

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7013355号

(P7013355)

(45)発行日 令和4年2月15日(2022.2.15)

(24)登録日 令和4年1月21日(2022.1.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 1 (全83頁)

(21)出願番号 特願2018-196353(P2018-196353)  
 (22)出願日 平成30年10月18日(2018.10.18)  
 (65)公開番号 特開2020-62237(P2020-62237A)  
 (43)公開日 令和2年4月23日(2020.4.23)  
 審査請求日 令和1年11月20日(2019.11.20)

(73)特許権者 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  
 審査官 藤脇 沙絵

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】

可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機であって、  
 前記有利状態の終了後の遊技状態として、前記特殊状態に制御されて遊技者に遊技価値が付与される頻度が非特別状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技制御手段と、  
 前記特別状態において特定演出を異なる態様にて実行可能な特定演出実行手段と、  
 前記特殊状態に制御されることを示唆する第1示唆演出と、前記有利状態に制御されることを示唆する第2示唆演出と、を実行可能な示唆演出実行手段と、  
 を備え、  
 前記特定演出実行手段は、  
 前記有利状態に制御される可変表示において第1態様にて前記特定演出を実行可能であり、  
 前記特別状態から前記非特別状態に制御されるときは第2態様にて前記特定演出を実行可能であり、  
 前記特殊状態に制御される可変表示において前記第1態様にて前記特定演出を実行可能であり、  
 前記第1態様となるときの演出パターンとして、少なくとも第1演出パターンと該第1演出パターンとは演出内容が異なる第2演出パターンを含む複数の演出パターンにより前記特定演出を実行可能であり、  
 前記第1演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されたときと、前記第

2 演出パターンにて前記第 1 態様となる前記特定演出が実行されたときとで、前記第 1 示唆演出が実行される割合が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 演出パターンにて前記第 1 態様となる前記特定演出が実行されるときは、前記第 1 示唆演出又は前記第 2 示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行うことが可能であって、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、大当り遊技（有利状態）の終了後に、通常状態よりも小当り遊技状態（特殊状態）に制御される頻度が高い状態（特別状態）に制御可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

また、従来の遊技機には、確変大当りの大当り遊技終了後に遊技状態を確変状態（バトルモード）に制御可能であって、該バトルモード中の可変表示中に実行可能なバトル演出（特定演出）に勝利することによって遊技者にとって有利な大当り遊技状態（大当り遊技終了後に再び確変状態に移行する大当り）に制御する一方で、バトル演出に敗北することによって遊技者にとって不利な大当り遊技状態（大当り遊技終了後に確変状態に移行しない大当り）に制御するものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2015 - 156952 号公報

特開 2010 - 46157 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、特殊状態における演出について改善の余地がある。また、特許文献 2 にあっては、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御するか否かによってバトル演出における勝率が決まっているためにバトル演出の勝率を上げることができず、遊技興趣を向上できないという問題がある。

30

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上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】

【0007】

手段 A に記載の遊技機は、

40

可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了後の遊技状態として、前記特殊状態に制御されて遊技者に遊技価値が付与される頻度が非特別状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技制御手段と、

前記特別状態において特定演出を異なる態様にて実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊状態に制御されることを示唆する第 1 示唆演出と、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 示唆演出と、を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記有利状態に制御される可変表示において第 1 態様にて前記特定演出を実行可能であり

50

、前記特別状態から前記非特別状態に制御されるときは第2態様にて前記特定演出を実行可能であり、

前記特殊状態に制御される可変表示において前記第1態様にて前記特定演出を実行可能であり、

前記第1態様となるときの演出パターンとして、少なくとも第1演出パターンと該第1演出パターンとは演出内容が異なる第2演出パターンを含む複数の演出パターンにより前記特定演出を実行可能であり、

前記第1演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されたときと、前記第2演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されたときとで、前記第1示唆演出が実行される割合が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記第1演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されるときは、前記第1示唆演出又は前記第2示唆演出を実行する

ことを特徴としている。

手段1に記載の遊技機は、

可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態の終了後の遊技状態として、前記特殊状態に制御される頻度が非特別状態（例えば、第1KT状態や非KT状態）よりも高い特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、パチンコ遊技機1）と、

前記特別状態において特定演出（例えば、リーチ演出としてのバトル演出）を異なる態様にて実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-29に示す可変表示開始設定処理と図8-33に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、図8-38（E）及び図8-38（F）に示すように、可変表示結果が小当りとなる第2特図保留記憶数を報知する報知演出を実行する部分）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-29に示す可変表示開始設定処理と図8-33に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記有利状態に制御されるときには第1態様にて前記特定演出を実行可能であり、前記特別状態から前記非特別状態に制御されるときには第2態様にて前記特定演出を実行可能であり（例えば、図8-30に示すように、10ラウンド確変大当りや2ラウンド確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合は、バトル演出を100%の割合で味方キャラクタが先制して勝利する演出パターンAにて実行する一方で、6ラウンド確変大当りや2ラウンド通常大当りの大当り遊技状態に制御される場合は、バトル演出を100%の割合で敵キャラクタが先制して敗北する演出パターンDにて実行する部分）、

前記第1態様となるときの演出パターンとして、少なくとも第1演出パターン（例えば、演出パターンA）と該第1演出パターンとは演出内容が異なる第2演出パターン（例えば、演出パターンBや演出パターンC）を含む複数の演出パターンにより前記特定演出を実行可能であり、

前記第1演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されたときと、前記第2演出パターンにて前記第1態様となる前記特定演出が実行されたときとで、前記示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図8-36及び図8-38に示すように、バトル演出が演出パターンAにて実行される場合は10ラウンド確変大当りまたは2ラウンド確変大当りが報知される（可変表示結果が小当りとなる第2特図保留記憶数は報知されない）一方で、バトル演出が演出パターンBや演出パターンCにて実行される場合は可変表示結果が小当りとなる第2特図保留記憶数が必ず報知される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第1態様にて実行される割合を高めることができるので、

10

20

30

40

50

遊技興趣を向上できる。

【 0 0 0 8 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記特殊状態に制御されることを示唆する第 1 示唆演出（例えば、図 8 - 3 8（E）及び図 8 - 3 8（F）に示すように、報知演出として可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を報知する部分）と、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 示唆演出（例えば、図 8 - 3 6（C）に示すように、報知演出として 1 0 ラウンド確変大当たりや 2 ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御されることを報知する部分）とを実行可能であって、

10

前記第 1 演出パターンにて前記第 1 態様となる前記特定演出が実行されるときは、前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とを実行可能であり（例えば、変形例 1 6 2 - 3 に示すように、バトル演出が演出パターン A にて実行される場合としては、報知演出として 1 0 ラウンド確変大当たりまたは 2 ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御されることが報知される場合と、可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を報知する場合と、の両方が設けられている部分）、

前記第 2 演出パターンにて前記第 1 態様となる前記特定演出が実行されるときは、前記第 1 示唆演出を実行する（例えば、図 8 - 3 0 に示すように、バトル演出が演出パターン B または演出パターン C にて実行される場合は、報知演出として可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を報知する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出パターンにて第 1 態様となる特定演出が実行された場合に、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 0 9 】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 8 - 1 0 に示す第 1 始動入賞処理や図 8 - 1 8 に示す第 2 始動入賞処理を実行する部分）を更に備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記特殊状態に制御される保留記憶数を示唆する演出を実行可能である（例えば、図 8 - 3 8（E）及び図 8 - 3 8（F）に示すように可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を報知する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出として特殊状態に制御される回数が示唆されるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出とは異なる演出であって、前記示唆演出が実行されるよりも前に該示唆演出の実行を示唆する事前示唆演出（例えば、図 8 - 3 9（B）及び図 8 - 3 9（C）に示すように、カットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E またはカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F を画像表示装置 5 に表示する小当たり回数示唆演出を実行する部分）を実行可能な事前示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 8 - 2 9 に示す可変表示開始設定処理と図 8 - 3 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前示唆演出の実行前に示唆演出の実行が示唆されるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

前記非特別状態において、前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出を、少なくとも第 1 要素を含んだ第 1 演出態様（例えば、図 8 - 3 5（B）に示すように、青

50

色の低期待度示唆用セリフ 1 6 2 S G 0 0 5 S ) と、該第 1 要素よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第 2 要素を含んだ第 2 演出態様 (例えば、図 8 - 3 5 ( C ) に示すように、赤色の高期待度示唆用セリフ 1 6 2 S G 0 0 5 T ) と、で実行可能な有利状態示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 2 9 に示す可変表示開始設定処理と図 8 - 3 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定演出が前記第 1 態様にて実行されたときに前記示唆演出を実行可能であり (例えば、図 8 - 3 8 ( C ) ~ 図 8 - 3 8 ( F ) に示すように、バトル演出にて味方キャラクターが勝利したことによって小当たり回数を報知する部分)、

前記示唆演出として、前記特殊状態に制御される保留記憶数を第 1 数 (例えば、2 以下) と該第 1 数よりも多い第 2 数 (例えば、3 以上) とで示唆可能であり、

前記特別状態において、前記第 2 要素を含む演出態様にて前記事前示唆演出が実行される場合は、前記第 1 要素を含む演出態様にて前記事前示唆演出が実行される場合よりも高い割合で前記示唆演出として前記特殊状態に制御される保留記憶が前記第 2 数であることを示唆可能である (例えば、図 8 - 3 1 に示すように、赤色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F が表示される場合は、青色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E が表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を 3 個以上であると報知する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、特殊状態に制御される保留記憶数として示唆される数を事前示唆演出の演出態様に含まれる第 1 要素と第 2 要素とから認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 6 の遊技機は、手段 4 または手段 5 に記載の遊技機であって、

前記事前示唆演出実行手段は、複数の異なる演出態様にて前記事前示唆演出を実行可能であり (例えば、図 8 - 3 9 ( B ) 及び図 8 - 3 9 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 にカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E またはカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F を表示する部分)、

前記示唆演出実行手段は、

複数の異なる演出態様にて前記示唆演出を実行可能であり (例えば、可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を 1 個 ~ 4 個で報知可能な部分)、

前記事前示唆演出の演出態様に応じて、前記示唆演出の少なくとも 1 の演出態様の実行割合が異なる (例えば、図 8 - 3 1 に示すように、カットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F が表示される場合は、カットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E が表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を 3 個以上であると報知する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前示唆演出の演出態様に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 3 】

手段 7 の遊技機は、手段 4 ~ 手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、遊技者にとっての有利度が異なる複数のパターンにて前記示唆演出を実行可能であり、

前記事前示唆演出実行手段は、前記特定演出が実行されないときに前記事前示唆演出を実行可能であり (例えば、可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を 1 個 ~ 4 個で報知可能な部分)、

前記特定演出実行手段は、

前記特殊状態に制御されるときにも前記第 1 態様にて前記特定演出を実行可能であり (例えば、図 8 - 2 9 の可変表示開始設定処理の 1 6 2 S G S 8 3 8 及び 1 6 2 S G S 8 3 9 の処理において、実行する可変表示の変動パターンが非リーチの第 2 変動パターン # 3 1 である場合に小当たり回数示唆演出の演出パターンを決定した後、図 8 - 3 3 に示す可変表

10

20

30

40

50

示中演出処理を実行する部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出が前記第1態様にて実行されたときには、前記事  
前記示唆演出が実行されたときよりも高い割合で有利度が高いパターンにて前記示唆演出を  
実行可能である(例えば、変形例162SG-1として図8-40に示すように、バトル  
演出を実行する場合は、小当たり回数示唆演出を実行する場合よりも高い割合で可変表示結  
果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が多く(3個以上)報知される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第1態様にて実行される割合を高めることができるととも  
に、特定演出が第1態様にて実行された場合の示唆演出の態様に遊技者を注目させること  
ができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0014】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良い  
し、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有す  
るものであっても良い。

【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。

20

【図5】第1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、大当たり種別判定テーブル、小当  
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】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8-4】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8-5】KT状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターン  
を説明するための説明図である。

30

【図8-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。

【図8-9】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図であり、(B)は  
、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図8-10】第1始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図8-11】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-12】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図8-13】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図8-14】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

40

【図8-15】第1ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図8-16】第1大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図8-17】第1大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図8-18】第2始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図8-19】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-20】第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図8-21】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図8-22】第2ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図8-23】第2大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図8-24】第2大当たり終了処理を示すフローチャートである。

50

【図 8 - 2 5】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 8 - 2 6】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 7】小当り回数メータ更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 8】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 9】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 3 0】( A ) は、バトル演出の演出パターン決定割合を示す図であり、( B ) は、各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図 8 - 3 1】( A ) は、小当り回数示唆演出の実行の有無及び演出種別の決定割合を示す図であり、( B ) は、各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図 8 - 3 2】( A ) は、予告演出決定処理を示すフローチャートであり、( B ) は、予告演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合を示す図であり、( C ) は、各演出パターンの演出内容を示す図である。

10

【図 8 - 3 3】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 3 4】( A ) は、低確低ベース状態における可変表示中演出実行期間を示すタイミングチャートであり、( B )、( C ) は、第 2 K T 状態中におけるバトル演出と報知演出の実行期間を示すタイミングチャートであり、( D ) は、第 2 K T 状態中における小当り回数示唆演出と報知演出の実行期間を示すタイミングチャートである。

【図 8 - 3 5】低確低ベース状態において画像表示装置に表示される予告演出の表示内容を示す図である。

【図 8 - 3 6】第 2 K T 状態において画像表示装置に表示されるバトル演出の表示内容を示す図である。

20

【図 8 - 3 7】第 2 K T 状態において画像表示装置に表示されるバトル演出の表示内容を示す図である。

【図 8 - 3 8】第 2 K T 状態において画像表示装置に表示されるバトル演出と報知演出の表示内容を示す図である。

【図 8 - 3 9】第 2 K T 状態において画像表示装置に表示される小当り回数示唆演出と報知演出の表示内容を示す図である。

【図 8 - 4 0】変形例における、報知する小当り回数と実行される演出と割合を示す図である。

【図 8 - 4 1】変形例における設定値毎の大当り確率と小当り確率とを示す図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

( 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。尚、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。

【 0 0 1 7 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

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

40

【 0 0 1 8 】

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。

50

## 【 0 0 1 9 】

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

10

## 【 0 0 2 0 】

尚、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。尚、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。

## 【 0 0 2 1 】

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

20

## 【 0 0 2 2 】

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。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

## 【 0 0 2 3 】

また、例えば、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を表示するための表示エリアが設けられている。本特徴部162SGでは、第1特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第1保留表示領域5Aと、第2特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第2保留表示領域5Bとが設けられている。尚、画像表示装置5の画面上には、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。

30

## 【 0 0 2 4 】

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。

40

## 【 0 0 2 5 】

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。

## 【 0 0 2 6 】

画像表示装置5の下方には、第1始動入賞口を有する入賞球装置6Aが設けられている。第1始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤2の背面に導かれ、第1始動口スイッチ22Aによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1個）の遊技球が賞球として払い出される。

50



## 【 0 0 2 7 】

また、第 1 始動入賞口の右方には、釘の列 1 9 が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第 1 始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列 1 9 が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打ち操作）した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

## 【 0 0 2 8 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、釘の列 1 9 が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列 1 9 も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

## 【 0 0 2 9 】

画像表示装置 5 の右方には、通過ゲート 4 1 が設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 2 1 によって検出される。

## 【 0 0 3 0 】

通過ゲート 4 1 の下方には、大入賞口を形成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、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

## 【 0 0 3 1 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

## 【 0 0 3 2 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、特別可変入賞球装置 7 と特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは、同様の構造を有するように形成されている。また、図 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置 7 上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置 7 が閉状態であれば特別可変入賞球装置 7 上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置 6 B 上に落下する。

## 【 0 0 3 3 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 1 7 の方が若干大きい。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上の遊技球は、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B が閉状態であれば特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することなく可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

10

#### 【 0 0 3 4 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本特徴部 1 6 2 S G では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

20

#### 【 0 0 3 5 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

30

#### 【 0 0 3 6 】

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スイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、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状態となる。

#### 【 0 0 3 7 】

40

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、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ようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊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

50

め、遊技者にとって不利な状態となる。

【 0 0 3 8 】

また、第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

尚、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中や K T 状態（いわゆる小当りタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

尚、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の可変表示が実行されることから、通過ゲート 4 1 は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

10

20

30

40

50

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 9 】

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 5 0 】

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 5 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、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 5 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 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。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、左打ち操作を行い、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。

30

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

第 1 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（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となる。また、大当たり図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、第 1 特図ゲームであっても、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

40

【 0 0 5 7 】

第 1 特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。

【 0 0 5 8 】

大当たり遊技状態では、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 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミ

50

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。

【００５９】

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。

10

【００６０】

尚、「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（通常状態、確変状態（高確率状態）、ＫＴ状態、高ベース状態など）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。

【００６１】

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、確変状態やＫＴ状態、高ベース状態に制御されることがある。

【００６２】

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

20

【００６３】

ＫＴ状態では、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ制御が実行される。このパチンコ遊技機１では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【００６４】

高ベース状態では、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（時短状態）、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。高ベース状態は、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。

30

【００６５】

確変状態やＫＴ状態、高ベース状態は、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（回数切り確変等）ともいう。

【００６６】

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、確変状態、ＫＴ状態、高ベース状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、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。

40

【００６７】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やＫＴ状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、右打ち操作を行い、遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、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４１を通過した

50

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。

【 0 0 6 8 】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 6 9 】

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 7 0 】

第 2 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（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【 0 0 7 1 】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、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。第 2 特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 7 2 】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 により形成される特殊入賞口が所定の開放状態様で開放状態となる。尚、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 7 3 】

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）。

【 0 0 7 4 】

尚、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 7 5 】

（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。尚、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 8 L、8 R 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 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 6 】

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 5 L、5 C、5 R 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 7 】

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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

## 【 0 0 7 8 】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

## 【 0 0 7 9 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

## 【 0 0 8 0 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

## 【 0 0 8 1 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」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。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

30

## 【 0 0 8 2 】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

40

## 【 0 0 8 3 】

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

50

に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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。尚、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 8 6 】

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 8 7 】

20

（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。

【 0 0 8 8 】

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

30

【 0 0 8 9 】

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、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（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。

【 0 0 9 0 】

CPU 1 0 3 は、ROM 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、ROM 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 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 RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 9 1 】

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、CPU 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。

50



## 【 0 0 9 2 】

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、普通図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 9 3 】

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（第 1 カウントスイッチ 2 3 および第 2 カウントスイッチ 2 4））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。

10

## 【 0 0 9 4 】

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、ソレノイド 8 3 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、特殊入賞口用のソレノイド 8 3 に伝送する。

## 【 0 0 9 5 】

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 9 6 】

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。

30

## 【 0 0 9 7 】

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 9 8 】

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。

40

## 【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

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。

## 【 0 1 0 1 】

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

50

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 1 0 2 】

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

10

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

20

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

30

【 0 1 0 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 9 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

40

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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（S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態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

50

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(S3; Yes)、初期化处理(S8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(S5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理(S8)を実行する。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

10

20

30

40

50

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には、CPU 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 (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込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 CTC のレジスタの設定を行い (S 1 1)、割込みを許可する (S 1 2)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 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。

#### 【0119】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 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、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 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 (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 (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 (S 2 3)。

#### 【0120】

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 (S 2 4)。この後、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する (S 2 5 A)。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 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)。また、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する (S 2 5 B)。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 2 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 2 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。尚、このパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示とを同時に並行して実行することが可能である。

#### 【0121】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 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 (S 2 6)。CPU 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づく) 普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 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。

#### 【0122】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する (S 2 7)。CPU 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。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。

#### 【0123】

図 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理として、図 4 に示す S 2 5 A 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。この第 1 特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3

10

20

30

40

50

は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する ( S 1 0 1 A )。

【 0 1 2 4 】

第 1 始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞口への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第 1 保留記憶数を更新する処理が実行される。第 1 始動入賞口への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 R A M 1 0 2 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。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。保留情報や第 1 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、第 1 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、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 2 5 】

S 1 0 1 にて第 1 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 に設けられた第 1 特図プロセスフラグの値に応じて、 S 1 1 0 A ~ S 1 2 1 A の処理のいずれかを選択して実行する。尚、第 1 特別図柄プロセス処理の各処理 ( S 1 1 0 A ~ S 1 2 1 A ) 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 2 6 】

S 1 1 0 A の第 1 特別図柄通常処理は、第 1 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。この第 1 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 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第 1 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、第 1 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、第 1 特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第 1 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、はずれ図柄のいずれか ) が設定される。その後、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新され、第 1 特別図柄通常処理は終了する。

20

【 0 1 2 7 】

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。

30

【 0 1 2 8 】

S 1 1 1 A の第 1 変動パターン設定処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この第 1 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。第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新され、第 1 変動パターン設定処理は終了する。

40

【 0 1 2 9 】

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 3 0 】

S 1 1 2 A の第 1 特別図柄変動処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この第 1 特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第 1 特別図柄が変動を開始してからの経過

50

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、第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、第 1 特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

S 1 1 3 A の第 1 特別図柄停止処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この第 1 特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて第 1 特別図柄の変動を停止させ、第 1 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」である場合には第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、第 1 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「はずれ」である場合、確変状態や K T 状態、高ベース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。第 1 特図プロセスフラグの値が更新されると、第 1 特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 3 2 】

S 1 1 4 A の第 1 ゲート通過待ち処理は、第 4 特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この第 1 ゲート通過待ち処理では、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検知したときには第 1 特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

20

【 0 1 3 3 】

S 1 1 5 A の第 1 大当り開放前処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この第 1 大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新され、第 1 大当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 4 】

S 1 1 6 A の第 1 大当り開放中処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この第 1 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第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新し、第 1 大当り開放中処理を終了する。

40

【 0 1 3 5 】

S 1 1 7 A の第 1 大当り開放後処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。第 1 特図プロセスフラグの値が更新されると、第 1 大当り開放後処理は終了する。

【 0 1 3 6 】

S 1 1 8 A の第 1 大当り終了処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行さ

50

れる。この第 1 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 K T 制御、高ベース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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、第 1 大当り終了処理は終了する。

#### 【 0 1 3 7 】

S 1 1 9 A の第 1 小当り開放前処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この第 1 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特殊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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、第 1 小当り開放前処理は終了する。

10

#### 【 0 1 3 8 】

S 1 2 0 A の第 1 小当り開放中処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この第 1 小当り開放中処理には、特殊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、特殊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。特殊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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 1 ” に更新され、第 1 小当り開放中処理は終了する。

#### 【 0 1 3 9 】

S 1 2 1 A の第 1 小当り終了処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 1 ” のときに実行される。この第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、第 1 小当り終了処理は終了する。

20

#### 【 0 1 4 0 】

尚、第 2 特別図柄プロセス処理 ( S 2 5 B ) において実行される処理は、第 1 特別図柄プロセス処理 ( S 2 5 A ) において実行される処理と同様である。すなわち、図 5 で説明した第 1 特別図柄プロセス処理において、「第 1 」を「第 2 」と読み替えれば、第 2 特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第 2 特別図柄プロセス処理 ( S 2 5 B ) の第 1 始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報として R A M 1 0 2 に設けられた第 2 保留記憶バッファに記憶される。

30

#### 【 0 1 4 1 】

( 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 ( 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 ( 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。

40

#### 【 0 1 4 2 】

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 ( 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 ( S 7 3 ; N o ) 、 S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【 0 1 4 3 】

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

50

みは、例えば主基板 11 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 120 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 120 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 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 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 122 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 120 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。

10

#### 【 0 1 4 4 】

S 73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( S 73 ; 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 ( S 74 )、コマンド解析処理を実行する ( S 75 )。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 122 の所定領域に格納したり、 R A M 122 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 123 に指示してもよい。

20

#### 【 0 1 4 5 】

S 75 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 ( S 76 )。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 32 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 11 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。

30

#### 【 0 1 4 6 】

S 76 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 ( S 77 )、演出制御基板 12 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、 S 73 の処理に戻る。 S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【 0 1 4 7 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 の S 76 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 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する ( S 161 )。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 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。

40

#### 【 0 1 4 8 】

S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 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 S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 0 1 4 9 】

S 170 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 11 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

50



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。

【 0 1 5 0 】

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。

10

【 0 1 5 1 】

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、表示制御部 1 2 3 を指示することで、S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

20

【 0 1 5 2 】

S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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「はずれ」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。

30

40

【 0 1 5 3 】

S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 1 5 4 】

50

S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 5 5 】

S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 1 5 6 】

S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

( 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。

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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 ) 。

【 0 1 6 0 】

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合せになると、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、R T、A T、A R T、C Z ( 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。

【 0 1 6 1 】

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。

【 0 1 6 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0163】

尚、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。

#### 【0164】

（本実施形態の特徴部162SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部162SGについて説明する。図8-1は、本特徴部162SGにおける大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブルである。図8-1(A)は、大当り判定テーブル162SG130aを示す説明図である。大当り判定テーブル162SG130a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162SG130aには、非確変状態（低確率状態（低確率/非KT状態、低確率/第1KT状態））において用いられる非確変時大当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率/第1KT状態、高確率/第2KT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。

#### 【0165】

図8-1(B)及び図8-1(C)は、小当り判定テーブル162SG130b, 162SG130cを示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、第1特別図柄の可変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162SG130bを示している。また、図8-1(C)は、第2特別図柄の可変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162SG130c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。小当り判定テーブル162SG130b, 162SG130cには、それぞれ、非確変状態（低確率状態（低確率/非KT状態、低確率/第1KT状態））において用いられる非確変時小当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率/第1KT状態、高確率/第2KT状態））において用いられる確変時小当り判定テーブルとがある。非確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B), (C)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B)及び図8-1(C)の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、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。

#### 【0166】

本特徴部162SGでは、図8-1(B)に示すように、第1特別図柄用の小当り判定テーブル162SG130bには、小当り判定値が割り当てられておらず、大当りと決定されなかった場合には小当りとなる場合はない。すなわち、大当りと決定されなかった場合には全てはずれとなり、小当り確率は0%である。また、図8-1(C)に示すように、第2特別図柄用の小当り判定テーブル162SG130cには、非確変時小当り判定テーブルと確変時小当り判定テーブルとでは、共に2250~65535までの判定値が小当り判定値として割り当てられている。つまり、第2特別図柄の可変表示時には、遊技状態が確変状態であるか否かにかかわらず極めて高い割合（62986/65536）で可変表示結果が小当りとなる。

#### 【0167】

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、当り判定用乱数値が図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する。尚、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、非確変状態(低確率状態)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)及び図8-1(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。

10

**【0168】**

図8-1(D)及び図8-1(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル162SG131a, 162SG131bを示す説明図である。大当り種別判定テーブル162SG131a, 162SG131b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、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「2R通常大当り」、「2R確変大当り」、「4R通常大当り」、「4R確変大当り」、「6R確変大当り」、または「10R確変大当り」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。

20

**【0169】**

図8-1(D)に示すように、本特徴部162SGでは、第1特別図柄の可変表示を実行する場合には、9%の確率で「10R確変大当り」と決定され、56%の確率で「4R確変大当り」と決定され、35%の確率で「4R通常大当り」と決定される。また、図8-1(E)に示すように、本特徴部162SGでは、第2特別図柄の可変表示を実行する場合には、10%の確率で「10R確変大当り」と決定され、50%の確率で「6R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R確変大当り」と決定され、35%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

**【0170】**

「10R確変大当り」とは、10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高確率状態に移行させる大当りである。また、「6R確変大当り」とは、6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高確率状態に移行させる大当りである。また、「4R確変大当り」とは、4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高確率状態に移行させる大当りである。また、「2R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高確率状態に移行させる大当りである。

30

**【0171】**

「4R通常大当り」とは、4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低確率状態に移行させる大当りである。また、「2R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低確率状態に制御される大当りである。

40

**【0172】**

本特徴部162SGでは、「10R確変大当り」、「6R確変大当り」、「4R確変大当り」、および「4R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所定期間(本特徴部162SGでは、30秒間)が経過するか所定数(本特徴部162SG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。これに対して、「2R確変大当り」および「2R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(本特徴部162SG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。

50

## 【 0 1 7 3 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第 1 K T 状態、第 2 K T 状態または非 K T 状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図 8 - 2 1 参照）。

## 【 0 1 7 4 】

図 8 - 2 ~ 図 8 - 4 は、本特徴部 1 6 2 S G 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 ~ 図 8 - 4 に示す E X T 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。

10

## 【 0 1 7 5 】

図 8 - 2 ~ 図 8 - 4 に示す例では、第 1 特別図柄および飾り図柄についての第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 7 の 7 種類と、第 2 特別図柄および飾り図柄についての第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 3 3 の 3 3 種類とが用いられる。

## 【 0 1 7 6 】

第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合、非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態）である場合には、図 8 - 2（A）に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 2（A）に示すように、非 K T 状態において第 1 特別図柄の可変表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 5 のいずれかに決定される。

20

## 【 0 1 7 7 】

第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合、K T 状態（低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 2 K T 状態）である場合には、図 8 - 2（B）に示す K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 2（B）に示すように、K T 状態において第 1 特別図柄の可変表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 6 ~ # 0 7 のいずれかに決定される。

## 【 0 1 7 8 】

第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合、非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態）である場合には、図 8 - 3（C）に示す非 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 3（C）に示すように、非 K T 状態において第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 5 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、1 0 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。また、小当りと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 2 ~ # 0 4 のいずれかが決定されて、1 0 分間、9 分 5 0 秒間、9 分 4 0 秒間のいずれかの期間にわたって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 5 が決定されて、5 分間というある程度長期間にわたって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。

30

## 【 0 1 7 9 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、非 K T 状態中であっても第 2 特別図柄の可変表示が実行されて小当りとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、本特徴部 1 6 2 S G では、図 8 - 3（C）に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の可変表示が実行されても、変動時間を極端に長くし可変表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、非 K T 状態中であるにもかかわらず小当りによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。尚、本特徴部 1 6 2 S G において、「小当りの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1 分）あたりの小当りの発生割合であり、K T 状態では、例えば、単位時間あたりの小当りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

40

## 【 0 1 8 0 】

更に、本特徴部 1 6 2 S G では、非 K T 状態において第 2 特別図柄の可変表示結果が小当

50

りとなる場合は、可変表示が変動時間の異なる第2変動パターン#02～#04のいずれかにて実行されるので、可変表示が終了して特殊入賞口が開放されるタイミングを遊技者が特定困難となっている。このため、遊技者は、非KT状態において小当り遊技が開始される直前のタイミングにて遊技球を特殊入賞口に向けて打ち出すことにより不当に賞球を得ることが困難となっている。

【0181】

尚、本特徴部162SGでは、図8-3(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、大当りとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非KT状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当りとなる場合には、小当りとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当りとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

10

【0182】

第2特別図柄の可変表示を実行する場合、低確率/第1KT状態である場合には、その低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターン決定テーブルを選択する。この場合、1変動目の可変表示を実行する場合であれば、図8-3(D)に示す低確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3(D)に示すように、低確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第2変動パターン#06～#08のいずれかに決定される。

20

【0183】

尚、図8-3(D)に示すように、低確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#06に決定される。また、低確率/第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合には、小当りとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#07(第2始動入賞口開放準備用の変動パターン)に決定される。本特徴部162SGでは、既に説明したように、第1KT状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率/第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、本特徴部162SGでは、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率/第1KT状態の1変動目として大当りと決定する場合には第2変動パターン#08が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の可変表示が実行される。

30

40

【0184】

また、低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから2～49変動目の可変表示を実行する場合であれば、図8-3(E)に示す低確率/第1KT時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3(E)に示すように、低確率/第1KT状態の2～49変動目として第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第2変動パターン#09～#15のいずれかに決定される。また、図8-3(E)に示すように、低確率/第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#09や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#10に決定される場合がある。一方で、

50

低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１１に決定される場合がある。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃１３に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１４に決定される場合がある。第２変動パターン＃０９、＃１２は第２保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第２変動パターン＃１０、＃１３は第２保留記憶が１個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１３に決定される。

10

**【０１８５】**

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当たりや２Ｒ通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから５０変動目の可変表示（すなわち、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動）を実行する場合であれば、図８－３（Ｆ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第２特別図柄変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図８－３（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として第２特別図柄の可変表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１６～＃１８のいずれかに決定される。

**【０１８６】**

20

本特徴部１６２ＳＧでは、低確率／第１ＫＴ状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置５において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図８－３（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第２変動パターン＃１６や第２変動パターン＃１７に決定される。また、図８－３（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第２変動パターン＃１８に決定される。

**【０１８７】**

第２特別図柄の可変表示を実行する場合、高確率／第１ＫＴ状態である場合には、その高確率／第１ＫＴ状態の契機となった４Ｒ確変大当たりや６Ｒ確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターン決定テーブルを選択する。この場合、１変動目の可変表示を実行する場合であれば、図８－４（Ｇ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図８－４（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の可変表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１９～＃２３のいずれかに決定される。

30

**【０１８８】**

尚、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目と同様に、図８－４（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１９に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第２変動パターン＃２０に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当たりと決定する場合にも、第２始動入賞口開放準備用の変動パターン（第２変動パターン＃２１）に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第２変動パターン＃２２に決定される場合がある。また、図８－４（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２２に決定される。

40

**【０１８９】**

また、高確率／第１ＫＴ状態の契機となった４Ｒ確変大当たりや６Ｒ確変大当たりにもとづく

50

大当り遊技を終了してから2変動目以降の可変表示を実行する場合であれば、図8-4(H)に示す高確率/第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-4(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第2変動パターン#24~#30のいずれかに決定される。

【0190】

尚、低確率/第1KT状態の2~49変動目と同様に、図8-4(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#24や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#25に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#26に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#27や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#28に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#29に決定される場合がある。第2変動パターン#24、#27は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#25、#28は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#30に決定される。

【0191】

第2特別図柄の可変表示を実行する場合、高確率/第2KT状態である場合には、図8-4(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンを含む変動パターン決定テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-4(I)に示すように、高確率/第2KT状態において第2特別図柄の可変表示が実行される場合には、第2変動パターン#31~#33のいずれかに決定される。

【0192】

尚、図8-4(I)に示すように、高確率/第2KT状態において小当りと決定する場合には、変動時間が1.5秒の第2変動パターン#31に決定される場合と、変動時間が30秒でありリーチを伴う第2変動パターン#32に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において大当りと決定する場合には、変動時間が30秒でありリーチを伴う第2変動パターン#33に決定される。

【0193】

尚、図8-3および図8-4に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0194】

尚、図8-2~図8-4では、パチンコ遊技機1にて可変表示を実施するための変動パターンを例示しているが、これら変動パターンは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値の値にかかわらず共通の変動パターン決定テーブルを用いて決定される。つまり、本特徴部162SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値の値にかかわらず、各変動パターンの決定割合は一定となっている。

【0195】

以上から、本特徴部162SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値の値に応じて可変表示結果が大当りとなる確率(大当り確率)が異なる一方で、可変表示結果が小当りとなる確率(小当り確率)、大当り種別決定確率、変動パターンの決定確率は同一となっている。これは、仮に小当り確率や大当り種別の決定確率、変動パターンの決定確率

10

20

30

40

50



等が設定値の値に応じて異なると、各設定値間での遊技性能の差が過度に顕著となってしまい適切な遊技性を実現することができなくなってしまうためである。特に第2KT状態における変動パターンの決定確率を設定値に応じて異ならせようと単位時間（例えば1分）あたりの小当たり回数が増加してしまい、第2KT状態の有利度が変化してしまう。そこで本特徴部162SGでは、小当たり確率や大当たり種別の決定確率、変動パターンの決定確率等を設定値の値にかかわらず共通とすることで、適切な遊技性を実現している。

#### 【0196】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図8-5は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図8-5(A)は、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示し、図8-5(B)は、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。

10

#### 【0197】

まず、図8-5(A)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図8-5(A)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の可変表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。本特徴部162SGでは、図8-5(A)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図8-5(A)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

20

#### 【0198】

可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の可変表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図8-5(A)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態に変化し、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。しかしながら、第1KT状態では、図8-5(A)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17が開状態となる期間が0.8秒間と短いに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100可変表示ごとに1球程度）。

30

#### 【0199】

なお、第1KT状態では、図8-5(A)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、本特徴部162SGでは、第1KT状態では、可変入賞球装置6Bの開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

40

#### 【0200】

また、本特徴部162SGでは、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう構成されている。このように、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開状態に制御されるま

50

での時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

#### 【 0 2 0 1 】

次に、図 8 - 5 ( B ) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 ( B ) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の可変表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。本特徴部 1 6 2 S G では、図 8 - 5 ( B ) に示すように、普通図柄の変動時間は 1 . 0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0 . 2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 8 - 5 ( B ) に示すように、図柄確定時間 0 . 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

#### 【 0 2 0 2 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の可変表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図 8 - 5 ( B ) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態に制御され、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

#### 【 0 2 0 3 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0 . 2 秒と極めて短い。また、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3 . 8 秒（普通図柄の変動時間 1 . 0 秒 + 図柄確定時間 0 . 2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 8 - 5 ( B ) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。

#### 【 0 2 0 4 】

なお、第 2 K T 状態では、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく賞球が得られやすいことから、本例では「小当り R U S H」ともいい、第 2 K T 状態中である場合には「小当り R U S H」などの文字表示が表示される。

#### 【 0 2 0 5 】

なお、本例では、第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合にのみ小当りが発生し、K T 状態では第 2 特別図柄の可変表示の頻度を高くすることにより小当りが発生しやすい状態とし、さらに賞球が得られにくい第 1 K T 状態と賞球が得られやすい第 2 K T 状態とを設けることによって、特に小当りにより賞球が期待できる小当り R U S H（本例では、第 2 K T 状態）を実現する場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合と第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合とのいずれであっても、大当りでなければ 1 0 0 % 小当りとなるように構成し、第 1 特別図柄の可変表示で小当りとなった場合には賞球が得られにくく、第 2 特別図柄の可変表示で小当りとなった場合には賞球が得られやすくすることにより、小当りにより賞球が期待できる小当り R U S H（第 2 特別図柄の可変表示での小当りによる遊技価値が増加しやすい遊技状態）が実現されるように構成してもよい。そのように何らかの形式で、同じ K T 状態でも賞球が期待できない状態がある一方で、賞球が期待できる小当り R U S H の状態が実現されるように構成されていればよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 6 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1 . 0 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2 . 6 秒とを合計した 3 . 8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

10

## 【 0 2 0 7 】

なお、本特徴部 1 6 2 S G では、普通図柄の可変表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ( 具体的には、C P U 1 0 3 ) によって普通図柄プロセス処理 ( S 2 6 参照 ) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 ( 高確率状態 ) であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 ( 例えば、1 0 % または 1 0 0 % ) により普図当りとするか否かを決定する。

20

## 【 0 2 0 8 】

なお、本特徴部 1 6 2 S G では、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0 . 2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0 . 1 秒と短く第 2 K T 状態では 2 . 6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 ( インターバル期間 ) を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 ( インターバル期間 ) を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 ( インターバル期間 ) を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 ( インターバル期間 ) が短くなるように構成すれば、第 1 K T 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

30

## 【 0 2 0 9 】

本特徴部 1 6 2 S G では、後述するように、第 1 K T 状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図 8 - 5 ( A ) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2 K T 状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図 8 - 5 ( B ) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

40

## 【 0 2 1 0 】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B の開放時間を延長することを示す特殊フラグ ( 開放延長フラグ ) を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図 8 - 5 ( A ) に示すような可変入賞球装置 6 B を長時間開放する第 1 開放パターン ( ロング開放 ) で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図 8 - 5 ( B ) に示す可変入賞球装置 6 B を短時間開放する第 2 開放パターン ( ショート開放 ) で制御するように構成してもよい。つまり、第 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

## 【 0 2 1 1 】

50

また、第 1 K T 状態であっても、低確率 / 第 1 K T 状態中の最後の可変表示を実行する場合には、可変入賞球装置 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率 / 第 1 K T 状態の 50 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、49 回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率 / 第 1 K T 状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置 6 B がロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

#### 【0212】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置 6 B を構成する場合、さらに、特別図柄の可変表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の可変表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

10

#### 【0213】

また、低確率 / 非 K T 状態中においては可変入賞球装置 6 B をショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率 / 非 K T 状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置 6 B の開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置 6 B に入賞しないようにすることができ、低確率 / 非 K T 状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

#### 【0214】

なお、本特徴部 162 S G では、図 8 - 5 に示すように、普通図柄の変動時間が 0.2 秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第 1 K T 状態において比較的変動時間が長い第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となっており、第 2 特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート 41 を通過した遊技球が可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 17 に到達するまでに可変入賞球装置 6 B が開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、本特徴部 162 S G では、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の可変表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

20

30

#### 【0215】

図 8 - 6 および図 8 - 7 は、演出制御用 CPU 120 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 6 に示す例において、コマンド 8000 (H) ~ 8007 (H), 8011 (H) ~ 802F (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、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 CPU 120 は、コマンド 8000 (H) ~ 8007 (H), 8011 (H) ~ 802F (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

#### 【0216】

コマンド 9001 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド 9002 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 10 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 2 指定コマンド（10 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9003 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 9 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 3 指定コマンド（9 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9004 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 4 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 4 指定コマンド（4 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9

40

50

005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を4R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(4R通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(2R確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(2R通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果8指定コマンド(小当たり指定コマンド))である。

10

#### 【0217】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、本特徴部162SGでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120が第1変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第1特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第2変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第2特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第1特別図柄と第2特別図柄とについて兼用できるが、第1特別図柄についての表示結果指定コマンドと第2特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

20

#### 【0218】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、10R確変大当たり/6R確変大当たり/4R確変大当たり/4R通常大当たり/2R確変大当たり/2R通常大当たり/小当たり/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【0219】

コマンドA000(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定指定コマンド)である。コマンドA0001(H)は、第1特別図柄の可変表示を表示結果にかかわらずはずれとして強制停止(強制終了)することを特定可能な演出制御コマンド(第1図柄強制確定指定コマンド)である。コマンドA002(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定指定コマンド)である。コマンドA0003(H)は、第2特別図柄の可変表示を表示結果にかかわらずはずれとして強制停止(強制終了)することを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄強制確定指定コマンド)である。

30

#### 【0220】

コマンドBXX(X)(H)(X=任意の16進数)は、大当たり遊技開始から大当たり遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B000(H)は、第1大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(第1大当たり開始指定コマンド:第1ファンファーレ指定コマンド)である。B001(H)は、第1大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(第1大当たり終了指定コマンド:第1エンディング指定コマンド)である。B002(H)は、第2大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(第2大当たり開始指定コマンド:第2ファンファーレ指定コマンド)である。B003(H)は、第2大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(第2大当たり終了指定コマンド:第2エンディング指定コマンド)である。B004(H)は、小当たり遊技の開始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)である。B005(H)は、小当たり遊技の終了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)である。

40

#### 【0221】

コマンドB1XX(H)は、大当たり遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定

50

される。コマンド B 2 X X (H) は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【 0 2 2 2 】

コマンド B 4 0 0 (H) は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンド B 4 0 1 (H) は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。

【 0 2 2 3 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第 1 有効始動入賞指定コマンド）である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第 2 有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第 1 有効始動入賞指定コマンドとして第 1 保留記憶数を示すコマンドを送信し、第 2 有効始動入賞指定コマンドとして第 2 保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、本特徴部 1 6 2 S G では、第 1 有効始動入賞指定コマンドおよび第 2 有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

【 0 2 2 4 】

コマンド C 8 0 1 (H) は、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド（ゲート通過指定コマンド）である。

【 0 2 2 5 】

コマンド D 0 0 0 (H) は、第 1 客待ち状態（第 1 特別図柄の変動が行われておらず、第 1 保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第 1 客待ちデモ表示指定コマンド）である。コマンド D 0 0 1 (H) は、第 2 客待ち状態（第 2 特別図柄の変動が行われておらず、第 2 保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第 2 客待ちデモ表示指定コマンド）である。なお、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドは K T 状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【 0 2 2 6 】

コマンド E 0 0 0 (H) は、遊技状態が低確率 / 非 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確 / 非 K T 背景指定コマンド）である。コマンド E 0 0 1 (H) は、遊技状態が低確率 / 第 1 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確 / 第 1 K T 背景指定コマンド）である。コマンド E 0 0 2 (H) は、遊技状態が高確率 / 第 1 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確 / 第 1 K T 背景指定コマンド）である。コマンド E 0 0 3 (H) は、遊技状態が高確率 / 第 2 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確 / 第 2 K T 背景指定コマンド）である。

【 0 2 2 7 】

コマンド F 0 X X H 及びコマンド F 1 X X 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。このうち、コマンド F 0 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となるか否か及び大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【 0 2 2 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 8 - 6 および図 8 - 7 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 8 - 6 および図 8 - 7 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも

10

20

30

40

50

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 2 2 9 】

図 8 - 8 に示すように、R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 5 0 が設けられている。図 8 - 8 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A（第 1 保留記憶バッファ）と、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B（第 2 保留記憶バッファ）と、普図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 6 2 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 とを備えている。

10

【 0 2 3 0 】

第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された当り判定用の乱数値や当り種別判定用の乱数値、変動パターン判定用の乱数値を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【 0 2 3 1 】

第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能な保留情報となる。

30

【 0 2 3 2 】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

40

【 0 2 3 3 】

普図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普図図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づ

50

いてCPU103により抽出された普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0234】

遊技制御フラグ設定部162SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部162SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0235】

遊技制御タイマ設定部162SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部162SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【0236】

遊技制御カウンタ設定部162SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部162SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部162SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0237】

20

遊技制御カウンタ設定部162SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、当り種別判定用の乱数値、変動パターン判定用の乱数値、普図表示結果判定用の乱数値等を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0238】

30

遊技制御バッファ設定部162SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部162SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0239】

また、演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図8-9(A)に示すような演出制御用データ保持エリア162SG190が設けられている。図8-9(A)に示す演出制御用データ保持エリア162SG190は、演出制御フラグ設定部162SG191と、演出制御タイマ設定部162SG192と、演出制御カウンタ設定部162SG193と、演出制御バッファ設定部162SG194とを備えている。

40

【0240】

演出制御フラグ設定部162SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部162SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0241】

演出制御タイマ設定部162SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類

50



のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 162SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0242】

演出制御カウンタ設定部 162SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 162SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0243】

演出制御バッファ設定部 162SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 162SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0244】

本特徴部 162SG では、図 8 - 9 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 162SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、図柄指定コマンドと変動カテゴリ指定コマンドとが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの図柄指定コマンドと変動カテゴリ指定コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

20

【0245】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

30

【0246】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとが送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、図柄指定コマンド及び変動カテゴリ指定コマンドが格納されていくことになる。

40

【0247】

図 8 - 9 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始すると共に、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納

50

されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図8 - 12（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

10

#### 【0248】

図8 - 10は、第1特別図柄プロセス処理における第1始動入賞処理（S101A）を示すフローチャートである。第1始動入賞処理においてCPU103は、第1始動口スイッチ22AがONとなったか否かを判定する（162SGS011A）。第1始動口スイッチ22AがONとなっていない場合（162SGS011A；N）は第1始動入賞処理を終了し、第1始動口スイッチ22AがONとなった場合（162SGS011A；Y）は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（162SGS012A）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。162SGS012Aにて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（162SGS012A；N）、第1特図保留記憶数を1加算するように更新する（162SGS013A）。

20

#### 【0249】

162SGS013Aの処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部162SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、当り判定用乱数値、当り種別判定用乱数値、変動パターン決定用乱数値を示す数値データを抽出する（162SGS014A）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、第1保留記憶バッファ（第1特図保留記憶部162SG151A）における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（162SGS015A）。

30

#### 【0250】

そして、CPU103は、第1保留記憶バッファにセットした各乱数値、KT状態中であるか否か、高ベース状態中であるか否か等から当該保留記憶にもとづく可変表示結果及び大当り種別並びに変動パターンのカテゴリがリーチの変動パターンであるか否かを判定する第1入賞時乱数値判定処理を実行し（162SGS016A）、第1始動入賞処理を終了する。尚、第1入賞時乱数値判定処理においてCPU103は、判定結果にもとづく図柄指定コマンドと変動カテゴリ指定コマンドとを演出制御基板12に対して送出する。

#### 【0251】

40

図8 - 11は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（S110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値が「0」を示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値が0示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の可変表示が実行されない状態であって、かつ、第1大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でもない場合である。

#### 【0252】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2特別図柄プロセスフラグを確認する（162SGS50A）。第2特別図柄プロセスフラグの値が4～11であれば、第1特別図柄通常処理を終了

50

させる。つまり、162SGS50AにおいてCPU103は、第2特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技中や小当り遊技中であるか否かを判定し、第2特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技中や小当り遊技中であればそれ以降の処理を実行せずに第1特別図柄通常処理を終了する。一方、第2特別図柄プロセスフラグが4~11でなければ、162SGS51Aへ移行する。そして、第1保留記憶数の値を確認する(162SGS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0253】

第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(162SGS52A)。

【0254】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶バッファにおける保留記憶数=1に対応する格納領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(162SGS53A)、第1保留記憶数の値を1減らし(第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各格納領域の内容をシフトする(162SGS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2,3,4)に対応する格納領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する格納領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの格納領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1,2,3,4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各格納領域(第1保留記憶バッファ)の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【0255】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(162SGS55A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを、送信する。

【0256】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当り可変表示中であるか否かを判定する(162SGS56A)。具体的に、第2特別図柄の可変表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当り可変表示中であると判定する。第2特別図柄の大当り可変表示中であると判定した場合には、162SGS57A以降の処理を行うことなく162SGS66Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当り可変表示中に第1特別図柄の可変表示を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0257】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば162SGS56Aにて第2特別図柄の大当り可変表示中である場合に、大当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、162SGS58Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0258】

また、大当り判定とは別に、小当りとするか否かを決定するための小当り判定を行う遊技機では、162SGS56Aにて第2特別図柄の大当り可変表示中である場合に、162

10

20

30

40

50

S G S 5 7 A ~ 1 6 2 S G S 6 2 A の処理を行わずに、小当り判定用乱数（当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの小当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

#### 【 0 2 5 9 】

第 2 特別図柄の大当り可変表示中でない場合には、遊技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 1 0 0 は、第 1 乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（1 6 2 S G S 5 7 A）、大当り判定モジュールを実行する（1 6 2 S G S 5 8 A）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとするこ  
 10  
 とに決定した場合には（1 6 2 S G S 5 9 A ; Y）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の可変表示に基づいて大当りとなることを示す第 1 大当りフラグをセットする（1 6 2 S G S 6 0 A）。そして、当り種別判定乱数に基づいて大当り種別が 1 0 R 確変大当り、4 R 確変大当り、および 4 R 通常大当りのいずれであるかを判定し（1 6 2 S G S 6 1 A）、大当り種別を記憶し（1 6 2 S G S 6 2 A）、1 6 2 S G S 6 6 A へ移行する。

#### 【 0 2 6 0 】

また、1 6 2 S G S 5 9 A において大当りとし不在場合には（1 6 2 S G S 5 9 A ; N）、小当り判定モジュールを実行する（1 6 2 S G S 6 3 A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするこ  
 20  
 とに決定するプログラムである。小当りとするこに決定した場合には（1 6 2 S G S 6 4 A ; Y）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の可変表示に基づいて小当りとなることを示す第 1 小当りフラグをセットし（1 6 2 S G S 6 5 A）、1 6 2 S G S 6 6 A へ移行する。尚、はずれとすることに決定した場合には（1 6 2 S G S 6 4 A ; N）、1 6 2 S G S 6 5 A の処理を経由せずに 1 6 2 S G S 6 6 A へ移行する。

#### 【 0 2 6 1 】

そして、1 6 2 S G S 6 6 A において、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 変動パターン設定処理に対応した値に更新する（1 6 2 S G S 6 6 A）。なお、図示は省略したが、1 6 2 S G S 6 6 A の直前において停止する図柄の確定をしている。

#### 【 0 2 6 2 】

なお、1 6 2 S G S 5 8 A では、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

#### 【 0 2 6 3 】

図 8 - 1 2 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 変動パターン設定処理（S 1 1 1 A）を示すフローチャートである。第 1 変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、まず、特別図柄の可変表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（1 6 2 S G S 1 7 0 0 A）。なお、本特徴部 1 6 2 S G では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の可変表示の短縮制御が行われることによって、第 2 特別図柄の可変表示を実行させた方が有利な状態になり（図 8 - 2 ~ 図 8 - 5 参照）、小当りが発生しやすい状態とな  
 40  
 るので、K T 状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルとして、図 8 - 2（A）に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンのいずれかに決定するための図示しない非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する（1 6 2 S G S 1 7 0 1 A）。尚、非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターン決定テーブルには、図 8 - 2（A）に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンの各々に対応して、変動パターン決定用乱数値が割り当てられている。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T 状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルとして、図 8 - 2（B）に示す K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンの

10

20

30

40

50

いずれかに決定するための図示しないK T時用第1特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する(162SGS1702A)。尚、K T時用第1特別図柄用変動パターン決定テーブルには、図8-2(B)に示すK T時用の第1特別図柄用変動パターンの各々に対応して、変動パターン決定用乱数値が割り当てられている。

【0264】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、162SGS1701A、S1702Aにて使用することに決定した変動パターン決定テーブルと、第1保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とに基づいて、図8-2に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する(162SGS1703A)。本特徴部162SGでは、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

10

【0265】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した可変表示結果や大当り種別に応じた表示結果指定コマンドと、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドとを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(162SGS1704A)。

【0266】

また、162SGS1703Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1可変表示時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(162SGS1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の可変表示を開始する(162SGS1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(162SGS1707A)。

20

【0267】

図8-13は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理(S112A)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、第1可変表示時間タイマを1減算し(162SGS1121A)、第1可変表示時間タイマがタイムアウトしたら(162SGS1122A)、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(162SGS1123A)。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理(S113A)に対応した値に更新する(162SGS1124A)。

30

【0268】

第1可変表示時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する(162SGS1125A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第2特別図柄の可変表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、演出制御基板12に対して第1図柄強制確定指定コマンドを送出するとともに(162SGS1126A)、ステップ162SGS1123Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い(162SGS1123A)、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理(S113A)に対応した値に更新し(162SGS1124A)、第1特別図柄変動処理を終了する。また、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していない場合は、162SGS1123A、162SGS1124Aの処理を実行せずに第1特別図柄変動処理を終了する。

40

【0269】

図8-14は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処

50

理において、まず、CPU103は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(162SGS2010A)、「0」である場合、162SGS2015Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し(162SGS2011A)、「0」になったか否かを判定する(162SGS2012A)。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、162SGS2015Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、CPU103は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする(162SGS2013A)とともに、特別図柄の可変表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする(162SGS2014A)。そして、162SGS2015Aに移行する。

10

#### 【0270】

この特徴部162SGでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における可変表示の実行回数が管理されるのは、4R通常大当りや2R通常大当りに基づく大当り遊技の終了時に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御され50回の可変表示が実行される場合である。低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)である場合には、50回目の可変表示を終了すると、162SGS2012A、S2012BでYと判定されて162SGS2013A、S2013Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、162SGS2014A、S2014Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))に移行することになる。

#### 【0271】

20

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる(162SGS2015A)。このとき、CPU103は、第1特別図柄変動処理において演出制御基板12に対して第1図柄強制確定指定コマンドを送出している場合、つまり、第2特別図柄で大当り図柄が停止表示されている場合は、当該可変表示結果が大当りであってもはずれ図柄を導出表示させる。また、当該可変表示結果が大当りであった場合は、CPU103は、第1大当りフラグをクリアすることによって第1特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技に制御されることを防止する。

#### 【0272】

次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する(162SGS2016A)。第1大当りフラグがセットされていない場合は、更に第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する(162SGS2017A)。第1小当りフラグがセットされていない場合は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に応じた値に設定し(162SGS2018A)、第1特別図柄通常処理を終了する。

30

#### 【0273】

尚、第1小当りフラグがセットされている場合は、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(162SGS2019A)、小当りに応じた放パターンデータをセットする(162SGS2020A)。また、第1特図プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定し(162SGS2021A)、第1特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0274】

40

そして、第1大当りフラグがセットされている場合は、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(162SGS2024A)、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし(162SGS2025A)、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットし(162SGS2026A)、第1特図プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する(162SGS2027A)。そして、第1特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0275】

なお、本特徴部162SGでは、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知とし

50

て、遊技者に対して通過ゲート 4 1 を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能に構成されている。

【 0 2 7 6 】

ただし、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第 1 特別図柄の可変表示は開始されず、第 1 保留記憶となる）。

【 0 2 7 7 】

また、逆に、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）で通過ゲート 4 1 での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）で第 2 始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【 0 2 7 8 】

また、上記の場合に、通過ゲート 4 1 や第 2 始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート 4 1 では所定期間内（例えば、1 分間）に複数回（例えば、5 回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第 2 始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1 個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【 0 2 7 9 】

また、例えば、通過ゲート 4 1 での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第 2 始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【 0 2 8 0 】

なお、本特徴部 1 6 2 S G では特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【 0 2 8 1 】

図 8 - 1 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 ゲート通過待ち処理（S 1 1 4 A）を示すフローチャートである。第 1 ゲート通過待ち処理において、C P U 1 0 3 は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力したか否かを確認する（1 6 2 S G S 2 5 0 1 A）。ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力していれば、C P U 1 0 3 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをクリアし、高ベース回数カウンタの値を 0 にリセットする（1 6 2 S G S 2 5 0 4 A）。次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 大当り開始指定コマンドを送信し（1 6 2 S G S 2 5 0 5 A）、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 大当り開放前処理に対応した値に設定する（1 6 2 S G S 2 5 0 6 A）。

【 0 2 8 2 】

この特徴部 1 6 2 S G では、第 1 ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の可変表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始され

10

20

30

40

50

るのではなく、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 2 1 で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

#### 【 0 2 8 3 】

図 8 - 1 6 および図 8 - 1 7 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 大当り終了処理 ( S 1 1 8 A ) を示すフローチャートである。第 1 大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し ( 1 6 2 S G S 2 2 0 0 A ) 、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、1 6 2 S G S 2 2 0 4 A に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第 1 大当りフラグをリセットし ( 1 6 2 S G S 2 2 0 1 A ) 、第 1 大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う ( 1 6 2 S G S 2 2 0 2 A ) 。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間 ( 大当り終了表示時間 ) に対応する表示時間に相当する値を設定し ( 1 6 2 S G S 2 2 0 3 A ) 、処理を終了する。

10

#### 【 0 2 8 4 】

1 6 2 S G S 2 2 0 4 A では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 4 A ) 。そして、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 5 A ) 。経過していなければ処理を終了する。

#### 【 0 2 8 5 】

大当り終了表示時間を経過していれば ( 1 6 2 S G S 2 2 0 5 A の Y ) 、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が 1 0 R 確変大当りであるか否かを確認する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 6 A ) 。なお、1 0 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理の 1 6 2 S G S 6 2 A で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。1 0 R 確変大当りであれば、CPU 1 0 3 は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態 ( 高確率状態 ) に移行する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 7 A ) とともに、特別図柄の可変表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 8 A ) 。そして、1 6 2 S G S 2 2 2 3 A に移行する。なお、1 0 R 確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率 / 低ベース状態 ( 高確率 / 第 2 K T 状態 ) に制御されることになる。

20

#### 【 0 2 8 6 】

1 0 R 確変大当りでなければ、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が 4 R 確変大当りであるか否かを確認する ( 1 6 2 S G S 2 2 0 9 A ) 。なお、4 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理の 1 6 2 S G S 6 2 A で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。4 R 確変大当りであれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態 ( 高確率状態 ) に移行する ( 1 6 2 S G S 2 2 1 2 A ) とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し ( 1 6 2 S G S 2 2 1 3 A ) 、さらに特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する ( 1 6 2 S G S 2 2 1 4 A ) 。そして、1 6 2 S G S 2 2 2 3 A に移行する。従って、4 R 確変大当りであった場合には、高確率 / 高ベース状態 ( 高確率 / 第 1 K T 状態 ) に制御されることになる。

30

#### 【 0 2 8 7 】

なお、4 R 確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに 0 にリセットされているので ( 第 1 ゲート通過待ち処理の 1 6 2 S G S 2 5 0 4 A 参照 ) 、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、4 R 確変大当りに基づく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態 ( 高確率 / 第 1 K T 状態 ) に制御され、その後の可変表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 1 特別図柄停止処理の 1 6 2 S G S 2 0 1 0 A で Y と判定されて 1 6 2 S G S 2 0 1 1 A の高ベース回数カウンタの減算処理は行われず、そして、次回の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態 ( 高確率 / 第 1 K T 状態 ) が維持されることになる。

40

#### 【 0 2 8 8 】

4 R 確変大当りでもなければ ( すなわち、4 R 通常大当りであれば ) 、CPU 1 0 3 は、

50



高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（１６２ＳＧＳ２２１９Ａ）とともに、特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（１６２ＳＧＳ２２２０Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（１６２ＳＧＳ２２２１Ａ）。そして、１６２ＳＧＳ２２２３Ａに移行する。従って、４Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０２８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理（Ｓ１１０Ａ）に対応した値に更新する（１６２ＳＧＳ２２２３Ａ）。

【０２９０】

図８－１８は、第２特別図柄プロセス処理における第２始動入賞処理（Ｓ１０１Ｂ）を示すフローチャートである。第２始動入賞処理においてＣＰＵ１０３は、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなったか否かを判定する（１６２ＳＧＳ０１１Ｂ）。第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっていない場合（１６２ＳＧＳ０１１Ｂ；Ｎ）は第２始動入賞処理を終了し、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなった場合（１６２ＳＧＳ０１１Ｂ；Ｙ）は、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１６２ＳＧＳ０１２Ｂ）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。１６２ＳＧＳ０１２Ｂにて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１６２ＳＧＳ０１２Ｂ；Ｎ）、第２特図保留記憶数を１加算するように更新する（１６２ＳＧＳ０１３Ｂ）。

【０２９１】

１６２ＳＧＳ０１３Ｂの処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、当り判定用乱数値、当り種別判定用乱数値、変動パターン決定用乱数値を示す数値データを抽出する（１６２ＳＧＳ０１４Ｂ）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、第２保留記憶バッファにおける空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１６２ＳＧＳ０１５Ｂ）。

【０２９２】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶バッファにセットした各乱数値、ＫＴ状態中であるか否か、高ベース状態中であるか否か等から当該保留記憶にもとづく可変表示結果及び大当り種別並びに変動パターンのカテゴリがリーチの変動パターンであるか否かを判定する第２入賞時乱数値判定処理を実行し（１６２ＳＧＳ０１６Ｂ）、第２始動入賞処理を終了する。尚、第２入賞時乱数値判定処理においてＣＰＵ１０３は、判定結果にもとづく図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとを演出制御基板１２に対して送出する。

【０２９３】

図８－１９は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第２特別図柄通常処理が実行される状態は、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であって、かつ、第２大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【０２９４】

第２特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、第１特別図柄プロセスフラグを確認する（１６２ＳＧＳ５０Ｂ）。第１特別図柄プロセスフラグの値が４～１１であれば、第２特別図柄通常処理を終了させる。つまり、１６２ＳＧＳ５０ＢにおいてＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技中や小当り遊技中であるか否かを判定し、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技中や小当り遊技中であればそれ以降の処理を実行せずに第２特別図

10

20

30

40

50

柄通常処理を終了する。尚、本特徴部 1 6 2 S G では、第 1 特別図柄の可変表示にもとづく小当り遊技は発生しないので、実際の 1 6 2 S G S 5 0 B の処理では、第 1 特別図柄プロセスフラグの値が大当り遊技に対応する 4 ~ 8 のいずれかであるか否かを判定すればよい。一方、第 1 特別図柄プロセスフラグが 4 ~ 1 1 でなければ、1 6 2 S G S 5 1 B へ移行する。そして、第 2 保留記憶数の値を確認する ( 1 6 2 S G S 5 1 B )。具体的には、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【 0 2 9 5 】

第 2 保留記憶数が 0 であれば、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する ( 1 6 2 S G S 5 2 B )。

【 0 2 9 6 】

第 2 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する格納領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の第 2 乱数バッファ領域に格納するとともに ( 1 6 2 S G S 5 3 B )、第 2 保留記憶数の値を 1 減らし ( 第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し )、かつ、各格納領域の内容をシフトする ( 1 6 2 S G S 5 4 B )。すなわち、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ( n = 2 , 3 , 4 ) に対応する格納領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = n - 1 に対応する格納領域に格納する。よって、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの格納領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1 , 2 , 3 , 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各格納領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【 0 2 9 7 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する ( 1 6 2 S G S 5 5 B )。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第 1 特別図柄通常処理の 1 6 2 S G S 5 5 A で示した処理と同様である。

【 0 2 9 8 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の大当り可変表示中であるか否かを判定する ( 1 6 2 S G S 5 6 B )。具体的に、第 1 特別図柄の可変表示にもとづいて大当りとなることを示す第 1 大当りフラグがセットされている場合には第 1 特別図柄の大当り可変表示中であると判定する。第 1 特別図柄の大当り可変表示中であると判定した場合には、1 6 2 S G S 5 7 B 以降の処理を行うことなく 1 6 2 S G S 6 6 B へ移行する。これにより、第 1 特別図柄の大当り可変表示中に第 2 特別図柄の可変表示を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【 0 2 9 9 】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば 1 6 2 S G S 5 6 B にて第 1 特別図柄の大当り可変表示中である場合に、大当り判定用乱数としてはずれの乱数値 ( 固定値 ) を設定する処理を行い、1 6 2 S G S 5 8 B へ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【 0 3 0 0 】

また、1 6 2 S G S 5 6 B にて第 1 特別図柄の大当り可変表示中である場合に、1 6 2 S G S 5 7 B ~ S 6 2 B の処理を行わずに、はずれの乱数値 ( 固定値 ) を設定して小当り判定 ( 1 6 2 S G S 6 3 B ) を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【 0 3 0 1 】

第 1 特別図柄の大当り可変表示中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し ( 1 6 2 S G S 5 7 B )、大

10

20

30

40

50

当り判定モジュールを実行する(162SGS58B)。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。大当りとするに決定した場合には(162SGS59B; Y)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の可変表示に基づいて大当りとなることを示す第2大当りフラグをセットする(162SGS60B)。そして、当り種別判定乱数に基づいて大当り種別が10R確変大当り、6R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判定し(162SGS61B)、大当り種別を記憶し(162SGS62B)、162SGS66Bへ移行する。

#### 【0302】

また、162SGS59Bにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する(162SGS63B)。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数(小当り判定用の乱数でもよい)が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には(162SGS64B; Y)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の可変表示に基づいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットし(162SGS65B)、162SGS66Bへ移行する。

#### 【0303】

そして、162SGS66Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する(162SGS66B)。なお、図示は省略したが、162SGS66Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

#### 【0304】

なお、162SGS58Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

#### 【0305】

第2変動パターン設定処理は、図8-12に示した第1変動パターン設定処理(S111A)と同様である。すなわち、図8-12に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、162SGS1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルとして、図8-3(C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンのいずれかに決定するための図示しない非KT時用第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。尚、非KT時用第2特別図柄用変動パターン決定テーブルには、図8-3(C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンの各々に対応して、変動パターン決定用乱数値が割り当てられている。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルとして、図8-3(D)~図8-4(I)に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンのいずれかに決定するための図示しないKT時用第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。尚、各KT時用第2特別図柄用変動パターン決定テーブルには、図8-3(D)~図8-4(I)に示すKT時用の第2特別図柄用変動パターンの各々に対応して、変動パターン決定用乱数値が割り当てられている。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば(低確率/第1KT状態であれば)、1変動目であれば図8-3(D)に示す第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択し、2~49変動目であれば図8-3(E)に示す第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択し、50変動目であれば図8-3(F)に示す第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば(高確率/第1KT状態であれば)、1変動目であれば図8-4(G)に示す第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択し、2変動目以降であれば図8-4(H)に示す第2特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。

10

20

30

40

50

H) に示す第 2 特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率 / 第 2 K T 状態であれば）、図 8 - 4 ( I ) に示す第 2 特別図柄用変動パターン決定テーブルを選択する。

【 0 3 0 6 】

第 2 特別図柄変動処理は、図 8 - 1 3 に示した第 1 特別図柄変動処理 ( S 1 1 2 A ) と同様である。すなわち、図 8 - 1 3 に示す第 1 特別図柄変動処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 特別図柄変動処理が説明されたことになる。

【 0 3 0 7 】

図 8 - 2 0 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 特別図柄変動処理 ( S 1 1 2 B ) を示すフローチャートである。第 2 特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、第 2 可変表示時間タイマを 1 減算し ( 1 6 2 S G S 1 1 2 1 B )、第 2 可変表示時間タイマがタイムアウトしたら ( 1 6 2 S G S 1 1 2 2 B )、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 2 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う ( 1 6 2 S G S 1 1 2 3 B )。そして、C P U 1 0 3 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理 ( S 1 1 3 B ) に対応した値に更新する ( 1 6 2 S G S 1 1 2 4 B )。

【 0 3 0 8 】

第 2 可変表示時間タイマがタイムアウトしていない場合には、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する ( 1 6 2 S G S 1 1 2 5 B )。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 1 特図プロセスフラグの値が第 1 特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第 1 特別図柄の可変表示にもとづいて大当りとなることを示す第 1 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当り図柄を導出表示していれば、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して第 2 図柄強制確定指定コマンドを送出するとともに ( 1 6 2 S G S 1 1 2 6 B )、ステップ 1 6 2 S G S 1 1 2 3 B に移行して演出制御用 C P U 1 2 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い ( 1 6 2 S G S 1 1 2 3 B )、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理 ( S 1 1 3 B ) に対応した値に更新し ( 1 6 2 S G S 1 1 2 4 B )、第 2 特別図柄変動処理を終了する。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当り図柄を導出表示していない場合は、1 6 2 S G S 1 1 2 3 B、1 6 2 S G S 1 1 2 4 の処理を実行せずに第 2 特別図柄変動処理を終了する。

【 0 3 0 9 】

図 8 - 2 1 は、第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し ( 1 6 2 S G S 2 0 1 0 B )、「0」である場合、1 6 2 S G S 2 0 1 5 B へ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率 / 第 1 K T 状態である場合、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し ( 1 6 2 S G S 2 0 1 1 B )、「0」になったか否かを判定する ( 1 6 2 S G S 2 0 1 2 B )。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、1 6 2 S G S 2 0 1 5 B へ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグをリセットする ( 1 6 2 S G S 2 0 1 3 B ) とともに、特図時短フラグをリセットする ( 1 6 2 S G S 2 0 1 4 B )。そして、1 6 2 S G S 2 0 1 5 B に移行する。

【 0 3 1 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B において第 2 特別図柄の停止図柄を導出表示させる ( 1 6 2 S G S 2 0 1 5 B )。このとき、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄変動処理において演出制御基板 1 2 に対して第 2 図柄強制確定指定コマンドを送出している場合、つまり、第 1 特別図柄で大当り図柄が停止表示されている場合は、当該可変表示結果が大当りや小当りであってもはずれ図柄を導出表示させる。また、当該可変表示結果が大当りや小当りであった場合は、C P U 1 0 3 は、第 2 大当りフラグや第 2 小当りフラグをクリアすることによって第 2 特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技や小当り遊技に制御されることを防止する。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 1 1 】

次いで、CPU 103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する(162SGS2016B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU 103は、大入賞口開放前タイマを設定し(162SGS2024B)、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし(162SGS2025B)、ラウンド数カウンタに「1」をセットし(162SGS2026B)、第2特図プロセスフラグの値を第2ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する(162SGS2027B)。そして、第2特別図柄停止処理を終了する。

## 【 0 3 1 2 】

第2大当りフラグがセットされていない場合には(162SGS2016BのN)、CPU 103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する(162SGS2017B)。第2小当りフラグがセットされている場合には、CPU 103は、大入賞口開放前タイマを設定し(162SGS2019B)、小当りに応じた開放パターンデータをセットし(162SGS2020B)、第2特図プロセスフラグの値を第2小当り開放処理に対応した値に設定する(162SGS2021B)。そして、第2特別図柄停止処理を終了する。一方、第2小当りフラグがセットされていない場合には、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定した後(162SGS2018B)、第2特別図柄停止処理を終了する。

## 【 0 3 1 3 】

図8-22は、第2特別図柄プロセス処理における第2ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第2ゲート通過待ち処理において、CPU 103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する(162SGS2501B)。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU 103は、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをクリアし、高ベース回数カウンタの値を0にリセットする(162SGS2504B)。次いで、CPU 103は、第2大当り開始指定コマンドを送信し(162SGS2505B)、第2特図プロセスフラグの値を第2大当り開放前処理に対応した値に設定する(162SGS2506B)。

## 【 0 3 1 4 】

この特徴部162SGSでは、第2ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の可変表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

## 【 0 3 1 5 】

図8-23および図8-24は、第2特別図柄プロセス処理における第2大当り終了処理を示すフローチャートである。第2大当り終了処理において、CPU 103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(162SGS2200B)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、162SGS2204Bに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当りフラグをリセットし(162SGS2201B)、第2大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(162SGS2202B)。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(162SGS2203B)、処理を終了する。

## 【 0 3 1 6 】

162SGS2204Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する(162SGS2204B)。そして、CPU 103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する(162SGS2205B)。経過していなければ処理を終了する。

## 【 0 3 1 7 】

大当り終了表示時間を経過していれば(162SGS2205B; Y)、CPU 103は

10

20

30

40

50

、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する(162SGS2206B)。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理の162SGS62Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(162SGS2207B)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(162SGS2208B)。そして、162SGS2223Bに移行する。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に制御されることになる。

【0318】

10R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する(162SGS2209B)。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理の162SGS62Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(162SGS2212B)とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(162SGS2213B)、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(162SGS2214B)。そして、162SGS2223Bに移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0319】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので(第2ゲート通過待ち処理の162SGS2504B参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りに基づく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の可変表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第2特別図柄停止処理の162SGS2010BでYと判定されて162SGS2011Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われず。そして、次回の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)が維持されることになる。

【0320】

6R確変大当りでもなければ(すなわち、2R通常大当りであれば)、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する(162SGS2219B)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(162SGS2220B)。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする(162SGS2221B)。そして、162SGS2223Bに移行する。従って、2R通常大当りであった場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0321】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する(162SGS2223B)。

【0322】

ここで、この特徴部162SGにおける遊技状態の遷移について説明する。図8-25は、この特徴部162SGにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部162SGでは、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作(左打ち)を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の可変表示が実行される。また、主として第1特別図柄の可変表示が実行されることから、低確率/低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、4R確変大当り、または2R通常大当りが発生する。

【0323】

図 8 - 2 5 に示すように、低確率 / 低ベース状態において 1 0 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 6 A ~ S 2 2 0 8 A 参照）。また、低確率 / 低ベース状態において 4 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 9 A , S 2 2 1 2 A ~ S 2 2 1 4 A 参照）。また、低確率 / 低ベース状態において 4 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 1 9 A ~ S 2 2 2 1 A 参照）。

10

#### 【 0 3 2 4 】

K T 状態（高確率 / 高ベース状態、低確率 / 高ベース状態、高確率 / 低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部 1 6 2 S G では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の可変表示が実行される。また、主として第 2 特別図柄の可変表示が実行されることから、K T 状態において大当りが発生した場合には、主として 1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、2 R 確変大当り、または 2 R 通常大当りが発生する。

#### 【 0 3 2 5 】

20

図 8 - 2 5 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 6 B ~ S 2 2 0 8 B 参照）。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 9 B , S 2 2 1 2 B ~ S 2 2 1 4 B 参照）。なお、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、6 R 確変大当りとなる確率が合計で 5 0 % であるので（図 8 - 1（D）,（E）参照）、一旦高確率 / 高ベース状態となると 5 0 % の割合で高確率 / 高ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 1 9 B ~ S 2 2 2 1 B 参照）。

30

#### 【 0 3 2 6 】

図 8 - 2 5 に示すように、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 6 B ~ S 2 2 0 8 B 参照）。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 0 9 B , S 2 2 1 2 B ~ S 2 2 1 4 B 参照）。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（1 6 2 S G S 2 2 1 9 B ~ S 2 2 2 1 B 参照）。なお、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、2 R 通常大当りとなる確率が 3 5 % であるので（図 8 - 1（D）,（E）参照）、一旦低確率 / 高ベース状態となると 3 5 % の割合で低確率 / 高ベース状態がループ

40

50

することになる。なお、4 R 通常大当りや 2 R 通常大当りが発生して低確率 / 高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、50 回の可変表示が終了した場合には、図 8 - 25 に示すように、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））に移行する（162SGS2010A ~ S2014A 参照）。

#### 【0327】

図 8 - 25 に示すように、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 10 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（162SGS2206B ~ S2208B 参照）。なお、この特徴部 162SG では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、10 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りとなる確率が 15 % であるので（図 8 - 1（D）,（E）参照）、一旦高確率 / 低ベース状態となると 15 % の割合で高確率 / 低ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（162SGS2209B, S2212B ~ S2214B 参照）。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（162SGS2219B ~ S2221B 参照）。

#### 【0328】

なお、図 8 - 25 では、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））では第 1 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 2 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、2 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

#### 【0329】

また、図 8 - 25 では、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、4 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、4 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

#### 【0330】

また、図 8 - 25 では、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、4 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、4 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

#### 【0331】

また、図 8 - 25 では、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）では第 2 特別図



柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当りが発生した場合には、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行することになる。また、4R確変大当りが発生した場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行することになる。また、4R通常大当りが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当りが発生するか50回の可変表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持されることになる。

#### 【0332】

図8-26は、本特徴部162SGにおける演出制御プロセス処理(S76)の一部を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、前述した先読予告設定処理(161)を実行した後、画像表示装置5の左端部に表示されている小当り回数メータ162SG005A(図8-35参照)を更新する小当り回数メータ更新処理(162SGS162)を実行してS170~S177のいずれかの処理を実行する。尚、本特徴部162SGにおける小当り回数メータ162SG005Aとは、第2KT状態における可変表示結果が連続して小当りとなる回数を報知するために更新されるメータである。

10

#### 【0333】

図8-27は、本特徴部162SGにおける小当り回数メータ更新処理(162SGS162)を示すフローチャートである。小当り回数メータ更新処理において演出制御用CPU120は、まず、第2KT状態において可変表示結果が連続して小当りとなる回数を示す小当り回数カウンタと値と、画像表示装置5に表示されている小当り回数メータ162SG005Aの表示態様(小当り回数メータ162SG005Aが示す連続して小当りとなる回数の値)とを比較する(162SGS201)。そして、小当り回数カウンタの値と小当り回数メータ162SG005Aが示す連続して小当りとなる回数の値とが異なっている場合は(162SGS202;N)、該小当り回数メータ162SG005Aの表示態様を小当り回数カウンタの値に応じた表示対応に更新表示し(162SGS203)、小当り回数メータ更新処理を終了する。

20

#### 【0334】

一方で、小当り回数カウンタの値と小当り回数メータ162SG005Aが示す連続して小当りとなる回数の値とが同一値である場合は(162SGS202;Y)、小当り回数メータ162SG005Aの表示態様を更新せずに小当り回数メータ更新処理を終了する。

30

#### 【0335】

図8-28は、可変表示開始待ち処理(S170)を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する(162SGS811)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理(ステップS75)において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ162SGS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

#### 【0336】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する(162SGS812)。本特徴部162SGにおける第1KT状態フラグは、4ラウンド確変大当りや6ラウンド確変大当りの大当り遊技終了時にセットされるフラグであり、本特徴部162SGにおける第2KT状態フラグは、10ラウンド確変大当りや2ラウンド確変大当りの大当り遊技終了時にセットされるフラグである。尚、第1KT状態フラグと第2KT状態フラグは、どちらも大当り遊技開始時にクリアされる。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ(すなわち、非KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の可変表示を実行する場合であるか否かを確認する(162SGS813)。尚、第1特別図柄の可変表示を実行する場合であるか否かは、例え

40

50

ば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#07を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の可変表示を実行する場合でなければ(すなわち、第2特別図柄の可変表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の可変表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(S171)に対応した値に更新する(162SGS815)。

#### 【0337】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の可変表示を実行する場合であるか否かを確認する(162SGS814)。なお、第2特別図柄の可変表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#33を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の可変表示を実行する場合でなければ(すなわち、第1特別図柄の可変表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の可変表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(S171)に対応した値に更新する(162SGS815)。

#### 【0338】

162SGS812～162SGS815の処理が実行されることによって、本特徴部162SGでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の可変表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の可変表示は実行されない。

#### 【0339】

図8-29は、可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、受信した変動パターンコマンドを読み出し(162SGS820)、飾り図柄の停止図柄を決定する(162SGS821)。尚、本特徴部162SGでは、表示結果1指定コマンドを受信した場合(はずれと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組合せを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合(10R確変大当りと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組合せを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果4指定コマンドを受信した場合(6R確変大当りや4R確変大当りと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組合せを決定する。また、表示結果6指定コマンドを受信した場合(2R確変大当りと決定されている場合)には、中の飾り図柄が特殊図柄(本例では、図柄「R」)を含む図柄の組合せを決定する。また、表示結果5指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合(4R通常大当りや2R通常大当りと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組合せを決定する。また、表示結果8指定コマンドを受信した場合(小当りと決定されている場合)には、小当り図柄(例えば、「135」)の飾り図柄の組合せを決定する。

#### 【0340】

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、飾り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判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り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。

#### 【0341】

次いで演出制御用CPU120は、遊技状態が第2KT状態であるか否か、つまり、第2

K T 状態フラグがセットされているか否かを判定する ( 1 6 2 S G S 8 2 2 )。遊技状態が第 2 K T 状態でない場合 ( 1 6 2 S G S 8 2 2 ; N ) は、1 6 2 S G S 8 4 3 に進み、遊技状態が第 2 K T 状態である場合 ( 1 6 2 S G S 8 2 2 ; Y ) は、更に可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する ( 1 6 2 S G S 8 2 6 )。可変表示結果がはずれや小当たりである場合 ( 1 6 2 S G S 8 2 6 ; N ) は 1 6 2 S G S 8 3 3 a に進み、可変表示結果が大当たりである場合 ( 1 6 2 S G S 8 2 6 ; Y ) は、受信した表示結果指定コマンドにもとづいて大当たり種別を特定する ( 1 6 2 S G S 8 2 7 )。

#### 【 0 3 4 2 】

そして演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した大当たり種別が 6 ラウンド確変大当たりや 2 ラウンド通常大当たりであるか否か、つまり、大当たり遊技終了後に遊技状態が第 1 K T 状態や通常状態 ( 低確低ベース状態 ) に制御される大当たり種別であるか否かを判定する ( 1 6 2 S G S 8 2 8 )。特定した大当たり種別が 1 0 R 確変大当たりや 2 R 確変大当たりである場合、つまり、特定した大当たりが大当たり遊技終了後に再び第 2 K T 状態に制御される大当たり種別である場合 ( 1 6 2 S G S 8 2 8 ; N ) は、当該可変表示のリーチ演出として実行するバトル演出の演出パターンを演出パターン A ~ 演出パターン D のいずれかに決定する ( 1 6 2 S G S 8 2 9 )。

10

#### 【 0 3 4 3 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G におけるバトル演出とは、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦い ( バトルを行い )、該バトルの結果によって大当たり種別 ( 大当たり遊技終了後に再び第 2 K T 状態に制御されるか否か ) を報知したり、当該可変表示後の複数の可変表示に亘って可変表示結果が小当たりとなること ( 第 2 特図保留記憶内の可変表示結果が小当たりとなる保留記憶数 ) を報知する演出である。

20

#### 【 0 3 4 4 】

そして、1 6 2 S G S 8 2 9 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 3 0 ( A ) 及び図 8 - 3 0 ( B ) に示すように、大当たり種別が 1 0 ラウンド確変大当たりまたは 2 ラウンド確変大当たりであることにもとづいて、バトル演出の演出パターンを 1 0 0 % の割合で演出パターン A に決定し、0 % の割合で演出パターン B に決定し、0 % の割合で演出パターン C に決定し、0 % の割合で演出パターン D に決定する。

#### 【 0 3 4 5 】

ここで、演出パターン A は、味方キャラクタが敵キャラクタに対して先制攻撃して勝利する演出パターンであり、演出パターン B 及び演出パターン C は、敵キャラクタが味方キャラクタに対して先制攻撃した後に味方キャラクタが敵キャラクタに対して反撃して勝利する演出パターンであり、演出パターン D は、敵キャラクタが味方キャラクタに対して先制攻撃して敗北する演出パターンである。尚、演出パターン B と演出パターン C とは、どちらも味方キャラクタが反撃して勝利する演出パターンであるが、該味方キャラクタの反撃時に表示されるエフェクトの色が異なっている ( 演出パターン B では青いエフェクト 1 6 2 S G 0 0 5 B、演出パターン C では赤いエフェクト 1 6 2 S G 0 0 5 C、図 8 - 3 8 参照 )。

30

#### 【 0 3 4 6 】

そして、図 8 - 2 9 に戻り演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 6 2 S G S 8 2 9 において決定したバトル演出の演出パターン ( 演出パターン A ) 及び該バトル演出後に可変表示結果が 1 0 ラウンド確変大当たりまたは 2 ラウンド確変大当たりであること報知する報知演出に応じたプロセステーブルをセットし ( 1 6 2 S G S 8 3 0 )、1 6 2 S G S 8 4 7 に進む。

40

#### 【 0 3 4 7 】

一方、1 6 2 S G S 8 2 8 において大当たり種別が 6 ラウンド確変大当たりまたは 2 ラウンド通常大当たりである場合は、該可変表示のリーチ演出として実行するバトル演出の演出パターンを演出パターン A ~ 演出パターン D のいずれかに決定する ( 1 6 2 S G S 8 3 1 )。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 3 0 ( A ) に示すように、大当たり種別が 6 ラウンド確変大当たりまたは 2 ラウンド通常大当たりであることにもとづいて、バトル演出の演出パターンを 0 % の割合で演出パターン A に決定し、0 % の割合で演出パターン B に決定

50

し、0%の割合で演出パターンCに決定し、100%の割合で演出パターンDに決定する。

【0348】

そして、図8-29に戻り演出制御用CPU120は、162SGS831において決定したバトル演出の演出パターン（演出パターンD）及び該バトル演出後に可変表示結果が6ラウンド確変大当たりまたは2ラウンド通常大当たりであること報知する報知演出に応じたプロセステーブルをセットし（162SGS832）、162SGS847に進む。

【0349】

また、162SGS833aにおいて演出制御用CPU120は、第2特図保留記憶数が1個以上であるか否かを判定する。第2特図保留記憶数が0個（存在しない）場合（162SGS833a；N）は162SGS845に進み、第2特図保留記憶数が1個以上である場合（162SGS833a；Y）は、更に、小当たり回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（162SGS833b）。小当たり回数カウンタの値が1以上である場合、つまり、小当たり回数メータ162SG005Aによって小当たり回数の報知中である場合（162SGS833b；N）は162SGS845に進み、小当たり回数カウンタの値が0である場合（162SGS833b；Y）、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aを参照し、第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が有るか否かを判定する（162SGS834）。

【0350】

第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が無い場合（162SGS834；N）は、第2特図保留記憶内から可変表示結果が小当たりとなる保留記憶数を特定して162SGS838に進む（162SGS835）。尚、図8-1に示すように、第2KT状態（確変状態）における第2特図保留記憶では、大当たり判定値の範囲を除く全ての判定値が小当たり割り当てられている。このため、本特徴部162SGにおける162SGS835の処理で可変表示結果が小当たりとなる保留記憶数を特定するということは、第2特図保留記憶数を特定することと同義である。

【0351】

また、第2特図保留記憶内に大当たりとなる保留記憶が有る場合（162SGS833；Y）、演出制御用CPU120は、該大当たりとなる保留記憶が1個目の保留記憶であるか否か（始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号2-1のエントリに格納されている保留記憶であるか否か）を判定する（162SGS836）。大当たりとなる保留記憶が1個目の保留記憶である場合（162SGS836；Y）は162SGS845に進み、大当たりとなる保留記憶が2個目以降の保留記憶である場合（162SGS836；N）は、更に第2特図保留記憶内から可変表示結果が小当たりとなる保留記憶数を大当たりとなる保留記憶よりも前の保留記憶内から特定し（162SGS837）、162SGS838に進む。

【0352】

そして、162SGS838において演出制御用CPU120は、162SGS820において読み出した変動パターンコマンドにもとづいて、当該可変表示の変動パターンが第2変動パターン#31（1.5秒間の小当たり変動パターン）であるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが第2変動パターン#31である場合（162SGS838；Y）は、当該可変表示において実行する小当たり回数示唆演出の演出パターンを、162SGS835または162SGS837において小当たりとなると特定した保留記憶数にもとづいて決定する（162SGS839）。

【0353】

具体的には、図8-31（A）に示すように、小当たりとなると特定した保留記憶数が2個以下である場合は、小当たり回数示唆演出の演出パターンを70%の割合で演出パターンに決定し、30%の割合で演出パターンに決定する。一方で、小当たりとなると特定した保留記憶数が3個以上である場合は、小当たり回数示唆演出の演出パターンを30%の割合で演出パターンに決定し、70%の割合で演出パターンに決定する。尚、図8-31（B）に示すように、小当たり回数示唆演出における演出パターンとは、画像表示装置5

10

20

30

40

50

において青色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E ( 図 8 - 3 9 ( B ) 参照 ) を表示する演出パターンであり、演出パターン とは、画像表示装置 5 において赤色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F ( 図 8 - 3 9 ( C ) 参照 ) を表示する演出パターンである。

【 0 3 5 4 】

つまり、本特徴部 1 6 2 S G では、1 . 5 秒間の小当り可変表示においては、小当り回数示唆演出として画像表示装置 5 において赤色表示のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F が表示された場合は、青色表示のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E が表示された場合よりも高い割合で可変表示決が小当りとなる保留記憶数 ( 第 2 特図の保留記憶数 ) が 3 個以上となっている。

【 0 3 5 5 】

図 8 - 2 9 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 6 2 S G S 8 3 9 の処理において小当り回数示唆演出の演出パターンを決定した後、該決定した小当り回数示唆演出の演出パターン及び当該可変表示において実行する小当り回数の報知演出の実行に応じたプロセステーブルをセットし 1 6 2 S G S 8 4 7 に進む ( 1 6 2 S G S 8 4 0 ) 。

【 0 3 5 6 】

また、1 6 2 S G S 8 3 8 において当該可変表示の変動パターンが第 2 変動パターン # 3 2 ( 3 0 秒間の小当り変動パターン ) であると判定した場合 ( 1 6 2 S G S 8 3 8 ; N ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示中にリーチ演出として実行するバトル演出の演出パターンを決定する ( 1 6 2 S G S 8 4 1 ) 。

【 0 3 5 7 】

1 6 2 S G S 8 4 1 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 3 0 ( A ) 及び図 8 - 3 0 ( B ) に示すように、第 2 特図保留記憶内の可変表示結果が小当りとなる保留記憶が 2 個以下である場合は、バトル演出の演出パターンを 0 % の割合で演出パターン A に決定し、7 0 % の割合で演出パターン B に決定し、3 0 % の割合で演出パターン C に決定し、0 % の割合で演出パターン D に決定する。また、第 2 特図保留記憶内の可変表示結果が小当りとなる保留記憶が 3 個以上である場合は、バトル演出の演出パターンを 0 % の割合で演出パターン A に決定し、3 0 % の割合で演出パターン B に決定し、7 0 % の割合で演出パターン C に決定し、0 % の割合で演出パターン D に決定する。そして、該決定したバトル演出の演出パターン及び小当り回数の報知演出の実行に応じたプロセステーブルをセットし 1 6 2 S G S 8 4 7 に進む ( 1 6 2 S G S 8 4 2 ) 。

【 0 3 5 8 】

また、第 1 K T 状態または通常状態において演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 6 2 S G S 8 4 3 の処理で遊技状態が非 K T 状態 ( 通常状態 ) であるか否かを判定する。遊技状態が第 1 K T 状態である場合 ( 1 6 2 S G S 8 4 3 ; N ) は、1 6 2 S G S 8 4 5 に進み、遊技状態が非 K T 状態 ( 通常状態 ) である場合 ( 1 6 2 S G S 8 4 3 ; Y ) は、当該可変表示中に予告演出を実行するか否か及び該予告演出の演出パターンを決定するための予告演出決定処理 ( 1 6 2 S G S 8 4 4 ) を実行した後に 1 6 2 S G S 8 4 5 に進む。

【 0 3 5 9 】

図 8 - 3 2 ( A ) に示すように、予告演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する ( 1 6 2 S G S 8 6 1 ) 。そして、特定した可変表示結果と変動パターンにもとづいて予告演出の実行の有無と演出パターンとを決定する ( 1 6 2 S G S 8 6 2 ) 。

【 0 3 6 0 】

具体的には、図 8 - 3 2 ( B ) に示すように、可変表示結果がはずれであり変動パターンが非リーチ ( 非リーチはずれ ) である場合は、1 0 0 % の割合で予告演出の非実行を決定し、0 % の割合で予告演出の演出パターン X での実行を決定し、0 % の割合で予告演出の演出パターン Y での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがリーチ A ( リーチ A はずれ ) である場合は、5 0 % の割合で予告演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で予告演出の演出パターン X での実行を決定し、0 % の割合で予告演出の演出パターン Y での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがリ

10

20

30

40

50

ーチ B (リーチ B はずれ) である場合は、50% の割合で予告演出の非実行を決定し、40% の割合で予告演出の演出パターン X での実行を決定し、10% の割合で予告演出の演出パターン Y での実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりである場合は、20% の割合で予告演出の非実行を決定し、20% の割合で予告演出の演出パターン X での実行を決定し、60% の割合で予告演出の演出パターン Y での実行を決定する。

【0361】

尚、予告演出における演出パターン X とは、画像表示装置 5 において「チャンス！」等の大当たり期待度が低いセリフ (低期待度示唆用セリフ 162SG005S、図 8-35 (B) 参照) が青色で表示される演出パターンであり、演出パターン Y とは、画像表示装置 5 において「熱い！」等の大当たり期待度が高いセリフ (高期待度示唆用セリフ 162SG005T、図 8-35 (C) 参照) が赤色で表示される演出パターンである。

10

【0362】

つまり、本特徴部 162SG において非 K T 状態における可変表示では、予告演出が実行されない場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が低く、予告演出が演出パターン Y にて実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている (非 K T 状態における可変表示での大当たり期待度: 演出パターン Y (赤色表示) にて予告演出実行 > 演出パターン X (青色表示) にて予告演出実行 > 予告演出非実行)。

【0363】

そして、162SGS862 の処理の実行後、演出制御用 CPU 120 は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する (162SGS863)。予告演出の非実行を決定した場合 (162SGS863; N) は予告演出決定処理を終了し、予告演出の実行を決定した場合 (162SGS863; Y) は、決定した演出パターンを記憶するとともに (162SGS864)、予告演出開始待ちタイマに予告演出の開始のタイミングまでの期間に応じた値をセットし (162SGS865)、予告演出決定処理を終了する。

20

【0364】

図 8-29 に戻り演出制御用 CPU 120 は、162SGS845 において小当たり回数カウンタの値が 1 以上であれば該小当たり回数カウンタの値を - 1 する (162SGS845)。そして、変動パターンに応じたプロセステーブルをセットして 162SGS847 に進む (162SGS846)。

【0365】

162SGS847 において演出制御用 CPU 120 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (162SGS847)。

30

【0366】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L, 8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0367】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R、操作部 (押しボタン 31B、スティックコントローラ 31A 等)) の制御を実行する (162SGS848)。例えば、画像表示装置 5 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、表示制御部 123 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、ランプ制御基板 14 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 8L, 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

40

【0368】

そして、可変表示を実行する特別図柄に応じた可変表示時間タイマに、変動パターン指定

50

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(162SGS849)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(162SGS850)。尚、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、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5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可変表示中演出処理(S172)に対応した値に設定して可変表示開始設定処理を終了する(162SGS851)。

#### 【0369】

図8-33は、可変表示中演出処理(S172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(162SGS871, 162SGS872, 162SGS873)。また、演出制御用CPU120は、小当り回数示唆演出開始待ちタイマがセットされている(小当り回数示唆演出を行うことに決定されている)か、または小当り回数示唆演出実行中フラグがセットされている(小当り回数示唆演出の実行中である)場合には(162SGS874; Y)、小当り回数示唆演出処理(162SGS875)を実行して162SGS876に進む。

#### 【0370】

小当り回数示唆演出処理では、小当り回数示唆演出開始待ちタイマがセットされている場合は、小当り回数示唆演出開始待ちタイマの値を-1して該小当り回数示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。小当り回数示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、小当り回数示唆演出の演出パターンに応じたプロセステーブルをセットするとともに小当り回数示唆演出実行中フラグをセットする。更に、小当り回数示唆演出用のプロセスタイマをスタートすることによって、セットしたプロセステーブルのプロセスデータの内容に従って演出装置を制御することで小当り回数示唆演出を実行する。尚、小当り回数示唆演出を終了する場合(最後のプロセスタイマがタイマアウトした場合)は、小当り回数示唆演出実行中フラグをクリアする。

#### 【0371】

尚、小当り回数示唆演出開始待ちタイマや小当り回数示唆演出実行中フラグがセットされていない場合(162SGS874; N)は、小当り回数示唆演出処理を実行せずに162SGS876に進む。

#### 【0372】

162SGS876において演出制御用CPU120は、予告演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがセットされている(予告演出の実行中である)場合には(162SGS876; Y)、予告演出処理(162SGS877)を実行して162SGS878に進む。

#### 【0373】

予告演出処理では、予告演出開始待ちタイマがセットされている場合は、予告演出開始待ちタイマの値を-1して該予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、予告演出の演出パターンに応じたプロセステーブルをセットするとともに予告演出実行中フラグをセットする。更に、予告演出用のプロセスタイマをスタートすることによって、セットしたプロセステーブルのプロセスデータの内容に従って演出装置を制御することで予告演出を実行する。尚、予告演出を終了する場合(最後のプロセスタイマがタイマアウトした場合)は、予告演出実行中フラグをクリアする。

#### 【0374】

尚、予告演出開始待ちタイマや予告演出実行中フラグがセットされていない場合(162SGS876; N)は、予告演出処理を実行せずに162SGS878に進む。

#### 【0375】

162SGS878において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウト

10

20

30

40

50

したか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(162SGS879)。即ち、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(162SGS880)。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、操作部制御データ等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(162SGS881)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(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、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(162SGS882)。

#### 【0376】

次に演出制御用CPU120は、小当り回数カウンタのセットタイミングであるか否かを判定する(162SGS883)。尚、小当り回数カウンタのセットタイミングであるか否かは、プロセスデータの内容を参照して特定すればよい。小当り回数カウンタのセットタイミングである場合(162SGS883; Y)は、可変表示開始設定処理において特定した保留記憶数(第2特図保留記憶の内可変表示結果が小当りとなると特定した保留記憶数)を小当り回数カウンタにセットし(162SGS884)、162SGS885に進む。尚、小当り回数カウンタのセットタイミングでない場合(162SGS883; N)は、1672SGS884を経由せずに162SGS885に進む。

#### 【0377】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(162SGS885)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(162SGS885; Y)、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り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(162SGS886)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部123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画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(162SGS887)。

#### 【0378】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(162SGS885; N; N)、162SGS887の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(162SGS888)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値に更新する(162SGS890)。可変表示時間タイマがタイマ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(162SGS889; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値に更新する(162SGS890)。可変表示時間タイマがタイマ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可変表示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(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

#### 【0379】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変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飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、162SGS878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マ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やランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 8 0 】

以上のように演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理や可変表示中演出処理を実行することで、図8-34(A)に示すように、遊技状態が非KT状態(通常状態)である場合は、リーチの可変表示において可変表示開始タイミングからリーチタイミングまでの間において予告演出を実行可能となっている。また、図8-34(B)に示すように、遊技状態が第2KT状態で可変表示結果が大当たりとなる第2特図のリーチ可変表示では、リーチタイミングから可変表示の終了タイミングの間において、リーチ演出としてバトル演出と当該可変表示が大当たりであることを報知する報知演出を実行可能となっている。

## 【 0 3 8 1 】

更に、図8-34(C)に示すように、遊技状態が第2KT状態で可変表示結果が小当たりとなる第2特図のリーチ可変表示では、リーチタイミングから可変表示の終了タイミングの間において、リーチ演出としてバトル演出と第2特図の保留記憶内に可変表示結果が小当たりとなる保留記憶の個数を報知する報知演出を実行可能となっている。

10

## 【 0 3 8 2 】

また、図8-34(D)に示すように、遊技状態が第2KT状態可変表示結果が小当たりとなる第2特図の非リーチ可変表示では、可変表示の開始タイミングから可変表示の終了タイミングの間において、小当たり回数示唆演出と第2特図の保留記憶内に可変表示結果が小当たりとなる保留記憶の個数を報知する報知演出を実行可能となっている。

## 【 0 3 8 3 】

尚、本特徴部162SGでは、図8-34(B)及び図8-34(C)に示すように、第2KT状態のリーチ可変表示において可変表示結果が大当たりや小当たりとなる場合があるが、当該可変表示のリーチタイミングにおいては、リーチのテンパイ図柄を報知演出の態様に応じて決定する(例えば、可変表示結果が大当たりとなる場合は「7」や「3」等の図柄にテンパイ図柄が決定され易く、可変表示結果が小当たりとなる場合は「2」や「4」等の図柄にテンパイ図柄が決定され易い等)ようにしてもよい。

20

## 【 0 3 8 4 】

次に、本特徴部162SGにおいて画像表示装置5にて表示される予告演出、バトル演出、報知演出、小当たり回数示唆演出の演出態様について図8-35~図8-40にもとづいて説明する。

## 【 0 3 8 5 】

まず、図8-35(A)~図8-35(C)に示すように、低確定ベース状態(非KT状態、通常状態)において可変表示が実行される場合は、可変表示の開始時において予告演出を実行するか否かが決定される。このとき、予告演出の実行が決定された場合は、可変表示中に低期待度示唆用セリフ162SG005Sが青色で表示される場合(演出パターンX)と、高期待度示唆用セリフ162SG005Tが赤色で表示される場合(演出パターンY)があり、遊技者は、これら低期待度示唆用セリフ162SG005Sと高期待度示唆用セリフ162SG005Tとのどちらが表示されるかによって大当たり期待度を認識できるようになっている。

30

## 【 0 3 8 6 】

次に、第2KT状態において可変表示が実行される場合は、該可変表示の変動パターンが第2変動パターン#32(リーチ小当たりの変動パターン)や第2変動パターン#33(リーチ大当たりの変動パターン)であれば、リーチ演出としてのバトル演出の実行が決定される。

40

## 【 0 3 8 7 】

このとき、可変表示結果が大当たり(変動パターンが第2変動パターン#33)であり大当たり種別が10ラウンド確変大当たりや2ラウンド確変大当たり、つまり、大当たり遊技終了後に遊技状態が再び第2KT状態に制御される大当たりである場合は、図8-36(A)~図8-36(C)に示すように、バトル演出が演出パターンA(味方キャラクタが先制して勝利する演出パターン)にて実行される。そして、報知演出として、10ラウンド確変大当たりまたは2ラウンド確変大当たりの報知(図8-36(C)における「WIN」表示)が実

50

行される。

【0388】

また、可変表示結果が大当たり（変動パターンが第2変動パターン#33）であり大当たり種別が6ラウンド確変大当たりや2ラウンド通常大当たりである場合、つまり、大当たり遊技終了後に遊技状態が第1KT状態や非KT状態に制御される大当たりである場合は、図8-37（A）～図8-37（C）に示すように、バトル演出が演出パターンD（敵キャラクタが先制して敵キャラクタに敗北する演出パターン）にて実行される。そして、報知演出として、6ラウンド確変大当たりまたは2ラウンド通常大当たりの報知（図8-37（C）における「LOSE」表示）が実行される。

【0389】

また、可変表示結果が小当たり（変動パターンが第2変動パターン#32）である場合は、図8-38（A）～図8-38（F）に示すように、バトル演出が演出パターンBまたはC（敵キャラクタが先制した後に味方キャラクタが反撃して勝利する演出パターン）にて実行される。そして、報知演出として、可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知される。尚、図8-38（C）及び図8-38（D）に示すように、味方キャラクタが反撃する際には味方キャラクタの周囲に青色のエフェクト162SG005Bまたは赤色のエフェクト162SG005Cが表示されるようになっている。ここで、赤色のエフェクト162SG005Cが表示される場合は、青色のエフェクト162SG005Bが表示される場合よりも高い割合で報知演出において可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が多く（3個以上）報知されるようになっている。

【0390】

そして、報知演出として可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知された場合は、小当たり回数カウンタに報知された第2特図保留記憶数がセットされることによって小当たり回数メータ162SG005Aが更新される。

【0391】

最後に、可変表示結果が小当たりであり変動パターンが第2変動パターン#31である場合は、図8-39（A）～図8-39（E）に示すように、可変表示中に青色のカットイン画像162SG005Eまたは赤色のカットイン画像162SG005Fが表示された後、報知演出として、可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知される。尚、図8-39（C）及び図8-39（D）に示すように、赤色のカットイン画像162SG005Fが表示される場合は青色のカットイン画像162SG005Eが表示される場合よりも高割合で報知演出において可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が多く（3個以上）報知されるようになっている。

【0392】

そして、報知演出として可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知された場合は、小当たり回数カウンタに報知された第2特図保留記憶数がセットされることによって小当たり回数メータ162SG005Aが更新される。

【0393】

尚、このようにして更新された小当たり回数メータ162SG005Aは、前述した可変表示開始設定処理（図8-29）の162SGS845の処理において小当たり回数カウンタの値が-1されることによって減少更新される。

【0394】

つまり、本特徴部162SGでは、小当たり回数カウンタの値が1以上である場合は、第2特図の可変表示が開始されることによって小当たり回数カウンタの値の減算更新（及び小当たり回数メータ162SG005Aの減少更新）が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら小当たり回数カウンタの値の減算更新や小当たり回数メータ162SG005Aの減少更新は、可変表示が終了したタイミングや、小当たり遊技の開始タイミング、小当たり遊技の終了タイミングにて実行してもよい。

【0395】

尚、本特徴部162SGでは、図8-38（E）や図8-38（F）に示すように、バト

10

20

30

40

50

ル演出を実行する場合として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つタイミングで可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知される形態（バトル演出中に可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知される形態）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知されるタイミングとしては、カットイン画像162SG005E、162SG005Fが表示された後に可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知されるように（図8-39（D）や図8-39（E）参照）、味方キャラクタが敵キャラクタに勝ちバトル演出が終了した後であってもよい。

#### 【0396】

以上、本特徴部162SGのパチンコ遊技機1にあっては、第2KT状態においては、図8-30に示すように、10ラウンド確変大当たりや2ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合は、味方キャラクタが先制して勝利する演出パターンAにてバトル演出を実行し、6ラウンド確変大当たりや2ラウンド通常大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合は、敵キャラクタが先制して敵キャラクタに敗北する演出パターンDにてバトル演出を実行する。そして、第2KT状態において可変表示結果が小当たりとなる場合は、敵キャラクタが先制した後に味方キャラクタが反撃して勝利する演出パターンBまたは演出パターンCにてバトル演出を実行する。つまり、バトル演出を実行する場合は、10ラウンド確変大当たりや2ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合と可変表示結果が小当たりとなる場合とで味方キャラクタが勝利するので、バトル演出において味方キャラクタが勝利する割合を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0397】

尚、本特徴部162SGでは、第2KT状態において10ラウンド確変大当たりや2ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合は、味方キャラクタが先制して勝利する演出パターンAにてバトル演出を実行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、第2KT状態において10ラウンド確変大当たりや2ラウンド確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合としては、バトル演出をパターンAにて実行する場合よりも低い割合にてバトル演出とは異なる演出を実行する場合を設けてもよい。

#### 【0398】

また、本特徴部162SGでは、第2KT状態において6ラウンド確変大当たりや2ラウンド通常大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合は、敵キャラクタが先制して敗北する演出パターンDにてバトル演出を実行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、第2KT状態において6ラウンド確変大当たりや2ラウンド通常大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合としては、バトル演出をパターンDにて実行する場合よりも低い割合にてバトル演出とは異なる演出を実行する（バトル演出を経由せずに第2KT状態から第1KT状態や非KT状態に移行する）場合を設けてもよい。

#### 【0399】

また、図8-36及び図8-38に示すように、バトル演出が演出パターンAにて実行される場合は10ラウンド確変大当たりまたは2ラウンド確変大当たりが報知される（可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数は報知されない）一方で、バトル演出が演出パターンBや演出パターンCにて実行される場合は可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が必ず報知されるので、バトル演出において味方キャラクタが勝利する割合を高めつつ、バトル演出の演出展開によって10ラウンド確変大当たりまたは2ラウンド確変大当たりの報知と可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数の報知のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0400】

また、本特徴部162SGにおいては、図8-38（C）～図8-38（F）に示すように、バトル演出にて味方キャラクタが勝利したことによって小当たり遊技状態に制御されることと、可変表示結果が小当たりとなる第2特図保留記憶数が報知されるので、バトル演出において味方キャラクタが勝利したときの報知演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 4 0 1 】

尚、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 K T 状態における第 2 特図の可変表示結果として大当りと小当りとが設けられおり、はずれが設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 K T 状態における第 2 特図の可変表示結果としてはずれを設けてもよい。このようにすることで、本特徴部 1 6 2 S G の第 2 K T 状態において報知される可変表示結果が小当りとなる第 2 特図の保留記憶数が必ずしも第 2 特図の保留記憶数と合致しなくなるので、報知される可変表示結果が小当りとなる第 2 特図の保留記憶数に遊技者をより一層注目させることができる。

## 【 0 4 0 2 】

更に、本特徴部 1 6 2 S G では、第 2 K T 状態におけるバトル演出で味方キャラクタが勝利することによって、小当り遊技状態に制御されることに加えて可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数が報知される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 K T 状態におけるバトル演出で味方キャラクタが勝利することによって、小当り遊技状態に制御されることと可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数のどちらかのみを報知するようにしてもよい。

10

## 【 0 4 0 3 】

また、図 8 - 3 9 に示すように、第 2 K T 状態において可変表示を第 2 変動パターン # 3 1 にて実行する場合は、可変表示中にカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E またはカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F を画像表示装置 5 に表示する小当り回数示唆演出を実行することで小当り遊技状態に制御されることが報知されることを示唆するので、遊技興趣を向上

20

## 【 0 4 0 4 】

また、図 8 - 3 5 に示すように、非 K T 状態における可変表示中は、青色の低期待度示唆用セリフ 1 6 2 S G 0 0 5 S や該低期待度示唆用セリフ 1 6 2 S G 0 0 5 S よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高い赤色の高期待度示唆用セリフ 1 6 2 S G 0 0 5 T を表示する予告演出を実行可能であり、

前述した小当り回数示唆演出においても赤色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F が表示される場合は青色のカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E が表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数が 3 個以上であると示唆されるようになっているので、遊技者は、可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数として報知される数を小当り回数示唆演出として表示されるカットイン画像の色から認識することができ、遊技興趣を向上できる。

30

## 【 0 4 0 5 】

また、第 2 K T 状態における第 2 変動パターン # 3 1 での可変表示中に小当り回数示唆演出としてカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F が表示される場合は、カットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E が表示される場合よりも高い割合で可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数が 3 個以上であると報知されるので、小当り回数示唆演出の演出態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 4 0 6 】

以上、本発明の特徴部 1 6 2 S G 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。

40

## 【 0 4 0 7 】

例えば、前記実施例では、第 2 K T 状態において変動パターンが第 2 変動パターン # 3 2 に決定されている場合は、バトル演出を演出パターン B または演出パターン C にて実行した後に、報知演出として可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数を報知する一方で、第 2 K T 状態において変動パターンが第 2 変動パターン # 3 1 に決定されている場合は、バトル演出に代えた小当り回数示唆演出として、画像表示装置 5 にカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 E またはカットイン画像 1 6 2 S G 0 0 5 F を表示した後に、報知演出として可変表示結果が小当りとなる第 2 特図保留記憶数を報知する形態を例示したが、本発

50

明はこれに限定されるものではなく、第2 K T 状態において変動パターンが第2 変動パターン # 3 2 に決定されている場合においては、バトル演出と小当り回数示唆演出とを実行可能としてもよい。

【0408】

また、このようにする場合は、変形例 1 6 2 S G - 1 として図 8 - 4 0 に示すように、報知演出として可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数に応じてバトル演出を味方キャラクタが勝利するパターン（例えば、演出パターン A ）にて実行する割合と小当り回数示唆演出を実行する割合とを異ならせてもよい。特に図 8 - 4 0 に示すように、バトル演出を演出パターン A にて実行する場合は、小当り回数示唆演出を実行する場合よりも高い割合で可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数が多く（3 個以上）報知されるように設定することで、画像表示装置 5 においてバトル演出が演出パターン A にて実行されるのか小当り回数示唆演出としてカットイン画像が表示されるかに遊技者を注目させることが可能となる。更に、バトル演出が味方キャラクタの勝利する演出パターンにて実行される割合を高めることができるとともに、バトル演出が味方キャラクタの勝利する演出パターンにて実行された場合に報知される可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0409】

更に、変形例 1 6 2 S G - 1 では、可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数が多い（例えば3 個以上）場合の方が高い割合でバトル演出が演出パターン A にて実行されるためバトル演出が演出パターン A にて実行された後に可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数として1 個や2 個等の少ない数が報知されることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となっている。

20

【0410】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、可変表示結果が大当りとなる確率（大当り確率）や小当りとなる確率（小当り確率）が通常状態と確変状態とでそれぞれ1 の確率に設定されてい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、変形例 1 6 2 S G - 2 として図 8 - 4 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 に複数の設定値（例えば、1 ~ 6 ）のうちいずれかを設定可能とし、該設定された設定値に応じて通常状態や確変状態における大当り確率が異なるようにしてもよい。

【0411】

30

尚、図 8 - 4 1 に示す例では、パチンコ遊技機 1 に設定値として「1」が設定されている場合が最も大当り確率が低く、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値の値が多くなるに連れて大当り確率が高くなっていく（パチンコ遊技機 1 に設定値として「6」が設定されている場合が最も大当り確率が高い）になっている。一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず小当り確率は一定に設定されている。このため、前記特徴部 1 6 2 S G に示した第2 K T 状態中の小当り遊技において賞球を増やしていくタイプのパチンコ遊技機 1 においては、設定されている設定値にかかわらず第2 K T 状態中において遊技者が過度に賞球を得ることを防止することが可能となっている。

【0412】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、バトル演出が演出パターン A にて実行される場合は、報知演出として必ず10 ラウンド確変大当りまたは2 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態に制御されることが報知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、変形例 1 6 2 S G - 3 として、バトル演出が演出パターン A にて実行される場合としては、報知演出として10 ラウンド確変大当りまたは2 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態に制御されることが報知される場合と、可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数を報知する場合と、の両方を設けてもよい。このようにすることで、バトル演出が演出パターン A にて実行された場合に、10 ラウンド確変大当りまたは2 ラウンド確変大当りの大当り遊技状態に制御されることが、可変表示結果が小当りとなる第2 特図保留記憶数と、のどちらが報知されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

50

【 0 4 1 3 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、第 2 K T 状態におけるバトル演出の結果として可変表示結果が小当たりとなる第 2 特図保留記憶数を報知可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、小当りに大入賞口の開放回数や開放期間が異なる複数の小当たり種別を設け、バトル演出の結果として、大入賞口の開放回数が多い子当たり種別や大入賞口の開放期間が長い小当たり種別の第 2 特図保留記憶数を報知可能としてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 4 1 4 】

1	パチンコ遊技機	
4 A	第 1 特別図柄表示装置	10
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 2 0	演出制御用 C P U	

20

30

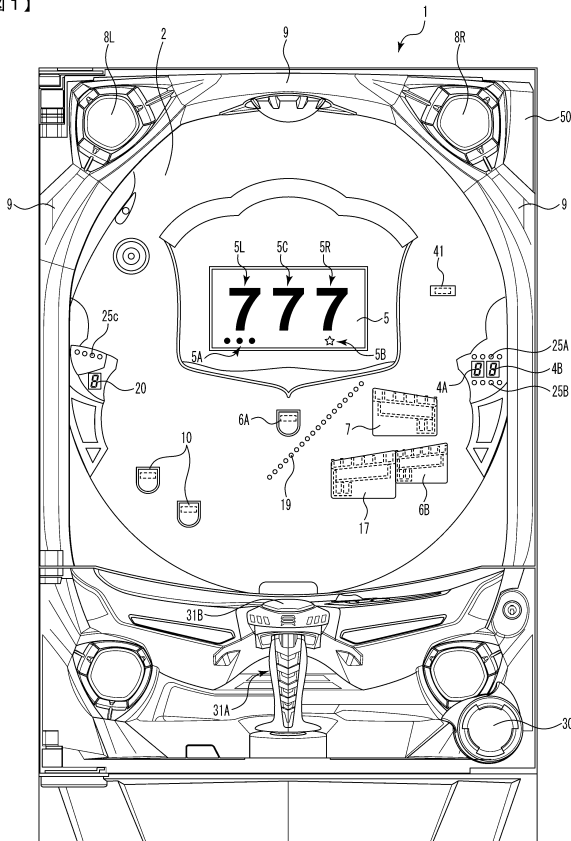
40

50

【図面】

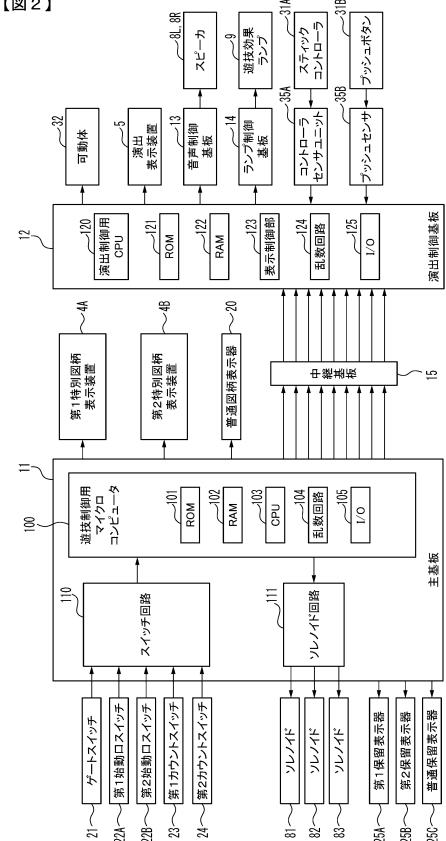
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

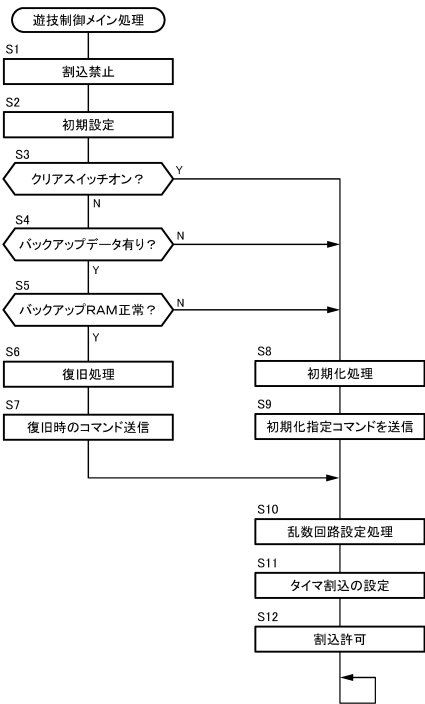


10

20

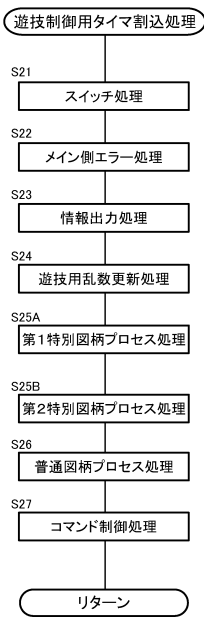
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



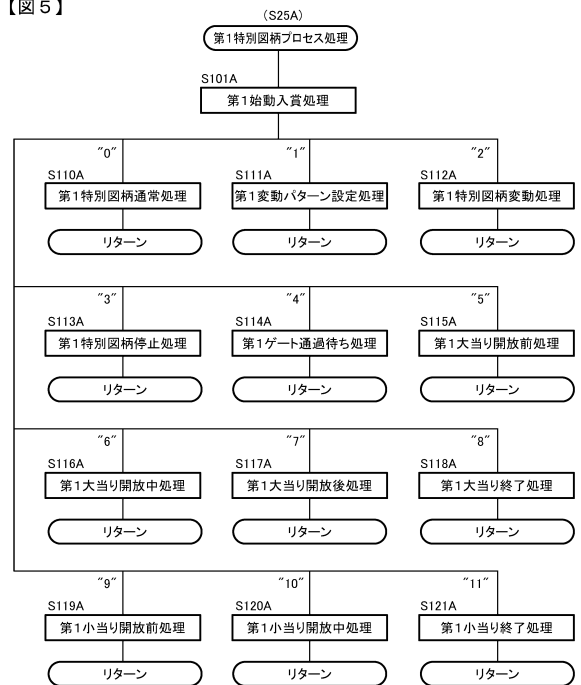
30

40

50

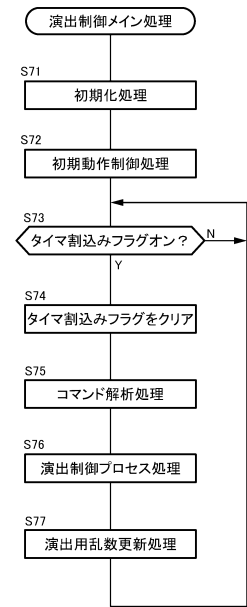
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

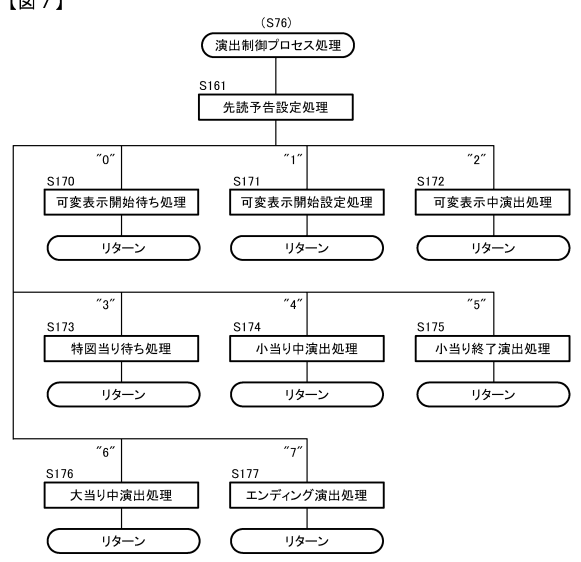


10

20

【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】

(A) 大当り判定テーブル

162SG130a

大当り判定値（当り判定用乱数[0~65535]と比較される	
非確変状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
0~224	0~2249

(B) 小当り判定テーブル（第1特別図柄用）

162SG130b

小当り判定値（当り判定用乱数[0~65535]と比較される	
非確変状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
判定値なし	判定値なし

(C) 小当り判定テーブル（第2特別図柄用）

162SG130c

小当り判定値（当り判定用乱数[0~65535]と比較される	
非確変状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
2250~65535	2250~65535

(D) 大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

162SG131a

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数[0~99]と比較される		
10R確変大当り	4R確変大当り	4R通常大当り
0~8	9~64	65~99

(E) 大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

162SG131b

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数[0~99]と比較される			
10R確変大当り	6R確変大当り	2R確変大当り	2R通常大当り
0~9	10~59	60~64	65~99

30

40

50



【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

(A) 第1特別図柄用変動パターン[非KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#01	はずれ	15秒
02	第1変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#04	リーチA大当たり	30秒
05	第1変動パターン#05	リーチB大当たり	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターン[KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
06	第1変動パターン#06	はずれ	2秒
07	第1変動パターン#07	大当たり	10秒

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

(C) 第2特別図柄用変動パターン[非KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	10分
12	第2変動パターン#02	小当り	10分
13	第2変動パターン#03	小当り	9分50秒
14	第2変動パターン#04	小当り	9分40秒
15	第2変動パターン#05	大当たり	5分

(D) 第2特別図柄用変動パターン[低確率／第1KT時／1変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
14	第2変動パターン#06	はずれ[短縮変動]	5秒
15	第2変動パターン#07	小当り[第2始動入賞口開放準備]	7秒
16	第2変動パターン#08	大当たり	2分

(E) 第2特別図柄用変動パターン[低確率／第1KT時／2～49変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#09	はずれ[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
18	第2変動パターン#10	はずれ[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	1秒
19	第2変動パターン#11	はずれ[リーチ変動]	2分
1A	第2変動パターン#12	小当り[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
1B	第2変動パターン#13	小当り[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	1秒
1C	第2変動パターン#14	小当り[リーチ変動]	2分
1D	第2変動パターン#15	大当たり[リーチ変動]	2分

(F) 第2特別図柄用変動パターン[低確率／第1KT時／50変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第2変動パターン#16	はずれ[終了表示]	10秒
1F	第2変動パターン#17	小当り[終了表示]	10秒
20	第2変動パターン#18	大当たり[終了表示+復活表示]	15秒

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(G) 第2特別図柄用変動パターン[高確率／第1KT時／1変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
21	第2変動パターン#19	はずれ[短縮変動]	5秒
22	第2変動パターン#20	はずれ[リーチ変動]	2分
23	第2変動パターン#21	小当り[第2始動入賞口開放準備]	7秒
24	第2変動パターン#22	小当り[リーチ変動]	2分
25	第2変動パターン#23	大当たり[リーチ変動]	2分

(H) 第2特別図柄用変動パターン[高確率／第1KT時／2変動目以降]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
26	第2変動パターン#24	はずれ[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
27	第2変動パターン#25	はずれ[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	1秒
28	第2変動パターン#26	はずれ[リーチ変動]	2分
29	第2変動パターン#27	小当り[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
2A	第2変動パターン#28	小当り[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	1秒
2B	第2変動パターン#29	小当り[リーチ変動]	2分
2C	第2変動パターン#30	大当たり[リーチ変動]	2分

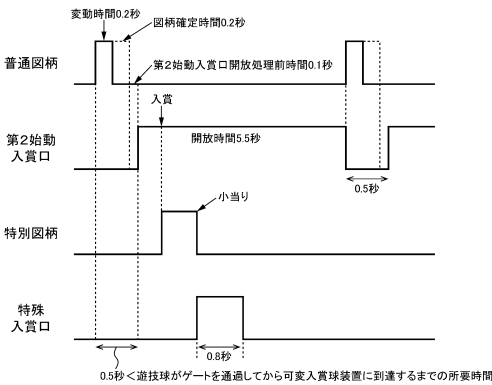
(I) 第2特別図柄用変動パターン[高確率／第2KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第2変動パターン#31	小当り	5秒
2E	第2変動パターン#32	小当り[リーチ変動]	30秒
2F	第2変動パターン#33	大当たり[リーチ変動]	30秒

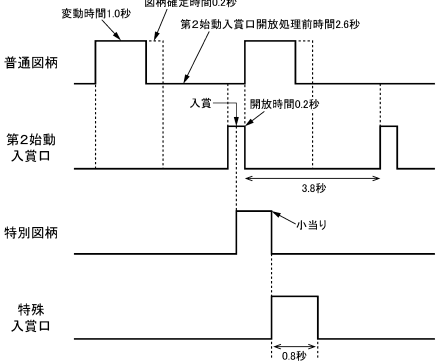
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

(A) 第1KT状態



(B) 第2KT状態



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
	:	:	:
80	07	第1変動パターン#07指定	第1飾り図柄変動パターン#07の指定
80	11	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
	:	:	:
80	2D	第2変動パターン#31指定	第2飾り図柄変動パターン#31の指定
80	2E	第2変動パターン#32指定	第2飾り図柄変動パターン#32の指定
80	2F	第2変動パターン#33指定	第2飾り図柄変動パターン#33の指定
90	01	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
90	02	表示結果2指定	可変表示結果を10R確変大当りとするこの指定
90	03	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとするこの指定
90	04	表示結果4指定	可変表示結果を4R確変大当りとするこの指定
90	05	表示結果5指定	可変表示結果を4R通常大当りとするこの指定
90	06	表示結果6指定	可変表示結果を2R確変大当りとするこの指定
90	07	表示結果7指定	可変表示結果を2R通常大当りとするこの指定
90	08	表示結果8指定	可変表示結果を小当りとするこの指定
A0	00	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A0	01	第1図柄強制確定指定	第1図柄の変動をはずれとして強制終了することを指定
A0	02	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A0	03	第2図柄強制確定指定	第2図柄の変動をはずれとして強制終了することを指定

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

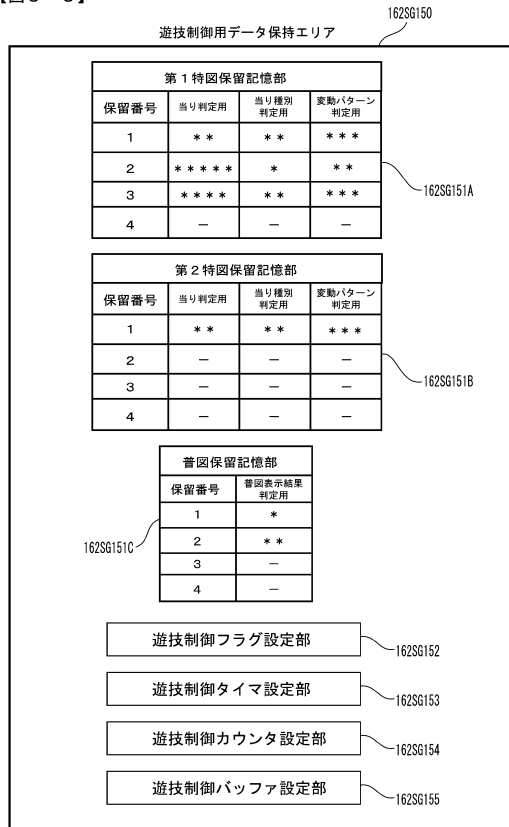
MODE	EXT	名称	内容
B0	00	第1大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第1大当り遊技の開始を指定
B0	01	第1大当り終了指定 (エンディング指定)	第1大当り遊技の終了を指定
B0	02	第2大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第2大当り遊技の開始を指定
B0	03	第2大当り終了指定 (エンディング指定)	第2大当り遊技の終了を指定
B0	04	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B0	05	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B4	00	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B4	01	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C0	00	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C0	01	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C8	01	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D0	00	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
D0	01	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定
E0	00	低確／非KT背景指定	遊技状態が低確率／非KT状態であるときの表示指定
E0	01	低確／第1KT背景指定	遊技状態が低確率／第1KT状態であるときの表示指定
E0	02	高確／第1KT背景指定	遊技状態が高確率／第1KT状態であるときの表示指定
E0	03	高確／第2KT背景指定	遊技状態が高確率／第2KT状態であるときの表示指定
F0	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F1	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

10

20

【図 8 - 8】

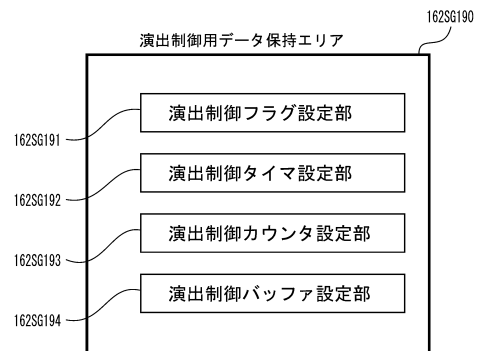
【図 8 - 8】



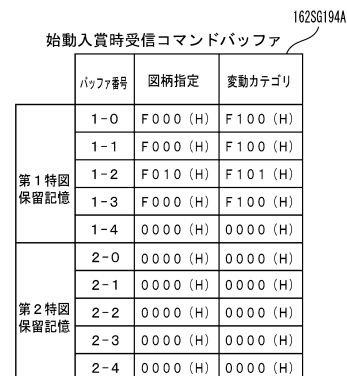
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

(A)



(B)



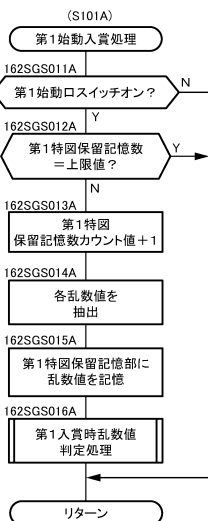
30

40

50

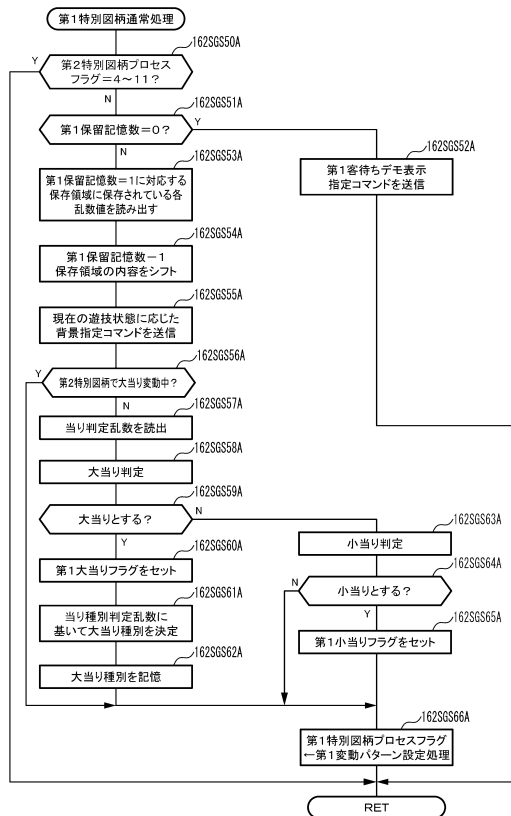
【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】



【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】

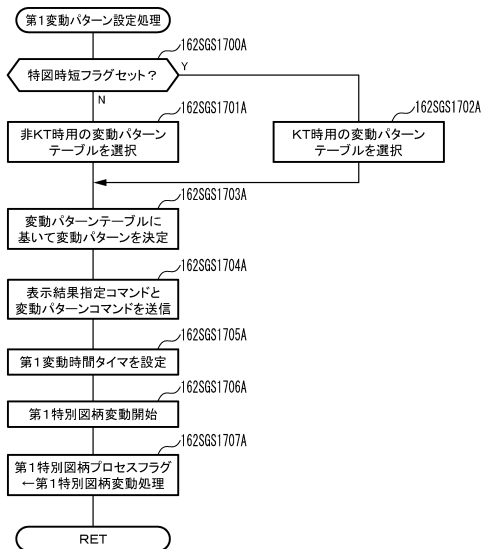


10

20

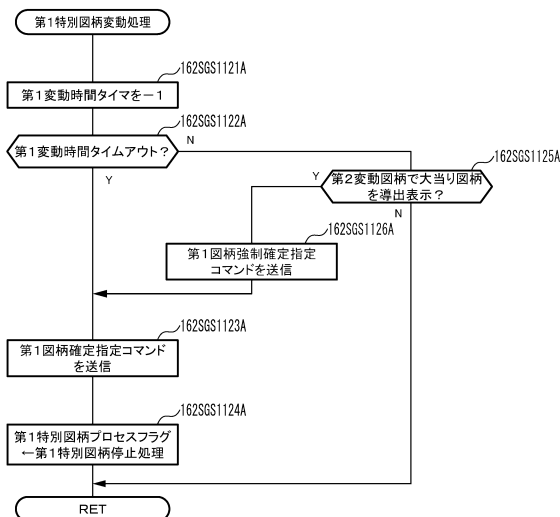
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



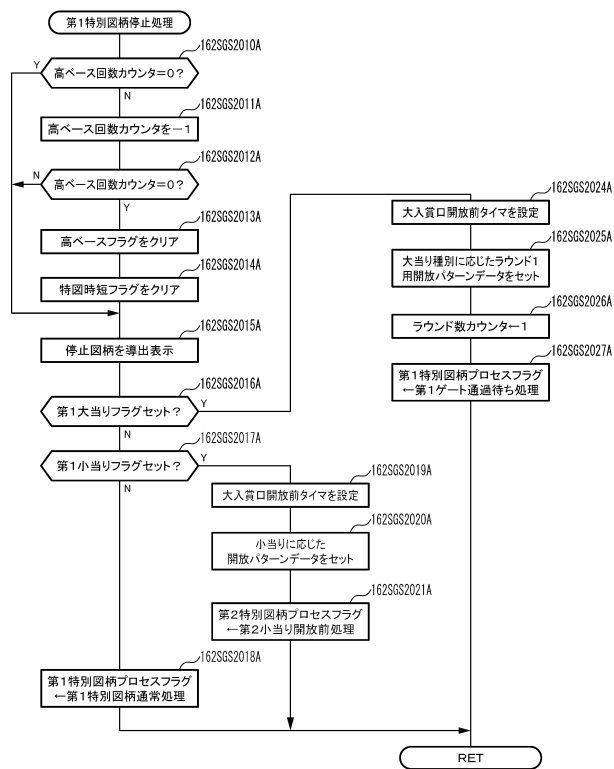
30

40

50

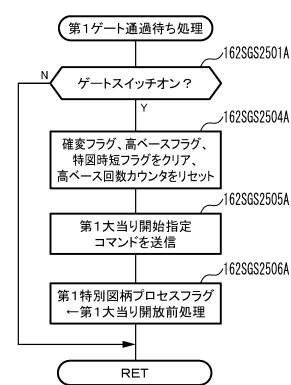
【 図 8 - 1 4 】

【图 8-14】



【 図 8 - 1 5 】

【图 8-15】

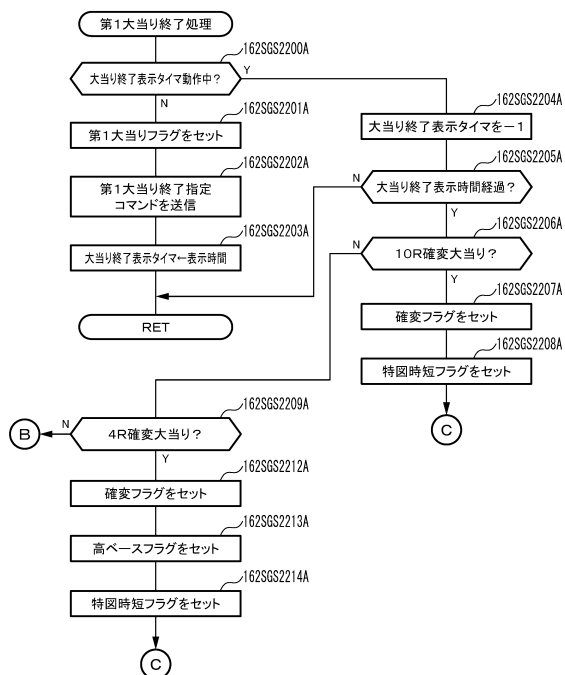


10

20

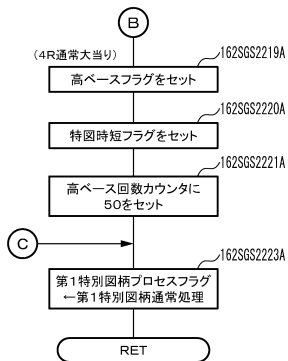
【 図 8 - 1 6 】

【図 8-16】



【 図 8 - 1 7 】

【图 8-17】

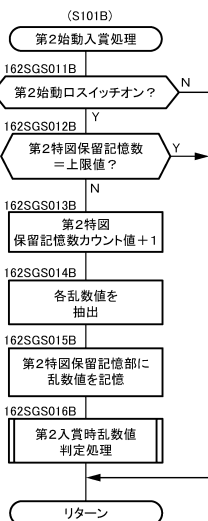


30

40

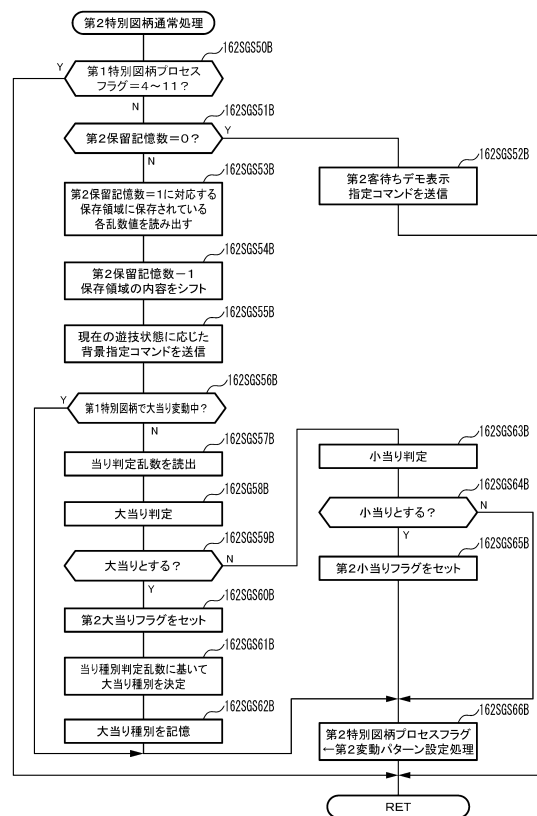
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



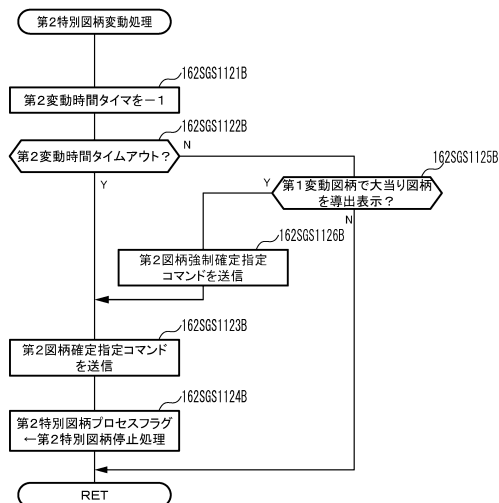
【図 8 - 19】

【図 8 - 19】



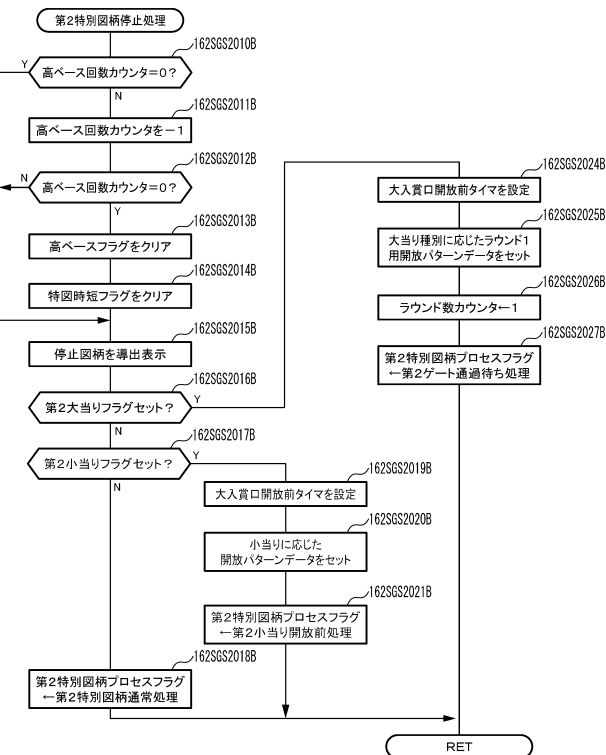
【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】



10

20

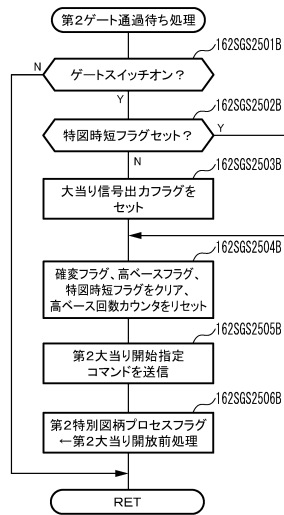
30

40

50

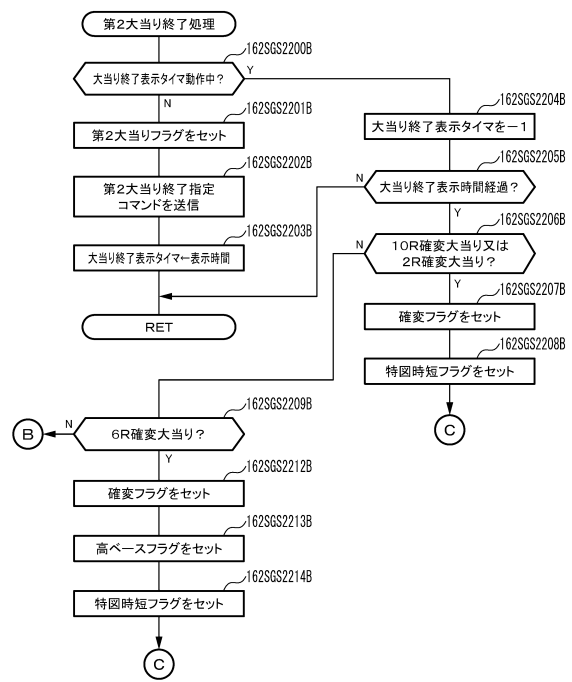
【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】



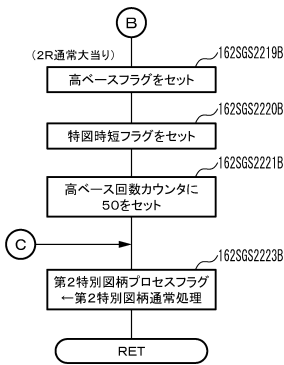
【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】



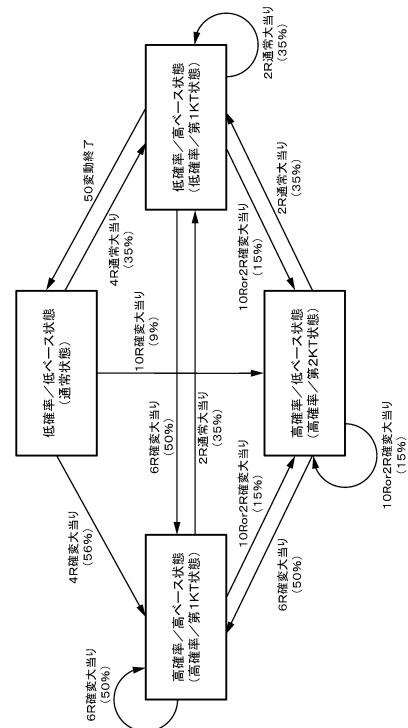
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



10

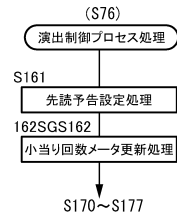
20

30

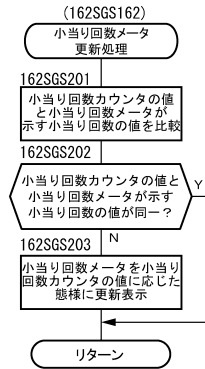
40

50

【图 8-26】

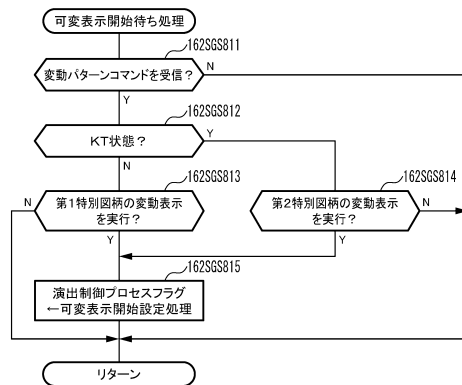


【图 8-27】

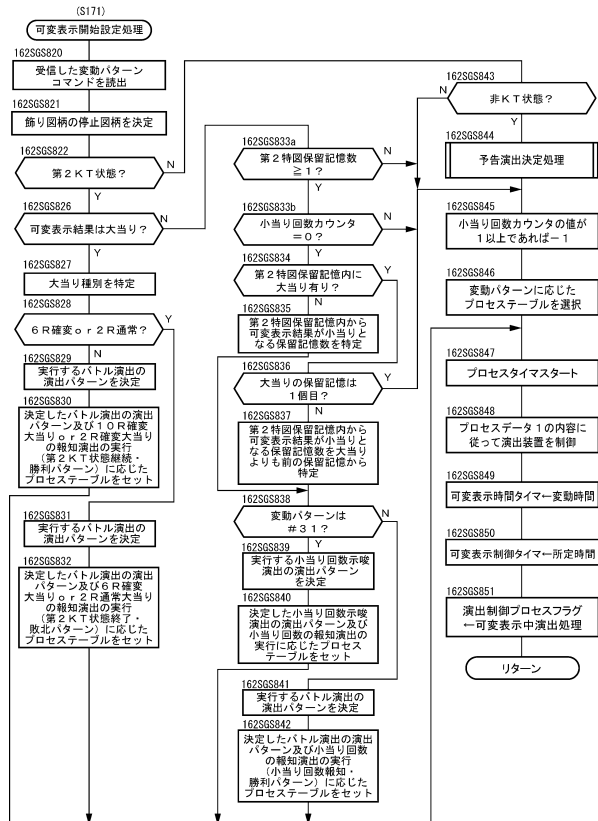


10

【图 8-28】



【图 8-29】



20

30

40

【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】

(A) バトル演出の演出パターン決定割合

報知内容	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC	演出パターンD
10R確変 or 2R確変	100%	0%	0%	0%
6R確変 or 2R通常	0%	0%	0%	100%
小当り2回以下(小当り)	0%	70%	30%	0%
小当り3回以上(小当り)	0%	30%	70%	0%

(B) 各演出パターンの演出内容

演出パターン	演出内容
演出パターンA	味方キャラクタ先制→勝利
演出パターンB	敵キャラクタ先制→味方キャラクタ反撃(青エフェクト)→勝利
演出パターンC	敵キャラクタ先制→味方キャラクタ反撃(赤エフェクト)→勝利
演出パターンD	敵キャラクタ先制→敗北

【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】

(A) 小当り回数示唆演出の実行の有無及び演出種類の決定割合

小当りとなると特定した保留記憶数	演出パターンα	演出パターンβ
2個以下	70%	30%
3個以上	30%	70%

(B) 各演出パターンの演出内容

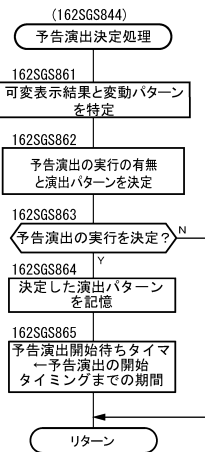
演出パターン	演出内容
演出パターンα	カットイン画像表示(青色表示)
演出パターンβ	カットイン画像表示(赤色表示)

10

【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】

(A)



(B) 予告演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果及び変動パターン	非実行	演出パターンX	演出パターンY
非リーチはずれ	100%	0%	0%
リーチAはずれ	50%	50%	0%
リーチBはずれ	50%	40%	10%
大当り	20%	20%	60%

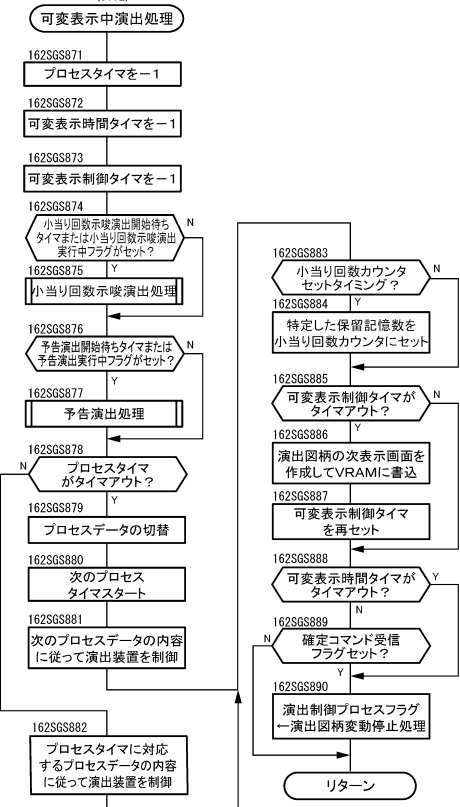
(C) 各演出パターンの演出内容

演出パターン	演出内容
演出パターンX	低期待度示唆用セリフ表示(青表示)
演出パターンY	高期待度示唆用セリフ表示(赤表示)

【図 8 - 3 3】

【図 8 - 3 3】

(S172)



20

30

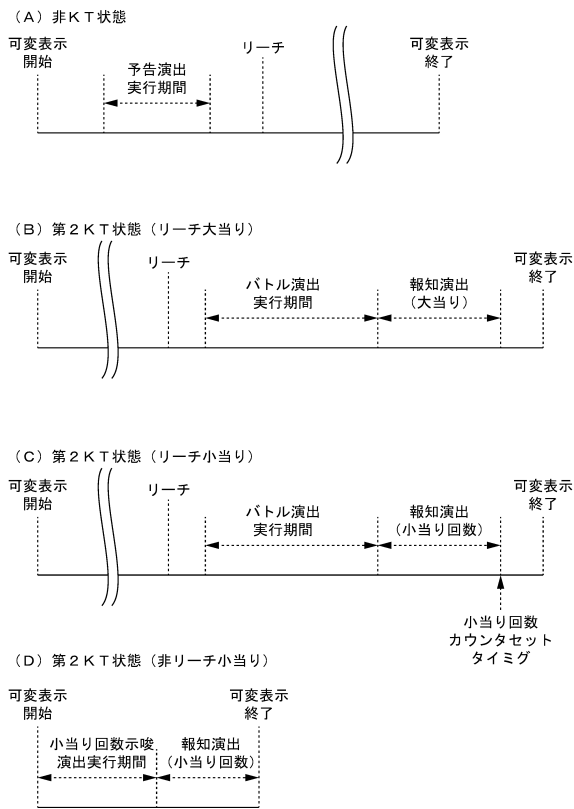
40

50



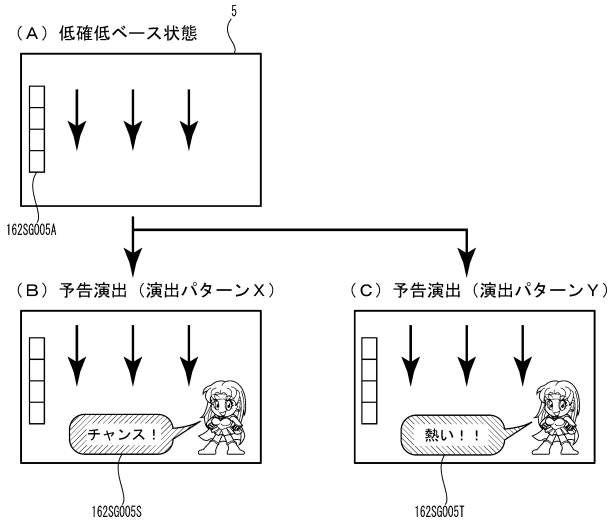
【図 8 - 3 4】

【図 8 - 3 4】



【図 8 - 3 5】

【図 8 - 3 5】

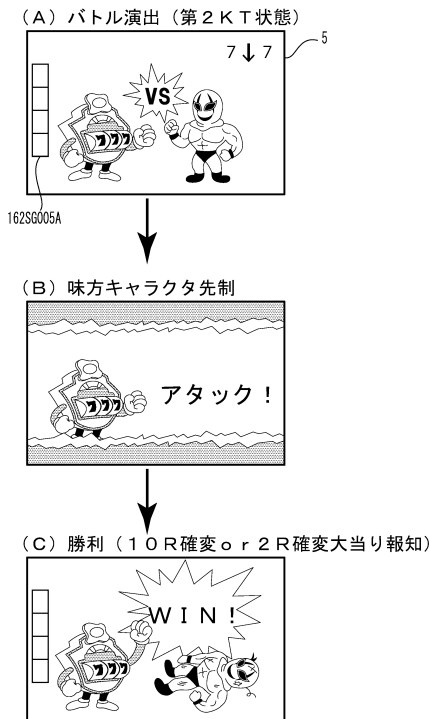


10

20

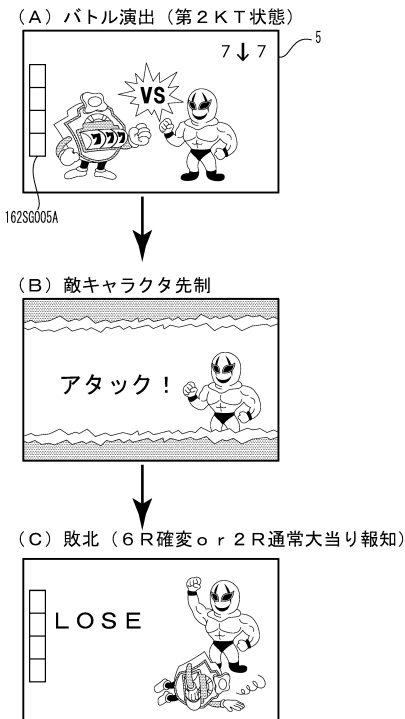
【図 8 - 3 6】

【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】

【図 8 - 3 7】



30

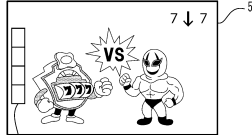
40

50

【図 8 - 38】

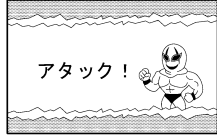
【図 8 - 38】

(A) バトル演出 (第 2 K T 状態)



162SG005A

(B) 敵キャラクタ先制



(C) 味方キャラクタ反撃 (青エフェクト) (D) 味方キャラクタ反撃 (赤エフェクト)



162SG005B



162SG005C

(E) 勝利 (小当り回数報知)



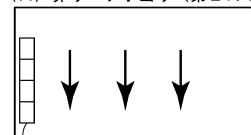
(F) 勝利 (小当り回数報知)



【図 8 - 39】

【図 8 - 39】

(A) 非リーチ小当り (第 2 K T 状態)

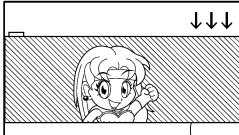


162SG005A

(B) カットイン画像表示 (青色表示) (C) カットイン画像表示 (赤色表示)



162SG005E



162SG005F

(D) 小当り回数報知



(E) 小当り回数報知



【図 8 - 40】

【図 8 - 40】変形例 162SG-1

小当りとなる 保留記憶	バトル演出+ 報知演出実行	カットイン画像表示 +報知演出実行
1 個 or 2 個	20%	80%
3 個 or 4 個	80%	20%

【図 8 - 41】

【図 8 - 41】変形例 162SG-2

(A) 第 1 特図可変表示結果決定割合 (低確率時)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「6」
大当り	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	255/65536
小当り	0/65536	0/65536	0/65536	0/65536	0/65536
はずれ	65331/65536	65321/65536	65311/65536	65301/65536	65281/65536
(B) 第 1 特図可変表示結果決定割合 (高確率時)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「6」
大当り	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2550/65536
小当り	0/65536	0/65536	0/65536	0/65536	0/65536
はずれ	63486/65536	63476/65536	63466/65536	63456/65536	63436/65536
(C) 第 2 特図可変表示結果決定割合 (低確率時)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「6」
大当り	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	255/65536
小当り	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2295/65536
(D) 第 2 特図可変表示結果決定割合 (高確率時)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「6」
大当り	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2570/65536
小当り	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	80/65536

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 5 0 3 6 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 0 7 9 6 5 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 2 6 8 7 3 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2