(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6585886号
(P6585886)
(45)発行日　令和1年10月2日(2019.10.2)　(24)登録日　令和1年9月13日(2019.9.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 304D
A63F 7/02 326Z

請求項の数 1　(全 88 頁)

(21)出願番号　特願2014-177684(P2014-177684)
(22)出願日　平成26年9月2日(2014.9.2)
(65)公開番号　特開2016-49378(P2016-49378A)
(43)公開日　平成28年4月11日(2016.4.11)
審査請求日　平成29年8月4日(2017.8.4)

(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
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　進藤　利哉

(56)参考文献　特開２０１３－０２２４２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
第１演出用可動体と、
前記第１演出用可動体と可動領域の少なくとも一部が重複する第２演出用可動体と、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体の動作を制御する動作制御手段と、
前記第２演出用可動体の動作を判定可能な判定手段と、
を備え、
前記動作制御手段は、
前記第２演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体を動作させているか否かを特定可能な動作中フラグを動作させていることを示す値に更新し、
前記第２演出用可動体の動作に応じて、前記第２演出用可動体の動作内容を特定可能なプロセスフラグを動作内容に応じた値に更新し、
前記判定手段は、前記プロセスフラグにもとづいて、前記第２演出用可動体の動作を判定可能であり、
前記動作制御手段は、
前記第１演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体が特定動作状態でない場合、前記第２演出用可動体を動作させる制御を行うことなく、前記第１演出用可動体を動作させる制御を行い、
前記第１演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体が特定動作状態で

ある場合、前記第２演出用可動体を所定位置に退避させる制御を行うとともに、前記第１演出用可動体を動作させる制御を行う、
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、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来のパチンコ遊技機としては、複数の可動体（演出用可動体）が設けられており、これら可動体のうち１の可動体を動作させる演出を実行するものがある。このようなパチンコ遊技機１においては、いずれか１の可動体を動作させると決定した場合、他の可動体が今回動作する可動体と干渉しない状態となっているか否かを判定するようになっており、他の可動体が今回動作する可動体と干渉しない状態となっていると判定した場合には、可動体の動作を実行し、他の可動体が今回動作する可動体と干渉する状態となっていると判定した場合には、全ての可動体が動作しないように制御しているものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－２５９４５８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、可動体を動作させると決定したにも拘らず、他の可動体が今回動作する可動体と干渉する状態となっていると判定されることにより、複数の可動体同士の干渉を回避するためにいずれの可動体の動作も実行されない状態となってしまい、可動体を動作させる演出による演出効果が低下してしまうという問題がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出用可動体の動作による演出効果の低下を防ぎつつ、複数の演出用可動体の干渉を回避することができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
前記課題を解決するために、手段Ａに記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
第１演出用可動体と、
前記第１演出用可動体と可動領域の少なくとも一部が重複する第２演出用可動体と、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体の動作を制御する動作制御手段と、
前記第２演出用可動体の動作を判定可能な判定手段と、
を備え、
前記動作制御手段は、
前記第２演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体を動作させているか否かを特定可能な動作中フラグを動作させていることを示す値に更新し、
前記第２演出用可動体の動作に応じて、前記第２演出用可動体の動作内容を特定可能なプロセスフラグを動作内容に応じた値に更新し、
前記判定手段は、前記プロセスフラグにもとづいて、前記第２演出用可動体の動作を判定可能であり、
前記動作制御手段は、
前記第１演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体が特定動作状態で

ない場合、前記第２演出用可動体を動作させる制御を行うことなく、前記第１演出用可動体を動作させる制御を行い、
　前記第１演出用可動体を動作させるときに、前記第２演出用可動体が特定動作状態である場合、前記第２演出用可動体を所定位置に退避させる制御を行うとともに、前記第１演出用可動体を動作させる制御を行う、
ことを特徴としている。
さらに、前記課題を解決するために、手段１に記載の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動領域（例えば、演出可動体３０２における上方位置と下方位置との間と、サブ演出表示装置４０３におけるカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置との間）の少なくとも一部が重複する複数の演出用可動体（例えば、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３）と、
前記複数の演出用可動体を動作させる駆動手段（例えば、演出可動体昇降用モータ３０６及びサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２）と、
前記駆動手段による前記複数の演出用可動体の動作を制御する動作制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出可動体落下演出処理及びサブ演出表示装置移動処理を実行する部分）と、
前記複数の演出用可動体のうち少なくともいずれか１つの動作状態を監視可能な動作状態監視手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、演出フラグ設定部１９１に記憶されている演出可動体動作プロセスフラグを演出可動体落下演出処理のＳ３６５、Ｓ３７０、Ｓ３７３、Ｓ３８３、Ｓ３８６、Ｓ３９０にてセット（更新）し、該セットした演出可動体動作プロセスフラグの値を、サブ演出表示装置移動処理のＳ３４５において、演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することを示す「１１」であるか否かを繰返し判定する部分）と、
を備え、
前記動作状態監視手段は、前記複数の演出用可動体に含まれる第１演出用可動体（例えば、演出可動体３０２）と第２演出用可動体（例えば、サブ演出表示装置４０３）との少なくともいずれか一方の動作（例えば、演出可動体３０２の落下）により重複する可動領域に及ぶ際に、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を繰返し実行する部分）、
前記動作制御手段は、前記動作状態監視手段の監視内容（例えば、演出可動体動作プロセスフラグの値）にもとづいて、重複する可動領域において互いに干渉しないように前記複数の演出可動体の動作を制御する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」である場合、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させる）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用可動体の動作による演出効果の低下を防ぎつつ、複数の演出用可動体の干渉を回避することができる。

【０００７】

手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態に対応する動作状態フラグデータ（例えば、演出可動体動作プロセスフラグ）を記憶可能な動作状態フラグデータ記憶手段（例えば、演出制御フラグ設定部１９１）と、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とのいずれか一方（例えば、演出可動体３０２）の動作に応じて該動作に対応する動作状態フラグデータを更新する動作状態フラグデータ更新手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出可動体落下演出処理におけるＳ３６５、Ｓ３７０、Ｓ３７３、Ｓ３８３、Ｓ３８６、Ｓ３９０を実行する部分）と、
を備え、
前記動作状態監視手段は、前記動作状態フラグデータを用いて前記第１演出用可動体及

び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を繰返し実行することで、演出可動体動作プロセスフラグにセットされている値が、演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することを示す「１１」であるか否かを繰返し判定する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、簡易な構成によって動作状態を監視することができる。
【０００８】
手段３の遊技機は、手段１または手段２に記載の遊技機であって、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を検出する検出手段（例えば、変形例１に示す演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられたロータリーエンコーダと演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダや、変形例２に示す庇片３４１Ｂ及び位置検出センサ３９０と演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダ）を備え、
前記動作状態監視手段は、前記検出手段による検出結果を用いて前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の動作状態を監視する（例えば、変形例１におけるサブ演出表示装置移動処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４０１～Ｓ４０５及びＳ４０８の処理を実行したり、変形例２におけるサブ演出表示装置移動処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４２１～Ｓ４２４及びＳ４２６を実行する）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、不具合等によって第１演出用可動体や第２演出用可動体が意図しない動作状態となっても、干渉を回避することができる。
【０００９】
手段４の遊技機は、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方（例えば、サブ演出表示装置４０３）には表示部（例えば、有機ＥＬで構成された表示領域）が設けられており、
前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが共に動作されるときに、前記表示部において表示演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能な表示演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出処理を実行する部分）を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の演出用可動体が共に動作することと表示演出とを組合せることが可能となるので、演出効果を高めることができる。
【００１０】
手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、
実行条件の成立（例えば、変動表示結果が大当りとなること）により特定演出（例えば、演出図柄を大当りの組合せで導出表示すること）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出図柄変動中処理のＳ３０９ｂを実行する部分）を備え、
前記表示演出実行手段は、前記表示演出として、前記特定演出が実行されるよりも所定期間前（例えば、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした時点）から、該特定演出が実行されるタイミングを示唆する示唆表示（例えば、カウントダウン表示）を前記表示部に表示する示唆演出（例えば、カウントダウン演出）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が実行されるタイミングを示唆する示唆演出が実行されるため、特定演出が実行されることへの期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【００１１】
手段６の遊技機は、手段１～手段５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方は、移動可能であるとともに拡張状態と縮小状態とに変化可能（例えば、演出可動体３０２は上方位

置と下方位置との間で移動可能であるとともに、開閉部３７１，３７２が開放位置と閉鎖位置との間に移動することで開放及び閉鎖可能）であって、
前記動作状態監視手段は、前記第１演出用可動体及び前記第２演出用可動体の少なくともいずれか一方の変化および移動の状態を監視可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がサブ演出表示装置移動処理のＳ３４５を実行する部分）、
前記動作制御手段は、前記動作状態監視手段の監視内容（例えば、演出可動体動作プロセスフラグの値）にもとづいて前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが互いに干渉しないように制御するとともに（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」である場合、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置からカウントダウン非表示位置に移動させる）、前記第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とが互いに近接するように制御する（例えば、演出可動体３０２が下方位置に配置されており、且つサブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に配置されているときは、演出可動体３０２の下端部とサブ演出表示装置４０３の上端部とが近接する）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出用可動体と前記第２演出用可動体との干渉を回避しつつも、第１演出用可動体と第２演出用可動体とが近接するようになるので、第１演出用可動体と前記第２演出用可動体とによる演出効果を高めることができる。
【００１２】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【００１３】
【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。
【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】第１演出ユニット及び第２演出ユニットを示す斜視図である。
【図４】第１演出ユニット及び第２演出ユニットを示す正面図である。
【図５】（Ａ）は第１演出ユニットの右側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第１演出ユニットの右側辺部を示す背面図である。
【図６】（Ａ）は第１演出ユニットの左側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第１演出ユニットの左側辺部を示す背面図である。
【図７】（Ａ）は演出可動体の開閉部が閉鎖位置にあるときの正面図、（Ｂ）は右側面図、（Ｃ）は演出可動体の開閉部が開放位置にあるときの正面図、（Ｄ）は（Ａ）のＣ－Ｃ断面図である。
【図８】（Ａ）は第２演出ユニットの右側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第２演出ユニットの右側辺部を示す背面図である。
【図９】（Ａ）は第２演出ユニットの左側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第２演出ユニットの左側辺部を示す背面図である。
【図１０】演出可動体が上方位置に保持されている状態を示す概略図である。
【図１１】演出可動体が自重により落下する状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン表示位置に移動する状態を示す概略図である。
【図１２】演出可動体が落下して下方位置に到達した状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン表示位置に到達した状態とを示す概略図である。
【図１３】演出可動体が開放された状態と、サブ演出表示装置が退避位置に移動した状態とを示す概略図である。
【図１４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５】各乱数を示す説明図である。
【図１６】変動パターンを例示する図である。
【図１７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図１８】（Ａ）は、大当り種別決定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１９】（Ａ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（確変Ａ・確変Ｂ用）を示す図であり、（Ｂ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（非確変用）を示す図である。
【図２０】（Ａ）～（Ｄ）は、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを示す図である。
【図２１】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図２２】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図であり、（Ｃ）は、演出可動体動作プロセスフラグの構成例を示す図である。
【図２３】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４】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２５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】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２７】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２８】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】予告演出種別決定用テーブルを示す図である。
【図３５】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】演出可動体落下演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】演出可動体落下演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】サブ演出表示装置移動処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】演出図柄の変動中における演出可動体及びサブ演出表示装置の動作状態を示す図である。
【図４１】演出図柄の変動中における演出可動体及びサブ演出表示装置の動作状態を示す図である。
【図４２】（Ａ）は、変形例１において演出可動体が上方位置に保持されている状態を示す概略図であり、（Ｂ）は、変形例１において演出可動体が落下して下方位置に到達した状態を示す概略図である。
【図４３】変形例１におけるサブ演出表示装置移動処理のフローチャートの一部である。
【図４４】変形例２において演出可動体が自重により落下する状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン表示位置に移動する状態を示す概略図である。
【図４５】変形例２におけるサブ演出表示装置移動処理のフローチャートの一部である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【実施例】
【００１５】
まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。図２は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。尚、以下の説明において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側として説明する。尚、本実施例におけるパチ

ンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【００１６】

図１は、本実施例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（以下、遊技機と略記する場合がある）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００１７】

遊技盤２は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な合成樹脂材にて形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）等が植設される盤面板（図示略）と、該盤面板の背面側に一体的に取り付けられるスペーサ部材（図示略）と、から主に構成される。盤面板の板厚は約１ｃｍ程度であり、全体が無色透明に形成されている。尚、本実施例では、遊技盤２は透光性部材にて構成されているが、ベニヤ板等の非透光性部材にて構成されていてもよい。

【００１８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側下部位置）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、変動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（変動表示または可変表示ともいう）される。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組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。

【００１９】

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

【００２０】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。尚、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、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【００２１】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、演出表示装置５が設けられている。演出表示装置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。演出表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の変動表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の変動表示部となる演出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）である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【００２２】
一例として、演出表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて演出図柄（飾り図柄ともいう）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変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【００２３】
このように、演出表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や演出図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、演出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）して変動表示を終了させることである。これに対して、演出図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、演出図柄の変動速度が「０」となって、演出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、変動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演出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。尚、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、演出図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【００２４】
「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される演出図柄には、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。演出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。尚、演出図柄は８種類に限定されず、大当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）。

【００２５】
演出図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である演出図柄が表示される。あるいは、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア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演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である演出図柄が表示されるようにしてもよい。

【００２６】
演出表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（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。

【００２７】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、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、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動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変動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、変動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変動表示の保留が行われる。本実施例では、第１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した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、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した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

【００２８】

尚、以下の説明において、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕを保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【００２９】

保留記憶表示エリア５Ｄ，５Ｕにおける保留表示は、第１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したものであるか、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したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

【００３０】

図１に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上方位置に、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変動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。

【００３１】

また、本実施例では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが、このように演出表示装置５を用いた演出を行う場合において、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、近年においては演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置５上の表示領域を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。よって、これら現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくいことを解消することを目的として、演出表示装置５に、演出図柄と特別図柄および普通図柄とに次ぐ第４図柄を表示する第４図柄表示エリアを設けても良い。これら第４図柄は、第１特別図柄の変動表示に同期して第１特別図柄用の第４図柄の変動表示が行われるとともに、第２特別図柄の変動表示に同期して第２特別図柄用の第４図柄の変動表示が行われるようにすれば良い。尚、第４図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることはないため、常に視認することができる。

【００３２】
演出表示装置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、例えば所定の球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）としての第２始動入賞口を形成する。
【００３３】
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。尚、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。
【００３４】
普通入賞球装置６Ａ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２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１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２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２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。尚、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。
【００３５】
普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方位置には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００３６】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、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８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、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。尚、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。
【００３７】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５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。

【００３８】

第２保留表示器２５Ｂの上方位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスの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（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【００３９】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００４０】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の球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。

【００４１】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられており、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６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、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。本実施例におけるパチンコ遊技機１での遊技球は、遊技領域よりも下方に配置されている前記打球発射装置によって発射されることにより遊技機用枠３の下方から遊技領域の左方を上昇していき、遊技領域の左上方から遊技領域内に進入するようになっている。

【００４２】

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。

【００４３】

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３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（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３１Ａ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出するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【００４４】

スティックコントローラ３１Ａの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検出するコントローラセンサユニット３５Ａが設けられていればよい。例えば、コントローラセンサユニットは、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）とを組合せた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。

【００４５】

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３１Ａの上方）などに、遊技者が押下動作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下動作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン３１Ｂの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン３１Ｂに対してなされた遊技者による押下動作を検出するプッシュセンサ３５Ｂが設けられていればよい。

【００４６】

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。パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動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、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。

【００４７】

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

【００４８】

普通入賞球装置６Ａ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２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａ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６Ｂ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２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームが開始

される。

【００４９】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動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。尚、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されるようにしても良く、これら所定表示結果としての所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示される場合には、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すれば良い。

【００５０】

特図ゲームでの変動表示結果が「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特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

【００５１】

本実施例におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。尚、小当り図柄を停止表示する場合には、例えば、「２」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とすれば良い。尚、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【００５２】

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２９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。

【００５３】

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「１６」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、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。

【００５４】

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に長い時間（例えば２９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に短い時間（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。

【００５５】

大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当りＡに対応する大当り図柄となり、「５」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当りＢに対応する大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として、「３」または「７」の大当り図柄が導出された後に制御される大当り遊技状態（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、所定の上

限時間（例えば２９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第１回数（例えば、１６回）繰返し実行される。尚、通常開放大当り状態は、第１特定遊技状態ともいう。

【００５６】

尚、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」の数字を示す特別図柄は後述する非確変大当りに対応する大当り図柄となり、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２９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、確変大当りＡと同じく第１回数（例えば、１６回）繰返し実行される。

【００５７】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「５」の数字を示す特別図柄が導出された後に制御される大当り遊技状態（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所定期間と同じであるが、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通常開放大当り状態における第１回数（例えば、１６回）よりも少ない第２回数（例えば、５回）繰返し実行される。尚、短期開放大当り状態は、第２特定遊技状態ともいう。尚、これら短期開放大当り状態では、ラウンド回数を第２回数である５回とした形態を例示しているが、ラウンド回数は通常開放大当り状態における第１回数（例えば、１６回）と同一とする一方で、所定数（例えば６）以降の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）を、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）とすることで、実質的なラウンド回数を通常開放大当り状態よりも少なくするようにしても良い。

【００５８】

このような短期開放大当り状態では、ラウンド数が通常開放大当り状態よりも少ないことにより、通常開放大当り状態よりも獲得できる出球（賞球）の期待値が少ない大当り状態であれば良い。尚、これら短期開放大当り状態では、全てのラウンドについて、大入賞口の開放期間を第２期間（０．１秒間など）とすることで、実質的には出球（賞球）が得られない大当り遊技状態としても良い。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ことで、通常開放大当り状態よりも獲得可能な出球（賞球）が少ないものであればよい。

【００５９】

尚、小当り図柄（例えば「２」の数字）を停止表示する場合にあっては、これら小当り図柄が確定特別図柄として導出された後に、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御すれば良い。具体的に小当り遊技状態では、例えば、上記した、実質的には出球（賞球）が得られない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を実行すれば良い。

【００６０】

演出表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒでは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲー

ムが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける確定演出図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【００６１】

ここで、リーチ状態とは、演出表示装置５の表示領域にて停止表示された演出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演出図柄（「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、全部又は一部の演出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」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する演出図柄（例えば「７」の英数字を示す演出図柄）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演出図柄表示エリア（例えば「中」の演出図柄表示エリア５Ｃなど）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける全部又は一部で演出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。

【００６２】

また、リーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置５の表示領域に演出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、演出図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、演出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、演出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。尚、リーチ演出には、演出表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ，８Ｒ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。

【００６３】

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「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」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、変動表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。

【００６４】

一例として、本実施例では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、変動表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。更に、本実施例では、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様においては、スーパーリーチβが出現した場合には、スーパーリーチαが出現した場合よりも変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高い（大当り期待度：スーパーリーチβ＞スーパーリーチα＞ノーマルリーチ）。

【００６５】

尚、本実施例では、リーチにおいては、変動時間がスーパーリーチβ＞スーパーリーチα＞ノーマルリーチとなるように設定されており、変動時間が長くなる程、大当り期待度が高くなるようになっている。

【００６６】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当り」となる可能性があることなど

を、演出図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行されることがあるようにしてもよい。これら「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、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。尚、「滑り」の変動表示演出は、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。

【００６７】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの変動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、演出図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、演出図柄の変動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、変動表示結果が「大当り」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」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒの全部にて演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒにて演出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、変動表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、演出図柄の変動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。

【００６８】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていてもよい。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象となる変動表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される演出図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。尚、特図ゲームが１回実行される間に、演出図柄を一旦仮停止表示させた後、当該演出図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出（連続演出）に含まれる。

【００６９】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「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）の変動表示態様と称される。

【００７０】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「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）の変動表示態様と称される。

【００７１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる特別図柄のうち「３」の数字を示す大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動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）となる確定演出図柄が停止表示される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として非確変大当り組

合せを停止表示しても良い。

【００７２】

通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）となる確定演出図柄は、例えば演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【００７３】

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、通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）を停止表示しても良い。「非確変」の大当り種別で変動表示結果が「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変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、後述するように普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置６Ｂへの入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態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、変動表示結果が「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。

【００７４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、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、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、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演出図柄が停止表示されることがある。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当り組合せを停止表示しても良い。確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が「７」である演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が「７」である演出図柄は、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、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【００７５】

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となる特別図柄のうち、「５」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、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、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演出図柄が停止表示されることがある。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当り組合せを停止表示しても良い。確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１

」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が「７」以外の奇数「１」、「３」、「５」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が「１」、「３」、「５」である演出図柄は、上記した「７」である演出図柄と同様に確変図柄と称される。尚、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は、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【００７６】

確定演出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変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。尚、本実施例では、「確変」の大当り種別のうち、確定特別図柄として「７」の変動表示結果にて「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。一方、「確変」の大当り種別のうち、確定特別図柄として「５」の変動表示結果にて「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率変動制御（確変制御）が行われる。

【００７７】

これら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変動表示結果（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変動表示結果が「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。尚、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ１００回や、時短回数とは異なる９０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。

【００７８】

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変動表示結果が「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、変動表示結果が「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（電チューサポート制御）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。

【００７９】

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、次に変動表示結果が「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。

【００８０】

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。尚、本実施例では制御される遊技状態としては設定されていないが、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。また、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変動表示結果が「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。

【００８１】

尚、小当り図柄を停止表示する場合にあっては、前述した小当り遊技状態に制御した後には、遊技状態の変更が行われず、変動表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御すれば良い。

【００８２】

確定演出図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる演出図柄の変動表示中には、再抽選演出を実行しても良い。再抽選演出では、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒに通常大当り組合せとなる演出図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて同一の演出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演出図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる演出図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定演出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、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定演出図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われば良い。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、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定演出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。

【００８３】

通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）となる確定演出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変動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。尚、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変動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。

【００８４】

大当り中昇格演出には、確定演出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、演出表示装置５の表示領域にて演出図柄を変動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、演出図柄の変動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。

【００８５】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声

制御基板１３、ランプ制御基板１４、モータ制御基板１６といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、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。モータ制御基板１６は、演出制御基板１２とは別個に設けられたモータ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、演出可動体昇降用モータ３０６、保持用モータ３２０、演出用モータ３８９、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２などにおける駆動を行うモータドライバ回路などが搭載されている。

【００９０】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、アウト球スイッチ２４からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、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、アウト球スイッチ２４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１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００９１】
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、例えば演出表示装置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。
【００９２】
図１４（Ａ）は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【００９３】
図１４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈ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第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで変動表示される演出図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【００９４】
コマンド８ＣＸＸＨは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図１４（Ｂ）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【００９５】
変動表示結果通知コマンドでは、例えば図１４（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。尚、小当りを発生させる場合には、小当りに対応する変動表示結果指定コマンド（例えば、コマンド８ＣＸ４Ｈ（Ｘは１～３の任意の値））を設定して、変動表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知すれば良い。
【００９６】
コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンド

である。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【００９７】

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

【００９８】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【００９９】

コマンドＢ１００Ｈは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０１００】

コマンドＢ５ＸＸＨは、時短回数の残り回数（変動回数）を通知するための演出制御コマンドであり、時短回数の残り回数（変動回数）に応じたＥＸＴデータが設定されることにより、時短回数の残り回数（変動回数）が通知される。

【０１０１】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１保留記憶表示エリア５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２保留記憶表示エリア５Ｕなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは

、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、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は、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０１０２】

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。

【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等を記憶するＲＯＭ（ReadOnlyMemory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（RandomAccessMemory）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（CentralProcessingUnit）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/Outputport）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】

図１５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１５に示すように、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１０６】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４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、例えば図２１に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４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。

【０１０７】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、変動表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１０８】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や演出図柄の変動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」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０１０９】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０１１０】

図１６は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「大当り」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。尚、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「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。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０１１１】

大当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α、スーパーリーチβといった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。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【０１１２】

図１６に示すように、本実施例における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の特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといった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の特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【０１１３】

尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０１１４】

尚、本実施例においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【０１１５】
図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために予め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、図１６に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【０１１６】
図１７は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、小当りを発生させる場合において、小当りの当選確率を第１特図と第２特図とで異なるようにする場合には、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０１１７】
表示結果判定テーブルは、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や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値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。

【０１１８】
本実施例の表示結果判定テーブルでは、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、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）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。

【０１１９】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判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判定用データとなっている。本実施例の表示結果判定テーブルでは、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判定値が、「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（本実施例では約１／３００）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（本実施例では約１／３０）。すなわち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）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、判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。

【０１２０】
図１８は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別決定テーブルの構成例を示している。本実施例の大当り種別決定テーブルは、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、大当り種別判定用の乱数値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では、特図ゲームにおいて変動表示（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、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値

（判定値）が、「非確変」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０１２１】

ここで、本実施例における大当り種別について、図１８（Ｂ）を用いて説明すると、本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当りＡや確変大当りＢと、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当りとが設定されている。

【０１２２】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態と「非確変大当り」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１６回（いわゆる１６ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される短期開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１６ラウンド（１６Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０１２３】

確変大当りＡや確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡや確変大当りＢである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０１２４】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施例では１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０１２５】

図１８に示す大当り種別決定テーブルの設定例では、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、「確変大当りＡ」と「確変大当りＢ」の大当り種別に対する判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、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」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、「確変大当りＢ」の大当り種別に対して判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づ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、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」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「確変大当りＢ」としてラウンド数の少ない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、得られる賞球が少ない短期開放大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０１２６】

尚、図１８に示す大当り種別決定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、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同一とされている。

【０１２７】

よって、上記したように、「確変大当りＢ」に対する判定値の割り当てが、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異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、変動特図が第２特図である場合の方が第１特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０１２８】

尚、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判定値が、「確変大当りＢ」の大当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判定値が、「確変大当りＢ」の大当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、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０１２９】

また、ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【０１３０】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、図１９及び図２０に示すように、特図表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、特図表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【０１３１】

図１９（Ａ）及び図１９（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が「確変大当りＡ」及び「確変大当りＢ」である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（確変Ａ・確変Ｂ用）と、大当り種別が「非確変大当り」である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（非確変用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（確変Ａ・確変Ｂ用）と大当り用変動パターン判定テーブル（非確変用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０１３２】

尚、本実施例では、大当り用変動パターン判定テーブル（確変Ａ・確変Ｂ用）が使用される場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当り用変動パターン判定テーブル（非確変用）が使用される場合にはスーパーリーチαが決定され易いようにこれら大当り用変動パターン判定テーブル（確変Ａ・確変Ｂ用）と大当り用変動パターン判定テーブル（非確変用）とに判定値が割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。

【０１３３】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、保留記憶数が１個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルＡと、合計保留記憶数が２～４個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルＢと、合計保留記憶数が５～８個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルＣと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルＤとが予め用意されている。

【０１３４】

ハズレ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン

（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－３）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－４）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０１３５】

尚、図２０に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－２）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ＰＡ１－２）よりも非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－３）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である４に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【０１３６】

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とは、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。

【０１３７】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２１に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図２１に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１３８】

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判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３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変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３９】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（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４Ｂ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１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３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値（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１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１４０】

尚、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。

【０１４１】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４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値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１４２】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１４３】

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

【０１４４】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例

えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０１４５】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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ト値を更新するためのものであってもよい。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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、演出表示装置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。

【０１４９】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１５０】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【０１５１】

演出制御基板１２には、演出表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

【０１５２】

尚、演出制御基板１２の側においても、主基板１１と同様に、例えば、予告演出等の各

種の演出の種別を決定するための乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。
【０１５３】
図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブル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。
【０１５４】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば演出表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、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等が、格納されていればよい。
【０１５５】
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、演出図柄の変動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、演出図柄の変動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、例えば、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。
【０１５６】
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。
【０１５７】
図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図２２（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図２２（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。
【０１５８】
演出制御フラグ設定部１９１には、例えば演出表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【０１５９】
演出制御タイマ設定部１９２には、例えば演出表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０１６０】
演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複

数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０１６１】

演出制御バッファ設定部１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０１６２】

本実施例では、図２２（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）が主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、始動口入賞指定コマンドを対応付けて第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０１６３】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の変動表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【０１６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。したがって、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンドが格納されていくことになる。

【０１６５】

図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、開始した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、次に開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－２」または「２－２」に対応したエントリ）に格納されているものと、該次に開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図２２（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の演出図柄の変動表示が開始された場合には、バッファ番号「１」に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「２」に格納されているコマンドがバッファ番号「１」にシフトされるとともに、バッファ番号「３」に対応した領域にて格納されているコマンドがバッファ番号「２」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「４」に対応した領域にて格納されているコマンドが、バッファ番号「３」に対応した領域にシフトされる。

【０１６６】

また、本実施例では、図２２（Ｃ）に示すように、演出可動体３０２の動作状態を示すためのフラグである演出可動体動作プロセスフラグを構成するデータが、演出制御フラグ設定部１９１の所定領域に記憶される。演出可動体動作プロセスフラグは、演出可動体３０２の上下方向の動作状態を示す変数Ｘと、演出可動体３０２の開閉の動作状態を示す変数Ｙと、から構成されている。これら変数のうち、Ｘには「０」、「１」、「２」のいずれかが設定され、Ｙには「０」または「１」が設定されるようになっている。尚、Ｘ、Ｙの双方に設定される値はいずれも１６進数である。

【０１６７】

Ｘにおける「０」は演出可動体３０２が上方位置にて保持されている状態を示し（図１０参照）、「１」は演出可動体３０２が下方位置に向けて移動（落下）する途上の状態（図１１参照）及び下方位置に配置された状態（図１２参照）を示し、「２」は演出可動体３０２が上方位置に向けて移動（上昇）する途上の状態を示す（図１３参照）。また、Ｙにおける「０」は開閉部３７１，３７２が閉鎖位置に配置されている状態（演出可動体３０２が閉鎖している状態）及び開放位置から閉鎖位置に向けて移動する途上の状態を示し（図１０～図１２参照）、「１」は開閉部３７１，３７２が開放位置に配置されている状態（演出可動体３０２が開放している状態）及び閉鎖位置から開放位置に向けて移動する途上の状態を示す（図１３参照）。

【０１６８】

次に、図３～図１３に基づいて、第１演出ユニット３００及び第２演出ユニット４００の詳細について説明する。図３は第１演出ユニットを示す斜視図である。図４は、第１演出ユニット及び第２演出ユニットを示す正面図である。図５は、（Ａ）は第１演出ユニットの右側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第１演出ユニットの右側辺部を示す背面図である。図６は、（Ａ）は第１演出ユニットの左側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第１演出ユニットの左側辺部を示す背面図である。図７は、（Ａ）は演出可動体の開閉部が閉鎖位置にあるときの正面図、（Ｂ）は右側面図、（Ｃ）は演出可動体の開閉部が開放位置にあるときの正面図、（Ｄ）は（Ａ）のＣ－Ｃ断面図である。図８は、（Ａ）は第２演出ユニットの右側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第２演出ユニットの右側辺部を示す背面図である。図９は、（Ａ）は第２演出ユニットの左側辺部を示す正面図、（Ｂ）は第２演出ユニットの左側辺部を示す背面図である。

【０１６９】

図３～図５に示すように、第１演出ユニット３００は、合成樹脂材等により形成された板状のベース部材３０１と、該ベース部材３０１に対し上下方向に移動可能に設けられた移動体としての演出可動体３０２と、該演出可動体３０２を上下方向に移動させる移動手段３０３と、図４に示す上方位置まで移動させた演出可動体３０２を該上方位置にて保持するための第１保持手段３０４及び第２保持手段３０５と、から主に構成されている。

【０１７０】

ベース部材３０１は、左右方向に延設される上辺部３０１Ｈと、該上辺部３０１Ｈの左右端部から下方に延設される側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒと、により正面視略下向きコ字形に形成されており、上辺部３０１Ｈは、上方位置に保持された演出可動体３０２の上面及び背面を被覆するように背面側に膨出して形成されている。

【０１７１】

演出可動体３０２は、ベース部材３０１に対し、この上辺部３０１Ｈに沿うように配置される上方位置（図４中実線位置参照）と、該上方位置よりも下方で側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの上下方向略中央位置に配置される下方位置（図４中２点鎖線位置参照）と、の間で上下方向に移動可能に設けられている。尚、本実施例における上方位置は、演出表示装置５の上方でもあり、下方位置は、演出表示装置５の正面位置でもある。

【０１７２】

右側の側辺部３０１Ｒの背面には、演出可動体３０２を駆動させるための演出可動体昇降用モータ３０６（図２参照）が、駆動軸３０６ａを前面側に突出させるように固定されている。図５（Ａ）及び図５（Ｂ）に示すように、側辺部３０１Ｒの前面側には、該側辺

部３０１Ｒの前面側に突出された演出可動体昇降用モータ３０６の駆動軸３０６ａに固着された第１ギヤ３０７と、該第１ギヤ３０７に噛合され側辺部３０１Ｒの前面に突設された前後方向を向く回動軸３０８ａを中心として回動可能に設けられた第２ギヤ３０８と、該第２ギヤ３０８に噛合され側辺部３０１Ｒの前面に突設された前後方向を向く回動軸３０９ａを中心として回動可能に設けられた第３ギヤ３０９と、が配設されている。また、第３ギヤ３０９の上方位置には、後述する第１保持手段３０４が配設されている。

【０１７３】

左右の側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの前面内側辺には、演出可動体３０２を上下方向に移動案内するガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒが上下方向に向けて取り付けられている。ガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒは、平面視前向きコ字形に形成され、後述するラック３４１及びガイド部材３４２を前方に逸脱不能、かつ、上下方向に摺動可能に支持するもので、側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの上端よりやや下方の位置から中央よりやや下方の位置に向けて延設されている。

【０１７４】

尚、ガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒの上端から側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの上端までの間と、ガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒの下端から側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの下端までの間とにはガイドレールは存在しないが、演出可動体３０２の上方位置と下方位置との移動範囲内においてラック３４１及びガイド部材３４２は常に一部がガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒにより支持されるようになっている。このようにガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒは、演出可動体３０２の上方位置と下方位置との移動範囲内において常にラック３４１及びガイド部材３４２を全長にわたり支持しないように形成されていることで、成型誤差等によりラック３４１及びガイド部材３４２とガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒとの摩擦抵抗が大きくなり自重による落下がスムーズに行われなくなることが防止されている。

【０１７５】

また、側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの背面におけるガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒの下端に対応する位置には落下規制部３１２が形成されている。落下規制部３１２は、上向きに開口する箱状に形成されており、該落下規制部３１２内には、後述するように演出可動体３０２の自重による落下を、下方位置において、演出可動体３０２の後述する本体部３４０の両側端面の下端位置に形成された停止突起３４７（図５及び図６参照）と当接することにより規制するとともに、当接したときの衝撃を緩衝する立方体状とされた緩衝部材３１３が収納されている。

【０１７６】

また、側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの前面下部におけるガイドレール３１０Ｌ，３１０Ｒの鉛直下方位置には落下規制部３１４Ｌ，３１４Ｒが形成されている。落下規制部３１４Ｌ，３１４Ｒは、側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒの下辺から前向きに突出される突出片にて形成されており、該落下規制部３１４Ｌ，３１４Ｒの上面には、ラック３４１の下端面３４１’及びガイド部材３４２の下端面３４２’と当接することで、演出可動体３０２の自重による落下を規制するとともに、当接したときの衝撃を緩衝する緩衝部材３１５Ｌ，３１５Ｒが設けられている。

【０１７７】

これら緩衝部材３１５Ｌ，３１５Ｒは、通常の動作において演出可動体３０２が自重で落下する場合においては、ラック３４１の下端面３４１’やガイド部材３４２の下端面３４２’とは、間隙を有して当接しないように設けられている。つまり、演出可動体３０２が自重で落下して下方位置に移動するときには、停止突起３４７Ｌ，３４７Ｒが、落下規制部３１２の緩衝部材３１３と当接することにより、ラック３４１の下端面３４１’やガイド部材３４２の下端面３４２’との間に間隙Ｓが形成されるように停止されるようになっている。

【０１７８】

但し、何らかの不具合、例えば、緩衝部材３１３Ｌ，３１３Ｒの摩耗や、緩衝部材３１

３Ｌ，３１３Ｒの脱落等により、演出可動体３０２が落下規制部３１２Ｌ，３１２Ｒにより停止されなかった場合には、ラック３４１の下端面３４１’やガイド部材３４２の下端面３４２’が、落下規制部３１４Ｌ，３１４Ｒの緩衝部材３１５Ｌ，３１５Ｒと当接して落下が規制されることにより、通常の停止位置よりも間隙Ｓだけ低い位置において停止されるようになっている。

【０１７９】

緩衝部材３１３、３１５Ｌ，３１５Ｒは、弾性変形可能なゴム材等により構成され、衝撃を緩衝するとともに衝撃音の発生を抑制する。尚、緩衝部材３１３、３１５Ｌ，３１５Ｒはゴム材に限定されるものでなく、衝撃を緩衝できるものであれば圧縮バネ等他の部材を代用してもよい。

【０１８０】

側辺部３０１Ｌの背面には、演出可動体３０２を上方位置にて保持するための保持用モータ３２０（図２参照）が、駆動軸３２０ａを前面側に突出させるように固定されている。図６（Ａ）及び図６（Ｂ）に示すように、側辺部３０１Ｌの前面側には、該側辺部３０１Ｌの前面側に突出された保持用モータ３２０の駆動軸３２０ａに固着された第１ギヤ３２１と、該第１ギヤ３２１に噛合され側辺部３０１Ｌの前面に突設された前後方向を向く回動軸３２２ａを中心として回動可能に設けられた第２ギヤ３２２と、該第２ギヤ３２２に噛合され側辺部３０１Ｌの前面に突設された前後方向を向く回動軸３２３ａを中心として回動可能に設けられた第３ギヤ３２３と、が配設されている。

【０１８１】

また、第３ギヤ３２３の前面側には、左右方向に延設される第２保持片３２４の左端部が側辺部３０１Ｌの前面に突設された前後方向を向く揺動軸３２４ａに揺動可能に軸支されている。第２保持片３２４の右端部には、正面視略Ｌ字形をなす保持部３２５が形成されており、演出可動体３０２が上方位置にあるときに後述するガイド部材３４２の下端を下方から受支できるようになっている。また、第２保持片３２４には長孔３２６が形成されており、長孔３２６には第３ギヤ３２３の前面周縁に突設された連結軸３２３ｂが摺動可能に挿入されている。

【０１８２】

このように第２保持片３２４は、連結軸３２３ｂが回動軸３２３ａの直上に位置することにより略水平に保持され、演出可動体３０２が上方位置に位置するときにガイド部材３４２の下端の第２被保持部３４２ａに当接可能となる第２保持位置（図７（Ａ）参照）と、連結軸３２３ｂが回動軸３２３ａの直下に位置することにより右下がりに傾斜する傾倒姿勢に保持され、ガイド部材３４２の下端の第２被保持部３４２ａに接触しない位置に退避した第２退避位置（図１１参照）と、の間で揺動可能に軸支されており、保持用モータ３２０により第１ギヤ３２１、第２ギヤ３２２、第３ギヤ３２３が回動されることにより、第２保持位置と第２退避位置との間で移動する。また、第２保持片３２４の上方位置には位置検出センサ３２８が設けられており、第２保持片３２４が第２保持位置に位置したときに該第２保持片３２４に形成された検出片３２７を検出するようになっている。

【０１８３】

このように、これら保持用モータ３２０、第１ギヤ３２１、第２ギヤ３２２、第３ギヤ３２３、連結軸３２３ｂ、長孔３２６により第２保持手段３０５が構成されている。この第２保持手段３０５は、第２保持位置において連結軸３２３ｂが回動軸３２３ａの直上に位置することにより、演出可動体３０２の荷重が保持部３２５に加わっても第３ギヤ３２３が回動しにくいため、保持用モータ３２０の負荷だけでなく、第３ギヤ３２３の連結軸３２３ｂによっても演出可動体３０２の荷重の一部が支えられる。

【０１８４】

図５示すように、右側の側辺部３０１Ｒの上部には、演出可動体３０２を上方位置にて保持するための保持用ソレノイド３３０が、プランジャを下方に突出させるように固定されている。プランジャの先端には作動片３３１が取り付けられている。作動片３３１は、プランジャの先端から前側に延設された後上方に向けて屈曲するように略Ｌ字形に形成さ

れ、保持用ソレノイド３３０の本体の前方位置においてガイド片３３２により上下移動可能に支持されており、上端には連結軸３３３が背面側に向けて突設されている。

【０１８５】

また、保持用ソレノイド３３０の前面には第１保持片３３４が左右方向に移動可能に設けられている。第１保持片３３４は、正面視横長長方形状をなす板状部材にて構成され、ラック３４１側となる左側辺には、下方に向けて右側に傾斜する摺接辺３３４ｂが形成されている。また、中央位置には、第１保持片３３４の下辺から上方に向けて左側に傾斜する長溝３３５が形成されており、連結軸３３３が前側から長溝３３５内を摺動可能に挿入されている。

【０１８６】

第１保持片３３４は、左端部がラック３４１側に突出して該ラック３４１に設けられた第１被保持部３４６に当接可能となる第１保持位置（図５（Ａ）、図１０参照）と、左端部がラック３４１に設けられた第１被保持部３４６に接触しない位置に退避した第１退避位置（図１１参照）と、の間で左右方向にスライド移動可能となっている。

【０１８７】

通常は、保持用ソレノイド３３０の励磁が解除され、プランジャ３３０ａが該プランジャ３３０ａに環装された圧縮バネ３３０ｂにより下方に突出するように付勢されていることで、作動片３３１の連結軸３３３が長溝３３５の下端に位置するため、第１保持片３３４は第１保持位置に保持される。そして、保持用ソレノイド３３０が励磁され、プランジャ３３０ａが圧縮バネ３３０ｂの付勢力に抗して上方に移動することで、作動片３３１の連結軸３３３が長溝３３５内を上方に移動するため、第１保持片３３４が右側に押されて第１退避位置まで移動して保持される。このように、これら保持用ソレノイド３３０、作動片３３１、第１保持片３３４により第１保持手段３０４が構成されている。

【０１８８】

尚、本実施例では、第１保持片３３４を水平に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１保持片３３４を水平に対して所定角度を有する斜め方向に、第１保持位置から第１退避位置に移動するようにしても良い。

【０１８９】

また、第１保持片３３４の移動における摩擦を軽減するために、例えば、第１保持片３３４の下方に回転自在とされた複数のローラを設けたり、或いは低摩擦の樹脂板を設けるようにして、第１保持片３３４が迅速に移動することで、保持がより迅速に解除されるようにしても良い。

【０１９０】

図４～図６に示すように、演出可動体３０２は、本体部３４０からなり、その右側部には移動手段３０３の一部を構成するラック３４１が取り付けられるとともに、本体部３４０の左側部にはガイド部材３４２が取り付けられている。ラック３４１とガイド部材３４２とは、本体部３４０の左右側部から下方に延設される四角柱状の部材にてほぼ同形に形成されてなり、ラック３４１の右側面における上端よりやや下方の下方位置から複数の歯部３４１Ａが下端に向けて形成されており、ガイド部材３４２には歯部は形成されていない。

【０１９１】

ラック３４１の上端部からは庇片３４５が右側方に向けて延設されている。尚、庇片３４５の上部は、演出可動体３０２が上方位置にあるときに、第１保持手段３０４の上方位置に設けられた位置検出センサ３４８により検出される被検出片として機能している。また、ラック３４１の上端部における上下方向の略中央位置には、縦長直方体形状をなす第１被保持部３４６が前方に向けて突設されている。第１被保持部３４６は、第１保持片３３４に接触可能な位置に設けられている。

【０１９２】

図５（Ａ）及び図５（Ｂ）に示すように、第３ギヤ３０９は、前円盤部と、該前円盤部の後方において前円盤部よりも小径に形成された後円盤部を有している。前円盤部の外周

面上にはラック３４１の歯部３４１Ａに噛合する歯部３５０が形成されるとともに、後円盤部の外周面上には第２ギヤ３０８の歯部に噛合する歯部３５２が形成されている。つまり、第３ギヤ３０９は、ラック３４１に噛合するギヤと第２ギヤ３０８に噛合するギヤとが前後に一体化されてなる。

【０１９３】

第３ギヤ３０９における前円盤部の外周面上には、歯部３５０を回転方向に一部欠落させた欠落部３５１が、本実施例では、約１２０度の角度範囲にわたり形成されている。

【０１９４】

図６（Ａ）及び図６（Ｂ）に示すように、ガイド部材３４２の前面下部には、ガイド部材３４２の長手方向を上下に区画するように正面視半円状の段部が形成され、保持部３２５に上方から当接可能な第２被保持部３４２ａとされている。尚、本実施例では、保持部３２５は第２被保持部３４２ａを下方から受支可能とされているが、ガイド部材３４２の下端を受支可能とされていてもよい。

【０１９５】

図７に示すように、演出可動体３０２の本体部３４０は、正面視略長方形状をなす箱状に形成され左右方向に配設されるベース部３７０と、正面視略長方形状をなす箱状に形成されベース部３７０の前面上下位置にそれぞれ開閉可能に配置される開閉部３７１，３７２と、開閉部３７１，３７２を開閉駆動させる駆動ユニット３７３と、から主に構成されている。本体部３４０の前面は透明な合成樹脂材にて構成され、内部には演出用ＬＥＤ（発光ダイオード）３８０ａが前方に向けて光を出射可能に設けられている。

【０１９６】

上側の開閉部３７１は、ベース部３７０の前上辺の左右端部に設けられた左右方向を向く軸部材３７４ａを中心として、ベース部３７０の前面上部に前後に重畳して配置される閉鎖位置（図７（Ａ）参照）と、閉鎖位置から上方に反転してベース部３７０の上方に配置される開放位置（図７（Ｂ）参照）と、の間で回動可能に設けられている。下側の開閉部３７２は、ベース部３７０の前下辺の左右端部に設けられた左右方向を向く軸部材３７４ｂを中心として、ベース部３７０の前面下部に前後に重畳して配置される閉鎖位置（図７（Ａ）参照）と、閉鎖位置から下方に反転してベース部３７０の下方に配置される開放位置（図７（Ｂ）参照）と、の間で回動可能に設けられている。

【０１９７】

開閉部３７１，３７２の前後面は透明な合成樹脂材にて構成され、内部には演出用ＬＥＤ（発光ダイオード）３８２ａ，３８２ｂが開放位置において前方に向けて光を出射可能に設けられているとともに、演出用ＬＥＤ（発光ダイオード）３８３ａ，３８３ｂが閉鎖位置において前方に向けて光を出射可能に設けられている。

【０１９８】

本体部３４０の前面には「激熱！！」なる文字の上下方向の中央部を構成する突部３８１ａが形成され、所定の色にて着色されている。また、開閉部３７１，３７２の背面には、「激熱！！」なる文字の上部または下部をそれぞれ構成する突部３８１ｂ，３８１ｃが形成され、所定の色にて着色されている。これにより、開閉部３７１，３７２が開放位置に移動したときに、本体部３４０の前面と開閉部３７１，３７２の背面とが連続して面一をなすことで、本体部３４０の前面よりも広い演出面が構成されるとともに、該演出面にこれら突部３８１ａ，３８１ｂ，３８１ｃが隣接することで「激熱！！」なる大きな文字が形成されるようになっている。また、開閉部３７１，３７２の前面には所定の装飾（図示略）が施されている。

【０１９９】

尚、本実施例では突部３８１ａ，３８１ｂ，３８１ｃにより「激熱！！」なる文字が形成されるようになっているが、他の文字や文字以外の図柄、絵柄、装飾等が形成されるようにしてもよい。

【０２００】

駆動ユニット３７３は、本体部３４０の右側方に配設され、駆動軸を本体部３４０側に

向けて配置される演出用モータ３８９（図２参照）と、該演出用モータ３８９の駆動軸に固着される駆動ギヤ３８４と、駆動ギヤ３８４に噛合される第１従動ギヤ３８５と、第１従動ギヤ３８５に噛合される第２従動ギヤ３８６と、開閉部３７２の右側の軸部材３７４ｂに固着され第１従動ギヤ３８５に噛合される第３従動ギヤ３８７と、開閉部３７１の右側の軸部材３７４ａに固着され第２従動ギヤ３８６に噛合される第４従動ギヤ３８８と、から構成されており、演出用モータ３８９の駆動力が駆動ギヤ３８４、第１従動ギヤ３８５、第２従動ギヤ３８６、第３従動ギヤ３８７、第４従動ギヤ３８８を介して上下の開閉部３７１，３７２双方に伝達される、つまり、開閉部３７１，３７２は、一の演出用モータ３８９により連動されるようになっている。尚、開閉部３７１，３７２をそれぞれ別個のモータにより駆動するようにしてもよい。

【０２０１】

このように構成された演出可動体３０２は、本体部３４０及び開閉部３７１，３７２の内部に演出用ＬＥＤ３８２ａ，３８２ｂ，３８３ａ，３８３ｂが設けられ、かつ、開閉部３７１，３７２を駆動するための演出用モータ３８９を含む駆動ユニット３７３を備えていることにより、所定の重量を有している。

【０２０２】

図３、図４、図８及び図９に示すように、第２演出ユニット４００は、第１演出ユニット３００の下端部における側辺部３０１Ｌ，３０１Ｒ間に配置されており、合成樹脂材等により形成された板状のベース部材４１０と、該ベース部材４１０に対し上下方向に移動可能に設けられたサブ演出表示装置４０３と、から主に構成されている。

【０２０３】

サブ演出表示装置４０３は、有機ＥＬ（エレクトロルミネセンス）で構成された表示領域を有している。尚、本実施例では、サブ演出表示装置４０３の表示領域を有機ＥＬにて構成しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３の表示領域としては、例えば、演出表示装置５と同様にＬＣＤ（液晶表示装置）や電子ペーパーによって構成された表示装置を用いるようにしても良い。

【０２０４】

また、サブ演出表示装置４０３は、ベース部材４１０に対し、後述するカウントダウン予告演出の表示を実行するために配置されるカウントダウン表示位置（図４中２点鎖線位置参照）と、カウントダウン予告演出の表示を実行しないように配置されるカウントダウン非表示位置（図４中実線位置参照）と、の間で上下方向に移動可能に設けられている。尚、カウントダウン非表示位置とは、図１に示すように、演出表示装置５の下方であるとともにサブ演出表示装置４０３の大部分が遊技盤２の背面に隠蔽されることで遊技者から視認困難となる位置であり、カウントダウン表示位置とは、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン非表示位置から上方に移動することにより、演出表示装置５の正面に配置され遊技者から視認可能となる位置である。

【０２０５】

ベース部材４１０の右部の背面には、サブ演出表示装置４０３を駆動させるためのサブ演出表示装置昇降用モータ４０１（図２参照）が、駆動軸４０１ａを前面側に突出させるように固定されている。図８（Ａ）及び図８（Ｂ）に示すように、ベース部材４１０の右部の前面側には、該ベース部材４１０の右部の前面側に突出されたサブ演出表示装置昇降用モータ４０１の駆動軸４０１ａに固着された第１ギヤ４１１と、該第１ギヤ４１１に噛合されベース部材４１０の右部の前面に突設された前後方向を向く回転軸４１２ａを中心として回動可能に設けられた第２ギヤ４１２と、が配設されている。また、ベース部材４１０の前面内側には、サブ演出表示装置４０３を上下方向に移動案内するガイドレール４３０Ｌ，４３０Ｒが上下方向に向けて形成されている。

【０２０６】

ベース部材４１０の左部の背面には、サブ演出表示装置４０３を駆動させるためのサブ演出表示装置昇降用モータ４０２（図２参照）が、駆動軸４０２ａを前面側に突出させるように固定されている。図９（Ａ）及び図９（Ｂ）に示すように、ベース部材４１０の左

部の前面側には、該ベース部材４１０の右部の前面側に突出されたサブ演出表示装置昇降用モータ４０２の駆動軸４０２ａに固着された第１ギヤ４２１と、該第１ギヤ４２１に噛合されベース部材４１０の左部の前面に突設された前後方向を向く回転軸４２２ａを中心として回動可能に設けられた第２ギヤ４２２と、該第２ギヤ４２２に噛合されベース部材４１０の左部の前面に突設された前後方向を向く回転軸４２３ａを中心として回動可能に設けられた第３ギヤ４２３と、該第３ギヤ４２３に噛合されベース部材４１０の左部の前面に突設された前後方向を向く回転軸４２４ａを中心として回動可能に設けられた第４ギヤ４２４と、が配設されている。

【０２０７】

図８及び図９に示すように、サブ演出表示装置４０３の右側部にはラック４１３が取り付けられているとともに、サブ演出表示装置４０３の左側部にはラック４２５が取り付けられている。これらラック４１３，４２５のうち、ラック４１３の右側面には上端部から下端部にかけて歯部４１３ａが形成されており、該歯部４１３ａは、第２ギヤ４１２と噛合している。また、ラック４２５の左側面には、上端部から下端部にかけて歯部４２５ａが形成されており、該歯部４２５ａは、第４ギヤ４２４と噛合している。尚、ラック４１３の後部はガイドレール４３０Ｒ内に配置されているとともに、ラック４２５の後部はガイドレール４３０Ｌ内に配置されている。このため、サブ演出表示装置４０３は、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によりラック４１３，４２５がガイドレール４３０Ｒ，４３０Ｌ内を上下動することによりカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置との間を移動可能となっている。

【０２０８】

ラック４２５の下部からは庇片４２８が左側方に向けて延設されている。尚、庇片４２８は、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン非表示位置にあるとき、位置検出センサ４４０により検出される被検出片として機能している。

【０２０９】

次に、このように構成された第１演出ユニット３００及び第２演出ユニット４００の動作態様の一例について、図１０～図１３に基づいて説明する。図１０は、演出可動体が上方位置に保持されている状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン非表示位置に配置されている状態を示す概略図である。図１１は、演出可動体が自重により落下する状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置に向けて移動する状態を示す概略図である。図１２は、演出可動体が落下して下方位置に到達した状態と、サブ演出表示装置がカウントダウン表示位置に配置された状態を示す概略図である。図１３は、演出可動体が開放された状態と、サブ演出表示装置が退避位置に移動した状態を示す概略図である。

【０２１０】

第１演出ユニット３００は、ベース部材３０１の上辺部３０１Ｈ及び左右の側辺部が演出表示装置５の上辺及び左右側辺の外側に沿うように、遊技盤２の背面側に配設されている（図１参照）。よって、演出可動体３０２は、上方位置において演出表示装置５の上方に位置し、下方位置において演出表示装置５の表示画面の上下方向の略中央に位置する。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、下方位置は演出表示装置５の表示画面の下部や上部であってもよいし、上方位置や下方位置において演出表示装置５の表示画面に前後に重畳しない位置に配設されていてもよい。

【０２１１】

図１０に示すように、本実施例の演出可動体３０２は、通常は上方位置に位置するため、該上方位置が駆動初期位置とされている。この状態において、ラック３４１の歯部３４１Ａにおける最下端の歯部と第３ギヤ３０９の歯部３５０とが噛合されているため、演出可動体３０２の自重がラック３４１を介して第３ギヤ３０９に作用する。よって、第３ギヤ３０９に正面視反時計回りの回転力が作用し、該回転力が第２ギヤ３０８、第１ギヤ３０７を介して演出可動体昇降用モータ３０６に伝達され、演出可動体昇降用モータ３０６の負荷によって第１ギヤ３０７、第２ギヤ３０８、第３ギヤ３０９の回動が抑止されるこ

とで、ラック３４１の歯部３４１ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０ａとの噛合状態が維持される。

【０２１２】

つまり、本実施例では、演出可動体３０２の自重によりかかる下向きの力よりも演出可動体昇降用モータ３０６の負荷の方が大きく設定されていることで、演出可動体昇降用モータ３０６の負荷により演出可動体３０２を上方位置に保持することができるため、演出可動体昇降用モータ３０６をｏｆｆとすることができる。また、演出可動体３０２が上方位置にあるとき、ラック３４１は第１保持手段３０４及び第２保持手段３０５により該上方位置に保持される。

【０２１３】

具体的には、第１保持手段３０４は、保持用ソレノイド３３０の励磁が解除されていることで、第１保持片３３４は第１保持位置に位置している。このとき、第１被保持部３４６が第１保持片３３４よりも上方、詳しくは、第１被保持部３４６の下端が第１保持片３３４の上辺３３４ａに当接または近接する位置にあり、ラック３４１の下方への移動（落下）が規制されている。

【０２１４】

また、第２保持手段３０５は、第２保持片３２４は第２保持位置に位置している。このとき、第２被保持部３４２ａが保持部３２５よりも上方、詳しくは、第２被保持部３４２ａの下端が保持部３２５の上辺に当接または近接する位置にあり、ガイド部材３４２の下方への移動（落下）が規制されている。

【０２１５】

尚、本実施例では、第２保持手段３０５においては、保持部３２５の上面と第２被保持部３４２ａとが当接して演出可動体３０２を保持しているので、保持の解除時においては、保持部３２５の上面と第２被保持部３４２ａとが摺動するので、摩擦によって保持の解除が遅れてしまうと、演出可動体３０２の自重による落下が遅れてしまう可能性があるので、例えば、これら保持部３２５の上面と第２被保持部３４２ａとの摩擦を低減するために、保持部３２５に回転自在とされた複数のローラを設けたり、或いは低摩擦の樹脂板を設けるようにしても良い。

【０２１６】

このように、演出可動体３０２が上方位置にあるとき、演出可動体３０２は演出可動体昇降用モータ３０６の負荷により上方位置に保持されるだけでなく、第１保持手段３０４によりラック３４１の下方への移動（落下）が規制され、かつ、第２保持手段３０５によりガイド部材３４２の下方への移動（落下）が規制されることによっても上方位置に保持される。

【０２１７】

すなわち、本実施例では、演出可動体３０２の荷重よりも演出可動体昇降用モータ３０６による負荷の方が大きいため、ラック３４１と第３ギヤ３０９とが噛合状態であれば、演出可動体昇降用モータ３０６によって演出可動体３０２を上方位置にて保持することができるが、演出可動体３０２を上下方向に移動させる移動手段３０３を構成する演出可動体昇降用モータ３０６、第１ギヤ３０７、第２ギヤ３０８、第３ギヤ３０９、ラック３４１とは別個に設けられた第１保持手段３０４や第２保持手段３０５によっても演出可動体３０２を上方位置に保持することができる。よって、例えば、パチンコ遊技機１に生じる振動等の要因により演出可動体３０２に演出可動体昇降用モータ３０６の負荷を上回る下向きの力が加わったり、演出可動体３０２の自重が演出可動体昇降用モータ３０６の負荷より上回るように設定されたり、あるいは、後述するようにパチンコ遊技機１に生じる振動等の要因により演出可動体３０２が上方位置にて浮き上がることによりラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態が解除されて自重により落下可能な状態となってしまう場合でも、第１保持手段３０４や第２保持手段３０５によって演出可動体３０２を上方位置に保持することができる。

【０２１８】

また、本実施例では、演出可動体３０２は、通常、図１０に示す上方位置、つまり、第１被保持部３４６の下端が第１保持片３３４の上辺３３４ａに当接または近接するとともに、第２被保持部３４２ａの下端が保持部３２５の上辺に当接または近接する位置に保持されるが、この位置からさらに上方に移動可能に設けられている。すなわち、上方位置は、第１被保持部３４６の下端が第１保持片３３４の上辺３３４ａに当接または近接するとともに、第２被保持部３４２ａの下端が保持部３２５の上辺に当接または近接する上方位置である。尚、演出可動体３０２は、ラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態により該上方位置より所定距離（例えば、約１ｃｍ）上方に移動可能であり、該位置がラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態が解除される位置とされている。

【０２１９】

尚、本実施例においては、後述するように演出可動体３０２における上方位置と、演出可動体３０２が該上方位置から所定距離移動（上昇）した位置を区別せず演出可動体３０２の動作を制御しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出可動体３０２の上方位置を第１上方位置、該第１上方位置から所定距離移動（上昇）した位置を第２上方位置とし、これら第１上方位置と第２上方位置とを区別するように演出可動体３０２の動作を制御するようにしても良い。第１上方位置と第２上方位置とを区別するように演出可動体３０２の動作を制御する例としては、例えば、演出可動体動作プロセスフラグのＸの値を、演出可動体３０２が第１上方位置にて保持されている場合は「０」にセットし、演出可動体３０２が第２上方位置にて保持されている場合は「４」にセットする等すれば良い。

【０２２０】

このように本実施例では、演出可動体３０２は、ベース部材３０１に対し、図１２に示す下方位置と図１０に示す上方位置よりも所定距離上方との間の移動範囲内で移動可能に設けられているが、駆動初期位置は、上方位置とされ、該上方位置にて第１保持手段３０４や第２保持手段３０５によって保持される。

【０２２１】

次に、演出可動体３０２を上方位置から下方位置まで移動（落下）させる場合について説明する。演出可動体３０２を上方位置から下方位置まで移動（落下）させる場合、演出可動体昇降用モータ３０６を駆動して演出可動体３０２を僅かに上昇させラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態を解除することで、自重により落下させる。つまり、演出可動体３０２が落下する際には演出可動体昇降用モータ３０６の負荷は一切かからない。

【０２２２】

具体的には、図１０に示すように、演出可動体昇降用モータ３０６により第１ギヤ３０７を正面視時計回りに所定角度回動させることで、第２ギヤ３０８が正面視反時計回りに回動し、第３ギヤ３０９が正面視時計回りに回動する。このとき、ラック３４１と第３ギヤ３０９とは噛合状態であるため演出可動体３０２は上方位置から所定距離上方に移動（上昇）する。

【０２２３】

また、演出可動体昇降用モータ３０６を駆動した後、ラック３４１を上方位置から所定距離上方に移動（上昇）させるのとほぼ同時に、保持用ソレノイド３３０を励磁して第１保持片３３４を第１保持位置から第１退避位置まで移動させるとともに、保持用モータ３２０を駆動して第２保持片３２４を第２保持位置から第２退避位置まで移動させる。このように、演出可動体昇降用モータ３０６を駆動した後に第１保持片３３４を第１保持位置から第１退避位置まで移動させるとともに、第２保持片３２４を第２保持位置から第２退避位置まで移動させる。よって、演出可動体３０２の自重が第１保持片３３４や第２保持片３２４に作用している状態で第１保持片３３４や第２保持片３２４を退避させることにより保持用ソレノイド３３０や保持用モータ３２０に負荷がかかることがない。

【０２２４】

また、本実施例では、上記のように演出可動体３０２を落下させる前にラック３４１と第３ギヤ３０９の噛合状態を解除する際に、演出可動体３０２を上方位置から所定距離上

昇させるが、上方位置において、演出可動体３０２の前方には該演出可動体３０２を遊技者から視認不可または困難とするカバー部材が設けられているため、演出可動体３０２が落下する前の予備動作となる上方位置から所定距離の上方への移動が遊技者から視認できないまたは視認困難であるため、遊技者が落下する前の予備動作により演出可動体３０２が落下するか否かを予測しにくくなっている。

【０２２５】

次いで、演出可動体３０２の上方位置からの所定距離の上昇が完了すると、ラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態が解除され、第３ギヤ３０９の欠落部３５１がラック３４１の歯部３４１Ａと対向することになるため、これにより演出可動体３０２の自重による落下が開始される。尚、落下する際に演出用ＬＥＤ３８３ａ，３８３ｂを発光させ、落下時の態様を装飾してもよい。そして、第１保持片３３４や第２保持片３２４も第１保持位置、第２保持位置から退避されているので、図１１に示すように、演出可動体３０２は、上方位置から下方位置に向けて自重により落下していく。

【０２２６】

図１２に示すように、演出可動体３０２が下方位置に到達するとき、該演出可動体３０２の本体部３４０の左右側の下端所定箇所が落下規制部３１２Ｌ，３１２Ｒの緩衝部材３１３Ｌ，３１３Ｒにて受支されるとともに、ラック３４１及びガイド部材３４２の下端が落下規制部３１４Ｌ，３１４Ｒの緩衝部材３１５Ｌ，３１５Ｒにて受支されることで、落下による衝撃は緩衝されるとともに、下方への移動が緩衝部材３１３Ｌ，３１３Ｒ、３１５Ｌ，３１５Ｒにより規制されて下方位置に維持される。

【０２２７】

また、図１３に示すように、演出可動体３０２が下方位置まで移動したときに、演出可動体３０２の開閉部３７１，３７２が閉鎖位置からそれぞれ逆方向に反転して開放位置まで移動する。これにより「激熱！！」なる文字が形成されるとともに、演出用ＬＥＤ３８０ａ，３８２ａ，３８２ｂが発光することにより装飾される。

【０２２８】

次に、演出可動体３０２を下方位置から上方位置に戻す場合について説明する。図１３に示すように演出可動体３０２が下方位置にあるときに、開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に戻した後、あるいは閉鎖位置に戻しながら、演出可動体昇降用モータ３０６により第１ギヤ３０７を正面視時計回りに回動させることで、第２ギヤ３０８が正面視反時計回りに回動し、第３ギヤ３０９が正面視時計回りに回動する。このとき、ラック３４１の欠落部３４３と第３ギヤ３０９の欠落部３５１とが対向してラック３４１と第３ギヤ３０９とは噛合状態が解除されているため、第３ギヤ３０９が回動してもラック３４１の上昇は開始されない。

【０２２９】

そして、第３ギヤ３０９の周縁下部に位置していた係合突起３５５が時計回りに移動し、係合突起３５５が下端部の歯部３４１Ａに近づくと、ラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０とが噛合状態になる前に、係合突起３５５が下端部の歯部３４１Ａに係合（当接）する。このように係合突起３５５が下端部の歯部３４１Ａに係合した状態のまま第３ギヤ３０９の回動により係合突起３５５が移動することで、ラック３４１が上方に持ち上げられていく。

【０２３０】

このとき、係合突起３５５と下端部の歯部３４１Ａとの当接位置がラック３４１の上昇に伴いそれぞれの歯先と歯底との間で変位していくが、係合突起３５５はインボリュート歯車の歯型とほぼ同形に形成されていることで、演出可動体３０２の上昇開始時にがたつきが生じにくいため、係合突起３５５と下端部の歯部３４１Ａとの当接がスムーズに行われる。

【０２３１】

次いで、係合突起３５５が下端部の歯部３４１Ａに当接してラック３４１が上昇を開始した後、第３ギヤ３０９の回動に応じてラック３４１が上昇を開始してから、ラック３４

１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０とが噛合状態になる。つまり、係合突起３５５と歯部３５０との相対位置は不変であることで、係合突起３５５と下端部の歯部３４１Ａとを当接（係合）させることで、ラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０とが噛合する際の位置決めがなされるため、常に所望の位置においてラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０とを噛合させることが可能となる。よって、例えば、演出可動体３０２は、下方位置にあるときに弾性変形可能な緩衝部材３１３Ｌ，３１３Ｒ、３１５Ｌ，３１５Ｒ上に載置されていることで、下方位置にて維持される位置に微小な誤差が生じたり、上方位置から下降させるときの第３ギヤ３０９の回動角度に誤差が生じたりすることにより、上昇させるときにラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０との噛合位置がずれたとしても、常に所望の位置においてラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０とを噛合させることができる。

【０２３２】

その後、図１０に示すように、演出可動体昇降用モータ３０６により第３ギヤ３０９が回動してラック３４１が上昇することにより、第１被保持部３４６が第１保持位置にある第１保持片３３４に到達すると、第１被保持部３４６の上端が摺接辺３３４ｂに当接される。そして、ラック３４１が上昇を続けていくと、第１被保持部３４６により第１保持片３３４が圧縮バネ３３０ｂの付勢力に抗して右側の第１退避位置側に向けて押圧されていき、第１被保持部３４６が第１保持片３３４の側方を通過して上方に移動すると、第１退避位置側に押圧されていた第１保持片３３４が圧縮バネ３３０ｂの付勢力により再び第１保持位置まで移動される。

【０２３３】

そして、演出可動体３０２が上方位置まで移動したときに、演出可動体昇降用モータ３０６の駆動が停止（ｏｆｆ）され、演出可動体昇降用モータ３０６の負荷によって第１ギヤ３０７、第２ギヤ３０８、第３ギヤ３０９の回動が抑止されることで、ラック３４１の歯部３４１Ａと第３ギヤ３０９の歯部３５０ａの噛合状態が維持されるとともに、第１保持手段３０４及び第２保持手段３０５により、演出可動体３０２の上方位置からの落下が規制されることで、演出可動体３０２は上方位置に保持される。

【０２３４】

また、図１０に示すように、本実施例のサブ演出表示装置４０３は、通常はカウントダウン非表示位置に位置するため、該カウントダウン非表示位置が工藤初期位置とされている。この状態において、ラック４１３の歯部４１３ａと第２ギヤ４１２とが噛合されているため、サブ演出表示装置４０３の自重がラック４１３を介して第２ギヤ４１２に作用する。また、ラック４２５の歯部４２５ａと第４ギヤ４２４とが噛合されているため、サブ演出表示装置４０３の自重がラック４２５を介して第４ギヤ４２４に作用する。

【０２３５】

よって、第２ギヤ４１２に正面視反時計回りの回転力が作用し、該回転力が第２ギヤ４１２、第１ギヤ４１１を介してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１に伝達され、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１の負荷によって第１ギヤ４１１、第２ギヤ４１２の回動が抑止されることで、ラック４１３の歯部４１３ａと第２ギヤ４１２との噛合状態が維持される。また、第４ギヤ４２４に正面視時計回りの回転力が作用し、該回転力が第４ギヤ４２４、第３ギヤ４２３、第２ギヤ４２２、第１ギヤ４２１を介してサブ演出表示装置昇降用モータ４０２に伝達され、サブ演出表示装置昇降用モータ４０２の負荷によって第１ギヤ４２１、第２ギヤ４２２、第３ギヤ４２３、第４ギヤ４２４の回動が抑止されることで、ラック４２５の歯部４２５ａと第４ギヤ４２４との噛合状態が維持される。

【０２３６】

つまり、本実施例では、サブ演出表示装置４０３の自重によりかかる下向きのちからよりもサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の負荷の方が大きく設定されていることで、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の負荷によりサブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置に保持することができるため、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２をｏｆｆとすることができる。

【０２３７】
次に、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置まで移動させる場合について説明する。サブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置まで移動させる場合、図１０及び図１１に示すように、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動する。
【０２３８】
具体的には、図１１に示すように、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１により第１ギヤ４１１を正面視反時計回りに回動させることで、第２ギヤ４１２が正面視時計回りに回動する。また、サブ演出表示装置昇降用モータ４０２により第１ギヤ４２１を正面視時計回りに回動させることで、第２ギヤ４２２が正面視反時計回りに回動し、第３ギヤ４２３が正面視時計回りに回動し、第４ギヤ４２４が正面視反時計回りに回動する。このとき、ラック４１３と第２ギヤ４１２とは噛合状態であるとともに、ラック４２５と第４ギヤ４２４とは噛合状態であるため、サブ演出表示装置４０３はカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置まで移動（上昇）する。
【０２３９】
尚、図１２に示すように、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に配置されている状態で前述したように演出可動体３０２が開放位置にまで移動（落下）してきた場合は、サブ演出表示装置４０３の上端部と演出可動体３０２の本体部３４０の下端部とが近接する。
【０２４０】
更に、図１２に示すサブ演出表示装置４０３の上端部と演出可動体３０２の本体部３４０の下端部とが近接した状態において開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動を開始すると、図１３に示すように、サブ演出表示装置４０３は、開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することに連動して、カウントダウン表示位置から該カウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置の間である退避位置に向けて移動する。具体的には、図１３に示すように、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１により第１ギヤ４１１を正面視時計回りに回動させることで、第２ギヤ４１２が正面反視時計回りに回動する。また、サブ演出表示装置昇降用モータ４０２により第１ギヤ４２１を正面反視時計回りに回動させることで、第２ギヤ４２２が正面視時計回りに回動し、第３ギヤ４２３が正面視反時計回りに回動し、第４ギヤ４２４が正面視時計回りに回動する。このとき、ラック４１３と第２ギヤ４１２とは噛合状態であるとともに、ラック４２５と第４ギヤ４２４とは噛合状態であるため、サブ演出表示装置４０３はカウントダウン非表示位置から退避位置まで移動（下降）する。
【０２４１】
このように、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置から退避位置に移動することによって、開放位置に配置された開閉部３７２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉することが防止されている。尚、本実施例における退避位置とは、サブ演出表示装置４０３と開放位置に配置された開閉部３７２とが互いに干渉しないよう、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置から移動する該カウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置との間の位置であるが、該退避位置においては、サブ演出表示装置４０３の上部側は遊技者から視認可能なように演出表示装置５の下部前方に配置される。このため、本実施例では、サブ演出表示装置４０３が退避位置に移動したとしても、遊技者からはサブ演出表示装置４０３における表示（カウントダウン演出におけるカウントダウン表示）が視認可能となっている。
【０２４２】
尚、開閉部３７１，３７２が開放位置から閉鎖位置に向けて移動を開始した後は、再びサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動（サブ演出表示装置昇降用モータ４０１を正面視反時計回り、サブ演出表示装置昇降用モータ４０２を正面視時計回りに駆動）することによりサブ演出表示装置４０３を退避位置からカウントダウン表示位置まで移動（上昇）すれば良い。また、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置からカ

ウントダウン非表示位置に向けて移動（下降）させる場合は、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動（サブ演出表示装置昇降用モータ４０１を正面視時計回り、サブ演出表示装置昇降用モータ４０２を正面視反時計回りに駆動）すれば良い。

【０２４３】

尚、本実施例では、サブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２とを、同一の駆動手段であるモータ（サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２と可動演出体昇降用モータ３０６）により駆動する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２は、本実施例と同様に同一の駆動手段にて駆動するようにしても良い他、異なる駆動手段により駆動するようにしても良い。

【０２４４】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、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。尚、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。

【０２４５】

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、図２３のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図２３に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（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（Ｓ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（Ｓ１３）。

【０２４６】

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～ＭＲ４といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（Ｓ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（Ｓ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０２４７】

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（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、普通図柄の変動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。

【０２４８】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマン

ドを伝送させる（Ｓ１７）。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、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とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２４９】

図２４は、特別図柄プロセス処理として、図２３に示すＳ１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（Ｓ２１）。該始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、Ｓ２２～Ｓ２９の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２５０】

Ｓ２１の始動入賞判定処理では、図２５に示すように、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（Ｓ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（Ｓ１０１；Ｙ）、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（Ｓ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。Ｓ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（Ｓ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（Ｓ１０３）。

【０２５１】

Ｓ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（Ｓ１０１；Ｎ）、Ｓ１０２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（Ｓ１０２；Ｙ）、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（Ｓ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（Ｓ１０４；Ｙ）、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（Ｓ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。Ｓ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（Ｓ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（Ｓ１０６）。

【０２５２】

Ｓ１０３，Ｓ１０６の処理のいずれかを実行した後には、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（Ｓ１０７）。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

（Ｓ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０２５３】

Ｓ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（Ｓ１０９）。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（Ｓ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０２５４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、Ｓ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や演出図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０２５５】

Ｓ１１０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（Ｓ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２５６】

Ｓ１１１の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（Ｓ１１４でＹ）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（Ｓ１１５）、Ｓ１０４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（Ｓ１１４でＮ）、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（Ｓ１１６）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂ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。

【０２５７】

Ｓ２２の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（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変動表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置

４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄や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、特別図柄や演出図柄の変動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。

【０２５８】

Ｓ２３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、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３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。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動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。

【０２５９】

Ｓ２２の特別図柄通常処理やＳ２３の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動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、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

【０２６０】

Ｓ２４の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、Ｓ２４の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、Ｓ２４の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０２６１】

Ｓ２５の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の変動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、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０２６２】

Ｓ２６の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別に関係なく、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当りＡ」である場合には、「１６回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、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「５回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２６３】

Ｓ２７の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、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８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０２６４】

Ｓ２８の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理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。

【０２６５】

Ｓ２９の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置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、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り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（確変フラグや時短フラグのセット）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。

【０２６６】

尚、大当り終了処理においては、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

【０２６７】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「１００」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【０２６８】

図２６は、特別図柄通常処理として、図２４のＳ２２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２６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（Ｓ１４１）。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、Ｓ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０２６９】

Ｓ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（Ｓ１４１；Ｎ）、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、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（Ｓ１４２）。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。

【０２７０】

Ｓ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、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（Ｓ１４３）。

【０２７１】

その後、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」に更新した後（Ｓ１４４）、Ｓ１４９に移行する。

【０２７２】

一方、Ｓ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（Ｓ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１４５）。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、Ｓ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、Ｓ１４５の処理は、Ｓ１４１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。

【０２７３】

尚、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を決定できればよい。

【０２７４】

Ｓ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（Ｓ１４５；Ｎ）、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、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（Ｓ１４６）。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。

【０２７５】

Ｓ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計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特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、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～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（Ｓ１４７）。

【０２７６】

その後、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「１」に更新した後（Ｓ１４８）、Ｓ１４９に移行する。

【０２７７】

Ｓ１４９においては、特別図柄の変動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、図１７に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結

果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（Ｓ１５０）。尚、このＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがセットされている高確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。また、確変フラグがセットされていない低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。

【０２７８】

このように、Ｓ１４９で選択される特図表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、Ｓ１５０の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）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ことで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定される。

【０２７９】

Ｓ１５０にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（Ｓ１５１）。そして、「大当り」であると判定された場合には（Ｓ１５１；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（Ｓ１５２）。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１８（Ａ）に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（Ｓ１５３）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル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り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別決定テーブルにおいて「非確変」、「確変Ａ」、「確変Ｂ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（Ｓ１５４）。

【０２８０】

Ｓ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当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、変動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り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（Ｓ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とすればよい。

【０２８１】

一方、Ｓ１５１にて「大当り」ではないと判定された場合には（Ｓ１５１；Ｎ）、Ｓ１５６に進む。

【０２８２】

Ｓ１５６においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、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。また、Ｓ１５１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、Ｓ１５４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「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、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変Ａ」とする決定結果に応じて「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「確変Ｂ」とする決

定結果に応じて「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。
【０２８３】
Ｓ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（Ｓ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。
【０２８４】
尚、Ｓ１４５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（Ｓ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（Ｓ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置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、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、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。
【０２８５】
図２７は、変動パターン設定処理として、図２４のＳ２３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２７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ１６１）。そして、大当りフラグがオンであれば（Ｓ１６１；Ｙ）、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（Ｓ１６２）。
【０２８６】
Ｓ１６１にて大当りフラグがオフであるときには（Ｓ１６１；Ｎ）、例えば遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた時短フラグがオンであるか否か（セットされているか）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判定する（Ｓ１６３）。そして、時短フラグがオンであれば（Ｓ１６３；Ｙ）、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、ハズレ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（Ｓ１６４）。
【０２８７】
一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオフであるとき（セットされていないとき）には（Ｓ１６３；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定し、該特定した合計保留記憶数が２以上であるか否かを判定する（Ｓ１６５）。
【０２８８】
特定した合計保留記憶数が２以上でない場合（Ｓ１６５；Ｎ）には、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、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（Ｓ１６６）。
【０２８９】
また、特定した合計保留記憶数が２以上である場合（Ｓ１６５；Ｙ）には、Ｓ１６７に進んで、合計保留記憶数が５以上であるか否かをさらに判定する（Ｓ１６７）。
【０２９０】
合計保留記憶数が５以上でない場合（Ｓ１６７；Ｎ）には、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、ハズレ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（Ｓ１６８）。
【０２９１】
また、合計保留記憶数が５以上である場合（Ｓ１６７；Ｙ）には、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、ハズレ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットする（Ｓ１６９）。
【０２９２】
Ｓ１６２，Ｓ１６４，Ｓ１６６，Ｓ１６８，Ｓ１６９の処理のいずれかを実行した後に

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判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択された大当り用変動パターン判定テーブルまたはハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれか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（Ｓ１７０）。

【０２９３】

尚、大当りフラグがオフであるときには、Ｓ１７０の処理にて変動パターンを決定することにより、演出図柄の変動表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、Ｓ１７０の処理には、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の変動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。

【０２９４】

Ｓ１７０にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第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（Ｓ１７１）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第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。

【０２９５】

Ｓ１７１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（Ｓ１７２）。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、変動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に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動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に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【０２９６】

Ｓ１７２の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する（Ｓ１７３）。特別図柄の変動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変動表示結果（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。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（Ｓ１７４）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２９７】

Ｓ１７２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図２３に示すＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動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、順次に送信されることになる。尚、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、例えば変動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。

【０２９８】

図２８は、特別図柄停止処理として、図２４のＳ２５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。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｓ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（Ｓ１８１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（Ｓ１８２）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（Ｓ１８３）、大当りフラグがセットされていない場合（Ｓ１８３；Ｎ）には、Ｓ１９０に移行する。

【０２９９】

一方、大当りフラグがセットされている場合（Ｓ１８３；Ｙ）には、ＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグおよび時短フラグをクリアし（Ｓ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（確変Ａ）、大当り開始２指定コマンド（確変Ｂ）、大当り開始３指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（Ｓ１８５）。

【０３００】

さらにＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（Ｓ１８６）。

【０３０１】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（Ｓ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１６回。確変大当りＢの場合には５回。）をセットする（Ｓ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ２６）に対応した値である“４”に更新する（Ｓ１８９）。

【０３０２】

一方、Ｓ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（Ｓ１９０；Ｙ）には、Ｓ１９６に進む。

【０３０３】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（Ｓ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（Ｓ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（Ｓ１９３）、「０」でない場合（Ｓ１９３；Ｎ）にはＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（Ｓ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアした後（Ｓ１９４）、確変フラグまたは時短フラグのセット状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（Ｓ１９５）、Ｓ１９６に進む。

【０３０４】

Ｓ１９６では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０３０５】

図２９は、大当り終了処理として、図２４のＳ２９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。

【０３０６】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（Ｓ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（Ｓ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、演出表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し

（Ｓ２０４）、処理を終了する。
【０３０７】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（Ｓ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（Ｓ２０５）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（Ｓ２０６）。経過していなければ処理を終了する。
【０３０８】
大当り終了表示時間を経過していれば（Ｓ２０６；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢであるかを判定する（Ｓ２０７）。
【０３０９】
大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合（Ｓ２０７；Ｙ）には、確変フラグをセットし（Ｓ２０８）、時短フラグをセットし（Ｓ２０９）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（Ｓ２１０）、Ｓ２１３に進む。
【０３１０】
一方、大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢでない場合（Ｓ２０７；Ｎ）には、Ｓ２１１とＳ２１２を実行することで、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、Ｓ２１３に進む。
【０３１１】
Ｓ２１３では、大当りフラグをリセットし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（Ｓ２１４）。そして、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（Ｓ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（Ｓ２１６）。
【０３１２】
次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図３０は、演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（Ｓ５１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ５２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（Ｓ５３）、以下の処理を実行する。
【０３１３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：Ｓ５４）。このコマンド解析処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１４参照）であるのか解析する。
【０３１４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（Ｓ５５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置５の表示制御を実行する。
【０３１５】
次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し（Ｓ５６）。その後、Ｓ５２に移行する。

【０３１６】
尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１４参照）であるのかを解析する。
【０３１７】
図３１は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ５５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、演出表示装置５の第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（Ｓ７２）。
【０３１８】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ７３～Ｓ７９のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。
【０３１９】
変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）：遊技制御用マイクロコンピュータ１００から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（Ｓ７４）に対応した値に変更する。
【０３２０】
演出図柄変動開始処理（Ｓ７４）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（Ｓ７５）に対応した値に更新する。
【０３２１】
演出図柄変動中処理（Ｓ７５）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に対応した値に更新する。
【０３２２】
演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（Ｓ７７）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。
【０３２３】
大当り表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置５に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（Ｓ７８）に対応した値に更新する。
【０３２４】
大当り遊技中処理（Ｓ７８）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置５におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（Ｓ７９）に対応した値に更新する。
【０３２５】
大当り終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置５において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。
【０３２６】
図３２は、図３１に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（Ｓ

７４）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、Ｓ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（Ｓ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（Ｓ２７２）。尚、バッファ番号「１－１」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３２７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３２８】

また、Ｓ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（Ｓ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（Ｓ２７３；Ｎ）、演出図柄変動開始処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（Ｓ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（Ｓ２７４）。尚、バッファ番号「２－１」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３２９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３３０】

Ｓ２７２またはＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（Ｓ２７５）。

【０３３１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（Ｓ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【０３３２】

尚、この実施例では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの演出図柄の組合せ）の

中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第４変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０３３３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【０３３４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３３に示す予告演出決定処理を実施して、当該変動表示において予告演出を実行するか否かを決定する（Ｓ２７７）。尚、本実施例では、予告演出決定処理において、後述するようにキャラクタが登場するキャラクタ予告演出及びカウントダウン演出のみを決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの予告演出として、キャラクタ予告演出及びカウントダウン演出以外のその他の態様の予告演出、例えば、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すれば良い。

【０３３５】

本実施例の予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動表示結果と変動パターンとを特定する（Ｓ２９１）。変動表示結果は、変動開始時において主基板１１から送信される変動表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）を指定するための変動表示結果指定コマンドを格納するための変動表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている変動表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本実施例では、予告演出の対象が、大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）、スーパーリーチ、ノーマルリーチであるので、具体的には、変動表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）であるのか否かを変動表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがスーパーリーチであるのか否か、ノーマルリーチであるのか否か、非リーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すれば良い。

【０３３６】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図３４に示す予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と、実行する場合の予告演出の種別とを決定する（Ｓ２９２）。

【０３３７】

尚、本実施例では、予告演出決定用乱数は、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、予告演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これら予告演出決定用乱数を生成するための予告演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該予告演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【０３３８】

本実施例の予告演出種別決定用テーブルは、図３４に示すように、予告演出に対応する予告演出種別決定用テーブルから構成されている。尚、本実施例では、予告演出として、

キャラクタＡが登場する予告演出と、キャラクタＢが登場する予告演出Ｂと、サブ演出表示装置４０３において演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示するカウントダウン演出とが実行可能とされている。

【０３３９】

予告演出種別決定用テーブルにおいては、図２８に示すように、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「カウントダウン演出」、「予告演出なし」のそれぞれに対して、変動表示結果が大当りとなる場合、変動パターンがスーパーリーチはずれである場合、変動パターンがノーマルリーチはずれである場合、変動パターンが非リーチはずれである場合のそれぞれに異なる判定値が、図３４に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３４０】

具体的には、変動表示結果が大当りとなる場合については、「予告演出なし」に対して０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に２０個の判定値が割り当てられ、「カウントダウン演出」に７０個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「予告演出なし」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に４０個の判定値が割り当てられ、「カウントダウン演出」に１０個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「予告演出なし」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に１０個の判定値が割り当てられ、「カウントダウン演出」に０個の判定値が割り当てられている。また、変動表示結果が非リーチはずれとなる場合については、「予告演出なし」に対して９０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ａ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に０個の判定値が割り当てられ、「カウントダウン演出」に０個の判定値が割り当てられている。

【０３４１】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合よりも予告演出が実行され易くなるとともに、「カウントダウン演出」が実行され易くなっている。また、スーパーリーチはずれである場合については、「予告演出Ｂ」が実行され易くなっている。ノーマルリーチはずれである場合については、「予告演出なし」が、大当りとなる場合やスーパーリーチはずれの場合よりも決定されやすくなっており、予告演出が実行される場合は、「予告演出Ａ」が実行されやすくなっている。また、非リーチはずれである場合については、「予告演出なし」が、大当りとなる場合やスーパーリーチはずれの場合、ノーマルリーチの場合と比較して最も決定され易くなっている。

【０３４２】

図３４に示すように予告演出種別決定用テーブルが設定されていることにより、当該変動表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれ及びノーマルリーチはずれとなる場合に比較して、「カウントダウン演出」が決定され易くなるように設定されているとともに、スーパーリーチはずれである場合については、その他のノーマルリーチはずれである場合よりも、「予告演出Ｂ」が決定され易くなるように設定されている。一方、当該変動表示においてノーマルリーチはずれとなる場合には、当該変動表示において大当りとなる場合やスーパーリーチはずれとなる場合よりも「予告演出Ａ」が決定され易くなるように設定されており、当該変動表示において非リーチはずれとなる場合には、当該変動表示において大当りとなる場合やスーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチとなる場合よりも「予告演出なし」が決定され易くなるように設定されている。

【０３４３】

このように設定されていることにより、予告演出が実行されないときよりも、予告演出が実行されるときの方が、大当り期待度が高くなっている。更に、予告演出においては、予告演出Ａが実行されるときよりも、予告演出Ｂが実行されるときの方が、大当り期待度が高くなっており、カウントダウン演出が実行されるときが最も大当り期待度が高くなっ

ている。
【０３４４】
尚、各予告演出の大当り期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて大当りとなる確率を、各予告演出が実行されて大当りとなる確率と各予告演出が実行されてハズレとなる確率の和で除算した数値である。
【０３４５】
図３３に戻り、Ｓ２９３においては、Ｓ２９２において、いずれかの予告演出の実行を決定したか否か、つまり「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「カウントダウン演出」のいずれかを決定したか否かを判定する。ここで、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「カウントダウン演出」のいずれの予告演出も決定していない場合、つまり、「予告演出なし」を決定した場合には、当該予告演出決定処理を終了する。一方、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「カウントダウン演出」のいずれかを決定した場合には、Ｓ２９４に進んで、決定した予告演出の種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する。そして、Ｓ２９５に進んで、予告演出実行決定フラグをセットした後、当該予告演出決定処理を終了する。
【０３４６】
図３２に戻り、Ｓ２７７の予告演出決定処理の後に、Ｓ２７８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、Ｓ２７７の予告演出決定処理において「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」、「カウントダウン演出」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。
【０３４７】
予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、Ｓ２７９に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間として本実施例の予告演出であるキャラクタ予告演出に対応する期間を設定し（Ｓ２７９）、予告演出実行決定フラグをクリアして（Ｓ２８０）、Ｓ２８１に進み。一方、予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、Ｓ２７９経由することなくＳ２８１に進む。
【０３４８】
これら予告演出開始までの期間としては、本実施例では、キャラクタが登場するタイミングの前やカウントダウンが開始されるタイミングの前に、キャラクタが登場することやカウントダウンが開始されることの前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すれば良い。
【０３４９】
Ｓ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（Ｓ２８２）。
【０３５０】
尚、プロセステーブルには、演出表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【０３５１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出

用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（Ｓ２８３）。例えば、演出表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０３５２】

尚、この実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０３５３】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（Ｓ２８４）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（Ｓ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置５に出力し、演出表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（Ｓ７５）に対応した値にする（Ｓ２８６）。

【０３５４】

図３５は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（Ｓ７５）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（Ｓ３０１，Ｓ３０２，Ｓ３０３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体３０２を上方位置から下方位置に向けて落下させるための、図３６及び図３７に示す演出可動体落下演出処理（Ｓ３０３ａ）と、演出可動体３０２の動作に応じてサブ演出表示装置４０３を上下方向に移動させるための、図３８に示すサブ演出表示装置移動処理（Ｓ３０３ｂ）を実行する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがセットされている（予告演出の実行中である）場合には（Ｓ３０４；Ｙ）、図３９に示す予告演出処理を実行する（Ｓ３０５）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、Ｓ３０５の予告演出処理を実施することなく、Ｓ３０６に進む。

【０３５５】

Ｓ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ３０７）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（Ｓ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（Ｓ３０９）。

【０３５６】

また、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合と、Ｓ３０９の実行後は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出図柄を大当りまたははずれの組合せで表示（導出表示）する期間中であるか否か、つまり、Ｓ２７６において決定した停止図柄の表示期間中であるか否かを判定する（Ｓ３０９ａ）。演出図柄を大当りまたははずれの組合せで導出表示する期間中であれば、演出表示装置５において、Ｓ２７６において決定した停止図柄の表示を実行して（Ｓ３０９ｂ）、Ｓ３１０に移行し、演出図柄を大当りまたははずれの組合せで導出表示する期間中でなければＳ３０９ｂを実行せずにＳ３１０に移行する。

【０３５７】
次に、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（Ｓ３１０）。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には（Ｓ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（Ｓ３１１）。そのようにして、演出表示装置５において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置５に出力する。そのようにして、演出表示装置５において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（Ｓ３１２）。
【０３５８】
また、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ３０６；Ｎ）、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ３１０；Ｎ）、Ｓ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（Ｓ３１３）。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に応じた値に更新する（Ｓ３１５）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（Ｓ３１４；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に応じた値に更新する（Ｓ３１５）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。
【０３５９】
尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、Ｓ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。
【０３６０】
図３６及び図３７は、演出可動体落下演出処理の一例を示すフローチャートである。演出可動体落下演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、演出図柄変動開始処理のＳ２７５において読み出した変動パターン指定コマンドにもとづいて、実行中の変動パターンが大当りの変動パターンであるか否かを判定する（Ｓ３６１）。実行中の変動パターンが大当りの変動パターンでない場合は（Ｓ３６１；Ｎ）、演出可動体落下演出処理を終了し、実行中の変動パターンが大当りの変動パターンである場合は（Ｓ３６１；Ｙ）、演出可動体落下演出の実行中であることを示す演出可動体落下演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３６２）。尚、本実施例における演出可動体落下演出とは、変動表示結果が大当りとなる場合に演出可動体３０２を上方位置から下方位置に移動（落下）させることにより大当りを報知する大当り確定演出である。
【０３６１】
演出可動体落下演出実行中フラグがセットされていない場合は（Ｓ３６２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体落下演出の開始タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３６３）。演出可動体落下演出の開始タイミングで無い場合は（Ｓ３６３；Ｎ）、演出可動体落下演出処理を終了し、演出可動体落下演出の開始タイミングである場合は（Ｓ３６３；Ｙ）、演出可動体落下演出実行中フラグをセットするとともに（Ｓ３６４）演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が上方位置に保持されており且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置に配置されていることを示

す「００」にセットし（Ｓ３６５）、演出可動体落下演出処理を終了する。
【０３６２】
また、演出可動体落下演出実行中フラグがセットされている場合（Ｓ３６２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の上方位置から所定距離の上昇タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３６６）。演出可動体３０２の上方位置から所定距離の上昇タイミングである場合（Ｓ３６６；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対して演出可動体昇降用モータ３０６の駆動により演出可動体３０２を上方位置から所定距離移動（上昇）させる設定を行い（Ｓ３６７）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき演出可動体昇降用モータ３０６を駆動し、演出可動体３０２を上方位置から所定距離移動（上昇）させる制御を実行する。
【０３６３】
また、上方位置から所定距離の上昇タイミングでない場合（Ｓ３６６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の落下タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３６８）。演出可動体３０２の落下タイミングである場合（Ｓ３６８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保持用ソレノイド３３０を駆動するとともに、モータ制御基板１６に対して保持用モータ３２０、演出可動体昇降用モータ３０６の駆動により演出可動体３０２を下方位置へ移動（落下）させるための保持解除設定を行い（Ｓ３６９）、演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が下方位置に向けて移動（落下）する状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置に配置されていることを示す「１０」にセットし（Ｓ３７０）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき演出可動体昇降用モータ３０６を駆動することでラック３４１と第３ギヤ３０９との噛合状態を解除するとともに、保持用モータ３２０を駆動することで第１保持片３３４を第１保持位置から第１退避位置まで移動させる制御を実行する。
【０３６４】
また、演出可動体３０２の落下タイミングでない場合（Ｓ３６８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の開放開始タイミングであるか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を閉鎖位置から開放位置に向けて移動開始させるタイミングであるか否かを判定する（Ｓ３７１）。演出可動体３０２の開放開始タイミングである場合（Ｓ３７１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対して演出用モータ３８９の駆動により演出可動体３０２の開放設定、つまり、開閉部３７１，３７２を閉鎖位置から開放位置に移動させる設定を行うとともに（Ｓ３７２）、演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することを示す「１１」にセットし（Ｓ３７３）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき演出用モータ３８９を駆動することで、開閉部３７１，３７２を閉鎖位置から開放位置に向けて移動させる制御を実行する。
【０３６５】
また、演出可動体３０２の開放開始タイミングでない場合（Ｓ３７１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の閉鎖タイミングであるか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に向けて移動開始させるタイミングであるか否かを判定する（Ｓ３８１）。演出可動体３０２の閉鎖タイミングである場合（Ｓ３８１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対して演出用モータ３８９の駆動により演出可動体３０２の閉鎖設定、つまり、開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に移動させる設定を行うとともに（Ｓ３８２）、演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が開放位置から閉鎖位置に向けて移動することを示す「１０」にセットし（Ｓ３８３）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき演出用モータ３８９を駆動することで、

開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に向けて移動させる制御を実行する。
【０３６６】
また、演出可動体３０２の閉鎖開始タイミングでない場合（Ｓ３８１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の下方位置から上方位置への上昇タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３８４）。演出可動体３０２の下方位置から上方位置への上昇タイミングである場合（Ｓ３８４；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対して演出可動体昇降用モータ３０６の駆動により演出可動体の下方位置から上方位置への上昇設定、つまり、演出可動体３０２を下方位置から上方位置に移動させる設定を行うとともに（Ｓ３８５）、演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が上方位置に向けて移動（上昇）する状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置に配置されていることを示す「２０」にセットし（Ｓ３８６）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき演出可動体昇降用モータ３０６を駆動することで、演出可動体３０２を下方位置から上方位置に向けて移動させる制御を実行する。
【０３６７】
また、演出可動体３０２の上昇タイミングでない場合（Ｓ３８４；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中のプロセスデータを参照し、演出可動体３０２の上昇完了タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３８７）。演出可動体３０２の上昇完了タイミングである場合（Ｓ３８７；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対して保持用モータ３２０の駆動による演出可動体３０２の保持設定、つまり、第２保持片３２４を第２退避位置から第２保持位置まで移動させる設定を行う（Ｓ３８８）。そして、演出可動体落下演出実行中フラグをクリアするとともに（Ｓ３８９）、演出可動体動作プロセスフラグの値を演出可動体３０２が上方位置に保持された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置に配置されていることを示す「００」にセットし（Ｓ３９０）、演出可動体落下演出処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづき保持用モータ３２０を駆動することで、第２保持片３２４を第２退避位置から第２保持位置に向けて移動させる制御を実行する。尚、演出可動体３０２の上昇完了タイミングでない場合（Ｓ３８７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３８８～Ｓ３９０を実行せずに演出可動体落下演出処理を終了する。
【０３６８】
尚、本実施例では、演出可動体落下演出処理において、演出可動体落下演出の開始タイミングとなったことに応じて、演出可動体動作プロセスフラグのＸの値に上方位置に配置されていることを示す「０」をセットし、演出可動体３０２の落下タイミングとなったことに応じて、演出可動体動作プロセスフラグのＸの値に下方位置に向けて落下することを示す「１」をセットし、演出可動体３０２の上昇タイミングとなったことに応じて、演出可動体動作プロセスフラグのＸの値に上方位置に向けて上昇中であることを示す「２」をセットする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出可動体３０２の上方位置から所定距離の上昇タイミングとなったことに応じて、演出可動体動作プロセスフラグの値に上方位置から所定距離の上昇中であることを示す値（例えば、「３」）をセットするようにしても良い。
【０３６９】
図３８は、サブ演出表示装置移動処理の一例を示すフローチャートである。サブ演出表示装置移動処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、予告演出実行中フラグがセットされているか否か、つまり、予告演出が開始されている場合であるか否かを判定する（Ｓ３４１ａ）。予告演出実行中フラグがセットされていない場合は（Ｓ３４１ａ；Ｎ）、サブ演出表示装置移動処理を終了し、予告演出実行中フラグがセットされている場合は（３４１ａ；Ｙ）、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出であるか否かを判定する（Ｓ３４１ｂ）。記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出でない場合は（Ｓ３４１ｂ；Ｎ）、サブ演出表示装置移動処理を終了し、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出である場合は（Ｓ３４１ｂ；Ｙ）、カウントダウン演出終了後にサ

ブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置に向けて移動させることを示す終了後移動フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３４１ｃ）。

【０３７０】

終了後移動フラグがセットされていない場合（Ｓ３４１ｃ；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウントダウン演出開始時にサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置に向けて移動させることを示す初期移動フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３４２）。初期移動フラグがセットされていない場合（Ｓ３４２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３のカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置への移動設定を行い（Ｓ３４３）、初期移動フラグをセットする（Ｓ３４４ａ）。また、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に配置されたことを示す表示位置フラグをセットし（Ｓ３４４ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづきサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動することで、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置に向けて移動させる制御を実行する。

【０３７１】

また、初期移動フラグがセットされている場合（Ｓ３４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」、つまり、演出可動体３０２が下方位置に配置された状態であり、且つ開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動する途上の状態であるか否かを判定する（Ｓ３４５）。演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」でない場合は（Ｓ３４５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３４６）。

【０３７２】

表示位置フラグがセットされていない場合（Ｓ３４６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３の退避位置からカウントダウン表示位置への移動設定を行い（Ｓ３４７ａ）、後述する退避位置フラグをクリアするとともに表示位置フラグをセットし（Ｓ３４７ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづきサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動することで、サブ演出表示装置４０３を退避位置からカウントダウン表示位置に向けて移動させる制御を実行する。尚、表示位置フラグがセットされている場合は（Ｓ３４６；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３４７ａ及びＳ３４７ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。

【０３７３】

また、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」である場合は（Ｓ３４５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン退避位置に配置されたことを示す退避位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３４８）。退避位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ３４８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置から退避位置への移動設定を行い（Ｓ３４９ａ）、表示位置フラグをクリアするとともに退避位置フラグをセットし（Ｓ３４９ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづきサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動することで、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に向けて移動させる制御を実行する。尚、退避位置フラグがセットされている場合は（Ｓ３４８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３４９ａ及びＳ３４９ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。

【０３７４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の後述する予告演出プロセスデータを参照し、カウントダウン演出の終了タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３５０）。カウントダウン演出の終了タイミングである場合は（Ｓ３５０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期移動フラグをクリアするとともに（Ｓ３５１）、表示位置フラグと退避位置フラ

グのセットされている方のフラグをクリアし（Ｓ３５２）、更に終了後移動フラグをセットして（Ｓ３５３）サブ演出表示装置移動処理を終了する。尚、カウントダウン演出終了タイミングでない場合は（Ｓ３５０；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３５１～Ｓ３５３を実行することなくサブ演出表示装置移動処理を終了する。

【０３７５】

また、Ｓ３４１ｃにおいて終了後移動フラグがセットされている場合は（Ｓ３４１ｃ；Ｙ）演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３のカウントダウン非表示位置への移動設定を行い（Ｓ３５３）、終了後移動フラグをクリアして（Ｓ３５４）サブ演出表示装置移動処理を終了する。尚、モータ制御基板１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０の設定にもとづきサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２を駆動することで、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置に向けて移動させる制御を実行する。

【０３７６】

図３９は、予告演出処理の一例を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行中フラグがセットされているか否か、つまり、予告演出が開始されている場合であるか否かを判定する（Ｓ３２１）。

【０３７７】

予告演出実行中フラグがセットされていない場合には（Ｓ３２１；Ｎ）、Ｓ３２２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマの値を－１する。尚、予告演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ（Ｓ３２３；Ｎ）、処理を終了する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、予告演出の開始タイミングである場合には（Ｓ３２３；Ｙ）、Ｓ３２４に移行する。

【０３７８】

Ｓ３２４では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の実行中であることを示す予告演出実行中フラグをセットする。また、予告演出に該当する予告演出期間に相当する値を予告演出期間タイマにセットする（Ｓ３２５）。

【０３７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、カウントダウン演出）に対応した予告演出プロセステーブルを読み出してセットした後（Ｓ３２６）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１における予告演出プロセスタイマをスタートさせる（Ｓ３２７）。尚、本実施例では、各予告演出（予告演出Ａ、予告演出Ｂ、カウントダウン演出）の全ての組み合わせに対応する予告演出プロセステーブルが、予めＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０３８０】

そして演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした予告演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１等）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置５、サブ演出表示装置４０３、演出用部品としての遊技効果ランプ９および演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）の制御を開始する（Ｓ３２８）。

【０３８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出であるか否かを判定する（Ｓ３２８ａ）。記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出である場合は（Ｓ３２８ａ；Ｙ）演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を実行中の変動パターンの変動時間にもとづいて、演出図柄が導出表示されるまでの時間を特定する（Ｓ３２８ｂ）、そして、該特定した時間にもとづいて、サブ演出表示装置４０３においてカウントダウン表示を開始し（Ｓ３２８ｃ）、予告演出処理を終了する。つまり、本実施例では、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に移動が完了する以前から

サブ演出表示装置４０３においてカウントダウン表示が開始される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該カウントダウン表示は、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に移動が完了してから開始されるようにしても良い。尚、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出でない場合は（Ｓ３２８ａ；Ｎ）演出制御用ＣＰＵ１２０はＳ３２８ｂ及びＳ３２８ｃを実行せずに予告演出処理を終了する。

【０３８２】

また、Ｓ３２１において予告演出実行中フラグがセットされている場合には、Ｓ３２９に進んで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出のプロセスを変更するための予告演出プロセスタイマの値を－１する。そして、予告演出期間の終了を計時するための予告演出期間タイマの値を－１する（Ｓ３３０）。予告演出期間タイマがタイマアウト（値が０になる）した場合には（Ｓ３３１；Ｙ）、予告演出実行中フラグをクリアして予告演出処理を終了する（Ｓ３３６）。

【０３８３】

予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ３３１；Ｎ）に演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（Ｓ３３２）。予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、予告演出の予告演出プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ３３３）。すなわち、予告演出プロセステーブルにおける次に設定されている予告演出プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（Ｓ３３４）。また、その次に設定されている予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御実行データ、入力制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し（Ｓ３３５）、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出であるか否かを判定する（３３５ａ）。

【０３８４】

記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出でない場合は（Ｓ３３５ａ；Ｎ）予告演出処理を終了し、記憶されている予告演出種別がカウントダウン演出である場合は（Ｓ３３５ａ；Ｙ）、実行中の予告演出プロセスデータを参照し、サブ演出表示装置４０３にて実行しているカウントダウン表示の更新タイミングであるか否かを判定する（Ｓ３３５ｂ）。カウントダウン表示の更新タイミングでない場合は（Ｓ３３５ｂ；Ｎ）予告演出処理を終了し、カウントダウン表示の更新タイミングである場合は（ＳＳ３５ｂ；Ｙ）、サブ演出表示装置４０３にて実行しているカウントダウン表示を更新（減算更新）し（Ｓ３３５ｃ）、予告演出処理を終了する。

【０３８５】

このように、予告演出プロセステーブルと予告演出プロセスタイマとに基づいて予告演出の制御が実行されることにより、予告演出プロセステーブルにおける開始タイミングにおいて予告演出が開始されて、順次、予告演出プロセステーブルに記述されている予告演出の制御内容が実行されていくことで予告演出が、予告演出の期間が終了するまで実行される。

【０３８６】

次に、カウントダウン演出の実行時における演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の動作態様について説明する。先ず、図４０（Ａ）及び図４０（Ｂ）に示すように、演出表示装置５において演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によりサブ演出表示装置４０３がカウントダウン非表示位置からカウントダウン表示位置に移動し、カウントダウン演出として演出図柄が大当りまたははずれの組合せで導出表示されるまでの残り時間の表示を開始する。

【０３８７】

図４０（Ｃ）に示すようにカウントダウン演出が開始されてから更に所定時間が経過すると、「左」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに演出図柄が停止し、リーチ状

態となる。そして、該リーチ状態となると、図４０（Ｄ）及び図４０（Ｅ）に示すように、演出表示装置５において、例えば味方キャラクタと敵キャラクタが対峙して戦闘を行うリーチ演出が開始される。また、このリーチ演出の実行中、演出可動体３０２の上方位置から所定距離の上昇タイミングとなると、図４０（Ｆ）に示すように、演出可動体昇降用モータ３０６の駆動により演出可動体３０２の上方位置から所定距離の上昇が実行される。

【０３８８】

そして、変動表示結果が大当りである場合は、図４１（Ａ）に示すように、リーチ演出中に演出可動体３０２が上方位置から所定距離上昇した位置より下方位置に向けて落下し、遊技者に対して変動表示結果が大当りとなることが報知される。このとき、演出可動体３０２の下端部は、カウントダウン表示位置に配置されているサブ演出表示装置４０３の上端部と近接する。

【０３８９】

演出可動体３０２の落下後は、図４１（Ｂ）に示すように、演出用モータ３８９の駆動により開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に移動することで、遊技者に対して本体部３４０の前面に「激熱！！」なる文字が表示される。尚、開閉部３７２は演出用モータ３８９の駆動により閉鎖位置から本体部３４０の下方である開放位置に向けて移動するが、このとき、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」にセットされることによりサブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置の間である退避位置に移動する。このサブ演出表示装置４０３の退避位置への移動により、開閉部３７２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉することが回避される。尚、サブ演出表示装置４０３は、退避位置への移動後もカウントダウン表示を継続する。

【０３９０】

尚、演出可動体３０２の開放期間が終了した後は、演出用モータ３８９の駆動により開閉部３７１，３７２が開放位置から開閉位置に向けて移動するとともに、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」から「１０」に再セットされることで、サブ演出表示装置４０３が退避位置から再びカウントダウン表示位置に配置される。

【０３９１】

そして、演出可動体３０２の閉鎖（開閉部３７１，３７２の閉鎖位置への移動）が完了した後は、図４１（Ｄ）に示すように、演出可動体昇降用モータ３０６の駆動により演出可動体３０２が上方位置に向けて上昇していき、演出表示装置５には、リーチ演出結果として、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した旨の表示が行われる。最後に、図４１（Ｅ）に示すように、演出図柄が大当りを示す組合せが導出表示されると同時にサブ演出表示装置４０３に表示されているカウントダウン表示が０秒（実施例中では００：００）に更新され、カウントダウン表示が終了する。尚、サブ演出表示装置４０３でのカウントダウン表示の終了後、サブ演出表示装置４０３は、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によりカウントダウン表示位置からカウントダウン非表示位置に向けて移動する。そして、サブ演出表示装置４０３の移動完了後、大当り遊技が開始される。

【０３９２】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機１にあっては、演出可動体３０２及びサブ演出表示装置４０３の動作による演出効果の低下を防ぎつつ、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３との干渉を回避することができる。

【０３９３】

また、演出可動体動作プロセスフラグを用いることで、簡易な構成によって演出可動体３０２の動作状態を監視することができる。

【０３９４】

また、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが共に動作されるときに、サブ演出表示装置４０３にてカウントダウン演出が実行されていることで、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３との動作と、カウントダウン演出とを組合せることが可能となる

ので、演出効果を高めることができる。

【０３９５】

また、演出図柄が大当りの組合せで導出表示されるタイミングをカウントダウン演出によって示唆することができるので、カウントダウン演出が実行されることにより演出図柄が大当りの組合せで導出表示されることへの期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０３９６】

また、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３との干渉を回避しつつも、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが近接するようになるので、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とによる演出効果を高めることができる。

【０３９７】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０３９８】

例えば、前記実施例では、演出可動体動作プロセスフラグの値に応じてサブ演出表示装置４０３を上下方向に移動させることで、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例１として、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標を特定可能とし、該演出可動体３０２の位置座標に応じてサブ演出表示装置４０３を上下方向に移動させることで演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避するようにしても良い。

【０３９９】

具体的には、図４２（Ａ）及び図４２（Ｂ）に示すように、ベース部材３０１の側辺部３０１Ｌの前面に突設された前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に演出可動体位置検出用ギヤ３９１を設けるとともに、該演出可動体位置検出用ギヤ３９１に対して、該演出可動体位置検出用ギヤ３９１の回動量を測定可能な図示しないロータリーエンコーダを取り付ける。また、ガイド部材３４２の左端部の前後方向の略全長に亘って演出可動体位置検出用ギヤ３９１に噛合する歯部３４２Ａを形成する。このように、本変形例１においては、演出可動体３０２が上下方向に移動することにより演出可動体位置検出用ギヤ３９１が回動するようになっており、該演出可動体位置検出用ギヤ３９１の回動量を前記ロータリーエンコーダによって測定することで演出可動体３０２の位置座標を特定可能となっている。

【０４００】

例えば、本変形例１では、先ず、図４２（Ａ）及び図４２（Ｂ）に示す水平方向における右方向をＸ－Ｙ座標におけるＸの正（プラス）方向、左方向をＸ－Ｙ座標におけるＸの負（マイナス）方向と規定し、図４２（Ａ）及び図４２（Ｂ）に示す鉛直方向における上方向をＸ－Ｙ座標におけるＹの正（プラス）方向、下方をＸ－Ｙ座標におけるＹの負（マイナス）方向と規定する。そして、図４２（Ａ）に示すように、上方位置から所定距離上昇した演出可動体３０２の本体部３４０の下端部のいずれか一点（例えば、本体部３４０の左右幅方向の略中央の下端部）の位置座標を（Ｘ，Ｙ）とした場合、演出可動体３０２が上方位置から所定距離上昇した位置から下方位置に移動（落下）することより、演出可動体３０２の本体部３４０の下端部の前記いずれか一点の位置座標を（Ｘ，Ｙ－ａ）（ａは演出可動体３０２の落下距離）に特定可能となっている。また、予め開閉部３７２の上下幅寸法をＲＡＭ１２２等の所定領域に記憶しておくことにより、下方位置において開放された演出可動体３０２の下端部の前記いずれか一点の位置座標を（Ｘ，Ｙ－ａ－ｂ）（ｂは開閉部３７２の上下幅寸法）に特定可能となっている。

【０４０１】

このように本変形例１においてパチンコ遊技機１を構成する場合は、図４３に示すように、前記実施例の図４２に示すサブ演出表示装置移動処理において初期移動フラグがセッ

トされていると判定した後（Ｓ３４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられた前記ロータリーエンコーダの出力信号にもとづいて、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標を特定する（Ｓ４０１）。具体的には、図４２（Ａ）及び図４２（Ｂ）の例では、演出可動体３０２が下方位置に配置されている場合は、該開放された演出可動体３０２の下端部の座標を（Ｘ，Ｙ－ａ－ｂ）に特定し、演出可動体３０２が上方位置から所定距離上昇した位置に配置されている場合は、該開放された演出可動体３０２の下端部の座標を（Ｘ－ｂ）に特定すれば良い。

【０４０２】

そして、該特定した開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標と、予めＲＡＭ１２２等に記憶されているサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置における上端部の位置座標とを比較し（Ｓ４０２）、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標がサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置における上端部の位置座標よりも下方であるか否かを判定する（Ｓ４０３）。

【０４０３】

開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標がサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置における上端部の位置座標よりも下方でない場合は（Ｓ４０３；Ｎ）Ｓ３５０に移行し、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標がサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置における上端部の位置座標よりも下方である場合は（Ｓ４０３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダの出力信号から演出用モータ３８９の駆動方向をチェックし（Ｓ４０４）、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動したか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に向けて移動させたか否かを判定する（Ｓ４０５）。

【０４０４】

演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動した場合は（Ｓ４０５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４０６）。表示位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４０６；Ｎ）、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３の退避位置からカウントダウン表示位置への移動設定を行い（Ｓ４０７ａ）、退避位置フラグをクリアするとともに表示位置フラグをセットし（Ｓ４０７ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、表示位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４０６；Ｙ）、Ｓ４０７ａ及びＳ４０７ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。

【０４０５】

一方、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動していない場合（Ｓ４０５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動したか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を閉鎖位置から開放位置に向けて移動させたか否かを判定する（Ｓ４０８）。演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動していない場合は（Ｓ４０８；Ｎ）、Ｓ３５０に移行し、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動した場合は（Ｓ４０８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、退避位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４０９）。退避位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４０９：Ｎ）演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置から退避位置への移動設定を行い（Ｓ４１０ａ）、表示位置フラグをクリアするとともに退避位置フラグをセットし（Ｓ４１０ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、退避位置フラグがセットされている場合は（Ｓ４０９：Ｙ）、Ｓ４１０ａ及びＳ４１０ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。

【０４０６】

このように、本変形例１では、演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられたロータリーエンコーダや、演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダからの出力信号により演出可動体３０２の動作状態を監視することで、不具合等によって演出可動体３０２やサブ演出表示装置４０３が意図しない動作状態となっても、干渉を回避することがで

きる。

【０４０７】

尚、本変形例１では、演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられた前記ロータリーエンコーダの出力信号にもとづいて、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標を特定し、該特定した位置座標にもとづいてサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させる形態を例示しているが、例えば、サブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２のいずれか一方に演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられたロータリーエンコーダと同様のロータリーエンコーダを設けることで常にサブ演出表示装置４０３の上端部の位置座標を特定可能とすることで、演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられた前記ロータリーエンコーダの出力信号にもとづいて特定した開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標と、サブ演出表示装置昇降用モータに設けられたロータリーエンコーダの出力信号にもとづいて特定したサブ演出表示装置４０３の上端部の位置座標とを常時監視するようにし、開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標とサブ演出表示装置４０３の上端部の位置座標との位置関係を維持（常に開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標がサブ演出表示装置４０３の上端部の位置座標よりも上方）となるように演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方を上下方向に移動させるようにしても良い。

【０４０８】

また、変形例１では、演出可動体位置検出用ギヤ３９１に設けられたロータリーエンコーダの出力信号によって開放された演出可動体３０２の下端部の位置座標を特定可能とし、該演出可動体３０２の位置座標に応じてサブ演出表示装置４０３を上下方向に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例２として図４４に示すように、ベース部材３０１の側辺部３０１Ｒの前面に位置検出センサ３９０を設けるとともに、演出可動体３０２が下方位置に配置されたときに位置検出センサ３９０にて検出可能なようにラック３４１に庇片３４１Ｂを設けることで、位置検出センサ３９０にて庇片３４１Ｂが検出されることによって演出可動体３０２が下方位置に配置されたことを特定可能とし、該演出可動体３０２が下方位置に配置されたことに応じてサブ演出表示装置４０３を上下方向に移動させることで演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避するようにしても良い。

【０４０９】

このように本変形例２においてパチンコ遊技機１を構成する場合は、図４５に示すように、前記実施例の図４２に示すサブ演出表示装置移動処理において初期移動フラグがセットされていると判定した後（Ｓ３４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、位置検出センサ３９０において演出可動体３０２が検出されたか否か、つまり、位置検出センサ３９０において庇片３４１Ｂが検出されたか否かを判定する（Ｓ４２１）。位置検出センサ３９０において演出可動体３０２が検出されていない場合は（Ｓ４２１；Ｎ）、Ｓ３５０に移行し、位置検出センサ３９０において演出可動体３０２が検出された場合は（Ｓ４２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用モータ３８９に設けられたロータリーエンコーダの出力信号から演出用モータ３８９の駆動方向をチェックし（Ｓ４２２）、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動したか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を開放位置から閉鎖位置に向けて移動させたか否かを判定する（Ｓ４２３）。

【０４１０】

演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動した場合は（Ｓ４２３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４２４）。表示位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４２４；Ｎ）、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３の退避位置からカウントダウン表示位置への移動設定を行い（Ｓ４２５ａ）、退避位置フラグをクリアするとともに表示位置フラグをセットし（Ｓ４２５ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、表示位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４２４；Ｙ）、Ｓ４２５ａ及びＳ４２５ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。

【０４１１】
一方、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を閉鎖する方向に駆動していない場合（Ｓ４２３；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動したか否か、つまり、開閉部３７１，３７２を閉鎖位置から開放位置に向けて移動させたか否かを判定する（Ｓ４２６）。演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動していない場合は（Ｓ４２６；Ｎ）、Ｓ３５０に移行し、演出用モータ３８９が演出可動体３０２を開放する方向に駆動した場合は（Ｓ４２６；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、退避位置フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４２７）。退避位置フラグがセットされていない場合は（Ｓ４２７：Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ制御基板１６に対してサブ演出表示装置昇降用モータ４０１，４０２の駆動によるサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置から退避位置への移動設定を行い（Ｓ４２８ａ）、表示位置フラグをクリアするとともに退避位置フラグをセットし（Ｓ４２８ｂ）、Ｓ３５０に移行する。尚、退避位置フラグがセットされている場合は（Ｓ４２７：Ｙ）、Ｓ４２８ａ及びＳ４２８ｂを実行せずにＳ３５０に移行する。
【０４１２】
また、前記実施例では、下方位置に配置された演出可動体３０２において開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動する場合、つまり、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」にセットされた場合、カウントダウン表示位置に配置されているサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置の間であり、遊技者からサブ演出表示装置４０３にて表示されているカウントダウン表示を視認可能な退避位置に移動させることで、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、下方位置に配置された演出可動体３０２において開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動する場合は、サブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置からカウントダウン非表示位置まで移動させることにより、遊技者からサブ演出表示装置４０３にて表示されているカウントダウン表示を視認不能とするようにしても良い。
【０４１３】
また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３にて表示する演出として、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示するカウントダウン演出を例に説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３においては、カウント演出以外にも前記実施例における予告演出Ａ、予告演出Ｂの他、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出を表示するようにしても良い。
【０４１４】
また、前記実施例では、変動表示結果が大当りとなる場合のみ演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる場合であっても演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）する場合を設けるようにしても良い。尚、このように変動表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合の双方で演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）する場合は、例えば、大当りの変動パターン、スーパーリーチはずれの変動パターン、ノーマルリーチはずれの変動パターン、非リーチはずれの変動パターンにおいて、それぞれ異なる割合で演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）するか否かを決定するようにすれば良い。更に、このように変動表示結果が大当りとなる場合とはずれとなる場合の双方で演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）する場合は、例えば、変動表示結果が大当たりとなる場合は、変動パターンがスーパーリーチ、ノーマルリーチのいずれであっても演出可動体３０２の上方位置から下方位置への移動（落下）を実行するようにし、変動表示結果がはずれとなる場合は、特定の変動パターン（例えば、スーパーリーチβ）でのみ演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）するか否かを決定するようにしても良い。
【０４１５】

また、前記実施例では、変動表示結果が大当りであれば変動パターンがノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれであっても演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）するようになっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当りとなる場合は、特定の変動パターン（例えば、スーパーリーチβ）でのみ演出可動体３０２が上方位置から下方位置へ移動（落下）するようにしても良い。

【０４１６】

尚、これら変動表示結果がはずれである場合に演出可動体３０２を上方位置から下方位置に移動（落下）させる場合は、前記実施例に例示したように演出可動体３０２の落下（演出可動体落下演出）が大当り確定演出とはならないので、演出可動体３０２の上方位置から下方位置への移動（落下）は、リーチ演出の開始時等の前記実施例で示したタイミングよりも前のタイミングで実行すれば良い。

【０４１７】

また、前記実施例では、下方位置に配置された演出可動体３０２において開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動する場合、つまり、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」にセットされた場合、カウントダウン表示位置に配置されているサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置とカウントダウン非表示位置の間である退避位置に移動させることで、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、下方位置に配置された演出可動体３０２において開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動する場合、演出可動体３０２を下方位置と上方位置との間に移動させることによって演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３が互いに干渉することを回避するようにしても良い。

【０４１８】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３においてカウントダウン演出を実行することにより、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示（カウントダウン表示）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３において実行するカウントダウン演出としては、例えば、演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）するまでの残り時間等の特定の演出が実行されるまでの残り時間を表示するようにしても良い。尚、このように、カウントダウン演出で演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）するまでの残り時間を表示する場合は、演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）すると同時にサブ演出表示装置４０３に表示されているカウントダウン表示が０秒（実施例中では００：００）に更新されるので、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」にセットされることに応じて、サブ演出表示装置４０３を退避位置ではなくカウントダウン非表示位置に移動させ、そのままカウントダウン演出を終了するようにしても良い。更に、演出可動体３０２が下方位置に移動（落下）した後にリーチ演出や疑似連演出等の演出可動体落下演出以外の演出や契機が存在する場合は、演出可動体３０２が閉鎖した後に再びサブ演出表示装置４０３をカウントダウン非表示位置からサウントダウン表示位置に移動させ、これら演出や契機を対象にカウントダウン演出を実行するようにしても良い。

【０４１９】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３においてカウントダウン演出を実行することにより、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示（カウントダウン表示）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３において実行するカウントダウン演出としては、例えば、図４０（Ｄ）及び図４０（Ｅ）に示す味方キャラクタと敵キャラクタが対峙して戦闘を行うリーチ演出において、図４１（Ｄ）に示す戦闘結果（リーチ演出結果）が表示されるタイミングまでの残り時間を表示するようにしても良い。

【０４２０】

また、前記実施例では、図２２（Ｃ）に示すように、演出可動体動作プロセスフラグを

演出可動体３０２の上下方向の動作を示すＸと、演出可動体３０２の開閉動作を示すＹとの２つの変数により構成することで、演出可動体動作プロセスフラグの値が「１１」にセットされること、つまり、演出可動体３０２が下方位置に配置されており開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に向けて移動することに応じてサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出可動体動作プロセスフラグを演出可動体３０２の上下方向の動作を示すＸのみで構成するようにし、演出可動体３０２が上方位置に保持されているか、下方位置に落下しているかのみ、つまり、演出可動体動作プロセスフラグの値が「０」であるか「１」であるかのみに応じてサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させるようにしても良い。

【０４２１】

また、前記実施例では、演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）した場合は、必ず開閉部３７１，３７２が閉鎖位置から開放位置に移動することで演出可動体３０２が開放される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出可動体３０２が上方位置から下方位置に移動（落下）したとしても演出可動体３０２の開放が実行されない場合を設けるようにしても良い。

【０４２２】

また、前記実施例では、可動領域の一部が重複する演出用可動体として演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３との２つを設けた形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動領域の一部が重複する演出用可動体としては、これら演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の他にも異なる演出用可動体を設けるようにしても良い。特に、該演出用可動体を演出可動体３０２の落下やサブ演出表示装置４０３のカウントダウン表示位置への移動、カウントダウン演出の実行等に応じて連動させるようにすることで、各演出における遊技効果を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０４２３】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３にてカウントダウン演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、カウントダウン演出は演出表示装置５において実行するようにしても良い。尚、このようにカウントダウン演出を演出表示装置５において実行する場合は、例えば、サブ演出表示装置４０３ではカウントダウン表示位置においてカウントダウン演出に関連した表示を実行するようにすれば良い。

【０４２４】

また、前記実施例では、複数の演出用可動体（演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３）を、演出の非実行時は待機位置（例えば、演出可動体３０２であれば上方位置、サブ演出表示装置４０３であればカウントダウン非表示位置）に配置しておき、演出の実行時はそれぞれを演出実行位置（例えば、演出可動体３０２であれば下方位置、サブ演出表示装置４０３であればカウントダウン表示位置）に移動させ、それぞれが演出実行位置に配置されたことに応じて一方の演出用可動体を互いに干渉しないように退避位置に退避させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め一方の演出用可動体を演出の実行・非実行に拘らず演出実行位置に配置しておき、他方の演出可動体が演出位置に配置されたことに応じて、前記一方の演出用可動体を退避位置に移動させるようにしても良い。具体的には、カウントダウン演出の実行・非実行に拘わりなくサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置に配置し、下方位置に移動（落下）した演出可動体３０２が開放するときのみ、サブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２の干渉を回避するためにサブ演出表示装置４０３を退避位置に移動させるようにすれば良い。

【０４２５】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３にて実行するカウントダウン演出として、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示するカウントダウン表示を数字にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カウントダウン表

示としては、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間に応じた長さのゲージ等を表示することにより演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を明確に示唆しないようにしても良い。

【０４２６】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３にて実行するカウントダウン演出として、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カウントダウン演出としては、演出図柄が導出表示されるまでの残り時間と異なる時間を表示する場合を設けるようにしても良い。

【０４２７】

また、前記実施例では、演出可動体３０２の動作状態を監視し、該演出可動体３０２の動作状態に応じてサブ演出表示装置４０３をカウントダウン表示位置から退避位置に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、逆にサブ演出表示装置４０３の動作状態を監視し、該サブ演出表示装置４０３の動作状態に応じて演出可動体３０２を上下方向に移動させるようにしてもよい。

【０４２８】

具体的には、例えば、サブ演出表示装置４０３がカウントダウン表示位置に配置されている場合は、演出可動体３０２の上方位置から下方位置への移動（落下）を途上で停止させたり、該停止した位置から演出可動体３０２を上方位置に移動（上昇）させるようにすれば良い他、下方位置における演出可動体３０２の開放を実行しないようにしても良い。

【０４２９】

また、前記実施例では、演出可動体３０２を演出表示装置５の上方に配置するとともに、サブ演出表示装置を演出表示装置５の下方に配置し、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方を上下方向に移動可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出可動体３０２を演出表示装置５の左方に配置するとともにサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の右方に配置し、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方を左右方向に移動可能としても良い。このように、演出表示装置５の左右にサブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２とを左右方向に移動可能に配置した場合は、例えば、カウントダウン演出の開始時にサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の右方から演出表示装置５の正面右側に配置させるとともに、演出可動体３０２を演出表示装置５の左方から演出表示装置５の正面左側に配置させるようにし、演出可動体３０２の開放タイミングとなることでサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の正面右側から演出表示装置５の右方に退避させるようにすれば良い。同様に、演出可動体３０２を演出表示装置５の左上方に配置するとともにサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の右下方に配置し、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方を演出表示装置５の左上方と右下方との間の斜め方向に移動可能としても良い。このように、演出表示装置５の斜め方向にサブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２とを移動可能に配置した場合は、例えば、カウントダウン演出の開始時にサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の右下方から演出表示装置５の正面に配置させるとともに、演出可動体３０２を演出表示装置５の左上方から演出表示装置５の正面におけるサブ演出表示装置４０３と衝突しない位置に配置させるようにし、演出可動体３０２の開放タイミングとなることでサブ演出表示装置４０３を演出表示装置５の正面から演出表示装置５の右下方に退避させるようにすれば良い。

【０４３０】

また、前記実施例では、演出可動体３０２の動作状態を演出可動体動作プロセスフラグの値にて監視し、該演出可動体動作プロセスフラグの値に応じて演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉しないようにサブ演出表示装置４０３を退避させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３の動作状態をサブ演出表示装置４０３の動作を示すサブ演出表示装置動作プロセスフラグの値によって監視するようにし、該サブ演出表示装置動作プロセスフラグの値に応じて演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉しないように演出可動体３０２を退

避させるようにしても良い。

【０４３１】

また、前記実施例では、演出可動体３０２の動作状態を演出可動体動作プロセスフラグの値にて監視し、該演出可動体動作プロセスフラグの値に応じて演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉しないようにサブ演出表示装置４０３を退避させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方の動作状態を監視することで、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが互いに干渉しないように演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３を移動（退避）させるようにしても良い。

【０４３２】

具体的にはサブ演出表示装置４０３の動作状態をサブ演出表示装置４０３の動作を示すサブ演出表示装置動作プロセスフラグの値によって監視するようにし、変形例１のように、演出可動体３０２の下端部の座標を演出可動体動作プロセスフラグの値毎に予め記憶しておくとともに、サブ演出表示装置４０３の上端部の座標をサブ演出表示装置動作プロセスフラグの値毎に予め記憶しておく。そして、演出可動体落下演出処理やサブ演出表示装置移動処理を実行する毎に演出可動体動作プロセスフラグに応じた演出可動体３０２の下端部の座標とサブ演出表示装置動作プロセスフラグに応じたサブ演出表示装置４０３の上端部との座標を比較し、これら演出可動体３０２の下端部の座標とサブ演出表示装置４０３の上端部との座標とが重ならないように演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とを上下方向に移動させるようにする。

【０４３３】

また、前記実施例では、演出可動体３０２を上方位置から下方位置に移動（落下）させる際に、演出可動体３０２を一旦上方位置よりも所定距離上昇させた後開放位置に移動（落下）させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出可動体３０２を上方位置から下方位置に移動（落下）させる際は、演出可動体３０２を上方位置から上昇させることなく下方位置に移動（落下）させるようにしても良い。この場合は図３６の破線にて示すように、Ｓ３６６とＳ３６７の処理を実行しないようにすれば良い。

【０４３４】

また、前記実施例では、サブ演出表示装置４０３のみを退避させることにより、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３とが干渉しないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、サブ演出表示装置４０３を退避させずに演出可動体３０２だけを退避させるようにしても良いし、サブ演出表示装置４０３と演出可動体３０２の双方を退避させるようにしても良い。つまり、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の少なくとも一方を退避させるようにすれば良い。尚、演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の双方を退避させるようにすることは、いずれか一方を退避させる場合に比較して演出可動体３０２とサブ演出表示装置４０３の移動量を短くできるため、サブ演出表示装置４０３と可動演出体３０２との干渉を迅速に回避することができるとともに、退避することによって遊技盤２により隠蔽されるサブ演出表示装置４０３の面積も小さくすることができるので、サブ演出表示装置４０３の視認性が大きく損なわれてしまうことを防ぐことができる。

【０４３５】

また、前記実施例では、遊技球を打球発射装置により遊技領域よりも下方から打ち出す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記打球発射装置をパチンコ遊技機１における遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【０４３６】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に

表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも本発明を適用可能である。

【０４３７】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

【０４３８】

また、本実施例では、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用ＣＰＵ１２０に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用ＣＰＵ１２０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、ＣＰＵ１０３は、１つ目のコマンドでは、例えば、擬似連の有無、滑り演出の有無等、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等、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、演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【０４３９】

尚、ＣＰＵ１０３の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用ＣＰＵ１２０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ようにしてもよく、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。尚、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様にすることで、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。

【０４４０】

また、前記実施例では、大当り遊技において大入賞口の開放を実施することで多くの遊技球を獲得できる大当りのみを発生させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当りＢを、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間を著しく短くして、大入賞口が開放したことを遊技者に認識されないようにして、該確変大当りＢの発生により、突然に確変状態となったように見せる突確大当りとしても良い。尚、これら確変大当りＢを突確大当りとする場合には、該確変大当りＢの大当り遊技における大入賞口の開放パターンと同一の開放パターンにて大入賞口を開放する小当りを設けるようにして、確変大当りＢや小当りの発生後の遊技状態が、高確状態であるのか、或いは低確状態にあるのかが不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしても良い。

【０４４１】

また、前記実施例では、始動入賞口を、第１始動入賞口と第２始動入賞口の２つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞口を１つのみとしても良いし、始動入賞口を３以上としても良い。

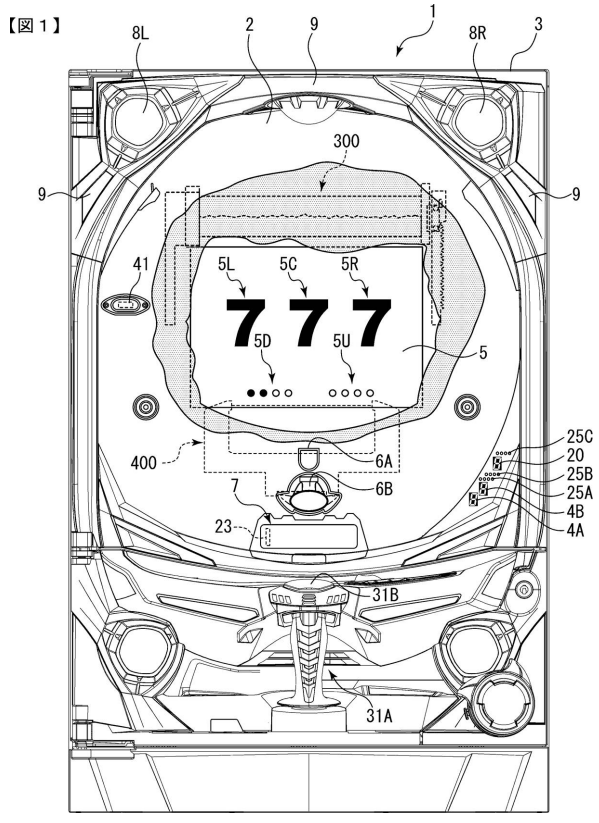
【符号の説明】

【０４４２】

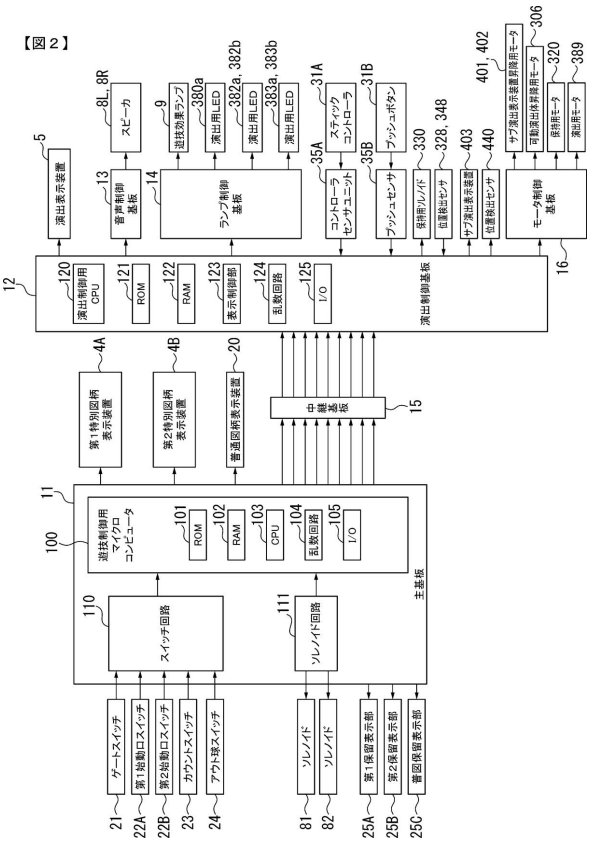
１	パチンコ遊技機
１２０	演出制御用ＣＰＵ
１９１	演出制御フラグ設定部
３０２	演出可動体

３０６	演出可動体昇降用モータ
３４１Ｂ	庇片
３８９	演出用モータ
３９０	位置検出センサ
３９１	演出可動体位置検出用ギヤ
４０１，４０２	サブ演出表示装置昇降用モータ
４０３	サブ演出表示装置

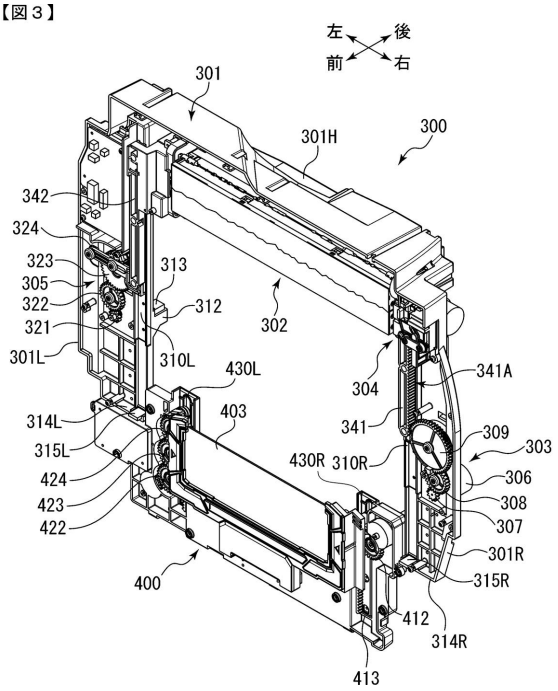
【図１】



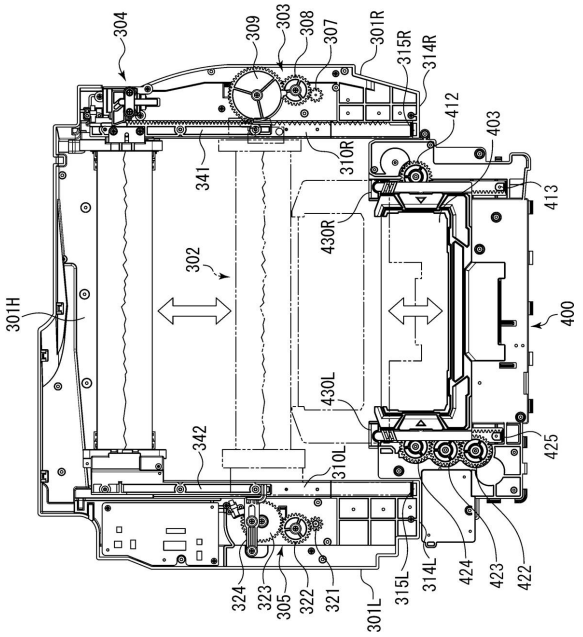
【図２】



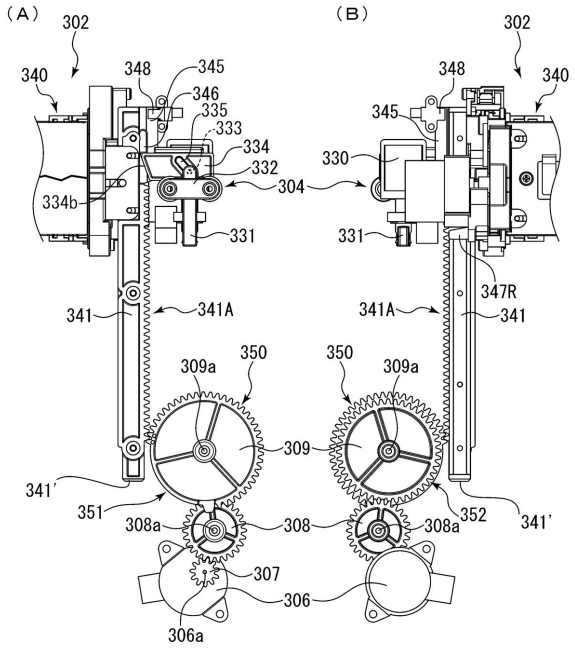
【図３】
【図３】



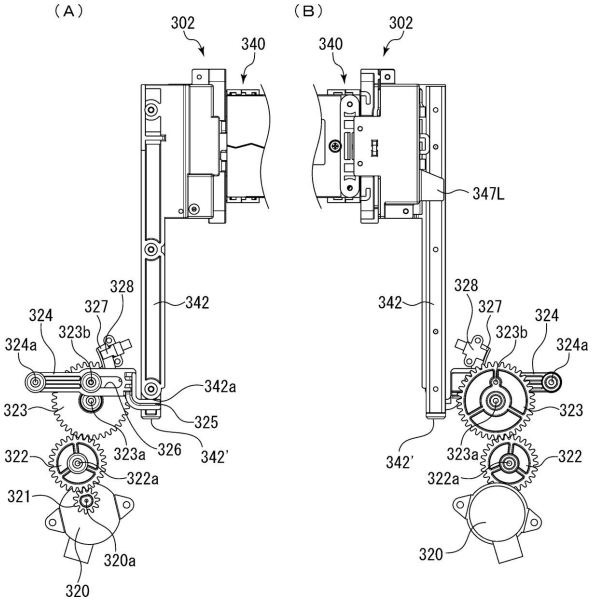
【図４】
【図４】



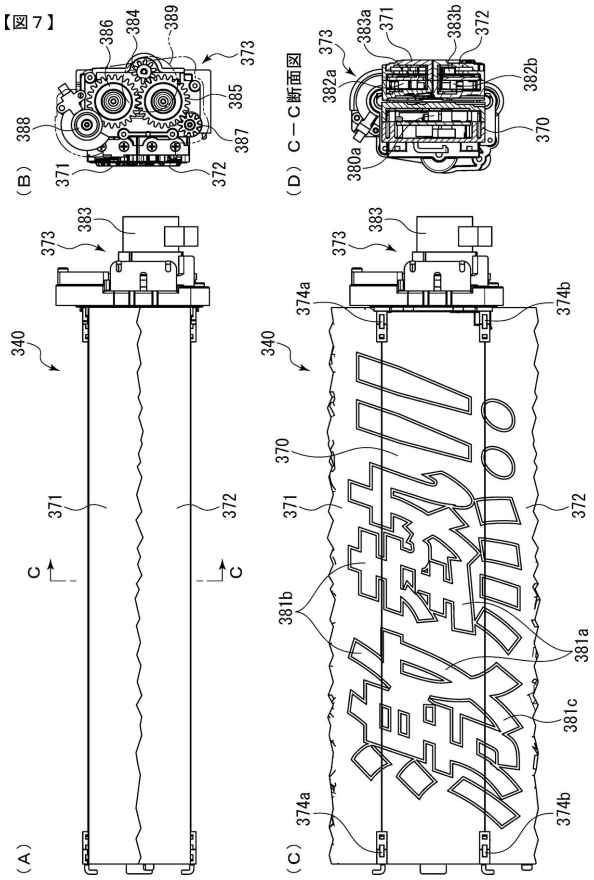
【図５】
【図５】



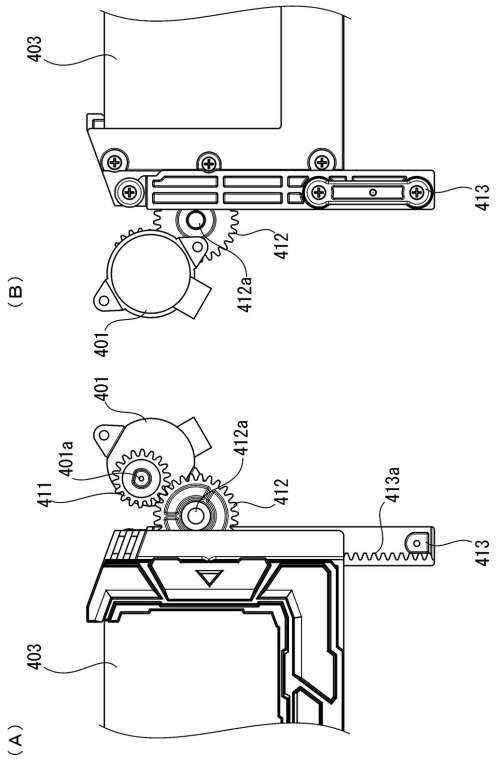
【図６】
【図６】



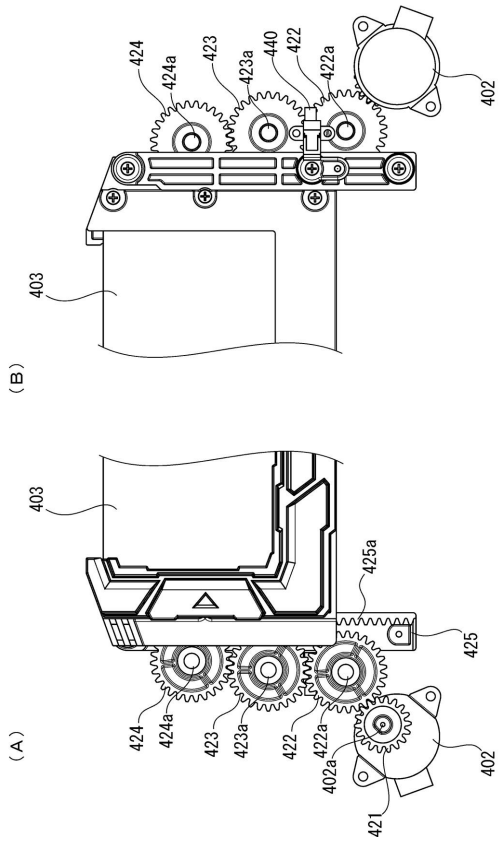
【図７】



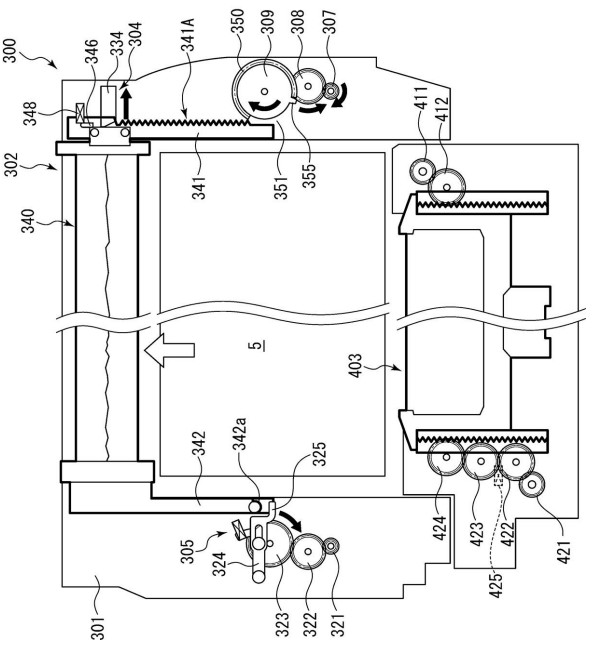
【図８】



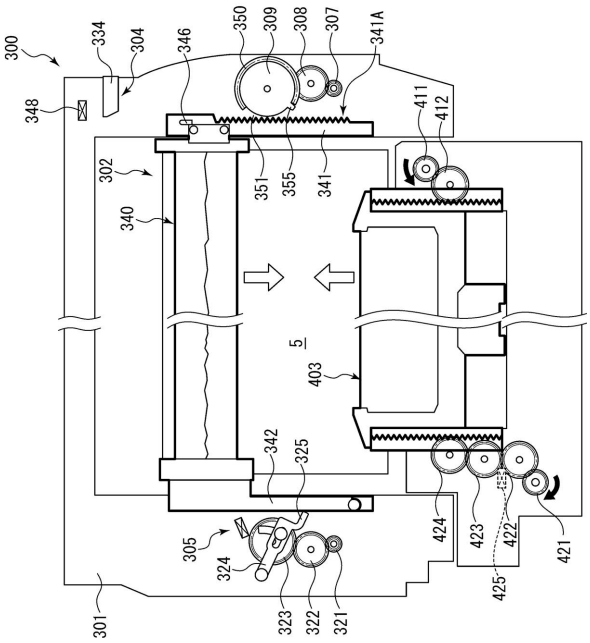
【図９】



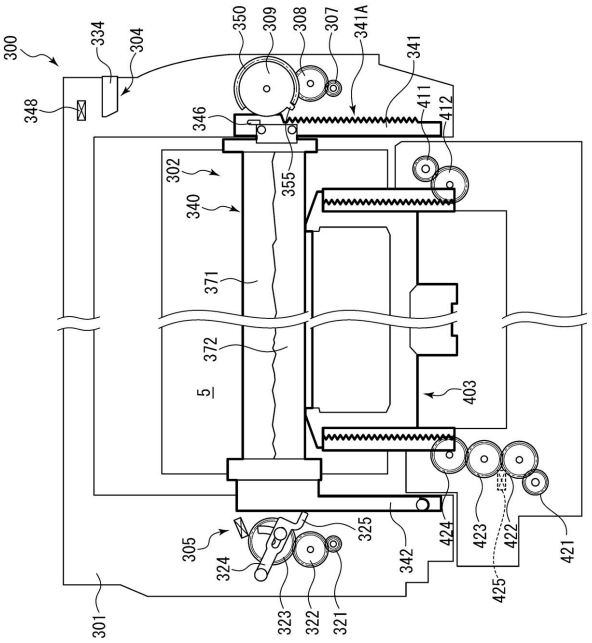
【図１０】



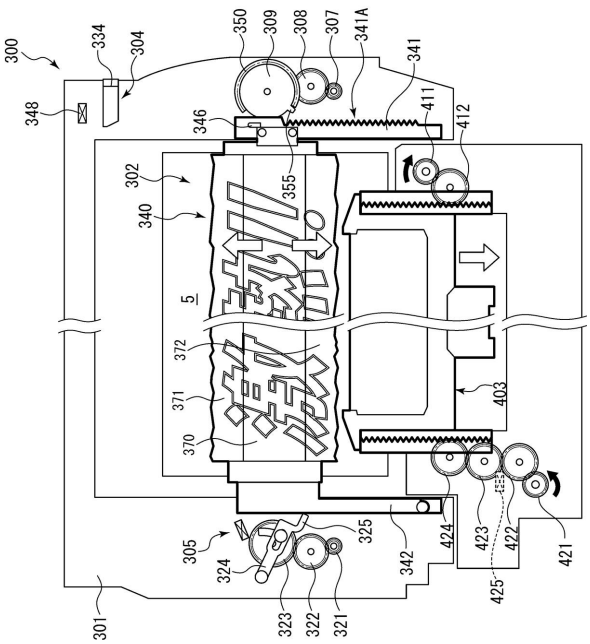
【図１１】
【図１１】



【図１２】
【図１２】



【図１３】
【図１３】



【図１４】
【図１４】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XY	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当り（確変A）
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当り（確変B）
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当り（非確変）

【図１５】
【図１５】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１６】
【図１６】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)

【図１７】
【図１７】
表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図１８】
【図１８】
(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～100	確変B
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回(100回以内の大当りまで)	16

【図１９】
【図１９】
(A)大当り用変動パターン判定テーブル(確変A・確変B用)

変動パターン	判定値
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(非確変用)

変動パターン	判定値
ノーマルPB1-1	1～400
スーパーPB1-2	401～800
スーパーPB1-3	801～997

【図２０】
【図２０】
(A)ハズレ用変動パターン判定テーブルA

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～450
ノーマルPA2-1	451～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(B)ハズレ用変動パターン判定テーブルB

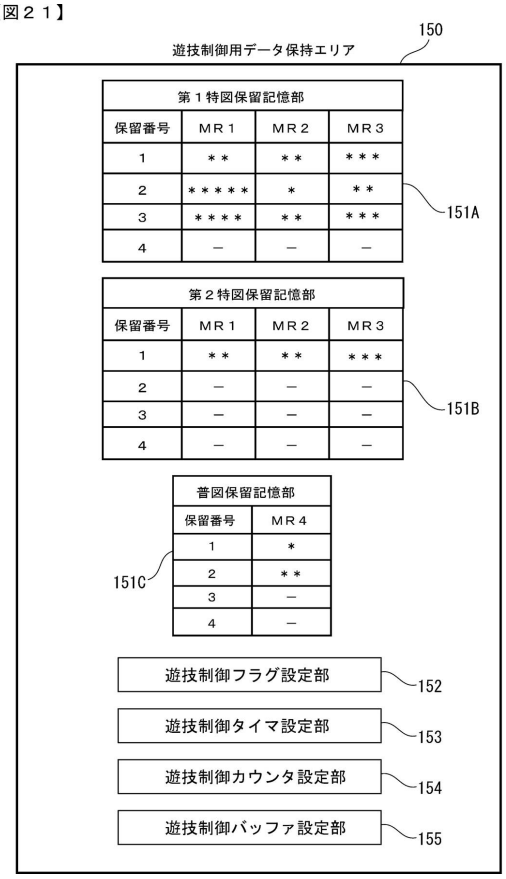
変動パターン	判定値
非リーチPA1-2	1～500
ノーマルPA2-1	501～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(C)ハズレ用変動パターン判定テーブルC

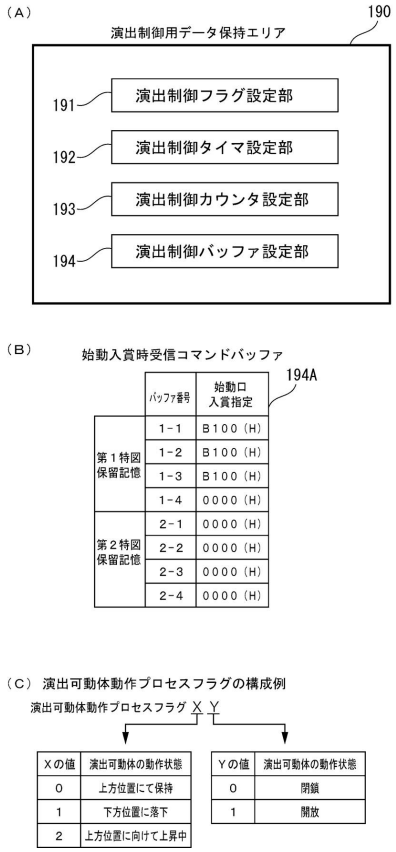
変動パターン	判定値
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(D)ハズレ用変動パターン判定テーブルD

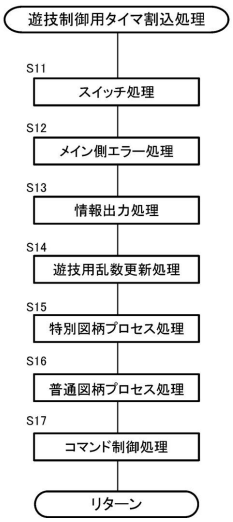
変動パターン	判定値
非リーチPA1-4	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

【図２１】
【図２１】


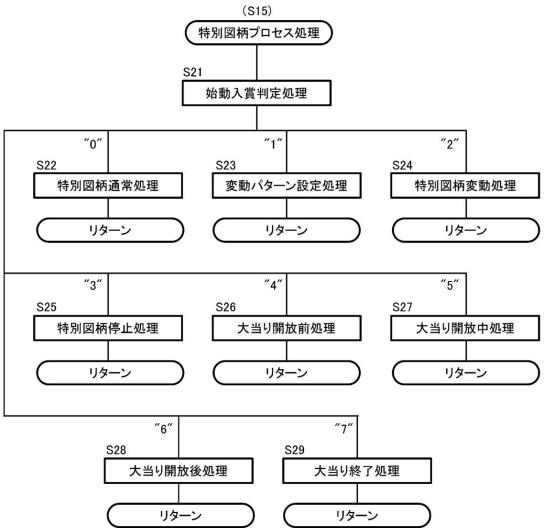
【図２２】
【図２２】



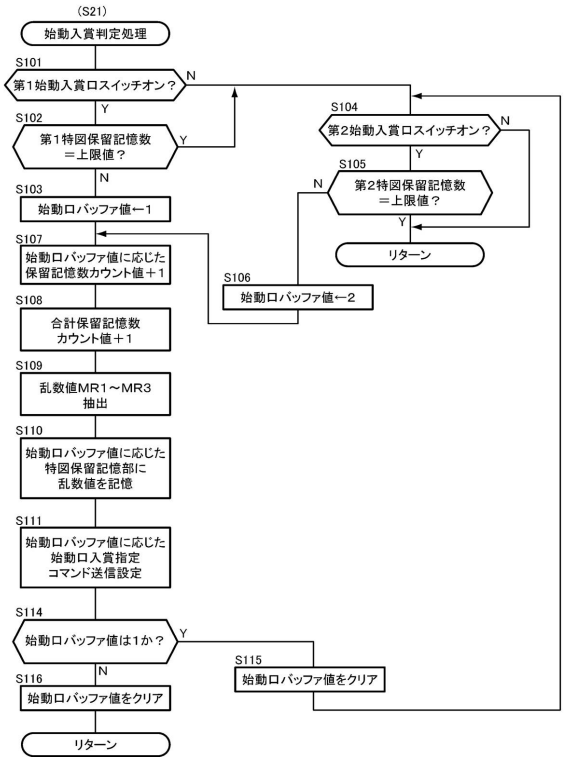
【図２３】
【図２３】



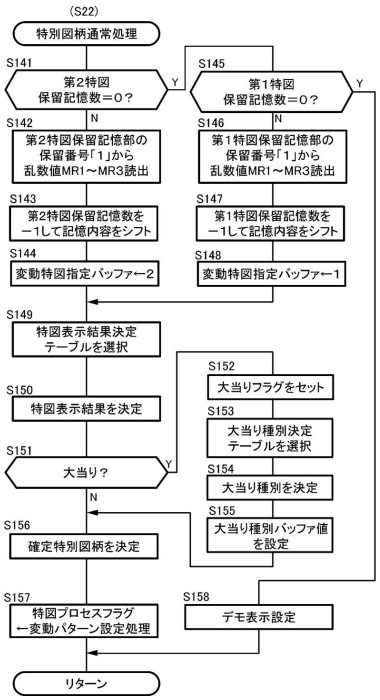
【図２４】
【図２４】



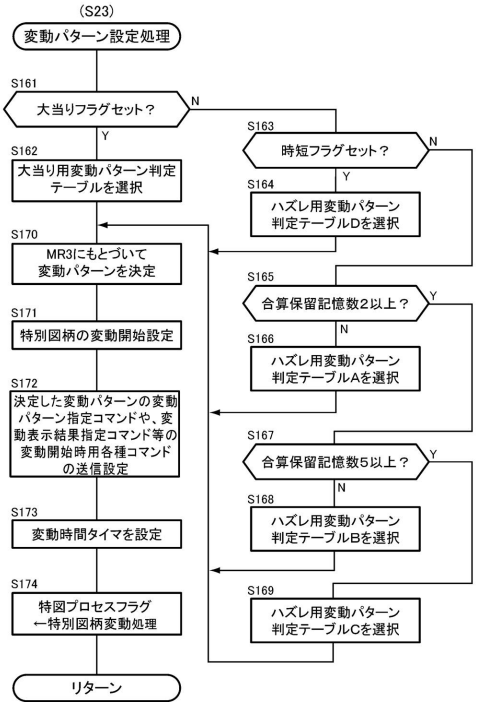
【図２５】
【図２５】



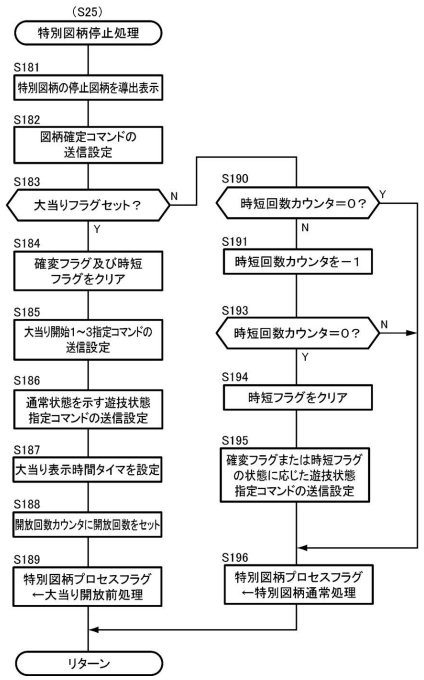
【図２６】
【図２６】



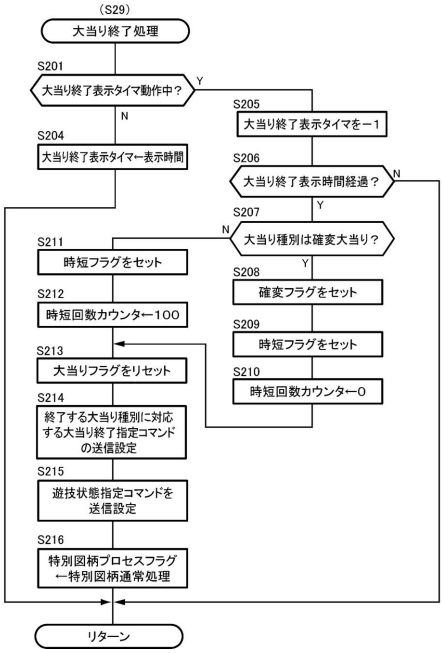
【図２７】
【図２７】



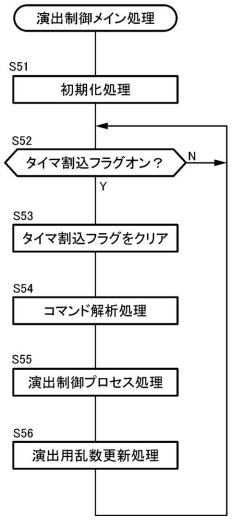
【図２８】
【図２８】



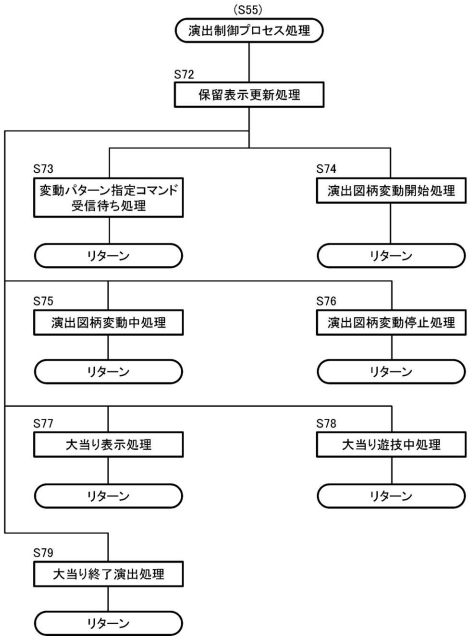
【図２９】
【図２９】



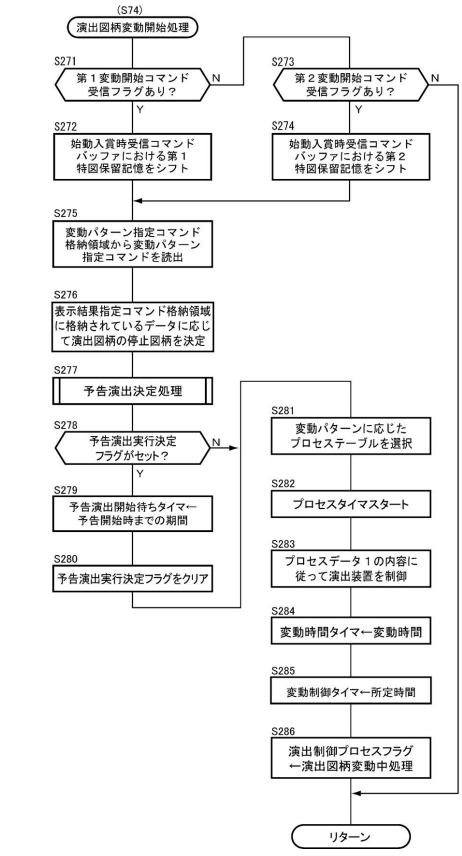
【図３０】
【図３０】



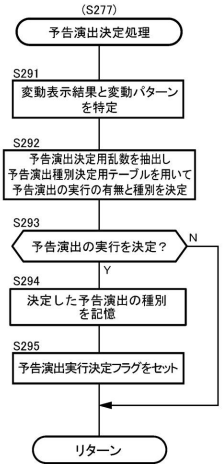
【図３１】
【図３１】



【図３２】
【図３２】



【図３３】
【図３３】



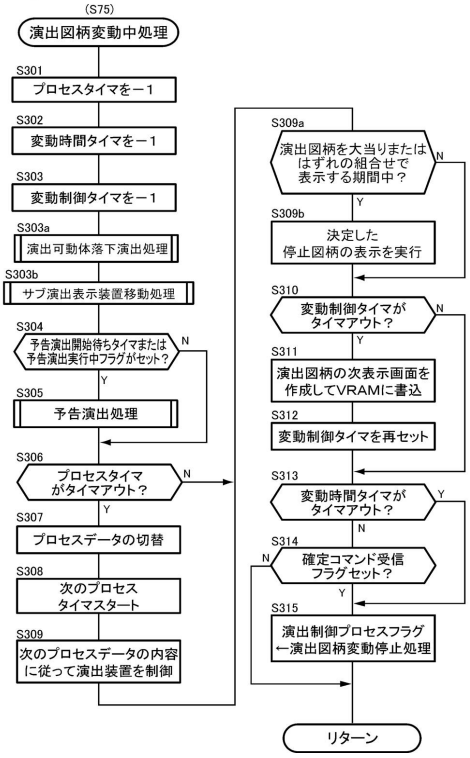
【図３４】
【図３４】

予告演出種別決定用テーブル

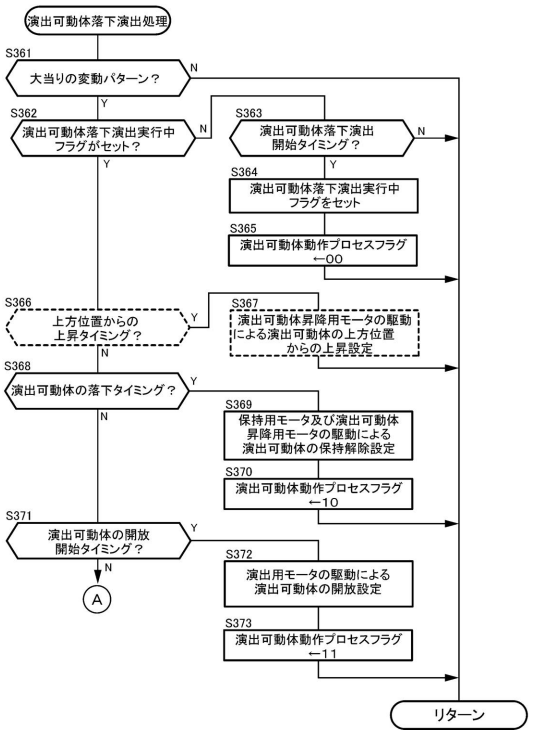
演出種別	大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ	非リーチはずれ
予告演出なし	0	30	60	90
予告演出A	10	20	30	10
予告演出B	20	40	10	0
カウントダウン演出	70	10	0	0

（数値は判定値数）

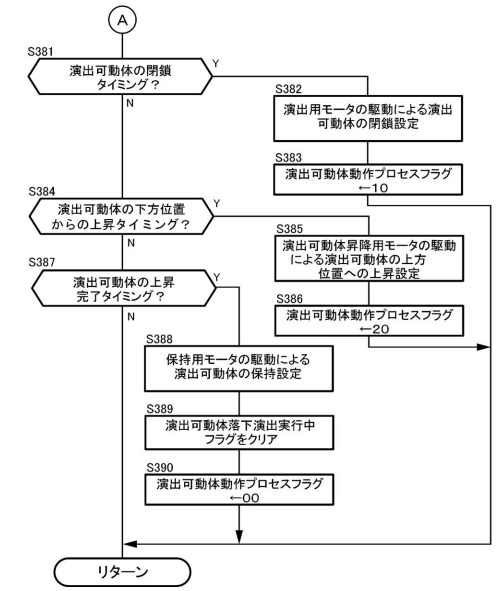
【図３５】
【図３５】



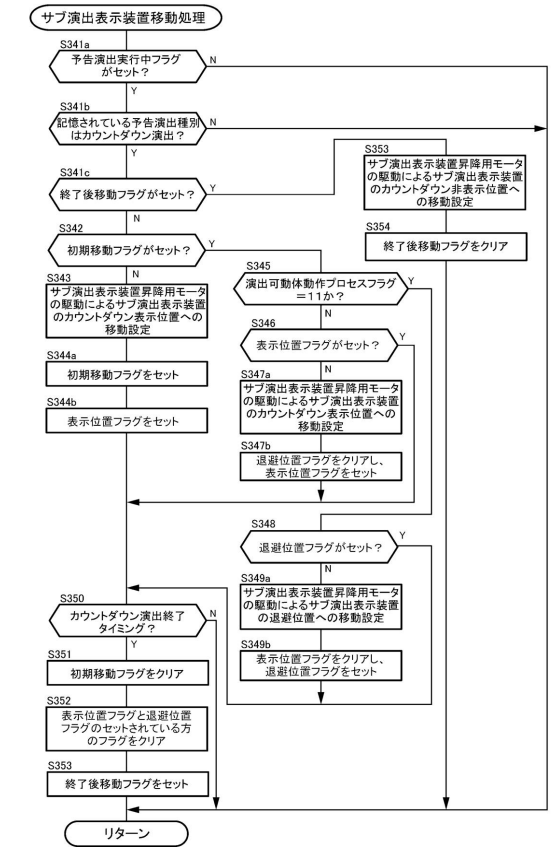
【図３６】
【図３６】



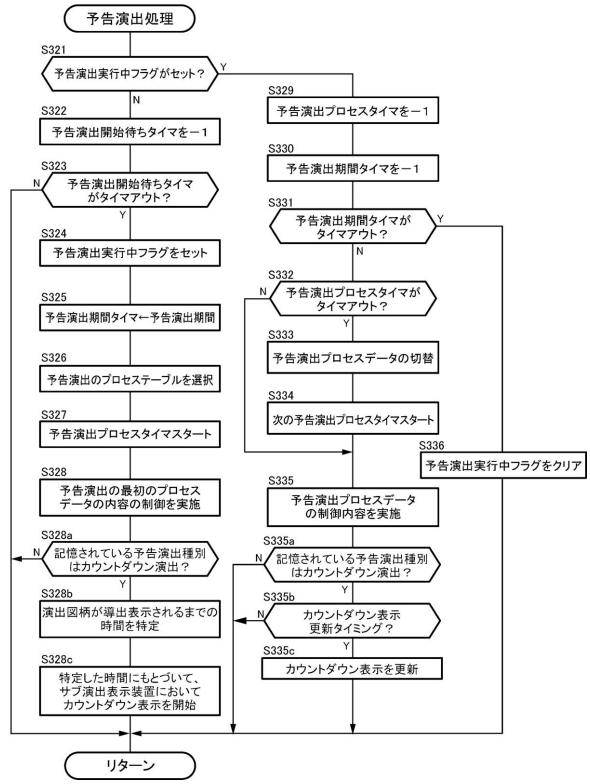
【図３７】
【図３７】



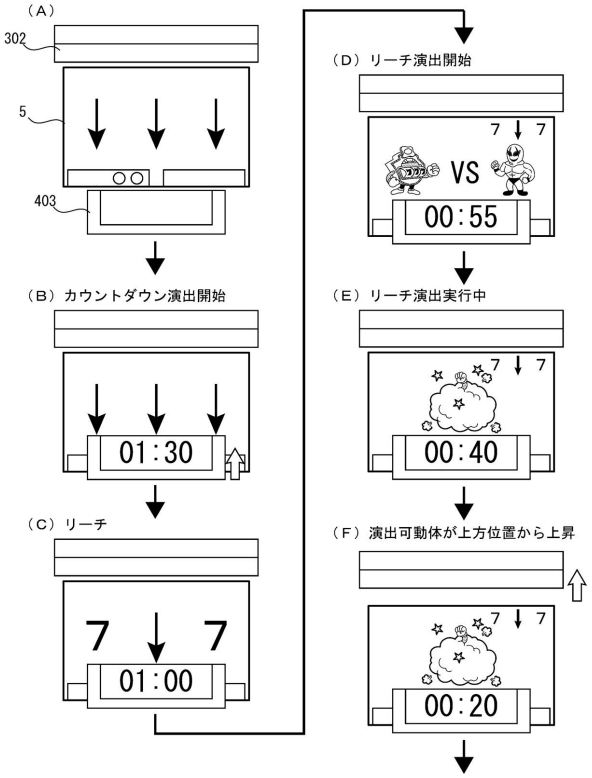
【図３８】
【図３８】



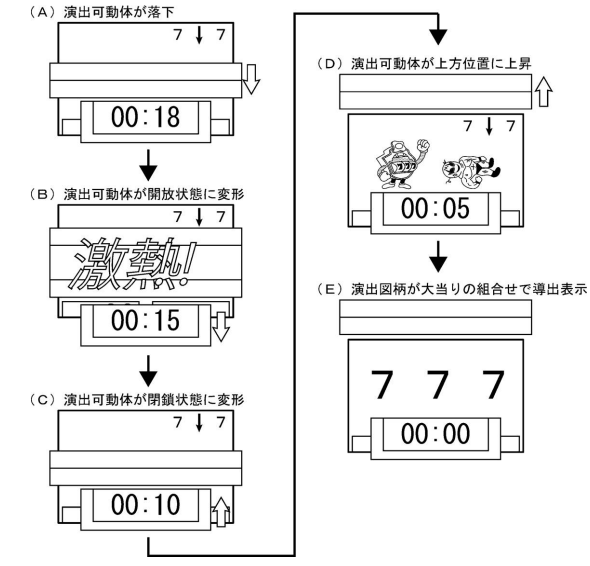
【図３９】



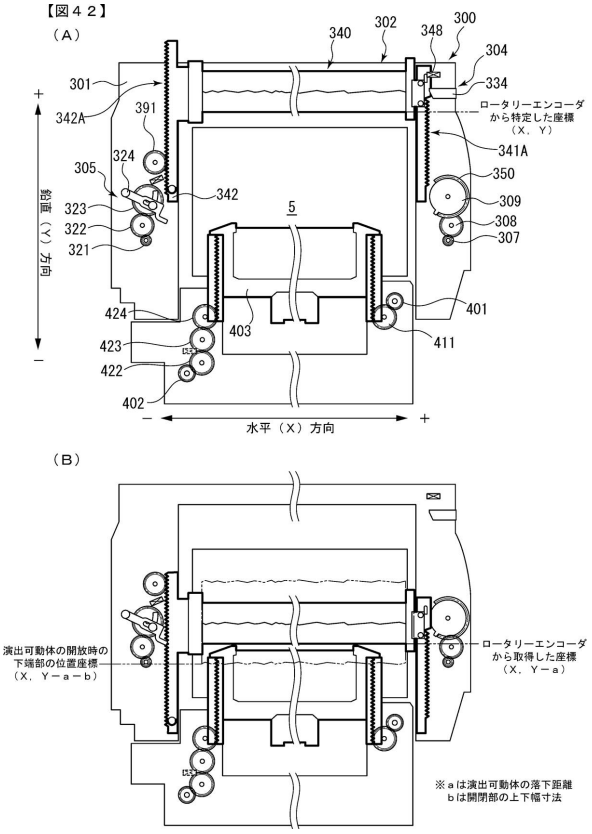
【図４０】



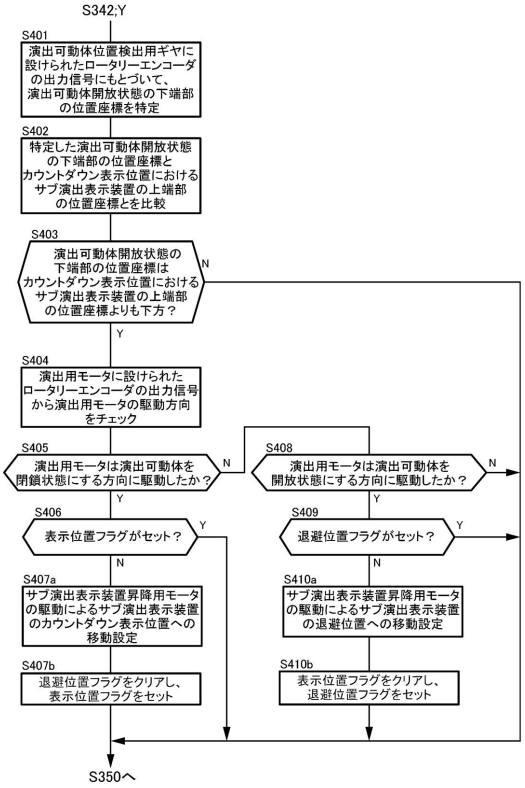
【図４１】



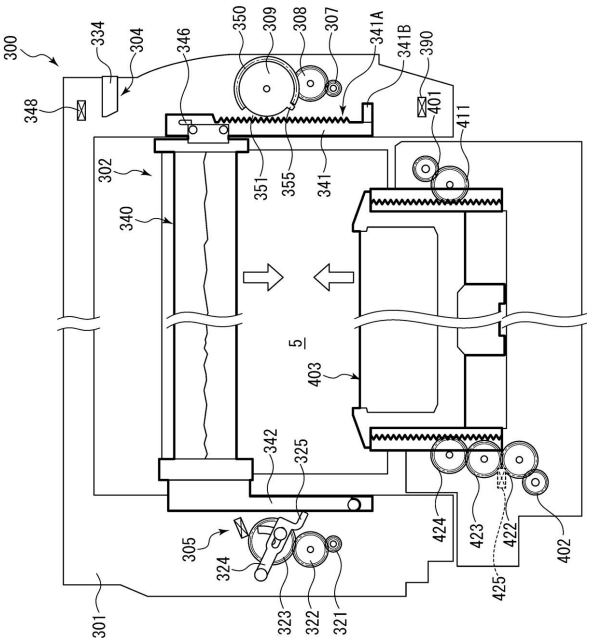
【図４２】



【図４３】
【図４３】 変形例１



【図４４】
【図４４】 変形例２



【図４５】
【図４５】 変形例２

