

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-201677

(P2019-201677A)

(43) 公開日 令和1年11月28日(2019.11.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2018-96731 (P2018-96731)  
 (22) 出願日 平成30年5月21日 (2018.5.21)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (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  
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA47 CA49 CA50  
 CA53 CA69 CA80

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者にとって有利な複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることが報知された後に、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、第1有利状態を含む複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第1示唆演出と、第1有利状態とは異なる第2有利状態を含むとともに第1有利状態を含まない複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第2示唆演出とを実行可能である。

【選択図】図8 - 4

(A) 第1再抽選演出パターン決定テーブル(第1特図ゲーム用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R通常大当たり
第1演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R通常大当たりとなることを示唆)	100%	100%	100%

(B) 第2再抽選演出パターン決定テーブル(第2特図ゲーム/スーパースリーチA用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	50%	100%	50%
第3演出パターン (16R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	50%	0%	50%

(C) 第3再抽選演出パターン決定テーブル(第2特図ゲーム/スーパースリーチB用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	30%	60%	60%
第3演出パターン (16R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	60%	0%	40%
第4演出パターン (16R確変大当たり又は8R確変大当たりとなることを示唆)	10%	40%	0%

(D) 再抽選演出パターン毎の大当たり種別の発生割合

再抽選演出パターン	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターンの場合	50%	33%	11%
第3演出パターンの場合	89%	0%	11%
第4演出パターンの場合	39%	61%	0%

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者にとって有利な複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

有利状態に制御されることが報知された後に、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

前記示唆演出実行手段は、第 1 有利状態を含む複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第 1 示唆演出と、前記第 1 有利状態とは異なる第 2 有利状態を含むとともに前記第 1 有利状態を含まない複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第 2 示唆演出とを実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

**【0003】**

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

**【0004】**

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 16 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 2.9 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

30

**【0005】**

そのような遊技機において、有利状態に制御されることが報知された後に、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する示唆演出を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、示唆演出（例えば、再抽選演出）の種類によって、いずれの有利状態に制御されるかの割合（例えば、確変大当たりとなる割合）を異ならせることが記載されている。

40

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0006】**

【特許文献 1】特開 2010 - 193918 号公報

**【発明の概要】**

50

**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、いずれの種類の示唆演出が実行される場合にも示唆される有利状態が同じであるため（すなわち「15R確変」と「15R非確変」とであるため）、演出効果を十分に高めることができない。

**【0008】**

そこで、本発明は、演出効果を高めることが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】****【0009】**

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な複数種類の有利状態（例えば、大当り）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることが報知された後（例えば、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせが表示された後）に、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する示唆演出（例えば、いずれの大当り種別の大当りとなるかを示唆する再抽選演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、第1有利状態（例えば、8R確変大当り）を含む複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第1示唆演出（例えば、第2演出パターンの再抽選演出）と、第1有利状態とは異なる第2有利状態（例えば、2R確変大当り）を含むとともに第1有利状態を含まない複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第2示唆演出（例えば、第3演出パターンの再抽選演出）とを実行可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

**【0010】**

(2) 上記(1)の遊技機において、第1有利状態と第2有利状態とで有利度が異なる（例えば、8R確変大当りは、2R確変大当りよりも有利度が高い。図8-1(E)参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

**【0011】**

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、第1有利状態および第2有利状態よりも有利度が高い第3有利状態（例えば、16R確変大当り）に制御可能な遊技機であって、示唆演出実行手段は、第3有利状態に制御されることを示唆可能な第1示唆演出および第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出パターンおよび第3演出パターンの再抽選演出。図8-4(B),(C)参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

**【0012】**

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、示唆演出実行手段は、第1示唆演出および第2示唆演出のいずれが実行されるかによって第3有利状態に制御される割合が異なるように示唆演出を実行可能である（例えば、第3演出パターンの再抽選演出が実行される場合には、第2演出パターンの再抽選演出が実行される場合よりも16R確変大当りとなる割合が高い。図8-4(D)参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

**【0013】**

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、示唆演出実行手段は、有利状態に制御されることが報知される前に実行される演出の実行態様（例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとのいずれが実行されるか）によって第1示唆演出および第2示唆演出のいずれが実行されるかの割合が異なるように示唆演出を実行可能である（図8-4(B),(C)参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

**【0014】**

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、可変表示を行う遊技機であ

10

20

30

40

50

って、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とで演出期間が異なり、示唆演出実行手段は、可変表示パターンに応じて第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのいずれかを実行するようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に関する処理を簡素化することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル、および大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 2】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 8 - 3】再抽選演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 4】再抽選演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5】第 1 演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 6】第 2 演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 7】第 3 演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

（基本説明）

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

【0017】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【0018】

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

【0019】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある

10

20

30

40

50

図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態

10

20

30

40

50

であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0029】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0030】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0031】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0032】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0033】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口)への入賞を始動入賞ともいう。

【0034】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【0035】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0036】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

40

【0037】

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

【0038】

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

50

## 【 0 0 3 9 】

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

## 【 0 0 4 0 】

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

## 【 0 0 4 1 】

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

10

## 【 0 0 4 2 】

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

## 【 0 0 4 3 】

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

20

## 【 0 0 4 4 】

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

## 【 0 0 4 5 】

（遊技の進行の概略）

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

30

## 【 0 0 4 6 】

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

40

## 【 0 0 4 7 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

## 【 0 0 4 8 】

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

## 【 0 0 4 9 】

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

50

図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００５０】

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

【００５１】

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

10

【００５２】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【００５３】

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

【００５４】

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

30

【００５５】

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

【００５６】

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

40

【００５７】

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

【００５８】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

50



上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

10

20

30

40

50

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

#### 【0068】

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

10

#### 【0069】

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

20

#### 【0070】

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

#### 【0071】

30

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

#### 【0072】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

#### 【0073】

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

50

## 【 0 0 7 4 】

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

10

## 【 0 0 7 5 】

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

## 【 0 0 7 6 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

## 【 0 0 7 7 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

## 【 0 0 7 8 】

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

30

## 【 0 0 7 9 】

C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、R O M 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

## 【 0 0 8 0 】

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

## 【 0 0 8 1 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

50

## 【 0 0 8 2 】

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

## 【 0 0 8 3 】

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

10

## 【 0 0 8 4 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

20

## 【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

## 【 0 0 8 6 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

30

## 【 0 0 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

## 【 0 0 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

40

## 【 0 0 9 0 】

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

## 【 0 0 9 1 】

50

音声制御基板 13 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0092】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【0093】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0094】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0095】

演出制御基板 12 に搭載された I / O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0096】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0097】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0098】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0099】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0100】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0101】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると

10

20

30

40

50

、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 1 0 2 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o ） 、 R A M 1 0 2 （バックアップ R A M ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4 ） 。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o ） 、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

10

【 0 1 0 3 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる） 、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5 ） 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

20

【 0 1 0 4 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ） 、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 5 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【 0 1 0 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7 ） 。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 0 7 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ） 。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割り込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ） 、割り込みを許可する（ステップ S 1 2 ） 。その後、ループ処理

50

に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【0108】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

#### 【0109】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

#### 【0110】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0111】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

#### 【0112】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

40

#### 【0113】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコ

50

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 1 4 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実

10

20

30

40

50



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

【 0 1 2 1 】

10

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

20

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 2 3 】

30

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

40

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

50

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実

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

#### 【 0 1 2 7 】

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

10

#### 【 0 1 2 8 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

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

20

#### 【 0 1 2 9 】

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

#### 【 0 1 3 0 】

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

30

40

#### 【 0 1 3 1 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 7 3 ; Y e s )、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 5 )。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

50

信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

#### 【 0 1 3 2 】

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

10

#### 【 0 1 3 3 】

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

#### 【 0 1 3 4 】

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

20

#### 【 0 1 3 5 】

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

#### 【 0 1 3 6 】

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

30

#### 【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

#### 【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、

50

表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

#### 【 0139 】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

#### 【 0140 】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

#### 【 0141 】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

#### 【 0142 】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

#### 【 0143 】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

50

内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0144】

(基本説明の変形例)

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

【0145】

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

10

【0146】

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

【0147】

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

20

【0148】

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

30

【0149】

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

40

【0150】

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

【0151】

(特徴部027IWに関する説明)

次に、本特徴部027IWについて説明する。本特徴部027IWでは、有利度合いが異なる複数種類の大当りが設けられており、大当りとなることが報知された後に、複数種類の大当りのうちのいずれの大当りとなるかを示唆する再抽選演出を実行可能に構成され

50

ている。以下、主に再抽選演出に関連する構成や処理について説明する。

【0152】

図8-1(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、当り判定用乱数と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。非確変時大当り判定テーブルには、図8-1(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8-1(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8-1(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

10

【0153】

図8-1(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第1特別図柄用の小当り判定テーブルを示している。また、図8-1(C)は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第2特別図柄用の小当り判定テーブルを示している。小当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、当り判定用乱数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。図8-1(B)、(C)に記載されている数値が小当り判定値である。

【0154】

本特徴部027IWでは、CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を当り判定用乱数の値とするのであるが、ステップS110の特別図柄通常処理において、当り判定用乱数が図8-1(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りにすることに決定し、当り判定用乱数が図8-1(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8-1(A)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示しており、確変状態（高確率状態）では、通常状態（非確変状態）と比較して、大当りになる確率が10倍になっている。また、図8-1(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特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4B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2特別図柄表示装置4B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。

20

30

【0155】

図8-1(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変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、当り種別判定用乱数にもとづいて、大当りの種別を「16R確変大当り」、「8R確変大当り」、「2R確変大当り」および「2R通常大当り」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。本特徴部027IWでは、CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を当り種別判定用乱数の値とし、ステップS110の特別図柄通常処理において、当り種別判定用乱数が図8-1(D)、(E)に示すいずれかの当り種別判定値に一致すると、一致した大当り種別とすることに決定する。以下、「16R確変大当り」、「8R確変大当り」および「2R確変大当り」を総称して単に確変大当りともいう。また、「2R通常大当り」を単に通常大当りともいう。

40

【0156】

「16R確変大当り」とは、16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（本例では高確率かつ高ベース状態）に移行させる大当りである。また、「8R確変大当り」とは、8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（本例では高確率かつ高ベース状態）に移行させる大当りであ

50

る。また、「2 R 確変大当り」とは、2 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（本例では高確率かつ高ベース状態）に移行させる大当りである。また、「2 R 通常大当り」とは、2 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通常状態（本例では低確率かつ低ベース状態）に移行させる大当りである。

#### 【0157】

本特徴部027IWでは、大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。なお、本特徴部027IWの構成に限らず、例えば、「2 R 確変大当り」および「2 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2～3個程度であるようにしてもよい。

#### 【0158】

図8-1(D)に示すように、この特徴部027IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、1%の確率で「16 R 確変大当り」と決定され、44%の確率で「8 R 確変大当り」と決定され、55%の確率で「2 R 通常大当り」と決定される。また、図8-1(E)に示すように、この特徴部027IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、65%の確率で「16 R 確変大当り」と決定され、25%の確率で「8 R 確変大当り」と決定され、10%の確率で「2 R 確変大当り」と決定される。図8-1(D), (E)に示すように、この特徴部027IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合よりも、確変大当りに決定される確率が高く、さらに最も有利度合いが高い「16 R 確変大当り」に決定される確率も高くなるように構成されている。このような構成からも、主として第2特別図柄の変動表示が実行される確変状態（本例では高確率状態と同時に高ベース状態に制御される）は、主として第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態（非確変状態）よりも、遊技者にとって有利度が高い状態となる。

#### 【0159】

本特徴部027IWでは、大入賞口内にはV入賞領域が設けられ、V入賞領域を通過した遊技球を検出可能なV入賞スイッチが設けられており、大当り遊技中に、遊技球がV入賞領域を通過した場合には大当り遊技終了後に確変状態（高確率かつ高ベース状態）に制御され、遊技球がV入賞領域を通過しなかった場合には大当り遊技終了後に通常状態（低確率かつ低ベース状態）に制御される。また、V入賞領域の上方には、振り分け部材が設けられ、この振り分け部材をV入賞領域雇用のソレノイドによって後退位置（V領域進入可能位置）に制御することによりV入賞領域に遊技球が進入可能な開状態（開放状態ともいう）となり、進出位置（V領域進入不可能位置）に制御することによりV入賞領域に遊技球が進入不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）となる。本特徴部027IWでは、大当り種別に応じて振り分け部材の制御パターンが決定されるように構成されている。すなわち、大当り種別に応じてV入賞領域への進入のしやすさ（または進入の可否）が異なるように構成されている。例えば、確変大当りでは、確変判定ラウンドである第1ラウンドにおいて、大入賞口内への2個目の入賞がカウントスイッチ23により検出されたことにもとづいて、振り分け部材が後退位置（V領域進入可能位置）へ変位し、第1ラウンドの終了までその状態を維持する（すなわち、大入賞口に入賞した遊技球はV入賞領域を通過することになる）ように制御される。一方、通常大当りでは、第1ラウンドにおいて、大入賞口内への2個目の入賞がカウントスイッチ23により検出されたことにもとづいて、振り分け部材84Aが後退位置（V領域進入可能位置）へ変位し、その40ms経過後に振り分け部材84Aが進出位置（V領域進入不可能位置）へ変位する（すなわち、実質的に遊技球がV入賞領域を通過しない）ように制御される。

#### 【0160】

図8-2は、本特徴部027IWで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン

(変動時間)を示す説明図である。図8-2に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド(2バイト構成)の2バイト目のデータである。本特徴部027IWでは、ステップS111の変動パターン設定処理において、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理が実行される。

#### 【0161】

図8-2に示す例では、特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01~#08の8種類が用いられる。なお、本特徴部027IWでは、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とで、共通の変動パターンが用いられるが、このような構成に限らず、例えば、第1特別図柄および第1特別図柄に対応する飾り図柄の変動パターンと、第2特別図柄および第2特別図柄に対応する飾り図柄の変動パターンとを、それぞれ設けるようにしてもよい。また、例えば、第2特別図柄の変動表示の場合にのみ用いられる変動パターンを設けるようにしてもよい。

10

#### 【0162】

本特徴部027IWでは、変動表示結果がはずれとなる第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、図8-2(A)に示す第1変動パターンテーブルを用いて、変動パターン#02~#05のいずれかに決定される。また、高ベース状態や、所定数以上(例えば、3以上)の保留記憶が記憶されている状態において、変動表示結果がはずれとなる第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、変動パターン#02に代えて、変動パターン#01に決定される。

20

#### 【0163】

また、変動表示結果が大当りとなる第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、図8-2(B)に示す第2変動パターンテーブルを用いて、変動パターン#06~#08のいずれかに決定される。

#### 【0164】

本特徴部027IWでは、変動表示結果が大当りとなるときには、ノーマルリーチが実行された後に大当りとなる変動パターン#06と、スーパーリーチAが実行された後に大当りとなる変動パターン#07と、スーパーリーチBが実行された後に大当りとなる変動パターン#08とが、同じ割合で選択されるように構成されているが、このような構成に限らず、異なる割合で選択されるようにしてもよい。例えば、大当り種別に応じて、選択される変動パターンの割合が異なるようにしてもよいし、遊技状態(例えば、確変状態であるか否か)に応じて、選択される変動パターンの割合が異なるようにしてもよいし、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とで、選択される変動パターンの割合が異なるようにしてもよい。

30

#### 【0165】

次に、本特徴部027IWにおける演出制御手段の動作について説明する。

#### 【0166】

図8-3は、再抽選演出に関する設定を行う再抽選演出設定処理を示すフローチャートである。再抽選演出設定処理は、図7の可変表示開始設定処理(S171)内において一部の処理として行われる処理である。再抽選演出設定処理において再抽選演出パターンが決定されると、可変表示開始設定処理(S171)において、決定結果を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)が設定される。

40

#### 【0167】

再抽選演出設定処理では、演出制御用CPU120は、表示結果が大当りであるか否かを確認する(ステップ027IWS001)。ステップ027IWS001では、主基板11から送信された特図ゲームの表示結果(大当り種別を含む)を特定可能な演出制御コマンドを参照することにより、表示結果が大当りであるか否かを確認することができる。

#### 【0168】

表示結果が大当りではない場合にはそのまま処理を終了し、表示結果が大当りである場

50



合には、演出制御用CPU120は、開始される変動表示の変動パターンがスーパーリーチを伴うものであるか否かを確認する（ステップ027IWS002）。ステップ027IWS002では、主基板11から送信された変動パターンを特定可能な演出制御コマンドを参照することにより、変動パターンがスーパーリーチを伴うものであるか否かを確認することができる。

【0169】

変動パターンがスーパーリーチを伴うものではない場合にはそのまま処理を終了し、変動パターンがスーパーリーチを伴うものである場合には、演出制御用CPU120は、開始される特図ゲームが第2特図ゲームであるか否かを確認する（ステップ027IWS003）。ステップ027IWS003では、主基板11から第2特別図柄の変動表示を開始すること（または第1特別図柄の変動表示を開始すること）を指定する演出制御コマンドを受信しているか否かを参照することにより、第2特図ゲームであるか否かを確認することができる。

【0170】

開始される特図ゲームが第2特図ゲームではない場合（すなわち第1特図ゲームである場合）には、演出制御用CPU120は、第1再抽選演出パターン決定テーブルを用いて再抽選演出パターンを決定する（ステップ027IWS003）。その後、演出制御用CPU120は、決定した再抽選演出パターンを記憶して処理を終了する。

【0171】

開始される特図ゲームが第2特図ゲームである場合には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類がスーパーリーチAであれば（ステップ027IWS004のN）、第2再抽選演出パターン決定テーブルを用いて再抽選演出パターンを決定し（ステップ027IWS006）、スーパーリーチの種類がスーパーリーチBであれば（ステップ027IWS004のY）、第3再抽選演出パターン決定テーブルを用いて再抽選演出パターンを決定する（ステップ027IWS005）。その後、演出制御用CPU120は、決定した再抽選演出パターンを記憶して処理を終了する。

【0172】

図8-4は、再抽選演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-4（A）に示す第1再抽選演出パターン決定テーブルは、第1特図ゲームであるときに用いられ、図8-4（B）に示す第2再抽選演出パターン決定テーブルは、第2特図ゲームであって、スーパーリーチの種類がスーパーリーチAであるときに用いられ、図8-4（C）に示す第3再抽選演出パターン決定テーブルは、第2特図ゲームであって、スーパーリーチの種類がスーパーリーチBであるときに用いられる。

【0173】

図8-4（A）～（C）に示すように、本特徴部027IWでは、第1演出パターン、第2演出パターン、第3演出パターンおよび第4演出パターンという4つの演出パターンの再抽選演出を実行可能である。第1演出パターンは、16R確変大当り、8R確変大当りおよび2R通常大当りのいずれかとなることを示唆するものであり、第2演出パターンは、16R確変大当り、8R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれかとなることを示唆するものであり、第3演出パターンは、16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれかとなることを示唆するものであり、第4演出パターンは、16R確変大当りおよび8R確変大当りのいずれかとなることを示唆するものである。

【0174】

このように、本特徴部027IWでは、再抽選演出の演出パターンによって、示唆される大当り種別が異なるように構成されているため、再抽選演出に多様性を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【0175】

なお、図8-4（A）～（C）に示す例に限らず、第2演出パターンは、16R確変大当りおよび8R確変大当りのいずれかとなることを示唆するものであり、第3演出パターンは、16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれかとなることを示唆するものであ

10

20

30

40

50

ってもよい。

#### 【0176】

本特徴部027IWでは、図8-4(A)に示すように、第1特図ゲームであるときには、100%の割合で第1演出パターンに決定されるが、図8-4(B)，(C)に示すように、第2特図ゲームであるときには、大当たり種別に応じて異なる割合により第2～第4演出パターンのいずれかに決定されるように構成されている。

#### 【0177】

ここで、第2特図ゲームにおいて大当たり時に各大当たり種別に決定される割合は、「16R確変大当たり」が65%、「8R確変大当たり」が25%、「2R確変大当たり」が10%であり(図8-1(E)参照)、スーパーリーチAの変動パターンとスーパーリーチBの変動パターンとは、大当たり種別に関わらず、同じ割合で決定されるように構成されている。このような構成に加えて、図8-4(B)，(C)に示すような大当たり種別に応じて第2～第4演出パターンのいずれかに決定する構成とすることにより、大当たり種別が「16R確変大当たり」に決定されて、再抽選演出パターンが「第2演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約26%となり $(0.65 \times (0.5 + 0.3) / 2)$ 、「16R確変大当たり」に決定されて「第3演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約36%となり $(0.65 \times (0.5 + 0.6) / 2)$ 、「16R確変大当たり」に決定されて「第4演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約3%となる $(0.65 \times (0 + 0.1) / 2)$ 。

#### 【0178】

また、大当たり種別が「8R確変大当たり」に決定されて、再抽選演出パターンが「第2演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約21%となり $(0.25 \times (1 + 0.6) / 2)$ 、「8R確変大当たり」に決定されて「第3演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の0%となり $(0.25 \times (0 + 0))$ 、「8R確変大当たり」に決定されて「第4演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約5%となる $(0.25 \times (0 + 0.4) / 2)$ 。

#### 【0179】

また、大当たり種別が「2R確変大当たり」に決定されて、再抽選演出パターンが「第2演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約6%となり $(0.1 \times (0.5 + 0.6) / 2)$ 、「2R確変大当たり」に決定されて、「第2演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の約5%となり $(0.1 \times (0.5 + 0.4) / 2)$ 、「2R確変大当たり」に決定されて、「第4演出パターン」に決定される割合は、大当たり時の0%となる $(0.1 \times (0 + 0))$ 。

#### 【0180】

そして、大当たり時に再抽選演出パターンが「第2演出パターン」に決定される割合は、約51%となり、「第3演出パターン」に決定される割合は、約41%となり、「第4演出パターン」に決定される割合は、約8%となる。

#### 【0181】

すると、本特徴部027IWでは、再抽選演出パターンと、発生する大当たり種別との関係は、図8-4(D)に示すようになる。すなわち、図8-4(D)には、各演出パターンにより再抽選演出が実行された結果、制御される大当たり種別の割合が示されている。

#### 【0182】

具体的には、「第2演出パターン」の再抽選演出が実行された場合には、約50%の割合 $(0.26 / 0.51)$ で「16R確変大当たり」となり、約39%の割合 $(0.21 / 0.51)$ で「8R確変大当たり」となり、約11%の割合 $(0.06 / 0.51)$ で「2R確変大当たり」となる。また、「第3演出パターン」の再抽選演出が実行された場合には、約89%の割合 $(0.36 / 0.41)$ で「16R確変大当たり」となり、約11%の割合 $(0.05 / 0.41)$ で「2R確変大当たり」となる。また、「第4演出パターン」の再抽選演出が実行された場合には、約39%の割合 $(0.03 / 0.08)$ で「16R確変大当たり」となり、約61%の割合 $(0.05 / 0.08)$ で「8R確変大当たり」となる

。

## 【0183】

このように、本特徴部027IWでは、再抽選演出の演出パターンに応じて、いずれの大当たり種別となるかの割合を異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

## 【0184】

また、本特徴部027IWでは、図8-4(B)、(C)に示すように、スーパーリーチAを伴う変動パターンであるときと、スーパーリーチBを伴う変動パターンであるときとで、異なる割合により第2～第4演出パターンのいずれかに決定されるように構成されている。このような構成により、大当たりとなることが報知される前の演出の態様によって、いずれの演出パターンの再抽選演出が実行されるかの割合を異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

10

## 【0185】

なお、本特徴部027IWでは、スーパーリーチAの変動パターンとスーパーリーチBの変動パターンとは、大当たり種別に関わらず、同じ割合で決定されるように構成されているが、大当たり種別に応じて、異なる割合で決定されるように構成されていてもよい。例えば、16R確変大当たりのときには、スーパーリーチAの変動パターンよりもスーパーリーチBの変動パターンに決定される割合が高くなるようにしてもよい。このように構成することにより、スーパーリーチの種類と、再抽選演出の演出パターンと、大当たり種別との関連性をより高めることができる。

## 【0186】

また、本特徴部027IWでは、図8-4(B)、(C)に示すように、第4演出パターンは、スーパーリーチBを伴う変動パターンである場合にのみ決定されるように構成されている。このような構成により、大当たりとなることが報知される前の演出の態様にも注目させることができ、演出効果を高めることができる。

20

## 【0187】

なお、本特徴部027IWでは、第1特図ゲームであるときと第2特図ゲームであるときとで、決定可能な再抽選演出パターンが異なるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、確変状態または時短状態であるとき(すなわち高ベース状態であるとき)と、通常状態であるとき(すなわち低ベース状態であるとき)とで、決定可能な再抽選演出パターンが異なるように構成されていてもよい。

30

## 【0188】

本特徴部027IWでは、各再抽選演出パターンの演出期間が同じである。そのため、スーパーリーチAを伴う変動パターン#07と、スーパーリーチBを伴う変動パターン#08とのいずれの変動パターンであっても、変動表示中の共通タイミングで各再抽選演出パターンの再抽選演出を実行することができる。

## 【0189】

なお、本特徴部027IWの構成に限らず、各再抽選演出パターンの演出期間が異なるようにしてもよい。この場合には、変動パターンと再抽選演出パターンとが一对一で対応するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAを伴う変動パターン#07の場合には、第2演出パターンの再抽選演出を実行し、スーパーリーチBを伴う変動パターン#08の場合には、第3演出パターンの再抽選演出を実行するようにしてもよい。このように構成することにより、再抽選演出に関する処理を簡素化することができる。

40

## 【0190】

また、本特徴部027IWでは、いずれの大当たり種別であるときにも、再抽選演出を実行可能に構成されているが、例えば、最も有利度が高い大当たり種別の場合には再抽選演出を実行しないようにしてもよい。この場合には、再抽選演出を実行しない専用の変動パターン(例えば、16R確変大当たり確定となるプレミアム演出が実行される変動パターン)を設けるようにしてもよいし、変動パターンは他の大当たりと兼用して再抽選演出に代えて他の演出を実行するようにしてもよい。

## 【0191】

50

また、本特徴部 0 2 7 I W では、特定の変動パターン（すなわちスーパーリーチを伴う変動パターン）であるときには、必ず再抽選演出を実行するように構成されているが、このような構成に限らず、再抽選演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してもよい。また、この場合には、最初に報知された大当り種別が有利度の低い大当り種別である程（すなわち、確定停止表示される前の揺動表示中の飾り図柄の組み合わせによって示される大当り種別が有利度の低いものである程）、再抽選演出が実行されやすいようにしてもよい。

#### 【 0 1 9 2 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、特定の変動パターン（すなわちスーパーリーチを伴う変動パターン）に対応して、再抽選演出を実行するように構成されているが、このような構成に限らず、再抽選演出の実行の有無は、変動パターンに対応していなくてもよい。例えば、特定の演出が実行される場合に、特定の演出に対応した再抽選演出が実行されるようにしてもよいし、特定の演出が実行される場合に、特定の演出に対応した再抽選演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。例えば、特定の演出として、所定のストーリーが展開されるストーリーリーチ演出が実行される場合に、そのストーリーに対応した演出態様の再抽選演出が実行されるようにしてもよいし、特定の演出として、所定のキャラクタが登場する演出が実行される場合に、そのキャラクタが用いられる演出態様の再抽選演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成は、例えば、可変表示開始設定処理（S 1 7 1）内において、特定の演出を実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて、再抽選演出設定処理において再抽選演出を実行の有無や、実行する場合の演出態様を決定するようにすることで実現される。

#### 【 0 1 9 3 】

次に、本特徴部 0 2 7 I W において実行される再抽選演出の演出態様について説明する。まず、第 1 演出パターンによる再抽選演出の演出態様について説明する。図 8 - 5 は、第 1 演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 8 - 5 において、（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）（ 4 ）の順に表示画面が遷移する。

#### 【 0 1 9 4 】

図 8 - 5（ 1 ）に示すように、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動表示が行われた後に、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせ（「 4 4 4 」）が表示されると、第 1 演出パターンによる再抽選演出が開始される。なお、図 8 - 5（ 1 ）～（ 3 ）に示す状態は、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせ（「 4 4 4 」）が表示されているが、確定停止表示ではなく揺動表示されており、厳密には飾り図柄の変動表示中である。すなわち、第 1 特図ゲームの実行中である。

#### 【 0 1 9 5 】

第 1 演出パターンによる再抽選演出が開始されると、図 8 - 5（ 2 ）に示すように、いずれの大当り種別となるかを示唆する 3 つのカード 0 2 7 I W 0 0 1 a と、スティックコントローラ 3 1 A の操作を促すための操作促進画像 0 2 7 I W 0 0 2 a と、第 1 演出パターンによる再抽選演出を説明するための「カードを選択して大当りを引け！」という文字表示 0 2 7 I W 0 0 3 a と、キャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 とが表示される。なお、このとき、カードの裏側に書かれている可能性のある文字表示と、各文字表示に対応する大当り種別とを説明するための画像が表示されるようにしてもよい。

#### 【 0 1 9 6 】

このとき、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を左右に傾倒操作すると、傾倒操作に応じてカードを選択するカーソルが移動する。そして、操作有効期間が経過すると（またはプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると）、図 8 - 5（ 3 ）に示すように、カーソルにより選択されているカードが裏返し、1 6 R 確変大当りであることを示す「 1 6 R 」の文字表示 0 2 7 I W 0 0 5 a が表示されるとともに、喜ぶ態様のキャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 が表示される。なお、第 1 演出パターンによる再抽選演出では、遊技者がカードを選択することが可能であるが、いずれのカードが選択されても、選択されたカードが裏返ったときに表示される文字表示は、事前に決定されている大当り種別に対応するものであ

る。具体的には、事前に決定されている大当り種別が 8 R 確変大当りであるときには「8 R」の文字表示、2 R 通常大当りであるときには「2 R」の文字表示が表示される。また、有利度が低い 2 R 通常大当りであるときには、喜ぶ態様ではなく悲しむ態様のキャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 が表示される。

【0 1 9 7】

そして、図 8 - 5 ( 4 ) に示すように、飾り図柄の組み合わせが「4 4 4」から「7 7 7」に変化して確定停止表示される。本例では「7 7 7」の飾り図柄の組み合わせは、1 6 R 確変大当りに対応し、8 R 確変大当りまたは 2 R 通常大当りであった場合には、飾り図柄の組み合わせは「4 4 4」のままとなる。

【0 1 9 8】

後述する第 2 演出パターンおよび第 3 演出パターンとは演出態様が異なる第 1 演出パターンによる再抽選演出では、3 つのカード 0 2 7 I W 0 0 1 a が表示されることにより、1 6 R 確変大当り、8 R 確変大当りおよび 2 R 通常大当りのいずれかとなることが示唆されることになる。

【0 1 9 9】

次に、第 2 演出パターンによる再抽選演出の演出態様について説明する。図 8 - 6 は、第 2 演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 8 - 6 において、( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) の順に表示画面が遷移する。

【0 2 0 0】

図 8 - 6 ( 1 ) に示すように、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動表示が行われた後に、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせ(「4 4 4」)が表示されると、第 2 演出パターンによる再抽選演出が開始される。なお、図 8 - 6 ( 1 ) ~ ( 3 ) に示す状態は、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせ(「4 4 4」)が表示されているが、確定停止表示ではなく揺動表示されており、厳密には飾り図柄の変動表示中である。すなわち、第 2 特図ゲームの実行中である。

【0 2 0 1】

第 2 演出パターンによる再抽選演出が開始されると、図 8 - 6 ( 2 ) に示すように、いずれの大当り種別となるかを示唆する宝箱 0 2 7 I W 0 0 1 b と、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すための操作促進画像 0 2 7 I W 0 0 2 b と、第 2 演出パターンによる再抽選演出を説明するための「宝箱を開けて大当りをゲット!」という文字表示 0 2 7 I W 0 0 3 b と、キャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 とが表示される。なお、このとき、宝箱の中に入っている可能性のある宝物と、各宝物に対応する大当り種別とを説明するための画像が表示されるようにしてもよい。

【0 2 0 2】

ここで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押圧操作すると(または操作有効期間が経過すると)、図 8 - 6 ( 3 ) に示すように、宝箱が開き、宝物(図 8 - 6 ( 3 ) の例では宝石)とともに、8 R 確変大当りであることを示す「8 R」の文字表示 0 2 7 I W 0 0 5 b が表示される。また、喜ぶ態様のキャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 が表示される。なお、第 2 演出パターンによる再抽選演出では、事前に決定されている大当り種別が 1 6 R 確変大当りであるときには豪華な宝物とともに「1 6 R」の文字表示が表示され、2 R 確変大当りであるときには小さな宝物とともに「2 R」の文字表示が表示される。なお、第 2 演出パターンによる再抽選演出では、1 6 R 確変大当りおよび 8 R 確変大当りよりも有利度が低い 2 R 確変大当りであっても、確変大当りであるので、喜ぶ態様のキャラクタ 0 2 7 I W 0 0 4 が表示される。

【0 2 0 3】

そして、図 8 - 6 ( 4 ) に示すように、飾り図柄の組み合わせが「4 4 4」のまま確定停止表示される。

【0 2 0 4】

第 2 演出パターンによる再抽選演出では、宝箱 0 2 7 I W 0 0 1 b が表示されることにより、1 6 R 確変大当り、8 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当りのいずれかとなることが

10

20

30

40

50

示唆されることになる。

【0205】

次に、第3演出パターンによる再抽選演出の演出態様について説明する。図8-7は、第3演出パターンによる再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-7において、(1)(2)(3)(4)の順に表示画面が遷移する。

【0206】

図8-7(1)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示が行われた後に、大当たりとなることを示す飾り図柄の組み合わせ(「444」)が表示されると、第3演出パターンによる再抽選演出が開始される。なお、図8-7(1)~(3)に示す状態は、大当たりとなることを示す飾り図柄の組み合わせ(「444」)が表示されているが、確定停止表示ではなく揺動表示されており、厳密には飾り図柄の変動表示中である。すなわち、第2特図ゲームの実行中である。

【0207】

第3演出パターンによる再抽選演出が開始されると、図8-7(2)に示すように、第3演出パターンによる再抽選演出を説明するための「Aが勝てば16R!」という文字表示027IW003cと、キャラクタA027IW004aおよびキャラクタB027IW004bとが表示される。第3演出パターンによる再抽選演出では、キャラクタAとキャラクタBとのバトル演出が行われ、キャラクタAが勝利すれば16R確変大当たりとなり、キャラクタBが勝利すれば2R確変大当たりとなる。そのため、キャラクタAが負ければ2R確変大当たりとなることを説明するための画像を表示するようにしてもよい。

【0208】

そして、所定期間が経過すると、図8-7(3)に示すように、キャラクタAが勝利するとともに、16R確変大当たりであることを示す「16R確定!」の文字表示027IW005cが表示される。事前に決定されている大当たり種別が2R確変大当たりであるときには、キャラクタAが敗北するとともに、2R確変大当たりであることを示す「2R確定」の文字表示が表示される。なお、図8-7(3)に示す例に限らず、キャラクタAが敗北したように見せてから、逆転勝利するような救済パターンが設けられていてもよい。

【0209】

そして、図8-7(4)に示すように、飾り図柄の組み合わせが「444」から「777」に変化して確定停止表示される。本例では「777」の飾り図柄の組み合わせは、16R確変大当たりに対応し、2R確変大当たりであった場合には、飾り図柄の組み合わせは「444」のままとなる。

【0210】

第3演出パターンによる再抽選演出では、キャラクタAとキャラクタBとのバトル演出が行われることにより、16R確変大当たりおよび2R確変大当たりのいずれかとなることが示唆されることになる。

【0211】

本特徴部027IWでは、再抽選演出を変動表示中に実行可能に構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、再抽選演出を大当たり遊技中に実行可能に構成してもよい。

【0212】

また、大当たりとなることが報知される前に実行される演出の種類に応じて、再抽選演出において示唆される大当たり種別を異ならせるようにしてもよい。例えば、予告演出Aが実行された後に大当たりとなることが報知された場合には、第2演出パターンの再抽選演出で示唆可能な16R確変大当たり、8R確変大当たりおよび2R確変大当たりのうち、16R確変大当たりおよび8R確変大当たりのいずれかとなることが示唆され、予告演出Bが実行された後に大当たりとなることが報知された場合には、第2演出パターンの再抽選演出で示唆可能な16R確変大当たり、8R確変大当たりおよび2R確変大当たりのいずれかとなることが示唆されるようにしてもよい。

【0213】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 0 2 7 I W では、再抽選演出によって大当り種別を示唆するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、再抽選演出によって確変状態となるか否か、時短状態となるか否か、いわゆる小当りラッシュ状態となるか否かを示唆するようにしてもよい。また、本特徴部 0 2 7 I W の構成をスロット機に適用し、再抽選演出によって R T や A T 、 A R T 、 C Z となるか否かを示唆するようにしてもよい。

#### 【 0 2 1 4 】

以上に説明したように、本特徴部 0 2 7 I W では、遊技者にとって有利な複数種類の有利状態（例えば、大当り）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることが報知された後（例えば、大当りとなることを示す飾り図柄の組み合わせが表示された後）に、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する示唆演出（例えば、いずれの大当り種別の大当りとなるかを示唆する再抽選演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、第 1 有利状態（例えば、8 R 確変大当り）を含む複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第 1 示唆演出（例えば、第 2 演出パターンの再抽選演出）と、第 1 有利状態とは異なる第 2 有利状態（例えば、2 R 確変大当り）を含むとともに第 1 有利状態を含まない複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されるかを示唆する第 2 示唆演出（例えば、第 3 演出パターンの再抽選演出）とを実行可能であるように構成されている。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 2 1 5 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、第 1 有利状態と第 2 有利状態とで有利度が異なる（例えば、8 R 確変大当りは、2 R 確変大当りよりも有利度が高い。図 8 - 1（E）参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 2 1 6 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、第 1 有利状態および第 2 有利状態よりも有利度が高い第 3 有利状態（例えば、16 R 確変大当り）に制御可能な遊技機であって、示唆演出実行手段は、第 3 有利状態に制御されることを示唆可能な第 1 示唆演出および第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、第 2 演出パターンおよび第 3 演出パターンの再抽選演出。図 8 - 4（B）、（C）参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 2 1 7 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、示唆演出実行手段は、第 1 示唆演出および第 2 示唆演出のいずれが実行されるかによって第 3 有利状態に制御される割合が異なるように示唆演出を実行可能である（例えば、第 3 演出パターンの再抽選演出が実行される場合には、第 2 演出パターンの再抽選演出が実行される場合よりも 16 R 確変大当りとなる割合が高い。図 8 - 4（D）参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 2 1 8 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、示唆演出実行手段は、有利状態に制御されることが報知される前に実行される演出の実行態様（例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とのいずれが実行されるか）によって第 1 示唆演出および第 2 示唆演出のいずれが実行されるかの割合が異なるように示唆演出を実行可能である（図 8 - 4（B）、（C）参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 2 1 9 】

また、本特徴部 0 2 7 I W では、可変表示を行う遊技機であって、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とで演出期間が異なり、示唆演出実行手段は、可変表示パターンに応じて第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのいずれかを実行するようにしてもよい。このような構成によれば、示唆演出に関する処理を簡素化することができる。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 2 2 0 】

1 ... パチンコ遊技機

10

20

30

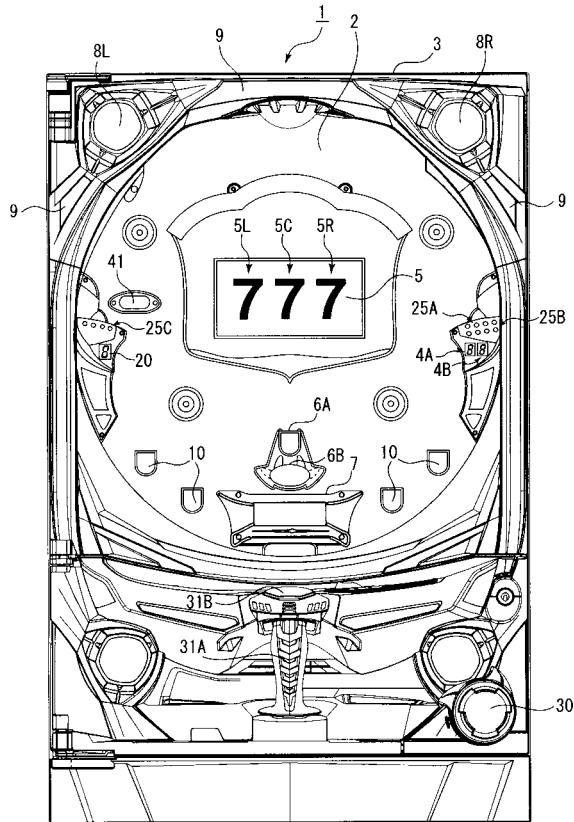
40

50

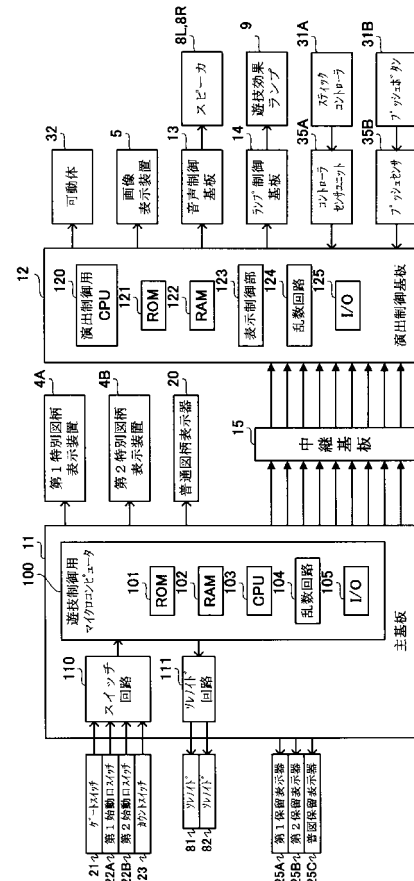
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
10	...	一般入賞口	10
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	
13	...	音声制御基板	
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	
20	...	普通図柄表示器	
21	...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	20
31 A	...	スティックコントローラ	
31 B	...	プッシュボタン	
32	...	可動体	
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	R O M	
102、122	...	R A M	
103	...	C P U	
104、124	...	乱数回路	
105、125	...	I / O	
120	...	演出制御用 C P U	30
123	...	表示制御部	



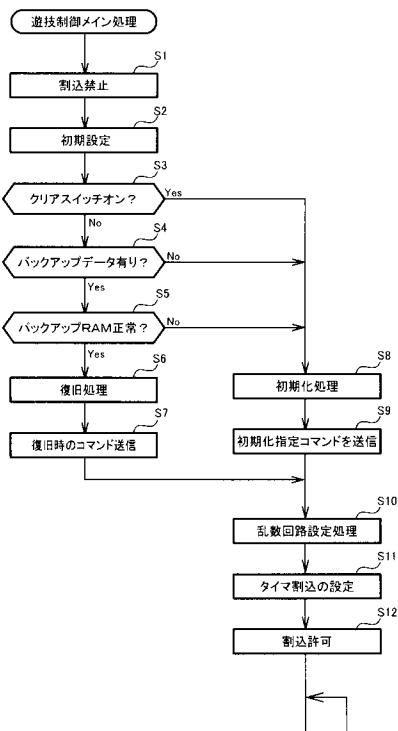
【図 1】



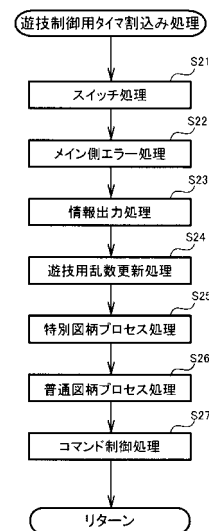
【図 2】



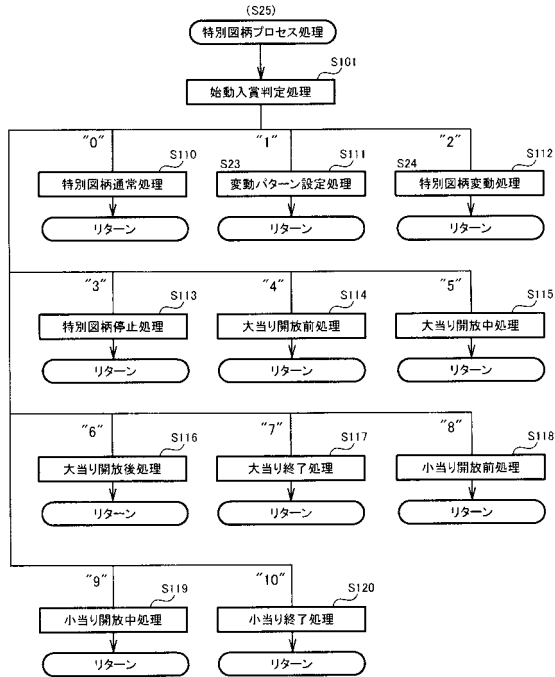
【図 3】



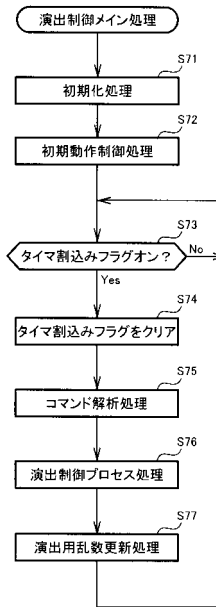
【図 4】



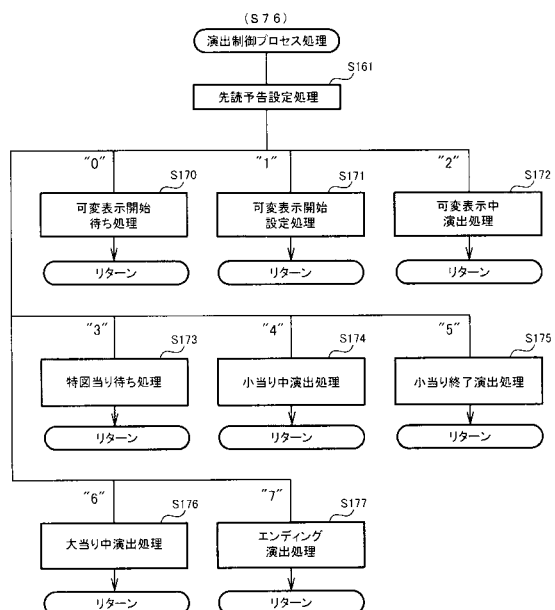
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A) 大当たり判定テーブル

大当たり判定値(当り判定用乱数[0-65535]と比較される)	
通常時(非確変時)	確変時
1020-1079,13320-13477 (確率:1/300)	1020-1519,13320-15004 (確率:1/30)

(B) 小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)

小当たり判定値(当り判定用乱数 [0-65535]と比較される)
54000-54217 (確率:1/300)

(C) 小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)

小当たり判定値(当り判定用乱数 [0-65535]と比較される)
54000-54022 (確率:1/3000)

(D) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

大当たり種別判定値(当り種別判定用乱数[0-99]と比較される)		
16R確変大当り	8R確変大当り	2R通常大当り
0(確率:1/100)	1-45(確率:44/100)	46-99(確率:55/100)

(E) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当たり種別判定値(当り種別判定用乱数[0-99]と比較される)		
16R確変大当り	8R確変大当り	2R確変大当り
0-64(確率:65/100)	65-89(確率:25/100)	90-99(確率:10/100)

【図 8 - 2】

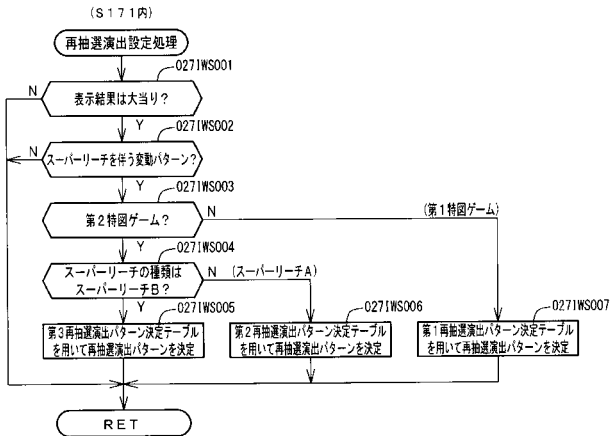
(A) 第1変動パターンテーブル(はずれ時)

EXT	変動パターン名	変動パターン内容	変動時間
01	変動パターン#01	短縮非リーチはずれ	0.2秒
02	変動パターン#02	非リーチはずれ	6秒
03	変動パターン#03	ノーマルリーチはずれ	15秒
04	変動パターン#04	スーパーリーチAはずれ	25秒
05	変動パターン#05	スーパーリーチBはずれ	30秒

(B) 第2変動パターンテーブル(大当たり時)

EXT	変動パターン名	変動パターン内容	変動時間
06	変動パターン#06	ノーマルリーチ大当たり	15秒
07	変動パターン#07	スーパーリーチA大当たり	25秒
08	変動パターン#08	スーパーリーチB大当たり	30秒

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

(A) 第1再抽選演出パターン決定テーブル(第1特図ゲーム用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R通常大当たり
第1演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R通常大当たりとなることを示唆)	100%	100%	100%

(B) 第2再抽選演出パターン決定テーブル(第2特図ゲーム/スーパーリーチA用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	50%	100%	50%
第3演出パターン (16R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	50%	0%	50%

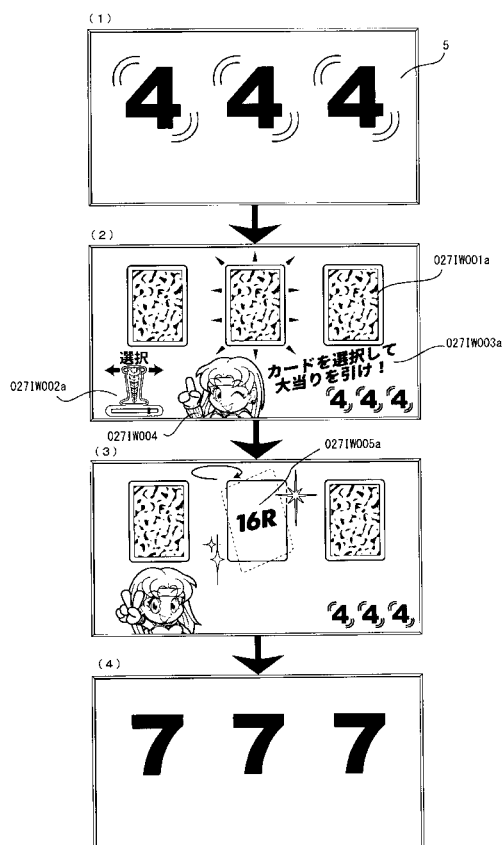
(C) 第3再抽選演出パターン決定テーブル(第2特図ゲーム/スーパーリーチB用)

再抽選演出パターン	大当たり種別		
	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターン (16R確変大当たり、8R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	30%	60%	60%
第3演出パターン (16R確変大当たり又は2R確変大当たりとなることを示唆)	60%	0%	40%
第4演出パターン (16R確変大当たり又は8R確変大当たりとなることを示唆)	10%	40%	0%

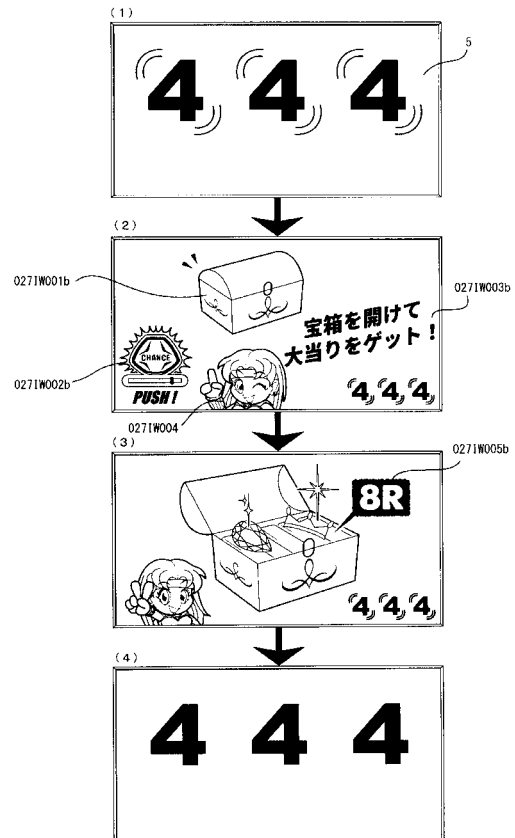
(D) 再抽選演出パターン毎の大当たり種別の発生割合

再抽選演出パターン	16R確変大当たり	8R確変大当たり	2R確変大当たり
第2演出パターンの場合	50%	39%	11%
第3演出パターンの場合	89%	0%	11%
第4演出パターンの場合	39%	61%	0%

【図 8 - 5】



【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

