

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6926051号

(P6926051)

(45) 発行日 令和3年8月25日(2021.8.25)

(24) 登録日 令和3年8月6日(2021.8.6)

(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 43 頁)

(21) 出願番号	特願2018-202424 (P2018-202424)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年10月29日(2018.10.29)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-68794 (P2020-68794A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年5月7日(2020.5.7)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年11月29日(2019.11.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	東松 修太郎
		(56) 参考文献	特開2016-140732(JP, A)
			)
			特開2017-124100(JP, A)
			)
		(58) 調査した分野(Int.Cl., DB名)	
			A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の可変表示領域において複数種類の装飾識別情報を可変表示可能な装飾識別情報可変表示手段と、

複数種類の装飾識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の表示サイズよりも小さい表示サイズで複数種類の特定識別情報を可変表示可能な特定識別情報可変表示手段と、

前記複数の可変表示領域において特殊装飾識別情報が仮停止したことに基いて、仮停止後の可変表示において特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

複数種類の装飾識別情報は、数字を含む複数種類の数字装飾識別情報と、該数字装飾識別情報とは異なる複数種類の特殊装飾識別情報とを含み、

特定識別情報は、複数種類の数字装飾識別情報の各々に対応した数字を含む複数種類の数字特定識別情報と、該数字特定識別情報とは異なる特殊特定識別情報とを含み、

前記特定識別情報可変表示手段は、数字装飾識別情報と特殊装飾識別情報との組合せで装飾識別情報の可変表示が停止したときに、該停止した数字装飾識別情報の種類に対応した数字特定識別情報を停止させ、該停止した特殊装飾識別情報が第1種類のとときと前記第1種類とは異なる第2種類のとときとで共通の特殊特定識別情報を停止させる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

従来のパチンコ遊技機等の遊技機では、例えば飾り図柄のような装飾識別情報の可変表示に対応して、小図柄のような特定識別情報を可変表示するものがあった（特許文献 1）。このような飾り図柄と小図柄とでは、1 対 1 の対応で同じ図柄が可変表示され、同じ図柄が可変表示結果として停止表示される。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 6 - 1 4 0 7 3 2 号公報（段落 0 0 2 3 ～ 0 0 2 7 等）

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

しかし、前述した特許文献 1 の遊技機では、大当り図柄を構成しない特殊図柄が飾り図柄にもなって可変表示される場合において、当該特殊図柄に対応して 1 対 1 の対応で小図柄を用いると、小図柄として停止表示する図柄が複雑化し、遊技者が小図柄としての特定識別情報を認識しづらいという問題があった。

## 【 0 0 0 5 】

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、遊技者が特定識別情報を認識しやすくなるようにす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 】

## 【 0 0 0 6 】

（ A ）可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の可変表示領域のそれぞれにおいて複数種類の装飾識別情報を可変表示可能な装飾識別情報可変表示手段と、

複数種類の装飾識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の表示サイズよりも小さい表示サイズで複数種類の特定識別情報を可変表示可能な特定識別情報可変表示手段と、

前記複数の可変表示領域において特殊装飾識別情報が仮停止したことに基づいて、仮停止後の可変表示において特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

複数種類の装飾識別情報は、数字を含む複数種類の数字装飾識別情報と、該数字装飾識別情報とは異なる複数種類の特殊装飾識別情報とを含み、

特定識別情報は、複数種類の数字装飾識別情報の各々に対応した数字を含む複数種類の数字特定識別情報と、該数字特定識別情報とは異なる特殊特定識別情報とを含み、

前記特定識別情報可変表示手段は、数字装飾識別情報と特殊装飾識別情報との組合せで装飾識別情報の可変表示が停止したときに、該停止した数字装飾識別情報の種類に対応した数字特定識別情報を停止させ、該停止した特殊装飾識別情報が第 1 種類のときと前記第 1 種類とは異なる第 2 種類のときとで共通の特殊特定識別情報を停止させる。

遊技機は、以下のように構成されていてもよい。

（ 1 ）可変表示（特別図柄、飾り図柄、小図柄等）の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

装飾識別情報（飾り図柄 5 1 , 5 2 , 5 3 等）を可変表示可能な装飾識別情報可変表示手段（飾り図柄表示領域 5 0 ）と、

装飾識別情報の可変表示に対応して特定識別情報（小図柄 6 1 , 6 2 , 6 3 等）を可変表示可能な特定識別情報可変表示手段（小図柄表示結果領域 6 0 等）と、

複数の可変表示領域に特殊装飾識別情報が仮停止したこと（図 8 - 3（ C ）,（ F ）等

10




20

30

40

50

）に基づいて、仮停止後の可変表示において特別演出（図 8 - 3（D）の第 1 S P 演出、図 8 - 3（G）の第 2 S P 演出等）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定識別情報可変表示手段は、複数種類の特殊装飾識別情報（第 1 ブランク図柄「」、第 2 ブランク図柄「」等）に対応して一の特定識別情報（小図柄「」等）を表示可能である（図 8 - 1（B）、図 8 - 3（E）、（H）等）。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、遊技者が特定識別情報を認識しやすくなるようにすることができる。

【 0 0 0 8 】

（ 2 ） 前記（ 1 ）の遊技機において、

10

前記特殊装飾識別情報の仮停止表示後に所定演出（図 8 - 2 の第 1 S P 演出、第 2 S P 等）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0、図 7 の S 1 7 2 等）をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、仮停止表示される前記特殊装飾識別情報の種類に応じて、前記特殊装飾識別情報の仮停止表示（図 8 - 3（C）、（D）、（F）、（G）等）後に実行可能な前記特別所定演出の演出態様が異なる（図 8 - 2）。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、遊技者を特殊装飾識別情報に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、

20

前記装飾識別情報は、複数の可変表示領域（左、中、右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）のそれぞれで可変表示され、

前記複数の可変表示領域のそれぞれで前記特殊装飾識別情報が仮停止したこと（図 8 - 3（C）、（F）等）に基づいて、仮停止後の可変表示において特別演出（図 8 - 3（D）の第 1 S P 演出、図 8 - 3（G）の第 2 S P 演出等）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備える。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、装飾識別情報の表示結果が表示されるときに遊技者に違和感が生じるのを防ぐことができる。

【 0 0 1 2 】

30

（ 4 ） 前記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれかの遊技機において、

前記特殊装飾識別情報は、特定の演出状態（特別モード等）において表示され（図 8 - 3（C）～（E）、（F）～（H）等）、

前記特定識別情報は、前記特定の演出状態と、前記特定の演出以外の演出状態（通常変動モード）とで共通の動画で表示可能である（演出制御用 C P U 1 2 0）。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば演出制御に用いる記憶データ容量を削減することができるとともに、演出制御の制御負担を軽減することができる。

【 0 0 1 4 】

（ 5 ） 前記（ 1 ）から（ 4 ）のいずれかの遊技機において、

40

前記遊技機は、複数段階から成る設定値（設定値 1～設定値 3 等）に応じて遊技者にとっての有利度（大当りの当選確率等）が異なるように遊技を進行可能であって、

前記特定識別情報により、いずれの設定値に設定されているかの示唆が可能である（設定値 1～設定値 3 で小図柄示唆演出で停止表示される小図柄の表示結果が異なる等）。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、設定値の示唆に関して、特定識別情報に遊技者を注目させることができる。

【 0 0 1 6 】

（ 6 ） 前記（ 1 ）から（ 5 ）のいずれかの遊技機において、

前記装飾識別情報は、前記特定表示結果を構成しない複数種類の特殊装飾識別情報（第

50

1 ブランク図柄「 」, 第2 ブランク図柄「 」等)を含む。

【0017】

このような構成によれば、遊技者が特殊装飾識別情報を認識しやすくなるようにすることができる。

【0018】

(7) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記装飾識別情報は、前記複数種類の特殊装飾識別情報(第1 ブランク図柄「 」, 第2 ブランク図柄「 」等)を含む。

【0019】

このような構成によれば、遊技者が複数種類の特殊装飾識別情報を認識しやすくなるようにすることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図8-1】特徴部045Fの飾り図柄および小当り図柄の図柄配列を示す図柄配列テーブルである。

【図8-2】SP発展演出が実行されるときの演出パターンを簡略化して示すSP発展演出テーブルを示す図である。

【図8-3】飾り図柄の可変表示の演出と小図柄の可変表示の演出との関係を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【図9-1】特徴部046Fに関する大当り種別を選択するために用いる大当り種別選択テーブルを示す図である。

【図9-2】カードバトル演出での表示画像を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【図9-3】賞球上乗せ演出での表示画像を示す画像表示装置5の表示画面図である。

30

【図9-4】カード割合選択テーブルを示す図である。

【図9-5】カード種類選択テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。

【0022】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

40

【0023】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したバタ

50

ーンが含まれてもよい。

【0024】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【0025】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0026】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【0027】

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

【0028】

30

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0029】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0030】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【0031】

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

【0032】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る

50

。

## 【 0 0 3 3 】

可変入賞球装置 6 B ( 普通電動役物 ) は、ソレノイド 8 1 ( 図 2 参照 ) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる ( 第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。 ) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる ( 第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。 ) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 ( 例えば 3 個 ) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

## 【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所 ) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 ( 例えば 1 0 個 ) の遊技球が賞球として払い出される。

## 【 0 0 3 5 】

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

20

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 0 0 3 7 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 ( 例えば 1 4 個 ) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

## 【 0 0 3 8 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 ( 第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口 ) への入賞を始動入賞ともいう。

## 【 0 0 3 9 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 に示す例では、遊技領域の左側方 ) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

## 【 0 0 4 0 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

## 【 0 0 4 1 】

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

50

## 【 0 0 4 2 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

## 【 0 0 4 3 】

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

## 【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

10

## 【 0 0 4 5 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

## 【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

20

## 【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

## 【 0 0 4 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

30

## 【 0 0 4 9 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【 0 0 5 0 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

40

## 【 0 0 5 1 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

## 【 0 0 5 2 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 3 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 4 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 5 5 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 5 6 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 7 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 8 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 9 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 6 0 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 6 1 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 0 6 2 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮

10

20

30

40

50



させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率が通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0063】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

【0064】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0065】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

20

【0066】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ペース状態、時短制御が実行されていない状態を低ペース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ペース状態、確変状態は高確高ペース状態、通常状態は低確低ペース状態などともいわれる。高確状態かつ低ペース状態は高確低ペース状態ともいう。

【0067】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

30

【0068】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0069】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【0070】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）

50

も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 5 】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

10

20

30

40

50

表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0078】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0079】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0080】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0081】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0082】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0083】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【0084】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0085】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数

10

20

30

40

50

）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0086】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0087】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0088】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0089】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0090】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0091】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0092】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0093】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0094】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0095】

10

20

30

40

50

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

10

【 0 0 9 7 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 8 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 0 1 】

30

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 1 0 2 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【 0 1 0 4 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 5 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態

50

で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0106】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

【0107】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0108】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0109】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、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、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0110】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0111】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断

50

からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

#### 【0112】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

#### 【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

#### 【0114】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

30

#### 【0115】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0116】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

#### 【0117】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

#### 【0118】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

#### 【0119】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【0120】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

#### 【0121】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

30

#### 【0122】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

#### 【0123】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【0124】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実

50



行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

#### 【0125】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

#### 【0126】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

#### 【0127】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

#### 【0128】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

#### 【0129】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

## 【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

## 【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

## 【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

## 【 0 1 3 3 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 ) 、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 ) 。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

## 【 0 1 3 4 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 7 3 ) 。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 7 3 ; N o ) 、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

## 【 0 1 3 5 】

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

40

50

み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 7 3 ; Y e s )、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 5 )。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 1 3 7 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する ( ステップ S 7 6 )。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され ( ステップ S 7 7 )、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 9 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する ( ステップ S 1 6 1 )。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 ( 確定飾り図柄 )、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した

50

演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１４３】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１４４】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１４５】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１４６】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１４７】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内

容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0148】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0149】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0150】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0151】

20

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

【0152】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

30

【0153】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

40

【0154】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0155】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「

50

低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

#### 【0156】

(特徴部045F、046Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部045F、046Fについて説明する。

#### 【0157】

特徴部045Fについては、例えば飾り図柄のような装飾識別情報の可変表示と、例えば小図柄のような特定識別情報の可変表示が実行可能であり、飾り図柄に例えばブランク図柄のような特殊装飾識別情報が含まれる場合において、複数種類の特殊装飾識別情報に  
10 対応して一の特定識別情報を表示可能とする演出制御を実行する例を説明する。

#### 【0158】

特徴部046Fについては、例えば可変表示演出のような第1演出の演出結果が所定演出結果(例えばカードバトル演出において遊技者が勝利した演出結果)となったことに基づいて、前記第1演出よりも後に、例えば大当り遊技状態中演出のような第2演出を実行可能であり、第2演出の演出結果が特定演出結果(例えば大当り賞球の賞球上乗せ表示結果)となったことに基づいて、例えば大当り賞球の合計数の増加演出(賞球上乗せ演出)のような特別演出が実行可能である場合において、第2演出が、第1演出で用いられた複数種類の演出要素のうち、少なくとも一部を用いた特定演出(例えばカードバトル演出で  
20 残存した味方カードを裏返す演出)を実行することにより演出結果が特定演出結果(大当り賞球の賞球上乗せ表示結果)となることが可能であり、第1演出で提示される複数種類の演出要素が、第2演出で用いられたときに特定演出結果となる可能性が他の演出要素よりも高い、例えばレアカードのような特別演出要素を含む演出制御を実行する例を説明する。

#### 【0159】

主基板11の側においては、大当り判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5、MR5の初期値決定用の乱数値MR6のそれぞれを示す数値データが、それぞれに対応して設けられたランダムカウンタによりカウント可能に制御される。  
30

#### 【0160】

大当りとするか否かは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する特別図柄通常処理(S110)において、始動入賞時に大当り判定用の乱数値MR1から抽出した乱数値が大当り判定用の数値データのうち、大当り判定値と一致するか否かを判定する抽選をすることにより決定される。したがって、予め定められた確率で大当りに当選するように大当り判定用の数値データが設定されている。小当りとするか否かは、特別図柄通常処理(S110)において、始動入賞時に大当り判定用の乱数値MR1から抽出した乱数値が大当り判定値と一致しないときに、その抽出した乱数値が小当り判定用の数値データの  
40 うち、小当り判定値と一致するか否かを判定する抽選をすることにより決定される。したがって、予め定められた確率で小当りに当選するように大当り判定用の数値データが設定されている。

#### 【0161】

大当り種別をどの種別にするかは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する特別図柄通常処理(S110)において、始動入賞時に大当り種別判定用の乱数値MR2から抽出した乱数値が複数種類の大当り種別のそれぞれに対応して設けられたいずれの大当り種別判定値と一致するかを判定する抽選をすることにより決定される。したがって、大当りとする決定がされたときは、予め定められた選択割合でいずれかの大当り種別が選択されるように大当り種別判定用の数値データが設定されている。

#### 【0162】

変動パターン種別をどの種別にするかは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実  
50

行する変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において、始動入賞時に変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ２から抽出した乱数値が複数種類の変動パターン種別のそれぞれに対応して設けられたいずれの変動パターン種別判定値と一致するかを判定する抽選をすることにより決定される。したがって、可変表示を実行するときは、予め定められた選択割合でいずれかの変動パターン種別が選択されるように変動パターン種別判定用の数値データが設定されている。変動パターン種別が決定されたときに、変動パターンをどの変動パターンにするかは、変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４から抽出した乱数値が、決定された変動パターン種別に属する複数種類の変動パターンのそれぞれに対応して設けられたいずれの変動パターン判定値と一致するかを判定する抽選をすることにより決定される。したがって、可変表示を実行するときは、予め定められた選択割合でいずれかの変動パターンが選択されるように変動パターン判定用の数値データが設定されている。

10

#### 【０１６３】

演出制御基板１２の側においては、飾り図柄および小図柄の停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１、ＳＲ１－２、ＳＲ１－３に加え、各種演出決定用の乱数値ＳＲ２、ＳＲ３等のそれぞれを示す数値データが、それぞれに対応して設けられたランダムカウンタによりカウント可能に制御される。

#### 【０１６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０による飾り図柄および小図柄の停止図柄の決定は、可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）において、飾り図柄および小図柄の左図柄（左領域で表示される図柄）決定用の乱数値ＳＲ１－１、飾り図柄および小図柄の中図柄（中領域で表示される図柄）決定用の乱数値ＳＲ１－２、飾り図柄および小図柄の右図柄（右領域で表示される図柄）決定用の乱数値ＳＲ１－３のそれぞれから抽出した乱数値が複数種類の図柄のそれぞれに対応して設けられたいずれの図柄判定値と一致するかを判定する抽選をすることにより決定される。ただし、大当たりとする決定がされたときには、停止図柄が、乱数値ＳＲ１－１から抽出した乱数値が対応する図柄に統一されることにより、左、中、右の全図柄が同じ図柄に揃った図柄の組合せに決定される。また、はずれとする決定がされたときにおいて、リーチ状態とする変動パターンの可変表示を実行するときには、乱数値ＳＲ１－１から抽出した乱数値が対応する図柄に左図柄および右図柄が統一されることにより、左図柄および右図柄が同じ図柄に揃ったリーチ図柄の組合せが決定される。

20

30

#### 【０１６５】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０においては、はずれとする決定がされたときにおいて、抽選により得られた左、中、右の図柄が偶然同じ図柄で揃ってしまう場合には、いずれかの図柄を１図柄ずらす等の図柄補正をすることにより、偶然大当たり図柄の組合せが表示されないように制限する。また、リーチ状態としない変動パターンの可変表示を実行するときにおいて、抽選により得られた図柄が偶然リーチ図柄の組合せとなってしまう場合には、該当する図柄のいずれかを１図柄ずらす等の図柄補正をすることにより、偶然リーチ図柄の組合せが表示されないように制限する。

#### 【０１６６】

小図柄については、基本的に、飾り図柄と同じ図柄が、対応する図柄として可変表示されて停止表示されるが、後述するブランク図柄が飾り図柄の停止図柄に決定されたときにおける図柄は、停止図柄となるブランク図柄の種類に関係なく、一の特定のブランク図柄が停止表示されるように演出制御用ＣＰＵ１２０による演出制御が実行される。

40

#### 【０１６７】

〔特徴部０４５Ｆの演出制御〕

図８－１は、特徴部０４５Ｆの飾り図柄および小当たり図柄の図柄配列を示す図柄配列テーブルである。このような図柄配列を示すデータは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

#### 【０１６８】

まず、飾り図柄と小図柄との関係を説明する。例えば後述する図８－３に示すように、飾り図柄の可変表示領域である飾り図柄表示領域５０が、画像表示装置５の表示領域にお

50

ける中央部に設けられる。

【0169】

飾り図柄表示領域50では、図1に示すような「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのそれぞれにおいて飾り図柄が可変表示可能である。一方、小当りの可変表示領域である小図柄表示領域60が、画像表示装置5の下端部等の端部に設けられる。小図柄表示領域60では、図8-3に示すような「左」、「中」、「右」の各小図柄表示エリア6L、6C、6Rのそれぞれにおいて小図柄が可変表示可能である。

【0170】

「左」、「中」、「右」のそれぞれの小図柄は、「左」、「中」、「右」のそれぞれの飾り図柄の可変表示に対応して同様の図柄の変動による可変表示がされ、飾り図柄の可変表示結果と整合性がある可変表示結果を導出表示する演出制御が行なわれる。

10

【0171】

例えば、飾り図柄の可変表示結果が大当り表示結果（「左」、「中」、「右」の飾り図柄が同じ図柄に揃った大当り表示結果の組合せ）となる場合には、小図柄の可変表示結果も大当り表示結果（「左」、「中」、「右」の小図柄が同じ図柄に揃った大当り表示結果の組合せ）となるように制御される。また、飾り図柄の可変表示結果がはずれ表示結果（「左」、「中」、「右」の飾り図柄が同じ図柄以外の組合せ）となる場合には、小図柄の可変表示結果もはずれ表示結果（「左」、「中」、「右」の飾り図柄が同じ図柄以外の組合せ）となるように制御される。

【0172】

20

飾り図柄は、特別な演出を実行するとき等に一時的に消去される場合があるが、小図柄は、常時変動小図柄という別名称で呼ばれる場合があるように、どのような演出が実行されても、常時可変表示を実行することが可能であるように制御される。したがって、特別図柄の可変表示が実行されているときには、飾り図柄が表示されていない状態であっても、小図柄の可変表示が常時実行可能とされる。

【0173】

図8-1(A)には、通常変動モード図柄配列テーブルが示されている。通常変動モード図柄配列テーブルは、3種類以上設けられたスーパーリーチの変動パターンのうち、第1スーパーリーチおよび第2スーパーリーチ以外の変動パターン（スーパーリーチの変動パターンおよびスーパーリーチ以外の変動パターンを含む変動パターン）が実行されるとき

30

【0174】

の演出モードである通常変動モードでの飾り図柄および小図柄の図柄配列が示されている。図8-1(B)には、特別モード図柄配列テーブルが示されている。特別モード図柄配列テーブルは、第1スーパーリーチの変動パターンおよび第2スーパーリーチの変動パターンのそれぞれが実行されるとき

【0175】

の演出モードである特別モードでの飾り図柄および小図柄の図柄配列が示されている。例えば、スーパーリーチは、第1～第4スーパーリーチの4種類が選択可能に設けられ、そのうち、第1スーパーリーチまたは第2スーパーリーチが実行されるときは、演出制御用CPU120により、特別モード図柄配列テーブルの図柄配列を用いて可変表示が実行される。また、第3スーパーリーチまたは第4スーパーリーチが実行されるときは、演出制御用CPU120により、通常変動モード図柄配列テーブルの図柄配列を用いて可変表示が実行される。さらに、スーパーリーチ以外の通常変動およびノーマルリーチ変動等の可変表示が実行される場合にも、通常変動モード図柄配列テーブルの図柄配列を用いて可変表示が実行される。

40

【0176】

図8-1(A)、(B)に示されたような図柄配列の各図柄について、飾り図柄および小図柄の左、中、右図柄の停止図柄決定用のSR乱数値1-1～SR1-3のデータが割

50



振られている。可変表示開始設定処理（S171）においては、前述したような停止図柄決定方法により、SR乱数値1-1～SR1-3のそれぞれから抽出されたデータに基づいて、可変表示における飾り図柄および小図柄の組合せが決定される。

#### 【0177】

図8-1(A)の通常変動モード図柄配列テーブルでは、「1」～「9」という数字が順番に配列された飾り図柄の種類に対応して、図に示すような1対1の対応関係で「1」～「9」という同じ数字が順番に配列された小図柄が設けられている。これにより、飾り図柄は、「1」、「2」、「3」・・・というような図柄配列の順番にしたがってスクロール表示する等の可変表示が実行され、小図柄は、飾り図柄に対して1対1の対応関係で対応する同じ図柄を「1」、「2」、「3」・・・というような図柄配列の順番にしたがってスクロール表示する等の可変表示が実行される。そして、可変表示の終了時に飾り図柄が停止して表示結果が表示されるときには、小図柄が飾り図柄の停止図柄と同じ停止図柄で停止して表示結果が表示される。

#### 【0178】

図8-1(B)の特別モード図柄配列テーブルでは、飾り図柄について、順番に配列された「1」～「9」という数字よりなる飾り図柄のそれぞれの間に「 」、「 」という所定の図形よりなる特殊飾り図柄が配列されている。「 」、「 」という所定の図形よりなる飾り図柄は、大当り表示結果を構成しない特殊飾り図柄であって、ブランク図柄と呼ばれ、「左」、「中」、「右」で同じ図柄が停止表示されても大当り表示結果とはならない。以下の説明において、「 」のブランク図柄は第1ブランク図柄と呼ぶ場合があり、「 」のブランク図柄は第2ブランク図柄と呼ぶ場合がある。

#### 【0179】

小図柄の図柄種類は、飾り図柄の種類のうち、「1」、「2」、「3」・・・というような数字の図柄については、図に示すような1対1の対応関係で飾り図柄と同じ種類の数字の図柄が順番に配列されている。これにより、可変表示において飾り図柄の停止図柄として「1」～「9」のような数字図柄が停止表示されるときに、小図柄は、飾り図柄と同じ種類の数字図柄が停止表示される。

#### 【0180】

ただし、飾り図柄の種類のうち、「 」、「 」というようなブランク図柄について、図に示すような複数対1の対応関係で、種類が異なるブランク図柄についても「 」という一の種類のブランク図柄が統一的に配列されている。ブランク図柄「 」は第1ブランク図柄と呼ばれる場合があり、ブランク図柄「 」は第2ブランク図柄と呼ばれる場合がある。このような図柄配列により、可変表示において飾り図柄の停止図柄として「 」、「 」のようなブランク図柄が停止表示されるときに、小図柄は、常に「 」の一の種類のブランク図柄が停止表示される。

#### 【0181】

画像表示装置5において、前述のような特別モードでの演出が実行されるときには、リーチ状態となる前に、通常演出による可変表示演出中において、左、中、右の飾り図柄が、例えば「 」または「 」というような同じブランク図柄で揃って一旦仮停止する表示が実行された後、SP演出と呼ばれる特別なリーチ演出に、可変表示演出が発展するSP発展演出が演出制御用CPU120により実行される。

#### 【0182】

図8-2は、SP発展演出が実行されるときに演出パターンを簡略化して示すSP発展演出テーブルを示す図である。このようなSP発展演出テーブルは、ROM121に記憶されている。図8-2に示すように、第1スーパーリーチの変動パターンで変動表示が実行されるときには、左、中、右の飾り図柄が「 」という同じブランク図柄で揃って一旦仮停止する表示が実行された後、第1SP演出と呼ばれる特別なリーチ演出に発展する演出が演出制御用CPU120により実行される。図8-2に示すように、第2スーパーリーチの変動パターンで変動表示が実行されるときには、左、中、右の飾り図柄が「 」という同じブランク図柄で揃って一旦仮停止する表示が実行された後、第2SP演

10

20

30

40

50

出と呼ばれる特別なリーチ演出に発展する演出が演出制御用CPU120により実行される。

【0183】

次に、飾り図柄の可変表示の演出と、小図柄の可変表示の演出との関係を、図面を用いて説明する。図8-3は、飾り図柄の可変表示の演出と小図柄の可変表示の演出との関係を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【0184】

図8-3(A)のように第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示が実行される時には、画像表示装置5の表示領域における中央部に形成された飾り図柄表示領域50の左、中、右の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、左、中、右の飾り図柄51、52、53がそれぞれ可変表示を開始するとともに、画像表示装置5の表示領域における中央下端部に形成された小図柄表示領域60の左、中、右の小図柄表示エリア6L、6C、6Rにおいて、左、中、右の小図柄61、62、63がそれぞれ可変表示を開始する。

【0185】

リーチとならずにはずれ表示結果となる非リーチ可変表示の変動パターンに基づいて、飾り図柄および小図柄の可変表示が実行される場合には、図8-3(A)のような可変表示の開始時(変動開始時)後、予め定められた変動時間が終了すると、図8-3(B)のように、飾り図柄51、52、53および左、中、右の小図柄61、62、63が停止表示される。図8-3(B)のように、可変表示の終了時において、左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄がすべて数字図柄となるときには、これに対応して、左、中、右の小図柄61、62、63の停止図柄がすべて左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄と同じ数字図柄による停止図柄で停止表示される。

【0186】

第1スーパーリーチの変動パターンに基づいて、飾り図柄および小図柄の可変表示が実行される場合には、図8-3(A)のような可変表示の開始後、第1期間が経過したことに応じて、図8-3(C)のように、左、中、右の飾り図柄51、52、53が「

」という同じ第1ブランク図柄で仮停止する演出が実行される。そのときに、小図柄61、62、63としては、まだ特別図柄が可変表示中であるため第1ブランク図柄を仮停止せずに、可変表示を継続する。なお、左、中、右の飾り図柄51、52、53が第1ブランク図柄で仮停止する演出が実行されるときに、小図柄61、62、63についても、第1ブランク図柄を仮停止する演出を実行してもよい。

【0187】

その後、図8-3(D)のように、飾り図柄51、52、53が、縮小されて画像表示装置5の表示領域における右上部に移動してリーチ図柄の組合せを形成して表示され、画像表示装置5の中央部において、第1SP演出に発展することを示す第1発展画像64が表示される。そのときに、小図柄61、62、63としては、リーチ図柄の組合せと同じ種類の図柄によりリーチ図柄の組合せが表示される。そして、第1SP演出の演出パターンでの特別な演出が実行され(図示省略)、可変表示の開始後に予め定められた第1スーパーリーチの変動時間が終了すると、図8-3(E)のように、飾り図柄51、52、53および左、中、右の小図柄61、62、63が停止表示される。なお、図8-3(D)において、縮小した飾り図柄51、52、53は表示しなくてもよいし、画像表示装置5の表示領域の左右の上部にリーチ図柄が1つずつ表示されるようにしてリーチ状態となっていることが示されるようにしてもよい。

【0188】

図8-3(E)のように、可変表示の終了時において、左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄のうち、数字図柄については、左、中、右の小図柄61、62、63の対応する図柄が飾り図柄と同じ数字図柄による停止図柄で停止表示される。ただし、可変表示の終了時において、左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄において、「」という第1ブランク図柄があるときには、その第1ブランク図柄に対応して、図8-1(B)の図柄配列にしたがい、「」という第1ブランク図柄が停止表示される。

## 【 0 1 8 9 】

第2スーパーリーチの変動パターンに基づいて、飾り図柄および小図柄の可変表示が行われる場合には、図8-3(A)のような可変表示の開始後、第1期間が経過したことに応じて、図8-3(F)のように、左、中、右の飾り図柄51、52、53が「

」という同じ第2ブランク図柄で仮停止する演出が実行される。そのときに、小図柄61、62、63としては、まだ特別図柄が可変表示中であるため第2ブランク図柄を仮停止せずに、可変表示を継続する。なお、左、中、右の飾り図柄51、52、53が第2ブランク図柄で仮停止する演出が実行されるときに、小図柄61、62、63についても、第2ブランク図柄を仮停止する演出を実行してもよい。

## 【 0 1 9 0 】

10

その後、図8-3(G)のように、飾り図柄51、52、53が、縮小されて画像表示装置5の表示領域における右上部に移動してリーチ図柄の組合せを形成して表示され、画像表示装置5の中央部において、第2SP演出に発展することを示す第2発展画像65が表示される。そのときに、小図柄61、62、63としては、リーチ図柄の組合せと同じ種類の図柄によりリーチ図柄の組合せが表示される。そして、第2SP演出の演出パターンでの特別な演出が実行され(図示省略)、可変表示の開始後に予め定められた第2スーパーリーチの変動時間が終了すると、図8-3(H)のように、飾り図柄51、52、53および左、中、右の小図柄61、62、63が停止表示される。

## 【 0 1 9 1 】

図8-3(H)のように、可変表示の終了時において、左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄のうち、数字図柄については、左、中、右の小図柄61、62、63の対応する図柄が飾り図柄と同じ数字図柄による停止図柄で停止表示される。ただし、可変表示の終了時において、左、中、右の飾り図柄51、52、53の停止図柄において、「」という第2ブランク図柄があるときには、その第2ブランク図柄に対応して、図8-1(B)の図柄配列にしたがい、「」という第1ブランク図柄が停止表示される。

20

## 【 0 1 9 2 】

このように、第1スーパーリーチおよび第2スーパーリーチのような変動パターンで変動表示が実行される特別モードでは、可変表示中において、飾り図柄と小図柄とで同じ数字図柄およびブランク図柄が可変表示されるが、可変表示の停止時に、ブランク図柄が停止表示されるときには、第1ブランク図柄と第2ブランク図柄とのうちどちらのブランク図柄が停止表示されようとする場合でも、最終なブランク図柄の停止図柄は、同じブランク図柄(第1ブランク図柄)を停止させる演出制御が演出制御用CPU120により実行される。なお、最終なブランク図柄の停止図柄は、第1ブランク図柄ではなく、第2ブランク図柄としてもよい。また、最終なブランク図柄の停止図柄は、「」および「」のどちらとも特定できない「・」のような図柄を表示するようにしてもよい。

30

## 【 0 1 9 3 】

また、演出制御用CPU120では、小図柄61、62、63について、図8-3(C)~(E)、および、図8-3(F)~(H)のような特別モードと、図8-3(B)のような通常変動モードとで、第1ブランク図柄および第2ブランク図柄のようなブランク図柄を表示する場合に、可変表示を共通のアニメーション動画で表示可能である。

40

## 【 0 1 9 4 】

次に、特徴部材045Fにより得られる主な効果を説明する。

[1] 図8-2および図8-3(E)、(H)のように、左、中、右の小図柄61、62、63の表示においては、「」、「」という複数種類のブランク図柄に対応して、「」という一のブランク図柄が停止表示可能となる。このように、小図柄61、62、63の停止図柄の表示において、装飾図柄51、52、53の停止図柄に含まれる複数種類のブランク図柄に対応して一のブランク図柄を表示可能であるため、遊技者がブランク図柄を認識しやすくなるようにすることができる。

## 【 0 1 9 5 】

[2] 図8-2および図8-3(C)、(D)、(F)、(G)のように、装飾図柄5

50

1, 52, 53の可変表示中において、仮停止表示されるブランク図柄の種類に応じて、その仮停止表示後に実行可能な発展演出の演出態様が異なる。これにより、遊技者をブランク図柄に注目させることができる。

#### 【0196】



[3] 図8-2および図8-3(C), (F)のように、飾り図柄表示領域50における複数の可変表示領域である左, 中, 右の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rのそれぞれで左, 中, 右の装飾図柄51, 52, 53としてブランク図柄の組合せが仮停止したことに基づいて、仮停止後の可変表示で、図8-3(D)の第1SP演出、図8-3(G)の第2SP演出のような特別演出が実行可能となる。これにより、仮停止する装飾図柄と可変表示結果が表示されるとき装飾図柄とが使い分けられるので、飾り図柄の表示結果が表示されるときに遊技者に違和感が生じるのを防ぐことができる。

10

#### 【0197】



[4] 小図柄61, 62, 63が、図8-3(C)~(E)、および、図8-3(F)~(H)のような特別モードと、図8-3(B)のような通常変動モードとで、第1ブランク図柄および第2ブランク図柄のようなブランク図柄を表示する場合に、可変表示を共通のアニメーション動画で表示可能であるので、演出制御用CPU120における演出制御に用いる記憶データ容量を削減することができるとともに、演出制御用CPU120における演出制御の制御負担を軽減することができる。

#### 【0198】

[5] 図8-1に示すように、装飾図柄は、第1ブランク図柄「」、第2ブランク図柄「」のように大当たり表示結果を構成しない複数種類の特殊装飾図柄を含むので、遊技者が特殊装飾図柄を認識しやすくなるようにすることができる。

20

#### 【0199】

[6] 図8-1に示すように、装飾図柄は、第1ブランク図柄「」、第2ブランク図柄「」のように複数種類の特殊装飾図柄を含むので、遊技者が複数種類の特殊装飾図柄を認識しやすくなるようにすることができる。

#### 【0200】

なお、左, 中, 右の小図柄61, 62, 63については、複数種類のブランク図柄に対応して、一のブランク図柄を表示可能とする例を説明した。しかし、左, 中, 右の小図柄61, 62, 63について、複数種類のブランク図柄に対応して可変表示中は、飾り図柄と1対1の対応関係であるが、停止時は複数種類のブランク図柄に対応して、一のブランク図柄を表示してもよい。また、可変表示中は、ブランク図柄を表示しないようにし、停止時のみ複数種類のブランク図柄に対応した一のブランク図柄を表示してもよい。

30

#### 【0201】

図8-1~図8-3に示すような演出を実行する特殊装飾識別情報の一例としては、ブランク図柄を示したが、これに限らず、飾り図柄に含まれる図柄であれば、数字図柄とは異なるキャラクタ等のその他の情報が示された特殊図柄であってもよく、装飾図柄の表示態様が少なくとも一部変化した変化装飾図柄であってもよい。つまり、図8-1~図8-3に示すような演出を実行する特殊装飾識別情報としては、少なくとも飾り図柄に含まれる図柄であって、大当たり図柄の組合せを構成しない図柄であれば、どのような図柄であってもよい。

40

#### 【0202】

〔特徴部046Fの演出制御〕

図9-1は、特徴部046Fに関する大当たり種別を選択するために用いる大当たり種別選択テーブルを示す図である。このような大当たり種別選択テーブルは、ROM101に記憶されている。

#### 【0203】

図9-1の大当たり種別選択テーブルにおいては、大当たり種別と、大当たり種別判定用の乱数値MR2の割振り(合計101個のSR2の割振られた数値の個数)との対応関係が示されている。

50

## 【 0 2 0 4 】

大当り種別選択テーブルにおいては、「通常大当り > 第 1 確変大当り > 第 2 確変大当り」という関係で、大当り種別が選択されるようにデータが設定されている。また、大当り種別選択テーブルにおいては、大当り種別選択テーブルにおける通常大当りと確変大当りとの関係が「通常大当り < 確変大当り ( 第 1 確変大当り + 第 2 確変大当り ) 」となるようにデータが設定されている。

## 【 0 2 0 5 】

通常大当りは、ラウンド数が 1 0 R ( ラウンド ) であり、1 0 R 合計で 1 0 0 0 個の賞球を払出す大当りである。第 1 確変大当りは、ラウンド数が 1 1 R ( ラウンド ) であり、1 1 R 合計で 1 1 0 0 個の賞球を払出す大当りである。第 2 確変大当りは、ラウンド数が 1 2 R ( ラウンド ) であり、1 2 R 合計で 1 2 0 0 個の賞球を払出す大当りである。

10

## 【 0 2 0 6 】

このような大当り種別選択テーブルを用いた大当り種別の判定 ( 決定 ) は、特別図柄通常処理 ( 図 5 の S 1 1 0 ) において、始動入賞時に抽出された大当り判定用の乱数値 M R 1 のデータに基づいて大当り判定のステップで大当りとなることが決定されたときに、始動入賞時に抽出された大当り種別判定用の乱数値 M R 2 のデータに基づいて行なわれる。

## 【 0 2 0 7 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される演出の一例として、特別図柄および飾り図柄の可変表示中において実行されるカードバトル演出と、大当り遊技状態において実行される賞球 ( 出球 ) 上乗せ演出とを説明する。このようなカードバトル演出は、確変状態 ( 時短状態含む ) で特定のリーチ変動パターンで変動表示が実行されるときに選択されて行なわれる。そして、賞球 ( 出球 ) 上乗せ演出は、カードバトル演出から続く一連の演出として、大当り遊技状態において実行される。

20

## 【 0 2 0 8 】

カードバトル演出は、図 9 - 2 に示すように、味方カードと敵カードとを用いてバトル ( 戦い ) を実行し、味方がバトルに勝てば、大当りとなるように見せる演出である。賞球 ( 出球 ) 上乗せ演出は、図 9 - 3 に示すように、大当り遊技状態中における合計賞球数を報知する表示をするときに、大当り種別に応じて予め決まっている大当り賞球総数について、先に表示した賞球数 ( 賞球基本値 ) を基に、賞球数を加算する表示をすることにより賞球数を上乗せする表示をすることにより、賞球数が上乗せされて賞球総数が決まるように見せる演出である。

30

## 【 0 2 0 9 】

カードバトル演出および賞球上乗せ演出は、可変表示中に第 1 演出として実行されるカードバトル演出の演出結果が所定演出結果 ( 勝利結果 ) となって確変大当りとなることが示唆されたことに基づいて、当該可変表示での大当り表示結果に応じて移行した大当り遊技状態中に、第 2 演出として賞球上乗せ演出を実行し、その賞球上乗せ演出において、カードバトル演出で用いられた味方カードの少なくとも一部を用いた演出をすることに 1 つの特徴がある。

## 【 0 2 1 0 】

図 9 - 2 は、カードバトル演出での表示画像を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 9 - 2 においては、( A ) ~ ( M ) に、特別図柄の可変表示中における時間経過に応じたカードバトル演出の演出態様が示されている。図 9 - 2 では、小図柄表示領域 6 0 の記載が省略されている。小図柄は飾り図柄に 1 対 1 の対応で可変表示するものであればよく、[ 特徴部 0 4 5 F ] に示すような飾り図柄との対応関係で可変表示をするものでもよい。

40

## 【 0 2 1 1 】

カードバトル演出は、演出制御用 C P U 1 2 0 により、確率状態中において、複数種類のスーパーリーチの変動パターンのうち、特定の変動パターン ( 例えば第 3 スーパーリーチ ) での可変表示が行なわれるときに、可変表示結果が確変大当り表示結果となるか、通常大当り表示結果となるかを示唆するための演出として実行される。

50

## 【 0 2 1 2 】

カードバトル演出では、可変表示中において、遊技者の味方側に配られた味方カードと、遊技者の敵側に配られた敵カードとを用いて、所謂ターン制の戦い（バトル）を複数回行ない、1回のバトルに勝てば当該バトルで負けたカードが消去されていき、相手側の全カードを消滅（消去）させるまでバトルが継続されるというようなカード等の画像を用いた勝負をする演出である。

## 【 0 2 1 3 】

カードバトル演出では、相手側の全カードを消滅（消去）させた方（味方側または敵側）が最終的に勝利（完全勝利）する。味方側が完全勝利すれば、飾り図柄の可変表示結果が確変大当り図柄の組合せ（この例ではたとえば奇数図柄の組合せ）となり、その後、大当り遊技状態に制御される。一方、味方側が最終的に敗北（完全敗北）すれば、飾り図柄の可変表示結果が通常大当り図柄の組合せ（この例ではたとえば偶数図柄の組合せ）となり、その後、大当り遊技状態に制御される。

## 【 0 2 1 4 】

なお、カードバトル演出としては、出現表示される味方カード画像 7 1 の数と敵カード画像 7 2 数とを同じ枚数（同じ枚数でなくてもよい）とし、各バトルに勝って残ったカード画像数が多い方（味方側、または、敵側）が最終的に勝利するような演出をしてもよい。

## 【 0 2 1 5 】

カードバトル演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示中において、図 9 - 2（A）のように、飾り図柄表示領域 5 0 の左，中，右の図柄表示エリア 5 L，5 C，5 Rにおいて、左，中，右の飾り図柄 5 1，5 2，5 3 が所定の特殊図柄（たとえば、カードバトル演出で使用されるガチャを示唆するような特殊図柄等）で仮停止される。その特殊図柄で仮停止を契機として、カードバトル演出の実行が開始される。

## 【 0 2 1 6 】

なお、カードバトル演出の実行時に仮停止する図柄は、たとえば、「1，2，3」のような予め定められた数字図柄の組合せであってもよく、可変表示中に表示される図柄の組合せであっても、可変表示中に表示されずに仮停止時のみに表示される図柄の組合せであってもよい。

## 【 0 2 1 7 】

カードバトル演出の開始時には、図 9 - 2（B）のように、リーチ状態となって飾り図柄 5 1，5 2，5 3 が縮小されて右上隅部に移動表示され、カプセル形状の画像であるガチャ画像 7 0 が 1 0 個出現表示される。ガチャとは、カード等の特定の内容物を内包したカプセル形状の容器であり、一般的にガチャ等と呼ばれるものである。1 0 個のガチャ画像 7 0 のそれぞれには、味方カードまたは敵カードが内包されており、ガチャ画像 7 0 が出現表示された時点では、各ガチャ画像 7 0 に内包されたカードが視認不可能である。

## 【 0 2 1 8 】

その後、図 9 - 2（C）のように、1 0 個のガチャ画像 7 0 の各ガチャが所定の順番で開かれていき、1つのガチャ画像 7 0 の中から1枚の味方カード画像 7 1 または敵カード画像 7 2 が出現していく。図 9 - 2（C）では、この図面において、カード種類を区別しやすいように、味方カード画像 7 1 に「A」，「Z」のような英文字表記をしており、一方、敵カード画像 7 2 に「あ」のようなひらがな文字表記をしている。実際には、モンスター、戦士、ヒーローのようなキャラクタ画像等のバトル演出を盛上げるような画像が各カード画像に示されている。

## 【 0 2 1 9 】

図 9 - 2（D）のように、1 0 個のガチャ画像 7 0 が全て開かれると、合計 1 0 枚の味方カード画像 7 1 および敵カード画像 7 2 を提示する表示が行なわれる。これにより、カードバトル演出に使用される味方カード画像 7 1 の数と、敵カード画像 7 2 の数とが遊技者に認識可能となる。このカードバトル演出では、味方カード画像 7 1 の数が敵カード画像 7 2 の数よりも多くなる程、確変大当り（完全勝利）となる期待度が高くなるように、

10

20

30

40

50

出現する味方カード画像 7 1 と敵カード画像 7 2 との割合が制御される。

【 0 2 2 0 】

図 9 - 2 ( D ) のように、味方カード画像 7 1 は、確変大当たりとなる期待度 ( 賞球上乘せ演出が実行される期待度 ) が異なる複数種類のカード画像を含む。例えば、味方カード画像 7 1 は、ノーマルカード画像 7 1 1 と、ノーマルカード画像 7 1 1 よりも確変大当たりとなる期待度が高いレアカード画像 7 1 2 とを含む。レアカード画像 7 1 2 は、ノーマルカード画像 7 1 1 よりも、敵カード画像 7 2 との 1 回のバトルで勝つ割合が高いカード画像である。レアカード画像 7 1 2 が表示されたときには、表示されないときと比べて、レアカード画像 7 1 2 にオーラ画像 3 2 のような所定の画像が付随表示される等、第 1 演出としてのカードバトル演出の一部の演出態様が異なる。

10

【 0 2 2 1 】

図 9 - 2 ( D ) のように、10 個のガチャ画像 7 0 のすべてが開かれてすべてのカード画像が出現した後は、図 9 - 2 ( E ) のように、味方カード画像 7 1 群 ( 図中下側 ) と、敵方カード画像 7 2 群 ( 図中上側 ) とにカード画像を分けて対峙するように、味方カード画像 7 1 およびノーマルカード画像 7 1 1 の配置が変更され、これらのカード群の間に「VS」という文字が表示される。このような画面表示は、対決基本画面と呼ばれる。対決基本画面の画像表示により、味方カード画像 7 1 の数と、敵カード画像 7 2 の数との割合が明確化されるとともに、レアカード画像 7 1 2 の割合も明確化される。

【 0 2 2 2 】

その後、図 9 - 2 ( F ) のように、「バトル開始」というようなカードが対決するバトル演出が開始される旨を報知する表示が行なわれ、図 9 - 2 ( G ) のように、味方カード画像 7 1 と、敵カード画像 7 2 とが 1 枚ずつ中央に表示されてターン制のバトルが実行される。各バトルに表示については、図 9 - 2 ( G ) の「第 1 バトル」という表示のように、バトル名 ( 回数 ) が表示される。各バトル演出では、各カード画像に表示されたキャラクター画像が飛び出して戦う画像が表示される等、バトルゲームをする演出を盛上げる画像が表示される。

20

【 0 2 2 3 】

このように、ターン制のバトルでは、味方カード画像 7 1 が相手側を攻撃するターンと、敵カード画像 7 2 が相手側を攻撃するターンとが繰返し実行されることにより、相手側にダメージを与え、最終的に所定レベル以上のダメージを相手側に与えた方が、各バトルに勝利する。

30

【 0 2 2 4 】

1 回のバトルが終了するごとに、図 9 - 2 ( E ) のような対決基本画面に戻り、敗北したカード画像が消去される。そして、次のバトルについて図 9 - 2 ( G ) のようなバトルをする画像が表示されることにより、味方カード画像 7 1 と敵カード画像 7 2 とのバトルゲームが繰返し実行される。

【 0 2 2 5 】

このようなカードバトル演出において敵カード画像 7 2 が全部消去されて遊技者側が完全勝利した場合には、図 9 - 2 ( H ) のように「完全勝利」というようなバトル演出に遊技者側が最終的に勝利した旨を報知する表示が行なわれ、図 9 - 2 ( I ) のように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部で左, 中, 右の飾り図柄 5 1, 5 2, 5 3 により確変大当たり図柄の組合せが可変表示結果として導出表示される。これにより、大当たり遊技状態に移行し、図 9 - 2 ( J ) のように、大当たり遊技状態の開始時において、画像表示装置 5 の表示領域における上側で、「確変大当たり」という確変大当たりであることを特定可能な大当たり発生報知をする表示がされるとともに、画像表示装置 5 の表示領域における下側で、「可変表示中のカードバトル演出において残存した味方カード画像 7 1 が表示される。このように、可変表示中のカードバトル演出において残存した味方カード画像 7 1 は、大当たり遊技状態における賞球上乘せ演出に継続的に用いられる。

40

【 0 2 2 6 】

このような味方カード画像 7 1 と敵カード画像 7 2 とを用いたカードバトル演出の演出

50

パターン（例えば、大当たりとなるときにどのような対戦順番でどのようなバトル結果パターン（勝ち負けパターン）で味方側が完全勝利するか等の演出パターン）は、演出開始当初における味方／敵カード割合と、味方側のレアカード枚数とに基づいて、複数種類設けられており（RAM 122に記憶されており）、演出制御用CPU 120が、図7の変表示開始設定処理（S 171）において、演出用の乱数等を用いてランダムに選択決定し、可変表示中演出処理（S 172）において、そのように決定された演出パターンでカードバトル演出が実行される。

#### 【0227】

このように、演出制御用CPU 120では、可変表示中において第1演出としてのカードバトル演出が実行されたときには、その演出結果が「完全勝利」の表示のような所定演出結果となったことに基づいて、確率大当たりにより制御可能となり、第2演出としての賞球上乗せ演出を実行することが可能となる。第1演出としてのカードバトル演出では、味方カード画像71および敵カード画像72のような複数種類の演出要素が提示され、提示された演出要素を用いたカードバトル演出のような所定演出を実行することにより、演出結果が「完全勝利」の表示のような所定演出結果となることが可能である。

10

#### 【0228】

また、第1演出としてのカードバトル演出では、味方カード画像71および敵カード画像72のような複数種類の演出要素が提示されるが、カードバトル演出の演出結果が「完全勝利」の表示のような所定演出結果となったことに基づいて、確率大当たりにより制御可能となり、第2演出としての賞球上乗せ演出を実行することが可能となるので、味方カード画像71は、第1演出の実行後に第2演出が実行されることを示唆する第1演出要素であることができ、敵カード画像71は、第1演出の実行後に第2演出が実行されないことを示唆する第1演出要素であることができる。

20

#### 【0229】

図9-3は、賞球上乗せ演出での表示画像を示す画像表示装置5の表示画面図である。図9-3においては、大当たり遊技状態での演出の一例として、第2確変大当たり（1200個賞球）となったときの表示画像が（N）～（G）に示され、通常大当たり（1000個賞球）となったときの表示画像が（R）～（T）に示されている。賞球上乗せ演出は、演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理（図7のS 176）において、大当たり発生報知をする表示がされた後、第1ラウンドで大入賞口が開放する前に実行される。

30

#### 【0230】

まず、第2確変大当たり（1200個賞球）となったときに実行される賞球上乗せ演出の一例を説明する。大当たり発生報知をする表示がされた後、図9-3（N）のように、「賞球数選択」という文字画像が表示され、賞球上乗せ演出が実行されることが示唆される。この例では、画像表示装置5の表示領域の下側に、可変表示中のカードバトル演出で残存した味方カード画像71として、ノーマルカード画像711が1つ、レアカード画像712が2つ表示されている。

#### 【0231】

そして、図9-3（O）のように、これから開始される大当たり遊技状態の全ラウンドにおいて払出し可能な総賞球個数の表示の初期値として、「1000個」という賞球基本値を示す賞球基本値画像と「+」という上乗せ個数を示唆する画像とが表示される。その後、図9-3（P）のように、表示されている味方カード画像71を所定順番で裏返えず表示をし、各味方カード画像71において、たとえば、「+0」、「+100」、「+100」というような、賞球数の上乗せ個数を示す表示をする特定演出が実行される。この例では、このような特定演出を実行した結果、合計+200個の賞球の上乗せ個数が表示されている。そして、総賞球個数の表示として、「1000個」という賞球基本値を示す賞球基本値画像に「+200」という賞球の上乗せ個数画像を組合せた画像が表示される。

40

#### 【0232】

その後、特定演出の結果が、合計+200個の賞球の上乗せ個数の表示となったことに

50



基づいて、図9-3(G)のように、総賞球個数として、初期値の「1000個」に上乗せ個数の合計値を加算し、総賞球個数の表示を「1000個」から「合計1200個」に変更する演出がされる。これにより、総賞球個数が遊技者に明確に示される。さらに、「確変大当り」という確変大当りとなった旨を示唆する文字画像が表示される。これにより、確変大当りとなったことが遊技者に明確に示される。

#### 【0233】

次に、通常大当り(1000個賞球)となったときの演出の一例を説明する。大当り発生報知をする表示がされた後、図9-3(O)のように、賞球上乗せ演出が実行される場合と同様に、「賞球数選択」という文字画像が表示される。通常大当りとなったときには、可変表示中のカードバトル演出で残存した味方カード画像71がないので、画像表示装置5の表示領域の下側に、味方カード画像71は表示されない。

10

#### 【0234】

そして、図9-3(S)のように、これから開始される大当り遊技状態の全ラウンドにおいて払出し可能な総賞球個数の表示の初期値として、「1000個」という賞球基本値を示す賞球基本値画像のみが表示される。これにより、賞球上乗せ演出が実行されないことが示唆される。そして、図9-3(T)のように、総賞球個数の表示を「1000個」から「合計1000個」に変更する演出がされる。これにより、総賞球個数が確定したことが示唆され、総賞球個数が遊技者に明確に示される。さらに、「通常大当り」という確変大当りとなった旨を示唆する文字画像が表示される。これにより、通常大当りとなったことが遊技者に明確に示される。

20

#### 【0235】

また、演出制御用CPU120では、第2演出としての賞球上乗せ演出が実行されたときには、その演出結果が賞球の上乗せ個数を示す表示のような特定演出結果となったことに基づいて、特別演出としての総賞球個数を増加する演出を実行することが可能となる。第2演出としての賞球上乗せ演出では、第1演出としてのカードバトル演出で用いられた演出要素のうち、残存した味方カード画像71のような少なくとも一部の演出要素を用いた特定演出を実行することにより演出結果として、賞球の上乗せ個数を示す表示のような特定演出結果となることが可能である。そして、第1演出としてのカードバトル演出で用いられる複数種類のカード画像のような演出要素のうち、レアカード画像712は、ノーマルカード画像711のような他の演出要素よりも、賞球の上乗せ個数を示す表示のような特定演出結果となる可能性が高い。

30

#### 【0236】

このように、演出制御用CPU120では、大当り遊技状態中において、カードバトル演出で用いられたノーマルカード画像711およびレアカード画像712のような複数種類の演出要素のうち、少なくとも一部を用いた特定演出として味方カード画像71を裏返す演出を実行することにより、賞球を上乗せする特定演出結果となることが可能となり、当該特定演出結果となると、総賞球個数の表示を増加させる特別演出が実行可能となる賞球上乗せ演出が実行可能である。

#### 【0237】

このような味方カード画像71と敵カード画像72とを用いた賞球上乗せ演出の演出パターン(どのカードで、何個加算するか等の演出パターン)は、大当り遊技状態開始当初において表示されるノーマルカード画像711の枚数およびレアカード画像712の枚数に応じて、第1確変大当り、および、第2検出大当りの別に、複数種類設けられている。第1確変大当りまたは第2確変大当りに決定されたときには、演出制御用CPU120が、図7の大当り中演出処理(S176)において、演出用の乱数等を用いて、確変大当りの種類に応じて、そのような賞球乗せ演出の演出パターンをランダムに決定し、大当り中演出処理(S176)において、そのように決定された演出パターンで賞球上乗せ演出が実行される。

40

#### 【0238】

なお、賞球上乗せ演出において、味方カード画像71のうち、レアカード画像712の

50

方がノーマルカード画像 7 1 1 よりも多い賞球上乘せ個数を示す割合が高くなるように設定してもよく、その逆の設定をしてもよい。また、大当たり種別に応じた実総賞球個数と、賞球上乘せ演出の当初に表示される味方カード画像 7 1 の枚数とに応じて、賞球個数の表示の初期値を複数種類の初期値から選択し、賞球上乘せ演出の当初に表示される味方カード画像 7 1 のすべてについて賞球の上乗せ個数を示す表示ができるように制御してもよい。また、すべての大当たり種別について味方カード画像 7 1 による上乗せ個数を示す表示ができるように制御してもよく、一部の大当たり種別についてのみ味方カード画像 7 1 による上乗せ個数を示す表示ができるように制御してもよい。また、味方カード画像 7 1 のうち、レアカード画像 7 1 2 と、ノーマルカード画像 7 1 1 とで、賞球の上乗せ個数が「+ 0」になる割合と、賞球の上乗せ個数が「+ 0」以外の数値(たとえば、+ 5 0、+ 1 0 0)となる割合とが異なるように制御してもよい。

10

#### 【 0 2 3 9 】

以上に説明したように、演出制御用 CPU 1 2 0 では、図 9 - 2 に示すように、可変表示中において第 1 演出としてのカードバトル演出が実行されたときには、その演出結果に基づいて、大当たり制御可能となり、図 9 - 3 に示すように、第 2 演出としての賞球上乘せ演出を実行することが可能となる。そして、賞球上乘せ演出が実行されたときには、その演出結果に基づいて、総賞球個数を変更する特別演出を実行することが可能となる。

#### 【 0 2 4 0 】

また、図 9 - 3 では、第 2 確変大当たり時における賞球上乘せ演出が実行されるとき演出パターンを説明したが、第 1 確変大当たり時においても、第 2 確変大当たり時と同様の演出パターン(第 1 演出としてのカードバトル演出で用いられた演出要素のうち、残存した味方カード画像 7 1 のような少なくとも一部の演出要素を用いた第 2 演出を実行する演出パターン)での賞球上乘せ演出が実行される。

20

#### 【 0 2 4 1 】

一方、図 9 - 3 ( R ) ~ ( T ) に示すように、第 1 演出としてのカードバトル演出で完全敗北し、通常大当たりとなったときには、第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行されずに、確定した総賞球数を直接的に表示する所定演出としての第 3 演出が実行される。

#### 【 0 2 4 2 】

このように、第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行されない通常大当たりの大当たり遊技状態中に実行される第 3 演出の実行中においては、カードバトル演出で表示された演出要素としての味方カード画像 7 1 等が用いられないことにより、第 1 演出としてのカードバトル演出の演出結果に遊技者を注目させることができる。

30

#### 【 0 2 4 3 】

次に、図 9 - 2 に示すカードバトル演出および図 9 - 3 に示す賞球上乘せ演出を実行するときに用いる特徴的なデータテーブルを説明する。

#### 【 0 2 4 4 】

図 9 - 4 は、カード割合選択テーブルを示す図である。カード割合選択テーブルは、カードバトル演出で最初に合計 1 0 枚の味方カード画像 7 1 および敵カード画像 7 2 を提示する表示が行なわれるときの味方カード画像 7 1 と敵カード画像 7 2 との割合を選択することにより、表示する味方カード画像 7 1 の枚数と敵カード画像 7 2 の枚数とを選択するために用いられる。

40

#### 【 0 2 4 5 】

図 9 - 4 ( A ) には、カードバトル演出が実行される可変表示について、表示結果を確変大当たり表示結果(第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり)とする決定がされたときに用いられる確変大当たり決定時カード割合選択テーブルが示される。図 9 - 4 ( B ) には、カードバトル演出が実行される可変表示について、表示結果を通常大当たり表示結果とする決定がされたときに用いられる通常大当たり決定時カード割合選択テーブルが示される。

#### 【 0 2 4 6 】

図 9 - 4 ( A ) , ( B ) の各カード割合選択テーブルにおいては、例えば「味方カード 3 枚 + 敵カード 7 枚」というような、味方カード画像 7 1 と敵カード画像 7 2 との割合お

50

よび枚数を特定可能な味方／敵カード割合が複数種類選択可能とされ、複数種類の味方／敵カード割合とカード割合選択用の乱数値SR2の割振り（合計150個のSR2の割振られた数値の個数）との対応関係が示されている。

【0247】

図9-4(A)の確変大当り決定時カード割合選択テーブルにおいては、「味方カード3枚＋敵カード7枚<味方カード4枚＋敵カード6枚<味方カード5枚＋敵カード5枚<味方カード6枚＋敵カード4枚<味方カード7枚＋敵カード3枚」という関係で、味方／敵カード割合が選択されるようにデータが設定されている。また、図9-4(B)の通常大当り決定時カード割合選択テーブルにおいては、図9-4(A)の確変大当り決定時カード割合選択テーブルと逆の選択割合の関係で、味方／敵カード割合が選択されるようにデータが設定されている。

10

【0248】

このように、カード割合選択テーブルでは、第1確変大当りおよび第2確変大当りのような確変大当り決定時には、通常大当り決定時と比べて、味方カード画像71の枚数の割合が多くなるように設定され、敵方カード画像72の枚数の割合が少なくなるように設定されている。これにより、カードバトル演出において最初に提示された味方カード画像71の枚数の割合が多くなる程、確変大当り遊技状態に制御される期待度、言い換えると、賞球上乘せ演出が実行される期待度が、高くなる。

【0249】

図9-5は、カード種類選択テーブルを示す図である。カード種類選択テーブルは、カードバトル演出で最初に合計10枚の味方カード画像71および敵カード画像72を提示する表示が行なわれるときの味方カード画像71に含まれるレアカードの枚数を選択することにより、表示する味方カード画像71のカード種類を選択するために用いられる。このようなカード種類選択テーブルは、ROM121に記憶されている。

20

【0250】

図9-5(A)には、カードバトル演出が実行される可変表示について、表示結果を大当り表示結果とし、かつ、通常大当りとする決定がされたときに用いられる通常大当り決定時カード種類選択テーブルが示される。図9-5(B)には、カードバトル演出が実行される可変表示について、表示結果を大当り表示結果とし、かつ、第1確変大当りとする決定がされたときに用いられる第1確変大当り決定時カード種類選択テーブルが示される。図9-5(C)には、カードバトル演出が実行される可変表示について、表示結果を大当り表示結果とし、かつ、第2確変大当りとする決定がされたときに用いられる第2確変大当り決定時カード種類選択テーブルが示される。

30

【0251】

図9-5(A)～(C)の各カード種類選択テーブルにおいては、例えば「レアカード0枚」、「レアカード1枚」、「レアカード2枚」、「レアカード3枚」というような、レアカード画像712の枚数が複数種類選択可能とされ、複数種類のレアカード枚数と、カード種類選択用の乱数値SR3の割振り（合計100個のSR3の割振られた数値の個数）との対応関係が示されている。

【0252】

図9-5(A)～(C)の各大当り決定時のカード種類選択テーブルでは、「通常大当り<第1確変大当り<第2確変大当り」という関係で、味方カード画像71に含まれるレアカード画像712の枚数が高くなる割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、カードバトル演出において最初に提示された味方カード画像71のうち、レアカード712の枚数が高くなる程、大当り遊技状態に制御されたときに、賞球上乘せ演出が実行される期待度が高くなり、また、確変大当りとなる期待度が高くなる。さらに、レアカード712の枚数が高くなる程、賞球上乘せ演出において賞球上乘せ個数が高くなる期待度が高くなる。

40

【0253】

次に、図9-4のカード割合選択テーブルおよび図9-5のカード種類選択テーブルを

50

用いて、カードバトル演出で最初に提示する味方カード画像 7 1 および敵カード画像 7 2 を決定するための処理を説明する。このような処理は、例えば、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( S 1 7 1 ) において実行される。

#### 【 0 2 5 4 】

まず、可変表示の開始時に受信した演出コマンド ( 可変表示結果を特定可能なコマンドおよび、大当たり種別を特定可能なコマンド ) に基づき、実行する可変表示の表示結果に関する情報を取得するとともに、大当たりの種別に関する情報を取得する。そして、大当たりとなることが決定されているときには、乱数値 S R 2 のデータを抽出し、取得した大当たり種別に関する情報、および、抽出したデータに基づき、図 9 - 4 ( A ) , ( B ) のいずれかのカード割合選択テーブルを用いて、味方 / 敵カード割合を選択する処理を実行する。これにより、味方カード画像 7 1 の枚数および敵カード画像 7 2 の枚数が決定される。例えば、「味方カード 7 枚 + 敵カード 3 枚」という味方 / 敵カード割合が選択された場合は、カードバトル演出で最初に提示する味方カード画像 7 1 の枚数を 7 枚とし、敵カード画像 7 2 の枚数を 3 枚とすることが決定される。

10

#### 【 0 2 5 5 】

そして、可変表示の開始時に受信した演出コマンド ( 可変表示結果を特定可能なコマンド、および、大当たり種別を特定可能なコマンド ) に基づき、大当たりとなることが決定されているときには、乱数値 S R 3 のデータを抽出し、取得した大当たり種別に関する情報、および、抽出したデータに基づき、図 9 - 4 ( A ) ~ ( C ) のいずれかのカード種類選択テーブルを用いて、レアカード枚数を選択する処理を実行する。これにより、味方カード画像 7 1 に含まれるレアカード画像 7 1 2 の枚数が決定され、逆算的に、味方カード画像 7 1 に含まれるノーマルカード画像 7 1 1 の枚数が決定される。

20

#### 【 0 2 5 6 】

例えば、味方カード画像 7 1 の枚数が 7 枚に決定された場合において、レアカード枚数が 2 枚に決定されたときは、レアカード画像 7 1 2 が 2 枚とノーマルカード画像 7 1 1 が 5 枚との合計 7 枚の味方カード画像 7 1 が、カードバトル演出で最初に提示する味方カード画像 7 1 として決定され、記憶される。そして、その記憶データに基づいて決定された味方カード画像 7 1 および敵カード画像 7 2 が、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 ( 図 7 の S 1 7 2 ) において、予め定められたタイミングで、出現表示される。

30

#### 【 0 2 5 7 】

次に、特徴部材 0 0 4 6 F により得られる主な効果を説明する。

[ 1 ] 第 2 演出としての賞球上乘せ演出が、第 1 演出としてのカードバトル演出で用いられた複数種類の演出要素としてのノーマルカード画像 7 1 1 およびレアカード画像 7 1 2 のうち、少なくとも一部を用いた特定演出 ( カードを裏返す演出 ) を実行することにより、演出結果が、賞球の上乗せの表示結果のような特定演出結果となることが可能であり、第 1 演出で提示される複数種類の演出要素が、第 2 演出で用いられたときに特定演出結果となる可能性が他の演出要素よりも高いレアカード画像 7 1 2 のような特別演出要素を含むことにより、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 2 5 8 】

40

[ 2 ] 複数種類の演出要素が、第 1 演出としてのカードバトル演出の実行後に第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行されることを示唆する第 1 演出要素としての味方カード画像 7 1 1 と、第 1 演出の実行後に第 2 演出が実行されないことを示唆する第 2 演出要素としての敵カード画像 7 1 2 とを含むことにより、遊技者に期待感を与えたり、逆に遊技者に焦燥感を与えたりすることができる。

#### 【 0 2 5 9 】

[ 3 ] 図 9 - 4 ( A ) , ( B ) に示すように、確変大当たり決定時には通常大当たり決定時よりも味方カードが多くなる割合が高いので、第 1 演出としてのカードバトル演出において、第 1 演出要素としての味方カード画像 7 1 1 の提示数が多くなるにしたがって第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行される割合が高いことにより、第 1 演出要素としての味

50

方カード画像 7 1 1 の提示数に遊技者を注目させることができる。

【 0 2 6 0 】

[ 4 ] 図 9 - 5 ( A ) ~ ( C ) に示すように、確変大当り決定時には通常大当り決定時よりもレアカード画像 7 1 2 が選択される割合が高いため、第 1 演出としてのカードバトル演出において、特別演出要素としてのレアカード画像 7 1 2 が提示されたときに、特別演出要素としてのレアカード画像 7 1 2 が提示されなかったときと比べて第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行される割合が高いことにより、特別演出要素としてのレアカード画像 7 1 2 が提示されるか否かに遊技者を注目させることができる。

【 0 2 6 1 】

[ 5 ] 図 9 - 3 ( R ) ~ ( T ) に示すように、第 1 演出としてのカードバトル演出で完全敗北し、通常大当りとなったときには、第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行されずに、確定した総賞球数を直接的に表示する所定演出としての第 3 演出が実行される。このように、第 2 演出としての賞球上乘せ演出が実行されない通常大当りの大当り遊技状態中に実行される第 3 演出の実行中においては、カードバトル演出で表示された演出要素としての味方カード画像 7 1 等が用いられないことにより、第 1 演出としてのカードバトル演出の演出結果に遊技者を注目させることができる。

10

【 0 2 6 2 】

[ 6 ] 図 9 - 2 ( D ) , ( E ) に示すように、レアカード画像 7 1 2 が表示されたときには、表示されないときと比べて、レアカード画像 7 1 2 にオーラ画像 3 2 のような所定の画像が付随表示される等、第 1 演出としてのカードバトル演出の一部の演出態様が異なる。これにより、特別演出要素としてのレアカード画像 7 1 2 が提示されたことを遊技者が認識しやすくとともに、遊技者の期待感を高めることができる。

20

【 0 2 6 3 】

[ 特徴部 0 4 5 F、0 4 6 F での設定値示唆演出制御 ]

次に、特徴部 0 4 5 F、0 4 6 F に示した演出制御に加え、設定値示唆演出制御を実行する例を説明する。

【 0 2 6 4 】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

30

【 0 2 6 5 】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1 ~ 3 の 3 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値 2 < 設定値 3 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、3 段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

40

【 0 2 6 6 】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。3 段階の設定値のうち、例えば設定値 3 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【 0 2 6 7 】

また、小当りの当選確率については、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。また、確変制御が実行されるパチンコ遊技機 1 では

50

、大当りの当選確率を設定変更する場合に、低確状態での大当りの当選確率と高確率状態での大当りの当選確率との両方が、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能（例えば両方の大当り当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3）となるようにしてもよい。

【0268】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。

【0269】

このように大当りの当選確率等の設定を複数段階で設定可能なパチンコ遊技機においては、以下に示すように、前述の小図柄により、いずれの設定値に設定されているかの示唆が可能となる演出を実行してもよい。例えば、演出制御用 CPU 120 は、設定値 1 ~ 設定値 3 のそれぞれで停止表示される小図柄の表示結果が異なるように小図柄示唆演出を実行する演出制御をしてもよい。

【0270】

具体的に、演出制御用 CPU 120 は、小図柄の停止図柄について、小図柄示唆演出が実行されない場合には飾り図柄の停止図柄と同じ停止図柄の組合せとするが、小図柄示唆演出が実行される場合には飾り図柄の停止図柄と異なる予め定められた停止図柄（例えば「112」、「223」等）となるようにする演出制御を実行すればよい。

【0271】

小図柄示唆演出は、設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 の関係で、小図柄示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。したがって、遊技者にとって有利な設定値に設定されている程、小図柄示唆演出が実行される割合が高くなる。これにより、小図柄示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0272】

小図柄示唆演出では、小図柄が停止図柄「223」となる第 1 演出態様の演出については、「設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3」の関係で実行される割合が異なるように、実行するか否かの判定が演出制御用 CPU 120 により行なわれる（図 7 の S171）。また、小図柄示唆演出では、小図柄の停止図柄「112」となる第 2 演出態様については、「設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3」の関係で実行される割合が異なるように、実行するか否かの判定が演出制御用 CPU 120 により行なわれる。すなわち、第 2 演出態様であるときには、第 1 演出態様であるときよりも有利な設定値に設定されていることが示唆されるとともに、第 1 演出態様であるときには、設定値「2」である可能性が高いことが示唆され、第 2 演出態様であるときには、設定値「3」である可能性が高いことが示唆されることになる。また、第 1 演出態様が示唆対象以外の設定値（具体的には、設定値 1, 3）のときに実行される割合は、第 2 演出態様が示唆対象以外の設定値（具体的には、設定値「2」, 「3」）のときに実行される割合よりも高い。すなわち、第 2 演出態様は、第 1 演出態様よりも高い頻度で設定値が示唆されることになる。

【0273】

なお、このような構成に限らず、各設定値を異なる期待度で示唆する複数の演出態様を設けるようにしてもよい。例えば、小図柄の停止図柄が「221」であるときには、「223」であるときに比べて、高い期待度で設定値「2」である可能性が高いことが示唆され、小図柄の停止図柄が「112」であるときには、「113」であるときに比べて、高い信頼度で設定値「3」である可能性が高いことが示唆されるようにしてもよい。

【0274】

以上に説明したように、パチンコ遊技機は、複数段階から成る設定値（設定値 1 ~ 設定値 3 等）に応じて遊技者にとっての有利度（大当りの当選確率等）が異なるように遊技を進行可能であって、設定値 1 ~ 設定値 3 で小図柄示唆演出で停止表示される小図柄の表示

10

20

30

40

50

結果が異なる等、特定識別情報としての小図柄により、いずれの設定値に設定されているかの示唆が可能である。これにより、設定値の示唆に関して、特定識別情報としての小図柄に遊技者を注目させることができる。

【 0 2 7 5 】

〔特徴部 0 4 5 F、0 4 6 Fでのその他の変形例〕

〔 1 〕 前述した特徴部 0 4 5 Fでは、飾り図柄および小図柄として、数字図柄の他に、特殊識別情報として、複数種類のブランク図柄を表示可能とした例を示した。しかし、これに限らず、そのような特殊識別情報としては、ブランク図柄の代わりに、キャラクタ画像等の特殊画像により構成される特殊図柄、装飾図柄が変形した図柄等の数字図柄以外の図柄を表示可能としてもよい。また、そのような特殊識別情報としては、ブランク図柄に加えて、キャラクタ画像等の特殊画像により構成される特殊図柄、装飾図柄が変形した図柄等の数字図柄以外の図柄を表示可能としてもよい。

10

【 0 2 7 6 】

〔 2 〕 前述した特徴部 0 4 6 Fでは、特定識別情報として小図柄を一例として説明したが、特定識別情報としては、小図柄以外に、装飾識別情報の可変表示に対応して可変表示可能な図柄であれば、どのような図柄を用いてもよい。

【 0 2 7 7 】

〔 3 〕 前述した特徴部 0 4 6 Fでは、第 1 演出として、特定のリーチ状態での演出を例示し、第 2 演出として、大当たり遊技状態でのラウンド開始前の演出を例示した。しかし、これに限らず、第 1 演出と第 2 演出との関係は、第 1 演出が第 2 演出よりも先に実行されるものであればよく、たとえば、第 1 演出としてリーチ状態前の通常変動中に実行する演出（たとえば、特別リーチ発展前の演出）を用い、第 2 演出として、リーチ状態中の演出（たとえば、特別リーチ発展後の演出）を用いてもよい。また、第 1 演出として大当たり遊技状態でのラウンド開始前に実行する演出（たとえば、賞球上の乗せ演出）を用い、第 2 演出として、大当たり遊技状態でのラウンド開始後の確変昇格演出（確変大当たりとなるか否かを示唆する演出）を用いてもよい。

20

【 0 2 7 8 】

〔 4 〕 前述した特徴部 0 4 5 Fでは、図 8 - 2 および図 8 - 3 ( E ) , ( H ) のように、左、中、右の小図柄 6 1 , 6 2 , 6 3 の表示においては、「 」、 「 」という複数種類のブランク図柄に対応して、「 」または「 」という、飾り図柄と同じ小図柄のうちの一つのブランク図柄が停止表示可能となる例を示した。その場合の一つのブランク図柄としては、飾り図柄とは異なる（飾り図柄には含まれていない図柄）小図柄（ブランク図柄でもよく、その他の図柄でもよい）を停止表示可能となるようにしてもよい。

30

【 0 2 7 9 】

〔 5 〕 前述した特徴部 0 4 5 Fでは、図 8 - 3 ( C ) , ( F ) のように、飾り図柄を仮停止させたときに、小図柄を仮停止させずに可変表示させ続ける例を示したが、これに限らず、飾り図柄を仮停止させたときに、小図柄も仮停止させるようにしてもよい。

【 0 2 8 0 】

〔 6 〕 前述した特徴部 0 4 5 Fでは、図 8 - 1 および図 8 - 3 ( B ) 等のように、飾り図柄の停止図柄と、小図柄の停止図柄とが同じ停止図柄となる例を示した。しかし、これに限らず、小図柄におけるはずれ時の停止図柄の組合せは飾り図柄の停止図柄の組合せとは異なる一定の図柄組合せ（たとえば、飾り図柄「 3 , 1 , 5 」のときに小図柄「 1 , 2 , 3 」等）等の図柄組合せとしてもよい。

40

【 0 2 8 1 】

〔 7 〕 前述した特徴部 0 4 6 Fでは、可変表示中の第 1 演出および大当たり遊技状態での第 2 演出において用いる演出要素として、味方カード画像 7 1 のようなカード形状の画像を用いる例を示したが、これに限らず、このような演出要素としては、カード形状の画像ではない特定の味方キャラクタ画像、味方図形画像、味方色画像、および、味方模様画像等のようなその他の画像を用いてもよい。

【 0 2 8 2 】

50

【 8 】 前述した特徴部 0 4 6 F では、第 1 演出として、特定のリーチ状態での演出を例示し、第 2 演出として、大当たり遊技状態でのラウンド開始前の演出を例示した。しかし、これに限らず、第 1 演出と第 2 演出との関係は、第 1 演出が第 2 演出よりも先に実行されるものであればよく。たとえば、第 1 演出としてリーチ状態前の通常変動中に実行する演出（たとえば、特別リーチ発展前の演出）を用い、第 2 演出として、リーチ状態中の演出（たとえば、特別リーチ発展後の演出）を用いてもよい。また、第 1 演出として大当たり遊技状態でのラウンド開始前に実行する演出（たとえば、賞球上の乗せ演出）を用い、第 2 演出として、大当たり遊技状態でのラウンド開始後の確変昇格演出（確変大当たりとなるか否かを示唆する演出）を用いてもよい。

【 0 2 8 3 】

10

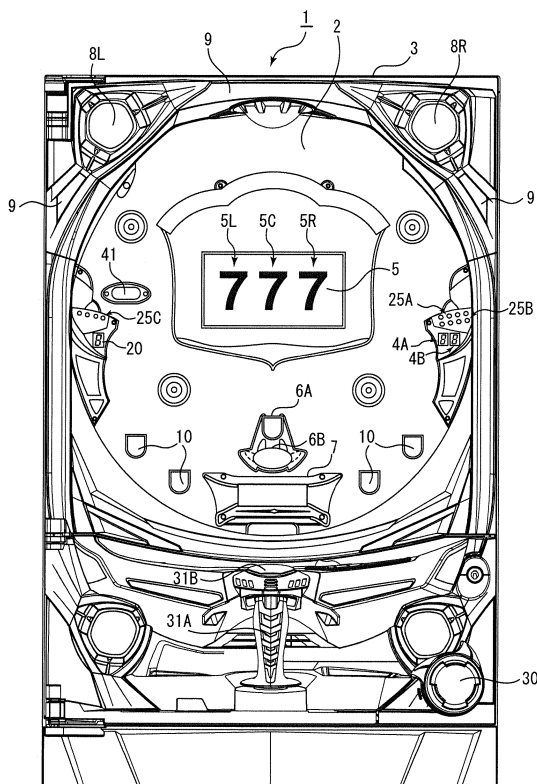
なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

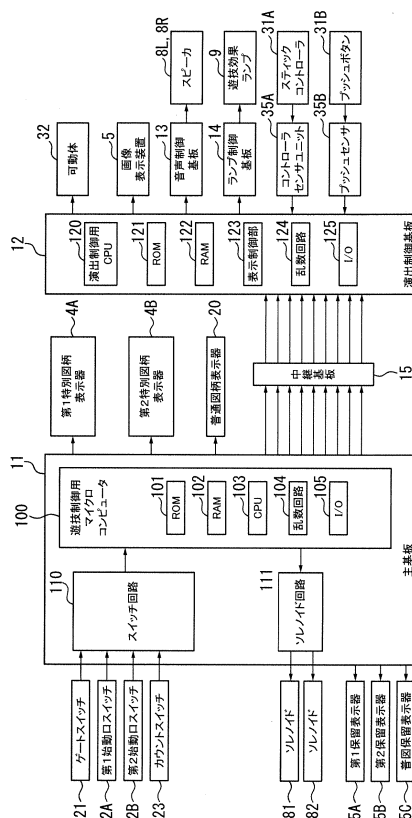
【 0 2 8 4 】

1 パチンコ遊技機、50 飾り図柄表示領域、60 小図柄表示結果領域、120 演出制御用 CPU、71 味方カード画像、72 敵カード画像、712 レアカード画像、32 オーラ画像。

【 図 1 】

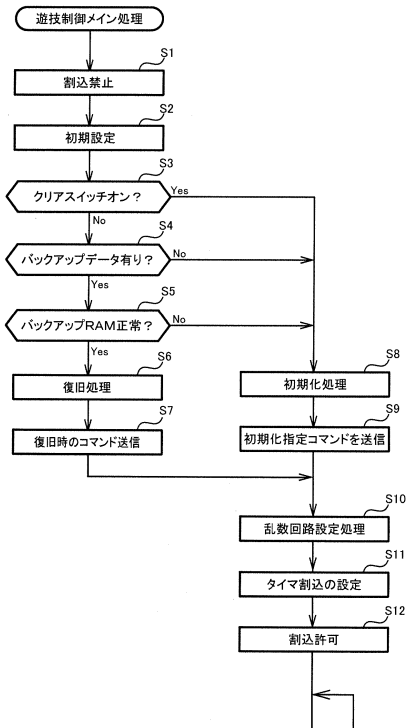


【 図 2 】

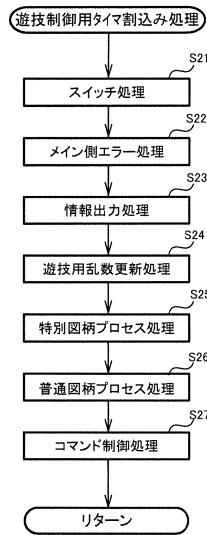




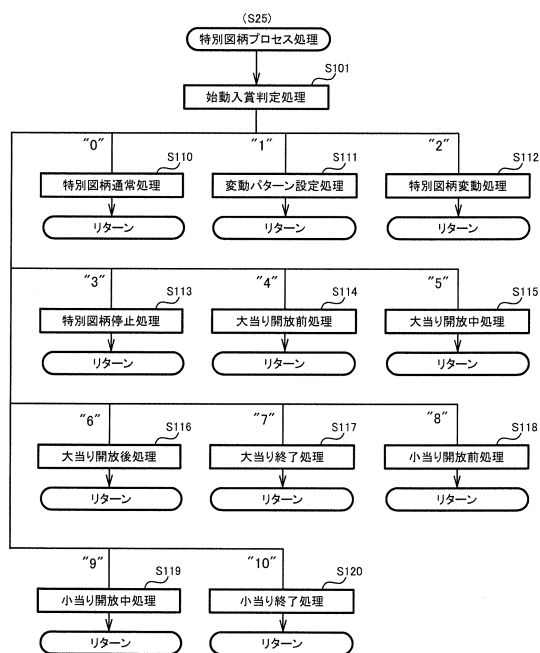
【図 3】



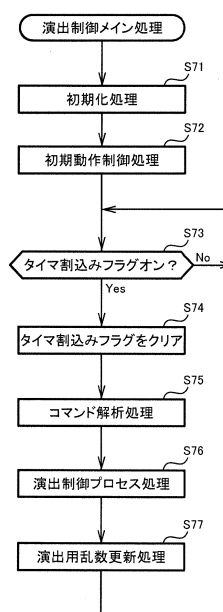
【図 4】



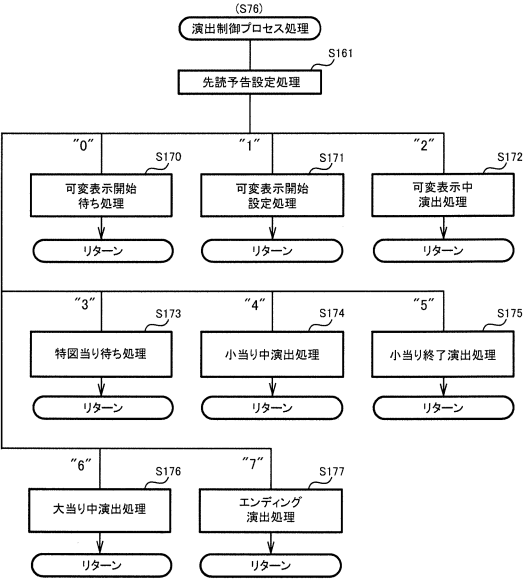
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A) 通常モード図柄配列テーブル

飾り図柄 図柄種類	小図柄 図柄種類
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9

(B) 特別モード図柄配列テーブル

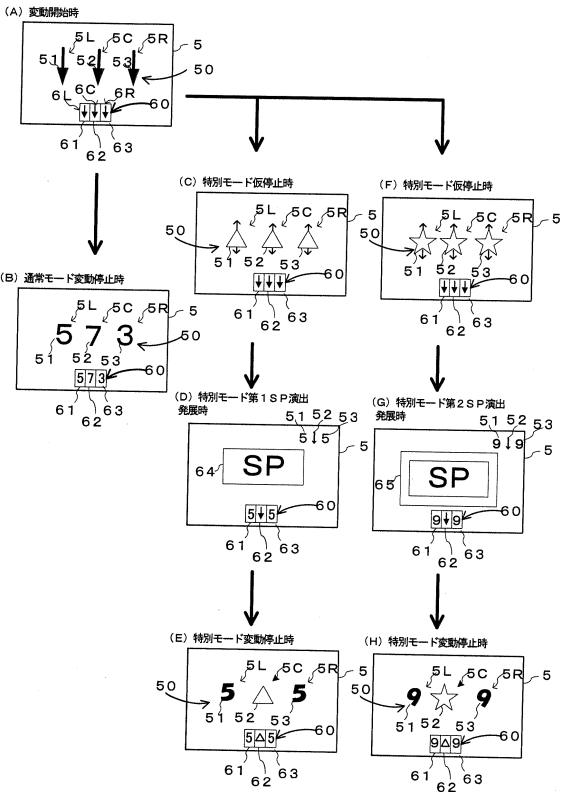
飾り図柄 図柄種類	小図柄 図柄種類
1	1
☆	△
2	2
☆	△
3	3
☆	△
4	4
☆	△
5	5
△	△
6	6
△	△
7	7
△	△
8	8
△	△
9	9
△	△

【図 8 - 2】

SP発展演出テーブル

変動パターン名	仮停止図柄	発展先演出
第1スーパーリーチ	△△△	第1SP演出
第2スーパーリーチ	☆☆☆	第2SP演出

【図 8 - 3】

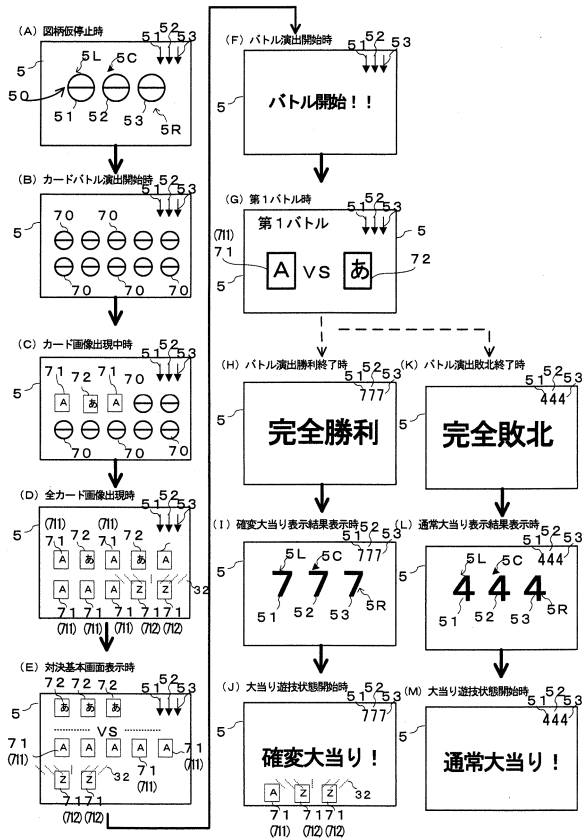


【図 9 - 1】

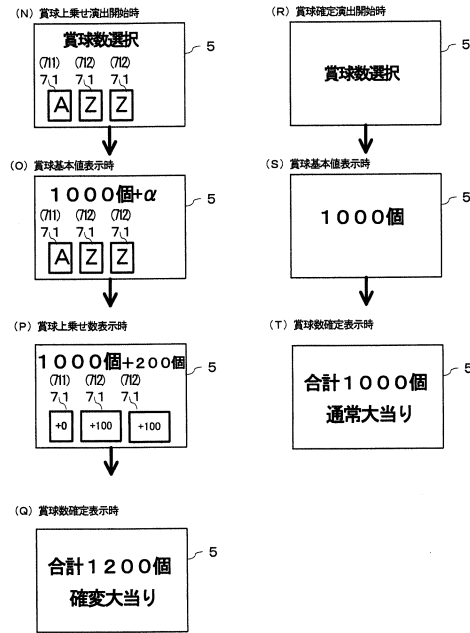
大当り種別選択テーブル

大当り種別	大当り種別決定用乱数 MR2(個数101個)
通常大当り (10R:1000個払出)	40
第1確変大当り (11R:1100個払出)	31
第2確変大当り (12R:1200個払出)	30

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

(A) 確変大当り決定時カード割合選択テーブル

味方／敵カード割合	SR2 (個数150)
味方カード 3枚 敵カード 7枚	10
味方カード 4枚 敵カード 6枚	20
味方カード 5枚 敵カード 5枚	30
味方カード 6枚 敵カード 4枚	40
味方カード 7枚 敵カード 3枚	50

(B) 通常大当り決定時カード割合選択テーブル

味方／敵カード割合	SR2 (個数150)
味方カード 3枚 敵カード 7枚	50
味方カード 4枚 敵カード 6枚	40
味方カード 5枚 敵カード 5枚	30
味方カード 6枚 敵カード 4枚	20
味方カード 7枚 敵カード 3枚	10

【図 9 - 5】

(A) 通常大当り決定時カード種類選択テーブル

レアカード枚数	SR3 (個数100)
レアカード0枚	50
レアカード1枚	35
レアカード2枚	10
レアカード3枚	5

(B) 第1確変大当り決定時カード種類選択テーブル

レアカード枚数	SR3 (個数100)
レアカード0枚	10
レアカード1枚	40
レアカード2枚	30
レアカード3枚	20

(C) 第2確変大当り決定時カード種類選択テーブル

レアカード枚数	SR3 (個数100)
レアカード0枚	10
レアカード1枚	20
レアカード2枚	30
レアカード3枚	40