

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-174152

(P2004-174152A)

(43) 公開日 平成16年6月24日(2004.6.24)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 1 3
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2002-347225 (P2002-347225)

(22) 出願日 平成14年11月29日 (2002.11.29)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(74) 代理人 100084227

弁理士 今崎 一司

(72) 発明者 鶴川 詔八

群馬県桐生市相生町1の164の5

(72) 発明者 佐久間 隆一

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39
AA42 AA55 EB55 EB60

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【目的】遊技が単調となることなく、報知演出に関する興趣をより向上させることのできる遊技機を提供する。

【構成】第1の変表示装置8および第2の変表示装置9に可変表示される識別情報の表示結果を特別の表示結果とすることを決定したときに第1の変表示装置8および第2の変表示装置9に特別の表示結果を表示した後に特定遊技状態に制御する機能を有し、第1可変表示装置8または第2可変表示装置9で導出表示される識別情報を報知する事前報知手段と、操作手段11を操作して第1可変表示装置8に表示結果事前決定手段により決定された識別情報を導出表示する第1の特別演出と、操作手段11を操作することにより第2可変表示装置9に表示結果事前決定手段により決定された識別情報を導出表示する第2の特別演出を備えたため、遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 1 の可変表示装置と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 2 の可変表示装置と、前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に識別情報を導出表示させるための操作手段と、前記可変表示の開始条件の成立に基づいて前記第 1 の可変表示装置と第 2 の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第 1 の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第 1 の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、

10

前記表示結果事前決定手段によって前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果とすることを決定したときに前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後に前記特定遊技状態に制御する機能を有し、前記表示制御手段は、

前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第 1 の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第 2 の可変表示装置により事前に報知する第 1 の事前報知手段と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第 2 の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第 1 の可変表示装置により事前に報知する第 2 の事前報知手段と、前記第 1 の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第 1 の可変表示装置に導出表示する第 1 の特別演出を行う第 1 の特別演出実行手段と、

20

前記第 2 の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第 2 の可変表示装置に導出表示する第 2 の特別演出を行う第 2 の特別演出実行手段と、

前記第 1 の特別演出または前記第 2 の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段と、を備え、

前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第 1 の特別演出または前記第 2 の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段により決定されたときは、前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御することを特徴とする遊技機。

30

【請求項 2】

各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 1 の可変表示装置と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 2 の可変表示装置と、前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に識別情報を導出表示させる操作手段と、前記可変表示の開始条件の成立に基づいて前記第 1 の可変表示装置と第 2 の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第 1 の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第 1 の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機において、

40

前記表示結果事前決定手段によって前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果とすることを決定したときに前記第 1 の可変表示装置および第 2 の可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後に前記特定遊技状態に制御し、該特定遊技状態終了後に該特定遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する機能を有し

50

前記表示制御手段は、

前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第2の可変表示装置により事前に報知する第1の事前報知手段と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第2の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第1の可変表示装置により事前に報知する第2の事前報知手段と、前記第1の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第1の可変表示装置に導出表示する第1の特別演出を行う第1の特別演出実行手段と、

前記第2の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第2の可変表示装置に導出表示する第2の特別演出を行う第2の特別演出実行手段と、

前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段と、を備え、

前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段によって決定されたときは、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記表示制御手段は、前記第1の事前報知手段に用いられる複数の第1の報知画像と前記第2の事前報知手段に用いられる複数の第2の報知画像を記憶する報知画像記憶手段を備え、

該第1の報知画像および第2の報知画像は、前記第1の可変表示装置または前記第2の可変表示装置に表示された報知画像の種類によって前記特定遊技状態または前記特別遊技状態となる信頼度が異なる報知画像を含むことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記第1の特別演出または前記第2の特別演出は、前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果とは異なった識別情報が一旦導出表示した後に前記特定表示結果を表示することが前記表示結果事前決定手段によって決定されたことを条件に実行されることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の遊技機。

【請求項5】

前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段により前記特別の表示結果とすることが決定されたときに前記第1の可変表示装置および前記第2の可変表示装置に同一の識別情報を導出表示させることを特徴とする請求項1乃至請求項4のいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】

前記第1の特別演出および第2の特別演出は、前記特別演出決定手段により決定された特別演出の種類によって前記特定遊技状態または前記特別遊技状態となる信頼度が異なることを特徴とする請求項1乃至請求項5のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1の可変表示装置と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第2の可変表示装置と、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に識別情報を導出表示させるための操作手段と、前記可変表示の開始条件の成立に基づいて前記第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第1

10

20

30

40

50

の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1の可変表示装置と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第2の可変表示装置と、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に識別情報を導出表示させるための操作手段と、前記可変表示の開始条件の成立に基づいて前記第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第1の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機、例えば、スロットマシンにおいて、第2の可変表示装置で狙うべき図柄を第1の可変表示装置を用いて遊技者に報知するものがあった（特許文献1参照）。

10

【0003】

【特許文献1】

特許第3302976号公報（第8-15頁、第6図）

20

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

このような遊技機においては、第1の可変表示装置を用いて遊技者に狙うべき図柄を報知するため、遊技者にとって不利となることなく遊技を行うことが可能となった。しかし、特許文献1の遊技機においては、第1の可変表示装置でしか狙うべき図柄を表示せず、加えて遊技者が狙うべき図柄は第2の可変表示装置に表示される図柄だけであったため、遊技が単調となり興趣に欠けていた。本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、遊技が単調となることなく、報知演出に関する興趣をより向上させることができる遊技機を提供することにある。

【0005】

30

【課題を解決するための手段】

上記した目標を達成するために、請求項1に係る発明においては、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1の可変表示装置（例えば、第1可変表示装置8）と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第2の可変表示装置（例えば、第2可変表示装置9）と、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に識別情報を導出表示させる操作手段（例えば、操作ボタン11）と、前記可変表示の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了）の成立に基づいて前記第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段（例えば、大当り判定、リーチ判定：ステップS123、S132）と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段（例えば、表示制御用CPU101）と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第1の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）となる遊技機において、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果（例えば、第1の特別の表示結果）とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する機能を有し、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第

40

50

2の可変表示装置により事前に報知する第1の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第2の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第1の可変表示装置により事前に報知する第2の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記第1の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第1の可変表示装置に導出表示する第1の特別演出(例えば、特別演出1)を行う第1の特別演出実行手段(特別演出処理:ステップS832)と、前記第2の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第2の可変表示装置に導出表示する第2の特別演出(例えば、特別演出2)を行う第2の特別演出実行手段(特別演出処理:ステップS832)と、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段(変動パターン設定処理:ステップS302)と、を備え、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段により決定されたときは、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御することを特徴とする。このように構成することにより、操作手段を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興趣を向上させることができる。また、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき識別情報の報知表示を行うものとの使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

10

20

30

40

50

【0006】

また、請求項2に係る発明においては、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1の可変表示装置(例えば、第1可変表示装置8)と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第2の可変表示装置(例えば、第2可変表示装置9)と、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に識別情報を導出表示させる操作手段(例えば、操作ボタン11)と、前記可変表示の開始条件(例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了)の成立に基づいて前記第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段(例えば、大当り判定、リーチ判定:ステップS123、S132)と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段(例えば、表示制御用CPU101)と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第1の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機において、前記表示結果事前決定手段によって前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果(例えば、第2の特別の表示結果)とすることを決定したときに前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後に前記特定遊技状態に制御し、該特定遊技状態終了後に該特定遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば、高確率変動状態)に制御する機能を有し、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第2の可変表示装置により事前に報知する第1の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第2の可変表示装置に導出表示される識別情報を前記第1の可変表示装置により事前に報知する第2の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記第1の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第1の可変表示装置に導出表示する第1の特別演出(例えば、特別演出1)を行う第1の特別演出実行手段

(特別演出処理：ステップS832)と、前記第2の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第2の可変表示装置に導出表示する第2の特別演出(例えば、特別演出2)を行う第2の特別演出実行手段(特別演出処理：ステップS832)と、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段(変動パターン設定処理：ステップS302)と、を備え、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段によって決定されたときは、前記第1の可変表示装置および第2の可変表示装置に前記特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御することを特徴とする。このように構成することにより、操作手段を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興趣を向上させることができる。また、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき報知表示を行うものとに使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

10

【0007】

また、請求項3に係る発明においては、前記表示制御手段は、前記第1の事前報知手段に用いられる複数の第1の報知画像(例えば、報知画像1,2)と前記第2の事前報知手段に用いられる複数の第2の報知画像(例えば、報知画像3~5)を記憶する報知画像記憶手段を備え、該第1の報知画像および第2の報知画像は、前記第1の可変表示装置または前記第2の可変表示装置に表示された報知画像の種類によって前記特定遊技状態または前記特別遊技状態となる信頼度が異なる報知画像を含むことを特徴とする。このように構成することにより、特定遊技状態または特別遊技状態となる信頼度に応じて遊技者に報知するための画像の表示を変化させるため、報知画像を特定遊技状態(大当たり)予告または特別遊技状態(高確率変動)予告として利用でき、遊技者の興趣を高めることができる。

20

【0008】

また、請求項4に係る発明においては、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出は、前記第1の可変表示装置に前記特定表示結果とは異なった識別情報が導出表示されることが前記表示結果事前決定手段によって決定されたときに実行されることを特徴とする。このように構成することにより、第1の可変表示装置にはずれとなる表示結果が導出表示された後に特別演出を行うため、遊技者が第1の可変表示装置ではずれとなった後でも当りとなる期待を抱くことができ、敗者復活戦のような楽しみを与えられ、興趣を向上させることができる。

30

【0009】

また、請求項5に係る発明においては、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段により前記特別の表示結果とすることが決定されたときに前記第1の可変表示装置および前記第2の可変表示装置に同一の識別情報を導出表示させることを特徴とする。このように構成することにより、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に同一の識別情報が表示されることで、特別の表示結果となるため、特別の表示結果となったことを遊技者が容易に認識できる。

40

【0010】

また、請求項6に係る発明においては、前記第1の特別演出および第2の特別演出は、前記特別演出決定手段により決定された特別演出の種類によって前記特定遊技状態または前記特別遊技状態となる信頼度が異なることを特徴とする。このように構成することにより、第1の特別演出と第2の特別演出とによって特定遊技状態または特別遊技状態となる信頼度を異ならせるため、遊技者は出現した演出の種類によって特定遊技状態または特別遊技状態に移行されることを予測でき、遊技者の興趣を高めることができる。

【0011】**【発明の実施の形態】**

以下、本発明の一実施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弾球遊

50

技機 1 の全体の構成について説明するが、本発明は弾球遊技機 1 に限られず、例えばコイン遊技機等であってもよい。また、画像式の遊技機やスロット機に適用することもできる。図 1 は弾球遊技機 1 を正面からみた正面図、図 2 は遊技盤 6 の前面を示す正面図である。

【 0 0 1 2 】

弾球遊技機 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り付けられた遊技枠とで構成される。また、弾球遊技機 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、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り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。

10

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、弾球遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。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、打球を発射する操作ノブ 5、そして図柄選択等の選択遊技画面で遊技者からの指示（選択指示あるいは停止指示）決定を行う操作ボタン 11 が設けられている。ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、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 の前面には遊技領域 7 が形成されている。

【 0 0 1 4 】

遊技領域 7 の中央付近には、所定の始動条件の成立として始動入賞に基づいて複数の識別情報を可変表示する可変表示装置 12 が設けられている。可変表示装置 12 中央には、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 1 の可変表示装置としての第 1 可変表示装置 8 が設けられ、更に、可変表示装置 12 の右下方には特別図柄を可変表示する特別図柄用可変表示装置 24 が設けられている。特別図柄用可変表示装置 24 では、7 セグメント LED により構成される特別図柄の比較的単調な可変表示を行なっている。第 1 可変表示装置 8 は、この特別図柄用可変表示装置 24 で行われる可変表示の内容を、より演出効果を高めて遊技者に表示するための可変表示装置である。

20

【 0 0 1 5 】

そして、可変表示の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了）の成立にもとづいて後述する表示結果事前決定手段によって特別図柄用可変表示装置 24 および第 1 可変表示装置 8 に可変表示される識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果とすることが決定されたときに特別図柄用可変表示装置 24 および第 1 可変表示装置 8 に特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される。また、可変表示の開始条件の成立にもとづいて後述する表示結果事前決定手段によって特別図柄用可変表示装置 24 に可変表示される識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果とすることが決定され、加えて第 1 可変表示装置 8 に前記特定表示結果とは異なる特別表示結果とすることが決定されたときに特別図柄用可変表示装置 24 に特定表示結果を表示するとともに第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に特別の表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される。

30

40

【 0 0 1 6 】

なお、第 1 可変表示装置 8 の表示結果は特別図柄用可変表示装置 24 の表示結果に対応しているために、例えば特別図柄用可変表示装置 24 の表示結果が大当り状態を示す結果（例えば、特定表示結果）になる場合には、第 1 可変表示装置 8 の表示結果も大当り状態を示す結果になる。また、特別図柄用可変表示装置 24 の表示結果が大当り状態以外のはずれ状態を示す場合には、第 1 可変表示装置 8 の表示結果もはずれ状態を示す結果となる。

【 0 0 1 7 】

また、第 1 可変表示装置 8 の左右には、後述する特別演出等を実行する際に、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第 2 の可変表示装置としての第 2 可変表示装置 9 が

50

設けられている。

【0018】

なお、本実施形態における第1可変表示装置8は、LCD(液晶表示装置)8aによって構成され、第2可変表示装置9は、リール9aによって構成されているが、これらに限られるものではなく、図柄を可変表示できるものであれば何でもよい。すなわち、本実施形態におけるLCDおよびリールは、可変表示装置の一例である。

【0019】

第1可変表示装置8の上部には、7セグメントLEDにより構成された普通図柄表示器10が設けられている。この普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報を可変表示可能なものである。また、第1可変表示装置8下部には、始動入賞口14に入り始動条件が成立したが未だ第1可変表示装置8の可変表示の開始条件が成立していない始動条件の成立回数である有効入賞球数すなわち始動入賞記憶数を記憶する始動記憶手段(主基板31のRAM55により始動記憶数を記憶する機能)に記憶された始動記憶(保留記憶)数を表示する始動記憶数表示手段としての始動記憶表示器18が設けられている。この始動記憶表示器18は、有効始動入賞(始動入賞記憶数が4未満のときの始動入賞)がある毎に、表示色を変化(例えば青色表示から赤色表示に変化)させ、第1可変表示装置8の可変表示が開始される毎に、変化している(赤色表示)表示色をもとの状態(青色表示)に戻す。

10

【0020】

なお、この実施の形態では、始動記憶表示器18を第1可変表示装置8と別に設けるような構成としているが、始動入賞記憶数を表示する表示領域(特別図柄始動記憶表示領域)を第1可変表示装置8に設けるようにしてもよい。

20

【0021】

可変表示装置12の下方には、始動入賞口14と可変入賞球装置15が設けられている。始動入賞口14に入った入賞球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ14aによって検出される。また、始動入賞口14の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられている。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。

【0022】

可変入賞球装置15の下部には、前述した特定遊技状態(大当たり遊技状態状態)においてソレノイド21によって開状態とされる開閉板20が設けられている。開閉板20は大入賞口を開閉する手段である。開閉板20から遊技盤6の背面に導かれた入賞球のうち一方(V入賞領域)に入った入賞球はV入賞スイッチ22で検出され、開閉板20からの入賞球はカウントスイッチ23で検出される。遊技盤6の背面には、大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイド(図示しない)も設けられている。

30

【0023】

ゲート32に遊技球が入賞しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の始動記憶である普通図柄始動入賞記憶が上限に達していなければ、所定の乱数値が抽出される。そして、普通図柄表示器10において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態であれば、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。普通図柄表示器10において表示状態が変化する可変表示を開始できる状態でなければ、普通図柄始動入賞記憶の値が1増やされる。普通図柄表示器10の近傍には、普通図柄始動入賞記憶数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄始動記憶表示器41(図3に符号のみ記載)が設けられている。ゲート32への入賞がある毎に、普通図柄始動記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。なお、特別図柄と普通図柄とを一つの可変表示装置で可変表示するように構成することもできる。その場合には、特別可変表示領域と普通可変表示領域とは1つの可変表示装置で実現される。

40

【0024】

この実施の形態では、左右のランプ(点灯時に図柄が視認可能になる)が交互に点灯することによって普通図柄の可変表示が行われ、可変表示は所定時間(例えば29.2秒)継

50

続する。そして、可変表示の終了時に左側のランプ（ が付されたランプ）が点灯すれば当りとなる。当りとするか否かは、ゲート 3 2 に遊技球が入賞したときに抽出された乱数の値が所定の当り判定値と一致したか否かによって決定される。普通図柄表示器 1 0 における可変表示の表示結果が当りである場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になって遊技球が入賞しやすい状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態に変化する。

【 0 0 2 5 】

更に、特別遊技状態としての高確率変動（確変）状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数とのうちの一方又は双方が高められ、遊技者にとって更に有利になる。また、確変状態等の所定の状態では、普通図柄表示器 1 0 における可変表示期間（変動時間）が短縮されることによって、遊技者にとって更に有利になるようにしてもよい。

10

【 0 0 2 6 】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 が設けられ、遊技球の入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a によって検出される。遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音や音声を発する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、天枠ランプ 2 8 a、左枠ランプ 2 8 b および右枠ランプ 2 8 c が設けられている。

20

【 0 0 2 7 】

そして、この例では、左枠ランプ 2 8 b の近傍に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 5 1 が設けられ、天枠ランプ 2 8 a の近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 5 2 が設けられている。更に、図 1 には、弾球遊技機 1 に隣接して設置され、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カードユニット 5 0 も示されている。

【 0 0 2 8 】

カードユニット 5 0 には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ 1 5 1、カードユニット 5 0 がいずれの側の弾球遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器 1 5 3、カードユニット 5 0 内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ 1 5 4、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口 1 5 5、およびカード挿入口 1 5 5 の裏面に設けられているカードリーダーライタの機構を点検する場合にカードユニット 5 0 を解放するためのカードユニット錠 1 5 6 が設けられている。

30

【 0 0 2 9 】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。打球が始動入賞口 1 4 に入り始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、識別情報の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了又は前回の可変表示の終了）、特別図柄用可変表示装置 2 4 において識別情報の可変表示を開始する。識別情報の可変表示を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶数を 1 増やす。

40

【 0 0 3 0 】

特別図柄用可変表示装置 2 4 における特別図柄の可変表示は、一定時間が経過した時に停止し、特別図柄用可変表示装置 2 4 の停止と共に第 1 可変表示装置 8 の可変表示が終了する。停止時の特別図柄の組み合わせが大当り図柄（特定表示態様）となる時には、第 1 可変表示装置 8 の表示結果も所定の態様を示し、大当り遊技状態に移行する。すなわち、開閉板 2 0 が、一定時間経過するまで、または、所定個数（例えば 1 0 個）の打球が入賞するまで開放する。そして、開閉板 2 0 の開放中に打球が V 入賞領域に入賞し V 入賞スイッチ 2 2 で検出されると、継続権が発生し開閉板 2 0 の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば 1 5 ラウンド）許容される。

【 0 0 3 1 】

50

なお、本発明の特定遊技状態は、上記に限らず以下に示す 1 ~ 5 の制御のうちいずれか 1 つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

【0032】

1 打球の入賞を容易にする第一の状態と、打球が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

2 特定の入賞又は通過領域での打球の検出を介在させ、打球の入賞を容易にする第一の状態と、打球が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

3 打球の入賞に関わらず所定数の景品球を直接排出する制御

4 有価価値を有する記憶媒体（カードやレシート等）に対して有価数を加算する制御

5 得点があることに基づいて遊技可能な弾球遊技機に対して得点を付与する制御
また、始動入賞にもとづいて後述する表示結果事前決定手段によって特別図柄用可変表示装置 2 4 および第 1 可変表示装置 8 に可変表示される識別情報の表示結果を特別表示結果とすることを決定したときに特別図柄用可変表示装置 2 4 および第 1 可変表示装置 8 に特別表示結果を表示した後に大当り遊技状態に制御し、大当り終了後に大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）となる。つまり本実施形態における特別遊技状態とは、次に大当りとなる確率が高くなる高確率変動状態となる。

【0033】

図 3 は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 3 には、払出制御基板 3 7、ランプ制御基板 3 5、音声制御基板 7 0、発射制御基板 9 1 および図柄制御基板 8 0 も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従って弾球遊技機 1 を制御する基本回路 5 3 と、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 4 a、V 入賞スイッチ 2 2、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、賞球カウントスイッチ 3 0 1 およびクリアスイッチ 9 2 1 からの信号を基本回路 5 3 に与えるスイッチ回路 5 8 と、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6 および開閉板 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を基本回路 5 3 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 5 9 とが搭載されている。更に、主基板 3 1 には、電源投入時に基本回路 5 3 をリセットするためのシステムリセット回路 6 5 が設けられている。

【0034】

なお、図 3 には示されていないが、カウントスイッチ短絡信号もスイッチ回路 5 8 を介して基本回路 5 3 に伝達される。また、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 4 a、V 入賞スイッチ 2 2、カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 2 3 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、賞球カウントスイッチ 3 0 1 等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。即ち遊技球を検出できる遊技媒体検出手段（この例では、遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。

【0035】

また、基本回路 5 3 から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、特別図柄用可変表示装置 2 4 および第 1 可変表示装置 8 における図柄の可変表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、高確率変動が生じたことを示す確変情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 6 4 が搭載されている。

【0036】

基本回路 5 3 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する手段）としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。本実施の形態では、ROM 5 4、RAM 5 5 は CPU 5 6 に内蔵されている。すなわち、CPU 5 6 は、1 次

ップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、少なくともRAM 55が内蔵されていればよく、ROM 54およびI/Oポート部 57は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、CPU 56はROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU 56が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU 56がプログラムに従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CPUについても同様である。

【0037】

また、RAM (CPU内蔵RAMであってもよい。) 55の一部または全部が、電源基板 910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電源供給が停止しても、所定期間は、RAM 55の一部または全部の内容は保存される。

10

【0038】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は発射制御基板 91上の回路によって制御される駆動モータ 94で駆動される。そして、駆動モータ 94の駆動力は、操作ノブ 5の操作量に従って調整される。すなわち、発射制御基板 91上の回路によって、操作ノブ 5の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

【0039】

本実施形態では、ランプ制御基板 35に搭載されているランプ制御手段が、遊技盤に設けられている普通図柄始動記憶表示器 41および装飾ランプ 25の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている天枠ランプ 28a、左枠ランプ 28b、右枠ランプ 28c、賞球ランプ 51および球切れランプ 52の表示制御を行う。なお、各ランプはLEDその他の種類の発光体でもよく、本実施形態で用いられているLEDも他の種類の発光体でもよい。すなわち、ランプやLEDは発光体の一例である。また、特別図柄を可変表示する特別図柄用可変表示装置 24、飾り図柄を可変表示する第1可変表示装置 8および第2可変表示装置 9、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10の表示制御は、図柄制御基板 80に搭載されている表示制御手段によって行われる。また、本発明の弾球遊技機 1においては、第1可変表示装置 8および第2可変表示装置 9に飾り図柄を導出表示させる操作手段としての操作ボタン 11が設けられ、操作ボタン 11からの入力信号は図柄制御基板 80に入力される。操作ボタン 11は、図柄制御基板 80における信号入力の検出に伴い、後述する演出態様等の変更を行うことができる。

20

30

【0040】

なお、本実施形態における操作手段は、打球供給皿下方に設けられた操作ボタン 11となっているが、これに限られるものではない。また、設置される場所もこれに限られるものではない。例えば、光センサを検出手段としてLCD 8a内に設置し、光センサにより遊技者の停止指示を検出させるようにしてもよい。すなわち、本実施形態における操作ボタン 11は操作手段の一例である。

【0041】

各制御手段は遊技機に設けられている電気部品の制御を行うので、以下、各制御手段を電気部品制御手段といい、電気部品制御手段が搭載された基板を電気部品制御基板ということがある。電気部品とは、遊技機に設けられている部品(機構部品や回路等)であって電氣的に動作するものである。電気部品制御手段として、例えば、電気部品としての球払出装 97を制御する払出制御手段、電気部品としての演出用の可変表示装置の制御を行う表示制御手段、電気部品としての演出制御用の発光体(ランプやLED)の制御を行うランプ制御手段、電気部品としての演出用のスピーカからの音発生の制御を行う音声制御手段がある。また、演出用の電気部品を制御する表示制御手段、ランプ制御手段、音声制御手段等を演出制御手段ということがある。

40

【0042】

図4には、図柄制御基板 80内の回路構成を、第1可変表示装置 8の一実施例であるLCD(液晶表示装置) 8a、普通図柄表示器 10、主基板 31の出力ポート(ポート 0, 2) 570, 572および出力バッファ回路 620, 62と共に示すブロック図である。出

50

カポート（出力ポート2）572からは8ビットのデータが出力され、出力ポート570からは1ビットのストロブ信号（INT信号）が出力される。また、この実施の形態では、コマンドデータをパラレル通信（この例では8ビットパラレル）によって送信する構成としているが、シリアル通信によってやりとりされるようにしてもよい。

【0043】

図柄制御基板80には、後述する表示結果事前決定手段による決定結果にもとづいて第1可変表示装置8および第2可変表示装置9の表示制御を行う表示制御手段としての表示制御用CPU101が搭載されている。表示制御用CPU101は、制御データROM102に格納されたプログラムに従って動作し、主基板31からノイズフィルタ107および入力バッファ回路105Bを介してINT信号が入力されると、入力バッファ回路105Aを介して表示制御コマンドを受信する。入力バッファ回路105A、105Bとして、例えば汎用ICである74HC540、74HC14を使用することができる。なお、表示制御用CPU101がI/Oポートを内蔵していない場合には、入力バッファ回路105A、105Bと表示制御用CPU101との間に、I/Oポートが設けられる。

10

【0044】

そして、表示制御用CPU101は、受信した表示制御コマンドに従って、LCD8aに表示される画面の表示制御を行う。具体的には、表示制御コマンドに応じた指令をVDP（ビデオディスプレイプロセッサ）103に与える。VDP103は、キャラクタROM86から必要なデータを読み出す。VDP103は、入力したデータに従ってLCD8aに表示するための画像データを生成し、R、G、B信号および同期信号をLCD8aに出力する。

20

【0045】

なお、図4には、VDP103をリセットするためのリセット回路83、VDP103に動作クロックを与えるための発振回路85、および使用頻度の高い画像データを格納するキャラクタROM86も示されている。キャラクタROM86に格納される使用頻度の高いデータとは、例えば、LCD8aに表示される人物、動物、または、文字、図形もしくは記号等からなる画像などである。

【0046】

入力バッファ回路105A、105Bは、主基板31から図柄制御基板80へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、図柄制御基板80側から主基板31側に信号が伝わる余地はない。すなわち、入力バッファ回路105A、105Bは、入力ポートと共に不可逆性情報入力手段を構成する。図柄制御基板80内の回路に不正改造が加えられても、不正改造によって出力される信号が主基板31側に伝わることはない。

30

【0047】

高周波信号を遮断するノイズフィルタ107として、例えば3端子コンデンサやフェライトビーズが使用されるが、ノイズフィルタ107の存在によって、表示制御コマンドに基板間でノイズが乗ったとしても、その影響は除去される。また、主基板31のバッファ回路620、62の出力側にもノイズフィルタを設けてもよい。

【0048】

なお、主基板31とランプ制御基板35との間のランプ制御コマンドの信号送受信部分の構成や、主基板31と音声制御基板70との間の音声制御コマンドの信号送受信部分の構成は、上記した図4に示した主基板31と図柄制御基板80との間の表示制御コマンドの信号送受信部分と同様に構成される。なお、各ランプはLEDその他の種類の発光体でもよい。すなわち、ランプは発光体の一例であり、以下、ランプ・LEDと総称することができる。

40

【0049】

なお、ランプ・LEDを駆動するための駆動信号は、ランプ制御基板35において作成される。また、特別図柄を可変表示する特別図柄用可変表示装置24、飾り図柄を可変表示する第1可変表示装置8および第2可変表示装置、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10の表示制御は、図柄制御基板80に搭載されている表示制御手段によって行われる

50

。

【0050】

次に遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御手段が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され、リセット端子の入力レベルがハイレベルになると、CPU56は、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0051】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。次に、割込モードを割込モード2に設定し(ステップS2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップS3)。そして、内蔵デバイスレジスタの初期化を行う(ステップS4)。また、内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化(ステップS5)を行った後、RAM55をアクセス可能状態に設定する(ステップS6)。

10

【0052】

この実施の形態で用いられるCPU56は、I/Oポート(PIO)およびタイマ/カウンタ回路(CTC)も内蔵している。また、CTCは、2本の外部クロック/タイマトリガ入力CLK/TRG2,3と2本のタイマ出力ZC/T00,1を備えている。

【0053】

この実施の形態で用いられているCPU56には、マスク可能な割込のモードとして以下の3種類のモードが用意されている。なお、マスク可能な割込が発生すると、CPU56は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

20

【0054】

割込モード0：割込要求を行った内蔵デバイスがRST命令(1バイト)またはCALL命令(3バイト)をCPUの内部データバス上に送出する。よって、CPU56は、RST命令に対応したアドレスまたはCALL命令で指定されるアドレスの命令を実行する。リセット時に、CPU56は自動的に割込モード0になる。よって、割込モード1または割込モード2に設定したい場合には、初期設定処理において、割込モード1または割込モード2に設定するための処理を行う必要がある。

【0055】

割込モード1：割込が受け付けられると、常に0038(h)番地に飛ぶモードである。

30

【0056】

割込モード2：CPU56の特定レジスタ(Iレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト：最下位ビット0)から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。すなわち、割込番地は、上位アドレスが特定レジスタの値とされ下位アドレスが割込ベクタとされた2バイトで示されるアドレスである。従って、任意の(飛び飛びではあるが)偶数番地に割込処理を設置することができる。各内蔵デバイスは割込要求を行うときに割込ベクタを送出する機能を有している。

【0057】

よって、割込モード2に設定されると、各内蔵デバイスからの割込要求を容易に処理することが可能になり、また、プログラムにおける任意の位置に割込処理を設置することが可能になる。更に、割込モード1とは異なり、割込発生要因毎のそれぞれの割込処理を用意しておくことも容易である。上記したように、この実施の形態では、初期設定処理のステップS2において、CPU56は割込モード2に設定される。

40

【0058】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ921の出力信号の状態を1回だけ確認する(ステップS7)。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する(ステップS11~ステップS14)。

【0059】

クリアスイッチ921がオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したとき

50

にバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否かを確認する（ステップS8）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。この例では、バックアップフラグ領域に「55H」が設定されていればバックアップあり（オン状態）を意味し、「55H」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）を意味する。

【0060】

バックアップありを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS9）。ステップS9では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理にて同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

10

【0061】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と表示制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う（ステップS10）。そして、バックアップRAM領域に保存されていたPC（プログラムカウンタ）の退避値がPCに設定され、そのアドレスに復帰する。

20

【0062】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否かを確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0063】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS11）。また、所定の作業領域（例えば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄左中右特別図柄バッファ、特別図柄プロセスフラグ、払出コマンド格納ポイント、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグ）に初期値を設定する作業領域設定処理を行う（ステップS12）。更に、サブ基板（この実施の形態では払出制御基板37、および各演出制御基板）を初期化するための初期化コマンドを各サブ基板に送信する処理を実行する（ステップS13）。初期化コマンドとして、特別図柄用可変表示装置24、第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド（図柄制御基板80に対して）や賞球ランプ51および球切れランプ52の消灯を指示するコマンド等がある。

30

【0064】

そして、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるようにCPU56に設けられているCTCのレジスタの設定が行われる（ステップS14）。すなわち、初期値として2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

40

【0065】

初期化処理の実行（ステップS11～S14）が完了すると、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17：数値データ更新手段）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）が繰り返し実行される。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされ（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態とされる（ステップS19）。表示用乱数とは、特別図柄用可変表示装置24に表示される特別図柄を決定するための乱数で

50

あり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（大当たり決定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技制御処理において、大当たり決定用乱数発生カウンタのカウント値が1周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0066】

なお、表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態とされるのは、表示用乱数更新処理が図6に示すタイマ割込処理でも実行されることから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、ステップS17の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、ステップS17の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【0067】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、レジスタの退避処理（ステップS20）を行った後、図6に示すステップS21～S33の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、スイッチ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0068】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の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う（ステップS22：数値データ更新手段）。CPU56は、更に、初期値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（ステップS23）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う（ステップS24：数値データ更新手段）。

【0069】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム1：大当たりを発生させるか否かを決定する（大当たり判定用）
- (2) ランダム2 - 1 ~ 2 - 3（ランダム2）：特別図柄の左中右のはずれ図柄決定用（特別図柄左中右）
- (3) ランダム3：大当たりを発生させる特別図柄の組合せを決定する（大当たり図柄決定用）
- (4) ランダム4：特別図柄の変動パターンを決定する（変動パターン決定用）
- (5) ランダム5：大当たりを発生させない場合にリーチとするか否かを決定する（リーチ判定用）
- (6) ランダム6：普通図柄に基づく当たりを発生させるか否かを決定する（普通図柄当たり判定用）
- (7) ランダム7：ランダム1の初期値を決定する（ランダム1初期値決定用）
- (8) ランダム8：ランダム6の初期値を決定する（ランダム6初期値決定用）

図6に示された遊技制御処理におけるステップS22では、CPU56は、(1)の大当たり判定用乱数、(3)の大当たり図柄決定用乱数、および(6)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、(2)の特別図柄左中右決定用乱数、(4)の変動パターン決定用乱数、(5)のリーチ判定用乱数、が表示用乱数であり、(7)のランダム1初期値決定用乱数および(8)のランダム6初期値決定用乱数、が初期値用乱数である。なお、遊技効果をも高めるために、上記(1)～(8)の乱数以外の普通図柄に関する乱数等も用いられている。これらの乱数は、上記したように所定の数値範囲の数値データであり、これらの数値データは、数値データ更新手段（例えば、表示用乱数更新処理等）により更新される。

【0070】

10

20

30

40

50

更に、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 25）。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じて弾球遊技機1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従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 26）。普通図柄プロセス処理では、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従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0071】

次いで、CPU 56は、特別図柄に関する表示制御コマンドをRAM 55の所定の領域に設定して表示制御コマンドを送出する処理を行う（特別図柄コマンド制御処理：ステップS 27）。また、普通図柄に関する表示制御コマンドをRAM 55の所定の領域に設定して表示制御コマンドを送出する処理を行う（普通図柄コマンド制御処理：ステップS 28）。

【0072】

更に、CPU 56は、例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、高確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 29）。

【0073】

また、CPU 56は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aの検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS 30）。具体的には、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aの何れかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板37に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板37に搭載されている払出制御用CPUは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0074】

そして、CPU 56は、始動入賞記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップS 31）。また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップS 32）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路59に駆動指令を行う（ステップS 33）。可変入賞球装置15または開閉板20を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路59は、駆動指令に応じてソレノイド16, 21を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップS 34）、割込許可状態に設定する（ステップS 35）。

【0075】

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2ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0076】

図8は、CPU 56が実行する特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。図8に示す特別図柄プロセス処理は、図6のフローチャートにおけるステップS 25の具体的な処理である。CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う際に、変動短縮タイマ減算処理（ステップS 310）を行い、遊技盤6に設けられている始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS 311）、始動口スイッチ通過処理（ステップS 312）を行った後に、内部状態に応じて、ステップS 300～S 308のうちのいずれかの処理を行う。変動短縮タイマは、特別図柄の変動時間が短縮される場合に、変動時間を設定するためのタイマである。

【0077】

特別図柄通常処理（ステップS 300）：特別図柄の可変表示を開始できる状態（例えば

、大当り遊技終了および前回の可変表示の終了)になるのを待つ。特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、始動入賞記憶数を確認する。始動入賞記憶数が0でなければ、特別図柄の可変表示の結果、大当りとするか否か決定する。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に移行するように更新する。

【0078】

特別図柄停止図柄設定処理(ステップS301)：特別図柄の可変表示後の左中右特別図柄の停止図柄を決定する。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に移行するように更新する。

【0079】

変動パターン設定処理(ステップS302：特別演出決定手段)：特別図柄の可変表示の変動パターン(可変表示態様)を、ランダム4の値に応じて決定する。また、変動時間タイマをスタートさせる。このとき、図柄制御基板80に対して、左中右最終停止図柄と変動態様(変動パターン)を指令する情報とが送信される。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に移行するように更新する。

【0080】

特別図柄変動処理(ステップS303)：所定時間(ステップS302の変動時間タイマで示された時間)が経過すると、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に移行するように更新する。

【0081】

特別図柄停止処理(ステップS304)：特別図柄用可変表示装置24において表示される図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄停止を示す表示制御コマンドが送信される状態に設定する。そして、停止図柄が大当り図柄の組み合わせである場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS300に移行するように更新する。

【0082】

大入賞口開放開始処理(ステップS305)：大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放する。また、プロセスタイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、大当り中フラグをセットする。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS306に移行するように更新する。

【0083】

大入賞口開放中処理(ステップS306)：大入賞口ラウンド表示の表示制御コマンドを図柄制御基板80に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。最後の入賞口の閉成条件が成立したら、内部状態をステップS307に移行するように更新する。

【0084】

特定領域有効時間処理(ステップS307)：V入賞スイッチ22の通過の有無を監視して、大当り遊技状態継続条件の成立を確認する処理を行う。大当り遊技状態継続の条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態をステップS305に移行するように更新する。また、所定の有効時間内に大当り遊技状態継続条件が成立しなかった場合、または、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態をステップS308に移行するように更新する。

【0085】

大当り終了処理(ステップS308)：大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を表示制御手段に行わせるための制御を行う。そして、内部状態をステップS300に移行するように更新する。

【0086】

図9は、この実施の形態で用いられる変動パターンの一例を示す説明図である。図9において、「EXT」とは、2バイト構成の表示制御コマンドにおける2バイト目のEXTデータを示す。つまり、特別図柄の各変動パターンと表示制御コマンドとは1対1に対応付

けられている。また、特別図柄の変動時間（識別情報の可変表示期間）を指定する時間指定コマンド（時間）も含まれている。

【0087】

なお、「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動パターンである。更に、この実施の形態では、短縮変動パターンが用いられる。短縮変動パターンは、左中右の図柄の変動時間が例えば1.0秒という極めて短い変動パターンである。

【0088】

また、この実施の形態では、高確率時（確変中）でも低確率時（非確変中＝通常状態）でも変動パターン1～10の変動パターンが用いられるが、高確率時には変動パターン1～10のそれぞれの変動時間を短くするようにしてもよい。また、高確率時に用いられる変動パターン群（使用される複数の変動パターン）と低確率時に用いられる変動パターン群とを別にしてもよい。

10

【0089】

図10は、始動入賞が生じたときに実行される始動口スイッチ通過処理（ステップS312）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、始動入賞記憶数が最大値である4に達しているかどうか確認する（ステップS111）。始動入賞記憶数が4に達していなければ、始動入賞記憶数を1増やし（ステップS112）、大当たり判定用乱数等の各乱数の値を抽出し、それらを始動入賞記憶数の値に対応した数値データ記憶手段としての保存領域（特別図柄判定用バッファ）に格納する（ステップS113：数値データ記憶手段）。なお、乱数を抽出するとは、乱数を生成させるためのカウンタからカウンタ値を読み出して、読み出したカウンタ値を乱数値とすることである。ステップS114では、変動時間を短縮させるか否かの判定を行うタイマをセットする。そして、入賞時演出設定処理を実行する（ステップS115）。

20

【0090】

図11は、入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理において、CPU56は、まず、始動入賞があったことを示す入賞ありフラグをセットする（ステップS121）。入賞ありフラグは、特別図柄プロセス処理の終了後に実行される記憶処理（ステップS31）で参照される。次いで、CPU56は、ランダム1（大当たり判定用乱数）を生成するためのカウンタからランダム1を抽出し（ステップS122）、大当たり判定モジュールを実行する。すなわち、大当たり判定サブルーチンをコールする（ステップS123）。大当たり判定モジュールにおいてランダム1の値に基づいて大当たりとなると判定された場合には（ステップS124）、確変大当たりとなるか否か判定する（ステップS125）。

30

【0091】

この実施の形態では、左中右の特別図柄は、それぞれ、「0」～「11」の12通りあって、特別図柄用可変表示装置24において「0」から順に特別図柄の表示が変化することによって特別図柄の変動が実現される。なお、特別図柄の変動中において、表示図柄の表示は非連続的に変化してもよい。また、特別図柄の最終停止図柄（確定図柄）が左中右揃った場合に大当たりとなり、左右が揃った状態で中図柄が変動している状態である場合にリーチとなる。そして、大当たりとなる場合において、奇数図柄で揃ったときには、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行する。また、高確率状態において、大当たりが発生すると、または、所定回の特別図柄の変動が行われると高確率状態は終了し低確率状態に戻る。

40

【0092】

従って、ステップS124では、CPU56は、ランダム3（大当たり図柄決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数に基づいて大当たり図柄を判定し、判定結果が奇数図柄であれば確変大当たりとなると判定する。確変大当たりとならないと判定した場合には、非特定大当たり入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする（ステップS126）。確変大当たりとなると判定した場合には、特定大当たり入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとしてRAM55にセットする（ステップS127）。

【0093】

50

ステップ S 1 2 4 において大当たりとしないと判定された場合には、ランダム 5 (リーチ判定用乱数) を生成するためのカウンタからランダム 5 を抽出し (ステップ S 1 3 1)、リーチ判定モジュールを実行する。すなわち、リーチ判定サブルーチンをコールする (ステップ S 1 3 2)。リーチ判定モジュールにおいてランダム 5 の値に基づいてリーチとなると判定された場合には (ステップ S 1 3 3)、リーチ入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとして R A M 5 5 にセットする (ステップ S 1 3 4)。リーチとならないと判定された場合には、はずれ入賞指定コマンドを示すデータを入賞コマンドとして R A M 5 5 にセットする (ステップ S 1 3 5)。

【 0 0 9 4 】

そして、R A M 5 5 に入賞コマンドとしてセットされたデータを、R A M 5 5 の入賞時演出用バッファとして定められている領域に格納する (ステップ S 1 3 6)。なお、入賞時演出用バッファに格納されたデータは、特別図柄プロセス処理の終了後に実行される記憶処理 (ステップ S 3 1) で参照される。

10

【 0 0 9 5 】

このように、本実施形態においては、始動入賞時に数値データ記憶手段 (特別図柄判定用バッファ) に記憶される数値データが所定の判定値として後述する大当たり判定値およびリーチ判定値、等と合致するか否かの判定を行う表示結果事前決定手段 (ステップ S 1 2 3、S 1 3 2) を備えている。このように、始動入賞時に大当たりか否か又はリーチするか否かの判定を行うため、大当たりとなる又はリーチとなる始動記憶による可変表示までの連続的な演出を行うことが可能となっている。

20

【 0 0 9 6 】

図 1 2 (A) は、大当たり判定モジュールで用いられる大当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。また、図 1 2 (B) は、リーチ判定モジュールで用いられるリーチ判定テーブルの一例を示す説明図である。図 1 2 (A) に示すように、所定の判定値としての大当たり判定値およびリーチ判定値を有し、この実施の形態では、低確率時 (非確変時) では大当たり判定値は「 3 」であり、高確率時 (確変時) では大当たり判定値は「 3 」、「 7 」、「 7 9 」、「 1 0 3 」、「 1 0 7 」である。また、図 1 2 (B) に示すように、低確率時 (非確変時) ではリーチ判定値は「 0 」、「 1 」、「 1 1 」であり、高確率時ではリーチ判定値は「 0 」、「 1 」、「 7 」、「 9 」、「 1 1 」、「 1 2 」である。従って、高確率時には、低確率時に比べてリーチが生じやすくなっている。

30

【 0 0 9 7 】

図 1 3 は、大当たり判定モジュールを示すフローチャートである。大当たり判定処理において、C P U 5 6 は、まず、そのときの状態が確変中であるか否か判定し (ステップ S 1 4 1)、確変中であれば、図 1 2 (A) に示された大当たり判定テーブル中の高確率時のテーブルを使用することに決定する (ステップ S 1 4 2)。確変中でなければ、大当たり判定テーブル中の低確率時のテーブルを使用することに決定する (ステップ S 1 4 3)。

【 0 0 9 8 】

そして、抽出されているランダム 1 の値に一致する値が大当たり判定テーブル中にあるか否か判定し (ステップ S 1 4 4、S 1 4 5)、一致する値があれば大当たりとすることにし (ステップ S 1 4 6)、一致する値がなければ大当たりとしないことに決定する (ステップ S 1 4 7)。

40

【 0 0 9 9 】

図 1 4 は、リーチ判定モジュールを示すフローチャートである。リーチ判定処理において、C P U 5 6 は、まず、そのときの状態が確変中であるか否か判定し (ステップ S 1 5 1)、確変中であれば、図 1 2 (B) に示されたリーチ判定テーブル中の高確率時のテーブルを使用することに決定する (ステップ S 1 5 2)。確変中でなければ、リーチ判定テーブル中の低確率時のテーブルを使用することに決定する (ステップ S 1 5 3)。

【 0 1 0 0 】

そして、抽出されているランダム 5 の値に一致する値がリーチ判定テーブル中にあるか否か判定し (ステップ S 1 5 4、S 1 5 5)、一致する値があればリーチすることにし (ス

50

トップ S 1 5 6)、一致する値がなければリーチしないことに決定する(ステップ S 1 5 7)。

【0101】

図 1 5 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップ S 3 0 0)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、CPU 5 6 は、特別図柄の変動を開始することができる状態(例えば特別図柄プロセスフラグの値がステップ S 3 0 0 を示す値となっている場合)には(ステップ S 5 1)、始動入賞記憶数の値を確認する(ステップ S 5 2)。具体的には、始動入賞カウンタのカウント値を確認する。なお、特別図柄プロセスフラグの値がステップ S 3 0 0 を示す値となっている場合とは、特別図柄用可変表示装置 2 4 において図柄の変動がなされていず、かつ、大当たり遊技中でもない場合である。

10

【0102】

始動入賞記憶数が 0 でなければ、始動入賞記憶数 = 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 RAM 5 5 の乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ S 5 3)、始動入賞記憶数の値を 1 減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ S 5 4)。すなわち、始動入賞記憶数 = 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、始動入賞記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0103】

次いで、CPU 5 6 は、乱数格納バッファから大当たり判定用乱数を読み出し(ステップ S 5 5)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ S 5 6)。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ S 5 7)、CPU 5 6 は、大当たりフラグをセットする(ステップ S 5 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止図柄設定処理に対応した値に更新する(ステップ S 5 9)。

20

【0104】

このように、本実施形態においては、可変表示の開始条件の成立にもとづいて特別図柄用可変表示装置 2 4、第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段(ステップ S 5 6)を備えている。

【0105】

図 1 6 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止図柄設定処理(ステップ S 3 0 1)を示すフローチャートである。特別図柄停止図柄設定処理において、CPU 5 6 は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ S 6 1)。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり図柄用乱数(ランダム 3)の値(ステップ S 5 3 において読み出したランダム 3)に従って大当たり図柄を決定する(ステップ S 6 2)。この実施の形態では、ランダム 3 の値に応じた大当たり図柄テーブルに設定されている図柄番号の各図柄が、大当たり図柄として決定される。大当たり図柄テーブルには、複数種類の大当たり図柄の組み合わせのそれぞれに対応した左中右の図柄番号が設定されている。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に対応した値に更新する(ステップ S 6 3)。

30

【0106】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU 5 6 は、リーチ判定モジュールを実行する(ステップ S 6 5)。ここでは、リーチ判定モジュールにおいて、ステップ S 5 3 で保存領域から読み出したランダム 3 の値すなわち乱数値バッファに格納されている値に基づいてリーチとするか否かの決定が行われる(ステップ S 6 4)。また、ランダム 2 - 1 の値に従って左右特別図柄を決定し、ランダム 2 - 2 の値に従って中特別図柄を決定する(ステップ S 6 7)。ここで、決定された中特別図柄が左右特別図柄と一致した場合には、中特別図柄に対応した乱数の値に 1 加算した値に対応する図柄を中特別図柄の停止図柄として、大当たり図柄と一致しないようにする。そして、ステップ S 6 3 に移行する。

40

【0107】

ステップ S 6 6 においてリーチしないことに決定された場合には、はずれの場合の停止図

50

柄の決定を行う（ステップS68）。具体的には、ステップS53で読み出した値、すなわち抽出されているランダム2-1の値に従って左特別図柄を決定し、ランダム2-2の値に従って中特別図柄を決定するとともに、ランダム2-3の値に従って右特別図柄を決定する。なお、ここでは、左右特別図柄が一致した場合には右特別図柄を1図柄ずらし、リーチにもならないはずれとなるようにする。そして、ステップS63に移行する。なお、ステップS62において確変図柄が決定された場合には、大当たり遊技の終了後に確変状態に移行することを示す確変フラグがセットされる。

【0108】

このように、本実施形態においては、可変表示の開始条件の成立にもとづいて特別図柄用可変表示装置24、第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段（ステップS65）を備えている。

10

【0109】

図17は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS302：特別演出決定手段）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS651）。大当たりフラグがセットされている場合には、高確率変動を伴う大当たりか否かを確認し（ステップS652）、高確率変動を伴う大当たりの場合には、図18に示す変動パターン判定テーブルの確変大当たり用テーブルを選択し（ステップS653）、選択された変動パターンを変動パターンコマンドにセットし（ステップS654）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップS655）。また、ステップS652で高確率変動を伴わない通常大当たりの場合には、図18に示す通常大当たり用テーブルを選択する（ステップS656）。このように、本実施形態においては、後述する第1の特別演出としての特別演出1または第2の特別演出としての特別演出2を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段を備えている。

20

【0110】

ステップS651で大当たりフラグがセットされていない場合には、リーチフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS657）。リーチフラグがセットされている場合には、図18に示すリーチはずれ用テーブルを選択し（ステップS658）、リーチフラグがセットされていない場合には、図18に示すはずれ用テーブルを選択する（ステップS659）。

30

【0111】

図19は、2msタイマ割込処理における記憶処理（ステップ31）を示すフローチャートである。記憶処理において、CPU56は、始動入賞記憶カウンタのカウント値が前回始動入賞記憶カウンタのカウント値と同じであるか否かを確認する（ステップS161）。同じでなければ、すなわち始動入賞記憶数に変化が生じていれば、始動入賞記憶数に応じた始動入賞記憶指定のコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットし（ステップS162）、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する（ステップS163）。そして、始動入賞記憶カウンタのカウント値を、前回始動入賞記憶カウンタに設定しておく（ステップS164）。

40

【0112】

コマンドセット処理を実行することによって表示制御コマンドが図柄制御基板80に送信される。この実施の形態では、表示制御手段に送信されうる各表示制御コマンドはROMのコマンド送信テーブルに格納されている。また、コマンドセット処理では、CPU56は、ポインタが示すROM54のアドレスに格納されている表示制御コマンドデータを、表示制御コマンドデータを出力するための出力ポートに設定するとともに、コマンドを送信することを示す表示制御INT信号を出力する。

【0113】

また、入賞ありフラグがセットされている場合には（ステップS165）、入賞時演出用バッファに格納されている入賞コマンドに応じたデータに対応した入賞コマンド送信テ

50

ブルのアドレスをポインタにセットし（ステップ S 1 6 6）、サブルーチンであるコマンドセット処理を実行する（ステップ S 1 6 7）。

【 0 1 1 4 】

以上の処理によって、始動入賞記憶数が変化したときには、図柄制御基板 8 0 に搭載されている表示制御手段に対して、始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドが送信される（ステップ S 1 6 1 ~ S 1 6 3）。また、始動入賞記憶数が増加したときには、特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信される（図 1 0 に示されたステップ S 1 1 2, S 1 1 5、図 1 1、および図 1 7 に示されたステップ S 1 6 6, S 1 6 7 参照）。なお、この実施の形態では、大当りではない場合には、リーチ入賞指定またははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信されるが、大当りではない場合には常にははずれ入賞指定の表示制御コマンドが送信されるようにしてもよい。以下、特定大当り入賞指定、非特定大当り入賞指定、リーチ入賞指定およびはずれ入賞指定の表示制御コマンドを、入賞時判定結果コマンドまたは判定結果コマンドとすることがある。

10

【 0 1 1 5 】

なお、始動入賞が発生した時点で判定される大当りおよびリーチ（ステップ S 1 2 3, S 1 3 2 参照）は、特別図柄用可変表示装置 2 4 における可変表示を開始させるための条件（始動条件であって開始条件ではない）の成立に基づいて決定されたものである。特別図柄用可変表示装置 2 4 において可変表示を開始できる条件（開始条件）が成立したときには、あらためて、大当りとするか否か、また、はずれリーチとするか否かが決定される（ステップ S 5 6, S 6 5 参照）。そして、その決定結果に基づいて実際の可変表示の表示結果が導出される（ステップ S 6 2, S 6 7, S 6 8 参照）。ただし、可変表示の開始条件が成立したときに用いられる乱数値は、可変表示の始動条件が成立したときに抽出され保存領域に保存された値である。従って、可変表示の開始条件が成立したときの確変大当りとするか否かと、非確変大当りとするか否かと、はずれリーチとするか否かの決定結果は、可変表示の始動条件が成立したときの決定結果と同じになる。

20

【 0 1 1 6 】

なぜなら、可変表示の開始条件が成立したときに用いられる所定の数値データを抽出する処理であるステップ S 1 1 3 の処理と、可変表示の始動条件成立時の判定に相当する入賞時演出設定処理とは 1 回のタイマ割込処理内で完了し、その間変化しないからである。

30

【 0 1 1 7 】

次に、遊技制御手段から表示制御基板に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図 2 0 は、主基板 3 1 から図柄制御基板 8 0 に送信される表示制御コマンドの信号線を示す説明図である。図 2 0 に示すように、この実施の形態では、表示制御コマンドは、表示制御信号 D 0 ~ D 7 の 8 本の信号線で主基板 3 1 から図柄制御基板 8 0 に送信される。また、主基板 3 1 と図柄制御基板 8 0 との間には、ストローク信号（表示制御 I N T 信号）を送信するための表示制御 I N T 信号の信号線も配線されている。なお、図 2 0 には、表示制御コマンドの例が示されているが、他の電気部品制御基板への制御コマンドも、8 本の信号線と 1 本の I N T 信号の信号線によって送信される。また、表示制御コマンドには、前述した可変表示時間を指定する時間指定コマンドも含まれ、主基板 3 1 の遊技制御手段は、図柄制御基板 8 0 に時間指定コマンドを送信する時間指定コマンド送信手段（遊技制御手段の C P U 5 6 の表示制御信号 D 0 ~ D 7 を送信する部分、ステップ S 2 7、S 2 8）を備えている。

40

【 0 1 1 8 】

図柄制御基板 8 0 の表示制御手段は、主基板 3 1 の遊技制御手段から上記した表示制御コマンドを受信すると後述する図 2 2 に示される内容に応じて特別図柄用可変表示装置 2 4、第 1 可変表示装置 8、第 2 可変表示装置 9 および普通図柄表示器 1 0 の表示状態を変更する。なお、図 2 2 に示された例以外の制御コマンドも遊技制御手段から表示制御手段に送信される。例えば、普通図柄始動記憶表示器 4 1 の点灯個数を示す制御コマンド等や、大当り遊技に関するより詳細な表示制御コマンドも遊技制御手段から表示制御手段に送信

50

される。

【0119】

この実施の形態では、表示制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」とされる。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【0120】

図21に示すように、表示制御コマンドの8ビットの表示制御コマンドデータは、表示制御INT信号に同期して出力される。図柄制御基板80に搭載されている表示制御手段は、表示制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。従って、表示制御手段から見ると、表示制御INT信号は、表示制御コマンドデータの取り込みの契機となる取込信号に相当する。

10

【0121】

表示制御コマンドは、表示制御手段が認識可能に1回だけ送出される。認識可能とは、この例では、表示制御INT信号のレベルが変化することであり、認識可能に1回だけ送出されるとは、例えば表示制御コマンドデータの1バイト目および2バイト目のそれぞれに応じて表示制御INT信号が1回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、表示制御INT信号は図21に示された極性と逆極性であってもよい。

20

【0122】

図22は、図柄制御基板80に送出される表示制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図22に示す例において、コマンド8000（H）～800D（H）は、特別図柄を可変表示する特別図柄用可変表示装置24における特別図柄の変動パターンを指定する表示制御コマンドである。なお、変動パターンを指定するコマンド（変動パターンコマンド）は変動開始指示も兼ねている。また、コマンド800E（H）は、短縮表示パターンを指定するコマンドである。

【0123】

コマンド88XX（H）（X=4ビットの任意の値）は、普通図柄の変動パターンに関する表示制御コマンドである。コマンド89XX（H）は、普通図柄の停止図柄を指定する表示制御コマンドである。コマンド8A00（H）は、普通図柄の可変表示の停止を指示する表示制御コマンドである。

30

【0124】

コマンド91XX（H）、92XX（H）および93XX（H）は、特別図柄の左中右の停止図柄を指定する表示制御コマンドである。「XX」には図柄番号が設定される。また、コマンドA000（H）は、特別図柄の可変表示の停止を指示する表示制御コマンドである。コマンドBXXXX（H）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される表示制御コマンドである。そして、コマンドC000（H）～EXXX（H）は、特別図柄の変動および大当り遊技に関わらない特別図柄用可変表示装置24の表示状態に関する表示制御コマンドである。

40

【0125】

コマンドC3XX（H）は、始動入賞が生じたときに送信される判定結果コマンドである。C300（H）ははずれ入賞指定の表示制御コマンド（はずれ入賞指定コマンド）であり、C301（H）はリーチ入賞指定の表示制御コマンド（リーチ入賞指定コマンド）であり、C302（H）は非特定大当り入賞指定の表示制御コマンド（非特定大当り入賞指定コマンド）であり、C303（H）は特定大当り入賞指定の表示制御コマンド（特定大当り入賞指定コマンド）である。また、コマンドD000（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する表示制御コマンドである。

【0126】

コマンドE0XX（H）は、特別図柄用可変表示装置24における始動入賞記憶数を表示

50

する表示エリアにおいて、表示色を変化させる始動記憶表示器 18 の個数を示す表示制御コマンドである。例えば、表示制御手段は、各始動記憶表示器 18 のうち「XX(H)」で指定される個数の始動記憶表示器 18 の表示色を変化させる。すなわち、コマンド E0XX(H) は、保留個数という情報を報知するために設けられている表示エリアの制御を指示するコマンドである。なお、表示色を変化させる始動記憶表示器 18 の個数に関するコマンドが、表示色を変化させるエリアの個数の増減を示すように構成されていてもよい。また、この実施の形態では、始動入賞記憶の上限値は 4 であるから、「XX」は 0 ~ 4 のいずれかである。

【0127】

また、コマンド E400(H) は、高確率状態から低確率状態になったときに送信されるコマンドであり、コマンド E401(H) は、低確率状態から高確率状態になったときに送信されるコマンドである。

10

【0128】

図柄制御基板 80 の表示制御手段は、主基板 31 の遊技制御手段から上記した表示制御コマンドを受信すると図 20 に示された内容に応じて特別図柄用可変表示装置 24、第 1 可変表示装置 8、第 2 可変表示装置 9 および普通図柄表示器 10 の表示状態を変更する。

【0129】

なお、ランプ制御手段および音制御手段にも、表示制御コマンドと同じ形態のランプ制御コマンドおよび音制御コマンドが送信される。ランプ制御手段は、ランプ制御コマンドを受信するとランプ・LED の表示状態を変更し、音制御手段は、音制御コマンドを受信するとスピーカ 27 からの音出力態様を変更する制御を行う。

20

【0130】

また、可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドは、変動パターン指定の表示制御コマンドで実現され、識別情報の表示結果を特定可能な識別情報指定コマンドは、左特別図柄指定、中特別図柄指定、右特別図柄指定の表示制御コマンドで実現され、可変表示の終了を示す可変表示終了指定コマンドは、特別図柄停止の表示制御コマンドで実現されている。また、この実施の形態では、変動パターン指定の表示制御コマンドが可変表示の開始を示す可変表示開始指定コマンドおよび可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとして兼用されているが、可変表示開始指定コマンドと可変表示態様を特定可能な可変表示態様指定コマンドとを別にしてもよい。

30

【0131】

次に、表示制御手段の動作を説明する。図 23 は、表示制御用 CPU 101 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また表示制御の起動間隔を決めるための 2 m S タイマの初期設定等を行うための初期化処理が行われる(ステップ S701)。その後、表示制御用 CPU 101 は、タイマ割込フラグの監視(ステップ S702)の確認を行うループ処理に移行する。図 24 に示すように、タイマ割込が発生すると、表示制御用 CPU 101 は、タイマ割込フラグをセットする(ステップ S711)。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、表示制御用 CPU 101 は、そのフラグをクリアし(ステップ S703)、以下の表示制御処理を実行する。

40

【0132】

この実施の形態では、タイマ割込は 2 m S 毎にかかる。すなわち、表示制御処理は、2 m S 毎に起動される。また、この実施の形態では、タイマ割込処理ではフラグセットのみがなされ、具体的な表示制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で表示制御処理を実行してもよい。

【0133】

表示制御処理において、表示制御用 CPU 101 は、まず、受信した表示制御コマンドを解析する(コマンド解析実行処理:ステップ S704)。次いで表示制御用 CPU 101 は、表示制御プロセス処理を行う(ステップ S705)。表示制御プロセス処理では、制

50

御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態に対応したプロセスを選択して実行する。そして、後述する報知画像を決定する乱数カウンタを更新する処理を実行する（ステップS706）。その後、ステップS702のタイマ割込フラグの確認を行う処理に戻る。

【0134】

次に、主基板31からの表示制御コマンド受信処理について説明する。図25は、主基板31から受信した表示制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の表示制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよく、例えば、図柄指定コマンド格納領域を3個（ $2 \times 3 = 6$ バイトのコマンド受信バッファ）、それ以外の変動パターン指定などのコマンド格納領域を1個（ $2 \times 1 = 2$ バイトのコマンド受信バッファ）のようなバッファ構成としてもよい。音制御手段や、ランプ制御手段においても同様に、リングバッファ形式でないバッファ形式としてもよい。この場合、表示制御手段、音制御手段、ランプ制御手段は、変動パターンなどの格納領域に格納される最新のコマンドにもとづき制御される。これにより、主基板31からの指示に迅速に対応することができる。

10

【0135】

図26および図27は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された表示制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、表示制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【0136】

コマンド解析処理において、表示制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、表示制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+1しておく。

30

【0137】

受信した表示制御コマンドが特別図柄左指定の表示制御コマンド（91XX（H））であれば（ステップS613）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される左特別図柄を示すデータを、RAMにおける左特別図柄格納領域に格納する（ステップS614）。また、特別図柄中指定の表示制御コマンド（92XX（H））であれば（ステップS615）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される中特別図柄を示すデータを、RAMにおける中特別図柄格納領域に格納する（ステップS616）。そして、特別図柄右指定の表示制御コマンド（93XX（H））であれば（ステップS617）、表示制御用CPU101は、「XX」で示される右特別図柄を示すデータを、RAMにおける右特別図柄格納領域に格納する（ステップS618）。

40

【0138】

また、受信した表示制御コマンドが変動パターン指定の表示制御コマンドであれば（ステップS619）、表示制御用CPU101は、そのコマンドのEXTデータを変動パターンデータ格納領域に格納し（ステップS620）、変動パターン受信フラグをセットする（ステップS621）。

【0139】

受信した表示制御コマンドが始動入賞記憶数指定の表示制御コマンドであれば（ステップS631）、表示制御用CPU101は、RAMにおける始動入賞数記憶領域の始動入賞

50

記憶数を表示制御コマンドで指定された数に更新する（ステップS632）。また、始動記憶表示器18の数を更新する（ステップS633）。

【0140】

また、受信した表示制御コマンドがはずれ入賞指定の表示制御コマンドであれば（ステップS634）、表示制御用CPU101は、飾り図柄変動パターンテーブルの設定を行う（ステップS635）。受信した表示制御コマンドがリーチ入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップS636）飾り図柄変動パターンテーブルの設定を行う（ステップS637）。

【0141】

また、受信した表示制御コマンドが非特定大当り入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップS638）飾り図柄変動パターンテーブルの設定を行う（ステップS639）。さらに、受信した表示制御コマンドが特定大当り入賞指定の表示制御コマンドである場合にも（ステップS640）飾り図柄変動パターンテーブルの設定を行う（ステップS641）。

【0142】

そして、ステップS612で読み出した受信コマンドがその他の表示制御コマンドである場合には、受信コマンドに対応するフラグをセットする（ステップS642）。

【0143】

図28は、第1可変表示装置8および第2可変表示装置9において特別演出を行うときに用いられる飾り図柄変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。この実施の形態では、はずれ入賞指定の判定結果コマンドを受信していたときに選択される飾り図柄変動パターンテーブル1と、リーチ入賞指定の判定結果コマンドを受信していたときに選択される飾り図柄変動パターンテーブル2と、非特定大当り入賞指定の判定結果コマンドを受信していたときに選択される飾り図柄変動パターンテーブル3と、特定大当り入賞指定の判定結果コマンドを受信していたときに選択される飾り図柄変動パターンテーブル4とがある。各飾り図柄変動パターンテーブルには、それぞれ、主基板31からの変動パターンコマンド（図22参照）の種類に対応して、14種類の飾り図柄の変動パターンが予め設定されている。飾り図柄の変動パターンは、対応する変動パターンコマンドが示す変動時間の間、その変動パターンコマンドにもとづく特別図柄の変動に関連して飾り図柄を変動させるための変動パターンとされている。例えば、リーチAを指定する変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の変動パターンは、飾り図柄の変動表示によってリーチ態様を表すように設定されている。

【0144】

なお、キャラクタの出現等による予告演出とともに、飾り図柄を通常の表示とは異なる表示態様で表示させることにより予告演出を行うようにしてもよい。

【0145】

また、各飾り図柄変動パターンテーブルに、主基板31からの変動パターンコマンドの種類に対応した飾り図柄の変動パターンが複数設定されていてもよい。この場合、例えば、乱数を用いて使用する飾り図柄の変動パターンを決定するようにすればよい。

【0146】

図29は、図26、図27のコマンド解析処理における飾り図柄変動パターンテーブル設定処理（ステップS635、S637、S639、S641）の一例を示すフローチャートである。飾り図柄変動パターンテーブル設定処理において、表示制御用CPU101は、表示結果事前決定手段の判定結果に応じて使用する飾り図柄変動パターンテーブルを選択する（ステップS669a）。そして、表示制御用CPU101は、選択した飾り図柄変動パターンテーブルを使用テーブルとして設定する（ステップS669b）。なお、リーチ等の演出は遊技制御手段によって決定され、一方、演出の態様として飾り図柄を保持する領域は演出制御手段によって別個に独自に決定される。

【0147】

次に本実施形態に係る特別演出について説明する。図30は、本実施形態に係る第2可変

表示装置 9 を構成する左リール 9 a および右リール 9 b である。第 2 可変表示装置 9 は、複数の識別情報として飾り図柄（オレンジ等）の付されたリール 9 a , b を可変表示するものである。なお、本実施形態に係る第 2 可変表示装置 9 のリール 9 a , b には、6 種類の飾り図柄が付されており、半数の飾り図柄（チェリー、グレープ、オレンジ）が確変図柄、残り半数の飾り図柄（プラム、リンゴ、スイカ）が通常図柄として設定されている。

【 0 1 4 8 】

なお、本実施形態における第 2 可変表示装置 9 の飾り図柄は通常図柄と確変図柄とを別々に設けているが、通常図柄と確変図柄とを区別することなく特別演出の実行される遊技状態に応じて確変図柄と通常図柄とを設定し、遊技者に報知するようにしてもよい。

【 0 1 4 9 】

また、本実施形態における弾球遊技機 1 は、第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に可変表示される図柄の表示結果を前述した特定表示結果および特別表示結果とは異なる特別の表示結果としての第 1 の特別の表示結果とすることを決定したときに、第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に第 1 の特別の表示結果を表示した後に特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御する機能を有する。更に、表示結果事前決定手段によって第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に可変表示される図柄の表示結果を前述した特定表示結果および特別表示結果とは異なる特別の表示結果としての第 2 の特別の表示結果とすることを決定したときに、第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に第 2 の特別の表示結果を表示した後に大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態終了後に大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別遊技状態としての高

10

20

【 0 1 5 0 】

図 3 1 は、図 9 の変動パターン 1 0 における特別演出 1 の一例を示すものである。本実施形態では、図柄制御基板 8 0 に搭載された表示制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果事前決定手段による決定結果にもとづいて第 1 可変表示装置 8 に導出表示される図柄を第 2 可変表示装置 9 により事前に報知する第 1 の事前報知手段を備えている。つまり、可変表示を開始する前に第 1 可変表示装置 8 で狙うべき図柄を第 2 可変表示装置 9 で遊技者に報知する第 1 の事前報知手段を備えている。また、表示制御手段は、第 1 の事前報知手段に用いられる第 1 の報知画像（ a ） , （ b ）を備えている。そして、報知する画像によって大当り遊技状態となる信頼度を異ならせている。この点については後述する。

30

【 0 1 5 1 】

また、第 1 の事前報知手段による報知後、前述した操作手段としての操作ボタン 1 1 を操作することにより表示結果事前決定手段によって決定された図柄を第 1 可変表示装置 8 に導出表示させる第 1 の特別演出としての特別演出 1 を実行する機能を有している。つまり、報知手段によって遊技者が狙うべき図柄を第 2 可変表示装置 9 で報知した後、第 1 可変表示装置 8 を可変表示させて、遊技者が操作ボタン 1 1 を操作することにより第 1 可変表示装置 8 の変動を停止し、表示結果事前決定手段によって決定された図柄を導出表示させる特別演出 1 を実行する機能を有している。なお、表示制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果事前決定手段によって大当り遊技状態に制御されることが決定されたときに第 1 の特別の表示結果として第 1 可変表示装置 8 および第 2 の可変表示装置 9 に同一の図柄を導出表示

40

【 0 1 5 2 】

図 3 1 に示すように、図 9 の変動パターン 1 0 における特別演出 1 は、第 1 可変表示装置 8 の可変表示が一旦停止した後に実行され、後述する特別演出 1 報知画像決定パターンテーブル（図 4 3 参照）にもとづいて、報知画像として第 2 可変表示装置 9 に遊技者が狙うべき図柄を表示した後第 1 可変表示装置 8 は可変表示を開始する。そして、遊技者が操作ボタン 1 1 を操作したことが検出されると、第 1 可変表示装置 8 に表示結果事前決定手段によって決定された図柄が導出表示され、第 2 可変表示装置 9 に表示された図柄のうちいずれかが第 1 可変表示装置 8 に導出表示されたことを条件として大当り遊技状態に制御される。本例においては、第 1 の事前報知手段によって第 2 可変表示装置 9 にグレープとチ

50

ェリーが表示され、操作ボタン 11 操作後に第 1 可変表示装置 8 にグレープが導出表示されたことで、第 2 可変表示装置 9 の表示結果の 1 つと一致するため大当り遊技状態となる。更に、前述したように、グレープは確変図柄として設定されているため、大当り遊技状態終了後に確変遊技状態に制御されるものである。

【0153】

図 3 2 は、図 9 の変動パターン 1 1 における特別演出 2 の一例を示すものである。本実施形態では、図柄制御基板 8 0 に搭載された表示制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果事前決定手段による決定結果にもとづいて第 2 可変表示装置 9 に導出表示される図柄を第 1 可変表示装置 8 により事前に報知する第 2 の事前報知手段を備えている。つまり、可変表示を開始する前に第 2 可変表示装置 9 で狙うべき図柄を第 1 可変表示装置 8 で遊技者に報知する第 2 の事前報知手段を備えている。つまり、可変表示を開始する前に第 2 可変表示装置 9 で狙うべき図柄を第 1 可変表示装置 8 で遊技者に報知する第 2 の事前報知手段を備えている。また、表示制御手段は、第 2 の事前報知手段に用いられる第 2 の報知画像 (a) , (b) , (c) を備えている。そして、報知する画像によって大当り遊技状態となる信頼度を異ならせている。この点については後述する。

10

【0154】

そして、第 2 の事前報知手段による報知後、前述した操作手段としての操作ボタン 1 1 を操作することにより表示結果事前決定手段によって決定された図柄を第 2 可変表示装置 9 に導出表示させる第 2 の特別演出としての特別演出 2 を実行する機能を有している。つまり、報知手段によって遊技者が狙うべき図柄を第 1 可変表示装置 8 で報知した後、第 2 可変表示装置 9 を可変表示させて、遊技者が操作ボタン 1 1 を操作することにより第 2 可変表示装置 9 の変動を停止し、表示結果事前決定手段によって決定された図柄を導出表示させる特別演出 2 を実行する機能を有している。なお、表示制御用 CPU 1 0 1 は、表示結果事前決定手段によって大当り遊技状態に制御されることが決定されたときに第 1 の特別の表示結果として第 1 可変表示装置 8 および第 2 の可変表示装置 9 に同一の図柄を導出表示した後、大当り遊技状態に制御される。

20

【0155】

図 3 2 に示すように、図 9 の変動パターン 1 1 における特別演出 2 は、第 1 可変表示装置 8 の可変表示が一旦停止した後に実行され、後述する特別演出 2 報知画像決定パターンテーブル (図 4 3 参照) にもとづいて、報知画像として第 1 可変表示装置 8 に遊技者が狙うべき図柄を表示した後第 2 可変表示装置 9 は可変表示を開始する。そして、遊技者が操作ボタン 1 1 を操作したことが検出されると、第 2 可変表示装置 9 に表示結果事前決定手段によって決定された図柄が導出表示され、第 1 可変表示装置 8 に表示された図柄のうちいずれかが第 2 可変表示装置 9 に導出表示されたことを条件として大当り遊技状態に制御される。本例においては、第 2 の事前報知手段によって第 1 可変表示装置 8 にチェリーとグレープとリンゴが表示され、操作ボタン 1 1 操作後に第 2 可変表示装置 9 にリンゴが導出表示されたことで、第 1 可変表示装置 8 の表示結果の 1 つと一致するため大当り遊技状態となる。つまり、第 1 の特別の表示結果として第 1 可変表示装置 8 および第 2 可変表示装置 9 に同一の図柄であるリンゴが導出表示されて、大当り遊技状態となる。

30

【0156】

なお、図 3 1 および図 3 2 に示す特別演出では、第 1 可変表示装置 8 に前記した特定表示結果および特別表示結果とは異なった図柄が一旦導出表示した後に特定表示結果を表示することが表示結果事前決定手段によって決定されたことを条件に実行される。つまり、可変表示の結果はずれとなる図柄の組み合わせが第 1 可変表示装置 8 に表示された後に特別演出を実行するようにしている。なお、表示結果事前決定手段によって特定表示結果以外の表示結果となることが決定されたときにも上記した特別演出を実行するようにしてもよい。

40

【0157】

また、確変図柄と通常図柄とを区別して設けていない場合には、大当りを決定した後に再抽選を行い、確変とするか否かを決定してもよい。また、特別図柄用可変表示装置 2 4 で

50

可変表示される特別図柄は、特別演出による図柄停止と共に変動を停止する。特別演出中は、例えば左右2つの特別図柄が停止してリーチ状態となってもよく、また、特別図柄全てが変動している状態でもよい。

【0158】

以上、第1可変表示装置8における表示結果が特定表示結果以外の表示結果となった場合に行われる特別演出について説明してきたが、本実施形態では上記した遊技状態以外にも特別演出が実行される。以下詳述する。

【0159】

図33は、図9の変動パターン12における特別演出1の一例を示し、図34は、図9の変動パターン13における特別演出2の一例を示すものである。本実施形態では、第1および特別演出2は、第1の可変表示装置に特定表示結果が表示された後に実行される。つまり、特別演出1と特別演出2は、第1可変表示装置8の可変表示停止したあとに、大当り遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当りか否かを決定する再抽選遊技状態で実行される。なお、特別図柄用可変表示装置24で可変表示される特別図柄は、特別演出1、2終了と共に可変表示を停止する構成であればよく、特別演出1、2実行中は、全ての図柄が可変表示していても、特別図柄3つが同一の図柄を示した状態で同期して変動を行っていてもよい。

10

【0160】

図33に示すように、表示制御手段は、第1の事前報知手段に用いられる第1の報知画像(a)、(b)を備えている。そして、報知する画像によって大当り遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当りとなる信頼度を異ならせている。この点については後述する。特別演出1は、第1可変表示装置8に特定表示結果が表示された後に実行され、後述する特別演出1報知画像決定パターンテーブル(図43参照)にもとづいて、報知画像として第2可変表示装置9に遊技者が狙うべき図柄を表示した後第1可変表示装置8は可変表示を開始する。そして、遊技者が操作ボタン11を操作したことが検出されると、第1可変表示装置8に表示結果事前決定手段によって決定された図柄が導出表示され、第2可変表示装置9に表示された図柄のうちいずれかが第1可変表示装置8に導出表示されたことを条件として大当り遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当り遊技状態に制御されるものである。本例においては、操作ボタン11操作後に、第2の特別の表示結果として第1可変表示装置8と第2可変表示装置9に同一の図柄(チェリー)が表示されたため、大当り遊技状態終了後に確変状態に制御されるものである。

20

30

【0161】

図34に示すように、表示制御手段は、第2の事前報知手段に用いられる第2の報知画像(a)、(b)、(c)を備えている。そして、報知する画像によって大当り遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当りとなる信頼度を異ならせている。この点については後述する。特別演出2は、第2可変表示装置9に特定表示結果が表示された後に実行され、後述する特別演出2報知画像決定パターンテーブル(図43参照)にもとづいて、報知画像として第1可変表示装置8に遊技者が狙うべき図柄を表示した後第2可変表示装置9は可変表示を開始する。そして、遊技者が操作ボタン11を操作したことが検出されると、第2可変表示装置9に表示結果事前決定手段によって決定された図柄が導出表示され、第1可変表示装置8に表示された図柄のうちいずれかが第2可変表示装置9に導出表示されたことを条件として大当り遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当り遊技状態に制御されるものである。本例においては、操作ボタン11操作後に、第2の特別の表示結果として第1可変表示装置8と第2可変表示装置9に同一の図柄(チェリー)が表示されたため、大当り遊技状態終了後に確変状態に制御されるものである。

40

【0162】

なお、有効期間中に操作ボタン11での入力が行われない場合には、有効期間終了と共に変動を停止し、表示結果事前決定手段によって決定された決定結果を表示する。本実施形態においては、図31で第1可変表示装置8が可変表示を開始してから有効期間中に操作ボタン11の入力を行わなかったときにも、表示結果事前決定手段によって大当りとなる

50

ことが決定されているため、有効期間中に操作ボタン 1 1 の入力を行ったときと同様にグ
レーブが導出表示される。

【0163】

また、図 3 1 ~ 図 3 4 に示す特別演出 1 および特別演出 2 の実行される遊技状態を異なら
せてもよい。例えば、特別演出 1 を、可変表示によってはずれとなる図柄が表示された後
の遊技状態（図 3 1）で実行されるように構成し、特別演出 2 を特定表示結果が導出表示
された後の遊技状態（再抽選、図 3 4）で実行されるように構成してもよい。

【0164】

次に、上記の遊技状態で実行される特別演出の信頼度について図 3 5 ~ 3 7 を参照して説
明する。なお、本実施形態の弾球遊技機 1 では、左・中・右の各可変表示領域で変動する
図柄の数を個々に 1 2 個に設定すると共に、大当たり確率を 1 / 3 1 7 に設定した場合を例
示する。まず、特別図柄用可変表示装置 2 4 の表示態様（図柄の変動パターン）毎の出現
率について図 3 5 を参照して説明する。図柄の変動パターンは、表示結果がはずれとなる
場合では、図 3 5 に示す変動パターン 1 ~ 6 および変動パターン 1 4 の、通常変動（リー
チ無しではずれ）、ノーマルリーチを行ってはずれ、リーチ演出 A を行ってシヨートはず
れ、リーチ演出 B を行ってはずれ、リーチ演出 C を行った後に選択遊技（特別演出 1）を
行ってはずれ、リーチ演出 C を行った後に選択遊技（特別演出 2）を行ってはずれ、短縮
変動を行ってはずれ、の 7 種類がある。

【0165】

表示結果が当たりとなる場合では、図 3 5 に示す変動パターン 7 ~ 1 3 の、ノーマルリーチ
を行って当たり、リーチ演出 A を行って当たり、リーチ演出 B を行って当たり、リーチ演出 C を
行った後に選択遊技（特別演出 1）を行って当たり、リーチ演出 C を行った後に選択遊技（
特別演出 2）を行って当たり、リーチ演出 C の後に再抽選を行い、選択遊技（特別演出 1）
を行って当たり、リーチ演出 C の後に再抽選を行い、選択遊技（特別演出 2）を行って当たり
、の 7 種類がある。

【0166】

そして、上記した各種変動パターン 1 ~ 1 4 において、大当たり決定時の乱数抽出率（当り
はずれの決定時にその変動パターンが選択される確率）は、大当たり確率が 1 / 3 1 7 であ
ることから、表示結果がはずれとなる変動パターン 1 ~ 6 および変動パターン 1 4 では 3
1 6 / 3 1 7 となり、表示結果が当たりとなる変動パターン 7 ~ 1 3 でそれぞれ 1 / 3 1 7
となる。また、リーチ決定時の乱数抽出率（リーチの有無の決定時にその変動パターンが
選択される確率）は、表示結果の当りはずれによって異なる。すなわち、表示結果がはず
れとなる場合は、左右の可変表示領域に表示される停止図柄が同一の図柄となればリーチ
になる。このため、各可変表示領域で変動する図柄数（それぞれ 1 2 図柄）から、リーチ
無しの変動パターン 1 および変動パターン 1 4 で 1 1 / 1 2 となり、リーチありはずれの
変動パターン 2 ~ 6 で 1 / 1 2 となる。一方、表示結果が当たりとなる場合には、1 / 3 1
7 の確率で当たりが決定された時点で必ずリーチとなるので、変動パターン 7 ~ 1 3 でそ
れぞれ 1 となる。

【0167】

また、本実施形態では、リーチ無しの場合（変動パターン 1 および 1 4 の場合）、リーチ
ありではずれとなる場合（変動パターン 2 ~ 6 のいずれかの場合）、リーチありで当たりと
なる場合（変動パターン 7 ~ 1 3 のいずれかの場合）、の 3 つの場合に分けて各種変動パ
ターンの選択率を振り分けて設定している。したがって、以上説明した大当たり決定時の乱
数抽出率（A）、リーチ決定時の乱数抽出率（B）、および選択率（C）から各種変動パ
ターン 1 ~ 1 4 の出現率（D）は、

$$D(\%) = A \times B \times C$$

の計算式から算出される。算出された出現率をそれぞれ図 3 5 の出現率の欄に記す。なお
、同図中に記す出現率は、小数点第 3 位で四捨五入した数値である。

【0168】

次に、上記した各種変動パターン 1 ~ 1 4 の出現率にもとづいて「リーチ演出（ノーマル

10

20

30

40

50

リーチ、リーチ演出 A ~ C のいずれか) が出現」、「リーチ A 演出 (リーチ演出 A) が出現」、「リーチ B 演出 (リーチ演出 B) が出現」、「リーチ C、特別演出 1 が出現」、「リーチ C、特別演出 2 が出現」、「リーチ C、特別演出 1 (再抽選) が出現」、「リーチ C、特別演出 2 (再抽選) が出現」の 7 つの出現現象毎で大当たりになる演出の出現率と全体出現率を求めると、図 3 6 の「大当たりになる演出の出現率」、「全体出現率」の欄に示す値となる。上記した大当たりになる演出の出現率 (E) および全体出現率 (F) から各種出現現象毎の大当たり信頼度 (G) は、

$$G (\%) = (E / F) \times 100$$

の計算式から算出される。それぞれの大当たり信頼度を図 3 6 に示す。「リーチ演出が出現」した場合の大当たり信頼度は、4.82% となり、「リーチ A 演出が出現」した場合は 0.75% となり、「リーチ B 演出が出現」した場合は 1.50% となり、「リーチ C、特別演出 1 が出現」の場合は 23.30% となり、「リーチ C、特別演出 2 が出現」1.86% となり、「リーチ C、特別演出 1 が出現」と「リーチ C、特別演出 2 が出現」の場合は 100% となっている。すなわち、第 1 可変表示装置 8 を可変表示して行う演出である「リーチ C、特別演出 1」は、第 2 可変表示装置 9 を可変表示して行う演出である「リーチ C、特別演出 2」に比べて信頼度が高く設定されている。

【0169】

また、リーチ演出 C において再抽選を行う場合には、特別演出 1、2 に関わらず信頼度は 100% となるが、確変当たりとなる信頼度が異なっている。図 3 7 に示すように、リーチ演出 C において、特別演出 1 で再抽選を行った場合には確変当たりとなる信頼度が 93.09% となっているのに対して、特別演出 2 で再抽選を行った場合には 10.34% となっている。このように、本実施形態における第 1 特別演出および第 2 特別演出は、大当たり遊技状態または確変遊技状態となる信頼度が異なっている。

【0170】

図 3 8 は、図 2 3 に示されたメイン処理における表示制御プロセス処理 (ステップ S 7 0 5) を示すフローチャートである。表示制御プロセス処理では、表示制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 6 のうちのいずれかの処理が行われる。各処理において、以下のような処理が実行される。

【0171】

変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) : コマンド受信割込処理によって、変動時間を特定可能な表示制御コマンド (変動パターンコマンド) を受信したか否かを確認する。具体的には、変動パターンコマンドが受信されたことを示すフラグ (変動パターン受信フラグ) がセットされたか否かを確認する。変動パターン受信フラグは、コマンド解析処理によって、変動パターン指定の表示制御コマンドが受信されたことが確認された場合にセットされる (ステップ S 6 2 1)。

【0172】

飾り図柄演出設定処理 (ステップ S 8 0 1) : 飾り図柄の停止図柄、報知画像、変動パターンの少なくともいずれか 1 つを決定する。飾り図柄の停止図柄は、特別図柄の停止図柄に合致した図柄組合せとされる。また、飾り図柄の変動パターンは、特別図柄の変動時間だけ、変動パターンコマンドが示す特別図柄の変動パターンに合致したものに決定される。

【0173】

図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 2) : 特別図柄の変動が開始されるように制御する。また、飾り図柄の左中右図柄の変動が開始されるように制御する。

【0174】

図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 3) : 変動パターンを構成する各変動状態 (変動速度) の切替タイミングを制御するとともに、変動時間の終了を監視する。また、左右特別図柄の停止制御を行う。

【0175】

図柄停止待ち設定処理 (ステップ S 8 0 4) : 変動時間の終了時に、図柄停止を指示する

表示制御コマンド（特別図柄停止の表示制御コマンド）を受信していたら、図柄の変動を停止し停止図柄（確定図柄）を表示する制御を行う。

【0176】

大当たり表示処理（ステップS805）：変動時間の終了後、確変大当たり表示または通常大当たり表示の制御を行う。

【0177】

大当たり遊技中処理（ステップS806）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放前表示や大入賞口開放時表示の表示制御コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【0178】

図39は、変動パターンテーブル毎に設定されているプロセスデータの一構成例を示す説明図である。プロセスデータは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。各表示制御実行テーブルには、それぞれ、特別図柄の変動パターンを構成する各変動態様が記載されている特別図柄制御実行データと、飾り図柄の変動パターンを構成する各変動態様が記載されている飾り図柄制御実行データとが含まれている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動態様での変動時間が設定されている。表示制御用CPU101は、プロセスデータを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行テーブルに設定されている変動態様で特別図柄や飾り図柄を変動表示させる制御を行う。

10

【0179】

図39に示すプロセスデータは、図柄制御基板80におけるROMに格納されている。プロセスデータは、各変動パターンのそれぞれに応じて用意されている。また、プロセスデータは、特別図柄の各変動パターンと飾り図柄の各変動パターンとの組合せのそれぞれに応じて用意されている。従って、表示制御用CPU101は、変動パターンの種類に応じて、使用するプロセスデータを選択する。

20

【0180】

図40は、図38に示された表示制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、表示制御用CPU101は、変動パターン受信フラグがセットされたか否か確認する（ステップS871）。セットされていたら、そのフラグをリセットする（ステップS872）。そして、表示制御プロセスフラグの値を飾り図柄演出設定処理（ステップS801）に対応した値に変更する（ステップS873）。

30

【0181】

図41は、図38に示された表示制御プロセス処理における飾り図柄演出設定処理（ステップS801）を示すフローチャートである。飾り図柄演出設定処理において、表示制御用CPU101は、飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップS875）。このとき、変動パターンコマンドにもとづく特別図柄の変動態様に合致するように、飾り図柄の停止図柄を決定する。

【0182】

次いで、飾り図柄の変動パターンを決定する（ステップS876）。この例では、使用テーブルとして設定されている飾り図柄変動パターンテーブルに、変動パターンコマンドに対応して設けられている変動パターンとする。従って、受信した変動パターンコマンドにもとづく特別図柄の変動パターンに対応して設けられている飾り図柄の変動パターンに決定される。

40

【0183】

次に、報知画像設定処理を行う（ステップS877）。そして、表示制御プロセスフラグの値を図柄変動開始処理（ステップS802）に対応した値に変更する（ステップS878）。

【0184】

図42は、図41に示された飾り図柄演出設定処理における報知画像設定処理（ステップ

50

S 8 7 7) を示すフローチャートである。報知画像設定処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、特別演出を実行する変動パターンが送信されているか否かを確認する。つまり、変動パターン信号が 5 , 6 および 1 0 ~ 1 3 のいずれかであることを確認する (ステップ S 9 0 1、S 9 0 3、S 9 0 5、S 9 0 7、S 9 0 9、S 9 1 1)。そして、変動パターン信号が 5 , 6 および 1 0 ~ 1 3 のいずれかに該当する場合には図 4 3 に示す報知画像決定パターンテーブルにもとづいて報知画像 1 ~ 3 からいずれかの報知画像を決定し、使用する報知画像を設定する (ステップ S 9 0 2、S 9 0 4、S 9 0 6、S 9 0 8、S 9 1 0、S 9 1 2)。このようにして、設定される報知画像は、本実施形態において報知画像の種類によって大当たりまたは確変を伴う大当たりとなる信頼度を異ならせている。

【 0 1 8 5 】

次に、前述した報知画像の信頼度について図 4 3 ~ 図 4 5 を参照して説明する。表示制御手段は、第 1 の事前報知手段に用いられる複数の第 1 の報知画像としての報知画像 1 および 2 と、第 2 の報知手段に用いられる複数の第 2 の報知画像としての報知画像 3 ~ 5 を備えている。それぞれ演出の内容と大当たりか否かによって用いられるパターンテーブルが異なる。なお、報知画像 1 および報知画像 2 は、特別演出 1 で用いられるものであり、報知画像 1 は、図 3 1 および図 3 3 に示す (a)、報知画像 2 は、図 3 1 および図 3 3 に示す (b) である。また、報知画像 3 ~ 5 は、特別演出 2 で用いられるものであり、報知画像 3 は、図 3 2 および図 3 4 に示す (c)、報知画像 4 は、図 3 2 および図 3 4 に示す (d)、報知画像 5 は、図 3 2 および図 3 4 に示す (e) である。

【 0 1 8 6 】

前述した報知画像設定処理では、図 4 3 に示すパターンテーブルを選択し、このパターンテーブルにもとづいて報知画像を決定している。なお、パターンテーブルには、大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した際に用いられるテーブルと、はずれのとなる変動パターンコマンドを受信した際に用いられるテーブルと、が特別演出それぞれに対して設けられている。

【 0 1 8 7 】

図 4 4 は、上記した報知画像の出現する割合を示すものである。報知画像の出現率から明らかのように、特別演出 1 において、はずれとなる変動パターンコマンドを受信した際には、報知画像 2 の実行される割合が高く、大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した際には、報知画像 1 の実行される割合が高く設定されている。また、特別演出 2 において、はずれとなる変動パターンコマンドを受信した際には、実行される割合が報知画像 3 < 報知画像 4 < 報知画像 5 の順で高くなっており、大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した際には、実行される割合が報知画像 5 < 報知画像 4 < 報知画像 3 の順で高くなっている。

【 0 1 8 8 】

図 4 5 は、上記した報知画像による報知を行った際に大当たり遊技状態または大当たり遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当たり遊技状態となる信頼度を示すものである。図 4 5 に示すように、特別演出 1 においては、報知画像 1 の実行される際の信頼度が報知画像 2 の実行される信頼度よりも高く設定されている。また、特別演出 2 においても、報知画像 3 の実行される信頼度が最も高く設定されており、次いで報知画像 4 の実行される信頼度が設定され、報知画像 5 の実行される信頼度が最も低くなるように設定されている。

【 0 1 8 9 】

このように、本実施形態においては、特別演出 1 で用いられる第 1 の報知画像および特別演出 2 で用いられる第 2 の報知画像は、大当たり遊技状態または大当たり遊技状態終了後に高確率変動を伴う大当たり遊技状態となる信頼度を異なる報知画像を含んでいる。

【 0 1 9 0 】

図 4 6 は、表示制御プロセス処理における図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 2) を示すフローチャートである。図柄変動開始処理において、表示制御用 C P U 1 0 1 は、まず、使用するプロセスデータを選択する (ステップ S 8 8 1)。次いで、選択されたプロセスデータの最初に設定されているプロセスタイマをスタートし (ステップ S 8 8 2)、特別

10

20

30

40

50

図柄制御実行データ1の内容に従って特別図柄の変動表示を行い(ステップS883)、飾り図柄制御実行データ1の内容に従って第1可変表示装置8および第2可変表示装置を制御して飾り図柄の変動表示を行う(ステップS884)。

【0191】

その後、変動時間タイマ(特別図柄の変動時間に応じたタイマ)をスタートし(ステップS885)、表示制御プロセスフラグの値を図柄変動中処理に対応した値にする(ステップS886)。

【0192】

図47は、表示制御プロセス処理における図柄変動中処理(ステップS803)を示すフローチャートである。図柄変動中処理において、表示制御用CPU101は、特別演出開始時間決定タイマがタイムアウトしたか否か確認する(ステップS831)。タイムアウトしていたら、特別演出処理を行う(第1の特別演出実行手段、第2の特別演出実行手段:ステップS832)。また、表示制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS833)、表示制御実行データの切替を行う(ステップS834)。すなわち、プロセスデータにおいて、次に設定されているプロセスタイマをスタートさせるとともに、その次に設定されている表示制御実行データの内容に従ってVDP103を制御する。従って、VDP103は、表示制御実行テーブルの内容に応じて第1可変表示装置8の表示状態を制御する。

10

【0193】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていたら(ステップS835)、特別図柄停止の演出制御コマンドの受信を監視するための監視タイマをスタートさせ(ステップS836)、表示制御プロセスフラグの値を図柄停止待ち処理に対応した値にする(ステップS837)。

20

【0194】

図48は、図柄変動中処理における特別演出処理(第1の特別演出実行手段、第2の特別演出実行手段:ステップS832)を示すフローチャートである。本実施形態においては、第1の事前報知手段による報知後、操作ボタン11を操作することにより表示結果事前決定手段により決定された識別情報を第1可変表示装置8に導出表示する特別演出1を行う第1の特別演出実行手段と、第2の事前報知手段による報知後、操作ボタン11を操作することにより表示結果事前決定手段により決定された識別情報を第2可変表示装置9に導出表示する特別演出2を行う第2の特別演出実行手段と、しての特別演出処理を備えている。特別演出処理において、表示制御用CPU101は、有効期間中である場合には(ステップS851)、操作ボタン11の入力処理を行う(ステップS852)。操作ボタン11の入力があれば(ステップS853)、選択された結果を反映して実行データをセットし(ステップS854)、残り有効時間を加味して調整時間をセットを行い(ステップS855)、有効時間を終了させる(ステップS856)。なお、有効期間中に操作ボタン11での入力が行われない場合には、有効期間終了と共に変動を停止し、表示結果事前決定手段によって決定された決定結果を表示する。この実施の形態では、可変表示のタイミングを調整する演出期間設定手段(ステップS855)を備えている。演出期間設定手段は、操作ボタン11の操作されるタイミングに応じて可変表示のタイミングを調整するもので、操作ボタン11の操作されるタイミングに応じた演出を行うことができる。

30

40

【0195】

図49は、表示制御プロセス処理における図柄停止待ち処理(ステップS804)を示すフローチャートである。図柄停止待ち処理において、表示制御用CPU101は、図柄停止を指示する表示制御コマンド(特別図柄停止の表示制御コマンド)を受信しているか否か確認する(ステップS841)。図柄停止を指示する表示制御コマンドを受信していれば、記憶されている停止図柄で図柄を停止させる制御を行う(ステップS842)。

【0196】

そして、ステップS842で大当り図柄を表示した場合には(ステップS843)、表示制御用CPU101は、表示制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS80

50

5) に対応した値に設定する(ステップS845)。ステップS842で大当り図柄を表示しない場合(はずれ図柄を表示した場合)には、表示制御用CPU101は、表示制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に設定する(ステップS844)。

【0197】

図柄停止を指定する表示制御コマンドを受信していない場合には、監視タイマがタイムアウトしているかどうか確認する(ステップS848)。タイムアウトした場合には、何らかの異常が発生したと判断して、飾り図柄用可変表示装置8にエラー画面を表示する制御を行う(ステップS849)。そして、ステップS843に移行する。

【0198】

以上、本発明の実施の形態によれば、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1の可変表示装置としての第1可変表示装置8と、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第2の可変表示装置としての第2可変表示装置9と、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に識別情報を導出表示させる操作手段としての操作ボタン11と、前記可変表示の開始条件(例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了)の成立に基づいて前記第1可変表示装置8と第2可変表示装置9に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段(例えば、大当り判定、リーチ判定:ステップS123、S132)と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9の表示制御を行う表示制御手段(例えば、表示制御用CPU101)と、を備え、前記表示結果事前決定手段によつて前記第1可変表示装置8に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1可変表示装置8に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態となる遊技機において、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果としての第1の特別の表示結果とすることを決定したときに前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に前記第1の特別の表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御する機能を有し、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1可変表示装置8に導出表示される識別情報を前記第2可変表示装置9により事前に報知する第1の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第2可変表示装置9に導出表示される識別情報を前記第1可変表示装置8により事前に報知する第2の事前報知手段(報知画像設定処理:ステップS877)と、前記第1の事前報知手段による報知後、操作ボタン11を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第1可変表示装置8に導出表示する第1の特別演出を行う第1の特別演出実行手段と、前記第2の事前報知手段による報知後、前記操作手段を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第2可変表示装置9に導出表示する第2の特別演出を行う第2の特別演出実行手段と、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段(変動パターン設定処理:ステップS302)と、を備え、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に第1の特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段により決定されたときは、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に第1の特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御することにより、操作手段を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興趣を向上させることができる。また、第1可変表示装置8と第2可変表示装置9を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき識別情報の報知表示を行うものとに使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

【0199】

また、各々が識別可能な複数の識別情報を可変表示する第1可変表示装置8と、各々が識

10

20

30

40

50

別可能な複数の識別情報を可変表示する第2可変表示装置9と、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に識別情報としての識別情報を導出表示させる操作手段としての操作ボタン11と、前記可変表示の開始条件の成立に基づいて前記第1可変表示装置8と第2可変表示装置9に導出表示される表示結果を当該導出表示以前に決定する表示結果事前決定手段と、該表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9の表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示結果事前決定手段によって前記第1可変表示装置8に可変表示される識別情報の表示結果を予め定められた特定表示結果とすることを決定したときに前記第1可変表示装置8に前記特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御可能な遊技機において、前記表示結果事前決定手段によって前記第1可変表示装置8
10
および第2可変表示装置9に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果としての第2の特別の表示結果とすることを決定したときに前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に前記第2の特別の表示結果を表示した後に前記大当り遊技状態に制御し、該大当り遊技状態終了後に該大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別遊技状態としての高確率変動状態に制御する機能を有し、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第1可変表示装置8に導出表示される識別情報を前記第2可変表示装置9により事前に報知する第1の事前報知手段と、前記表示結果事前決定手段による決定結果に基づいて前記第2可変表示装置9に導出表示される識別情報を前記第1可変表示装置8により事前に
20
報知する第2の事前報知手段と、前記第1の事前報知手段による報知後、前記操作ボタン11を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第1可変表示装置8に導出表示する第1の特別演出を行う第1の特別演出実行手段と、前記第2の事前報知手段による報知後、前記操作ボタン11を操作することにより前記表示結果事前決定手段により決定された識別情報を前記第2可変表示装置9に導出表示する第2の特別演出を行う第2の特別演出実行手段と、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行するか否かの決定を行う特別演出決定手段と、を備え、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に前記第2の特別の表示結果を導出表示することが事前に決定され、且つ、前記第1の特別演出または前記第2の特別演出を実行する旨が前記特別演出決定手段によって決定されたときは、前記第1可変表示装置8および第2可変表示装置9に前記第2の特別の表示結果を導出表示した後、遊技者にとって有利な確変状態に制御
30
することにより、操作ボタン11を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興趣を向上させることができる。また、第1可変表示装置8と第2可変表示装置9を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき報知表示を行うものとに使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

【0200】

また、前記表示制御手段は、前記第1の事前報知手段に用いられる複数の第1の報知画像としての報知画像1, 2と前記第2の事前報知手段に用いられる複数の第2の報知画像としての報知画像3~5を記憶する報知画像記憶手段を備え、報知画像1, 2および報知画像3~5は、第1可変表示装置8または第2可変表示装置に表示された報知画像の種類によ
40
って大当り遊技状態または高確率変動状態となる信頼度が異なる報知画像を含むことにより、大当り遊技状態または高確率状態となる信頼度に応じて遊技者に報知するための画像の表示を変化させるため、報知画像を大当り予告または高確率変動予告として利用でき、遊技者の興趣を高めることができる。

【0201】

また、前記特別演出1または前記特別演出2は、前記第1可変表示装置8に前記特定表示結果とは異なった識別情報が導出表示されることが前記表示結果事前決定手段によって決定されたときに実行されることにより、第1可変表示装置8にはずれとなる表示結果が導出表示された後に特別演出を行うため、遊技者が第1可変表示装置8ではずれとなった後でも当りとなる期待を抱くことができ、敗者復活戦のような楽しみを与えられ、興趣を向
50

上させることができる。

【0202】

また、前記表示制御手段は、前記表示結果事前決定手段により前記第1および第2の特別の表示結果とすることが決定されたときに前記第1可変表示装置8および前記第2可変表示装置9に同一の識別情報を導出表示させることにより、第1可変表示装置8と第2可変表示装置9に同一の識別情報が表示されることで、特別の表示結果（第1の特別の表示結果、第2の特別の表示結果）となるため、特別の表示結果となったことを遊技者が容易に認識できる。

【0203】

また、前記特別演出1および特別演出2は、前記特別演出決定手段により決定された特別演出の種類によって前記大当り遊技状態または前記高確率変動状態となる信頼度が異なることにより、特別演出1と特別演出2とによって大当り遊技状態または高確率変動状態となる信頼度を異ならせるため、遊技者は出現した演出の種類によって大当り遊技状態または高確率変動状態に移行されることを予測でき、遊技者の興味を高めることができる。

10

【0204】

【発明の効果】

以上説明したところから明らかなように、請求項1に係る発明においては、操作手段を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興味を向上させることができる。また、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき識別情報の報知表示を行うものとに使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

20

【0205】

また、請求項2に係る発明においては、操作手段を備えることで遊技者が識別情報の決定に参加できる遊技者参加型の演出を行うため、興味を向上させることができる。また、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置を設けて、これらの可変表示装置を遊技者が決定すべき識別情報の表示を行うものと遊技者への決定すべき報知表示を行うものとに使い分けて遊技者参加型の演出に用いるため、演出パターンを豊富にすることができる。

【0206】

また、請求項3に係る発明においては、特定遊技状態または特別遊技状態となる信頼度に応じて遊技者に報知するための画像の表示を変化させるため、報知画像を特定遊技状態（大当り）予告または特別遊技状態（高確率変動）予告として利用でき、遊技者の興味を高めることができる。

30

【0207】

また、請求項4に係る発明においては、第1の可変表示装置にはずれとなる表示結果が導出表示された後に特別演出を行うため、遊技者が第1の可変表示装置ではずれとなった後でも当りとなる期待を抱くことができ、敗者復活戦のような楽しみを与えられ、興味を向上させることができる。

【0208】

また、請求項5に係る発明においては、第1の可変表示装置と第2の可変表示装置に同一の識別情報が表示されることで、特別の表示結果となるため、特別の表示結果となったことを遊技者が容易に認識できる。

40

【0209】

また、請求項6に係る発明においては、第1の特別演出と第2の特別演出とによって特定遊技状態または特別遊技状態となる信頼度を異ならせるため、遊技者は出現した演出の種類によって特定遊技状態または特別遊技状態に移行されることを予測でき、遊技者の興味を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態にかかる弾球遊技機を正面からみた正面図である。

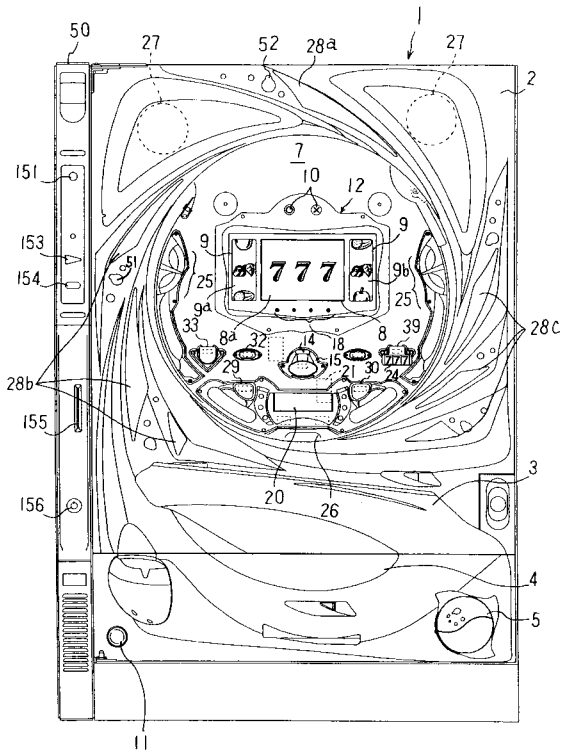
【図2】遊技盤の前面を示す正面図である。

50

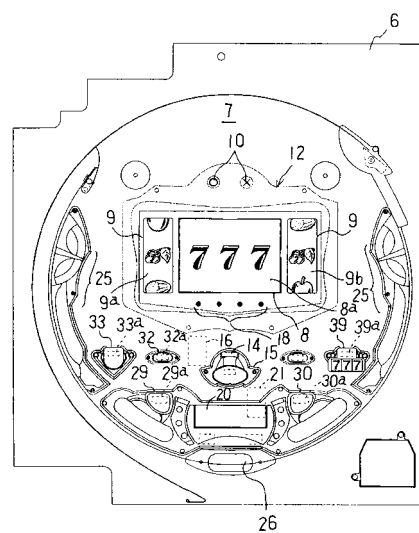
- 【図 3】主基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 4】図柄制御基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 5】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 6】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 7】各乱数を示す説明図である。
- 【図 8】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである
- 【図 9】変動パターンの一列を示す説明図である。
- 【図 10】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】入賞時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】大当り判定テーブルおよびリーチ判定テーブルの一列を示す説明図である。 10
- 【図 13】大当り判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図 14】リーチ判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図 15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】変動パターン判定テーブルの一列を示す説明図である。
- 【図 19】記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】制御コマンドのコマンド形態の一列を示す説明図である。
- 【図 21】制御コマンドを構成する 8 ビットの制御信号と INT 信号との関係を示すタイミング図である。 20
- 【図 22】演出制御コマンドの内容の一列を示す説明図である。
- 【図 23】表示制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】コマンド受信バッファの構成を示す説明図である。
- 【図 26】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】同じくコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】飾り図柄用可変表示装置 8 において特別演出を行うときに用いられる飾り図柄変動パターンテーブルの一列を示す説明図である。
- 【図 29】飾り図柄変動パターンテーブル設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】第 2 可変表示装置 9 を構成するリールの一例を示す分解図である。 30
- 【図 31】特別演出 1 の一実施例を示す説明図である。
- 【図 32】特別演出 2 の一実施例を示す説明図である。
- 【図 33】特別演出 1 の一実施例を示す説明図である。
- 【図 34】特別演出 2 の一実施例を示す説明図である。
- 【図 35】変動パターンの出現率の一列を示す説明図である。
- 【図 36】大当り信頼度の一列を示す説明図である。
- 【図 37】確変信頼度の一列を示す説明図である。
- 【図 38】表示制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】プロセスデータの一構成例を示す説明図である。
- 【図 40】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 41】飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】報知画像設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】報知画像決定パターンテーブルの一列を示す説明図である。
- 【図 44】報知画像の出現率の一列を示す説明図である。
- 【図 45】報知画像の信頼度の一列を示す説明図である。
- 【図 46】図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 47】図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】特別演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 49】図柄停止待ち処理を示すフローチャートである。
- 【符号の説明】 50

- 1 弾球遊技機
- 8 第1可変表示装置
- 9 第2可変表示装置
- 1 1 操作ボタン
- 2 4 特別図柄用可変表示装置
- 3 1 主基板
- 3 5 ランプ制御基板
- 5 6 C P U
- 7 0 音声制御基板
- 8 0 図柄制御基板
- 1 0 1 表示制御用 C P U

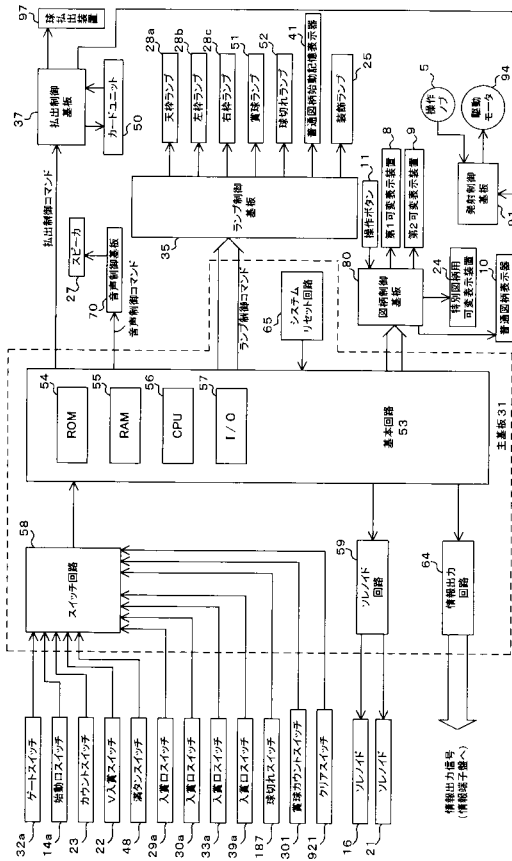
【図1】



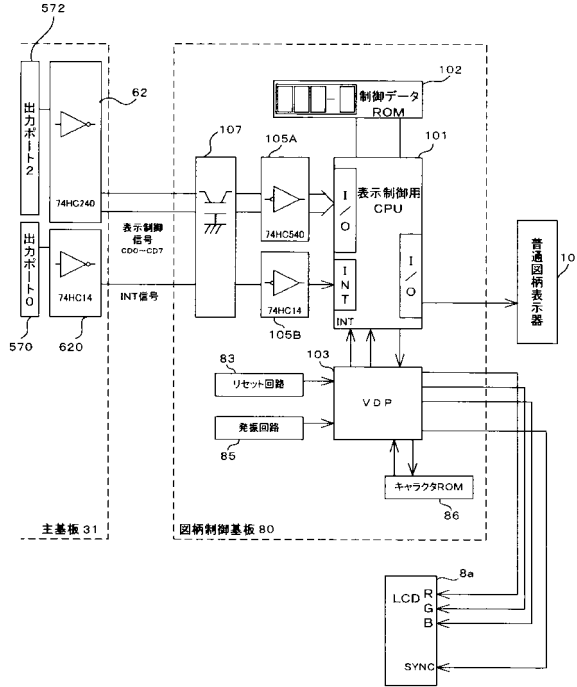
【図2】



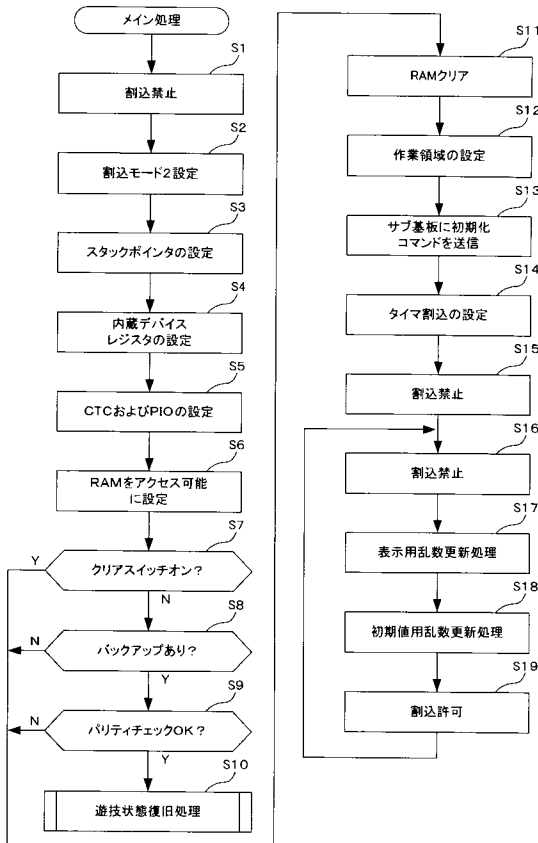
【図3】



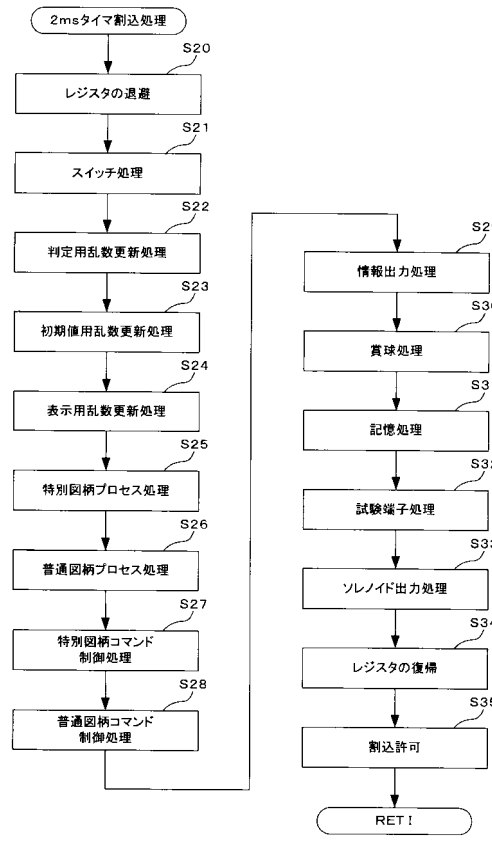
【図4】



【図5】



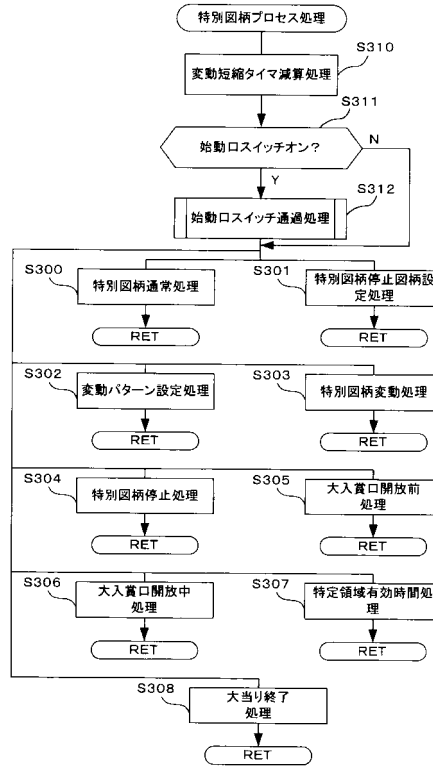
【図6】



【 図 7 】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0 ~ 316	大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2-1	左0 ~ 11	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2-2	右0 ~ 11		ランダム2-1の桁上げ毎に 1ずつ加算
2-3	中0 ~ 11		ランダム2-2の桁上げ毎に 1ずつ加算
3	0 ~ 11	大当り図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0 ~ 149	変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	0 ~ 13	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	3 ~ 13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
7	0 ~ 316	ランダム1初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
8	3 ~ 13	ランダム6初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

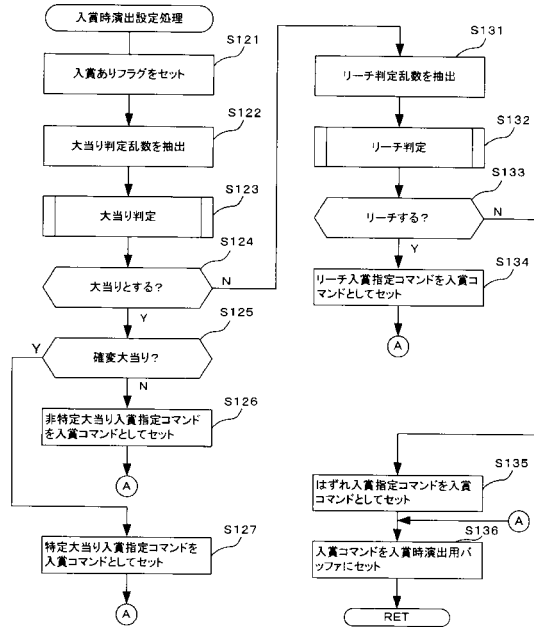
【 図 8 】



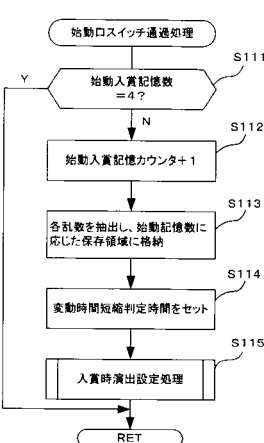
【 図 9 】

EXT	時間	変動パターン番号	変動パターン
00H	9	1	通常変動
01H	9	2	ノーマルリーチ・はずれ
02H	9	3	リーチA・はずれショート
03H	21	4	リーチB・はずれ
04H	40	5	リーチC・選択遊技(特別演出1)・はずれ
05H	50	6	リーチC・選択遊技(特別演出2)・はずれ
06H	12	7	ノーマルリーチ・当り
07H	12	8	リーチA・当り
08H	24	9	リーチB・当り
09H	43	10	リーチC・選択遊技(特別演出1)・当り
0AH	45	11	リーチC・選択遊技(特別演出2)・当り
0BH	100	12	リーチC・選択遊技(特別演出1)・当り(再抽選)
0CH	105	13	リーチC・選択遊技(特別演出2)・当り(再抽選)
0DH	1.0	14	短縮変動

【 図 11 】



【 図 10 】



【 図 1 2 】

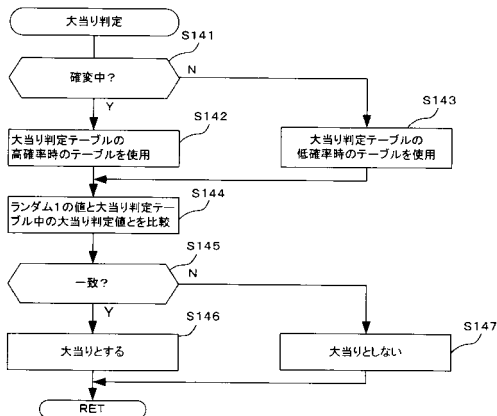
	低確率時	高確率時
大当たり判定値	3	3, 7, 79, 103, 107

(A)大当たり判定テーブル

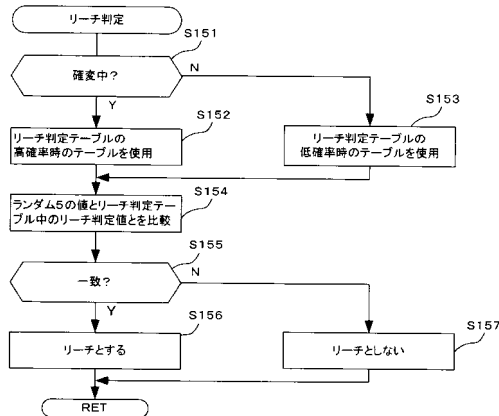
	低確率時	高確率時
リーチ判定値	0, 1, 11	0, 1, 7, 9, 11, 12

(B)リーチ判定テーブル

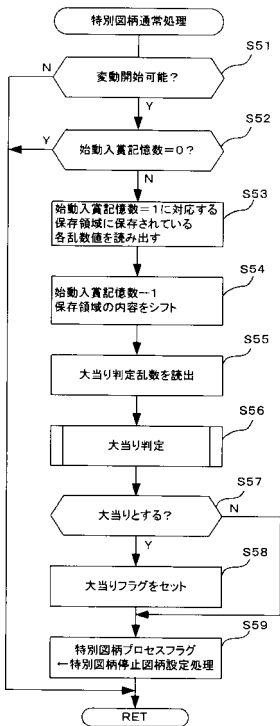
【 図 1 3 】



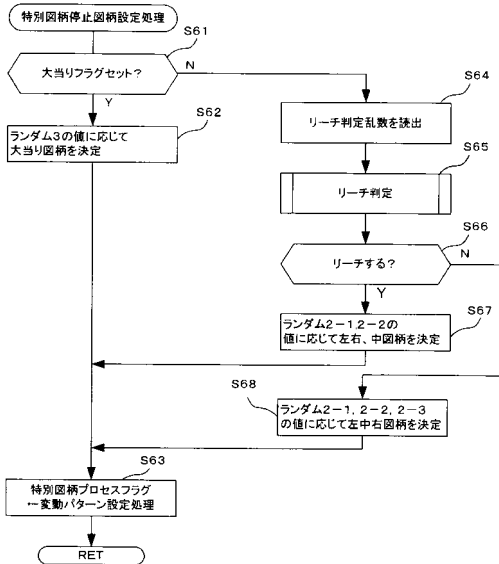
【 図 1 4 】



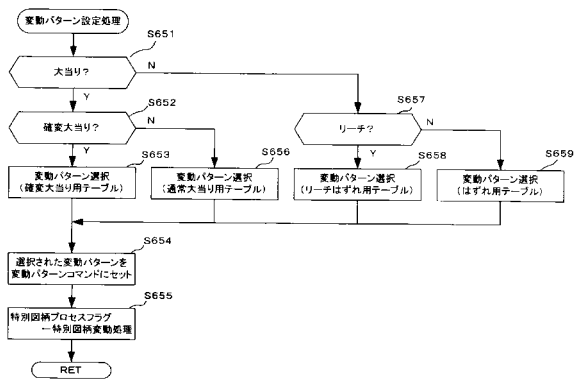
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



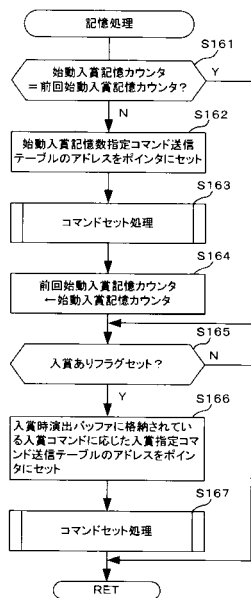
【 図 17 】



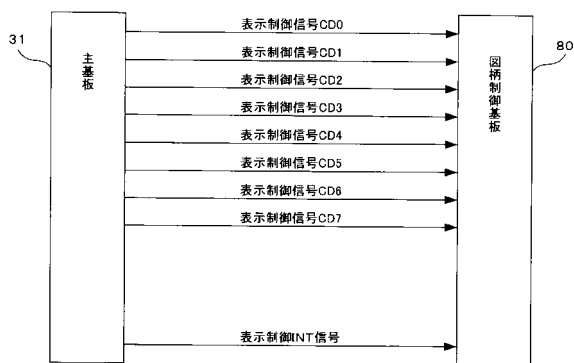
【 図 18 】

変動パターン番号	変動パターン	通常大当たり用テーブル	特殊大当たり用テーブル	リーチはずれ用テーブル	はずれ用テーブル
1	通常変動	—	—	—	0~149
2	ノーマルリーチ・はずれ	—	—	0~49	—
3	リーチA・はずれショット	—	—	50~99	—
4	リーチB・はずれ	—	—	100~124	—
5	リーチC・選択遊技(特別演出1):はずれ	—	—	125~129	—
6	リーチC・選択遊技(特別演出2):はずれ	—	—	130~149	—
7	ノーマルリーチ・当り	0~9	—	—	—
8	リーチA・当り	10~19	—	—	—
9	リーチB・当り	20~29	—	—	—
10	リーチC・選択遊技(特別演出1):当り	30~69	—	—	—
11	リーチC・選択遊技(特別演出2):当り	70~79	—	—	—
12	リーチC・選択遊技(特別演出1):当り(再抽選)	80~91	—	—	—
13	リーチC・選択遊技(特別演出2):当り(再抽選)	92~149	—	—	—
14	短縮変動	—	—	—	0~149

【 図 19 】



【 図 20 】



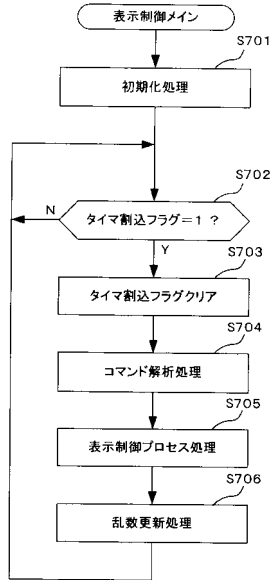
【 図 21 】



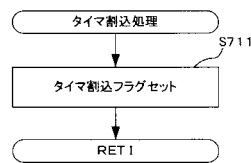
【図 2 2】

MODE	EXT	名称	内容
80	0 0	変動パターン指定 #1	特別図柄変動パターン1の指定
80	0 C	変動パターン指定 #13	特別図柄変動パターン13の指定
80	0 D	変動パターン指定 #14	特別図柄短縮表示パターンの指定
88	0 0	普通図柄変動パターン1指定	普通図柄変動パターン(29.2秒)の指定
88	0 1	普通図柄変動パターン2指定	普通図柄変動パターン(6.0秒)の指定
89	0 0	普通図柄左消灯指定	普通図柄左(当り図柄)の消灯指定
89	0 1	普通図柄左点灯指定	普通図柄左(当り図柄)の点灯指定
89	0 2	普通図柄右消灯指定	普通図柄右(はずれ図柄)の消灯指定
89	0 3	普通図柄右点灯指定	普通図柄右(はずれ図柄)の点灯指定
8A	0 0	普通図柄停止	普通図柄の停止を指定
91	X X	左図柄指定	特別図柄左の停止図柄を指定
92	X X	中図柄指定	特別図柄中の停止図柄を指定
93	X X	右図柄指定	特別図柄右の停止図柄を指定
A0	0 0	特別図柄停止	特別図柄の停止指示
B1	X X	大入賞口開放時表示	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定
B2	0 0	大当り表示開始時	大当り開始時画面の表示指定
B2	X X	大入賞口開放前表示	大入賞口開放前の表示指定 (XX=01以上)
B5	0 0	非特定大当り終了表示	非確定大当り終了時の表示指定
B5	0 1	特定大当り終了表示	確定大当り終了時の表示指定
C3	0 0	はずれ入賞時指定	始動入賞時のはずれ入賞時指定
C3	0 1	リーチ入賞時指定	始動入賞時のはずれリーチ入賞時指定
C3	0 2	非特定大当り入賞時指定	始動入賞時の非確定大当り入賞時指定
C3	0 3	特定大当り入賞時指定	始動入賞時の確定大当り入賞時指定
DD	0 0	客待ちデモ表示	客待ちデモンストレーション時の表示指定
E0	X X	始動入賞記憶数指定	特別図柄始動入賞記憶数の個数指定
E4	0 0	低確率表示	低確率となった時の表示指定
E4	0 1	高確率表示	高確率となった時の表示指定

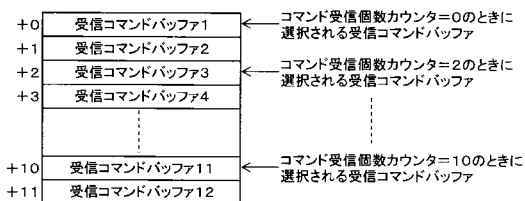
【図 2 3】



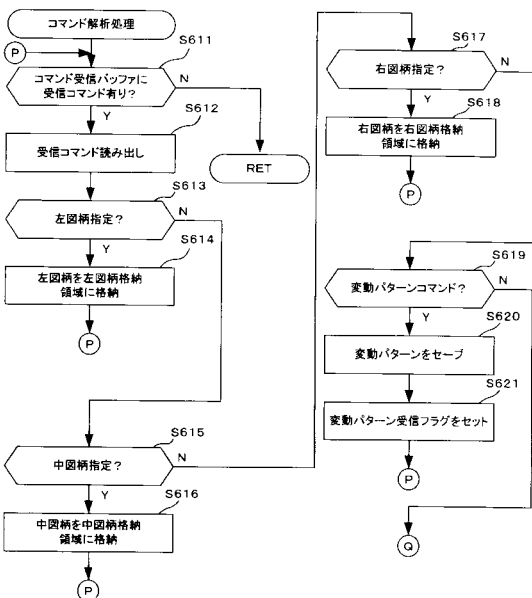
【図 2 4】



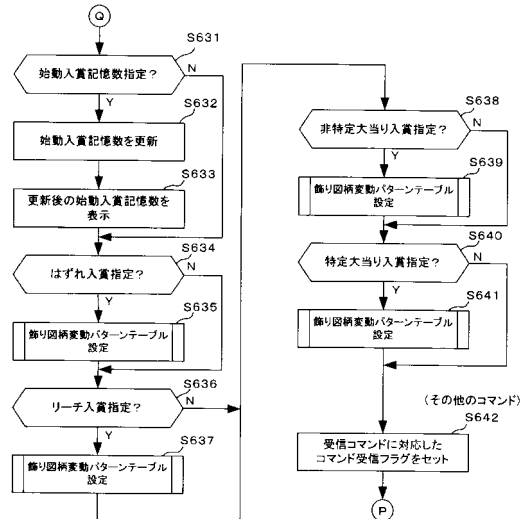
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 28】



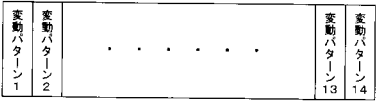
飾り図柄変動パターンテーブル1(はずれ時選択テーブル)



飾り図柄変動パターンテーブル2(リーチ時選択テーブル)

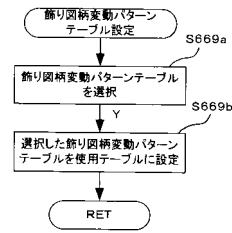


飾り図柄変動パターンテーブル3(非確変大当り時選択テーブル)

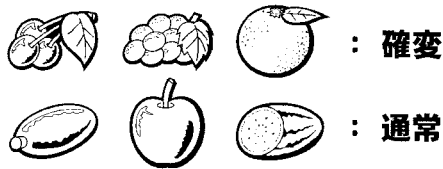


飾り図柄変動パターンテーブル4(確変大当り時選択テーブル)

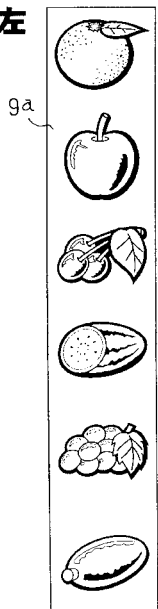
【図 29】



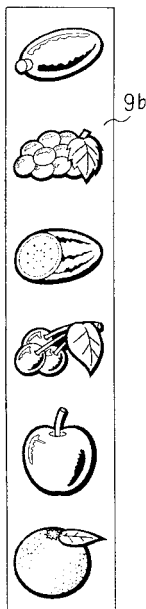
【図 30】



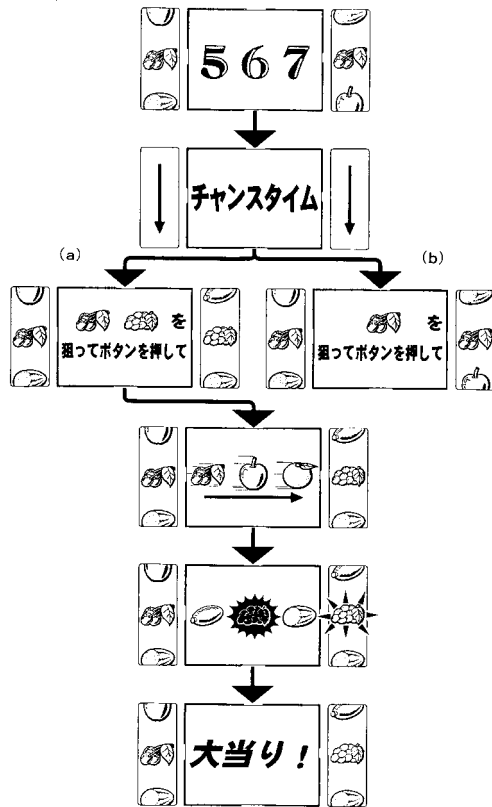
左



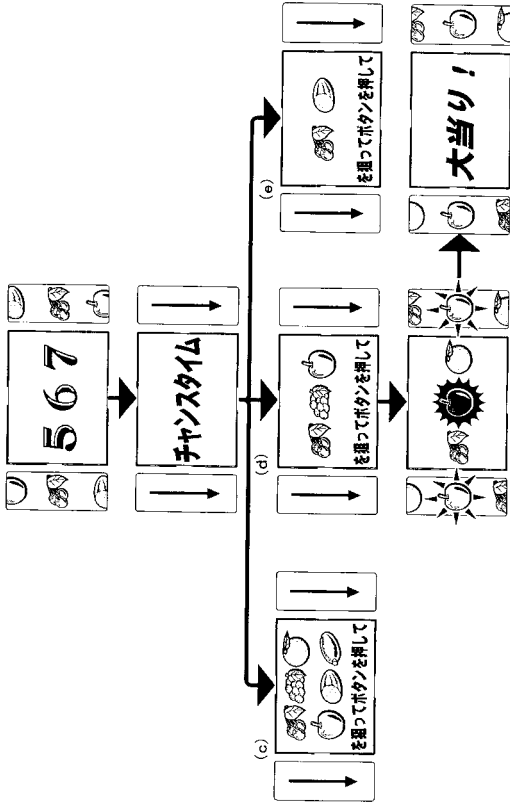
右



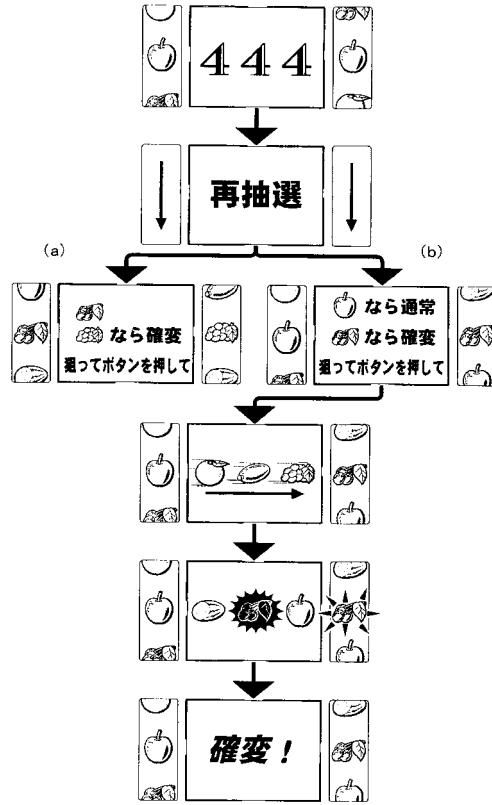
【図 31】



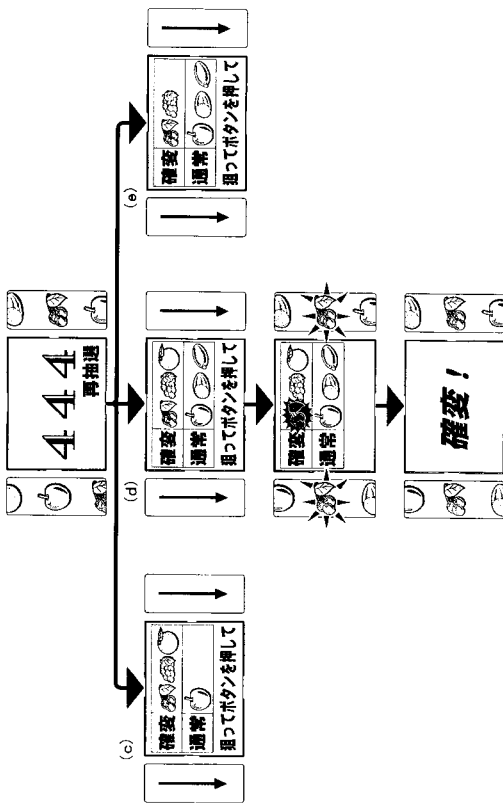
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

変動パターン 番号	変動パターン	大当たり決定時 の抽出席(A)	リーチ決定時 の抽出席(B)	パターン選択率 (C)	出現率(D)
1	通常変動	316/317	11/12	1	91.38%
2	ノーマルリーチ・はずれ	316/317	1/12	50/150	2.77%
3	リーチA・はずれショート	316/317	1/12	50/150	2.77%
4	リーチB・はずれ	316/317	1/12	25/150	1.38%
5	リーチC・選抜遊技(特別演出1)・はずれ	316/317	1/12	5/150	0.28%
6	リーチC・選抜遊技(特別演出2)・はずれ	316/317	1/12	20/150	1.11%
7	ノーマルリーチ・当り	1/317	1	10/150	0.02%
8	リーチA・当り	1/317	1	10/150	0.02%
9	リーチB・当り	1/317	1	10/150	0.02%
10	リーチC・選抜遊技(特別演出1)・当り	1/317	1	40/150	0.02%
11	リーチC・選抜遊技(特別演出2)・当り	1/317	1	10/150	0.02%
12	リーチC・選抜遊技(特別演出1)・当り(再抽選)	1/317	1	通常 12/150 確変 108/150	通常 0.03% 確変 0.23%
13	リーチC・選抜遊技(特別演出2)・当り(再抽選)	1/317	1	通常 108/150 確変 12/150	通常 0.23% 確変 0.03%
14	短縮変動	316/317	11/12	1	91.38%

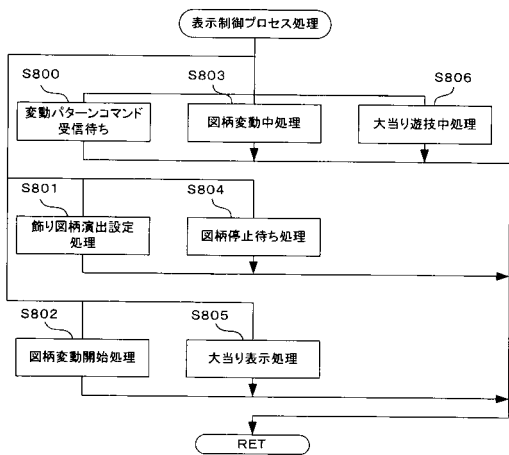
【図 36】

演出態様	大当りになる演出の出現率(E)	全体出現率(F)	大当り信頼度(G)
リーチ演出	0.42%	8.73%	4.92%
リーチ名義演出	0.02%	2.79%	0.75%
リーチ名義演出	0.02%	1.41%	1.50%
リーチ特別演出1	0.08%	0.36%	23.30%
リーチ特別演出2	0.02%	1.13%	1.86%
リーチ特別演出1(再抽選)	0.03%	0.03%	100%
リーチ特別演出2(再抽選)	0.23%	0.23%	100%

【図 37】

演出態様	確変当りになる出現率	全体出現率	確変信頼度
リーチC 特別演出1 再抽選 確変当り	0.23%	0.24%	93.09%
リーチC 特別演出2(再抽選) 再抽選 確変当り	0.03%	0.24%	10.34%

【図 38】

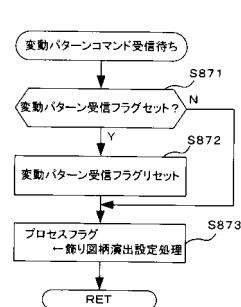


【図 39】

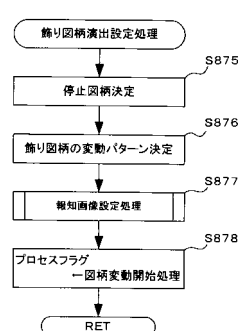
(プロセスデータ)

プロセスタイム設定値
特別図柄制御実行データ1
飾り図柄制御実行データ1
プロセスタイム設定値
特別図柄制御実行データ2
飾り図柄制御実行データ2
...
プロセスタイム設定値
特別図柄制御実行データn
飾り図柄制御実行データn
終了コード

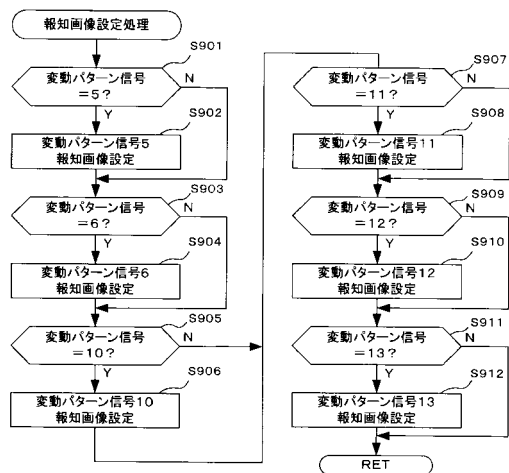
【図 40】



【図 41】



【 図 4 2 】



【 図 4 3 】

特別演出1報知画像決定パターンテーブル(0~49)

報知画像	大当り(変動パターン10, 12)	はずれ(変動パターン5)
1	0~34	0~4
2	35~49	5~49

特別演出2報知画像決定パターンテーブル(0~49)

報知画像	大当り(変動パターン11, 13)	はずれ(変動パターン6)
3	0~29	0~4
4	30~44	5~19
5	45~49	20~49

【 図 4 4 】

報知画像出現率

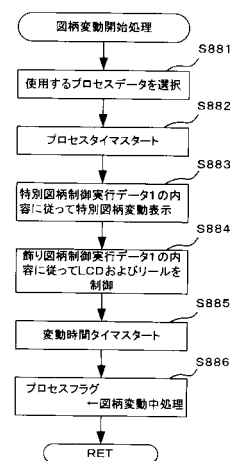
演出形態	パターン選択率	出現率
報知画像1 はずれ	5/50	10%
報知画像2 はずれ	45/50	90%
報知画像3 はずれ	5/50	10%
報知画像4 はずれ	15/50	30%
報知画像5 はずれ	30/50	60%
報知画像1 当り	35/50	70%
報知画像2 当り	15/50	30%
報知画像3 当り	30/50	60%
報知画像4 当り	15/50	30%
報知画像5 当り	5/50	10%

【 図 4 5 】

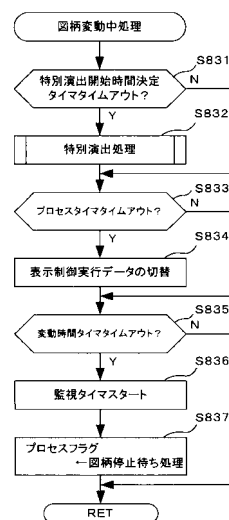
報知画像信頼度

報知画像	大当りになる演出の出現率	全体出現率	信頼度
1	0.7	0.8	87.50%
2	0.3	1.2	25%
3	0.6	0.7	85.71%
4	0.3	0.6	50%
5	0.1	0.7	14.29%

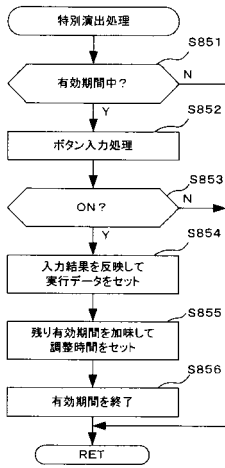
【 図 4 6 】



【 図 4 7 】



【図 48】



【図 49】

