

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6372012号  
(P6372012)

(45) 発行日 平成30年8月15日(2018.8.15)

(24) 登録日 平成30年7月27日(2018.7.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2016-86733 (P2016-86733)  
 (22) 出願日 平成28年4月25日 (2016.4.25)  
 (65) 公開番号 特開2017-195915 (P2017-195915A)  
 (43) 公開日 平成29年11月2日 (2017.11.2)  
 審査請求日 平成29年5月31日 (2017.5.31)

(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  
 (74) 代理人 100148835  
 弁理士 佐伯 義文  
 (74) 代理人 100149548  
 弁理士 松沼 泰史  
 (74) 代理人 100145481  
 弁理士 平野 昌邦  
 (74) 代理人 100165179  
 弁理士 田▲崎▼ 脍  
 (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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 期間表示を更新することによって期間の経過状況を示す期間表示手段と、  
 前記期間表示手段により更新された前記期間表示が特定態様となったときに、複数種類  
 の演出のうちのいずれかの演出を実行可能な演出実行手段と、  
 前記期間表示の更新を停止させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と  
 を備え、

前記演出実行手段は、前記期間表示が前記特定態様となったときに、前記期間表示手段  
 による前記期間表示の更新を再度実行する特別パターンを複数回実行可能であり、

10

前記特別パターンの実行回数が多いほど、前記有利状態となる期待度が高く、  
 前記特定演出が実行される場合には、前記特定演出が実行されない場合よりも、前記有  
 利状態となる期待度が高く、

前記特定演出実行手段は、前記期間表示が更新される期間が同じであっても、異なるタ  
 イミングで前記特定演出を実行可能である  
 ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

可変表示の態様がリーチ態様となったことに応じてリーチ演出を実行可能なリーチ演出  
 実行手段  
 を備え、

20

前記演出実行手段は、前記リーチ演出の実行中に前記期間表示が前記特定態様となったときに、前記有利状態となる期待度を示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記期間表示手段は、前記リーチ演出の実行中には前記リーチ演出の実行前よりも視認し易い態様で前記期間表示を更新する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技を行なうことが可能な遊技機に関する。 10

【背景技術】

【0002】

このような遊技機としては、タイマー表示のような期間表示を行ない、当該期間表示が特定態様（0秒）となったときに、所定の演出を実行するものがあった（特許文献1）。 20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-140号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】 20

【0004】

しかし、前述した特許文献1の遊技機では、期間表示が特定態様となったときの演出に改善の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる遊技機を提供することである。 30

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）であって、期間表示を更新することによって期間の経過状況を示す期間表示手段（図24のタイマー表示91等）と、前記期間表示手段により更新された前記期間表示が特定態様となったとき（図24（i）に示すようにタイマー表示91が0秒となったとき等）に、複数種類の演出のうちのいずれかの演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100等）と、前記期間表示の更新を停止させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記期間表示が前記特定態様となったときに、前記期間表示手段による前記期間表示の更新を再度実行する特別パターン（図24に示すように、タイマー表示91が0秒となったときにタイマー表示91が増加する特別パターン等）を複数回実行可能であり（図26に示すように、特別パターンには2回パターンや3回パターンが設けられている等）、前記特別パターンの実行回数が多いほど、前記有利状態となる期待度が高く（図26に示すように、大当たり表示結果となる場合には、はづれ表示結果となる場合よりも特別パターンの実行回数が多い等）、前記特定演出が実行される場合には、前記特定演出が実行されない場合よりも、前記有利状態となる期待度が高く、前記特定演出実行手段は、前記期間表示が更新される期間が同じであっても、異なるタイミングで前記特定演出を実行可能である。 40

【0007】

このような構成によれば、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別パターンを複数回実行可能である（図26に示すように 50

、特別パターンには2回パターンや3回パターンが設けられている等)。

**【0009】**

このような構成によれば、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

**【0010】**

(3) 前記(2)の遊技機であって、

前記遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態等)に制御可能であり

、前記特別パターンの実行回数が多くなるに連れて、前記有利状態となる期待度が高くなる(図26に示すように、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも特別パターンの実行回数が多い等)。

**【0011】**

このような構成によれば、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

**【0012】**

(4) 前記(2)の遊技機であって、

前記遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態等)に制御可能であり

、複数回実行される前記特別パターンの合計期間が長くなるに連れて、前記有利状態となる期待度が高くなる(図6に示すように、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合よりも長い変動時間に決定される割合が高い。また、図19に示すように、タイマー選択時間は、変動時間が長い程、長い変動時間に決定される。そして、図26に示すように、タイマー選択時間の長さが、複数回実行される特別パターンの合計期間と同じである。これらのことから、複数回実行される特別パターンの合計期間が長くなるに連れて、大当たり期待度が高くなる等)。

**【0013】**

このような構成によれば、期間表示が特定態様となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

**【0014】**

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機であって、

前記期間表示が前記特定態様となったときに更新される前記期間表示の種類は、複数種類設けられている(図24(e),(h)または図26に示すように、タイマー表示91が0秒となったときに更新されるタイマー表示91の種類は、複数種類設けられている等)。

**【0015】**

このような構成によれば、いずれの期間表示が表示されるかに遊技者を注目させることができる。

**【0016】**

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機であって、

遊技者の動作を検出する検出手段(傾倒方向センサユニット123等)をさらに備え、前記演出実行手段は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたときに、前記特別パターンを実行可能である(図24に示すように、傾倒方向センサユニット123により、操作手段であるスティックコントローラ122を引く遊技者の動作が検出されたときに、タイマー表示91を増加させる特別パターンを実行可能である等)。

**【0017】**

このような構成によれば、遊技者が特別パターンの実行に介入することができるようにすることにより、遊技の興奮を向上させることができる。

**【0018】**

(7) 前記(1)から(6)のいずれかの遊技機であって、

前記期間表示手段は、前記期間表示が開始されてから当該期間表示が前記特定態様とな

10

20

30

40

50

るまでの期間において、

前記期間表示を更新した後、当該期間表示の更新を停止する所定態様（図16（b）,（c）に示すフリーズ演出等）を経由せずに前記特定態様とする第1パターン（図16の（f）～（i）のパターン等）と、

前記期間表示を更新した後、当該期間表示の更新を停止する前記所定態様（図16（b）,（c）に示すフリーズ演出等）を経由した後に前記特定態様とする第2パターン（図16の（a）～（e）のパターン等）とを実行可能である。

#### 【0019】

このような構成によれば、期間表示が開始されてから当該期間表示が特定態様となるまでの期間における表示態様に遊技者を注目させることができる。 10

#### 【0020】

（8）前記（1）から（7）のいずれかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記期間表示が開始されてから当該期間表示が前記特定態様となるまでの期間において、特定演出を実行しているか否かにより、前記期間表示の表示態様を変更可能である（図28に示すように、S P リーチを実行しているか否かにより、タイマー画像95の位置を変更可能である等）。

#### 【0021】

このような構成によれば、期間表示が開始されてから当該期間表示が特定態様となるまでの期間に実行されている演出の状況を考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。 20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0022】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】当たり種別表を示す図である。

【図3】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。 30

【図8】遊技制御用マイクロコンピュータにおける保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図9】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図10】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図11】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図13】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図14】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図15】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図16】第1実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。 40

【図17】第1実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。

【図18】タイマー演出実行決定テーブルを示す図である。

【図19】タイマー秒数決定テーブルを示す図である。

【図20】タイマー個数決定テーブルを示す図である。

【図21】フリーズ演出実行決定テーブルを示す図である。

【図22】フリーズ秒数決定テーブルを示す図である。

【図23】第1実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図24】第2実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。

【図25】特別パターン実行決定テーブルを示す図である。

【図26】特別パターン内容決定テーブルを示す図である。 50

【図27】第2実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図28】第3実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。

【図29】スーパーリーチ演出内容決定テーブルを示す図である。

【図30】第3実施形態における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図31】第4実施形態における各種演出を説明するための図である。

**【発明を実施するための形態】**

**【0023】**

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。10

**【0024】**

**[第1実施形態]**

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は当り種別表である。

**【0025】**

パチンコ遊技機1は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域7に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示せず)と、機構部品等が取付けられる機構板(図示せず)と、それらに取付けられる種々の部品(後述する遊技盤6を除く)とを含む構造体である。パチンコ遊技機1では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。20

**【0026】**

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、および、打球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5等が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。30

**【0027】**

余剰球受皿(下皿)4を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置(たとえば下皿の中央部分)等に、スティック形状(棒形状)に構成され、遊技者が把持して複数方向(前後左右)に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ122が取付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手(たとえば左手等)で把持した状態において、所定の操作指(たとえば人差し指等)で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン125(図3参照)が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン125に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ121(図3参照)が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123(図3参照)が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126(図3参照)が内蔵されている。40

**【0028】**

打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置(たとえばスティックコントローラ122の上方)等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン150

20は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124(図3参照)が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122との取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。  
10

#### 【0029】

本実施の形態では、各種の演出についての画像を表示する画像表示装置が2つ設けられている。遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示(可変表示ともいう)可能な第1表示手段としてのメイン画像表示装置9(以下、メイン液晶ともいう)が設けられている。また、メイン画像表示装置9の中央下部の位置には、メイン画像表示装置9の前方において一部が重なるように第2表示手段としてのサブ画像表示装置90(以下、サブ液晶ともいう)が設けられている。第2表示手段としてのサブ画像表示装置90は、駆動モータ99(図3参照)により位置を変位することが可能である。遊技領域7におけるメイン画像表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。  
20

#### 【0030】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で構成されている。メイン画像表示装置9は、液晶表示装置LCDで構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。  
30

#### 【0031】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板(遊技制御基板)に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。メイン画像表示装置9やサブ画像表示装置90は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴なってメイン画像表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴なってメイン画像表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

#### 【0032】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときには、メイン画像表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄の組合せ)が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値(有利価値)が付与される有利状態としての特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される。  
40

#### 【0033】

また、メイン画像表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄(たとえば左中右の図柄が  
50

同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これら状態をリーチ状態という。)で行なわれる演出をリーチ演出という。

#### 【0034】

ここで、リーチ状態は、メイン画像表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が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演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときの左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

10

#### 【0035】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示(リーチ演出)である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ(人物等を模した演出表示であり、図柄(演出図柄等)とは異なるもの)を表示させたり、メイン画像表示装置9の背景画像の表示様式(たとえば、色等)を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示様式の変化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

20

#### 【0036】

メイン画像表示装置9の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示部)8aが設けられている。第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。また、メイン画像表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)には、各々を識別可能な識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示部)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。

30

#### 【0037】

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

#### 【0038】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a, 8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

40

#### 【0039】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、変動表示の開始条件(たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停

50

止表示させることである。

【0040】

メイン画像表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0041】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

10

【0042】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

20

【0043】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

30

【0044】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力をを利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、メイン画像表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

40

【0045】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、メイン画像表示装置9において演出図柄の変動表示

50

が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

#### 【0046】

メイン画像表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、メイン画像表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、メイン画像表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、メイン画像表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。10

#### 【0047】

また、メイン画像表示装置9の表示画面における下部の位置には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア）18cが設けられる。合算保留記憶表示部18cでは、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して1つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、および、メイン画像表示装置9のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。20

#### 【0048】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。30

#### 【0049】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置20が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置20が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当たりの種別が複数設けられており、大当たりとすることが決定されたときには、いずれかの大当たり種別が選択される。

#### 【0050】

メイン画像表示装置9の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を変動表示するよう構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形形状に形成されている。

#### 【0051】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当たり図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化4050

する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

#### 【0052】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウトロ 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

10

#### 【0053】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

#### 【0054】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

#### 【0055】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

20

#### 【0056】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

30

#### 【0057】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当り」のうち、15 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

40

#### 【0058】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付隨して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

#### 【0059】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早

50

期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置15の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置15の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置15が開状態となっている時間比率が高くなるので、第2始動入賞口14への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器8a, 8bやメイン画像表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第2始動入賞口14への入賞頻度が高まることにより、第2始動条件の成立頻度および／または第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

10

#### 【0060】

電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

#### 【0061】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

20

#### 【0062】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

30

#### 【0063】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次回の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

40

#### 【0064】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

#### 【0065】

図3は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37等も示されている。主基板31には

50

、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なう CPU56 および I/O ポート部 57 を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ROM54 および RAM55 が内蔵された 1 チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

#### 【 0 0 6 6 】

また、RAM55 は、その一部または全部が電源基板（図示省略）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。10

#### 【 0 0 6 7 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU56 が ROM54 に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU56 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。20

#### 【 0 0 6 8 】

乱数回路 503 は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。30

#### 【 0 0 6 9 】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載されている。また、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。40

#### 【 0 0 7 0 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b および普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう。

#### 【 0 0 7 1 】

演出制御基板 80 は、プログラムに従って制御動作を行なう演出制御用 CPU101 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM102 と、演出制御用 CPU101 のワークエリアを提供する RAM103 と、メイン画像表示装置 9、サブ画像表示装置 90 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 104 と、I/O ポート部 105 等を搭載している。また、演出制御基板 80 には、演出制50

御用CPU101とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行なう乱数回路が搭載されている。また、演出制御基板80には、サブ画像表示装置90を動作させる駆動モータ99を駆動するためのモータ駆動回路98に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

#### 【0072】

表示制御部104は、VDP(Video Display Processor)、メイン表示系統出力部MK及びサブ表示系統出力部SKを含んで構成される(図示省略)。なお、表示制御部104内には、その他にCGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていてもよい(図示省略)。VDPは、演出制御用マイクロコンピュータ100と共に動してメイン画像表示装置9およびサブ画像表示装置90の表示制御を行なう。10

#### 【0073】

VDPは、メイン画像表示装置9に表示されるメイン画像データのデータ信号が送信されるメイン表示系統出力部MKと、サブ画像表示装置90に表示される出力用画像データのデータ信号が送信されるサブ表示系統出力部SKとの2系統の信号出力ラインを有している。この2系統の信号出力ラインのうち、メイン表示系統出力部MKは、メイン画像表示装置9内の液晶制御基板に接続され、この液晶制御基板を介してVDPから出力された信号がメイン画像表示装置9内の液晶パネルに入力される。また、サブ表示系統出力部SKは、サブ画像表示装置90内の液晶制御基板に接続され、この液晶制御基板を介してVDPから出力された信号がサブ画像表示装置90内の液晶パネルに入力される。20

#### 【0074】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板77を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、メイン画像表示装置9およびサブ画像表示装置90の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行なうとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

#### 【0075】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ121から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、I/Oポート部105の出力ポートを介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。30

#### 【0076】

また、演出制御基板80に搭載されたROM102には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。たとえば、ROM102には、演出制御用CPU101が各種の判定や決定、設定を行なうために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、たとえば演出制御プロセスタイミング判定値と対応付けられた演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、サブ画像表示装置移動制御データなど)や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御基板80に搭載されたRAM103には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。4050

## 【0077】

演出制御基板80に搭載された演出制御用CPU101は、各種の指令を生成する。たとえば、演出制御用CPU101は、サブ画像表示装置90を移動させるために、サブ画像表示装置90に搭載されたモータ駆動回路98に対して移動制御指令を出力する。モータ駆動回路98は、この移動制御指令に応じて、サブ画像表示装置90に搭載された駆動モータ99（ステッピングモータ）を駆動し、サブ画像表示装置90を移動させる。サブ画像表示装置90には、サブ画像表示装置90をメイン画像表示装置9に対して右回転または、左回転させるためのステッピングモータが搭載されている。

## 【0078】

また、たとえば、演出制御用CPU101は、メイン画像表示装置9及びサブ画像表示装置90が表示すべき内容を決定し、その決定に応じて表示制御部104に対して表示制御指令を出力する。演出制御基板80に搭載された表示制御部104は、演出制御用CPU101からの表示制御指令に基づき、メイン画像表示装置9、サブ画像表示装置90における表示動作の制御内容を決定し、画像データを生成する。たとえば、表示制御部104は、メイン画像表示装置9、サブ画像表示装置90の表示画面内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行なう。

10

## 【0079】

演出制御基板80に搭載されたI/Oポート部105は、たとえば主基板31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、演出制御基板80の外部へと各種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。たとえば、I/Oポート部105の出力ポートからは、音声出力基板70へと伝送される指令（効果音信号）、ランプドライバ基板35へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路98へと伝送される指令（駆動制御信号）、サブ画像表示装置90へと伝送される指令（表示制御信号）などが出力される。

20

## 【0080】

上記のような構成によって、演出制御用CPU101は、表示制御部104を介してメイン画像表示装置9、サブ画像表示装置90の表示領域に演出画像を表示させる。また、演出制御用CPU101は、音声出力基板70を介してスピーカ27を制御して音声を出力させたり、ランプドライバ基板35を介して枠LED28などにおける点灯／消灯駆動を行なわせたり、表示制御部104を介してメイン画像表示装置9、サブ画像表示装置90の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路98を介して駆動モータ99を駆動してサブ画像表示装置90を動かす。このようにして、各種の演出が実行される。

30

## 【0081】

図4は、各乱数を示す説明図である。図4においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

## 【0082】

(1) ランダムR：大当たりにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当たりの種類（種別、通常大当たり、および、確変大当たりのいずれかの種別）および大当たり図柄を決定する（大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用）。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）。

40

## 【0083】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当たりとして、通常大当たり、および、確変大当たりという複数の種別が含まれている。したがって、大当たり判定用乱数（ランダムR）の

50

値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これいすれかの大当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

#### 【0084】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいすれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

10

#### 【0085】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

#### 【0086】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

20

#### 【0087】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別の変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

30

#### 【0088】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

40

#### 【0089】

図5は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

#### 【0090】

50

通常時大当たり判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共に大当たり判定値(通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という)に、確変時固有の大当たり判定値が加えられることにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当たり判定値(確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という)が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

#### 【0091】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(通常大当たり、または、確変大当たり)にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。10

#### 【0092】

図5(B), (C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(第2保留記憶ともいう)を用いて大当たり種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当たり種別判定テーブルである。20

#### 【0093】

図5(B)、および、図5(C)の第1, 第2特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」と「確変大当たり」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

#### 【0094】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値(大当たり種別判定値)が設定されている。30

#### 【0095】

また、図5(B), (C)に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値(大当たり図柄判定値)としても用いられる。「通常大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。40

#### 【0096】

大当たり種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当たり種別として、ランダム1の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム1の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

#### 【0097】

図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルとは、確変大当たりに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当たり種別として、大当たり遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当たりのうち50

から大当たり種別を選択するときには、図5( C )の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、図5( B )の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当たりの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5( C )の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、図5( B )の第1特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、確変大当たりに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当たりとなる割合を高くすることができます。また、第1特別図柄大当たり種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当たり種別判定テーブルよりも、確変大当たりに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

10

#### 【0098】

次に、図6を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図6は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

#### 【0099】

図6には、( a )に通常状態はずれ時判定テーブル、( b )に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、( c )に通常大当たり時判定テーブル、( d )に確変大当たり時判定テーブルが示されている。図6( a )～( d )の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定(決定)するために用いられる。

20

#### 【0100】

図6に示す判定テーブルは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

#### 【0101】

図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示す。

#### 【0102】

また、図6の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

30

#### 【0103】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるときに選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い(たとえば、ノーマルリーチ10秒、スーパーリーチ30秒～60秒)変動パターンである。なお、スーパーリーチには、4種類の変動パターンが設定されており、第1スーパーリーチ<第2スーパーリーチ<第3スーパーリーチ<第4スーパーリーチとなるような関係で大当たり期待度(大当たりとなる可能性)が高いことを示す。

40

#### 【0104】

なお、“期待度”とは、大当たりに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当たりに対する期待度(信頼度ともいう)とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当たりとなる期待度(大当たりとなる割合)であり、たとえば、リーチ変動が100回行なわれた場合に60回大当たりとなるのであれば、大当たりに対する期待度が60% (大当たりが出現する出現率(確率)が60%)となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度(確変となる割合)のことをいう。

#### 【0105】

パチンコ遊技機1では、識別情報としての演出図柄、および、第1，第2特別図柄のそ

50

それぞれの変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまで、メイン画像表示装置9において、所定の演出態様としての擬似連と呼ばれる演出（以下、擬似連演出と称する）が実行される場合がある。擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものを、複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連續して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

#### 【0106】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左，中，右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する（繰り返す）特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。たとえば、再変動の繰り返し実行回数（初回変動およびその後の再変動を含む合計の変動回数であり、擬似連変動回数ともいう）が多い程、大当たりとなる信頼度（大当たりとなるときとはずれとなるときとを含むすべての選択割合に対して大当たりとなるときに選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当たりと決定されたときに選択される割合が高くなることで、大当たり遊技状態となるか否かを擬似連演出により示唆する。擬似連の変動パターンでは、メイン画像表示装置9において通常的に変動表示（基本的に変動表示）する演出図柄に含まれない擬似連図柄（たとえば、所定の文字またはキャラクタ等が付された図柄（数字が付されていない図柄、擬似連専用図柄とも称する））が仮停止する。なお、擬似連においては、通常的に変動表示（基本的に変動表示）する演出図柄（本実施形態では数字図柄）が仮停止してもよい。メイン画像表示装置9において仮停止される図柄の組合せが、仮停止図柄の組合せと呼ばれる。仮停止図柄の組合せは、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなる複数種類のチャンス目（以下、擬似連出目（擬似連チャンス目）という）のうちからいずれかの擬似連チャンス目に決定されるようにすればよい。

10

20

#### 【0107】

また、パチンコ遊技機1では、演出図柄が滑る演出が行なわれる場合がある。ここで、滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。第2スーパーリーチにおいては、その後、左右の図柄表示エリアにおいてはずれ出目（はずれ図柄の組合せ）で仮停止していた2つの演出図柄のうち一方が滑った後停止することによりリーチ出目（リーチ図柄の組合せ）を形成し、リーチ演出が実行されるような演出である。

30

#### 【0108】

なお、はずれ時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。通常大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。確変大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

#### 【0109】

これらの情報に基づいて、たとえば、図6(a)の「変動パターン」の欄に示された「第4スーパーリーチ（60秒）」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が60秒で実行される第4スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

40

#### 【0110】

図6のテーブルで「ランダム2範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム2範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図6(a)を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム2(1~251)のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム2の値が1~251の乱数値のうち、140~229に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

50

## 【0111】

また、図6のテーブルで「ランダム3範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム3範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図6(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の種別に属する変動パターンは、「第1スーパーリーチ」、「第2スーパーリーチ」、「第3スーパーリーチ」、および、「第4スーパーリーチ」である。

## 【0112】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム3(1~220)のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム3が1~220の乱数値のうち、1~70に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、「第1スーパーリーチ(30秒)」の変動パターンとすることが決定される。

10

## 【0113】

第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図6(a)、図6(b)の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

20

## 【0114】

時短状態か否かにかかわらず第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図6(c)の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態か否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図6(d)の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

## 【0115】

30

図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、通常変動の変動時間が短く設定されている。そして、図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動(ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む)よりも変動時間が短い通常変動(非リーチはずれ変動(リーチとならずにはずれ表示結果となる変動))に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

## 【0116】

これにより、非時短状態(通常状態)のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

40

## 【0117】

はずれとなるときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ>スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図6(c)および図6(d)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ<スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これに

50

より、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合（リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合）が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出がされることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【0118】

また、大当りのうち確変大当りとなるときに選択される図6(d)の判定テーブルでは、大当りのうち通常大当りとなるときに選択される図6(c)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当りとなるときには、通常大当りとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合（リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合）が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当りへの期待感を高めることができる。10

#### 【0119】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第1特別図柄および第2特別図柄の合算保留記憶数（合計値）が所定数以上であるとき（たとえば、合算保留記憶数が3以上）と、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも（たとえば、合算保留記憶数が3以上）リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む）の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数時短制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数時短制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。20

#### 【0120】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図7に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

#### 【0121】

図7のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応してメイン画像表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、メイン画像表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。30

#### 【0122】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

#### 【0123】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1, 第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド（図柄確定指定コマンド）である。

#### 【0124】

コマンドA001～A002(H)は、大当りの種別（通常大当り、または、確変大当り）ごとに大当り遊技状態開始を指定する大当り開始指定コマンドである。40

**【 0 1 2 5 】**

コマンド A 1 X X ( H ) は、 X X で示す回数目 ( ラウンド ) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。 A 2 X X ( H ) は、 X X で示す回数目 ( ラウンド ) の大入賞口開放後 ( 閉鎖 ) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

**【 0 1 2 6 】**

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2 ( H ) は、 大当たりの種別 ( 通常大当たり、 または、 確変大当たり ) ごとに大当たり遊技状態終了を指定する大当たり終了指定コマンドである。

**【 0 1 2 7 】**

コマンド A 4 0 1 ( H ) は、 第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。 コマンド A 4 0 2 ( H ) は、 第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

10

**【 0 1 2 8 】**

コマンド B 0 0 0 ( H ) は、 遊技状態が通常状態 ( 低確率状態 ) であることを指定する通常状態指定コマンドである。 コマンド B 0 0 1 ( H ) は、 遊技状態が時短状態 ( 高ベース状態 ) であることを指定する時短状態指定コマンドである。 コマンド B 0 0 2 ( H ) は、 遊技状態が確変状態 ( 高確率状態 ) であることを指定する確変状態指定コマンドである。

**【 0 1 2 9 】**

コマンド C 0 X X ( H ) は、 第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。 コマンド C 0 X X ( H ) における「 X X 」が第 1 保留記憶数を示す。 コマンド C 1 X X ( H ) は、 第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。 コマンド C 0 X X ( H ) における「 X X 」が第 2 保留記憶数を示す。

20

**【 0 1 3 0 】**

なお、 第 1 保留記憶数を示すための第 1 保留記憶数指定コマンドと、 第 2 保留記憶数を示すための第 2 保留記憶数指定コマンドとを送信することにより、 演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において保留記憶数を特定可能とするが、 これに限らず、 变動表示が実行されるごとに、 第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数を減算するための保留記憶数減算指定コマンドを送信することにより、 演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、 保留記憶数が特定可能となるようにしてよい。

**【 0 1 3 1 】**

30

コマンド C 2 X X ( H ) およびコマンド C 3 X X ( H ) は、 第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時における大当たり判定、 大当たり種別判定、 变動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。 このうち、 コマンド C 2 X X ( H ) は、 入賞時判定結果のうち、 大当たりとなるか否か、 および、 大当たりの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 C 3 X X ( H ) は、 入賞時判定結果のうち、 变動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 ( 变動パターン種別の判定結果 ) を示す变動種別コマンドである。

**【 0 1 3 2 】**

この実施の形態では、 入賞時演出処理 ( 図 1 1 の S 1 2 1 7 , S 1 2 2 8 参照 ) において、 遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が、 始動入賞時に、 大当たりとなるか否か、 大当たりの種別、 变動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。 そして、 図柄指定コマンドの E X T データに、 大当たりとなることを指定する値、 および、 大当たりの種別を指定する値を設定し、 演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行なう。 变動種別コマンドの E X T データに变動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、 演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行なう。 この実施の形態では、 演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、 図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、 始動入賞時に、 表示結果が大当たりとなるか否か、 および、 大当たりの種別を認識できるとともに、 变動種別コマンドに基づき、 变動パターン種別を認識できる。

40

**【 0 1 3 3 】**

50

図8は、遊技制御用マイクロコンピュータ560における保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

#### 【0134】

図8(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。保留特定領域は、RAM55に形成(RAM55内の領域である)され、図8(A)に示すように、合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。図8(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。

#### 【0135】

図8(A)に示すように、保留特定領域には、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留特定領域には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を特定可能なデータが記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

10

#### 【0136】

図8(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する保存領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図8(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

20

#### 【0137】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

30

#### 【0138】

このように第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)は、始動入賞時において抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理(特別図柄の変動開始時)に抽出するようにしてもよい。

#### 【0139】

このように保留特定領域および保存領域に記憶されたデータは、変動表示開始時に読み出されて変動表示のために用いられる。なお、保留特定領域および保存領域に記憶されたデータを始動入賞時に読み出して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特別図柄の変動表示の保留情報などに基づいて実行可能となる先読み予告演出に用いてもよい。

40

#### 【0140】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等のコマンドが主基板31から演出制御基板80へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納でき

50

るよう、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

#### 【0141】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

10

#### 【0142】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

#### 【0143】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路503を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

20

#### 【0144】

図9は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図9に示すステップS（以下、単に「S」と示す）20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S20）。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S21）。

#### 【0145】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、S32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

30

#### 【0146】

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

40

#### 【0147】

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

#### 【0148】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセ

50

スフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

#### 【0149】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S28）。さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S29）。

#### 【0150】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S30）。

10

#### 【0151】

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

#### 【0152】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S32）。

20

#### 【0153】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S33）。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

#### 【0154】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

#### 【0155】

30

図10は、特別図柄プロセス処理（S26）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S312）。そして、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行なう。

#### 【0156】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第1保留記憶データ）が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第2保留記憶データ）が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。

40

#### 【0157】

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動

50

口スイッチ 14 a がオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。

#### 【0158】

以下の保留記憶に関する説明に関しては、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。また、第1保留記憶バッファに記憶される数値データを第1保留記憶情報と呼び、第2保留記憶バッファに記憶される数値データを第2保留記憶情報と呼ぶ場合がある。

#### 【0159】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

#### 【0160】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

#### 【0161】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（S305）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理（S307）に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

#### 【0162】

図11は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、S1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1222に移行する。

#### 【0163】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1214）。また、CPU56は、図8で説明した第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特

10

20

30

40

50

定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S1215）。

#### 【0164】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU56は、図8に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00(H)がセットされている。10

#### 【0165】

図8(A)に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞に基づき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順番が記憶される。

#### 【0166】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図8(B)参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S1216）。S1216の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。20

#### 【0167】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1217）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1218）とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1219）。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1221）。30

#### 【0168】

S1218、S1219の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。40

#### 【0169】

また、この実施の形態では、S1218～S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

#### 【0170】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（S1222）。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留

記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1223)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

#### 【0171】

第2保留記憶数が上限値に達していないければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1224)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1225)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(S1226)。

#### 【0172】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図8(B)参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1227)。なお、S1227の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

#### 【0173】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する(S1228)。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1229)とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1230)。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1231)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S1232)。

#### 【0174】

S1229, S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

#### 【0175】

また、この実施の形態では、S1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

#### 【0176】

図12は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、まだ客待ち状態指定コマンドを送信していなければ、客待ち状態モードを指定する客待ち状態指定コマンドを送信するための処理をし(S77)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ち状態指定コマンドを送信すると、客待ち状態指定コマンドを送信したことを示す客待ち状態指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ち状態指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ち状態指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ち状態指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ち状態指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

#### 【0177】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、

10

20

30

40

50

CPU56は、保留特定領域(図8(A)参照)に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する(S52)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない(すなわち、「第2」を示すデータである)場合(S52のN)、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S53)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合(S52のY)、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S54)。

## 【0178】

10

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

## 【0179】

20

S52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順にしたがって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。

## 【0180】

次に、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM55の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。

30

## 【0181】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

40

## 【0182】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55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)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55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)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数=m(m=2～8)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数=m-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対

50

応するそれぞれの保存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（または、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。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8 の順番と一致するようになっている。

#### 【0183】

R A M 5 5 に形成され合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する (S 5 7)。なお、C P U 5 6 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

#### 【0184】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口 1 3 を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口 1 4 を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

#### 【0185】

次に、C P U 5 6 は、保留記憶バッファからランダム R (大当たり判定用乱数) を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する (S 6 1)。なお、この場合、C P U 5 6 は、始動口スイッチ通過処理の S 1 2 1 6 や始動口スイッチ通過処理の S 1 2 2 7 で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値 (図 5 参照) と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

#### 【0186】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態 (高確率状態) の場合は、遊技状態が非確変状態 (通常遊技状態) の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル (R O M 5 4 における図 5 (A) の右側の数値が設定されているテーブル) と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル (R O M 5 4 における図 5 (A) の左側の数値が設定されているテーブル) とが設けられている。そして、C P U 5 6 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊戯や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行なう。すなわち、C P U 5 6 は、大当たり判定用乱数 (ランダム R) の値が図 5 (A) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には (S 6 1 の Y)、S 7 1 に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当た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、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

#### 【0187】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、確変大当たりとなったときに、大当たり終了処理 (図 1 0 の S 3 0 7) においてセットされ、その後、次の大当たりが決定されたという条件、または、はすれ表示結果となる変動表示が所定回数 (たとえば 1 0 0 回) が実行されたという条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

#### 【0188】

10

20

30

40

50

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61のN）、後述するS75に進む。

#### 【0189】

S61において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すればCPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S72）。具体的に、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5（B）に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。10

#### 【0190】

次に、CPU56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S72で選択した大当たり種別判定用テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する（S73）。

#### 【0191】

図5（B），（C）に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。20

#### 【0192】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（S74）。たとえば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「01」が設定される。大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「02」が設定される。

#### 【0193】

次に、CPU56は、特別図柄の停止図柄を設定する（S75）。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はいずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、S73により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当たり種別が「確変大当たり」に決定されたときには「7」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当たり種別が「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定する。30

#### 【0194】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S301）に対応した値に更新する（S76）。

#### 【0195】

前述した表示結果指定コマンド送信処理（S302）においては、CPU56が、決定されている大当たりの種類、または、はいずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定～表示結果3指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド（図7参照）を送信する制御を行なう。

#### 【0196】

また、前述した特別図柄変動中処理（S303）においては、CPU56は、変動時間タイマを1減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

#### 【0197】

50

20

30

40

50

変動表示の結果、大当りとなるときには、大入賞口開放前処理（S305）、大入賞口開放中処理（S306）、および、大当り終了処理（S307）が実行されることにより、大当り遊技状態に制御される。大当り終了処理（S307）において、確変大当りの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当りの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当りの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当りの終了後には、時短状態に制御される。

#### 【0198】

確変大当りおよび通常大当り後の時短状態は、変動表示が100回実行されるまでと、次の大当りが発生するまでとのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示100回という継続期間は、大当り終了処理（S307）において、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタを100回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行なわれる。10

#### 【0199】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図13は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【0200】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。20

#### 【0201】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがってメイン画像表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。30

#### 【0202】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3、タイマー演出実行決定用のSR2、タイマー秒数決定用のSR3、タイマー個数決定用のSR3-1、フリーズ演出実行決定用のSR4、フリーズ秒数決定用のSR5、特別パターン実行決定用のSR6、特別パターン内容決定用のSR7、および、スーパーイーチ演出内容決定用のSR8を含む各種乱数）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。このような乱数SR1-1～SR8のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。40

#### 【0203】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。

#### 【0204】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、メイン画像表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27L, 27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

#### 【0205】

図14は、図13に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（S500）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。

#### 【0206】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、メイン画像表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

#### 【0207】

先読み演出処理（S500）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

#### 【0208】

変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

#### 【0209】

演出図柄変動開始処理（S801）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理（S802）は、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理（S803）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（最終停止図柄）を導出表示する制御を行なう処理である。

#### 【0210】

大当たり表示処理（S804）は、変動時間の終了後、メイン画像表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（S805）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理（S806）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理（S807）は、メイン画像表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理で

10

20

30

40

50

ある。

**【0211】**

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM102に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従ってメイン画像表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

**【0212】**

プロセステーブルは、プロセスタイミング設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、メイン画像表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイミング設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイミング設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

**【0213】**

図15は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なう。

**【0214】**

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する（S601）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（S602）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

**【0215】**

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ROM102に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（S604）、S616へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR1-1～SR1-3のそれぞれの数値データが対応付けられている。

**【0216】**

S604の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

**【0217】**

S602の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S605）、S616へ進む。S605の処理では、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、SR1-1から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右

10

20

30

40

50

の各演出図柄の停止図柄として決定され、S R 1 - 2 から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当たり図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、中図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

#### 【 0 2 1 8 】

また、S 6 0 1 の処理でははずれとすることに決定されていない場合（大当たりとすることが決定された場合）に（S 6 0 1 の N ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 6 0 3 ）、S 6 1 6 へ進む。

#### 【 0 2 1 9 】

S 6 0 3 では、次のように大当たりの種別に応じて当たり図柄の組合せを決定する。表示結果 2 指定コマンドと表示結果 3 指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当たりと、通常大当たりとのうちから、大当たりの種別を判定し、確変大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と確変大当たり図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「7，7，7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの確変大当たり図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当たりにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と通常大当たり図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「4，4，4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの通常大当たり図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当たり遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

#### 【 0 2 2 0 】

次に、本実施の形態で実行されるタイマー演出について説明する。タイマー演出は、保留記憶情報に基づく変動表示が実行されるときに、特定の演出を実行するまでの待ち時間等の演出期間をタイマー表示形式で示す期間表示を更新することによってタイマー表示が特定態様となったときに、複数種類の演出のうちのいずれかの演出を実行する演出である。タイマー表示は、所定タイミングで設定された計時値の初期値から、カウントダウンされる計時値の更新が実行され、最終的には、タイマー表示の値が 0（0 秒を示す値）となる。このような、タイマー演出中に表示されるタイマー表示は、変動表示中の所定期間に亘ってメイン画像表示装置 9 またはサブ画像表示装置 9 0 の少なくともいずれか一方に表示される。

#### 【 0 2 2 1 】

また、タイマー演出の実行中には、タイマー表示による期間表示が開始されてから期間表示が特定態様である 0 となるまでの期間において、タイマー表示をカウントダウンさせた後に、所定態様としてタイマー表示を数秒間に亘り停止させ、その所定態様を経由した後にタイマー表示の値を 0 にする場合がある。このように、タイマー表示のカウントダウンを数秒間停止する演出のことを、以下ではフリーズ演出と称する。なお、フリーズ演出としては、タイマー表示のカウントダウンが数秒間に亘り完全に停止するものではなく、所定の期間以上にカウントダウンが進まないようなものでもよい。たとえば、カウントダウンの途中の「15：47」のタイマー表示でフリーズ演出が発生した場合には、「15：46」「15：47」「15：46」のように、所定の数字と特定の数字との間を行き来することで、タイマー表示が所定期間以上にカウントダウンを進めないような演出としてもよい。また、「15：47」「15：46」「15：45」とカウントダウンが進むが、そのカウントダウンを実際の時間の計時よりも極端に遅くすることで、ほとんど時間が進んでいないような演出としてもよい。

#### 【 0 2 2 2 】

図 1 6 は、第 1 実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。図 1 6 ( a )

10

20

30

40

50

) ~ ( e ) は、タイマー演出中にフリーズ演出が実行される場合のサブ画像表示装置 90 におけるタイマー表示 91 の表示例を示す図である。また、図 16 ( f ) ~ ( i ) は、タイマー演出中にフリーズ演出が実行されない場合のサブ画像表示装置 90 におけるタイマー表示 91 の表示例を示す図である。図 16 ( a ) ~ ( e ) では、タイマー演出を実行する期間として 30 秒の時間が選択されている。また、図 16 ( f ) ~ ( i ) では、タイマー演出を実行する期間として 20 秒の時間が選択されている。

#### 【 0 2 2 3 】

図 16 ( a ) に示すように、タイマー演出が開始される場合、たとえば、タイマー表示 91 として 20 秒を示す「 20 : 00 」という計時時間がサブ画像表示装置 90 に表示される。タイマー表示 91 に表示される期間は、秒以下 2 衔（百分の一の位）まで表示され、時間の経過とともにその値がカウントダウンされる。図 16 ( b ) は、20 秒からカウントダウンされて 10 秒経過した際に表示されるタイマー表示 91 を示す図である。図 16 ( b ) に示すように、10 秒経過毎には、10 秒を示す「 10 : 00 」が表示されたときに、タイマー表示 91 の上側に LOCK 表示 92 が表示される。LOCK 表示 92 は、表示画像がタイマー表示 91 に対して作用する作用演出であり、LOCK の文字で示す表示画像が、タイマー表示に付加される。LOCK 表示 92 がタイマー表示 91 に付加されることにより、フリーズ演出が実行される。このように、LOCK 表示 92 がタイマー表示 91 に付加されることにより、フリーズ演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

#### 【 0 2 2 4 】

図 16 ( c ) は、図 16 ( b ) の状態から 10 秒間が経過したときの、タイマー表示 91 の表示態様を示す図である。図 16 ( b ), ( c ) に示すように、フリーズ演出が実行される場合は、「 10 : 00 」の表示のままで 10 秒間に亘りタイマー表示 91 の表示が停止されるとともに、LOCK 表示 92 が付加される。10 秒間のフリーズ期間経過後には、図 16 ( d ) に示すように、再度タイマー表示 91 がカウントダウンされる。その後、図 16 ( e ) に示すように、タイマー表示 91 は、カウントダウンされ、特定態様である 0 秒を示す「 00 : 00 」で表示される。そして、タイマー表示が 0 秒となったことに基づいて、複数種類の演出のうちからいずれかの演出が実行される。

#### 【 0 2 2 5 】

ここで、タイマー表示 91 が 0 秒となったときに実行される演出について、一例を示す。タイマー表示 91 が 0 秒となったときに実行される演出には、たとえば、擬似連の仮停止図柄が仮停止する演出（たとえば、「 NEXT 」と記載された図柄が仮停止する）、リーチ図柄が停止しリーチになったことを示す演出（たとえば、リーチ図柄停止のタイミングで役物が動作する）、リーチ演出中において当該変動の大当たり期待度を示す演出（たとえば、リーチ中に大当たり期待度の高い背景に変化する）等である。なお、タイマー表示 91 が 0 秒となったときに実行される演出は、ここに示した演出に限らず、どのような演出であってもよい。

#### 【 0 2 2 6 】

次に、フリーズ演出が実行されない場合を図 16 ( f ) ~ ( i ) により説明する。タイマー演出を実行する期間として 20 秒の時間が選択された場合、図 16 ( f ) に示すように、タイマー演出が開始される場合、たとえば、タイマー表示 91 として 20 秒を示す「 20 : 00 」という計時時間がサブ画像表示装置 90 に表示される。図 16 ( g ) は、20 秒からカウントダウンされて 10 秒経過した際に表示されるタイマー表示 91 を示す図である。図 16 ( g ) に示すように、10 秒経過毎には、10 秒を示す「 10 : 00 」が表示される。フリーズ演出が実行されないので、LOCK 表示 92 は表示されない。

#### 【 0 2 2 7 】

次いで、図 16 ( h ) に示すように、図 16 ( g ) から 1 秒経過したときには、図 16 ( h ) に示すように、タイマー表示が 9 秒を示す「 09 : 00 」で表示される。その後、図 16 ( i ) に示すように、タイマー表示 91 は、カウントダウンされ、特定態様である 0 秒を示す「 00 : 00 」で表示される。そして、タイマー表示が 0 秒となったことに基

10

20

30

40

50

づいて、複数種類の演出のうちからいずれかの演出が実行される。ここで、図16(a)～(i)では、秒以下2桁のタイマー表示91については、実際はカウントダウンしているが、図面上では詳細に開示していない。また、秒以下2桁を表示せず、「10」、「9」・・・「0」と秒数のみをカウントダウンしていくようにしてもよい。

#### 【0228】

このように、タイマー演出において表示されるタイマー表示91は、表示が開始されてからカウントダウンされ、特定態様である0秒を示す「00：00」となるまでの期間において、フリーズ演出を経由するパターンとフリーズ演出を経由しないパターンとが設けられている。よって、タイマー表示91によるカウントダウンが開始されてから0秒となるまでの期間におけるタイマー表示91の表示態様に遊技者を注目させることができる。

10

#### 【0229】

また、タイマー演出において、フリーズ演出が実行されるパターンでは、図16(b)～(d)に示すように、フリーズ演出を10秒間実行した後に、再度タイマー表示91の更新が実行される。このようにすれば、タイマー表示91が0秒となるまでの期間におけるタイマー表示91の表示態様に遊技者を注目させることができる。

#### 【0230】

また、タイマー演出の実行される秒数であるタイマー秒数（タイマー表示の開始から0秒となるまでの時間）を決定するためのタイマー選択時間は異なるが、図16に示すように、フリーズ演出を実行しない場合とフリーズ演出を実行する場合とで、タイマー表示91の開始時の表示態様が同一（いずれも「20：00」で同じ）の場合がある。このようにすれば、タイマー表示91の開始時にフリーズ演出を経由するか否かがばれることなく、意外性のある演出を実行することができる。

20

#### 【0231】

図17は、第1実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。図17に示すように、タイマー表示91は、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とのいずれにおいても実行される場合がある。メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とでは、タイマー表示91の値として同じ時間が表示される。メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とにおいて、同一の期間となるようにタイマー表示91が表示されるので、タイマー表示91を強調することができ、更新される数値について遊技者に注目させることができる。また、フリーズ演出が実行される際には、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とのいずれのタイマー表示91についてもLOCK表示92が表示される。これにより、フリーズ演出について遊技者に注目させることができる。

30

#### 【0232】

また、フリーズ演出の実行中には、実行中の変動表示の表示結果を予告する予告演出が実行されることがある。図17に示すように、キャラクタと「チャンス」の文字とから成る予告画像93により、変動表示の表示結果を予告される。フリーズ演出では、タイマー表示91に対してLOCK表示92が付加されて表示される。付加されるLOCK表示92は、予告画像よりも表示の優先順位が高い。具体的には、各画像の表示される階層の順序が上層からLOCK表示92、タイマー表示91（表示の枠も含めた画像）、予告画像93の順となる。ここで、メイン画像表示装置9やサブ画像表示装置90に表示される画像は、複数の階層から形成されており、上位の階層の画像は、下位の階層の画像よりも上方に配置されることで認識しやすくなっている。LOCK表示92は、予告画像93よりも表示される階層が上であるので、フリーズ演出が実行中であることを示すLOCK表示92を遊技者に認識させやすくすることができる。

40

#### 【0233】

図18は、タイマー演出実行決定テーブルを示す図である。タイマー演出実行決定テーブルは、タイマー演出を実行するか否かを決定するための抽選に用いるデータテーブルである。タイマー演出実行決定テーブルには、図18(A)の大当たり時タイマー演出実行決定テーブルと、図18(B)のはずれ時タイマー演出実行決定テーブルとが含まれている。これらのタイマー演出実行決定テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM10

50

2に記憶されている。

**【0234】**

図18(A)の大当たり時タイマー演出実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、「タイマー演出を実行する>タイマー演出を実行しない」という大小関係となるように、タイマー演出を実行する決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。図18(B)のはずれ時タイマー演出実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、「タイマー演出を実行する<タイマー演出を実行しない」という大小関係となるように、タイマー演出を実行しない決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。

**【0235】**

図18(A), (B)でのデータの設定により、タイマー演出の対象となる変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べ、タイマー演出が実行される割合が高くなる。よって、タイマー演出が実行される場合には、タイマー演出が実行されない場合よりも、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。

**【0236】**

図19は、タイマー秒数決定テーブルを示す図である。タイマー秒数決定テーブルは、各変動パターンの変動時間毎にタイマー演出の実行されるタイマー秒数を決定するための抽選に用いるデータテーブルである。タイマー秒数決定テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM102に記憶されている。

**【0237】**

タイマー秒数決定テーブルでは、変動時間が30秒の変動表示（たとえば、第1スーパー・リーチ）については、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、タイマー秒数を決定するためのタイマー選択時間として、5秒と10秒とが1:1の割合で決定されるようにデータが設定されている。また、変動時間が40秒の変動表示については、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、タイマー秒数を決定するためのタイマー選択時間として、10秒と20秒とが1:1の割合で決定されるようにデータが設定されている。また、変動時間が50秒の変動表示については、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、タイマー秒数を決定するためのタイマー選択時間として、20秒と30秒とが1:1の割合で決定されるようにデータが設定されている。また、変動時間が60秒の変動表示については、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、タイマー秒数を決定するためのタイマー選択時間として、30秒と40秒とが1:1の割合で決定されるようにデータが設定されている。

**【0238】**

図19でのデータの設定により、タイマー演出で選択されるタイマー選択時間は、変動時間に対応して、変動時間が長い程、長いタイマー選択時間が選択される。なお、変動時間に対応して決定されるタイマー選択時間は、決定割合が1:1の場合を示したが、タイマー選択時間の割合が異なるようにしてもよい。また、変動表示の表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで、タイマー選択時間が異なるようにしてもよい。このような場合には、大当たりとなる場合の方がはずれとなる場合に比べ、タイマー選択時間として長い時間が選択されるようにすることが望ましい。このようにすることで、タイマー演出の時間が長いと大当たりとなりやすいようにデータを設定することができる。

**【0239】**

図19に示すように、タイマー選択時間が複数設けられているので、演出が多様となり、遊技の興趣を向上させることができる。

**【0240】**

図20は、タイマー個数決定テーブルを示す図である。図17に示したように、タイマー演出が実行される場合には、タイマーが1個表示される場合と2個表示される場合がある。タイマー個数決定テーブルは、各タイマー選択時間毎にタイマー演出の際に表示されるタイマーの個数を決定するための抽選に用いるデータテーブルである。タイマー個数

10

20

30

40

50

決定テーブルは、演出制御基板 80 に設けられた ROM102 に記憶されている。

#### 【0241】

タイマー個数決定テーブルでは、タイマー選択時間が 5 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した SR3-1 の値によって、タイマー個数が「1 個 > 2 個」となる割合でデータが設定されている。また、タイマー選択時間が 10 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した SR3-1 の値によって、タイマー個数が「1 個 > 2 個」となる割合でデータが設定されている。また、タイマー選択時間が 20 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した SR3-1 の値によって、タイマー個数が「1 個 > 2 個」となる割合でデータが設定されている。また、タイマー選択時間が 30 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した SR3-1 の値によって、タイマー個数が「1 個 > 2 個」となる割合でデータが設定されている。また、タイマー選択時間が 40 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した SR3-1 の値によって、タイマー個数が「1 個 > 2 個」となる割合でデータが設定されている。10

#### 【0242】

図 20 でのデータの設定により、タイマー演出で選択されるタイマー個数は、タイマー個数が 2 個よりも 1 個が選択されやすい。また、図 20 に示すように、タイマー選択時間としての時間が長い程、タイマー個数として 1 個よりも 2 個が選択されやすい。なお、タイマーが表示される個数は、2 個までとは限らず、3 個以上としてもよい。また、変動表示の表示結果が大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで、タイマーの個数が選択される割合が異なるようにしてもよい。このような場合には、大当たりとなる場合の方がはずれとなる場合に比べ、タイマー個数として多い個数が選択されるようになることが望ましい。20

#### 【0243】

図 21 は、フリーズ演出実行決定テーブルを示す図である。フリーズ演出実行決定テーブルは、フリーズ演出を実行するか否かを決定するための抽選に用いるデータテーブルである。フリーズ演出実行決定テーブルには、図 21(A) の大当たり時フリーズ演出実行決定テーブルと、図 21(B) のはずれ時フリーズ演出実行決定テーブルとが含まれている。これらのフリーズ演出実行決定テーブルは、演出制御基板 80 に設けられた ROM102 に記憶されている。

#### 【0244】

図 21(A) の大当たり時フリーズ演出実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、「フリーズ演出を実行する > フリーズ演出を実行しない」という大小関係となるように、フリーズ演出を実行する決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。図 21(B) のはずれ時フリーズ演出実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、「フリーズ演出を実行する < フリーズ演出を実行しない」という大小関係となるように、フリーズ演出を実行しない決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。30

#### 【0245】

図 21(A), (B) でのデータの設定により、フリーズ演出の対象となる変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べ、フリーズ演出が実行される割合が高くなる。よって、フリーズ演出が実行される場合には、フリーズ演出が実行されない場合よりも、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる40。

#### 【0246】

図 22 は、フリーズ秒数決定テーブルを示す図である。フリーズ秒数決定テーブルは、タイマー選択時間に対応してフリーズ演出を実行するフリーズ時間を決定するための抽選に用いるデータテーブルである。フリーズ秒数決定テーブルでは、タイマー開始時（最初に表示されるタイマーの初期値）のタイマー表示値およびタイマー LOCK 時のタイマー表示値も決定される。フリーズ秒数決定テーブルは、演出制御基板 80 に設けられた ROM102 に記憶されている。

#### 【0247】

フリーズ秒数決定テーブルでは、タイマー選択時間が 5 秒の場合に、所定のタイミング50

で抽出した S R 5 の値によって、フリーズ時間が必ず 3 秒となるようにデータが設定されている。フリーズ時間が 3 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「02：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「01：00」である。また、タイマー選択時間が 10 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した S R 5 の値によって、「フリーズ時間 3 秒 < フリーズ時間 5 秒」となるようにデータが設定されている。フリーズ時間が 3 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「07：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「04：00」である。また、フリーズ時間が 5 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「05：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「03：00」である。

10

#### 【0248】

また、タイマー選択時間が 20 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した S R 5 の値によって、「フリーズ時間 5 秒 < フリーズ時間 10 秒」となるようにデータが設定されている。フリーズ時間が 5 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「15：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「08：00」である。また、フリーズ時間が 10 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「10：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「05：00」である。

#### 【0249】

また、タイマー選択時間が 30 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した S R 5 の値によって、「フリーズ時間 10 秒 < フリーズ時間 15 秒」となるようにデータが設定されている。フリーズ時間が 10 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「20：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「10：00」である。また、フリーズ時間が 15 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「15：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「08：00」である。

20

#### 【0250】

また、タイマー選択時間が 40 秒の場合に、所定のタイミングで抽出した S R 5 の値によって、「フリーズ時間 15 秒 < フリーズ時間 20 秒」となるようにデータが設定されている。フリーズ時間が 15 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「25：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「13：00」である。また、フリーズ時間が 20 秒のときのタイマー開始時のタイマー表示値は、「20：00」であり、フリーズ演出が実行されるときのタイマーLOCK時のタイマー表示値は、「10：00」である。

30

#### 【0251】

図 22 でのデータ設定により、フリーズ時間は、短い時間よりも長い時間が選択されやすい。図 21 に示したようにフリーズ演出は、大当たりとなる場合の方がはずれとなる場合よりも選択されやすい。また、図 6 に示すように、大当たりとなる場合の方がはずれとなる場合よりも長い変動時間（変動パターン）が選択されやすい。図 19 に示したように、変動時間に対応してタイマー選択時間は、短い時間と長い時間とが 1：1 の割合で決定される。これらのことから、フリーズ演出として長いフリーズ時間が選択されると、大当たり期待度が高くなるので、遊技者をフリーズ演出の実行期間に注目させることができる。

40

#### 【0252】

また、図 22 に示すように、フリーズ演出が実行されるフリーズ時間は複数設けられているので、いずれの期間に亘りフリーズ演出が実行されるかに遊技者を注目させることができる。また、タイマー選択時間が 5 秒の場合において、フリーズ演出が実行される場合には、タイマー演出の開始時のタイマー表示 91 の表示値は、「02：00」である。このようなタイマー開始時のタイマー表示値の「02：00」は、フリーズ演出が実行される場合にしか表示されない数値である。よって、遊技者は、タイマー表示 91 の開始時にフリーズ演出を経由することをフリーズ演出が実行される前に知ることができる。このよ

50

うにすれば、遊技者にフリーズ演出となることに注目させることができる。

#### 【0253】

図23は、第1実施形態における演出設定処理(S616)を示すフローチャートである。図23においては、演出図柄変動開始処理における演出設定処理に含まれる各種の演出の設定に関する処理のうち、タイマー演出の設定に関する処理が示されている。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なうことによって、タイマー演出で実行される各種演出を決定する。

#### 【0254】

まず、今回実行される変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを今回の変動に際して受信した変動パターンコマンドに基づいて判定する(S901)。受信した変動パターンコマンドは、RAM103の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている。演出制御用CPU101は、RAM103の記憶領域を参照し、今回実行される変動表示を示す領域にスーパーリーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する。スーパーリーチの変動パターンでなければS910の処理へ移行する。スーパーリーチの変動パターンであれば、SR2の値を抽出し、抽出した乱数値と図18に示すタイマー演出実行決定テーブルとを用いて、今回の変動表示の表示結果が大当たりか否か(はずれか)により、タイマー演出の実行の有無を決定する(S902)。今回の変動表示の表示結果が大当たりか否かは、今回実行される変動表示の表示結果が大当たりであるか否かを今回の変動表示を実行するときに受信された表示結果コマンド等により判定する。

10

20

#### 【0255】

S903においては、S902の決定結果に基づいて、タイマー演出が実行ありと決定されたか否かを判定する(S903)。タイマー演出の実行が決定されていなければ、S910の処理へ移行する。タイマー演出の実行が決定されていれば、S904において、SR3の値を抽出し、抽出した乱数値と図19に示すタイマー秒数決定テーブルとにより、タイマー演出を実行する秒数を決定する。次いで、S905において、SR3-1の値を抽出し、抽出した乱数値と図20に示すタイマー個数決定テーブルとにより、タイマーの個数を決定する。

#### 【0256】

次いで、S906の処理へ移行し、SR4を抽出し、抽出した乱数値と図21に示すフリーズ演出実行決定テーブルとにより、今回の変動表示の表示結果が大当たりか否か(はずれか)により、フリーズ演出の実行の有無を決定する(S906)。次いで、S907においては、S906の決定結果に基づいて、フリーズ演出が実行ありと決定されたか否かを判定する(S907)。フリーズ演出の実行がない場合には、S910の処理へ移行する。フリーズ演出の実行がある場合には、S908においてSR5の値を抽出し、抽出した乱数値と図22に示すフリーズ秒数決定テーブルとにより、フリーズ秒数を決定する。フリーズ秒数決定テーブルでは、タイマー選択時間に応じてフリーズ時間が決定されるとともに、タイマー開始時のタイマー表示値とフリーズ演出実行時のタイマーロック時のタイマー表示値が決定される。次いで、S909において、フリーズ演出を実行するときに図16に示すようなLOCK表示92を実行することに決定する(S909)。

30

40

#### 【0257】

次いで、S910では、予告演出を含むその他の演出を決定し、決定した演出を実行するように設定する。予告演出は、図17に示したような予告画像93を用いた予告である。変動表示中には、このような予告演出が複数種類実行される場合があり、大当たり表示結果となるか否かにより、どのような種類の予告演出を実行するかが決定される。また、その他の演出として、タイマー表示91が0秒となったことに基づいて実行される演出を複数種類の演出のうちからいずれかの演出が実行されるように決定する。

#### 【0258】

##### [第2実施形態]

次に、第2実施形態を説明する。第2実施形態では、第1実施形態とは別のタイマー演

50

出が実行される。第2実施形態におけるタイマー演出では、通常パターンのタイマー演出の他に特別パターンのタイマー演出が設定されている。通常パターンのタイマー演出とは、タイマー表示が開始されてからタイマー表示が0秒となるまでの期間において、タイマー表示の表示値が時間経過とともにカウントダウンされるのみのパターンである。それに対し、特別パターンのタイマー演出では、タイマー表示91がカウントダウンされ0秒となったときに、第1実施形態で示した所定の演出が実行されるのではなく、スティックコントローラ122のような操作手段を用いる演出が実行される。スティックコントローラ122での遊技者の操作は、傾倒方向センサユニット123により検出される。具体的には、タイマー表示91がカウントダウンされ0秒となったときに、スティックコントローラ122を遊技者が引く操作を実行すると、0秒となっていたタイマー表示91の秒数が増加し、再度カウントダウンが実行される演出が行なわれる。このような、特別パターンは複数回実行されることがあり、最終的に0秒となったときに、第1実施形態で示したような所定の演出が実行される。10

#### 【0259】

図24は、第2実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。図24のうち図24(a)は、タイマー演出の特別パターンとして、タイマー選択時間20秒の2回パターンの場合のタイミングチャートを示す図である。2回パターンとは、タイマー演出の実行中に操作手段を用いた演出が2回実行される演出パターンを示している。また、図24(b)～(i)は、図24(a)のパターンにおけるタイマー表示91の表示例を示す図である。まず、図24(a)～(i)により特別パターンのタイマー演出について説明する。20

#### 【0260】

図24(a)に示すように、タイマー演出として実行されるタイマー選択時間20秒の2回パターンでは、最初にタイマー表示91に「04：00」が表示される(図24(b))。この状態からタイマー表示91のカウントダウンが4秒間実行される。そして、タイマー表示91が「00：00」で示す値となったとき(図24(c))、スティックコントローラ122等の操作手段を操作する操作演出が実行される。スティックコントローラ122は、操作が有効な期間(以下、操作有効期間とも称する)が2秒間に設定されている。この操作有効期間である2秒の間にスティックコントローラ122を引く操作が遊技者により実行された場合には、「+04：00」がメイン画像表示装置9の画面上に表示される(図24(d))。「+04：00」の表示は、残りの操作有効期間とその時間に1秒(タイマー表示の最少期間)加算した期間、メイン画像表示装置9の画面上に表示されるとともに、タイマー表示91として「00：00」から秒数が増加し、「04：00」の値がサブ画像表示装置90に表示される(図24(e))。30

#### 【0261】

操作有効期間である2秒の間にスティックコントローラ122を引く操作が実行されなかった場合には、操作有効期間の終了時に「+04：00」の表示が自動的にメイン画像表示装置9の画面上に表示される(図24(d))。「+04：00」の表示は、操作有効期間の終了後、1秒の間、メイン画像表示装置9の画面上に表示されるとともに、タイマー表示91として「00：00」から秒数が増加し、「04：00」の値がサブ画像表示装置90に表示される(図24(e))。40

#### 【0262】

ここで、スティックコントローラ122が操作された場合も操作されなかった場合も、少なくとも1秒の間は、「+04：00」の表示がメイン画像表示装置9の画面上に表示される(図24(d))。また、タイマー表示91として「00：00」から秒数が増加し、「04：00」の値がサブ画像表示装置90に表示される(図24(e))。この時間に遊技者は、タイマー表示91の秒数が増加したことを認識することができる。操作有効期間(図24(a)の操作2秒)とタイマー表示91の増加秒数を示すメイン画像表示装置9のタイマー表示期間(図24(a)のタイマー表示1秒)との合計期間は3秒間に設定されている。50

**【0263】**

その後、タイマー表示91は、「04：00」で示される4秒からカウントダウンを開始し、タイマー表示91が「00：00」で示す値となったとき(図24(f))に、再度、操作有効期間中にスティックコントローラ122を引く演出が実行される。2秒の間にスティックコントローラ122を引く操作が遊技者により実行された場合には、「+06：00」がメイン画像表示装置9の画面上に表示される(図24(g))。「+06：00」の表示は、残りの操作有効期間とその間に1秒加算した期間、メイン画像表示装置9の画面上に表示されるとともに、タイマー表示91として「00：00」から秒数が増加し、「06：00」の値がサブ画像表示装置90に表示される(図24(h))。

**【0264】**

操作有効期間である2秒の間にスティックコントローラ122を引く操作が実行されなかった場合には、操作有効期間の終了時に「+06：00」の表示が自動的にメイン画像表示装置9の画面上に表示される(図24(g))。「+06：00」の表示は、操作有効期間の終了後、1秒の間、メイン画像表示装置9の画面上に表示されるとともに、タイマー表示91として「00：00」から秒数が増加し、「06：00」の値がサブ画像表示装置90に表示される(図24(h))。

10

**【0265】**

タイマー表示91が、6秒からカウントダウンを開始し、タイマー表示91が「00：00」で示す値となったとき(図24(i))に、所定の演出が実行される。タイマー表示91が0秒となったときに実行される演出には、第1実施形態で示した演出と同様であってもよいし、異なるものであってもよく、どのような演出であってもよい。

20

**【0266】**

このように、特別パターンでは、タイマー演出が開始されタイマー表示91が0秒で示す値となったときに、タイマー表示91の秒数が増加し、再度カウントダウンが実行される演出が行なわれる。このような特別パターンのタイマー演出により、タイマー表示91のカウントダウンが開始されてから、タイマー表示91の値が最終的に0秒となるまでの期間における表示態様に遊技者を注目させることができる。

**【0267】**

図25は、特別パターン実行決定テーブルを示す図である。特別パターン実行決定テーブルは、特別パターンを実行するか否かを決定するための抽選に用いるデータテーブルである。特別パターン実行決定テーブルには、図25(A)の大当たり時特別パターン実行決定テーブルと、図25(B)のはずれ時特別パターン実行決定テーブルとが含まれている。これらの特別パターン実行決定テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM102に記憶されている。

30

**【0268】**

図25(A)の大当たり時特別パターン実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR6の値によって、「特別パターンを実行する>特別パターンを実行しない」という大小関係となるように、特別パターンを実行する決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。図25(B)のはずれ時特別パターン実行決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR6の値によって、「特別パターンを実行する<特別パターンを実行しない」という大小関係となるように、特別パターンを実行しない決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。

40

**【0269】**

図25(A), (B)でのデータの設定により、タイマー演出が実行される場合には、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べ、特別パターンが実行される割合が高くなる。よって、特別パターンが実行される場合には、特別パターンが実行されない場合よりも、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。

**【0270】**

図26は、特別パターン内容決定テーブルを示す図である。特別パターン内容決定テー

50

ブルは、特別パターンを実行する場合に、特別パターンの演出内容を決定するための抽選に用いるデータテーブルである。特別パターン内容決定テーブルには、図26(A)の大当たり時特別パターン内容決定テーブルと、図26(B)のはずれ時特別パターン内容決定テーブルとが含まれている。これらの特別パターン内容決定テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM102に記憶されている。

#### 【0271】

特別パターンの内容は、タイマーの選択時間によって特別パターンの実行回数が、1回のパターン、2回のパターン、または、3回のパターンのいずれかに決定される。また、1回のパターン、2回のパターン、または、3回のパターンそれぞれについて、メイン画像表示装置9およびサブ画像表示装置90の表示内容が異なっている。たとえば、タイマー選択時間が5秒の場合には、1回の特別パターンのみが実行され「1：00 引け(3S) + 1：00」が表示内容として決定される。この表示内容を具体的に説明すると、最初にサブ画像表示装置90に「1：00」が表示され、その後「引け」の画像がメイン画像表示装置9に表示され、遊技者の操作があった場合は直ぐに、操作がなかった場合は操作有効期間後に「+01：00」の表示がメイン画像表示装置に表示される。表中の「3S」は、操作有効期間の2秒と増加したタイマー表示の時間の表示時間1秒との合計数である3秒を示すものである。10

#### 【0272】

図26(A)の大当たり時特別パターン内容決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が5秒の場合には、特別パターンが1回実行されるパターンが必ず決定されるようになっている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が10秒の場合には、「1回パターン < 2回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が多くなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が20秒の場合には、「1回パターン < 2回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が多くなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。20

#### 【0273】

また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が30秒の場合には、「1回パターン < 2回パターン < 3回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が多くなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が40秒の場合には、「1回パターン < 2回パターン < 3回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が多くなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。30

#### 【0274】

図26(B)のはずれ時特別パターン内容決定テーブルは、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が5秒の場合には、特別パターンが1回実行されるパターンが必ず決定されるようになっている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が10秒の場合には、「1回パターン > 2回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が少なくなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が20秒の場合には、「1回パターン > 2回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が少なくなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。40

#### 【0275】

また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー選択時間が30秒の場合には、「1回パターン > 2回パターン > 3回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が少なくなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。また、所定のタイミングで抽出したSR7の値によって、タイマー50

選択時間が40秒の場合には、「1回パターン>2回パターン>3回パターン」という大小関係となるように、特別パターンの実行回数が少なくなる決定が選択される割合の方が高くなるようにデータが設定されている。

#### 【0276】

図26(A),(B)でのデータの設定により、特別パターンの内容は、タイマー選択時間が長くなるにつれ特別パターンの実行回数が多いパターンが選択されることがあるようになっている。また、特別パターンが実行される場合には、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べ、特別パターンの実行回数が多いパターンが実行される割合が高くなる。よって、特別パターンの実行回数が多い場合には、特別パターンの実行回数が少ない場合よりも、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。10

#### 【0277】

図26に示すように、特別パターンは、複数回実行することが可能である。また、図26に示すように、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも特別パターンの実行回数が多くなりやすいので、遊技者の大当たりに対する期待度が高い。このようにすれば、タイマー表示91が0秒となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

#### 【0278】

また、図6に示すように、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合よりも長い変動時間(変動パターン)に決定される割合が高い。また、図19に示すようにタイマー選択時間は、変動時間が長い程、長い秒数に決定される。そして、図26に示すように、タイマー選択時間の長さが、複数回実行される特別パターンの合計期間と同じである。これらのことから、複数回実行される特別パターンの合計期間が長くなるに連れて、大当たり期待度が高くなるので、タイマー表示91が0秒となったときの演出に遊技者を注目させることができる。20

#### 【0279】

また、図24(e),(h)または図26に示すように、タイマー表示91が0秒となったときに更新されるタイマー表示91の種類は、複数種類設けられている。このようにすれば、いずれの期間がタイマー表示91に表示されるかに遊技者を注目させることができる。30

#### 【0280】

また、図24に示すように、傾倒方向センサユニット123により、操作手段であるスティックコントローラ122を引く遊技者の動作が検出されたときに、タイマー表示91を増加させる特別パターンを実行可能である。このようにすれば、遊技者が特別パターンの実行に介入することができるようにしてことにより、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0281】

図27は、第2実施形態における演出設定処理(S616)を示すフローチャートである。図27においては、演出図柄変動開始処理における演出設定処理に含まれる各種の演出の設定に関する処理のうち、タイマー演出の設定に関係する処理が示されている。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なうことによって、タイマー演出で実行される各種演出を決定する。40

#### 【0282】

まず、今回実行される変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを今回の変動に際して受信した変動パターンコマンドに基づいて判定する(S920)。受信した変動パターンコマンドは、RAM103の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている。演出制御用CPU101は、RAM103の記憶領域を参照し、今回実行される変動表示を示す領域にスーパーリーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する。スーパーリーチの変動パターンでなければS927の処理へ移行する。スーパーリーチの変動

パターンであれば、S R 2 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 1 8 に示すタイマー演出実行決定テーブルとを用いて、今回の変動表示の表示結果が大当りか否か（はずれか）によって、タイマー演出の実行の有無を決定する（S 9 2 1）。今回の変動表示の表示結果が大当りか否かは、今回実行される変動表示の表示結果が大当りであるか否かを今回の変動表示を実行するときに受信された表示結果コマンド等により判定する。

#### 【0 2 8 3】

S 9 2 2においては、S 9 2 1の決定結果に基づいて、タイマー演出が実行ありと決定されたか否かを判定する（S 9 2 2）。タイマー演出の実行が決定されていなければ、S 9 2 7 の処理へ移行する。タイマー演出の実行が決定されていれば、S 9 2 3において、S R 3 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 1 9 に示すタイマー秒数決定テーブルとにより、タイマー演出を実行する秒数を決定する。次いで、S 9 2 4において、S R 6 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 2 5 に示す特別パターン実行決定テーブルとにより、今回の変動表示の表示結果が大当りか否か（はずれか）によって、特別パターンの実行の有無を決定する。10

#### 【0 2 8 4】

次いで、S 9 2 5においては、S 9 2 4の決定結果に基づいて、特別パターンの実行がありと決定されたか否かを判定する（S 9 2 5）。特別パターンの実行が決定されていない場合には、S 9 2 7 の処理へ移行する。特別パターンの実行が決定された場合には、S 9 2 6において、S R 7 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 2 6 に示す特別パターン内容決定テーブルとにより、今回の変動表示の表示結果が大当りか否か（はずれか）によって、特別パターンの内容を決定する（S 9 2 6）。20

#### 【0 2 8 5】

次いで、S 9 2 7 では、予告演出を含むその他の演出を決定し、決定した演出を実行するように設定する。予告演出は、図 1 7 に示したような予告画像 9 3 を用いた予告である。変動表示中には、このような予告演出が複数種類実行される場合があり、大当り表示結果となるか否かにより、どのような種類の予告演出を実行するかが決定される。また、その他の演出として、タイマー表示 9 1 が最終的に 0 秒となつたことに基づいて実行される演出を複数種類の演出のうちからいずれかの演出が実行されるように決定する。

#### 【0 2 8 6】

##### 〔第 3 実施形態〕

次に、第 3 実施形態を説明する。第 3 実施形態では、第 1 実施形態および第 2 実施形態とは別のタイマー演出が実行される。第 3 実施形態におけるタイマー演出は、リーチ中に実行される。ここで、図 6 に示すように、リーチとなる変動パターンには、ノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとが含まれている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からスーパーリーチを指定する変動パターンコマンドが送信されると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、送信されたコマンドに基づいて指定されたスーパーリーチの演出を実行する。図 6 の第 1 ~ 第 4 スーパーリーチでは、各変動パターンについて、複数種類のスペシャルリーチ（以下、単に S P リーチとも称する）の中からいずれかの S P リーチが実行される。30

#### 【0 2 8 7】

S P リーチでは、変動表示中の演出図柄のうちいずれかの図柄でリーチとなる。その後、リーチ状態となってから所定時間経過後（ノーマルリーチ後やノーマルリーチと異なるリーチ演出後）に S P リーチへと発展する。スーパーリーチにおいて実行される S P リーチは、S P リーチまで発展せずリーチ後に派手な演出をしないノーマルリーチに比べ、大当り表示結果となる期待度の高いリーチである。S P リーチ中は、たとえば、液晶画面上でバトル演出等の演出が実行される。バトル演出とは、味方のキャラクタと敵のキャラクタとが戦い、味方のキャラクタが勝利すると大当り表示結果が表示され、味方のキャラクタが敗北するとはずれ表示結果が表示されるような演出である。40

#### 【0 2 8 8】

また、第 3 実施形態では、メイン画像表示装置 9 のみを用いてタイマー演出が実行され50

る場合について説明する。たとえば、S P リーチ中は、画面全体を用いた派手な演出が実行される。このような場合、サブ画像表示装置 9 0 がそのような演出を阻害しないようにメイン画像表示装置 9 と表示画面と重ならない位置（たとえば、メイン画像表示装置 9 の下方位置）にサブ画像表示装置 9 0 を移動させる。また、メイン画像表示装置 9 では、タイマー演出と S P リーチとが同時に実行される。タイマー演出と S P リーチとが実行される場合の演出について図 2 8 により説明する。

#### 【 0 2 8 9 】

図 2 8 は、第 3 実施形態におけるタイマー演出を説明するための図である。タイマー演出が実行される場合には、図 2 8 ( a ) , ( b ) に示すようなパターンや図 2 8 ( a ) , ( c ) に示すパターンが実行される。図 2 8 ( a ) に示すように、メイン画像表示装置 9 において「 4 」を示す図柄でリーチがかかっている場合に、画面の中央下部にタイマー画像 9 5 が表示される。タイマー画像 9 5 には、「 2 0 : 0 0 」と表示されたタイマー表示 9 1 が表示される。タイマー表示 9 1 は、時間の経過とともにカウントダウンされる。

#### 【 0 2 9 0 】

図 2 8 ( a ) から図 2 8 ( b ) となるパターンは、通常のリーチから弱 S P リーチへと発展する場合を示している。弱 S P リーチは、後述する強 S P リーチと比較して大当たり表示結果となる期待度が低い S P リーチである。大当たり表示結果となる期待度は、図 2 8 ( b ) 中に示す、黒色の星の数で示される。今回実行される弱 S P リーチは、期待度が 5 段階中の 2 なのであまり期待度が高くないということになる。弱 S P リーチ中は、演出図柄がメイン画像表示装置 9 の右上の領域において、小型化（縮小）した態様のコマンド図柄で表示される。またタイマー画像 9 5 は、弱 S P リーチが開始されるときに画面上の中央下部の位置から左端下部の位置へと移動する。

#### 【 0 2 9 1 】

S P リーチが実行される際には、タイマー画像 9 5 の枠部が変化する場合がある。しかし、図 2 8 ( b ) に示すように、弱 S P リーチにおいては、枠部 9 5 a が S P リーチへの発展前の図 2 8 ( a ) と同様の態様で表示される。また、タイマー表示 9 1 は、カウントダウンされ「 1 5 : 0 0 」で示されている。S P リーチ中は、S P リーチ発展前の図 2 8 ( a ) のような場合に比べ、表示画面の全体を用いた派手な演出が実行される。S P リーチ演出のような派手な演出が実行される場合には、画面の中央下部の領域においてタイマー画像 9 5 が表示されていると演出の妨げになってしまい。そこで、タイマー表示 9 1 が開始されてからタイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間において、S P リーチが実行されている場合には、タイマー表示 9 1 が画面の左端の位置へ移動される。また、S P リーチが実行されない場合には、タイマー画像 9 5 は画面の中央下部の位置で変化せずタイマー表示 9 1 のカウントダウンが実行される。

#### 【 0 2 9 2 】

このように、タイマー表示 9 1 の表示が開始されてからタイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間に S P リーチが実行されているか否かにより、タイマー表示 9 1 の位置が変更される。よって、S P リーチのような演出が実行されているか否かという演出の状況を考慮することができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【 0 2 9 3 】

また、図 2 8 ( c ) は、図 2 8 ( a ) のリーチ状態から強 S P リーチへ発展した場合を示している。強 S P リーチは、弱 S P リーチと比べ大当たり表示結果となる期待度が高い。図 2 8 ( c ) に示すように、今回実行される強 S P リーチは、期待度が 5 段階中の 4 なので、大当たり期待度が高い演出であることが示される。強 S P リーチ中は、演出図柄がメイン画像表示装置 9 の右上の領域において、小型化（縮小）した態様のコマンド図柄で表示される。またタイマー画像 9 5 は、強 S P リーチが開始されるときに画面上の中央下部の位置から左端下部の位置へと移動する。

#### 【 0 2 9 4 】

また、強 S P リーチが実行されるときには、タイマー画像 9 5 の枠部 9 5 b の態様が変化する。たとえば、図 2 8 ( c ) に示すように、枠部 9 5 b の色が白から赤（図 2 8 ( c )

10

20

30

40

50

) の斜線部分) に変化する。また、タイマー表示 9 1 は、カウントダウンされ「15 : 00」で示されている。強 S P リーチでも弱 S P リーチと同様にタイマー表示 9 1 が開始されてからタイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間において、S P リーチが実行されている場合には、タイマー表示 9 1 が画面の左端の位置へ移動される。

#### 【0295】

このように、タイマー表示 9 1 の表示が開始されてからタイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの間に S P リーチが実行されているか否かにより、タイマー表示 9 1 の位置が変更される。よって、S P リーチのような演出が実行されているか否かという演出の状況を考慮することができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【0296】

また、S P リーチは、S P リーチまで発展せずに終了するノーマルリーチと比べ大当たり期待度の高いリーチである。よって、このような大当たりとなる期待度の高いリーチが実行されることを考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。また、図 2 8 に示すように、S P リーチに発展する前の通常状態(リーチがかかっているのみの状態)においてはメイン画像表示装置 9 の中央下部の位置でタイマー表示 9 1 を表示し、S P リーチの実行中においてはメイン画像表示装置 9 の左端下部の位置でタイマー表示 9 1 を表示する。よって、S P リーチ中の演出をタイマー表示 9 1 が阻害しないようにすることにより、遊技の興趣の低下を防止することができる。

#### 【0297】

また、図 2 8 に示すように、弱 S P リーチが実行されているときにはタイマー画像 9 5 の枠部 9 5 a を白色のまま変化させず、強 S P リーチが実行されているときにはタイマー画像 9 5 の枠部 9 5 b を赤色に変化させて表示する。このようにすれば、実行される S P リーチに応じたタイマー表示 9 1 の枠の表示様式とすることにより、大当たりに対する期待度が示され、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0298】

図 2 9 は、スーパーリーチ演出内容決定テーブルを示す図である。スーパーリーチ演出内容決定テーブルは、スーパーリーチ演出の内容を複数種類の S P リーチのうちいずれの S P リーチにするかを決定するための抽選に用いるデータテーブルである。スーパーリーチ演出内容決定テーブルには、図 2 9 (A) の大当たり時スーパーリーチ演出内容決定テーブルと、図 2 9 (B) のスーパーリーチ演出内容決定テーブルとが含まれている。これらのスーパーリーチ演出内容決定テーブルは、演出制御基板 8 0 に設けられた R O M 1 0 2 に記憶されている。

#### 【0299】

図 6 に示す第 1 ~ 第 4 のスーパーリーチの変動パターンにおいては、図 2 9 に示す第 1 弱 S P リーチ、第 2 弱 S P リーチ、第 1 強 S P リーチ、第 2 強 S P リーチのうちのいずれかの S P リーチが実行される。図 2 9 (A) の大当たり時スーパーリーチ演出内容決定テーブルは、所定のタイミングで抽出した S R 8 の値によって、「第 1 弱 S P リーチ < 第 2 弱 S P リーチ < 第 1 強 S P リーチ < 第 2 強 S P リーチ」という大小関係となるようにデータが設定されている。また、図 2 9 (B) のはずれ時スーパーリーチ演出内容決定テーブルは、所定のタイミングで抽出した S R 8 の値によって、「第 1 弱 S P リーチ > 第 2 弱 S P リーチ > 第 1 強 S P リーチ > 第 2 強 S P リーチ」という大小関係となるようにデータが設定されている。

#### 【0300】

図 2 9 (A), (B) でのデータの設定により、スーパーリーチ演出として S P リーチが実行される場合、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときと比べ、強 S P リーチが実行されやすく、第 1 よりも第 2 の S P リーチが実行されやすい。よって、たとえば、第 2 強 S P リーチが実行される場合には、第 1 弱 S P リーチが実行される場合よりも、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。

#### 【0301】

図 2 9 に示すように、S P リーチは複数種類設けられているので、タイマー表示 9 1 の

10

20

30

40

50

表示が開始されてからタイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間に S P リーチが実行されているか否かという演出の状況を考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 0 2 】

図 3 0 は、第 3 実施形態における演出設定処理 ( S 6 1 6 ) を示すフローチャートである。図 3 0 においては、演出図柄変動開始処理における演出設定処理に含まれる各種の演出の設定に関する処理のうち、タイマー演出の設定に関する処理が示されている。演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、次のような処理を行なうことによって、タイマー演出で実行される各種演出を決定する。

#### 【 0 3 0 3 】

まず、今回実行される変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを今回の変動に際して受信した変動パターンコマンドに基づいて判定する ( S 9 4 0 )。受信した変動パターンコマンドは、R A M 1 0 3 の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 の記憶領域を参照し、今回実行される変動表示を示す領域にスーパーリーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する。スーパーリーチの変動パターンでなければ S 9 4 5 の処理へ移行する。スーパーリーチの変動パターンであれば、S R 8 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 2 9 に示すスーパーリーチ内容決定テーブルにより、今回の変動表示の表示結果が大当たりか否か ( はすれか ) によって、異なる割合でスーパーリーチ内容を決定する ( S 9 4 1 )。今回の変動表示の表示結果が大当たりか否かは、今回実行される変動表示の表示結果が大当たりであるか否かを今回の変動表示を実行するときに受信された表示結果コマンド等により判定する。

10

#### 【 0 3 0 4 】

次いで、S R 2 の値を抽出し、抽出した乱数値と図 1 8 に示すタイマー演出実行決定テーブルとを用いて、今回の変動表示の表示結果が大当たりか否か ( はすれか ) によって、タイマー演出の実行の有無を決定する ( S 9 4 2 )。S 9 4 3 においては、S 9 4 2 の決定結果に基づいて、タイマー演出が実行ありと決定されたか否かを判定する ( S 9 4 3 )。タイマー演出の実行が決定されていなければ、S 9 4 5 の処理へ移行する。タイマー演出の実行が決定されていれば、S 9 4 4 において、スーパーリーチ演出の内容に応じて、タイマー表示の表示態様およびタイマー表示の位置変更タイミングを設定する。スーパーリーチ演出としては、図 2 9 の第 1 弱 S P リーチ、第 2 弱 S P リーチ、第 1 強 S P リーチ、第 2 強 S P リーチのうちのいずれかの S P リーチが実行される。

20

#### 【 0 3 0 5 】

弱 S P リーチでは、タイマー画像 9 5 の枠部 9 5 a が白色に態様で表示され、強 S P リーチでは、タイマー画像 9 5 の枠部 9 5 b が赤色の態様で表示される。また、S P リーチ中は、タイマー表示 9 1 ( タイマー画像 9 5 ) の表示位置を画面中央下部の領域から画面左下端部の位置に移動するタイミングが設定される。タイマー表示 9 1 の表示位置の変更タイミングは、S P リーチへ発展するときのタイミングであるので、S P リーチごとに予め決定される。

30

#### 【 0 3 0 6 】

次いで、S 9 4 5 では、予告演出を含むその他の演出を決定し、決定した演出を実行するように設定する。予告演出は、図 1 7 に示したような予告画像 9 3 を用いた予告である。変動表示中には、このような予告演出が複数実行される場合があり、大当たり表示結果となるか否かにより、どのような予告演出を実行するかが決定される。また、その他の演出として、タイマー表示 9 1 が 0 秒となったことに基づいて実行される演出を複数種類の演出のうちからいはずれかの演出が実行されるように決定する。たとえば、S P リーチ中のタイマー表示 9 1 が 0 秒となったときには、バトル演出が実行されているときに、大当たりか否かの結果を示す最終的な煽りの場面において、味方のキャラクタ画像がカットインする予告演出が実行される。タイマー表示 9 1 が 0 秒となったときには、そのようなキャラクタ画像のカットイン予告に関する画像が表示される。

40

50

## 【0307】

## [第4実施形態]

次に、第4実施形態を説明する。第4実施形態では、保留表示等とタイマー演出とが関連した演出が実行される。図31は、第4実施形態における各種演出を説明するための図である。図31に示すように、メイン画像表示装置9の表示領域中における下端部には、発生した保留記憶情報を表示する画像（以下、保留画像または保留表示と呼ぶ）が保留記憶情報の数に対応して表示される保留表示エリア18cが形成される。第4実施形態における保留表示エリア18cでは、第1保留記憶数と、第2保留記憶数とを区別した形式で、保留記憶情報が表示される。たとえば、メイン画像表示装置9において、第1保留記憶数は左側の保留表示エリアに表示され、第2保留記憶数は右側の保留表示エリアに表示される。このように、第1保留表示エリアと第2保留表示エリアとを区別して表示することにより、第1保留記憶情報と、第2保留記憶情報とが容易に区別可能となる。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aに入賞した遊技球に関する第1保留記憶情報と、第2始動口スイッチ14aに入賞した遊技球に関する第2保留記憶情報とを区別する情報として第1保留記憶数指定コマンドと第2保留記憶数指定コマンドとを送信するようすればよい。

10

## 【0308】

また、保留表示エリア18cでは、変動表示が開始される際に、最も古くから表示されている保留表示（最も右側の保留表示）が消去される。また、残りの保留表示は、右側に1つずつシフトされる。保留表示エリア18cから消去された（移動された、シフトされた）保留表示に対応する変動表示の実行中に当該変動表示に対応する変動対応表示を示す画像（以下、アクティブ画像またはアクティブ表示と呼ぶ）を表示するアクティブ表示エリアAHAが保留表示エリア18cの中央部に形成される。アクティブ表示エリアAHAにおいては、保留表示エリア18cにおいて表示されていた保留画像が、たとえば、アクティブ表示エリアAHAに移動（シフト）される等、それまでに表示されていた保留画像に対応するものであることが特定可能な態様でアクティブ表示AHAが表示される。なお、アクティブ表示エリアAHAは、メイン画像表示装置9における表示領域のうちの何れの位置に配置されてもよい。また、アクティブ表示エリアAHAは、サブ画像表示装置90における表示領域のうちの何れかの位置に配置されるようにしてもよい。

20

## 【0309】

なお、第4実施形態では、第3実施形態と同様、メイン画像表示装置9のみを用いてタイマー演出が実行される場合を示している。しかし、サブ画像表示装置90を用いてタイマー演出を実行してもよい。また、保留表示エリア18cやアクティブ表示エリアAHAをサブ画像表示装置90の画面上で表示するようにしてもよい。

30

## 【0310】

ここで、図13の演出制御メイン処理で示したS707の保留記憶表示制御処理では、アクティブ表示エリアAHAに表示するアクティブ表示AHAの表示制御も実行される。具体的には、以下の処理において表示制御される。たとえば、S704の処理において、第1保留記憶数指定コマンドを受信したときに所定の第1更新フラグをセットし、一方、第2保留記憶数指定コマンドを受信したときに所定の第2更新フラグをセットする。そして、第1更新フラグがセットされれば、S707の処理において、保留表示エリア18cの第1保留表示を1つ消去し、残りの第1保留表示を1つずつアクティブ表示エリアAHAの方向に向かってシフトして保留表示エリア18cの表示を更新するとともに、アクティブ表示エリアAHAに保留表示Hを移動させ（シフトさせ）、アクティブ表示の表示を更新する。第2更新フラグがセットされれば、S707の処理において、保留表示エリア18cの第2保留表示を1つ消去し、残りの第2保留表示を1つずつアクティブ表示エリアAHAの方向に向かってシフトして保留表示エリア18cの表示を更新するとともに、アクティブ表示エリアAHAに保留表示を移動させ（シフトさせ）、アクティブ表示AHAの表示を更新する。その後、S702に移行する。

40

## 【0311】

50

また、保留情報が大当りであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様またはアクティブ表示の表示態様に基づいて、後に大当りが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。また、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた保留表示 H を「ターゲットの保留表示」と称し、先読み演出の対象とした保留情報に基づいたアクティブ表示 A H を「ターゲットのアクティブ表示」と称する。

#### 【 0 3 1 2 】

この実施の形態では、保留画像およびアクティブ画像のそれぞれは、変動表示結果が大当り表示結果となる期待度、すなわち、大当り表示結果となるときの表示しやすさにより異なる表示態様で表示可能である。たとえば、保留画像およびアクティブ画像のそれぞれは、変動表示結果が大当り表示結果となる期待度により異なる画像色で表示可能である。たとえば、保留画像およびアクティブ画像のそれぞれは、通常色（黄色）< 青色 < 緑色 < 赤色というように、画像色の種類により大当りとなる期待度が異なる態様で表示可能である。また、保留画像およびアクティブ画像のそれぞれは、これら大当りとなる期待度が異なる種別の表示態様とは異なる種別の表示態様である特定表示態様として、たとえば、紫色で表示される場合がある。

#### 【 0 3 1 3 】

新たな保留記憶情報の発生に基づいて、メイン画像表示装置 9において新たな保留記憶情報に対応する保留画像が出現する表示がされるときに、新たな保留画像は、紫色のような特定表示態様、または、通常色（黄色）、青色、緑色、もしくは、赤色のような特定表示態様以外の表示態様で表示される。

#### 【 0 3 1 4 】

新たな保留記憶情報の発生時に特定表示態様以外の表示態様で出現表示された保留画像は、保留表示として当該保留画像が表示されている段階と、当該保留記憶情報に対応する変動表示時にアクティブ表示としてアクティブ画像により表示されている段階とのどちらかで、表示態様（この実施の形態では色）を変化させる保留等変化演出が実行可能である。

#### 【 0 3 1 5 】

一方、新たな保留記憶情報の発生時に特定表示態様で出現表示された保留画像は、保留表示として当該保留画像が表示されている段階では保留等変化演出が実行されず、当該保留記憶情報に対応する変動表示時にアクティブ表示としてアクティブ画像により表示されている段階、あるいは、これからアクティブ画像により表示される段階で保留等変化演出が実行可能である。つまり、特定表示態様で保留画像が出現表示された場合には、当該保留画像に対応する保留記憶情報に基づく変動表示が行なわれるまで当該保留画像の表示態様（この実施の形態では色）を変化させず、特定表示態様の保留表示に対応する保留記憶情報に基づく変動表示が行なわれるときに、当該変動表示に対応するアクティブ画像の表示態様（この実施の形態では色）を変化させる保留等変化演出が実行可能である。

#### 【 0 3 1 6 】

このような保留等変化演出においては、次のような保留画像またはアクティブ画像の色変化が可能である。通常色（黄色）で出現表示された画像は、青色、緑色、または、赤色の画像に変化可能である。青色で出現表示された画像は、緑色、または、赤色の画像に変化可能である。緑色で出現表示された画像は、赤色の画像に変化可能である。紫で出現表示された画像は、青色、緑色、または、赤色の画像に変化可能である。このように、保留等変化演出においては、大当りとなる期待度が高くなる変化態様で、表示態様の変化演出が実行される。

#### 【 0 3 1 7 】

図 3 1 には、保留表示 H、アクティブ表示 A H、および、特定予告演出の一例を示すメイン画像表示装置 9 の表示画面図が示されている。図 3 1 においては、メイン画像表示装置 9 での表示画像が、時間経過に従って（A）～（F）に示されている。図 3 1（A）に

10

20

30

40

50

示すように、メイン画像表示装置9においては、保留記憶情報に基づいて、左，中，右の演出図柄910，920，930の変動表示が実行される。

#### 【0318】

メイン画像表示装置9の表示領域内における下部に位置する保留表示エリア18cには、保留表示を示す保留画像Hとして、円形状の画像、または、四角形状の画像が表示される。円形状の画像は、基本的形状の保留表示を示すものである。円形状の保留表示としては、「通常保留（黄保留）」、「青保留」、「緑保留」、または、「赤保留」と呼ばれる、各色で識別可能な保留表示が含まれる。これら保留表示についての大当たり期待度（表示されたときに大当たりとなる割合）の関係は、たとえば、「通常保留」<「白保留」<「青保留」<「緑保留」<「赤保留」となるように設定されている。10

#### 【0319】

また、四角形状の画像は、「特定保留」と呼ばれる基本的形状以外の特別形状（特定形状）の保留表示を示す保留画像Hである。特定保留は、円形状の保留表示に対して、表示形状等により識別可能な保留表示である。この例において、特定保留は、他の保留とは異なる、たとえば紫色のような色で表示される。特定保留は、予告演出の一種としての特定予告演出を実行する割合が、特定保留以外の保留表示と比べて高く設定された保留表示である。

#### 【0320】

また、特定保留では、保留表示に対応する変動表示が実行されるまでの順番に対応した数値情報（たとえば、「04」～「00」の数値情報であり、以下、カウントダウン値と呼ぶ。）が当該保留表示に対応して表示される。なお、特定保留としては、カウントダウン値が表示されないものであってもよい。20

#### 【0321】

なお、特定保留は、他の種類の保留に対して形状に基づいて識別可能であるため、他の保留と同じ色で表示されてもよい。また、特定保留は、他の種類の保留と同じ形状であってもよく、画像の色彩、模様等の形状以外の部分で他の保留と識別可能であってもよい。また、特定保留は、カウントダウン値が表示されることにより、他の保留と識別可能であれば、カウントダウン値以外の表示態様が、他の保留と同じであってもよい。また、特定保留は、少なくとも、予告演出の一種としての特定予告演出を実行する割合が、特定保留以外の保留表示と比べて高く設定された保留表示であればよく、カウントダウン値が表示されないものであってもよい。30

#### 【0322】

特定予告演出は、保留記憶情報に基づく変動表示が実行されるときに、所定期間（計時演出の実行期間）の終了タイミングを示唆可能な情報（計時情報）を変動表示の経過とともに変化させる経過演出（タイマー表示形式の計時演出）を該所定期間に亘って実行し、該所定期間が終了した後に所定種類の演出（経過演出に対応する結果演出としての複数種類のSP（スペシャル）演出）のうちいずれかの演出を実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを予告するための特定演出である。特定予告演出において所定期間の経過演出の実行が終了した後に実行する演出（SP演出）は、経過演出の結果として実行する演出であるということもできるので、結果演出とも呼ばれる。また、計時演出は、所定期間（計時演出の実行期間）の終了タイミングを示唆可能な情報（計時情報）を報知する演出である。このような特定予告演出の予告態様は、タイマー演出とも呼ばれる。40

#### 【0323】

この実施形態では、一例として、特定保留が表示されたときに、その特定保留に対応する変動表示が実行されるときに、100%の割合で必ず特定予告演出を実行する演出制御がされる。なお、特定保留が表示されたときには、100%未満の割合で特定予告演出を実行する演出制御がされてもよい。

#### 【0324】

図31(A)に示すように、第1保留記憶の保留画像Hは、アクティブ表示エリアAH50

Aに近い方から左方向に順番に並ぶ表示態様で、保留記憶情報の発生順番に従って表示されていく。新たに発生した保留記憶情報は、保留表示態様としての画像色を決定するための処理に基づいて、画像色が選択決定される。新たに発生した保留記憶情報に対応する保留画像Hは、決定された表示態様の画像が、保留画像Hの並びにおける最も左側の位置に出現する態様で表示される。図31(A)では、新たに発生した保留記憶情報に対応する保留画像Hとして、特定保留の画像が表示された例が示されている。図31(A)では、特定保留を示す保留画像Hが4つ目の保留表示であり、その特定保留の画像中において「04」というカウントダウン値が表示されている。

#### 【0325】

変動表示が実行されるときには、最も先に記憶された保留記憶情報が変動表示のために消化されることに応じて、最も先に表示された保留表示であるアクティブ表示エリアA H Aに隣接する1番目の保留画像Hが、保留表示エリア18cから消去され、右隣のアクティブ表示エリアA H Aの位置に移動(シフト)して、アクティブ画像A Hとして表示される演出動作が実行される。そして、変動表示が実行されるときには、最も先に記憶された保留記憶情報以外の保留記憶情報に対応する保留画像Hは、1つずつアクティブ表示エリアA H Aに近づく方向に移動(シフト)する演出動作が実行される。

#### 【0326】

図31(A)においては、アクティブ表示エリアA H Aでアクティブ画像A Hが表示された演出動作に伴なって、左、中、右の演出図柄910, 920, 930の変動表示が開始された状態が示されている。このような演出動作の関連性により、アクティブ表示エリアA H Aにおけるアクティブ画像A Hは、変動表示に対応する画像であることが示される。保留表示エリア18cから、アクティブ表示エリアA H Aの位置に移動した保留画像Hは、特定保留を除き(特定保留はカウントダウン値の数値が保留画像と異なる)、同じ表示態様でアクティブ画像A Hとして表示される。新たな変動表示が開始されるときには、図31(B)～(D)に示すように、保留表示エリア18cに表示されている保留画像Hのすべてが1つずつ右隣の表示位置に移動(シフト)する演出動作が表示される。

#### 【0327】

保留画像Hの保留等変化演出としては、新たに出現表示した後における次回(出現表示後1回目)の変動表示の実行開始に伴なう保留表示位置のシフト時に、予め定められた割合で表示態様(この実施の形態では表示色)が変化可能である。アクティブ画像A Hの保留等変化演出としては、対応する保留記憶情報に基づく変動表示が開始されたときに、所定の割合で表示態様(この実施の形態では表示色)が変化可能である。

#### 【0328】

図31(A)～(D)においては、保留画像Hとして特定保留の画像が表示された後、3回の変動表示が実行されることにより、保留画像Hが3回シフトした状態例が示されている。特定保留は、1回目の変動表示の実行に伴なう保留表示位置のシフト時に、図31(B)のようにカウントダウン値が「03」という表示に変更され、2回目の変動表示の実行に伴なう保留表示位置のシフト時に、図31(C)のようにカウントダウン値が「02」という表示に変更され、3回目の変動表示の実行に伴なう保留表示位置のシフト時に、図31(D)のようにカウントダウン値が「01」という表示に変更される。このように、特定保留については、カウントダウン値により、保留表示に対応する変動表示が実行されるまでの順番に対応した数値情報が特定可能に示される。このように、保留表示(特定保留)に対応して変動表示が実行されるまでの順番に対応した数値情報が表示されることにより、演出に面白みがあり、数値情報の更新に基づいて、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0329】

図31(E), (F)においては、保留画像Hのうちの「特定保留」に対応する保留記憶情報に基づいて、特定予告演出が実行された演出例が示されている。図31(E)に示すように、保留画像Hとして表示されていた特定保留が消去されて、特定保留に対応するアクティブ表示としてアクティブ画像A Hが表示されたときに、そのアクティブ画像A H

10

20

30

40

50

においては、特定保留で表示されていたカウントダウン値「01」がさらに減算されて、カウントダウン値が「00」として表示される。

#### 【0330】

変動表示が実行されるときにおいて、特定予告演出が実行されるときには、図31(E)のように、メイン画像表示装置9の表示画面の所定位置に、経過演出としての計時演出を実行するタイマー表示91が表示され、そのタイマー表示91で所定時間をデジタル数値を用いたタイマによりカウントダウンする様で、所定時間の計時(図中は、10秒間の計時)をする計時演出が開始される。計時演出の開始タイミングは、特定予告演出が実行される変動表示の開始時である。

#### 【0331】

なお、計時演出の開始タイミングは、変動表示の開始時から所定時間経過時(たとえば、3秒経過後等)に設定されてもよい。また、計時演出の開始タイミングは、変動開始時、または、変動開始時から所定時間経過時のように、固定的に定められたものであってもよく、複数種類の開始タイミングからいずれかのタイミングが選択されるものであってもよい。

#### 【0332】

そして、特定予告演出において、図31(F)のように、タイマー表示91での計時演出による計時が終了したとき(計時値が「0」になったとき)には、結果演出としての複数種類のSP演出のうちのいずれかのSP演出が実行される。

#### 【0333】

この実施の形態では、計時演出としてたとえば、10秒間をタイマ形式でカウントダウンする表示様の1種類の計時演出のみが実行される。なお、計時演出としては、たとえば、5秒間、10秒間、または、20秒間等を計時する複数種類の計時演出を設け、所定の選択割合で複数種類の計時演出のうちから実行する計時演出を選択決定するようにしてもよい。また、計時演出の種類とSP演出の種類との組合せを所定の選択割合で選択決定するようにしてもよい。たとえば、計時演出の種類ごとに選択されやすい計時演出の種類が異なるように、計時演出の種類とSP演出の種類との組合せを選択可能としてもよい。

#### 【0334】

図31(F)では、第1SP演出～第3SP演出のうちのどの演出が実行されるかを特定可能なSP演出画像96が表示される例が示されている。図31(F)に示すSP演出画像96は、たとえば、第2SP演出(スーパーリーチ演出実行前のゾーン演出)による第2SPゾーンであることを特定可能な文字画像(図中に第2SPゾーンの文字で示す画像)およびエフェクト画像(図中に太線の破線で示す画像)が一例として示されている。図31(F)に示すSP演出としては、図31(F)に示される画像に限らず、特定の動画像、特定の静止画像、特定の背景画像、特定のキャラクタ画像、特定の文字画像等、特定予告演出における結果演出としてのSP演出に対応した画像であれば、どのような画像が表示されてもよい。

#### 【0335】

なお、前述した第1～第4実施形態で実行されるタイマー演出は、いずれか1つのタイマー演出のみを実行してもよいし、2つ以上のタイマー演出が組み合わされて実行されるようにしてもよい。また、遊技状況によって実行されるタイマー演出が異なるようにしてもよい。たとえば、低ベース中は、いずれか1つのタイマー演出が実行され、高ベース中は、別のタイマー演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0336】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図16に示すように、タイマー演出において表示されるタイマー表示91は、表示が開始されてからカウントダウンされ、特定様である0秒を示す「00：00」となるまでの期間において、フリーズ演出を経由するパターンとフリーズ演出を経由しないパターンとが設けられている。よって、タイマー表示91によるカウントダウンが開始されてから0秒となるまでの期間におけるタイマー表示91の表示様に遊技者を注目させ

10

20

30

40

50

ることができる。

**【0337】**

(2) 図19に示すように、タイマー選択時間が複数設けられているので、演出が多様となり、遊技の興趣を向上させることができる。

**【0338】**

(3) 図16(b), (c)に示すように、タイマー表示91に対してLOCK表示92を付加する演出が実行されるので、所定態様としてのフリーズ演出が実行されていることを遊技者に容易に認識させることができる。

**【0339】**

(4) 図16(b)~(e)に示すように、フリーズ演出を10秒間実行した後に、再度タイマー表示91の更新を実行することにより0秒の表示をするので、タイマー表示91が0秒となるまでの期間におけるタイマー表示91の表示態様に遊技者を注目させることができる。10

**【0340】**

(5) 図22に示すように、フリーズ時間が複数設けられているので、いずれの期間タイマー表示91がフリーズがされるかに遊技者を注目させることができる。

**【0341】**

(6) 図17に示すように、LOCK表示92は、予告画像93よりも表示される階層が上であるので、LOCK表示92で示される表示画像を遊技者に認識しやすくさせることができる。20

**【0342】**

(7) 図16、図22に示すように、フリーズ演出を実行しない場合とフリーズ演出を実行する場合とで、タイマー表示91の開始時の表示態様が同一の場合があるので、タイマー表示91の開始時にフリーズを経由するか否かがばれることなく、意外性のある演出を実行することができる。

**【0343】**

(8) 図22に示すように、タイマー開始時のタイマー表示値の「02:00」は、フリーズ演出が実行される場合にしか表示されないので、タイマー表示91の開始時にフリーズを経由することを先に知ることができ、所定態様となることに注目させることができる。30

**【0344】**

(9) 図17に示すように、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とにおいて同一の期間となるようにタイマー表示91を更新するので、タイマー表示91について強調した表示をすることができる。

**【0345】**

(10) 図24に示すように、タイマー表示91が0秒となったときにタイマー表示91の期間が増加する特別パターンが設けられているので、タイマー表示91が0秒となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

**【0346】**

(11) 図26に示すように、特別パターンには2回パターンや3回パターンが設けられているので、タイマー表示91が0秒となったときの演出に遊技者を注目させることができる。40

**【0347】**

(12) 図26に示すように、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも特別パターンの実行回数が多いので、タイマー表示91が0秒となったときの演出に遊技者を注目させることができる。

**【0348】**

(13) 図6に示すように、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合よりも長い変動時間に決定される割合が高い。また、図19に示すように、タイマー選択時間は、変動時間が長い程、長い変動時間に決定される。そして、図26に示すように、タイマー選択50

時間の長さが、複数回実行される特別パターンの合計期間と同じである。これらのことから、複数回実行される特別パターンの合計期間が長くなるに連れて、大当たり期待度が高くなるので、タイマー表示 9 1 が 0 秒となったときの演出に遊技者を注目させることができるもの。

#### 【 0 3 4 9 】

( 1 4 ) 図 2 4 ( e ), ( h ) または図 2 6 に示すように、タイマー表示 9 1 が 0 秒となったときに更新されるタイマー表示 9 1 の種類は、複数種類設けられているので、いずれのタイマー表示 9 1 が表示されるかに遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 3 5 0 】

( 1 5 ) 図 2 4 に示すように、傾倒方向センサユニット 1 2 3 により、操作手段であるスティックコントローラ 1 2 2 を引く遊技者の動作が検出されたときに、タイマー表示 9 1 を増加させる特別パターンを実行可能であるので、遊技者が特別パターンの実行に介入することができるようすることにより、遊技の興趣を向上させることができる。10

#### 【 0 3 5 1 】

( 1 6 ) 図 2 8 に示すように、S P リーチを実行しているか否かにより、タイマー画像 9 5 の位置を変更可能であるので、タイマー表示 9 1 が開始されてから当該タイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間に実行されている演出の状況を考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 5 2 】

( 1 7 ) 図 1 8 に示すような S P リーチは、大当たりとなる期待度の高い S P リーチであるので、大当たりとなる期待度の高い S P リーチが実行されることを考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。20

#### 【 0 3 5 3 】

( 1 8 ) 図 2 8 に示すように、通常状態においてはメイン画像表示装置 9 の中央下部の位置でタイマー表示 9 1 を表示し、S P リーチの実行中においてはメイン画像表示装置 9 の左端下部の位置でタイマー表示 9 1 を表示するので、S P リーチを阻害しないようにすることにより、遊技の興趣の低下を防止することができる。

#### 【 0 3 5 4 】

( 1 9 ) 図 2 9 に示すように、S P リーチは複数種類設けられているので、タイマー表示 9 1 が開始されてから当該タイマー表示 9 1 が 0 秒となるまでの期間に実行されている演出の状況を考慮することにより、遊技の興趣を向上させることができる。30

#### 【 0 3 5 5 】

( 2 0 ) 図 2 8 に示すように、弱 S P リーチが実行されているときにはタイマー画像 9 5 の枠部 9 5 a を白色のまま変化させず、強 S P リーチが実行されているときにはタイマー画像 9 5 の枠部 9 5 b を赤色に変化させて表示するので、S P リーチに応じたタイマー表示 9 1 の表示態様とすることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 5 6 】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

( 1 ) 前述した実施の形態では、タイマー演出で表示される期間表示として、時間とともにデジタル表示がカウントダウンされるタイマー表示 9 1 について説明した。しかし、タイマー表示 9 1 は、時間とともに数字がカウントアップし、所定時間になった場合に演出が実行されるようにしてもよい。また、時間経過を示す期間表示として数字で表示するものではなく、時間経過を示す砂時計画像を表示するもの（砂時計の砂の残り具合で時間を示すもの）、または、時間経過を示すゲージ画像を用いて表示するもの（ゲージの増加または減少により時間を示すもの）等、所定期間の終了タイミングを示唆可能な情報を時間の経過とともに変化させる演出であればどのような演出が用いられてもよい。40

#### 【 0 3 5 7 】

( 2 ) 前述した実施の形態では、タイマー表示や砂時計画像、および、ゲージ画像等の期間表示を示す画像が表示されている期間では、そのような画像が表示されていない期間よりも大当たり表示結果となることを期待できる演出の実行割合を高くするようにして50

よい。このような場合には、期間表示に対してフリーズ演出が実行されると、全体として期間表示が表示される時間が長くなり、大当たり表示結果となることを期待できる演出の実行回数が増加する。よって、フリーズ演出を実行すること（期間表示を停止すること）で、期間表示を表示する時間を長くでき、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0358】

(3) 前述した実施の形態では、フリーズ演出の実行前とフリーズ演出の実行後とで、タイマー表示91の表示態様を変化させてもよい。たとえば、フリーズ演出が実行される前のタイマー表示91で表示される数字の色を白色にし、フリーズ演出が実行された後のタイマー表示91で表示される数字の色を赤色にしてもよい。また、文字の色をえるのではなく、タイマー表示91の枠の色を変化させてもよい。また、数字や枠の形状が異なるようにしてもよい。また、フリーズ演出の実行後ではなく、フリーズ演出の実行中にタイマー表示91の表示態様が変化するようにしてもよい。10

#### 【0359】

(4) 前述した実施の形態では、期間表示（タイマー表示91）に対して付加されるLOCK表示92の表示画像が複数種類設けられていてもよい。また、大当たり表示結果となるか否かにより、複数種類のLOCK表示92の表示画像のうちから付加される表示画像の種類が異なるようにしてもよい。

#### 【0360】

(5) 前述した実施の形態では、期間表示としてのタイマー表示91は、メイン画像表示装置9やサブ画像表示装置90の液晶画面上で表示される場合を示した。しかし、期間表示は、それ以外の表示方法で示されるようにしてもよい。たとえば、LEDを用いたセグメント表示やドット表示が表示される表示部を別途設け、当該表示部により、期間表示が示されるようにしてもよい。このような表示部は、遊技盤6の周囲に設けるのではなく、遊技枠の周囲に設けてもよい。また、遊技枠の周囲に画像表示装置（液晶）を設けるようにしてもよい。また、同じ液晶を用いたものであっても、画素数を異ならせることで、表示態様が異なるものであってもよい。また、期間表示が、遊技盤6側ではなく、遊技枠側にのみを用いて実行されるようにしてもよい。また、遊技盤6に2つの表示部を設けた場合には、一方の表示部のみに期間表示を行ない、他方の表示部は、期間表示以外の表示（たとえば、保留表示やその他の演出表示）を行なってもよい。このような場合には、大当たり期待度の高い変動表示が実行される際には、2つの表示部の両方で期間表示を行なつてもよい。2030

#### 【0361】

(6) 前述した実施の形態では、リーチの実行に伴って期間表示が表示される表示部を移動させるようにしてもよい。たとえば、期間表示の開始時は、メイン画像表示装置9上で期間表示を実行し、リーチとなったとき（リーチ後の所定のタイミングを含む）に当該期間表示をサブ画像表示装置90上で表示してもよい。また、期間表示の開始時に遊技盤6側の表示部で期間表示を実行し、リーチとなったときに当該期間表示を遊技枠側の表示部で表示してもよい。このようにすれば、リーチ後の演出が期間表示によって阻害されることがない。

#### 【0362】

(7) 前述した実施の形態では、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とで同一期間となるように期間表示が更新される場合を示した。このような2つの期間表示は、3つ以上の箇所で同時に表示されるようにしてもよい。また、いずれか1つの期間表示を遊技盤6に設けられた液晶ではなく、遊技枠側に設けた液晶やLED表示に表示してもよい。また、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とで表示される期間表示は、同様のサイズであってもよいし、異なるサイズであってもよい。たとえば、いずれか一方を大きく表示し、他方を小さく表示してもよい。40

#### 【0363】

(8) 前述した実施の形態では、メイン画像表示装置9とサブ画像表示装置90とで同一期間となるように期間表示が更新される場合を示した。しかし、期間表示として表示

10

20

30

40

50

される期間は、同一期間ではなく異なる期間が表示されるようにしてもよい。たとえば、一方の期間表示は「60：00」からカウントダウンが開始され、他方の期間表示は、「30：00」からカウントダウンが開始されるようにしてもよい。そして、短い方の期間表示が終了した後に何らかの演出を実行するとともに、長い方の期間表示が終了した後に別の演出を実行するようにしてもよい。また、一方の期間表示に対してのみフリーズ演出を実行することで、最初に表示されていた期間が同じであっても終了する期間が異なるようにもよい。また、いずれの期間表示に対してフリーズ演出が実行されているかにより、大当たり表示結果となる期待度が異なるようにしてもよい。

#### 【0364】

(9) 前述した実施の形態では、フリーズ演出について、タイマー表示91に対してLOCK表示92を付加する演出が実行されていた。しかし、フリーズ演出では、タイマー表示91に対して画像を付加するのではなく、単に数字が停止するものであってもよい。10

#### 【0365】

(10) 前述した実施の形態では、期間表示に作用する演出として、操作手段の操作を用いた演出を実行してもよい。たとえば、所定のタイミングでスティックコントローラ122等の操作手段を遊技者に操作させる演出を実行し、当該演出の結果成功するパターンの場合にはフリーズ演出が実行され、当該演出の結果失敗するパターンの場合にはフリーズ演出が実行されないようにしてもよい。このような操作手段を用いた演出は、期間表示の更新が開始される前に実行されるようにしてもよいし、期間表示の更新中に実行されるようにしてもよい。20

#### 【0366】

(11) 前述した実施の形態では、付加されるLOCK表示92の画像は、予告画像よりも表示の優先順位が高くなっていた。しかし、少なくともいずれか1つの予告画像は、フリーズ演出で付加される画像よりも優先度が高くなるように表示してもよい。たとえば、大当たり表示結果となることが高く、出現頻度の低いプレミア予告等の予告画像は、フリーズ演出で付加される画像よりも優先度が高くなるようにしてもよい。

#### 【0367】

(12) 前述した実施の形態では、メイン画像表示装置9側では、予告画像を用いた予告演出が実行されるが、サブ画像表示装置90では、予告画像を用いた予告演出が実行されていなかった。しかしながら、いずれの表示装置においても期間表示の実行中に予告演出を実行するようにしてもよい。30

#### 【0368】

(13) 前述した実施の形態では、大当たり表示結果となるか否かにより表示するタイマー演出で選択される秒数が異なるようにしてもよい。たとえば、変動パターンが同じ(ほぼ同じ場合も含む)時間であっても大当たり表示結果となるか否かにより、演出制御用CPU101側で異なる選択時間に決定されるようにしてもよい。このような場合には、大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときよりも長いタイマー秒数が決定されることが望ましい。また、大当たり表示結果となるか否かによりタイマー表示91の個数が異なるようにしてもよい。また、大当たり表示結果となるか否かによりタイマー表示91の開始時のタイマー表示値やタイマーLOCK時のタイマー表示値の値が異なるようにしてもよい。40

#### 【0369】

(14) 前述した実施の形態では、フリーズ演出を実行する場合と実行しない場合とで大当たり期待度が異なる場合を示した。しかしながら、フリーズ演出が実行される場合と実行されない場合とでは大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、大当たり表示結果となるか否かにより、フリーズ演出の実行期間が異なるようにしてもよい。このような場合には、大当たり表示結果となるときには、はずれ表示結果となるときよりも長いフリーズ期間が決定されることが望ましい。

#### 【0370】

(15) 前述した実施の形態では、タイマー演出が実行されている最中に予告画像を用いた予告演出が実行される場合を示した。タイマー演出の実行中には、このような予告演出以外にどのような演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、複数段階の画像が順番に表示され、その表示の段階数により大当たりとなることやリーチになることを示すステップアップ予告演出を実行してもよい。また、タイマー演出の実行中に保留変化演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0371】

(16) 前述した実施の形態では、期間表示であるタイマー表示91が0秒を示したときに、再度タイマー表示91が表示され、その表示が更新される特別パターンを示した。このような特別パターンは、期間表示が再度表示される場合に、秒数が異なるものを示したが、秒数ではなく数字の色や枠の色が異なるようにしてもよい。また、数字や枠の形状が異なるようにしてもよい。10

#### 【0372】

(17) 前述した実施の形態では、操作手段であるスティックコントローラ122を操作した場合には、必ず期間表示の更新が再び実行される場合を示した。しかし、操作手段を遊技者操作しても期間表示の更新が再び実行されないガセのパターンが設けられてもよい。

#### 【0373】

(18) 前述した実施の形態では、操作手段がスティックコントローラ122である場合を示したが、操作手段は、プッシュボタン120等の他の操作手段であってもよい。また、特別パターンにおいて、複数回操作手段が操作される場合には、1回目に用いられる操作手段と2回目に用いられる操作手段が異なるようにしてもよい。そして、第1の操作手段よりも第2の操作手段が操作された方が、大当たりとなる期待度が高いようにしてもよい。20

#### 【0374】

(19) 前述した実施の形態では、複数の操作手段による操作により特別パターンが実行される場合に、第1の操作手段と第2の操作手段を操作したときでは、増加される期間表示の秒数が異なるようにしてもよい。また、操作手段の違いにより操作有効期間が異なるようにしてもよい。たとえば、プッシュボタン120では、連打する操作により比較的長い時間が操作有効期間として設定され、スティックコントローラ122では、遊技者が引く動作によりプッシュボタン120の操作に比べ短い時間が操作有効期間に設定されるようにしてもよい。30

#### 【0375】

(20) 前述した実施の形態では、同様の操作手段であっても、特別パターンの内容によって異なる操作を実行してもよい。たとえば、スティックコントローラ122を操作する場合に1回目の操作では、長い時間引くようにし、2回目の操作では、一回の引く操作が実行されるようにしてもよい。

#### 【0376】

(21) 前述した実施の形態では、タイマー選択時間により、図26に示すように画面に表示される表示内容が決まっていた。たとえば、タイマー選択時間20秒の2回パターンである場合には、2回の操作有効期間を引いた秒数を三等分し、余りの時間を一番後ろの期間で表示されるタイマー表示に足していた。しかし、期間表示に表示される時間を抽選で決定するようにしてもよい。たとえば、1回目の期間表示時間をランダム抽選により決定し、次の期間表示で表示される期間は、実行しても問題ない秒数（全体としてタイマー選択時間を超えない秒数）から決定されるようにしてもよい。40

#### 【0377】

(22) 前述した実施の形態では、特別パターンの内容として図26に示すように大当たり時とはずれ時とで同様の内容が表示される場合を示した。しかし、大当たり時にしか表示されないような表示のパターンを設けてもよい。具体的には、「7：77」秒のように大当たり図柄となる秒数を示唆する表示がされた場合には、大当たり確定となるようにしても50

よい。

#### 【0378】

(23) 前述した実施の形態では、特別パターンで更新される期間表示の合計期間を示す表示が実行されるようにしてもよい。また、期間表示が再度更新さる場合には、演出画面上で背景を変化させる演出を実行してもよい。たとえば、期間表示が複数回更新されること、または、期間表示の合計期間が長いことにより大当たり期待度が高い場合には、合計期間の表示や背景変化により、現在の状態を確認することができる。

#### 【0379】

(24) 前述した実施の形態では、期間表示として示されるタイマー表示91が0秒となったときに再度同じタイマー表示91が更新される場合を示した。しかし、タイマー表示91が0秒となったときに前回とは異なる別のタイマー表示91が表示されるようにしてもよい。10

#### 【0380】

(25) 前述した実施の形態では、スティックコントローラ122を操作した場合に、タイマー表示91が再度更新されるのではなく、別の演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、複数回の操作のうち最終の操作の段階でスティックコントローラ122を操作した場合には、タイマー表示91が更新されずにリーチ演出(SPリーチでもよい)へと発展するパターンが設けられてもよい。また、スティックコントローラ122を操作した場合にサブ画像表示装置90や役物が可動するパターン、背景が変化するパターン、キャラクタが登場するパターンを設けてもよい。また、タイマー表示91が更新され、さらにこれらの演出が実行されるようにしてもよい。20

#### 【0381】

(26) 前述した実施の形態では、SPリーチを実行しているか否かにより、タイマー画像95の位置を変更する場合を示した。しかし、SPリーチを実行しているか否かにより、タイマー画像95の表示サイズ(表示の大きさ(面積))を変更するようにしてもよい。たとえば、SPリーチ実行される前は、SPリーチ中よりも表示サイズを大きくし、SPリーチ中は、当該SPリーチでの演出の妨げにならないように、タイマー画像95の表示サイズを小さくしてもよい。

#### 【0382】

(27) 前述した実施の形態では、図28に示すようなタイマー表示91をサブ画像表示装置90で表示させ、SPリーチが実行されるときには、当該サブ画像表示装置90を可動させ、メイン画像表示装置9の表示領域と重ならないようにしてもよい。また、メイン画像表示装置9と重なる部分があってもよいが、重なる領域のサイズはSPリーチが実行されている場合よりも、SPリーチが実行されていない場合の方が少なくなるようにすればよい。30

#### 【0383】

(28) 前述した実施の形態では、SPリーチの実行前は、メイン画像表示装置9の中央下部の位置でタイマー画像95が表示され、SPリーチの実行中は、演出の妨げとなるないようにメイン画像表示装置9の左端部の位置でタイマー画像95が表示される場合を示した。しかし、逆にSPリーチの実行前は左端部の位置でタイマー画像95が表示され、SPリーチの実行中はタイマー表示91の更新を目立たせるためにメイン画像表示装置9の中央下部や液晶の真ん中に表示するようにしてもよい。また、SPリーチの実行前は、タイマー画像95の表示サイズを小さくし、SPリーチの実行中は、タイマー画像95の表示サイズを大きくしてもよい。40

#### 【0384】

(29) 前述した実施の形態では、特定演出としてSPリーチを示したが、特定演出はSPリーチ以外の演出であってもよい。たとえば、キャラクタ画像が表示される演出やステップアップ予告の演出であってもよく、特定演出が実行される場合と実行されない場合とで、タイマー画像95の表示態様が異なるものであればよい。

#### 【0385】

(30) 前述した実施の形態では、弱S Pリーチと強S Pリーチとが同じ変動時間内で実行されるようにしてもよい。たとえば、弱S Pリーチから強S Pリーチへと発展するパターンを設け、当該発展時に期間表示の表示態様を変更するようにしてもよい。

#### 【0386】

(31) 前述した実施の形態では、弱S Pリーチと強S Pリーチとで、期間表示の表示態様を変更するようにしてもよい。たとえば、大当たり期待度の高い強S Pリーチが実行される場合と、弱S Pリーチが実行される場合とでタイマー画像95の表示位置が異なるようにしてもよい。

#### 【0387】

(32) 前述した実施の形態では、期間表示の表示期間に応じて、期間表示の表示態様が変更されるようにしてもよい。たとえば、期間表示として10秒からカウントダウンを開始し、開始時の数字の表示態様は白色で、残り3秒となったときに数字の色を赤色に変化させるようにしてもよい。10

#### 【0388】

(33) 前述した実施の形態では、タイマー演出を先読み演出として実行してもよい。このような場合には、タイマー演出が実行されることで、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。また、先読み演出として、ターゲットの変動表示においてタイマー演出が実行されることを示唆する表示を行なってもよい。たとえば、ターゲットの保留表示に対して「タイマー演出準備中」等の表示を行ない、ターゲットの保留表示に対応した変動表示の実行中にタイマー演出が実行されることを示唆してもよい。このようにすれば、遊技者はターゲットの変動表示においてタイマー演出が実行されることを、ターゲットの変動表示が開始される前に知ることができるので、遊技の興奮が向上する。20

#### 【0389】

(34) 前述した実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、前述した実施の形態に示した各種の設定は、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表示手段における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出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。具体的には、スロットマシンにおいて設けられた演出表示装置等の表示装置において、タイマー表示が実行されるようにすればよい。また、演出表示装置とは別の役物にタイマー表示が表示されるようにしてもよい。また、スロットマシンにおいては、遊技者の動作を検出できるプッシュボタン等の操作手段を別途設けてよいし、操作レバーやスタートスイッチを用いて遊技者動作が検出されるようにしてもよい。30

#### 【0390】

(35) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当たり遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等の他の有利状態が含まれてもよい。40

#### 【0391】

(36) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、メイン画像表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27R, 27L等）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

#### 【0392】

(37) 前述の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マ50

イクロコンピュータ 560 が他の基板（たとえば、図 3 に示す音声出力基板 70 やランプドライバ基板 35 等、または音声出力基板 70 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 35 に搭載されている回路による機能とを備えた音 / ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 80 における演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 70 、ランプドライバ基板 35 、音 / ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことにより音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、メイン画像表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板 70 、ランプドライバ基板 35 または音 / ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ 100 が行なっていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ 100 が行なうようにしてもよく、または、音声出力基板 70 、ランプドライバ基板 35 、または、音 / ランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行なうようにしてもよい。

### 【0393】

(38) 前述した実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（たとえば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。このように 2 つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、1 つ目のコマンドを送信した後の 2 つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その 2 つ目のコマンドを受信したに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。ここで擬似連とは、本来は 1 つの保留記憶に対応する 1 回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。また、滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

### 【0394】

(39) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機 1 の動作をシミュレーションするゲーム機等の装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログ

10

20

30

40

50

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

#### 【0395】

(40) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

#### 【0396】

(41) 前述した実施の形態では、たとえば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような様にかぎられない。例えば、変動表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要なく、変動表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を変動表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その変動表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

#### 【0397】

(42) 前述した実施の形態では、「割合（比率、確率）」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合（比率、確率）」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

#### 【0398】

(43) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

#### 【0399】

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

#### 【符号の説明】

#### 【0400】

10

20

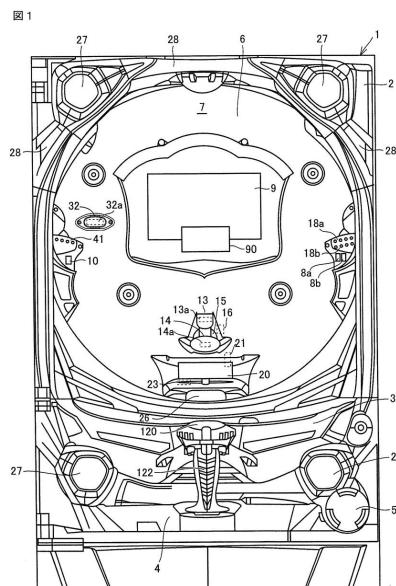
30

40

50

1 パチンコ遊技機、9 メイン画像表示装置、90 サブ画像表示装置、91 タイマー表示、92 LOCK 表示、95 タイマー画像、100 演出制御用マイクロコンピュータ、560 遊技制御用マイクロコンピュータ。

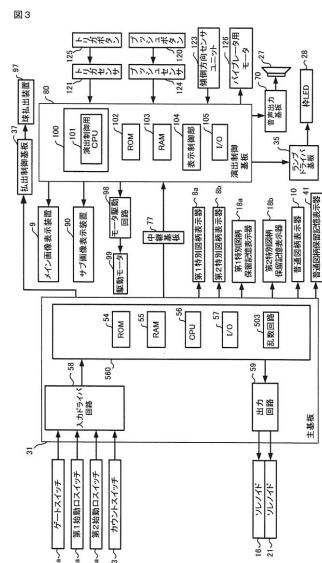
( 1 )



〔 义 2 〕

図2					
当り種別	当り後 大当たり率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当たり	低確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確立 大当たり	高確率 (変動100回までは)	高ベース (変動100回までは)	時短 (変動100回までは)	15回	29秒

( 3 )



〔 4 〕

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当たり判定用	10MHzで1回加算
ランダム1	0~9	大当たり判定用	0.002秒毎に1回加算
ランダム2	1~251	変動バーチャル種別判定用	0.002秒毎および終込処理余り時間に1回加算
ランダム3	1~220	変動バーチャル判定用	0.002秒毎および終込処理余り時間に1回加算
ランダム4	1~201	普通種別判定用	0.002秒毎に1回加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および終込処理余り時間に1回加算

【図5】

図5

大当たり判定値(ランダムR [0~85535]と比較)	
通常時(非複数時)	複数時
1020~1080,13320~13477(確率:1/300)	1000~1591,13320~15004(確率:1/30)

(B)第1特別因柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確実大当たり
大当たり因柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C)第2特別因柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確実大当たり
大当たり因柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

【図6】

図6

(a)通常状態がずれ時判定テーブル

ランダム2	変動パターン種別	ランダム3	変動パターン
範囲		範囲	
1~139	通常	1~220	通常変動(7秒)
140~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(30秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(40秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(50秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(60秒)

(b)時短状態がずれ時判定テーブル

ランダム2	変動パターン種別	ランダム3	変動パターン
範囲		範囲	
1~179	通常	1~220	通常変動(3秒)
180~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(30秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(40秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(50秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(60秒)

(c)通常大当たり時判定テーブル

ランダム2	変動パターン種別	ランダム3	変動パターン
範囲		範囲	
1~80	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
61~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(30秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(40秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(50秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(60秒)

(d)確実大当たり時判定テーブル

ランダム2	変動パターン種別	ランダム3	変動パターン
範囲		範囲	
1~40	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
41~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(30秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(40秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(50秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(60秒)

【図7】

図7

CODE EXT	名稱	内容
BD X X	変動パターン×指定	因柄の変動パターンの指定(×X=変動パターン番号)
BC 01	表示結果1指定(はづれ指定)	はづれに設定されていることの指定
BC 02	表示結果2指定(通常大当たり指定)	通常大当たりに決定していることの指定
BC 03	表示結果3指定(確実大当たり指定)	確実大当たりに決定していることの指定
BD 01	第1因柄変動指定	第1種別因柄の変動を開始するこの指定(第1種別因柄の変動開始指定)
BD 02	第2因柄変動指定	第2種別因柄の変動を開始するこの指定(第2種別因柄の変動開始指定)
BF 00	因柄確定指定	因柄の変動終了することの指定
BG 00	初期指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92 00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F 00	表示待ち指定	表示待ち(ディスプレイ)表示の指定
A0 01	大当たり開始指定	通常大当たり開始することの指定
A0 02	大当たり開始復旧指定	通常大当たり開始することの指定
A1 X X	大入り直立開放指定	XXで表示された大入り直立開放後表記確定(XX=0(H)~9(F))
A2 X X	大入り直立開放復旧指定	XXで表示された大入り直立開放後表記確定(XX=0(H)~9(F))
A3 01	大当たり終了指定	通常大当たり終了することの指定
A3 02	確実大当たり終了指定	確実大当たり終了することの指定
A4 01	第1始動入賞指定	第1始動入賞が決ったことの指定
A4 02	第2始動入賞指定	第2始動入賞が決ったことの指定
B0 00	通常状態指定	通常状態が通常状態であることの指定
B0 01	時短状態指定	時短状態が時短状態であることの指定
B0 02	確実状態指定	確実状態が確実状態であることの指定
C0 X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1 00	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C2 X X	算出指定マップ	算出入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定
C3 X X	変動種別マップ	算出入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

【図8】

図8

保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第3保留記憶数=2に応じた保存領域	第4保留記憶数=2に応じた保存領域	第5保留記憶数=3に応じた保存領域	第6保留記憶数=3に応じた保存領域	第7保留記憶数=4に応じた保存領域	第8保留記憶数=4に応じた保存領域

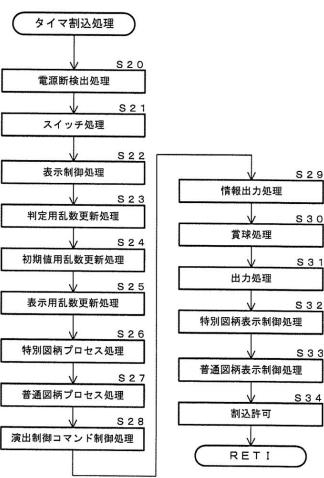
(A)保留特定領域

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

(B)保存領域

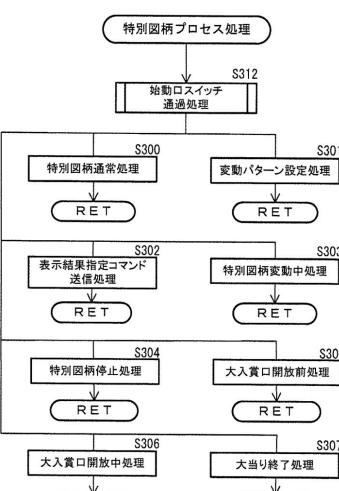
【図9】

図9

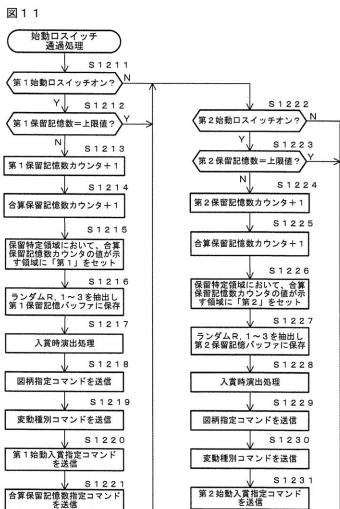


【図10】

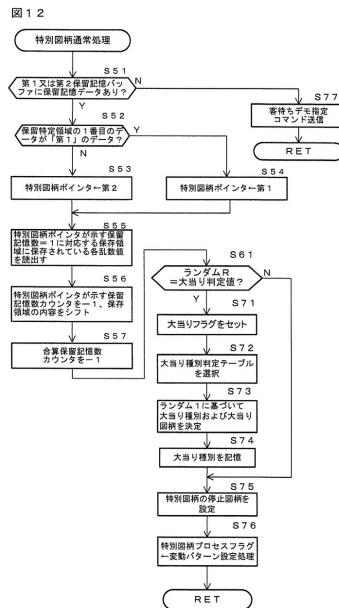
図10



【 図 1 1 】

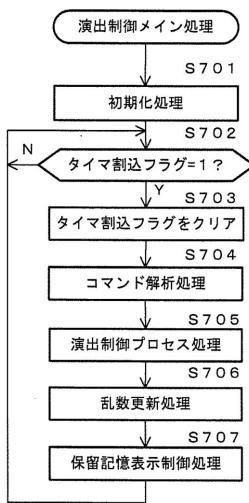


【図12】



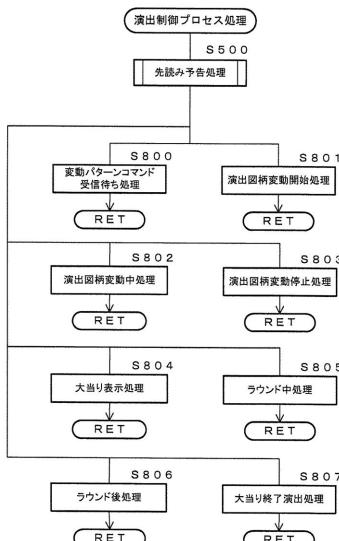
【 図 1 3 】

図 1 3

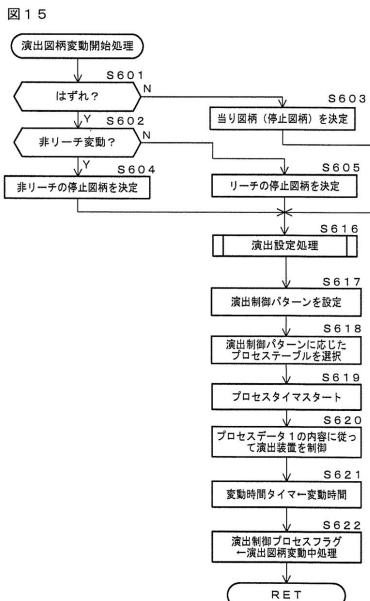


【図14】

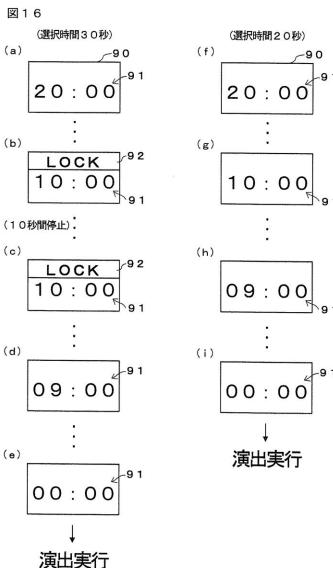
☒ 1 4



【図15】

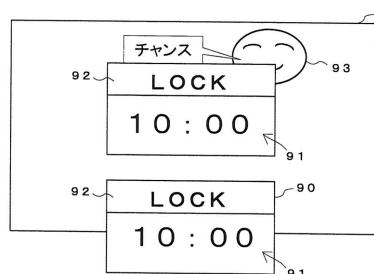


【図16】



【図17】

図17



【図18】

図18

(A) 大当り時タイマー演出実行決定テーブル

タイマー演出の実行	SR2(個数90)
あり	60
なし	30

(B) はずれ時タイマー演出実行決定テーブル

タイマー演出の実行	SR2(個数90)
あり	30
なし	60

【図19】

図19

タイマー秒数決定テーブル

変動時間(秒)	タイマー選択時間(秒)	SR3(個数60)
30	5	30
	10	30
40	10	30
	20	30
50	20	30
	30	30
60	30	30
	40	30

【図20】

図20

タイマー個数決定テーブル

タイマー選択時間(秒)	タイマー個数(個)	SR3-1(個数110)
5	1	100
	2	10
10	1	80
	2	20
20	1	80
	2	30
30	1	70
	2	40
40	1	60
	2	50

【図21】

図21

(A) 大当り時フリーズ演出実行決定テーブル

フリーズ演出の実行	SR4(個数80)
あり	50
なし	30

(B) はずれ時フリーズ演出実行決定テーブル

フリーズ演出の実行	SR4(個数80)
あり	30
なし	50

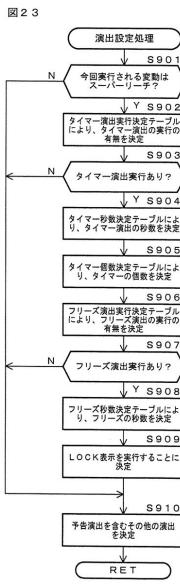
【図22】

図22

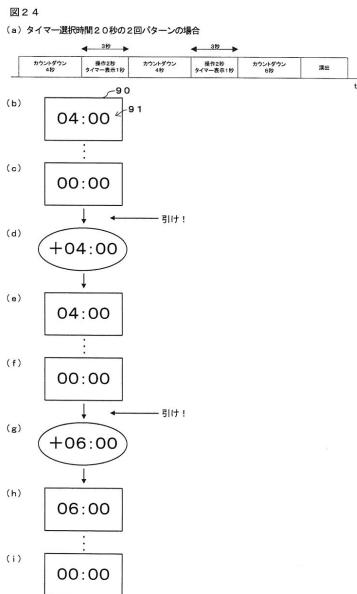
フリーズ秒数決定テーブル

タイマー選択時間(秒)	フリーズ時間(秒)	タイマー開始時のタイマー表示値	タイマーLOCK時のタイマー表示値	SR5(個数40)
5	3	7:00	4:00	10
10	5	5:00	3:00	30
20	5	15:00	8:00	10
	10	10:00	5:00	30
30	10	20:00	10:00	10
	15	15:00	8:00	30
40	15	25:00	15:00	10
	20	20:00	10:00	30

【図23】



【図24】



【図25】

図25

(A) 大当たり時特別パターン実行決定テーブル

特別パターンの実行	SR6(個数70)
あり	50
なし	20

(B) はずれ時特別パターン実行決定テーブル

特別パターンの実行	SR6(個数70)
あり	20
なし	50

【図26】

図26

(A) 大当たり時特別パターン内容決定テーブル

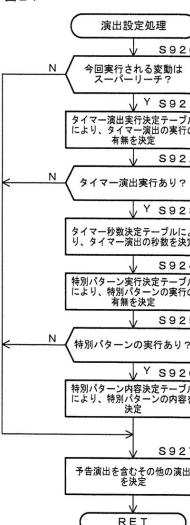
タイマー選択 時間(秒)	特別パターン内容	表示内容	SR7(個数50)
5	1回パターン	1:00→引け(3S)→+1:00	50
	1回パターン	3:00→引け(3S)→+4:00	20
	2回パターン	1:00→引け(3S)→+1:00→引け(3S) →+2:00	30
20	1回パターン	8:00→引け(3S)→+9:00	20
	2回パターン	4:00→引け(3S)→+4:00→引け(3S) →+6:00	30
	1回パターン	13:00→引け(3S)→+14:00	5
30	2回パターン	8:00→引け(3S)→+8:00→引け(3S) →+5:00→引け(3S)→+6:00	15
	3回パターン	5:00→引け(3S)→+6:00→引け(3S) →+5:00→引け(3S)→+6:00	30
	1回パターン	18:00→引け(3S)→+19:00	5
40	2回パターン	11:00→引け(3S)→+11:00→引け(3S) →+12:00	15
	3回パターン	7:00→引け(3S)→+7:00→引け(3S) →+7:00→引け(3S)→+10:00	30

(B) はずれ時特別パターン内容決定テーブル

タイマー選択 時間(秒)	特別パターン内容	表示内容	SR7(個数50)
5	1回パターン	1:00→引け(3S)→+1:00	50
	1回パターン	3:00→引け(3S)→+4:00	30
	2回パターン	1:00→引け(3S)→+1:00→引け(3S) →+2:00	20
20	1回パターン	8:00→引け(3S)→+9:00	30
	2回パターン	4:00→引け(3S)→+4:00→引け(3S) →+6:00	20
	1回パターン	13:00→引け(3S)→+14:00	30
30	2回パターン	8:00→引け(3S)→+8:00→引け(3S) →+8:00	15
	3回パターン	5:00→引け(3S)→+5:00→引け(3S) →+5:00→引け(3S)→+6:00	5
	1回パターン	18:00→引け(3S)→+19:00	30
40	2回パターン	11:00→引け(3S)→+11:00→引け(3S) →+12:00	15
	3回パターン	7:00→引け(3S)→+7:00→引け(3S) →+7:00→引け(3S)→+10:00	5

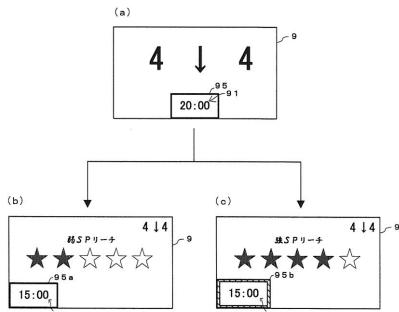
【図27】

図27



【図28】

図28



【図29】

図29

(A) 大当り時スーパーリーグ演出内容決定テーブル

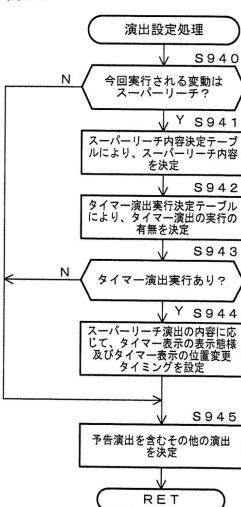
スーパーリーグ演出内容	SR8(個数100)
第1弱SPリーグ	10
第2弱SPリーグ	20
第1強SPリーグ	30
第2強SPリーグ	40

(B) はずれ時スーパーリーグ演出内容決定テーブル

スーパーリーグ演出内容	SR8(個数100)
第1弱SPリーグ	40
第2弱SPリーグ	30
第1強SPリーグ	20
第2強SPリーグ	10

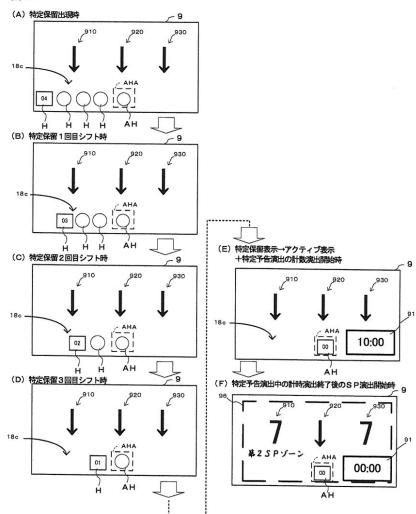
【図30】

図30



【図31】

図31



---

フロントページの続き

審査官 辻野 安人

(56)参考文献 特開2016-158877(JP,A)

特開2016-010508(JP,A)

特開2015-213668(JP,A)

特開2015-136418(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2