

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6761526号  
(P6761526)

(45) 発行日 令和2年9月23日 (2020.9.23)

(24) 登録日 令和2年9月8日 (2020.9.8)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2019-182790 (P2019-182790)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	令和1年10月3日 (2019.10.3)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2016-186281 (P2016-186281) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成28年9月23日 (2016.9.23)	(72) 発明者	小倉 敏男
(65) 公開番号	特開2019-217402 (P2019-217402A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
(43) 公開日	令和1年12月26日 (2019.12.26)		式会社三共内
審査請求日	令和1年10月3日 (2019.10.3)	審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示が実行されてから仮停止した後に再可変表示を行い表示結果を表示する再可変表示実行手段と、有利度に応じて表示態様を段階的に変化可能な特定表示を行う特定表示手段と、共通の導入演出を行った後に成功演出または失敗演出のいずれかを行う特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、前記特定表示手段は、複数のタイミングにおいて特定表示の表示態様を変化可能であり、特定表示の表示態様に変化することに応じて前記有利状態に制御される割合が高くなり、  
前記特別演出実行手段は、前記再可変表示を行う可変表示中に前記特別演出を実行可能であり、特定表示の表示態様が前記有利状態に制御される割合が高い表示態様に変化することの報知を行った後の所定期間において前記特別演出を実行する場合は、前記失敗演出が行われる前記特別演出は実行せず、前記成功演出が行われる前記特別演出は実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

例えば、特許文献 1 には、複数の選択候補（選択肢）を提示し、提示した複数の選択候補のうちのいずれかを選択する選択手段を備える遊技機が開示されている。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 2 2 3 6 7 7 号公報

10

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出効果が高められていない。

## 【 0 0 0 5 】

この発明は、演出効果を高めた遊技機の提供を目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 6 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

20

複数の選択候補（例えば、ランナーなど）を提示し（例えば、レース演出にて 2 人のランナーを登場させるなど）、提示した複数の選択候補のうちのいずれかを選択する（例えば、レース演出にて 2 人のランナーのうちのいずれかを勝たせるなど）選択手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 など）を備え、

提示可能な選択候補として、第 1 選択候補（例えば、大当たり期待度が比較的低い青のランナー及び緑のランナー（第 1 グループのランナー）など）と、選択されたときに第 1 選択候補よりも有利度（例えば、大当たり期待度など）が高い第 2 選択候補（例えば、大当たり期待度が比較的高い赤のランナー及び虹のランナー（第 2 グループのランナー）など）と、を少なくとも含み、

前記選択手段は、提示した複数の選択候補に第 1 選択候補が含まれないとき（例えば、レース演出にて、赤のランナー、虹のランナーのみが登場するときなど）に、提示した複数の選択候補に第 1 選択候補が含まれるとき（例えば、レース演出にて、青又は緑のランナーが登場するときなど）よりも高い割合（例えば、図 2 0、図 2 1 参照）で複数の選択候補のいずれも選択しない（例えば、レース演出にて両ランナーが競走を中止するパターンなど）、

30

ことを特徴とする。

## 【 0 0 0 7 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を行い有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって

40

、  
可変表示が実行されてから仮停止した後に再可変表示（擬似連）を行い表示結果を表示する再可変表示実行手段と、

有利度に応じて表示態様を段階的に変化可能な特定表示を行う特定表示手段（例えば特定表示演出を行う演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

共通の導入演出を行った後に成功演出または失敗演出のいずれかを行う特別演出を実行可能な特別演出実行手段（例えば擬似連煽り演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記特定表示手段は、複数のタイミングにおいて特定表示の表示態様を変化可能であり、特定表示の表示態様が変化することに応じて前記有利状態に制御される割合が高くなり（例えば「タイミング 1」～「タイミング 3」のいずれか、または複数のタイミングで特

50

定表示演出を実行可能であるなど)、

前記特別演出実行手段は、

前記再可変表示を行う可変表示中に前記特別演出を実行可能であり、

特定表示の表示態様が前記有利状態に制御される割合が高い表示態様に変化することの報知を行った後の所定期間において前記特別演出を実行する場合は、前記失敗演出が行われる前記特別演出は実行せず、前記成功演出が行われる前記特別演出は実行可能である(例えば、失敗演出の実行期間と特定表示演出の実行期間とが重畳しないタイミングを特定表示演出の実行タイミングとして決定するなど)、

ことを特徴とする。

【0008】

10

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記選択手段は、第1タイミングと第2タイミングとを含む複数のタイミングにおいて、複数の選択候補を提示可能であり(例えば、図21、図23参照)、

第1選択候補が含まれない複数の選択候補が前記第1タイミングに提示されたときと前記第2タイミングに提示されたときとで、複数の選択候補のいずれかを選択する割合が異なる(例えば、図21参照)、

ようにしてもよい。

【0009】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0010】

20

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

有利度が高い特別演出(例えば、一発告知など)を実行する特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120など)をさらに備え、

第1選択候補が含まれない複数の選択候補が提示されたときにおいて、前記特別演出が実行されたときの方が、当該特別演出が実行されていないときよりも、複数の選択候補のいずれかを選択する割合が高い(例えば、図21参照)、

ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

30

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

複数の選択候補のいずれも選択されないときの有利度は、複数の選択候補のいずれかが選択されたときの有利度よりも低い(例えば、図20、図21参照)、

ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、遊技者は選択候補が選択されるか否かに注目するので、演出効果を高めることができる。

【0014】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記選択手段は、

40

第1タイミングと、第1タイミングよりも後の第2タイミングを含む複数のタイミングにおいて、複数の選択候補を提示可能であり(例えば、図21、図23参照)、

前記第2タイミングにおいて提示する複数の選択候補それぞれの有利度が、前記第1タイミングで提示する複数の選択候補それぞれの有利度よりも低くならないように、複数の選択候補を提示する(例えば、図21参照)、

ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0016】

(6) 上記(1)~(5)のいずれかの遊技機において、

50

有利度に応じて特定表示（例えば、メータMなど）の表示態様を段階的に変化させることが可能な特定表示制御手段（例えば、変形例1における演出制御用CPU120など）と、

共通の導入演出（例えば、カードG及び「擬似連か？」を表示する演出など）を行った後に成功演出（例えば、カードGをめくり、めくったカードGに「擬似連」の文字の記載がある演出など）及び失敗演出（例えば、カードGをめくり、めくったカードGに何も書かれていない演出など）のうちのいずれかを行う特定演出（例えば、擬似連煽り演出など）を実行する特定演出実行手段（例えば、変形例1における演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示態様が変化することが報知された後の所定期間（例えば、他演出実行制限期間など）において、前記失敗演出が行われる前記特定演出（例えば、擬似連煽り演出（失敗）など）の実行を制限する（例えば、図27参照）

10

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、遊技の興趣の低下を防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本願発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

20

【図3】演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】第1特図保留記憶部と第2特図保留記憶部の一例を示す図である。

【図7】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図10】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】変動パターンの一例を示す図である。

【図12】大当たり用変動パターン決定テーブルの構成例を示す説明図である。

30

【図13】ハズレ用変動パターン決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図14】コマンド解析処理の処理内容例を示す図である。

【図15】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16】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】一発予告の実行決定例を示す図である。

【図18】レース演出の実行決定例を示す図である。

【図19】レース演出に登場するランナーの色と大当たり期待度との関係を示す図である。

【図20】レース演出の演出パターンの決定例1を示す図である。

【図21】レース演出の演出パターンの決定例2及び3を示す図である。

【図22】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図23】各種演出の実行タイミング例を示す図である。

【図24】レース演出の演出画面例を示す図である。

【図25】レース演出の演出画面例を示す図である。

【図26】変形例1の演出画面例を示す図である。

【図27】演出の実行タイミングや他演出実行制限期間等の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

（パチンコ遊技機1）

（パチンコ遊技機1の構成等）

図1は、パチンコ遊技機1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

50

コ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、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。

【００２０】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、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。これらは、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【００２１】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を更新表示などにより変動させる（変動可能に表示する）ことである（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。可変表示の最後には、表示結果（可変表示結果）として所定の特別図柄が停止表示（導出表示などともいう）される（後述の他の可変表示についても同じ）。なお、図柄（特に、後述の飾り図柄）の変動として、スクロール表示、変形、拡大／縮小などが行われてもよい。

【００２２】

なお、以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。

20

【００２３】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（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。

【００２４】

画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。一例として、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）が行われる。

30

【００２５】

画像表示装置５の画面上には、表示エリア５Ｈも配置されている。表示エリア５Ｈには、実行が保留されている特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）に対応する第１保留表示画像（ここでは、丸の画像）、第２保留表示画像（ここでは、丸の画像）が表示される。第１保留表示画像は、実行が保留されている第１特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）を示し、表示エリア５Ｈのうち向かって左側の領域に右詰めで表示される。第２保留表示画像は、実行が保留されている第２特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）を示し、表示エリア５Ｈのうち向かって右側の領域に左詰めで表示される。

40

【００２６】

なお、特図ゲームの保留数は、特図保留記憶数ともいう。特に、第１特図ゲームの保留数を、第１特図保留記憶数という。第２特図ゲームの保留数を、第２特図保留記憶数という。第１保留表示画像の数により、第１特図保留記憶数が示され、第２保留表示画像の数により、第２特図保留記憶数が示される。第１保留表示画像及び第２保留表示画像を総称して、総称して保留表示画像ということがある。

【００２７】

保留されている第１特図ゲームが実行（消化）されたときには、すでに表示されている

50

各第 1 保留表示画像が右にシフトし、最も右の第 1 保留表示画像（消化される第 1 特図ゲームに対応した画像）は、消去される。保留されている第 2 特図ゲームが実行（消化）されたときには、すでに表示されている各第 2 保留表示画像が左にシフトし、最も左の第 2 保留表示画像（消化される第 2 特図ゲームに対応した画像）は、消去される。

【 0 0 2 8 】

また、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とはそれぞれ、複数の L E D を含んで構成され、L E D の点灯個数によって、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを表示する。

【 0 0 2 9 】

10

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【 0 0 3 0 】

普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、第 1 始動口スイッチ 2 2 A（図 2 参照）がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される（このときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。）。

【 0 0 3 1 】

普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1（図 2 参照）によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が普通入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、第 2 始動口スイッチ 2 2 B（図 2 参照）がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される（このときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。）。

20

30

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（例えば、通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

40

【 0 0 3 4 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3（図 2 参照）がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される。このときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2

50

0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）ともいう。

【 0 0 3 6 】

普図ゲームは、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づいて実行される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したときには、図 2 のゲートスイッチ 2 1 がオンになり、これにより当該遊技球の通過が検出される。

【 0 0 3 7 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

10

【 0 0 3 8 】

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。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 9 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

20

【 0 0 4 0 】

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打球発射装置により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。

【 0 0 4 1 】

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。

30

【 0 0 4 2 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 4 3 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行（特図ゲーム、普図ゲームの実行など）を制御する機能（演出制御基板 1 2 に向けて演出制御コマンドを送信する機能を含む。）を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

40

【 0 0 4 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 4 5 】

一例として、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、主基板 1 1 の機能（遊技の進行の制御）を実現する。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（変動パターン、演出制御コマンド、各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。

50

## 【 0 0 4 6 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 4 7 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号が入力される入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 4 8 】

C P U 1 0 3 は、I / O 1 0 5 を介して、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など制御（駆動）する信号を出力し、これらを制御する。

10

## 【 0 0 4 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技媒体が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。

## 【 0 0 5 0 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

20

## 【 0 0 5 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される演出制御コマンドは、中継基板 1 5 によって中継される。

## 【 0 0 5 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて各種の演出（飾り図柄の可変表示を含む。）を実行する機能を有する。

## 【 0 0 5 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

30

## 【 0 0 5 4 】

一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、演出制御基板 1 2 の機能（演出の実行）を実現する。このとき、R O M 1 2 1 が記憶する各種データ（演出制御パターンに用いるデータや各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

## 【 0 0 5 5 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令に基づき、画像表示装置 5 において表示する演出画像の映像信号を出力し、画像表示装置 5 に演出画像を表示する。一例として、表示制御部 1 2 3 には、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などが搭載されていればよい。

40

## 【 0 0 5 6 】

乱数回路 1 2 4 は、演出動作を制御するときを使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 5 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポート

50



とを含んで構成される。

【0058】

音声制御基板13は、演出制御基板12からの効果音信号に基づき、スピーカ8L、8Rから音声（効果音信号が指定する音声）を出力させる機能を有する。

【0059】

ランプ制御基板14は、演出制御基板12からの電飾信号に基づき、遊技効果ランプ9の点灯／消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯／消灯）を行う機能を有する。

【0060】

画像表示装置5は、液晶パネル、ELパネルなどからなる表示パネルと、当該表示パネルを駆動するドライバ回路などを備える。表示制御部123からI/O125を介して画像表示装置5に供給された映像信号は、前記ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、当該映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これによって、画像表示装置5には、各種の演出画像などが表示されることになる。

【0061】

（遊技の進行や演出の進行など）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技媒体（遊技球）が遊技領域に向けて発射される。

【0062】

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート41を通過したときには、普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。なお、すでに他の普図ゲームが実行されている、下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、4つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、当該普図ゲームを開始できる開始条件の成立（他の普図ゲームが実行されておらず、開放制御中でもないなど）により実行される。普図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が通過ゲート41を通過したときには、当該普図保留記憶数は増えないで、当該通過は無効化される。

【0063】

普図ゲームで停止表示される可変表示結果には、普図当り図柄（例えば、「7」などの普図）と、普図ハズレ図柄（例えば、「-」などの普図）と、がある。普図当り図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「普図当り」のときである。普図ハズレ図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「普図ハズレ」のときである。

【0064】

「普図当り」のときには、普通可変入賞球装置6Bの可動翼片を所定期間傾動位置とする開放制御（第2始動入賞口が開放状態になる。）が行われる。「普図ハズレ」のときには、前記開放制御は行われない。

【0065】

遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入したときには、第1特図ゲームが開始される。また、遊技球が、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入したときには、第2特図ゲームが開始される。なお、すでに他の特図ゲームが実行中である、後述の大当り遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、それぞれ4つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、特図ゲームを開始できる開始条件の成立（他の特図ゲームが実行されておらず、大当り遊技状態中でもないなど）により実行される。

【0066】

第1特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第1始動入賞口を進入したときには、当該第1特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される（賞球はあってもよい）。第2特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第2始動入賞口を進入したときには、当該第2特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される（賞球はあってもよい）。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 7 】

第 1 特図保留記憶数を増やす遊技球の第 1 始動入賞口への進入（入賞）を第 1 始動入賞ともいう。第 2 特図保留記憶数を増やす遊技球の第 2 始動入賞口への進入（入賞）を第 2 始動入賞ともいう。これら入賞を総称して単に始動入賞ともいう。

## 【 0 0 6 8 】

特図ゲームで停止表示される可変表示結果には、大当たり図柄（例えば、「3」、「7」などの特図）と、ハズレ図柄（例えば、「-」などの特図）と、がある。大当たり図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「大当たり」のときである。ハズレ図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「ハズレ」のときである。

## 【 0 0 6 9 】

第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」（特定表示結果）のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当たり遊技状態に制御される。可変表示結果が「ハズレ」のときには、大当たり遊技状態には制御されない。

## 【 0 0 7 0 】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。このような開放状態をラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数（例えば「15 回」）に達するまで繰返し実行される（ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する。）。

## 【 0 0 7 1 】

「大当たり」には、「非確変」、「確変」という大当たり種別が設定されている。大当たり種別が「非確変」のときには、「3」の大当たり図柄が停止表示される。大当たり種別が「確変」のときには、「7」の大当たり図柄が停止表示される。

## 【 0 0 7 2 】

なお、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」を「確変大当たり」、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」を「非確変大当たり」ということがある。また、「確変大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」ということがある。また、「非確変大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」ということがある。

## 【 0 0 7 3 】

確変大当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される。確変状態は、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで継続する。

## 【 0 0 7 4 】

確変大当たり遊技状態又は非確変大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数（この実施の形態では、100 回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の終了条件が先に成立するまで、継続する。

## 【 0 0 7 5 】

なお、時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を開放状態と閉鎖状態とに変化させてもよい。例えば、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）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可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御などにより、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。このような制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、遊技状態は、通常状態よりも

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な状態となる。

【0076】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0077】

時短状態は、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース」「非時短状態」などともいわれる。確変状態は、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確」、「非確変」などともいわれる。

【0078】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示（これも演出の一種である。）が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて可変表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果（可変表示結果）となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出表示）される。

【0079】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様などのことである。

【0080】

また、この実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチBが用意されている。この実施の形態では、大当り期待度は、スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチの順で高い。

【0081】

大当り期待度は、例えば、特図ゲームの可変表示結果が「大当り」となる割合であり、特図ゲームに同期して実行される飾り図柄の可変表示の表示結果が後述の「大当り」となる割合でもある。

【0082】

また、リーチが成立する前に「擬似連」が実行されることがある。「擬似連」は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄すべてを、一旦仮停止表示させた後、再び変動させることを、所定回（例えば最大3回まで）行う演出である。以下での説明における再変動の回数とは、飾り図柄が最初に仮停止するまでの初回変動を除く、飾り図柄が再変動する回数である。擬似連では、再変動の回数が多いほど、大当り期待度は高い。なお、仮停止される飾り図柄は、それまで変動表示されていた図柄でもよいし、それまで変動表示されていた図柄とは異なる図柄（例えば擬似連専用の図柄）でもよい。

【0083】

また、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示中にレース演出（図24、図25）が実行される。レース演出は、大当り期待度の異なる2人のランナーのキャラクター（ここでは、色により区別される）がレース（競走）を行い、いずれか一方が勝つことにより、実行中の可変表示の大当り期待度を報知する演出である（勝ったランナーが有する大当り期待度が今回の大当り期待度として報知される）。なお、レース演出は、いずれか一方のランナーを勝たせる演出であり、当該一方のランナーを選択する選択演出の一種でもある。また、レース演出では、登場する両ランナーがレースを中止することがある（いずれも

が選択されない態様)。

【0084】

さらに、この実施の形態では、一発告知という予告演出も実行される。一発告知が実行された場合、大当たり期待度は極めて高い(ここでは、「大当たり」確定)。一発予告は、例えば、画像表示装置5に所定の画像を短時間表示させる、図示しない役物を動作させる、又は、所定の音声を出力するなどの演出であればよい。

【0085】

特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、確変大当たりのときに「7」、非確変大当たりのときに「6」など)が揃って停止表示される。

10

【0086】

可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがある。また、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ組合せ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示されることもある。

20

【0087】

(パチンコ遊技機1の主要な動作)

以下、パチンコ遊技機1の主要な動作をフローチャートなどを参照して説明するが、各動作(各処理)では下記で説明されない処理などが行われる場合がある。

【0088】

(主基板11の主要な動作)

主基板11では、CPU103が遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理は、所定期間(例えば2ミリ秒)ごとに供給される図示しないCTC(カウンタ/タイマ回路)からの割込み要求信号によるタイマ割り込みが発生すること(割込み要求信号の供給間隔である所定時間(2ms)ごと)に実行される。遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、スイッチ処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理などを実行し、遊技制御用タイマ割込み処理がタイマ割り込みごとに繰り返し実行されることで、遊技の制御などが実現される。

30

【0089】

スイッチ処理では、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検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオンとなったか否か(つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か)をスイッチごとに判定する。この判定の結果は、RAM102などに一時記憶され、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において使用される。

40

【0090】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0091】

特別図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、特図ゲームの保留や実行、大当たり遊技状態などを実現する処理(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、大入賞口扉用のソレノイド82の制御を含む。)である。なお、特別図柄プロセス処理では、遊技の進行に応じて演出制御コマンドの送信設定を行う。

【0092】

50

普通図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、普図ゲームの保留や実行、普図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口) の開放状態などを実現する処理 (普通図柄表示器 2 0、普図保留表示器 2 5 C、普通電動役物用のソレノイド 8 1 の制御を含む。) である。

【 0 0 9 3 】

コマンド制御処理は、特別図柄プロセス処理などで送信設定された演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して実際に伝送させる処理である。

【 0 0 9 4 】

( 特別図柄プロセス処理で送信設定される演出制御コマンド )

次に、特別図柄プロセス処理にて送信設定され、コマンド制御処理にて主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される演出制御コマンドについて説明する。図 3 に、主な演出制御コマンドの例を示す。なお、以下の「 ( H ) 」は 1 6 進数であることを示す。演出制御コマンドは、MODE データ及び EXT データから構成されている。

【 0 0 9 5 】

コマンド 8 0 0 0 ( H ) は、第 1 特図ゲームの開始つまり第 1 特図の可変表示 ( 変動 ) の開始を指定 ( 通知 ) する第 1 変動開始指定コマンドである。コマンド 8 0 0 1 ( H ) は、第 2 特図ゲームの開始つまり第 2 特図の可変表示 ( 変動 ) の開始を指定 ( 通知 ) する第 2 変動開始指定コマンドである。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。

【 0 0 9 6 】

コマンド 8 1 X X ( H ) は、特図ゲームや飾り図柄の可変表示の変動パターン ( 特図や飾り図柄の可変表示の実行時間 ( 特図変動時間 ) や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するもの ) を指定 ( 通知 ) する変動パターン指定コマンドである。当該コマンドの「 X X 」 ( EXT データ、「 X X 」について同じ ) には、各変動パターン ( 図 1 1 参照。詳しくは後述する。 ) に対応する数値が設定される ( 例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「 0 0 」など ) 。当該コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

【 0 0 9 7 】

コマンド 8 C X X ( H ) は、大当たりとするか否かおよび大当たり種別 ( つまり、可変表示結果 ) を指定 ( 通知 ) する表示結果指定コマンドである。当該コマンドの「 X X 」には、表示結果に対応する数値が設定される ( 例えば、「ハズレ」なら「 0 0 」、「確変大当たり」なら「 0 1 」など ) 。当該コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

【 0 0 9 8 】

コマンド 8 F 0 0 ( H ) は、特図ゲームの終了 ( つまり、可変表示結果を導出表示すること ) を指定 ( 通知 ) する図柄確定指定コマンドである。図柄確定指定コマンドは、飾り図柄の可変表示 ( 変動 ) を終了するとともに表示結果を導出表示することを指定するものである。当該コマンドは、特図ゲームの終了時に送信される。

【 0 0 9 9 】

コマンド A 0 0 0 ( H ) は、大当たり遊技状態の開始 ( ファンファーレの開始でもある ) を指定 ( 通知 ) する当り開始指定コマンドである。ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される演出であり、大当たり遊技状態になったことを報知する演出などである。このコマンドは、大当たり遊技状態の開始時に送信される。

【 0 1 0 0 】

コマンド A 3 0 0 ( H ) は、大当たり遊技状態の終了 ( エンディングの開始でもある ) を指定 ( 通知 ) する当り終了指定コマンドである。エンディングとは、大当たり遊技状態の終了時に実行される演出であり、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出などである。このコマンドは、最後のラウンド遊技の終了時に送信される。

【 0 1 0 1 】

コマンド B 1 0 0 ( H ) は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定 ( 通知 ) する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 ( H ) は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生した

ことを指定（通知）する第2始動入賞指定コマンドである。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを始動入賞指定コマンドと総称することがある。始動入賞指定コマンドは、始動入賞発生時（始動入賞時）に送信される。

【0102】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞が発生して第1特図保留記憶数が1つ増加することを指定（通知）する第1特図保留記憶数加算指定コマンドである。コマンドC100(H)は、第2始動入賞が発生して第2特図保留記憶数が1つ増加することを指定（通知）する第2特図保留記憶数加算指定コマンドである。これらコマンドを特図保留記憶数加算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数加算指定コマンドは、始動入賞発生時（始動入賞時）に送信される。

10

【0103】

コマンドC200(H)は、第1特図ゲームが実行されることで第1特図保留記憶数が1つ減少することを指定（通知）する第1特図保留記憶数減算指定コマンドである。コマンドC300(H)は、第2特図ゲームが実行されることで第2特図保留記憶数が1つ減少することを指定（通知）する第2特図保留記憶数減算指定コマンドである。これらコマンドを特図保留記憶数減算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数減算指定コマンドは、特図ゲーム開始時に送信される。

【0104】

（特別図柄プロセス処理）

図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0105】

図5は、始動入賞判定処理（ステップS101）の一例を示すフローチャートである。

【0106】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（前記のスイッチ処理の判定結果を参照すればよい。以下、各種スイッチのオン判定について同じ。）（ステップS201）。第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えば、RAM102に設けられた第1保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1保留記憶数カウント値により、第1特図保留記憶数を特定する（以下、第1特図保留記憶数について同じ。）。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、第1始動入賞の発生として、RAM102に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS203）。

30

【0107】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。CPU103は、例えば、RAM102に設けられた第2保留記憶数カウンタ（第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第2保留記憶数カウント値により、第2特図保留記憶数を特定する（以下、第2特図保留記憶数について同じ。）。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、第2始動入賞の発生として、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS206）。

40

50

## 【 0 1 0 8 】

ステップ S 2 0 3、S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 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 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したとき（第 1 始動入賞が発生したとき）には第 1 特図保留記憶数が 1 増加し、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したとき（第 2 始動入賞が発生したとき）には第 2 特図保留記憶数が 1 増加する。このときには、R A M 1 0 2 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る（ステップ S 2 0 8）。 10

## 【 0 1 0 9 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 に設けられたランダムカウンタ（遊技用乱数更新処理で値が更新される。）等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果（特図ゲームの可変表示結果）決定用の乱数値 M R 1（「 1 」～「 6 5 5 3 5 」いずれかの値）や大当たり種別決定用の乱数値 M R 2（「 1 」～「 1 0 0 」のいずれかの値）、変動パターン決定用の乱数値 M R 3（「 1 」～「 1 0 0 」のいずれかの値）を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部（R A M 1 0 2 に設けられる。）における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。 20

## 【 0 1 1 0 】

ステップ S 2 1 0 の処理では、例えば始動口バッファ値が「 1 」であるときに、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされる一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときに、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされる。このようにして、保留された特図ゲームを表す保留データが特図保留記憶部に記憶される。

## 【 0 1 1 1 】

図 6（A）に示すように、第 1 特図保留記憶部は、例えば、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号「 1 」～「 4 」と関連付けて、乱数値 M R 1 ～ M R 3 の数値データ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 特図保留記憶部に記憶された保留データは、実行が保留されている第 1 特図ゲームを示す。 30

## 【 0 1 1 2 】

図 6（B）に示すように、第 2 特図保留記憶部は、例えば、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号「 1 」～「 4 」と関連付けて、乱数値 M R 1 ～ M R 3 の数値データ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 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、実行が保留されている第 2 特図ゲームを示す。

## 【 0 1 1 3 】

この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない（実行が保留されている）特図ゲーム（特に、特図ゲームに関する情報）が保留記憶として記憶されることになる。 40

## 【 0 1 1 4 】

図 5 に戻り、ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、始動入賞時コマンドを実行する（ステップ S 2 1 1）。C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値が「 1 」であれば、始動入賞時コマンドとして、第 1 始動入賞指定コマンド及び第 1 特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行い、始動口バッファ値が「 2 」であれば、始動入賞時コマンドとして、第 2 始動入賞指定コマンド及び第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行う（ステップ S 4 0 1）。 50

## 【 0 1 1 5 】

その後、CPU 103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS212）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS212；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値（始動口バッファ値）を「0」に初期化してから（ステップS213）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップS212；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS214）、ステップS204の処理に進む。

## 【 0 1 1 6 】

図4に示すステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「0」のときに実行される。図7は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

10

## 【 0 1 1 7 】

特別図柄通常処理において、CPU 103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、第2特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「1」に対応する記憶領域）に記憶されている乱数値MR1～MR3の数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、第2始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えばRAM102の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。

20

## 【 0 1 1 8 】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算することで第2特図保留記憶数を1減算するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233では、合計保留記憶数を1減算する。そして、RAM102に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

## 【 0 1 1 9 】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；No）、第1特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「1」に対応する記憶領域）に記憶されている乱数値MR1～MR3の数値データを読み出す（ステップS236）。これにより、第1始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えばRAM102の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。

30

## 【 0 1 2 0 】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することで第1特図保留記憶数を1減算するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS237）。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算する。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。上記処理により、第2特図ゲームは第1特図ゲームよりも優先して実行される。

40

## 【 0 1 2 1 】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果（特図ゲームの可変表示結果）である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101に用意された第1特図表示結果決定テーブル（図8（A）参照。非確変状態のときに参照される）又は第2特図表示結果決定テーブル（図8（B）参照。確変状態

50



のときに参照される)が用いられる。確変状態であるか否かは、例えば、RAM 102に設けられた確変フラグ(確変状態のときにオンとなるフラグ)の状態により特定する。各特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、決定結果となる「大当たり」又は「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられていればよい。CPU 103は、変動用乱数バッファに読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定する(乱数値に合致する決定値に割り当てられた決定結果を今回の決定結果とする。以下同様)。なお、CPU 103は、確変状態のときには、確変状態でないときよりも高い決定割合で特図表示結果を「大当たり」に決定する(図8の決定割合参照)。

【0122】

10

CPU 103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM 102に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。

【0123】

その後、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM 101に用意された大当たり種別決定テーブル(図9参照)が用いられる。大当たり種別決定テーブルでは、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、決定結果となる「非確変」、「確変」のいずれかの大当たり種別に割り当てられていればよい。CPU 103は、変動用乱数バッファに読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

20

【0124】

その後、CPU 103は、RAM 102に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。

【0125】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や(ステップS240; No)、ステップS243の処理を実行した後は、今回実行する特図ゲームの可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄を決定する(ステップS246)。一例として、大当たりフラグがオフのときには、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、大当たりフラグがオンのときには、大当たり種別バッファに記憶された大当たり種別に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。

30

【0126】

ステップS246の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を「1」に更新してから(ステップS247)、特別図柄通常処理を終了する。

【0127】

ステップS235にて第1特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、デモ設定を行ってから(ステップS248)、特別図柄通常処理を終了する。デモ設定では、デモ画面の表示開始を指定する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(例えば、RAM 102に、客待ちデモ指定コマンドが送信済みのときにオンになるフラグを設け、このフラグの状態により、当該判定を行う)。このとき、送信済みであれば、そのままデモ設定を終了する。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設定してから、デモ設定を終了する。

40

【0128】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が「1」のときに実行される。図10は、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。

【0129】

50

変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるかを判定する(ステップS261)。そして、大当たりフラグがオンである場合には(ステップS261; Yes)、大当たり時の変動パターンを決定する(ステップS262)。一方、大当たりフラグがオフである場合には(ステップS261; No)、ハズレ時の変動パターンを決定する(ステップS265)。変動パターンは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示の実行時間(特図変動時間)や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するものである。

#### 【0130】

図11は、この実施の形態で使用される変動パターンを示している。この実施の形態では、ハズレ時の変動パターンとして、PA1-1、PA2-1、PA3-2~PA3-8がある。また、大当たり時の変動パターンとして、PB4-2~PB4-8がある。PA1-1、PA2-1は、非リーチを指定する。PA2-1は、特図変動時間(特図ゲームの実行期間)が通常(PA1-1)よりも短くなっている時短用(短縮有り)のパターンである。

10

#### 【0131】

PA3-2~PA3-4、PB3-2~PB3-4は、ノーマルリーチの実行を指定するパターンである。PA3-2、PB3-2は、擬似連の非実行を指定し、PA3-3、PB3-3は、再変動を1回行う擬似連の実行を指定し、PA3-4、PB3-4は、再変動を2回行う擬似連の実行を指定するパターンである。

#### 【0132】

20

PA3-5~PA3-6、PB3-5~PB3-6は、スーパーリーチAの実行を指定するパターンである。PA3-5、PB3-5は、再変動を2回行う擬似連の実行を指定し、PA3-6、PB3-6は、再変動を3回行う擬似連の実行を指定するパターンである。

#### 【0133】

PA3-7~PA3-8、PB3-7~PB3-8は、スーパーリーチBの実行を指定するパターンである。PA3-7、PB3-7は、再変動を2回行う擬似連の実行を指定し、PA3-8、PB3-8は、再変動を3回行う擬似連の実行を指定するパターンである。

#### 【0134】

30

ステップS262の処理では、例えば、ROM101に用意された大当たり用変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。大当たり用変動パターン決定テーブルでは、例えば図12の決定割合を実現するように、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、決定結果としての大当たり時の各変動パターン(PB3-2~PB3-8)に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファに読み出した乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当たり用変動パターン決定テーブルを参照することにより、大当たり時の変動パターン(PB3-2~PB3-8のいずれか)を決定する。

#### 【0135】

また、ステップS265の処理では、例えばROM101に用意された第1ハズレ用変動パターン決定テーブル又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。第1ハズレ用変動パターン決定テーブルは時短状態でないときに用いられ、第2ハズレ用変動パターン決定テーブルは時短状態のときに用いられる。時短状態であるか否かは、例えば、RAM102に設けられた時短フラグ(時短状態のときにオンとなるフラグ)の状態により特定する。第1ハズレ変動パターン決定テーブルでは、図13(A)の決定割合を実現するように、乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、決定結果としてハズレ時の変動パターン(PA1-1、PA3-2~PA3-8)に割り当てられていればよい。第2ハズレ変動パターン決定テーブルでは、図13(B)の決定割合を実現するように、乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、決定結果としてハズレ時の変動パターン(PA2-1、PA3-2~PA3-8)に割り当て

40

50

られていればよい。CPU 103は、変動用乱数バッファに読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、第1又は第2ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、ハズレ時の変動パターン(PA1-1、PA3-2~PA3-4のいずれか、又は、PA2-1、PA3-2~PA3-4のいずれか)を決定すればよい。

#### 【0136】

図12及び図13の決定割合を参照すると、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチの順で大当たり期待度が高い。また、擬似連での再変動の回数が多いほど、大当たり期待度が高い傾向にある。特に、同じリーチ演出が実行されるときには、再変動の回数が多く大当たり期待度が高い。時短状態のときには、ハズレ時に、特図変動時間が短いPA2-1(図13参照)が選択されるので、時短状態のときには、平均的な特図変動時間が非時短状態のときよりも短くなる。

#### 【0137】

ステップS262、S265の処理のいずれかを実行した後は、今回決定した変動パターンに応じた特図変動時間(図11参照)を設定する(ステップS266)。例えば、特図変動時間に応じたタイマ初期値をRAM102の所定のタイマに設定する(これ以降、タイマ値がタイマ割り込み毎などに更新されることで、特図ゲーム実行開始からの経過時間が計測されることになる。)

#### 【0138】

ステップS266の処理に続いて、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのうち、開始条件が成立したいいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させる(ステップS267)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特図ゲームを実行するための駆動信号を第1特別図柄表示装置4Aに送信する。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特図ゲームを実行するための駆動信号を第2特別図柄表示装置4Bに送信する。

#### 【0139】

ステップS267の処理を実行した後は、特図ゲームの実行開始時のコマンドとして変動開始時コマンド(上記決定結果などを指定する各種コマンド)の送信設定が行われる(ステップS271)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド、第1特図保留記憶数減算指定コマンドの送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド、第2特図保留記憶数減算指定コマンドの送信設定を行う。

#### 【0140】

ステップS268の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから(ステップS269)、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0141】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が「2」のときに実行される。例えば、CPU103は、特図ゲームが開始してからの経過時間(上記所定のタイマなどによって測定すればよい。)が、上記で設定した特図変動時間に達したか(所定のタイマ値が0になったか)を判定し、達していないときには、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを実行するための駆動信号を第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bに供給して特別図柄を変動させる処理を行ってから本処理を終了する。一方、特図変動時間に達したときには、可変表示結果の導出タイミングとなったので、所定の駆動信号を第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bに供給し、上記で決定した今回の可変表示結果の図柄(「ハズレ」は「-」、「確変」は「7」、「非確変」は「3」)を停止表示(導出表示)させ、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「3」に更新する。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特図ゲームの実行が実現される。

## 【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が「 3 」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、今回の可変表示結果が「大当たり」のとき（大当たりフラグがオンのときなど）は、時短フラグ、確変フラグをオフにリセットなどする。その後、当り開始指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグを「 4 」に更新して本処理を終了する。「ハズレ」（大当たりフラグがオフのときなど）で時短状態のときは、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたかを判定し（例えば、RAM 1 0 2 に設けられた時短回数カウンタ（時短残回数をカウントするためのカウンタ）のカウンタ値を 1 減じ、減じた後の値が「 0 」であるかを判定する）、所定回数の可変表示が実行されている場合（カウンタ値が「 0 」のとき）には、時短フラグをオフにリセットし、  
10 特図プロセスフラグの値を「 0 」にするなどして本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態でない、所定回数の可変表示が未実行の場合にも、特図プロセスフラグの値を「 0 」にするなどして本処理を終了する。

## 【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「 4 」のときに実行される。例えば、当り開始指定コマンドの送信設定を行ってからの経過時間（RAM 1 0 2 に設けられたタイマなどによって測定すればよい。他の経過時間についても同じ。）が、予め設定されているファンファール待ち時間（大当たり遊技状態におけるファンファールの開始から終了するまでの待ち時間）に達したかを判定し、達していなければ、大当たり開放前処理を終了する。ファンファール待ち時間に達したときには、ラウンド遊技の開始  
20 のため、大入賞口を開放状態とする処理（ソレノイド駆動信号の供給）などを行い、特図プロセスフラグを「 5 」に更新する。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 4 が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファールの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

## 【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「 5 」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技を終了するタイミングになったかを判定する。カウントスイッチ 2 3 がオンの回数（大入賞口に進入した遊技球の数）が所定値（例えば「 9 」）になったり（RAM 1 0 2 に設けられたカウンタなどでカウントすればよい。）、ラウンド遊技を開始してから（大入賞口を開放状態としてから）の経過時間が  
30 ラウンド遊技の上限期間（例えば、2 9 秒）に達したりして、ラウンド遊技を終了するタイミングとなったときには、大入賞口を閉鎖状態に戻してラウンド遊技を終了させる処理（ソレノイド 8 2 をオフにする処理）などを行う。終了したラウンド遊技が、最後のラウンド遊技（例えば、1 5 ラウンド目）であるとき（RAM 1 0 2 に設けられたカウンタなどでカウントすればよい。）、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「 7 」に更新する処理（ステップ S 6 0 3）を行って、本処理を終了する。最後のラウンド遊技でないときは、特図プロセスフラグを「 6 」に更新し、本処理を終了する。現在がラウンド遊技を終了するタイミングでないときは、そのまま本処理を終了する（大入賞口を開放状態に維持する処理などを行ってもよい）。タイマ割り込みの発生毎に  
40 ステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持され、最後に大入賞口が閉鎖される。

## 【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が「 6 」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技が終了してから（大入賞口を閉鎖してから）の経過時間が、所定の閉鎖時間（ラウンド遊技のインターバル期間）に達したかを判定し、達していない場合には、閉鎖状態が維持され、本処理は終了する。所定の閉鎖時間に達したときには、ラウンド遊技の開始のため、大入賞口を開放状態とする処理などを実行し、特図プロセスフラグの値を「 5 」に更新し、本処理を終了する。

## 【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 1 4 で大入賞口が開放されてからタイマ割り込みの発生ごとに S 1 1 5、

10

20

30

40

50

S 1 1 6 が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。大当り終了処理では、最後のラウンド遊技終了時からの経過時間が、上記で設定したエンディング待ち時間に達したか、つまり、エンディング待ち時間が終了したかを判定する。エンディング待ち時間が終了していないときには、エンディングが終了していないので、そのまま大当り終了処理を終了する。エンディング待ち時間が終了した場合には、エンディングが終了するので、次に、今回の大当り種別が確変（「確変」）であるかを判定する。大当り種別は、大当り種別バッファに格納されている。大当り種別が「確変」である場合、確変フラグをオン状態にセットする。また、大当り種別に係わらず、所定の時短回数を時短回数カウンタに初期値（時短残回数の初期値、例えば、1 0 0）として設定するとともに、時短フラグをオン状態にする。その後、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新して（ステップ S 6 1 6）、本処理を終了する。

10

【 0 1 4 8 】

なお、上記一連の処理において、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新するときは、1 回の可変表示等が終了したことになるので、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値、各種フラグの状態などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットするとよい。

【 0 1 4 9 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

20

演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 は、起動後に所定の演出制御メイン処理を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御メイン処理とは別に、I / O 1 2 5 の所定の入力ポートから演出制御コマンドを受信したときには、当該演出制御コマンドを受信コマンドとして例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。演出制御メイン処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定の初期化処理を実行する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定期間（例えば 1 0 ミリ秒）ごとに供給される図示しない C T C（カウンタ / タイマ回路）からの割込み要求信号によるタイマ割り込みが発生するごと（割込み要求信号の供給間隔である所定時間（2 m s）ごと）に、コマンド解析処理、デモ表示処理、演出制御プロセス処理、演出用乱数処理などを実行する。

30

【 0 1 5 0 】

コマンド解析処理は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンドを読み出して解析し、解析結果に対応した設定などを行う処理である。デモ表示処理では、コマンド解析処理にて解析したコマンドが客待ちデモ指定コマンドのときに、デモ画面の表示を開始する演出の開始設定（開始設定の内容は後述）が行われ、タイマ割り込み毎に、開始設定されたデモ画面の表示を行うための演出動作制御（演出動作制御の内容は後述）が行われる。演出制御プロセス処理は、演出制御コマンドに応じて演出を実行する処理である。演出用乱数更新処理は、演出制御に用いる演出用乱数値をソフトウェアにより更新する処理である。

【 0 1 5 1 】

40

（演出の実行等について）

演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御メイン処理において、各種演出の実行を開始するための開始設定（演出の開始設定）、開始設定した演出を実行する演出動作制御などを行う。各フラグ、各タイマ、各カウンタなどは、R A M 1 2 2 に設けられる（他の処理についても同じ）。

【 0 1 5 2 】

演出の開始設定は、例えば、演出（飾り図柄の可変表示、レース演出、一発告知、デモ画面表示など）を実行するための演出制御パターンを R A M 1 2 2 に使用パターンとしてセットし、かつ、セットした演出制御パターンに応じた初期値をプロセスタイマに設定することを含む。プロセスタイマのタイマ値は、初期値の設定後、タイマ割り込みの発生毎

50

の所定タイミング（コマンド解析処理の実行時、演出動作制御の実行時など）において減算される（これにより、演出制御パターンで実行される演出の経過時間を特定できる）。演出制御パターンは、各種演出（飾り図柄の可変表示を含む。）を実行するためのデータの集まりであって、プロセスタイマのタイマ値と比較されるプロセスタイマ判定値と、当該判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンを構成するデータは、ROM 121に格納されている。

#### 【0153】

演出動作制御は、演出の開始設定でセットした演出制御パターンに基づいて演出の実行する制御である。例えば、プロセスタイマの現在のタイマ値に合致するプロセスタイマ判定値に対応する演出制御実行データのうちの、表示制御データに従った表示制御指令を表示制御部123に伝送して画像表示装置5に画像を表示させたり、音声制御データに従った効果音信号を音声制御基板13に伝送してスピーカ8L、8Rから音声を出力させたり、点灯制御データに従った電飾信号をランプ制御基板14に伝送して遊技効果ランプ9を点灯／消灯させたりして各種演出を実行する制御を行う。タイマ割り込みの発生毎に演出動作制御が繰り返し行われることで、演出制御パターンで規定された各種の演出の実行が実現される。

#### 【0154】

（コマンド解析処理）

コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンド（演出制御基板12が受信した演出制御コマンド）を解析し（例えば、MODEデータを確認する）、当該受信コマンドがどの演出制御コマンドであるかを特定し、特定した演出制御コマンドに応じた処理を行う。受信コマンドが複数の場合には、それぞれのコマンドについてコマンド解析処理を行う。

#### 【0155】

図14に、コマンド解析処理による解析によって特定された演出制御コマンドと、その演出制御コマンドに対応してコマンド解析処理にて行われる処理内容と、の関係を示す。なお、図中における各フラグ、各格納領域は、RAM 122に設けられる。また、フラグについて「セット」とは、当該フラグをオン状態にすることである。なお、各フラグの状態や各格納領域に格納されたコマンドは、適宜のタイミングでリセットや消去するものとする。

#### 【0156】

また、第1特図保留記憶数加算指定コマンドの受信時には、表示エリア5Hに第1保留表示画像を新たに表示させる処理（例えば、表示制御部123を介して画像表示装置5を制御する処理。保留表示画像についての表示制御について同じ）を行う。第2特図保留記憶数加算指定コマンドの受信時には、表示エリア5Hに第2保留表示画像を新たに表示させる処理を行う。このようなことによって、第1始動入賞の発生に基づいて第1特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第1保留表示画像が1つ増やされる。また、第2始動入賞の発生に基づいて第2特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第2保留表示画像が1つ増やされる。

#### 【0157】

また、第1特図保留記憶数減算指定コマンドの受信時には、表示エリア5Hに表示している第1保留表示画像のうちの最も右の画像を消去して、残りの第1保留表示画像を右にシフトさせる処理を行う。第2特図保留記憶数減算指定コマンドの受信時には、表示エリア5Hに表示している第2保留表示画像のうちの最も左の画像を消去して、残りの第2保留表示画像を左にシフトさせる処理を行う。このようなことによって、第1特図ゲームが新たに実行されることに対応して、第1保留表示画像が1つ減らされる。第2特図ゲームが新たに実行されることに対応して、第2保留表示画像が1つ減らされる。

#### 【0158】

（演出制御プロセス処理）

図15は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値に応じてステップS170～ステップS175のうちのいずれかの処理を行う。

【0159】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグが「0」のときに実行される。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動開始時コマンド（第1又は第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド、第1又は第2特図保留記憶数減算指定コマンド）を受信しているかを判定する。変動開始時コマンドの受信がない場合には本処理を終了する。変動開始時コマンドの受信がある場合には、特図ゲームの開始に同期して飾り図柄の可変表示を開始するので、演出プロセスフラグを「1」に更新して、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【0160】

演出制御プロセス処理におけるステップS171の可変表示開始設定処理は、これから実行される特図ゲームに同期して実行される飾り図柄の可変表示を開始するための処理であり、演出プロセスフラグが「1」のときに実行される。図16は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0161】

可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップS501）。例えば、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されている。）や変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている。）で示された今回の可変表示結果や今回の変動パターンに基づいて、最終停止図柄を決定する。最終停止図柄は、表示結果指定コマンドで指定された可変表示結果や変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて予め定められていればよい。なお、確定飾り図柄は、予め定められた確定飾り図柄の候補（可変表示結果に応じた候補）からランダムに決定してもよい。

20

【0162】

次に、演出制御用CPU120は、一発告知の実行の有無を決定する（ステップS502）。一例として、演出制御用CPU120は、予めROM121に用意された一発告知実行決定テーブルA（今回の可変表示結果が「大当たり」のときに参照される）及び一発告知実行決定テーブルB（今回の可変表示結果が「はずれ」のときに参照される）を参照し、一発告知の実行の有無を決定する。一発告知実行決定テーブルA及びBでは、乱数回路124やRAM122に設けられたランダムカウンタ（演出用乱数更新処理で値が更新される。）等によって更新される演出用乱数のうちの演出用乱数SR1と比較される数値（決定値）が、決定結果となる「実行有り」又は「実行無し」に割り当てられていればよい（上記テーブルAの決定値は、図17の大当たり時の決定割合を実現するように割り当てられ、上記テーブルBの決定値は、図17のハズレ時の決定割合を実現するように割り当てられる）。CPU103は、演出用乱数SR1を抽出し、抽出した演出用乱数SR1に基づいて、今回の可変表示結果に応じて一発告知実行決定テーブルA又はBを参照することにより、一発告知の実行の有無を決定する（乱数値に合致する決定値に割り当てられた決定結果を今回の決定結果とする。以下同様）。図17に示すように、この実施の形態では、今回の可変表示結果が「ハズレ」のときには、必ず、一発告知が「実行無し」となる。従って、一発告知が実行されるときには、「大当たり」が確定となる。

30

40

【0163】

次に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが擬似連の実行を指定するもの（PA3-3～PA3-8、PB3-3～PB3-8のいずれか）であるかを判定し（ステップS503）、擬似連の実行を指定するものである場合には（ステップS503；Yes）、レース演出の実行の有無を決定する（ステップS504）。一例として、演出制御用CPU120は、予めROM121に用意されたレース演出実行決定テーブルを参照し、レース演出の実行の有無を決定する。レース演出実行決定テーブルでは、上記演出用

50

乱数のうちの演出用乱数 S R 2 と比較される数値（決定値）が、決定結果となる「実行有り」又は「実行無し」に割り当てられていればよい（決定割合については、図 18 の決定例を参照）。C P U 1 0 3 は、演出用乱数 S R 2 を抽出し、抽出した演出用乱数 S R 2 に基づいて、レース演出実行決定テーブルを参照することにより、レース演出の実行の有無を決定する。レース演出は、擬似連実行時に実行され（ステップ S 5 0 3 ）、今回の可変表示結果に係わらず 1 / 2 の確率で実行される（図 18 参照）。

#### 【 0 1 6 4 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 0 4 でレース演出を実行すると決定したかを判定し（ステップ S 5 0 5 ）、実行すると決定している場合（ステップ S 5 0 5 ； Y e s ）、レース演出の演出パターン（演出態様）を、変動パターンや一発告知の有無に応じて決定する（ステップ S 5 0 6 ）。

10

#### 【 0 1 6 5 】

ここで、レース演出を説明する。レース演出は、上述のように、2 人のランナーがレースを行う演出である（図 2 4、2 5 ）。この実施の形態では、各ランナーは、その色で区別されている。各ランナーは、大当り期待度を有する。各ランナーの色として、青、緑、赤、虹があり、虹 > 赤 > 緑 > 青の順で大当り期待度が高い（図 1 9 ）。レース演出（レース演出が複数行われる場合には、最後のレース演出）で勝ったキャラクターの大当り期待度が、実行中の飾り図柄の可変表示や特図ゲームの大当り期待度として報知される。なお、大当り期待度が比較的低い緑及び青のランナーは第 1 グループに属し、大当り期待度が比較的高い虹及び赤のランナーは第 2 グループに属するものとする。レース演出は、上述のように、擬似連実行時に実行され、擬似連における再変動の回数に応じて 1 ~ 2 回実行される（図 2 3 ）。再変動が 1 回の場合、レース演出は、最初の再変動開始後に実行され、かつ、一発告知（リーチ成立前の予め定められたタイミングで実行される。）の実行タイミングよりも前に実行される（図 2 3（A））。再変動が 2 ~ 3 回の場合、レース演出は、第 1 タイミングと、その後の第 2 タイミングとのそれぞれで実行される（図 2 3（B）、（C））。再変動が 2 回するとき、第 1 タイミングは最初の再変動時に到来し、第 2 タイミングは 2 回目の再変動時に到来する。再変動が 3 回するとき、第 1 タイミングは 2 回目の再変動時に到来し、第 2 タイミングは 3 回目の再変動時に到来する。第 2 タイミングは、再変動が 2 回するときも 3 回するときも、一発予告の実行タイミングよりも後、リーチ成立よりも前に到来する。

20

30

#### 【 0 1 6 6 】

レース演出の演出パターン及びその決定割合を、図 2 0 ~ 図 2 1 に示す。図 2 0 は、擬似連の再変動が 1 回するときの演出パターンの決定例である（選択演出は、1 回実行される）。図 2 1 は、擬似連の再変動が 2 又は 3 回するときの演出パターンの決定例である（選択演出は、第 1 タイミング、第 2 タイミングの 2 回、実行される）。演出パターンは、レースをするランナーの色と、どちらのランナーが勝つか（両ランナーがレースを中止することを含む）を 1 回のレース演出毎に指定するものである（図 2 1 では、2 回分のレース演出の演出パターンを指定している）。

#### 【 0 1 6 7 】

図 2 0 及び図 2 1 において、矢印の左側の色は、レースをする 2 人のランナーの色であり、矢印の右側の色は、レースで勝つ方のランナーの色である。また、矢印の右側の「×」は、レースで両ランナーがレースを中止することを示す。例えば、「赤 × 虹 赤」は、赤のランナーと虹のランナーとがレースを行い、赤のランナーが勝つ（赤の大当り期待度が報知される）演出パターンを示す。「赤 × 虹 ×」は、赤のランナーと虹のランナーとがレースを行うが、両ランナーともレースを中止する演出パターンを示す。

40

#### 【 0 1 6 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 0 6 において、予め R O M 1 2 1 に用意されたレース演出パターン決定テーブル A ~ E のうちのいずれかを参照し、レース演出の演出パターンを決定する。レース演出パターン決定テーブル A は、今回の可変表示結果が「大当り」で、今回の変動パターンが再変動 1 回の擬似連を実行するものであるときに参照さ

50



れる。レース演出パターン決定テーブルBは、今回の可変表示結果が「ハズレ」で、今回の変動パターンが再変動1回の擬似連を実行するものであるときに参照される。レース演出パターン決定テーブルCは、今回の可変表示結果が「大当たり」で、今回の変動パターンが再変動2～3回の擬似連を実行するもので、一発告知の実行が無いときに参照される。レース演出パターン決定テーブルDは、今回の可変表示結果が「ハズレ」で、今回の変動パターンが再変動2～3回の擬似連を実行するもので、一発告知の実行が無いときに参照される。レース演出パターン決定テーブルEは、今回の可変表示結果が「大当たり」で、今回の変動パターンが再変動2～3回の擬似連を実行するもので、一発告知の実行が有るときに参照される。

【0169】

10

上記レース演出パターン決定テーブルA～Eでは、例えば、上記演出用乱数のうちの演出用乱数SR3と比較される数値(決定値)が、決定結果となるレース演出の各パターンに割り当てられていればよい。上記テーブルAの決定値は、図20の大当たり時の決定割合を実現するように割り当てられ、上記テーブルBの決定値は、図20のハズレ時の決定割合を実現するように割り当てられ、上記テーブルCの決定値は、図21(A)の大当たり時の決定割合を実現するように割り当てられ、上記テーブルDの決定値は、図21(A)のハズレ時の決定割合を実現するように割り当てられ、上記テーブルEの決定値は、図21(B)の大当たり時の決定割合を実現するように割り当てられている。

【0170】

CPU103は、ステップS506において、演出用乱数SR3を抽出し、抽出した演出用乱数SR3に基づいて、今回の可変表示結果等に応じてレース演出パターン決定テーブルA～Eのいずれかを参照することにより、レース演出の演出パターンを決定する。

20

【0171】

図20に示すように、可変表示結果が「大当たり」のときに決定される演出パターンの決定割合の大小関係は、虹のランナーが勝つパターン(SE06) > 赤のランナーが勝つパターン(SE05) > 緑のランナーが勝つパターン(SE03) > 青のランナーが勝つパターン(SE02) > 両ランナーがレースを中止するパターン(SE01、SE04(合計の決定割合))となっており、「ハズレ」のときの大小関係は、その逆になっている。また、図21における、第2タイミングで勝つランナーの色や、両ランナーがレースを中止するときの決定割合(同じ色が勝つ、又は、レースを中止するパターンが複数あるときにはその合計値)の大小関係は、図20と同じようになっている。このような関係により、大当たり期待度は、虹 > 赤 > 緑 > 青の順に大きい。また、両ランナーがレースを中止するときの大当たり期待度は、青よりも低く、一方のランナーが勝つときよりも低い(どの色のランナーが勝つときよりも低い)。つまり、両ランナーがレースを中止したときには、ランナーが勝つときよりも大当たり期待度が低いことが報知される。なお、SE01と、SE04とでは、SE04の方が、大当たり期待度が高い。

30

【0172】

また、この実施の形態では、大当たり期待度が比較的低い第1グループに属する青のランナーと緑のランナーとの少なくともいずれかがレースをする場合に、両ランナーが競走を中止する割合(以下、第1中止割合という)よりも、大当たり期待度が比較的高い第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをする場合(つまり、第1グループに属する青や緑のランナーが登場しないパターンの場合)に、両ランナーがレースを中止する割合(以下、第2中止割合という)の方が高い。ここで、この実施の形態では、可変表示結果が大当たりとなる割合は、確変時でも約1/34であり(図8)、最も大当たり期待度が高い再変動3回の擬似連で大当たりとなる割合は、 $(1/34) \times \{(24+30)/100\}$ (図12参照) =  $(54/3400)$ である。一方、最も大当たり期待度が高い再変動3回の擬似連でハズレとなる割合は、 $(33/34) \times \{(5+2)/100\}$ (図13(A)の非時短時参照) =  $(231/3400)$ である。このため、この実施の形態での演出パターンの決定割合は、再変動3回の擬似連であってもハズレにおける決定割合が支配的になる(大当たり期待度がより低い、再変動1～2回ではさらにハズレにおける決

40

50

定割合が支配的となる)。図20では、ハズレ時における第1中止割合(SE01の決定割合/SE01~SE03の決定割合の合計)は、 $25 / (25 + 20 + 10) = 25 / 55$ (分母の100は共通なので省略。以下同じ。)であり、第2中止割合(SE04の決定割合/SE04~SE06の決定割合の合計)は、 $40 / (40 + 4 + 1) = 40 / 45$ であり、第2中止割合の方が高い。また、図21(A)の第1タイミングにおけるレース演出のハズレ時における第1中止割合(SE11~SE12の決定割合の合計/(SE11~SE16の決定割合の合計))は、 $(11 + 2) / (11 + 2 + 11 + 2 + 10 + 2) = 13 / 38$ であり、第2中止割合(SE17~SE18の決定割合の合計/(SE17~SE19の決定割合の合計))は、 $(59 + 2) / (59 + 2 + 1) = 61 / 62$ で、第2中止割合の方が高い。同様に、図21(A)の第1タイミングにおけるレース演出のハズレ時における第1中止割合は、 $0 / 38$ であり、第2中止割合は、 $59 / 62$ である。これらの関係から分かるように、この実施の形態では、第1中止割合よりも第2中止割合の方が高い。

#### 【0173】

また、この実施の形態では、レース演出が2回実行されるときにおいて、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするときには(第1グループに属するランナーが登場しないときには)、レース演出の実行タイミングに応じて、いずれかのランナーが勝つ割合(レースを中止する割合)が異なっている(ここでは、実行タイミングが遅い方(第2タイミングの方)が、いずれかのランナーが勝つ割合が高い)。図21(A)の大当たり時の第1タイミングにて赤又は虹のランナーが勝つ割合(SE19の決定割合/SE17~SE19の決定割合の合計)は、 $48 / (1 + 12 + 48) = 48 / 61$ であるが、図21(A)の大当たり時の第2タイミングにて赤又は虹のランナーが勝つ割合(SE18~SE19の決定割合の合計/SE17~SE19の決定割合の合計)は、 $(12 + 48) / (1 + 12 + 48) = 60 / 61$ である。このような関係は、図21(A)のハズレ時、図21(B)のときも同様である。従って、上述のことが言える。

#### 【0174】

また、この実施の形態では、一発告知が実行されたときに、第2タイミングにて、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするレース演出が行われ、赤又は虹のランナーが勝つ割合は、一発告知が実行されないときに、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするレース演出にて、赤又は虹のランナーが勝つ割合よりも高い。一発告知が実行されるときは、可変表示結果が「大当たり」となることであるので、一発告知が実行されるときには、ハズレ時のレース演出が実行されることがない(図21(B))。一発告知が実行されないときのハズレ時には、第2タイミングにて、赤及び虹の両ランナーがレースを中止するSE17の決定割合が赤又は虹のランナーが勝つ場合に比べて高いが(図21(A))、一発告知が実行されるときには、ハズレが無いので、当該SE17の決定割合が下がる(図21(B))。しかも、大当たり時において赤又は虹のランナーが勝つ割合は、一発告知の有無で変わらない。従って、上記のことがいえる。なお、図21(B)において、SE17の決定割合を「0/100」にし、一発告知が実行されたあとの第2タイミングでは、赤及び虹の両ランナーがレースを中止することを無くし、赤のランナーと虹のランナーとがレースをするレース演出にて必ずどちらかのランナーが勝つようにしてもよい。

#### 【0175】

また、この実施の形態では、図21に示すように、2回レース演出を実行する各演出パターンにおいて、レース演出に登場するランナーの大当たり期待度(色)は、第1タイミングと第2タイミングとで同じか、第2タイミングの方が高い(第1タイミングで登場したランナーよりも大当たり期待度の低い色のランナーは第2タイミングでのレース演出では登場しない)。また、レース演出で報知される大当たり期待度(レース演出で勝つランナーの色に応じた大当たり期待度、又は、両ランナーがレースを中止したときの大当たり期待度)も第1タイミングと第2タイミングとで同じか、第2タイミングの方が高い(低くなることはない)。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 6 】

なお、図 2 0 や図 2 1 における演出パターンの内容や決定割合は、上記条件の少なくとも 1 つを満たすように適宜変更してもよい。

## 【 0 1 7 7 】

ステップ S 5 0 6 のあと、擬似連無しするとき（ステップ S 5 0 3 ; N o ）、レース演出の実行無しするとき（ステップ S 5 0 5 ; N o ）、上記の決定結果と、今回の変動パターンや今回の可変表示結果などと、を反映した演出の開始設定（上述の、演出制御パターンのセット、変動パターンが指定する特図変動時間に応じたタイマ初期値のプロセスタイマへのセットなど）を行う（ステップ S 5 0 7 ）。なお、ここで、最初の演出動作制御も行ってもよい。その後、演出プロセスフラグを「 2 」に更新して（ステップ S 5 0 8 ）、本処理を終了する。

10

## 【 0 1 7 8 】

図 1 5 の演出制御プロセス処理におけるステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグが「 2 」のときに実行される。図 2 2 は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 1 7 9 】

可変表示中演出処理では、まず、今回の変動パターンに対応した可変表示時間（特図変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 2 1 ）。一例として、前記プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば 1 減算）し（演出制御プロセス処理の最初等、タイマ割り込み 1 回につき、1 回到来する他のタイミングで更新されてもよい。）、更新後のタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定する。

20

## 【 0 1 8 0 】

可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 5 2 1 ; N o ）、現在が一発告知を実行する実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2 ）。当該期間は、例えばセットされた演出制御パターンにおいて予め定められていればよい（例えば、前記プロセスタイマのタイマ値と演出制御パターンとの比較によって当該期間を特定する。以下、他の期間についても同じ）。当該実行期間のときには（ステップ S 5 2 2 ; Y e s ）、一発告知を実行する演出動作制御が行われる（ステップ S 5 2 3 ）。

30

## 【 0 1 8 1 】

ステップ S 5 2 3 のあと、一発告知の実行期間でないとき（ステップ S 5 2 2 ; N o ）は、現在がレース演出の実行期間であるかを判定する（ステップ S 5 2 4 ）。当該期間は、例えばセットされた演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。実行期間であると判定されたときには（ステップ S 5 2 4 ; Y e s ）、レース演出を実行するための演出動作制御が行われる（ステップ S 5 2 5 ）。

## 【 0 1 8 2 】

ステップ S 5 2 5 のあと、現在がレース演出の実行期間でない場合（ステップ S 5 2 4 ; N o ）には、飾り図柄の可変表示、リーチ演出（実行する場合）などの可変表示中におけるその他の演出を実行するための演出動作制御が行われ（ステップ S 5 2 6 ）、可変表示中演出処理を終了する。

40

## 【 0 1 8 3 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 5 2 1 ; Y e s ）、図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 5 3 0 ）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 3 0 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了する。

## 【 0 1 8 4 】

図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 3 0 ; Y e s ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる表示制御を行う（ステップ S 5 3 1 ）。

## 【 0 1 8 5 】

その後、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する

50

(ステップS539)。また、演出プロセスフラグの値を「3」に更新してから(ステップS540)、可変表示中演出処理を終了する。

【0186】

図15のステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「3」のときに実行される処理である。演出制御用CPU120は、最終停止図柄を導出表示させてからの現在の経過時間(所定のタイマで計測すればよい)が、予め設定されている当り開始指定コマンド受信待ち時間に達しておらず、かつ、当り開始指定コマンドの受信があった場合、大当り中演出(大当り遊技状態中に実行されるファンファーレ開始からエンディングの前までの演出)の開始設定を行う。その後、演出プロセスフラグの値を「4」に更新し、本処理を終了する。当り開始指定コマンド受信待ち時間に達しておらず、当り開始指定コマンドの受信もない場合は、そのまま本処理を終了する。現在の経過時間が当り開始指定コマンド受信待ち時間に達している場合、特図ゲームの可変表示結果が「ハズレ」と判断して、演出プロセスフラグの値を「0」に更新し、本処理を終了する。

10

【0187】

ステップS174の当り中処理は、演出プロセスフラグの値が「4」のときに実行される処理である。例えば、演出制御用CPU120は、大当り中演出を実行する演出動作制御を行う。そして、当り終了指定コマンドを受信している場合には、各ラウンド遊技が全て終了したことになるので、エンディング演出の開始設定を行い、なお、エンディング演出にてマイキャラが登場するように、演出の開始設定を行ってもよい。演出プロセスフラグの値を「5」に更新して当り中処理を終了する。当り終了指定コマンドを受信していない場合には、各ラウンド遊技が全て終了していないので、そのまま本処理を終了する。

20

【0188】

ステップS175のエンディング処理は、演出プロセスフラグの値が「5」のときに実行される処理であり、大当り遊技状態終了時のエンディングを実行するための処理である。演出制御用CPU120は、現在がエンディングの終了タイミングであるかを判定する。終了タイミングは、演出制御パターンにて定められていればよい。終了タイミングでなければ、エンディングの演出動作制御を行って本処理を終了する。現在が終了タイミングであるとき(例えば、終了コードが読み出されたとき)には、本処理を終了する。

【0189】

(各演出の実行タイミング)

30

再変動が1回の擬似連が行われる場合、再変動開始 レース演出 一発予告 リーチ成立の順で演出が実行される(図23(A))。再変動が2回の擬似連が行われる場合、1回目の再変動開始 レース演出(第1タイミング) 一発予告 2回目の再変動開始 レース演出(第2タイミング) リーチ成立の順で演出が実行される(図23(B))。再変動が3回の擬似連が行われる場合、2回目の再変動開始 レース演出(第1タイミング) 一発予告 3回目の再変動開始 レース演出(第2タイミング) リーチ成立の順で演出が実行される(図23(C))。

【0190】

(レース演出の演出画面例)

赤のランナーと虹のランナーとがレースを行うレース演出の場合(SE05、SE06等)、まず、赤のランナーと虹のランナーとが競い(図24(A))、赤が勝つ場合(SE05等)には、赤のランナーが虹のランナーよりも先行して先にゴールし(図24(B))、赤のランナーが勝ったこと(大当り期待度が高いこと)が報知される(図24(C))。虹が勝つ場合(SE06等)には、虹のランナーが赤のランナーよりも先行して先にゴールし(図24(D))、虹のランナーが勝ったこと(大当り期待度が最も高いこと)が報知される(図24(E))。また、両ランナーがレースを中止する場合(SE04等)、まず、図24の場合と同様に、赤のランナーと虹のランナーとが競い(図25(A))、その後崖Aが登場し(図25(B))、両ランナーが当該崖Aに転落し、レースを中止してしまう(図25(C))。このようなレース中止により、大当り期待度が低いことが報知される。

40

50

## 【0191】

(本実施形態の効果)

この実施の形態では、上述のように、大当たり期待度が比較的低い第1グループに属する青のランナーと緑のランナーとの少なくともいずれかが登場するレース演出において両ランナーが競走を中止する割合(第1中止割合)よりも、大当たり期待度が比較的高い第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出(つまり、第1グループに属する青や緑のランナーが登場しないレース演出)において両ランナーがレースを中止する割合(第2中止割合)の方が高い(図20、図21参照)。これにより、大当たり期待度が低いときにも赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。特に、上記実施の形態のように通常は可変表示結果が「大当たり」となる割合よりも「ハズレ」となる割合の方が高いので、上記構成により赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出の出現率を高くすることができ、遊技者は、赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出が実行される度に大当たり期待度が高いことを期待するため、演出効果を高めることができる。レース演出のような選択演出(上述のように、レース演出は選択演出の一種である。)が実行される場合、従来は、提示された選択肢(ランナーの色)のうちから選択肢を選択しない場合には、普段選択されない高い大当たり期待度(高期待度)の演出が実行されていた。しかしながら、上記のように通常は可変表示結果が「大当たり」となることは少ないので、遊技者が当該高期待度の演出に接することは希であり、演出効果が高められていない。上記実施の形態では、上記レース演出(両ランナーが中止する態様を含む演出)や上記第1中止割合と第2中止割合との関係により、高期待度が示唆される演出(赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出)が実行されやすいので、演出効果が高められている。

10

20

## 【0192】

なお、上述のように、図20では、両ランナーがレースを中止するSE01とSE04とでは、SE04の方が大当たり期待度が高い。このように、両ランナーがレースを中止するときであっても、第2グループに属するランナーが登場しているときの大当たり期待度を、第1グループに属するランナーが登場している場合(特に、第1グループに属するランナーのみが登場している場合)に比べて高くするとよい。これにより、両ランナーがレースを中止するときであっても、第2グループに属するランナーが登場しているときには、大当たりへの期待を持つことができ、また、レース演出に登場するランナーにも注目するので、演出効果が高まる。

30

## 【0193】

また、上記実施の形態のように、赤のランナーと虹のランナーとが登場して両者がレースを中止するパターン(第1グループに属する色のランナーが登場しない演出)の決定割合を、青又は緑のランナーのいずれかが少なくとも登場して両者がレースを中止するパターン(第1グループに属する色のランナーが登場する演出)の決定割合よりも高くすること(図20、図21参照)、赤のランナーと虹のランナーとが登場するレース演出の実行割合を高めることができ、演出効果を高めることができる。

## 【0194】

また、この実施の形態では、上述のように、レース演出が2回実行されるときにおいて、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするときには(第1グループに属するランナーが登場しないときには)、レース演出の実行タイミングに応じて、いずれかのランナーが勝つ割合(レースを中止する割合)が異なっているので(図20、図21参照)、遊技者はレース演出それぞれに注目し、演出効果が向上する。特に、この実施の形態では、実行タイミングが遅い方(第2タイミングの方)が、いずれかのランナーが勝つ割合が高いので、最初のレース演出で報知された期待度が悪くても、レース演出が再度実行されることを遊技者が期待し、演出効果が向上する。

40

## 【0195】

また、上記実施の形態では、上述のように、一発告知が実行されたときに、第2タイミングにて、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするレース演

50

出が行われた場合における赤又は虹のランナーが勝つ割合は、一発告知が実行されないときに、第2グループに属する赤のランナーと虹のランナーとがレースをするレース演出が行われる場合における赤又は虹のランナーが勝つ割合よりも高い(図20、図21参照)。これにより、高期待度の一発予告が実行されたときに、赤のランナー及び虹のランナーの両者がレースを中止し難くなり、両者がレースを中止してしまう残念感を発生し難くされ、演出効果を高めることができる(遊技興趣の低下を抑制できる)。

#### 【0196】

また、この実施の形態では、上述のように、レース演出にて両ランナーがレースを中止するときの大当たり期待度は、青よりも低く、一方のランナーが勝つときよりも低い(どの色のランナーが勝つときよりも低い)(図20、図21参照)。つまり、両ランナーがレースを中止したときには、ランナーが勝つときよりも大当たり期待度が低いことが報知される。これにより、遊技者は、レース演出においてどちらかのランナーが勝つかを注目するので、演出効果が向上する。

10

#### 【0197】

また、この実施の形態では、上述のように、2回レース演出を実行する各演出パターンにおいて、レース演出に登場するランナーの大当たり期待度(色)は、第1タイミングと第2タイミングとで同じか、第2タイミングの方が高い(第1タイミングで登場したランナーよりも大当たり期待度の低い色のランナーは第2タイミングでのレース演出では登場しない)(図21参照)。また、レース演出で報知される大当たり期待度(レース演出で勝つランナーの色に応じた大当たり期待度、又は、両ランナーがレースを中止したときの大当たり期待度)も第1タイミングと第2タイミングとで同じか、第2タイミングの方が高い(低くなることはない)。これにより、1回目のレース演出で報知された大当たり期待度が低くても、2回目のレース演出に期待することができたり、1回目のレース演出で報知された大当たり期待度が高い場合には、2回目のレース演出で報知される大当たり期待度がさらに高いことができたりし、演出効果が向上する。

20

#### 【0198】

##### (変形例)

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、上記実施の形態などについて様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。以下に上記実施の形態の変形例を例示するが、各変形例の少なくとも一部は矛盾が生じない限り組み合わせることができる。

30

#### 【0199】

##### (変形例1)

演出制御用CPU120は、以下のような演出を行うようにしてもよい。演出制御用CPU120は、上記実施形態で説明したときと同様、表示結果指定コマンドにより特定される可変表示結果、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターン、演出用乱数、テーブルなどに基づいて、以下の演出の実行の有無、実行態様などを決定し、演出の開始設定を行い、演出動作制御を行って演出を実行してもよい。

40

#### 【0200】

演出制御用CPU120は、例えば、画像表示装置5に図26のメータMを表示する演出を行う。メータMは、白抜きの4つの四角形からなる。メータMは、1ポイント貯まるごとに1つの四角形が黒く塗りつぶされる。これにより、メータMは、その表示態様が段階的に変化する。メータMに貯まったポイントが多いほど、実行中の可変表示の大当たり期待度が高いことが報知される(演出制御用CPU120は、大当たりのときに、ポイントが多く貯まりやすくなるように、当該演出の態様等を決定する)。つまり、メータMは、大当たり期待度に応じて変化する。なお、メータMが満タンになったとき(四角形が全て黒く塗りつぶされたとき)にスーパーリーチ等の特定の演出が実行されるようにしてもよい(これによっても大当たり期待度が高いことが報知されることになるので、メータMは、大当

50

り期待度に応じて変化することになる。 )。

【 0 2 0 1 】

また、演出制御用CPU120は、ポイント付与演出を実行する。当該演出は、例えば、図26のように、的P1に矢P2を当てる演出である(図26(A))。的P1に矢P2が当たった場合(成功の場合)、メータMに1ポイントを付与する(メータMに貯まったポイントが1ポイント増える)。的P1に矢P2が当たった場合、まず、メータMに1ポイント付与されることが、「命中! + 1 P t」との表示で報知され(図26(B))、所定期間経過後にメータMに実際に1ポイントが付与される(四角が1つ黒く塗りつぶされ、1ポイント貯まる。図26(C)~(D)の間)。的P1に矢P2が当たらなかった場合(失敗の場合)には、メータMは変化しない(ポイントは貯まらない。図26(G))。

10

【 0 2 0 2 】

また、演出制御用CPU120は、擬似連(再変動)が行われるか否かを煽る擬似連煽り演出が、例えば、再変動を行うときの仮停止直前に実行される。図26(C)、(D))。擬似連煽り演出は、例えば、カードGを表示するとともに、「擬似連か?」を表示し、演出の最後にカードGをめくって、カードGに書かれた内容を表示することで、擬似連(再変動)が実行されるか否かを報知する演出である。カードG及び「擬似連か?」により、擬似連が発生するか否かが煽られ、演出の結果として擬似連の実行の有無が報知される。図26(D)では、めくられたカードGに「擬似連」との記載があるので、擬似連が実行されることが報知され、報知後、飾り図柄が「3 再 4」(「再」は、仮停止専用

20

【 0 2 0 3 】

上記の演出は、例えば、1回の飾り図柄の可変表示を単位として実行される。具体的には、1回の可変表示が終了したときには、メータMに貯まったポイントはリセットされる。

30

【 0 2 0 4 】

上記の演出が実行されるときにおいて、演出制御用CPU120は、ポイント付与演出により、メータMに1ポイント付与されること(メータMの表示態様が変化すること)の報知(「命中! + 1 P t」との表示)をした後において、擬似連煽り演出(失敗)の実行を制限する(図26、図27)。

【 0 2 0 5 】

例えば、図27(A)のように、1ポイント付与されることを報知してから、実際にメータMに1ポイントが付与されるタイミング(四角が新たに1つ黒く塗りつぶされ、1ポイント貯まったタイミング)までの期間(他演出実行制限期間)において、擬似連煽り演出(失敗)の実行を制限する。または、図27(B)のように、1ポイント付与されることを報知してから、実行中の飾り図柄の可変表示終了(可変表示結果を導出する)までの期間(他演出実行制限期間)において、擬似連煽り演出(失敗)の実行を制限する。なお、他演出実行制限期間において、擬似連煽り演出(成功)の実行は制限されない。他演出実行制限期間の周期は、任意であり、実際にメータMに1ポイントが付与されるタイミングよりも後、実行中の飾り図柄の可変表示終了前の任意のタイミングなどであってもよい。また、ポイント付与演出が失敗の演出の場合(的P1に矢P2が当たらない場合)には、結果報知演出が成功演出であるか失敗演出であるかに係わらず擬似連煽り演出の実行は禁止されない(特に、擬似連煽り演出(失敗)の実行は禁止されない)。なお、図26の

40

50

例では、擬似連煽り演出が実行開始されるタイミングは、「命中！ + 1 P t」との表示（図 2 6（B））後、メータ M に実際に 1 ポイントが付与されるまでの間である。このメータ M に実際に 1 ポイントが付与されるタイミングは、図 2 6 の例よりも前か後のタイミングにしてもよく、例えば、図 2 6（E）～（F）の期間中の任意タイミング（擬似連煽り演出の実行が終了したあとなど）としてもよい。メータ M に実際に 1 ポイントが付与されるタイミングは、1 ポイント付与されることを報知してからすぐに到来してもよく、擬似連煽り演出が実行開始されるタイミングよりも前に到来してもよい（他演出実行制限期間は、擬似連煽り演出終了後の期間を含んでもよい）。

#### 【0206】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 171 の可変表示開始設定処理にて、ポイント付与演出の実行の有無や、擬似連煽り演出の実行の有無などを決めるが、成功のポイント付与演出を実行すると決定し、かつ、他演出実行制限期間内に擬似連煽り演出（失敗）を実行すると決定してしまった場合、前記ポイント付与演出及び擬似連煽り演出のいずれかの実行をキャンセルする（必ずキャンセルしてもよいし、一定割合でキャンセルしてもよい）。または、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 171 の可変表示開始設定処理にて、ポイント付与演出及び擬似連煽り演出の実行パターンを予め定められたパターンの中から決定するようにし、当該予め定められたパターンの中には、成功のポイント付与演出を実行し、かつ、他演出実行制限期間内に擬似連煽り演出（失敗）を実行するパターンがないようにする（または、当該パターンの決定割合を、他演出実行制限期間内に擬似連煽り演出（成功）を実行するパターン等の決定割合よりも低くするなど）。

#### 【0207】

他演出実行制限期間を設けない場合、メータ M に 1 ポイント付与されることが報知されたあとに、擬似連煽り演出（失敗）が無制限に実行されてしまうことがあるが、このような場合、失敗演出の実行により遊技者は落胆したり、1 ポイントの付与と失敗演出とが違いに矛盾するとの印象を遊技者が抱いたりする頻度が高くなり、遊技の興趣が低下する。この変形例では、他演出実行制限期間を設け、擬似連煽り演出（失敗）の実行を制限するので、上記不都合を解消でき、遊技の興趣の低下を防止できる。「制限」には、禁止も含まれる。禁止の場合、より遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【0208】

##### （変形例 2）

レース演出は、擬似連以外のときにおいても実行可能としてもよい。また、レース演出の実行の有無の決定割合を、可変表示結果や、変動パターンがリーチ演出であるか否か、スーパーリーチの種類などにより異ならせるようにしてもよい（レース演出が実行されること自体に大当たり期待度を持たせてもよい。例えば、レース演出が実行される場合には、実行されない場合よりも大当たり期待度を高いなど）。また、レース演出の実行回数は、例えば、擬似連の再変動の回数に応じて増えるようにしてもよい。例えば、再変動 1 回なら、レース演出を 1 回実行し、再変動が 2 回なら再変動が実行されるごとにレース演出を合計 2 回実行し、再変動が 3 回なら再変動が実行されるごとにレース演出を合計 3 回実行する。また、例えば、再変動前にレース演出を実行し、その後、再変動ごとに 1 回又は複数回レース演出を実行してもよい。レース演出は、擬似連の進行に係わらず実行されるものであってもよい。

#### 【0209】

##### （変形例 3）

レース演出のパターンの決定方法として、例えば、最終的な態様（最後のレース演出にて勝つランナーの色又は両ランナーがレースを中止するか否か）を上記大当たり期待度の関係を満たすように、テーブルや演出用乱数等を用いて決定し、その態様に合わせて、例えば、図 20 及び図 21 の説明で言及した上記条件の少なくとも 1 つを満たすように、レース演出のパターン（どの色のランナーを登場させるかなど）を決定してもよい。例えば、前記の最終的な態様それぞれに応じて、レース演出のパターン（複数回レース演出を実行する場合には、各演出のパターン（最後のレース演出以外は、どちらが勝つかなどの結果



も含む。) )を予め用意し、決定された最終的な対象に応じて、レース演出のパターンを抽選(上記のように、テーブル及び演出用乱数を用いて決定することなど)により決定する。

#### 【0210】

レース演出の回数を抽選や変動パターンに基づいて決定し、各回のレース演出の演出パターンを個別に抽選により決定してもよい。例えば、各回のレース演出の演出パターンを、図20の決定例のように決定してもよい(上記同様、演出用乱数値とテーブルとにより抽選により決定する)。なお、図20及び図21の説明で言及した上記条件を満たすように、各回のレース演出で決定可能な演出パターンや演出パターンの決定割合を変化させてもよい。また、あるレース演出(2回目以降のレース演出)に登場するランナーの色や、報知される大当り期待度(勝った方のランナーの期待度または、両ランナーがレースを中止したときの期待度)が、例えば、その前(特に、1回前)のレース演出で登場するランナーの色や、報知される大当り期待度よりも低い場合には、レース演出(そのあるレース演出のみの実行を中止し、その前のレース演出は実行してもよいし、その前のレース演出、その後のレース演出を含め全てのレース演出の実行を中止してもよい。)の実行を中止するようにしてもよい。このようにすることで、最後以外のレース演出の大当り期待度も正確なものとすることができ、演出効果が上がる。

10

#### 【0211】

##### (変形例4)

識別情報(特図、飾り図柄、普図など)の可変表示(単に可変表示であってもよい。)は、識別情報が点滅することを含む。例えば、特図や普図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた1つのパターン(例えば、ハズレ図柄)とを交互に繰り返すものの識別情報の可変表示に含まれる(この場合、前記1つのパターン(例えばハズレ図柄)が点滅して見える)。また、飾り図柄や普通図柄についても、点滅させることによって、可変表示を行ってもよい。また、可変表示にて可変表示される識別情報と、可変表示結果としての識別情報とは、異なるものであってもよい。例えば、特図又は普図の可変表示として、横棒一本の表示(「-」)を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の表示(「大当り」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など)を導出表示することも識別情報の可変表示に含まれる。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。なお、1回の可変表示において、当初の所定期間では表示されなかった識別情報が所定期間経過後表示される態様も識別情報の可変表示に含まれる(上記特殊図柄は、最終停止図柄の仮停止時などに初めて登場する飾り図柄であってもよい。)。上記遊技機は、例えば可変表示を行うものであればよい。

20

30

#### 【0212】

##### (変形例5)

上記実施の形態では、変動開始時に大当り種別を決定することで大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン(ラウンド遊技の態様)のみを決定し、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域(例えば、大入賞口内の特定領域)を通過したことに基いて当該大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。

40

#### 【0213】

##### (変形例6)

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、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

50

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様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。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。

#### 【0214】

（変形例7）

一発告知を実行可能なタイミングを複数設けてもよい（例えば、リーチ成立前のタイミングと、リーチ成立後のタイミングなど）。この場合、実行タイミングを抽選等により決定し、実行タイミングに応じて大当たり期待度を異ならせてもよい。

#### 【0215】

（変形例7）

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

#### 【0216】

（上記実施形態等の少なくとも一部を一例とする構成など）

次に、上記実施形態や変形例等の少なくとも一部を一例とする構成やさらなる変形例などについて説明するが、下記の構成は、適宜一部省略してもよいし、一部のみを採用して遊技機を構成してもよい。

#### 【0217】

（1）遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

複数の選択候補（例えば、ランナーなど）を提示し（例えば、レース演出にて2人のランナーを登場させるなど）、提示した複数の選択候補のうちのいずれかを選択する（例えば、レース演出にて2人のランナーのうちのいずれかを勝たせるなど）選択手段（例えば、演出制御用CPU120など）を備え、

提示可能な選択候補として、第1選択候補（例えば、大当たり期待度が比較的低い青のランナー及び緑のランナー（第1グループのランナー）など）と、選択されたときに第1選択候補よりも有利度（例えば、大当たり期待度など）が高い第2選択候補（例えば、大当たり期待度が比較的高い赤のランナー及び虹のランナー（第2グループのランナー）など）と、を少なくとも含み、

前記選択手段は、提示した複数の選択候補に第1選択候補が含まれないとき（例えば、レース演出にて、赤のランナー、虹のランナーのみが登場するときなど。つまり、提示した複数の選択候補が第2選択候補のみを含むときなど）に、提示した複数の選択候補に第1選択候補が含まれるとき（例えば、レース演出にて、青又は緑のランナーが登場するときなど）よりも高い割合（例えば、図20、図21参照）で複数の選択候補のいずれも選択しない（例えば、レース演出にて両ランナーが競走を中止するパターンなど）、

ことを特徴とする遊技機（少なくともこの条件を満たすように、図20、図21などの演出パターン内容及び決定割合を変更してもよい）。

#### 【0218】

遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であっ

10

20

30

40

50

てもよい。また、遊技機は、スロットマシンであってもよい。スロットマシンは、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるものに限定されず、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。

#### 【0219】

有利度は、例えば、ある事象が生じたとき（レース演出等が実行されたとき）に実際に遊技者にとって有利な状態（特典（大当り遊技状態、スロットマシンにおけるBB状態、AT状態など）が付与される、あるいは、付与されている状態、特典付与の割合が高い状態、特典とは異なる有利な状態など）になる割合（大当り期待度など）、あるいは、有利な状態になっている割合（例えば、現在が確変状態であるか否かの判断が難しい潜伏状態において、現在が確変状態になっている割合）などをいう。

10

#### 【0220】

上記選択手段により複数の選択候補を提示して選択する演出（選択しない態様も含め、以下、選択演出ともいう。）は、どのような演出であってもよい。例えば、レース演出として、3人以上のランナーがレースをするものであってもよい。また、2つ以上のキャラクタがバトルを行うバトル演出であってもよい（キャラクタが勝つことが、そのキャラクタが選択されたことになる）。また、ルーレット演出等のように、2以上の選択肢のうちのいずれかをルーレット等により選択する選択演出であってもよい。

#### 【0221】

選択演出は、先読み予告において保留表示画像の表示態様（例えば、色）をどの色に変化させるかを報知するために、色の候補を2以上提示して選択する演出であってもよい（その後、保留表示画像の色を選択演出で選択された色に変化させる。いずれの候補も選択されない場合には、保留表示画像の色を変化させない。例えば先読み予告が実行されない）。先読み予告は、始動入賞時に抽出された乱数値MR1などに基づいて行われる先読み判定（当該乱数値に対応する、保留中の可変表示（特図ゲーム）を対象（ターゲット）とした判定）の判定結果に基づいて行われる。先読み判定は、ターゲットが大当りになるか否か、ターゲットの変動パターンがリーチを指定しているか否か、ターゲットの変動パターンが特定のリーチ（スーパーリーチなど）を指定しているか否かなどの判定であり、図8、図12、図13などのテーブルを用いて行われればよい。先読み判定は、CPU103で実行されるほか、演出制御用CPU120で実行されてもよい（この場合には、MR1

20

30

#### 【0222】

なお、保留表示画像（第1及び第2保留表示画像）に対応する可変表示が実行されるときに、当該保留表示画像を実行中の可変表示に対応する画像（アクティブ表示画像）として、画像表示装置5の画面上の所定領域（アクティブ表示画像）に表示するようにしてもよい。この場合、当該アクティブ表示画像の表示態様（例えば、色）を変化させるアクティブ変化演出（変化後の表示態様により、大当り期待度を報知するなど）を実行するようにしてもよい。選択演出は、例えば、可変表示の実行中に、アクティブ表示画像の色をどの色に変化させるかを報知するために、色の候補を2以上提示して選択する演出であってもよい（その後、アクティブ表示画像の色を選択演出で選択された色に変化させる。いずれの候補も選択されない場合には、アクティブ表示画像の色を変化させない。例えばアクティブ変化演出が実行されない）。アクティブ変化演出の実行の有無や変化後の表示態様の決定は、先読み判定に基づいて行ってもよいし、図16の可変表示開始設定処理において、可変表示結果や変動パターンに基づいて行ってもよい。

40

50

## 【0223】

なお、演出制御用CPU120は、保留表示画像、アクティブ表示画像の表示態様を、始動入賞～アクティブ表示画像の表示終了時までの期間における複数回変化させてもよい（例えば、複数回の可変表示それぞれで変化させるなど）。この場合、変化の変遷のパターンを先読み判定の判定結果に基づいて一括で決定し、決定したパターンをRAM122に保持し、ターゲットまでの可変表示の実行開始時に、当該保持したパターンを参照して、保留表示画像、アクティブ表示画像の表示態様を変化させるか否か（選択演出を実行するか否か）などを決定してもよい。なお、保留表示画像についてのみ、複数回変化させてもよく、この場合においても、変化の変遷のパターンを先読み判定の判定結果に基づいて一括で決定してもよい。

10

## 【0224】

このように、遊技機は、可変表示（未だ開始されていない又は実行中の可変表示）に対応する画像を表示する手段と、当該画像の表示態様を変化させる手段と、を備えるようにし、選択演出は、選択候補として、前記画像の変化後の表示態様に対応する候補を提示するものであってもよい（選択した候補に対応する表示態様に画像を変化させる、候補を選択しない場合には表示態様を変化させないなど。）。

## 【0225】

また、選択演出は、リーチ演出に対応する選択候補を提示して選択するもの（選択されたリーチ演出が実行される。このため、選択候補もそのリーチ演出の大当たり期待度を有する。）や、大当たり期待度を予告するカットイン演出（他の予告演出やリーチ演出の途中で、それまでの流れとは関係のないカットが挿入される演出）等の予告演出に対応する選択候補（それぞれが異なる種類の予告演出に対応する選択候補でもよい）を提示して選択するもの（選択された予告演出が実行される。このため、選択候補もその予告演出の大当たり期待度を有する。）や、現在が潜伏状態において、選択された場合に現在が確変状態になっている可能性を報知する選択候補を提示して選択するものであってもよい。また、選択演出は、画像表示装置5の小さい領域においてミニゲーム的に実行されてもよい。

20

## 【0226】

1回の選択演出にて、同じ選択候補（選択されたときに同じ有利度となる選択候補）が2以上提示されてもよい（提示される選択候補全てが同じであってもよい。）。第1選択候補に含まれる選択候補は、1以上あればよい。第2選択候補に含まれる選択候補は、1以上あればよい。「第1選択候補よりも有利度が高い第2選択候補」とは、第2選択候補に含まれる全て選択候補の各有利度が、第1選択候補のうちの最も有利度が高い選択候補よりも高いことをいう（他の、有利度の高い、低いについても適宜同様）。また、提示可能な複数の選択候補には、第1選択候補、第2選択候補のみが含まれること（つまり、選択候補全てを第1選択候補と第2選択候補とのいずれかに区分けすること）が好ましいが、第3選択候補、第4選択候補・・・（例えば、第1選択候補よりも有利度が高く、第2選択候補よりも有利度が低い候補や、第1選択候補よりも有利度が低い候補や、第2選択候補よりも有利度が高い候補）等が含まれてもよい。

30

## 【0227】

選択候補が選択されないとき、今回提示されていない選択候補（選択演出にて提示される選択候補）が新たに登場して選択されてもよい（例えば、赤のランナーと虹のランナーとがレースを中止し、その後に青のランナーが勝つなど）。

40

## 【0228】

選択候補が選択されないときの有利度は、そのときに提示された選択候補のいずれの有利度（選択された場合の有利度）又は提示可能な選択候補のいずれの有利度よりも低いものとする。例えば、提示される複数の選択候補に第1選択候補が含まれない態様の選択演出の実行頻度を上げることができ、演出効果を高めることができる。選択候補が選択されないときの有利度は、選択候補が選択されたときの有利度よりも高くてもよい（例えば、赤のランナーと虹のランナーとがレースをして両者が競走を中止した場合の大当たり期待度が、虹のランナーが勝ったときの大当たり期待度よりも大きい。）。この場合、選択

50

候補が選択されないことへの期待感を高めることで演出効果を高めることができる。また、選択候補が選択されないときの有利度は、選択候補が選択されたときの有利度と同じ又は各選択候補の最も上の有利度よりも低く最も下の有利度よりも高くしてもよい（例えば、赤のランナーと虹のランナーとがレースをして両者が競走を中止した場合の大当たり期待度が、虹又は赤のランナーが勝ったときの大当たり期待度と同じ、又は、虹のランナーが勝ったときの大当たり期待度よりも低く、赤のランナーが勝ったときの大当たり期待度よりも高い。）。この場合、選択演出の各バリ・エーションの実行頻度を同等とすることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0229】

選択演出により提示される選択候補には、選択されたときに、上記メータMに1ポイントが付与する候補が含まれてもよい。この場合、ポイント付与後のメータMの大当たり期待度が、選択候補が選択されたときの有利度であってもよいし、ポイント付与による大当たり期待度の上昇度が、選択候補が選択されたときの有利度であってもよい。また、選択候補により、付与するポイント数を異ならせてもよい。これらのように、選択候補は、選択されたときに、後述の特定表示（メータMなど）の表示態様を変化させるもの（及び、表示態様を変化することを報知するもの）であってもよい。

#### 【0230】

上記構成により、演出効果を高めることができる。特に、選択手段は、提示した複数の選択候補に第1選択候補が含まれないときに、提示した複数の選択候補に第1選択候補が含まれるときよりも高い割合で複数の選択候補のいずれも選択しないことで、提示した複数の選択候補に第1選択候補が含まれないときに、いずれの選択肢が選択されるか否かを、緊張感を持って見ることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0231】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記選択手段は、第1タイミングと第2タイミングとを含む複数のタイミングにおいて、複数の選択候補を提示可能であり（例えば、図21、図23参照）、

第1選択候補が含まれない複数の選択候補が前記第1タイミングに提示されたときと前記第2タイミングに提示されたときとで、複数の選択候補のいずれかを選択する割合が異なる（例えば、図21参照）、

ようにしてもよい（少なくともこの条件を満たすように、図20、図21などの演出パターンの内容及び決定割合を変更してもよい）。

#### 【0232】

第1タイミングよりも第2タイミングの方が後に到来する場合、複数の選択候補のいずれかを選択する割合は、第2タイミングの方が低いようにしてもよい。

#### 【0233】

上記構成により、選択候補の提示タイミングが注目され、演出効果が高まる。

#### 【0234】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

有利度が高い特別演出（例えば、一発告知など）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120など）をさらに備え、

第1選択候補が含まれない複数の選択候補が提示されたときにおいて、前記特別演出が実行されたときの方が、当該特別演出が実行されていないときよりも、複数の選択候補のいずれかを選択する割合が高い（例えば、図21参照）、

ようにしてもよい（少なくともこの条件を満たすように、図20、図21などの演出パターンの内容及び決定割合を変更してもよい）。

#### 【0235】

特別演出は、上記実施の形態では、一発告知としているが、特別演出は、一発告知のような大当たり確定の演出でなくてもよい。例えば、大当たり期待度等の有利度が所定基準よりも高いこと（大当たり確定ではない。）を報知する予告演出などであってもよい（演出態様も変えてもよい）。

10

20

30

40

50

## 【0236】

上記構成により、特別演出が注目され、演出効果が高まる。

## 【0237】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

複数の選択候補のいずれも選択されないときの有利度は、複数の選択候補のいずれかが選択されたときの有利度よりも低い(例えば、図20、図21参照)、

ようにしてもよい(少なくともこの条件を満たすように、図20、図21などの演出パターンの内容及び決定割合を変更してもよい)。

## 【0238】

上記構成により、遊技者は選択候補が選択されるか否かに注目するので、演出効果を高めることができる。

10

## 【0239】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記選択手段は、

第1タイミングと、第1タイミングよりも後の第2タイミングを含む複数のタイミングにおいて、複数の選択候補を提示可能であり(例えば、図21、図23参照)、

前記第2タイミングにおいて提示する複数の選択候補それぞれの有利度が、前記第1タイミングで提示する複数の選択候補それぞれの有利度よりも低くならないように、複数の選択候補を提示する(例えば、図21参照)、

ようにしてもよい(少なくともこの条件を満たすように、図20、図21などの演出パターンの内容及び決定割合を変更してもよい)。

20

## 【0240】

このような構成によれば、遊技者の落胆などを防止でき、演出効果を高めることができる。なお、上記低くならないようにする対象は、選択手段により選択される選択候補の有利度や選択候補が選択されなかったときの有利度などであってもよい。

## 【0241】

なお、前記第2タイミングにおいて提示する複数の選択候補それぞれの有利度が、前記第1タイミングで提示する複数の選択候補それぞれの有利度よりも低くなりにくくようにしてもよい。例えば、レース演出の演出パターンにて、有利度が低くなるパターンを用意するが、当該パターンの決定割合を有利度が低くならないパターンよりも低くする。また、低くなりにくいようにする対象は、選択手段により選択される選択候補の有利度や選択候補が選択されなかったときの有利度などであってもよい。この場合であっても、例えば、レース演出の演出パターンにて、有利度が低くなるパターンを用意するが、当該パターンの決定割合を有利度が低くならないパターンよりも低くする。このような構成によっても、遊技者の落胆などの頻度を軽減でき、演出効果を高めることができる。

30

## 【0242】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

有利度に応じて特定表示(例えば、メータMなど)の表示態様を段階的に変化させることが可能な特定表示制御手段(例えば、変形例1における演出制御用CPU120など)と、

40

共通の導入演出(例えば、カードG及び「擬似連か?」を表示する演出など)を行った後に成功演出(例えば、カードGをめくり、めくったカードGに「擬似連」の文字の記載がある演出など)及び失敗演出(例えば、カードGをめくり、めくったカードGに何も書かれていない演出など)のうちのいずれかを行う特定演出(例えば、擬似連煽り演出など)を実行する特定演出実行手段(例えば、変形例1における演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示態様が変化することが報知された後の所定期間(例えば、他演出実行制限期間など)において、前記失敗演出が行われる前記特定演出(例えば、擬似連煽り演出(失敗)など)の実行を制限する(例えば、図27参照)

50

ようにしてもよい。

【0243】

このような構成により、前記所定期間に失敗演出が制限無しに実行されることによる遊技の興趣の低下を防止できる。

【0244】

なお、ここでの有利度は、上記(1)等の有利度と異なる種類の有利度(上記(1)等の有利度と対象が異なる)であってもよい。

【0245】

特定表示は、複数のキャラクタや図形が、シルエットのみ、又は、半透過等の視認し難い態様で表示され、順次キャラクタや図形が通常の表示に変更されることで、その表示態様が段階的に変化するものであってもよい。

10

【0246】

特定表示の表示態様は、複数のタイミングで変化可能としてもよい。このような場合、失敗演出により特定表示の表示態様がもう変化しないのではないかとというような不安が制限無しに生じてしまうことを防止でき、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0247】

所定期間の終期も任意のタイミングでよい。

【0248】

特定表示の表示態様の変化や、特定演出などは、上記先読み判定に基づく、先読み予告等の一種であってもよい。この場合、所定期間(他演出実行制限期間など)は、ターゲットの可変表示の終了までとしてもよいし、特定表示の表示態様の変化することを報知するときに実行されている可変表示の終了までとしてもよい。また、その他の任意のタイミングでもよい。また、特定表示の表示態様の変化や、特定演出などは、その他各種の演出によって実現されてもよい。特定表示の表示態様の変化は、選択演出により選択された選択候補が特定の候補のときに行われてもよい(当該変化の報知は、例えば、当該特定の候補が選択されること自体であってもよい)。

20

【0249】

特定演出は、例えば、擬似連、スーパーリーチ、先読み予告など、他の演出が実行されるか否かを煽り(導入演出)、実行されることを報知又は示唆するか(成功演出)、実行されないことを報知又は示唆する(失敗演出)演出などであればよい。また、特定演出は、上記ポイント付与演出であってもよい。この場合、矢P2及び的P1(上下に動く)を表示してから、矢P2を発射する前までが導入演出であり、矢P2が的P1に当たる演出が成功演出であり、矢P2が的P1に当たらない(外れる)演出が失敗演出である。このように、特定演出は、成功演出により、特定表示の表示態様を変化させ(変化させることを報知することを含む)、失敗演出により、特定表示の表示態様を変化させない演出であってもよい。特定表示の表示態様を変化することを報知するときに実行される演出(特定表示の表示態様を変化することを報知可能な演出)と、前記の特定演出とは、複数タイミングで実行される同じ演出であってもよい。

30

【0250】

(その他)

40

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異なる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0251】

また、本明細書において、「制限」とは、禁止の他、実行割合等の各種割合を下げることを含む。

【符号の説明】

【0252】

1 ... パチンコ遊技機

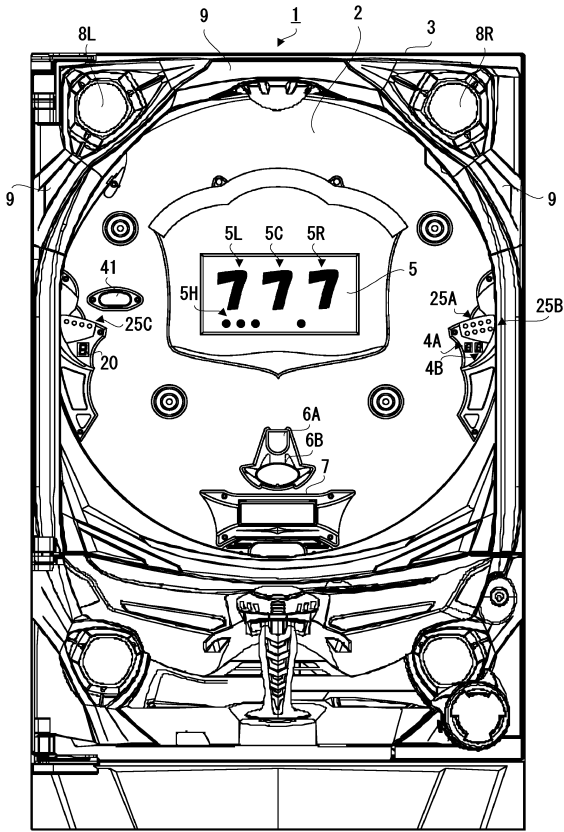
50

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



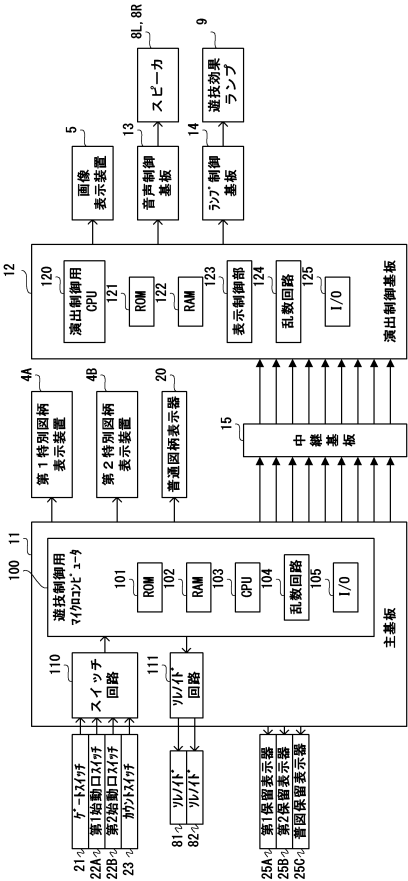
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



【図 3】

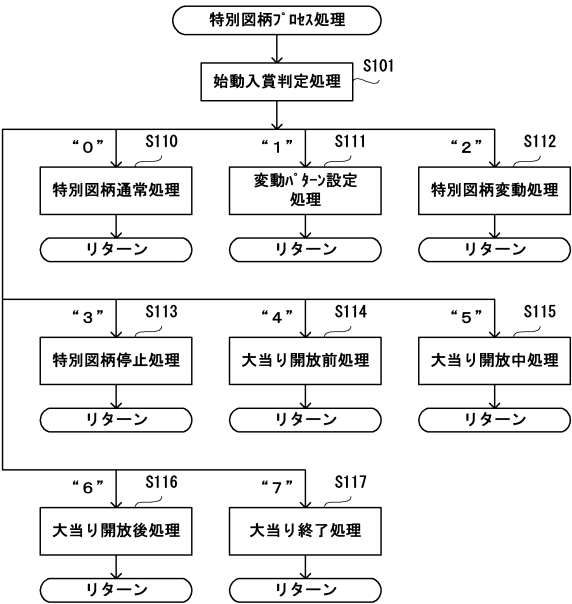
【図3】

演出制御コマンド

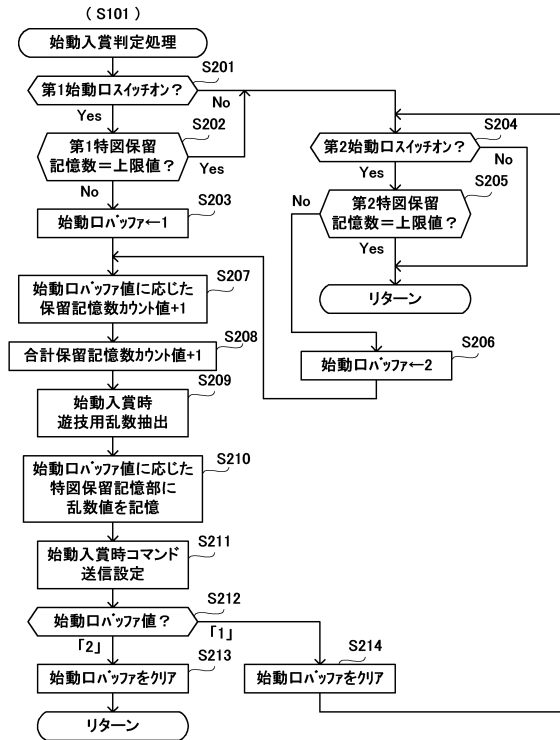
MODE	EXT	名称	内容
80	00	第1変動開始指定	第1特図の変動開始の指定
80	01	第2変動開始指定	第2特図の変動開始の指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン)
8C	XX	表示結果指定	表示結果の指定 (XX=表示結果)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
A0	00	当り開始指定	大当り開始 (ファンファール開始) を指定
A3	00	当り終了指定	大当り終了 (エンディング開始) を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定
C0	00	第1特図保留記憶数加算指定	第1特図保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第2特図保留記憶数加算指定	第2特図保留記憶数が1増加したことの指定
C2	00	第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数が1減少したことの指定
C3	00	第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数が1減少したことの指定

【図 4】

【図4】



【図 5】



【図 6】

【図6】

(A)

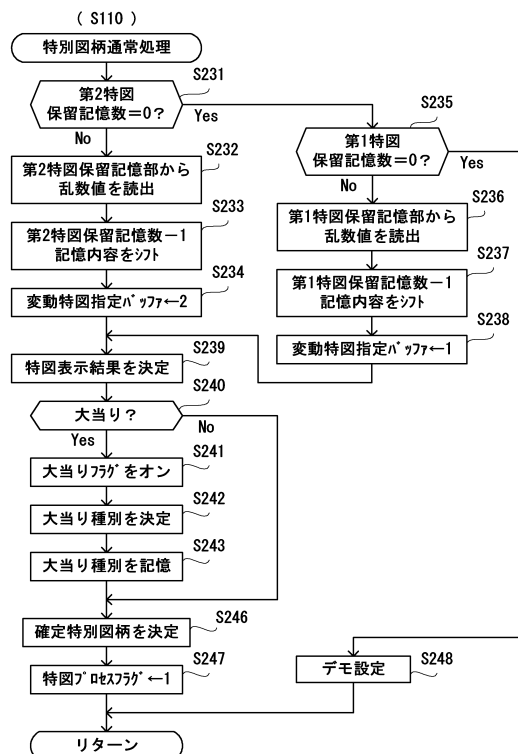
第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	95
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B)

第2特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	99
3	—	—	—
4	—	—	—

【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当たり
上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~9899	大当たり
上記数値以外	ハズレ

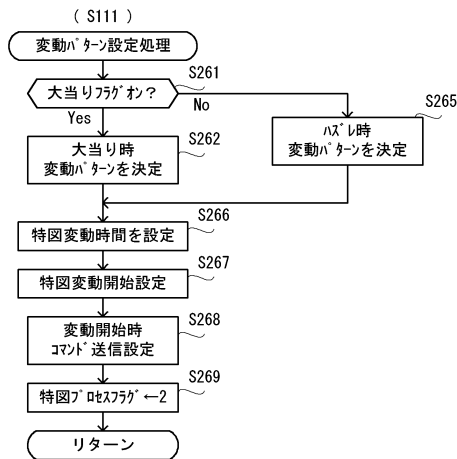
【図 9】

【図9】

大当たり種別	決定割合
非確変	36/100
確変	64/100

【図 1 0】

【図10】



【図 1 1】

【図11】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ (ハズレ)
PA2-1	5000	短縮有り→非リチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-3	30000	疑似連1回→ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-4	35000	疑似連2回→ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-5	40000	疑似連2回→スーパーリチA (ハズレ)
PA3-6	45000	疑似連3回→スーパーリチA (ハズレ)
PA3-7	44000	疑似連2回→スーパーリチB (ハズレ)
PA3-8	49000	疑似連3回→スーパーリチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリチ (大当り)
PB3-3	30000	疑似連1回→ノーマルリチ (大当り)
PB3-4	35000	疑似連2回→ノーマルリチ (大当り)
PB3-5	40000	疑似連2回→スーパーリチA (大当り)
PB3-6	45000	疑似連3回→スーパーリチA (大当り)
PB3-7	44000	疑似連2回→スーパーリチB (大当り)
PB3-8	49000	疑似連3回→スーパーリチB (大当り)

【図 1 2】

【図12】

大当り用変動パターン決定テーブル

変動パターン	決定割合 (MR3)
PB3-2	2/100
PB3-3	3/100
PB3-4	5/100
PB3-5	11/100
PB3-6	24/100
PB3-7	25/100
PB3-8	30/100

【図 1 3】

【図13】

(A)第1ハズレ用変動パターン決定テーブル (非時短時)

変動パターン	決定割合 (MR3)
PA1-1	50/100
PA3-2	13/100
PA3-3	11/100
PA3-4	9/100
PA3-5	7/100
PA3-6	5/100
PA3-7	3/100
PA3-8	2/100

(B)第2ハズレ用変動パターン決定テーブル (時短時)

変動パターン	決定割合 (MR3)
PA2-1	57/100
PA3-2	12/100
PA3-3	10/100
PA3-4	8/100
PA3-5	6/100
PA3-6	4/100
PA3-7	2/100
PA3-8	1/100

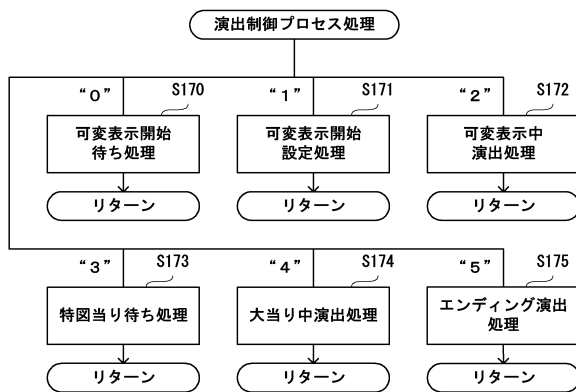
【図 1 4】

【図14】

演出制御コマンド名	処理内容
第1変動開始指定	第1変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2変動開始指定	第2変動開始指定コマンド受信フラグをセット
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
当り開始指定	当り開始指定コマンド受信フラグをセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞指定	第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第2始動入賞指定	第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数加算指定	第1保留表示画像+1
第2特図保留記憶数加算指定	第2保留表示画像+1
第1特図保留記憶数減算指定	第1保留表示画像-1
第2特図保留記憶数減算指定	第2保留表示画像-1

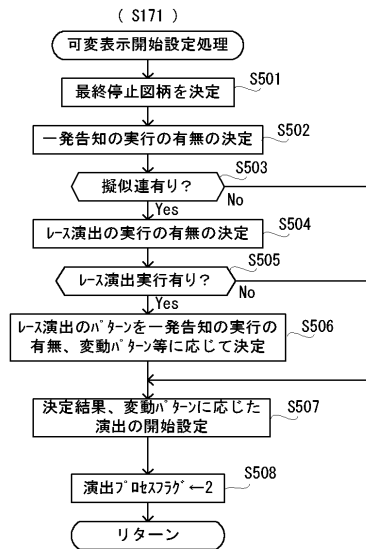
【 図 1 5 】

【図15】



【 図 1 6 】

【图16】



【 図 1 7 】

【图17】

### 一発予告の実行決定例

決定結果	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
実行無し	40/100	100/100
実行有り	60/100	0/100

【 図 1 8 】

【圖18】

## レース演出の実行決定例

決定結果	決定割合
実行無し	50/100
実行有り	50/100

【 図 2 0 】

【図20】

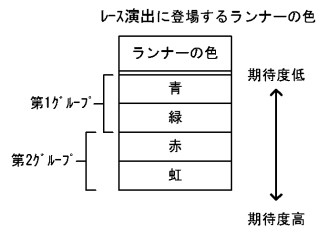
### レース演出パターンの決定例 1（擬似連 1 回）

レース演出 パターン名	パターンの内容	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
SE01	青×緑→×	1/100	25/100
SE02	青×緑→青	8/100	20/100
SE03	青×緑→緑	15/100	10/100
SE04	赤×虹→×	2/100	40/100
SE05	赤×虹→赤	30/100	4/100
SE06	赤×虹→虹	44/100	1/100

※×は、両者がレースを中止するパターン（大当たり期待度最低）

【 図 1 9 】

【图19】



## 【図 2 1】

【図21】

(A) レース演出パターンの決定例2 (擬似連2〜3回、一発告知無し)

選択演出 パターン名	パターン内容		決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
	第1タイミング	第2タイミング		
SE11	青×緑→×	青×緑→青	2/100	11/100
SE12	青×緑→×	赤×虹→赤	8/100	2/100
SE13	青×緑→青	青×緑→青	2/100	11/100
SE14	青×緑→青	緑×赤→赤	10/100	2/100
SE15	青×緑→緑	緑×赤→緑	7/100	10/100
SE16	青×緑→緑	赤×虹→赤	10/100	2/100
SE17	赤×虹→×	赤×虹→×	1/100	59/100
SE18	赤×虹→×	赤×虹→赤	12/100	2/100
SE19	赤×虹→赤	赤×虹→虹	48/100	1/100

※×は、両者がレースを中止するパターン (大当たり期待度最低)

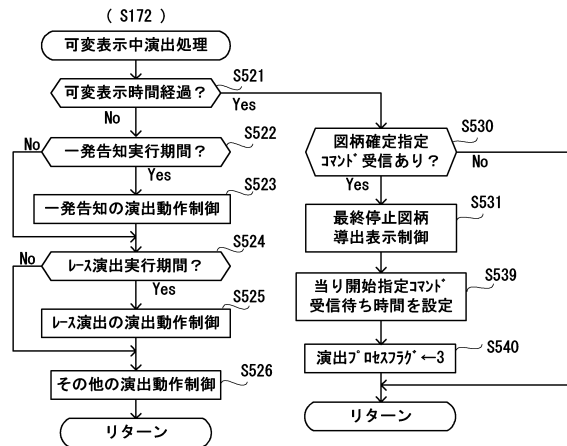
(B) レース演出パターンの決定例3 (擬似連2〜3回、一発告知有り)

レース演出 パターン名	パターン内容		決定割合 (大当たり時)
	第1タイミング	第2タイミング	
SE11	青×緑→×	青×緑→青	2/100
SE12	青×緑→×	赤×虹→赤	8/100
SE13	青×緑→青	青×緑→青	2/100
SE14	青×緑→青	緑×赤→赤	10/100
SE15	青×緑→緑	緑×赤→緑	7/100
SE16	青×緑→緑	赤×虹→赤	10/100
SE17	赤×虹→×	赤×虹→×	1/100
SE18	赤×虹→×	赤×虹→赤	12/100
SE19	赤×虹→赤	赤×虹→虹	48/100

※×は、両者がレースを中止するパターン (大当たり期待度最低)

## 【図 2 2】

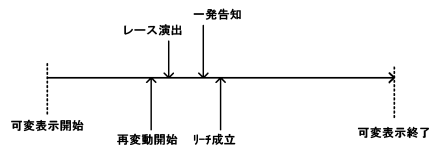
【図22】



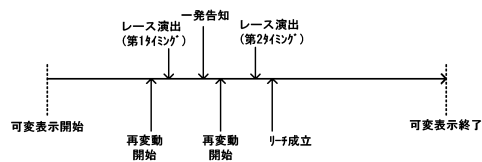
## 【図 2 3】

【図23】

(A) 擬似連1回の際の演出実行タイミング



(B) 擬似連2回の際の演出実行タイミング



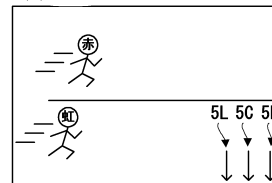
(C) 擬似連3回の際の演出実行タイミング



## 【図 2 4】

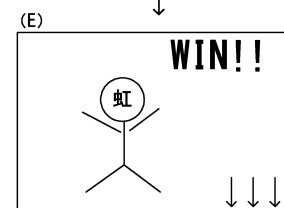
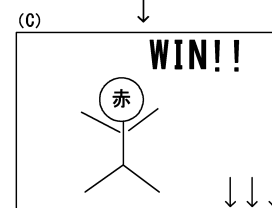
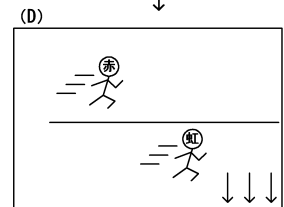
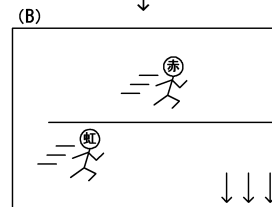
【図24】

(A)



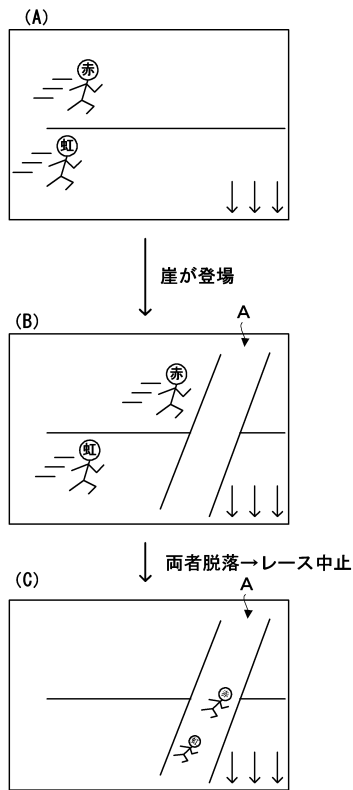
虹の勝ち

赤の勝ち



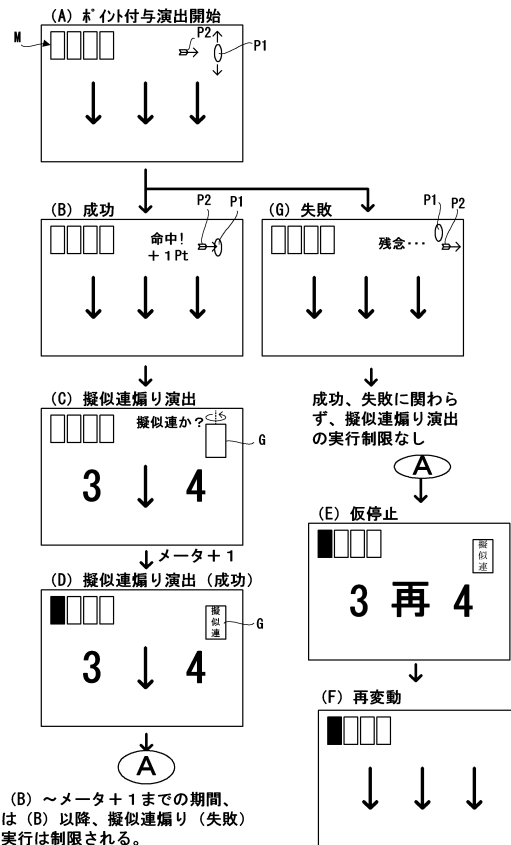
【図 25】

【図25】



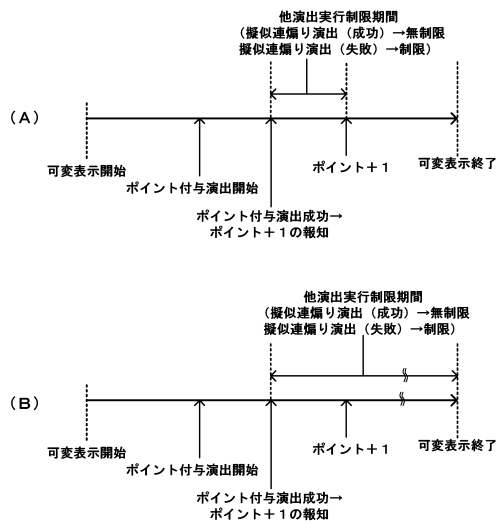
【図 26】

【図26】



【図 27】

【図27】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-094107(JP,A)  
特開2009-189745(JP,A)  
特開2008-000615(JP,A)  
特開2012-152474(JP,A)  
特開2014-200605(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F7/02  
A63F5/04