

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113562

(P2017-113562A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 0 4 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2016-247985 (P2016-247985)  
 (22) 出願日 平成28年12月21日 (2016.12.21)  
 (31) 優先権主張番号 特願2015-249432 (P2015-249432)  
 (32) 優先日 平成27年12月22日 (2015.12.22)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内  
 F ターム(参考) 2C088 CA13 DA07 EB78

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】好適な初期動作を実行できる遊技機を提供する。

【解決手段】本発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、動作を行う可動役物を原点位置に復帰させる復帰動作を行い、復帰動作の態様に応じた態様で可動役物の初期動作を行う。前記遊技機において、前記可動役物は前記復帰動作前に原点位置にあった場合に前記可動役物の初期動作を行うものであってもよい。前記遊技機において、前記復帰動作を行った可動役物は初期動作を行わないものであってもよい。

【選択図】図40

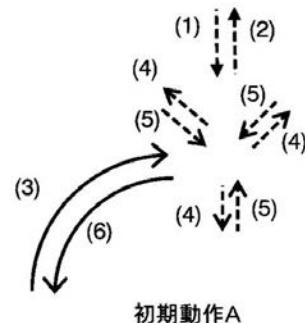


図40

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
動作を行う可動役物を原点位置に復帰させる復帰動作を行い、  
前記復帰動作の態様に応じた態様で前記可動役物の初期動作を行う、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0 0 0 1】**

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

**【背景技術】**

10

**【0 0 0 2】**

原点検出動作処理を実行した後に初期動作処理を実行する遊技機がある（例えば、特許文献1を参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0 0 0 3】****【特許文献1】特開2014-076173号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0 0 0 4】**

20

しかしながら、初期動作処理は、原点検出動作処理の態様に関わらず一定の動作が実行されるため、好適な初期動作を行えない場合があった。

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、好適な初期動作を実行できる遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0 0 0 5】**

(1) 本発明に係る遊技機は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、図1に示す遊技機1等）であって、動作を行う可動役物（例えば、図33等に示す、演出制御用CPU120によって動作が制御される、可動役物173の回動機構173A、開閉機構173B又はスライド機構173C、並びに可動役物175の昇降機構173D等）を原点位置に復帰させる復帰動作（例えば、図40～図43において示す、演出制御用CPU120によって動作が制御される原点位置に復帰する動作等）を行い、前記復帰動作の態様（例えば、図40又は図41において回動機構173Aが原点復帰動作をしない態様と、図42又は図43において回動機構173Aが原点復帰動作をする態様。また、図40又は図42において開閉機構173Bが原点復帰動作をしない態様と、図41又は図43において開閉機構173Bが原点復帰動作をする態様等）に応じた態様で（例えば、図40～図43において、回動機構173A又は開閉機構173Bが原点復帰動作を行ったときには初期動作をしない態様等で、又は、回動機構173A又は開閉機構173Bが原点復帰動作を行わなかったときには初期動作を行う態様等で）前記可動役物の初期動作（例えば、図40～図43に示すショートイニシャル動作）を行う（例えば、図43に示す、初期動作をしない態様を含む）。

30

**【0 0 0 6】**

このような遊技機によれば、好適な初期動作を実行できる。

**【0 0 0 7】**

(2) 上記(1)の遊技機において、前記可動役物が前記復帰動作前に原点位置にあった場合（例えば、図33に示す原点センサ171A、又は図34に示す原点センサ171Bがオン状態であった場合等）に前記可動役物の初期動作を行うもの（例えば、図40に示す、回動機構173Aが(3)及び(6)の動作において、及び開閉機構173Bが(4)及び(5)の動作において初期動作を行う等）であってもよい。

40

**【0 0 0 8】**

50

このような遊技機によれば、始めから原点位置にある可動役物であっても初期動作において動作確認をすることができる。

【0009】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記復帰動作を行った可動役物は初期動作を行わないもの(例えば、図43に示す、(2)の動作を行った回動機構173A及び(1)の動作を行った開閉機構173Bが初期動作を行わない等)であってもよい。

【0010】

このような遊技機によれば、動作確認に要する時間を抑制することにより、好適な初期動作を実行できる。

【0011】

(4) 上記(1)から(3)のいずれか一の遊技機において、前記復帰動作を行った可動役物(例えば、図42において、(1)の復帰動作を行った回動機構173A等)の初期動作(例えば、図42において、回動機構173Aの(4)及び(7)の動作等)を他の可動役物の初期動作(例えば、図42に示す、開閉機構173Bの(5)及び(6)の動作等)に応じて行うものであってもよい。

10

【0012】

このような遊技機によれば、状況に応じた好適な初期動作を実行できる。

【0013】

(5) 上記(1)から(4)のいずれか一の遊技機において、前記初期動作を行った後に演出動作に対応した可動役物の確認動作(例えば、図36～図39に示す、可動役物173の回動機構173A、開閉機構173B又はスライド機構173C、並びに可動役物175の昇降機構173Dのロングイニシャル動作等)を行うものであってもよい。

20

【0014】

このような遊技機によれば、可動役物の確認動作を行うことによって、演出動作の確認を好適に行うことができる。

【0015】

(6) 上記(1)から(4)のいずれか一の遊技機において、前記復帰動作は、電源投入時(例えば、図27に示す、演出制御用CPU120によって実行されるステップS151の可動役物初期動作処理が実行されるとき)以外のタイミング(例えば、図29に示す、演出制御用CPU120によって実行される、ステップS1014のデモ中初期動作実行処理が実行されるタイミング等)で行うものであってもよい。

30

【0016】

このような遊技機によれば、電源投入時以外に復帰動作をすることで、演出動作の不具合を抑制することができる。

【0017】

(7) 上記(1)から(5)のいずれか一の遊技機において、前記初期動作は、複数の動作を混合したもの(例えば、演出制御用CPU120によって制御されるスライド機構173Cの、図37に示す(2)及(3)の左方向スライド動作と図44に示す右方向スライド動作を混合した、図44に示す(4)～(6)の左右方向スライド動作等)であってもよい。

40

【0018】

このような遊技機によれば、可動役物の複数の動作の確認に要する時間を抑制することにより、好適な初期動作を実行できる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテーテル及び変動パターンを例示する図である。

50

- 【図 6】表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 8】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 9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 10】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などである。
- 【図 11】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】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 13】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 14】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャート 10 である。
- 【図 15】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 17】変動力テゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 18】変動力テゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 19】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 21】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22】変動時遊技状遷移処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】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 25】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】可動役物初期動作処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 28】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】デモ中初期動作実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】可動役物を用いた第1の演出動作の一例を示す図である。
- 【図 31】可動役物を用いた第2及び第3の演出動作の一例を示す図である。
- 【図 32】可動役物を用いた第4の演出動作の一例を示す図である。
- 【図 33】可動役物を動作させるアクチュエータA及びアクチュエータCの構成の一例を示す図である。 30
- 【図 34】可動役物を動作させるアクチュエータBの構成の一例を示す図である。
- 【図 35】可動役物を動作させるアクチュエータDの構成の一例を示す図である。
- 【図 36】アクチュエータA及びアクチュエータBを用いた可動役物のロングイニシャル動作の一例を示す図である。
- 【図 37】アクチュエータA及びアクチュエータCを用いた可動役物のロングイニシャル動作の一例を示す図である。
- 【図 38】アクチュエータA及びアクチュエータCを用いた可動役物のロングイニシャル動作の他の一例を示す図である。
- 【図 39】アクチュエータDを用いた可動役物のロングイニシャル動作の一例を示す図である。 40
- 【図 40】アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Aの動作の一例を示す図である。
- 【図 41】アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Bの動作の一例を示す図である。
- 【図 42】アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Cの動作の一例を示す図である。
- 【図 43】アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Dの動作の一例を示す図である。
- 【図 44】アクチュエータA、アクチュエータB、アクチュエータC、及びアクチュエー 50

タ D を用いた可動役物の初期動作の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。図1は、本発明の実施形態によ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。

【0021】

遊技盤2における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。

普通可変入賞球装置6Bは、図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、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」と称する。

【0022】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（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始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。

【0023】

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。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいままたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0024】

普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、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が形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。

【0025】

なお、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）や大入賞口（後述）などの入賞口を通過（進入）した遊技球が、夫々の入賞口に対応して設けられたスイッチ（第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23（後述））によって検出されることを「入賞」と称する。「入賞」のうち、始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）への入賞を「始動入賞」と称し、特に、第1始動入賞口への入賞を第1始動入賞と称し、第2始動入賞口への入賞を第2始動入賞と称する。

【0026】

第1始動入賞の発生（第1始動口スイッチ22Aによる遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第1特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおいて実行される第1特図ゲーム（後述）や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件（第1実行条件

10

20

30

40

50

とも称する)が成立する。

#### 【0027】

また、第2始動入賞の発生(第2始動口スイッチ22Bによる遊技球の検出)に基づいて、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第2特図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおいて実行される第2特図ゲーム(後述)や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件(第2実行条件とも称する)が成立する。なお、第1始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、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。

10

#### 【0028】

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム(第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム)の数である。第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム(後述)や飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合(例えば、先に成立した第1開始条件又は第2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場合)には、当該可変表示ゲームの実行は保留される(当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる)。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

20

#### 【0029】

なお、ある第1始動入賞による第1始動条件は成立したが、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない当該第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立する迄、保留データ(第1特図保留情報)として記憶(保留)される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第1特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

30

#### 【0030】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム(第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム)の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム(後述)や飾り図柄の可変表示(後述)といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合(例えば、先に成立した第1開始条件又は第2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場合)には、当該可変表示ゲームの実行は保留される(当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる)。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

40

#### 【0031】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ(第2特図保留情報)として記憶(保留)される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は、第2開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

#### 【0032】

なお、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留

50

記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」または「保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」または「保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

#### 【0033】

遊技盤2における遊技領域の下側部分（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、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態と、遊技球が通過（進入）できる開放状態とに変化する大入賞口を形成する。具体的には、特別可変入賞球装置7は、例えば図2に示す大入賞口扉用のソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉の開閉によって大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。

10

#### 【0034】

一例として、特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態とし、ソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態とする。開放状態となった大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。つまり、大入賞口を開放状態とすることによって、大入賞口への入賞が発生する。

20

#### 【0035】

大入賞口への入賞の発生（カウントスイッチ23による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば12個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば12個）は、第1始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば3個）、第2始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば3個）よりも多い。つまり、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）が、遊技者にとって有利か否かに大きく影響する。即ち、大入賞口が開放状態であるときは大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて多くの賞球が期待できるので、大入賞口が開放状態であるときには大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて遊技者にとって非常に有利である。

30

#### 【0036】

なお、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態に加えて、または代えて、遊技球が通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

#### 【0037】

遊技盤2における遊技領域の右側部分には、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は、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）等から構成される。第2特別図柄表示装置4Bについても同様である。第1特別図柄表示装置4Aは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第2特別図柄表示装置4Bについても同様である。なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第1特図」とも称し、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第2特図」とも称する。

40

また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示 자체）を可変表示ゲームと称する。特に、第1特別図柄表示装置4Aが実行する可変表示ゲーム（第1特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第1特図ゲームとも称し、第2特別図柄表示装置4Bが実行する可変表示ゲーム（第2特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第2特図ゲームとも称する。また、第1特図ゲームと、第2特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

#### 【0038】

50

第1特別図柄表示装置4A(第2特別図柄表示装置4Bも同様)は、特図ゲームとして、「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。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す各数字には「0」～「9」の各図柄番号が付され、「-」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、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ない。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らせた複数種類の点灯パターン(例えば、アルファベットのLやEのような点灯パターン)を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

【0039】

10

遊技盤2における遊技領域の右側部分(第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bの上部)には、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、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ(第1特図保留情報)に基づく第1特図保留記憶数(第1特図ゲームの保留数)を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。例えば、第1保留表示器25Aは、点灯させるLEDの数によって、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が1つ増加した場合には点灯数を1つ増やし、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が1つ減少した場合には点灯数を1つ減らせばよい。

【0040】

20

第2保留表示器25Bは、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ(第2特図保留情報)に基づく第2特図保留記憶数(第2特図ゲームの保留数)を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。例えば、第2保留表示器25Bは、点灯させるLEDの数によって、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ増加した場合には点灯数を1つ増やし、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ減少した場合には点灯数を1つ減らせばよい。

【0041】

30

遊技盤2における遊技領域の左側部分には、通過ゲート41と、普通図柄表示器20と、普図保留表示器25Cとが設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、例えば図2に示すゲートスイッチ21によって検出される。通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、普通図柄表示器20において実行される普図ゲーム(後述)を実行するための普図始動条件が成立する。

【0042】

40

普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成される。普通図柄表示器20は、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。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム(又は「普通図ゲーム」)とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件(後述)が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ(普図保留情報)として記憶(保留)される。

【0043】

50

普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ(普図保留情報)に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。ゲートスイッチ21による遊技球の検出によって、普図ゲームを実行するための普図始動条件は成立した場合であっても、普図ゲームの開始を許容する普図開始条件が成立していない場合(例えば、先に成立した普図ゲームが実行中である場合)には、当該普図ゲームの

実行は保留される（当該普図ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

#### 【0044】

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。

#### 【0045】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aが実行する第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）、又は、第2特別図柄表示装置4Bが実行する第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）に対応して、表示領域（飾り図柄表示エリア）において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

10

#### 【0046】

一例として、図1に示すように、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄が配置されている。第1特図ゲーム又は第2特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第1特図又は第2特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、可変表示結果となる飾り図柄（確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する）が停止表示される。つまり、画像表示装置5の表示領域（飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）では、第1特図ゲーム（又は第2特図ゲーム）と連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。

20

#### 【0047】

飾り図柄は、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、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、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。夫々の飾り図柄には、夫々の飾り図柄に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されていればよい。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

#### 【0048】

なお、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果とも称する）である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄（最終停止図柄）を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果（普図表示結果とも称する）である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示（又は、単に「導出」）とも称する。なお、飾り図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングは、特別図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間（特図変動時間）内に、飾り図柄の変動時間が収まっているればよい。

40

#### 【0049】

即ち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くてもよいし、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例

50

えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させててもよい。

#### 【0050】

また、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の可変表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させててもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮なども生じさせずに停止表示させるものなどが含まれる。

#### 【0051】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

#### 【0052】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が増加したときは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に上記新たな第1保留表示を追加するようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

#### 【0053】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が増加したときは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示があれば、当該他の第2保留表示の右側（複数の他の第2保留表示があれば最も右側の第2保留表示の更に右側）に上記新たな第2保留表示を追加するようにしてもよい。

#### 【0054】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

#### 【0055】

また、画像表示装置5の表示領域には、保留表示のエリアとして、第1始動入賞記憶表

10

20

30

40

50

示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の他に、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R から消去された（移動された）保留表示（即ち、第 1 開始条件の成立によって消化される第 1 特図保留情報や、第 2 開始条件の成立によって消化される第 2 特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリア A H A（消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。）が、例えば、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R との間が配置されている。

10

#### 【 0 0 5 6 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、図 1 に示すように、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R との間にアクティブ表示エリア A H A を配置しているが、アクティブ表示エリア A H A は、画像表示装置 5 の表示領域の何れかの位置に配置されればよい。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示の周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像などのアクティブ表示に応じた情報などが特別画像によって表示される。

#### 【 0 0 5 7 】

遊技盤 2 における遊技領域には、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单一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何れかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、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。

20

#### 【 0 0 5 8 】

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）が設けられればよい。

30

#### 【 0 0 5 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

#### 【 0 0 6 0 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を持ったときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるよう構成されればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されればよい。

40

#### 【 0 0 6 1 】

50

ステイックコントローラ 31A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

#### 【0062】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばステイックコントローラ 31A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

10

#### 【0063】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 1 に示した一例では、遊技機用枠 3 の左右上部位置に、スピーカ 8UL、スピーカ 8UR を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 8LL、スピーカ 8LR を設置している。以下、スピーカ 8UL、8UR、8LL、8LR の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 8 と称する。スピーカ 8 は、音声（音及び声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ 8 は、遊技機 1 の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機 1 の状況に応じて警告音を出力する。

20

#### 【0064】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される BGM、歌などである。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第 1 始動入賞口等への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン 31B への操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン 31B への操作行為は、プッシュセンサによって検出されるものもあるため、プッシュボタン 31B への操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン 31B への操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当たり遊技状態への移行前に大当たり遊技状態に移行する旨を予告又は示唆する音、声などである。

30

#### 【0065】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音などである。

#### 【0066】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部には、可動役物 173 及び可動役物 175 が設けられている。可動役物 173 及び可動役物 175 は演出動作として遊技機用枠 3 の領域内においてそれぞれ所定の動作を行うものとする。図 1 は可動役物 173 及び可動役物 175 が原点位置にある場合を示している。可動役物 173 は、演出動作として、原点位置から図示右斜め上に上昇して、画像表示装置 5 の表示画面中央部を動作端として停止して画像表示装置 5 の表示画面の一部を隠し、再び原点位置に戻る動作を行う。可動役物 173 は、図 30 等を用いて後述するように、画像表示装置 5 の表示画面中央部まで移動した後に複数に分裂する演出動作を行う。また、可動役物 175 は、演出動作として、原点位置から下降して、画像表示装置 5 の表示画面中央部を動作端として停止して画像表示装置 5 の表示画面の一部を隠し、再び原点位置に戻る動作を行う。また、可動役物 173 及び可動役物 175 は、演出動作として、原点位置から動作端である表示画面中央部まで移動せずに途

40

50

中で停止して、再び原点位置に戻る動作を行ってもよい。可動役物 173 及び可動役物 175 は、演出動作として、激しく移動動作を繰り返す強動作と、強動作に比べて動作が緩やかな弱動作とが選択的に実行されるものであってもよい。また、可動役物 173 が動作するときには、後述する発光部材 9CC を点灯する演出動作を行ってもよい。

#### 【0067】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 1 に示した一例では、可動役物 175 に発光部材 9CC、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9CL、発光部材 9CR を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9SL、発光部材 9SR を設置している。以下、発光部材 9CC、9CL、9CR、9U、9SL、9SR の夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ 9 と称する。ランプ 9 は、例えば、1 以上の LED から構成されたものであってもよいし、フラッシュランプから構成されるものであってもよい。発光部材 9U は、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってもよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲などに、種々の発光部材を設置してもよい。

10

#### 【0068】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9 などは演出を実行する演出装置であるが、遊技機 1 は、例えば、振動部を有する装置、送風部を有する装置など他の演出装置を備えていてもよい。

20

#### 【0069】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されていてもよい。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。また例えば、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。

20

#### 【0070】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

#### 【0071】

パチンコ遊技機 1 では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（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（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」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、普図当た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「普図当たり」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。

30

#### 【0072】

パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始され、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小

40

50

当たり」としてもよい。

【0073】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2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、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0074】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、特定遊技状態である大当り遊技状態に制御される。パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を、所定の回数（所定のラウンド数）、実行する。ラウンドは、大入賞口の開放サイクルである。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態である小当り遊技状態に制御される。

10

【0075】

パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後の各ラウンド（各回のラウンド）において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉を開閉させて、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。例えば、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時に大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させ、その後、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させる。つまり、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時に大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態に維持し、1回のラウンドを終了させる。

20

【0076】

パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき1回、大入賞口を開放状態に変化させる（1回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態と変化させる）。なお、パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき複数回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい。例えば、パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき2回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい（1回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態→開放状態→閉鎖状態と変化させてもよい）。

30

【0077】

なお、上述のような、大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化してラウンドが開始する様（ラウンドの開始時に大入賞口扉を直ちに開く様）ではなく、大入賞口を閉鎖状態に維持したままラウンドが開始する様（ラウンドの開始時には大入賞口扉を開かない様）であってもよい。つまり、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時には大入賞口扉を開くことなく大入賞口を閉鎖状態に維持し、その後、大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて1回のラウンドを終了させてもよい。

【0078】

大当り遊技状態においてラウンドが実行される所定の回数（所定のラウンド数）は、固定（一定）の回数（例えば、常に10回）でなくてもよい。例えば、大当り遊技状態においてラウンドが実行される所定の回数（所定のラウンド数）は、複数種類の回数（例えば、2回、8回、16回）のなかから選択（抽選）されたいずれかの回数であってもよい。

40

【0079】

つまり、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において、ラウンドの実行回数が上限回数（上述所定の回数が固定の回数である場合には当該固定の回数、上述の所定の回数が複数種類から選択される場合には選択された回数）に達するまで、ラウンドを繰り返し実行する。なお、パチンコ遊技機1は、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行を終了してもよい。

【0080】

50

ラウンドにおいて大入賞口は、大入賞口扉を開いた後に所定の時間（開放期間）が経過するか、大入賞口への所定個数（例えば9個）の入賞が発生するか、のいずれかとなるまでの期間、開放状態に維持される。ラウンドにおいて大入賞口が開放状態に維持される所定の時間（開放期間）は、固定（一定）の時間（例えば、常に29秒間）でなくてもよい。例えば、ラウンドにおいて大入賞口が開放状態に維持される所定の時間（開放期間）は、複数種類の時間（例えば、0.1秒間、29秒間）のなかから選択（抽選）されたいずれかの時間であってもよい。

#### 【0081】

ラウンドにおいて大入賞口は、所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態（ラウンドにおける閉鎖状態）に維持される。例えば、大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化してラウンドが開始する様の場合には、大入賞口は、大入賞口扉を閉じた後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。また例えば、大入賞口を閉鎖状態に維持したままラウンドが開始する様の場合には、大入賞口は、ラウンドの開始した後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖状態に維持される所定の時間（閉鎖期間）は、固定（一定）の時間（例えば、常に3秒間）でなくてもよい。例えば、ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖状態に維持される所定の時間（閉鎖期間）は、複数種類の時間（例えば、1秒間、3秒間）のなかから選択（抽選）されたいずれかの時間であってもよい。

10

#### 【0082】

以上から、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態において、例えば、大入賞口を開放状態（29秒間）閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行したり、大入賞口を開放状態（29秒間）閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを16回実行したり、大入賞口を開放状態（0.1秒間）閉鎖状態（1秒間）開放状態（0.1秒間）閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを2回実行したりすることができる。また、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態において、大入賞口を開放状態（29秒間）閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行した後に大入賞口を開放状態（0.1秒間）閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行したりすることもできる。

20

#### 【0083】

なお、大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、大入賞口を開放状態とする所定の時間（開放期間）が比較的長いラウンド（例えば、開放状態が29秒間であるラウンド）は通常開放ラウンドとも称され、大入賞口を開放状態とする所定の時間（開放期間）が比較的短いラウンド（例えば、開放状態が0.1秒間であるラウンド）は短期開放ラウンドとも称される。

30

#### 【0084】

また、大当たり図柄である特別図柄のうち、通常開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）は、通常開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。大当たり図柄である特別図柄のうち、短期開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）は、短期開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。

40

#### 【0085】

特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、通常開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、短期開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。なお、短期開放大当たり状態に比べ通常開放大当たり状態の方が通常開放ラウンドの実行回数が多くなるなどしていれば、通常開放大当たり状態において通常開放ラウンドの他に短期開放ラウンドを実行し、短期開放大当たり状態において短期開放ラウンドの他に通常開放ラウンドを実行してもよい。

50

**【 0 0 8 6 】**

以上のように、パチンコ遊技機 1 は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後に制御される大当たり遊技状態として、夫々の大当たり遊技状態において遊技者が得る価値、即ち、遊技者から見た有利度（例えば、賞球数（出玉数））を夫々異ならせた多様な大当たり遊技状態を用意（実現）することができる。

**【 0 0 8 7 】**

短期開放ラウンドを用いない場合の一例として、ラウンド（通常開放ラウンド）を 8 回実行する大当たり遊技状態と、ラウンド（通常開放ラウンド）を 8 回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、ラウンド（通常開放ラウンド）を 16 回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々のラウンド（通常開放ラウンド）において大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無ければ、ラウンド（通常開放ラウンド）を 16 回実行する大当たり遊技状態では、ラウンド（通常開放ラウンド）を 8 回実行する大当たり遊技状態の 2 倍の出玉を期待できる。

10

**【 0 0 8 8 】**

短期開放ラウンドを用いる場合の一例として、通常開放ラウンドを 8 回実行した後に短期開放ラウンドを 8 回実行する大当たり遊技状態（実質 8 ラウンドの大当たり遊技状態）と、実質 8 ラウンドの大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々の通常開放ラウンドにおいて大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無く、且つ、短期開放ラウンドで得られる出玉数が無視できる程度に少なければ、通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態では、実質 8 ラウンドの大当たり遊技状態の 2 倍の出玉を期待できる。

20

**【 0 0 8 9 】**

また、大入賞口扉を開いた後に所定の時間（開放期間）が経過していなくても大入賞口への所定個数の入賞が発生した場合には大入賞口は開放状態から閉鎖状態に変化するが、当該所定個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせててもよい。例えば、上記所定個数を 5 個とした通常開放ラウンド（開放時間は 29 秒間）を 8 回実行する大当たり遊技状態と、上記所定個数を 5 個とした通常開放ラウンド（開放時間は 29 秒間）を 8 回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、上記所定個数を 10 個とした通常開放ラウンド（開放時間は 29 秒間）を 8 回実行する大当たり遊技状態とを用意してもよい。

30

**【 0 0 9 0 】**

また、大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせててもよい。例えば、賞球数を 6 個とした通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態と、賞球数を 6 個とした通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、賞球数を 12 個とした通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態とを用意してもよい。

40

**【 0 0 9 1 】**

また、当該大当たり遊技状態自体によって遊技者が得る価値（当該大当たり遊技状態の期間において遊技者が得る価値）に加えて、当該大当たり遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機 1 の状態の種類（例えば、通常状態、時短状態、確変状態の別）や、当該大当たり遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機 1 の状態（例えば、時短状態、確変状態）が維持される期間（例えば、時短回数、S T 回数）の長さなどを異ならせることにより、当該大当たり遊技状態以降において遊技者が得る価値を異ならせててもよい。

**【 0 0 9 2 】**

なお、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後に制御される大当たり遊技状態として、8 R 確変大当たり（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを 8 回実行する大当たり遊技状態と、16 R 確変大当たり（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを 16 回実行する大当たり遊技状態とを用意し

50

ている。

#### 【0093】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、何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、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の可変表示が開始されてから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に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組み合わせの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

#### 【0094】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

#### 【0095】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出（又はリーチ演出表示）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8による音声出力動作、ランプ9などの発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）、又は可動役物173及び可動役物175等の動作（静止、微動、移動等）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。

#### 【0096】

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、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）を異ならせててもよい。これにより、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、即ち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

#### 【0097】

なお、大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）}によって算出される（大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる）。

#### 【0098】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示工

10

20

30

40

50

リア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の何れか一方又は双方) 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。こうして、滑り演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならずに非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときがある。

#### 【 0 0 9 9 】

擬似連演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件の何れか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、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( 例えは予め定められた擬似連チャンス目などが飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれか一部または全部に表示される ) を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回( 例えは最大 4 回まで ) 行うことができる。

#### 【 0 1 0 0 】

擬似連演出における再可変表示の回数( 再可変表示回数 ) は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示( 初回可変表示 ) の回数( 1 回 ) と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示( 最終可変表示 ) の回数( 1 回 ) と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数 X ( X は 0 又は 1 以上 ) と、を合算した回数(  $X + 2$  ) よりも 1 回少ない回数(  $X + 1$  ) として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において全部の飾り図柄が仮停止表示される回数( 仮停止回数 ) と同数となる。なお、初回可変表示～1 回目の仮停止表示を 1 回目の擬似連とも称し、2 回目の可変表示( 1 回目の再可変表示 ) ～2 回目の仮停止表示を 2 回目の擬似連とも称し、3 回目の可変表示( 2 回目の再可変表示 ) ～3 回目の仮停止表示を 3 回目の擬似連とも称し、4 回目の可変表示( 3 回目の再可変表示 ) ～4 回目の仮停止表示を 4 回目の擬似連とも称する。また、擬似連演出における擬似連の回数を擬似連変動回数( 又は、擬似連回数 ) とも称する。つまり、擬似連変動回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。なお、1 回目、2 回目、3 回目、…と擬似連の回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

#### 【 0 1 0 1 】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示( 再変動 ) が 1 回～4 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～5 回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、本実施形態では、再可変表示( 再変動 ) を 1 回又は 2 回行う例を示しているが( 図 5 参照 ) 、再可変表示( 再変動 ) が 3 回以上行ってもよい。

#### 【 0 1 0 2 】

なお、擬似連演出は、当該変動においてリーチが成立する前( リーチ状態となる前に ) に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれか一部または全部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄を一旦仮停止させてもよいし、リーチが成立した後に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれか一部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄を一旦仮停止してもよい。つまり、擬似連演出における仮停止表示の演出態様には、少なくとも、リーチ状態となる前に仮停止表示させる演出態様と、リーチと状態となった後にチャンス図柄を仮停止表示させる演出態様とがあつてもよい。なお、チャンス図柄はリーチ状態とならないときにも停止表示され得る。

#### 【 0 1 0 3 】

滑り演出( 擬似連演出も同様 ) は、何れかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆する

10

20

30

40

50

ものであってもよい。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に予告又は示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものがあってもよいし、例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）などのように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものがあってもよい。

#### 【0104】

なお、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示演出（可変表示動作）を予告演出として実行してもよい。例えば、変動開始タイミング（例えば、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始する場合には当該同時に変動を開始するタイミング、また、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始しない場合には最初に変動を開始する図柄が変動を開始するタイミング等）を通常時とは異ならせる演出や、左図柄、中図柄、右図柄の変動開始順序を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、可変表示動作以外の表示動作を予告演出として実行してもよい。例えば、背景画像を通常時とは異ならせる演出や、保留表示を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、予告演出は、表示動作以外の動作によるものであってもよい。例えば、予告演出は、スピーカ8による音声出力、ランプ9の発光、可動役物173の動作などによるものであってもよい。

10

#### 【0105】

また、予告演出は、当該予告演出が予告又は示唆する内容が実現されるか否かを遊技者が判別（実際に確認）できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による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を遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

20

#### 【0106】

予告演出のうちには、先読み予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するよりも前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等を特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読み予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する第1保留表示をターゲットの第1保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する第2保留表示をターゲットの第2保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読み予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、及びターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

30

#### 【0107】

ある遊技球の入賞による先読み予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読み予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよ

40

50

い。

#### 【0108】

なお、先読予告演出（事前判定予告演出）として、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示や第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様による保留演出が用意されていてもよい。保留演出には、第1始動入賞の発生時に第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する第1保留表示や第2始動入賞の発生時に第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する第2保留表示を予告態様で表示する演出（追加時保留演出）や、既に表示されている第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（保留変化演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化するときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化しないときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。なお、保留作用演出が実行されたときには、作用対象である第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様は変化するが、保留作用ガセ演出が実行されたときには、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様は変化しない。

10

#### 【0109】

また、予告演出として、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示の表示態様によるアクティブ表示演出が用意されていてもよい。アクティブ表示演出には、アクティブ表示エリアAHAに追加するアクティブ表示を予告態様で表示する演出（追加時アクティブ表示演出）や、既に表示されているアクティブ表示が予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（アクティブ表示変化演出）や、アクティブ表示が予告態様に変化するときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用演出）や、アクティブ表示が予告態様に変化しないときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に変化させる演出である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像など）などを予告態様に変化させる演出である。なお、アクティブ表示変化演出と少なくとも一部が共通する演出態様であるアクティブ表示変化ガセ演出を実行する場合があってもよい。なお、ステップアップ予告演出などの主予告演出として、アクティブ表示変化演出やアクティブ表示変化ガセ演出を実行してもよい。アクティブ表示作用演出が実行されたときには、作用対象であるアクティブ表示の表示態様は変化するが、アクティブ表示作用ガセ演出が実行されたときには、アクティブ表示の表示態様は変化しない。

20

30

#### 【0110】

アクティブ表示演出におけるアクティブ表示の表示態様は、当該変動以前（例えば、始動入賞時等）に判定してもよいし、当該変動時に判定してもよい。また、保留演出とアクティブ表示演出を合せて保留等演出と称する場合もある。

40

#### 【0111】

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（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

#### 【0112】

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（導出

50

)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つことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ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)の可変表示様と称される。

#### 【0113】

本実施形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄(「3」、「5」、「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または「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「8R確変大当たり」となる。また、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「16R確変大当たり」となる。8R確変大当たりとなつたときに制御されるラウンドは通常開放ラウンドである。つまり、本実施形態では、「3」や「5」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄である。また、16R確変大当たりとなつたときに制御されるラウンドは通常開放ラウンドである。つまり、本実施形態では、「7」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄である。

10

#### 【0114】

なお、本実施形態では、上述のように「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には8R確変大当たりとなるが、「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合に短期開放ラウンドが実行される「2R確変大当たり(「突確」とも称する)」となるようにしてもよい。この場合の「5」の数字を示す特別図柄は、短期開放ラウンド大当たり図柄となる。「大当たり」における、「8R確変大当たり」、「16R確変大当たり」、「2R確変大当たり」の別は、「大当たり種別」と称する。

20

#### 【0115】

16R確変大当たりとなる場合には、具体的には「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が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、16R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。16R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン(例えば、横に一直線)上に、図柄番号が奇数であつて同一の飾り図柄が3個並んだもの(すなわち、「1」、「1」、「1」と並んだもの、「3」、「3」、「3」と並んだもの、「5」、「5」、「5」と並んだもの、「7」、「7」、「7」と並んだもの)である。

30

#### 【0116】

8R確変大当たりとなる場合には、具体的には「3」の数字を示す特別図柄または「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。8R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン上に、図柄番号が偶数であつて同一の飾り図柄が3個並んだもの(すなわち、「2」、「2」、「2」と並んだもの、「4」、「4」、「4」と並んだもの、「6」、「6」、「6」と並んだもの、「8」、「8」、「8」と並んだもの)である。

40

#### 【0117】

なお、本実施形態では2R確変大当たりを設けないが、2R確変大当たりを設けたときに2R確変大当たりとなる場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、または、リーチ状態になることなく、2R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるようすればよい。2R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン上に、図柄番号が奇数であつて異なる飾り図柄(少なくとも3個のうち1個が異なる飾り図柄)が3個並んだもの(例えば、「1」「3」「5」と並んだもの、「3」「5」「7」と並んだもの、「5」「5」「7」と並んだもの)や、チャンス図柄などを含む飾り図柄の組合せ(例えば、「1」「突確」「2」の組合

50

せ。「突確」はチャンス図柄の一例)である。

【0118】

なお、特図ゲームにおいて「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、16R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合と、表面上、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合とがあつてもよい。

【0119】

16R確変大当たりとなつたことに基づいて、通常開放ラウンドが16回(ラウンド)実行される通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御(時間短縮制御)とともに確変制御(確率変動制御)が行われる。また、8R確変大当たりとなつたことに基づいて、通常開放ラウンドが8回(ラウンド)実行される通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われる。

10

【0120】

確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定のST回数(確変回数とも称する)の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当たり」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。従って、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかつた場合であつても、所定のST回数(確変回数)の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のST回数は、例えば70回である。また、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常の遊技状態である。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。

20

【0121】

また、時短制御が行われることにより、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)は、通常状態に比べて短縮される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。従って、時短制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかつた場合であつても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば70回である。

30

【0122】

以上のように、本実施形態では、8R確変大当たりまたは16R確変大当たりとなつたことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、所定のST回数(例えば70回)の確変制御が行われるとともに、所定の時短回数(例えば70回)の時短制御が行われる。

【0123】

なお、本実施形態では、大当たり(8R確変大当たり、16R確変大当たり)となつた後の時短回数とST回数(確変回数)とが同一(共に70回)であるが、大当たり(8R確変大当たり、16R確変大当たり)となつた後の時短回数とST回数(確変回数)とを異ならせてよい。また、本実施形態では、8R確変大当たりとなつた後のST回数(確変回数)と16R確変大当たりとなつた後のST回数(確変回数)とが同一(共に70回)であるが、8R確変大当たりとなつた後のST回数(確変回数)と16R確変大当たりとなつた後のST回数(確変回数)とを異ならせてよい。また、本実施形態では、8R確変大当たりとなつた後の時短回数と16R確変大当たりとなつた後の時短回数とが同一(共に70回)であるが、8R確変大当たりとなつた後の時短回数と16R確変大当たりとなつた後の時短回数とを異ならせてよい。なお、以下の説明において、大当たり遊技状態や、確変制御が行われる状態や、時短制御が行われる状態などを、有利状態と称することがある。

40

【0124】

なお、本実施形態では2R確変大当たりを設けないが、2R確変大当たりを設けた場合には

50

、 2 R 確変大当りとなったことに基づいて、短期開放ラウンドが 2 回（ラウンド）実行される短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、 16 R 確変大当りまたは 8 R 確変大当りとなったときと同様、時短制御とともに確変制御が行われるようにしてよい。

#### 【 0125 】

なお、本実施形態では、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても所定の S T 回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了するが、S T 回数（確変回数）を設けずに可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御が終了しないようにしてもよい。このような態様とするときには、「大当り」の一態様として、終了後に確変制御が行われない通常大当りを設けるとよい。例えば、8 R 通常大当りを設けた場合には、8 R 通常大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが 8 回（ラウンド）実行される通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、確変制御を行わない（時短制御は行っても行われなくてもよい）。

10

#### 【 0126 】

また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。このような態様とするときには、所定の S T 回数（確変回数）の特図ゲームを消化する迄は確変転落抽選を行わずに、所定の S T 回数（確変回数）の特図ゲームを消化した後の各ゲームにおいて確変転落抽選を行うようにしてもよい。時短制御についても同様である。

20

#### 【 0127 】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（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、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 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。高開放制御としては、これらの制御の何れか 1 つが行われるようにしてよいし、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。

30

#### 【 0128 】

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。従って、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 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、第 2 特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

#### 【 0129 】

時短制御と高開放制御とがともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊

40

50

技状態において時短制御や確変制御の少なくとも何れかが行われるときには、特図ゲーム（第2特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）における可変表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

#### 【0130】

飾り図柄について、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、16R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる飾り図柄と、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる飾り図柄のうち何れかを、確定飾り図柄として最終停止表示させるようにしてよい。10

#### 【0131】

また、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、8回目のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、8回目のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当たりが16R確変大当たりであることを報知するラウンド数昇格演出が実行されてもよい。なお、本実施形態では2R確変大当たりを設けないが、2R確変大当たりを設けたときに、2R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された場合も同様である。

#### 【0132】

また、本実施形態では通常大当たりを設けないが、通常大当たりを設けたときに通常大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、最終のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、最終のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当たりが確変大当たりであることを報知する確変昇格演出が実行されてもよい。20

#### 【0133】

なお、ラウンド中に実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）を大当たり中昇格演出（大当たり中ラウンド数昇格演出、大当たり中確変昇格演出）と称し、最終のラウンドが終了してから実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）をエンディング昇格演出（エンディングラウンド数昇格演出、エンディング確変昇格演出）と称することもある。30

#### 【0134】

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

#### 【0135】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。40

#### 【0136】

10

20

30

40

50

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送するスイッチ回路 110、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 81、82 に伝送するソレノイド回路 111 などが搭載されている。

#### 【0137】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 及びランプ 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 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 からの音声出力動作の全部又は一部、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。

10

#### 【0138】

演出制御基板 12 は、可動役物制御装置 17 の制御内容を決定する機能を備えている。可動役物制御装置 17 は、演出制御基板 12 が決定した制御内容に従い、可動役物 173 及び可動役物 175 の駆動制御を行う。可動役物制御装置 17 は、可動役物 173 及び可動役物 175 の原点位置を検知する原点センサ 171A～171D からの原点検出信号を受信する。また、可動役物制御装置 17 は、可動役物 173 及び可動役物 175 を駆動するアクチュエータ 172A～172D を駆動する駆動信号を出力する。

20

#### 【0139】

可動役物 173 は図 33 及び図 34 を用いて後述するとおり、回動機構 173A、開閉機構 173B、及びスライド機構 173C の 3 つの可動機構を有している。アクチュエータ 172A は、回動機構 173A を回動させて、可動役物 173 を原点位置から画像表示装置 5 の表示画面中央部まで移動させる。原点センサ 171A は、回動機構 173A を検出し、可動役物 173 が回動方向における原点位置にあることを検出する。また、アクチュエータ 172B は、開閉機構 173B を開閉させて、可動役物 173 の分裂片 173B1～分裂片 173B3 を閉状態から開状態まで移動させる。原点センサ 171B は、開閉機構 173B を検出し、可動役物 173 が開閉方向における原点位置にあることを検出する。また、アクチュエータ 172C は、スライド機構 173C を横移動させて、可動役物 173 を画像表示装置 5 の表示画面中央部から左右に移動させる。原点センサ 171C は、スライド機構 173C を検出し、可動役物 173 が横移動方向における原点位置にあることを検出する。すなわち、可動役物 173 は、複数のアクチュエータ 172A～172C によって複数の動作を行うものとする。

30

#### 【0140】

ところで、可動役物 173 は、回動機構 173A、開閉機構 173B、及びスライド機構 173C の 3 つの可動機構を有しており、演出制御用 CPU 120 はそれぞれの可動機構を個別の可動役物として独立して制御することができる。本実施形態において「可動役物」とは、可動役物 173 のように複数の可動機構が組み合わされたものをいうとともに、それぞれの可動機構のことをいうものとする。例えば、回動機構 173A と開閉機構 173B は、それぞれ別の可動役物として説明する。

40

#### 【0141】

可動役物 175 は図 35 を用いて後述するとおり、アクチュエータ 172D によって原点位置から画像表示装置 5 の表示画面中央部まで縦方向に移動する。原点センサ 171D は、可動役物 175 が原点位置にあることを検出する。

#### 【0142】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、ランプ 9 などにおける点灯／

50

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。

#### 【0143】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。なお、遊技機1は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23に加え、同様に主基板11に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤2自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

10

#### 【0144】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

20

#### 【0145】

図3(A)は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

20

#### 【0146】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1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EXTデータが設定される。

30

#### 【0147】

コマンド8CXDHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「16R確変大当たり」であるか「8R確変大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

#### 【0148】

コマンド8F00Hは、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、確定飾り図柄（最終停止図柄）を指定する図柄確定コマンドである。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に応じて、異なるEXTデータが設定される。コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

50

## 【0149】

コマンド9200Hは、停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定コマンドである。停電復旧指定コマンドは、遊技機1が停電状態から電力の供給が再開された後に、停電復旧処理を実行させるためのコマンドである。停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、停電復旧処理を実行する。演出制御用CPU120は、停電復旧処理として、例えば、演出装置の初期動作を行う。演出装置の初期動作としては、例えば、画像表示装置5に停電から復帰したことを見知する停電復旧画面を表示するようにしてもよい。また、演出装置の初期動作として、可動役物173及び可動役物175を原点位置に戻す原点復帰動作や可動役物173及び可動役物175の動作を確認する初期動作を行うようにしてもよい。また、演出装置の初期動作として、ランプ9のテスト点灯、スピーカ8からのモニタ音の出力等を行うようにしてもよい。

10

## 【0150】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する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。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

20

## 【0151】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当た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。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、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

## 【0152】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて第1始動入賞が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1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。

30

## 【0153】

コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて第2始動入賞が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2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。

## 【0154】

コマンドC1XXHは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLなどにて第1特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2始動入賞記憶表示エリア5HR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2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。

40

## 【0155】

例えば、保留記憶情報として送信されるコマンドは、第1始動入賞口に始動入賞したか、第2始動入賞口に始動入賞したかを指定する第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送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が増加したことを

50

示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド又は第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

#### 【0156】

なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の増加（又は減少）を通知するための合計保留記憶数加算指定コマンド（合計保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

10

#### 【0157】

コマンドC4XXXH及びコマンドC6XXXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否かの判定結果、大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXXHは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴライズされる1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

20

#### 【0158】

コマンドE0XXXHは、初期化を指定する初期化指定コマンドである。初期化指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、初期化指定コマンドのEXTデータXX（16進数）に応じた初期化処理を実行する。例えば、EXTデータにおいて、画像表示装置5や可動役物173又は可動役物175の演出装置の初期動作を指定することができる。なお、本実施形態では、初期化指定コマンドは、図11にて後述するCPU103のメイン処理において、電源投入時に1回実行されるステップS71の初期化処理においてサブ基板送信される。しかし、初期化指定コマンドは他のタイミングにおいて送信されるようにしてもよい。

30

#### 【0159】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図16（A））において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを判定し、「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて大当たりの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3に基づいて変動カテゴリ（変動パターン種別）を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや大当たり種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

40

#### 【0160】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用CPU120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物173、及び可動役物175など）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

50

#### 【0161】

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 (R e a d O n l y M e m o r y ) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) 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 (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 103 と、CPU 103 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 (I n p u t / O u t p u t p o r t ) 105 と、を備えて構成される。

#### 【0162】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 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、CPU 103 が RAM 102 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が I / O 105 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、CPU 103 が I / O 105 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。10

#### 【0163】

図 4 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、本実施形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3、普図表示結果決定用の乱数値 MR 4、変動パターン決定用の乱数値 MR 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。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。20

#### 【0164】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR 1 ~ MR 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。30

#### 【0165】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、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」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、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「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。40

#### 【0166】

また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した「大当たり変動パターン」や、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した「小当たり変動パターン」が含まれてもよい。大当たり変動パターンとして、大当たり種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

#### 【0167】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくとよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パ50

ターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0168】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーりーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーりーチ変動パターン」と称する。

#### 【0169】

図5は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーりーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-4」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーりーチ(ハズレ)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-4」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーりーチ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-4」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーりーチ(大当たり)変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-4」が属している。

#### 【0170】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、特図変動時間が通常の長さである非リーチ(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ(ハズレ)変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行される非リーチ(ハズレ)変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動(演出)が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動(演出)が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ(ハズレ)変動パターンである。

#### 【0171】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーりーチ(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーりーチ(ハズレ)変動パターンである。なお、変動パターン「PA4-2」の特図変動時間は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるため、変動パターン「PA4-1」の特図変動時間よりも長くなっている。ガセとして擬似連変動(演出)が実行される他の変動パターンについても同様である。変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行さ

れるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「P A 4 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。

#### 【0172】

変動カテゴリ「P A 5」に属する変動パターン「P A 5 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「P A 5 - 2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「P A 5 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「P A 5 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーイーチ（ハズレ）変動パターンである。10

#### 【0173】

変動カテゴリ「P B 3」に属する変動パターン「P B 3 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルイーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「P B 3 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルイーチ（大当り）変動パターンである。変動カテゴリ「P B 4」に属する変動パターン「P B 4 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「P B 4 - 2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「P B 4 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「P B 4 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。20

#### 【0174】

変動カテゴリ「P B 5」に属する変動パターン「P B 5 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「P B 5 - 2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「P B 5 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「P B 5 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーイーチ（大当り）変動パターンである。

#### 【0175】

なお、本実施形態では2R確変大当り（突確）を設けないが、2R確変大当り（突確）を設ける場合には、2R確変大当り（突確）用の変動カテゴリ「P C 1」、「P C 2」、「P C 3」を設けてもよい。変動カテゴリ「P C 1」には、変動パターン「P C 1 - 1」～「P C 1 - 3」が属している。変動パターン「P C 1 - 1」は、特図変動時間が通常の長さである非リーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 1 - 2」は、滑り演出が実行される非リーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 1 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（突確）変動パターンである。30

#### 【0176】

変動カテゴリ「P C 2」には、変動パターン「P C 2 - 1」～「P C 2 - 4」が属している。変動パターン「P C 2 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 2 - 2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 2 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 2 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。40

#### 【0177】

変動カテゴリ「P C 3」には、変動パターン「P C 3 - 1」～「P C 3 - 4」が属している。変動パターン「P C 3 - 1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 3 - 2」は、ガセとして擬似連変動（演出）が実行されるスーパーイーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「P C 3 - 3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーイーチ（突確）変動パタ50

ーンである。変動パターン「P C 3 - 4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスパーーリーチ（突確）変動パターンである。

#### 【0178】

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データが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、各種のテーブルを構成するデータなどが記憶されている。10

#### 【0179】

図6は、ROM101に記憶される表示結果決定テーブルの構成例を示している。図6に示す表示結果決定テーブル130Aは、例えば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。また、表示結果決定テーブル130Aは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。20

#### 【0180】

表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、表示結果決定テーブル130Aでは、低確低ベース状態であるか、高確高ベース状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。30

#### 【0181】

表示結果決定テーブル130Aでは、遊技状態が高確状態であるときに、遊技状態が低確状態であるときよりも多くの決定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、低確状態では所定個数（具体的には190個）の決定値（「8000」～「8189」の範囲の値）が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。一方、高確状態では所定個数よりも多い個数（具体的には819個）の決定値「8000」～「8818」が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。このような設定により、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。40

#### 【0182】

なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブルを用い、第1特図用の第1特図表示結果決定テーブルでは、「小当たり」の特図表示結果に所定範囲の決定値が割り当てられるようにし、第2特図用の第2特図表示結果決定テーブルでは、第1特図表示結果決定テーブルよりも少ない所定範囲の決定値が「小当たり」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。これにより、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しやすい遊技状態における「小当たり」の頻発を回避することができる。

#### 【0183】

図7は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態

10

20

30

40

50

に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類の何れかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）を実行するかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、夫々の大当たり種別（16R確変大当たり、8R確変大当たり）に割り当てられている。

#### 【0184】

大当たり種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームである場合、すなわち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図である場合には、所定個数（具体的には50個）の決定値（「0」～「49」の範囲の値）が16R確変大当たりに割り当てられている。一方、第2特図ゲームである場合、すなわち、変動特図が第2特図である場合には、所定個数よりも多い個数（具体的には80個）の決定値（「0」～「79」の範囲の値）が16R確変大当たりに割り当てられている。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも16R確変大当たりとなりやすいので、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しやすい遊技状態（高確高ベース状態）。具体的には大当たり終了後の70回転目迄）において、16R確変大当たりとなる期待感を高めることができる。

#### 【0185】

なお、本実施形態では2R確変大当たり（突確）を設けないが、2R確変大当たり（突確）を設ける場合には、第2特図ゲームである場合には、第1特図ゲームである場合よりも少ない個数の決定値を2R確変大当たり（突確）に割り当ててもよい。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも2R確変大当たり（突確）となり難いので、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しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な2R確変大当たり（突確）の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【0186】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動カテゴリのうち少なくとも1つの変動カテゴリに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動カテゴリ決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

#### 【0187】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動パターンのうち少なくとも1つの変動パターンに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、夫々の変動パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動パターン決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0188】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払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（例えば特図プロセスフラグなど）である。また、制御状態に応じたデータと未払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。

10

## 【0189】

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8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8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155と、を備えている。

20

## 【0190】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

## 【0191】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

## 【0192】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

40

## 【0193】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

50

## 【0194】

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。具体的な一例として、遊技制御フラグ設定部152には、確変フラグや時短フラグなどのそれぞれについて、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などが記憶される。

## 【0195】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。10

## 【0196】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、第1特図保留記憶数を計数するための第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値などが記憶される。また、遊技制御カウンタ設定部154には、S T回数(確変回数)および時短回数の一方または両方を計数するための変動数カウンタの格納値である変動数カウント値、なども記憶される。20

## 【0197】

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

## 【0198】

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。30

## 【0199】

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。

## 【0200】

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RAM122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。40

## 【0201】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載さ

10

20

30

40

50

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。

#### 【0202】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す情報信号(映像信号)を伝送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す情報信号(演出音信号)を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す情報信号(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には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

10

#### 【0203】

演出制御基板12には、可動役物制御装置17が接続されている。可動役物制御装置17は、演出制御用CPU120からの指示に従い、可動役物173及び可動役物175の動作を制御する。可動役物制御装置17には、上述の通り、可動役物173及び可動役物175の原点位置を検知する原点センサ171A～171Dが接続されている。また、可動役物制御装置17には、可動役物173及び可動役物175を駆動するアクチュエータ172A～172Dが接続されている。原点センサには、マイクロスイッチ等の接触型のセンサやフォトセンサや静電容量式センサ等の非接触型センサを用いることができる。

#### 【0204】

原点センサ171A～171Dは、可動役物173又は可動役物175が原点位置にあることを検出して検出信号を出力するセンサである。原点センサ171A～171Dは、可動役物を検出したときに検出信号を、オフ状態からオン状態、又はオン状態からオフ状態にする。本実施形態では、原点センサ171A～171Dは、デジタル(ON/OFF)信号を検出する場合を説明するが、原点センサ171A～171Dは、例えばアナログ値を出力するものであってもよい。アナログ値を出力するものとして、例えばレーザセンサやモータに取り付けられたレゾルバやロータリーエンコーダを用いてもよい。

20

#### 【0205】

可動役物制御装置17は、原点センサ171A～171Dから入力される検出信号に基づき、アクチュエータ172A～172Dへの出力を制御することができる。可動役物制御装置17は、原点センサ171A～171Dが可動役物173又は可動役物175を検出する位置からそれぞれのアクチュエータの動作端まで可動役物173又は可動役物175を移動するように制御することができる。例えば、可動役物制御装置17は、原点センサ171Aの検出信号がオン状態であるときにはアクチュエータ172Aを動作させて、可動役物173が図示しない機械式ストッパ等により係止される動作端まで移動させることができる。また、可動役物制御装置17は、原点センサ171Aの検出信号がオフ状態であるときにはアクチュエータ172Aを動作させて、原点センサ171Aの検出信号がオン状態になる原点位置まで移動させることができる。

30

#### 【0206】

アクチュエータ172A～172Dは、例えばモータ、電磁ソレノイド等である。アクチュエータ172A～172Dがモータである場合、可動役物制御装置17は、モータドライバの機能を有していてもよい。また、アクチュエータ172A～172Dが電磁ソレノイドである場合、可動役物制御装置17は、電磁ソレノイドを動作させる電圧を供給する機能を有していてもよい。

40

#### 【0207】

なお、本実施形態では、可動役物173又は可動役物175の位置を検出すために、原点センサ171A～171Dを配置する場合を例示したが、例えば、可動役物173又は可動役物175が動作端にあることを検出するセンサを配置するようにしてもよい。また、アクチュエータ172は、172A～172Dの4台である場合を例示するが、アクチュエータの数はこれに限定されない。可動役物173又は可動役物175の動作の詳細は、図33～図44を用いて後述する。

50

**【 0 2 0 8 】**

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。

**【 0 2 0 9 】**

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

10

**【 0 2 1 0 】**

具体的には、ROM121 には、保留演出を実行するための各種のテーブルが記憶されている。例えば、ROM121 には、第 1 保留表示の追加時保留演出を実行するためのテーブルとして、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5HL に表示される第 1 保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される第 1 保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121 には、当該第 1 保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第 1 保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の第 1 保留表示態様決定テーブルには、第 1 保留表示の表示態様の夫々に、追加時の第 1 保留表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。なお、複数の第 1 保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の第 1 保留表示態様決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 1 保留表示態様決定テーブルを ROM121 に記憶してもよい。同様に、ROM121 には、第 1 保留表示の追加時保留演出を実行するためのテーブルとして、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5HR に表示される第 2 保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される第 2 保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。

20

**【 0 2 1 1 】**

また、ROM121 には、第 1 保留表示の保留変化演出の実行に関するテーブルとして、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5HL に既に表示されている第 1 保留表示の表示態様を他の表示態様に変化させるか否かを決定するために参照される第 1 保留変化有無決定テーブルや、他の表示態様に変化させると決定した場合に更に複数種類のうちのいずれの表示態様に変化させるかを決定するために参照される第 1 保留変化態様決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121 には、他の表示態様への変化あり、他の表示態様への変化なしの決定割合が互いに異なる複数の第 1 保留変化有無決定テーブルや、当該第 1 保留変化態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第 1 保留変化態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の第 1 保留変化有無決定テーブルには、変化あり、変化なしの夫々に、変化有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。夫々の第 1 保留変化態様決定テーブルには、第 1 保留表示の表示態様の夫々に、変化後の第 1 保留表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。なお、複数の第 1 保留変化有無決定テーブルに代えて、全部の第 1 保留変化有無決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 1 保留変化有無決定テーブルを ROM121 に記憶してもよい。また、複数の第 1 保留変化態様決定テーブルに代えて、全部の第 1 保留変化態様決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 1 保留変化態様決定テーブルを ROM121 に記憶してもよい。同様に、ROM121 には、第 2 保留表示の保留変化演出の実行に関するテーブルとして、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5HR に既に表示されている第 2 保留表示の表示態様を他の表示態様に変化させるか否かを決定するために参照される第 2 保留変化有無決定テーブルや、他の表示態様に変化させると決定した場合に更に複数種類のうちのいずれの表示態様に変化させるかを決定するために参照される第 2 保留変化態様決定テーブルが記憶されていてもよい。

30

40

50

## 【0212】

なお、ROM121には、第1保留表示の保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121には、当該第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1保留変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。また、複数の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。同様に、ROM121には、第2保留表示の保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第2保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。

10

## 【0213】

なお、第1保留表示態様決定テーブル、第1保留変化有無決定テーブル、第1保留変化態様決定テーブル、第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルのうちの2以上のテーブルの情報を含む、テーブルをROM121に記憶してもよい。

20

## 【0214】

また、ROM121には、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様を他の表示態様に変化させると決定した場合にキャラクタ等を第1保留表示（または第2保留表示）に直接的に又は間接的に作用させる保留作用演出に関するテーブルとして、保留作用演出を実行するか否かを決定するために参照される作用演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数の作用演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の作用演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、保留作用演出の演出態様が複数あるときには、保留作用演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照される保留作用演出演出態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。具体的には、当該保留作用演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得る保留作用演出の演出態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留作用演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の保留作用演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、保留作用演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

30

## 【0215】

また、ROM121には、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様を他の表示態様に変化させないと決定した場合にキャラクタ等を第1保留表示（または第2保留表示）に直接的に又は間接的に作用させる保留作用ガセ演出に関するテーブルとして、保留作用ガセ演出を実行するか否かを決定するために参照される作用ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数の作用ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の作用ガセ演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、保留作用ガセ演出の演出態様が複数あるときには、保留作用ガセ演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照される保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。具体的には、当該保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得る保留作用ガセ演出の演出態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、保留作用ガセ演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と

40

50

比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

#### 【0216】

なお、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出を実行する場合には、ROM121には、アクティブ表示変化演出に関するテーブルとして、アクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、アクティブ表示変化演出の演出態様が複数あるときには、アクティブ表示変化演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照されるアクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。具体的には、当該アクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得るアクティブ表示変化演出の演出態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数のアクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々のアクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、アクティブ表示変化演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

10

#### 【0217】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物173、及び可動役物175など）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出（先読み予告演出を含む）などが実現される。

20

#### 【0218】

各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留表示の表示態様に対する保留演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留表示の表示態様に対する保留演出など）といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

30

#### 【0219】

図9(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイミング判定値、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、可動役物制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。演出制御プロセスタイミング判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイミングの値（演出制御プロセスタイミング値）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ミング判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

40

#### 【0220】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータ

50

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の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8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8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、例えばランプ9(発光体)の発光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、ランプ9の発光動作(点灯動作、点滅動作、消灯動作)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30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。

#### 【0221】

可動役物制御データは、可動役物173及び可動役物175の演出動作を指定するデータである。演出制御用CPU120は、可動役物制御データに基づき、可動役物制御装置17を介して、可動役物173及び可動役物175が所定の動作パターンで演出動作するように制御する。可動役物制御データには、可動役物173及び可動役物175の動作パターンが少なくとも1つ含まれている。しかし、可動役物制御データには、可動役物173及び可動役物175の動作パターンが複数含まれていてもよい。例えば、可動役物制御データに、可動役物173又は可動役物175が強動作する動作パターンと弱動作する動作パターンを含ませてもよい。強動作とは、例えば、可動役物173又は可動役物175が可動範囲で大きく又は長時間動作する動作パターンである。一方、弱動作とは、可動役物173又は可動役物175が、可動範囲で強動作に比べて小さく又は短時間動作する動作パターンである。可動役物制御データに可動役物173及び可動役物175の動作パターンが複数含まれている場合、演出制御用CPU120は、演出条件によって動作パターンを選択して実行してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、スーパー・リーチ演出時、擬似連演出時、大当たり演出時等において強動作の動作パターンを選択するとともに、ノーマル・リーチ時において弱動作の動作パターンを選択してもよい。可動役物173及び可動役物175が複数の動作パターンで動作することにより、興奮の向上を図ることができる。

#### 【0222】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

#### 【0223】

また、演出制御パターンは、演出装置の初期動作を制御するための制御データを含むものであってもよい。演出装置の初期動作は、上述の通り、例えば、画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物173、又は可動役物175等の演出装置の動作を確認するために実行される動作である。演出制御用CPU120は、演出装置の初期動作の動作パターンを含む演出制御パターンを実行することにより、演出装置を所定の動作パターンにおいて初期動作させることができる。初期動作の複数の動作パターンは、初期動作を実行するための複数の演出制御パターンを用意しておき、複数の演出制御パターンの中から所定の演出制御パターンを選択することによって実現することができる。初期動作において選択される演出制御パターンは、例えば、初期化指定コマンドE0XXHのEXTデータXXに基づき指定されるものであってもよい。また、初期動作において選択される演出制御パターンは、初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120が所定の条件に基づいて選択するようにしてよい。

#### 【0224】

図9(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイミングが演

出制御プロセスタイミング判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイミング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様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される様でスピーカ8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様でランプ9を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される、操作が有効な期間である操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。さらに、演出制御用CPU120は、可動役物制御データにより指定される様で可動役物173及び可動役物175を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイミング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。

10

#### 【0225】

図9(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当たり遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当たり遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

20

#### 【0226】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させててもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読み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ミング値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイミング判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（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、ランプ9、可動役物173、及び可動役物175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ミング判定値#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。

30

#### 【0227】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶されることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶されることなどにより展開させる。

40

#### 【0228】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイミング設定部192と、演

50

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。

#### 【0229】

演出制御フラグ設定部 191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態など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。具体的な一例として、演出制御フラグ設定部 191 には、確変フラグや時短フラグなどのそれぞれについて、確変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などが記憶される。

#### 【0230】

演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 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。

#### 【0231】

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。また、演出制御カウンタ設定部 193 には、時短回数および確変回数の一方または両方を計数するための演出数カウンタの格納値である演出数カウント値を示すデータなども記憶される。

#### 【0232】

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。

#### 【0233】

本実施形態では、図 10 (B) に示すような第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドを 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

#### 【0234】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞時に受信した順番でコマンドを第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A の空き領域における先頭から格納していく。第 1 始動入賞時には、第 1 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図 10 (B) に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 10 (B) では、バッファ番号「1」～「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

#### 【0235】

図 10 (B) に示す第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A に格納されているコマンドは、第 1 特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに 1 つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときに

10

20

30

40

50

は、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド(第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド)が、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。

#### 【0236】

例えば、図10(B)に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。  
10

#### 【0237】

また、本実施形態では、図10(C)に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。  
20

#### 【0238】

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に受信した順番でコマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの空き領域における先頭から格納していく。第2始動入賞時には、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図10(C)に示すように、バッファ番号「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(C)では、バッファ番号「1」~「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。  
30

#### 【0239】

図10(C)に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときは、第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド(第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド)が、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。  
40

#### 【0240】

例えば、図10(C)に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。  
50

#### 【0241】

また、本実施形態では、図10(D)に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各デ-

夕に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

#### 【0242】

また、本実施形態では、図10（E）に示すような第2先読予告バッファ194Dを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2先読予告バッファ194Dには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第2先読予告バッファ194Dには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（C）の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が削除されるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（C）の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

#### 【0243】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【0244】

先ず、図11を用いて、遊技機1に対して電力供給が開始されたときの遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

図11において、遊技機1に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS001以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU103は、まず、必要な初期設定を行う。

#### 【0245】

初期設定処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS001）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS002）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS003）。そして、RAM102をアクセス可能状態に設定する（ステップS005）。なお、割込モード2は、CPU103が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

#### 【0246】

次いで、CPU103は、I/O105の入力ポートを介して入力されるクリアスイッ

10

20

30

40

50

チの出力信号（クリア信号）がオン状態であるか否かを判断する（ステップS006）。クリアスイッチは、例えば、電源基板に搭載されている。CPU103は、クリアスイッチがオン状態であると判断した場合（ステップS007；YES）、通常の初期化処理（ステップS010～ステップS014）を実行する。

#### 【0247】

一方、CPU103は、クリアスイッチがオン状態でないと判断した場合には（ステップS007；NO）、電力供給停止時処理が行われたか否かを判断する（ステップS008）。電力供給停止時処理とは、遊技機1への電力供給が停止したときに、遊技機1の遊技状態、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部状態等を復旧させるために、遊技機1の状態等のデータを一時的にバックアップするデータ保護処理である。データのバックアップは、例えばバックアップ電源から電力が供給されるRAM102の記憶領域（バックアップRAM領域）に保護するデータを記憶することにより行われる。データのバックアップは、遊技機1への電力供給が停止したことを検出したときにバックアップRAM領域にデータを退避させることにより行ってもよい。電力供給停止時処理が行われたか否かは、例えばバックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かによって判断できる。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えばデータをバックアップするときに立てるバックアップフラグの有無によって判断できる。また、バックアップRAM領域にパリティデータの付加がされているか否かによって判断できる。

電力供給停止時処理が行われていないと判断したときには（ステップS008；NO）、CPU103は、ステップS010から始まる初期化処理を実行する。

#### 【0248】

一方、電力供給停止時処理が行われたと判断した場合（ステップS008；YES）、CPU103は、バックアップRAM領域に記憶されているバックアップデータに対してパリティチェックを行い、チェック結果がOKであるか否かを判断する（ステップS009）。ステップS009の処理では、電力供給停止時におけるRAM102に記憶されているデータから算出したチェックサムと、電力供給停止時処理でバックアップしたデータから算出されて保存されているチェックサムとを比較して、両者の一致によりチェック結果を判断する。電力供給停止時処理が正しく行われた場合には、バックアップRAM領域に保存されているチェックサムは、電力供給開始後にバックアップRAM領域に保存されているデータから算出されたチェックサムと一致する。一方、電力供給停止時処理が正しく行われていない場合には、両チェックサムは一致しない。パリティチェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なることを意味する。そのような場合には、遊技機1の遊技状態等を電力供給停止時の状態に戻すことができない。パリティチェック結果がOKでない場合（ステップS009；NO）、CPU103は、電力供給停止処理による復旧でない、電源投入時に実行される通常の初期化処理を実行する（ステップS010～ステップS014）。

#### 【0249】

一方、パリティチェック結果がOKの場合（ステップS009；YES）、CPU103は、遊技機1の遊技状態等を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S44の処理）を行う。

ステップS41において、CPU103は、ROM101に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によってバックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化しない部分は、記憶されていたデータがそのまま残る。初期化しない部分とは、例えば、電力供給停止時の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払賞金数を示すデータが設定されている部分等である。

10

20

30

40

50

### 【0250】

ステップS42の処理を実行後、CPU103は、ROM101に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS43）、バックアップ時コマンド送信テーブルの内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定し、バックアップ時コマンド送信テーブルに記憶されたコマンドを送信可能にする。

ステップS43の処理の実行後、CPU103は、電力供給復旧時の初期化指定コマンドとしての停電復旧指定コマンド（9200H）を送信する（ステップS44）。CPU103は、バックアップRAM領域にバックアップされているデータを停電復旧指定コマンドと共にコマンド送信するようにしてもよい。停電復旧指定コマンドと共に送信するコマンドとしては、例えば、図3で説明した可変表示結果コマンド（8CXXH）、図柄確定コマンド（8F00）、遊技状態指定コマンド（95XX）、当り開始指定コマンド（A0XX）、大入賞口開放中通知（A1XX）、大入賞口開放後通知（A2XX）、時短回数指定コマンド（B3XX）、確変回数指定コマンド（B4XX）等である。停電復旧指定コマンドと共にこれらのコマンドを送信することにより、電力供給停止時の遊技機の状態を復旧することが可能となる。停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、所定の停電復旧処理を実行する。停電復旧処理には、演出装置の初期動作等を含ませてもよい。

ステップS44の処理を実行後、CPU103は、ステップS015の処理を実行する。

### 【0251】

一方、クリアスイッチがオン状態であると判断した場合（ステップS007；YES）、ステップS008の処理において、電力供給停止時処理が行われていないと判断したとき（ステップS008；NO）、又はステップS009の処理でパリティチェックのチェック結果がOKではないと判断したとき（ステップS009；NO）、CPU103は、ステップS010から始まる初期化処理を実行する。

初期化処理では、CPU103は、先ず、RAMクリア処理を行う（ステップS010）。RAMクリア処理によって、RAM102に記憶されたデータは初期化される。初期化されるデータとしては、例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータである。データの初期化は、データの値を0にするが、例えば予め定められた初期値をデータとして設定するようにしてもよい。また、初期化はRAM102の全記憶領域に対して行われる。しかし、RAM102の所定の記憶領域のみを初期化するようにしてもよい。初期化しない領域としては、例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータが記憶された領域としてもよい。

### 【0252】

ステップS010の処理を実行した後、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS011）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域の初期値に設定する（ステップS012）。

ステップS011およびS012の処理によって、例えば、遊技制御フラグ設定部152に設定される、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に対して初期値が設定される。また、遊技制御タイマ設定部153に設定される、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に対して初期値が設定される。また、遊技制御カウンタ設定部154に対して設定される、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ト値を計数するためのカウンタに対して初期値が設定される。さらに、遊技制御バッファ設定部155に設定される、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に対して初期値が設定される。

### 【0253】

ステップS012の処理を実行後、CPU103は、初期化時コマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして（ステップS013）、初期化時コマンド送信テーブル

10

20

30

40

50

の内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定し、初期化時コマンド送信テーブルに記憶されたコマンドを送信可能にする。

ステップS013の処理を実行後、CPU103は、演出制御基板12等のサブ基板（主基板11以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ100が初期化処理を実行したことをサブ基板に通知し、サブ基板が初期化処理を実行することを指定するコマンド）をサブ基板に送信する（ステップS014）。CPU103は、初期化指定コマンドのEXTデータに初期化処理を実行する対象を指定するようにもよい。例えば、CPU103は、EXTデータにおいて、演出装置の初期動作を選択する演出制御パターンを特定してもよい。また、CPU103は、EXTデータにおいて、直接画像表示装置5や可動役物173等の演出装置の初期動作を指定するようにもよい。演出制御用CPU120は、初期化指定コマンドを受信すると、初期化指定コマンドに基づき、演出装置の初期動作を実行する。

#### 【0254】

ステップS014の処理を実行後、又はステップS44の処理を実行後、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS015）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に所定の乱数値の範囲においてランダムな値を更新させるための設定を行う。

#### 【0255】

さらに、ステップS015において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用タイマのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100にはCTC（カウンタ/タイマ回路）が内蔵されている。遊技制御用タイマは遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCを用いることができる。

#### 【0256】

初期化処理の実行（ステップS010～S016）が完了すると、CPU103は、メイン処理において、初期値用乱数更新処理（ステップS018）及び表示用乱数更新処理（ステップS019）を繰り返し実行する。初期値用乱数更新処理及び表示用乱数更新処理を実行するときには割込禁止処理を実行し（ステップS017）、遊技用制御用タイマによる割込み処理を禁止する状態に設定する。また、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可の処理を実行し（ステップS020）、割込み禁止状態を解除する。

本実施形態において、ステップS019で更新処理が実行される表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数である。表示用乱数更新処理では、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する。

また、ステップS018で更新処理が実行される初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。初期値用乱数更新処理では、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する。

以上で、図11を用いたメイン処理の説明を終了する。

#### 【0257】

次に、図12を用いて、遊技制御用タイマ割込み処理を説明する。図12は、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。

CPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図12のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を

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

#### 【0258】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 M R 1 ~ M R 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 S14）。この後、CPU103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

#### 【0259】

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

#### 【0260】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップ S17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にすることができる。コマンド制御処理を実行した後には、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。

以上で、図 12 を用いた遊技制御用タイマ割込み処理の説明を終了する。

#### 【0261】

図 13 は、図 12 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップ S15 にて実行される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。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。図 14 は、図 13 に示す特別図柄プロセス処理（ステップ S15）のステップ S101 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。図 15 は、図 14 に示す始動入賞判定処理（ステップ S101）のステップ S208、ステップ S211 にて実行される始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。図 16 (A) は、図 15 に示す始動入賞時処理（ステップ S208、ステップ S211）のステップ S220 にて実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0262】

図 14 に示す始動入賞判定処理（ステップ S101）において、CPU103 は、まず、普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S201）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオン状態であれ

10

20

30

40

50

ば（ステップS201；YES）、第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；NO）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS207）。

#### 【0263】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフ状態であるときや（ステップS201；NO）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときや（ステップS202；YES）、ステップS209の処理を実行した後には、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップS203）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップS203；YES）、第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS204）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS204；NO）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS210）。

10

20

30

40

#### 【0264】

ステップS207の処理を実行した後には、始動入賞時処理（図15）を実行し（ステップS208）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップS209）、ステップS203の処理に進む。ステップS210の処理を実行した後には、始動入賞時処理（図15）を実行し（ステップS211）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップS212）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

#### 【0265】

CPU103は、図14に示した始動入賞時処理（ステップS208、S211）として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS215）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。ステップS215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS216）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

30

40

#### 【0266】

ステップS216の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップS217）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部151における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS218）。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

50

「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。

#### 【0267】

ステップS218の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS219)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップS17)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。

10

#### 【0268】

ステップS219の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS220)。その後、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S221)。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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップS17)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

#### 【0269】

CPU103は、図16に示した入賞時乱数値判定処理(ステップS220)として、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS401)。CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定する。すなわち、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオン状態であるかオフ状態であるかによって、例えば、確変フラグがオン状態である場合には、遊技状態が高確状態であると特定し、確変フラグがオフ状態である場合には、低確状態であると特定する。つまり、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグの状態によって、現在の遊技状態がいずれの状態であるかを特定する。

30

#### 【0270】

ステップS401の処理に続いて、表示結果決定テーブル130Aを構成するテーブルデータから、現在の遊技状態に対応するテーブルデータをセットする(ステップS402)。なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル(第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル)を用いる場合、始動口バッファ値が「1」である場合には、第1特図表示結果決定テーブルを使用し、始動口バッファ値が「2」である場合には、第2特図表示結果決定テーブルを使用すればよい。その後、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS403)。大当たり判定範囲には、ステップS402の処理によりセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が

40

50

大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）することができる。

#### 【0271】

ステップS403にて大当たり判定範囲内であると判定した場合には（ステップS403；YES）、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップS409）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる（ステップS410）。

10

#### 【0272】

ステップS403にて大当たり判定範囲内ではないと判定した場合（ステップS403；NO）や、ステップS410の処理の何れかを実行した後には、変動カテゴリを判定する（ステップS412）。即ち、変動カテゴリを図5に示す複数種類の何れかに決定する。ステップS412の処理では、CPU103は、ROM101に記憶されている複数の変動カテゴリ決定テーブル（当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数種類の変動カテゴリ決定テーブル）のなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。

20

#### 【0273】

具体的には、CPU103は、特図表示結果（例えば、ステップS403の判定結果など）や、保留記憶数（例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値など）に基づいて使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動カテゴリ決定テーブルと、例えば乱数回路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した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動カテゴリのなかから何れかの変動カテゴリを決定する。

30

#### 【0274】

図17は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図18は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。この変動カテゴリ決定テーブルの構成例は、変動カテゴリを複数種類のいずれかに決定するために参照される4種類の変動カテゴリテーブルである。図18（A）は、上述の4種類のうちのある変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL1」と表記）である。図18（B）は、他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL2」と表記）である。図18（C）は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL3」と表記）である。図18（D）は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL4」と表記）である。なお、説明の簡略化のため、図18（A）のような決定割合を設定した変動カテゴリ決定テーブルを、単に図18（A）の変動カテゴリ決定テーブルと称する場合がある。図18（B）～図18（D）、及び、変動パターン決定テーブルなどの他の決定テーブルについても同様である。図17は、図18（A）～図18（D）の4種類（設定「C-TBL1」～設定「C-TBL4」）のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の4種類の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。

40

#### 【0275】

50

図18(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」(図18(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図18(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図18(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」も同様)は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

#### 【0276】

図18(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、0個が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、70個(「0」~「69」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、27個(「70」~「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図18(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が0%( $0 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が70%( $70 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が27%( $27 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0277】

図18(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、4個(「0」~「3」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、85個(「4」~「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、8個(「89」~「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図18(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が4%( $4 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が85%( $85 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が8%( $8 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0278】

図18(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、64個(「0」~「63」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、25個(「64」~「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、8個(「89」~「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図18(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が64%( $64 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が25%( $25 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が8%( $8 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0279】

図18(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、20個(「0」~「19」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB3」に割り当てられ、40個(「20」~「59」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB4」に割り当てられ、40個(「60」~「99」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB5」に割り当てられている。つまり、図18(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、変動カテゴリ「PB3」が20%( $20 \div 100$ )、変動カテゴリ「PB4」が40%( $40 \div 100$ )、変動カテゴリ「PB5」が40%( $40 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0280】

10

20

30

40

50

図18(A)～図18(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多いときには、保留記憶数が少ないときに比べて、短縮・非リーチ(ハズレ)変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA1」)の決定割合を高くしている。具体的には、特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「4」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「64%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「3」又「2」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「4%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「1」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「0%」としている。

10

#### 【0281】

また、図18(A)～図18(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多くても少くとも、スーパーリーチ(ハズレ)の変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA4」又は変動カテゴリ「PA5」)の決定割合を一定にしている。具体的には、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」の決定割合「1%」とし、変動カテゴリ「PA4」の決定割合「2%」としている。

20

#### 【0282】

また、図18(A)～図18(C)の設定例では、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一(共通)の変動カテゴリに対応する(同一の変動カテゴリが決定される)、乱数値MR3の決定値が存在するようにしている。つまり、乱数値MR3の決定値が、ある値であれば、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一の変動カテゴリが決定されるようにしている。例えば、乱数値MR3の決定値が「99」であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「97」～「98」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA4」が決定されるようにしている。

30

#### 【0283】

また、乱数値MR3の決定値が「89」～「96」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA3」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「64」～「69」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA2」が決定されるようにしている。これにより、乱数値MR3の決定値がある値(上述の各範囲の値)であれば、リーチとなることや、スーパーリーチとなることや、スーパーリーチ やスーパーリーチ となることを、あらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、それらを報知すること等もでき、遊技に対する興味を向上させることができる。なお、図18(A)～図18(C)の設定例では、乱数値MR3の決定値が「0」～「69」の範囲の値であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA1」又は「PA2」が決定されるようにしている。これにより、少なくともリーチとならないかを、あらかじめ容易に判定することもできる。

40

#### 【0284】

その後、ステップS412の処理による判定結果(決定結果)に応じて、図16(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板12に対して送信するための設定

50

を行ってから（ステップ S 4 1 3）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0285】

図 13 のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理の何れかを選択して実行する。

【0286】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。特別図柄通常処理については後述する。  
10

【0287】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動パターンを図 5 に示す複数種類の何れかに決定する処理や、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などを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。変動パターンの設定については後述する。なお、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理では、以下のように変動パターンを決定してもよい。すなわち、始動入賞時処理のステップ S 2 1 8 において記憶した変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を用いて、入賞時乱数値判定処理のステップ S 4 1 2 と同様、変動カテゴリを判定する。続いて、判定結果である変動カテゴリに基づいて、R O M 1 0 1 に記憶されている複数の変動パターン決定テーブルのなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動パターン決定テーブルを選択する。続いて、C P U 1 0 3 は、使用テーブルとしてセットされた変動パターン決定テーブルと、新たに抽出した変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動パターンのなかから何れかの変動パターンを決定してもよい。なお、始動入賞時処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 などに加え、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を抽出し、記憶しておくことにより、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、始動入賞時処理において記憶した変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を用いて、変動パターンを決定してもよい。  
20

【0288】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲーム（第 1 特図を用いた特図ゲーム）であるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲーム（第 2 特図を用いた特図ゲーム）であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特図ゲームや第 2 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が“3”に更新される。  
30

【0289】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装  
40

10

20

30

40

50

置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。また、遊技状態が低確低ベース状態（通常モード）以外である場合、すなわち、確変状態（高確状態）および時短状態（高ベース状態）の一方または両方である場合における特別図柄停止処理には、遊技制御カウンタ設定部 154 による変動数カウンタのカウンタ値を加算する処理やリセットする処理、確変状態（高確状態）での特図ゲームの実行回数や時短状態（高ベース状態）での特図ゲームの実行回数が所定回数となったか否かを判定する処理、確変状態（高確状態）および時短状態（高ベース状態）の一方または両方に制御する確変制御や時短制御を終了して低確状態または低ベース状態の一方または両方に設定する処理などの変動時遊技状態遷移処理も含まれている。

10

#### 【 0 2 9 0 】

そして、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた大当たりフラグがオン状態となっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオン状態である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、大当たりフラグがオフ状態である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

#### 【 0 2 9 1 】

ステップ S 114 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「16R 確変大当たり」、「8R 確変大当たり」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「16R 確変大当たり」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「16回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「8R 確変大当たり」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「8回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

20

#### 【 0 2 9 2 】

ステップ S 115 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 23 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

30

#### 【 0 2 9 3 】

ステップ S 116 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

40

#### 【 0 2 9 4 】

ステップ S 117 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9、可動役物 173、及び可動役物 175 などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するま

50

で待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための設定を行うための後述する大当たり後遊技状態遷移処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

#### 【0295】

図19は、図13に示す特別図柄プロセス処理（ステップS15）のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。即ち、CPU103は、第2特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。10

#### 【0296】

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

#### 【0297】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。20

#### 【0298】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；YES）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。即ち、CPU103は、第1特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。30

#### 【0299】

このように、ステップS235の処理を、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定したときに実行するようにしているため、第1特図ゲームと第2特図ゲームとが保留されている場合に、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行される様に限定されず、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を遊技球が進入（通過）して始動入賞（第1始動入賞、第2始動入賞）が発生した順に、特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）が実行されるようにもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。40

#### 【0300】

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

#### 【0301】

10

20

30

40

50

ステップ S 236 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 237）。また、ステップ S 237 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 238）。

#### 【0302】

ステップ S 234、S 238 の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図 16（A）に示した入賞時乱数値判定処理（ステップ S 220）のステップ S 402 の処理と同様に、表示結果決定テーブルのデータをセットする（ステップ S 239）。なお、第 1 特図と第 2 特図とで異なる表示結果決定テーブル（第 1 特図表示結果決定テーブル、第 2 特図表示結果決定テーブル）を用いる場合、ステップ S 402 の処理では、始動口バッファ値（「1」又は「2」）を参照したが、ステップ S 239 の処理では、変動特図指定バッファ値（「1」又は「2」）を参照すればよい。

10

#### 【0303】

続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当たり」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 240）。

20

#### 【0304】

ステップ S 240 にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 241）。そして、「大当たり」であると判定した場合には（ステップ S 241；YES）、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 242）。このときには、大当たり種別を複数種類の何れかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル 131 を選択してセットする（ステップ S 243）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル 131 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、「16R 確変大当たり」、「8R 確変大当たり」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ S 244）。

30

#### 【0305】

こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 245）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「16R 確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「1」とし、「8R 確変大当たり」であれば「2」とすればよい。

40

#### 【0306】

ステップ S 241 にて「大当たり」ではないと判定した場合（ステップ S 241；NO）やステップ S 245 の処理のいずれかを実行した後には、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 248）。

#### 【0307】

ステップ S 248 にて確定特別図柄を設定した後には、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 249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 235 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ S 235；YES）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例え

50

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)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0308】

ステップS110の特別図柄通常処理に続くステップS111の変動パターン設定処理では、CPU103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3や変動パターン決定用の乱数値MR5を用いて、変動パターンを決定する。

#### 【0309】

なお、変動パターン設定処理(ステップS111)では、入賞時乱数値判定処理(ステップS220)と同様に変動カテゴリを決定するが、入賞時乱数値判定処理(ステップS220)の実行時と当該変動パターン設定処理(ステップS111)の実行時とで保留記憶数が大きく異なっていたとしても、図18に示した変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」～「C-TBL3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「99」であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA5」が決定される。また、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「97」～「98」の範囲であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA4」が決定される。

#### 【0310】

図20は、変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM101には、変動カテゴリに応じた8種類の変動パターン決定テーブルが記憶されているものとする。図20(A)は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA1(短縮・非リーチハズレ)」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。図20(B)は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA2(非リーチ(ハズレ))」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。図20(C)は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA3(ノーマルリーチ(ハズレ))」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。以下、図20(D)～図20(H)についても同様である。

#### 【0311】

図21は、図13に示す特別図柄プロセス処理(ステップS15)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21に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS291)。大当りフラグがオン状態であれば(ステップS291; YES)、CPU103は、大当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の処理においては、大当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。

#### 【0312】

ステップS292の処理に続いて、CPU103は、当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の処理においては、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当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。その後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS294)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS295)、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0313】

10

20

30

40

50

ステップ S 291 にて大当りフラグがオフ状態である場合には（ステップ S 291 ; N O）、C P U 103 は、変動時遊技状態遷移処理を行う（ステップ S 296）。続いて、C P U 103 は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ S 297）、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0314】

図 22 は、図 21 に示す特別図柄停止処理（ステップ S 113）のステップ S 296 にて実行される変動時遊技状態遷移処理の一例を示すフローチャートである。図 22 に示す変動時遊技状態遷移処理において、C P U 103 は、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるか否かを判定する（ステップ S 451）。C P U 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた確変フラグおよび時短フラグの両方がオフ状態である場合、現在の遊技状態が低確低ベース状態であると判定する。ステップ S 451 において、現在の遊技状態が低確低ベース状態であると判定した場合（ステップ S 451 ; Y E S）、C P U 103 は、そのまま変動時遊技状態遷移処理を終了する。一方、ステップ S 451 において、低確低ベース状態でないと判定した場合（ステップ S 451 ; N O）、変動数カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 452）。変動数カウンタとは、低確低ベース状態に制御された後の特図ゲームの実行回数であって、S T 回数（確変回数）や時短回数と比較される回数である。S T 回数（確変回数）とは、確変制御を実行する特図ゲームの実行回数である。時短回数とは、時短制御を実行する特図ゲームの実行回数である。S T 回数（確変回数）や時短回数は、当り終了処理（図 13、図 23）において設定される。

10

#### 【0315】

ステップ S 452 の処理に続いて、C P U 103 は、S T 回数（確変回数）を読み出し（ステップ S 453）、時短回数を読み出す（ステップ S 454）。ステップ S 454 の処理に続いて、C P U 103 は、現在の遊技状態が高確状態（確変状態）であるか否かを判定する（ステップ S 455）。C P U 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた確変フラグがオン状態である場合、現在の遊技状態が高確状態であると判定する。ステップ S 455 において、現在の遊技状態が高確状態であると判定した場合（ステップ S 455 ; Y E S）、C P U 103 は、変動数カウンタの値が、ステップ S 453 で読み出した S T 回数（確変回数）によって示される値（例えば、70 回）より大きい値であるか否かを判定する（ステップ S 456）。変動数カウンタの値が S T 回数（確変回数）によって示される値より大きい値であると判定した場合（ステップ S 456 ; Y E S）、C P U 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた確変フラグをクリアしてオフ状態にするなどして、遊技状態を低確状態に設定し（ステップ S 457）、確変制御を終了する。

20

30

#### 【0316】

ステップ S 457 の処理を実行した後や、現在の遊技状態が高確状態でないと判定した場合（ステップ S 455 ; N O）や、変動数カウンタの値が S T 回数（確変回数）によって示される値より大きい値でないと判定した場合（ステップ S 456 ; N O）には、C P U 103 は、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であるか否かを判定する（ステップ S 458）。C P U 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた時短フラグがオン状態である場合、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であると判定する。ステップ S 458 において、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であると判定した場合（ステップ S 458 ; Y E S）、C P U 103 は、変動数カウンタの値が、ステップ S 454 で読み出した時短回数によって示される値（例えば、70 回）より大きい値であるか否かを判定する（ステップ S 459）。変動数カウンタの値が時短回数によって示される値より大きい値であると判定した場合（ステップ S 459 ; Y E S）、C P U 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた時短フラグをクリアしてオフ状態にするなどして、遊技状態を低ベース状態に設定し（ステップ S 460）、時短制御を終了する。

40

#### 【0317】

ステップ S 460 の処理をした後や、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）でな

50

いと判定した場合（ステップ S 4 5 8 ; N O）や、変動数カウンタの値が時短回数によって示され値より大きい値でないと判定した場合（ステップ S 4 5 9 ; N O）には、C P U 1 0 3 は、遊技状態が低確低ベース状態になったか否かを判定する（ステップ S 4 6 1）。C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグおよび時短フラグの両方がオフ状態である場合、遊技状態が低確低ベース状態になったと判定する。

#### 【 0 3 1 8 】

ステップ S 4 6 1 において、低確低ベース状態になったと判定した場合（ステップ S 4 6 1 ; Y E S）、C P U 1 0 3 は、S T 回数（確変回数）の設定値を“0”にクリアし（ステップ S 4 6 2）、時短回数の設定値を“0”にクリアし（ステップ S 4 6 3）、変動数カウンタの値を“0”にクリアし（ステップ S 4 6 4）、変動時遊技状態遷移処理を終了する。一方、ステップ S 4 6 1 において、低確低ベース状態になつてないと判定した場合（ステップ S 4 6 1 ; N O）、ステップ S 4 6 2、S 4 6 3、S 4 6 4 を実行することなく変動時遊技状態遷移処理を終了する。

#### 【 0 3 1 9 】

図 2 3 は、図 1 3 に示す特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 5 ）のステップ S 1 1 7 にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 3 に示す大当たり終了処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 1 1）。一例として、図 1 3 に示す大当たり開放後処理（ステップ S 1 1 6 ）においては、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 1 の処理においては、C P U 1 0 3 は、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。

#### 【 0 3 2 0 】

ステップ S 3 1 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 3 1 1 ; N O）、C P U 1 0 3 は、そのまま大当たり終了処理を終了する。一方、ステップ S 3 1 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 1 1 ; Y E S ）、C P U 1 0 3 は、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップ S 3 1 2 ）。続いて、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグをオン状態にするなどして、高確状態（確変状態）に設定する（ステップ S 3 1 4 ）。続いて、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグをオン状態にするなどして、高ベース状態に設定する（ステップ S 3 1 5 ）。つまり、ステップ S 3 1 4 、ステップ S 3 1 5 の処理によって、大当たり遊技状態の終了時には、遊技状態が高確高ベース状態に設定される。

#### 【 0 3 2 1 】

ステップ S 3 1 5 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、S T 回数（確変回数）の設定値を 7 0 回に設定し（ステップ S 3 1 6 ）、時短回数を 7 0 回に設定する（ステップ S 3 1 7 ）。続いて、C P U 1 0 3 は、変動数カウンタの値を“0”にクリアし（ステップ S 3 1 8 ）、大当たり終了処理を終了する。

#### 【 0 3 2 2 】

なお、本実施形態では、S T 回数（確変回数）の設定値と時短回数を 7 0 回の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、S T 回数（確変回数）の設定値と時短回数を 7 0 回の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当たりの場合の S T 回数（確変回数）の設定値と、1 6 R 確変大当たりの場合の S T 回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、8 R 確変大当たりの場合の S T 回数（確変回数）の設定値と、1 6 R 確変大当たりの場合の S T 回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当たりの場合の時短回数の設定値と、1 6 R 確変大当たりの場合の時短回数の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、8 R 確変大当たりの場合の時短回数の設定値と、1 6 R 確変大当たりの場合の時短回数の設定値とを異な

10

20

30

40

50

る値としてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値が「1」である場合には 1 6 R 確変大当たりであると判断し、大当たり種別バッファ値が「2」である場合には 8 R 確変大当たりであると判断してもよい。

### 【0323】

以上のように、主基板 1 1 では、ステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理において、演出制御基板 1 2 に対して、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップ S 2 1 9）、ステップ S 4 0 3 などにおいて判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップ S 4 1 0）、ステップ S 4 1 2 において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定（ステップ S 4 1 3）が行われ、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる（ステップ S 2 2 1）。これらの処理が実行されてから、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 1 7）を実行することにより、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンド又は第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。10

### 【0324】

また、主基板 1 1 では、ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 などを用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 や変動パターン決定用の乱数値 M R 5 などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。20

### 【0325】

更に、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 1 7）のコマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどが、1 タイマ割込内に一括して送信される。30

なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップ S 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

### 【0326】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）にて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1）にて飾り図柄の具体的な可変表示態様（変動パターン）の決定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理（ステップ S 2 2 0）により、「大当たり」として大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様（変動カテゴリ）の判定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。40

### 【0327】

また、大当たり（8 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり）となった場合には、ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理において、S T 回数（確変回数）及び時短回数が共に 7 0 回である、遊技状態が高確高ベース状態に設定される。また、遊技状態が高確高ベース状態であるときの各変動において変動数カウンタがカウントアップされ（ステップ S 4 5 2）、変動

数カウンタが S T 回数（確変回数）を超えたときに遊技状態が低確状態に設定され（ステップ S 4 5 7）、変動数カウンタが時短回数を超えたときに遊技状態が低ベースに設定される（ステップ S 4 6 0）。

#### 【0328】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

#### 【0329】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 4 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 4 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行する（ステップ S 7 1）。初期化所において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 で説明した主基板 1 1 からの初期化指定コマンドの受信を確認して、初期化指定コマンドに基づき、演出装置の初期化を行う。演出装置の初期動作としては、例えば、画像表示装置 5 において、遊技機の制御が初期化されたことを報知するための初期画面表示、すなわち初期化報知を行う。

10

#### 【0330】

ステップ S 7 1 の処理を実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオン状態となっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフ状態であれば（ステップ S 7 2 ; N O）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

20

#### 【0331】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

30

#### 【0332】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目（M O D E ）と 2 バイト目（E X T ）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

40

#### 【0333】

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

#### 【0334】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 5）。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示

50

装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、可動役物173、及び可動役物175の駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【0335】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

#### 【0336】

図25は、図24に示す演出制御メイン処理のステップS74にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図25に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS501;NO)、コマンド解析処理を終了する。

10

#### 【0337】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には(ステップS501;YES)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS502)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS502;YES)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS503)。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

20

#### 【0338】

ステップS502にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS502;NO)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときは(ステップS504;YES)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS505)。例えば、ステップS505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

#### 【0339】

ステップS504にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS504;NO)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS506)。ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップS506;NO)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップS507)。ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップS507;NO)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS508)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS508;YES)、例えはコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS509)。

40

#### 【0340】

ステップS508にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS508;NO)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS510)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときは(ステップS510;YES)、例えはコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS511)。

50

## 【0341】

ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップS506；YES）、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップS507；YES）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理の何れかを実行した後には、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するステップS503の処理において、第1保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。

## 【0342】

また、ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップS506；YES）、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップS507；YES）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理の何れかを実行した後には、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するステップS503の処理において、第2保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。  
。

10

## 【0343】

なお、第1変動開始コマンドとともに第1保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

20

## 【0344】

また、第2変動開始コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

30

## 【0345】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS510；NO）、演出制御用CPU120は、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS513）。変動パターン指定コマンドであると判定した場合には（ステップS513；YES）、演出制御用CPU120は、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納する（ステップS514）。ステップS514の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS501に戻り処理を実行する。

## 【0346】

ステップS513にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないと判定した場合には（ステップS513；NO）、演出制御用CPU120は、受信コマンドが初期化指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS515）。初期化指定コマンドであると判定した場合には（ステップS515；YES）、演出制御用CPU120は、RAMに形成されている初期化指定コマンド格納領域に初期化指定コマンドを格納する（ステップS516）。ステップS516の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS501に戻り処理を実行する。

40

## 【0347】

ステップS515にて受信コマンドが初期化指定コマンドでないと判定した場合には（ステップS515；NO）、演出制御用CPU120は、他の夫々の受信コマンドに応じた設定等を行う（ステップS517）。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドであった場合、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技

50

状態を特定してもよい。また、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否か等を特定してもよい。また、受信コマンドが停電復旧指定コマンドであった場合、演出制御用CPU120は、停電復旧指定コマンドをRAMに形成される停電復旧指定コマンド格納領域に格納してもよい。ステップS517の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS501に戻り処理を実行する。

#### 【0348】

始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド）のように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドや第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドは、保留記憶情報ともいう。また、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。

10

#### 【0349】

なお、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

20

#### 【0350】

また、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

20

以上で、図25を用いた、コマンド解析処理の説明を終了する。

#### 【0351】

図26は、図24に示す演出制御メイン処理のステップS75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26に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する（ステップS150）。入賞時演出決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B）における記憶内容をチェックする処理や、受信コマンドとして、始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する処理や、始動入賞記憶表示エリア5Hに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理などが実行される。

30

#### 【0352】

ステップS150の入賞時演出決定処理を実行後、演出制御用CPU120は、可動役物初期動作処理を実行する（ステップS151）。ステップS151の可動役物初期動作処理の詳細は、図27を用いて後述する。

40

#### 【0353】

ステップS151の可動役物初期動作処理を実行した後には、例えば、演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～177の処理の何れかを選択して実行する。

#### 【0354】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”的に実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送された第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などを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における

50

飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理や、デモ演出（客待ちデモンストレーション表示）を実行する処理を表示する処理などを含んでいる。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

#### 【0355】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄を決定する処理や、第1保留表示又は第2保留表示をシフトさせてアクティブ表示エリアAHAに第1保留表示または第2保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理や、各種の演出（例えば、主予告演出）を決定する処理などを含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を“2”に更新する。

10

#### 【0356】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイミングにおけるタイミング値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（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制御）を行う。具体的には、演出制御用CPU120は、読み出した制御データ（プロセスデータ）に基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板13に出力してスピーカ8から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板14に出力してランプ9を点灯／消灯／点滅させる制御、可動役物173及び可動役物175の駆動制御といった各種の演出制御を実行する。

20

#### 【0357】

こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、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）を完全停止表示させる。演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、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とも、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を“3”に更新する。

30

#### 【0358】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理は、ST回数（確変回数）や時短回数をカウントする処理や、演出数カウンタの値を更新する処理や、演出数カウンタの値に応じて遊技状態を変更する処理などを含んできる。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、停止図柄が大当り図柄であるときは、ファンファーレ演出を設定とともに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新し、停止図柄が大当り図柄でないときは、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

40

#### 【0359】

ステップS174の大当り開始処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この大当り開始処理は、特別可変入賞球装置7が開放状態となる前に実行され、ファンファーレ演出を実行する処理や、特別可変入賞球装置7が開放状態となつたときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定する処理などを含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を“5”に更新する。

50

## 【0360】

ステップS175のラウンド中処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。このラウンド中処理は、特別可変入賞球装置7が開放状態であるときに実行され、特別可変入賞球装置7が開放状態となったときの演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を実行する処理や、特別可変入賞球装置7が閉鎖状態となったときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定する処理などを含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。

## 【0361】

ステップS176のラウンド後処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。このラウンド後処理は、特別可変入賞球装置7が開放状態であるときに実行される。主基板11からの大入賞口開放中通知コマンドを受信したときは、特別可変入賞球装置7が開放状態となったときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定するとともに、演出プロセスフラグの値を“5”に更新する。また、主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したときは、エンディング演出を設定するとともに、演出プロセスフラグの値を“7”に更新する。

10

## 【0362】

ステップS177の大当り終了後処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。この大当り終了後処理は、特別可変入賞球装置7が閉鎖状態となる前に実行され、エンディング演出を実行する処理や、遊技状態を設定する処理や、ST回数（確変回数）や時短回数を設定する処理などを含んできる。その後、演出プロセスフラグの値を“0”に更新する。

20

## 【0363】

次に、図27を用いて、図26の演出制御プロセス処理（ステップS75）におけるステップS151の可動役物初期動作処理を説明する。図27は、可動役物初期動作処理の一例を示すフローチャートである。

## 【0364】

図27の可動役物初期動作処理において、演出制御用CPU120は、RAM122に形成された初期化指定コマンド格納領域又は停電復旧コマンド格納領域に、初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドが格納されているか否かを判断する（ステップS1511）。初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドは、図25で説明したステップS516又はステップS517において初期化指定コマンド格納領域又は停電復旧コマンド格納領域に格納される、初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドが格納されていないと判断した場合（ステップS1511；NO）、演出制御用CPU120は、ステップS151の可動役物初期化処理を終了する。

30

## 【0365】

一方、初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドが格納されていると判断した場合（ステップS1511；YES）、演出制御用CPU120は、原点センサ171Aがオン状態であるか否かを判断する（ステップS1512）。原点センサ171Aは、可動役物173が回動方向において原点位置にあることを検出するセンサである。

40

## 【0366】

原点センサ171Aがオン状態であると判断した場合（ステップS1512；YES）、演出制御用CPU120は、原点センサ171Bがオン状態であるか否かを判断する（ステップS1513）。原点センサ171Bは、可動役物173が開閉方向において原点位置にあることを検出するセンサである。

## 【0367】

原点センサ171Bがオン状態であると判断した場合（ステップS1513；YES）、演出制御用CPU120は、初期動作Aを実行するための処理を行う（ステップS1514）。すなわち、初期動作Aは、原点センサ171A及び原点センサ171Bが共にオン状態であるときに実行される初期動作である。初期動作Aは、例えば、演出制御パター

50

ンによって設定されて、演出制御用CPU120は、初期動作Aが設定された演出制御パターンを選択することによって初期動作Aを実行するための処理を行ってもよい。なお、後述する、初期動作B～初期動作Dについても初期動作Aと同様に、演出制御用CPU120によって選択される演出制御パターンに設定されていてもよい。

#### 【0368】

一方、原点センサ171Bがオン状態ではないと判断した場合(ステップS1513;NO)、演出制御用CPU120は、初期動作Bを実行するための処理を行う(ステップS1515)。すなわち、初期動作Bは、原点センサ171Aがオン状態であり、かつ原点センサ171Bがオフ状態であるときに実行される初期動作である。

#### 【0369】

ステップS1512の処理において、原点センサ171Aがオン状態ではないと判断した場合(ステップS1512;NO)、演出制御用CPU120は、原点センサ171Bがオン状態であるか否かを判断する(ステップS1516)。

#### 【0370】

原点センサ171Bがオン状態であると判断した場合(ステップS1516;YES)、演出制御用CPU120は、初期動作Cを実行するための処理を行う(ステップS1517)。すなわち、初期動作Cは、原点センサ171Aがオフ状態であり、かつ原点センサ171Bがオン状態であるときに実行される初期動作である。

#### 【0371】

一方、原点センサ171Bがオン状態ではないと判断した場合(ステップS1513;NO)、演出制御用CPU120は、初期動作Dを実行するための処理を行う(ステップS1518)。すなわち、初期動作Dは、原点センサ171A及び原点センサ171Bが共にオフ状態であるときに実行される初期動作である。

#### 【0372】

ステップS1514、ステップS1515、ステップS1517、又はステップS1518の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS151の可動役物初期動作処理を終了する。

#### 【0373】

本実施形態において説明する可動役物173等の初期(イニシャル)動作には、ロングイニシャル動作とショートイニシャル動作があるものとする。ロングイニシャル動作とは、可動役物173等を通常の演出動作と同様に動作させる初期動作をいう。ロングイニシャル動作を実行することにより、通常の演出動作において可動役物173等に不具合が発生するか否かのチェックを行うことができる。一方、ショートイニシャル動作とは、可動役物173等を通常の演出動作の一部を省略して動作させる初期動作をいう。ショートイニシャル動作を実行することにより、ロングイニシャル動作を実行する場合に比べて短時間で可動役物173等の動作のチェックをすることが可能となる。本実施形態では、上記初期動作A～初期動作Dは、ショートイニシャル動作において初期動作を行うものとして説明する。しかし、初期動作A～初期動作Dは、ロングイニシャル動作を行うようにしてもよい。また、初期動作A～初期動作Dは、ショートイニシャル動作とロングイニシャル動作を組み合わせた初期動作を行うものであってもよい。なお、初期動作A～初期動作Dの詳細は、図36～図44を用いて後述する。

以上で、図27を用いた、可動役物初期動作処理の説明を終了する。

#### 【0374】

次に、図28を用いて、図26に示す演出制御プロセス処理(ステップS75)のステップS170にて実行される可変表示開始待ち処理を説明する。図28は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド(又は第2変動開始コマンド)の受信があるか否かを判定する(ステップS1000)。

#### 【0375】

ステップS1000において第1変動開始コマンド(又は第2変動開始コマンド)の受

10

20

30

40

50

信がないと判定した場合（ステップ S 1 0 0 0 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 2）。デモ演出中フラグは、客待ちデモンストレーション表示が行われているか否かを示すフラグである。デモ演出中フラグがオン状態（例えば、値「1」）であるときは客待ちデモンストレーション表示が行われていることを示し、デモ演出中フラグがオフ状態（例えば、値「0」）であるときは客待ちデモンストレーション表示が行われていないことを示す。デモ演出中フラグの値は、例えば、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に記憶されればよい。

#### 【 0 3 7 6 】

ステップ S 1 0 0 2 においてデモ演出中フラグがオン状態でないと判定した場合（ステップ S 1 0 0 2 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 4）。ステップ S 1 0 0 4 において客待ちデモ指定コマンドの受信がないと判定した場合（ステップ S 1 0 0 4 ; N O）、可変表示開始待ち処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 0 4 において客待ちデモ指定コマンドの受信があると判定した場合（ステップ S 1 0 0 4 ; Y E S）、デモ演出中フラグをオン状態にセットし（ステップ S 1 0 0 6）、デモ演出（客待ちデモンストレーション表示）に応じたプロセスデータ（演出制御パターン）を選択し（ステップ S 1 0 0 8）、演出制御プロセスタイミングをスタートさせる（ステップ S 1 0 1 0）。これにより、客待ちデモ指定コマンドの受信にもとづいて、デモ演出（客待ちデモンストレーション表示）が開始される。

その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

なお、本実施形態では、デモ演出を開始する条件としてステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理において、客待ちデモ指定コマンドの受信があるか否かを判定する場合を説明したが、デモ演出を開始する条件はこれに限定されない。例えば、可変表示停止から所定の時間が経過したときにデモ演出を開始してもよい。また、センサ等により遊技者が遊技状態ではないことを検出してデモ演出を開始してもよい。

#### 【 0 3 7 7 】

ステップ S 1 0 0 2 においてデモ演出中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ S 1 0 0 2 ; Y E S）、つまり、デモ演出が既に行われている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定の操作（例えば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B などによる所定の操作）があるか否かを判定する（ステップ S 1 0 1 2）。ステップ S 1 0 1 2 において所定の操作がないと判定した場合（ステップ S 1 0 1 2 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ中初期動作実行処理を実行する（ステップ S 1 0 1 4）。ステップ S 1 0 1 4 のデモ中初期動作実行処理の詳細は、図 2 9 を用いて後述する。ステップ S 1 0 1 4 のデモ中初期動作実行処理を実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理を終了する。すなわち、デモ演出中においてスティックコントローラ 3 1 A 等を用いた所定の操作が行われない場合は、デモ演出が継続されることになる。

#### 【 0 3 7 8 】

一方、ステップ S 1 0 1 2 において所定の操作があると判定した場合（ステップ S 1 0 1 2 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メニュー処理を実行する（ステップ S 1 0 1 3）。ステップ S 1 0 1 3 におけるメニュー処理は、画像表示装置 5 にメニューを表示して、遊技者にメニュー内容に従った操作を可能とするものである。

ステップ S 1 0 1 3 の処理の処理を実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【 0 3 7 9 】

ステップ S 1 0 0 0 において第 1 変動開始コマンド（又は第 2 変動開始コマンド）の受信があると判定した場合（ステップ S 1 0 0 0 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 2 2）。ステップ S 1 0 2 2 においてデモ演出中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ S 1 0 2 2 ; Y E S）、つまり、デモ演出が既に行われている場合、デモ演出中フラグをオフ状態にリセットする（ステップ S 1 0 2 4）。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示

10

20

30

40

50

開始設定処理に対応した値である“1”に更新する（ステップS1026）。

#### 【0380】

ステップS1026の処理を実行後、演出制御用CPU120は、初期動作実行済みフラグをオフ状態とする（ステップS1027）。初期動作実行済みフラグは、ステップS1014の処理において初期動作が実行された場合にオン状態にされるフラグであり、ステップS170の可変表示開始待ち処理を終了するときにオフ状態にすることで、次にデモ演出を実行するときに再度可動役物173等の初期動作を実行可能とする。ステップS1027の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【0381】

一方、ステップS1022においてデモ演出中フラグがオン状態でないと判定した場合（ステップS1022；NO）、ステップS1024の処理を省略（飛ばして）して、演出プロセスフラグの値を可変表示開始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S1026）、可変表示開始待ち処理を終了する。

以上で、図28を用いた、ステップS170の可変表示開始待ち処理の説明を終了する。

#### 【0382】

次に、図29を用いて、図28の可変表示開始待ち処理（ステップS170）におけるステップS1014のデモ中初期動作実行処理の詳細を説明する。図29は、デモ中初期動作実行処理の一例を示すフロー・チャートである。図27を用いて説明したステップS151の可動役物初期動作処理は、主基板11から初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドを受信したときに実行されるのに対して、図29で説明するステップS1014のデモ中初期動作実行処理は、遊技機1がデモ中に実行される。すなわち、本実施形態では、初期動作を電源が投入された時のタイミングで行うとともに、それ以外のタイミングで行う場合を例示している。したがって、電源が投入された時以外において、可動役物173等の不具合をチェックできるとともに、可動役物173等が原点位置にない場合であっても原点位置に戻すことが可能となる。

#### 【0383】

図29に示すステップS1014のデモ中初期動作実行処理において、演出制御用CPU120は、初期動作実行済みフラグがオン状態であるか否かを判断する（ステップS10141）。デモ演出中において初期動作は1回のみ実施される。初期動作実行済みフラグは、遊技機1がデモ演出を開始するときにステップS1014のデモ中初期動作実行処理において初期動作が行われたことを示すフラグである。したがって、初期動作実行済みフラグがオン状態であると判断した場合（ステップS10141；YES）、演出制御用CPU120は、ステップS1014のデモ中初期動作実行処理を終了する。なお、初期動作実行済みフラグは、上述の通り、図28の可変表示開始待ち処理（ステップS170）における、ステップS1027の処理においてオフ状態とされる。

#### 【0384】

一方、初期動作実行済みフラグがオン状態ではないと判断した場合（ステップS10141；NO）、演出制御用CPU120は、初期動作実行済みフラグをオン状態にする（ステップS10143）。初期動作実行済みフラグは、例えば、図10（A）で説明した演出制御用データ保持エリア190に記録するようにしてもよい。ステップS10142の処理を実行後、演出制御用CPU120は、原点センサAオン状態であるか否かを判断する（ステップS10143）。原点センサ171Aがオン状態であると判断した場合（ステップS10143；YES）、演出制御用CPU120は、原点センサ171Bがオン状態であるか否かを判断する（ステップS10144）。

#### 【0385】

原点センサ171Bがオン状態であると判断した場合（ステップS10144；YES）、演出制御用CPU120は、初期動作Aを実行するための処理を行う（ステップS10145）。一方、原点センサ171Bがオン状態ではないと判断した場合（ステップS

10

20

30

40

50

1513; NO)、演出制御用CPU120は、初期動作Bを実行するための処理を行う(ステップS1515)。

#### 【0386】

ステップS10143の処理において、原点センサ171Aがオン状態ではないと判断した場合(ステップS10143; NO)、演出制御用CPU120は、原点センサ171Bがオン状態であるか否かを判断する(ステップS10147)。原点センサ171Bがオン状態であると判断した場合(ステップS10147; YES)、演出制御用CPU120は、初期動作Cを実行するための処理を行う(ステップS10148)。一方、原点センサ171Bがオン状態ではないと判断した場合(ステップS10147; NO)、演出制御用CPU120は、初期動作Dを実行するための処理を行う(ステップS10149)。10 すなわち、初期動作Aは、原点センサ171A及び原点センサ171Bが共にオン状態であるときに実行される初期動作である。また、初期動作Bは、原点センサ171Aがオン状態であり、かつ原点センサ171Bがオフ状態であるときに実行される初期動作である。また、初期動作Cは、原点センサ171Aがオフ状態であり、かつ原点センサ171Bがオン状態であるときに実行される初期動作である。さらに、初期動作Dは、原点センサ171A及び原点センサ171Bが共にオフ状態であるときに実行される初期動作である。

#### 【0387】

ステップS10145、ステップS10146、ステップS10148、又はステップS10149の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS1014のデモ中初期動作実行処理を終了する。20

#### 【0388】

なお、本実施形態では、図29における初期動作A～初期動作Dは、図27における初期動作A～初期動作Dと同じ動作である場合を例示する。しかし、図29において実行される初期動作を、図27における初期動作A～初期動作Dと異なる動作としてもよい。

以上で、図29を用いた、デモ中初期動作実行処理の説明を終了する。

#### 【0389】

次に、図30を用いて、通常の演出における可動役物173を用いた第1の演出動作を説明する。図30は、可動役物173を用いた第1の演出動作の一例を示す図である。図30(A)～図30(E)は、アクチュエータ172A及びアクチュエータ172Bを用いて可動役物173を動作させる演出動作を時系列で説明したものである。30

#### 【0390】

図30(A)において、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rには、可変表示中の飾り図柄が表示されている。画像表示装置5の図30(A)の図示左下には、可動役物173が原点位置で停止しているものとする。なお、可動役物173は、図1で説明した通り、原点位置においてその一部を遊技者が視認できるものとする。可動役物173は、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3を有し、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3が合体することにより(閉状態において)所定の図形を形成しているものとする。なお、画像表示装置5の図30(A)の図示上方には、可動役物175が原点位置にあるものとする。40

#### 【0391】

次に、図30(B)において、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L及び5Rには、飾り図柄「7」が表示されて、リーチ状態となっていることを示している。可動役物173は、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3が閉状態のまま画像表示装置5の表示画面中央部まで、アクチュエータ172Aによって回動され、可変表示中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄を隠す。

#### 【0392】

次に、図30(C)において、可動役物173は、画像表示装置5の表示画面中央部において分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3がアクチュエータ172Bによって開状態とされる。分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3がアクチュエータ172Bによって開状態とされる。分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3がアクチュエータ172Bによって開状態とされる。50

3 B 3 を開状態にするには、分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 の周囲に閉状態になったときに必要な所定の空間が必要である。可動役物 1 7 3 が図 3 0 (A) に示す原点位置にあるときには、所定の空間が無いため分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 を開状態とすることはできない。すなわち、分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 は、可動役物 1 7 3 が図 3 0 (B) に示す位置にあるときでないと閉状態とすることはできない。分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 が閉状態とされることによって、可変表示中の飾り図柄表示エリア 5 C が遊技者に視認可能となる。図 3 0 (C) は、可変表示中の図柄表示エリア 5 C に所定の演出図柄が表示されている場合を例示している。

## 【0393】

次に、図 3 0 (D)において、可動役物 1 7 3 は、画像表示装置 5 の表示画面中央部において分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 がアクチュエータ 1 7 2 B によって閉状態とされる。分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 が閉状態とされることにより、可変表示中の図柄表示エリア 5 C が再び隠されて遊技者が視認できなくなる。

## 【0394】

次に、図 3 0 (E)において、可動役物 1 7 3 は、分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 が閉状態のまま、アクチュエータ 1 7 2 A によって回動されて原点位置に戻される。可動役物 1 7 3 が原点位置まで戻されることにより、画像表示装置 5 に最終停止図柄が表示される。なお、図 3 0 (E) は最終停止図柄が大当たりである場合を例示しているが、最終停止図柄は大当たりであってもハズレであってもよい。

以上で、図 3 0 を用いた、通常の演出における可動役物 1 7 3 を用いた第 1 の演出動作の説明を終了する。

## 【0395】

次に、図 3 1 を用いて、通常の演出における可動役物 1 7 3 を用いた第 2 及び第 3 の演出動作を説明する。図 3 1 は、可動役物 1 7 3 を用いた第 2 及び第 3 の演出動作の一例を示す図である。図 3 1 (A) ~ 図 3 1 (E) は、アクチュエータ 1 7 2 A 及びアクチュエータ 1 7 2 C を用いて可動役物 1 7 3 を動作させる演出動作を時系列で説明したものである。図 3 1 において、図 3 1 (C 1) は、可動役物 1 7 3 を用いた第 2 の演出動作を示すものであり、図 3 1 (C 2) は、可動役物 1 7 3 を用いた第 3 の演出動作を示すものである。なお、図 3 1 を用いて説明する可動役物 1 7 3 を用いた第 2 及び第 3 の演出動作は、図 3 1 (A)、図 3 1 (B)、及び図 3 1 (D)において、図 3 0 を用いて説明した第 1 の演出動作の図 3 0 (A)、図 3 0 (B)、及び図 3 0 (D)とそれぞれ同じ演出態様となるため、以下の説明では一部を省略して説明する。

## 【0396】

図 3 1 (A)において、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R には、可変表示中の飾り図柄が表示されている。画像表示装置 5 の図 3 1 (A) の図示左下には、可動役物 1 7 3 が原点位置で停止している。可動役物 1 7 3 の分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 は閉状態である。

## 【0397】

次に、図 3 1 (B)において、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L 及び 5 R には、リーチ状態の飾り図柄が表示されている。可動役物 1 7 3 は、分裂片 1 7 3 B 1、分裂片 1 7 3 B 2、及び分裂片 1 7 3 B 3 が閉状態のまま画像表示装置 5 の表示画面中央部まで、アクチュエータ 1 7 2 A によって回動されて、可変表示中の飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄を隠す。

## 【0398】

次に、図 3 1 (C 1)において、可動役物 1 7 3 は、アクチュエータ 1 7 2 C によって画像表示装置 5 の表示画面中央部から図示左側に横方向に移動する。横方向に移動した可動役物 1 7 3 は、飾り図柄表示エリア 5 L を隠すとともに飾り図柄表示エリア 5 C を表示して遊技者から視認可能にする。すなわち、可動役物 1 7 3 を用いた第 2 の演出動作にお

10

20

30

40

50

いては、可動役物 173 の左方向に横移動を伴う演出動作が行われるものとする。

#### 【0399】

一方、図31(C2)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって画像表示装置5の表示画面中央部から図示右側に横方向に移動する。横方向に移動した可動役物173は、飾り図柄表示エリア5Rを隠すとともに飾り図柄表示エリア5Cを表示して遊技者から視認可能にする。すなわち、可動役物173を用いた第3の演出動作においては、可動役物173の右方向に横移動を伴う演出動作が行われるものとする。

#### 【0400】

なお、可動役物173を用いた第2の演出動作と第3の演出動作は、いずれかの演出動作が選択されて実行されるものであり、第2の演出動作と第3の演出動作を同時に実行されるものではないものとする。また、図31(C1)及び図31(C2)においては、可動役物173の横移動に伴って可変表示中の飾り図柄表示エリア5Cが単純に表示される場合を例示したが、可動役物173の横移動に伴なって画像表示装置5の表示画面に特定の演出画像が表示されるようにしてもよい。

10

#### 【0401】

次に、図31(D)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって、図31(C1)又は図31(C2)で示した位置から画像表示装置5の表示画面中央部に戻される。可動役物173が画像表示装置5の表示画面中央部に戻されることにより可変表示中の図柄表示エリア5Cが再び隠される。

20

#### 【0402】

次に、図31(E)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって回転されて原点位置に戻される。可動役物173が原点位置まで戻されることにより、画像表示装置5に最終停止図柄が表示される。

以上で、図31を用いた、通常の演出における可動役物173を用いた第2の演出動作及び第3の演出動作の説明を終了する。

#### 【0403】

次に、図32を用いて、通常の演出における可動役物175を用いた第4の演出動作を説明する。図32は、可動役物175を用いた第4の演出動作の一例を示す図である。図32(A)～図32(C)は、アクチュエータ172Cを用いて可動役物175を動作させる演出動作を時系列で説明したものである。

30

#### 【0404】

図32(A)において、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rには、可変表示中の飾り図柄が表示されている。画像表示装置5の図32(A)の図示左下には、可動役物173が原点位置で停止している。画像表示装置5の図32(A)の図示上方には、可動役物175が原点位置にあるものとする。

#### 【0405】

次に、図32(B)において、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L及び5Rには、飾り図柄「7」が表示されて、リーチ状態となっていることを示している。可動役物175は、アクチュエータ172Cによって、原点位置から画像表示装置5の表示画面中央部まで下降される。下降した可動役物175は、可変表示中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄を隠す。

40

#### 【0406】

次に、図32(C)において、可動役物175は、アクチュエータ172Cによって上昇されて原点位置に戻される。可動役物175が原点位置まで戻されることにより、画像表示装置5に最終停止図柄が表示される。

以上で、図32を用いた、通常の演出における可動役物175を用いた第4の演出動作の説明を終了する。

#### 【0407】

次に、図33を用いて、可動役物173を動作させるアクチュエータA及びアクチュエータCの詳細を説明する。図33は、可動役物を動作させるアクチュエータA及びアクチ

50

ュエータ C の構成の一例を示す図である。

図 3 3において、可動役物 173 は、回動機構 173A、及びスライド機構 173C の可動機構を有している。

#### 【0408】

先ずは、回動機構 173A による可動役物 173 の回動動作について説明する。回動機構 173A は、アクチュエータ 172A によって回動される。図 3 3 図示 (a) の位置は、アクチュエータ 172A によって回動される回動機構 173A の原点位置である。回動機構 173A の原点位置 (a) は、原点センサ 171A によって検出される。原点センサ 171A は、例えば回動機構 173A の一部を検出することにより、回動する回動機構 173A が原点位置に戻ったことを検出することができる。

10

#### 【0409】

原点位置 (a) にある可動役物 173 は、アクチュエータ 172A によって回動される回動機構 173A によって、破線で図示する図 3 3 図示 (b) の位置まで図示時計回りに移動される。図 3 3 図示 (b) の位置まで回動された回動機構 173A は、例えば図示しない機械的な係止部材等によってそれ以上回動しないように係止される。

#### 【0410】

図 3 3 図示 (a) の原点位置は、図 3 0 (A) に示す可動役物 173 の位置である。すなわち、図 3 3 図示 (a) の原点位置は、図 3 0 (A) に示す画像表示装置 5 の左下の位置である。また、図 3 3 図示 (b) の位置は、図 3 0 (B) に示す可動役物 173 の位置である。すなわち、図 3 3 図示 (b) の位置は、図 3 0 (B) に示す画像表示装置 5 の表示画面中央部の位置である。

20

#### 【0411】

アクチュエータ 172A は、図 3 3 図示 (a) の原点位置から図示 (b) の位置の間ににおいて回動機構 173A を回動させる。演出制御用 CPU 120 は、例えば、回動機構 173A を、図 3 3 図示 (a) の原点位置から図示 (b) の位置の間で単純往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ 172A を制御することができる。また、演出制御用 CPU 120 は、回動機構 173A を、図 3 3 図示 (a) の原点位置から図示 (b) の位置の間で複数回往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ 172A を制御させてよい。演出制御用 CPU 120 は、回動機構 173A を回動させる回数や速度を変更することにより、複数の演出動作を行うようにしてもよい。例えば、演出制御用 CPU 120 は、回動機構 173A を早く複数回回動させる強動作と、回動機構 173A をゆっくり 1 回回動させる弱動作を選択的に実行するようにしてもよい。

30

#### 【0412】

ここで、アクチュエータ 172A と原点センサ 171A を用いた回動機構 173A を原点位置に復帰させる原点復帰方法を説明する。回動機構 173A の原点位置は、回動機構 173A が図 3 3 図示反時計方向に回動して原点センサ 171A が最初にオン状態になった位置である。例えば、原点復帰前に原点センサ 171A がオン状態であるときには、演出制御用 CPU 120 は、原点センサ 171A がオフ状態になるまでアクチュエータ 172A を図 3 3 図示時計方向に回動させ、次にアクチュエータ 172A を反時計方向に回動させ原点センサ 171A がオン状態になったときにアクチュエータ 172A を停止させることにより回動機構 173A を原点位置に復帰させる。また、原点復帰前に原点センサ 171A がオフ状態であるときには、演出制御用 CPU 120 は、アクチュエータ 172A を反時計方向に回動させ原点センサ 171A がオン状態になったときにアクチュエータ 172A を停止させることにより回動機構 173A を原点位置に復帰させる。なお、本実施形態では、回動機構 173A が原点復帰前に原点位置よりさらに反時計回りに回動している場合であっても機械的に回動が係止されて原点センサ 171A はオン状態を維持するものとする。

40

#### 【0413】

次に、スライド機構 173C による可動役物 173 のスライド動作について説明する。スライド機構 173C は、アクチュエータ 172C によって横方向にスライドされる。図

50

33図示(b)の位置は、アクチュエータ172Cによってスライドされるスライド機構173Cの原点位置である。すなわち、アクチュエータ172Cは、アクチュエータ172Aが時計方向に回動して(b)の位置にあるときに横方向にスライドができるものとする。スライド機構173Cの原点位置(b)は、原点センサ171Cによって検出される。原点センサ171Cは、例えばスライド機構173Cに設けられた検出板を検出することによってスライド機構173Cの横方向における位置を検出するようにしてもよい。

#### 【0414】

図33図示(a)の位置にある可動役物173は、アクチュエータ172Cによってスライドされるスライド機構173Cによって、破線で示す、図33図示(c1)の位置、又は(c2)の位置まで図示横方向に移動される。図33図示(c1)又は(c2)の位置までスライドされたスライド機構173Cは、例えば図示しない機械的な係止部材等によってそれ以上スライドしないように係止される。

図33図示(c1)の位置は、図31(C1)に示す画像表示装置5左側の位置である。また、図33図示(c2)の位置は、図31(C2)に示す画像表示装置5右側の位置である。

#### 【0415】

アクチュエータ172Cは、図33図示(b)の位置から図示(c1)又は(c2)の位置の間ににおいてスライド機構173Cをスライドさせる。演出制御用CPU120は、例えば、スライド機構173Cを、図33図示(b)の位置から図示(c1)又は(c2)の位置の間で単純往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ172Cを制御することができる。また、演出制御用CPU120は、スライド機構173Cを、図33図示(b)の位置から図示(c1)又は(c2)の位置の間で複数回往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ172Cを制御させてもよい。演出制御用CPU120は、スライド機構173Cをスライドさせる回数や速度を変更することにより、複数の演出動作を行うようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、スライド機構173Cを早く複数回スライドさせる強動作と、スライド機構173Cをゆっくり1回スライドさせる弱動作を選択的に実行するようにしてもよい。

#### 【0416】

ここで、アクチュエータ172Cと原点センサ171Cを用いたスライド機構173Cを原点位置に復帰させる原点復帰方法を説明する。スライド機構173Cの原点位置は、スライド機構173Cが図33図示右方向にスライドして原点センサ171Cが最初にオン状態になった位置であるとする。例えば、原点復帰前に原点センサ171Cがオン状態であるときには、演出制御用CPU120は、原点センサ171Cがオフ状態になるまでアクチュエータ172Cを図33図示左方向にスライドさせ、次にアクチュエータ172Cを右方向にスライドさせ原点センサ171Cがオン状態になったときにアクチュエータ172Cを停止させることによりスライド機構173Cを原点位置に復帰させる。また、原点復帰前に原点センサ171Cがオフ状態であるときには、演出制御用CPU120は、アクチュエータ172Cを右方向にスライドさせて原点センサ171Cがオン状態になったときにアクチュエータ172Cを停止させることによりスライド機構173Cを原点位置に復帰させる。但し、原点復帰前にスライド機構173Cが原点センサ171Cより右側にある場合、アクチュエータ172Cを右方向にスライドさせても原点センサ171Cはオン状態にならないため、アクチュエータ172Cを右方向にスライド開始してから所定時間内に原点センサ171Cがオン状態にならない場合には、アクチュエータ172Cを左方向にスライドさせて原点センサ171Cがオン状態になるのを確認し、その後上記の原点復帰前に原点センサ171Cがオン状態であるときの動作によってスライド機構173Cを原点位置に復帰させてもよい。

#### 【0417】

なお、回動機構173Aは、画像表示装置5の裏側に配置されて、画像表示装置5の裏側から可動役物173を磁石等によって保持して移動させるものであってもよい。回動機構173Aを画像表示装置5の裏側に配置することにより、回動機構173Aによって画

像表示装置5の表示画面が邪魔されることを防ぐことができる。なお、図34で説明する開閉機構173B、及び図35で説明する昇降機構173Dについても回動機構173Aと同様に画像表示装置5の裏側に配置して可動役物173又は可動役物175を磁石等によって保持して移動させるようにしてもよい。

以上で、図33を用いた、可動役物173を動作させるアクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cの詳細の説明を終了する。

#### 【0418】

次に、図34を用いて、可動役物173を動作させるアクチュエータ172Bの詳細を説明する。図34は、可動役物173を動作させるアクチュエータ172Bの構成の一例を示す図である。

図34において、可動役物173は、開閉機構173Bの可動機構を有している。開閉機構173Bは、アクチュエータ172Bによって開閉される。図34(A)は、開閉機構173Bが閉状態であることを示し、図34(B)は、開閉機構173Bが開状態であることを示している。開閉機構173Bは、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3の3つの分裂片を有する。

#### 【0419】

図34(A)上図において、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3は閉状態において結合して所定の形状を形成している。図34(A)下図において、アクチュエータ172Bは、回転する円形歯車(ピニオン)を有し、分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3にそれぞれ接続されている歯切りがされた平板(ラック)である、ラック173B11、ラック173B12、及びラック173B13と噛合している。図34(A)の位置は、アクチュエータ172Bによって開閉される開閉機構173Bの原点位置である。開閉機構173Bの原点位置は、原点センサ171Bによって検出される。原点センサ171Bは、ラック173B11の一部を検出することにより、開閉する開閉機構173Bが閉状態の原点位置であることを検出することができる。

#### 【0420】

図34(A)下図において、アクチュエータ172Bが駆動されて、ピニオンが図示反時計方向に回転すると、ピニオンと噛合しているラック173B11、ラック173B12、及びラック173B13は、図示矢印の方向に直線的に移動する。ラック173B11、ラック173B12、及びラック173B13は、図示矢印の方向に直線的に移動することにより、開閉機構173Bは、図34(B)に示す開状態となる。

#### 【0421】

図34(B)下図は、ラック173B11、ラック173B12、及びラック173B13が、図34(A)図示矢印の方向に移動したときの状態を示している。このとき、ラック173B11、ラック173B12、及びラック173B13にそれぞれ接続されている分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3は、図34(B)上図に示すようにお互いが離れた開状態となる。分裂片173B1、分裂片173B2、及び分裂片173B3が開状態となることにより、図30(C)に示すように画像表示装置5の表示画面中央部が視認可能になるものとする。なお、開閉機構173Bが開状態のときは、原点センサ171Bはオフ状態となる。

#### 【0422】

ここで、アクチュエータ172Bと原点センサ171Bを用いた開閉機構173Bを原点位置に復帰させる原点復帰方法を説明する。開閉機構173Bの原点位置は、開閉機構173Bのラック173B11が図34(B)下図図示上方向に回動して原点センサ171Bが最初にオン状態になった位置である。例えば、原点復帰前に原点センサ171Bがオン状態であるときには、演出制御用CPU120は、原点センサ171Bがオフ状態になるまでアクチュエータ172Bを駆動してピニオンを図34(A)下図図示時計方向に回動させ、次にアクチュエータ172Bを駆動してピニオンを反時計方向に回動させて原点センサ171Bがオン状態になったときにアクチュエータ172Bを停止させることに

より開閉機構 173B を原点位置に復帰させる。また、原点復帰前に原点センサ 171B がオフ状態であるときには、演出制御用 CPU120 は、アクチュエータ 172B を駆動してピニオンを時計方向に回動させて原点センサ 171B がオン状態になったときにアクチュエータ 172B を停止させることにより開閉機構 173B を原点位置に復帰させる。なお、本実施形態では、開閉機構 173B が原点復帰前に原点位置よりさらに閉じた状態である場合であっても、分裂片 173B1、分裂片 173B2、及び分裂片 173B3 がそれぞれ接触して係止されて原点センサ 171B はオン状態を維持するものとする。

以上で、図 34 を用いた、可動役物 173 を動作させるアクチュエータ 172B の詳細の説明を終了する。

#### 【0423】

次に、図 35 を用いて、可動役物 175 を動作させるアクチュエータ 172D の詳細を説明する。図 35 は、可動役物 175 を動作させるアクチュエータ 172D の構成の一例を示す図である。

図 35において、可動役物 175 は、昇降機構 173D の可動機構を有している。昇降機構 173D は、アクチュエータ 172D によって昇降される。図 35 図示 (a) の位置にある可動役物 175 は、アクチュエータ 172D によって昇降される昇降機構 173D によって、破線で示す、図 35 図示 (b) の位置まで図示縦方向に移動される。図 35 図示 (b) の位置まで下降された昇降機構 173D は、例えば図示しない機械的な係止部材等によってそれ以上下降しないように係止される。図 35 図示 (b) の位置は、図 32 (B) に示す画像表示装置 5 の表示画面中央の位置である。

#### 【0424】

アクチュエータ 172D は、図 35 図示 (a) の位置から図示 (b) の位置の間において昇降機構 173D を昇降させる。演出制御用 CPU120 は、例えば、昇降機構 173D を、図 35 図示 (a) の位置から図示 (b) の位置の間で単純往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ 172D を制御することができる。また、演出制御用 CPU120 は、昇降機構 173D を、図 35 図示 (a) の位置から図示 (b) の位置の間で複数回往復させる演出動作を行うようにアクチュエータ 172D を制御させてもよい。演出制御用 CPU120 は、昇降機構 173D を昇降させる回数や速度を変更することにより、複数の演出動作を行うようにしてもよい。例えば、演出制御用 CPU120 は、昇降機構 173D を早く複数回昇降させる強動作と、昇降機構 173D をゆっくり 1 回昇降させる弱動作を選択的に実行するようにしてもよい。

#### 【0425】

ここで、アクチュエータ 172D と原点センサ 171D を用いた昇降機構 173D を原点位置に復帰させる原点復帰方法を説明する。昇降機構 173D の原点位置は、昇降機構 173D が図 35 図示上方向に上昇して原点センサ 171D が最初にオン状態になった位置であるとする。例えば、原点復帰前に原点センサ 171D がオン状態であるときには、演出制御用 CPU120 は、原点センサ 171D がオフ状態になるまでアクチュエータ 172D を図 35 図示下方向に下降させて、次にアクチュエータ 172D を上方向に上昇させて原点センサ 171D がオン状態になったときにアクチュエータ 172D を停止させることにより昇降機構 173D を原点位置に復帰させる。また、原点復帰前に原点センサ 171D がオフ状態であるときには、演出制御用 CPU120 は、アクチュエータ 172D を上方向に上昇させて原点センサ 171D がオン状態になったときにアクチュエータ 172D を停止させることにより昇降機構 173D を原点位置に復帰させる。なお、本実施形態では、昇降機構 173D が原点復帰前に原点位置よりさらに上昇している場合であっても機械的に上昇が係止されて原点センサ 171D はオン状態を維持するものとする。

以上で、図 35 を用いた、可動役物 175 を動作させるアクチュエータ 172D の詳細の説明を終了する。

#### 【0426】

次に、図 36～図 39 を用いて、アクチュエータ 172A、アクチュエータ 172B、アクチュエータ 172C、及びアクチュエータ 172D を用いた可動役物 173 及び可動

10

20

30

40

50

役物 175 の初期動作の 1 つであるロングイニシャル動作を説明する。ロングイニシャル動作とは、上述の通り、可動役物 173 等を通常の演出動作と同様に動作させる初期動作をいう。ロングイニシャル動作を実行することにより、通常の演出動作において可動役物 173 等に不具合が発生するか否かのチェックを行うことができる。初期動作は、上述した各アクチュエータの原点復帰の動作に引き続き実行される。本実施形態では、初期動作としてロングイニシャル動作を実行する場合は、アクチュエータの原点復帰動作にかかわらず、初期動作は常に一定の動作を行うものとする。

#### 【 0427 】

なお、図 36～図 44 は、可動役物 173 又は可動役物 175 の動作を矢印で表して図を簡略化している。図 36～図 44 において図示する矢印は、それぞれのアクチュエータの動作範囲を示している。実線の矢印は、それぞれのアクチュエータが初期動作において原点から動作端まで移動する場合を例示している。また、それぞれの図で図示する(1)から始まる括弧書きの数字は、初期動作の順番を示している。

10

#### 【 0428 】

先ず、図 36 を用いて、アクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172B を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作を説明する。図 36 は、アクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172B を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作の一例を示す図である。図 36 において説明するアクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172B を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作は、図 30 を用いて説明した第 1 の演出動作と同様の動作をする。

20

#### 【 0429 】

図 36 図示(1)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172A によって動作する回動機構 173A によって、原点位置から回動端である画像表示装置 5 の表示画面中央部まで回動される。

図 36 図示(2)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172B によって動作する開閉機構 173B によって、閉状態から開状態にされる。開閉機構 173B を開状態にするためには、前述の通り、可動役物 173 を回動機構 173A によって回動端である画像表示装置 5 の表示画面中央部まで回動させる必要がある。従って、開閉機構 173B の開閉動作は、初期動作においても回動端において実行される。

図 36 図示(3)において、可動役物 173 は、開閉機構 173B によって、開状態から閉状態にされる。

30

図 36 図示(4)において、可動役物 173 は、回動機構 173A によって、回動端から原点位置まで回動されて、ロングイニシャル動作を終了する。

40

#### 【 0430 】

なお、本実施形態では、図 36～図 39 で説明するロングイニシャル動作として、上記のように各アクチュエータを単純に往復させる場合を例示する。しかし、ロングイニシャル動作においても通常の演出動作と同様に、例えば、可動役物 173 又は可動役物 175 を複数回動作させるようにしてもよい。また、可動役物 173 又は可動役物 175 の動作に合わせて、スピーカ 8 から所定の効果音を出力したり、ランプ 9 を点灯させたりしてもよい。

50

以上で、図 36 を用いた、アクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172B を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作の説明を終了する。

#### 【 0431 】

次に、図 37 を用いて、アクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172C を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作を説明する。図 37 は、アクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172C を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作の一例を示す図である。図 37 において説明するアクチュエータ 172A 及びアクチュエータ 172C を用いた可動役物 173 のロングイニシャル動作は、図 31 を用いて説明した第 2 の演出動作と同様の動作をする。

#### 【 0432 】

50

図37 図示(1)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、原点位置から回動端である画像表示装置5の表示画面中央部まで回動される。

図37 図示(2)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、原点位置から図示左方向のスライド端までスライドされる。

図37 図示(3)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、図示左方向のスライド端から原点位置までスライドされる。

図37 図示(4)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、回動端から原点位置まで回動されて、ロングイニシャル動作を終了する。

以上で、図37を用いた、アクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cを用いた可動役物173のロングイニシャル動作の説明を終了する。

#### 【0433】

次に、図38を用いて、アクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cを用いた可動役物173のロングイニシャル動作を説明する。図38は、アクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cを用いた可動役物173のロングイニシャル動作の他の一例を示す図である。図38において説明するアクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cを用いた可動役物173のロングイニシャル動作は、図31を用いて説明した第3の演出動作と同様の動作をする。

#### 【0434】

図38 図示(1)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、原点位置から回動端である画像表示装置5の表示画面中央部まで回動される。

図38 図示(2)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、原点位置から図示右方向のスライド端までスライドされる。

図38 図示(3)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、図示右方向のスライド端から原点位置までスライドされる。

図38 図示(4)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、回動端から原点位置まで回動されて、ロングイニシャル動作を終了する。

#### 【0435】

なお、本実施形態では、ロングイニシャル動作は、通常の演出動作と同様の動作によって可動役物に不具合が発生するか否かのチェックすることを目的とするため、図37で説明した初期動作と図38で説明した初期動作はそれぞれ別個に行われるものとする。

以上で、図38を用いた、アクチュエータ172A及びアクチュエータ172Cを用いた可動役物173のロングイニシャル動作の説明を終了する。

#### 【0436】

次に、図39を用いて、アクチュエータ172Dを用いた可動役物175のロングイニシャル動作を説明する。図39は、アクチュエータ172Dを用いた可動役物175のロングイニシャル動作の他の一例を示す図である。図39において説明するアクチュエータ172Dを用いた可動役物175のロングイニシャル動作は、図32を用いて説明した第4の演出動作と同様の動作をする。

#### 【0437】

図39 図示(1)において、可動役物175は、アクチュエータ172Dによって動作する昇降機構173Dによって、原点位置から下降端である画像表示装置5の表示画面中央部まで下降される。

10

20

30

40

50

図39図示(2)において、可動役物175は、アクチュエータ172Dによって動作する昇降機構173Dによって、下降端から原点位置まで上昇されて、ロングイニシャル動作を終了する。

以上で、図39を用いた、アクチュエータ172Dを用いた可動役物175のロングイニシャル動作の説明を終了する。

#### 【0438】

なお、図36～図39で説明した初期動作は、それぞれ逐次実行するようにしてもよい。そのときに実行される初期動作の順番は任意である。例えば、図36で図示した初期動作を実行後、図37で図示した初期動作、図37で図示した初期動作、及び図39で図示した初期動作の順番に実行するようにしてもよい。

10

#### 【0439】

次に、図40～図43を用いて、図27及び図29で説明した、初期動作A～初期動作Dの詳細を説明する。初期動作A～初期動作Dは、アクチュエータ172A、アクチュエータ172B、アクチュエータ172C、及びアクチュエータ172Dを用いた可動役物173及び可動役物175のショートイニシャル動作である。ショートイニシャル動作とは、上述の通り、可動役物173等を通常の演出動作の一部を省略して動作させる初期動作をいう。ショートイニシャル動作を実行することにより、ロングイニシャル動作を実行する場合に比べて短時間で可動役物173等の動作のチェックをすることが可能となる。本実施形態では、初期動作としてショートイニシャル動作を実行する場合は、アクチュエータの原点復帰動作の態様に応じて、初期動作A～初期動作Dの態様で初期動作を行うものとする。

20

#### 【0440】

なお、図40～図44において、各可動機構が原点位置から動作端まで移動する場合の矢印を実線で表している。また、各可動機構が、各可動機構を検出する原点センサがオン状態からオフ状態になるまで移動する場合の矢印、及び原点センサがオフ状態になってからオン状態になるまで移動する場合の矢印を破線で表している。なお、各可動機構が、各可動機構を検出する原点センサがオン状態からオフ状態になるまで移動した後に再び原点センサがオン状態になるまで移動する動作をショートイニシャル動作と呼ぶものとする。ショートイニシャル動作を行うことにより、可動機構の移動距離が短くなり、動作確認の時間を短縮することが可能となる。さらに、各可動機構が原点復帰の動作によって移動する場合の原点復帰動作を矢印を点線で表している。

30

また、図40～図43で説明する可動役物173及び可動役物175の初期動作A～初期動作Dに合せて、スピーカ8から所定の効果音を出力したり、ランプ9を点灯させたりしてもよい。

#### 【0441】

先ず、図40を用いて、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Aの動作を説明する。図40は、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Aの動作の一例を示す図である。初期動作Aは、原点復帰動作の動作態様が、回動機構173A及び開閉機構173Bが原点復帰動作を行わない態様である場合に実行される初期動作である。初期動作を実行する前に、回動機構173Aの原点を検出する原点センサ171Aがオン状態であり、かつ開閉機構173Bの原点を検出する原点センサ171Bがオン状態である場合には、回動機構173A及び開閉機構173Bは原点復帰動作を行う必要がない。しかし、回動機構173A及び開閉機構173Bは、原点センサ171A及び原点センサ171Bがオン状態であったとしても正確に原点位置にない場合がある。そこで、初期動作Aでは、原点センサ171A及び原点センサ171Bがオン状態である場合であっても所定の初期動作を行うことにより、回動機構173A及び開閉機構173Bを正確な原点位置に移動させることができる。

40

なお、図40～図43において、昇降機構173Dの原点を検出する原点センサ171Dは、初期動作を実行する前にオン状態であり、可動役物175はショートイニシャル動

50

作にて初期動作を行うものとする。

**【0442】**

図40 図示(1)及び(2)において、可動役物175は、アクチュエータ172Dによって動作する昇降機構173Dによって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

図40 図示(3)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、図示実線で示すように、原点位置から回動端である画像表示装置5の表示画面中央部まで回動される。開閉機構173Bを開閉するには、回動機構173Aを回動端に移動させる必要があるため、回動機構173Aはショートイニシャル動作を行わず、回動端まで回動する。

図40 図示(4)及び(5)において、可動役物173は、アクチュエータ172Bによって動作する開閉機構173Bによって、破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

図40 図示(6)において、可動役物173は、回動機構173Aによって、回動端から原点位置まで回動されて、初期動作Aを終了する。

以上で、図40を用いた、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Aの動作の説明を終了する。

**【0443】**

次に、図41を用いて、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Bの動作を説明する。図41は、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Bの動作の一例を示す図である。初期動作Bは、原点復帰動作の動作態様が、回動機構173Aが原点復帰動作を行わずかつ開閉機構173Bが原点復帰動作を行う態様である場合に実行される初期動作である。初期動作を実行する前に、回動機構173Aの原点を検出する原点センサ171Aがオン状態である場合には、回動機構173Aは原点復帰動作を行う必要がない。一方、開閉機構173Bの原点を検出する原点センサ171Bがオフ状態である場合には、開閉機構173Bは原点復帰動作を行う必要がある。回動機構173Aは、原点センサ171Aがオン状態であったとしても正確に原点位置にない場合がある。そこで、初期動作Bでは、原点センサ171Aがオン状態である場合であっても所定の初期動作を行うことにより、回動機構173Aを正確な原点位置に移動させることができる。また、原点復帰動作を行う開閉機構173Bは原点復帰動作によって正確な原点位置に移動できるので、初期動作の実行を省略することが可能となるとともに、開閉機構173Bの動作をチェックすることができる。

**【0444】**

図41 図示(1)において、可動役物173は、アクチュエータ172Bによって動作する開閉機構173Bによって、図示点線で示すように、原点復帰動作を行う。

図41 図示(2)及び(3)において、可動役物175は、アクチュエータ172Dによって動作する昇降機構173Dによって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

図41 図示(4)及び(5)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。初期動作Bにおいては、開閉機構173Bは開動作を行わないため、回動機構173Aを回動端まで移動させる必要がない。したがって、ショートイニシャル動作によって回動機構173Aの動作チェックの時間を短縮することができる。

以上で、図41を用いた、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Bの動作の説明を終了する。

**【0445】**

次に、図42を用いて、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Cの動作を説明する。図42は、アクチュエータA、アクチュエータB、及びアクチュエータDを用いた可動役物の初期動作Cの動作の一例を示す図

である。初期動作 C は、原点復帰動作の動作態様が、回動機構 173A が原点復帰動作を行いつつ開閉機構 173B が原点復帰動作を行わない態様である場合に実行される初期動作である。初期動作を実行する前に、回動機構 173A の原点を検出する原点センサ 171A がオフ状態である場合には、回動機構 173A は原点復帰動作を行う必要がある。一方、開閉機構 173B の原点を検出する原点センサ 171B がオン状態である場合には、開閉機構 173B は原点復帰動作を行う必要がない。開閉機構 173B は、原点センサ 171B がオン状態であったとしても正確に原点位置にない場合がある。そこで、初期動作 C では、原点センサ 171B がオン状態である場合であっても所定の初期動作を行うことにより、開閉機構 173B を正確な原点位置に移動させることができる。また、原点復帰動作を行う回動機構 173A は原点復帰動作によって正確な原点位置に移動できるが、開閉機構 173B を開閉動作させるために、原点位置から回動端まで回動する初期動作を行う。

#### 【0446】

図 42 図示(1)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172A によって動作する回動機構 173A によって、図示点線で示すように、原点復帰動作を行う。

図 42 図示(2)及び(3)において、可動役物 175 は、アクチュエータ 172D によって動作する昇降機構 173D によって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

図 42 図示(4)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172A によって動作する回動機構 173A によって、図示実線で示すように、原点位置から回動端である画像表示装置 5 の表示画面中央部まで回動される。開閉機構 173B を開閉するには、回動機構 173A を回動端に移動させる必要があるため、回動機構 173A は原点復帰をした場合であっても、回動端まで回動する。

図 42 図示(5)及び(6)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172B によって動作する開閉機構 173B によって、破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

図 42 図示(7)において、可動役物 173 は、回動機構 173A によって、回動端から原点位置まで回動されて、初期動作 C を終了する。

以上で、図 42 を用いた、アクチュエータ A、アクチュエータ B、及びアクチュエータ D を用いた可動役物の初期動作 C の動作の説明を終了する。

#### 【0447】

次に、図 43 を用いて、アクチュエータ A、アクチュエータ B、及びアクチュエータ D を用いた可動役物の初期動作 D の動作を説明する。図 43 は、アクチュエータ A、アクチュエータ B、及びアクチュエータ D を用いた可動役物の初期動作 D の動作の一例を示す図である。初期動作 D は、原点復帰動作の動作態様が、回動機構 173A 及び開閉機構 173B が原点復帰動作を行う態様である場合に実行される初期動作である。初期動作を実行する前に、回動機構 173A の原点を検出する原点センサ 171A、及び開閉機構 173B の原点を検出する原点センサ 171B がオフ状態である場合には、回動機構 173A は原点復帰動作を行う必要がある。そこで、初期動作 D では、回動機構 173A 及び開閉機構 173B を原点復帰動作させて、回動機構 173A 及び開閉機構 173B の初期動作を省略する。

#### 【0448】

図 43 図示(1)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172B によって動作する開閉機構 173B によって、図示点線で示すように、原点復帰動作を行う。

図 43 図示(2)において、可動役物 173 は、アクチュエータ 172A によって動作する回動機構 173A によって、図示点線で示すように、原点復帰動作を行う。

図 43 図示(3)及び(4)において、可動役物 175 は、アクチュエータ 172D によって動作する昇降機構 173D によって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

以上で、図 43 を用いた、アクチュエータ A、アクチュエータ B、及びアクチュエータ

10

20

30

40

50

Dを用いた可動役物の初期動作Dの動作の説明を終了する。

#### 【0449】

次に、図44を用いて、アクチュエータA、アクチュエータB、アクチュエータC、及びアクチュエータを用いた可動役物の初期動作の結合を説明する。図44は、アクチュエータA、アクチュエータB、アクチュエータC、及びアクチュエータを用いた可動役物の初期動作の結合の一例を示す図である。初期動作の結合は、可動役物の複数の初期動作を結合して、複数の動作の確認に要する時間を抑制することにより、好適な初期動作を実行するものである。

本実施形態では、図37及び図38で説明したロングイニシャル動作におけるスライド機構173Cのスライド動作を結合して、スライド機構173Cに係る初期動作の時間を抑制する場合を例示する。

#### 【0450】

図44図示(1)において、可動役物173は、アクチュエータ172Aによって動作する回動機構173Aによって、図示実線で示すように、原点位置から回動端である画像表示装置5の表示画面中央部まで回動される。

図44図示(2)及び(3)において、可動役物173は、アクチュエータ172Bによって動作する開閉機構173Bによって、破線で示すように、ショートイニシャル動作を行う。

#### 【0451】

図44図示(4)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、原点位置から図示右方向のスライド端までスライドされる。

図44図示(5)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、図示右方向のスライド端から図示左方向のスライド端までスライドされる。

図44図示(6)において、可動役物173は、アクチュエータ172Cによって動作するスライド機構173Cによって、図示左方向のスライド端から原点位置からまでスライドされる。

図44図示(4)～(5)のスライド動作は、図37図示(2)及び(3)のスライド動作と、図38図示(2)及び(3)のスライド動作を結合したものである。スライド動作を結合することにより、右方向のスライド動作と左方向のスライド動作を別個の初期動作において行う場合に比べて初期動作に必要な時間を抑制することが可能となる。

#### 【0452】

図44図示(7)において、可動役物173は、回動機構173Aによって、回動端から原点位置まで回動される。

図44図示(8)及び(9)において、可動役物175は、アクチュエータ172Dによって動作する昇降機構173Dによって、図示破線で示すように、ショートイニシャル動作を行って、初期動作を終了する。

以上で、図44を用いた、アクチュエータA、アクチュエータB、アクチュエータC、及びアクチュエータを用いた可動役物の初期動作の結合の説明を終了する。

#### 【0453】

以上、本発明の実施形態について説明したが、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。

#### 【0454】

(1) 例えば、本発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、図1に示す遊技機1等)であって、動作を行う可動役物(例えば、図33等に示す、演出制御用CPU120によって動作が制御される、可動役物173の回動機構173A、開閉機構173B又はスライド機構173C、並びに可動役物175の昇降機構173D等)を

10

20

30

40

50

原点位置に復帰させる復帰動作（例えば、図40～図43において示す、演出制御用CPU120によって動作が制御される原点位置に復帰する動作等）を行い、前記復帰動作の態様（例えば、図40又は図41において回動機構173Aが原点復帰動作をしない態様と、図42又は図43において回動機構173Aが原点復帰動作をする態様。また、図40又は図42において開閉機構173Bが原点復帰動作をしない態様と、図41又は図43において開閉機構173Bが原点復帰動作をする態様等）に応じた態様で（例えば、図40～図43において、回動機構173A又は開閉機構173Bが原点復帰動作を行ったときには初期動作をしない態様等で、又は、回動機構173A又は開閉機構173Bが原点復帰動作を行わなかつたときには初期動作を行う態様等で）前記可動役物の初期動作（例えば、図40～図43に示すショートイニシャル動作）を行う（例えば、図43に示す、初期動作をしない態様を含む）ことにより、好適な初期動作を実行できる遊技機を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

10

#### 【0455】

例えば、本実施形態では、可動役物を原点位置に復帰させる原点復帰動作を行う場合に初期動作を行わない場合（下記パターンA）と、原点復帰動作を行わない場合にショートイニシャルを行う場合（下記パターンF）を例示したが、初期動作における、可動役物の原点復帰動作の態様と初期動作の態様の組み合わせのパターンは、以下の様なパターンA～Hであってもよい。

20

- パターンA 原点復帰動作 + 初期動作無し
- パターンB 原点復帰動作 + ショートイニシャル動作
- パターンC 原点復帰動作 + ショートイニシャル動作 + ロングイニシャル動作
- パターンD 原点復帰動作 + ロングイニシャル動作
- パターンE 原点復帰動作無し + 初期動作無し
- パターンF 原点復帰動作無し + ショートイニシャル動作
- パターンG 原点復帰動作無し + ショートイニシャル動作 + ロングイニシャル動作
- パターンH 原点復帰動作無し + ロングイニシャル動作

#### 【0456】

なお、上記パターンA及びパターンEに示すように、初期動作の動作態様には初期動作を行わないもを含んでもよいものとする。また、上記パターンにおいては、原点復帰動作、ショートイニシャル動作、及びロングイニシャル動作を分けてその組み合わせパターンを説明したが、例えば、原点復帰動作の中にショートイニシャル動作が含まれているものであってもよい。すなわち、ロングイニシャル動作の動作態様がショートイニシャルを含む原点復帰動作の動作態様に応じて実行されるものであってもよい。

30

#### 【0457】

また、上記パターンA～Hは、電源投入時の初期動作とデモ中の初期動作において、それぞれのパターンを用いてもよい。例えば、電源投入時の初期動作とデモ中の初期動作において、それぞれ異なったパターンを用いるようにしてもよい。また、電源投入時の初期動作とデモ中の初期動作において、同じパターンを用いるようにしてもよい。また、電源投入時の初期動作とデモ中の初期動作において用いるパターンは、それぞれ、予め定められた一のパターンであってもよいし、所定の条件によって複数のパターンから一のパターンが選択されるものであってもよい。

40

#### 【0458】

また、本実施形態では、ショートイニシャル動作は一つの動作を行う場合を例示したが、ショートイニシャル動作は複数の動作態様の中から動作態様を選択して行うものであってもよい。例えば、原点復帰動作の態様に応じて、複数の動作態様の中から所定の動作態様を選択して行うようにしてもよい。ショートイニシャルの所定の動作態様には、例えば、可動役物の移動距離、移動速度、移動回数、動作時間、スピーカ8から出力される効果音、ランプ9の点灯パターン等の演出態様が異なるものであってもよい。

同様に、本実施形態では、ロングイニシャル動作は一つの動作を行う場合を例示したが、ロングイニシャル動作は複数の動作態様の中から動作態様を選択して行うものであって

50

もよい。例えば、原点復帰動作の態様、又はショートイニシャル動作の態様に応じて、複数の動作態様の中から所定の動作態様を選択して行うようにしてもよい。

さらに、ショートイニシャル動作とロングイニシャル動作を組み合わせて実行する初期動作のパターンにおいて、ショートイニシャル動作とロングイニシャル動作は複数の動作態様の組み合わせの中から動作態様の組み合わせを選択して行うものであってもよい。

#### 【0459】

また、本実施形態において、初期動作は、電源投入時とデモ中に行われる場合を例示したが、初期動作は他のタイミングで行われるものであってもよい。例えば、初期動作は、遊技機が所定の条件を満たしたタイミングであってもよい。所定の条件を満たすタイミングとは、例えば、デモ中に限定されないタイミングであって、変動停止後所定の時間が経過したときであってもよい。変動停止後所定の時間とは、例えば、変動停止後1時間であってもよい。また、変動停止後所定の時間は変動停止直後であってもよい。また、所定の条件を満たすタイミングは、変動開始後であってもよい。所定の条件を満たすタイミングは、例えば、変動開始直後のタイミングであってもよい。また、変動開始後、スーパーリーチ演出等が行われる直前であってもよい。

また、初期動作は、遊技者やホール店員が所定の操作を行う任意のタイミングで実行されるものであってもよい。

#### 【0460】

(2) また、上記(1)の遊技機において、前記可動役物が前記復帰動作前に原点位置にあった場合(例えば、図33に示す原点センサ171A、又は図34に示す原点センサ171Bがオン状態であった場合等)に前記可動役物の初期動作を行うもの(例えば、図40に示す、回動機構173Aが(3)及び(6)の動作において、及び開閉機構173Bが(4)及び(5)の動作において初期動作を行う等)であってもよく、このような遊技機によれば、始めから原点位置にある可動役物であっても初期動作において動作確認をすることができる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

#### 【0461】

(3) また、上記(1)又は(2)の遊技機において、前記復帰動作を行った可動役物は初期動作を行わないもの(例えば、図43に示す、(2)の動作を行った回動機構173A、及び(1)の動作を行った開閉機構173Bが初期動作を行わない等)であってもよく、このような遊技機によれば、動作確認に要する時間を抑制することにより、好適な初期動作を実行できる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

#### 【0462】

(4) また、上記(1)から(3)のいずれか一の遊技機において、前記復帰動作を行った可動役物(例えば、図42において、(1)の復帰動作を行った回動機構173A等)の初期動作(例えば、図42において、回動機構173Aの(4)及び(7)の動作等)を他の可動役物の初期動作(例えば、図42に示す、開閉機構173Bの(5)及び(6)の動作等)に応じて行うものであってもよく、このような遊技機によれば、状況に応じた好適な初期動作を実行できる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

#### 【0463】

(5) また、上記(1)から(4)のいずれか一の遊技機において、前記初期動作を行った後に演出動作に対応した可動役物の確認動作(例えば、図36～図39に示す、可動役物173の回動機構173A、開閉機構173B又はスライド機構173C、並びに可動役物175の昇降機構173Dのロングイニシャル動作等)を行うものであってもよく、このような遊技機によれば、ロングイニシャル動作による演出動作の確認をする前にショートイニシャル動作による可動役物の動作を確認することで、演出動作の確認を好適に行うことができる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

#### 【0464】

(6) また、上記(1)から(4)のいずれか一の遊技機において、前記復帰動作は、電源投入時(例えば、図27に示す、演出制御用CPU120によって実行されるステッ

10

20

30

40

50

PS151の可動役物初期動作処理が実行されるとき)以外のタイミング(例えば、図29に示す、演出制御用CPU120によって実行される、ステップS1014のデモ中初期動作実行処理が実行されるタイミング等)で行うものであってもよく、このような遊技機によれば、可動役物の不具合を確認する機会が増えて、演出動作の不具合を抑制することができる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。

#### 【0465】

(7)また、上記(1)から(5)のいずれか一の遊技機において、前記初期動作は、複数の動作を混合したもの(例えば、演出制御用CPU120によって制御されるスライド機構173Cの、図37に示す(2)及(3)の左方向スライド動作と図44に示す右方向スライド動作を混合した、図44に示す(4)~(6)の左右方向スライド動作等)であってもよく、このような遊技機によれば、可動役物の複数の動作の確認に要する時間を抑制することにより、好適な初期動作を実行できる場合を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限定されない。  
10

#### 【0466】

また、本実施形態を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を探っても構わない。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探っても構わない。  
20

#### 【0467】

また、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。

#### 【0468】

また、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動様式を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するようにしてよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第2停止の前)の変動時間や変動様式を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動様式を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動様式については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動様式はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。  
30  
40  
50

**【 0 4 6 9 】**

また、上記の各実施の形態において、「割合」とは、例えば、A : B = 70% : 30% や A : B = 30% : 70% のような関係であり、割合が異なる場合には、A : B = 100% : 0% のような関係で割合が異なる場合（すなわち、一方が 100% の割り振りで他方が 0% の割り振りとなるような場合）も含む。

**【 0 4 7 0 】**

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

**【 0 4 7 1 】**

また、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与すると共に、付与された遊技得点、又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

**【 0 4 7 2 】**

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

10

20

30

**【 0 4 7 3 】**

また、上記の各実施の形態では、確変大当たりに決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

**【 0 4 7 4 】**

また、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が 0 でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

40

**【 0 4 7 5 】**

また、上記の実施の形態では、各々が識別可能な複数種類の特別図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、変動する特別図柄と、可変表示結果として導出表示される確定特別図柄とが異なっていてもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄の中に、可変表示結果として導出表示される確定特別図柄が含まれていなくてもよい。

**【 0 4 7 6 】**

また、上記の実施の形態では、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

50

、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、変動する飾り図柄と、可変表示結果として導出表示される確定飾り図柄とが異なっていてもよい。換言すれば、変動する複数種類の飾り図柄の中に、可変表示結果として導出表示される確定飾り図柄が含まれていなくてもよい。

#### 【0477】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲーム（遊技）を実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。10

#### 【0478】

例えば、本発明に係る遊技機は、上述のようなスロット機であって、動作を行う可動役物（例えば、スロット機が備える可動役物。通常時（例えば非演出時等）には当該スロット機が備える液晶画面の近傍に収納され、特定時（例えば演出時等）には液晶画面の前面に移動する可動役物等）を原点位置（例えば、上述の通常時には液晶画面の近傍に収納され、特定時には液晶画面の前面に移動する可動役物では、当該収納位置等）に復帰させる復帰動作を行い、前記復帰動作の態様に応じた態様で前記可動役物の初期動作を行う、スロット機であってもよい。20

#### 【0479】

特定遊技状態（大当たり遊技状態）は表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、所定時間（図柄確定停止時間 + 大当たり開始演出時間）経過した後に大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域（特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ）に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当たりの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当たり開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充する時間を持つことになる。

さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当たりのラウンド数を異ならせててもよい。また、特定の領域の通過で大当たりラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。30

#### 【符号の説明】

#### 【0480】

- 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
- 5 H L ... 第1始動入賞記憶表示エリア
- 5 H R ... 第2始動入賞記憶表示エリア
- 5 H ... 始動入賞記憶表示エリア
- 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 ... スピーカ
- 9 ... ランプ
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板

10

20

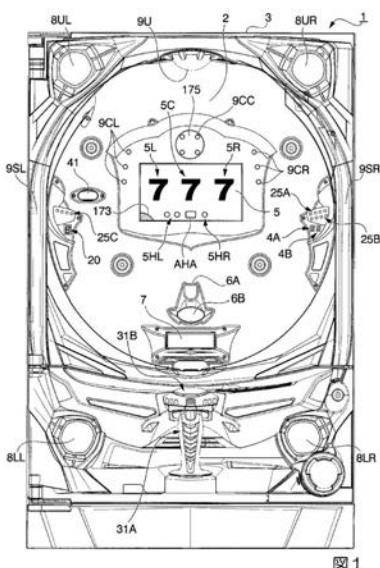
30

40

50

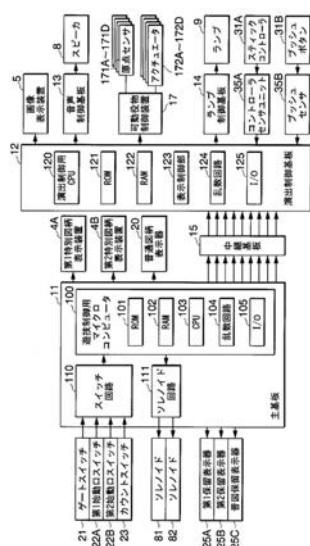
1 3	...	音声制御基板
1 4	...	ランプ制御基板
1 5	...	中継基板
2 0	...	普通図柄表示器
2 1	...	ゲートスイッチ
2 2 A	...	第1始動口スイッチ
2 2 B	...	第2始動口スイッチ
2 3	...	カウントスイッチ
3 1 A	...	ステイックコントローラ
3 1 B	...	プッシュボタン
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 1、1 2 1	...	R O M
1 0 2、1 2 2	...	R A M
1 0 3	...	C P U
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路
1 0 5、1 2 5	...	I / O
1 2 0	...	演出制御用C P U
1 2 3	...	表示制御部
1 7 3 A	...	回動機構
1 7 3 B	...	開閉機構
1 7 3 C	...	スライド機構
1 7 3 D	...	昇降機構

【 図 1 】



1

【 図 2 】



2

【図3】

MODE EXT	名称	内容
B0 01	第1変動開始	第1特因の変動開始を指定
B0 02	第2変動開始	第2特因の変動開始を指定
B1 XX	変動バーゲン指定	変動バーゲン(各商品の時間)を指定
B0 XX	可変表示結果通知	可変表示結果を通知
B1 00	因柄確定	因柄の変動停止を指定
B2 00	神童復活指定	神童復活召喚の実行を指定
B5 XX	道技状態指定	現在の道技状態を指定
B6 00	客待ちモード指定	客待ちモードストレージ表示の指定
A0 XX	大当たり開始指定	大当たり開始を指定
A1 XX	大人賞口開始通知	大人賞口開放中の通知
A2 XX	大人賞口終了通知	大人賞口閉鎖後の通知
A3 XX	大当たり了算	大当たり了算の指定
B1 00	第1始動入賞判定	第1始動入賞への入賞を通知
B2 00	第2始動入賞判定	第2始動入賞への入賞を通知
B3 XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がNで示す数であるとの指定
B4 XX	確変倍率指定	確変状態の残り回数がNで示す数であるとの指定
C1 XX	第1保証記憶数通知	第1保証記憶数を通知
C2 XX	第2保証記憶数通知	第2保証記憶数を通知
C4 XX	因柄確定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6 XX	大当たり	始動入賞時の入賞時判定結果(変動バーゲン)を指定
E0 XX	初期化指定	初期化を指定

図3

【図4】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特因表示結果決定用
MR2	0~99	大当たり種別決定用
MR3	0~99	変動カタゴリ決定用
MR4	0~99	普因表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

図4

【図7】

大当たり種別決定テーブル		131
変動特因	判定値(MR2)	
第1特因	0~49	16R確定
	50~99	8R確定
第2特因	0~79	16R確定
	80~99	8R確定

図7

【図8】

150		
遊技制御用データ保持エリア		
第1特因保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	19	39
2	22832	2
3	6104	55
4	—	—
—151A		
第2特因保留記憶部		
保留番号	MR1	MR2
1	81	99
2	52679	17
3	—	—
4	—	—
—151B		
151C		
普因保留記憶部		
保留番号	MR4	
1	5	
2	12	
3	—	
4	—	
遊技制御フラグ設定部		
—152		
遊技制御タイム設定部		
—153		
遊技制御カウント設定部		
—154		
遊技制御パラメタ設定部		
—155		

図8

【図5】

内規		特因実行時間 (単位:秒)
PA1	短縮(1~1秒)(ハズレ)	3000
PA2	折り(チハズレ)	12000
PA3	飛び(リード)(ハズレ)	18000
PA4	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	20000
PA5	ノーマル(1~3秒)(ハズレ)	28000
PA6	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	40000
PA7	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	48000
PA8	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	56000
PA9	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	62000
PA10	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	68000
PA11	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	76000
PA12	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	20000
PA13	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	28000
PA14	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	40000
PA15	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	42000
PA16	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	48000
PA17	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	56000
PA18	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	62000
PA19	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	68000
PA20	爆発(爆破)(1~3秒)(ハズレ)	76000

図5

【図6】

表示結果決定テーブル(変動特因共通)		
遊技状態	判定値(MR1)	特因表示結果
低確状態	8000~8189	大当たり
	上記数値以外	ハズレ
高確状態	8000~8818	大当たり
	上記数値以外	ハズレ

図6

【図7】

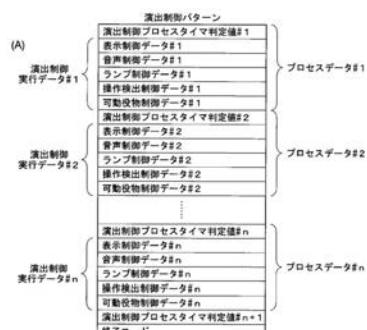


図9

【図9】

【図10】

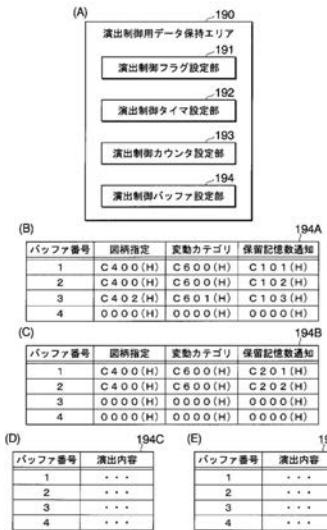


図10

【図11】

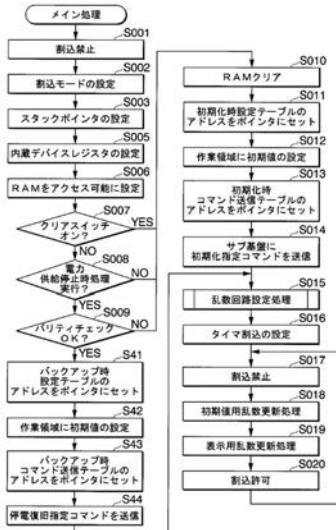


図11

【図12】

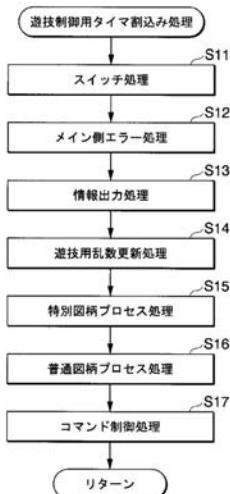


図12

【図13】

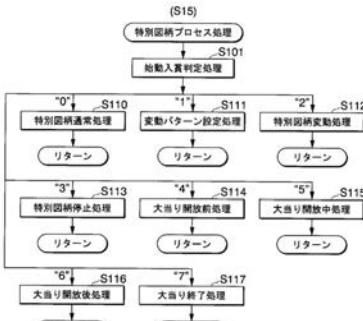


図13

【図14】

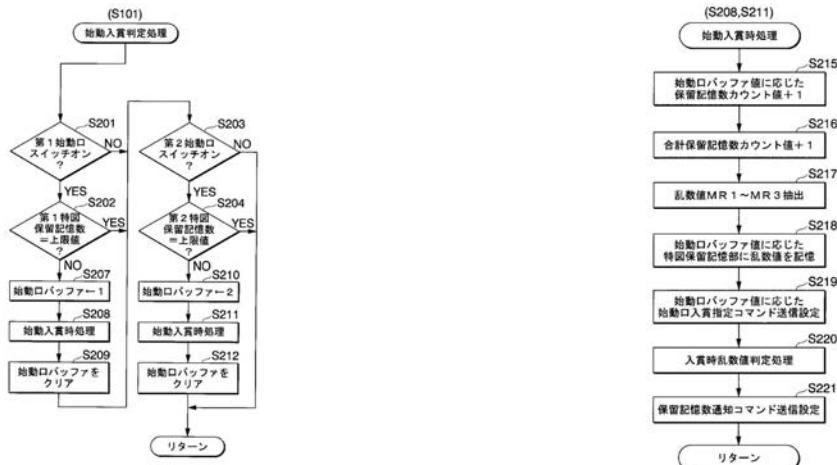


図14

【図15】



図15

【図16】

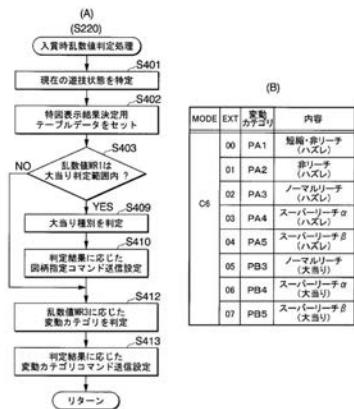


図16

【図18】

(A) C-TBL1		
	変動カテゴリ	内容
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	—
PA2	非リーチ(ハズレ)	0~68
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	70~96
PA4	スーパー・リーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパー・リーチβ(ハズレ)	99

(B) C-TBL2		
	変動カテゴリ	内容
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~3
PA2	非リーチ(ハズレ)	4~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパー・リーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパー・リーチβ(ハズレ)	99

(C) C-TBL3		
	変動カテゴリ	内容
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~63
PA2	非リーチ(ハズレ)	64~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパー・リーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパー・リーチβ(ハズレ)	99

(D) C-TBL4		
	変動カテゴリ	内容
PB3	ノーマルリーチ(大当たり)	0~19
PB4	スーパー・リーチα(大当たり)	20~59
PB5	スーパー・リーチβ(大当たり)	60~99

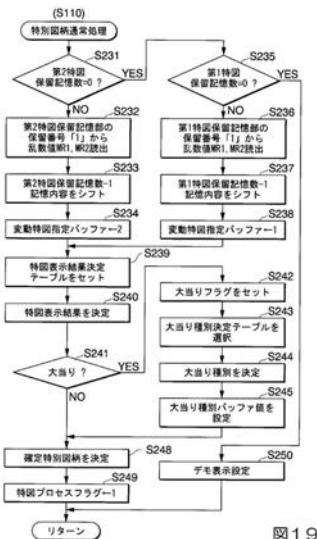
図18

【図17】

特因表示結果	保留記憶数		
	0, 1	2, 3	4
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当たり	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

図17

【図19】

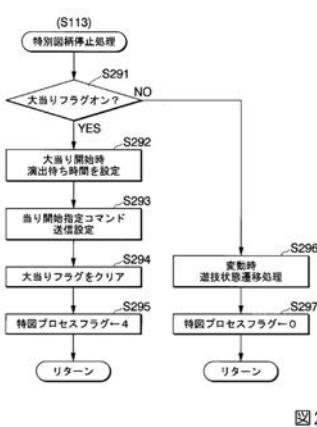


【図20】

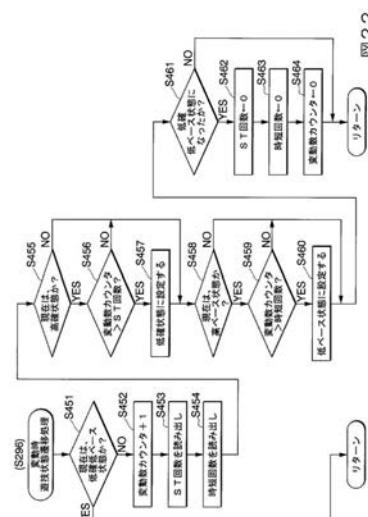
(A) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA1の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PA1-1	100
(B) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA2の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PA2-1	40
PA2-2	30
PA2-3	30
(C) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA3の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PA3-1	80
PA3-2	20
(D) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA4の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PA4-1	40
PA4-2	30
PA4-3	20
PA4-4	10
(E) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA5の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PA5-1	40
PA5-2	30
PA5-3	20
PA5-4	10
(F) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB3の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PB3-1	20
PB3-2	80
(G) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB4の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PB4-1	25
PB4-2	25
PB4-3	25
PB4-4	25
(H) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB5の場合)	変動パターン 決定割合(MRS)
PB5-1	20
PB5-2	20
PB5-3	30
PB5-4	30

図20

【図21】



【図22】



【図23】



図23

【図24】

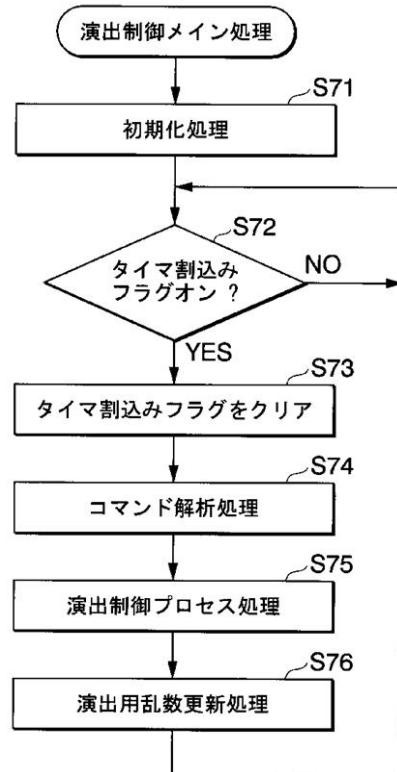


図24

【図25】

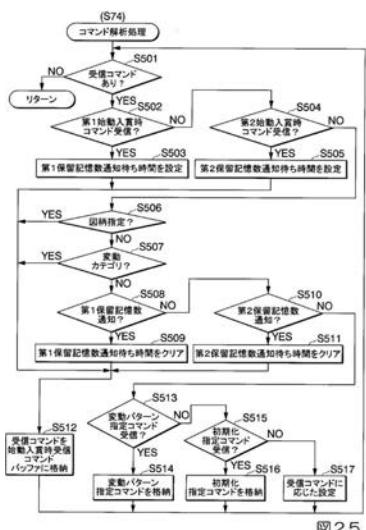


図25

【図26】

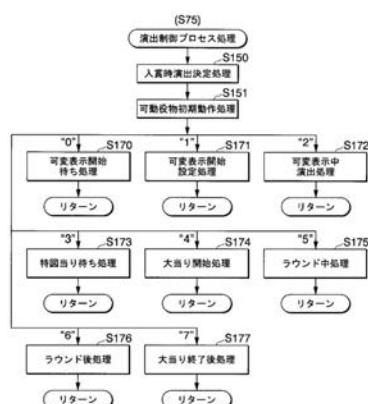


図26

【図27】

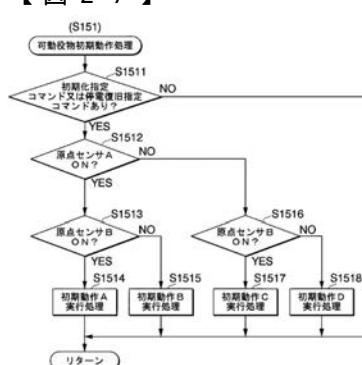


図27

【図28】

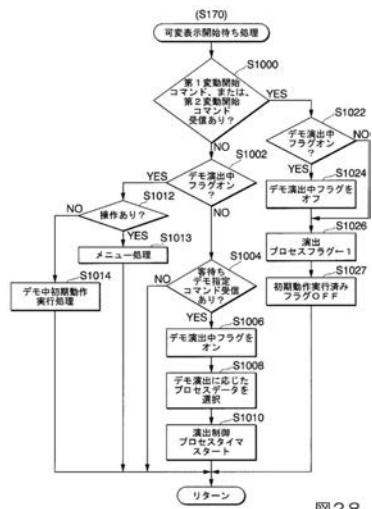


図28

【図29】

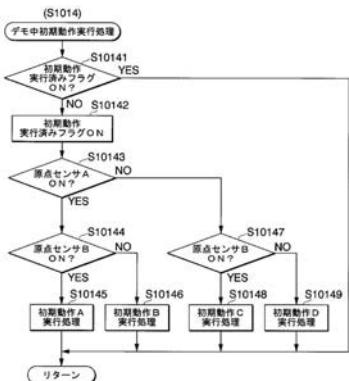


図29

【図30】

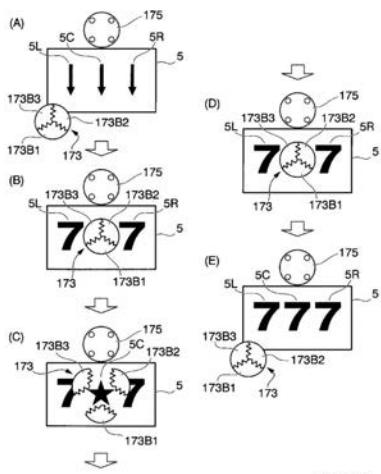


図30

【図31】

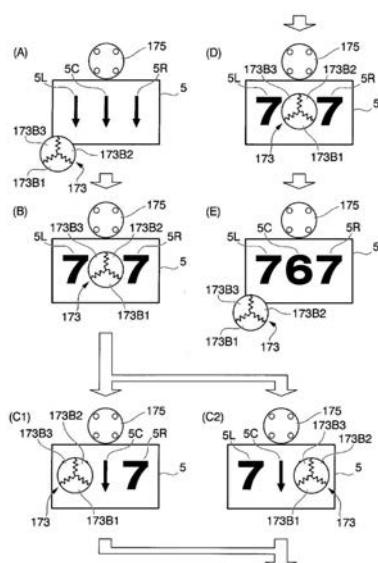


図31



【図43】

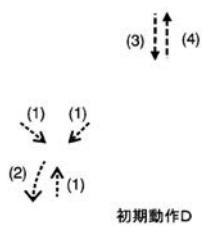


図43

【図44】

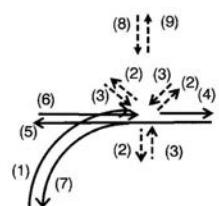


図44