

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

**特許第6981810号**  
**(P6981810)**

(45) 発行日 令和3年12月17日 (2021. 12. 17)

(24) 登録日 令和3年11月22日 (2021. 11. 22)

(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 56 頁)

(21) 出願番号	特願2017-161836 (P2017-161836)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年8月25日 (2017. 8. 25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-37496 (P2019-37496A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成31年3月14日 (2019. 3. 14)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年4月28日 (2020. 4. 28)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	島田 英昭

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の変動表示を行なうことが可能な遊技機であって、  
 識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段を備え、  
 第 1 遊技状態において識別情報は、少なくとも識別情報部と装飾部とを含み、  
 前記第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態において識別情報は、識別情報部で構成され、  
 前記変動表示制御手段は、  
 識別情報を停止表示するときに、前記識別情報部を第 1 動作態様で動作させるととも  
 に、前記装飾部を第 2 動作態様で動作させ、  
 前記第 1 動作態様は、第 1 期間中に前記識別情報部の動作が行なわれ、  
 前記第 2 動作態様は、前記第 1 期間よりも短い第 2 期間中に前記装飾部の動作が行な  
 われ、  
 識別情報として、特殊識別情報と特殊識別情報と異なる所定識別情報とを表示可能で  
 あり、

特殊識別情報は、所定識別情報と比べて動作量が多い、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、識別情報の変動表示を行なうこと  
 が可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

このような遊技機としては、識別情報（図柄）の変動表示を行なうことが可能なものがあった。このような遊技機としては、図柄よりなる識別情報部と、キャラクタよりなる装飾部とから構成されており、装飾部が動作するような表示態様で表示するものがあった（特許文献１）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献１】特開２００３－１２６４３３号公報

10

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかし、前述した特許文献１の遊技機では、識別情報部よりも装飾部の方が目立ってしまい、識別情報部に遊技者を注目させにくくなるという問題があった。

## 【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、識別情報部に遊技者を注目させることができる遊技機を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

20

（Ａ）識別情報の変動表示を行なうことが可能な遊技機であって、

識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段を備え、

第１遊技状態において識別情報は、少なくとも識別情報部と装飾部とを含み、

前記第１遊技状態と異なる第２遊技状態において識別情報は、識別情報部で構成され、

前記変動表示制御手段は、

識別情報を停止表示するときに、前記識別情報部を第１動作態様で動作させるとともに、前記装飾部を第２動作態様で動作させ、

前記第１動作態様は、第１期間中に前記識別情報部の動作が行なわれ、

前記第２動作態様は、前記第１期間よりも短い第２期間中に前記装飾部の動作が行なわれ、

30

識別情報として、特殊識別情報と特殊識別情報と異なる所定識別情報とを表示可能であり、

特殊識別情報は、所定識別情報と比べて動作量が多い、遊技機。

（１）識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄、演出図柄等）の変動表示を行なうことが可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、

識別情報（図１７の左図柄９１０、中図柄９２０、右図柄９３０）の変動表示を制御する変動表示制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１３のＳ８０１～Ｓ８０３等）を備え、

識別情報は、少なくとも識別情報部（図１７の数字部９１１，９２１，９３１等）と装飾部（図１７の装飾部９１２，９２２，９３２等）とを含み、

40

前記変動表示制御手段は、

識別情報を停止表示するときに、前記識別情報部を第１動作態様（図１７（Ｄ）の停止時図柄動作の動作態様等）で動作させるとともに、前記装飾部を第２動作態様（図１７（Ｄ）の停止時装飾動作の動作態様等）で動作させ、

前記第１動作態様では、第１期間中に動作が行なわれ（図１７（Ｄ）の数字部９１１，９３１の破線矢印のように停止時図柄で仮停止後、変動表示終了時までの期間中に揺れ動作を繰り返す停止時図柄動作をする等）、

前記第２動作態様では、前記第１期間よりも短い第２期間中に動作が行なわれる（図１７（Ｄ）の装飾部９１２，９３２の破線矢印のように所定期間中に１回だけ停止時ポーズをとる停止時装飾動作をする等）。

50

## 【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、識別情報における識別情報部に遊技者を注目させることができる。

## 【 0 0 0 8 】

( 2 ) 前記 ( 1 ) の遊技機において、

複数種類の識別情報 ( 図 1 5 の「 1 」～「 9 」の演出図柄 ) を用いて変動表示が行なわれ ( 図 1 7 ( B ) のような変動表示等 ) 、

変動表示結果として表示された識別情報の種類に応じて、遊技者にとっての有利度が異なる ( 図 1 5 ( A ) , ( B ) と図 1 5 ( C ) ～ ( F ) とを比較して、「 7 」図柄と「 7 」以外の図柄とが、大当たりとなるときとはずれとなるときとで選択される割合が異なるというように、有利度が異なる等 ) 。

10

## 【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、より一層識別情報に遊技者を注目させることができ、これにより、識別情報における識別情報部に遊技者を一層注目させることができる。

## 【 0 0 1 0 】

( 3 ) 前記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

複数種類の識別情報 ( 図 1 5 の「 1 」～「 9 」の演出図柄 ) を用いて変動表示が行なわれ ( 図 1 7 ( B ) のような変動表示等 ) 、

前記第 1 動作態様が、複数種類の識別情報において共通である ( 繰り返す揺れ動作が共通する等 ) 。

20

## 【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、識別情報においてどの部分が識別情報部であるかを、複数種類の識別情報間で容易に認識可能とすることができる。

## 【 0 0 1 2 】

( 4 ) 前記 ( 1 ) から ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

識別情報の構成は、遊技状態の種類に応じて異なり ( 図 1 5 ( A ) ～ ( F ) に示すように低確率状態ではキャラクタが表示され、高確率状態ではキャラクタが表示されない等 ) 、

前記第 1 動作態様は、遊技状態の種類によらず共通である ( 図 1 7 ( D ) の左図柄 9 1 0 および右図柄 9 3 0 のように繰り返す揺れ動作が共通する等 ) 。

30

## 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、遊技状態の種類と識別情報の態様との対応関係をわかりやすく示すことができる。

## 【 0 0 1 4 】

( 5 ) 前記 ( 1 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

識別情報の変動表示を行なうことが可能な複数の変動表示領域 ( 図 1 7 ( B ) のような左、中、右図柄表示領域 9 1 , 9 2 , 9 3 ) をさらに備え、

前記複数の変動表示領域のうち、少なくとも 1 の変動表示領域で識別情報が停止し、他の 1 の変動表示領域で識別情報の変動表示が行なわれている期間において、前記第 1 動作態様の動作または前記第 2 動作態様の動作を制限する ( 図 1 9 のリーチ時のように、左、右図柄表示領域 9 1 , 9 3 で図柄が停止し中図柄表示領域 9 2 で変動表示が行なわれている期間において、数字部 9 1 1 , 9 3 1 および装飾部 9 1 2 , 9 3 2 の動作を停止する等 ) 。

40

## 【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、変動表示が行なわれていない識別情報の態様により、まだ識別情報の変動表示が行なわれている状態であることをわかりやすく示すことができる。

## 【 0 0 1 6 】

( 6 ) 前記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、

所定の演出表示を動作させる特定演出を実行可能であり、前記特定演出において、前記表示結果を構成する少なくとも 1 の識別情報を前記所定の演出表示に重畳して表示するこ

50

とにより、前記有利状態に制御されるか否かを報知可能な報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００の報知機能等）を備え、

前記重畳して表示した識別情報を、前記所定の演出表示を視認可能な透過度である第１態様から前記第１態様よりも透過度の低い第２態様へ変化させる（たとえば、図２８のように特定演出において重畳させて表示する演出図柄越しに演出表示が視認可能となるよう、演出図柄を透過させて表示した後、不透過とし、変動表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する等）。

【００１７】

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

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】当り種別表を示す図である。

【図３】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図４】各乱数を示す説明図である。

【図５】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図７】遊技制御用マイクロコンピュータにおける保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図８】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図９】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１０】始動ロスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図１１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１２】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１３】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１４】演出制御用マイクロコンピュータで用いる乱数を示す図である。

【図１５】変動表示における演出図柄の停止図柄の画像を選択決定する図柄画像選択テーブルを示す説明図である。

【図１６】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１７】第１停止時演出制御例を示す演出表示装置９の表示画面図である。

【図１８】第１停止時演出制御における各演出図柄の数字部と装飾部との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。

【図１９】停止時動作の演出制限制御例を示す図である。

【図２０】第２停止時演出制御例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図２１】第２停止時演出制御における各演出図柄の数字部と装飾部との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。

【図２２】停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を示す演出表示装置９の表示画面図である。

【図２３】特殊図柄による動作量制御例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図２４】第３停止時演出制御例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図２５】第３停止時演出制御における各演出図柄の数字部と装飾部との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。

【図２６】停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を示す演出表示装置９の表示画面図である。

【図２７】特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートである。

【図２８】特定演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、識別情報の変動表示を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【 0 0 2 0 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。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 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【 0 0 2 1 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 7 に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機 1 では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

【 0 0 2 2 】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【 0 0 2 3 】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 5（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 3 参照）が内蔵されている。

【 0 0 2 4 】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 1 2 2 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 1 2 0 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 1 2 0 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 1 2 4（図 3 参照）が設けられていけばよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 との取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左

10

20

30

40

50

右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【0025】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な第1表示手段としての演出表示装置9が設けられている。遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示部）8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器（第2変動表示部）8bとが設けられている。

【0026】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置（LCD）で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリア（以下、図柄表示領域という）が形成される。

【0027】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【0028】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0029】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0030】

より具体的には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0031】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 2 】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

## 【 0 0 3 3 】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置 9 の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

## 【 0 0 3 4 】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置 9 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

## 【 0 0 3 5 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

## 【 0 0 3 6 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。したがって、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

## 【 0 0 3 7 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の上方には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での変動表示が開始される

10

20

30

40

50

毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0038】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0039】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置(図示せず)が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば(たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと)、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示(変動)が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0040】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば(たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと)、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示(変動)が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0041】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0042】

また、演出表示装置9の表示画面における下部の位置には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数(合算保留記憶数)を表示する保留記憶表示部(合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず)が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像(保留記憶情報のそれぞれに対応して1つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。)が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、および、演出表示装置9のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【0043】



また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 21 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。

#### 【0044】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

#### 【0045】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 10 は、0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 10 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

#### 【0046】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32 a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

#### 【0047】

演出表示装置 9 の上方には、可動体としての役物 12 が設けられている。役物 12 は、遊技盤 6 と演出表示装置 9 との間に位置し、駆動源としての役物モータ 17 によって動作させられ、位置を変位することが可能である。役物 12 は、非動作時に遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行される等の動作時に遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

#### 【0048】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

#### 【0049】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

#### 【0050】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

#### 【0051】

具体的に、大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

#### 【0052】

「大当たり」のうち、大当たり遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当たりの種類（種別）は、「確変大当たり」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

10

#### 【0053】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当たり」のうち、15 ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。

20

#### 【0054】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

#### 【0055】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および / または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

30

40

#### 【0056】

電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうきと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうきは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

#### 【0057】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変

50

状態)」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【 0 0 5 8 】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

10

【 0 0 5 9 】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次回の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

20

【 0 0 6 0 】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【 0 0 6 1 】

図3は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

30

【 0 0 6 2 】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板（図示省略）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不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機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、RAM55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（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

40

【 0 0 6 3 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行なう）ということは

50

、具体的には、CPU 56 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0064】

乱数回路 503 は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

10

【0065】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載されている。また、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。

【0066】

20

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b および普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう。

【0067】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/O ポート部 105 等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

30

【0068】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 77 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0069】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 125 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 121 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、I/O ポート部 105 の出力ポートを介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。また、演出制御用 CPU 101 は、モータ駆

40

50

動回路（図示省略）を介して役物モータ１７を駆動して役物１２を動作させる。

【００７０】

図４は、各乱数を示す説明図である。図４においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【００７１】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムＲは、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２（ＭＲ２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４（ＭＲ４）：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５（ＭＲ５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）。

10

【００７２】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。

20

【００７３】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

30

【００７４】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、リーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。これにより、リーチを伴う変動パターンで変動表示が実行されるときには、通常変動パターンで変動表示が実行されるときと比べて、大当りとなる期待度が高くなる。また、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチを伴う変動パターン種別が選択される割合が高くなる。これにより、リーチを伴う変動パターンのうち、スーパーリーチを伴う変動パターンで変動表示が実行されるときには、ノーマルリーチで変動表示が実行されるときと比べて、大当りとなる期待度が高くなる。

40

【００７５】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。

【００７６】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定

50

数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。

【0077】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

【0078】

図5は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0079】

通常時大当たり判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値(通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という)に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当たり判定値(確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という)が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【0080】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(通常大当たり、または、確変大当たり)にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。

【0081】

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

【0082】

図5(B)、および、図5(C)の第1、第2特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」と「確変大当たり」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

【0083】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。

【0084】

また、図5(B)、(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

#### 【0085】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に  
10 対応する大当り図柄とが同時に決定される。

#### 【0086】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベ  
20 ス状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

#### 【0087】

図6は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。  
30

#### 【0088】

図6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示  
40 を開始するように制御する。

#### 【0089】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

#### 【0090】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

#### 【0091】

10

20

30

40

50

コマンドA 0 0 1 ~ A 0 0 2 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、または、確変大当り) ごとに大当り遊技状態開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【0092】

コマンドA 1 X X (H) は、X Xで示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A 2 X X (H) は、X Xで示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【0093】

コマンドA 3 0 1 ~ A 3 0 2 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、または、確変大当り) ごとに大当り遊技状態終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【0094】

コマンドA 4 0 1 (H) は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA 4 0 2 (H) は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0095】

コマンドB 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確率状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短状態 (高ベース状態) であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドB 0 0 2 (H) は、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であることを指定する確変状態指定コマンドである。

【0096】

コマンドC 0 X X (H) は、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドである。コマンドC 1 0 0 (H) は、合算保留記憶数が1減算されることを示す合算保留記憶数減算指定コマンドである。この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドは、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への遊技球の始動入賞時 (たとえば、後述する始動口スイッチ通過処理の実行時) に、演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる (図10のS1221、S1232参照)。また、合算保留記憶数減算指定コマンドは、変動表示開始時 (たとえば、後述する特別図柄変動表示中処理の実行時) に演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる。なお、合算保留記憶指定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを兼用してもよい。たとえば、合算保留記憶数指定コマンドを、減算後の保留記憶数を特定可能なコマンドとして用いてもよい。なお、合算保留記憶数としてではなく、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを特定可能なコマンドをそれぞれ送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値を合算保留記憶数として特定してもよい。

【0097】

コマンドC 2 X X (H) およびコマンドC 3 X X (H) は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【0098】

この実施の形態では、入賞時演出処理 (図10のS1217、S1228参照) において、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図

10

20

30

40

50



柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

【 0 0 9 9 】

図 7 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 における保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【 0 1 0 0 】

図 7 ( A ) は、保留記憶特定情報記憶領域 ( 保留特定領域 ) の構成例を示す説明図である。保留特定領域は、R A M 5 5 に形成 ( R A M 5 5 内の領域である ) され、図 7 ( A ) に示すように、合算保留記憶数を計数する合算保留記憶数カウンタの値の最大値 ( この例では 8 ) に対応した領域が確保されている。図 7 ( A ) には、合算保留記憶数カウンタの値が 5 である場合の例が示されている。

10

【 0 1 0 1 】

図 7 ( A ) に示すように、保留特定領域には、第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて入賞順に「第 1 」または「第 2 」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留特定領域には、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順を特定可能なデータが記憶される。なお、保留特定領域は、R A M 5 5 に形成されている。

【 0 1 0 2 】

図 7 ( B ) は、保留記憶に対応する乱数等を保存する保存領域 ( 保留記憶バッファ ) の構成例を示す説明図である。図 7 ( B ) に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 ( この例では 4 ) に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 ( この例では 4 ) に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、R A M 5 5 に形成されている。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数 ( ランダム R ) 、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数 ( ランダム 1 ) 、変動パターン種別判定用乱数 ( ランダム 2 ) 、および、変動パターン判定用乱数 ( ランダム 3 ) が記憶される。

20

【 0 1 0 3 】

第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて、C P U 5 6 は、乱数回路 5 0 3 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に保存 ( 格納 ) する処理を実行する。具体的に、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 1 保留記憶バッファに保存される。また、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第 2 保留記憶バッファに保存される。

30

【 0 1 0 4 】

このように第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。また、第 1 保留記憶バッファに記憶される数値データを第 1 保留記憶情報と呼び、第 2 保留記憶バッファに記憶される数値データを第 2 保留記憶情報と呼ぶ場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数 ( ランダム 2 ) および変動パターン判定用乱数 ( ランダム 3 ) は、始動入賞時において抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理 ( 特別図柄の変動開始時 ) に抽出するようにしてもよい。

40

【 0 1 0 5 】

このように保留特定領域および保存領域に記憶されたデータは、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。なお、保留特定領域および保存領域に記憶されたデータを始動入賞時に読出して、変動表示結果が「大当たり」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、特別図柄の変動表示の保留情報などに基づいて実行可能となる先読み予告演出に用いてもよい。

50

## 【 0 1 0 6 】

第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等のコマンドが主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 3 に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

## 【 0 1 0 7 】

この実施の形態において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の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、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等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動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等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等から構成されている。

10

## 【 0 1 0 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

20

## 【 0 1 0 9 】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路 5 0 3 を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

## 【 0 1 1 0 】

図 8 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 8 に示すステップ S（以下、単に「S」と示す）2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S 2 1）。

30

## 【 0 1 1 1 】

次に、C P U 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、S 3 2、S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

40

## 【 0 1 1 2 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S 2 3）。C P U 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示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処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S 2 4、S 2 5）。

## 【 0 1 1 3 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 2 6）。特別図柄プロセス

50

処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0114】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう(S27)。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0115】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する処理を行なう(演出制御コマンド制御処理:S28)。さらに、CPU56は、たとえば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、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう(S29)。

【0116】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する(S30)。

【0117】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する(S31:出力処理)。

【0118】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう(S32)。

【0119】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう(S33)。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0120】

その後、割込許可状態に設定し(S34)、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0121】

図9は、特別図柄プロセス処理(S26)を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する(S312)。そして、内部状態に応じて、S300~S307のうちのいずれかの処理を行なう。

【0122】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ(第1保留記憶データ)が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ(第2保留記憶データ)が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。

【0123】

10

20

30

40

50

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第1」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第2」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。

10

#### 【0124】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

20

#### 【0125】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

30

#### 【0126】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（S305）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理（S307）に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当た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演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

40

#### 【0127】

図10は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、S1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1222に移行する。

#### 【0128】

50

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1213)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1214)。また、CPU56は、図8で説明した第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする(S1215)。

#### 【0129】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合(すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合)には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合)には「第2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU56は、図7に示す保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

#### 【0130】

図7(A)に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞に基づき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順番が記憶される。

#### 【0131】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図8(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1216)。S1216の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

#### 【0132】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する(S1217)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1218)とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1219)。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1220)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1221)。

#### 【0133】

S1218、S1219の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

#### 【0134】

また、この実施の形態では、S1218~S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

#### 【0135】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する(S1222)。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1223)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0136】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1224)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1225)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(S1226)。

【0137】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図8(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1227)。なお、S1227の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

【0138】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(S1228)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1229)とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1230)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1231)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1232)。

【0139】

S1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0140】

また、この実施の形態では、S1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0141】

図11は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、まだ客待ち状態指定コマンドを送信していなければ、客待ち状態モードを指定する客待ち状態指定コマンドを送信するための処理をし(S77)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ち状態指定コマンドを送信すると、客待ち状態指定コマンドを送信したことを示す客待ち状態指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ち状態指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ち状態指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ち状

10

20

30

40

50

態指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ち状態指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0142】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU56は、保留特定領域（図7（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（S52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（S52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（S52のY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S54）。

10

【0143】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

20

【0144】

S52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順にしたがって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0145】

次に、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する（S55）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。

30

【0146】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

【0147】

S56の処理を実行した後、RAM55に形成され合算保留記憶数を計数する合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（S57）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存し、かつ、保留特定記憶領域に格納されている内容をシフトする。

【0148】

50

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、CPU 56は、保留特定領域において合算保留記憶数 =  $m$  ( $m = 2 \sim 8$ ) に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 =  $m - 1$  に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8の順番と一致するようになっている。

10

#### 【0149】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が行われる。よって、S300 ~ S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

#### 【0150】

次に、CPU 56は、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(S61)。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のS1216や始動口スイッチ通過処理のS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図5参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

#### 【0151】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(ROM 54における図5(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(ROM 54における図5(A)の左側の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行なう。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図5(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(S61のY)、S71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

#### 【0152】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、確変大当たり

50



となったときに、大当り終了処理（図9のS307）においてセットされ、その後、次回の大当りが決定されたという条件、または、はずれ表示結果となる変動表示が所定回数（たとえば100回）が実行されたという条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

#### 【0153】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S61のN）、後述するS75に進む。S61において大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当り判定値に一致すればCPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（S71）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5（B）の第1特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S72）。具体的に、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5（B）に示す第1特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5（C）の第2特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

10

#### 【0154】

次に、CPU56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、S72で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（S73）。

20

#### 【0155】

図5（B）、（C）に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

#### 【0156】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをRAM55における大当り種別バッファに設定する（S74）。たとえば大当り種別が「通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「01」が設定される。大当り種別が「確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「02」が設定される。

30

#### 【0157】

次に、CPU56は、特別図柄の停止図柄を設定する（S75）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、S73により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「確変大当り」に決定されたときには「7」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「通常大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。

40

#### 【0158】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S301）に対応した値に更新する（S76）。

#### 【0159】

前述した表示結果指定コマンド送信処理（S302）においては、CPU56が、決定されている大当りの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定～表示結果3指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド（図7参照）を送信する制御を行なう。

#### 【0160】

また、前述した特別図柄変動中処理（S303）においては、CPU56は、変動時間

50

タイマを1減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

【0161】

変動表示の結果、大当たりとなるときには、大入賞口開放前処理（S305）、大入賞口開放中処理（S306）、および、大当たり終了処理（S307）が実行されることにより、大当たり遊技状態に制御される。大当たり終了処理（S307）において、確変大当たりの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当たりの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当たりの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当たりの終了後には、時短状態に制御される。

【0162】

確変大当たりおよび通常大当たり後の時短状態は、変動表示が100回実行されるまでと、次の大当たりが発生するまでとのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示100回という継続期間は、大当たり終了処理（S307）において、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタを100回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行なわれる。

【0163】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図12は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）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。

【0164】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、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（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行な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CPU101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。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0165】

演出制御処理において、演出制御用CPU101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がどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、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制御を実行する。

【0166】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3等）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。このような乱数SR1-1～SR1-3等のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0167】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等

10

20

30

40

50

）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（Ｓ７０７）。

#### 【０１６８】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置９、各種ランプ、および、スピーカ２７Ｌ、２７Ｒ等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

#### 【０１６９】

図１３は、図１２に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）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ＣＰＵ１０１は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（Ｓ５００）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行なう。

10

#### 【０１７０】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

#### 【０１７１】

先読み演出処理（Ｓ５００）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

20

#### 【０１７２】

変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

30

#### 【０１７３】

演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）は、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（最終停止図柄）を導出表示する制御を行なう処理である。

#### 【０１７４】

当たり表示処理（Ｓ８０４）は、変動時間の終了後、演出表示装置９に当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（Ｓ８０５）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理（Ｓ８０６）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。当たり終了演出処理（Ｓ８０７）は、演出表示装置９において、当た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なう処理である。

40

#### 【０１７５】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大

50

当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM 102 に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

#### 【0176】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセス

10

#### 【0177】

図 14 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 で用いる乱数を示す図である。SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 は、演出図柄の変動表示結果である停止図柄として、演出表示装置 9 の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される演出図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる停止図柄決定用乱数である。最終停止図柄は、演出図柄の変動表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される 3 つの演出図柄である。演出図柄の大当り図柄の組合せは、SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 のうちのいずれか 1 個の乱数（たとえば SR 1 - 1）によって同じ図柄の組合せに決定される。

20

#### 【0178】

SR 1 - 1 ~ SR 3 のそれぞれは S 706 の乱数更新処理において予め定められたタイミングで、図中に示された計数範囲内において繰返し加算更新される。たとえば、SR 1 - 1 が 33 msec ごと、SR 1 - 2 が SR 1 - 1 の桁上げごと、SR 1 - 3 が SR 1 - 2 の桁上げごとにそれぞれ加算更新され、0 から更新されてその上限である 24 まで更新された後再度 0 から更新される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 では、SR 1 - 1 ~ SR 1 - 3 の他に、各種演出制御用の乱数が用いられる。

#### 【0179】

図 15 は、変動表示における演出図柄の停止図柄の画像を選択決定する図柄画像選択テーブルを示す説明図である。図柄画像選択テーブルは、図 15 (A) の低確率時はずれ図柄画像選択テーブル、図 15 (B) の高確率時はずれ図柄画像選択テーブル、図 15 (C) の低確率時通常大当り画像選択テーブル、図 15 (D) の高確率時通常大当り図柄画像選択テーブル、図 15 (E) の低確率時確変大当り図柄画像選択テーブル、図 15 (F) の高確率時通常大当り図柄画像選択テーブル、および、図 15 (G) の高確率時通常大当り図柄画像選択テーブルを含む。これらのテーブルは、データテーブルを構成するデータとして ROM 102 に記憶されている。

30

#### 【0180】

低確率状態において変動表示がはずれ表示結果となるときには、図 15 (A) の低確率時はずれ図柄画像選択テーブルが用いられる。高確率状態において変動表示がはずれ表示結果となるときには、図 15 (B) の高確率時はずれ図柄画像選択テーブルが用いられる。低確率状態において変動表示が通常大当りの大当り表示結果となるときには、図 15 (C) の低確率時通常大当り図柄画像選択テーブルが用いられる。高確率状態において変動表示が通常大当りの大当り表示結果となるときには、図 15 (D) の高確率時通常大当り図柄画像選択テーブルが用いられる。低確率状態において変動表示が確変大当りの大当り表示結果となるときには、図 15 (E) の低確率時確変大当り図柄画像選択テーブルが用いられる。高確率状態において変動表示が確変大当りの大当り表示結果となるときには、図 15 (F) の高確率時確変大当り図柄画像選択テーブルが用いられる。

40

#### 【0181】

50

図 15 (A) ~ (F) の図柄画像選択テーブルのそれぞれでは、演出図柄に含まれる数字部の「1」~「9」の数字と、演出図柄に含まれる装飾部のキャラクタ (Aキャラクタ ~ Iキャラクタ) との対応関係が示されている。演出図柄は、後述する図 17 (A) 等に示すように、「1」~「9」のうちいずれかの数字が示された数字部 9 1 1, 9 2 1, 9 3 1 と、Aキャラクタ ~ Iキャラクタのうちいずれかのキャラクタが示された装飾部 9 1 2, 9 2 2, 9 3 2 とを含む識別情報である。

#### 【0182】

低確率状態で選択される図 15 (A), (C), (E) の図柄画像選択テーブルのそれぞれでは、演出図柄に含まれる数字部に対応して装飾部のキャラクタが表示されることが設定されているため、低確率状態で変動表示が実行される場合には、数字部と装飾部との両方を含む演出図柄が変動表示される。一方、高確率状態で選択される図 15 (B), (D), (F) の図柄画像選択テーブルのそれぞれでは、演出図柄に含まれる数字部に対応する装飾部のキャラクタが設定されていないため、高確率状態で変動表示が実行される場合には、装飾部を有さず数字部のみを有する演出図柄が変動表示される。

#### 【0183】

このような遊技状態別で選択される演出図柄の構成によれば、低確率状態と高確率状態とのような遊技状態の種類に応じて演出図柄の構成が異なるようになる。

#### 【0184】

なお、遊技状態の種類に応じて演出図柄の構成が異なるようにする場合の遊技状態のその他の例としては、特別図柄の変動時間を通常の変動時間よりも短縮する時短状態と、特別図柄の変動時間を通常の変動時間で実行する非時短状態とで異なるようにしてもよい。

#### 【0185】

また、装飾部の Aキャラクタ ~ Iキャラクタは、キャラクタの種類のそれぞれに対応する停止動作 (演出図柄停止時のキャラクタの動作) の種類 (第 1 停止時動作 ~ 第 7 停止時動作) が示されている。第 1 停止時動作 ~ 第 9 停止時動作は、Aキャラクタ ~ Iキャラクタのそれぞれの特徴に対応して設定された、異なる動作態様の動作であり、演出図柄においては、数字部の「1」~「9」の数字のそれぞれに異なる種類のキャラクタ (Aキャラクタ ~ Iキャラクタ) が対応付けられている。Aキャラクタ ~ Iキャラクタのそれぞれは、演出図柄の変動中に動作する表示がされる画像であり、画像全体の形状、および、変動停止時にキャラクタが示す動作形態である停止時ポーズ等の停止時動作の動作態様が異なる。

#### 【0186】

また、3種類の停止図柄決定用乱数  $SR1-1 \sim SR1-3$  のそれぞれについて、0 ~ 24 の数値範囲よりなる合計 25 個の数値が、演出図柄に含まれる数字部の「1」~「9」の数字および対応関係にあるキャラクタの種類のそれぞれに振られている。 $SR1-1 \sim SR1-3$  のそれぞれは、説明を明確化するために、割振られた乱数  $SR2$  値の個数が示されている。

#### 【0187】

図 15 (A), (B) のはずれ図柄では、「7」図柄以外の数字の各数字部に、 $SR1-1 \sim SR1-3$  として、同じ個数の数値が割振られている。「7」図柄の数字は、「7」図柄以外の数字よりも少ない個数の数値が割振られている。これにより、はずれ表示結果となる変動表示においては、「7」図柄以外の数字部を有する演出図柄のそれぞれが、「7」図柄の数字部を有する演出図柄よりも停止図柄として表示される割合が高くなる。

#### 【0188】

図 15 (C), (D) の通常大当りの大当図柄 (以下通常大当り図柄または通常図柄という) では、 $SR1-1 \sim SR1-3$  として、偶数の数字の各数字部にのみ、同じ個数の数値が割振られており、奇数の数字の各数字部に数値が割振られていない。これにより、大当り表示結果のうち、通常大当り表示結果となる変動表示においては、偶数の数字部を有する演出図柄のみが表示される。通常大当り図柄としては、左, 中, 右の各図柄が、 $SR1-1$  に基づいて選択された奇数図柄の数字に揃えられた図柄の組合せが決定される。

## 【 0 1 8 9 】

図 1 5 ( E ) , ( F ) の確変大当りの大当図柄 ( 以下確変大当り図柄または確変図柄という ) では、 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 として、奇数の数字の各数字部にのみ、同じ個数の数値が割振られており、偶数の数字の各数字部に数値が割振られていない。これにより、大当り表示結果のうち、確変大当り表示結果となる変動表示においては、奇数の数字部を有する演出図柄のみが表示される。確変大当り図柄としては、左、中、右の各図柄が、 S R 1 - 1 に基づいて選択された奇数図柄の数字に揃えられた図柄の組合せが決定される。

## 【 0 1 9 0 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、変動表示を開始するときに、所定のタイミングで S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれぞれから数値データ ( 乱数 ) を抽出する。そして、変動表示の表示結果が、はずれ表示結果と、通常大当り表示結果と、確変大当り表示結果とのいずれになるかという情報と、現在の大当り確率が低確率状態であるか高確率状態であるかという情報とに応じて、図 1 5 ( A ) ~ ( F ) の図柄画像選択テーブルのいずれかを選択し、選択した図柄画像選択テーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄を、それぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。

10

## 【 0 1 9 1 】

たとえば、リーチ状態とならずにはずれの表示結果となる「非リーチはずれ表示結果」の場合には、大当り確率の状態に応じて、図 1 5 ( A ) または図 1 5 ( B ) の図柄画像選択テーブルを選択的に用いて、 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれぞれの抽出した数値データに対応する図柄を左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。なお、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正 ( たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正 ) して各停止図柄が決定される。

20

## 【 0 1 9 2 】

また、リーチ状態となつてはずれの表示結果となる「リーチはずれ表示結果」の場合には、大当り確率の状態に応じて、図 1 5 ( A ) または図 1 5 ( B ) の図柄画像選択テーブルを選択的に用いて、 S R 1 - 1 の抽出した数値データに対応する図柄を左、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。これにより、左、右の演出図柄の停止図柄が同じ図柄に揃ったリーチ図柄となる。そして、 S R 1 - 2 の抽出した数値データに対応する図柄を中の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。

30

## 【 0 1 9 3 】

また、通常大当り図柄の組合せの表示結果となる「通常大当り表示結果」の場合には、大当り確率の状態に応じて、図 1 5 ( C ) または図 1 5 ( D ) の図柄画像選択テーブルを選択的に用いて、 S R 1 - 1 の抽出した数値データに対応する図柄を左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。これにより、左、中、右の演出図柄の停止図柄が同じ偶数の数字の図柄に揃った通常大当り図柄の組合せとなるとともに、変動表示中には、左、右の演出図柄の停止図柄が同じ図柄に揃ったリーチ図柄となる。

40

## 【 0 1 9 4 】

また、確変大当り図柄の組合せの表示結果となる「確変大当り表示結果」の場合には、大当り確率の状態に応じて、図 1 5 ( E ) または図 1 5 ( F ) の図柄画像選択テーブルを選択的に用いて、 S R 1 - 1 の抽出した数値データに対応する図柄を左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定する。これにより、左、中、右の演出図柄の停止図柄が同じ奇数の数字の図柄に揃った確変大当り図柄の組合せとなるとともに、変動表示中には、左、右の演出図柄の停止図柄が同じ図柄に揃ったリーチ図柄となる。

## 【 0 1 9 5 】

図 1 5 ( A ) , ( B ) のはずれ図柄画像選択テーブルと、図 1 5 ( C ) ~ ( F ) の大当

50

り図柄画像選択テーブルとを比較すると、大当り表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比較して、「7」図柄が選択される割合が高いので、変動表示中に、「7」の数字の図柄によるリーチ図柄が表示された場合には、大当りとなる期待度（遊技者にとっての有利度）が、「7」図柄以外の数字の図柄によるリーチ図柄が表示された場合よりも高くなる。したがって、「7」図柄の数字の図柄によるリーチ図柄が表示された場合には、遊技者の大当りに対する期待感を盛上げることができる。なお、「7」図柄については、リーチ図柄が表示された場合に大当りとなる期待度が他の図柄よりも高いため、「7」図柄がリーチ図柄等として停止する前の低速変動中（たとえば、リーチとなるか否かを期待させる変動表示演出中）においても、装飾部を動作させる演出を実行するようにしてもよい。

10

#### 【0196】

図16は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S801）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CPU101は、次のような処理を行なう。

#### 【0197】

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否かを確認する（S601）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（S602）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

20

#### 【0198】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、現在が確変状態であるか否かを確認することにより高確率状態と低確率状態とのどちらであるかを確認して図15（A）または図15（B）のはずれ図柄画像選択テーブルを選択し、選択したはずれ図柄画像選択テーブルを用いて、前述したような決定方法で、リーチにならないはずれの表示結果となる図柄の組合せを演出図柄の最終停止として決定し（S604）、S616へ進む。

#### 【0199】

S602の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S605）、S616へ進む。S605の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、現在が確変状態であるか否かを確認することにより高確率状態と低確率状態とのどちらであるかを確認して図15（A）または図15（B）のはずれ図柄画像選択テーブルを選択し、選択したはずれ図柄画像選択テーブルを用いて、前述したような決定方法で、リーチはずれの表示結果となる図柄の組合せを演出図柄の最終停止として決定する。

30

#### 【0200】

また、S601の処理でははずれとすることに決定されていない場合（大当りとするものが決定された場合）に（S601のN）、演出制御用CPU101は、大当りの種別（確変大当り、通常大当り）に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S603）、S616へ進む。

40

#### 【0201】

S603では、次のように大当り図柄の組合せを決定する。所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出する。そして、表示結果2指定コマンドと表示結果3指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当りと、通常大当りとのうちから、大当りの種別を判定する。さらに、現在が確変状態であるか否かを確認することにより高確率状態と低確率状態とのどちらであるかを確認し、大当り確率の状態および大当

50

りの種別に基づき、図 15 (C) ~ 図 15 (F) のいずれかの大当り図柄画像選択テーブルを選択し、選択した大当り図柄画像選択テーブルを用いて、前述したような決定方法で、大当りの表示結果となる図柄の組合せを演出図柄の最終停止として決定する。

#### 【0202】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、演出図柄の変動表示の演出等（擬似連等の変動表示態様を含む）の各種演出を設定する処理）を行なう演出設定処理（S 6 1 6）を実行した後、S 6 1 7に進む。

#### 【0203】

S 6 1 7では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。S 6 1 7においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、S 6 1 6の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

#### 【0204】

R O M 1 0 2 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および予告演出における演出表示動作という各種演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

#### 【0205】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

#### 【0206】

次いで、S 6 1 7で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 6 1 8）。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（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S 6 1 9）。

#### 【0207】

S 6 1 9の処理を実行したら、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、音番号データ 1）に従って演出装置（演出表示装置 9、各種ランプ、および、スピーカ 2 7 等）の制御を開始する（S 6 2 0）。たとえば、表示制御実行データに従って、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。各種 L E D 等の発光体を点灯 / 消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板 3 5 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 2 7 から音声出力をさせるために、音声出力基板 7 0 に制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【0208】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S 6 2 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 8 0 2）に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する（S 6 2 2）。

#### 【0209】

次に、本実施の形態で実行される各種演出について説明する。本実施の形態では、変動表示中に各種の演出が実行される。演出制御用 C P U 1 0 1 は、S 6 1 6 の演出設定処理において、変動表示中に実行される各種演出の内容を決定する。以下においては、数字部と装飾部とを含む演出図柄の変動表示における変動停止時の演出制御例のバリエーションを複数種類説明する。以下に説明する変動停止時の演出制御は、パチンコ遊技機 1 において、いずれか 1 つの演出制御を実行可能としてもよく、いずれか複数の演出制御を遊技状

10

20

30

40

50



況（大当たり確率の高低の状況等）または演出状況（演出モードの状況等）に応じて、選択して実行可能としてもよい。

#### 【0210】

〔第1停止時演出制御例（数字部が装飾部よりも長期間停止時動作をする例）〕

まず、演出図柄において数字部が装飾部よりも長期間停止時動作をする第1停止時演出制御例を説明する。図17は、第1停止時演出制御例を示す演出表示装置9の表示画面図である。図17においては、（A）～（D）に第1停止時演出制御において演出表示装置9に表示される画像が時間経過に応じて示されている。図17においては、保留表示エリアでの保留記憶の画像等、第1停止時演出制御の説明に不要な画像は、適宜省略されている。

10

#### 【0211】

図17（A）等に応示するような左、中、右の演出図柄910、920、930は、図17（B）等に応示するように、それぞれ左、中、右の図柄表示領域91、92、93で変動表示される。図17において、演出図柄910、920、930の変動表示中の状態は、図17（B）等に応示するように下向き矢印で示されている。

#### 【0212】

図17（A）のように、左、中、右の演出図柄910、920、930は、それぞれ図15に示す「0」～「9」の数字よりなる数字部911、921、931（以下、数字部911等と略称する場合がある）の画像と、対応関係があるAキャラクタ～Iキャラクタよりなる装飾部912、922、932（以下、装飾部912等と略称する場合がある）の画像とが含まれる。数字部911等は、四角形状の枠内に対応する数字が示されることにより、数字図柄の種類が識別可能とされている。装飾部912等は、頭部にA～Iの英文字が示されることにより、キャラクタ種類が識別可能とされている。

20

#### 【0213】

各演出図柄910、920、930は、数字部911等と装飾部912等とが一体化された態様で表示される。変動表示の開始時において、演出図柄910、920、930の各々は、図17（A）のように、数字部911等は変化しないが、装飾部912等が所定の変動開始時ポーズをとる動作をした後、数字部911等および装飾部912等が一体となった表示態様で、図17（B）のように、スクロール等の所定の変動表示パターンで変動表示される。図17（B）のような変動表示中においては、左、中、右の演出図柄910、920、930のそれぞれが、図17（A）と同様に数字部と装飾部とを備えた態様で半透明化された状態（透過度が高くされた状態）で示されてスクロール表示される。なお、変動開始時ポーズは、装飾部のキャラクタごとに異なるようにしてもよく、装飾部として表示する全キャラクタで同じとなるようにしてもよい。

30

#### 【0214】

図17では図示を省略しているが、演出図柄910、920、930の変動表示中においては、画面隅部のような演出の邪魔にならないような位置において、「左、中、右の演出図柄910、920、930」のそれぞれの数字部に対応し、対応する演出図柄と同じ数字を、演出図よりも小さい図柄で示す左、中、右の小図柄が常に変動表示される。小図柄は、数字部のみにより構成される。このような小図柄は、変動表示が終了して表示結果が確定するときのみ停止表示され、対応する演出図柄910、920、930と同じ数字の図柄が停止表示される。

40

#### 【0215】

図17（C）には、左、右の演出図柄910、930が停止（仮停止）した状態が示されている。そして、左、右の演出図柄910、930の停止時から、図17（D）に応示するように、数字部911等および装飾部912等により、予め定められた停止時動作態様による停止時動作が開始される。停止時動作については、数字部911等が全図柄で共通の動作態様である揺れ動作を実行する。これにより、演出図柄においてどの部分が数字部であるかを、複数種類の演出図柄で容易に認識可能とすることができる。また、図15で説明したように、演出図柄は、低確率状態と高確率状態とのような遊技状態の種類に応じて

50

演出図柄の構成が異なるようになるが、数字部 9 1 1 等が遊技状態の種類によらず、全図柄で共通の揺れ動作を実行するので、遊技状態の種類と演出図柄の態様との対応関係をわかりやすく示すことができる。そして、装飾部 9 1 2 等の停止時動作は、図 1 5 に示すようなキャラクタごとに異なる動作態様である停止時ポーズをとる動作である。

【 0 2 1 6 】

図 1 7 ( D ) の破線矢印に示すように、数字部 9 1 1 等が装飾部 9 1 2 等よりも長期間停止時動作をする。停止時動作において、装飾部 9 1 2 等は、所定期間中において停止時ポーズをとって停止する動作を 1 回だけ実行した後、変動表示が終了するまで停止状態を継続する。停止時ポーズをとって停止する動作は、図中では同じ破線矢印で示されているが、前述したように演出図柄の装飾部の種類により異なる。一方、停止時動作において、数字部 9 1 1 等は、変動表示が終了するまで揺れ動作を繰返し実行する。また、高確率状態において数字部 9 1 1 等のみからなる演出図柄を変動表示する場合には、数字部について、低確率状態において数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等とからなる演出図柄を変動表示する場合における数字部 9 1 1 等と同じ停止時動作が実行される。

10

【 0 2 1 7 】

なお、装飾部の停止時ポーズは、全キャラクタで同じポーズとなるようにしてもよい。また、装飾部は、停止時ポーズをとった後、数字部よりも短い期間だけ揺れ動作を実行してもよい。

【 0 2 1 8 】

図 1 8 は、第 1 停止時演出制御における各演出図柄の数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。図 1 8 ( A ) に数字部 9 1 1 等の表示態様が示され、図 1 8 ( B ) に装飾部 9 1 2 等の表示態様が示されている。

20

【 0 2 1 9 】

図 1 8 を参照して、変動表示が実行されていないときの演出図柄は、数字部 9 1 1 等が前回の変動表示の停止図柄で停止中であり、装飾部 9 1 2 等が前回の変動表示の停止時にとった停止ポーズで停止中である。変動表示の開始時には、図 1 7 ( A ) のように、数字部 9 1 1 等は変化しないが、装飾部 9 1 2 等が所定期間継続して変動開始時ポーズをとる動作をした後、数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等とが一体化された演出図柄がスクロール変動による変動表示を開始する。

【 0 2 2 0 】

30

図 1 8 を参照して、変動表示が実行されていないときは、数字部 9 1 1 等が前回の変動表示の停止図柄で停止中であり、装飾部 9 1 2 等が前回の変動表示の停止時にとった停止ポーズで停止中である。変動表示の開始時には、図 1 7 ( A ) のように、数字部は変化しないが、装飾部 9 1 2 等が所定期間継続して変動開始時ポーズをとった後、図 1 7 ( B ) のように、数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等とが一体化された演出図柄がスクロール変動による変動表示を開始する。

【 0 2 2 1 】

そして、図 1 7 ( C ) のように、変動表示の開始時からの経過時間に応じて、左，中，右の演出図柄 9 1 0 ， 9 2 0 ， 9 3 0 が順次停止していき、その停止時において、図 1 7 ( C ) ， ( D ) のように、数字部 9 1 1 等および装飾部 9 1 2 等が停止時動作（停止時図柄動作、停止時装飾動作）の実行を開始する。数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作としては、図 1 7 ( D ) のように、停止時図柄で数字部 9 1 1 等が仮停止後、揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作を実行する。一方、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作としては、所定期間中において、図 1 7 ( D ) のようにキャラクタが停止ポーズをとる停止時装飾動作を 1 回実行した後、停止時ポーズでの停止状態（仮停止状態）を変動表示の終了時まで継続する表示を実行する。

40

【 0 2 2 2 】

このような第 1 停止時演出制御例においては、数字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも長い期間中に行なわれる。これにより、変動表示の停止時において、演出図柄における数字部 9 1 1 等に遊技者を注目させることができる。また、数

50

字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも動作回数が多いことにより、演出図柄における数字部 9 1 1 等に遊技者を注目させることができる。

【 0 2 2 3 】

また、図 1 7 ( D ) のような停止時動作において、たとえば、数字部 9 1 1 等に「 7 」が示された「 7 」図柄のような大当たりとなる期待度が他の演出図柄よりも高い図柄が表示された場合には、より一層演出図柄に遊技者を注目させることができ、これにより、演出図柄における数字部 9 1 1 等に遊技者を一層注目させることができる。

【 0 2 2 4 】

〔停止時動作の演出制限制御例〕

次に、停止時動作の演出制限制御例を説明する。図 1 9 は、停止時動作の演出制限制御例を示す図である。図 1 9 においては、リーチ状態のように、複数の図柄表示領域 9 1 , 9 2 , 9 3 のうち、少なくとも 1 の図柄表示領域 9 1 , 9 3 で演出図柄が停止し、他の 1 の図柄表示領域で演出図柄の変動表示が行なわれている期間において、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作を実行しないように制限する演出制限制御が行なわれている状態が示されている。

10

【 0 2 2 5 】

このような演出制限制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、実行する変動パターンに基づいて、リーチ状態となるか否かを判断し、リーチ状態となると判断したときには、リーチ状態において、前述したリーチ図柄について停止時図柄動作（揺れ動作）を実行しないように演出設定をすることにより実現される。また、図 1 6 のようなリーチ状態においては、リーチ図柄を重ねて所定のエフェクト画像が発生する表示を行なう演出パターンを実行する場合があります、そのようなエフェクト画像が発生する表示を行なうときには、同時に装飾部 9 1 2 等を特定態様で動作させることにより、演出を盛り上げることができる。

20

【 0 2 2 6 】

なお、このような停止時動作の演出制限制御は、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作ではなく、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作を対象として実行してもよい。つまり、停止時動作の演出制限制御は、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作、または、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作を対象として実行すればよい。

【 0 2 2 7 】

30

このような構成によれば、複数の図柄表示領域 9 1 , 9 2 , 9 3 のうち、少なくとも 1 の図柄表示領域 9 1 , 9 3 で演出図柄が停止し、他の 1 の図柄表示領域で演出図柄の変動表示が行なわれている期間において、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作（揺れ動作）、または、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作（揺れ動作）を実行しないように演出が制限されるので、変動表示が行なわれていない演出図柄の態様により、まだ演出図柄の変動表示が行なわれている状態であることをわかりやすく示すことができる。

【 0 2 2 8 】

なお、このような停止時動作の演出制限制御は、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作と、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作との両方を対象として実行してもよい。

【 0 2 2 9 】

40

また、前述した第 1 停止時演出制御では、後述する図 2 2 に示すような演出図柄種類による動作量制御と同様の演出制御を実行してもよい。また、前述した第 1 停止時演出制御では、後述する図 2 3 に示すような特殊図柄による動作量制御と同様の演出制御を実行してもよい。

【 0 2 3 0 】

〔第 2 停止時演出制御例（数字部が装飾部よりも短期間停止時動作をする例）〕

次に、演出図柄において数字部が装飾部よりも短期間停止時動作をする第 2 停止時演出制御例を説明する。図 2 0 は、第 2 停止時演出制御例を示す演出表示装置 9 の表示画面図である。図 2 0 においては、( A ) ~ ( D ) に第 2 停止時演出制御において演出表示装置 9 に表示される画像が時間経過に応じて示されている。図 2 0 においては、保留表示エリ

50

アでの保留記憶の画像等、第 2 停止時演出制御の説明に不要な画像は、適宜省略されている。

#### 【 0 2 3 1 】

第 2 停止時演出制御例においては、図 2 0 ( A ) のように、左，中，右の演出図柄 9 1 0，9 2 0，9 3 0 の構成が、第 1 停止時演出制御例と同様であり、図 2 0 ( A ) ~ ( C ) のように、変動表示開始時から、左，右の演出図柄 9 1 0，9 3 0 の停止（仮停止）時までは、第 1 停止時演出制御例と同様の演出制御が実行される。また、第 2 停止時演出制御においては、第 1 停止時演出制御と同様に前述した小図柄が変動表示される。

#### 【 0 2 3 2 】

そして、左，右の演出図柄 9 1 0，9 3 0 の停止時から、図 2 0 ( D ) に示すように、数字部 9 1 1 等および装飾部 9 1 2 等により、予め定められた停止時動作態様による停止時動作が開始される。停止時動作については、数字部 9 1 1 等が全図柄で共通の動作態様である揺れ動作である。装飾部 9 1 2 等の停止時動作は、図 1 5 に示すようなキャラクタごとに異なる動作態様である停止時ポーズをとる動作である。

#### 【 0 2 3 3 】

図 2 0 ( D ) の破線矢印に示すように、第 1 停止時演出制御例とは逆に、数字部 9 1 1 等が装飾部 9 1 2 等よりも短期間停止時動作をする。停止時動作において、装飾部 9 1 2 等は、所定期間中において停止時ポーズをとって停止する動作を実行した後、変動表示が終了するまでの期間中に揺れ動作を繰返し実行する。一方、停止時動作において、数字部 9 1 1 等は、特定期間中において図柄を停止する停止時図柄動作を 1 回実行した後、変動表示が終了するまで停止状態（仮停止状態）を継続する。また、高確率状態において数字部 9 1 1 等のみからなる演出図柄を変動表示する場合には、数字部について、低確率状態において数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等とからなる演出図柄を変動表示する場合における数字部 9 1 1 等と同じ停止時動作が実行される。

#### 【 0 2 3 4 】

なお、装飾部の停止時ポーズは、全キャラクタで同じポーズとなるようにしてもよい。また、装飾部は、停止時ポーズをとった後、数字部よりも短い期間だけ揺れ動作を実行してもよい。

#### 【 0 2 3 5 】

このような第 2 停止時演出制御例においては、数字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる。これにより、変動表示の停止時において、演出図柄における数字部 9 1 1 等に遊技者を注目させることができる。また、数字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも動作回数が少ないことにより数字部 9 1 1 等の表示が見やすくなるので、演出図柄における数字部 9 1 1 等に遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 2 3 6 】

図 2 1 は、第 2 停止時演出制御における各演出図柄の数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。図 2 1 ( A ) に数字部 9 1 1 等の表示態様が示され、図 2 1 ( B ) に装飾部 9 1 2 等の表示態様が示されている。

#### 【 0 2 3 7 】

図 2 1 のタイミングチャートは、変動開始時から停止時動作の開始時までが図 1 8 のタイミングチャートと共通であり、図 1 8 のタイミングチャートと異なるのが、以下の停止時動作である。

#### 【 0 2 3 8 】

図 2 1 を参照して、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作としては、図 2 0 ( D ) のように、特定期間中において、停止時図柄で数字部 9 1 1 等が仮停止後、揺れ動作を 1 回だけ実行する。一方、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作としては、所定期間中において、図 2 0 ( D ) のように、所定期間中において、キャラクタが停止ポーズをとる停止時装飾動作を 1 回実行した後、停止時ポーズでの揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作を実行する。装飾部 9 1 2 等が停止時ポーズをとって停止する動作は、図中では同じ破線矢印で示

10

20

30

40

50

されているが、前述したように演出図柄の装飾部の種類により異なる。また、装飾部 9 1 2 等が停止時ポーズでの揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作は、図中では同じ破線矢印で示されているが、停止時ポーズ演出図柄の装飾部の種類により異なるため、装飾部の種類が異なる場合には動作態様が異なる。

#### 【 0 2 3 9 】

このような第 2 停止時演出制御例においては、変動表示の停止時動作として、演出図柄のうちの数字部 9 1 1 等を動作させる停止時図柄動作を実行することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、数字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる。このような数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等との停止時動作の違いに基づいて、数字部 9 1 1 等の視認性を確保することができる。

10

#### 【 0 2 4 0 】

〔第 2 停止時演出制御での演出図柄種類による動作量制御例〕

次に、第 2 停止時演出制御での停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を説明する。図 2 2 は、停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を示す演出表示装置 9 の表示画面図である。

#### 【 0 2 4 1 】

図 2 2 ( A ) においては、確変大当り図柄を構成し得る奇数の数字部 9 1 1 を含む演出図柄 9 1 0 と、通常大当り図柄を構成し得る偶数の数字部 9 3 1 を含む演出図柄 9 3 0 とで、対応する装飾部 9 1 2 と装飾部 9 3 2 の停止時装飾動作量が異なる制御が実行される例が示されている。たとえば、図柄中の破線矢印に示すように、装飾部 9 1 2 の揺れ動作の動作幅の方が、装飾部 9 3 2 の揺れ動作の動作幅よりも大きくなるように、演出制御が実行される。なお、揺れ動作の動作幅の関係は、このような関係の逆であってもよい。

20

#### 【 0 2 4 2 】

このような演出制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、変動表示結果として停止表示する演出図柄の種類を確認し、演出図柄が奇数の数字部を含むか偶数の数字部を含むかにより、停止時装飾動作時の装飾部の動作量が、演出図柄の種類により異なるように演出設定をすることにより実現される。

#### 【 0 2 4 3 】

このような演出制御を行なえば、複数種類の演出図柄のうち、奇数の図柄のような第 1 の演出図柄と偶数の図柄のような第 2 の演出図柄とで数字部に対応する装飾部の停止時装飾動作量が異なることにより、数字部に対応する装飾部の演出のバリエーションが豊富化でき、さらに、装飾部の停止時装飾動作量に基づいて、装飾部と数字部との対応関係の認識を容易化することができる。

30

#### 【 0 2 4 4 】

図 2 2 ( B ) においては、前述したようにリーチ図柄として表示された場合に大当たりとなる期待度が、その他の図柄よりも大きい図柄である「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄と、「 7 」図柄以外の数字の数字部を含む演出図柄とで、対応する装飾部の停止時装飾動作量が異なる制御が実行される例が示されている。たとえば、図 2 2 ( B ) と図 2 2 ( A ) とを比較して、図柄中の破線矢印に示すように、図 2 2 ( B ) に示す「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄の方が、図 2 2 ( A ) に示す「 7 」図柄以外の数字部を含む演出図柄よりも装飾部の揺れ動作の動作幅が大きくなるように、演出制御が実行される。

40

#### 【 0 2 4 5 】

このような演出制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、変動表示結果として停止表示する演出図柄の種類を確認し、演出図柄が「 7 」図柄の数字部を含むか「 7 」図柄以外の数字部を含むかにより、停止時装飾動作時の装飾部の動作量が異なるように演出設定をすることにより実現される。

#### 【 0 2 4 6 】

このような演出制御を行なえば、「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄というような特定の有利度の演出図柄が、それ以外の数字部を含む演出図柄と比べて、装飾部の停止時装飾動作量が多くなるので、遊技者に高揚感を与えることができる。

50

## 【 0 2 4 7 】

なお、「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄というような特定の有利度の演出図柄が、それ以外の数字部を含む演出図柄と比べて、装飾部の停止時装飾動作量が多くなる演出としては、「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄がリーチ状態になったときに、特別なエフェクト画像を「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄に伴って表示する等、エフェクト画像を付加した演出図柄の演出画像の動作量が他の種類の演出図柄よりも多くなるようにしてもよい。また、演出図柄種類による動作量制御例としては、たとえば、確変大当り図柄を装飾部と数字部との組合せで構成する一方、通常大当り図柄を数字部のみで構成する等（その逆の構成でもよい）、必然的に確変大当り図柄のような特定の図柄が、その他の図柄よりも目立つようにして、演出を際立たせるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 4 8 】

## 〔 特殊図柄による動作量制御例 〕

次に、特殊図柄による動作量制御例を説明する。図 2 3 は、特殊図柄による動作量制御例を示す演出表示装置 9 の表示画面図である。パチンコ遊技機 1 では、演出図柄、および、第 1、第 2 特別図柄のそれぞれの変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまで、演出表示装置 9 において、所定の演出態様としての擬似連と呼ばれる演出（以下、擬似連演出と称する）が実行される場合がある。擬似連とは、本来は 1 つの保留記憶に対応する 1 回の変動であるものを、複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。このような擬似連演出が実行されるときには、擬似連図柄と呼ばれる特殊図柄が仮停止された後に再変動表示を実行することが繰返されることにより、複数回の変動が連動して行なわれているように見せる演出が実行される。この例では、特殊図柄の一例として擬似連図柄を用いる場合において、停止時動作の動作量を制御する例を説明する。

20

## 【 0 2 4 9 】

図 2 3 においては、（ A ）～（ C ）に特殊図柄による動作量制御が実行されるときに演出表示装置 9 に表示される画像が時間経過に応じて示されている。図 2 3（ A ）のように、左の演出図柄 9 1 0 と、右の演出図柄 9 3 0 とが仮停止した後、中図柄表示領域に「 N E X T 」という文字が記載された特殊図柄である擬似連図柄 9 2 3 が仮停止されると、図 2 3（ B ）のように、擬似連図柄 9 2 3 が、ゆらゆらする揺れ動作をした後に、拡大する動作をしながらフェードアウトする演出が行なわれる。その場合の擬似連図柄 9 2 3 の動作量は、他の数字部および装飾部を有する他の演出図柄の動作量よりも多い。図 2 3（ B ）のように擬似連図柄 9 2 3 が消去された後、擬似連の再変動表示が実行される。擬似連図柄 9 2 3 は、通常の変動表示時に変動表示される「 1 」～「 9 」の演出図柄以外の図柄として表示される特殊図柄である。

30

## 【 0 2 5 0 】

このような演出制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、擬似連演出を実行する決定がされているか否かを確認し、擬似連演出を実行する決定がされている場合に、図 2 3 に示すような特殊図柄による動作量制御を実行する演出設定をすることにより実現される。

## 【 0 2 5 1 】

このような演出制御を行えば、擬似連図柄 9 2 3 のような特殊図柄が表示されたときに、遊技者にアピールすることができる。

40

## 【 0 2 5 2 】

なお、特殊図柄による動作量制御に用いる特殊図柄としては、たとえば、保留表示の表示態様を変化させるときに表示される特殊図柄である保留変化図柄等のその他の特殊図柄を表示するとき、停止時動作の動作量を制御する例を前述のように制御してもよい。また、特殊図柄による動作量制御に用いる特殊図柄は、通常の変動表示時に変動表示される図柄以外の図柄として表示されるようにしてもよく、通常の変動表示時に変動表示される図柄として表示されるようにしてもよい。

## 【 0 2 5 3 】

50

また、第2停止時演出制御では、図22(B)に示すリーチ状態での演出図柄種類による動作量制御を実行せずに、図19に示すリーチ状態での停止時動作の演出制限制御を実行してもよい。

#### 【0254】

〔第3停止時演出制御例（停止時動作で数字部と装飾部との動作量が異なる例）〕

次に、停止時動作をする演出図柄において数字部と装飾部との動作量が異なる第3停止時演出制御例を説明する。図24は、第3停止時演出制御例を示す演出表示装置9の表示画面図である。図24においては、(A)～(D)に第3停止時演出制御において演出表示装置9に表示される画像が時間経過に応じて示されている。図24においては、保留表示エリアでの保留記憶の画像等、第3停止時演出制御の説明に不要な画像は、適宜省略されている。

10

#### 【0255】

第3停止時演出制御例においては、図24(A)のように、左、中、右の演出図柄910, 920, 930の構成が、第1停止時演出制御例と同様であり、図24(A)～(C)のように、変動表示開始時から、左、右の演出図柄910, 930の停止（仮停止）時までは、第1停止時演出制御例と同様の演出制御が実行される。また、第3停止時演出制御においては、第1停止時演出制御と同様に前述した小図柄が変動表示される。

#### 【0256】

そして、左、右の演出図柄910, 930の停止時から、図24(D)に示すように、数字部911等および装飾部912等により、予め定められた停止時動作態様による停止時動作が開始される。停止時動作については、数字部911等が全図柄で共通の動作態様である揺れ動作である。装飾部912等の停止時動作は、図15に示すようなキャラクタごとに異なる動作態様である停止時ポーズをとる動作である。

20

#### 【0257】

図24(D)の破線矢印に示すように、第1停止時演出制御例および第2停止時演出制御例とは異なり、数字部911等と装飾部912等とが同期間中に停止時動作をする。停止時動作において、装飾部912等は、所定期間中において停止時ポーズをとって停止する動作を1回実行した後、変動表示が終了するまで停止時ポーズでの揺れ動作を繰返し実行する。また、装飾部912等が停止時ポーズでの揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作は、図中では同じ破線矢印で示されているが、停止時ポーズが演出図柄の装飾部の種類により異なるため、装飾部の種類が異なる場合には動作態様が異なる。一方、停止時動作において、数字部911等は、特定期間中において図柄を停止する停止時図柄動作を1回実行した後、変動表示が終了するまで揺れ動作を繰返し実行する。

30

#### 【0258】

数字部911等と装飾部912等とは、図24(D)の破線矢印に示すように、停止時動作における揺れ動作の動作量（揺れ動作幅）が異なる。たとえば、数字部911等よりも装飾部912等の方が動作量大きい。

#### 【0259】

なお、停止時動作における揺れ動作の動作量は、装飾部912等よりも数字部911等の方が動作量が大きくなるようにしてもよい。また、装飾部の停止時ポーズは、全キャラクタで同じポーズとなるようにしてもよい。また、装飾部は、停止時ポーズをとった後、数字部よりも短い期間だけ揺れ動作を実行してもよい。

40

#### 【0260】

このような第3停止時演出制御例においては、変動表示の停止時動作として、演出図柄のうちの数字部911等を動作させる停止時図柄動作を実行することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、停止時動作における揺れ動作の動作量が装飾部912等と数字部911等とで異なる。これにより、数字部911等と装飾部912等とが同化したような表示態様とならず、数字部911等の視認性を確保することができる。

#### 【0261】

図25は、第3停止時演出制御における各演出図柄の数字部911等と装飾部912等

50

との表示態様を比較して示すタイミングチャートである。図 2 5 ( A ) に数字部 9 1 1 等の表示態様が示され、図 2 5 ( B ) に装飾部 9 1 2 等の表示態様が示されている。

【 0 2 6 2 】

図 2 5 のタイミングチャートは、変動開始時から停止時動作の開始時までが図 1 8 のタイミングチャートと共通であり、図 1 8 のタイミングチャートと異なるのが、以下の停止時動作である。

【 0 2 6 3 】

図 2 5 を参照して、数字部 9 1 1 等の停止時図柄動作としては、図 2 4 ( D ) のように、特定期間中において、停止時図柄で数字部 9 1 1 等が仮停止後、揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作を実行する。一方、装飾部 9 1 2 等の停止時装飾動作としては、所定期間中において、図 2 4 ( D ) のように、所定期間中において、キャラクタが停止ポーズをとる停止時装飾動作を 1 回実行した後、停止時ポーズでの揺れ動作を変動表示の終了時まで繰返す動作を実行する。また、高確率状態において数字部 9 1 1 等のみからなる演出図柄を変動表示する場合には、数字部について、低確率状態において数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等とからなる演出図柄を変動表示する場合における数字部 9 1 1 等と同じ停止時動作が実行される。

【 0 2 6 4 】

このような第 3 停止時演出制御例においては、変動表示の停止時動作として、演出図柄のうちの数字部 9 1 1 等を動作させる停止時図柄動作を実行することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、数字部 9 1 1 等の停止時動作が、装飾部 9 1 2 等の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる。このような数字部 9 1 1 等と装飾部 9 1 2 等との停止時動作の違いに基づいて、数字部 9 1 1 等の視認性を確保することができる。

【 0 2 6 5 】

このような構成によれば、識別情報部を動作させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、停止時動作における数字部 9 1 1 等の揺れ動作と、装飾部 9 1 2 等の揺れ動作とで動作量が異なることにより、数字部と装飾部とが同化せず、数字部の視認性を確保することができる。

【 0 2 6 6 】

〔 第 3 停止時演出制御での演出図柄種類による動作量制御例 〕

次に、第 3 停止時演出制御での停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を説明する。図 2 6 は、停止時動作時の演出図柄種類による動作量制御例を示す演出表示装置 9 の表示画面図である。

【 0 2 6 7 】

図 2 6 ( A ) においては、確変大当り図柄を構成し得る奇数の数字部 9 1 1 を含む演出図柄 9 1 0 と、通常大当り図柄を構成し得る偶数の数字部 9 3 1 を含む演出図柄 9 3 0 とで、対応する装飾部 9 1 2 と装飾部 9 3 2 の停止時装飾動作量が異なる制御が実行される例が示されている。たとえば、図柄中の破線矢印に示すように、装飾部 9 1 2 の揺れ動作の動作幅の方が、装飾部 9 3 2 の揺れ動作の動作幅よりも大きくなるように、演出制御が実行される。なお、揺れ動作の動作幅の関係は、このような関係の逆であってもよい。

【 0 2 6 8 】

このような演出制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、変動表示結果として停止表示する演出図柄の種類を確認し、演出図柄が奇数の数字部を含むか偶数の数字部を含むかにより、停止時装飾動作時の装飾部の動作量が、演出図柄の種類により異なるように演出設定をすることにより実現される。

【 0 2 6 9 】

このような演出制御を行なえば、複数種類の演出図柄のうち、奇数の図柄のような第 1 の演出図柄と偶数の図柄のような第 2 の演出図柄とで数字部に対応する装飾部の停止時装飾動作量が異なることにより、数字部に対応する装飾部の演出のバリエーションが豊富化でき、さらに、装飾部の停止時装飾動作量に基づいて、装飾部と数字部との対応関係の認識を容易化することができる。



## 【 0 2 7 0 】

図 2 6 ( B ) においては、前述したようにリーチ図柄として表示された場合に大当たりとなる期待度が、その他の図柄よりも大きい図柄である「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄と、「 7 」図柄以外の数字の数字部を含む演出図柄とで、対応する装飾部の停止時装飾動作量が異なる制御が実行される例が示されている。たとえば、図 2 6 ( B ) と図 2 6 ( A ) とを比較して、図柄中の破線矢印に示すように、図 2 6 ( B ) に示す「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄の方が、図 2 6 ( A ) に示す「 7 」図柄以外の数字部を含む演出図柄よりも装飾部の揺れ動作の動作幅が大きくなるように、演出制御が実行される。

## 【 0 2 7 1 】

このような演出制御は、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、変動表示結果として停止表示する演出図柄の種類を確認し、演出図柄が「 7 」図柄の数字部を含むか「 7 」図柄以外の数字部を含むかにより、停止時装飾動作時の装飾部の動作量が異なるように演出設定をすることにより実現される。

10

## 【 0 2 7 2 】

このような演出制御を行なえば、「 7 」図柄の数字部を含む演出図柄というような特定の有利度の演出図柄が、それ以外の数字部を含む演出図柄と比べて、装飾部の停止時装飾動作量が多くなるので、遊技者に高揚感を与えることができる。

## 【 0 2 7 3 】

なお、第 3 停止時演出制御では、図 2 3 に示すような特殊図柄による動作量制御と同様の演出制御を実行してもよい。また、第 3 停止時演出制御では、図 2 6 ( B ) に示すリーチ状態での演出図柄種類による動作量制御を実行せずに、図 1 9 に示すリーチ状態での停止時動作の演出制限制御を実行してもよい。

20

## 【 0 2 7 4 】

〔停止時演出制御での停止時装飾動作の選択演出制御例〕

次に、前述した第 1 ～ 第 3 停止時演出制御において、装飾部による停止時装飾動作を複数種類の動作パターンから実行する動作パターンを選択して実行する演出を行なう例を説明する。

## 【 0 2 7 5 】

装飾部による停止時装飾動作を複数種類の動作パターンから選択して実行する演出を行なう場合は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R O M 1 0 2 において、装飾部による停止時装飾動作を実行する動作パターンを、複数種類の演出モードの種類のそれぞれに対応して複数種類記憶しておく。そして、停止時装飾動作を実行する場合には、図 1 6 の S 6 1 6 の演出設定処理において、現在の演出モードを確認し、R O M 1 0 2 に記憶された複数種類動作パターンのうちから、現在の演出モードに対応する動作パターンを選択決定し、決定した動作パターンで装飾部による停止時装飾動作を実行する演出設定をする。これにより、装飾部による停止時装飾動作を複数種類の動作パターンから選択して実行する演出が実現される。

30

## 【 0 2 7 6 】

このような停止時装飾動作の選択演出制御を実行する場合に、演出を選択する対象となる図柄は、「 0 」～「 9 」の全図柄でもよく、これらのうち一部の図柄でもよい。つまり、このような演出を実行する場合に、演出を選択する対象となる図柄は、少なくとも 1 つの図柄であればよい。

40

## 【 0 2 7 7 】

このような停止時装飾動作の選択演出制御を実行すれば、少なくとも 1 の演出図柄について、装飾部の停止時装飾動作を複数種類の動作態様のうちから選択して実行可能であるので、演出の面白みが向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 2 7 8 】

なお、装飾部による停止時装飾動作を複数種類の動作パターンから選択して実行する演出に代えて、数字部による停止時図柄動作を複数種類の動作パターンから選択して実行する演出をするようにしてもよい。また、装飾部による停止時装飾動作と、数字部による停

50

止時図柄動作とのそれぞれを複数種類の動作パターンから選択した動作パターンで実行する演出をするようにしてもよい。

【0279】

〔演出図柄の透過度を変化させる透過度変化演出〕

次に、演出図柄の透過度を変化させる透過度変化演出の演出制御例を実行する。以下に説明する。以下に示す透過度変化演出では、演出の一例として、大当たりとなるか否かを予告する予告演出として、表示結果を構成する少なくとも1の演出図柄を所定の演出表示に重畳して表示し、重畳して表示した演出図柄を視認可能な透過度である第1態様から当該第1態様よりも透過度の低い第2態様へ変化させる演出をすることにより大当たりとなるか否かを報知可能とする例を説明する。

10

【0280】

以下に説明する透過度変化演出は、数字部のみを有する演出図柄を透過可能とする演出例を説明するが、前述の第1停止時演出制御～第3停止時演出制御等に透過度変化演出を適用する場合には、数字部と装飾部とを含む演出図柄が、透過可能な演出図柄として用いられる。

【0281】

次に、図27および図28を参照して、大当たりとなるか否かを予告する予告演出としての特定演出が実行される場合の時間経過および特定演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図27は、特定演出が実行される場合におけるタイミングチャートを示している。具体的に、図27(A)は、成功演出の特定演出が実行される場合におけるタイ

20

ミングチャートであり、図27(B)は、失敗演出の特定演出が実行される場合におけるタイ

ミングチャートである。なお、図27および図28に示す例では、スーパーリーチAのスーパーリーチ演出が行なわれるものとする(すなわち、態様Aの特定演出が行なわれるものとする)。

30

【0282】

次に、図27および図28を参照して、特定演出が実行される場合の時間経過および特定演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図27は、特定演出が実行される場合におけるタイ

ミングチャートを示している。具体的に、図27(A)は、成功演出の特定演出が実行される場合におけるタイ

ミングチャートであり、図27(B)は、失敗演出の特定演出が実行される場合におけるタイ

ミングチャートである。なお、図27および図28に示す例では、スーパーリーチAのスーパーリーチ演出が行なわれるものとする(すなわち、態様Aの特定演出が行なわれるものとする)。

【0283】

図27(A)および(B)に示すように、変動表示が開始(変動開始)されると、リーチ状態となり、スーパーリーチのリーチ演出が開示される。そして、特定演出期間となると、特定演出が開始され、まず図28(A)に示すように、扉画像CHと態様Aのキャラクタ画像CHaが表示された後、図28(B)に示すように、当該態様Aのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作が行なわれる。この場合のキャラクタについては、前述の第1停止時演出制御～第3停止時演出制御等で示した演出図柄の装飾部で表示されるキャラクタとは異なるものである。これにより、達成すべき目標が、「扉を開ける」という目標であることを遊技者に報知する(図27における目的報知)。なお、目的報知は、画像により行なわれるものに限られず、音声や文字により行なわれてもよい。また、これら複数の組合せにより行なわれてもよい。さらに、当該目的報知がどのような態様(画像、音声、文字またはその組合せなど)のいずれにより行なわれるかにより期待度が異なるようにしてもよい。また、図28(A)の状態において、リーチ状態を構成する左右の演出図柄を透過させてもよい。また、変動表示中であることが遊技者にとって認識可能となるように、当該左右の演出図柄を動作させてもよい(停止状態としなくてもよい)。また、画像表示装置5の隅の領域などにおいて、当該演出図柄よりも大きさの小さい図柄を表示して変動表示中であることを容易に認識可能としてもよい。

40

50

## 【0284】

このように、遊技者に達成すべき目標を報知した後、当該リーチ状態を構成する演出図柄を透過させ、図28(C)に示すように、扉画像CHと態様Aのキャラクタ画像CHa(演出表示という)に重畳させて表示する。図示する例では、リーチ状態を構成する演出図柄が「5」であるため、中図柄としての「5」が演出表示に重畳して表示される。続いて、図28(D)に示すように、態様Aのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作が行なわれるとともに、この動作に合わせて、重畳して表示した演出図柄も扉を叩く動作が行なわれる。このように、演出図柄越しに表示されている演出表示と同様の動作が行なわれるため、演出の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。なお、左右の演出図柄についても動作させてもよく、当該中図柄の動作と同様に動作させてもよい。また、中図柄とは異なる動作としてもよい。そして、図28(D)に示す動作が繰り返し行なわれ、成功演出である場合(図27(A))には、図28(E)に示すように、扉画像CHにて示された扉が開放することで演出結果が成功演出であることを遊技者に報知するとともに、透過して表示されていた演出図柄が不透過となる。そして、変動表示結果として「大当たり」であることが導出表示され、変動表示が終了する(変動停止する)。

10

## 【0285】

これに対し、図28(D)に示す動作が繰り返し行なわれた後、失敗演出である場合(図27(B))には、図28(F)に示すように、重畳して表示されていた演出図柄が一旦不透過に表示される。そして、再度透過して表示され(図27(B)の演出図柄再透過)、図28(G)に示すように、演出結果として失敗演出であることが表示される(図27(B)における演出結果報知)。図28(G)に示す例では、重畳して表示されていた演出図柄が、当該演出表示の態様Aのキャラクタ画像CHaの移動方向とは反対方向に移動するとともに、当該態様Aのキャラクタが倒れるように動作することで、扉が開放されないこと、すなわち、目標が達成されないことを示している。なお、図示する例では、表示されているキャラクタの態様(色)が変化する例を示しているが、変化しなくてもよい。その後、重畳して表示されていた演出図柄は、画面(画像表示装置5)から消去され、図28(H)に示すように、リーチ状態を構成する図柄でない演出図柄が新たに表示され、変動表示結果として「はずれ」であることが導出表示され、変動表示が終了する(変動停止する)。なお、図示する例では、リーチ状態を構成する演出図柄が「5」のみである例を示しているが、例えば、「5」と「6」といったように2種類の演出図柄によりリーチ状態となるといったように、リーチ状態を構成する演出図柄が複数である所謂ダブルリーチ(3種類のトリプルリーチがあってもよい)といったリーチ演出があってもよい。この場合には、例えば、リーチ状態を構成する「5」の演出図柄を重畳させて失敗演出とした後、「6」を重畳させるようにしてもよい。これによれば、一旦失敗演出が実行された場合であっても遊技者の期待感を維持することができる。

20

30

## 【0286】

以上説明した透過度変化演出を含む特定演出によれば、以下の効果を奏することができる。

(1) 演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態(より具体的にはスーパーリーチ)となった後に、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出として、特定演出を実行する。具体的に、特定演出では、図28(A)および(B)に示すように、所定の演出表示を行なうとともに、リーチを構成する演出図柄を当該演出表示に重畳させて表示する。この際、図28(C)に示すように、重畳させて表示する演出図柄越しに当該演出表示が視認可能となるよう、演出図柄を例えば透過させて表示する。その後、図28(E)や図28(F)または(H)に示すように、重畳して表示した演出図柄を不透過とし、変動表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する。これによれば、重畳して表示された画像同士の関連性を高め、遊技興趣を向上させることができる。なお、この特定演出では、透過させた状態で演出図柄を演出表示に重畳して表示した後、重畳して表示した演出図柄を不透過とした状態で表示する例を示したが、一旦

40

50

透過させた後、不透過となるまでに、透過と不透過を繰り返し、徐々に不透過の割合が高くなるようにしてもよい。また、透過と不透過を繰り返さなくとも、徐々に不透過の割合が高くなるようにしてもよい。

(2) また、演出制御用CPU101は、図28(D)に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作に合わせて、重畳して表示した演出図柄も扉を叩く動作を行なう。これによれば、所定の演出表示に関連した動作が行なわれるため、動作に対して認識容易となり遊技興趣を向上させることができる。また、演出表示に重畳して表示した演出図柄を透過させることで演出表示を視認可能となるものの、演出図柄の種類を認識可能な状態で表示する(例えば演出図柄の枠は透過させずに表示する)必要があり、いくら演出図柄を透過させていても煩わしく感じてしまうが、このような構成によれば、演出表示の動作に合わせて、重畳して表示された演出図柄も同じ動作を行なうため、一体化して認識することができ煩わしさを軽減させることができる。なお、上記透過度変化演出は、図28(D)に示すように、重畳して表示した演出図柄が、演出表示としてのキャラクタと同じ動作を行なう例を示したが、例えば、キャラクタが上下左右に動作する場合に、上下の動作のみ行なう(左右の動作は行なわない)など、演出図柄の動作は、演出表示の一部の動作のみ同一であってもよい。また、演出表示が停止と動作を繰り返すような場合、演出図柄の動作は、演出表示の動作と異なる動作であってもよく、演出表示が動作していることを遊技者に認識させることができさえすれば(この場合には、停止と動作のタイミングさえ合っていればよい)、動作の態様は問わない。すなわち、所定の演出表示に関連した動作とは、演出表示と全ての動作の他、一部が同一の動作、また、動作していることを認識させる動作、を含む概念である。

10

20

(3) また、演出制御用CPU101は、図28(D)に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像CHaで示されるキャラクタが扉画像CHを叩いて開けようとする動作に合わせて、重畳して表示した演出図柄も扉を叩く動作を行なう。すなわち、遊技者にとって手前側から奥側に移動して扉を叩くような動作が行なわれることから、重畳して表示された演出図柄の表示面積が変化する。これにより、上下左右だけでなく立体的な動作を行なうことで、動作表示についてのパリエーションを豊富にし、遊技興趣を向上させることができる。

(4) また、演出制御用CPU101は、特定演出として所定の目的を達成する成功演出と、所定の目的を達成しない失敗演出と、のいずれかを実行可能であり、所定の演出表示を行なうとともに、当該表示を動作させることで、達成すべき所定の目的を遊技者に認識可能とした後(図28(A)に示すように、扉画像CHとキャラクタ画像CHaを表示し、図28(B)に示すように、当該キャラクタが扉を開けようとする動作を行った後)、リーチを構成する演出図柄を当該演出表示に重畳させて表示する。これによれば、達成すべき目的を認識容易とすることができ、特定演出の意図を把握することが容易となる。

30

(5) また、演出制御用CPU101は、失敗演出となった場合には、図28(G)に示すように、重畳して表示されていた演出図柄が、当該演出表示の態様Aのキャラクタ画像CHaの移動方向とは反対方向に移動し、その後画面(画像表示装置5)から消去される。すなわち、通常の演出図柄の変動表示時において画面から消去される態様とは異なる態様で消去される。これによれば、遊技者にインパクトを与え遊技興趣を向上させることができる。

40

#### 【0287】

上記透過度変化演出では、図28(C)に示すように、演出表示としてのキャラクタ画像CHa全体に重畳するよう演出図柄を表示したが、これは一例である。演出表示の一部にさえ重畳すれば、全体を覆うように重畳しなくてもよい。これによれば、演出表示の内容の一部を視認容易とすることができ、演出内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0288】

上記特定演出では、重畳して表示する演出図柄の種類を、特定演出において表示される

50

演出表示の態様に応じて異なる割合としてもよい。これによれば、重畳して表示された演出図柄の種類に応じて演出表示の態様が把握しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0289】

また、上記特定演出では、成功演出を実行する場合、成功演出であることが遊技者に認識可能となったタイミングにおいて透過して表示した演出図柄を不透過とする例を示したが（図27（A）や図28（E））、これは一例である。透過して表示した演出図柄を不透過とするタイミングは、変動表示の表示結果が導出表示されるタイミングであってもよい。これによれば、成功演出の場合も失敗演出の場合も、最終的に変動停止となる際に不透過となるため、特定演出における演出表示の内容を認識容易として遊技興趣を向上させることができる。なお、成功演出であるか失敗演出であるかの演出結果の報知のタイミングと、変動表示の表示結果が導出表示されるタイミングと、不透過となるタイミングの全てが一致していてもよい。

10

【0290】

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

20

30

【0291】

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

【0292】

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

40

【0293】

また、上記特定演出において、例えば、態様Cのキャラクタ画像が表示された後（扉画

50

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

【0294】

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

10

【0295】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図17および図18等に応示するように、第1停止時演出制御例においては、数字部911等の停止時動作が、装飾部912等の停止時動作よりも長い期間中に行なわれる。これにより、変動表示の停止時において、演出図柄における数字部911等に遊技者を注目させることができる。また、数字部911等の停止時動作が、装飾部912等の停止時動作よりも動作回数が多いことにより、演出図柄における数字部911等に遊技者を注目させることができる。

【0296】

20

(2) たとえば図17(D)のような停止時動作において、たとえば、数字部911等に「7」が表示された「7」図柄のような大当たりとなる期待度(有利度)が他の演出図柄よりも高い図柄が表示された場合には、より一層演出図柄に遊技者を注目させることができ、これにより、より一層演出図柄における数字部911等に遊技者を注目させることができる。

【0297】

(3) 図17(D)等に応示するように、停止時動作については、数字部911等が全図柄で共通の揺れ動作を実行する。これにより、演出図柄においてどの部分が数字部であるかを、複数種類の演出図柄で容易に認識可能とすることができる。

【0298】

30

(4) 図15で説明したように、演出図柄は、低確率状態と高確率状態とのような遊技状態の種類に応じて演出図柄の構成が異なるようになるが、数字部911等が遊技状態の種類によらず、全図柄で共通の揺れ動作を実行するので、遊技状態の種類と演出図柄の態様との対応関係をわかりやすく示すことができる。

【0299】

(5) 図19に応示するように、複数の図柄表示領域91, 92, 93のうち、少なくとも1の図柄表示領域91, 93で演出図柄が停止し、他の1の図柄表示領域で演出図柄の変動表示が行なわれている期間において、数字部911等の停止時図柄動作(揺れ動作)、または、数字部911等の停止時図柄動作(揺れ動作)を実行しないように演出が制限される場合には、変動表示が行なわれていない演出図柄の態様により、まだ演出図柄の変動表示が行なわれている状態であることをわかりやすく示すことができる。

40

【0300】

(6) 図20および図21に応示するように、第2停止時演出制御例においては、変動表示の停止時動作として、演出図柄のうちの数字部911等を動作させる停止時図柄動作を実行することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、数字部911等の停止時動作が、装飾部912等の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる。このような数字部911等と装飾部912等との停止時動作の違いに基づいて、数字部911等の視認性を確保することができる。また、数字部911等の停止時動作が、装飾部912等の停止時動作よりも動作回数が少ないことにより数字部911等の表示が見やすくなるので、演出図柄における数字部911等に遊技者を注目させることができる。

50

## 【0301】

(7) 図24および図25に示すように、第3停止時演出制御例においては、変動表示の停止時動作として、演出図柄のうちの数字部911等を動作させる停止時図柄動作を実行することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、停止時動作における揺れ動作の動作量が装飾部912等と数字部911等とで異なる。これにより、数字部911等と装飾部912等とが同化したような表示態様とならず、数字部911等の視認性を確保することができる。

## 【0302】

(8) 図22(A)および図26(A)に示すように、複数種類の演出図柄のうち、奇数の図柄のような第1の演出図柄と偶数の図柄のような第2の演出図柄とで数字部に対応する装飾部の停止時装飾動作量が異なることにより、数字部に対応する装飾部の演出のバリエーションが豊富化でき、さらに、装飾部の停止時装飾動作量に基づいて、装飾部と数字部との対応関係の認識を容易化することができる。

10

## 【0303】

(9) 図22(B)および図26(B)に示すように、「7」の数字部を含む演出図柄というような特定の有利度の演出図柄が、それ以外の数字部を含む演出図柄と比べて、装飾部の停止時装飾動作量が多くなるので、遊技者に高揚感を与えることができる。

## 【0304】

(10) 図23のように、擬似連図柄923が、拡大する動作をした後にフェードアウトする演出が行なわれ、その動作量が他の演出図柄よりも多いので、擬似連923のような特殊図柄が表示されたときに、遊技者にアピールすることができる。

20

## 【0305】

(11) 〔停止時演出制御での停止時装飾動作の選択演出制御例〕に示したように、停止時装飾動作の選択演出制御を実行すれば、少なくとも1の演出図柄について、装飾部の停止時装飾動作を複数種類の動作態様のうちから選択して実行可能であるので、演出の面白みが向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0306】

(12) 図28に示すように、特定演出において重畳させて表示する演出図柄越しに演出表示が視認可能となるよう、演出図柄を透過させて表示した後、不透過とし、変動表示結果が「大当たり」となるか否かを報知することにより、重畳して表示された画像同士の関連性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

30

## 【0307】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態では、演出図柄が、数字部と装飾部とにより構成される例を示した。しかし、これに限らず、演出図柄が、数字部および装飾部以外の背景模様部等のその他の画像を含んで構成されてもよい。

## 【0308】

(2) 前述した実施の形態では、図17および図18等に示すように、第1停止時演出制御例においては、数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも長い期間中に行なわれる例を示した。数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも長い期間中に行なわれる例としては、数字部の停止時動作の動作回数が、装飾部の停止時動作の動作回数よりも多いことにより数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも長い期間中に行なわれる例も含まれる。

40

## 【0309】

(3) 前述した実施の形態では、図20および図21等に示すように、第2停止時演出制御例においては、数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる例を示した。数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる例としては、数字部の停止時動作の動作回数が、装飾部の停止時動作の動作回数よりも少ないことにより数字部の停止時動作が、装飾部の停止時動作よりも短い期間中に行なわれる例も含まれる。

50

## 【 0 3 1 0 】

( 4 ) 第 1 停止時演出制御～第 3 停止時演出制御においては、数字部および装飾部の停止時動作の実行期間は、停止時動作の繰り返し動作回数により設定されてもよい。また、第 1 停止時演出制御～第 3 停止時演出制御において、変動表示の終了時まで継続される停止時動作は、変動表示の終了直前等の変動表示の終了前のタイミングで終了させてもよい。

## 【 0 3 1 1 】

( 5 ) 前述した実施の形態では、高確率状態において数字部 9 1 1 等のみからなる演出図柄を変動表示する場合には、数字部について、低確率状態と同じ停止時動作が実行される例を示したが、低確率状態と同じ動作態様で停止時動作を実行するが、その同じ動作態様には、動作量が低確率状態と異なるものが含まれてもよい。また、高確率状態において数字部 9 1 1 等のみからなる演出図柄を変動表示する場合には、数字部について、低確率状態と異なる動作態様で停止時動作が実行されるようにしてもよい。

10

## 【 0 3 1 2 】

( 6 ) 前述した実施の形態では、高確率状態と低確率状態とのように遊技状態が異なるときに、演出図柄の表示態様が異なる例（高確率状態では装飾部が表示されない例）を示したが、これに限らず、遊技状態が異なっても、演出図柄の表示態様が異なる（同じとなる）ようにしてもよい。

## 【 0 3 1 3 】

( 7 ) 前述した実施の形態の演出図柄における数字部の停止時動作と、装飾部の停止時動作とは、異なる動作態様であってもよく、同じ動作態様であってもよい。

20

## 【 0 3 1 4 】

( 8 ) 前述した実施の形態の演出図柄における装飾部の停止時動作は、装飾部の種類によって異なる動作態様であってもよく、装飾部の種類によらず同じ動作態様であってもよい。また、数字部の停止時動作は、装飾部の種類によって異なる動作態様であってもよく、装飾部の種類によらず同じ動作態様であってもよい。

## 【 0 3 1 5 】

( 9 ) 第 1 停止時演出制御～第 3 停止時演出制御においては、数字部および装飾部の停止時動作の動作態様を、遊技状態（たとえば低確率状態、高確率状態等の遊技状態）に応じて異ならせるようにしてもよい。また、第 1 停止時演出制御～第 3 停止時演出制御においては、数字部および装飾部の変動開始時の動作態様を、遊技状態（たとえば低確率状態、高確率状態等の遊技状態）に応じて異ならせるようにしてもよい。

30

## 【 0 3 1 6 】

( 1 0 ) 前述した停止時動作の演出制限制御は、リーチ状態に限らず、疑似連演出が実行されるときにおいて、疑似連の仮停止図柄となる図柄が停止する前の変動表示中の状態において、仮停止している演出図柄を対象として実行してもよい。

## 【 0 3 1 7 】

( 1 1 ) 前述した演出図柄の変動開始時動作は、装飾部に限らず、数字部についても実行させるようにしてもよい。また、演出図柄の停止時動作は、変動開始時動作と同じ動作態様の動作を実行させてもよく、変動開始時動作と異なる動作態様の動作を実行させてもよい。また、演出図柄の停止時動作は、装飾部と数字部のいずれか一方について変動開始時動作と同じ動作態様での動作を実行させてもよく、他方について変動開始時動作と異なる動作態様での動作を実行させてもよい。

40

## 【 0 3 1 8 】

( 1 2 ) 前述した演出図柄の変動開始時動作は、装飾部に限らず、数字部についても実行させるようにしてもよい。また、演出図柄の停止時動作は、変動開始時動作と同じ動作態様の動作を実行させてもよく、変動開始時動作と異なる動作態様の動作を実行させてもよい。また、演出図柄の停止時動作は、装飾部と数字部のいずれか一方について変動開始時動作と同じ動作態様での動作を実行させてもよく、他方について変動開始時動作と異なる動作態様での動作を実行させてもよい。

50



## 【 0 3 1 9 】

( 1 3 ) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当たり遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ペース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

## 【 0 3 2 0 】

( 1 4 ) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

10

## 【 0 3 2 1 】

( 1 5 ) 前述した実施の形態では、「割合（比率、確率）」として、0 %を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合（比率、確率）」としては、0 %であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0 %の場合も含んでいる。

## 【 0 3 2 2 】

20

( 1 6 ) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が行われるようにしてもよい。

## 【 0 3 2 3 】

( 1 7 ) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 2 4 】

1 パチンコ遊技機、910 左図柄、920 中図柄、930 右図柄、100 演出制御用マイクロコンピュータ、911, 921, 931 数字部、912, 922, 932 装飾部。



【図 6】

図 6

MODE	EXT	名称	内容
B0	x x	変動パターン x 指定	振り図柄の変動パターンの指定 (x x = 変動パターン番号)
B0	01	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B0	02	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B0	03	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B0	01	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
B0	02	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
B0	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始 1 指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始 2 指定	確変大当りを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX = 01(H) ~ 0F(H))
A2	x x	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX = 01(H) ~ 0F(H))
A3	01	大当り終了 1 指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了 2 指定	確変大当りを終了することの指定
A4	01	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
A4	02	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	x x	合算保留記憶数指定	合算保留数が x x で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留数を 1 減算することの指定
C2	x x	図柄指定指定	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C3	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン種別) を指定

【図 7】

図 7

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第 1	第 1	第 2	第 1	第 2	—	—	—

(合算保留記憶数カウンタ=5 の場合の例)

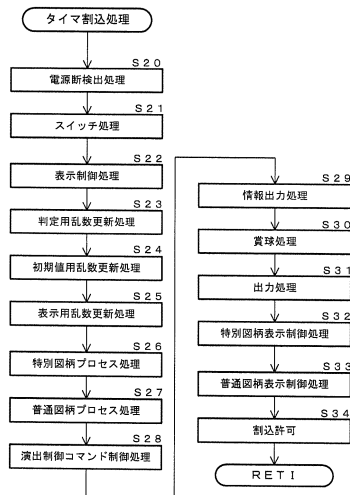
(A) 保留特定領域

第 1 保留記憶パンプア	第 1 保留記憶数 = 1 に応じた保存領域	第 2 保留記憶パンプア	第 2 保留記憶数 = 1 に応じた保存領域
	第 1 保留記憶数 = 2 に応じた保存領域		第 2 保留記憶数 = 2 に応じた保存領域
	第 1 保留記憶数 = 3 に応じた保存領域		第 2 保留記憶数 = 3 に応じた保存領域
	第 1 保留記憶数 = 4 に応じた保存領域		第 2 保留記憶数 = 4 に応じた保存領域

(B) 保存領域

【図 8】

図 8



【図 9】

図 9

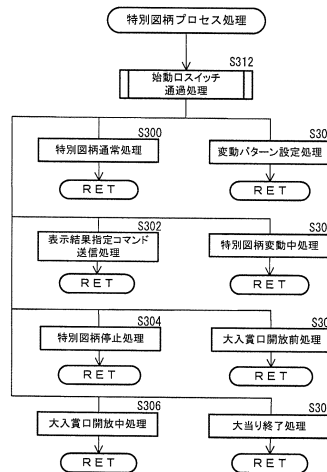


图 10

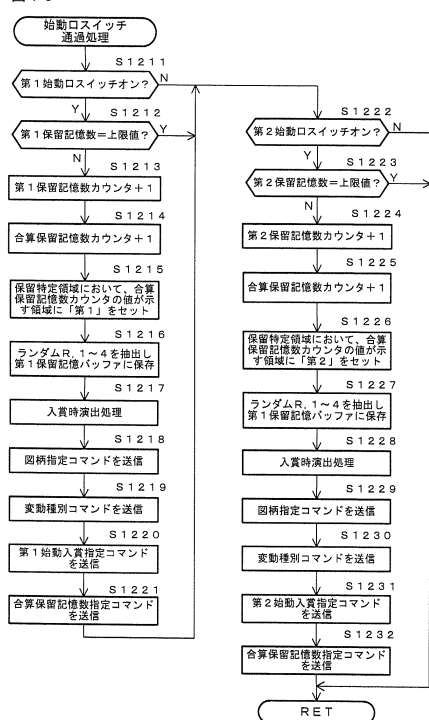


图 1-1

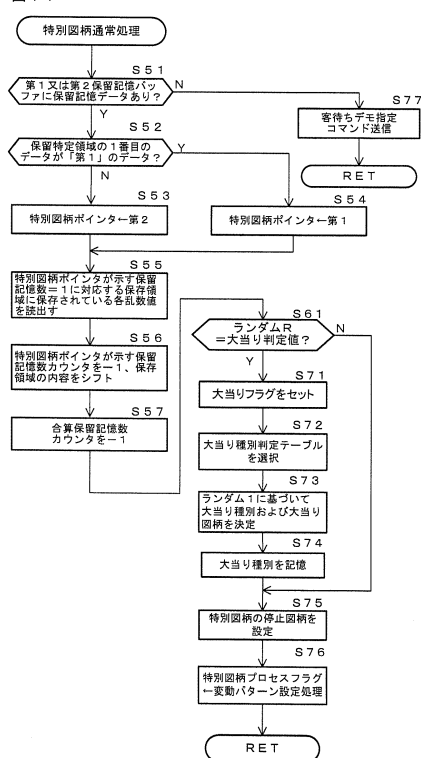


图 1-2

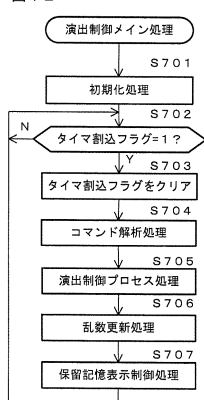


图 13

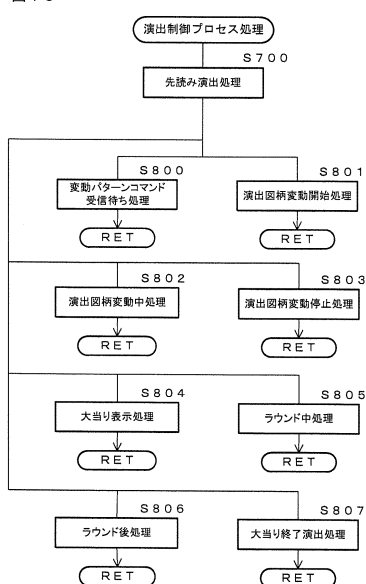


図 14

乱数	範囲	用途
SR1-1	0~24	左停止図柄決定用
SR1-2	0~24	中停止図柄決定用
SR1-3	0~24	右停止図柄決定用

## 【図 15】

図 15

(A) 低速車時はずれ図柄画像選択テーブル

図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	Aキャラクタ [第1停止時動作]
2	Bキャラクタ [第2停止時動作]
3	Cキャラクタ [第3停止時動作]
4	Dキャラクタ [第4停止時動作]
5	Eキャラクタ [第5停止時動作]
6	Fキャラクタ [第6停止時動作]
7	Gキャラクタ [第7停止時動作]
8	Hキャラクタ [第8停止時動作]
9	Iキャラクタ [第9停止時動作]

(B) 高速車時はずれ図柄画像選択テーブル

図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	なし
2	なし
3	なし
4	なし
5	なし
6	なし
7	なし
8	なし
9	なし

(C) 低速車時通常大当り図柄画像選択テーブル

図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	Aキャラクタ [第1停止時動作]
2	Bキャラクタ [第2停止時動作]
3	Cキャラクタ [第3停止時動作]
4	Dキャラクタ [第4停止時動作]
5	Eキャラクタ [第5停止時動作]
6	Fキャラクタ [第6停止時動作]
7	Gキャラクタ [第7停止時動作]
8	Hキャラクタ [第8停止時動作]
9	Iキャラクタ [第9停止時動作]

(D) 高速車時通常大当り図柄画像選択テーブル

図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	なし
2	なし
3	なし
4	なし
5	なし
6	なし
7	なし
8	なし
9	なし

(E) 低速車時通常大当り図柄画像選択テーブル

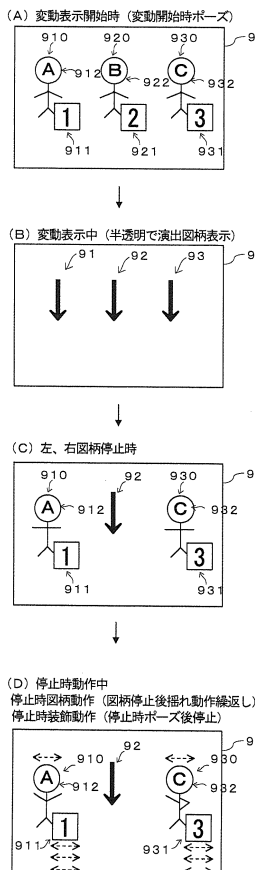
図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	Aキャラクタ [第1停止時動作]
2	Bキャラクタ [第2停止時動作]
3	Cキャラクタ [第3停止時動作]
4	Dキャラクタ [第4停止時動作]
5	Eキャラクタ [第5停止時動作]
6	Fキャラクタ [第6停止時動作]
7	Gキャラクタ [第7停止時動作]
8	Hキャラクタ [第8停止時動作]
9	Iキャラクタ [第9停止時動作]

(F) 高速車時通常大当り図柄画像選択テーブル

図柄画像	SR1-1~1-3 (値数25)
数字	キャラクタ [停止時動作]
1	なし
2	なし
3	なし
4	なし
5	なし
6	なし
7	なし
8	なし
9	なし

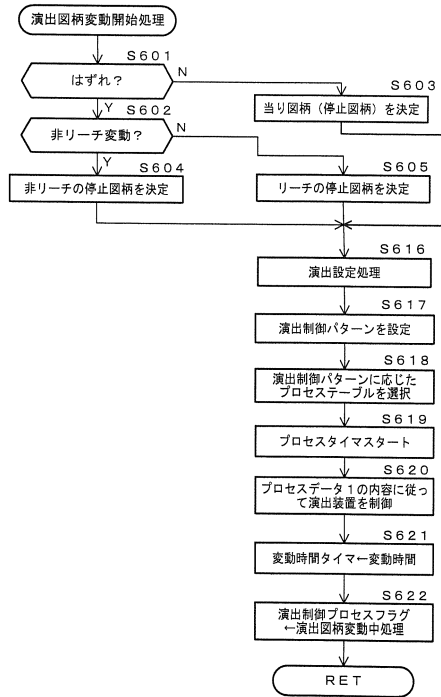
## 【図 17】

図 17



## 【図 16】

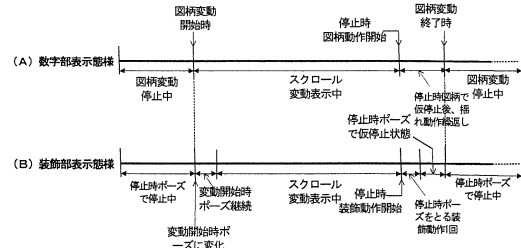
図 16



## 【図 18】

図 18

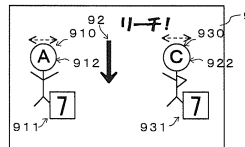
【第1停止時演出制御例】



## 【図 19】

図 19

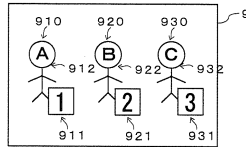
リーチ時の数字部停止制御例



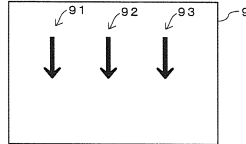
## 【図 20】

図 20

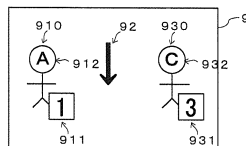
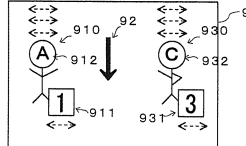
(A) 変動表示開始時 (変動開始時ポーズ)



(B) 変動表示中 (半透明で演出図柄表示)



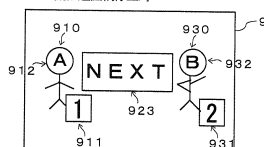
(C) 左、右図柄停止時

(D) 停止時動作中  
停止時図柄動作 (図柄停止後 1 回揺れ動作)  
停止時装飾動作 (停止時ポーズ後揺れ動作繰返し)

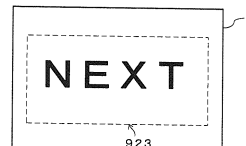
## 【図 23】

図 23

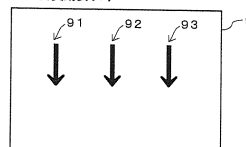
(A) 疑似連図柄停止時



(B) 疑似連図柄拡大時 (拡大しながらフェードアウト)



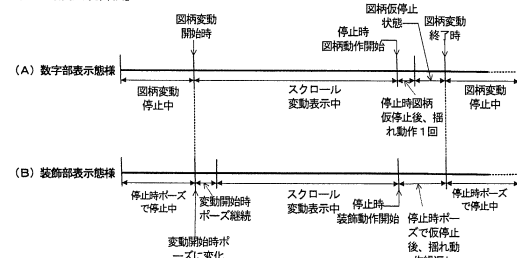
(C) 再変動表示時



## 【図 21】

図 21

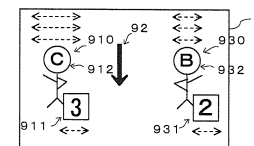
[第 2 停止時演出制御例]



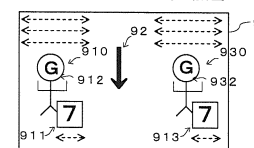
## 【図 22】

図 22

(A) 確定大当たり図柄と通常大当たり図柄との動作量の違い



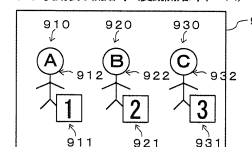
(B) 大当たり期待度高図柄リーチ時の動作量



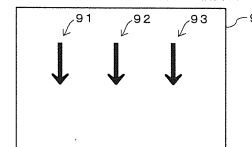
## 【図 24】

図 24

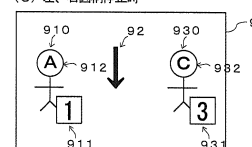
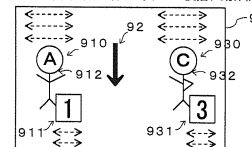
(A) 変動表示開始時 (変動開始時ポーズ)



(B) 変動表示中 (半透明で演出図柄表示)



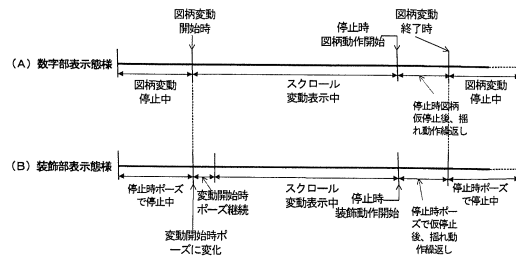
(C) 左、右図柄停止時

(D) 停止時動作中  
停止時図柄動作 (図柄停止後揺れ動作繰返し)  
停止時装飾動作 (停止時ポーズ後揺れ動作繰返し)

## 【 図 2 5 】

图 25

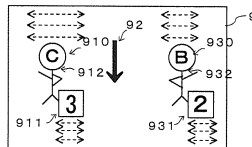
[第3停止時演出制御例]



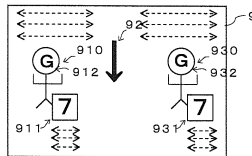
【 図 2 6 】

图 26

(A) 確変大当り図柄と通常大当り図柄との動作量の違い



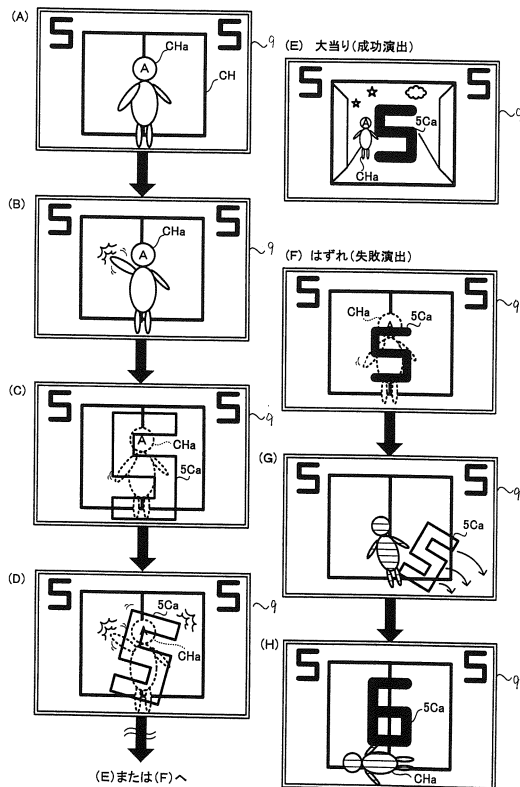
(B) 大当り期待度高図柄リーチ時の動作量



## 【 図 2 8 】

图 28

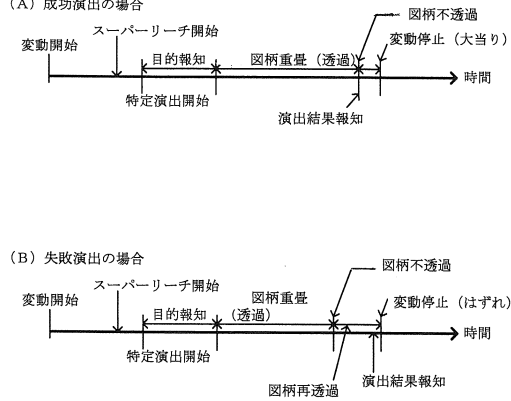
(A)



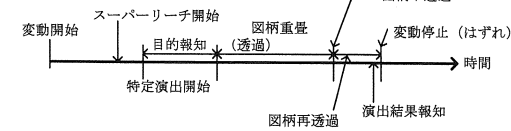
【 図 2 7 】

图 27

(A) 成功演出の場合



(B) 失敗演出の場合



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-144690(JP,A)  
特開2017-056145(JP,A)  
特開2003-310853(JP,A)  
特開平11-028276(JP,A)  
特開2018-175173(JP,A)  
特開2002-018015(JP,A)  
特許第6647247(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F	7 / 0 2
A 6 3 F	5 / 0 4