

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5904643号  
(P5904643)

(45) 発行日 平成28年4月13日 (2016. 4. 13)

(24) 登録日 平成28年3月25日 (2016. 3. 25)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 86 頁)

(21) 出願番号	特願2012-156972 (P2012-156972)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年7月12日 (2012. 7. 12)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-18247 (P2014-18247A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年2月3日 (2014. 2. 3)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年8月7日 (2014. 8. 7)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、遊技領域に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、ポイントを付与する遊技機であって、

前記特定領域を前記遊技媒体が通過したことを検出する遊技媒体検出手段と、

ポイントの付与を開始する特定開始条件が成立しているか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により特定開始条件が成立していると判定されたことを条件に、予め設定された特定時間の計時を開始する特定時間計時手段と、

前記特定時間計時手段による特定時間の計時が完了するまでに、前記遊技媒体検出手段により前記特定領域を通過した遊技媒体が検出されたことを条件に、前記特定時間計時手段による特定時間の計時を初期化するとともに、所定数のポイントを遊技者に付与するポイント処理手段と、

前記特定開始条件の成立を許容する旨の操作を受付ける許容操作受け手段と、

を備え、

前記判定手段は、前記許容操作受け手段によって許容する旨の操作が受け付けられていることを条件に、前記特定開始条件の成立を判定し、

前記特定時間計時手段は、前記ポイント処理手段により特定時間の計時が初期化されたときに、特定時間の計時を再度開始する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技媒体を使用して所定の遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、この種の遊技機としては、始動入賞口に入賞することに基づく始動条件が成立したことにより、可変表示装置における特別図柄の可変表示が開始されるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となることで、遊技者が多くの遊技媒体を獲得可能な大当り等の特別遊技状態が発生するものがあり、これらの遊技機においては、大当りとなるまでにおける遊技の興趣を向上させることを目的として、始動入賞する毎に1ポイントが加算されて、加算されたポイント数が所定値になったら特殊演出を実施するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

## 【0003】

また、スーパーリーチとなったときの演出として、所定時間のカウントダウンを行い、該カウントダウン中においてカウントゲート領域に進入した遊技球の個数を表示し、該表示した個数と同一のミサイル発射演出が実施された場合には大当り図柄が表示され、該表示した個数と異なるミサイル発射演出が実施された場合にはハズレ図柄が表示されるものがある（例えば、特許文献2参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

20

## 【0004】

【特許文献1】特開2007-296162号公報

【特許文献2】特開2004-135943号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

上記した特許文献1に示す遊技機においては、例えば、可変表示装置における特別図柄の可変表示の態様が大当りとなる可能性が高いスーパーリーチとなった場合には、始動入賞させなくても当該変動で大当りとなるのではないかと遊技者が考えて、遊技球の発射を停止して遊技を中断してしまう場合があるとともに、可変表示が実施される権利である保留記憶が所定の上限数（例えば4つ）になっている場合には、始動入賞による可変表示の権利が獲得できなくなってしまうと考えて遊技球の発射を停止して遊技を中断してしまう場合があるように、遊技中の状況によって遊技が中断されてしまう場合があるとともに、上記したポイントの加算が、単に始動入賞に応じて実施されるものであるもので、これらのポイントの加算を、遊技の中断の防止に資することができない。そこで、例えば、これらポイントの加算を保留記憶が存在する場合においてのみ実施することにより、ポイントの加算を遊技の中断の防止に資することができるようにすることが考えられるが、この場合にあっては、始動入賞が連続して発生し難いように調整された遊技機（台）にあっては、ポイントの加算が過度に抑制されてしまうため、これらポイント付与による上記した遊技の中断防止効果が希釈されてしまうとともに、これらポイントが加算されないことによる遊技者の不満が増長されてしまう恐れがあるという問題があった。

30

40

## 【0006】

また、これらポイント数が所定値になった場合に行う特殊演出として、特許文献2のような演出を実施することが考えられるが、特許文献2の演出は、カウントダウン期間中にカウントゲート領域に進入した遊技球の個数に対応したミサイルを発射するという単一の演出が実施されるだけ、つまり、進入した遊技球の個数で演出の種類が変わるものではないので、遊技が単調になってしまうという恐れがある。

## 【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、ポイントの付与による遊技の中断防止効果が希釈されてしまうことや、ポイントが加算されないことによる遊技者の不

50

満が増長されてしまうことを低減することのできるとともに、遊技が単調になってしまうことを防止することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技領域（遊技盤6の前面に形成される遊技領域7）に遊技媒体（遊技球）を発射することにより遊技を行い、遊技領域に設けられた特定領域（例えば、第1始動入賞口、普通入賞装置の入賞口29a～29d、ポイントゲート33）を遊技媒体が通過したことに基づいて、ポイントを付与する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記特定領域を前記遊技媒体が通過したことを検出する遊技媒体検出手段（第1始動口スイッチ13a、入賞口スイッチ30a、30b、ポイントゲートスイッチ33a）と、

ポイントの付与を開始する特定開始条件（例えば、第1保留記憶数が所定数である4つであること、或いは、スーパーリーチが発生していること）が成立しているか否かを判定する判定手段（演出制御用CPU120がステップS714を実行する部分）と、

前記判定手段により特定開始条件が成立していると判定されたことを条件に、予め設定された特定時間（例えば6秒）の計時を開始する特定時間計時手段（メータ用タイマ）と、

前記特定時間計時手段による特定時間の計時が完了するまで（メータ用タイマがタイムアップするまで）に、前記遊技媒体検出手段により前記特定領域を通過した遊技媒体が検出されたことを条件に、前記特定時間計時手段による特定時間の計時を初期化するとともに、所定数のポイントを遊技者に付与するポイント処理手段（演出制御用CPU120がポイント処理のステップS752、ステップS754a、ステップS754bを実行する部分）と、

前記特定開始条件の成立を許容する旨の操作を受付ける許容操作受け手段（例えば、演出制御用CPU120がメニュー処理のステップS740a、D741、S742を実行することにより、ポイント付与を「する」か「しない」かを遊技者から受付ける部分）と、

を備え、

前記判定手段は、前記許容操作受け手段によって許容する旨の操作が受け付けられていることを条件に、前記特定開始条件の成立を判定し（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS710においてNoであるときにステップS714を実行する部分）、

前記特定時間計時手段は、前記ポイント処理手段により特定時間の計時が初期化されたときに、特定時間の計時を再度開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計時時間が経過するまでに特定領域を通過した遊技媒体が検出された場合には、所定数のポイントが付与されるとともに、計時時間が初期化されて最初から計時が開始されるようになるので、特定領域を遊技媒体が連続して通過しなくても、ポイントが付与されるようになるので、ポイントの付与による遊技の中断防止効果が希釈されてしまうことや、ポイントが加算されないことによる遊技者の不満が増長されてしまうことを低減することができるのと同時に、遊技者が意図していないときに特定開始条件の成立が判定されて特定時間の計時が開始されてしまうことを防止することができる。

【0009】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記許容操作受け手段は、予め許容する旨の操作を遊技者から受け付け可能であって（例えば、演出制御用CPU120がメニュー処理のステップS740a、D741、S742を実行することにより、ポイント付与を「する」か「しない」かを遊技者から予め受け付ける部分）、

前記判定手段は、予め前記許容操作受け手段によって許容する旨の操作が受け付けられていて前記特定開始条件が成立したときに、該特定開始条件の成立と判定する（演出制御用CPU120がステップS710でNoと判定し、ステップS714でYesと判定す

る部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、予め許容する旨の操作をしておけば、特定開始条件の成立と判定されるようになるので、特定開始条件が成立する都度毎に操作する煩わしさを解消することができる。

#### 【0010】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記許容操作受け手段は、前記特定開始条件が成立したときに許容する旨の操作を受け付け(例えば、図44に示す変形例において、図44(B)に示すように、ポイントをゲットするか否かを、「Yes」、「No」を表示して受け付ける部分)、

10

前記判定手段は、前記許容操作受け手段によって許容する旨の操作が受け付けられたときに、該操作の受け付けの契機となった特定開始条件の成立を判定する(図44(B)表示する画面で「YES」が選択されたときには、演出制御用CPU120が、ポイント付与開始条件の成立と判定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定開始条件が成立する毎に、操作をするか否かにより成立を許容するか否かを選択することができるので、遊技者は、時期を見計らって、自分の意図するタイミングにおいて特定開始条件を成立させることができる。

#### 【0011】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

20

前記特定開始条件が成立したときに前記許容操作受け手段における操作を促す操作報知を実行する操作報知手段(図44(A)に示すポイント付与開始条件が成立したときに、表示画面に押しボタン516の画像が表示される部分)を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、許容する旨の操作を実行するタイミングが解り易くなる。

#### 【0012】

本発明の手段4の遊技機は、手段2または手段3に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、前記特定時間計時手段による特定時間の計時が完了した後、所定条件が成立するまで(例えば、背景維持タイマがタイマアップするまで)に前記特定開始条件が再度成立したときには、前記許容操作受け手段によって許容する旨の操作が受け付けられていなくても特定開始条件の成立を判定する(図44(F)及び図44(G)に示すメータ用タイマのタイマカウントが開始され、ポイントの付与が可能な状態となる部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一度、許容する操作がなされることで特定開始条件の成立が判定された後、所定条件が成立するまでに特定開始条件が再度成立したときには、操作が受け付けられていなくても特定開始条件の成立と判定されてポイントの付与が継続されるようになるため、これら操作の手間を省くことによりポイント付与の継続を容易化することができるので、遊技機の興趣を向上できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0013】

40

【図1】本発明が適用されたパチンコ遊技機を有する遊技システムの一例を示す図である。

【図2】(a)は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図であり、(b)は、操作部を拡大して示す斜視図である。

【図3】演出制御基板、ランブドライバ基板および音声制御基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図5】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図6】パチンコ遊技機における各乱数を示す説明図である。

【図7】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、確変大当

50

り B 種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 10】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 11】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 12】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 13】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 14】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 15】演出制御用 CPU が使用する乱数を示す説明図である。

10

【図 16】演出モード種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 17】遊技履歴テーブルを示す説明図である。

【図 18】付加ポイント数テーブルを示す説明図である。

【図 19】(a) ~ (e) は、予告演出決定用テーブル A ~ D を示す説明図である。

【図 20】(a)、(b) は、予告演出決定用テーブル F ~ G を示す説明図である。

【図 21】第 1 (第 2) 保留記憶数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 22】第 1 並びに第 2 保留表示バッファの構成例を示す説明図である。

【図 23】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 24】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 25】予告選択処理を示すフローチャートである。

20

【図 26】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 27】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 28】メニュー処理を示すフローチャートである。

【図 29】ポイント処理を示すフローチャートである。

【図 30】ポイント処理を示すフローチャートである。

【図 31】ポイント処理を示すフローチャートである。

【図 32】パチンコ遊技機 1、携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。

【図 33】(a) ~ (c) は、パスワードの入力状況を示す図である。

【図 34】(a) ~ (c) は、2 次元コードの出力状況を示す図である。

【図 35】(A) ~ (J) は、ポイント付与時の表示状況を示す図である。

30

【図 36】(A) ~ (D) は、表示状況が第 2 モード、第 3 モードへ切り替わる状況を示す図である。

【図 37】(A) ~ (F) は、通常モード、第 1 モード及び第 2 モードにおける予告演出でのキャラクタの出現状況を示す図である。

【図 38】(A) ~ (E) は、第 3 モードにおける予告演出でのキャラクタの出現状況を示す図である。

【図 39】(A) ~ (D) は、ポイント付与時における大当りの保留記憶表示時の表示状況を示す図である。

【図 40】(A) ~ (C) は、ポイント付与時における連続個数が 100 個以上に達した時の表示状況を示す図である。

40

【図 41】(A) ~ (F) は、メータ用タイマのタイマアップに伴う表示状況を示す図である。

【図 42】(A) ~ (C) は、メニュー画面において「ポイント付与設定」を選択した場合の表示状況を示す図である。

【図 43】(A) ~ (D) は、ポイントゲームを示す図である。

【図 44】(A) ~ (G) は、変形例におけるポイント付与設定に伴う表示状況を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

本発明の実施例を図面に基づいて以下に説明する。

50

## 【実施例】

## 【0015】

図1は、本実施例の遊技システムを示すシステム構成図であり、本実施例の遊技システムは、図1に示すように、遊技場に設置された遊技機の一例であるパチンコ遊技機1と、インターネットに接続された管理サーバ1000と、遊技者が携行する携帯端末（携帯電話機）1001と、から構成され、パチンコ遊技機1と、管理サーバ1000と、は2次元コード読み取り機能及びインターネットへの接続機能を備える携帯端末1001を介してデータのやり取りを行うことが可能とされている。

## 【0016】

次に、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図2は、パチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。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。尚、以下の説明において、図2の手前側をパチンコ遊技機1の前面側、奥側を背面側として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機1の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機1を見たときに該遊技者と対向する対向面である。

## 【0017】

パチンコ遊技機1は、図2に示すように、縦長の方形枠状に形成された外枠と、外枠に開閉可能に取り付けられた前面枠101と、で主に構成されている。前面枠101の前面には、ガラス扉枠102及び下扉枠103がそれぞれ左側辺を中心に開閉可能に設けられている。

## 【0018】

下扉枠103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や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。この上皿3の下方には、後述する操作レバー600が揺動自在に軸支されるとともに、その上端部には、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516が設けられている。プッシュボタン516は、プッシュボタン516は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン516の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン516に対してなされた遊技者の操作行為を検知するボタンスイッチ516a（図3を参照）が設けられていればよい。

## 【0019】

操作レバー600のパチンコ遊技機1内方側には、送風口が設けられていることで、操作レバー600を操作する遊技者の手に対し、演出に応じて送風するとともにバイブレータを動作させて振動させることにより臨場感を高めることができるようになっている。

## 【0020】

ガラス扉枠102の背面には、遊技盤6が前面枠101に対して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。

## 【0021】

遊技領域7の中央付近には、それぞれが演出用の飾り図柄（演出図柄）を変動表示する複数の変動表示部を含む演出表示装置（飾り図柄表示装置）9が設けられている。演出表示装置9には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの変動表示部（図柄表示エリア）がある。演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行う。演出図柄の変動表示を行う演出表示装置9は、パチンコ遊技機1の内部に設置された演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100によって制御される。

## 【0022】

遊技盤6における右側下部位置には、第1識別情報としての第1特別図柄を変動表示す

10

20

30

40

50

る第1特別図柄表示器(第1変動表示手段)8aが設けられている。この実施例では、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字(または、記号)を変動表示するように構成されている。また、第1特別図柄表示器8aの上方位置には、第2識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示手段)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字(または、記号)を変動表示するように構成されている。

【0023】

10

この実施例では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ(例えば、ともに0~9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば2つの7セグメントLED等を用いて00~99の数字(または、2桁の記号)を変動表示するように構成されていてもよい。

【0024】

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

【0025】

第1特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したこと)した後、変動表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。また、第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したこと)した後、変動表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

20

30

【0026】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄(飾り図柄ともいう)の変動表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ(全く同じでもよい。)であって、変動表示の期間がほぼ同じ(全く同じでもよい。)であることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

40

【0027】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13a(例えば、近接スイッチ)及び第1入賞確認スイッチ13b(例えば、フォトセンサ)によって検出される。

【0028】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下側には、遊技球が入賞

50

可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14a(例えば、近接スイッチ)及び第2入賞確認スイッチ14b(例えば、フォトセンサ)によって検出される。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。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。

10

**【0029】**

また、第1始動口スイッチ13aと第1入賞確認スイッチ13bの検出結果及び第2始動口スイッチ14aと第2入賞確認スイッチ14bの検出結果にもとづいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことにもとづいてセキュリティ信号が外部出力される。

**【0030】**

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

**【0031】**

20

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を、遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

**【0032】**

第2特別図柄表示器8bの上部には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう)を表示する第1特別図柄保留記憶表示部と、該第1特別図柄保留記憶表示部とは別個に設けられ、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する第2特別図柄保留記憶表示部と、が設けられた例えば7セグメントLEDからなる特別図柄保留記憶表示器18が設けられている。第1特別図柄保留記憶表示部は、第1保留記憶数を入賞順に4個まで表示し、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。また、第2特別図柄保留記憶表示部は、第2保留記憶数を入賞順に4個まで表示し、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。なお、この例では、第1始動入賞口13への入賞による始動記憶数及び第2始動入賞口14への入賞による始動記憶数に上限数(4個まで)が設けられているが、上限数を4個以上にしてもよい。

30

40

**【0033】**

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する領域(合算保留記憶表示部)が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

**【0034】**

なお、この実施例では、図2に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作

50



を行う可変入賞球装置 15 が設けられているが、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

#### 【0035】

また、図 2 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は大入賞口扉を備え、第 1 特別図柄表示器 8a に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、および第 2 特別図柄表示器 8b に特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 21 によって大入賞口扉が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23（例えば、近接スイッチ）及び第 3 入賞確認スイッチ 23a（例えば、フォトセンサ）で検出される。

10

#### 【0036】

カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 20 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口 13 や第 2 始動入賞口 14 といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 20 において大入賞口が開放状態となれば、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 20 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

20

#### 【0037】

第 1 特別図柄表示器 8a の右側には、普通図柄表示器 10 が設けられている。普通図柄表示器 10 は、例えば 2 つのランプからなる。遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の変動表示が開始される。この実施例では、上下のランプ（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変動表示が行われ、例えば、変動表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄表示器 10 の下側のランプが点灯して当たりである場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、下側のランプが点灯して当たりである場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。特別図柄保留記憶表示器 18 の上部には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示部（例えば、7 セグメント LED のうち 4 つのセグメント）を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する表示部を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する表示部を 1 減らす。

30

#### 【0038】

なお、7 セグメント LED からなる普通図柄保留記憶表示器 41 には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの表示部（セグメント）とともに、例えば大当たり時における特別可変入賞球装置 20 の開放回数（大当たりラウンド数）を示す 2 つの表示部（セグメント）、及び遊技状態を示す 2 つの表示部（セグメント）が設けられているが、これら表示部を普通図柄保留記憶表示部とは別個の表示器にて構成してもよい。また、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（例えば、「」および「×」）を変動表示可能なセグメント LED 等にて構成してもよい。

40

#### 【0039】

特別可変入賞球装置 20 の周辺には普通入賞装置の入賞口 29a ~ 29d が設けられ、入賞口 29a、29c に入賞した遊技球は入賞口スイッチ 30a によって検出され、入賞口 29b、29d に入賞した遊技球は入賞口スイッチ 30b によって検出される。各入賞口 29a ~ 29d は、遊技球を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤 6 に設けられ

50

る入賞領域を構成している。なお、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14や大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。また、入賞口29aの上方にはポイントゲート33が設けられ、ポイントゲート33を通過した遊技球はポイントゲートスイッチ33aによって検出される。

【0040】

第1始動入賞口13内には、始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な2つのスイッチ(第1始動口スイッチ13aと第1入賞確認スイッチ13b)が設けられている。この実施例では、第1始動入賞口13内で、第1始動口スイッチ13aと第1入賞確認スイッチ13bとが上下に配置されている(本例では、第1始動口スイッチ13aが上側に配置され、第1入賞確認スイッチ13bが下側に配置されている)。従って、この実施例では、第1始動入賞口13内に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、まず第1始動口スイッチ13aで検出され、次いで第1入賞確認スイッチ13bで検出される。

10

【0041】

また、第2始動入賞口14内には、始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な2つのスイッチ(第2始動口スイッチ14aと第2入賞確認スイッチ14b)が設けられている。この実施例では、第2始動入賞口14内で、第2始動口スイッチ14aと第2入賞確認スイッチ14bとが上下に配置されている(本例では、第2始動口スイッチ14aが上側に配置され、第2入賞確認スイッチ14bが下側に配置されている)。従って、この実施例では、第2始動入賞口14内に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、まず第2始動口スイッチ14aで検出され、次いで第2入賞確認スイッチ14bで検出される。

20

【0042】

また、大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な2つのスイッチ(カウントスイッチ23と第3入賞確認スイッチ23a)が設けられている。この実施例では、大入賞口内で、カウントスイッチ23と第3入賞確認スイッチ23aとが配置されている(本例では、カウントスイッチ23が上側に配置され、第3入賞確認スイッチ23aが下側に配置されている)。従って、この実施例では、大入賞口内に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、まずカウントスイッチ23で検出され、次いで第3入賞確認スイッチ23aで検出される。

【0043】

また、第1始動口スイッチ13aと第1入賞確認スイッチ13b、第2始動口スイッチ14aと第2入賞確認スイッチ14b、カウントスイッチ23と第3入賞確認スイッチ23aとして、それぞれ異なる検出方式のスイッチが用いられる。この実施例では、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23として近接スイッチを用い、第1入賞確認スイッチ13b、第2入賞確認スイッチ14b、第3入賞確認スイッチ23aとしてフォトセンサを用いている。

30

【0044】

また、第1始動口スイッチ13aによって遊技球が検出されたことにもとづいて、第1特別図柄の変動表示が開始され、賞球払出が実行される。また、第2始動口スイッチ14aによって遊技球が検出されたことにもとづいて、第2特別図柄の変動表示が開始され、賞球払出が実行される。また、第1カウントスイッチ23または第2カウントスイッチ24によって遊技球が検出されたことにもとづいて、賞球払出が実行される。また、第1始動口スイッチ13aによる検出結果に加えて第1入賞確認スイッチ13bの検出結果にもとづいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことにもとづいてセキュリティ信号が外部出力される。また、第2始動口スイッチ14aによる検出結果に加えて第2入賞確認スイッチ14bの検出結果にもとづいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことにもとづいてセキュリティ信号が外部出力される。また、カウントスイッチ23による検出結果に加えて第3入賞確認スイッチ23aの検出結果にもとづいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことにもとづいてセキュリティ信号が外部出力される。従って、第1入賞確認スイッチ13b、第2入賞確認スイッチ14b、第3入賞確認スイッチ23aは、異常入賞の判定のみに用い

40

50

られる。

【0045】

そして遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13a（近接スイッチ）から入力した検出信号と第1入賞確認スイッチ13b（フォトセンサ）から入力した検出信号とにもとづいて、第1始動口スイッチ13aにて検出された遊技球数と第1入賞確認スイッチ13bにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、15以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、第1始動入賞口13への異常入賞が発生したと判定する。また、第2始動口スイッチ14a（近接スイッチ）から入力した検出信号と第2入賞確認スイッチ14b（フォトセンサ）から入力した検出信号とにもとづいて、第2始動口スイッチ14aにて検出された遊技球数と第2入賞確認スイッチ14bにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、15以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、第2始動入賞口14への異常入賞が発生したと判定する。また、カウントスイッチ23（近接スイッチ）から入力した検出信号と第3入賞確認スイッチ23a（フォトセンサ）から入力した検出信号とにもとづいて、カウントスイッチ23にて検出された遊技球数と第3入賞確認スイッチ23aにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、5以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、大入賞口への異常入賞が発生したと判定する。

10

【0046】

このように、第1始動口スイッチ13aと第1入賞確認スイッチ13b、第2始動口スイッチ14aと第2入賞確認スイッチ14b、カウントスイッチ23と第3入賞確認スイッチ23aと、を互いに異なる検出方式のセンサ（本例では、近接スイッチとフォトセンサ）により構成していることで、例えば電磁波などを用いて第1始動入賞口13、第2始動入賞口14、大入賞口への入賞数が実際の入賞数よりも多くなるように認識させるような不正行為が行われた場合に、近接スイッチにて検出された遊技球数とフォトスイッチにて検出された遊技球数との差が生じ、遊技制御用マイクロコンピュータ560はこの差球数が所定の閾値を超えた場合に異常入賞が発生したと判定するため、確実な不正行為対策を講ずることができる。

20

【0047】

遊技領域7には、遊技状態に応じて発光する複数の装飾LED25a、25bを有する装飾部材25L、25Rが設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を回収するアウト口26がある。

30

【0048】

遊技領域7の外側の左右上下部には、効果音を発する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、回転体用LED等の各種LEDが内蔵される天ランプモジュール530と、左枠LED28b（図3参照）が内蔵される左発光部28Lおよび右枠LED28c（図3参照）が内蔵される右発光部28Rが設けられている。さらに、遊技領域7における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾LEDが設置されている。これら回転体用LED、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾用LEDは、パチンコ遊技機1に設けられている装飾発光体の一例である。

【0049】

40

図2では、図示を省略しているが、左枠LED28bの近傍に、賞球払出中に点灯する賞球LED51が設けられ、天ランプモジュール530の近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れLED2が設けられている。なお、賞球LED51および球切れLED2は、賞球の払出中である場合や球切れが検出された場合に、演出制御基板に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ100によって点灯制御される。さらに、特に図示はしないが、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）50が、パチンコ遊技機1に隣接して設置されている。

【0050】

遊技者の操作により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

50

域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 1 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 2 】

第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄（特定表示結果）であると「大当たり」となり、停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄とは異なる所定の小当たり図柄（所定表示結果）であると「小当たり」となり、停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄及び小当たり図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 5 3 】

特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの変動表示結果が「小当たり」になった後には、大当たり遊技状態とは異なる小当たり遊技状態に制御される。

【 0 0 5 4 】

この実施例では、特図ゲームにおける確定特別図柄として「確変大当たり A」に対応する大当たり図柄が停止表示された場合には第 1 大当たり状態に移行するとともに、第 1 大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の 1 つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数の特図ゲーム（変動表示）が実行されることと、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が成立したときに終了すればよい。

【 0 0 5 5 】

また、特図ゲームにおける確定特別図柄として「確変大当たり B」に対応する大当たり図柄が停止表示された場合には第 2 大当たり状態に移行するとともに、第 2 大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の 1 つとして、例えば、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の変動表示において、変動表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に変動表示結果が「大当たり」となるまで継続する。

【 0 0 5 6 】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器 1 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変

10

20

30

40

50

動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置 15 における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口 14 を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組合せられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第 2 始動入賞口 14 に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口 14 は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。また、高開放制御期間であるときには、遊技状態が高ベース中であるともいう。これに対して、高開放制御期間でないときには、遊技状態が低ベース中であるともいう。この実施例における時短状態は、低確高ベース状態とも称される遊技状態であり、通常状態は、低確低ベース状態とも称される遊技状態であり、高開放制御期間ではない確変状態である潜伏確変状態は高確低ベース状態とも称される遊技状態である。

#### 【0057】

また、この実施例では、通常状態において「確変大当り B」の終了後には、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない第 2 確変状態（潜伏確変状態；高確低ベース状態）へ移行する。また、確変状態において「突確大当り」となったことに基づく第 2 大当り状態の終了後には、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第 1 確変状態（高確高ベース状態）へ移行する。

#### 【0058】

このように確変状態のうちには、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるものの他に、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われないもの（潜伏確変）が含まれていてもよい。また、例えば、特図ゲームにける変動表示結果が「確変大当り」となったことに基づく第 1 大当り状態の終了後には、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第 1 確変状態（高確高ベース状態ともいう）に制御され、その後、特図表示結果が「大当り」となることなく、特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば 100 回）に達したときには、確変制御は継続して行われるものの、時短制御や高開放制御が終了して行われなくなる第 2 確変状態（高確低ベース状態ともいう）に制御されるようにしてもよい。

#### 【0059】

演出表示装置 9 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアでは、第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の変動表示（可変表示ともいう）が開始される。そして、飾り図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおける確定飾り図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置 9 の表示領域にて仮停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ仮停止表示もされていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、

「右」の飾り図柄表示エリアにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリアなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が仮停止表示されているときに未だ仮停止表示もしていない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリアなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

#### 【0060】

図3は、パチンコ遊技機1内に設置されている主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ560（遊技制御手段に相当）が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施例では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路53が内蔵されている。

#### 【0061】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56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マイクロコンピュータについても同様である。

#### 【0062】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560には、乱数回路53が内蔵されている。乱数回路53は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。

#### 【0063】

乱数回路53は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路53は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

#### 【0064】

乱数回路53は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

#### 【0065】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路53が更新する数値データの初期値として設定す

る。そのような処理を行うことによって、乱数回路 5 3 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【 0 0 6 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a への始動入賞が生じたときに乱数回路 5 3 から数値データをランダム R として読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダム R にもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

【 0 0 6 7 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、払出制御基板 3 7 ( の払出制御用マイクロコンピュータ ) や演出制御基板 8 0 ( の演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) とシリアル通信で信号を入出力 ( 送受信 ) するためのシリアル通信回路 5 2 が内蔵されている。なお、払出制御用マイクロコンピュータや演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 にも、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 とシリアル通信で信号を入出力するためのシリアル通信回路が内蔵されている ( 図示略 ) 。

【 0 0 6 8 】

また、R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間 ( バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで ) は、R A M 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ ( 特別図柄プロセスフラグや保留記憶数カウンタの値など ) と未払出賞球数を示すデータ ( 具体的には、後述する賞球コマンド出力カウンタの値 ) は、バックアップ R A M に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施例では、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

【 0 0 6 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 のリセット端子には、電源基板からのリセット信号が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等へ供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板 ( 電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板 ) に搭載してもよい。

【 0 0 7 0 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧 ( 例えば、D C 3 0 V や D C 5 V など ) の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると ( 電源電圧の低下を検出すると ) 、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。なお、電源監視回路を電源基板に搭載するのではなく、バックアップ電源によって電源バックアップされる基板 ( 例えば、主基板 3 1 ) に搭載するようにしてもよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の入力ポートには、R A M の内容をクリアすることを指

10

20

30

40

50

示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号が入力される。

【 0 0 7 1 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 1 入賞確認スイッチ 1 3 b、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 2 入賞確認スイッチ 1 4 b、カウントスイッチ 2 3、第 3 入賞確認スイッチ 2 3 a、ポイントゲートスイッチ 3 3 a、および各入賞口スイッチ 3 0 a、3 0 b からの検出信号を基本回路に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載され、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を基本回路からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載され、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 をリセットするためのシステムリセット回路（図示せず）や、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、図示しないターミナル基板を介して、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 も主基板 3 1 に搭載されている。

10

【 0 0 7 2 】

この実施例では、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で構成される。）が、中継基板 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を変動表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 および R A M を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、R A M は外付けであってもよい。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、内蔵または外付けの R O M（図示略）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 I N T 信号）に応じて、入力ドライバおよび入力ポートを介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドにもとづいて、V D P（ビデオディスプレイプロセッサ）に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

20

【 0 0 7 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P に出力する。V D P は、演出制御用 C P U 1 2 0 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

30

【 0 0 7 5 】

演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号は、中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に入力される。中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 への方には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路（図示略）が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。さらに、単方向性回路である I / O ポート部を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側）に入り込まない。

40

【 0 0 7 6 】

また、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段である演出制御用 C P U 1 2 0 が、遊技盤 6 に設けられているステージ L E D（図示略）の表示制御を行うとともに、枠側に設けられている賞球 L E D 5 1、球切れ L E D 2、左枠 L E D 2 8 b、右枠 L E D 2 8 c 並びに天ランプモジュール 5 3 0 内の各 L E D の表示制御を行う。

【 0 0 7 7 】

遊技盤 6 側には、シリアルデータをパラレルデータに変換するためのシリアル - パラレ

50



ル変換ＩＣが搭載された盤側ＩＣ基板としての装飾基板９８、ステージ装飾基板９９が設けられている。盤側ＩＣ基板９８，９９は、中継基板８８を介して演出制御基板８０と接続される。また、前面枠１０１側には、シリアルデータをパラレルデータに変換するためのシリアル－パラレル変換ＩＣが搭載された各枠側ＩＣ基板としての天ランプモジュール基板５４２、左前板天基板４７３ｂ、右前板天基板４７３ｃ、操作台基板５０８、枠ボタン基板５０９が設けられている。これら各枠側ＩＣ基板５４２、４７３ｂ、４７３ｃ、５０８、５０９は、中継基板８８，８９を介して演出制御基板８０と接続される。

#### 【００７８】

操作台基板５０８には、操作レバー６００に設けられたレバースイッチ５１０ａ～５１０ｄ、トリガースイッチ５１２ａ、タッチセンサ５１３から出力される信号を検出し、信号入力に対応した所定の検知信号を出力するセンサ監視ＩＣ（図示略）と、該センサ監視ＩＣによる検知信号が入力されるパラレル－シリアル変換ＩＣ（図示略）が搭載されており、操作レバー６００の操作を演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１２０）が検知できるようになっている。

10

#### 【００７９】

同様に、枠ボタン基板５０９には、プッシュボタン５１６の操作を検出するボタンスイッチ５１６ａからの出力信号をラッチし、シリアルデータ方式として中継基板８９を介して演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１２０）に出力するパラレル－シリアル変換ＩＣが実装されており、これらプッシュボタン５１６の操作を演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１２０）が検知できるようになっている。

20

#### 【００８０】

音声制御基板７０において、音番号データは、入力ドライバ（図示略）を介して音声合成用ＩＣ（図示略）に入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路（図示略）に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。音声データＲＯＭ（図示略）には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

#### 【００８１】

30

次に、遊技機の動作について説明する。まず、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行するメイン処理について簡潔に説明する。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、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。

#### 【００８２】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する。次に、割込モードを割込モード２に設定し、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。そして、内蔵デバイスの初期化（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）の初期化など）を行った後、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する。なお、割込モード２は、ＣＰＵ５６が内蔵する特定レジスタ（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）と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。

40

#### 【００８３】

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（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、後述する通常の初期化処理を実行する。

#### 【００８４】

50

クリアスイッチ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。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。

【0085】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、このバックアップRAM領域のデータチェックでは、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で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。

【0086】

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演出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。

【0087】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する。そして、後述する乱数回路設定処理を実行する。なお、この実施例では、CPU56は、停電復旧指定コマンドを送信する処理において、バックアップRAMに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板80に対して送信する。

【0088】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する。

【0089】

これら初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定する処理と、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定するが実施されることで、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセス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が設定される。

【0090】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9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、すなわち初期化報知を行う。

【0091】

また、CPU56は、乱数回路53を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。CP

10

20

30

40

50

U 5 6 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 5 3 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【 0 0 9 2 】

そして、C P U 5 6 は、所定時間（例えば 2 m s ）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 5 6 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば 2 m s 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。この実施例では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 0 9 3 】

初期化処理の実行が完了すると、C P U 5 6 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し、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に設定する。この実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、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。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【 0 0 9 4 】

なお、この実施例では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において変動表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 である。

【 0 0 9 5 】

タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 4 に示すステップ S 2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S 2 0）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、C P U 5 6 は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップ R A M 領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップ S 2 1）。

【 0 0 9 6 】

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

10

20

30

40

50

駆動信号を出力する制御を実行する。

【0097】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップS24，S25）。

【0098】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【0099】

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

【0100】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

20

【0101】

さらに、CPU56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、確率変動情報、起動高確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S29）。尚、起動高確情報は、高確報知フラグがセットされていることに応じて情報出力回路64から、パチンコ遊技機1の上方位位置に設けられている図示しない呼び出しランプに対して出力される。

【0102】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもと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S30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、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。

30

【0103】

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

【0104】

40

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。CPU56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を実行する。

【0105】

50

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「 」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「 」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0106】

10

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0107】

以上の制御によって、この実施例では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施例では、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。

【0108】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示状態様を、変動表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の変動表示状態様という。

20

【0109】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の演出図柄の組合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果を、変動表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の変動表示状態様という。

30

【0110】

この実施例では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される。

【0111】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当りである所定の図柄（小当りの種別に対応する所定記号）が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示状態様が後述する「確変大当りB」である場合と同様に演出図柄の変動表示が行われた後、所定の小当り図柄（確変大当りB図柄と同じ図柄。例えば「355」等）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である所定の図柄（記号）が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の変動表示状態様という。

40

【0112】

ここで、小当りとは、後述する確変大当りAと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では0.1秒間の開放を5回）当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、確変大当りBとは、確変大当りAと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では0.1秒間の開放を5回）大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（但し、大当り遊

50

技後の遊技状態は時短状態にはならない、つまり、変動表示の実行条件である第2始動条件が成立しにくい状況となり、始動条件の成立状況は通常状態と共通であるため、見た目は通常状態と変わらない)。つまり、この実施例では、確変大当りBと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が5回行われると、確変状態に移行する確変大当りBであるか、確変状態に移行しない小当りであるかを識別できないので、遊技者に対して高確率状態(確変状態)を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0113】

図5は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図5に示すように、この実施例では、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-0~非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1(ノーマルリーチA)~ノーマルPA2-2(ノーマルリーチB)、ノーマルPB2-1~ノーマルPB2-2(ノーマルリーチC)、スペシャルPA3-1(ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ)、スーパーPB3-1~スーパーPB3-3の変動パターンが用意されている。なお、図5に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が2回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スペシャルPA3-1を用いる場合にも、再変動が3回行われる。

#### 【0114】

また、図5に示すように、この実施例では、特別図柄の変動表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3(ノーマルリーチA)~ノーマルPA2-4(ノーマルリーチB)、ノーマルPB2-3~ノーマルPB2-4(ノーマルリーチC)、スペシャルPA3-2(ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ)、スーパーPB3-4~スーパーPB3-6、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1(ノーマルリーチA)~特殊PG2-2(ノーマルリーチB)の変動パターンが用意されている。なお、図5において、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンは、確変大当りBまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンであり、確変大当りBまたは小当りとなる場合には、ノーマルリーチAのリーチ演出を含む特殊PG2-1や、ノーマルリーチBのリーチ演出を含む特殊PG2-2の変動パターンが決定される場合がある。また、図5に示すように、確変大当りBまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が2回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スペシャルPA3-2を用いる場合にも、再変動が3回行われる。また、確変大当りBまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3、特殊PG2-2の変動パターンについては、再変動が2回行われる。

#### 【0115】

なお、この実施例では、図5に示すように、変動パターンの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合(例えば、非リーチ短縮なしの場合は5.50秒で固定であり、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が26.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である)を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい

10

20

30

40

50

。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0116】

また、この実施例では、非リーチPA1-3が特殊PG1-2と、非リーチPA1-4が特殊PG1-3と同一の変動パターンを含むものとされており、はずれにおいても、確変大当りBや小当り時と同様の変動演出態様が実施される場合があるため、確変大当りBや小当りが発生したことを遊技者が認識し難くされている。

#### 【0117】

このように本実施例では、確変大当りBまたは小当りの当選時に選択される複数の変動パターン（特殊PG1-1～3、2-1～2）のうちの2つの変動パターン（特殊PG1-2，1-3）の演出態様および確変大当りB遊技状態／小当り遊技状態において実行される演出態様からなる一連の演出態様が、はずれの時に選択される複数の変動パターンのいずれか（非リーチPA1-3，4）の演出態様と同じとされているため、非リーチPA1-3，4または特殊PG1-2，3のいずれの変動パターンにもとづく演出態様であるかを特定することを困難とすることができる。言い換えると、非リーチPA1-3，4、特殊PG1-2，3にもとづく変動パターンは、確変大当りB、小当り、はずれのいずれの場合にも選択される変動パターンであるため、確変大当りBや小当りが発生した場合でも、確変大当りBや小当りが発生したことを遊技者に悟られ難くでき、その結果、確変大当りBや小当りのみを発生させる場合に比較して、確変大当りBが発生に伴って遊技状態が確変状態に移行していることを、より一層、遊技者に悟られ難くできるようになっている。

#### 【0118】

なお、この実施例では、非リーチPA1-3および特殊PG1-2、非リーチPA1-4および特殊PG1-3のみが変動演出態様が同じ変動パターンとされていたが、他の変動パターンにおいても、はずれ時と確変大当りBまたは小当り時とで同じ変動パターンを設定してもよい。

#### 【0119】

また、この実施例では、はずれ時において、確変大当りBまたは小当り時に選択される複数の変動パターンのうち、いずれかと同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしていたが、必ずしも同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしなくてもよい。すなわち、はずれ時において確変大当りBまたは小当り時に選択される変動パターンと同じ演出態様の変動パターンが選択されなくても、特殊PG1-1～3、2-1～2を、確変大当りBまたは小当り時に選択される変動パターンとしていることで、特殊PG1-1～3、2-1～2のいずれかの変動パターンが選択された場合、少なくとも遊技者が確変大当りBの発生を特定することは困難となるため、確変大当りBが発生してその後の遊技状態が確変状態に移行することを遊技者に悟られないようにすることができる。

#### 【0120】

また、本実施例では、はずれの場合に使用される変動パターンであるスペシャルPA3-1（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）と、確変大当りAの場合に使用される変動パターンであるスペシャルPA3-2（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）とは、後述するキャラクタCアニメーション予告、セリフ予告、クイズ予告を実施するために用意された変動パターンである。すなわち、はずれの場合にスペシャルPA3-1の変動パターンが選択されたときまたは確変大当りAの場合にスペシャルPA3-2の変動パターンが選択されたときには、キャラクタCアニメーション予告、セリフ予告、クイズ予告

のうちいずれかが実施される。

【 0 1 2 1 】

このスペシャル P A 3 - 1、スペシャル P A 3 - 2 の変動パターンは、再変動が 3 回行われる擬似連の演出を伴うものであり、これら再変動の開始タイミングに応じて、キャラクターアニメーション演出、セリフ演出、クイズ演出のいずれかが展開されるようになっている。特にセリフ予告およびクイズ予告に関しては、再変動の開始タイミングに応じて遊技者に複数の選択肢（例えばキャラクタの種類やクイズの回答）が提示され、該提示された選択肢のうちから遊技者が選択した選択肢の内容に応じて、次の選択肢の内容が異なるとともに、最終的に、遊技者による選択結果である選択履歴に応じたリーチ演出が実施されるようになっている。

10

【 0 1 2 2 】

図 6 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（ M R 1 ）：大当りの種類（後述する確変大当り A、確変大当り B）を決定する（大当り種別判定用）

（ 2 ）ランダム 2（ M R 2 ）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

（ 3 ）ランダム 3（ M R 3 ）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

（ 4 ）ランダム 4（ M R 4 ）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

20

（ 5 ）ランダム 5（ M R 5 ）：ランダム 4 の初期値を決定する（ランダム 4 初期値決定用）

（ 6 ）ランダム 6（ M R 6 ）：確変大当り B または小当りの種類（種別）を決定する（当り種別判定用）

【 0 1 2 3 】

なお、この実施例では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施例では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【 0 1 2 4 】

30

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、各種ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ A を伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチ B を伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 2 回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動 3 回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【 0 1 2 5 】

40

なお、この実施例では、確変大当り A である場合には、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 1 と、ノーマルリーチ C および擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル C A 3 - 2 と、ノーマルリーチとスペシャルリーチおよびスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー C A 3 - 3 とに種別分けされている。また、確変大当り B である場合には、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、小当りである場合にも、確変大当り B である場合と同じく、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊 C A 4 - 1 と、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 C A 4 - 2 とに種別分けされている。また、「はずれ」で

50



ある場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチC A 2 - 1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチC A 2 - 2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチC A 2 - 3と、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルC A 2 - 4と、ノーマルリーチCおよび再変動3回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルC A 2 - 5と、ノーマルリーチCおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルC A 2 - 6と、ノーマルリーチとスペシャルリーチおよびスーパーリーチC以外のスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 7と、全てのスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーC A 2 - 8とに種別分けされている。

10

#### 【0126】

ここで、本実施例の各変動パターンについての信頼度について簡単に説明する。尚、信頼度とは、個々の変動パターンが最終的に大当たりとなるときに出現する確率（最終的に大当たりとなるときに表示される確率）を、当該変動パターンが出現する全確率（当該の変動パターンがハズレの場合に表示される確率と大当たりとなるときに表示される確率との合計）で除した値（割合）である。

#### 【0127】

本実施例では、図5に示すように、変動パターンを、「非リーチ」の変動パターンと、「リーチ」の変動パターンと、「スーパーリーチ」の変動パターンに大別することができ、最終的に大当たりとなるときには、必ずリーチまたはスーパーリーチが出現し、非リーチにて大当たりとなることがないので、「非リーチ」の変動パターンの信頼度は「0」である。また、「リーチ」の変動パターンの信頼度Aは、「スーパーリーチ」の変動パターンの信頼度Bよりも低く（つまり $A < B$ ）に設定されており、スーパーリーチの変動パターンの信頼度が最も高くなっている。

20

#### 【0128】

また、スーパーリーチについては、変動時間が長い程、信頼度が高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチAの信頼度、スーパーリーチBの信頼度、スーパーリーチCの信頼度は、 $> >$ の順に設定されている。

#### 【0129】

図4に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、（ランダム1）の大当たり種別判定用乱数、（ランダム4）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、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム2、ランダム3）または初期値用乱数（ランダム5）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施例では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい）が生成する乱数を用いる。

30

#### 【0130】

図7（a）は、大当たり判定テーブル130aを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図7（a）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図7（a）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図7（a）に記載されている数値が大当たり判定値である。

40

#### 【0131】

図7（b）、（c）は、小当たり判定テーブル130b、130cを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダ

50

ム R と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）130b と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）130c とがある。小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）130b には、図 7（b）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）130c には、図 7（c）に記載されている各数値が設定されている。また、図 7（b）、（c）に記載されている数値が小当り判定値である。

#### 【0132】

CPU56 は、所定の時期に、乱数回路 53 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図 7（a）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する確変大当り A、確変大当り B）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図 7（b）、（c）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図 7（a）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図 7（b）、（c）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

#### 【0133】

なお、この実施例では、図 7（b）、（c）に示すように、小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）130b を用いる場合には 23 分の 1 の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第 2 特別図柄用）130c を用いる場合には 40 分の 1 の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施例では、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

#### 【0134】

つまり、第 1 特別図柄表示器 8a の変動表示が実行されるのは、遊技状態が通常状態または確変状態（高確低ベース状態）のときであり、確変大当り B により遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにするために小当りの発生確率を高めているのに対し、第 2 特別図柄表示器 8b の変動表示が実行されるのは、遊技状態が確変・時短状態（高確高ベース状態）のときであり、この場合は確変大当り B により遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにする必要はないので、小当りの発生確率を抑えている。

#### 【0135】

また、本実施例では、第 1 特別図柄表示器 8a および第 2 特別図柄表示器 8b の変動表示結果として小当り図柄が導出されるようになっているが、第 2 特別図柄表示器 8b の変動表示結果として小当り図柄が導出されないようにしてもよい。

#### 【0136】

また、小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用）130b を用いる場合に小当りと決定される割合（1/23）は、確変大当り B に決定する割合（1/443（低確時）、1/43（高確時））に比較して高く、小当りが確変大当り B よりも高頻度にて発生するようになっている。

#### 【0137】

図 7（d）は、ROM54 に記憶されている大当り種別判定テーブル 131a を示す説明図である。大当り種別判定テーブル 131a は、遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入賞したことにともづく保留記憶（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）および

遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）を用いて大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブルである。つまり、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示においても、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示においても、同一の大当たり種別判定テーブル131aが使用されて、大当たり種別が決定される。

#### 【0138】

大当たり種別判定テーブル131aは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当たりの種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施例では、「確変大当たりA」に対して28個の判定値が割り当てられ（40分の28の割合で確変大当たりAと決定される）、「確変大当たりB」に対して12個の判定値が割り当てられている（40分の12の割合で確変大当たりBと決定される）。従って、この実施例では、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、「確変大当たりB」となる確率は「確変大当たりA」となる確率よりも低い。第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合と、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合とで、「確変大当たりB」と決定される割合は同じである。なお、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合と、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合とで、「確変大当たりB」と決定される割合を異ならせてもよい。

#### 【0139】

また、この実施例では、図7(d)に示すように、第2特定遊技状態としての5ラウンドの確変大当たりBと、この確変大当たりBと比較して、大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第1特定遊技状態としての確変大当たりAと、を決定する場合を説明するが、付与される遊技価値は、この実施例で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第2特定遊技状態と比較して、ラウンド数が多い第1特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第2特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第1特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ5ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第2特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第1特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第1特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を5回開放したときに（この場合、第2特定遊技状態の場合には5ラウンド全てを終了し、第1特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第2特定遊技状態の場合には内部的に5ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第1特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も5回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

#### 【0140】

「確変大当たりA」とは、5ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態および時短状態（確変・時短状態、高確高ベース状態）に移行させる大当たりである。大当たり終了後、変動表示を25回終了するまで（始動回数が25回となるまで）確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当たり終了後、変動表示を22回終了したとき（始動回数が22回となるとき）に終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を25回終了するまで（始動回数が25回となるまで）継続される。従って、この実施例では、大当たり終了後、22回目の変動表示を終了してから25回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみとされ、高ベース状態とはならない（高確低ベース状態である）。

#### 【0141】

「確変大当り B」とは、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が「確変大当り A」に比べて短い 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態にのみ移行させる大当りである。大当り終了後、変動表示を所定回数（本実施例では 25 回）終了するまで確変状態が継続する。ただし、大当り終了後に時短状態には移行せずに低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を 25 回終了するまで継続される。従って、この実施例では、確変大当り B の終了後、25 回目の変動表示を終了するまでは高確率状態のみとされ、高ベース状態には移行されない（高確低ベース状態）。

#### 【0142】

つまり、「確変大当り A」では、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が 2.9 秒と長いのに対して、「確変大当り B」では 1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が 0.1 秒と極めて短く（高速開放）、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施例では、その確変大当り B の大当り遊技状態の終了後には確変状態に移行されるが高ベース状態には移行しない。

#### 【0143】

なお、この実施例では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が 0.1 秒間ずつ 5 回行われ、「確変大当り B」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の 5 回の高速開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、例えば遊技者が大入賞口の開放を確認できたとしても、「確変大当り B」または「小当り」のいずれにもとづく開放なのかを特定しにくく、しかもその後の遊技状態が確変状態または通常状態のいずれに移行したかを特定することもできなくなるため、遊技者にわからないように、確変大当り B を発生させ、かつ、該大当りの終了後に遊技状態を確変状態に移行させる、つまり確変状態を潜伏させることができる。また、逆に、低確状態において確変大当り B と同様の演出制御が実施される小当りを発生させることで、該小当りの終了後は遊技状態が確変状態に移行しないので、低確状態を潜伏させることができる。

#### 【0144】

大当り種別判定テーブル 131a には、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「確変大当り A」、「確変大当り B」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU 56 は、ランダム 1 の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

#### 【0145】

尚、ROM 54 には、これらの各種テーブルの外、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される確変大当り A 用変動パターン種別判定テーブルや、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される確変大当り B / 小当り用変動パターン種別判定テーブルや、はずれ用変動パターン種別判定テーブル A ~ B は、変動表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルや、変動表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される当り変動パターン判定テーブルや、変動表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるはずれ変動パターン判定テーブル等が記憶されており、これらのテーブルと各乱数とに基づいて変動パターンが決定される。

#### 【0146】

図 8 および図 9 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が送信する演出制御コマン

10

20

30

40

50

ドの内容の一例を示す説明図である。図8および図9に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン指定コマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図5に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

10

**【0147】**

コマンド8C01(H)~8C08(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別や小当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C08(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C08(H)を表示結果指定コマンドという。

**【0148】**

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動表示を開始するのかを示す情報を、変動パターン指定コマンドに含めるようにしてもよい。

20

**【0149】**

コマンド8F00(H)は、演出図柄の変動表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の変動表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

**【0150】**

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

30

**【0151】**

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施例では、後述する入賞時判定処理(図12参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのEXTデータに判定結果としての変動パターン種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。例えば、この実施例では、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチCA2-1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「00(H)」を設定した入賞時判定結果1指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーCA2-7およびスーパーCA2-8となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した入賞時判定結果2指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パ

40

50

ターン種別がスーパーC A 3 - 3となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した入賞時判定結果3指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチC A 2 - 1となる(非リーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した入賞時判定結果4指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 2 - 8となる(スーパーリーチはずれとなる)と判定した場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した入賞時判定結果5指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーC A 3 - 3となる(スーパーリーチ大当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した入賞時判定結果6指定コマンドが送信される。また、例えば、第1始動入賞口13への始動入賞時に変動パターン種別が特殊C A 4 - 2となる(擬似連で確変大当たりBまたは小当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した入賞時判定結果7指定コマンドが送信される。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞時に変動パターン種別が特殊C A 4 - 2となる(擬似連で確変大当たりBまたは小当たりとなる)と判定した場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した入賞時判定結果8指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてEXTデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

10

#### 【0152】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

20

#### 【0153】

コマンドA001(H)は、大当たり開始画面(ファンファーレ画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(確変大当たりA開始指定コマンド:ファンファーレ1指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、大当たり遊技の開始を指定するものであるが、大当たり遊技であることを特定しにくい大当たり開始画面(図示略)を表示することを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB開始指定コマンド:ファンファーレ2指定コマンド)である。コマンドA003(H)は、小当たり遊技の開始を指定するものであるが、小当たり遊技であることを特定しにくい小当たり開始画面(図示略)を表示することを指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド:ファンファーレ3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、確変大当たりBである場合および小当たりである場合に共通の確変大当たりB/小当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するように構成してもよい。

30

#### 【0154】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

#### 【0155】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりAであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(H)は、大当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりBであったことを指定する演出制御コマンド(確変大当たりB終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(H)は、小当たり終了画面(エンディング画面)を表示すること、すなわち小当たり遊技の終了を指定するとともに、小当たりであったことを指定する演出制御コマンド(小当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、確変大当たりBである場合および小当たりである場合に共通の確変大当たりB/小当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するように構成し

40

50

てもよい。

【0156】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞口13への入賞を指定する演出制御コマンドであり、第1始動入賞口13への遊技球の入賞に応じて送信される。コマンドA402(H)は、第2始動入賞口14への入賞を指定する演出制御コマンドであり、第2始動入賞口14への遊技球の入賞に応じて送信される。コマンドA403(H)は、一般入賞口への入賞を指定する演出制御コマンドであり、普通入賞装置の入賞口29a~29dへの遊技球の入賞に応じて送信される。コマンドA404(H)は、ポイントゲート33の遊技球の通過を指定する演出制御コマンドであり、遊技球がポイントゲート33を通過することに応じて送信される。

10

【0157】

なお、本実施例では、上記コマンドA002(H)にて指定する大当り開始画面とコマンドA003(H)にて指定する小当り開始画面とは同一の開始画面であり、また、コマンドA302(H)にて指定する大当り終了画面とコマンドA303(H)にて指定する小当り終了画面とは同一画面である。詳しくは、これら大当り/小当り開始画面および大当り/小当り終了画面は、前述した非リーチPA1-3,4の後半において表示される画面(図示略)と同じ態様の表示画面とされており、確変大当りBまたは小当りのいずれが発生したかの特定を困難とするとともに、確変大当りBが発生して遊技状態が確変状態(高確低ベース状態)に移行した可能性があることを示唆する画面とされている。

20

【0158】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド(時短状態指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変(高確)状態であることを指定する演出制御コマンド(確変状態指定コマンド)である。コマンドB003(H)は、時短状態が終了したことを通知する演出制御コマンド(時短終了指定コマンド)である。

【0159】

コマンドB1XX(H)は、時短状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(時短回数指定コマンド)である。コマンドB1XX(H)における「XX」が、時短状態の残り回数を示す。

30

【0160】

コマンドB2XX(H)は、確変状態の残り回数(あと何回変動表示を終了するまで確変状態が継続するか)を指定する演出制御コマンド(確変回数指定コマンド)である。コマンドB2XX(H)における「XX」が、確変状態の残り回数を示す。

【0161】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC0XX(H)における「XX」が、第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC1XX(H)における「XX」が、第2保留記憶数を示す。

40

【0162】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず(例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず)、始動入賞が発生して保留記憶が実施されるごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図8に示す入賞時判定結果指定コマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを予告する後述する保留予告を実行する。なお、本実施例では、確変大当りBおよび小当りについての保留予告は実行しない、つまり確変大当りAについての保留予告のみを実行するようになっているので、確変大当りBおよび小当りの発生が保留予告により遊技者に把握され易くなってしまふこと

50

を回避できる。

【 0 1 6 3 】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ( 具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると、図 8 および図 9 に示された内容に応じて演出表示装置 9 の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声制御基板 7 0 に対して音番号データを出力したりする。

【 0 1 6 4 】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞があり第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b において特別図柄の変動表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 1 6 5 】

この実施例では、演出制御コマンドは 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を表し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」に設定され、E X T データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 0 」に設定される。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。

【 0 1 6 6 】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号 C D 0 ~ C D 7 の 8 本のパラレル信号線で 1 バイトずつ主基板 3 1 から中継基板 7 7 を介して演出制御基板 8 0 に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取り込みを指示するパルス状 ( 矩形波状 ) の取込信号 ( 演出制御 I N T 信号 ) を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの 8 ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御 I N T 信号に同期して出力される。演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御 I N T 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。

【 0 1 6 7 】

図 8 および図 9 に示す例では、変動パターン指定コマンドおよび表示結果指定コマンドを、第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動に対応した演出図柄の変動表示 ( 変動 ) と第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動に対応した演出図柄の変動表示 ( 変動 ) とで共通に使用でき、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示に伴って演出を行う演出表示装置 9 などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【 0 1 6 8 】

図 1 0 および図 1 1 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 ( 具体的には、C P U 5 6 ) が実行する特別図柄プロセス処理 ( ステップ S 2 6 ) のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する ( ステップ S 3 1 1 , S 3 1 2 ) 。また、C P U 5 6 は、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する ( ステップ S 3 1 3 , S 3 1 4 ) 。そして、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 のうち



のいずれかの処理を行う。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 7 0 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たり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 S 3 0 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

10

【 0 1 7 1 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（変動表示時間：変動表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の変動表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

20

【 0 1 7 2 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 7 3 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。

30

【 0 1 7 4 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において演出図柄が停止されるように制御する。

40

【 0 1 7 5 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、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、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をス

50

ステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

#### 【 0 1 7 6 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信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。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

10

#### 【 0 1 7 7 】

大当たり終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

#### 【 0 1 7 8 】

小当たり開放前処理（ステップ S 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、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、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

20

#### 【 0 1 7 9 】

小当たり開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0（1 0 進数））に更新する。

30

#### 【 0 1 8 0 】

小当たり終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 であるときに実行される。小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

#### 【 0 1 8 1 】

図 1 2 は、ステップ S 3 1 2、S 3 1 4 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図 1 2（A）は、ステップ S 3 1 2 の第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図 1 2（B）は、ステップ S 3 1 4 の第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

40

#### 【 0 1 8 2 】

まず、図 1 2（A）を参照して第 1 始動口スイッチ通過処理について説明する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態の場合に実行される第 1 始動口スイッチ通過処理において、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（ステップ S 2 1 1 A）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

50

## 【0183】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS212A)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213A)。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする(ステップS214A)。

## 【0184】

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

## 【0185】

図13(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。図13(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。なお、図13(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図13(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

## 【0186】

次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図13(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS215A)。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

## 【0187】

図13(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図13(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施例では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)、および後述するスーパーリーチフラグが記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

## 【0188】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップS216A）。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御（入賞時判定結果指定コマンドの送信セット）を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御（第1保留記憶数指定コマンドの送信セット）を行う（ステップS217A）。

## 【0189】

次に、図12（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

## 【0190】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213B）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS214B）。

## 【0191】

次いで、CPU56は、乱数回路53やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図13（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215B）。なお、ステップS214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

## 【0192】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する（ステップS216B）。そして、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS217B）。

## 【0193】

ステップS216A、S216Bの入賞時判定処理においてCPU56は、抽出した乱数に基づいて、大当りであるか、小当りであるか、はずれであるかを判定するとともに、いずれの変動パターンとなるかを、各種のテーブルを用いて判定する。

## 【0194】

尚、本実施例では、図13（A）に示すように、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）に、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞した順に「第1」または「第2」を格納することで、これら入賞した順に、特別図柄の変動表示や演出図柄（飾り図柄）の変動表示を実施するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではない

10

20

30

40

50

く、これら特別図柄の変動表示や演出図柄（飾り図柄）の変動表示を、第1始動入賞口13の始動入賞を第2始動入賞口14の入賞よりも優先して先に実施したり、或いは、第2始動入賞口14の始動入賞を第1始動入賞口13の入賞よりも優先して先に実施するようにしても良い。

#### 【0195】

次に、演出制御手段である演出制御基板80の動作を説明する。図14は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU120）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

#### 【0196】

演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。つまり、図8に示す各コマンドを受信した場合には、該受信した演出制御コマンドに対応したコマンド受信フラグがセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

#### 【0197】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの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乱数更新処理を実行する（ステップS706）とともに、図33（b）に示すメニュー画面を表示して、該メニュー画面に表示されている各メニューに対応する処理を実施するメニュー処理（ステップS707）を実行する。その後、該パチンコ遊技機1において特定の条件下で付与されるポイントに関するポイント処理（ステップS708）を実行した後、ステップS702に移行する。

#### 【0198】

尚、ステップS707のメニュー処理においては、該メニュー表示処理にて表示されたメニューの選択に応じてパスワードの受け付けを行うパスワード受け付け処理や、ポイント処理におけるポイント付与の実施・非実施の選択を受け付ける処理や、メニュー表示処理にて表示されたメニューの選択に応じて遊技履歴を含む2次元コードの出力や、ポイントを賭けによって増やすことのできるポイントゲームの処理が実施される。

#### 【0199】

尚、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図8および図9参照）であるのか解析する。

#### 【0200】

図15は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図15に示すように、この実施例では、予告演出決定用乱数SR1、予告演出種別決定用乱数SR2を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

#### 【0201】

予告演出決定用乱数SR1は、大当たりとならない場合において予告演出を実施するか否かを決定する、つまり、大当たりとならないのに予告演出を実施することを決定する（いわ

ゆるがせ)ための乱数である。

【0202】

予告演出種別決定用乱数SR2は、予告演出の種別(キャラクタA~D、セリフ予告、クイズ予告)を決定するために用いられる乱数である。

【0203】

尚、これらSR1~SR2の各乱数を生成するためのカウンタがRAMに形成されている。そして、各カウンタの数値は、図14に示す乱数更新処理(ステップS706)で更新される。すなわち、値が+1される。そして、カウンタのカウント値が乱数の上限値(図15に示された範囲における最大値)を越えると下限値(図15に示された範囲における最小値)に戻される。乱数を生成するためのカウンタのカウント値を読み出すことを、乱数を抽出するという。

10

【0204】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMには、図35(A)に示す案内表示の画像、図35(B)に示すタイマメータの画像、並びに図35(B)に示すポイントゲージの画像等が記憶されている。

【0205】

演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMには、前回の大当りの発生時からの始動回数が集計される始動回数カウンタが設けられているとともに、図17に示す遊技履歴テーブル181が記憶されている。

【0206】

本実施例の遊技履歴テーブル181には、図17に示すように、遊技開始時に入力されるパスワードから解析により特定される遊技履歴(前回の遊技終了までの遊技履歴)が格納される「遊技開始時」のデータ格納領域と、パスワードが入力されてからの遊技結果が随時格納されていく「今回遊技」のデータ格納領域と、が設けられている。

20

【0207】

このうち「遊技開始時」のデータ格納領域には、遊技データの引き継ぎが可能とされた兄弟機種(継承対象機種)と共通となる共通データと、当該パチンコ遊技機1の機種に固有となる固有データと、が個別に格納される。共通データは、遊技の開始時に入力されたパスワード、当該機種以外の他の機種(後述するパスワードによる遊技データの引き継ぎが可能とされた兄弟機種(継承対象機種))と共通となるレベル、特典を得るために使用されるポイント、始動回数、大当たり回数(大当たりA回数)及び確変回数の総発生回数等のデータから成る。また、固有データは、当該機種のパチンコ遊技機1においてのみ発生する大当たりBやスペシャルストーリーリーチの総発生回数や各ミッションの達成/未達成等のデータから成る。この「遊技開始時」のデータ格納領域に格納されているデータは、当該遊技中に更新されることなく保持される。

30

【0208】

また、「今回遊技」のデータ格納領域にも、図17に示すように、共通データと固有データとが格納されるようになっており、これら共通データにおけるレベル、ポイント、始動回数、大当たり回数(大当たりA回数)及び確変回数の総発生回数や、固有データにおける大当たりBやスペシャルストーリーリーチの総発生回数や各ミッションの達成/未達成等のデータの更新が、パスワードの入力に応じて開始されることで、該パスワードが入力されてからの当該遊技における上記各データが集計されるようになっている。

40

【0209】

つまり、レベルが上昇する毎にレベルに1が加算され、後述するポイント処理によって付与されたポイント数がポイントに加算され、変動表示が実施される毎に総始動回数に1が加算され、大当たりAが発生する毎に総大当たり回数に1が加算され、大当たりAや大当たりBの発生後に確変状態が発生する毎に総確変回数に1が加算され、大当たりBが発生する毎に総大当たりB回数に1が加算され、スペシャルストーリーリーチが発生する毎に総スペシャルストーリーリーチ回数に1が加算され、ミッションが達成される毎に該当するミッション番号のデータが非達成から達成に更新される。尚、レベルは、例えば、ポイントが所定

50

値に達したことや、所定のレベルアップ条件を達成したことによって更新（アップ）される。

【 0 2 1 0 】

このように本実施例では遊技履歴テーブルに、パスワードが解析されたことで特定される前回の遊技までの遊技履歴が格納される「遊技開始時」のデータ格納領域と、当該遊技の遊技結果が集計されていく「今回遊技」のデータ格納領域とを個別に設けることで、遊技終了時において、後述するように「今回遊技」のデータ格納領域を参照して当該遊技が勝ちか負けかを判定できるようにして、該判定に基づいて後述する残念ポイントを遊技者に付与するようになっている。

【 0 2 1 1 】

尚、「遊技開始時」のデータ格納領域に格納されているデータと「今回遊技」のデータ格納領域に格納されているデータとは、２次元コードの出力時に集計され、２次元コードが出力される遊技終了時の遊技履歴のデータが特定され、該特定された遊技終了時の遊技履歴がデータと、遊技開始時に入力されたパスワードとを含む２次元コードが出力される。

【 0 2 1 2 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図１６に示す、演出モード種別判定テーブルや、図１８に示す、付加ポイント数テーブルや、図１９に示す、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－１、スペシャルＰＡ３－２以外の変動パターンが決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＡ～Ｄや、図２０に示す、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－１が決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＦや、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－２が決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＧ等が記憶されている。

【 0 2 1 3 】

演出モード種別判定テーブルには、図１６に示すように、後述するメータ用タイマのタイマカウント開始からメータ用タイマがタイマアップするまでの間に、遊技球がポイントゲート３３を通過することで付与されるポイントの合計数である連続ポイント付与数に対応付けて、演出表示装置９の表示画面に表示される背景画像が異なる演出モード種別がそれぞれ記憶されている。

【 0 2 1 4 】

例えば、連続ポイント付与数として２５ポイント未満の範囲には、演出モード種別として、表示画面に昼を示す画像を表示させる通常モードが対応付けて記憶されており、連続ポイント付与数として２５ポイント以上１００ポイント未満の範囲には、演出モード種別として、表示画面に夕暮れを示す画像が表示される第１モードが対応付けて記憶されており、連続ポイント付与数として１００ポイント以上２５０ポイント未満の範囲には、演出モード種別として、表示画面に夜を示す画像が表示される第２モードが対応付けて記憶されており、連続ポイント付与数として２５０ポイント以上である範囲には、表示画面に月夜を示す画像を表示させる第３モードが対応付けて記憶されている。

【 0 2 1 5 】

本実施例の付加ポイント数テーブルには、図１８に示すように、メータ用タイマのタイマカウントが開始されてから該メータ用タイマがタイマアップした後、後述する背景維持タイマがカウントアップするまでの間にポイントゲート３３及び各始動入賞口を通過した遊技球の合計数である連続個数範囲に対応付けて、演出表示装置９の表示画面にて保留予告が表示されている場合と、保留予告が表示されていない場合とのそれぞれについて、始動入賞に応じて付与される付加ポイント数が記憶されている。尚、本実施例では、図１８に示すように、連続個数範囲に加えて、「保留予告対象入賞」に対応付けて、該保留予告対象の始動入賞があった場合に付与される付加ポイント数も記憶されている。

【 0 2 1 6 】

具体的には、演出表示装置９の表示画面にて保留予告が表示されていない（後述する特

10

20

30

40

50

図保留記憶部 195 に保留予告対象となる保留記憶が記憶されていない) 状態における付加ポイント数としては、連続個数が 10 個以下の範囲に 0 ポイント、連続個数が 11 個以上 30 個以下の範囲に 0 ポイント、連続個数が 31 個以上 50 個以下の範囲に 1 ポイント、連続個数が 51 個以上 75 個以下の範囲には 3 ポイント、連続個数が 76 個以上の範囲には 5 ポイント、保留予告対象入賞には 20 ポイントが、記憶されている。演出表示装置 9 の表示画面にて保留予告が表示されている(後述する特図保留記憶部 195 に保留予告対象となる保留記憶が記憶されている) 状態における付加ポイントは、連続個数が 10 個以下の範囲に 1 ポイント、連続個数が 11 個以上 30 個以下の範囲に 2 ポイント、連続個数が 31 個以上 50 個以下の範囲に 3 ポイント、連続個数が 51 個以上 75 個以下の範囲には 5 ポイント、連続個数が 76 個以上の範囲には 10 ポイントが、記憶されている。

10

#### 【0217】

予告演出決定テーブル A ~ D には、図 19 に示すように、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値が、予告演出種別決定用乱数 SR2 の乱数値範囲である 1 ~ 60 の内、図 19 (a) ~ (d) に示す判定値数となるように、キャラクタ A のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 A、キャラクタ B のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 B、キャラクタ C のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 C、キャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D のそれぞれに対応して、演出表示装置 9 の表示結果が、最終的に大当たりとなる場合とリーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで個別に設定されている。

#### 【0218】

20

そして、予告演出決定テーブル A は、演出モード種別が通常モードである場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブル B は、演出モード種別が第 1 モードである場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブル C は、演出モード種別が第 2 モードである場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブル D は、演出モード種別が第 3 モードである場合に予告演出の決定に使用される。

#### 【0219】

この実施例の演出モード種別が通常モードである場合に使用される予告演出決定テーブル A では、変動表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値は、キャラクタ A のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 A に  $A_{1-1}$  個、キャラクタ B のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 B に  $B_{1-1}$  個、キャラクタ C のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 C に  $C_{1-1}$  個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{1-2}$  個、予告演出 B に  $B_{1-2}$  個、予告演出 C に  $C_{1-2}$  個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的に大当たりとなる場合、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{1-3}$  個、予告演出 B に  $B_{1-3}$  個、予告演出 C に  $C_{1-3}$  個、それぞれ割り当てられており、キャラクタ A のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 A が、第 1 モード、第 2 モード、第 3 モードにおける予告演出 A が実行される割合と比較して最も高い割合で実行されるようになっている。尚、予告演出決定テーブル A では、最終的にリーチはずれとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、大当たりとなる場合のいずれにおいてもキャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D には判定値が割り振られていない。

30

40

#### 【0220】

演出モード種別が第 1 モードである場合に使用される予告演出決定テーブル B では、変動表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{2-1}$  個、予告演出 B に  $B_{2-1}$  個、予告演出 C に  $C_{2-1}$  個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{2-2}$  個、予告演出 B に  $B_{2-2}$  個、予告演出 C に  $C_{2-2}$  個、それぞれ割り当てら

50



れている。変動表示の表示結果が最終的に大当たりとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{2 \sim 3}$  個、予告演出 B に  $B_{2 \sim 3}$  個、予告演出 C に  $C_{2 \sim 3}$  個、それぞれ割り当てられており、キャラクタ B のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 B が、通常モード、第 2 モード、第 3 モードで予告演出 B が実行される割合と比較して、最も高い割合で実行されるようになっている。尚、予告演出決定テーブル B では、最終的にリーチはずれとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、大当たりとなる場合のいずれにおいてもキャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D には判定値が割り振られていない。

#### 【 0 2 2 1 】

演出モード種別が第 2 モードである場合に使用される予告演出決定テーブル C では、変動表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{3 \sim 1}$  個、予告演出 B に  $B_{3 \sim 1}$  個、予告演出 C に  $C_{3 \sim 1}$  個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{3 \sim 2}$  個、予告演出 B に  $B_{3 \sim 2}$  個、予告演出 C に  $C_{3 \sim 2}$  個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的に大当たりとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{3 \sim 3}$  個、予告演出 B に  $B_{3 \sim 3}$  個、予告演出 C に  $C_{3 \sim 3}$  個、それぞれ割り当てられており、キャラクタ C のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 C が、通常モード、第 1 モード、第 3 モードで予告演出 C が実行される割合と比較して、最も高い割合で実行されるようになっている。尚、予告演出決定テーブル C では、最終的にリーチはずれとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、大当たりとなる場合のいずれにおいてもキャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D には判定値が割り振られていない。

#### 【 0 2 2 2 】

演出モード種別が第 3 モードである場合に使用される予告演出決定テーブル D では、変動表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{4 \sim 1}$  個、予告演出 B に  $B_{4 \sim 1}$  個、予告演出 C に  $C_{4 \sim 1}$  個、キャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D に 1 個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{4 \sim 2}$  個、予告演出 B に  $B_{4 \sim 2}$  個、予告演出 C に  $C_{4 \sim 2}$  個、予告演出 D に 2 個、それぞれ割り当てられている。変動表示の表示結果が最終的に大当たりとなる場合、予告演出種別決定用乱数  $S R 2$  と比較される判定値は、予告演出 A に  $A_{4 \sim 3}$  個、予告演出 B に  $B_{4 \sim 3}$  個、予告演出 C に  $C_{4 \sim 3}$  個、予告演出 D に 10 個、それぞれ割り当てられており、キャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D が、通常モード、第 1 モード、第 2 モードで予告演出 D が実行される割合と比較して、最も高い割合で実行されるようになっている。

#### 【 0 2 2 3 】

このように、通常モード、第 1 モード、第 2 モード、第 3 モードにおいて、最終的に「リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」及び「大当たり」の各状態のそれぞれに対して予告演出 A ～ D に判定値が割り振られていることによって、どのモードであっても、各予告演出が出現した場合において最終的に大当たりとなる信頼度は、予告演出 D (キャラクタ D) が最も高くなっており、次に予告演出 C が最終的に大当たりとなる信頼度が高く、予告演出 A が最終的に大当たりとなる信頼度が最も低くなっている (信頼度: 予告演出 D (キャラクタ D) > 予告演出 C (キャラクタ C) > 予告演出 B (キャラクタ B) > 予告演出 A (キャラクタ A))。よって、ポイントが付与されることによってモードが通常モード 第 1 モード 第 2 モード 第 3 モードとなることで、信頼度の高い予告演出が実施されるようになるので、ポイントを獲得する動機付けを遊技者に与えることができるようになっている。

#### 【 0 2 2 4 】

尚、演出の信頼度とは、当該演出が決定されて実施されたときに大当り A または大当り B となる確率であり、該確率は、変動表示結果が大当り A または大当り B となるときに当該演出が決定される確率（当り時出現確率  $K_A$ ）を、当該演出が決定される確率（ $K_T$ ；変動表示結果が大当り A または大当り B となるときに当該演出が決定される確率（当り時出現確率  $K_A$ ）と変動表示結果が大当り A または大当り B とならないときに当該演出が決定される確率（はずれ時出現確率  $K_B$ ）との合計（ $K_T = K_A + K_B$ ）で除したもの（ $K_A / K_T$ ）である。

#### 【0225】

予告演出決定テーブル F は、変動パターンとして擬似連の演出を伴うスペシャル PA3 - 1（最終的にはハズレの表示結果となる）が決定された場合に使用されるテーブルであり、該予告演出決定テーブル F には、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値が、演出種別決定用乱数 SR2 の乱数値範囲である 1 ~ 60 の内、図 20（a）に示す判定値数となるように、各種のセリフや選択画面が表示される背景画面がキャラクタ A の領地画像とされる第 1 セリフ予告、キャラクタ A に関するクイズが出題されるクイズ予告 A、各種のセリフや選択画面が表示される背景画面がキャラクタ B の領地画像とされる第 2 セリフ予告、キャラクタ B に関するクイズが出題されるクイズ予告 B、キャラクタ D のアニメーションが演出表示装置 9 に表示される予告演出 D のそれぞれに対応して設定されている。

#### 【0226】

具体的には、レベルが 0 である場合には、第 2 セリフ予告に 35 個の判定値数が割り当てられているとともにクイズ予告 B に 25 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 1 ~ 19 である場合には、第 2 セリフ予告に 35 個、クイズ予告 B に 20 個、予告演出 D（キャラクタ D アニメーション）に 5 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 20 ~ 39 である場合には、第 2 セリフ予告に 30 個、予告演出 D に 30 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 40 ~ 60 である場合には、第 1 セリフ予告に 5 個、第 2 セリフ予告に 5 個、予告演出 D に 50 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 61 ~ 80 である場合には、第 1 セリフ予告に 30 個、予告演出 D に 30 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 81 ~ 99 である場合には、第 1 セリフ予告に 35 個、クイズ予告 A に 20 個、予告演出 D に 5 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 100 である場合には、第 1 セリフ予告に 35 個、クイズ予告 A に 25 個の判定値数が割り当てられている。

#### 【0227】

よって、擬似連の演出を伴うスペシャル PA3 - 1 の変動パターンが決定された場合にはレベルが 100 に近づく程、第 1 セリフ予告やクイズ予告 A が決定され易い、つまり、出現し易くなり、レベルが 0 に近づく程、第 2 セリフ予告やクイズ予告 B が決定され易い、つまり、出現し易くなる。

#### 【0228】

また、予告演出決定テーブル G は、変動パターンとして擬似連の演出を伴うスペシャル PA3 - 2（最終的には当りの表示結果となる）が決定された場合に使用されるテーブルであり、該予告演出決定テーブル G には、予告演出決定テーブル F と同じく、予告演出種別決定用乱数 SR2 と比較される判定値が、予告演出種別決定用乱数 SR2 の乱数値範囲である 1 ~ 60 の内、図 20（b）に示す判定値数となるように、第 1 セリフ予告、クイズ予告 A、第 2 セリフ予告、クイズ予告 B、予告演出 D のそれぞれに対応して、レベルの範囲別に設定されている。

#### 【0229】

具体的には、レベルが 0 である場合には、第 2 セリフ予告に 10 個、クイズ予告 B に 49 個、予告演出 D（キャラクタ D アニメーション）に 1 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 1 ~ 19 である場合には、第 2 セリフ予告に 10 個、クイズ予告 B に 35 個、予告演出 D に 15 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 20 ~ 39 である場合には、第 2 セリフ予告に 15 個、クイズ予告 B に 20 個、予告演出 D に 25 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 40 ~ 60 である場合には、第 1 セリフ予告に 20 個、第 2 セリフ予告に 2

0 個、予告演出 D に 2 0 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 6 1 ~ 8 0 である場合には、第 1 セリフ予告に 1 5 個、クイズ予告 A に 2 0 個、予告演出 D に 2 5 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 8 1 ~ 9 9 である場合には、第 1 セリフ予告に 1 0 個、クイズ予告 A に 3 5 個、予告演出 D に 1 5 個の判定値数が割り当てられ、レベルが 1 0 0 である場合には、第 1 セリフ予告に 1 0 個、クイズ予告 A に 4 9 個、予告演出 D に 1 個の判定値数が割り当てられている。

#### 【 0 2 3 0 】

よって、最終的に当りの表示結果となるスペシャル P A 3 - 2 の変動パターンが決定された場合にも、レベルが 1 0 0 に近づく程、クイズ予告 A が決定され易い、つまり、出現し易くなり、レベルが 0 に近づく程、クイズ予告 B が決定され易い、つまり、出現し易くなるとともに、レベルが 1 0 0 または 0 に近づく程、予告演出 D が決定され難い、つまり、出現し難くなる。

#### 【 0 2 3 1 】

また、最終的にはずれの表示結果となるスペシャル P A 3 - 1 の場合に使用される予告演出決定テーブル F では、いずれのレベルの範囲においても、クイズ予告と同じか或いはクイズ予告よりも第 1 または第 2 セリフ予告に対する判定値数の割り当てが大きく、第 1 または第 2 セリフ予告が出現し易いのに対し、最終的に当りの表示結果となるスペシャル P A 3 - 2 の変動パターンが決定された場合に使用される予告演出決定テーブル G では、逆に、いずれのレベルの範囲においても、第 1 または第 2 セリフ予告に対する判定値数の割り当て数よりも、クイズ予告 A、B に対する判定値数の割り当て数の方が大きく、クイズ予告 A、B が出現し易くなっている。よって、クイズ予告 A、B が出現した場合には、最終的に当りとなるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【 0 2 3 2 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したが演出制御コマンドである場合、演出制御メイン処理におけるコマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）内で実施される第 1 保留記憶数表示更新処理および第 2 保留記憶数表示更新処理について以下に説明する。なお、処理の内容は、図 2 1 に示すように、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶で同様であるので、第 2 についての内容を括弧書きにて記載することで省略する。また、第 1 保留記憶数表示更新処理および第 2 保留記憶数表示更新処理を演出制御プロセス処理内において実施するようにしても良い。

#### 【 0 2 3 3 】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M には、図 2 2 に示す、第 1 保留記憶表示部 1 8 c 並びに第 2 保留記憶表示部 1 8 d の表示を行うための第 1 保留表示バッファと第 2 保留表示バッファとが設けられている。図 2 2 に示すように、第 1 保留表示バッファと第 2 保留表示バッファには、各第 1（第 2）保留記憶数の順位（表示の向かって左が上位に対応し、表示の向かって右が下位に対応する）に対応した保存領域が確保されており、入賞の有無や保留予告の対象となるスーパーリーチとなる演出が実施されるか否かや、スーパーリーチで大当たりとなるか否かを特定可能な数値データが格納できるように構成されている。

#### 【 0 2 3 4 】

第 1（第 2）保留記憶数表示更新処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、保留記憶特定情報記憶領域を参照し、第 1（第 2）保留記憶数が変化したか否かを判定する（ステップ S 9 0 0）。第 1（第 2）保留記憶数が変化していない場合（ステップ S 9 0 0 で N o）は第 1（第 2）保留記憶数表示更新処理を終了し、第 1（第 2）保留記憶数が変化していない場合（ステップ S 9 0 0 で Y e s）は、受信した第 1（第 2）保留記憶数指定コマンドで示される第 1（第 2）保留記憶数が増加であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 1）。

#### 【 0 2 3 5 】

ステップ S 9 0 1 において保留記憶数が増加である場合、スーパーリーチはずれを示す入賞時判定結果 2（5）指定コマンドの受信による入賞時判定結果 2（5）フラグや、ス

10

20

30

40

50

ースーパーリーチ当りを示す入賞時判定結果3(6)指定コマンドの受信による入賞時判定結果3(6)フラグがセットされているか否か、つまり、新たに加算された保留記憶数が該当する保留記憶に対応する演出図柄変動においてスーパーリーチが発生するか否かを判定する(ステップS903)。

【0236】

入賞時判定結果2、3(5、6)フラグがセットされていない場合には(ステップS903でNo)、ステップS909に進み、第1(第2)保留表示バッファの最下位(入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位)のデータとして入賞したことを示す入賞データ「1」を格納した後、ステップS910に進む。

【0237】

入賞時判定結果2、3(5、6)フラグがセットされている場合には(ステップS903でYes)、スーパーリーチ当りを示す入賞時判定結果3(6)指定コマンドの受信による入賞時判定結果3(6)フラグがセットされているか否か、つまり、当該スーパーリーチで当りとなるか否かを判定する(ステップS906)。そして、入賞時判定結果3(6)フラグがセットされていれば、ステップS907に進んで、第1(第2)保留表示バッファの最下位(入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位)のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチで当りとなることを示す予告対象当りデータ「3」を格納した後、ステップS910に進む。

【0238】

一方、入賞時判定結果3(6)フラグがセットされていなければ、ステップS908に進んで、第1(第2)保留表示バッファの最下位(入賞なしを示す「0」が記憶されている順位の内の最も上位の順位)のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチではずれとなることを示す予告対象はずれデータ「2」を格納した後、ステップS910に進む。

【0239】

ステップS910では、セットされている全ての入賞時判定結果フラグをクリアする。そして、第1(第2)保留表示バッファに基づいて、第1(第2)保留記憶表示部18c(18d)の表示を更新する。

【0240】

具体的には、第1(第2)保留表示バッファに入賞ありを示す「1」、予告対象はずれデータ「2」、予告対象当りデータ「3」が格納されている順位に対応する保留表示については、保留有りを示す「」の表示を行う一方、入賞なしを示す「0」が格納されている順位については、保留有りを示す「」の表示を行わないことで、図22に示すように、第1特別図柄保留記憶表示器18a(第2特別図柄保留記憶表示器18b)の表示態様と同じように表示される。

【0241】

なお、この実施例では、第1(第2)保留表示バッファに予告対象はずれデータ「2」、予告対象当りデータ「3」が格納されている順位の表示を「」状としたり、色を変化させたりすることで、他の入賞有りデータ「1」の表示と異なるようにして、遊技者に特定の演出であるスーパーリーチが当該保留記憶に対応する演出図柄変動において実施されることを遊技者に報知する(保留予告する)ようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの保留予告を実施しないようにしても良い。

【0242】

また、図22においては、保留予告における第1(第2)保留記憶表示部18c(18d)の表示態様の一例として、予告対象当りデータ「3」が格納された第1保留表示バッファに対応する第1保留記憶表示部18cに第1表示態様(例えば「」)を表示し、予告対象はずれデータ「2」が格納された第2保留表示バッファに対応する第2保留記憶表示部18dに第2表示態様(例えば「」)を表示する例が示されているが、例えば第1(第2)保留表示バッファに予告対象当りデータ「3」が格納された場合に、予告対象はずれデータ「2」が格納された場合よりも高い割合で第2表示態様よりも第1表示態様を

10

20

30

40

50

選択して表示するようにしてもよく、この場合、遊技者は第 1 表示態様にて表示されることを期待するようになる。

【 0 2 4 3 】

また、例えば第 1 ( 第 2 ) 保留表示バッファに予告対象当りデータ「 3 」が格納された場合に第 1 表示態様または第 2 表示態様のいずれかを選択して表示し、予告対象はずれデータ「 2 」が格納された場合には第 2 表示態様のみを表示するようにしてもよい。この場合、第 1 表示態様にて表示された場合には必ず大当たりとなり、第 2 表示態様にて表示された場合には大当たりになる可能性があることになるため、遊技者は、第 2 表示態様にて表示された場合でも大当たりになることを期待することができる。

【 0 2 4 4 】

尚、本実施例では、大当たりとなる予告対象をスーパーリーチでの大当たり限定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチ以外で大当たりとなる場合も、入賞時判定結果指定コマンドにより通知して、これらスーパーリーチ以外で大当たりとなる場合もスーパーリーチ当りの場合と同じく予告対象当りデータ「 3 」を格納して、保留予告の対象としても良い。

【 0 2 4 5 】

また、第 1 ( 第 2 ) 保留記憶数が増加でない場合 ( ステップ S 9 0 1 で N o )、つまり、第 1 ( 第 2 ) 保留記憶数が減少した場合にはステップ S 9 1 2 に進み、第 1 ( 第 2 ) 保留表示バッファにおける最上位 ( 1 位 ) の保存領域のデータをクリアするとともに、各保存領域の内容を 1 つ上位の順位にシフトして更新する。つまり、第 1 ( 第 2 ) 保留表示バッファにおいて順位 1 のデータを削除するとともに、順位 2 , 3 , 4 に対応する保存領域に格納されているデータを、順位 1 , 2 , 3 に対応する保存領域に格納し、順位 4 には、入賞なしを示す「 0 」を格納した後、ステップ S 9 1 1 に進んで保留表示が更新される。

【 0 2 4 6 】

このように本実施例では、保留予告の対象は、入賞時判定結果 2 , 3 ( 5 , 6 ) フラグがセットされているとき、つまり、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれの場合のみであり、ノーマルリーチ大当たりまたは小当りは保留予告の対象データとされていない。すなわち、確変大当たり B または小当りの場合は保留予告が実行されることがないので、確変大当たり B となる保留予告の実行により確変状態に制御される可能性があることを遊技者が予測しやすくなり、遊技者の期待感が保留予告によって減衰してしまうことを回避できる。

【 0 2 4 7 】

また、本実施例における保留予告は、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a ( 第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b ) の表示態様を変化させることにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれを予告するものであったが、保留予告の態様はこのように保留表示態様を変化させるものだけでなく、例えば確変大当たり A となる権利にもとづく変動表示が実行されるまでの変動表示において、複数の変動表示にわたり連続する連続予告等を実行することにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれになることを予告するようにしてもよいし、あるいは保留表示とは別個の演出装置にて予告演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 4 8 】

また、本実施例における保留予告は、通常状態や確変状態において第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合にのみ実施されるものではなく、例えば大当たり遊技状態中において第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合にも実施されるようにしてもよい。

【 0 2 4 9 】

図 2 3 は、図 1 4 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理 ( ステップ S 7 0 5 ) を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出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を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセ

10

20

30

40

50

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

【 0 2 5 0 】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1 ）に対応した値に変更する。

10

【 0 2 5 1 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1 ）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 2 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 3 】

20

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り表示処理（ステップ S 8 0 4 ）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 4 】

当り表示処理（ステップ S 8 0 4 ）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当り或いは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り遊技中処理（ステップ S 8 0 5 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 5 】

30

当り遊技中処理（ステップ S 8 0 5 ）：大当り遊技中或いは小当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置 9 におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り終了演出処理（ステップ S 8 0 6 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 6 】

当り終了演出処理（ステップ S 8 0 6 ）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態或いは小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0 ）に対応した値に更新する。

【 0 2 5 7 】

40

なお、本実施例では、小当りが発生した場合においては、ステップ S 8 0 4 ~ 8 0 6 において、確変大当り B が発生した場合と同様の演出処理を実施することで、発生したのが、確変状態に移行する確変大当り B であるのか、確変状態に移行しない小当りが発生したのかを遊技者が判別できないようになっている。

【 0 2 5 8 】

図 2 4 は、図 2 3 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1 ）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ S 8 2 1 ）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り

50

図柄)の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップS822)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0259】

尚、この実施例では、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する表示結果2指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が奇数図柄で揃った演出図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りB或いは小当りに該当する表示結果3~8指定コマンドである場合においては、停止図柄として、予めチャンス目として設定されている図柄の複数の組合せ(例えば「135」、「334」、「787」...などの演出図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが、はずれに該当する表示結果1指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。尚、演出図柄の組合せの中には、はずれ図柄並びにチャンス目の双方に含まれるものが存在し、小当りの場合とはずれの場合とで同一の停止図柄となる場合が存在する。

#### 【0260】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。よって、確変大当りBと小当りにおいては、同一の停止図柄が決定される場合があり得る。

#### 【0261】

次いで、演出制御用CPU120は、図25に示す予告演出選択処理を実施して、当該図柄変動について予告演出を実施するか否かや、どの種類のどのパターンの予告演出を実施するのかを決定する(S823)。

#### 【0262】

具体的に、本実施例の予告演出選択処理では、図25に示すように、演出制御用CPU120は、まず、ステップS821にて読み出した変動パターン指定コマンドが、当りとなる変動パターン指定コマンドであるか否か、つまり、最終的に当りとなるか否かを特定する(ステップS830)とともに、変動パターン指定コマンドがスペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS830+)。

#### 【0263】

そして、当りとなる場合並びにスペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンドである場合にはステップS833に進み、予告演出実行フラグをセットする一方、スペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンド以外の変動パターンにてはずれとなる場合には、ステップS831に進み、予告演出決定用乱数SR1を抽出する。

#### 【0264】

次に、該抽出した予告演出決定用乱数SR1の値が偶数であるか否かを判定し、偶数である場合には、ステップS833に進んで予告演出実行フラグをセットする一方、奇数である場合には、当該予告演出選択処理を終了する。

#### 【0265】

つまり、この実施例では、最終的に当りとなる場合には全て、予告演出実行フラグがセットされて、いずれかの予告演出が実施されるようになっているとともに、最終的にははずれとなる場合においては、スペシャルPA3-1の変動パターンを除き、50%の確率で予告演出が実施されるようになっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に当りとなる場合にも予告演出決定用乱数SR1を抽出して、予告演出の実施・非実施を抽選することで、当りとなる場合において予告演出が実施されないようにしても良いし、はずれの場合における抽選にて予告演出を実施する確率を、50%より高く、或い

10

20

30

40

50

は50%より低くしても良い。

【0266】

これら予告演出実行フラグをセットした後、演出制御用CPU120は、予告演出種別決定用乱数SR2を抽出するとともに(ステップS834)、該抽出した予告演出種別決定用乱数SR2と対比する予告演出決定用テーブルを予告演出決定用テーブルA~Gのうちから選択し、選択した予告演出決定用テーブルA~Gにおいて抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する予告演出の種別(予告演出A~D、第1セリフ予告、第2セリフ予告、クイズ予告A、クイズ予告B)として決定する。

【0267】

具体的には、まず、変動パターン指定コマンドが最終的に当りの表示結果となるスペシャルPA3-2の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS835)。スペシャルPA3-2の変動パターン指定コマンドである場合には、ステップS842に進んで、予告演出決定用テーブルGを選択して、該予告演出決定用テーブルGにおいて、その時点の判定値が、ステップS834において抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値に該当する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0268】

また、変動パターン指定コマンドがスペシャルPA3-2の変動パターン指定コマンドでない場合には、更に、変動パターン指定コマンドがスペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS836)。そして、スペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンドである場合には、ステップS843に進んで、予告演出決定用テーブルFを選択して、該予告演出決定用テーブルFにおいて、その時点の判定値が、ステップS834において抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値に該当する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0269】

また、変動パターン指定コマンドがスペシャルPA3-1の変動パターン指定コマンドでない場合には、ステップS837に進み、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、現在演出表示装置9に表示されている演出の演出モード種別が第3モードであることを示す第3モードフラグがセットされているか否かを判定する。第3モードフラグがセットされている場合には、ステップS844に進んで、予告演出決定用テーブルDを選択して、該予告演出決定用テーブルDにおいてステップS834において抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0270】

また、第3モードフラグがセットされていない場合には、ステップS838に進み、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、現在演出表示装置9に表示されている演出の演出モード種別が第2モードであることを示す第2モードフラグがセットされているか否かを判定する。第2モードフラグがセットされている場合には、ステップS847に進み、予告演出決定用テーブルCを選択して、該予告演出決定用テーブルCにおいてステップS834において抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0271】

ステップS838において、第2モードフラグがセットされていない場合には、ステップS839に進み、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、現在演出表示装置9に表示されている演出の演出モード種別が第1モードであることを示す第1モードフラグがセットされているか否かを判定する。第1モードフラグがセットされている場合には、ステップS848に進んで、予告演出決定用テーブルBを選択して、該予告演出決定用テーブルBにおいてステップS834において抽出した予告演出種別決定

10

20

30

40

50



用乱数SR2の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0272】

ステップS839において、第1モードフラグがセットされていない場合、つまり通常モードである場合には、ステップS840に進んで、予告演出決定用テーブルAを選択して、該予告演出決定用テーブルAにおいてステップS834において抽出した予告演出種別決定用乱数SR2の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップS841に進む。

【0273】

ステップS841において演出制御用CPU120は、これら決定した予告種別（予告演出A～D、第1セリフ予告、第2セリフ予告、クイズ予告A、クイズ予告B）に対応した予告演出種別フラグを記憶する。

10

【0274】

図24に戻り、ステップS823の予告選択処理の後に演出制御用CPU120は、予告演出があるか否か、具体的には、予告実行決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS824）。

【0275】

そして、演出制御用CPU120は、予告実行決定フラグがセットされている場合には、記憶されている予告種別（予告演出A～D、第1セリフ予告、第2セリフ予告、クイズ予告A、クイズ予告B）に対応する予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）に基づいて、予告演出開始待ち時間を特定し、該特定した待ち時間を予告演出開始待ちタイマにセットした後（ステップS825+）、ステップS825に進む。

20

【0276】

一方、予告実行決定フラグがセットされていない場合には、ステップS825+を経由することなくステップS825に進み、変動パターン指定コマンドに応じた図柄変動制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスタ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS826）。

【0277】

そして演出制御用CPU120は、プロセスタ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27R、27L、操作部（押しボタン516、操作レバー600等））の制御を実行する（ステップS827）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27R、27Lからの音声出力を行わせるために、音声制御基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0278】

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

40

【0279】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS828）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（ステップS828+）。なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDPがVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS80

50

2)に対応した値にする(ステップS829)。

【0280】

図26は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップS840A, S840B, S840C)。また、演出制御用CPU120は、予告演出を行うことに決定されているか、または予告演出の実行中である場合には(ステップS1841でYes)、決定されている種別の予告演出を実行するための予告演出処理を実行する(ステップS1842)。予告演出を行うことに決定されているか否かは、予告実行決定フラグがセットされているか否かによって判定される。予告演出の実行中であるか否かは、予告演出を開始するときにセットされる予告実行中フラグによって判定される。予告実行決定フラグも予告実行中フラグもセットされていない場合にはステップS842の予告演出処理を実施することなく、ステップS1843に進む。

10

【0281】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する(ステップS1843)。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップS1844)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップS1845)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップS1846)。

20

【0282】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には(ステップS1847)、演出制御用CPU120は、左中右の演出図柄の次表示画面(前回の演出図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(ステップS848)。そのようにして、演出表示装置9において、演出図柄の変動制御が実現される。VDP109は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出表示装置9において、演出図柄の変動における背景画像、保留表示、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする(ステップS849)。

30

【0283】

また、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する(ステップS850)。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS852)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS851)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS852)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、演出図柄の変動を終了させることができる。なお、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1~nのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、ステップS843の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データおよびランプ制御実行データ)はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。演出図柄の変動制御(演出図柄の変動に関連するキャラクタ画像や背景を表示させ

40

50

る制御を含む。)は、あくまでも変動期間経過時(最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイムアウトした時点に相当)に終了する。

【0284】

図27は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS861)、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし(ステップS862)、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ(停止図柄を示すデータ)に従って停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS863)。

【0285】

そして、記憶されている予告演出の種別、セリフ予告における受付け履歴或いはクイズ予告における回答履歴、並びに決定されたストーリーリーチの種別、ステップS863における最終の表示結果(当りかはずれ)に基づいて、始動回数カウンタの始動回数やレベル(ポイントのみ)に対応する変化量やポイント数を特定し、該特定した変化量やポイント数にて遊技履歴テーブルにおけるポイント数やレベルを更新した後(ステップS864)、ステップS866に進む。

【0286】

そして、ステップS866では、存在する場合には、記憶されている予告演出種別フラグ、セリフ予告における受付け履歴或いはクイズ予告における回答履歴等を消去した後、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認する(ステップS867)。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認できる。なお、この実施例では、演出図柄表示結果格納領域に格納されている停止図柄のデータによっても、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【0287】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を当り表示処理(ステップS804)に応じた値に更新する(ステップS868)。

【0288】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理(ステップS800)に応じた値に更新する(ステップS870)。

【0289】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄(飾り図柄)の変動(変動表示)を終了させる(ステップS861、S863参照)。しかし、受信した変動パターン指定コマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄(飾り図柄)の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0290】

この実施例では、パスワードの入力やバーコードの出力を行うことで、遊技者が、遊技を行うことで変化させた演出パラメータやレベルや大当り回数等の遊技情報を、同一機種である他のパチンコ遊技機1や、兄弟機種のパチンコ遊技機に引き継ぐことができる。

【0291】

具体的には、図33(b)に示すメニュー画面からパスワードの入力を選択し、管理サーバ1000にて発行されたパスワードを入力することにより、遊技により変化したレベルや総始動回数や総大当り回数等の遊技履歴を引き継いで遊技を行うことが、同一機種のみならず、兄弟機種(継承対象機種)でも可能となる。

【0292】

パスワードは、後述するように、機種を特定可能な機種情報やレベルや大当り回数等の

10

20

30

40

50

同一機種並びに兄弟機種において共通な共通データと、大当たりB回数や当該機種に固有なリーチの発生回数やミッション等の個々の機種において固有の固有データとを含む2進数データを、所定配列の2進数データに対応付けられた所定長（本実施例では16文字）の記号列に変換したものである。

【0293】

図33(b)に示すメニュー画面は、図28に示すメニュー処理が演出制御メイン処理（図14参照）のステップS707において実施されることによって、演出表示装置9に表示される。

【0294】

このメニュー処理において演出制御用CPU120は、まず、保留記憶数が0であるか否かを、第1保留記憶数保存領域および第2保留記憶数保存領域の記憶データに基づいて判定する（ステップS731）とともに、保留記憶数が0である場合には、ステップS732に進んで、変動表示中であるか否かを、演出制御プロセスフラグが変動パターン指定コマンド受信待ち処理に対応する値であるか否かにより判定する。

【0295】

ステップS731でNoまたはステップS732でYesの場合、つまり、保留記憶数が0ではないか、或いは、保留記憶数が0であっても変動表示中である場合には、ステップS737に進んで、メニュー操作処理中であるか否かを判定し、メニュー操作処理中ではない場合には、当該処理を終了する一方、メニュー操作処理中である場合、つまり、メニュー操作処理中において保留記憶数が0でないか或いは変動表示中となった場合には、該実行中のメニュー操作処理を終了して（ステップS738）、当該処理を終了する。

【0296】

つまり、保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても変動表示中である場合、すなわち、演出表示装置9において演出表示等が実行される可能性がある場合には、メニュー処理が終了されて、図33(b)のメニュー画面が表示されることがないので、これらメニュー画面の表示や、メニュー画面内のメニュー選択による処理によって演出表示等に支障が生じることを回避するとともに、メニュー操作処理を実施中である場合において遊技が実施されて保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても変動表示中となった場合には、該実施中のメニュー操作処理が終了されることで、演出表示等に支障が生じることはない。

【0297】

ステップS732でNoの場合、つまり、保留記憶数が0であっても且つ変動表示中でもない場合には、ステップS733に進み、既にメニュー操作処理を実施中であるか否かを判定し、メニュー操作処理を実施中である場合には、ステップS736に進んで、該実施中のメニュー操作処理を継続する一方、メニュー操作処理を実施中でない場合には、ステップS734に進んで、例えば、1秒以上の期間に亘って連続してプッシュボタン516が押圧操作されている状態である長押し操作がされているか否かを判定する。尚、これら長押し操作の有無の判定は、例えば、プッシュボタン516の操作開始時点において、プッシュボタン516の操作解除によりリセットされる1秒の判定タイマをセットしておき、該判定タイマがタイマアップしたか否かにより判定すれば良い。

【0298】

尚、本実施例のデモ画面には、図33(a)に示すように、「ボタンを長押しするとメニュー画面が表示されます」というメッセージが表示画面の下部に表示されており、プッシュボタン516を長押しするとメニュー画面を表示できることが遊技者に報知（案内）されるようになっている。

【0299】

遊技者が、メニュー画面を表示させるためにプッシュボタン516を長押し操作した場合には、ステップS734にて長押し操作ありと判定されてステップS735に進み、図33(b)のメニュー画面が演出表示装置9に表示された後、該メニュー画面において操作レバー600やプッシュボタン516の操作によるメニュー項目の選択を受付けるメニ

10

20

30

40

50

ユー操作処理（ステップS 7 3 6）を実施する一方、ステップS 7 3 4の判定においてプッシュボタン5 1 6の長押し操作がない場合には当該処理を終了する。

【0300】

メニュー画面では、図33（b）に示すように、「パスワード入力」「2次元コード出力」「終了」「ポイントゲーム」「ポイント付与設定」のメニュー項目が表示されるようになっておる。ステップS 7 3 9では、該メニュー画面において操作レバー6 0 0の傾倒操作及びプッシュボタン5 1 6の操作により、「ポイント付与設定」が選択されたか否かを判定する。「ポイント付与設定」が選択された場合はステップS 7 4 0に進み、演出表示装置9の表示画面に演出モードを固定し、ポイントの付与を行わない設定とするか否かの選択肢（「YES」及び「NO」）を表示し（ステップS 7 4 0）、該選択肢から「YES」が選択されたか否かを判定する（ステップS 7 4 0 a）。

10

【0301】

尚、このポイント付与停止・モード固定フラグは、前述のようにメニュー画面で「ポイント付与設定」を選択することでセットされるフラグであり、パチンコ遊技機1が非稼働状態となること、または遊技状態が大当り遊技状態に移行することを契機に演出制御用マイクロコンピュータ100によって自動的にクリアされるようになっている。

【0302】

選択肢から「YES」が選択された場合（ステップS 7 4 0 a；Yes）、つまり、遊技者がポイントの付与を「する」と決定した場合は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグをセット（ステップS 7 4 1）して当該処理を終了し、選択肢から「NO」が選択された場合（ステップS 7 4 0 a；No）、つまり、遊技者がポイントの付与を「しない」と決定した場合は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグがセットされている状態であれば、該ポイント付与停止・モード固定フラグをクリアして当該処理を終了する。

20

【0303】

また、ステップS 7 3 9にて「ポイント付与設定」が選択されていない場合は、その他、メニュー画面に表示されている「パスワード入力」「2次元コード出力」「終了」「ポイントゲーム」のうちメニュー操作によって選択された項目に応じた処理を実行（ステップS 7 4 2 a）して当該処理を終了する。

30

【0304】

特に、ステップS 7 3 6において操作レバー6 0 0及びプッシュボタン5 1 6を操作してパスワードメニューを選択することにより、図33（c）に示すパスワード入力画面が表示される。

【0305】

具体的には、メニュー画面において、操作レバー6 0 0が左側に傾倒操作されることで左側のメニュー項目に移動し、操作レバー6 0 0が右側に傾倒操作されることで右側のメニュー項目に移動し、操作レバー6 0 0が上側に傾倒操作されることで上側のメニュー項目に移動し、操作レバー6 0 0が下側に傾倒操作されることで下側のメニュー項目に移動する。そして、プッシュボタン5 1 6が操作されることで反転表示されているメニュー項目が選択される。また、メニュー項目として「終了」が反転表示されている状態でプッシュボタン5 1 6が操作されるか、プッシュボタン5 1 6が一定時間以上長押し操作されると、「YES」「NO」を選択可能な終了確認画面が表示され（図示略）、終了確認画面にて操作レバー6 0 0、プッシュボタン5 1 6を操作し、「YES」「NO」のうち「YES」を選択することで基本画面（メニュー画面に移行する前の通常画面）に戻るようになっている。

40

【0306】

図33（b）に示すメニュー画面において、「パスワード入力」のメニューが選択されている場合には、パスワード受付処理が実施される。

【0307】

50

本実施例のパスワード受付処理において表示されるパスワード入力画面では、図 3 3 ( c ) に示すように、操作レバー 6 0 0 を操作することで文字が移動し、トリガースイッチ 5 1 2 a を操作することで、手前に表示されている文字が選択される。

【 0 3 0 8 】

また、本実施例のパスワード入力画面では、1文字選択する毎に、次の文字が選択可能となる。また、「1文字戻る」が手前に表示されている状態でトリガースイッチ 5 1 2 a を操作することで、手前の文字を再度選択可能となる。そして、16文字のパスワードを選択すると、決定欄に移動し、「1文字戻る」以外の文字が手前に表示されている状態でプッシュボタン 5 1 6 を操作することで、パスワードが決定される。

【 0 3 0 9 】

そして、入力したパスワードが正規のパスワードであるか否かを認証し、正規のパスワードであると認証された場合には、パスワード入力 OK 画面 ( 図示せず ) が表示されるとともに、該パスワードの解析によって遊技履歴の各データが特定されて、遊技履歴テーブルの「遊技開示時」の格納領域に、該当するデータとして格納され、「今回遊技」への遊技履歴の集計が開始される。尚、パスワード入力 OK 画面は、プッシュボタン 5 1 6 を操作するか、画面毎に定められた時間が経過することでメニュー画面に切り替わる。

【 0 3 1 0 】

一方、パスワードが正規のパスワードであると認証されなかった場合には、パスワード入力 NG 画面 ( 図示せず ) が表示される。パスワード入力 NG 画面も、プッシュボタン 5 1 6 を操作するか、画面毎に定められた時間が経過することでメニュー画面に切り替わる。

【 0 3 1 1 】

ここで、パスワードの解析手順について、簡潔に説明すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に搭載されている ROM ( 図示せず ) には、パスワードを構成する記号 ( 英数字 : 1 0 種類、ローマ字 ( 大文字 ) : 2 6 種類、ローマ字 ( 小文字 ) : 2 6 種類の合計 6 2 種類 ) に対応して 0 ~ 6 1 の数値が定められているパスワード解析テーブルが記憶されており、ステップ S p 1 においては、パスワード受付画面にて受付けたパスワードが、まず、該パスワード解析テーブルを参照して対応する数値 ( 十進数 ) に置き換えられる。

【 0 3 1 2 】

次いで、置き換えた数値 ( 十進数 ) をさらに 6 桁 ( 6 ビット ) の 2 進数に変換する。

【 0 3 1 3 】

そして、上位 1 0 記号に対応する 2 進数の数値列から、上記した端末 ID に対応する先頭ビットを除いた 6 0 ビットのデータを共通データとして抽出する。

【 0 3 1 4 】

この共通データには、当該パスワードを出力した機種を特定可能な機種情報や、機種に依存せず共通して利用可能な遊技データである、レベル、ポイント数、総始動回数、総大当たり回数 ( 本実施例の大当たり A の回数に相当 )、総確変回数、追加演出情報等の各種データが含まれており ( 図 1 7 参照 )、抽出した共通データに含まれる機種情報から、該入力されたパスワードが、同一機種から出力されたパスワードであるか、或いは、異なる機種 ( 兄弟機種 ) から出力されたパスワードであるかを判定可能となっている。

【 0 3 1 5 】

同一機種から出力されたパスワードである場合には、共通データの場合と同様に、下位 6 記号に対応する 2 進数の数値列から、36ビットのデータを固有データとして抽出する。

【 0 3 1 6 】

これら固有データには、当該機種においてのみ利用可能な遊技データである、大当たり B 回数や、特定のリーチ ( 例えば、スペシャルストーリーリーチ ) の発生回数やミッション等の各種データが含まれている ( 図 1 7 参照 ) 。

【 0 3 1 7 】

10

20

30

40

50

そして、抽出した共通データから、上述したレベル、ポイント数、総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、追加演出情報等を特定して、図 17 に示す遊技履歴テーブルの共通データに対応する各該当データに格納するとともに、抽出した固有データから、大当たり B 回数や、特定リーチの発生回数や、ミッション等を特定して、図 17 に示す遊技履歴テーブルの固有データに対応する各該当データを更新した後、始動回数カウンタをリセットして当該処理を終了する。

【0318】

つまり、同一機種から出力されたパスワードである場合には、共有データだけではなく、固有データも引き継ぐことが可能となるので、固有データも抽出して遊技履歴テーブルの固有データに反映させる。

10

【0319】

尚、同一機種から出力されたパスワードでないと判定された場合には、機種情報から特定される機種が、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に搭載されている ROM (図示せず) に、予め継承対象機種として登録されている機種、例えば、略同一の遊技盤 6 等を有していて当りの確率や遊技性のみが異なる兄弟機種や、遊技機アプリであるか否かを判定し、継承対象機種でない場合には、入力されたパスワードを無効として当該処理を終了する。

【0320】

このように、本実施例では、異なる機種である兄弟機種(継承対象機種)の遊技履歴を引き継ぐことが可能である。

20

【0321】

次に、図 33 (b) に示すメニュー画面において、「2次元コード出力」のメニューが選択された場合について説明する。本実施例のメニュー操作処理においては、遊技者により選択されたメニューが、図 34 (a) に示すように、「2次元コード出力」のメニューである場合には、遊技履歴出力処理が実行される。

【0322】

このとき演出制御用 CPU 120 は、図 17 に示す遊技履歴テーブルを参照することで、「今回遊技」の格納領域に格納されている総始動回数と総大当たり回数及び総確変回数とに基づいて、今回の遊技履歴が勝ちか否かを判定する。そして、遊技履歴が勝ちであると判定した場合は、遊技履歴テーブルの「今回遊技」の格納領域に集計されている各データを、「遊技開始時」の格納領域に記憶されている各対応データに加算して、当該遊技終了時における遊技履歴を特定し、該特定した遊技終了時における遊技履歴(遊技終了時のポイント、レベル、始動回数、大当たり回数、確変回数、大当たり B 回数、ミッション等のデータ)や、遊技履歴テーブルに記憶されている、遊技開始時に入力されたパスワード等を含む 2次元コードを、図 34 (b) に示すように表示出力する。

30

【0323】

一方、遊技履歴が負けであると判定した場合には、遊技履歴テーブルに記憶されている「今回遊技」のポイントに所定数の残念ポイント(例えば、50ポイント)を加算した後、遊技履歴テーブルの「今回遊技」の格納領域に集計されている各データを、「遊技開始時」の格納領域に記憶されている各対応データに加算して、当該遊技終了時における遊技履歴を特定し、該特定した遊技終了時における遊技履歴(遊技終了時のポイント(残念ポイントを含む)、レベル、始動回数、大当たり回数、確変回数、大当たり B 回数、ミッション等のデータ)や、遊技履歴テーブルに記憶されている、遊技開始時に入力されたパスワード等を含む 2次元コードを、図 34 (c) に示すように、当該遊技にて付与されたポイントに残念ポイントが付加された旨とともに表示出力する。

40

【0324】

尚、残念ポイントは、遊技履歴が負けと判定されることで常に固定のポイントが当該遊技にて付与されたポイントに付加されるようにしてもよいし、今回の遊技における総始動回数に対する総大当たり回数及び総確変回数が少ないほど、つまり、大きく負けるほど多くのポイントが当該遊技にて付与されたポイントに付加されるようにしてもよい。

50

## 【 0 3 2 5 】

次に、図 3 3 ( b ) に示すメニュー画面において遊技者により選択されたメニューが「ポイントゲーム」である場合について説明する。図 4 3 ( A ) に示すように、ポイントゲームは、当該遊技において付与された全ポイントを賭け、該ポイントを倍加させるか 0 とするゲームである。まず、メニュー画面において遊技者が操作レバー 6 0 0 及びプッシュボタン 5 1 6 を操作してポイントゲームが選択されることにより、図 4 3 ( A ) に示すポイントゲーム開始画面が表示される。

## 【 0 3 2 6 】

このポイントゲーム開始画面の下部には、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている。また、ポイントゲーム開始画面の上部には、当該遊技で付与された全ポイントと、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すればポイントが倍加する旨、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すればポイントが 0 となる旨及びポイントゲームを実行するか否か（「はい」「いいえ」を選択可能）が表示されている。

## 【 0 3 2 7 】

遊技者が操作レバー 6 0 0 及びプッシュボタン 5 1 6 を操作してポイントゲームを実行しない（「いいえ」を選択）ことを選択した場合は、図 3 3 ( b ) に示すメニュー画面に戻る。一方、遊技者が操作レバー 6 0 0 及びプッシュボタン 5 1 6 を操作してポイントゲームを実行する（「はい」を選択）ことを選択した場合は、図 4 3 ( B ) に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出が実行される。このバトル演出において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ポイントゲームを実行しているプログラム中においてバトル演出の勝敗を判定するための乱数を抽出して、該抽出した乱数が当選に設定されている乱数に該当するか否かに基づいて、当選（勝利）、非当選（敗北）を判定する勝敗判定処理を実施する。

## 【 0 3 2 8 】

そして、このバトル演出の結果、図 4 3 ( C ) に示すように、勝敗判定処理の判定結果が勝利であることにより味方キャラクタが勝利した場合は、当該遊技で付与されたポイントが倍加し、この倍加したポイントが遊技履歴テーブルの今回遊技に関連付けられたポイントとして記憶される。一方、図 4 3 ( D ) に示すように、勝敗判定処理の判定結果が敗北であることにより味方キャラクタが敗北した場合は、当該遊技で付与されたポイントが 0 となり、遊技履歴テーブルの今回遊技に関連付けられたポイントが 0 に更新される。尚、味方キャラクタが勝利した場合と味方キャラクタが敗北した場合の何れにおいてもポイントゲームの終了後は図 3 3 ( b ) に示すメニュー表示画面に戻る。このとき、メニュー表示画面においては、再びポイントゲームが実行されないよう、ポイントゲームが選択不能となる。

## 【 0 3 2 9 】

ここで、本実施例におけるポイント処理（ステップ S 7 0 8 ）について、図 2 9 を用いて説明すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ポイント処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の RAM 内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 1 0 ）。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の RAM 内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグがセットされていない場合（ステップ S 7 1 0 ； N o ）は当該処理を終了するとともに、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の RAM 内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグがセットされている場合（ステップ S 7 1 0 ； Y e s ）は、案内表示フラグがセットされている否か、つまり、後述する図 3 5 ( A ) に示す案内画面を表示中であるか否かを判定する（ステップ S 7 1 1 ）。

## 【 0 3 3 0 】

案内表示フラグがセットされている場合（ステップ S 7 1 1 ； Y e s ）には、ステップ S 7 2 0 に進む。一方、案内表示フラグがセットされていない場合（ステップ S 7 1 1 ； N o ）には、ステップ S 7 1 2 に進んで、メータ用タイマがカウント中、つまり、タイマメータが表示中であるか否かを判定する（ステップ S 7 1 2 ）。



## 【 0 3 3 1 】

メータ用タイマがカウント中である場合には、ステップ S 7 5 0 に進む。一方、メータ用タイマがカウント中でない場合には、ステップ S 7 1 3 に進んで、大当り制御や時短制御が実施されていない低ベース状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 1 3）。低ベース状態でない場合（ステップ S 7 1 3；No）はステップ S 7 1 5 に進み、低ベース状態である場合（ステップ S 7 1 3；Yes）には、ポイント付与開始条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 7 1 4）。

## 【 0 3 3 2 】

このステップ S 7 1 4 では、具体的には、ポイント付与開始条件である第 1 保留記憶数が所定数である 4 つであること、或いは、スーパーリーチが発生していることのいずれかが成立しているか否かを判定し、いずれかが成立していれば、ポイント付与開始条件の成立と判定する。

10

## 【 0 3 3 3 】

尚、本実施例では、上述したように、ポイント付与開始条件を、第 1 保留記憶数が所定数である 4 つであることやスーパーリーチが発生していることとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらポイント付与開始条件は、例えば、大当り後の始動回数が所定回数以上となったことや、遊技者が遊技球の発射を停止したこと等としても良く、これらポイント付与開始条件としては、遊技者の遊技中止を低減するための適宜な条件を設定すれば良い。

## 【 0 3 3 4 】

20

尚、第 1 保留記憶数が所定数である 4 つであることは、第 1 特図の特図保留記憶領域の記憶データから特定することができる。また、スーパーリーチが発生しているか否かは、実行中の変動パターンの種別と当該変動パターンのプロセステーブルにおける実行状況に基づいて特定することができる。

## 【 0 3 3 5 】

尚、本実施例では、ポイント付与開始条件をスーパーリーチが発生していること、つまり、スーパーリーチの状態になっていることとしており、スーパーリーチの変動パターンの実施中であっても、スーパーリーチに発展していない状態、つまりスーパーリーチであると遊技者が解る前においては、ポイント付与開始条件を満たしていないと判定することで、スーパーリーチに発展する前にポイント付与開始条件の成立と判定されて、案内表示やタイマメータ等が表示されることにより、スーパーリーチに移行することが遊技者に知得されてしまうことがないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンに対応するプロセステーブルを実施中であることにより、ポイント付与開始条件の成立を判定するようにしても良い。

30

## 【 0 3 3 6 】

また、本実施例のように、スーパーリーチの状態になっていること（スーパーリーチに発展していること）をポイント付与開始条件とする場合にあっては、例えば、スーパーリーチの状態になっていることを容易に判定できるように、スーパーリーチの変動パターンに対応するプロセステーブルにおいて、スーパーリーチに発展する際に実行するプロセスデータとして、スーパーリーチに発展したことを示すスーパーリーチ移行フラグをセットする制御データを記述しておき、該スーパーリーチ移行フラグがセットされているか否かにより、スーパーリーチの状態になっているか否かを判定するようにしても良い。

40

## 【 0 3 3 7 】

つまり、本実施例では、図 5 に示すように、スーパーリーチ A（22.75 秒）よりも変動時間が長い、スーパーリーチ以外の変動パターンが存在しないために、スーパーリーチ A（22.75 秒）、スーパーリーチ B（25.50 秒）、スーパーリーチ C（27.50 秒）のいずれかのスーパーリーチが発生していることをポイント付与の開始条件の成立とすることで、所定時間であるスーパーリーチ A の 22.75 秒以上の変動パターンの変動表示が実施されることが開始条件となるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ A（22.75 秒）よりも変動時間が長いスー

50

パーリーチ以外の変動パターンが存在する場合には、スーパーリーチが発生していることではなく、実施している変動パターンの変動時間を、プロセステーブル等から特定して、該特定した変動時間が所定時間以上であるか否かを判定して、所定時間以上であるときにポイント付与の開始条件が成立したと判定するようにしても良い。

【0338】

尚、これら所定時間としては、スーパーリーチの変動時間に限定されるものではなく、例えば、所定秒数である20秒を所定時間とすることで、スーパーリーチではないノーマルPB2-1や、ノーマルPA2-2等の変動パターンが実施されたときにも、ポイント付与の開始条件が成立したと判定するようにしても良い。

【0339】

これら設定する所定時間としては、変動時間が比較的長い変動パターンが含まれるような時間を設定することで、これら変動時間が長い変動パターンの変動表示が実施されている間に、多くの始動入賞が発生して保留記憶数が上限に達してしまうことで、遊技が中断されてしまうことを的確に防止できるようになる。

【0340】

また、本実施例では、前述したように、各スーパーリーチよりも信頼度が高いスーパーリーチ以外の変動パターンが存在しないために、スーパーリーチA(信頼度)、スーパーリーチB(信頼度>信頼度)、スーパーリーチC(信頼度>信頼度)のいずれかのスーパーリーチが発生していることをポイント付与の開始条件の成立とすることで、所定の大きさの信頼度であるスーパーリーチAの信頼度以上の変動パターンの変動表示が実施されることが開始条件となるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチA(信頼度)よりも信頼度が高いスーパーリーチ以外の変動パターンが存在する場合には、スーパーリーチが発生していることではなく、実施している変動パターンの信頼度を、例えば、各変動パターンの番号に対応付けて当該変動パターンの信頼度が記憶された信頼度テーブルを演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶しておき、変動表示中の変動パターンの信頼度を、該信頼度テーブルを用いて特定し、該特定した信頼度が所定の大きさ以上であるか否かを判定して、所定の大きさ以上であるときにポイント付与の開始条件が成立したと判定するようにしても良い。

【0341】

尚、これら所定の大きさの信頼度(信頼度閾値)としては、スーパーリーチの信頼度に限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチではないノーマルPB2-1の信頼度XやノーマルPA2-2の信頼度Yよりも低い信頼度Zを信頼度閾値とすることで、これらノーマルPB2-1やノーマルPA2-2等の変動パターンが実施されたときにも、ポイント付与の開始条件が成立したと判定するようにしても良い。

【0342】

これら設定する信頼度閾値としては、信頼度が比較的高い変動パターンが含まれるような信頼度の大きさを設定することで、これら信頼度が比較的高い変動パターンの変動表示が実行されることで、遊技者が当該変動表示にて大当りを期待して無駄に遊技球を使用しないように、遊技を中断してしまうことを的確に防止することができる。

【0343】

ステップS714において、ポイント付与開始条件が成立している場合(ステップS714; Yes)には、後述する背景維持タイマがカウント中であるか否かを判定する(ステップS714a)。背景維持タイマがカウント中でない場合(ステップS714a; No)には、ステップS715に進み、背景維持タイマがカウント中である場合(ステップS714a; Yes)、つまり、低ベース状態であってポイント付与開始条件が成立している場合には、背景維持タイマのカウントを停止(ステップS714b)してステップS715に進む。ステップS715においては、図35(A)に示す案内画面の表示を開始するとともに、案内表示フラグをセットした後、ステップS716に進んで、案内表示タイマのタイマカウントを開始して、当該タイマ割込における処理を終了する。

【0344】

尚、案内画面による案内表示は、図35(A)に示すように、通常の変動表示の画像データに上書き描画されて表示されるようになっている。

【0345】

このようにポイント付与開始条件が成立して案内表示タイマのタイマカウントが開始されている状態においては、ステップS711にてYesと判定されてステップS720に進んで、案内表示タイマを-1(ステップS720)減算更新した後、該減算更新後の案内表示タイマがタイマアップしたか否か(タイマが0)を判定する(ステップS721)。

【0346】

案内表示タイマがタイマアップしていない場合(ステップS721; No)、つまり、案内表示が開始されてから、案内表示タイマにセットされた所定時間が経過していない場合には、当該タイマ割込における処理を終了する一方、案内表示タイマがタイマアップしている場合(ステップS721; Yes)、つまり、案内表示タイマにセットされた所定時間が経過した場合には、ステップS722に進んで、ステップS715が開始した案内表示を終了するとともに、案内表示フラグをリセットした後(ステップS723)、背景維持タイマのセット有りが、つまり、ステップS714bにおいてカウント停止された背景維持タイマが有るか否かを判定する(ステップS723a)。背景維持タイマのセットが無い場合(ステップS723a; No)には、ステップS724に進んで、ポイントゲージ及びメータ表示を開始し、メータ用タイマに所定時間である6秒に対応するタイマカウント値をセットした後、該タイマカウントを開始するとともに、連続個数と連続付与ポイントのカウント値を初期化(0)して(ステップS725)、該連続個数と連続付与ポイントの表示を開始した後、当該タイマ割込における処理を終了する。

【0347】

尚、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域には、連続個数をカウントするための連続個数カウンタと、連続付与ポイントをカウントするための連続付与ポイントカウンタとが設けられている。

【0348】

また、メータ用タイマにセットするタイマカウント値が対応する秒数としては、後述するように、該タイマがタイマ割込毎に2ずつ減算更新される場合において、最も高確率で決定される通常の変動パターンの変動表示時間である5.50秒よりも長い6秒でカウント値が0となる値がセットされるようになっている。

【0349】

尚、本実施例では、変動表示が終了して次の変動表示が開始される際に保留記憶が全て消化されても、該保留記憶の全消化後においてメータ用タイマに残存時間が存在する可能性が大きくなるようにするために、最も高確率で決定される通常の変動パターンの変動表示時間を基準として、該通常の変動パターンの変動表示時間よりも少しだけ長い時間をメータ用タイマの設定時間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら6秒よりも長い7秒や8秒を設定するようにしても良いし、本発明のように、低ベース中においてのみポイント付与を実施する場合にあっては、これら低ベース中において各変動パターンが決定される確率を算出し、該算出した確率に各変動パターンの変動時間を乗じた値を合計することで、低ベース中における変動表示の平均変動時間LH(秒)を算出し、該平均変動時間LH(秒)を基準とする設定時間、例えば、平均変動時間LHが7.8秒であれば、設定時間として8秒を決定するようにしても良い。

【0350】

一方、ステップS723aにおいて背景維持タイマのセットが有る場合(ステップS723a; Yes)には、背景維持タイマをリセットする(ステップS920)とともに、セットされているモードフラグを維持することで、セットされているモードフラグに基づくモードを維持(ステップS921)して、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、第3モードフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS922)。第3モードフラグがセットされている場合(ステップS922; Yes)に

は、ポイントゲージを第3モードであることを示す赤色表示(ステップS924)としてステップS927に進み、第3モードフラグがセットされていない場合(ステップS922; No)には、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、第2モードフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS923)。

【0351】

第2モードフラグがセットされている場合(ステップS923; Yes)には、ポイントゲージを第2モードであることを示す青色表示(ステップS925)としてステップS927に進み、第2モードフラグがセットされていない場合(ステップS923; No)には、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に、第1モードフラグがセットされていると判定し、ポイントゲージを第1モードであることを示す黄色表示(ステップS926)としてステップS927に進む。そして、ステップS927において、演出表示装置9におけるメータ表示を開始し、メータ用タイマのタイマカウントを開始して当該タイマ割込における処理を終了する。

10

【0352】

このように、メータ用タイマのタイマカウントが開始されている状態においてタイマ割込が発生した場合には、ステップS712にてYesと判定されてステップS750に進み、始動入賞指定コマンド受信フラグ、一般入賞指定コマンド受信フラグ、ポイントゲート通過指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する(ステップS750)。尚、これらコマンド受信フラグは、始動入賞指定コマンドや、一般入賞指定コマンドや、ポイントゲート通過指定コマンドの受信に応じて、ステップS704のコマンド解析処理においてセットされる。

20

【0353】

このステップS750の判定においては、始動入賞指定コマンド受信フラグの有無判定を実施して無しと判定されたとき 一般入賞指定コマンド受信フラグの有無判定を実施して無しと判定されたとき ポイントゲート通過指定コマンド受信フラグの有無判定を実施するように、判定を順次実施していき、いずれかのコマンド受信フラグがセットされていると判定されたときには、その時点で判定を終了してステップS751に進むとともに、後述するステップS755では、有りを判定したコマンド受信フラグのみをリセットすることで、異なるコマンド受信フラグが同時にセットされている場合であっても、個々のコマンド受信フラグに対応するポイントが、ステップS752において付与されるようになっている。

30

【0354】

ステップS750の判定において、いずれのコマンド受信フラグもセットされていない場合には、ステップS757に進む。一方、上記したいずれかのコマンド受信フラグがセットされている場合には、ステップS751に進んで、その時点におけるメータ用タイマの残時間を特定し、該特定したメータ用タイマの残時間に対応するポイント数を、付与するポイント数として決定する。

【0355】

具体的には、残時間が2/3以上である場合には、3ポイントを付与するポイント数として決定し、残時間が1/3以上~2/3までの範囲である場合には、2ポイントを付与するポイント数として決定し、残時間が1/3未満である場合には、1ポイントを付与するポイント数として決定する。

40

【0356】

尚、本実施例では、残時間が多い方が多くのポイント数が付与するポイント数として決定される形態を例示したが、このようにすることは、保留記憶数が上限に達している状態や、スーパーリーチが発生している場合であっても、多くのポイントを獲得しようとして、遊技球を発射して始動入賞や一般入賞やポイントゲート33の通過をさせようとするので、これら、保留記憶数が上限に達している状態や、スーパーリーチが発生している場合において遊技が中断されてしまうことを防止できる効果を高めることができることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、本実施例とは逆に、残時間が少ない

50

方が多くのポイント数が付与するポイント数として決定されるようにしたり、特定の残時間帯、例えば、残時間が  $1/3$  以上  $\sim 2/3$  までの範囲である場合において最も多くのポイント数が付与するポイント数として決定されるようにしても良い。

#### 【0357】

そして、ステップ S 7 5 2 に進んで、ステップ S 7 5 1 にて決定したポイント数を連続付与ポイントと、遊技履歴テーブルの「今回」に対応する所有ポイントに加算するとともに、連続個数に 1 を加算更新する。

#### 【0358】

次に、ステップ S 7 5 3 a に進んで、ステップ S 7 5 0 において始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされていると判定されたか否かを判定する（ステップ S 7 5 3 a）。ステップ S 7 5 0 において始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされていると判定されていない場合（ステップ S 7 5 3 a ; No）、つまり、ステップ S 7 5 0 においてセットされていると判定されたのが一般入賞指定コマンド受信フラグ、ポイントゲート通過指定コマンド受信フラグのいずれかであれば、ステップ S 7 5 4 b に進み、ステップ S 7 5 0 において始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされていると判定されていない場合（ステップ S 7 5 3 a ; Yes）は、ステップ S 7 5 3 b に進む。

#### 【0359】

ステップ S 7 5 3 b では、ステップ S 7 5 0 において始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされていると判定されていることに基づいて、始動入賞指定コマンドが示す始動入賞が、保留予告対象の入賞であるか否か、つまり、本実施例におけるスーパーリーチ当り、またはスーパーリーチはずれとなる始動入賞であるか否かを判定する。具体的には、受信した始動入賞指定コマンドが第 1 始動入賞口への入賞指定であるか第 2 始動入賞口への入賞指定であるかを判定する。そして、受信した始動入賞指定コマンドが第 1 始動入賞口への入賞指定である場合は、第 1 特図の特図保留記憶領域の最も下位に記憶されている保留記憶がスーパーリーチ当りを示す「3」であるか、またはスーパーリーチはずれを示す「2」であるか否かを判定し、受信した始動入賞指定コマンドが第 2 始動入賞口への入賞指定である場合は、第 2 特図の特図保留記憶領域の最も下位に記憶されている保留記憶がスーパーリーチを示す「3」であるか、またはスーパーリーチはずれを示す「2」であるか否かを判定する（ステップ S 7 5 3 b）。

#### 【0360】

受信した始動入賞指定コマンドが示す始動入賞が保留予告対象の入賞である場合（ステップ S 7 5 3 b ; Yes）は、特図保留記憶領域に他の保留予告対象となる保留記憶が記憶されていなければ、保留予告対象入賞に応じた付加ポイントとして 20 ポイント（図 18 参照）を連続付与ポイント及び遊技履歴テーブルの「今回」に対応する所有ポイントに加算して（ステップ S 7 5 4 a）ステップ S 7 5 5 に進む。尚、特図保留記憶領域に他の保留予告対象となる保留記憶が記憶されている場合は、連続付与ポイント及び遊技履歴テーブルの「今回」に対応する所有ポイントに付与ポイントを加算すること無くステップ S 7 5 5 に進む。

#### 【0361】

受信した始動入賞指定コマンドが示す始動入賞が保留予告対象の入賞でない場合（ステップ S 7 5 3 b ; No）は、図 18 に示す付加ポイント数テーブルに従って付与ポイントを、連続付与ポイントと、遊技履歴テーブルの「今回」に対応する所有ポイントに加算して（ステップ S 7 5 4 b）ステップ S 7 5 5 に進む。尚、この時、連続付与ポイントと、遊技履歴テーブルの「今回」に対応する所有ポイントに加算される付与ポイントは、特図保留記憶領域に保留予告対象となる保留記憶が記憶されていれば、特図保留記憶領域に保留予告対象となる保留記憶が記憶されている場合よりも多くなっている。

#### 【0362】

具体的に、本実施例では前述したように、特図保留記憶領域に保留予告対象となる保留記憶が記憶されていない状態では、メータ用タイマのタイマカウント開始からポイントゲート 3 3 及び始動入賞口 1 3、1 4 を通過した遊技球の合計数である連続個数が 10 個以

10

20

30

40

50

下であれば0ポイント、連続個数が11個以上30個以下であれば0ポイント、連続個数が31個以上50個以下であれば1ポイント、連続個数が51個以上75個以下であれば3ポイント、連続個数が76個以上であれば5ポイントが付与ポイントとして加算される。また、特図保留記憶領域に保留予告対象となる保留記憶が記憶されている状態では、メータ用タイマのタイマカウンタ開始からポイントゲート33を通過した遊技球の連続個数が10個以下であれば1ポイント、連続個数が11個以上30個以下であれば2ポイント、連続個数が31個以上50個以下であれば3ポイント、連続個数が51個以上75個以下であれば5ポイント、連続個数が76個以上であれば10ポイントが付与ポイントとして加算される。

#### 【0363】

10

尚、本実施例では、遊技球の個々の入賞やポイントゲート33通過毎に、連続個数に応じた付加ポイントを加算しているが、例えば、連続個数の規定値を10、30、50、75、100等に予め決定しておき、これら規定値に達する毎に付加ポイントを加算するようにしても良い。

#### 【0364】

次に、ステップS755に進んで、ステップS750にてセットされていると判定したコマンド受信フラグをリセット(ステップS755)した後、メータ用タイマをリセット(初期化)(ステップS756)することで最初から設定時間の計時が開始される。そして、ステップS771に進み、ステップS752、ステップS754aまたはステップS754bにて加算されたポイント数に応じて、ポイントゲージ長さを増加更新し、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS772)。ポイント付与停止・モード固定フラグがセットされている場合(ステップS772; Yes)は、ステップS743に進み、ポイント付与停止・モード固定フラグがセットされていない場合(ステップS772; No)は、演出モード種別判定テーブルに基づいて、現在の連続ポイント付与数が25未満であるか否かを判定する(ステップS773)。

20

#### 【0365】

現在の連続ポイント付与数が25未満である場合(ステップS773; Yes)は、ステップS743に進み、現在の連続ポイント付与数が25以上である場合(ステップS773; No)は、演出モード種別判定テーブルに基づいて、現在の連続ポイント付与数が100未満(25以上100未満)であるか否かを判定する(ステップS774)。現在の連続ポイント付与数が100未満である場合(ステップS774; Yes)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第1モードフラグがセットされているか否かを判定する(S776)。第1モードフラグがセットされている場合(S776; Yes)はステップ743に進み、第1モードフラグがセットされていない場合(S776; No)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第1モードフラグをセットして(ステップS777)、ポイントゲージを第1モードであることを示す黄色表示に更新する(ステップS778)。そして、演出表示装置9に表示されている背景画像を第1モードであることを示す夕方の画像に更新し(ステップS779)、ステップS743に進む。

30

40

#### 【0366】

また、ステップS774において、現在の連続ポイント付与数が100以上である場合(ステップS774; No)は、演出モード種別判定テーブルに基づいて、現在の連続ポイント付与数が250(100以上250未満)であるか否かを判定する(ステップS775)。現在の連続ポイント付与数が250未満である場合(ステップS775; Yes)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第2モードフラグがセットされているか否かを判定する(S780)。第2モードフラグがセットされている場合(S780; Yes)はステップ743に進み、第2モードフラグがセットされていない場合(S780; No)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域から第1モードフラグをクリアする(ステップS781)とともに、演出制御用

50

マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第2モードフラグをセットして(ステップS782)、ポイントゲージを第2モードであることを示す青色表示に更新する(ステップS778)。そして、演出表示装置9に表示されている背景画像を第2モードであることを示す夜の画像に更新し(ステップS784)、ステップS743に進む。

【0367】

ステップS775において、現在の連続ポイント付与数が250以上である場合(ステップS775; No)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第3モードフラグがセットされているか否かを判定する(S785)。第3モードフラグがセットされている場合(S785; Yes)はステップS743に進み、第3モードフラグがセットされていない場合(S785; No)は、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域から第2モードフラグをクリアする(ステップS786)とともに、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域に第3モードフラグをセットして(ステップS787)、ポイントゲージを第3モードであることを示す青色表示に更新する(ステップS788)。そして、演出表示装置9に表示されている背景画像を第2モードであることを示す夜の画像に更新し(ステップS789)、ステップS743に進む。

【0368】

一方、いずれのコマンド受信フラグもセットされていない場合(ステップS750; No)においてステップS750から移行するステップS757においては、連続個数が所定数である100以上であるか否かを判定し(ステップS757)、連続個数が100以上でない場合(ステップS757; No)には、ステップS759に進む。一方、連続個数が100以上である場合(ステップS757; Yes)には、ステップS758に進んで、メータ用タイマから減算するカウント数として3を決定し、該決定したカウント数3をメータ用タイマから減算更新した後、ステップS762に進む。

【0369】

つまり、連続個数が100以上である場合には、1回のタイマ割込においてカウント数3ずつ減算されていくことになるので、カウント数2ずつ減算した場合に6秒となるメータ用タイマのカウントが、4秒にてカウントアップするようになる、つまり、ポイントが付与される時間が短くなることで、ポイントが付与される難度が高められる。

【0370】

一方、連続個数が100以上でない場合に移行するステップS759においては、第1特図の特図保留記憶領域に大当りに対応する保留記憶が存在するか否か、つまり、第1特図の特図保留記憶領域に大当りに該当する保留記憶のデータ、具体的には、大当りに対応する「3」のデータが格納されているか否かを判定する。

【0371】

大当りに対応する「3」のデータが格納されていない場合には、ステップS761に進んで、メータ用タイマから減算するカウント数として通常値である2を決定し、該決定したカウント数2をメータ用タイマから減算更新した後、ステップS762に進む。

【0372】

一方、大当りに対応する「3」のデータが格納されている場合には、ステップS760に進んで、メータ用タイマから減算するカウント数として1を決定し、該決定したカウント数1をメータ用タイマから減算更新した後、ステップS762に進む。

【0373】

つまり、大当りに対応する「3」のデータが特図保留記憶領域に格納されている場合、つまり、当該保留記憶に対応する始動入賞時の抽選において大当たりとなることが事前に決定されている場合には、1回のタイマ割込においてカウント数が、通常の2よりも少ない1ずつ減算されていくことになるので、カウント数2ずつ減算した場合に6秒となるメータ用タイマのカウントが、12秒にてカウントアップするようになる、つまり、ポイントが付与される時間が長くなることで、ポイントが付与される難度が低められる(易度が高められる)。

## 【0374】

そして、ステップS762では、減算更新後のメータ用タイマがタイマアップしているか否かを判定し、タイマアップしている場合には、ステップS764に進んで、メータ表示（連続個数、連続付与ポイント数の表示）を終了して当該処理を終了する一方、タイマアップしていない場合には、ステップS743に進む。

## 【0375】

ステップS743のメータ表示更新処理では、初期化されたメータ用タイマに応じたメータ表示、つまり、メータが変色されていない状態のメータに更新されるとともに、連続数と連続付与ポイントの表示も、加算後の値に更新され、当該タイマ割込における処理を終了する。

10

## 【0376】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1において、ポイントの付与が実施される場合に演出表示装置9の表示画面で実行される表示について図35～図42を参照して説明する。

## 【0377】

尚、以下の説明では、本実施例のポイント付与開始条件である第1保留記憶数が上限値（4個）に達した場合を例示しているが、他の開始条件である、スーパーリーチが発生したときも同様である。

## 【0378】

まず、図35（A）に示すように、演出図柄の変動中において、第1保留記憶表示部18cに上限値である4個の保留が表示されると、開始条件が成立したと判定されて、表示画面の上部に特定のキャラクタが第1始動入賞口13またはポイントゲート33に遊技球を入賞させることでポイントが付与される旨を案内する案内表示が表示される。

20

## 【0379】

この案内表示が、一定時間に亘り表示されると、図35（B）に示すように、案内表示が表示画面の上部から消えると同時に、該案内表示に替えてポイントを付与可能な残り時間を示唆するタイマメータと、該タイマメータの表示が開始されてからタイマメータの表示が終了するまでの間において第1始動入賞口13または一般入賞口またはポイントゲート33に入賞または通過することで、ポイント付与の対象とされた遊技球の個数である連続個数と、該連続個数の遊技球によって付与されたポイント数の合計である連続付与ポイントと、連続付与ポイント数に応じて増減表示更新されるポイントゲージとが表示画面の上部に表示される。このとき、演出表示装置9の表示画面には、通常モードを示す昼の映像が表示されている。

30

## 【0380】

尚、遊技球によって付与されるポイントは、前述したように、1ポイントに限らず、タイマメータにおける残時間が多い場合には、3ポイントや2ポイントが付与されるので、通常においては、連続付与ポイントの値の方が、連続個数の値よりも大きくなる。

## 【0381】

そして、タイマメータの表示が開始された時点からメータ用タイマのタイマカウントが、第1保留記憶による変動表示において大当たりが決定されていない場合には、図35（B）に示す黒矢印に示す速度に相当する通常のカウント速度で開始され、タイマメータが徐々に始端から終端に向けて変色していく。メータ用タイマには、通常のカウント速度において、前述したように、最も決定確率が高い非リーチPA1-0の変動パターンの変動時間である5.5秒よりも長い6.0秒に該当するカウント値が設定されている。尚、タイマメータが短くなっていく間も、演出図柄の変動は第1保留記憶を消費しながら継続される。

40

## 【0382】

図35（B）に示すタイマカウントが開始された直後に第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があった場合には、図35（C）に示すように、連続個数が1個加算されるとともに、メータ用タイマに残っている時間が多いことに基づいて、連続付与ポイントが3ポイント加算されて表示画面における表示が更新される。更に、該第1始動

50



入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があったことに基づいてタイマカウントがリセット（初期化）されることで、タイマメータの表示が、表示画面に表示されたときの長さにもどる。また、このときのポイントゲージは、連続付与ポイントが3ポイントとなったことに基づいて、通常モードにおける3ポイント分の長さで、通常モードを示す緑色で増加更新表示される。

【0383】

尚、メータ用タイマのタイマカウントがタイマアップする直前で第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があった場合には、図35（D）及び図35（E）に示すように、連続個数が1個加算されるとともに、メータ用タイマに残っている時間が少ない（タイマメータの終端近傍まで変色している）ことに基づいて、連続付与ポイントが最も少ない1ポイント加算されて表示画面における表示が更新される。更に、該第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があったことに基づいてタイマカウントがリセットされることで、タイマメータの表示が変色していない状態に戻る。

10

【0384】

そして、図35（F）及び図35（G）に示すように、いくつかの第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過を経て連続個数が8個、連続付与ポイントが20ポイントになった状態で、第1始動入賞がなかなか発生せずに第1保留記憶数が1個の状態では演出図柄の変動が終了すると、最後の第1保留記憶を消費して演出図柄の変動が再び開始される。このとき、第1保留記憶数は当該変動表示の開始によって0個となるが、メータ用タイマにカウント値が残存している限りタイマカウントは継続される。この状態から更に、図35（H）及び図35（I）に示すように、メータ用タイマのタイマカウントがタイマアップするまでに、例えば第1始動入賞することで、第1保留記憶数が1個に表示されるとともに、遊技球の入賞が9個、連続付与ポイント数がポイントが21ポイントに表示が更新され、タイマメータの表示が変色していない状態に戻る。

20

【0385】

つまり、図35（H）及び図35（I）に示すように、保留記憶が全て消費されて0となっても、メータ用タイマのタイマカウントがタイマアップしない限り、ポイントの付与が継続されるので、ポイントを獲得し易くなっている。

【0386】

更に、図35（I）に示すタイマカウントがリセットされてから第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が複数回（例えば2回）あった場合には、連続個数が11個、連続付与ポイントが合計4ポイント加算されて表示画面における連続付与ポイントの表示が更新される。このとき、連続付与ポイント数が第1モードに切り替わる値である25ポイントに達することで、図35（J）に示すように、ポイントゲージが一旦終端まで増加更新表示された後、長さが0となるように始端まで減少更新表示される。そして、演出表示装置9の表示画面に表示されている画像が、通常モードを示す昼の画像から第1モードを示す夕方の画像に更新表示される。尚、この状態で第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があった場合のポイントゲージは、図36（A）に示すように、第1モードであることを示す黄色で増加更新表示される。

30

【0387】

以降、通常モードから第1モードに移行した後は、図36（A）及び図36（B）に示すように、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が複数回発生することで連続付与ポイント数が第2モードに切り替わる値である100ポイントに達することで、ポイントゲージが一旦終端まで増加更新表示された後、長さが0となるように始端まで減少更新表示される。そして、演出表示装置9の表示画面に表示されている画像が、第1モードを示す夕方の画像から第2モードを示す夜の画像に更新表示される。尚、この状態で第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過があった場合のポイントゲージは、図36（C）に示すように、第2モードであることを示す青色で増加更新表示される。

40

【0388】

50

これら通常モード、第1モード、第2モードにおける予告演出では、図37(A)~図37(F)に示すように、変動パターンがスペシャルPA3-1、スペシャルPA3-2でない場合、キャラクタA~キャラクタDのうち、キャラクタA~キャラクタCのうちのいずれかの表示が実行された後にリーチまたはスーパーリーチが実行されるようになっている。

【0389】

更に、第1モードから第2モードに移行した後は、図36(C)及び図36(D)に示すように、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が複数回発生することで連続付与ポイント数が第3モードに切り替わる値である250ポイントに達することで、ポイントゲージが終端まで増加更新表示された後、第3モードであることを示す赤色表示に更新される。そして、演出表示装置9の表示画面に表示されている画像が、第2モードを示す夜の画像から第3モードを示す月夜の画像に更新表示される。

10

【0390】

尚、この第3モードにおける予告演出では、図38(A)~図38(E)に示すように、通常モード、第1モード、第2モードにおける予告演出と異なり、キャラクタA~キャラクタDのうちのいずれかの表示が実行された後にリーチまたはスーパーリーチが実行されるようになっている。

【0391】

また、図39(A)及び図39(B)において黒矢印に示す速度に相当する通常のカウント速度でメータ用タイマのタイマカウントが開始された後、図39(C)に示すように、第1始動入賞に応じてスーパーリーチ大当りの変動パターンが決定されたことに基づいて、第1保留記憶表示部18cの最下位に、スーパーリーチ大当りに該当する「」の保留表示がなされる場合がある。

20

【0392】

このように第1保留記憶表示部18cの最下位にスーパーリーチ大当りとなることを示す「」の保留表示がなされた場合には、図39(D)に示すように、メータ用タイマのタイマカウントのカウント速度が図39(B)に示す通常速度よりも遅くなる、つまり、タイマメータが短くなっていく速度が半減する。

【0393】

このように、本実施例では第1保留記憶表示部18cの最下位にスーパーリーチ大当りとなることを示す「」の保留表示がなされた場合にメータ用タイマのタイマカウントのカウント速度を遅くすることで、メータ用タイマのタイマカウントがタイマアップする前に遊技球が第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過することを容易とする。また、遊技者は、第1保留記憶表示部18cに「」の保留表示がなされたことと併せてタイマメータが変色していく速度が減速されることにより、ポイント増加し易くなったと感じることで、遊技者の大当りへの期待感を高めることができ、遊技機の興趣を向上できる。

30

【0394】

つまり、第1保留記憶表示部18cに「」の保留表示がなされる場合は、スーパーリーチ大当りの場合に限らず、スーパーリーチはずれの場合もあり得るので、これら「」の保留表示が実施されたときに、タイマメータが短くなっていく速度が減速されてポイント増加し易くなったか否かによって、大当りとなるか否かを遊技者に暗示することができるようになるので、これらポイントが増加し易くなったか否かについて、遊技者に着目させることができるようになる。

40

【0395】

更に、図40(A)及び図40(B)において黒矢印に示す速度に相当する通常のカウント速度でメータ用タイマのタイマカウントが開始された後、図40(C)に示すように、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が100個以上に達する場合がある。

【0396】

50

このように第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が100個以上に達した場合には、図40(C)に示すように、メータ用タイマのタイマカウンタのカウント速度が図40(B)に示す通常の数よりも速くなる、つまり、タイマメータが変色していく速度が増大(1.5倍)する。

【0397】

このように、本実施例では遊技球の第1始動入賞口13またはポイントゲート33への入賞が100個以上に達した場合にメータ用タイマのタイマカウンタのカウント速度を速くすることで、ポイントが付与され難くなる。

【0398】

つまり、カウント速度が速くなるため、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過がメータ用タイマの残り時間が少ない時点において発生する確率が高まるために、1の入賞または通過に対して付与されるポイント数が少なくなるとともに、これら入賞または通過が発生する前にメータ用タイマがタイマアップし易くなるので、ポイントが付与され難くなる。よって、過大なポイントが付与されてしまうことが防止される。

【0399】

次に、図41(A)及び図41(B)に示すように、メータ用タイマがタイマカウント中である状態からタイムアップした後の表示状態について説明する。尚、本実施例では一例として第2モード時にメータ用タイマがタイマアップする例を例示しているが、実際にメータ用タイマがタイマアップするモードは、通常モード、第1モード、第3モードのいずれかでも構わない。

【0400】

先ず、図41(A)及び図41(B)に示すように、第2モードにおいてメータ用タイマがタイマアップし、タイマメータが終端まで完全に変色すると、図41(C)に示すように、タイマメータ、ポイントゲージ、連続個数、連続ポイント付与数が非表示となり、前述した背景維持タイマのタイマカウントが開始される。尚、このとき演出表示装置9の表示画面では、背景画像が第2モードであることを示す夜の画像のまま維持される。

【0401】

この状態で、ポイント付与開始条件が再び成立することなく背景維持タイマがタイムアップした場合は、図41(D)に示すように、背景画像が通常モードであることを示す昼の画像に更新表示される。一方、背景維持タイマがタイムアップする前にポイント付与開始条件である第1保留記憶数が所定数である4つとなった場合は、図41(E)に示すように、図35(A)に示す案内画面が再び表示される。そして、図41(F)に示すように、演出表示装置9の表示画面に再びタイマメータ、ポイントゲージ、連続個数、連続ポイント付与数が表示され、メータ用タイマのタイマカウントが開始される。尚、このときのポイントゲージ、連続個数、連続ポイント付与数は、図41(B)に示すメータ用タイマがタイムアップした時点の状態であり再び表示される。以降は、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が発生する毎に、再び表示されたポイントゲージ、連続個数、連続ポイント数が加算表示されていく。

【0402】

尚、図42(A)及び図42(B)に示すように、メータ用タイマのタイマカウント中に保留記憶数が0になり、且つ演出図柄の変動が停止している状態では、押しボタン516を長押しすることで、図33(b)に示すメニュー画面を演出表示装置9の表示画面に表示させることが可能となる。このメニュー画面において操作レバー600及び押しボタン516を操作することで「ポイント付与設定」を選択決定すると、メータ用タイマのタイマカウントが停止され、メータ用タイマがタイムアップすることがなくなる。この状態では、メニュー画面において操作レバー600及び押しボタン516を操作することで「ポイント付与設定」を再び選択決定するか、パチンコ遊技機1が非稼動状態となるか、遊技状態が大当たり遊技状態に移行するまで現在のモード(図42では第2モード)が維持されるようになる。尚、このモードが維持されている状態では、第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート通過が発生してもポイントの付与も発生することが

ない。

【0403】

尚、メニュー画面において「ポイント付与設定」を選択決定する操作は、ポイント付与開始条件が成立していない通常モードであっても可能であるが、その場合は、メニュー画面において操作レバー600及びブッシュボタン516を操作することで「ポイント付与設定」を再び選択決定するか、パチンコ遊技機1が非稼動状態となるか、遊技状態が大当り遊技状態に移行するまでの間、ポイント付与開始条件が成立したとしてもポイントの付与自体が実行されることがなくなる。このため、ポイントの付与を望まない遊技者は、予めメニュー画面において「ポイント付与設定」を選択決定しておくことで、ポイント付与に伴う演出が実行されることがない状態において遊技を行うことができる。

10

【0404】

次に、管理装置の一例である管理サーバ1000について説明すると、管理サーバ1000は、CPU、RAMなどを備えた一般的なサーバコンピュータにて構成されており、インターネットを介して携帯端末1001からアクセス可能とされており、遊技履歴の管理や、パスワードの発行などを行う。

【0405】

管理サーバ1000は、遊技者の情報を管理する遊技者データベースや各遊技履歴が登録される遊技履歴データベース及び遊技者に対して付与される特典データを格納する特典データベースを備えている。

【0406】

遊技者データベースは、遊技者を個々に識別可能であって、該遊技者が使用する携帯端末1001に固有に付与された端末ID(SIMデータ)に対応付けて、該遊技者に対して発行されたパスワード、ポイント、レベル、総始動回数(共通データ)、総大当り回数(共通データ)、総確変回数(共通データ)、大当りB回数(固有データ)、ミッション(固有データ)等の各種データが格納されている。

20

【0407】

また、遊技履歴データベースは、に示すように、遊技を行った遊技者の所有する携帯端末1001の端末ID(SIMデータ)及び遊技日時に対応して、当該遊技の遊技にて入力されたパスワードと、当該遊技にて付与されたポイント、当該遊技終了時のレベル、当該遊技での始動回数、当該遊技での大当り回数、当該遊技での確変回数、当該遊技での大当りB回数、ミッション等のデータが格納されている。

30

【0408】

特典データベースは、に示すように、特典を識別可能な特典IDに対応して、特典データの格納場所、特典データの種別、特典を付与する条件の種別、該当する種別の条件値が格納されている。条件の種別としては、ポイント数、レベル、ミッションの達成率、ゲーム数、BB回数、RB回数、などが設定可能であり、その種別に応じた条件値が設定可能とされている。

【0409】

本実施例では、遊技履歴データベースにおいて、遊技者の所持する端末IDに関連付けられて記憶されているポイント数が、特典データベースにて壁紙やキャラ画像等の特典に関連付けられて格納されている条件の種別のポイント数を上回ると、遊技者は携帯端末1001において、管理サーバ1000から特典である壁紙やキャラ画像等をダウンロードして獲得することができるようになっている。つまり、遊技者は、遊技で獲得したポイントによって特典を獲得することができる。

40

【0410】

次に、パスワードを発行し、パチンコ遊技機1にて遊技を行う際の管理サーバ1000及びパチンコ遊技機1の動作を、図32に基づいて説明する。

【0411】

図32に示すように、携帯端末1001から新たなパスワードの発行要求がなされると、管理サーバ1000は、発行要求を行った携帯端末の端末識別情報が、遊技者データベ

50

ースに登録されている端末識別情報と一致するか否かを判定し、一致する端末ID（端末識別情報）がない場合には、発行不可としてその旨を携帯端末1001に対して通知する。

【0412】

一方、発行要求を行った携帯端末1001の端末IDが、遊技者データベースに登録されている端末IDと一致した場合には、端末IDに対応するレベル、総始動回数、総大当り回数等の遊技履歴に基づく履歴情報を遊技者データベースから取得してパスワードを発行する。

【0413】

パスワードは、前述したパスワードの解析手順と逆の手順にて生成される。まずは、該当する端末IDのレベル、総始動回数、総大当り回数等の履歴情報を取得し、取得したデータ（履歴情報）に基づいて96ビットの値を作成する。この際、共通データについては60ビット、固有データについては36ビットを割り当てる。

【0414】

次いで、作成した96ビットの値を6ビット毎に分断し、10進数に置き換え、置き換えた値をパスワード解析テーブルに基づいて文字に置き換えることにより、16文字のパスワードを生成する。

【0415】

次いで、遊技者データベースの該当する端末IDに登録されているパスワード、すなわち前回発行されたパスワードと一致するか否かを判定し、一致する場合には、前述した手順にて前回のパスワードと一致しないと判定されるまで、再度パスワードを生成する。

【0416】

管理サーバ1000は、上記のようにして前回のパスワードと一致しないパスワードを発行し、発行要求を行った携帯端末1001に送信するとともに、遊技者データベースにおいて発行要求を行った携帯端末の端末IDに対応するパスワードを今回発行したパスワードに更新する。

【0417】

パスワードの発行要求に応じてパスワードが発行されると携帯端末1001には、発行されたパスワードが表示されることとなり、遊技者は表示されたパスワードをパチンコ遊技機1に入力する。そしてパスワードが入力されたパチンコ遊技機1では、前述のように入力されたパスワードを解析し、パスワードが認証されると、パスワードから特定されるレベル、ポイント数、総始動回数、総大当り回数、ミッション等の履歴情報がパチンコ遊技機1の遊技履歴テーブルの「遊技開始時」の格納領域の各データに反映されることにより、管理サーバ1000にて管理されているレベル、ポイント数、総始動回数、総大当り回数、ミッション等の履歴情報を引き継いで遊技を行うことが可能となる。この際、入力されたパスワードも遊技履歴テーブルに格納される。

【0418】

そして遊技者が遊技を終了し、前述した図33（b）に示すメニュー画面から「2次元コード出力」を選択することで遊技履歴テーブルに格納されているパスワードと遊技履歴の各データ、つまり、レベル、ポイント数、総始動回数、総大当り回数、総確変回数、ミッション等を取得し、これらのデータと、更新ページの所在を示すURLと、から2次元コードが生成され、演出表示装置9に表示されるとともに、遊技履歴テーブルが初期化される。

【0419】

遊技者は、携帯端末1001にて表示された2次元コードを読み取り、2次元コードから解析された遊技履歴、パスワード及び携帯端末1001の端末IDを含む更新要求を管理サーバ1000に対して行うことにより、2次元コードにて取得した遊技履歴を管理サーバ1000の遊技者データベースに反映させることができる。

【0420】

携帯端末1001から更新要求がされると、管理サーバ1000は、更新要求を行った

10

20

30

40

50

携帯端末の端末IDが、遊技者データベースに登録されている端末IDと一致するか否かを判定し、一致する端末IDがない場合には、更新不可としてその旨を携帯端末1001に対して通知する。

【0421】

一方、更新要求を行った携帯端末1001の端末IDが、遊技者データベースに登録されている端末IDと一致した場合には、更新要求から特定されるパスワードを、更新要求から特定される端末IDに対応付けて遊技者データベースに登録されているパスワードと照合する。そして、更新要求から特定されるパスワードと、遊技者データベースに登録されているパスワードと、が一致した場合には、パスワードを発行した遊技者であると認証し、認証OKである場合には、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末IDの対応する項目を更新するとともに、該端末ID及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴を遊技履歴データベースに登録した後、更新要求を行った携帯端末1001に対して更新完了を通知する。

10

【0422】

一方、認証結果が認証NGである場合には、パスワードの一致状況を判定する。一致状況が、いずれか1文字のみパスワード入力時の配列上前後1字違いの相違であるか、を判定する。尚、パスワード入力時の配列上前後1字違いとは、図33(c)に示すパスワード入力画面の前後1文字であり、例えば、正規のパスワードが「Z」であれば、その前後1字とは「Y」と「=」が該当する。

【0423】

20

そして、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違以外の相違である場合、すなわち2文字以上相違する場合や相違するのは1文字であるが、前後1字違いにあたらない場合には、更新不可としてその旨を携帯端末1001に対して通知する。

【0424】

一方で、いずれか1文字のみ前後1字違いの相違である場合には、入力ミスの条件を満たすとして、パスワードを発行した遊技者であると一応認証し、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末IDの対応する項目を更新するとともに、該端末ID及び遊技日時（現在の日時データ）に対応付けて更新要求から特定される遊技履歴を遊技履歴データベースに登録した後、更新要求を行った携帯端末1001に対して更新完了を通知する。

30

【0425】

この際、更新要求から特定される遊技履歴に基づいて遊技者データベースの該当する端末IDに対応する項目の全てを更新するのではなく、このうち総始動回数、総大当たり回数、総確変回数、大当たりB回数、ミッションなど、遊技履歴の連続性に影響のない特定の項目のみ更新し、レベルなど、遊技履歴の連続性に影響する項目の更新は行われなくなっている。また、更新完了の通知においては、パスワードが完全には一致しなかったが入力ミスの範囲であったこと、そのため、連続性に影響のない一部の項目しか更新されなかったことを併せて通知する。

【0426】

尚、本実施例では、図42に示すように、予めメニュー画面において「ポイント付与設定」を選択決定することで、演出モードを固定するとともに、ポイントが付与されない状態で遊技を行うようにしているが、例えば、変形例として図44(A)及び図44(B)に示すように、遊技者がプッシュボタン516の操作等により演出モードの固定及びポイントの付与の可否を決定するようにしてもよい。具体的には、図44(A)に示すように、第1保留記憶数がポイント付与開始条件である4つとなったとき、表示画面中にはプッシュボタン516の画像が表示される。遊技者は、このプッシュボタン516の画像を視認することでプッシュボタン516の長押し操作を行い、図44(B)に示すように、演出モードの固定及びポイントの付与の可否を「YES」と「NO」のいずれかを選択することで決定する表示画面を表示させる。

40

【0427】

50

このとき図44(B)及び図44(E)に示すように、遊技者がモードの固定及びポイント付与しない状態を示す「NO」を選択すると、演出制御用CPU120は、ポイント付与開始条件である第1保留記憶数が4つとなっていないと見做し、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM内の所定領域にポイント付与停止・モード固定フラグをセットする。このため、以降の遊技では、再びポイント付与開始条件が成立した場合であっても、演出モードの固定及びポイントの付与の可否を「YES」と「NO」のいずれかを選択することで決定する表示画面を表示するために、プッシュボタン516の画像が表示されることが無くなり、また、演出モード種別が通常モードから第1モード等に移行することも無い。

【0428】

10

一方、図44(B)及び図44(C)に示すように、遊技者が、ポイントが付与される状態を示す「YES」を選択すると、演出制御用CPU120は、該遊技者が「YES」を選択したことを契機として、演出表示装置9の表示画面にポイントゲージ、タイマメータ、連続個数、連続ポイント付与数を表示させ、ポイントの付与が可能な状態となる。以降の遊技では、図44(D)～図44(G)に示すように、メータ用タイマがタイマアップした後の背景維持タイマのタイマカウント中に再びポイント付与開始条件が成立すると、図44(B)に示すようなポイントが付与される状態とするか否かを選択する旨が表示画面に表示されることなく、メータ用タイマのタイマカウントが開始され、ポイントの付与が可能な状態となる。

【0429】

20

尚、変形例では、メータ用タイマがタイマアップした後の背景維持タイマのタイマカウント中にポイント付与開始条件が成立することで、表示画面中にタイマメータ、ポイントゲージ及びメータ用タイマがタイマアップした時点での連続個数及び連続ポイント付与数が表示され、ポイントの付与が再開されるようになっているが、本発明はこれに限定されず、例えば、メータ用タイマがタイマアップした後は、背景維持タイマとは別の操作不要期間タイマのタイマカウントが開始されるようにし、背景維持タイマのタイマアップに拘らず該操作不要期間タイマのタイマカウント中にポイント付与開始条件が成立することで、表示画面中にタイマメータ、ポイントゲージ及びメータ用タイマがタイマアップした時点での連続個数及び連続ポイント付与数が表示され、遊技者が図44(B)に示す「YES」または「NO」を選択することで演出モードの固定及びポイントの付与の可否を決定する操作を要せずにポイント付与が可能な状態となるようにしても良い。

30

【0430】

以上、本実施例によれば、メータ用タイマのタイマアップまでに第1始動入賞口、普通入賞装置の入賞口29a～29d、ポイントゲート33を通過した遊技球が検出された場合には、所定数のポイントが付与されるとともに、メータ用タイマが初期化されて最初から計時が開始されるようになるので、第1始動入賞口、普通入賞装置の入賞口29a～29d、ポイントゲート33を遊技球が連続して通過しなくても、ポイントが付与されるようになるので、ポイントの付与による遊技の中断防止効果が希釈されてしまうことや、ポイントが加算されないことによる遊技者の不満が増長されてしまうことを低減することができる。また、遊技者が意図していないときに特定開始条件の成立が判定されて特定時間の計時が開始されてしまうことを防止することができる。

40

【0431】

また、遊技者は、予めメニュー画面における「ポイント付与設定」の操作をしておけば、特定開始条件の成立と判定されるようになるので、特定開始条件が成立する都度毎に操作する煩わしさを解消することができる。

【0432】

また、特定開始条件が成立する毎に、操作をするか否かにより成立を許容するか否かを選択することができるので、遊技者は、時期を見計らって、自分の意図するタイミングにおいて特定開始条件を成立させることができる。

【0433】

50

また、許容する旨の操作を実行するタイミングが解り易くなる。

【0434】

また、一度、許容する操作がなされることで特定開始条件の成立が判定された後、所定条件が成立するまでに特定開始条件が再度成立したときには、操作が受付けられていなくても特定開始条件の成立と判定されてポイントの付与が継続されるようになるため、これら操作の手間を省くことによりポイント付与の継続を容易化することができるので、パチンコ遊技機1の興趣を向上できる。

【0435】

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

10

【0436】

例えば、前記実施例では、遊技媒体として球場の遊技球を使用したパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技媒体を、例えば、円盤状とし、該円盤状の遊技媒体が流下する遊技領域を有する遊技機としても良い。

【0437】

また、前記実施例では、ポイント処理において、大当たりとなる保留記憶が存在しているか否かを逐次判定して、大当たりとなる保留記憶が記憶されているとタイマメータのタイマカウントの途中において判定された場合には、その時点から減算するカウント値を2から1に変更することで、タイマメータの減少速度が大当たりの保留予告として「」の保留表示が表示されたことに連動して変化するので、当該「」の保留表示において大当たりとなるのではないかという示唆を、遊技者が直感的に感じることができるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメータ用タイマのタイマカウントの途中においては、タイマメータの減少速度を変化せずに、該時点のメータ用タイマの残り時間と、延長タイマフラグをセットしておき、メータ用タイマがタイマアップした時点において延長タイマフラグがセットされている場合には、該延長タイマフラグとともに記憶されている残り時間を延長時間としてメータ用タイマにセットするようにしても良い。

20

【0438】

また、前記実施例では、第1保留記憶が4つに達すること、或いは、スーパーリーチが発生した後にメータ用タイマのカウントを開始し、該メータ用タイマのカウント中に遊技球が第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート33を通過することでポイントを付与したが、メータ用タイマのカウント中における遊技球の第1始動入賞、一般入賞、ポイントゲート33の通過のうち、第1始動入賞によってのみポイントを付与したり、一般入賞によってのみポイントを付与したり、ポイントゲート33の通過によってのみポイントを付与するようにしても良いし、第1始動入賞、一般入賞、ポイントゲート33の通過のうちのいずれか2つの組み合わせだけによってポイントを付与するようにしてもよい。

30

【0439】

また、これら第1始動入賞、一般入賞、ポイントゲート33の通過ではなく、例えば、アウト口26への流入や、特別可変入賞球装置20への入賞によってポイントを付与するようにしても良い。

40

【0440】

また、前記実施例では、ポイントの付与を、遊技球が第1始動入賞または一般入賞またはポイントゲート33を通過することで実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技領域7内に遊技球が通過可能な通過可能領域をさらに設け、該通過可能領域を遊技球が通過することによって、ポイントを付与するようにしても良い。

【0441】

また、前記実施例では、第1保留記憶が4つに達すること、或いは、スーパーリーチ発生していることのいずれかが成立していることを、ポイントを付与するポイント付与開始条件としたが、ポイント付与開始条件が成立する第1保留記憶の数は、最大値である4つ

50



の以外にも2つまたは3つに達することで成立するようにしてもよい。

【0442】

また、前記実施例では、ポイントが付与される時には、タイマメータが表示されるために、保留表示されている保留記憶がポイント対象になっていることについて、特別な表示を実施して遊技者に報知していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ポイント対象の（ポイントが付与された）保留記憶については、第1保留記憶表示部18cの保留記憶が表示されている部位に蝶のような指標画像を重ねて表示させ、更にこの指標画像が第1保留記憶表示部18cの保留記憶が新たに表示される毎に、新たに表示される保留記憶を次々に渡って行くような演出表示を行うことで、これら第1保留記憶表示部18cに表示されている保留記憶がポイント付与の対象であることを示唆するようにしてもよい。

10

【0443】

また、前記実施例では、第1保留記憶が4つに達すること、或いは、スーパーリーチが発生した後にタイマメータを表示し、タイマメータが変色していくことでポイントを付与可能な残り時間を示唆したが、ポイントを付与可能な残り時間の示唆態様としては、例えば、タイマメータの代わりにポイントを付与可能な残り時間を明確に表示するようにしてもよいし、逆に、タイマメータの代わりに風船を表示し、該風船がポイントを付与可能な残り時間が短くなっていくに連れて膨張していき、メータ用タイマがタイマアップすることで風船が破裂するように表示する他、タイマメータの代わりにキャラクタを表示させ、該キャラクタの服の色がポイントを付与可能な残り時間が短くなっていくに連れて変化するようにし、ポイントを付与可能な残り時間がタイマメータとして示唆されている場合よりも曖昧に示唆するようにしてもよい。

20

【0444】

また、前記実施例では、遊技を実施していないときに、メニュー画面から「ポイントゲーム」のメニューを選択することで、ポイントを倍加または0とするポイントゲームを実施可能としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技中においてもポイントゲームを選択することが可能な構成とし、ポイントゲームの演出を遊技中における演出図柄の変動が実行されているリーチ中や、メータ用タイマのカウントがタイマアップしたとき等の特定のタイミングにおいて実行し、このポイントゲームの演出の結果倍加したポイントまたは0ポイントを付与されたポイントとしてもよい。

30

【0445】

また、前記実施例では、ポイントゲームにおいて演出制御用CPU120によって乱数を抽出して、該抽出した乱数によってバトル演出の勝敗を所定の確率のみで判定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら勝敗を判定する際、演出制御用CPU120が遊技履歴テーブルを参照することで、「今回遊技」の格納領域に格納されている総始動回数と総大当たり回数及び総確変回数とに基づいて今回の遊技履歴が勝ちか否かを判定し、例えば、今回の遊技履歴が勝ちである場合には、バトル演出における味方キャラクタが勝利し易い様、バトル演出における勝率を変化させるようにしてもよい。

【0446】

また、前記実施例では、ポイント付与の開始条件を第1特別図柄表示器8aにおいて所定時間以上の変動表示を実施するスーパーリーチの発生とするとともに、メータ用タイマに設定される時間が、はずれのスーパーリーチの場合には、スーパーリーチの変動時間よりも短い6秒であるために、スーパーリーチの変動が終わる前に、メータ用タイマがタイマアップしてタイマメータの表示が終了して、ポイントの付与が実施されなくなってしまう状態が発生する場合があるので、例えば、開始条件がスーパーリーチの発生である場合には、大当たりの保留記憶が第1保留表示バッファに記憶されている場合と同じく、減算するカウント値を-1に変更して、メータ用タイマのカウント時間が長くなるようにして、スーパーリーチの変動パターンの変動時間の終了とともに、或いは、スーパーリーチの変動パターンの変動時間の終了後においてタイマアップするようにしてもよい。

40

【0447】

50

また、前記実施例では、信頼度閾値を信頼度とし、信頼度以上の信頼度を有するスーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示が実行される場合をポイント付与開始条件の一例として説明したが、信頼度閾値を信頼度とすることで信頼度以上の信頼度を有するスーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示並びにスーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示が実行される場合や、信頼度閾値を信頼度とすることで信頼度以上の信頼度を有するスーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターンの変動表示が実行される場合のみをポイント付与開始条件としてもよい。

【0448】

10

また、前記実施例では、獲得したポイントにより、管理サーバ 1000 に記憶されている特典が付与される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 において、これらポイントを使用して特殊ステージに移行したり、ポイントを使用して特別な演出を追加するように、遊技機において特典を付与するようにしても良い。

【0449】

また、前記実施例では、遊技終了時における 2 次元コードの出力に応じてポイントをリセットする形態を例示したが、これら 2 次元コードを出力しない遊技機の場合にあっては、ポイントがリセットされないことにより、先に遊技していた他人のポイントが、後の遊技者に引き継がれてしまう不都合を生じ易くなってしまいうので、所定の遊技状態である、例えば大当たりが発生したことに応じて、ポイントをリセット（初期化）するようにしても良い。

20

【0450】

また、前記実施例では、遊技者が残存する時間を容易に把握できるようにタイマメータが徐々に変色してく様子を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら残存する時間や経過した時間を、タイマメータの長さが徐々に長くなっていく様にて報知するようにしても良い。

【0451】

また、前記実施例では、遊技者が獲得したポイントを携帯端末 1001 の待機画面画像（壁紙画像）やキャラクタ画像等の特典の獲得に使用できる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これらのポイントを、パチンコ遊技機 1 のメーカーが提供する、所定のサービス等に使用可能なメーカーポイント（フィーバーコインやマイレージ等）を獲得できるようにしたり、或いは、獲得玉（遊技球）自体を獲得できるようにしたり、遊技者にとって有利は遊技状態である確変状態や時短状態を獲得できるようにしても良い。更には、例えば、遊技領域 7 の向かって右領域に、遊技球が通過可能なゲートを内部に有する特別可変入賞球装置 20 を備え、該特別可変入賞球装置 20 が開放したときに遊技球がゲートを通過することで確変状態が発生するパチンコ遊技機であれば、所定数以上のポイントを所有していない場合には、特別可変入賞球装置 20 が開放されるタイミングを報知しないことで確変状態になり難いが、所定数以上のポイントを所有している場合には、特別可変入賞球装置 20 が開放されるタイミングを報知することにより、特別可変入賞球装置 20 に遊技球を入賞し易くさせることで、確変状態になり易くする等のように、遊技者にとって有利となるタイミング等の報知を獲得できるようにしても良い。

30

40

【符号の説明】

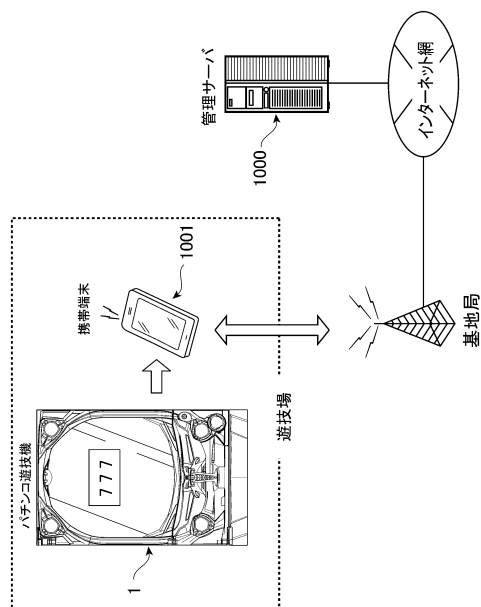
【0452】

1	パチンコ遊技機
8 a	第 1 特別図柄表示器
8 b	第 2 特別図柄表示器
13 a	第 1 始動口スイッチ
29 a , 29 b	入賞口

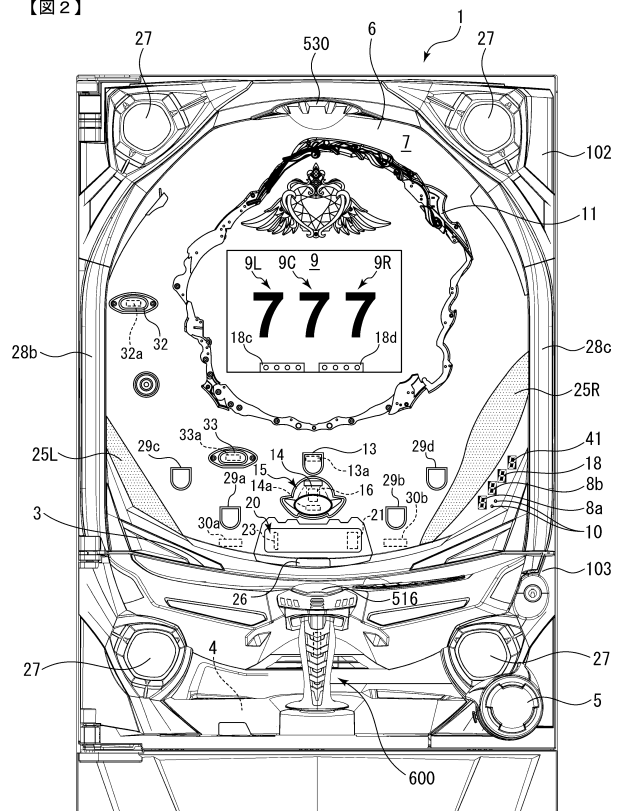
50

2 9 c , 2 9 d	入賞口
3 0 a , 3 0 b	入賞口スイッチ
3 3	ポイントゲート
3 3 a	ポイントゲートスイッチ
1 2 0	演出制御用 C P U

【図 1】  
【図1】

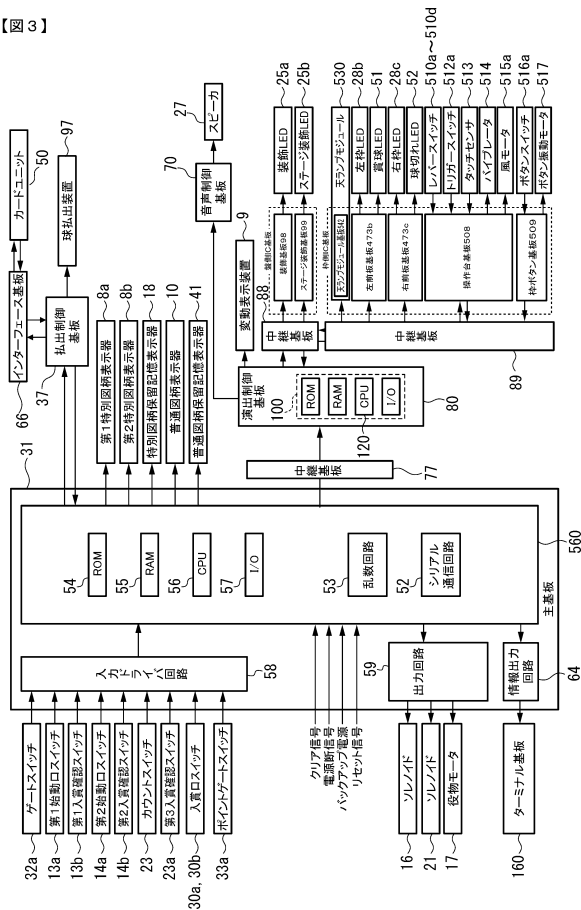


【図 2】  
【図2】



【 図 3 】

【図 3】



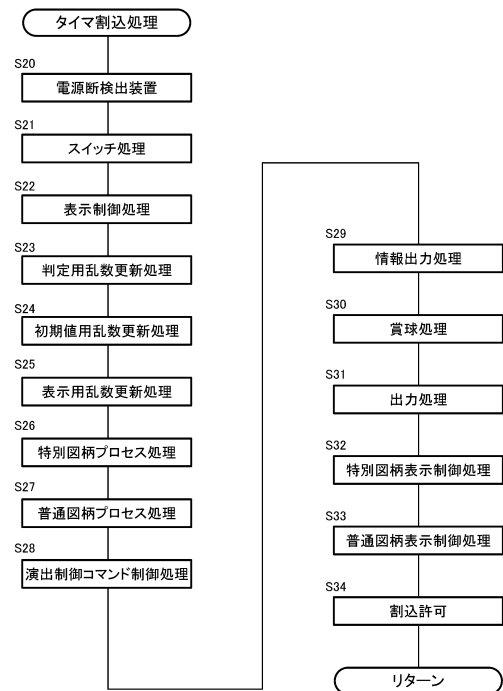
【 図 5 】

【図 5】

可変表示結果	変動(ターン)	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-0	なし	非リーチ	1.25	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.50	短縮なし。通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	2.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	17.50	通常変動ではずれ後、 滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(2回)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回 ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマルB	10.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	擬似連(2回)	ノーマルC	21.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の 最終変動でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-4	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の 最終変動でノーマルリーチではずれ
	スペシャルPA3-1	擬似連(3回)	ノーマル または スペシャル	22.00	各持ち手を得よう再変動3回の演出内容で いずれかのリーチではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-3	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマルB	21.50	ノーマルリーチで大当たり
確変大当たりA	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマルC	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の 最終変動でノーマルリーチで確変大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終 変動でノーマルリーチで確変大当たり
	スペシャルPA3-2	擬似連(2回)	ノーマル または スペシャル	22.00	各持ち手を得よう再変動2回の演出内容で いずれかのリーチで確変大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで確変大当たりA
	スーパーPB3-5	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで確変大当たりA
確変大当たりB /小当り	スーパーPB3-6	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCで確変大当たりA
	特殊PG1-1	なし	非リーチ	2.50	通常変動で確変大当たりB 又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で 確変大当たりB又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(2回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動2回で 確変大当たりB又は小当り
	特殊PG2-1	滑り	ノーマルA	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で確変 大当たりB又は小当り
確変大当たりC /小当り	特殊PG2-2	擬似連(2回)	ノーマルB	20.50	リーチはずれ後に再変動2回で 確変大当たりB又は小当り

【 図 4 】

【図 4】



【圖 6】

【図 6】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0～39	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3～13	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【 図 7 】

【 図 7 】

(a) 大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR[0~65535]と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13759 (確率:1/131)	1020~1520, 13320~14458 (確率:1/13)

130a

(b) 小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR[0~65535]と比較される)
54000~54979 (確率:1/23)

130b

(c) 小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR[0~65535]と比較される)
54000~54654 (確率:1/40)

130c

(d) 大当り種別判定テーブル

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)	
確変大当りA	確変大当りB
0~27	28~39

131a

【 図 8 】

【 図 8 】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定 (確変大当りA指定)	確変大当りAに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定 (確変大当りB指定)	確変大当りBに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	確変大当りA開始指定	確変大当りAの開始画面を表示することの指定
A0	02	確変大当りB開始指定	確変大当りBの開始画面を表示することの指定
A0	03	小当り開始指定	小当りの開始画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A3	01	確変大当りA終了指定	確変大当りAの終了画面を表示することの指定
A3	02	確変大当りB終了指定	確変大当りBの終了画面を表示することの指定
A3	03	小当り終了指定	小当りの終了画面を表示することの指定
A4	01	始動入賞1指定	第1始動入賞口への入賞指定
A4	02	始動入賞2指定	第2始動入賞口への入賞指定
A4	03	一般入賞指定	一般入賞口への入賞指定
A4	04	ポイントゲート通過指定	ポイントゲートの通過指定

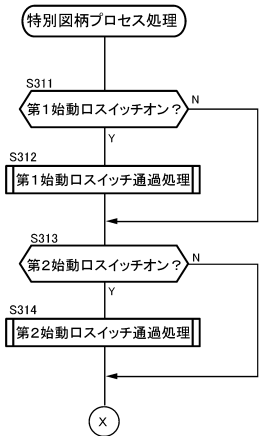
【 図 9 】

【 図 9 】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B0	03	時短終了指定	時短状態が終了したことの指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B2	XX	確変回数指定	確変状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

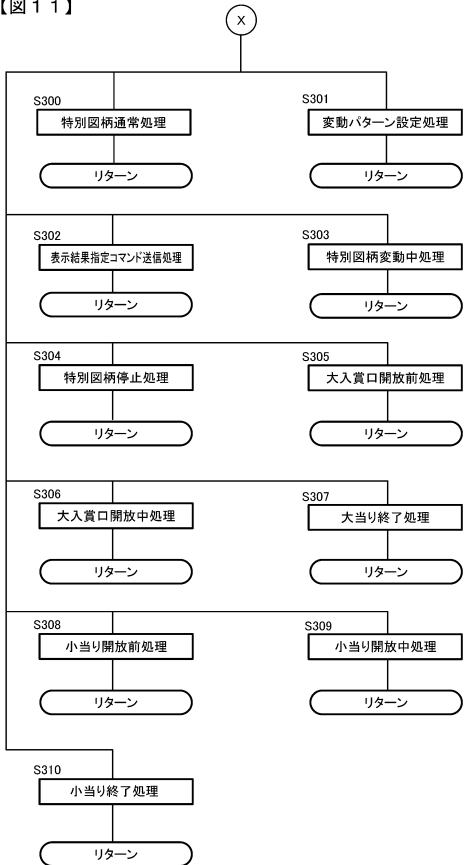
【 図 1 0 】

【 図 1 0 】



【 図 1 1 】

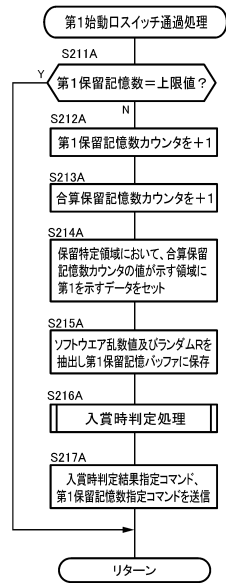
【 図 1 1 】



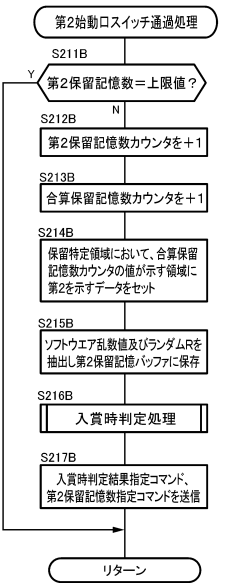
【図 1 2】

【図 1 2】

(A)



(B)



【図 1 3】

【図 1 3】

(A)

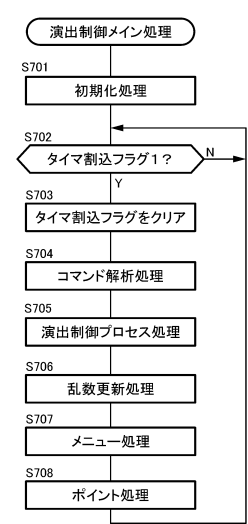
保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	-	-	-

(B)

第1保留記憶バッファ		第2保留記憶バッファ	
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域
第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第1保留記憶数=4に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域

【図 1 4】

【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】

乱数	範囲	用途
SR1	1 ~ 10	予告演出実施決定用
SR2	1 ~ 60	予告演出種別決定用

【図 1 6】

【図 1 6】

演出モード種別判定テーブル

連続ポイント付与数P	演出モード種別
P < 25	通常(昼)モード
25 ≤ P < 100	第1(夕暮れ)モード
100 ≤ P < 250	第2(夜)モード
250 ≤ P	第3(月夜)モード

【図 1 8】

【図 1 8】

付加ポイント数テーブル

	保留予告なし	保留予告有り
連続個数 ≤ 10	0ポイント	1ポイント
連続個数 ≤ 30	0ポイント	2ポイント
連続個数 ≤ 50	1ポイント	3ポイント
連続個数 ≤ 75	3ポイント	5ポイント
76 ≤ 連続個数	5ポイント	10ポイント
保留予告対象入賞	20ポイント	-

【図 1 7】

【図 1 7】

遊技履歴テーブル

項目	遊技開始時	今回遊技
パスワード	*****	-
レベル	**	**
ポイント	***	**
総始動回数	***回	***回
総大当たり回数	***回	*回
総確変回数	**回	*回
：	：	：
追加演出データ	A楽曲*	
追加演出データ	B楽曲*	
総大当たりB回数	**回	*回
：	：	：
総ストーリーリーチ回数	*回	*回
：	：	：
ミッションN	-	-

## 【図 19】

【図 19】 スペシャルPA3-1、PA3-2非決定時

(a) 予告演出決定用テーブルA (通常モード)

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	A <sub>1-1</sub>	A <sub>1-2</sub>	A <sub>1-3</sub>
(2)キャラクタBアニメーション	B <sub>1-1</sub>	B <sub>1-2</sub>	B <sub>1-3</sub>
(3)キャラクタCアニメーション	C <sub>1-1</sub>	C <sub>1-2</sub>	C <sub>1-3</sub>
(4)キャラクタDアニメーション	O	O	O

$A_{1-1} + B_{1-1} + C_{1-1} = 60$   
 $A_{1-2} + B_{1-2} + C_{1-2} = 60$   
 $A_{1-3} + B_{1-3} + C_{1-3} = 60$

(数値は判定値数)

(b) 予告演出決定用テーブルB (第1モード)

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	A <sub>2-1</sub>	A <sub>2-2</sub>	A <sub>2-3</sub>
(2)キャラクタBアニメーション	B <sub>2-1</sub>	B <sub>2-2</sub>	B <sub>2-3</sub>
(3)キャラクタCアニメーション	C <sub>2-1</sub>	C <sub>2-2</sub>	C <sub>2-3</sub>
(4)キャラクタDアニメーション	O	O	O

$A_{2-1} + B_{2-1} + C_{2-1} = 60$   
 $A_{2-2} + B_{2-2} + C_{2-2} = 60$   
 $A_{2-3} + B_{2-3} + C_{2-3} = 60$

(数値は判定値数)

(c) 予告演出決定用テーブルC (第2モード)

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	A <sub>3-1</sub>	A <sub>3-2</sub>	A <sub>3-3</sub>
(2)キャラクタBアニメーション	B <sub>3-1</sub>	B <sub>3-2</sub>	B <sub>3-3</sub>
(3)キャラクタCアニメーション	C <sub>3-1</sub>	C <sub>3-2</sub>	C <sub>3-3</sub>
(4)キャラクタDアニメーション	O	O	O

$A_{3-1} + B_{3-1} + C_{3-1} = 60$   
 $A_{3-2} + B_{3-2} + C_{3-2} = 60$   
 $A_{3-3} + B_{3-3} + C_{3-3} = 60$

(数値は判定値数)

(d) 予告演出決定用テーブルD (第3モード)

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	A <sub>4-1</sub>	A <sub>4-2</sub>	A <sub>4-3</sub>
(2)キャラクタBアニメーション	B <sub>4-1</sub>	B <sub>4-2</sub>	B <sub>4-3</sub>
(3)キャラクタCアニメーション	C <sub>4-1</sub>	C <sub>4-2</sub>	C <sub>4-3</sub>
(4)キャラクタDアニメーション	1	2	10

$A_{4-1} + B_{4-1} + C_{4-1} + 1 = 60$   
 $A_{4-2} + B_{4-2} + C_{4-2} + 2 = 60$   
 $A_{4-3} + B_{4-3} + C_{4-3} + 10 = 60$

(数値は判定値数)

信頼度: キャラクタD > キャラクタC > キャラクタB > キャラクタA

## 【図 20】

(a) 予告演出決定用テーブルF (スペシャルPA3-1決定 (ハズレ) 時)

種別	レベル0	レベル1~19	レベル20~39	レベル40~60	レベル61~80	レベル81~99	レベル100
(1)第1セリフ予告	0	0	0	5	30	35	35
(2)クイズ予告A	0	0	0	0	0	20	25
(3)第2セリフ予告	35	35	30	5	0	0	0
(4)クイズ予告B	25	20	0	0	0	0	0
(5)キャラクタアニメーション	0	5	30	50	30	5	0

(数値は判定値数)

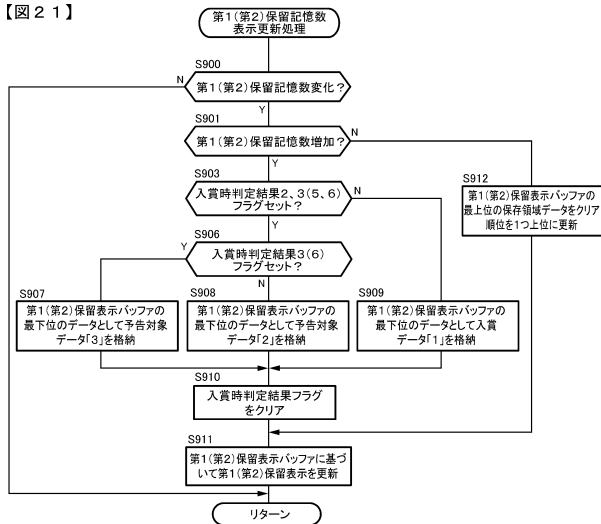
(b) 予告演出決定用テーブルG (スペシャルPA3-2決定 (アタリ) 時)

種別	レベル0	レベル1~19	レベル20~39	レベル40~60	レベル61~80	レベル81~99	レベル100
(1)第1セリフ予告	0	0	0	20	15	10	10
(2)クイズ予告A	0	0	0	0	20	35	49
(3)第2セリフ予告	10	10	15	20	0	0	0
(4)クイズ予告B	49	35	20	0	0	0	0
(5)キャラクタアニメーション	1	15	25	20	25	15	1

(数値は判定値数)

## 【図 21】

【図 21】



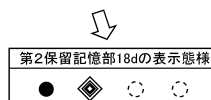
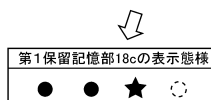
## 【図 22】

【図 22】

特図保留記憶部

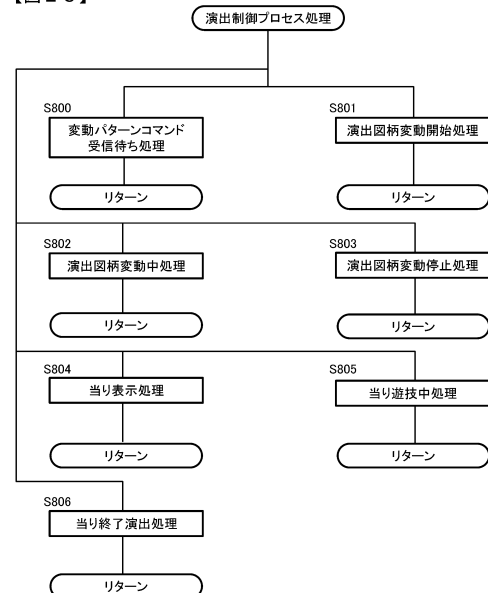
保留番号	第1特図	第2特図
1	1 (入賞あり)	1 (入賞あり)
2	1 (入賞あり)	2 (予告対象、はずれ)
3	3 (予告対象、当り)	0 (入賞なし)
4	0 (入賞なし)	0 (入賞なし)

195



## 【図 23】

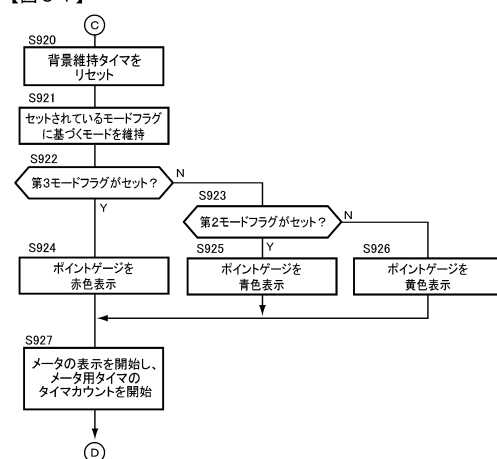
【図 23】





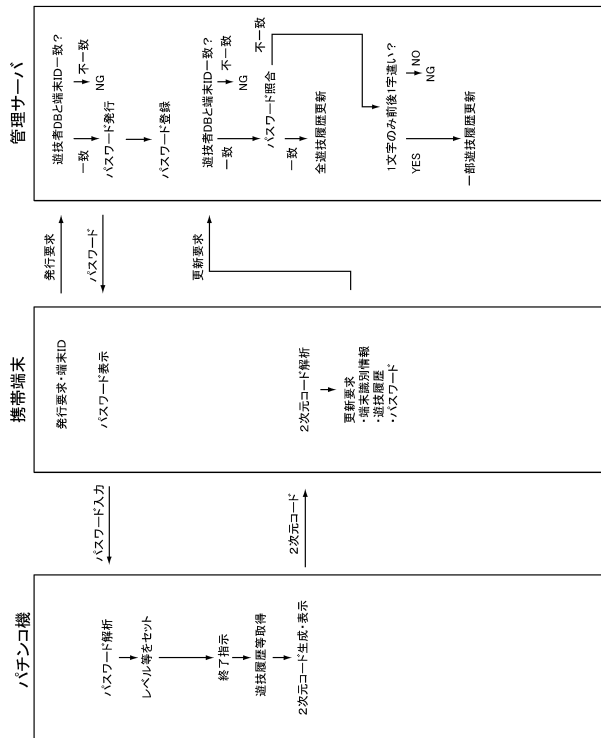


【図 28】



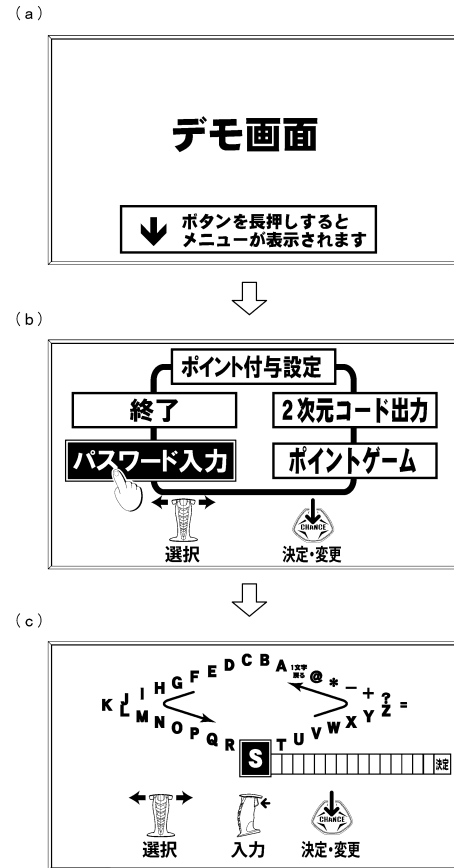
【図 32】

【図32】



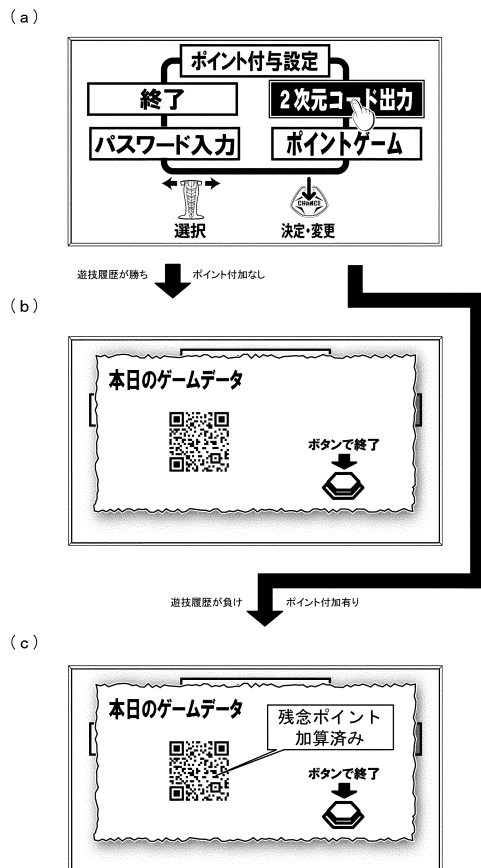
【図 33】

【図33】



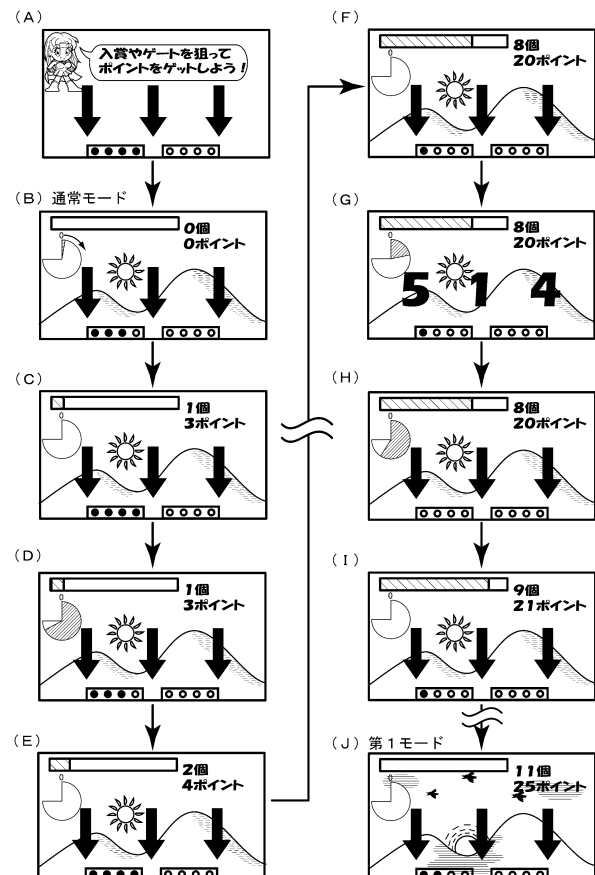
【図 34】

【図34】



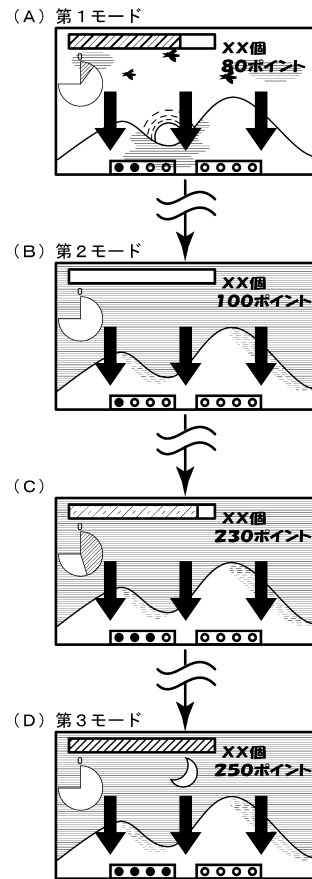
【図 35】

【図35】



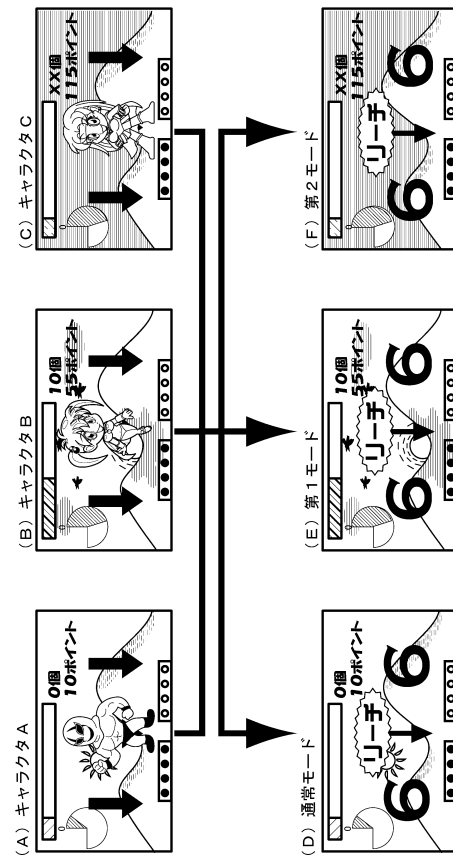
【図 36】

【図 36】



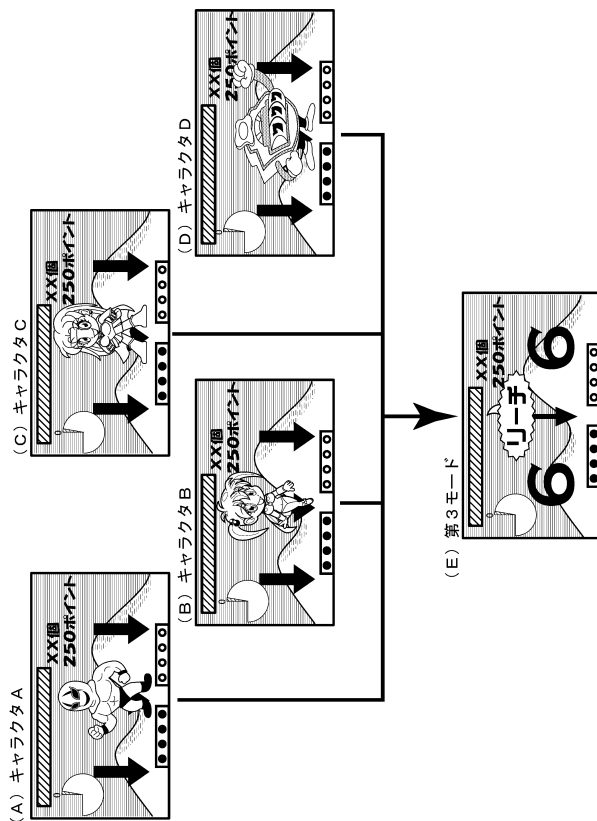
【図 37】

【図 37】



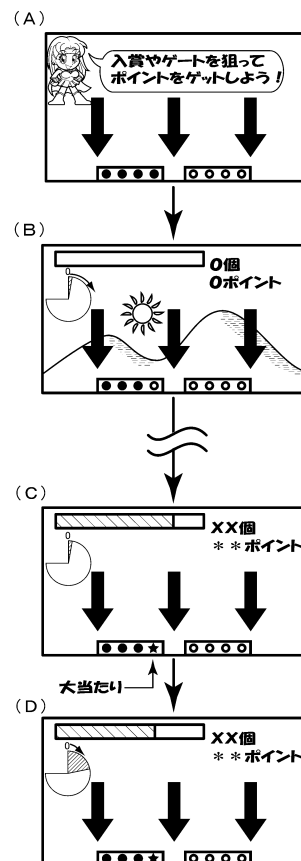
【図 38】

【図 38】



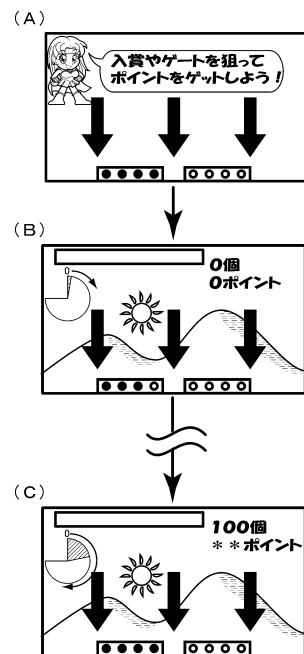
【図 39】

【図 39】



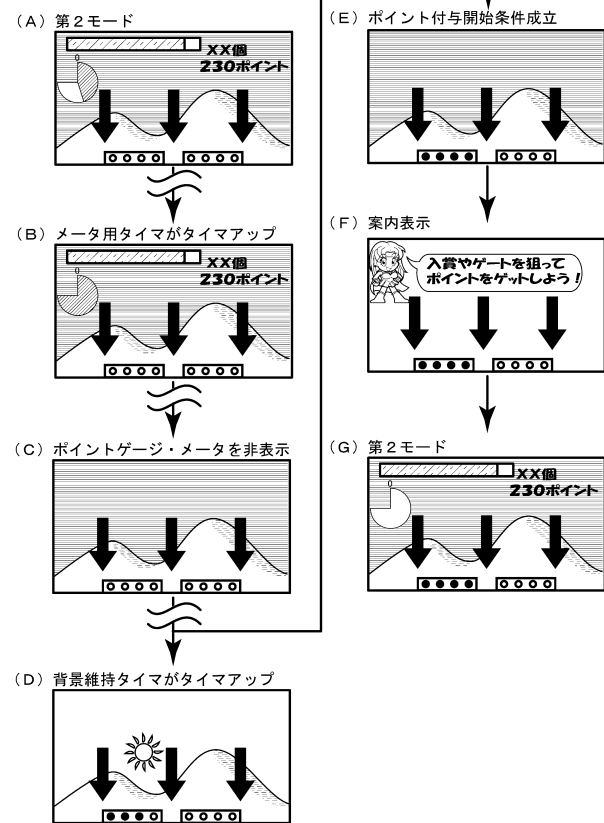
【図40】

【図40】



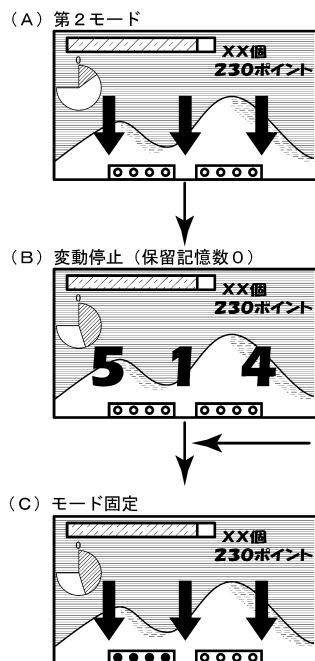
【図41】

【図41】



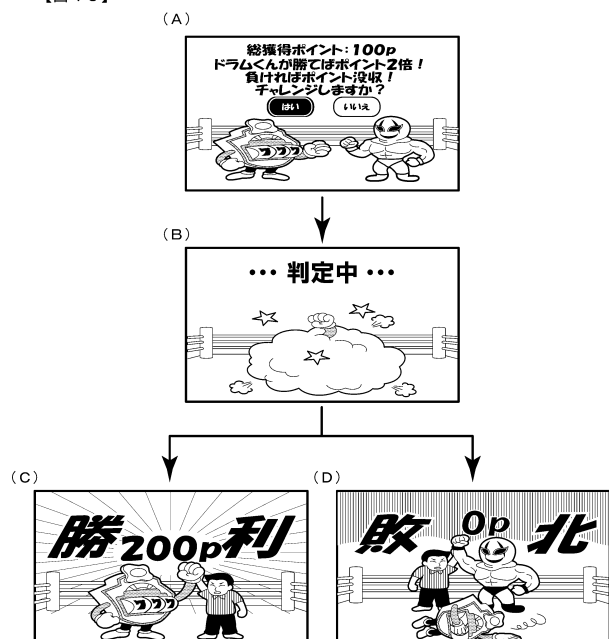
【図42】

【図42】



【図43】

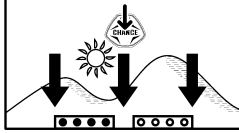
【図43】



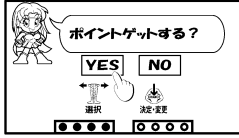
## 【図 44】

【図 44】

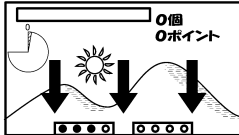
(A) ポイント付与開始条件が成立



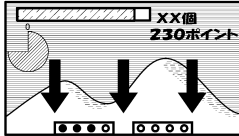
(B)



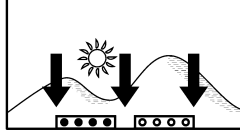
(C)



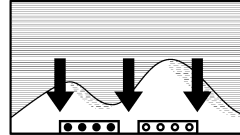
(D) メータ用タイマがタイマアップ



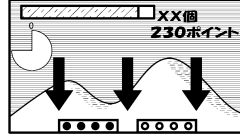
(E)



(F) ポイント付与開始条件成立



(G)



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 今江 亮一  
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 大浜 康夫

- (56)参考文献 特開２０１０－１８８０７５（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１２－１２５３００（ＪＰ，Ａ）  
特開２００７－２９６１６２（ＪＰ，Ａ）  
特開２００６－０４３３５６（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１２－２２８４３５（ＪＰ，Ａ）  
特開２００６－１４９７７７（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
- |         |         |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |