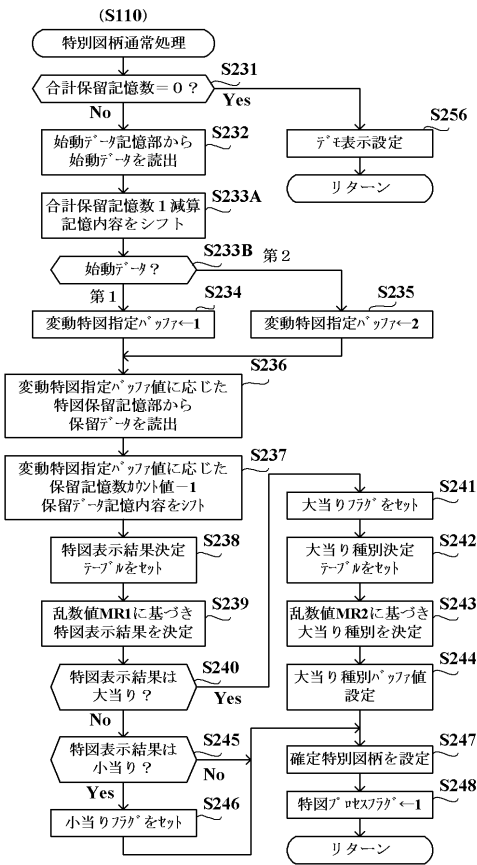
【図 22】



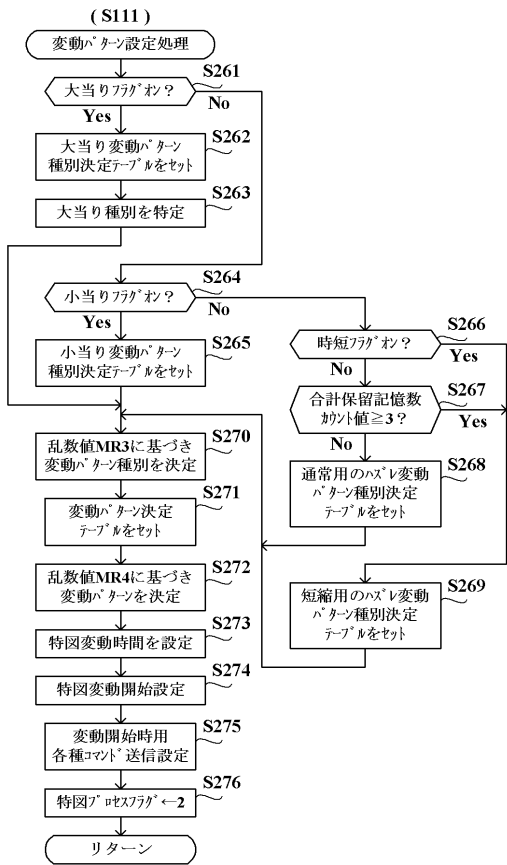
【図 23】



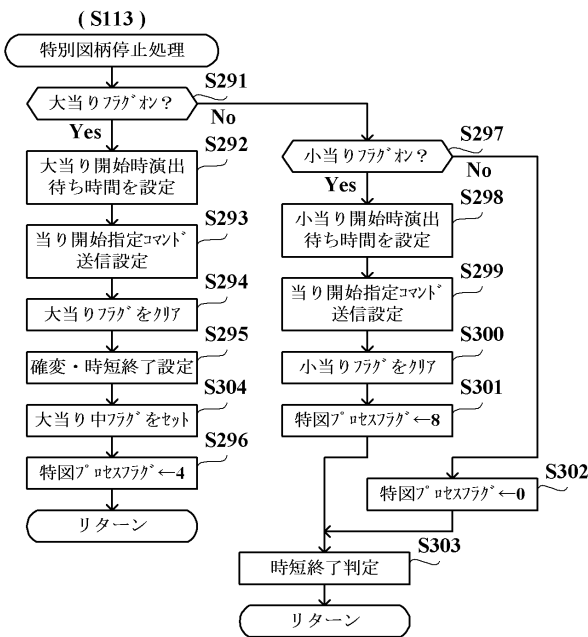
【図 2 4】



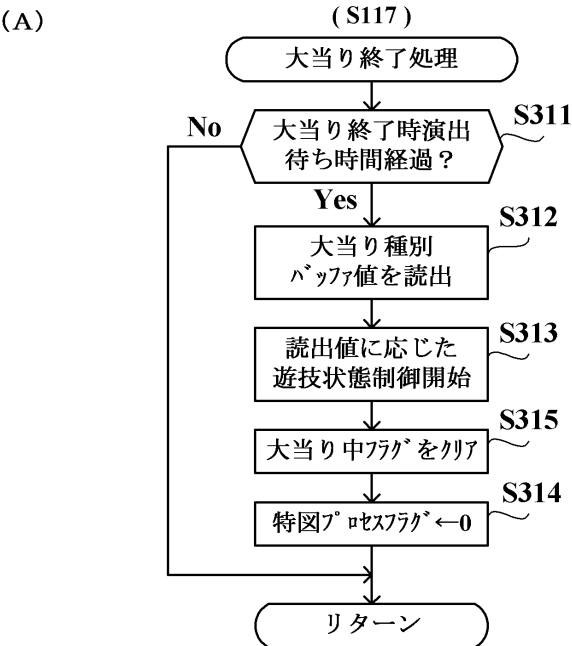
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】

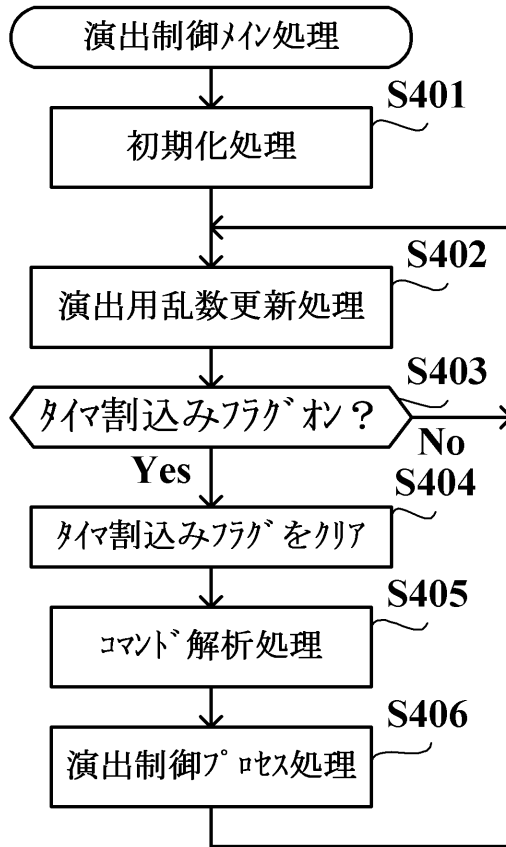


(B)

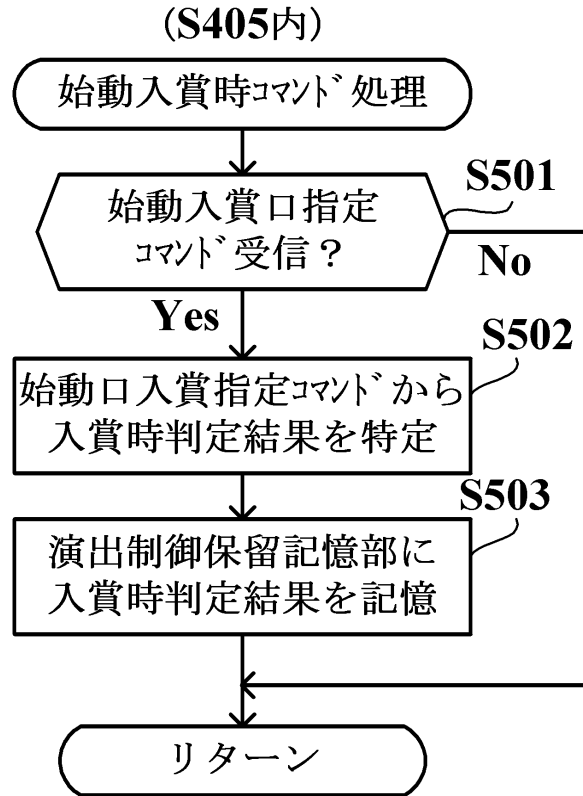
S313での設定

大当り種別 バッファ読出値	開始する 遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

【図 28】



【図 29】

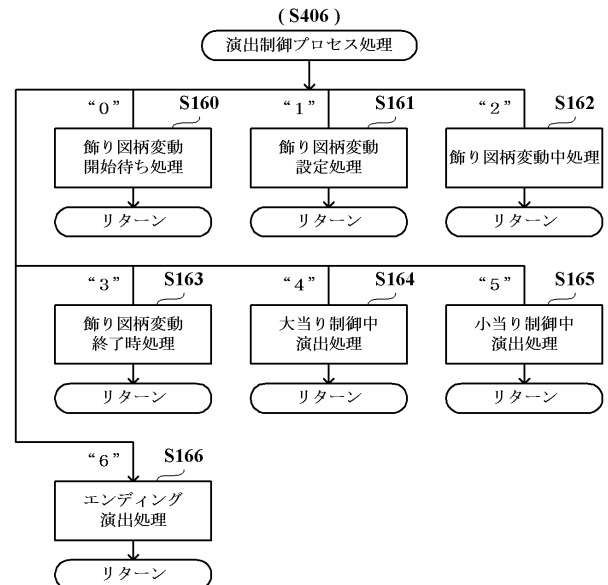


【図 30】

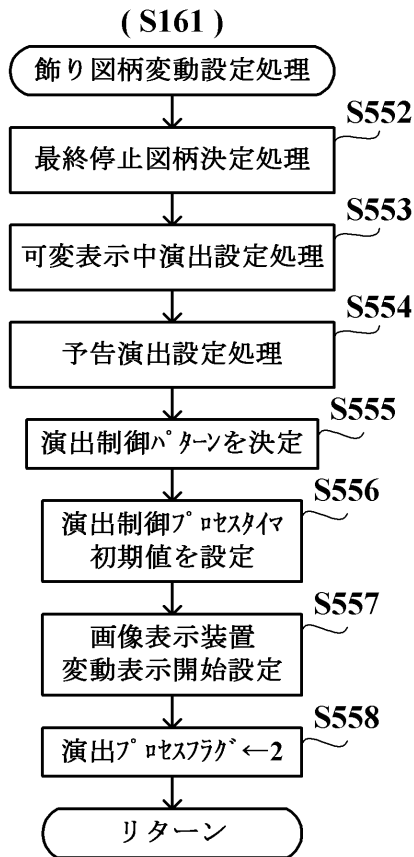
195

演出制御保留記憶部		
保留番号	始動口	入賞時判定結果
1	第 2	—
2	第 1	—
3	第 1	—
4	第 1	1 5 R 大当り
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—

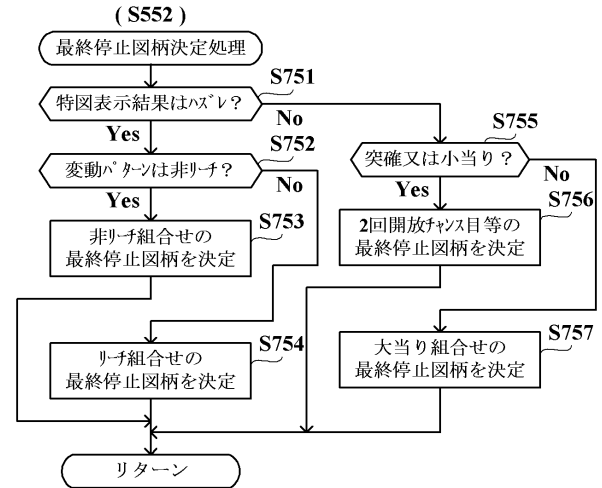
【図 31】



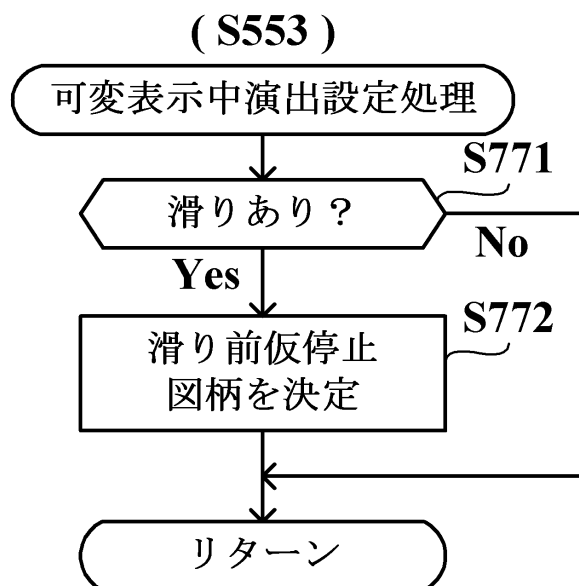
【図 3 2】



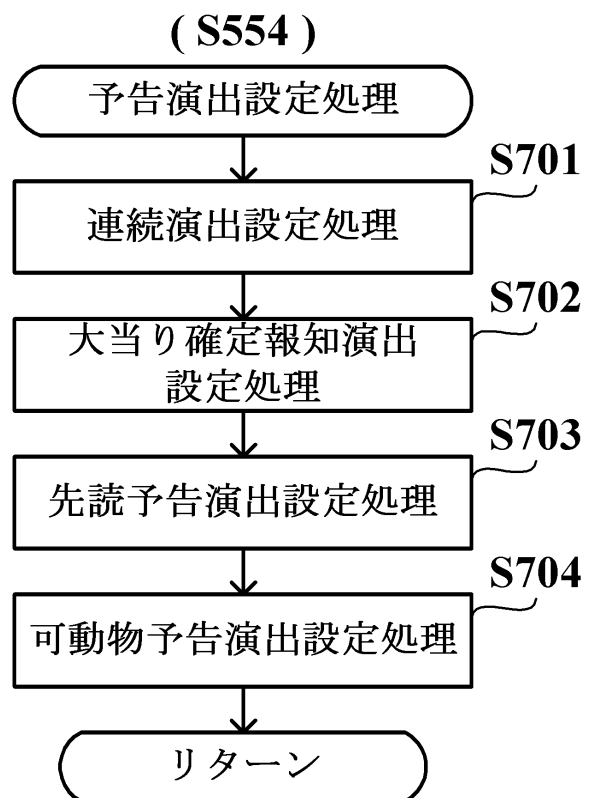
【図 3 3】



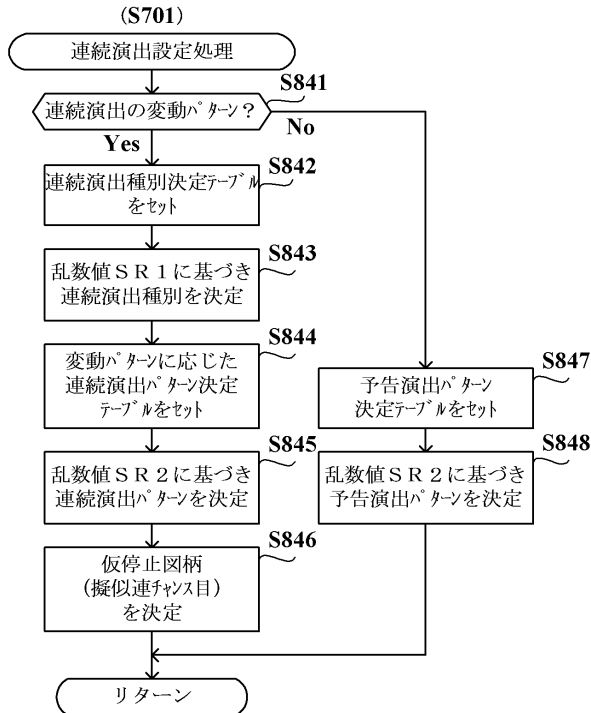
【図 3 4】



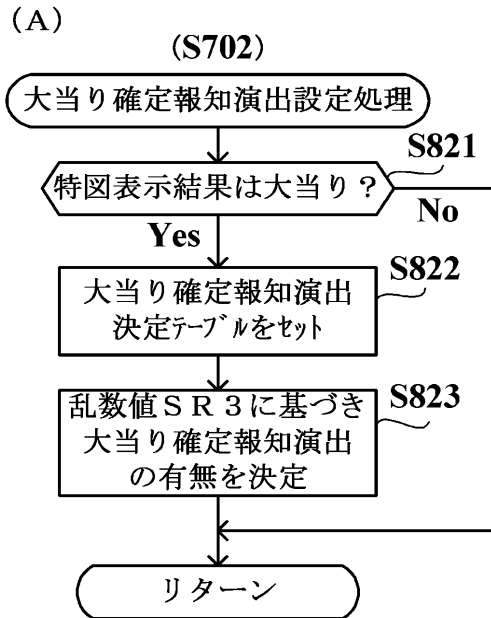
【図 3 5】



【図 3 6】



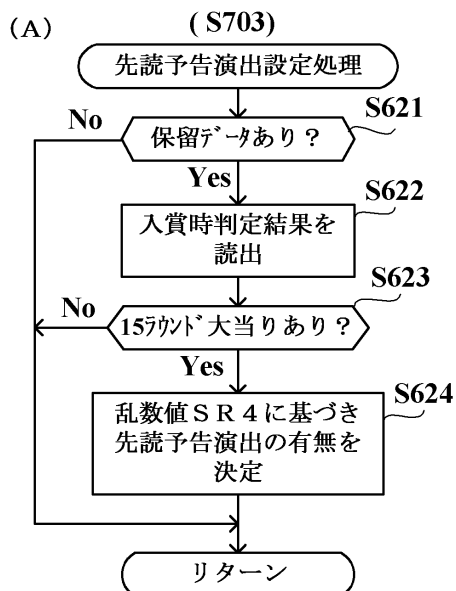
【図 3 7】



(B) 大当たり確定報知演出決定テーブル

大当たり 種別	実行有無	
	有り	無し
2R	1	2~100
15R	1~3	4~100

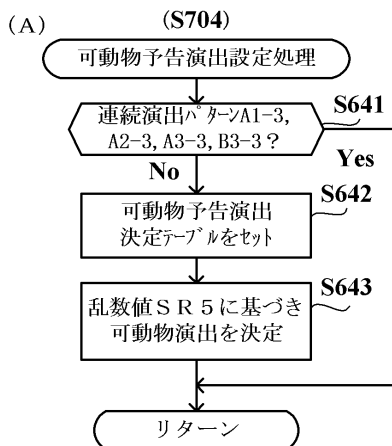
【図 3 8】



(B) 先読予告演出決定テーブル

乱数値(SR4)	先読予告演出実行有無
1~70	実行有り
71~100	実行無し

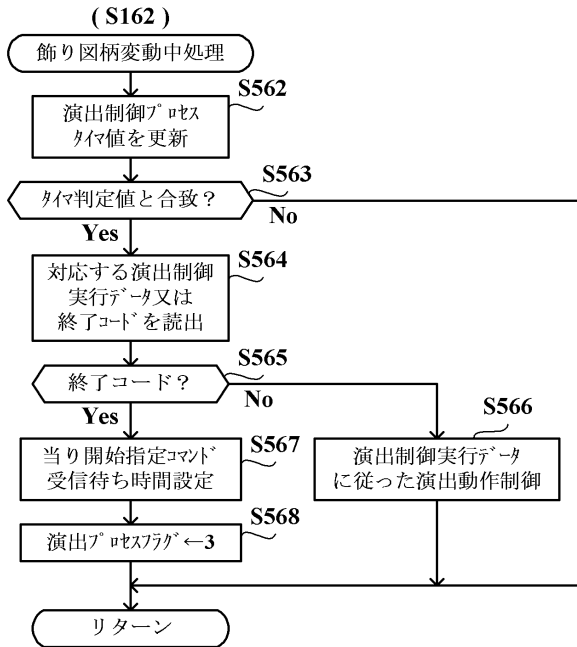
【図 3 9】



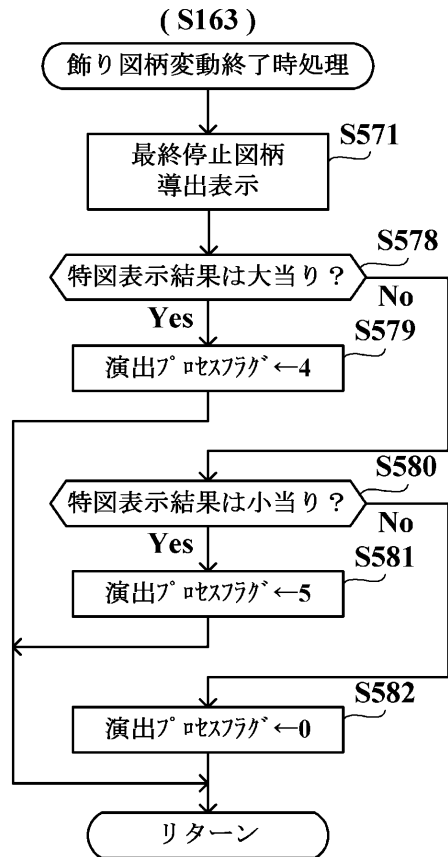
(B) 可動物予告演出決定テーブル

可変表示 結果	可動物予告演出パターン			
	実行なし	煽りのみ	第1態様	第2態様
非リーチハズレ	1~80	81~90	91~100	-
リーチハズレ	1~70	71~80	81~95	96~100
大当たり	1~50	-	51~70	71~100
突確・小当たり	1~60	-	61~80	81~100

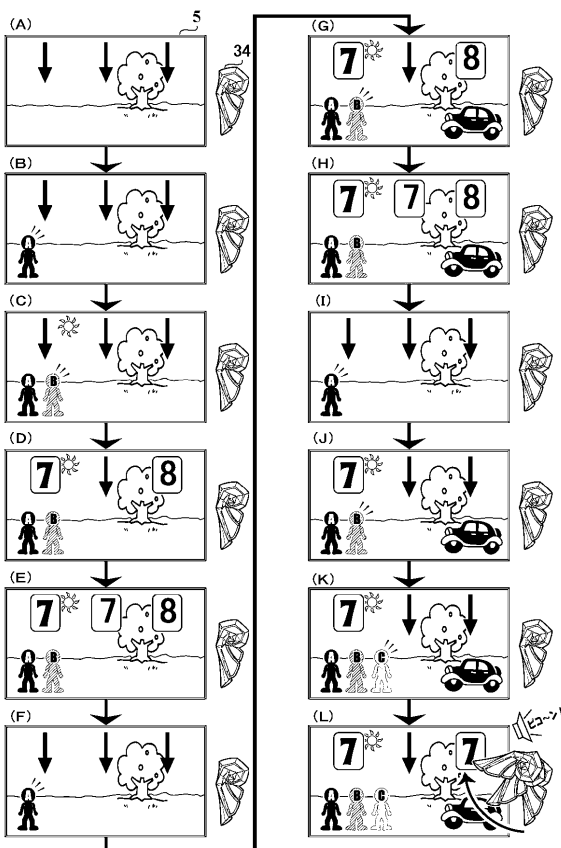
【図 40】



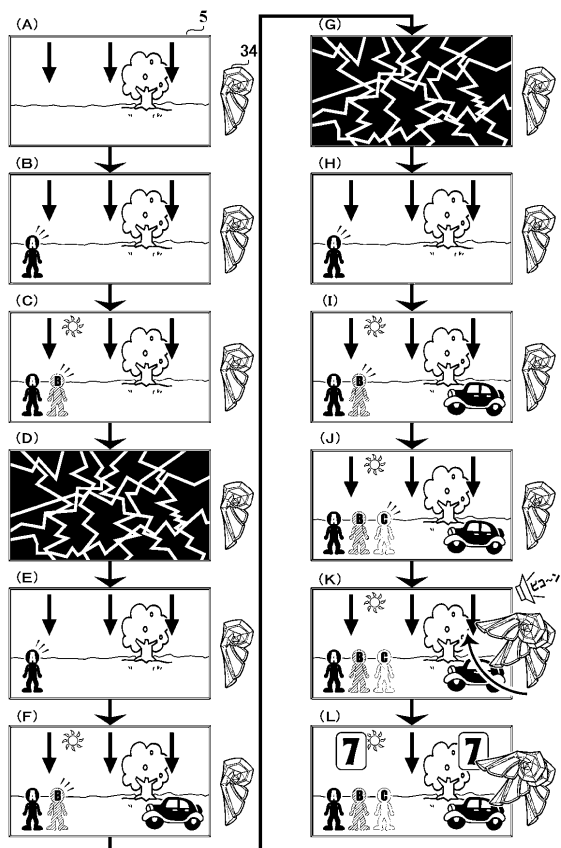
【図 41】



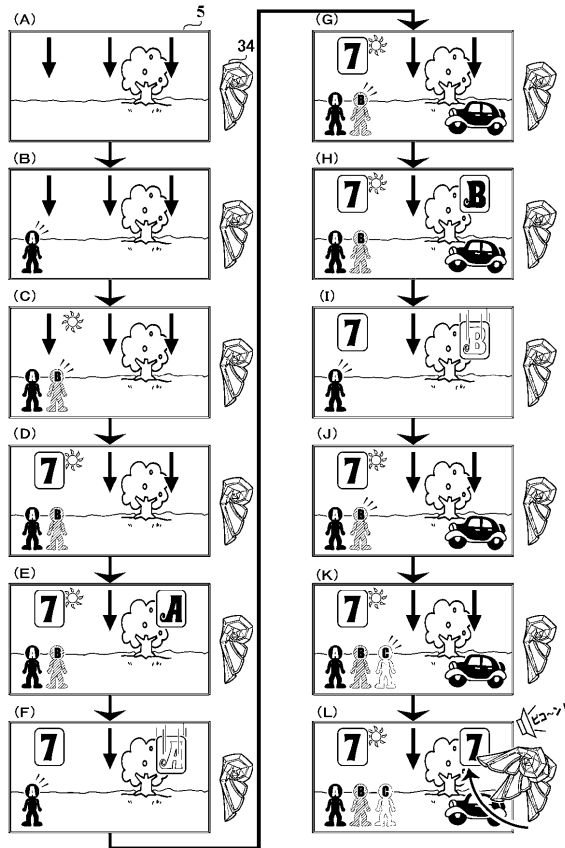
【図 42】



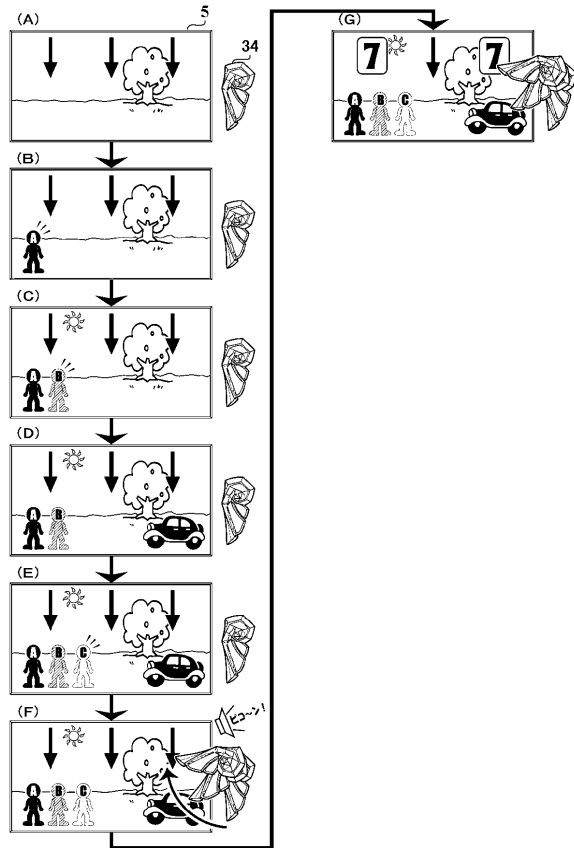
【図 43】



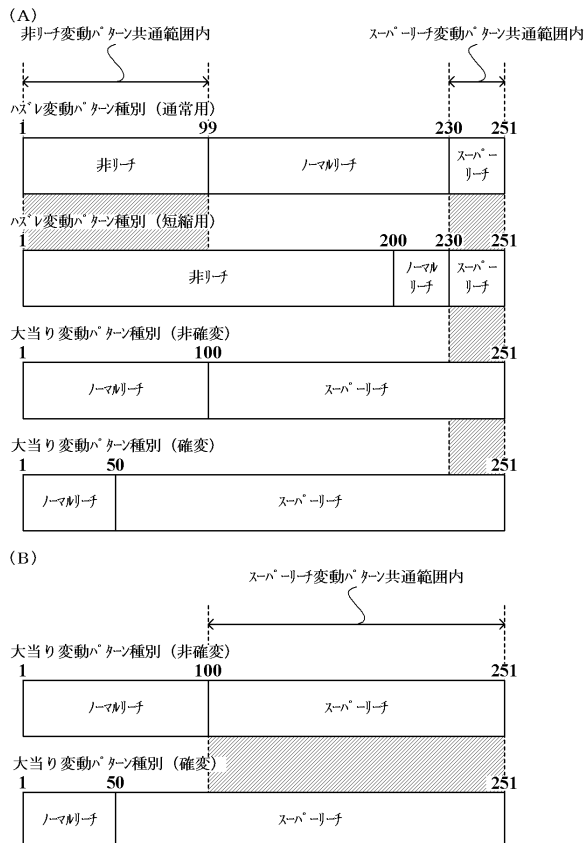
【図 44】



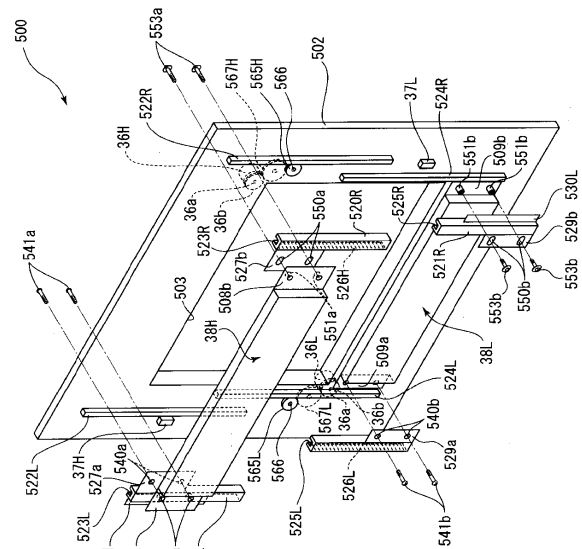
【図 45】



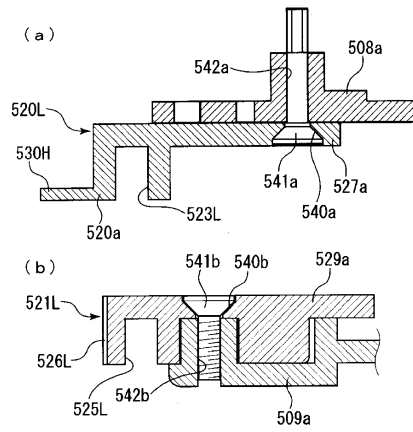
【図 46】



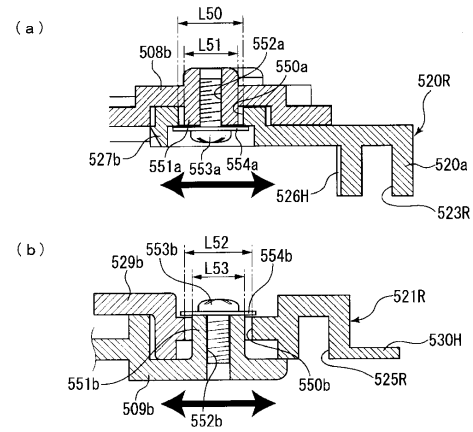
【図 47】



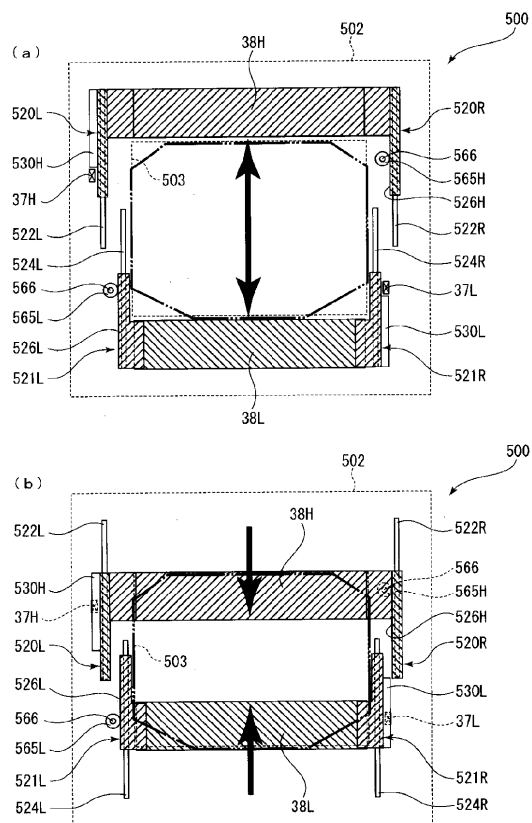
【図 48】



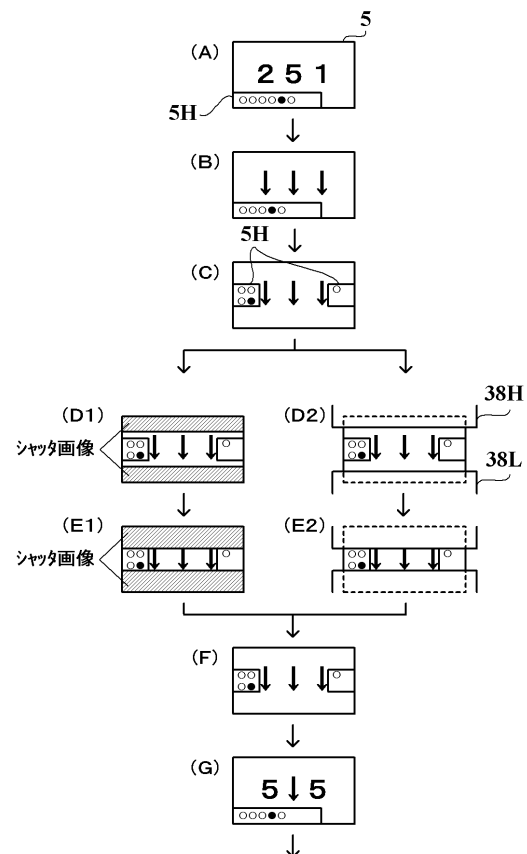
【図 49】



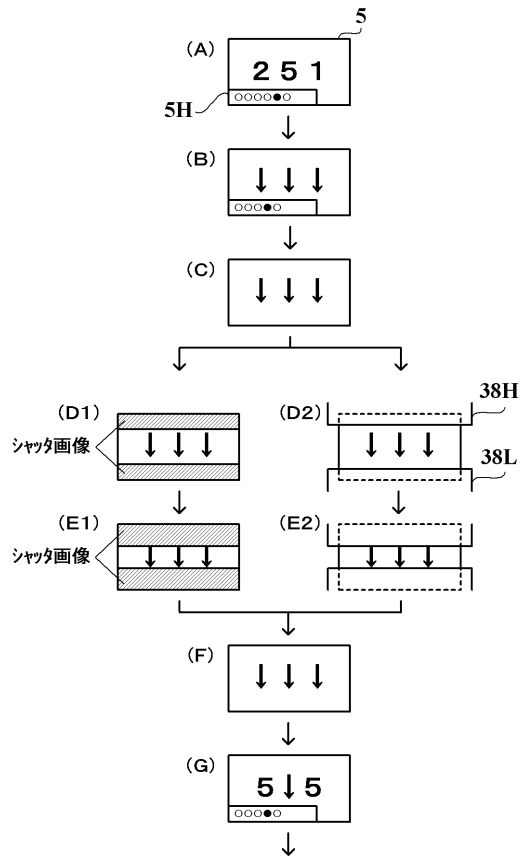
【図 50】



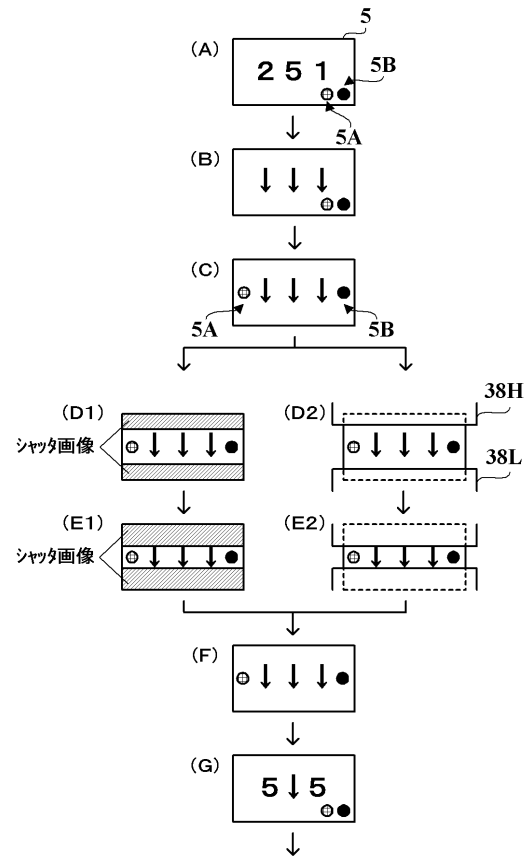
【図 51】



【図 5 2】



【図 5 3】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-187989(JP,A)
特開2008-206590(JP,A)
特開2010-137003(JP,A)
特開2010-119695(JP,A)
特開2011-254855(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02