

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6829679号
(P6829679)

(45) 発行日 令和3年2月10日 (2021.2.10)

(24) 登録日 令和3年1月26日 (2021.1.26)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2017-241336 (P2017-241336)
 (22) 出願日 平成29年12月18日 (2017.12.18)
 (65) 公開番号 特開2019-107166 (P2019-107166A)
 (43) 公開日 令和1年7月4日 (2019.7.4)
 審査請求日 平成31年1月18日 (2019.1.18)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100103090
 弁理士 岩壁 冬樹
 (74) 代理人 100124501
 弁理士 塩川 誠人
 (74) 代理人 100135161
 弁理士 眞野 修二
 (74) 代理人 100174964
 弁理士 井伊 正幸
 (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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を行い、表示結果を導出する可変表示手段を備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

所定の演出表示を動作させる特定演出を実行可能であり、前記特定演出において、前記表示結果を構成する少なくとも一の識別情報を前記所定の演出表示に重畳して表示することにより、前記有利状態に制御されることを示唆可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

識別情報の可変表示がリーチ状態となった後に、前記特定演出を実行可能であり、前記特定演出において、前記リーチ状態を構成する識別情報と異なり、未だ停止していない少なくとも一の識別情報を前記所定の演出表示に重畳し、前記所定の演出表示が特定の動作を行うことによって、前記有利状態に制御されることを報知可能であり、

前記所定の演出表示に重畳して表示した前記一の識別情報を、他の識別情報よりも大きいサイズで表示させ、前記所定の演出表示を視認可能な透過度である第1態様から前記第1態様よりも透過度の低い第2態様へ変化させるとともに、前記所定の演出表示が前記特定の動作をしているときに動作させ、

前記所定の演出表示に重畳して表示した前記一の識別情報を前記第2態様へ変化させた後、該第2態様のまま継続するか否かにより前記有利状態へ制御される期待度が異なり、

前記特定演出は、達成すべき所定の目的に対応する表示を前記所定の演出表示として表示した後、前記所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成する成功演出と、前記

10

20

所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成しない失敗演出とのいずれかが実行される演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。そして、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示態様となることを遊技者に期待させる様々な種類の予告演出が実行される。

【0003】

このような遊技機として、予告演出において、当該予告演出の演出内容を示す演出表示に可変表示図柄を透過させた状態で重畳させて表示する遊技機が提案されている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2003-325876号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、重畳して表示された画像に演出表示との関連性がなく、遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、演出表示の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、表示結果を導出する可変表示手段を備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

所定の演出表示を動作させる特定演出を実行可能であり、前記特定演出において、前記表示結果を構成する少なくとも一の識別情報を前記所定の演出表示に重畳して表示することにより、前記有利状態に制御されることを示唆可能な演出実行手段（例えば特定演出を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記演出実行手段は、

識別情報の可変表示がリーチ状態となった後に、前記特定演出を実行可能であり、前記特定演出において、前記リーチ状態を構成する識別情報と異なり、未だ停止していない少なくとも一の識別情報を前記所定の演出表示に重畳し、前記所定の演出表示が特定の動作を行うことによって、前記有利状態に制御されることを報知可能であり、

前記所定の演出表示に重畳して表示した前記一の識別情報を、他の識別情報よりも大きいサイズで表示させ、前記所定の演出表示を視認可能な透過度である第1態様から前記

10

20

30

40

50

第1態様よりも透過度の低い第2態様へ変化させる（例えば特定演出において重畳させて表示する飾り図柄越しに演出表示が視認可能となるよう、飾り図柄を透過させて表示した後、不透過とし、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するなど）とともに、前記所定の演出表示が前記特定の動作をしているときに動作させ、

前記所定の演出表示に重畳して表示した前記一の識別情報を前記第2態様へ変化させた後、該第2態様のまま継続するか否かにより前記有利状態へ制御される期待度が異なり、

前記特定演出は、達成すべき所定の目的に対応する表示を前記所定の演出表示として表示した後、前記所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成する成功演出と、前記所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成しない失敗演出とのいずれかが実行される演出である、

10

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、重畳して表示された画像同士の関連性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記重畳して表示した識別情報を、前記所定の演出表示の動作に関連させて動作させる（例えば演出表示としてのキャラクタ画像C H aで示されるキャラクタが扉画像C Hを叩いて開けようとする動作に合わせて、重畳して表示した飾り図柄も扉を叩く動作を行うなど）、

20

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、所定の演出表示に関連した動作を行うため、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記特定演出において、前記表示結果を構成する少なくとも一の識別情報を、前記所定の演出表示の少なくとも一部に重畳して表示する（例えば演出表示の一部にさえ重畳すれば、全体を覆うように重畳しなくてもよいなど）、

ようにしてもよい。

30

【0012】

このような構成によれば、所定の演出表示の内容の一部を視認容易とすることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

（4）上記（1）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記所定の演出表示の動作に関連して、前記重畳して表示した識別情報の表示面積を変化させる（例えば遊技者にとって手前側から奥側に移動して扉を叩くような動作が行われることから、重畳して表示された飾り図柄の表示面積が変化するなど）

、

ようにしてもよい。

40

【0014】

このような構成によれば、識別情報の動作表示についてのバリエーションを豊かにして遊技興趣を向上させることができる。

【0015】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出は、達成すべき所定の目的に対応する表示を前記所定の演出表示として表示した後、前記所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成する成功演出と、前記所定の演出表示を動作させて前記所定の目的を達成しない失敗演出とのいずれかが実行される演出であり（例えば特定演出として所定の目的を達成する成功演出と、所定の目的を達成しない失敗演出と、のいずれかを実行可能であるなど）、

50

前記報知手段は、前記達成すべき所定の目的に対応する表示が行われた後、前記表示結果を構成する少なくとも一の識別情報を前記所定の演出表示に重畳して表示する（例えば所定の演出表示を行うとともに、当該表示を動作させることで、達成すべき所定の目的を遊技者に認識可能とした後、リーチを構成する飾り図柄を当該演出表示に重畳させて表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、達成すべき所定の目的を認識容易であり、特定演出の意図を把握することが容易となる。

【0017】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記重畳して表示する識別情報の種類は、前記所定の演出表示の態様に応じて割合が異なる（例えば演出表示として態様Aのキャラクタが表示される場合には、「7」の飾り図柄でリーチとなり、「7」の飾り図柄が重畳する割合が、スーパーリーチBやCよりも高くなるなど）、

ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、重畳して表示された識別情報の種類に応じて所定の演出表示の態様が把握しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】

（7）上記（5）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記特定演出として前記失敗演出が実行された場合、可変表示の態様とは異なる態様により前記可変表示手段から前記重畳して表示した識別情報を消去する（例えば重畳して表示されていた飾り図柄が、当該演出表示の態様Aのキャラクタ画像CHaの移動方向とは反対方向に移動し、その後画面（画像表示装置5）から消去されるなど）、

ようにしてもよい。

【0020】

このような構成によれば、遊技者にインパクトを与えることができる。

【0021】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記可変表示手段に前記表示結果が導出されたタイミングで可変表示手段第2態様へ変化させる（例えば透過して表示した飾り図柄を不透過とするタイミングは、可変表示の表示結果が導出表示されるタイミングであってもよいなど）、

ようにしてもよい。

【0022】

このような構成によれば、所定の演出表示の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。

【0023】

（9）上記（5）または（7）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記成功演出または前記失敗演出のいずれかが行われた後、前記可変表示手段に前記表示結果が導出されたタイミングで可変表示手段第2態様へ変化させる（例えば成功演出の場合も失敗演出の場合も、最終的に変動停止となる際に不透過となるなど）、

ようにしてもよい。

【0024】

このような構成によれば、所定の演出表示の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

10

20

30

40

50

- 【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 3】変動パターンを例示する図である。
- 【図 4】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 5】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 6】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。
- 【図 7】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 8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 12】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 13】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】特定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】特定演出実行決定テーブルの構成例などを示す図である。
- 【図 16】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 17】特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートである。
- 【図 18】特定演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

「 0 0 」 ~ 「 9 9 」 を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

30

【 0 0 3 3 】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「 1 」 ~ 「 8 」あるいは漢数字や、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、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「 1 」 ~ 「 8 」を示す英数字それぞれに対して、「 1 」 ~ 「 8 」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、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）。

40

【 0 0 3 4 】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるような

50

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

【0035】

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

【0036】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0037】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（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。

【0038】

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。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）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【 0 0 3 9 】

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

10

【 0 0 4 0 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 4 1 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

20

【 0 0 4 2 】

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 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

30

【 0 0 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

40

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

50

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【 0 0 4 7 】

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 4 8 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 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把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 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に構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【 0 0 4 9 】

スティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 0 5 0 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当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。

【 0 0 5 6 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する有利状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。有利状態は大当り遊技状態に限定されず（特定遊技状態に限定されず）、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第 2 確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第 1 確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよ

10

20

30

40

50

い。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【 0 0 5 9 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「 1 5 」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【 0 0 6 0 】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2 9 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0 . 1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【 0 0 6 1 】

大当り図柄となる「 3 」、「 5 」、「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 3 」、「 7 」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「 5 」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。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り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 2 9 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【 0 0 6 2 】

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り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0 . 1 秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第 1 ラウンド数（例えば「 1 5 」）よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「 2 」）となるようにしてもよい。

い。

【0063】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。

【0064】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0065】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

また、リーチ状態となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）

を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0069】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

【0070】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、詳しくは後述するが、この実施の形態では、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった種類のスーパーリーチ演出が予め用意されている。

【0071】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 11 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 12 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【0072】

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

【0073】

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

可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

【 0 0 7 4 】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後に、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回～3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～4 回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば 4 回や 5 回といった、1 回～3 回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

10

【 0 0 7 5 】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。

20

【 0 0 7 6 】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

30

【 0 0 7 7 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。例えば、「ステップアップ表示」といった表示系予告などの予告演出が実行可能に設定されていてもよい。予告演出とな

40

50

る演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【0078】

「ステップアップ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ表示」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、演出画像を切り換えて表示させる演出表示に代えて、あるいは、このような演出表示とともに、例えば演出用の可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われるようにしてもよい。

10

【0079】

こうしたステップアップが可能な予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等による演出内容）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出とも称される。一般的には変化する段階数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「非確変大当たり」から「確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。なお、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（より具体的にはスーパーリーチ）となった後に実行される予告演出として、後述する特定演出が実行される。

20

30

【0080】

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。

【0081】

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ったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ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）の可変表示態様と称される。

40

【0082】

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となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実

50

行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【0083】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。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。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0084】

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り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【0085】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。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（特図表示結果）が「大当り」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、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば 100 回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後

10

20

30

40

50

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。

【0086】

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6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。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、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

10

【0087】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。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。

20

【0088】

時短制御と高開放制御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およ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。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」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。

30

【0089】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄（短期開放ラウンド大当り状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることがある。

40

【0090】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大

50

当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【0091】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

10

【0092】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当り状態および小当り遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当り状態に制御されることに対応している。

20

【0093】

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

30

【0094】

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

40

【0095】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、

50

画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【 0 0 9 6 】

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

10

【 0 0 9 7 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

20

【 0 0 9 8 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 9 9 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、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。

30

【 0 1 0 0 】

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

40

【 0 1 0 1 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を

50

行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

【0102】

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。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【0103】

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を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。

【0104】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0105】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えばRAM102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定期的あるいは不定期に更新することで、各種の乱数値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。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。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。

【0106】

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

【0107】

図3は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可

10

20

30

40

50

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

10

【0108】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCといった態様のリーチ演出がある。

【0109】

20

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部また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の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。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が設けられている。

30

【0110】

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。

【0111】

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。

40

【0112】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM

50

1 2 2 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 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 1 1 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【 0 1 1 4 】

演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

10

【 0 1 1 5 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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。

20

【 0 1 1 6 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【 0 1 1 7 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

30

【 0 1 1 8 】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

40

【 0 1 1 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パ

50

ターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。

10

【0120】

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が設けられている。

20

【0121】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0122】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

30

【0123】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。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）。

40

【0124】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実

50

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、RAM102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。

【0125】

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。

10

【0126】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0127】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0128】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

30

【0129】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。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。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。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する。

40

【0130】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる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。この後、CPU103

50

は、特別図柄プロセス処理を実行する。特別図柄プロセス処理では、RAM 102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。

【0131】

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。CPU 103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（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。

10

【0132】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる。一例として、コマンド制御処理では、RAM 102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。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0133】

図4は、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、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、始動入賞判定処理として、図4のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0134】

図5に示す始動入賞判定処理において、CPU 103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば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）。CPU 103は、例えばRAM 102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RAM 102に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS203）。

30

【0135】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば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S205）。CPU 103は、例えばRAM 102に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、例えばR

40

50

ＡＭ１０２に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップＳ２０６）。

【０１３６】

ステップＳ２０３、Ｓ２０６の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じ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Ｓ２０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップＳ２０８）。例えば、ＲＡＭ１０２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。

【０１３７】

ステップＳ２０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やＲＡＭ１０２のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２０９）。特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【０１３８】

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Ｓ２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図６（Ａ）に示すような第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１、ＭＲ２を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、図６（Ｂ）に示すような第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１、ＭＲ２を示す数値データがセットされる。

【０１３９】

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

【０１４０】

図 6 (B) に示す第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (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 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 (進入) における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された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 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值 (例えば「 4 」) に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果 (特図表示結果) に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【 0 1 4 1 】

なお、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報 (第 1 保留情報) と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報 (第 2 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。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過 (進入) したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 0 1 4 2 】

20

図 5 に示すステップ S 2 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる (ステップ S 2 1 1) 。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンド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、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【 0 1 4 3 】

その後、例えば ROM 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して、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、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のいずれかを送信するための設定を行う (ステップ S 2 1 2) 。こうして設定された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、所定のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。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。すなわち、合計保留記憶数の増加 (または減少) を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

40

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 1 2 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する (ステップ S 2 1 3) 。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば (ステップ S 2 1 3 ; 「 1 」) 、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に

50

初期化してから（ステップS 2 1 4）、ステップS 2 0 4の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS 2 1 3；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 1 5）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ2 2 Aと第2始動口スイッチ2 2 Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0 1 4 5】

図4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、CPU 1 0 3は、RAM 1 0 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 2 0の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【0 1 4 6】

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

20

【0 1 4 7】

ステップS 1 1 1の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン決定用の乱数値MR 3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「2 5 1」の範囲の値をとる。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。

30

【0 1 4 8】

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理やステップS 1 1 1の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン決定用の乱数値MR 3を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

40

【0 1 4 9】

ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理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、RAM 1 0 2に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達した

50

か否かの判定も行われる。このように、ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してから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。

【 0 1 5 0 】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM 1 0 2に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 5 1 】

ステップS 1 1 4の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、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「 1 5 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「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 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「 1 5 回」に設定することにより、短期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。

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

ステップS 1 1 7の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエ

10

20

30

40

50

ンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り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各種の設定を行う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。

【0155】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態におい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。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技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“9”に更新される。

10

【0156】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

20

【0157】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0158】

30

図7は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0159】

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

40

【0160】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を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、RAM102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タ値を

50

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）。

【0161】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【0162】

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

【0163】

20

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2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。

【0164】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1、MR2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

30

【0165】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図8（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図8（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

40

【0166】

第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにお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「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可

50

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「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0167】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

【0168】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、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、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

【0169】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

30

【0170】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、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小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件

40

50

のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0171】

図7に示すステップS239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

【0172】

ステップS239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

【0173】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」とであると判定された場合には(ステップS241; Yes)、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9に示す大当り種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。

【0174】

大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示(変動)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0175】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値(「82」~「99」の範囲の値)が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、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いて、賞球を得ることが

困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0176】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0177】

図7に示すステップS243にてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」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S244)。

【0178】

ステップS244の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えばRAM102に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0179】

ステップS241にて「大当たり」ではないと判定された場合には(ステップS241; No)、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する(ステップS246)。そして、「小当たり」であると判定されたときには(ステップS246; Yes)、RAM102に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS247)。

【0180】

ステップS246にて「小当たり」ではないと判定された場合や(ステップS246; No)、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当たり遊技状態や小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S248)。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当たり」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS244における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち通常大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり図柄のうち確変大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0181】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動

10

20

30

40

50

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S249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235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S235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5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。

【0182】

10

図10は、変動パターン設定処理として、図4のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当たりフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11（A）に示す大当たり変動パターン決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS262）。また、例えばRAM102に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。

【0183】

20

大当たり変動パターン決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPB4-3、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。

【0184】

大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0185】

30

また、大当たり変動パターン決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて短期開放大当たり状態に制御される場合には、通常開放大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

【0186】

40

50

なお、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当たり種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターン P A 4 - 1 に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たり種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図 1 1 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 2 の方が、変動パターン P B 4 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて (図 3 の変動時間参照) 多くの決定値が割り当てられている。

【 0 1 8 7 】

図 1 0 に示すステップ S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; N o) 、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 4) 。そして、小当たりフラグがオンであれば (ステップ S 2 6 4 ; Y e s) 、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 1 (B) に示す小当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする (ステップ S 2 6 5) 。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 2 6 4 にて小当たりフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 4 ; N o) 、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 1 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C を選択してセットする (ステップ S 2 6 6) 。例えば R A M 1 0 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する (ステップ S 2 6 7) 。

【 0 1 8 9 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定 (事前決定) されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 9 0 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C とでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、図 1 1 (A) の大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 A とは対比的に、スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンに割り当てられている決定値よりも、多くの決定値が非リーチの変動パターンに割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当たりとなる期待度が高くなっている。また、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、図 1 1 (A) の大当たり変動パ

ターン決定テーブル 1 3 2 A とは対象的に、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 2 の方が、変動パターン P B 2 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて（図 3 の変動時間参照）少なくなるように、決定値が割り当てられている。したがって、変動時間の長いスーパーリーチのリーチ演出が実行されるほど、大当たりとなる期待度が高くなっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 1 9 1 】

図 1 0 に示すステップ S 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8 の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 6 9）。ここで、ステップ S 2 6 9 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【 0 1 9 2 】

大当たりフラグがオンであるときには、大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 A を構成するテーブルデータのうちから、ステップ S 2 6 3 の処理により特定された大当たり種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、C P U 1 0 3 は、特図表示結果を「大当たり」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

【 0 1 9 3 】

小当たりフラグがオンであるときには、小当たり変動パターン決定テーブル 1 3 2 B を参照し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、C P U 1 0 3 は、特図表示結果を「小当たり」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターンに決定できればよい。

【 0 1 9 4 】

大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフであるときには、ステップ S 2 6 9 の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップ S 2 6 9 の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 2 6 9 にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 7 0）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 2 7 0 の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 1）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信

号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0197】

ステップS273の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS272)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、RAM102に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【0198】

ここで、第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

20

【0199】

ステップS272でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第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、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

30

【0200】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS273)、変動パターン設定処理を終了する。

40

【0201】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0202】

演出制御基板12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CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込

50

みフラグがオフであれば、待機する。

【 0 2 0 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、 1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 2 0 4 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、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、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【 0 2 0 5 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 2 0 6 】

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、演出制御に用いる各種の乱数値として、 R A M 1 2 2 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。

【 0 2 0 7 】

図 1 2 は、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 1 2 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 0 8 】

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

40

【 0 2 0 9 】

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

50

演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。また、ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、特定演出を実行する設定を行う処理を含んでいる。上述したように、この実施の形態における特定演出は、リーチ状態（より具体的にはスーパーリーチ）となった後に実行され、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出である。具体的に、この実施の形態における特定演出には、所定の目的を達成する成功演出と、所定の目的を達成しない失敗演出とが含まれており、成功演出が実行された場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、失敗演出が実行された場合には、可変表示結果が「はずれ」となる。特定演出では、まず、所定の演出表示を行うとともに、当該表示を動作させることで、達成すべき所定の目的を遊技者に認識可能とした後（図18（A）に示すように、扉画像CHとキャラクタ画像CHaを表示し、図18（B）に示すように、当該キャラクタが扉を開けようとする動作を行った後）、リーチを構成する飾り図柄を当該演出表示に重畳させて表示する。この際、重畳させて表示する飾り図柄越しに当該演出表示が視認可能となるよう、飾り図柄を例えば透過させて表示する。そして、重畳させて表示した飾り図柄を演出表示と同様の動作とすることで、演出表示の動作を認識容易として、目的が達成されたか否か（成功演出であるか失敗演出であるかの演出結果）を表示した後、重畳して表示した飾り図柄を不透過とし、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する。ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理では、このような特定演出を実行するか否か、および実行する場合に成功演出を実行するか失敗演出を実行するか、といった設定を行う。

【0210】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時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を読み出されたこと、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最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードを読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0211】

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0212】

ステップS 1 7 4の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設

定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0213】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0214】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

【0215】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。

【0216】

図 13 は、可変表示開始設定処理として、図 12 のステップ S 171 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 13 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば主基板 11 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 521；Yes）、例えば主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 522）。

【0217】

ステップ S 522 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せ

10

20

30

40

50

を決定する（ステップS523）。一例として、ステップS523の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS523の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

10

【0218】

ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS522; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【0219】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521; No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS525）。「突確」または「小当り」と判定されたときには（ステップS525; Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS526）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1~PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

40

50

【0220】

ステップS525にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS525；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、ステップS527の処理では、まず、RAM122のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

10

【0221】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

20

【0222】

ステップS524またはS527の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップS528）。ステップS528の処理では、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定すればよい。ステップS528にてスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合（ステップS528；Yes）、演出制御用CPU120は、特定演出を実行するための特定演出実行設定処理を実行する（ステップS529）。

30

【0223】

図14は、特定演出実行設定処理として、図13のステップS529にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す特定演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図15（A）に示す特定演出実行決定テーブルを参照し、特定演出を実行するか否か、すなわち、特定演出の実行有無を決定する。

【0224】

図15（A）は、特定演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。この実施の形態では、図示するように、特定演出を実行する「実行有り」と、特定演出を実行しない「実行なし」に対し、可変表示結果に応じてそれぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。図15（A）に示すように、この実施の形態における特定演出実行決定テーブルでは、特定演出が実行された場合の方が、実行されない場合よりも大当りとなる可能性が高くなるように設定されている。なお、特定演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、特定演出が実行されずに、スーパーリーチA～Cの各変動パターンに対応したスーパーリーチ演出が実行される。

40

【0225】

図14に戻り、ステップS901の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS901にて特定演出を実行すると決定したか、すなわち、特定演出実行有るか否かを判定する（ステップS902）。特定演出実行有りの場合（ステップS902；Yes）、演出制御用CPU120は、図15（B）に示す特定演出実行態様決定テーブルを参照して、特定演出の実行態様を決定し（ステップS903）、特定演出実行設定処理を

50

終了する。一方、特定演出実行無しの場合（ステップS 9 0 2 ; N o）、そのまま特定演出実行設定処理を終了する。

【 0 2 2 6 】

図 1 5 (B) は、特定演出実行態様決定テーブルの構成例を示す図である。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる場合に実行される「成功演出」と、可変表示結果が「はずれ」となる場合に実行される「失敗演出」とがあり、それぞれ、変動パターンに応じた態様の成功または失敗演出に、図示する決定割合で設定されている。具体的に、「スーパーリーチC（はずれ）」の変動パターンの場合には、態様Cの失敗演出が行われる。この実施の形態では、Cのキャラクタが登場し、所定の目的を達成しようと動作し、当該演出結果として所定の目的を達成できなかったことの表示を行う。また、例えば「スーパーリーチA（大当たり）」の変動パターンの場合には、態様Aの成功演出が行われる。この実施の形態では、Aのキャラクタが登場し、所定の目的を達成しようと動作し、当該演出結果として所定の目的が達成されたことの表示を行う。このように、この実施の形態では、スーパーリーチの種類に応じた態様のキャラクタが登場する。なお、図示する例では、可変表示結果が「大当たり」となる場合には必ず成功演出が行われ、可変表示結果が「はずれ」となる場合には必ず失敗演出が行われるよう設定されている例を示しているが、可変表示結果が「はずれ」となる場合であっても成功演出が行われるよう設定されていてもよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる場合であっても失敗演出が行われるよう設定されていてもよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができる。なお、特定演出の態様については、Aのキャラクタ、Bのキャラクタ、といったように、スーパーリーチの種類に応じて異なるキャラクタを表示する場合に限られず、同一の態様のキャラクタを表示するものの、キャラクタの全てまたは一部の色を異ならせてもよい。また、キャラクタの態様は同一ではあるものの、目的を達成しようとする動作が異なるようにしてもよい。さらに、達成しようとする目的の種類が異なるようにしてもよいし、これに加え、達成する目的および達成するために行われる動作が異なるようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

なお、この実施の形態では、図 1 4 のステップS 9 0 1 にて特定演出の実行有無を決定したあと、ステップS 9 0 3 の処理にて実行態様を別途決定する例を示しているが、ステップS 9 0 1 の処理にて同時に決定してもよい。なお、この実施の形態における特定演出は、上述したように、スーパーリーチのリーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（より具体的にはスーパーリーチ）となった後に実行される予告演出として行われるが、スーパーリーチのリーチ演出として行われてもよい。この場合には、図 1 3 のステップS 5 2 8 およびステップS 5 2 9 の処理を実行しなくてもよい。スーパーリーチの種類に応じた態様の特定演出がスーパーリーチのリーチ演出の一部として実行されればよい。

【 0 2 2 8 】

図 1 3 に戻り、ステップS 5 2 9、ステップS 5 2 3、ステップS 5 2 6 のいずれかの処理を実行した後、または、ステップS 5 2 8 にてスーパーリーチの変動パターンでないと判定した場合（ステップS 5 2 8 ; N o）、演出制御用CPU 1 2 0 は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS 5 3 0）。一例として、ステップS 5 3 0 の処理では、特定演出とは異なる変動中予告演出を実行するための設定が行われてもよい。変動中予告演出は、開始条件が成立した特図ゲームに対応して実行される飾り図柄の可変表示中に、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出であればよい。

【 0 2 2 9 】

変動中予告演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一

発告知態様の演出が実行されてもよい。

【0230】

他の一例として、ステップS530の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0231】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS531）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンや、ステップS529にて決定した特定演出などに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

10

【0232】

ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS532）。続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS533）。このときには、例えばステップS531にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS534）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0233】

図16は、図12のステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図12に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

30

【0234】

ステップS801にて可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS804）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS804；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出用の背景画像を表示するなど、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS805）。

40

【0235】

ステップS805の処理の実行後、演出制御用CPU120は、特定演出期間であるか否かを判定する（ステップS806）。当該特定演出期間の始期は、図13のステップS529の処理にて決定された特定演出の実行タイミングであり、当該演出期間の長さは、ステップS529の処理にて決定した特定演出に応じて、ステップS531の処理にて決定された演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。特定演出期間であると判定した場合（ステップS806；Yes）、演出制御用CPU120は、特定演出の演出制御を実行する（ステップS807）。これにより、図18に示すように特定演出が実行される。

【0236】

50

図 16 に戻り、ステップ S 807 の処理の実行後、または、特定演出期間でないと判定した場合（ステップ S 806 ; No）、またはリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ S 804 ; No）、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップ S 808）、可変表示中演出処理を終了する。

【0237】

一方、ステップ S 801 にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ S 801 ; Yes）、主基板 11 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 809）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 809 ; No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。

10

【0238】

ステップ S 809 にて図柄確定コマンドの受信があった場合（ステップ S 809 ; Yes）、演出制御用 CPU 120 は、例えば、表示制御部 123 の VDP 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 810）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 811）。次に、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップ S 812）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0239】

続いて、図 17 および図 18 を参照して、特定演出が実行される場合の時間経過および特定演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図 17 は、特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートを示している。具体的に、図 17（A）は、成功演出の特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートであり、図 17（B）は、失敗演出の特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートである。なお、図 17 および図 18 に示す例では、スーパーリーチ A のスーパーリーチ演出が行われるものとする（すなわち、態様 A の特定演出が行われるものとする）。

【0240】

図 17（A）および（B）に示すように、可変表示が開始（変動開始）されると、リーチ状態となり、スーパーリーチのリーチ演出が開示される。そして、特定演出期間となると、特定演出が開始され、まず図 18（A）に示すように、扉画像 CH と態様 A のキャラクタ画像 CHa が表示された後、図 18（B）に示すように、当該態様 A のキャラクタ画像 CHa で示されるキャラクタが扉画像 CH を叩いて開けようとする動作が行われる。これにより、達成すべき目標が、「扉を開ける」という目標であることを遊技者に報知する（図 17 における目的報知）。なお、目的報知は、画像により行われるものに限られず、音声や文字により行われてもよい。また、これら複数の組合せにより行われてもよい。さらに、当該目的報知がどのような態様（画像、音声、文字またはその組合せなど）のいずれにより行われるかにより期待度が異なるようにしてもよい。また、図 18（A）の状態において、リーチ状態を構成する左右の飾り図柄を透過させてもよい。また、可変表示中であることが遊技者にとって認識可能となるように、当該左右の飾り図柄を動作させてもよい（停止状態としなくてもよい）。また、画像表示装置 5 の隅の領域などにおいて、当該飾り図柄よりも大きさの小さい図柄を表示して可変表示中であることを容易に認識可能としてもよい。なお、同じ種類のスーパーリーチであっても、目的報知が行われるタイミングが複数タイミングあってよく、いずれのタイミングで目的報知が行われるかにより実行される演出の種類や態様を異ならせてもよく、それによりチャンスアップ演出を実行してもよい。

30

40

【0241】

このように、遊技者に達成すべき目標を報知した後、当該リーチ状態を構成する飾り図柄を透過させ、図 18（C）に示すように、扉画像 CH と態様 A のキャラクタ画像 CHa

50

(演出表示という)に重畳させて表示する。図示する例では、リーチ状態を構成する飾り図柄が「5」であるため、中図柄としての「5」が演出表示に重畳して表示される。続いて、図18(D)に示すように、態様Aのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作が行われるとともに、この動作に合わせて、重畳して表示した飾り図柄も扉を叩く動作が行われる。このように、飾り図柄越しに表示されている演出表示と同様の動作が行われるため、演出の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。なお、左右の飾り図柄についても動作させてもよく、当該中図柄の動作と同様に動作させてもよい。また、中図柄とは異なる動作としてもよい。そして、図18(D)に示す動作が繰り返し行われ、成功演出である場合(図17(A))には、図18(E)に示すように、扉画像CHにて示された扉が開放することで演出結果が成功演出であることを遊技者に報知するとともに、透過して表示されていた飾り図柄が不透過となる。そして、可変表示結果として「大当たり」であることが導出表示され、可変表示が終了する(変動停止する)。

10

【0242】

これに対し、図18(D)に示す動作が繰り返し行われた後、失敗演出である場合(図17(B))には、図18(F)に示すように、重畳して表示されていた飾り図柄が一旦不透過に表示される。そして、再度透過して表示され(図17(B)の飾り図柄再透過)、図18(G)に示すように、演出結果として失敗演出であることが表示される(図17(B)における演出結果報知)。図18(G)に示す例では、重畳して表示されていた飾り図柄が、当該演出表示の態様Aのキャラクタ画像CHaの移動方向とは反対方向に移動するとともに、当該態様Aのキャラクタが倒れるように動作することで、扉が開放されないこと、すなわち、目標が達成されないことを示している。なお、図示する例では、表示されているキャラクタの態様(色)が変化する例を示しているが、変化しなくてもよい。その後、重畳して表示されていた飾り図柄は、画面(画像表示装置5)から消去され、図18(H)に示すように、リーチ状態を構成する図柄でない飾り図柄が新たに表示され、可変表示結果として「はずれ」であることが導出表示され、可変表示が終了する(変動停止する)。なお、図示する例では、リーチ状態を構成する飾り図柄が「5」のみである例を示しているが、例えば、「5」と「6」といったように2種類の飾り図柄によりリーチ状態となるといったように、リーチ状態を構成する飾り図柄が複数である所謂ダブルリーチ(3種類のトリプルリーチがあってもよい)といったリーチ演出があってもよい。この場合には、例えば、リーチ状態を構成する「5」の飾り図柄を重畳させて失敗演出とした後、「6」を重畳させるようにしてもよい。これによれば、一旦失敗演出が実行された場合であっても遊技者の期待感を維持することができる。なお、図18(E)や図18(H)に示すように「大当たり」または「はずれ」の画面が表示された後は、特定演出が終了して通常画面に戻り、確定可変表示結果としての飾り図柄が表示される。

20

30

【0243】

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0244】

(1)演出制御用CPU120は、特定演出として、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態(より具体的にはスーパーリーチ)となった後に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出として、特定演出を実行する。具体的に、特定演出では、図18(A)および(B)に示すように、所定の演出表示を行うとともに、リーチを構成する飾り図柄を当該演出表示に重畳させて表示する。この際、図18(C)に示すように、重畳させて表示する飾り図柄越しに当該演出表示が視認可能となるよう、飾り図柄を例えば透過させて表示する。その後、図18(E)や図18(F)または(H)に示すように、重畳して表示した飾り図柄を不透過とし、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する。これによれば、重畳して表示された画像同士の関連性を高め、遊技興趣を向上させることができる。なお、この実施の形態では、透過させた状態で飾り図柄を演出表示に重畳して表示した後、重畳して表示した飾り図柄を不透過とした状態で表示する例

40

50

を示したが、一旦透過させた後、不透過となるまでに、透過と不透過を繰り返し、徐々に不透過の度合いが高くなるようにしてもよい。また、透過と不透過を繰り返さなくとも、徐々に不透過の度合いが高くなるようにしてもよい。

【0245】

(2) また、演出制御用CPU120は、図18(D)に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作に合わせて、重畳して表示した飾り図柄も扉を叩く動作を行う。これによれば、所定の演出表示に関連した動作が行われるため、動作に対して認識容易となり遊技興趣を向上させることができる。また、演出表示に重畳して表示した飾り図柄を透過させることで演出表示を視認可能となるものの、飾り図柄の種類を認識可能な状態で表示する(例えば飾り図柄の枠は透過させずに表示する)必要があり、いくら飾り図柄を透過させていても煩わしく感じてしまうが、このような構成によれば、演出表示の動作に合わせて、重畳して表示された飾り図柄も同じ動作を行うため、一体化して認識することができ煩わしさを軽減させることができる。なお、上記実施の形態では、図18(D)に示すように、重畳して表示した飾り図柄が、演出表示としてのキャラクタと同じ動作を行う例を示したが、例えば、キャラクタが上下左右に動作する場合に、上下の動作のみ行う(左右の動作は行わない)など、飾り図柄の動作は、演出表示の一部の動作のみ同一であってもよい。また、演出表示が停止と動作を繰り返すような場合、飾り図柄の動作は、演出表示の動作と異なる動作であってもよく、演出表示が動作していることを遊技者に認識させることができさえすれば(この場合には、停止と動作のタイミングさえ合っていればよい)、動作の態様は問わない。すなわち、所定の演出表示に関連した動作とは、演出表示と全て同一の動作の他、一部が同一の動作、また、動作していることを認識させる動作、を含む概念である。

【0246】

(3) また、演出制御用CPU120は、図18(D)に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作に合わせて、重畳して表示した飾り図柄も扉を叩く動作を行う。すなわち、遊技者にとって手前側から奥側に移動して扉を叩くような動作が行われることから、重畳して表示された飾り図柄の表示面積が変化する。これにより、上下左右だけでなく立体的な動作を行うことで、動作表示についてのバリエーションを豊富にし、遊技興趣を向上させることができる。

【0247】

(4) また、演出制御用CPU120は、特定演出として所定の目的を達成する成功演出と、所定の目的を達成しない失敗演出と、のいずれかを実行可能であり、所定の演出表示を行うとともに、当該表示を動作させることで、達成すべき所定の目的を遊技者に認識可能とした後(図18(A)に示すように、扉画像CHとキャラクタ画像CHaを表示し、図18(B)に示すように、当該キャラクタが扉を開けようとする動作を行った後)、リーチを構成する飾り図柄を当該演出表示に重畳させて表示する。これによれば、達成すべき目的を認識容易とすることができ、特定演出の意図を把握することが容易となる。

【0248】

(5) また、演出制御用CPU120は、失敗演出となった場合には、図18(G)に示すように、重畳して表示されていた飾り図柄が、当該演出表示の態様Aのキャラクタ画像CHaの移動方向とは反対方向に移動し、その後画面(画像表示装置5)から消去される。すなわち、通常の飾り図柄の可変表示時において画面から消去される態様とは異なる態様で消去される。これによれば、遊技者にインパクトを与え遊技興趣を向上させることができる。

【0249】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

【 0 2 5 0 】

上記実施の形態では、図 1 8 (C) に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像 C H a 全体に重畳するよう飾り図柄を表示したが、これは一例である。演出表示の一部にさえ重畳すれば、全体を覆うように重畳しなくてもよい。これによれば、演出表示の内容の一部を視認容易とすることができ、演出内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 1 】

上記実施の形態では、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が「大当たり」となる割合が高く、かつ、スーパーリーチ C よりもスーパーリーチ B の方が、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ A の方が、「大当たり」となる割合が高くなるよう設定されている例を示したが、これに加え、スーパーリーチ C よりもスーパーリーチ B の方が、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ A の方が、「確変大当たり」となるよう設定されていてもよい。この場合には、特定演出として態様 A のキャラクタが表示された方が、成功演出が実行された場合に「確変大当たり」となる割合が高くなり、かつ、重畳する図柄が「 1 」、「 3 」、「 5 」、「 7 」である「確変図柄」である割合が高くなることとなる。そして、このような設定において、スーパーリーチ A が実行される場合（すなわち、演出表示として態様 A のキャラクタが表示される場合）には、「 7 」の飾り図柄でリーチとなり、「 7 」の飾り図柄が重畳する割合が、スーパーリーチ B や C よりも高くなるようにしてもよい。すなわち、重畳して表示する飾り図柄の種類を、特定演出において表示される演出表示の態様に応じて異なる割合としてもよい。これによれば、重畳して表示された飾り図柄の種類に応じて演出表示の態様が把握しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 2 】

また、上記実施の形態では、成功演出を実行する場合、成功演出であることが遊技者に認識可能となったタイミングにおいて透過して表示した飾り図柄を不透過とする例を示したが（図 1 7 (A) や図 1 8 (E) ）、これは一例である。透過して表示した飾り図柄を不透過とするタイミングは、可変表示の表示結果が導出表示されるタイミングであってもよい。これによれば、成功演出の場合も失敗演出の場合も、最終的に変動停止となる際に不透過となるため、特定演出における演出表示の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。なお、成功演出であるか失敗演出であるかの演出結果の報知のタイミングと、可変表示の表示結果が導出表示されるタイミングと、不透過となるタイミングの全てが一致していてもよい。

【 0 2 5 3 】

また、上記実施の形態では、特定演出がリーチ状態となった後にリーチを構成する飾り図柄を透過させ大当たりとなるか否かを報知する予告演出である例を示したが、これは一例である。特定演出は、例えば、擬似連が行われることを示唆する表示（例えば「 N E X T 」の表示など）や、ステップアップ予告において次段階へステップアップすることを示唆する表示（例えば「 U P 」の表示など）を透過させ、擬似連やステップアップが行われるか否かを報知する演出であってもよい。この場合についても、上述した特定演出と同様に、まず演出表示を行い（態様 A ～態様 C のいずれかの演出表示を行えばよく、態様により成功演出となる割合が異なっていればよい）、当該示唆表示を演出表示に透過させた状態で重畳させて表示すればよい。そして、成功演出の場合には、示唆表示を不透過とした後、擬似連やステップアップが行われることを確定（報知）し、擬似連やステップアップが行われればよく、失敗演出の場合には、示唆表示を不透過とした後に再度透過させ、擬似連やステップアップが行われなければよい（そのまま特定演出を終了させればよい）。これによれば、重畳して表示された画像同士の関連性を高め、遊技興趣を向上させることができる。また、まず演出表示を行ってから示唆表示を演出表示に透過させた状態で重畳させて表示するため、遊技者に演出表示を認識容易とすることができ遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 4 】

さらに、上記実施の形態では、特定演出において、重畳させて表示する飾り図柄越しに

当該演出表示が視認可能となるよう、飾り図柄を透過させて表示する例を示したが、これは一例である。重畳させて表示する飾り図柄を透過させなくとも、例えば、遊技者にとって奥側に表示された演出表示と同色となるように飾り図柄を表示したり、飾り図柄を演出表示に対して小さく表示したりするなど、演出表示が視認できるよう、当該重畳して表示する飾り図柄の視認度合いを低めればよい。なお、擬似連やステップアップが行われるか否かを報知する場合についても同様である。

【 0 2 5 5 】

また、上記実施の形態における特定演出では、スーパーリーチ A ~ C のいずれのスーパーリーチであるかに応じて特定演出において表示されるキャラクタ画像の態様が異なる例を示したが、これに加え、重畳して表示される飾り図柄が透過するタイミングについても、表示されるキャラクタ画像の態様に応じて異なってもよい。また、透過と不透過を繰り返し行うようなものであってもよく、その場合には、表示されるキャラクタ画像の態様に応じて繰り返しの速度が異なっていればよい。また、透過と不透過とで表示サイズが異なっているようなものでもよく、表示されるキャラクタ画像の態様に応じて不透過の表示サイズが異なってもよい。これによれば、演出表示の態様に合わせて飾り図柄の視認度合いを変化させるため、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 6 】

また、上記実施の形態における特定演出において、例えば、態様 C のキャラクタ画像が表示された後（扉画像についても表示されるものとする）、態様 A のキャラクタ画像に変化するといったように、演出表示の内容が期待度の高い態様へと変化する特定演出が実行されてもよい。これによれば、期待度の低い演出表示が行われた場合であっても、遊技者の期待感を持続させることができる。

【 0 2 5 7 】

また、上記実施の形態では、特定演出がスーパーリーチのリーチ演出期間内に行われる例を示したが、これは一例である。例えば、大当り遊技中など、スーパーリーチのリーチ演出期間以外に行われてもよい。具体的に、大当り遊技中に行われる場合には、例えば、大当り遊技中に飾り図柄を可変表示させ、当該飾り図柄の可変表示結果に応じて「非確変大当り」から「確変大当り」へと昇格する大当り中昇格演出において、特定演出を実行すればよい。これによれば、演出の幅が広がり遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 8 】

上記実施の形態では、第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第 1 特図を用いた特図ゲームが実行され、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第 2 特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

【 0 2 5 9 】

なお、上記実施形態では、0 ~ 9 の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1 種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1 種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該 1 種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯 / 消灯を繰り返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該 1 種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該 1 種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

【0260】

例えば、上記において、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係にかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係も含む概念である（即ち、一方が100%、他方が0%となるような割り振りも含む概念である）。また、AはBよりも割合が高いと言うときには、Aが100%であってBが100%未満である場合や、Bが0%であってAが0%よりも大きい場合も含む概念である。

また、例えば、上記実施形態においては、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態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100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）の変動時間や変動態様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）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板12側では2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12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態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0261】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。また、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。例えば、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ともに、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。

【0262】

即ち、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。

【0263】

また、特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０２６４】

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

10

【０２６５】

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

20

【符号の説明】

【０２６６】

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

30

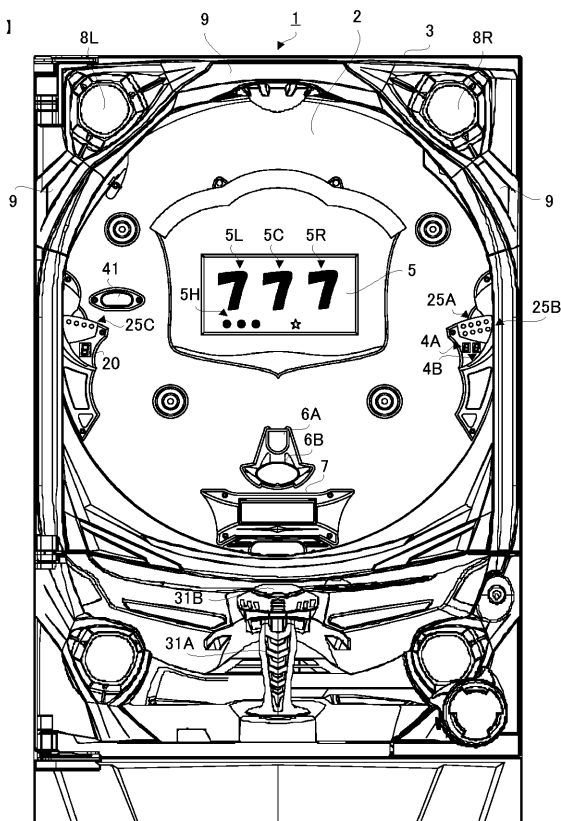
40

50

1 2 3 ... 表示制御部

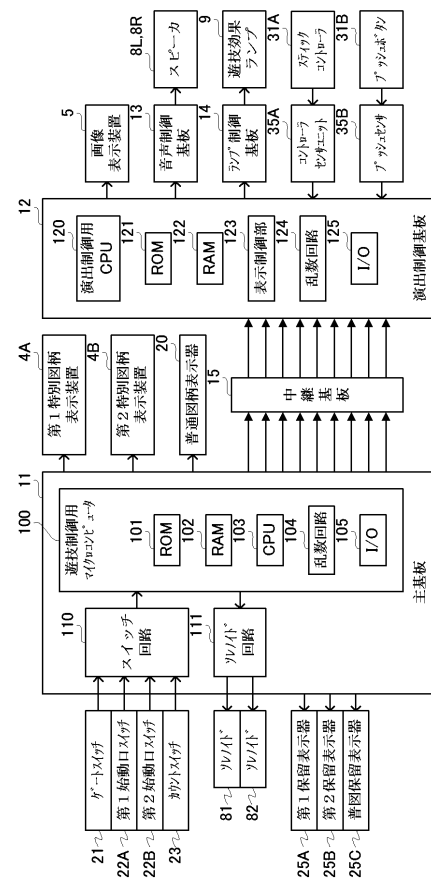
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



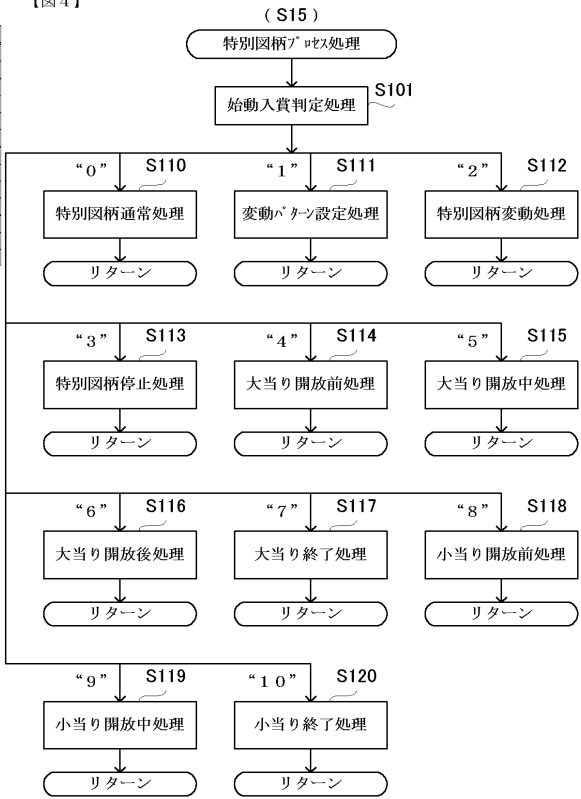
【図 3】

【図 3】

| 変動パターン | 特図変動時間 (ms) | 内容 |
|--------|-------------|--------------------------------|
| PA1-1 | 12000 | 短縮なし→非リチ(ハズレ) |
| PA1-2 | 3000 | 短縮あり→非リチ(ハズレ) |
| PA2-1 | 25000 | ノーマルリチ(ハズレ) |
| PB2-1 | 35000 | スーパージチC(ハズレ) |
| PB2-2 | 50000 | スーパージチB(ハズレ) |
| PB2-3 | 70000 | スーパージチA(ハズレ) |
| PA4-1 | 25000 | ノーマルリチ(大当たり) |
| PB4-1 | 50000 | スーパージチC(大当たり) |
| PB4-2 | 65000 | スーパージチB(大当たり) |
| PB4-3 | 70000 | スーパージチA(大当たり) |
| PC1-1 | 12000 | 2回開放チャンス目停止(突確・小当たり) |
| PC1-2 | 19500 | 滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当たり) |
| PC1-3 | 29000 | 疑似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当たり) |

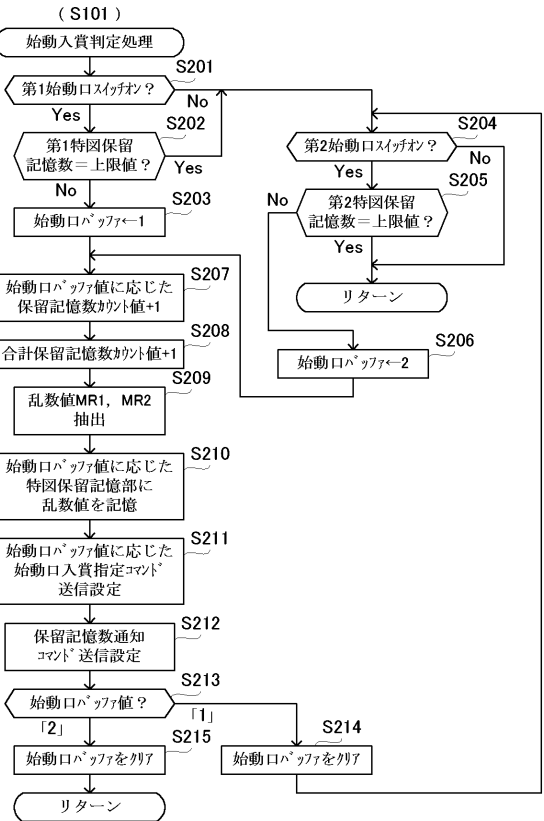
【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

(A) 151A

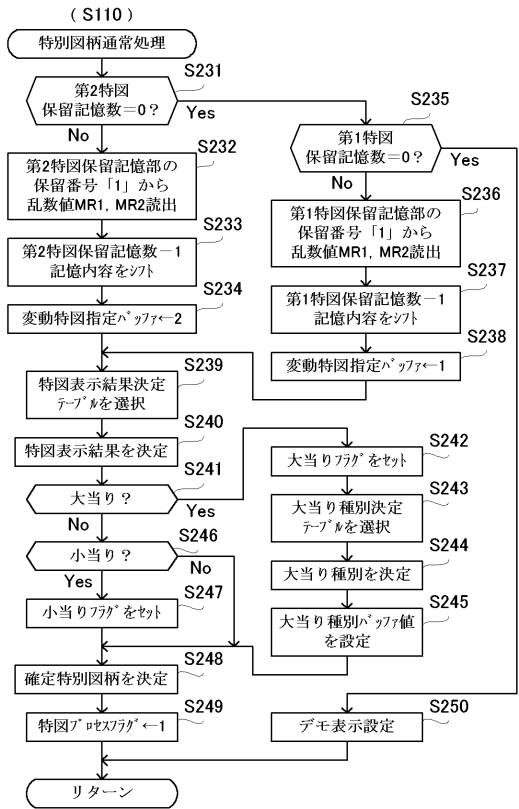
| 第1 特図保留記憶部 | | |
|------------|---------|-----|
| 保留番号 | MR1 | MR2 |
| 1 | 1 9 | 3 9 |
| 2 | 22832 | 2 |
| 3 | 6 1 0 4 | 5 5 |
| 4 | — | — |

(B) 151B

| 第2 特図保留記憶部 | | |
|------------|-------|-----|
| 保留番号 | MR1 | MR2 |
| 1 | 8 1 | 9 9 |
| 2 | 52679 | 1 7 |
| 3 | — | — |
| 4 | — | — |

【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|--------------|-------------|--------|
| 通常状態 時短状態 | 8000~8189 | 大当たり |
| | 30000~30350 | 小当たり |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 8000~9899 | 大当たり |
| | 30000~30350 | 小当たり |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|--------------|-----------|--------|
| 通常状態 時短状態 | 1000~1189 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 1000~2899 | 大当たり |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

【図 9】

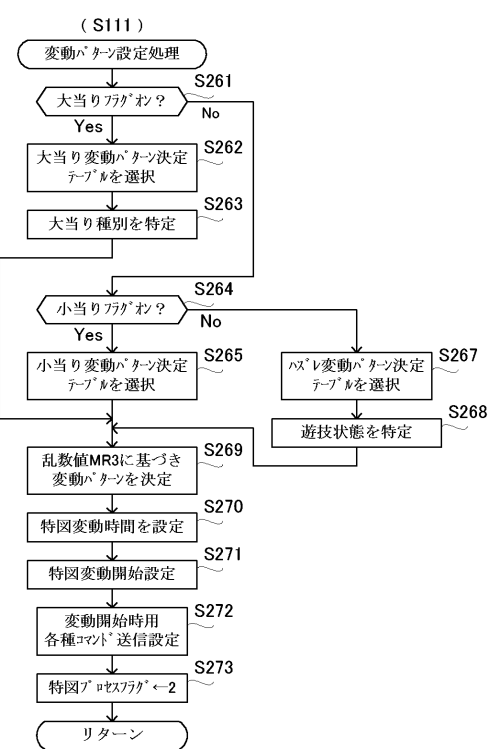
【図 9】

大当たり種別決定テーブル

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 大当たり種別 |
|------|----------|--------|
| 第1特図 | 0~35 | 非確変 |
| | 36~81 | 確変 |
| | 82~99 | 突確 |
| 第2特図 | 0~35 | 非確変 |
| | 36~99 | 確変 |

【図 10】

【図 10】



【図 11】

【図 11】

(A) 大当たり変動パターン決定テーブル

| 大当たり種別 | 決定値(MR3) | 変動パターン |
|--------|----------|--------|
| 非確変 | 1~19 | PA4-1 |
| | 20~70 | PB4-1 |
| | 71~140 | PB4-2 |
| | 141~251 | PB4-3 |
| 確変 | 1~9 | PA4-1 |
| | 10~65 | PB4-1 |
| | 66~137 | PB4-2 |
| | 138~251 | PB4-3 |
| 突確 | 1~136 | PC1-1 |
| | 137~160 | PC1-2 |
| | 161~251 | PC1-3 |

(B) 小当たり変動パターン決定テーブル

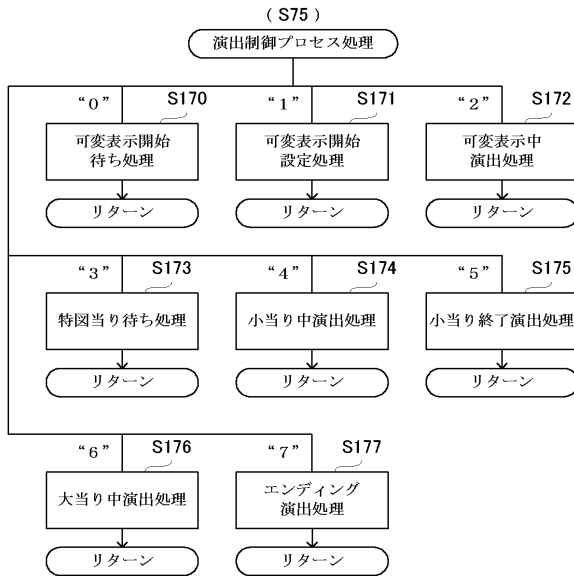
| 決定値(MR3) | 変動パターン |
|----------|--------|
| 1~136 | PC1-1 |
| 137~160 | PC1-2 |
| 161~251 | PC1-3 |

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル

| 遊技状態 | 決定値(MR3) | 変動パターン |
|--------------|----------|--------|
| 通常状態 | 1~100 | PA1-1 |
| | 101~172 | PA1-2 |
| | 173~200 | PA2-1 |
| | 201~221 | PB2-1 |
| | 222~239 | PB2-2 |
| | 240~251 | PB2-3 |
| 確変状態 時短状態 | 1~195 | PA1-2 |
| | 196~227 | PA2-1 |
| | 228~240 | PB2-1 |
| | 241~248 | PB2-2 |
| | 249~251 | PB2-3 |

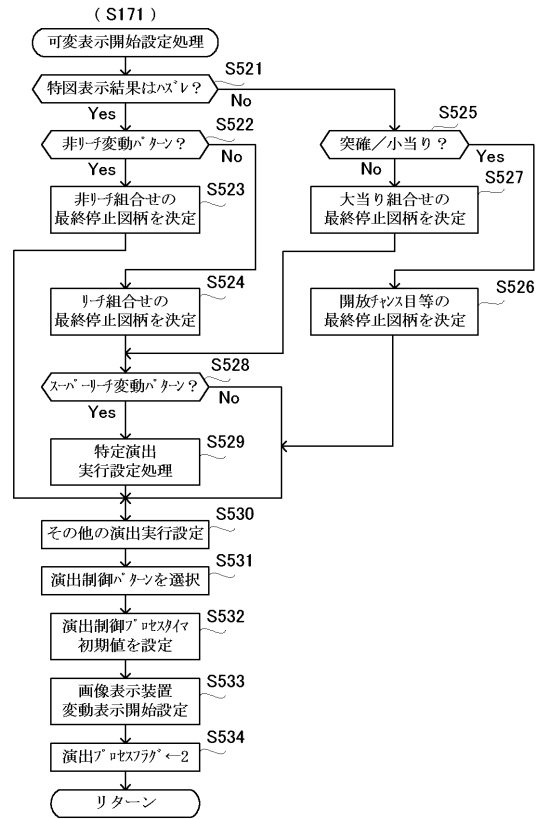
【図 1 2】

【図 1 2】



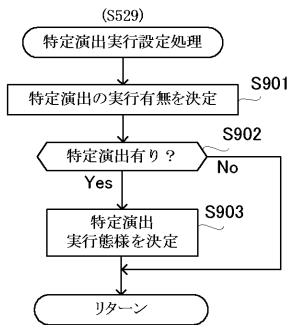
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】

(A) 特定演出実行決定テーブル (S901)

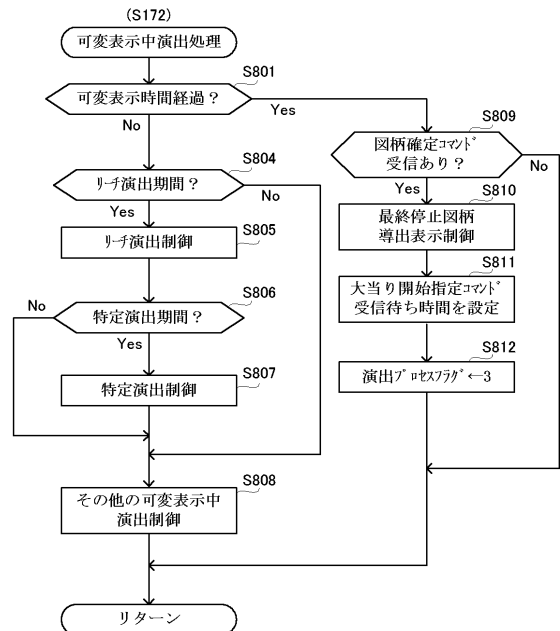
| 可変表示結果 | 特定演出実行決定有無 (%) | |
|--------|----------------|------|
| | 実行無し | 実行有り |
| ハズレ | 50 | 50 |
| 大当り | 0 | 100 |

(B) 特定演出実行態様決定テーブル (S903)

| 変動パターン | 特定演出実行態様決定 (%) | |
|----------------|----------------|------|
| | 成功演出 | 失敗演出 |
| スーパーリーチC (ハズレ) | 0 | 100 |
| スーパーリーチB (ハズレ) | 0 | 100 |
| スーパーリーチA (ハズレ) | 0 | 100 |
| スーパーリーチC (大当り) | 100 | 0 |
| スーパーリーチB (大当り) | 100 | 0 |
| スーパーリーチA (大当り) | 100 | 0 |

【図 1 6】

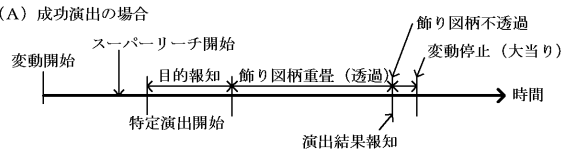
【図 1 6】



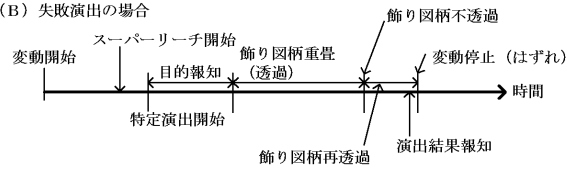
【図 17】

【図 17】

(A) 成功演出の場合

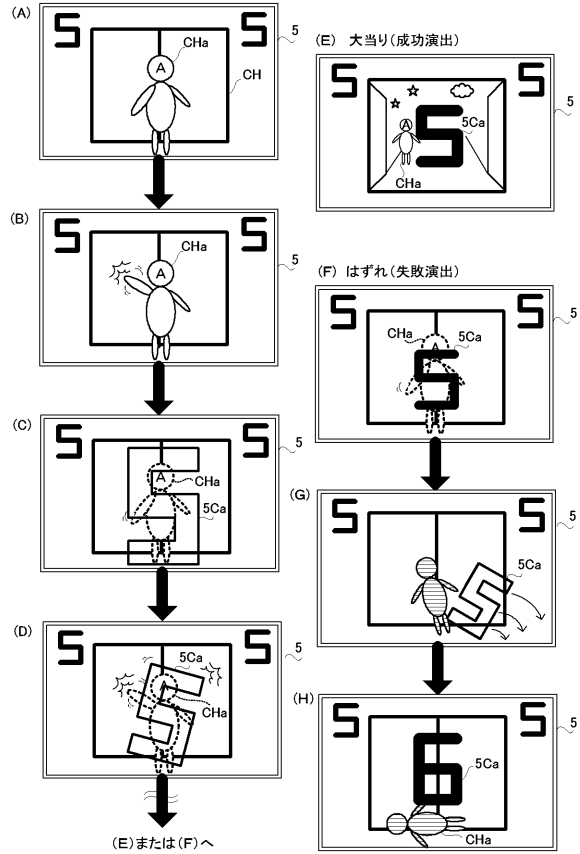


(B) 失敗演出の場合



【図 18】

【図 18】



フロントページの続き

審査官 大浜 康夫

(56)参考文献 特開2005-124942(JP,A)

特開2001-212301(JP,A)

「CRF インディージョーンズ リーチ集」, YouTube[online][video], 2015年 9月
5日, 主に1:23~1:49を参照。,[2020年6月5日検索], URL, https://www.youtube.com/watch?v=s_0hBV93kxw

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02