

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6426656号
(P6426656)

(45) 発行日 平成30年11月21日(2018.11.21)

(24) 登録日 平成30年11月2日(2018.11.2)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 60 頁)

(21) 出願番号 特願2016-105776 (P2016-105776)
 (22) 出願日 平成28年5月27日 (2016.5.27)
 (65) 公開番号 特開2016-221273 (P2016-221273A)
 (43) 公開日 平成28年12月28日 (2016.12.28)
 審査請求日 平成29年7月11日 (2017.7.11)
 (31) 優先権主張番号 特願2015-109588 (P2015-109588)
 (32) 優先日 平成27年5月29日 (2015.5.29)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(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 100182707
 弁理士 小原 博生
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、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、
 未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段
 と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段
 と、

保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に応じて、該判定手段の判定対象となった保留情報に対応する
 保留表示の表示態様を、特定態様に変化させることができ特定態様表示手段と、

保留表示の表示態様を前記特定態様に変化させるかに関する特定演出を実行可能な特定
 演出手段と、を備え、

前記特定態様の保留表示として、第1特定態様の保留表示と、前記第1特定態様の保留
 表示より前記有利状態に制御される期待度の高い第2特定態様の保留表示とを含み、

前記特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化させるかに関する第1特定演
 出と、保留表示を前記第2特定態様に変化させるかに関する第2特定演出とを含み、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出の実行後、当該保留表示に対して再度特定演出を実行可能であり、

前記特定演出として、保留表示の表示態様の変化割合が異なる複数パターンの演出を

10

20

実行可能であり、

前記再度実行される特定演出において、前記第2特定演出は、前記第1特定演出に比べて実行されやすい

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。 10

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献1に示すように、遊技機において、保留表示の表示態様を変化させる際に、該保留表示に対して実行される保留変化演出の種類に応じて、該保留表示の変化後における表示態様が異なるものが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-245158号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、前記特許文献1では、ターゲットである保留表示の保留変化演出に失敗した場合には、該失敗以降の変動で当該保留表示の表示態様が変化することがなかったため、失敗となった時点で当該保留表示の表示態様の変化に対する期待が持てなくなるという問題があった。

【0005】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、保留変化演出（本願発明では特定演出）が失敗した後であっても、保留表示の表示態様の変化に対する遊技者の期待が途切れないうる、遊技機を提供することにある。 30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を探る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0007】

手段Aに係る発明は、

可変表示を行い、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、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、

保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に応じて、該判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示の表示態様を、特定態様に変化させることができる特定態様表示手段と、

保留表示の表示態様を前記特定態様に変化させるかに関する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定態様の保留表示として、第1特定態様の保留表示と、前記第1特定態様の保留

50

表示より前記有利状態に制御される期待度の高い第2特定態様の保留表示とを含み、
前記特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化させるかに関する第1特定演出と、保留表示を前記第2特定態様に変化させるかに関する第2特定演出とを含み、
前記特定演出実行手段は、

前記特定演出の実行後、当該保留表示に対して再度特定演出を実行可能であり、

前記特定演出として、保留表示の表示態様の変化割合が異なる複数パターンの演出を実行可能であり、

前記再度実行される特定演出において、前記第2特定演出は、前記第1特定演出に比べて実行されやすいことを特徴とする遊技機である。

また手段1に係る発明は、

遊技領域(7)に設けられた始動領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)を遊技媒体(遊技球)が通過した後に開始条件(保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄及び第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、各々を識別可能な複数種類の識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果(大当たり表示結果)が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限記憶数(第1特別図柄と第2特別図柄のそれぞれについて4)の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段(第1保留記憶バッファ,第2保留記憶バッファ)と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段(第1保留記憶表示部18c,第2保留記憶表示部18d)と、

前記開始条件が成立したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段(S61,S71の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段(S220の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を、第1特定態様(青保留表示18B)又は第2特定態様(赤保留表示18R)の特定態様にすることが可能な特定態様表示手段(S506で保留表示を特定態様にする演出制御用マイクロコンピュータ100)と、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出として、保留表示を前記第1特定態様に変化可能な第1特定演出(白保留表示18Wに青い矢95BB,95BSが刺さって青保留表示18Bに変化する、又は、刺さらずに変化しない)と、保留表示を前記第2特定態様に変化可能な第2特定演出(白保留表示18Wに赤い矢95RB,95RSが刺さって赤保留表示18Rに変化する、又は、刺さらずに変化しない)とを実行可能な特定演出実行手段(S727で保留表示の変化パターンを決定し、S501で先読み予告設定処理を行い、S506で先読み予告を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出の実行により保留表示が前記第1特定態様に変化しなかった場合(青い矢で保留表示が変化しない「青失敗」の場合)に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行する(「青失敗」の後に、「赤成功」、「青成功」、又は「青失敗」となるように、変化パターンを設定し、S727で該変化パターンの実行を決定する)ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、第1特定演出の実行により保留表示が第1特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行するので、保留表示の表示態様の変化に対する遊技者の期待が途切れないようにすることができる。

また手段 2 に係る発明は、

手段 1 に記載した遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合において当該保留表示に対して再度実行する特定演出としては、前記第 1 特定演出の実行割合を低くする（例えば図 3 3 (a) の保留 2 個時に示すように、第 1 段階で青失敗の後の第 2 段階で、青成功の実行割合（大当たり時に 2 . 9 % , スーパーリーチはいずれ時に 6 . 5 % ）は、赤成功の実行割合（大当たり時に 17 . 5 % , スーパーリーチはいずれ時に 7 . 5 % ）よりも低い）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合には、該変化しなかった第 1 特定演出の実行割合が低くされることにより、該第 1 特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。 10

【 0 0 0 9 】

また手段 3 に係る発明は、

手段 1 に記載した遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合において当該保留表示に対して再度実行する特定演出としては、前記第 2 特定演出の実行割合を高くする（例えば図 3 3 (a) の保留 2 個時に示すように、第 1 段階で青失敗の後の第 2 段階で、赤成功の実行割合（大当たり時に 17 . 5 % , スーパーリーチはいずれ時に 7 . 5 % ）は、青成功の実行割合（大当たり時に 2 . 9 % , スーパーリーチはいずれ時に 6 . 5 % ）よりも高い）ことを特徴とする遊技機である。 20

これによれば、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合には、該変化しなかった第 1 特定演出以外の第 2 特定演出の実行割合が高くされることにより、該第 1 特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

また手段 4 に係る発明は、

手段 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該特定判定手段の判定対象となった保留情報に 30 対応する保留表示を、特殊態様（白保留表示 18 W ）にすることが可能な特殊態様表示手段（ S 7 2 9 の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ 100 ）をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記特殊態様の保留表示に対して、前記特定演出を実行する（変化パターン決定テーブルの実施例 1 , 2 において、保留 1 個以上の場合には、入賞時に変化する白保留表示 18 W に対して、特定演出を実行する）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特殊態様の保留表示に対して特定演出が実行されるので、実行対象を分かり易くすることができる。

【 0 0 1 1 】

また手段 5 に係る発明は、

手段 1 ~ 4 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

前記第 1 特定態様による保留表示に対応する保留情報に基づいて前記特定遊技状態に制御される期待度は、前記第 2 特定態様による保留表示に対応する保留情報に基づいて前記特定遊技状態に制御される期待度よりも高い（図 1 9 (b) に示すように、最終表示態様が第 1 特定態様の青である場合の大当たり期待度（ 80 . 0 % ）は、最終表示態様が第 2 特定態様の赤である場合の大当たり期待度（ 32 . 8 % ）よりも高い）ことを特徴とする遊技機である。 40

これによれば、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、第 2 特定態様に変化しやすい第 2 特定演出を実行することにより、特定演出が成功する難易度を下げて、特定演出の成功に期待を持たせることができる。 50

【0012】

また手段6に係る発明は、

手段1～4のいずれか1つに記載した遊技機であって、

前記第1特定態様による保留表示に対応する保留情報に基づいて前記特定遊技状態に制御される期待度は、前記第2特定態様による保留表示に対応する保留情報に基づいて前記特定遊技状態に制御される期待度よりも低い(図19(a))に示すように、最終表示態様が第1特定態様の青である場合の大当たり期待度(30.9%)は、最終表示態様が第2特定態様の赤である場合の大当たり期待度(70.0%)よりも低い)ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、第1特定演出の実行により保留表示が第1特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、第2特定態様に変化すれば特定遊技状態に制御される期待度が高い第2特定演出を実行することにより、第1特定演出の失敗に対する失望感を薄らせることができる。

【0013】

また手段7に係る発明は、

手段1～6のいずれか1つに記載した遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて、前記特定演出の実行により保留表示の表示態様が変化しない割合を異ならせる(例えば図20において、保留2個時に入賞した場合に青失敗となる割合(R2-2の25%)と、保留3個時に入賞した場合に青失敗となる割合(R3-2, R3-5～8の65%)とが異なる。また図21において、保留2個時に入賞した場合に青失敗となる割合(B2-2の10%)と、保留3個時に入賞した場合に青失敗となる割合(B3-2, 4～6の20%)とが異なる)ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、記憶されている保留情報の数に応じて特定演出が失敗する割合が異なるので、該保留情報の数に注目させることができる。

【0014】

さらに手段8に係る発明は、

手段1～7のいずれか1つに記載した遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、保留表示の表示態様が変化する割合が異なる演出(変化割合が高い、太い矢95RB又は95BBを表示する演出と、変化割合が低い、細い矢95RS又は95BSを表示する演出)を実行可能であり、

前記保留表示の表示態様が変化する割合が高い演出を実行して保留表示の表示態様が変化しなかったときに、当該保留表示を対象として前記保留表示の表示態様が変化する割合が低い演出が実行されることを制限する(太い矢で演出失敗した場合には、細い矢での再演出を実行しない)特定演出制限手段(S513でYESとなったときにS518を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備えることを特徴とする遊技機である。

これによれば、保留表示の表示態様が変化する割合が高い演出を実行して保留表示の表示態様が変化せずに、遊技者が落胆しているにもかかわらず、当該保留表示を対象として保留表示の表示態様が変化する割合が低い演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【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及び大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図7】遊技制御用マイクロコンピュータ側での保留記憶に対応する乱数等のデータを保存する領域である保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図10】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11】入賞時判定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】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図14】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図15】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図16】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図17】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。

【図18】演出制御用マイクロコンピュータ側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。

【図19】最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。

【図20】変化パターン決定テーブルの実施例1を示す説明図である。

【図21】変化パターン決定テーブルの実施例2を示す説明図である。

【図22】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図23】先読み予告設定処理を示すフローチャートである。

【図24】演出態様決定テーブルを示す説明図である。

【図25】保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。

【図26】図25に続く図(その1)である。

【図27】図25に続く図(その2)である。

【図28】図26,図27に続く図である。

【図29】保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図の変形例である。

【図30】変化パターン決定テーブルの変形例1を示す説明図である。

【図31】変化パターン決定テーブルの変形例2を示す説明図である。

【図32】変化パターン決定テーブルの変形例3を示す説明図である。

【図33】第1特定演出の失敗後における第1特定演出又は第2特定演出の実行割合を示す説明図であり、(a)は実施例、(b)は変形例である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

[第1の実施の形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。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、コイン遊技機等の他の遊技機であってもよく、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことに基づいて各自を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であればどのような遊技機であってもよい。

【0017】

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は当たり種別表である。

【0018】

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。

10

20

30

40

50

【0019】

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、及び、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。

【0020】

余剰球受皿(下皿)4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例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(例えば左手等)で把持した状態において、所定の操作指(例えば人差し指等)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。

10

【0021】

打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置(例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120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、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

20

【0022】

なお、本実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段の一例として、プッシュボタン120と、トリガボタン125を有するスティックコントローラ122とを設けた例を示した。しかし、これに限らず、操作手段としては、プッシュボタン120とスティックコントローラ122とのいずれか1つのみを設けてもよい。また、操作手段としては、レバースイッチ、及び、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

30

【0023】

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)可能な演出表示装置9が設けられている。遊技領域7における演出表示装置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。

【0024】

第1特別図柄表示器8a及び第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字及び文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で構成されている。演出

40

50

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特別図柄又は第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。このような表示領域には、例えば「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領域が形成される。

【0025】

第1特別図柄表示器8a及び第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。演出表示装置9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演出表示装置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演出表示装置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なることができる。10

【0026】

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、又は、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、演出表示装置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。

【0027】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例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（例えば左中右の図柄が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、又は、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、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。）で行われる演出をリーチ演出という。20

【0028】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置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が継続している表示状態、又は、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。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、例えば、左、右の図柄表示領域で同じ図柄が停止し、中の図柄表示領域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、右の図柄表示領域で停止された図柄は、リーチ形成図柄、又は、リーチ図柄と呼ばれる。30

【0029】

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、演出表示装置9の背景画像の表示態様（例えば、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態様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う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。40

【0030】

演出表示装置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（例えば7セグメントLED）で実現されている。また、演出表示装置9の右方（第1特別図柄表示器50

8 a 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)8 bが設けられている。第2特別図柄表示器8 b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(例えば7セグメントLED)で実現されている。

【0031】

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

【0032】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8 a, 8 b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。

10

【0033】

第1特別図柄又は第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(第1実行条件)又は第2始動条件(第2実行条件)が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13又は第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(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄及び第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。本実施の形態では、特別図柄の変動表示に関し、第1特別図柄による第1実行条件と、第2特別図柄による第2実行条件との両方が成立しているときには、第2特別図柄の変動表示の開始条件が、第1特別図柄の変動表示の開始条件よりも優先的に成立し、第2特別図柄の変動表示が優先的に実行される。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)を最終的に停止表示させることである。

20

【0034】

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

30

【0035】

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14 a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。従って、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(即ち、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又は始動口ということがある。

40

【0036】

第2特別図柄表示器8 bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数即ち第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18 bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18 b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8 b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。

50

【0037】

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即ち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶又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。

【0038】

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（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第1特別図柄の変動表示が開始可能となる第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、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。即ち、第1特別図柄及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。

10

20

【0039】

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（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第2特別図柄の変動表示が開始可能となる第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、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。即ち、第2特別図柄及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。

【0040】

30

演出表示装置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、及び第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う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たり表示結果とし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。

【0041】

40

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

【0042】

これら第1保留記憶表示部18c及び第2保留記憶表示部18dでは、保留記憶に対応する保留表示が、通常態様（例えば灰色），特殊態様（図25に示す白保留表示18W），第1特定態様（図26，図27に示す青保留表示18B），第2特定態様（図26，図

50

27に示す赤保留表示18R)で表示される。

【0043】

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。

【0044】

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(以下、単にRともいう)。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。

10

【0045】

演出表示装置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(例えば7セグメントLED)で実現されている。即ち、普通図柄表示器10は、0~9の数字(又は、記号)を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。

20

【0046】

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。例えば、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、即ちゲートスイッチ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。

30

【0047】

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の外側の左右上部及び左右下部には、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LED28が設けられている。

【0048】

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)。

40

【0049】

図2の当たり種別表においては、大当たりにおける当たりの種別ごとに、大当たり遊技終了後の大当たり確率/ベース、大当たりにおける開放回数(ラウンド数)、及び、各ラウンドの開放時間が示されている。図2に示すように、この実施の形態では、大当たり種別として、通常大当たり、確変大当たり、及び、突然確変大当たり(以下「突確大当たり」ともいう)が設けられている。

【0050】

大当たりに当選すること(始動入賞したに基づく大当たり判定の結果、大当たりとすることが決定されたこと)により、大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な特定遊技状態である。大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置2

50

0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のラウンド開放時間が経過したこと、又は、所定個数（例えば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の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における所定の開放回数（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0051】

本実施の形態においては、ラウンド開放時間は、通常大当たり、確変大当たり、及び、突確大当たりのそれぞれについて、29秒、29秒、及び、0.5秒である。また、開放回数は、通常大当たり、確変大当たり、及び、突確大当たりのそれぞれについて、15回、15回、及び、2回である。

10

【0052】

このように、突確大当たりは、大入賞口の開放時間が極めて短く、実質的に大入賞口に入賞することが不可能であり、実質的に賞球（入賞に対して払出される景品球）が得られない大当たりである。なお、突確大当たりは、賞球が得られる大当たりであってもよい。

【0053】

大当たり遊技状態の後には、大当たり確率として、通常の確率のままの低確率状態、又は、確率が向上させられる高確率状態（確率変動状態、略して、確変状態ともいう）に制御される。高確率状態は、特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態の1つである。

【0054】

20

本実施の形態においては、確変大当たり及び突確大当たりの場合、高確率状態に制御され、通常大当たりの場合、低確率状態に制御される。なお、本実施の形態において、高確率状態は、特別図柄の変動表示が100回行われるまで又は次回大当たりが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続する。しかし、これに限定されず、高確率状態は、次回、大当たりとなるまで継続するようにしてもよい。

【0055】

また、大当たり遊技状態の後には、ベースが高ベースに制御される。ベースとは、発射球数に対する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。高ベース状態は、特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態の1つである。なお、大当たり遊技状態の後に、大当たりの種類によって、ベースが高ベース状態又は低ベース状態に制御されるようにしてもよい。

30

【0056】

本実施の形態においては、大当たり後のベースは、通常大当たり、確変大当たり及び突確大当たりのいずれについても、高ベースである。なお、本実施の形態においては、高ベース状態は、特別図柄の変動表示が、100回、行われるまで、又は、次回大当たりが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続する。しかし、これに限定されず、高ベース状態は、次回、大当たりとなるまで継続するようにしてもよい。この場合、高確率状態中であることを前提として高ベース状態に制御される。

【0057】

高ベース状態に制御する方法として、例えば、時短状態に付随して電チューサポート制御状態に制御する方法がある。時短状態とは、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状態のことである。電チューサポート制御状態とは、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）する状態のことである。可変入賞球装置15、即ち、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るため、電チューサポート制御と呼ばれる。

40

【0058】

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）、及び、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）が行われる。このような制御が行われると、当該制御が行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や演出表示装置9における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第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及び／又は第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

【0059】

なお、電チューサポート制御としては、前述の普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、及び、開放回数増加制御のうちのいずれか1つの制御を実行することにより高ベース状態を実現させるものでもよい。また、電チューサポート制御としては、前述の普通図柄短縮制御、普通図柄確変制御、開放時間延長制御、及び、開放回数増加制御のうち、いずれか2つの制御の任意の組合せ、又は、いずれか3つの制御の任意の組合せにより高ベース状態を実現させるものでもよい。

【0060】

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

【0061】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態及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」、「高確低ベース状態」、及び、「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。「高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低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

【0062】

また、本実施の形態では、特別遊技状態として、時短状態及び高ベース状態に制御される場合がある。このように、時短状態及び高ベース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たり遊技が行われる可能性が高まる。時短状態及び高ベース状態は、制御の開始条件及び終了条件が同じであるので、時短状態及び高ベースに制御されている状態を、時短状態という用語で代表して示す場合があり、高ベース状態という用語で代表して示す場合がある。

40

【0063】

なお、大当たりの他に、突確大当たりと同様の開放回数及び開放時間による開放パターンで大入賞口を開放する小当たりを設けてもよい。小当たりとなったときには、小当たり遊技状態終了後に、大当たり確率とベースとがともに、小当たり遊技状態の開始前に対して変更されないようにする。このような小当たりを設ければ、突確大当たりと小当たりとのそれぞれの当たり遊技状態の終了後に確変状態となっているか否かを報知しないときには、開放パターンを見て突確大当たりと小当たりとのいずれが実行されたことが遊技者に認識されてしまったときでも、同じ開放パターンとなる当たりが2種類あるので、確変状態となっているか否かが遊技者にとって把握しにくいものとなるため、実際には確変状態となっていないときでも遊技者の確変状態に対する期待感を高めることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

50

【0064】

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、払出制御基板37及び演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（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、プログラムに従って制御動作を行うCPU56及び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及び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。10

【0065】

また、RAM55は、その一部又は全部が電源基板（図示せず）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。即ち、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の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即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。20

【0066】

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

【0067】

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（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読み出（抽出）時であることに基づいて、読み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

【0068】

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、及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からの指令に従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

【0069】

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及び普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

【0070】

演出制御基板80は、演出制御用マイクロコンピュータ100、ROM102、RAM103、VDP109、及び、I/Oポート部105等を搭載している。ROM102は、表示制御等の演出制御用のプログラム及びデータ等を記憶する。RAM103は、ワークメモリとして使用される。ROM102及びRAM103は、演出制御用マイクロコン50

ピュータ100に内蔵されてもよい。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100と共に動して演出表示装置9の表示制御を行う。

【0071】

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、演出表示装置9の変動表示制御を行う他、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う等、各種の演出制御を行う。

【0072】

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、入力ポート(図示せず)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、入力ポート(図示せず)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、入力ポート(図示せず)を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート(図示せず)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。

【0073】

図4は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダムR：大当たりにするか否かを判定する当た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、2R通常大当たり、2R確変大当たり、及び、15R確変大当たりのいずれかの種別)及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たりを発生させるか否か決定する(普通図柄当たり判定用)。(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)。

【0074】

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、15R確変大当たり、2R確変大当たり、及び、2R通常大当たりという複数の種別が含まれている。従って、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値に基づいて、大当たりとする決定がされたときには、大当たり種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当たりの種別が、これらいずれかの大当たり種別に決定される。さらに、大当たりの種別が決定されるときに、同時に大当たり種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当たり図柄も決定される。従って、ランダム1は、大当たり図柄決定用乱数である。

【0075】

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ず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態様の特徴に従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又は複数の変動パターンが属している。

【0076】

図5は、大当たり判定テーブル及び大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54

10

20

30

40

50

に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、即ち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0077】

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通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値又は第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たことにより、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又は第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当たりとする判定がなされる。

【0078】

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、特別図柄に関して当たり（通常大当たり、又は、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。

【0079】

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。

【0080】

図5(B)、及び、図5(C)の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、当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突確大当たり」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。

【0081】

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」、「突確大当たり」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。

【0082】

また、図5(B), (C)に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄及び第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。「確変大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄及び第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。「通常大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄及び第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。「突確大当たり」に対応した判定値は、第1特別図柄の大当たり図柄の「5」に対応した判定値としても設定されている。

【0083】

このような大当たり種別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、大当り

10

20

30

40

50

種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0084】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとでは、高確率状態となる大当りに決定される割合が同じであるが、第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、大当り遊技状態におけるラウンド数が多い大当り(15ラウンドの大当り)が選択される割合が高く、また、大当り遊技状態における実質的な入賞可能数が多い大当り(15ラウンドの大当り)が選択される割合が高い。従って、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、大当りとなったときに、大入賞口への入賞に関して遊技者にとって有利度合いが高い(例えば、実質的に入賞可能なラウンド数が多い、実質的な入賞可能数が多い等)有利状態としての大当り遊技状態に制御される。 10

【0085】

なお、この実施の形態では、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいて、突確大当りが選択されない例を示した。しかし、これに限らず、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルにおいては、突確大当りが選択可能であるが、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも突確大当りの選択割合が高くなるようにデータを設定してもよい。

【0086】

図6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。図6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称及びコマンドの指定内容との関係が示されている。演出制御コマンドの遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6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。 20

【0087】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(XXは、変動パターン番号であり、コマンド80XXは、それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、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。変動パターンコマンドは変動パターンを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、変動パターンごとに異なる変動パターンコマンドが送信される。「(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もある。従って、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置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

【0088】

コマンド8C01(H)~8C04(H)は、大当りとするか否か、及び大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0089】

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。 40

【0090】

コマンドA001~A003(H)は、大当りの種別(通常大当り、確変大当り、突確大当り)ごとに大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【0091】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。大入賞口開放中指定コマ 50

ンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 (H)) が送信され、大当り遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 A (H)) が送信される。 A 2 X X (H) は、 X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第 1 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 1 (H)) が送信され、大当り遊技中の第 1 0 ラウンドを終了する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放後指定コマンド (A 3 0 A (H)) が送信される。

【 0 0 9 2 】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 3 (H) は、大当りの種別 (通常大当り、確変大当り、突確大当り) ごとに大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【 0 0 9 3 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低確率 / 低ベース状態) 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 0 9 4 】

コマンド C 0 0 1 (H) は、第 1 始動口に始動入賞し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 C 0 0 2 (H) は、第 2 始動口に始動入賞したことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 0 9 5 】

コマンド C 2 X X (H) 及びコマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド (入賞時判定結果指定コマンド) である。第 1 始動口の場合、 X X は 0 1 、第 2 始動口の場合、 X X は 0 2 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、大当りとなるか否か、及び、大当りの種別の判定結果を示す表示結果先読みコマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、どのような変動パターンとなるかを示す変動パターン先読みコマンドである。第 1 始動口の場合、 X X は 0 1 、第 2 始動口の場合、 X X は 0 2 である。

【 0 0 9 6 】

これらの表示結果先読みコマンド及び変動パターン先読みコマンドは、始動入賞が発生した際に送信されるコマンドである。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞発生時にランダム 1 ~ ランダム 3 の乱数を抽出して保留記憶情報として格納するが、その際に併せてそれらの乱数を判定することによって、その保留情報に基づく変動の変動パターンや当り外れの結果を判定する。これを “ 先読み ” と称する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、その先読み結果に基づいた示結果先読みコマンド及び変動パターン先読みコマンドを演出制御基板 8 0 へ送信する。

【 0 0 9 7 】

変動パターンには、変動時間、リーチとなるか否か、リーチの種類、大当りとなるか否かなどに応じた複数種類の変動パターンがある。「リーチはずれ」の変動パターンとは、表示結果がリーチ図柄を形成するが、全図柄の表示結果の組合せとしてはずれ表示結果である表示結果又はそのような表示結果を導出する変動パターンをいう。

【 0 0 9 8 】

変動パターンの種別は、例えば、「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチ」、「ロングリーチ」、及び、「スーパーリーチ」などという複数の種別に分けられている。「非リーチはずれ」の種別は、リーチとならずにはずれとなる種別である。「スーパーリーチ」の

10

20

30

40

50

種別は、前述したように、大当りが発生し易いように設定される種別である。「ノーマルリーチ」の種別は、スーパーリーチの種別と比較して、大当りが発生し難いように設定される種別のうち、変動時間が比較的短い種別である。「ロングリーチ」の種別は、スーパーリーチの種別と比較して、大当りが発生し難いように設定される種別のうち、変動時間がノーマルリーチよりも長い種別である。遊技制御用マイクロコンピュータ560のROM54には、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）と選択する変動パターン種別との対応関係を示す変動パターン種別決定テーブルが記憶されている。

【0099】

変動パターン種別決定テーブルとしては、表示結果がはずれとなるときに用いるテーブルと、表示結果が確変大当りとなるときに選択されるテーブルと、表示結果が突破大当りとなるときに選択されるテーブルと、表示結果が通常大当りとなるときに選択されるテーブルとが設けられている。例えば、はずれとなるときに用いる変動パターン種別決定テーブルにおいては、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）の判定値が、非リーチはずれの変動パターン種別については0～99、ノーマルリーチの変動パターン種別については100～199、ロングリーチの変動パターン種別については200～229、スーパーリーチの変動パターン種別については230～251といったように定められている。

10

【0100】

各変動パターン種別決定テーブルでは、選択可能な変動パターン種別の各々に、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）が割振られている。

20

【0101】

変動パターン種別のそれぞれには、1又は複数の変動パターンが属している。例えば、「非リーチはずれ」の変動パターン種別には、リーチ無しA、リーチ無しB、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別には、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、「ロングリーチ」の変動パターン種別には、ロングリーチA、ロングリーチB、「スーパーリーチ」の変動パターン種別には、スーパーリーチA、スーパーリーチBのそれぞれの変動パターンが属している。種別が同じで異なる変動パターンは、変動時間が（他の種別にならない程度）異なったり、演出の内容が異なったりする。遊技制御用マイクロコンピュータ560のROM54には、各変動パターン種別ごとに、変動パターン決定用の乱数値（ランダム3）と選択する変動パターンとの対応関係を示す変動パターン決定テーブルが記憶されている。

30

【0102】

変動パターンを選択決定するときには、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定した後に、変動パターン決定用の乱数値（ランダム3）を用いて変動パターンが決定される。

【0103】

また、前述したような変動パターンの決定に用いるテーブル（変動パターン種別決定用のテーブル及び変動パターン決定用のテーブル）には、通常状態（低ベース状態）時用のテーブルと、時短状態（高ベース状態）時用のテーブルとがある。変動パターンの決定は、遊技状態に応じてこれらテーブルを使い分けて行われる。例えば、時短状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルは、通常状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルと比較して、例えば、リーチとなる変動パターン（特に、スーパーリーチの変動パターン）のような比較的長い変動時間の変動パターンを選択する割合が低くなるようにデータが設定されている。このような割合で変動パターンが選択されるため、結果的に時短状態時には、通常状態時（非時短状態時）と比べて平均変動時間が短くなる。

40

【0104】

なお、時短状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルは、通常状態時の変動パターンの決定に用いるテーブルと比較して、各変動パターンの選択割合が同じであるが、各変動パターンの変動時間が通常状態時の場合と比べて短いものとしてもよい。例えば、時短状態時には、変動時間が通常状態時より半分となった変動パターンの決定に用いるテーブ

50

ルが選択されるようにすることで、結果的に時短状態時には平均変動時間が短くなるように制御することができる。

【0105】

また、変動パターンの選択率は、変動表示を開始する際の保留記憶数に応じて変更されるように制御してもよい。例えば、変動表示を開始する際の保留記憶数が所定数（例えば、3つ）以上であるときに用いる変動パターン決定用のテーブルAと、所定数未満であるときに用いる変動パターン決定用のテーブルBとを設ける。変動パターン決定用のテーブルAは、変動パターン決定用のテーブルBに比べて、変動時間が短い変動パターンが選択される率が高くなるように、各変動パターンと乱数ランダム3とを対応付ける。このようにすることによって、保留記憶数が所定数以上である場合には、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなり、保留記憶の消化促進を図ることが可能となる。その結果、始動入賞したにも関わらず保留記憶されないような無効始動入賞が発生することを極力防止できる。

10

【0106】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROMに記憶されている変動パターン決定用のテーブルと変動パターン判定用に抽出された乱数値（ランダム3）とを用いて変動パターンを決定する。

【0107】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶情報）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。

20

【0108】

図7に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560側において、第1保留記憶手段としての第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保留記憶手段としての第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保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）等のデータが記憶される。

【0109】

30

このような第1保留記憶バッファにおいては、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が記憶される。第2保留記憶バッファにおいては、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に対応する判定結果保留記憶データが記憶される。

【0110】

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（例えば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。

【0111】

40

メイン処理においては、例えば、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）、及び、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。

【0112】

図8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8に示すS20～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

50

ツチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a及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う（スイッチ処理：S21）。

【0113】

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及び普通図柄表示器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。

【0114】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当たり判定用乱数及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う（判定用乱数更新処理：S23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S24、S25）。

【0115】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（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、及び、大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行し、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。

10

【0116】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（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スフラグに従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。

20

【0117】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：S28）。さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、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う（S29）。

30

【0118】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a及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う賞球処理を実行する（S30）。

【0119】

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）。

【0120】

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

40

【0121】

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うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（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。

【0122】

50

その後、割込許可状態に設定し (S 3 4)、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。

【0123】

図9は、特別図柄プロセス処理 (S 2 6) 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又は第2特別図柄表示器8b及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 (S 3 1 1)。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。

【0124】

S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理 (S 3 0 0) 10) は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、及び、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行う処理である。変動パターン設定処理 (S 3 0 1) は、変動パターンの決定及び変動時間タイマの計時開始等の制御を行う処理である。この変動パターン設定処理において、変動パターンコマンドに加えて、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれを変動表示させるかに応じて、第1、第2図柄変動指定コマンドのいずれかが送信される。

【0125】

表示結果指定コマンド送信処理 (S 3 0 2) 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う処理である。特別図柄変動中処理 (S 3 0 3) 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 (S 3 0 4) 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又は第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。 20

【0126】

大入賞口開放前処理 (S 3 0 5) 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う処理である。大入賞口開放中処理 (S 3 0 6) は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う処理である。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、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理 (S 3 0 7) 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に行わせるための制御等を行う処理である。 30

【0127】

図10は、S 3 1 2 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。CPU56は、第1始動口スイッチ13aがオンしたか否かを確認する (S 1 2 1 1)。第1始動口スイッチ13aがオンしていないければ、S 1 2 2 1 に移行する。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、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 (S 1 2 1 2)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S 1 2 2 1 に移行する。 40

【0128】

第1保留記憶数が上限値に達していないければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす (S 1 2 1 3)。

【0129】

次に、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保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する (S 1 2 1 4)。具体的に、S 1 2 1 4 の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を生成する。

10

20

30

40

50

ム2)及び変動パターン判定用乱数(ランダム3)が保存(格納)される。以下の保留記憶に関する説明に関しては、このように第1保留記憶バッファ又は第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。

【0130】

そして、CPU56は、時短フラグ(時短状態及び高ベース状態であるときにセットされるフラグ)がセットされているか否か(S1215A)及び大当り状態中であるか否か(S1215B)を判断する。時短フラグがセットされておらず、大当り状態中でもない場合、CPU56は、入賞時判定処理を実行する(S1216)。入賞時判定処理は、検出した始動入賞に対応付けて記憶した各種乱数のデータに基づいて、当該始動入賞に対応する変動表示について、大当りとなるか否か、大当り種別、変動パターン種別及び変動パターンを、当該変動表示の開始直前ではなく始動入賞時に予め判定する処理を実行する処理である。次に、CPU56は、検出した始動入賞時の大当り種別の判定結果(大当りか否かの判定及び大当り種別の判定の判定結果)を特定可能な表示結果先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する表示結果先読みコマンド送信処理を実行する(S1217)。さらに、CPU56は、検出した始動入賞時の変動パターンの判定結果を特定可能な変動パターン先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する変動パターン先読みコマンド送信処理を実行する(S1218)。

10

【0131】

時短フラグがセットされている場合、及び、大当り状態中である場合のいずれかの場合は、CPU56は、S1216からS1218の処理を実行せず、処理をS1219に進める。

20

【0132】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(S1219)。また、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信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(予めROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(S29)において演出制御コマンドを送信する。

30

【0133】

S1211で第1始動口スイッチがオン状態でないと判定された場合、S1212で第1保留記憶数が上限値に達していると判定された場合、又は、S1219で第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行った後に、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(S1221)。第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、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(S1222)。第2保留記憶数カウンタの値が上限値に達していれば、処理を終了する。

【0134】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。

40

【0135】

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保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する(S1224)。具体的に、S1224の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)及び変動パターン判定用乱数(ランダム3)が保存(格納)される。

【0136】

そして、CPU56は、S1216と同様の入賞時判定処理を実行する(S1226)。次に、CPU56は、検出した始動入賞時の表示結果(大当りか否かの判定及び大当り

50

種別の判定の判定結果)を特定可能な表示結果先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する表示結果先読みコマンド送信処理を実行する(S1227)。さらに、CPU56は、検出した始動入賞時の変動パターンの判定結果を特定可能な変動パターン先読みコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する変動パターン先読みコマンド送信処理を実行する(S1228)。次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行い(S1229)処理を終了する。

【0137】

図11は、S1216, S1226の入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、CPU56は、まず、S1214, S1224で抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図5(A)の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S220)。

10

【0138】

この実施の形態では、特別図柄及び演出図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当たりとするか否か、及び大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターン(変動パターン種別の決定も含む)を決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13又は第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、予め大当たりとなるか否か、及び、大当たりの種別、変動パターンを先読み判定する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に予め変動表示結果や変動パターンを予測し、後述するように、入賞時の判定結果に基づいて、演出制御用CPU101によって演出図柄の変動表示中に大当たりとなることを予告する先読み予告を実行する。

20

【0139】

なお、この実施の形態では、高ベース状態中でなく大当たり状態中でもない場合は第1特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とし、高ベース状態中及び大当たり状態中は第2特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とする。しかし、これに限定されず、いずれの状態であっても、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の両方を対象として先読み予告を実行するようにしてもよい。また、低ベース状態中は第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の両方を、高ベース状態中は第2特別図柄の変動表示のみを、それぞれ対象として先読み予告を実行するようにしてもよい。

30

【0140】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当たり判定値と一致しなければ(S220のN)、CPU56は、遊技状態が高確率状態(確変状態。高確高ベース状態と高確低ベース状態とを含む。)であることを示す確変フラグ(高確率フラグ)がセットされているか否かを確認する(S221)。確変フラグがセットされいれば、CPU56は、S1214, S1224で抽出した大当たり判定用乱数(ランダムR)と図5(A)の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(S222)。

【0141】

なお、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が100回までと100回より後で確変状態から通常状態へと遊技状態が変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

40

【0142】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ(S22

50

2 の N) 、 C P U 5 6 は、「はずれ」となることを示す E X T データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行う (S 2 2 3) 。

【 0 1 4 3 】

S 2 2 0 又は S 2 2 2 で大当たり判定用乱数 (ランダム R) が大当たり判定値と一致した場合には、 C P U 5 6 は、 S 1 2 1 4 , S 1 2 2 4 で抽出した大当たり種別決定用乱数 (ランダム 1) に基づいて大当たりの種別を判定する (S 2 2 6) 。この場合、 C P U 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合 (S 1 2 1 5 の入賞時判定処理を実行する場合) には、図 5 (B) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) を用いて大当たり種別が「確変大当たり」、「確実大当たり」、又は「通常大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合 (S 1 2 2 6 の入賞時判定処理を実行する場合) には、図 5 (C) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を用いて大当たり種別が「確変大当たり」、「確実大当たり」、又は「通常大当たり」のいずれとなるかを判定する。
10

【 0 1 4 4 】

次に、 C P U 5 6 は、大当たり種別の判定結果に応じた E X T データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行う (S 2 2 7) 。例えば、「確変大当たり」となると判定した場合に、 C P U 5 6 は、「確変大当たり」となることを示す E X T データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行う。また、「確実大当たり」となると判定した場合に、 C P U 5 6 は、「確実大当たり」となることを示す E X T データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行う。また、「通常大当たり」となると判定した場合に、 C P U 5 6 は、「通常大当たり」となることを示す E X T データを表示結果先読みコマンドに設定する処理を行う。
20

【 0 1 4 5 】

次に、 C P U 5 6 は、 S 1 2 1 4 , S 1 2 2 4 で抽出した変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) 及び変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて、 S 2 2 3 、 S 2 2 5 で設定された各表示結果に応じた変動パターンを判定する (S 2 2 6) 。例えば、 S 2 2 6 では、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) 、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて変動パターン種別及び変動パターンの種類を判定する。この判定は、前述した変動パターン種別及び変動パターンの種類の判定と同様の方法で行われる。例えば、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の乱数値が 2 4 0 であれば、スーパーリーチの変動パターン種別の判定値の範囲内であるので、スーパーリーチの変動パターン種別であると判定される。また、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) の乱数値が、スーパーリーチ A の判定値であるかスーパーリーチ B の判定値であるかに応じて、変動パターンがスーパーリーチ A かスーパーリーチ B か判定される。
30

【 0 1 4 6 】

なお、始動入賞が発生したときの保留記憶バッファ内の大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数などの情報などに基づいて、遊技状態の変更などを踏まえた判定を行うようにしてもよい。

【 0 1 4 7 】

そして、 C P U 5 6 は、決定結果に応じた E X T データを変動パターン先読みコマンドに設定する処理を行う (S 2 2 7) 。例えば、スーパーリーチ A の変動パターンに決定された場合は、スーパーリーチ A に対応する E X T データが変動パターン先読みコマンドに設定される。
40

【 0 1 4 8 】

なお、始動入賞時に S 2 2 1 で時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数回の変動表示が実行される可能性がある。そのため、 S 2 2 6 で時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している (例えば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が 1 0 0 回までと 1 0 0 回より後とで時短状態
50

から通常状態へと遊技状態が変化している。) 場合がある。そのため、始動入賞時に S 2 2 1 で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。

【 0 1 4 9 】

なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。また、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、時短フラグ、及び、時短回数カウンタのような遊技状態を示すデータに基づいて、当該保留記憶データに基づく変動表示が実行されるときの遊技状態を認識して、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)を用いて変動パターンを判定する。10

【 0 1 5 0 】

図 1 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S 3 0 0)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、C P U 5 6 は、第 1 保留記憶バッファ又は第 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(S 5 1)。第 1 保留記憶バッファ及び第 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、処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

第 1 保留記憶バッファ又は第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、C P U 5 6 は、第 2 保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する(S 5 2)。第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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(S 5 3)。一方、第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータを設定する(S 5 4)。20

【 0 1 5 2 】

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 8 a 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 8 b 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 8 a における第 1 特別図柄の変動表示が行われる。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 8 b における第 2 特別図柄の変動表示が行われる。30

【 0 1 5 3 】

S 5 2 ~ S 5 4 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示器 8 b の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示器 8 a の変動表示に優先して実行される。つまり、第 2 特別図柄の変動表示を開始するための第 2 の開始条件は、第 1 特別図柄の変動表示を開始するための第 1 の開始条件よりも優先的に成立する。従って、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方に対応する保留記憶データがあるときには、第 2 特別図柄の方が第 1 特別図柄よりも優先して変動表示が実行される。40

【 0 1 5 4 】

次いで、C P U 5 6 は、R A M 5 5 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み出してR A M 5 5 の保留記憶バッファに格納する(S 5 5)。具体的には、C P U 5 6 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み出してR A M 5 5 の保留記憶バッファに格納する。ま50

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み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。

【0155】

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、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。

10

【0156】

即ち、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。

【0157】

よって、各第1保留記憶数(又は、各第2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乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(又は、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。

20

【0158】

RAM55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(S57)。なお、CPU56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RAM55の所定の領域に保存する。

【0159】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(S60)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0160】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ即ち第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、又は第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータ即ち第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、S300～S307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。

40

【0161】

次いで、CPU56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(S61)。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1225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。即ち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

50

【0162】

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、低確率状態）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（ROM54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（ROM54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、CPU56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の判定の処理を行い、遊技状態が通常遊態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の判定の処理を行う。即ち、CPU56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（S61のY）、S71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。10

【0163】

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、大当たり遊技を終了する処理（図9のS307）においてセットされ、その後、特別図柄及び演出図柄の変動表示が所定回数行われたという条件又は次回の大当たりが決定されたという条件のいずれか早い方の条件が成立したときに、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。20

【0164】

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。

【0165】

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及び図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。30

【0166】

次いで、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及び大当たり図柄を決定する（S73）。

【0167】

図5（B）、（C）に示すように、第1特別図柄及び第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。

【0168】

50

20

30

40

50

また、C P U 5 6 は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをR A M 5 5 における大当り種別バッファに設定する(S 7 4)。例えば、大当り種別が「確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「0 1」が設定される。大当り種別が「突確大当り」の場合には、大当り種別データとして「0 2」が設定される。大当り種別が「通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「0 3」が設定される。

【0 1 6 9】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄の停止図柄を設定する(S 7 5)。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はすれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、S 7 3 により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。即ち、大当り種別が「確変大当り」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。大当り種別が「突確大当り」に決定した場合には「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別が「通常大当り」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。

10

【0 1 7 0】

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(S 3 0 1)に対応した値に更新する(S 7 6)。

【0 1 7 1】

図13は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(S 3 0 4)を示すフローチャートである。

20

【0 1 7 2】

特別図柄停止処理において、C P U 5 6 は、S 3 2 の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、第1特別図柄表示器8 a又は第2特別図柄表示器8 bに停止図柄を導出表示する制御を行う(S 1 3 0)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8 aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8 bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に送信する図柄確定指定コマンドをセットする(S 1 3 1)。これにより、図柄確定指定コマンドが図8のS 2 8において、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に送信される。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し(S 1 3 2)、大当りフラグがセットされていない場合には、S 1 3 9 に移行する。

30

【0 1 7 3】

大当りフラグがセットされている場合、確変フラグ及び時短フラグのうちセットされているフラグをリセットし(S 1 3 4)、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に、決定された当りの種別に応じて、大当り開始1指定コマンド、大当り開始2指定コマンド、又は、大当り開始3指定コマンドのいずれかのコマンド(大当り開始指定コマンド)をセットする(S 1 3 5)。

【0 1 7 4】

また、C P U 5 6 は、大当り発生時には制御状態を一旦通常状態に戻すために、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う(S 1 3 6)。

40

【0 1 7 5】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことを例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定し(S 1 3 7)、特別図柄プロセスフラグを大入賞口開放前処理(S 3 0 5)に対応した値に更新する(S 1 3 8)。以降、大入賞口開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。

【0 1 7 6】

前述のS 1 3 2 により大当りフラグがセットされていないと判断された場合、C P U 5

50

6は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する(S140)。本実施の形態では、通常大当り、確変大当り、及び、突確大当りのいずれの大当りの後も、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されるまで、時短フラグがセットされており、当該時短フラグがセットされているときは、高確高ベース状態と、低確高ベース状態とのいずれかの状態である。時短フラグがセットされていない場合には、S146に進む。これにより、確変状態でなく、かつ、時短状態でもない低確低ベース状態において、はずれとなる変動表示が終了したときには、低確低ベース状態が維持される。一方、時短フラグがセットされている場合には、時短状態(高ベース状態)における特別図柄の変動表示可能回数(残り回数)を示す時短回数カウンタの値を-1する(S141)。

10

【0177】

次いで、CPU56は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(S143)、時短回数カウンタの値が0にならないときには、後述するS146に進む。これにより、時短状態において、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)終了するまで、高ベース状態による時短状態が維持される。一方、時短回数カウンタの値が0になったときには時短フラグをリセットし、確変フラグがセットされていれば、確変フラグもリセットする(S144)。これにより、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態又は低確高ベース状態となっているときには、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されるまでに大当りが生じないと、低確低ベース状態に移行する。そして、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行い(S145)、S146に進む。これにより、時短状態において、はずれとなる変動表示が所定回数(100回)実行されたときには、高ベース状態による時短状態が終了し、低確低ベース状態に移行する。

20

【0178】

なお、時短回数カウンタとは別に、確変状態(高確率状態)における特別図柄の変動表示可能回数(残り回数)を示す確変回数カウンタを設け、確変状態の終了に関しては確変回数カウンタによって制御するようにしてもよい。

【0179】

S146に進んだ場合、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S300)に対応した値に更新する(S146)。

30

【0180】

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)、及び、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。

【0181】

図14は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了処理が実行される前にセットされた大入賞口制御タイマの値を1減算する(S150)。そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か、即ち大当り終了時間が経過したか否か確認する(S151)。経過していないければ処理を終了する。一方、経過しているれば、大当りフラグをリセットする(S152)。

40

【0182】

次に、前述した大当り種別データに基づいて、終了する大当りの種別が、確変大当り又は突確大当りであるか否か確認する(S153)。S153においては、RAM55における大当り種別バッファに設定した大当り種別を示すデータに基づいて、大当りの種別が確認される。終了する大当りの種別が確変大当り又は突確大当りであるときは、確変フラグをセットする(S154)。これにより高確率状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、確変状態指定コマンドを送信する(S155)。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、確変状態となっていることを認識する。終了する大当りの種別が確変大当り又は突確大当りでないときは、確

50

変フラグはセットせず、S 157へ進む。

【0183】

次に、時短フラグをセットする(S 157)。これにより大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される。本実施の形態では、時短フラグがセットされて時短状態に制御されたときには、当該時短フラグがセットされていることに基づいて高ベース状態にも制御される(一方、時短フラグがセットされていないときは低ベース状態である)。時短フラグをセットした後は、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、時短状態指定コマンドを送信する(S 158)。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、時短状態となっていることを認識する。

【0184】

次に、時短回数カウンタの値を100回に更新する(S 160)。そして、大当たり遊技状態終了後の遊技状態を特定するために、時短回数指定コマンドを送信する(S 161)。その後、S 163で特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値に更新し、処理を終了する。本実施の形態の場合、S 153～S 160により、通常大当たりのときには確変フラグがセットされずに時短フラグがセットされることで大当たり遊技状態終了後に低確高ベース状態になり、確変大当たり及び突確大当たりのそれぞれのときには確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされることで大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態になる。

【0185】

次に、演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図15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。

【0186】

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(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(S 701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(S 702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用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いたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(S 703)、以下の演出制御処理を実行する。

【0187】

また、演出制御基板80の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板31から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板31からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御用CPU101は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/Oに含まれる入力ポートのうちで、中継基板77を介して主基板31から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取込む。このとき取込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御基板80に搭載されたRAMにおける演出制御バッファ設定部に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU101は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0188】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出し、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド

10

20

30

40

50

解析処理 : S 7 0 4) 。

【 0 1 8 9 】

この実施の形態では、演出側保留記憶バッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。演出側保留記憶バッファは、図 18 (a) に示す第 1 特別図柄用の演出側保留記憶バッファ及び図 18 (b) に示す第 2 特別図柄用の演出側保留記憶バッファを含む。各演出側保留記憶バッファには、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留記憶数の最大値 (「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号 「 1 」 ~ 「 4 」 に対応した領域) が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 又は第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったときには、第 1 又は第 2 始動入賞指定コマンド、表示結果先読みコマンド、及び、変動パターン先読みコマンド等のコマンドが、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 へと送信される。 10

【 0 1 9 0 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを、第 1 又は第 2 始動入賞指定コマンドに基づいて第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのどちらに対応するものを区別し、区別したコマンドを、対応する第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用の演出側保留記憶バッファの空き領域に格納していく。コマンド受信が正常に行われれば、各演出側保留記憶バッファにおけるバッファ番号 「 1 」 ~ 「 4 」 のそれぞれに対応する格納領域に、コマンドが格納されていく。格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始する毎に、1 つ目の格納領域 (バッファ番号 「 1 」 に対応した領域) に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。 20

【 0 1 9 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセス処理を行う (S 7 0 5) 。演出制御プロセス処理では、S 7 0 4 で解析した演出制御コマンドの内容に従って演出表示装置 9 での演出図柄の変動表示等の各種演出を行うために、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。

【 0 1 9 2 】

次いで、演出図柄の停止図柄決定用乱数及び各種演出内容の選択決定用乱数 (先読み予告の演出パターン (後述する保留表示の変化パターン) 決定用の乱数、及び、その他の演出決定用の乱数等) 等の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 (S 7 0 6) 。また、第 1 保留記憶表示部 1 8 c 及び第 2 保留記憶表示部 1 8 d の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する (S 7 0 7) 。その後、S 7 0 2 に移行する。 30

【 0 1 9 3 】

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 1 0 0 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置 9 、各種ランプ、及び、スピーカ 2 7 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われる。

【 0 1 9 4 】

例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、変動パターンコマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を開始させ、図柄確定指定コマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を停止させる。変動表示は、各変動パターンコマンドに対応する変動時間で実行されるように制御される。また、演出図柄の停止図柄は、表示結果指定コマンドに基づいて、はづれとなるか、大当りとなるかの判別、及び、大当りとなるときの大当り種別の判別を行うことにに基づいて決定する。 40

【 0 1 9 5 】

例えば、確変大当り及び通常大当りとなるときには、大当り種別に対応して予め定められた大当り表示結果 (ゾロ目の表示結果) が決定される。突確大当りとなるときには、大当り図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなるチャンス目が表示結果として決定される。突確大当りとなるときには、リーチ状態となつた後にチャンス目が表示結果となる場合も 50

含まれる。また、はずれとなるときには、ゾロ目とならない左、中、右の演出図柄の組合せをはずれ表示結果としてランダムに決定する。ただし、はずれとなるときにおいて、変動パターンコマンドがリーチとなることを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成することが可能なはずれ表示結果を決定する一方、変動パターンコマンドがリーチとならない（通常変動となる）ことを指定するコマンドであるときには、変動表示中において左、右の図柄が揃ったリーチ図柄を形成しないようなはずれ表示結果（非リーチはずれ）を決定する。

【0196】

また、変動パターンコマンドにおいてノーマルリーチが指定されたときには、ノーマルリーチに対応したリーチ演出が行われる。変動パターンコマンドにおいてロングリーチが指定されたときには、各ロングリーチの種類に対応したリーチ演出が行われる。さらに、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチが指定されたときには、各スーパーリーチの種類に対応したリーチ演出が行われる。

【0197】

図16は、図15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。図16に示す演出制御プロセス処理において、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）は、後述する先読み予告決定処理（S700）を実行する。

【0198】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力等のように、演出図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があること、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、又は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

【0199】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み予告ともいう）と呼ばれる予告演出が含まれている。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性等が予告される対象（予告対象）となる変動表示が実行されるより前に、演出態様に応じて変動表示結果が「大当たり」となる可能性を予告する予告演出である。先読み予告演出との対比において、予告対象となる変動表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告ともいう、また、変動表示中予告演出ともいう）と呼ばれる。なお、ここでは、先読み予告演出は、大当たりの予告演出であるが、リーチとなる可能性を予告する予告演出であってもよい。

【0200】

演出制御プロセス処理において、先読み予告決定処理を実行した後には、演出制御用CPU101は、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う。各処理においては、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄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。

【0201】

変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）：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。

【0202】

演出図柄変動開始処理（S801）：演出図柄（演出図柄）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。

【0203】

10

20

30

40

50

演出図柄変動中処理 (S 802)：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う処理である。

【0204】

演出図柄変動停止処理 (S 803)：演出図柄（演出図柄）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う処理である。

【0205】

大当たり表示処理 (S 804)：変動時間の終了後、演出表示装置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う処理である。

【0206】

ラウンド中処理 (S 805)：ラウンド中の表示制御を行う処理である。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いければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了しているれば、大当たり終了処理に移行する。 10

【0207】

ラウンド後処理 (S 806)：ラウンド間の表示制御を処理である。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。

【0208】

大当たり終了演出処理 (S 807)：演出表示装置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う処理である。

【0209】

図17は、図16のS700で実行される先読み予告決定処理を示すフローチャートである。図17を参照して、先読み予告決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出側保留記憶バッファのデータを確認することにより、第1，第2始動入賞指定コマンドを新たに受信しているか否かを判断する（S720）。受信していないと判断した場合は、演出制御用CPU101は、この先読み予告決定処理を終了し、実行する処理を呼出元の処理に戻す。一方受信したと判断した場合、演出制御用CPU101は、表示結果先読みコマンド及び変動パターン先読みコマンドを含む始動入賞関連コマンドを、新たに受信しているか否かを判断する（S721）。具体的に、S721では、演出側保留記憶バッファにおいて、先読み判定処理済データの値を参照することに基づいて、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを判断し、始動入賞関連コマンドを新たに受信しているか否かを確認する。 20 30

【0210】

これらのコマンドを受信していないと判断した場合、演出制御用CPU101は、実行する処理を後述するS725の処理に進める。一方、新たにコマンドを受信していると判断した場合、実行する処理をS723Aに進める。

【0211】

図18は、演出制御用マイクロコンピュータ100側での保留記憶に対応するデータを保存する領域である演出側保留記憶バッファの構成例を示す図である。図18(a)に示す第1特別図柄用の演出側保留記憶バッファ及び図18(b)に示す第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファのそれぞれには、図7で説明した遊技制御用マイクロコンピュータ560側の保留記憶バッファと同様、第1保留記憶数及び第2保留記憶数の上限値（本実施の形態においては4）に対応した保存領域が、それぞれ、確保されている。第1特別図柄用及び第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファは、RAM103に形成されている。 40

【0212】

演出側保留記憶バッファには、第1，第2保留記憶のそれぞれに対応付けて、表示結果先読みコマンドで示される表示結果（はずれ、通常大当たり、確変大当たり、突確大当たり）、及び、変動パターン先読みコマンドで示される変動パターン（変動パターンの種別や種類）を特定するためのデータ等の所定のデータが記憶される。

【0213】

また、演出側保留記憶バッファには、先読み予告の演出の決定に関連する後述の各種処理が行われることにより、保留記憶のそれぞれに対応付けて、入賞時保留記憶数、変化パ

ターン，次実行段階数，及び失敗フラグが記憶される。

【0214】

入賞時保留記憶数は、当該保留記憶に対応する遊技球の第1始動入賞口13（又は第2始動入賞口14）への入賞時における、第1保留記憶数（又は第2保留記憶数）であり、例えば第1始動入賞口13への入賞時に第1保留記憶数が「3」であれば、入賞時保留記憶数として「3」が記憶される。

【0215】

変化パターンは、保留表示の表示態様が特定態様（赤保留表示又は青保留表示）となるか否かに関する特定演出が実行されるか否か，及び該特定演出が実行されたことに基づいて当該保留表示が特定態様となるか否かを示すパターンであり、後述する図19に示す最終表示態様決定テーブルに基づいて、大当たり時又はスーパーリーチははずれ時における保留表示の最終表示態様が決定され、最終表示態様が赤保留表示と決定された場合には図20に示す変化パターンのいずれか、最終表示態様が青保留表示と決定された場合には図21に示す変化パターンのいずれかに決定される。

10

【0216】

ここで変化パターンは、入賞時保留記憶数に応じて決定され、該入賞時保留記憶数が0（即ち保留無し時に入賞）である場合には、入賞時に赤保留表示又は青保留表示を表示し、該入賞時保留記憶数が「1」（即ち保留1個時に入賞）である場合には、入賞時に白保留表示を表示した後に1段階の変化を経て赤保留表示又は青保留表示に変化し、該入賞時保留記憶数が「2」（即ち保留2個時に入賞）である場合には、入賞時に白保留表示を表示した後に2段階の変化を経て赤保留表示又は青保留表示に変化し、該入賞時保留記憶数が「3」（即ち保留3個時に入賞）である場合には、入賞時に白保留表示を表示した後に3段階の変化を経て赤保留表示又は青保留表示に変化する。

20

【0217】

次実行段階数は、該決定された変化パターンの何段階目を次変動で実行するかを示すものであり、例えば3段階に変化する変化パターンが決定された場合には、最初は「第1段階」と記憶され、次変動が行われて保留記憶がシフトすると「第2段階」と更新記憶され、さらに次々変動が行われて保留記憶がシフトすると「第3段階」と更新記憶される。失敗フラグは、前記決定された変化パターンに従って実行される特定演出が、後述する太い矢で失敗する場合に記憶されるフラグである。

30

【0218】

また、図示を省略するが、演出側保留記憶バッファには、記憶されているデータが、新たに受信された始動入賞関連コマンドを示すデータがあるか否かを示す先読み判定処理済データが、各始動入賞関連コマンドを示すデータに対応して記憶されている。先読み判定処理済データとしては、後述するような先読み予告の演出に関連する判定処理（図17のS723A～S725, S727～S729）が実行されたときに実行済を示すデータが記憶される。

30

【0219】

このような演出側保留記憶バッファにおいて「1」～「4」の各格納領域に格納されたデータは、前述のように、演出図柄の変動表示を開始する毎に、1つ目の格納領域（バッファ番号「1」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。そしてシフトされると、バッファ番号が最大の格納領域に格納されていたデータはクリアされる。例えば保留記憶が4個の状態からシフトされると、バッファ番号「4」の格納領域に格納されていたデータがクリアされ、その後の変動中に入賞が有ると、当該バッファ番号「4」の格納領域にデータが格納される。

40

【0220】

ここで低ベース時には、第1始動入賞口13には入賞するが第2始動入賞口14には入賞しないので、図18に示すように、（a）第1特別図柄用の演出側保留記憶バッファにはデータが格納されるが、（b）第2特別図柄用の演出側保留記憶バッファにはデータが記憶されない。そして第1特別図柄用の演出側保留記憶バッファに、先読み予告の対象と

50

なる保留記憶（図18の例では、スーパーーリーチは必ずしもバッファ番号1の保留記憶と、確変大当たりとなるバッファ番号4の保留記憶）が複数有る場合には、先に記憶されている保留記憶（即ちバッファ番号1）が先読み予告の対象となり、後に記憶される保留記憶（即ちバッファ番号4）は先読み予告の対象としない。複数の保留記憶を対象に先読み予告を実行すると、遊技者が混乱するからである。

【0221】

ただし図18（a'）の変形例に示すように、先読み予告の対象であった保留記憶が消化されてシフトした後には、先読み予告の対象でなかった保留記憶（バッファ番号3=シフト前のバッファ番号4）を、新たに先読み予告の対象としてもよい。これによれば、先読み予告の出現頻度を好適に高めることができる。また複数の保留記憶を、当初より先読み予告の対象としてもよい。

10

【0222】

図17に戻って、次に、演出制御用CPU101は、新たに第1始動入賞をした（第1始動入賞指定コマンドを受信した）か否かを判断する（S723A）。第1始動入賞をしたと判断した場合、演出制御用CPU101は、時短状態中及び大当たり状態中（大当たり遊技状態中）であるかを判断する（S723B, S723C）。演出制御用マイクロコンピュータ100では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かと確変状態であるか否かとを特定する遊技状態特定データをRAM103に記憶し、当該遊技状態特定データを、前述の通常状態コマンド、時短状態コマンド、及び、確変状態コマンドのそれぞれを受信したときに更新することにより、現在の遊技状態を認識可能としている。S723Bによる時短状態であるか否かの判断は、遊技状態特定データを確認することにより行われる。また、S723Cによる大当たり遊技状態中であるか否かの判断は、前述の演出制御プロセスフラグの値に基づいて、S804～S807（S805, S806のようなラウンド中に限定してもよい）のような大当たり遊技状態に関連する演出が実行されているか否かを確認することにより行われる。

20

【0223】

また、新たに第1始動入賞をしていないと判断した場合、演出制御用CPU101は、新たに第2始動入賞をした（第2始動入賞指定コマンドを受信した）か否かを判断する（S723D）。第2始動入賞をしたと判断した場合、演出制御用CPU101は、時短状態中及び大当たり状態中（大当たり遊技状態中）であるかを判断する（S723E, S723F）。

30

【0224】

なお、図10のS1215AからS1218で示したように、時短状態中（高ベース状態中）又は大当たり状態中には、第1始動入賞に対する先読み予告のためのコマンド（表示結果先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド）は送信されない。S721で先読み予告のためのコマンド（表示結果先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド）を受信した場合には、必ず、第1始動入賞をした場合は時短状態中及び大当たり状態中ではない。このため、S721でYESと判断される場合は、必ず、S723AでYESであればS723B及びS723CでNOと判断される。従って、S723AからS723Cの処理は無くてよい。

40

【0225】

第1始動入賞をして時短状態中又は大当たり状態中であると判断した場合、及び、第2始動入賞をして時短状態中でなく大当たり状態中でもないと判断した場合は、演出制御用CPU101は、実行する処理をS725に進める。

【0226】

一方、第1始動入賞をして時短状態中でなく大当たり状態中でもないと判断した場合、及び、第2始動入賞をして時短状態中又は大当たり状態中であると判断した場合は、演出制御用CPU101は、新たに受信した始動入賞関連コマンドに基づいて、表示結果先読みコマンドで示される表示結果が大当たり、又は、変動パターン先読みコマンドで示される変動パターンがスーパーーリーチの変動パターンであるか否かを判断する（S724）。この判

50

断は、表示結果先読みコマンドの E X T データが大当りであることを示すデータであるか、変動パターン先読みコマンドの E X T データがスーパーーリーチであることを示すデータであるかで行われる。いずれでもないと判断した場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、実行する処理を S 7 2 5 に進める。

【 0 2 2 7 】

S 7 2 5 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、今回の保留記憶を、通常の態様（例えば灰色）で表示させる。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、実行する処理を、この処理の呼出元の処理に戻す。

【 0 2 2 8 】

一方、表示結果が大当り、又は、スーパーーリーチの変動パターンであると判断した場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出側保留記憶バッファで変化パターンの記憶が有るか否かを判定し（ S 7 2 6 ）、記憶が有れば（ Y E S ）、前記 S 7 2 5 に進み、記憶が無ければ（ N O ）、図 1 9 に示す最終表示態様決定テーブルに基づき、大当りであるかスーパーーリーチはいずれであるかに応じて、保留表示の最終表示態様を決定すると共に、該決定した最終表示態様が赤保留表示であれば図 2 0 に示す変化パターン決定テーブル、該決定した最終表示態様が青保留表示であれば図 2 1 に示す変化パターン決定テーブルに基づき、入賞時の保留記憶数に応じて、保留表示の変化パターンを決定して（ S 7 2 7 ）、 S 7 2 8 に進む。この S 7 2 7 の処理については、図 1 9 ～ 図 2 1 を参照して後述する。

10

【 0 2 2 9 】

次に演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定された変化パターンを、図 1 8 に示すように演出側保留記憶バッファにおいて対応する始動入賞に関連するデータとして記憶させる（ S 7 2 8 ）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、今回の保留記憶に対する保留表示を、決定された変化パターンの入賞時の態様（色）で表示させる（ S 7 2 9 ）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、実行する処理を、この処理の呼出元の処理に戻す。

20

【 0 2 3 0 】

図 1 9 は、最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。この最終表示態様決定テーブルでは、大当りであるかスーパーーリーチはいずれであるかに応じて、保留表示が変化しない割合、青保留表示となる割合、及び赤保留表示となる割合が設定されており、該設定されている割合に従って、保留表示の最終表示態様が決定される。

【 0 2 3 1 】

30

ここで図 1 9 (a) に示す実施例では、大当りの場合に、1 % の割合で変化無し、2 9 % の割合で青保留表示、7 0 % の割合で赤保留表示が決定される。ここで大当り期待度（小数点以下 2 位を四捨五入）を、「（大当り時に当該色になる割合） / （大当り時に当該色になる割合 + はずれ時に当該色になる割合）」と定義すると、該大当り期待度は、青保留表示の場合に 3 0 . 9 % 、赤保留表示の場合に 7 0 . 0 % なので、保留表示の最終表示態様が青保留表示（第 1 特定態様）の場合には、赤保留表示（第 2 特定態様）の場合よりも、大当りに制御される割合が低い（大当り期待度が低い）ことになる。

【 0 2 3 2 】

なお図 1 9 (b) に示す変形例については後述する。また本例では、保留表示の最終表示態様が、大当りであるかスーパーーリーチはいずれであるかに応じて決定される例について説明したが、これに限らず、少なくとも大当りであるかに応じた決定であればよい。

40

【 0 2 3 3 】

図 2 0 は、変化パターン決定テーブルの実施例 1 を示す説明図であり、上述の如く青保留表示の方が赤保留表示よりも大当り期待度が低い場合における、保留表示の最終表示態様が赤保留表示になる場合の変化パターンを示すものである。この図 2 0 では、入賞時保留記憶数に応じて変化パターンが設定されており、入賞時保留記憶数が 0 （即ち保留無し時に入賞）である場合には（ a ）に示す 1 種類（ R 0 - 1 ）の変化パターン、入賞時保留記憶数が 1 （即ち保留 1 個時に入賞）である場合には（ b ）に示す 1 種類（ R 1 - 1 ）の変化パターン、入賞時保留記憶数が 2 （即ち保留 2 個時に入賞）である場合には（ c ）に示す 4 種類（ R 2 - 1 ~ 4 ）の変化パターン、入賞時保留記憶数が 3 （即ち保留 3 個時に

50

入賞)である場合には(d)に示す10種類(R3-1~10)の変化パターンである。

【0234】

ここで変化パターンの種類を示す番号において、「R」は最終表示態様が赤保留表示(Red)である旨,次の数字は入賞時保留記憶数,そしてハイフンの次の数字はパターン数を示している。また「青成功」は、図26(D1)又は図27(D3)に示すように、第1特定演出(青い矢95BB又は95BSが表示される)が実行されて、図26(E1a)又は図27(E3a)に示すように、該青い矢が白保留表示18Wに刺さり、該白保留表示18Wが青保留表示18Bに変化する旨を示す。また「青失敗」は、前記第1特定演出が実行されて、図26(E1b)又は図27(E3b)に示すように、該青い矢が白保留表示18Wに刺さらずに通過し、該白保留表示18Wが変化しない旨を示す。また「赤成功」は、図26(D2)又は図27(D2)に示すように、第2特定演出(赤い矢95RB又は95RSが表示される)が実行されて、図26(E2a)又は図27(E4a)に示すように、該赤い矢が白保留表示18Wに刺さり、該白保留表示18Wが赤保留表示18Rに変化する旨を示す。なお「赤失敗」、即ち前記第2特定演出が実行されて、前記赤い矢が白保留表示18Wに刺さらずに通過し、該白保留表示18Wが変化しないことは、無いように構成されている。

【0235】

そして「振り分け」は、各変化パターンが選択される割合である。また「実行割合」は、前記図19(a)に示す各色の決定割合に、「振り分け」の割合を乗じたものである。具体的に、実行割合は、図20の実施例1では最終的に赤になるので、大当たり時には前記決定割合70%に各振り分け割合を乗じた値であり、スーパーリーチはずれ時には前記決定割合30%に各振り分け割合を乗じた値である。また次に述べる図21の実施例2では最終的に青になるので、大当たり時には前記決定割合29%に各振り分け割合を乗じた値であり、スーパーリーチはずれ時には前記決定割合65%に各振り分け割合を乗じた値である。

【0236】

図20に戻り、(a)保留無し時に入賞した場合には、特定演出が実行されず、入賞時に赤保留表示18Rが表示される変化パターンR0-1が100%の割合で実行される。(b)保留1個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示18Wが表示され、第1段階で赤成功となる変化パターンR1-1が100%の割合で実行される。(c)保留2個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示18Wが表示され、第1段階で特定演出が無く第2段階で赤成功となる変化パターンR2-1が25%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で赤成功となる変化パターンR2-2が25%の割合で実行され、第1段階で青成功となり第2段階で赤成功となる変化パターンR2-3が25%の割合で実行され、第1段階で赤成功となり第2段階で特定演出が無い変化パターンR2-4が25%の割合で実行される。

【0237】

(d)保留3個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示18Wが表示され、第1段階で特定演出が無く第2段階でも特定演出が無く第3段階で赤成功となる変化パターンR3-1が5%の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で青失敗となり第3段階で赤成功となる変化パターンR3-2が5%の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で青成功となり第3段階で赤成功となる変化パターンR3-3が5%の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で赤成功となり第3段階で特定演出が無い変化パターンR3-4が5%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で赤成功となる変化パターンR3-5が20%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階でも青失敗となり第3段階で赤成功となる変化パターンR3-6が15%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で青成功となり第3段階で赤成功となる変化パターンR3-7が15%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で赤成功となり第3段階で特定演出が無い変化パターンR3-8が15%の割合で実行され、第1段階で青成功となり第2段階で特定演出が無く第3段階で赤

成功となる変化パターン R 3 - 9 が 5 % の割合で実行され、第 1 段階で青成功となり第 2 段階で赤成功となり第 3 段階で特定演出が無い変化パターン R 3 - 10 が 5 % の割合で実行される。

【 0 2 3 8 】

なお本例では、「赤失敗」は実行されないが、例えば R 3 - 9 に示すように、第 1 段階で青成功の後、第 3 段階で赤成功となる場合（即ち特定演出の成功後に保留表示の表示態様を強くする特定演出を実行する場合）には、第 2 段階で一旦赤失敗とすることも考えられる。しかしながら、このようにすると、第 1 段階での成功による喜びが阻害されるので、本例では行わないこととしている。なお、この場合において、第 2 段階で一旦赤失敗とするようにしてもよい。

10

【 0 2 3 9 】

以上に説明したように、本例では、(b) ~ (d) に示すように、入賞時保留記憶数が有る（即ち入賞時保留記憶数が 1 ~ 3 である）場合には、保留表示が入賞時に特殊態様（白保留表示 18W）に変化し、該特殊態様の保留表示に対して特定演出を実行するように構成しているので、特定演出の実行対象を分かり易くすることができる。なお通常態様の保留表示に対して特定演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 4 0 】

また本例では、入賞時保留記憶数に応じて、特定演出の実行により保留表示の表示態様が変化しない割合（即ち失敗する割合）を異ならせているので、保留記憶数に注目させることができる。そして本例では、保留 2 個時に入賞した場合に青失敗となる割合が 25 % (R 2 - 2) で、保留 3 個時に入賞した場合に青失敗となる割合が 65 % (R 3 - 2, 5 ~ 8 の合計) のように、入賞時保留記憶数が多い方が失敗する割合が高いように構成している。これは入賞時保留記憶数が多い方が、特定演出に一度失敗しても、再度特定演出が実行される機会が多いからである。

20

【 0 2 4 1 】

なお各変化パターンの振り分け割合は、図 20 に示したものには限定されない。

【 0 2 4 2 】

図 21 は、変化パターン決定テーブルの実施例 2 を示す説明図であり、上述の如く青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が低い場合における、保留表示の最終表示態様が青保留表示になる場合の変化パターンを示すものである。この図 21 でも、前記図 20 と同様に、入賞時保留記憶数に応じて変化パターンが設定されており、入賞時保留記憶数が 0 (即ち保留無し時に入賞) である場合には (a) に示す 1 種類 (B 0 - 1) の変化パターン、入賞時保留記憶数が 1 (即ち保留 1 個時に入賞) である場合には (b) に示す 1 種類 (B 1 - 1) の変化パターン、入賞時保留記憶数が 2 (即ち保留 2 個時に入賞) である場合には (c) に示す 3 種類 (B 2 - 1 ~ 3) の変化パターン、入賞時保留記憶数が 3 (即ち保留 3 個時に入賞) である場合には (d) に示す 7 種類 (B 3 - 1 ~ 7) の変化パターンである。

30

【 0 2 4 3 】

ここで変化パターンの種類を示す番号において、「 B 」は最終表示態様が青保留表示 (B 1 u e) である旨、次の数字は入賞時保留記憶数、そしてハイフンの次の数字はパターン数を示している。また「青成功」及び「青失敗」の意義は、図 20 と同様である。そして「赤成功」及び「赤失敗」が無いのは、大当たり期待度が高い赤保留表示にするための第 2 特定演出（赤い矢を表示）の後に、大当たり期待度が低い青保留表示にするための第 1 特定演出が実行されると、格下げのイメージを与えて、遊技の興趣を削ぐからである。なお図 21 においても、「赤成功」や「赤失敗」が実行されるようにしてもよい。

40

【 0 2 4 4 】

(a) 保留無し時に入賞した場合には、特定演出が実行されず、入賞時に青保留表示 18B が表示される変化パターン B 0 - 1 が 100 % の割合で実行される。 (b) 保留 1 個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示 18W が表示され、第 1 段階で青成功となる変化パターン B 1 - 1 が 100 % の割合で実行される。 (c) 保留 2 個時に入賞した場合

50

には、入賞時に白保留表示 18W が表示され、第 1 段階で特定演出が無く第 2 段階で青成功となる変化パターン B2-1 が 30% の割合で実行され、第 1 段階で青失敗となり第 2 段階で青成功となる変化パターン B2-2 が 40% の割合で実行され、第 1 段階で青成功となり第 2 段階で特定演出が無い変化パターン B2-3 が 30% の割合で実行される。

【0245】

(d) 保留 3 個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示 18W が表示され、第 1 段階で特定演出が無く第 2 段階でも特定演出が無く第 3 段階で青成功となる変化パターン B3-1 が 10% の割合で実行され、第 1 段階で特定演出が無く第 2 段階で青失敗となり第 3 段階で青成功となる変化パターン B3-2 が 10% の割合で実行され、第 1 段階で特定演出が無く第 2 段階で青成功となり第 3 段階で特定演出が無い変化パターン B3-3 が 10% の割合で実行され、第 1 段階で青失敗となり第 2 段階で特定演出が無く第 3 段階で青成功となる変化パターン B3-4 が 20% の割合で実行され、第 1 段階で青失敗となり第 2 段階でも青失敗となり第 3 段階で青成功となる変化パターン B3-5 が 20% の割合で実行され、第 1 段階で青失敗となり第 2 段階で青成功となり第 3 段階で特定演出が無い変化パターン B3-6 が 20% の割合で実行され、第 1 段階で青成功となり第 2 段階で特定演出が無く第 3 段階でも特定演出が無い変化パターン B3-7 が 10% の割合で実行される。

10

【0246】

前記図 20 と同様に、図 21 でも、(b) ~ (d) に示すように、入賞時保留記憶数が有る（即ち入賞時保留記憶数が 1 ~ 3 である）場合には、保留表示が入賞時に特殊態様（白保留表示 18W）に変化し、該特殊態様の保留表示に対して特定演出を実行するように構成しているので、特定演出の実行対象を分かり易くすることができる。なお通常態様の保留表示に対して特定演出を実行するようにしてもよい。

20

【0247】

また本例でも、入賞時保留記憶数に応じて、特定演出の実行により保留表示の表示態様が変化しない割合（即ち失敗する割合）を異ならせているので、保留記憶数に注目させることができる。そして本例でも、保留 2 個時に入賞した場合に青失敗となる割合が 10% (B2-2) で、保留 3 個時に入賞した場合に青失敗となる割合が 20% (B3-2, 4 ~ 6 の合計) のように、入賞時保留記憶数が多い方が失敗する割合が高いように構成している。

30

【0248】

以上、図 20, 図 21 で説明したように、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合（青い矢で保留表示が変化しない青失敗の場合）に、当該保留表示に対して、再度特定演出を実行する（青失敗の後に、赤成功又は青成功となる特定演出を実行する）ので、保留表示の表示態様の変化に対する遊技者の期待が途切れないようにすることができる。

【0249】

ここで図 33 (a) は、図 20, 図 21 で説明した実施例について、第 1 特定演出の失敗（青失敗）後における第 1 特定演出（青）又は第 2 特定演出（赤）の実行割合を示すものである。まず保留 2 個時において、第 1 段階で青失敗の後に第 2 段階で青失敗又は青成功となる実行割合（即ち B2-2 の実行割合）は、大当たり時に 2.9%, スーパーリーチははずれ時に 6.5% であり、第 1 段階で青失敗の後に第 2 段階で赤成功となる実行割合（即ち R2-2 の実行割合）は、大当たり時に 17.5%, スーパーリーチははずれ時に 7.5% である。また保留 3 個時において、第 1 段階で青失敗の後に第 2 段階及び / 又は第 3 段階で青失敗又は青成功となる実行割合（即ち R3-6, 7 と B3-2, 4 ~ 6 を合計した実行割合）は、大当たり時に 12.8%, スーパーリーチははずれ時に 16.0% であり、第 1 段階又は第 2 段階で青失敗の後に第 2 段階又は第 3 段階で赤成功となる実行割合（即ち R3-5 ~ 8 を合計した実行割合）は、大当たり時に 45.5%, スーパーリーチははずれ時に 19.5% である。

40

【0250】

50

即ち、第1特定演出の失敗（青失敗）後における、第1特定演出（青失敗又は青成功）の実行割合は、第2特定演出（赤成功）の実行割合よりも低い。これによれば、該第1特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。

【0251】

言い換えると、第1特定演出の失敗（青失敗）後における、第2特定演出（赤成功）の実行割合は、第1特定演出（青失敗又は青成功）の実行割合よりも高い。これによれば、該第1特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。

【0252】

図22は、図16のS801で実行される演出図柄変動開始処理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は、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンドに基づいて、変動表示の表示結果に対応する演出図柄の停止図柄を決定する（S500）。なお、停止図柄は、変動パターンコマンドに基づいて決定されるようにしてもよい。

【0253】

具体的に、S500では、大当たりとなる変動パターンが指定されたときには、各大当たりに対応して設定された大当たり表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定し、はたずれでリーチとなる変動パターンが指定されたときには、リーチ図柄かつはたずれ表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定し、はたずれでリーチとならない変動パターンが指定されたときには、非リーチ図柄かつはたずれ表示結果となる演出図柄の停止図柄を決定する。

【0254】

次に、演出制御用CPU101は、先読み予告設定処理を実行する（S501）。先読み予告設定処理は、始動入賞時に図17の先読み予告決定処理で決定された変化演出の基本的な態様に対する具体的な態様を、当該変化演出が実行される変動表示の直前に決定するため処理である。先読み予告設定処理については、図23を参照して後述する。

【0255】

次に、演出制御用CPU101は、先読み予告以外の予告（1変動回のみで実行される大当たり予告等の予告演出）を実行するか否かの判定、及び、実行するときの演出態様の決定をする処理を行う（S502）。

【0256】

次に、演出制御用CPU101は、S500で決定された停止図柄、変動パターンコマンドにより指定された変動パターン、前述の先読み予告設定処理により決定された変化演出、及びS502で決定された予告演出等の、今回の変動表示で実行する各種演出を実行することが可能となる演出制御パターンを決定する（S503）。

【0257】

次いで、演出制御用CPU101は、S503で決定された演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S504）。具体的に、ROM102には、各種演出制御を実行可能なプロセステーブルのデータが複数種類記憶されており、当該複数種類のデータのうちから、前述のように決定された演出制御パターンが実行可能となるデータが、S504で選択される。そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S505）。

【0258】

次に、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って各種演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、及び、演出用部品としてのスピーカ27）の制御を開始する（S506）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種LED等の発光体を点灯／消灯制御を行わせるた

10

20

30

40

50

めに、ランプドライバ基板 35 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 27 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0259】

そして、演出制御用 CPU101 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S507）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S508）。

【0260】

図23は、図22のS501で実行される先読み予告設定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU101 は、演出側保留記憶バッファで変化パターンの記憶が有るか否かを判定し（S511）、変化パターンの記憶が無ければ（NO）、先読み予告設定処理を終了し、変化パターンの記憶が有れば（YES）、該変化パターンと併せて記憶している次実行段階を特定すると共に（S512）、該変化パターンと併せて失敗フラグを記憶しているか否かを判定し（S513）、記憶が有れば（YES）、図24（a）に示す演出態様決定テーブルに基づいて演出態様を決定して（S514）、S515に進み、記憶が無ければ（NO）、図24（b）に示す演出態様決定テーブルに基づいて演出態様を決定して（S518）、S517に進む。この図24については後述する。

10

【0261】

次に演出制御用 CPU101 は、実行される特定演出が太い矢で失敗するか否か、即ち次に述べる演出態様が太い矢で前記変化パターンの次実行段階が「青失敗」であるか否かを判定し（S515）、太い矢でない又は青失敗でなければ（NO）、S517に進み、太い矢で青失敗であれば（YES）、演出側保留記憶バッファに失敗フラグを記憶する（S516）。そして演出側保留記憶バッファで記憶している次実行段階を更新（1段階進める）して（S517）、先読み予告設定処理を終了する。

20

【0262】

ここで図24は、演出態様決定テーブルを示す説明図であり、（a）は失敗フラグ記憶無しの場合、（b）は失敗フラグ記憶有りの場合である。この演出態様決定テーブルでは、演出成功時（即ち青成功又は赤成功）と演出失敗時（即ち青失敗）の各々において、保留表示の表示態様が変化する割合が高い演出（前記青い矢又は赤い矢が太い）の選択確率と、該変化する割合が低い演出（前記青い矢又は赤い矢が細い）の選択確率とが設定されている。

30

【0263】

具体的には、（a）では、演出成功時に、太い矢が70%，細い矢が30%の確率で選択され、演出失敗時に、太い矢が30%，細い矢が70%の確率で選択される。一方、（b）では、演出成功時にも演出失敗時にも、太い矢が100%の確率で選択され、細い矢は選択されない。つまり特定演出として、保留表示の表示態様が変化する割合が異なる演出（変化割合が高い、太い矢95RB又は95BBを表示する演出と、変化割合が低い、細い矢95RS又は95BSを表示する演出）が有り、変化割合が高い演出を実行して保留表示の表示態様が変化しなかったときに、前記S516で失敗フラグを記憶し、当該保留表示を対象として変化割合が低い演出が実行される（太い矢で演出失敗した場合には、細い矢での再演出を実行しない）。これによれば、変化割合が高い演出を実行して保留表示の表示態様が変化せずに、遊技者が落胆しているにもかかわらず、当該保留表示を対象として変化割合が低い演出が実行されて、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止することができる。その結果、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

40

【0264】

なお、変化パターンの実行段階が「青成功」又は「青失敗」の場合には、太い矢が選択されると、図26（D1）に示す青くて太い矢95BBが表示され、細い矢が選択されると、図27（D3）に示す青くて細い矢95BSが表示される。一方、変化パターンの実行段階が「赤成功」の場合には、太い矢が選択されると、図26（D2）に示す赤くて太

50

い矢 9 5 R B が表示され、細い矢が選択されると、図 2 7 (D 4) に示す赤くて細い矢 9 5 R S が表示される。

【 0 2 6 5 】

図 2 5 ~ 図 2 8 は、保留表示を変化させる演出表示を説明するための表示画面図である。例えば低ベース時において第 1 保留記憶表示部 1 8 c の保留表示が 3 つの状態で、(A) に示すように、左端の保留表示に対応する保留記憶が消化されると、保留表示がシフトして、演出表示装置 9 で左、中、右の演出図柄 9 1, 9 2, 9 3 の変動表示が実行される。この変動表示中に第 1 始動入賞口 1 3 への入賞が有って、いずれかの変化パターンの実行が決定されると、(B) に示すように、第 1 保留記憶表示部 1 8 c の 3 つめに白保留表示 1 8 W が表示される。そして所定の変動時間が経過すると、(C) に示すように、演出図柄 9 1, 9 2, 9 3 の変動表示が停止する。

10

【 0 2 6 6 】

次に、左端の保留表示に対応する保留記憶が消化されると、保留表示がシフトして白保留表示 1 8 W が 2 つめとなって、演出表示装置 9 で左、中、右の演出図柄 9 1, 9 2, 9 3 の変動表示が実行され、(D 1) ~ (D 4) に示すように、特定演出が実行される。具体的には、変化パターンの実行段階が「青成功」又は「青失敗」で、演出態様が太い矢である場合には、(D 1) に示すように、青くて太い矢 9 5 B B が表示されて白保留表示 1 8 W に向かって飛ぶ特定演出が実行される。また変化パターンの実行段階が「赤成功」で、演出態様が太い矢である場合には、(D 2) に示すように、赤くて太い矢 9 5 R B が表示されて白保留表示 1 8 W に向かって飛ぶ特定演出が実行される。また変化パターンの実行段階が「青成功」又は「青失敗」で、演出態様が細い矢である場合には、(D 3) に示すように、青くて細い矢 9 5 B S が表示されて白保留表示 1 8 W に向かって飛ぶ特定演出が実行される。また変化パターンの実行段階が「赤成功」で、演出態様が細い矢である場合には、(D 4) に示すように、赤くて細い矢 9 5 R S が表示されて白保留表示 1 8 W に向かって飛ぶ特定演出が実行される。

20

【 0 2 6 7 】

そして、D 1 の特定演出が実行された後、変化パターンの実行段階が「青成功」である場合には、(E 1 a) に示すように、青くて太い矢 9 5 B B が白保留表示 1 8 W に刺さって該白保留表示 1 8 W が青保留表示 1 8 B に変化する成功演出となる一方、変化パターンの実行段階が「青失敗」である場合には、(E 1 b) に示すように、青くて太い矢 9 5 B B が白保留表示 1 8 W に刺さらずに通過する失敗演出となる。また D 2 の特定演出が実行された後は、変化パターンの実行段階が「赤成功」であるので、(E 2) に示すように、赤くて太い矢 9 5 R B が白保留表示 1 8 W に刺さって該白保留表示 1 8 W が赤保留表示 1 8 R に変化する成功演出となる

30

【 0 2 6 8 】

また D 3 の特定演出が実行された後、変化パターンの実行段階が「青成功」である場合には、(E 3 a) に示すように、青くて細い矢 9 5 B S が白保留表示 1 8 W に刺さって該白保留表示 1 8 W が青保留表示 1 8 B に変化する成功演出となる一方、変化パターンの実行段階が「青失敗」である場合には、(E 3 b) に示すように、青くて細い矢 9 5 B S が白保留表示 1 8 W に刺さらずに通過する失敗演出となる。また D 4 の特定演出が実行された後は、変化パターンの実行段階が「赤成功」であるので、(E 4) に示すように、赤くて細い矢 9 5 R S が白保留表示 1 8 W に刺さって該白保留表示 1 8 W が赤保留表示 1 8 R に変化する成功演出となる。

40

【 0 2 6 9 】

そして、失敗演出の後は、所定の変動時間が経過すると、(F) に示すように、演出図柄 9 1, 9 2, 9 3 の変動表示が停止し、左端の保留表示に対応する保留記憶が消化されると、(G) に示すように、保留表示がシフトして白保留表示 1 8 W が 1 つめとなって、演出表示装置 9 で左、中、右の演出図柄 9 1, 9 2, 9 3 の変動表示が実行され、変化パターンの次の実行段階が「青成功」又は「青失敗」ならば太くて青い矢 9 5 B B により D 1 の特定演出、「赤成功」ならば太くて赤い矢 9 5 R B による D 2 の特定演出が実行され

50

る。なお失敗演出の後なので、細くて青い矢 9 5 B S による D 3 の特定演出や、細くて赤い矢 9 5 R S による D 4 の特定演出は実行されない。

【 0 2 7 0 】

この実施例では、図 19 (a) の最終表示態様決定テーブルに示すように、赤保留表示の方が青保留表示よりも大当たり期待度が高い。また図 33 (a) に示すように、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、第 1 特定演出よりも第 2 特定演出を実行する割合を高くしている。よって、第 2 特定演出が実行されることによる期待感で、第 1 特定演出の失敗（青失敗）に対する失望感を薄れさせることができる。

【 0 2 7 1 】

なお、第 2 特定演出の成功（赤成功）だけでなく、該第 2 特定演出の失敗（赤失敗）となるようにしてもよく、この場合でも、第 2 特定演出（赤成功又は赤失敗）の出現割合を高められるので、該第 2 特定演出の実行による期待感で、第 1 特定演出の失敗（青失敗）に対する失望感を薄れさせることができる。また第 1 特定演出の失敗後に第 1 特定演出を実行する割合よりも、第 1 特定演出の失敗後に第 2 特定演出を実行する割合の方が低くてもよい。

【 0 2 7 2 】

なお、スーパーリーチはずれの方が大当たりよりも出現しやすくし、スーパーリーチはずれの時に第 2 特定態様（赤保留表示）になりやすくすることで、第 2 特定演出の実行割合を多くしてもよい。

【 0 2 7 3 】

[变形例 1 , 2]

上記の実施例では、図 19 (a) の最終表示態様決定テーブルに示すように、青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が低い場合について説明したが、この変形例 1 , 2 では逆に、図 19 (b) の最終表示態様決定テーブルに示すように、青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が高い。具体的には、大当たりの場合に、1 % の割合で変化無し、80 % の割合で青保留表示、19 % の割合で赤保留表示が決定される。そして前記大当たり期待度は、青保留表示の場合に 80 . 0 % , 赤保留表示の場合に 32 . 8 % なので、保留表示の最終表示態様が青保留表示（第 1 特定態様）の場合には、赤保留表示（第 2 特定態様）の場合よりも、大当たりに制御される割合が高い（大当たり期待度が高い）ことになる。

【 0 2 7 4 】

また青保留表示が大当たり時 60 % + スーパーリーチはずれ時 15 % で出現する一方、赤保留表示が大当たり時 39 % + スーパーリーチはずれ時 80 % で出現するので、赤保留表示に変化させる第 2 特定演出（赤い矢）の方が成功しやすい。よって、第 1 特定演出の実行により保留表示が第 1 特定態様に変化しなかった場合に、当該保留表示に対して、第 2 特定態様に変化しやすい第 2 特定演出を実行することにより、特定演出が成功する難易度を下げる、特定演出の成功に期待を持たせることができる。

【 0 2 7 5 】

図 30 は、変化パターン決定テーブルの変形例 1 を示す説明図である。この図 30 は、前記図 20 とは逆に、上述の如く青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が「高い」場合における、保留表示の最終表示態様が赤保留表示になる場合の変化パターンを示すものであり、図 20 と比較すると、(d) における振り分けが異なると共に、図 19 (b) で設定されている各色の選択割合が異なることに伴って、(a) ~ (d) における実行割合が異なる。ここで R 3 - 3 , 7 , 9 , 10 の振り分けが 0 % となっているのは、この変形例では青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が高いので、これら R 3 - 3 , 7 , 9 , 10 の変化パターンを実行することによる大当たり期待度の成り下がりを避けるためである。なお、これら R 3 - 3 , 7 , 9 , 10 の変化パターンが実行されるような振り分けを設定してもよい。

【 0 2 7 6 】

10

20

30

40

50

図31は、変化パターン決定テーブルの変形例2を示す説明図である。この図31は、前記図21とは逆に、上述の如く青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が「高い」場合における、保留表示の最終表示態様が赤保留表示になる場合の変化パターンを示すものであり、図21と比較すると、図19(b)で設定されている各色の選択割合が異なることに伴って、(a)~(d)における実行割合が異なる。

【0277】

ここで図33(b)は、図30、図31で説明した変形例について、第1特定演出の失敗(青失敗)後における第1特定演出(青)又は第2特定演出(赤)の実行割合を示すものである。まず保留2個時において、第1段階で青失敗の後に第2段階で青失敗又は青成功となる実行割合(即ちB2-2の実行割合)は、大当たり時に6.0%，スーパーリーチはいずれ時に1.5%であり、第1段階で青失敗の後に第2段階で赤成功となる実行割合(即ちR2-2の実行割合)は、大当たり時に9.8%，スーパーリーチはいずれ時に20.0%である。また保留3個時において、第1段階で青失敗の後に第2段階及び/又は第3段階で青失敗又は青成功となる実行割合(即ちR3-6, 7とB3-2, 4~6を合計した実行割合)は、大当たり時に15.9%，スーパーリーチはいずれ時に11.0%であり、第1段階又は第2段階で青失敗の後に第2段階又は第3段階で赤成功となる実行割合(即ちR3-2, 5~8を合計した実行割合)は、大当たり時に31.2%，スーパーリーチはいずれ時に64.0%である。

10

【0278】

即ち、前期実施例と同様に、第1特定演出の失敗(青失敗)後における、第1特定演出(青失敗又は青成功)の実行割合は、第2特定演出(赤成功)の実行割合よりも低い。これによれば、該第1特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。

20

【0279】

言い換えると、第1特定演出の失敗(青失敗)後における、第2特定演出(赤成功)の実行割合は、第1特定演出(青失敗又は青成功)の実行割合よりも高い。これによれば、該第1特定演出が実行されると再び変化しないのではという悪いイメージを抱かせにくくなるので、遊技の興趣を向上できる。

【0280】

【変形例3】

30

この変形例3では、図29に示すように、演出表示装置9において、飾り図柄の変動表示に対応する変動対応表示18xが、第1保留記憶表示部18cの左方に表示され、前記特定演出が実行されると、該変動対応表示18xの表示態様が変化する。

【0281】

図32は、変化パターン決定テーブルの変形例を示す説明図であり、図20と同様に、青保留表示の方が赤保留表示よりも大当たり期待度が低い場合において、保留表示の最終表示態様が赤保留表示になる場合の変化パターンを示すものである。この図32でも、入賞時保留記憶数に応じて変化パターンが設定されており、入賞時保留記憶数が0(即ち保留無し時に入賞)である場合には(a)に示す1種類(R'0-1)の変化パターン、入賞時保留記憶数が1(即ち保留1個時に入賞)である場合には(b)に示す4種類(R'1-1~4)の変化パターン、入賞時保留記憶数が2(即ち保留2個時に入賞)である場合には(c)に示す10種類(R'2-1~10)の変化パターンである。

40

【0282】

(a)保留無し時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示18Wが表示され、当該入賞に対応する変動表示が行われると、第1段階で変動対応表示18xに対して赤成功となる変化パターンR1-1が100%の割合で実行される。(b)保留1個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示18Wが表示され、第1段階で特定演出が無く第2段階で変動対応表示18xに対して赤成功となる変化パターンR'1-1が25%の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で変動対応表示18xに対して赤成功となる変化パターンR'1-2が25%の割合で実行され、第1段階で青成功となり第2段階で変動対

50

応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 1 - 3 が 25% の割合で実行され、第1段階で赤成功となり第2段階で変動対応表示 18x に対して特定演出が無い変化パターン R' 1 - 4 が 25% の割合で実行される。

【0283】

(c) 保留 2 個時に入賞した場合には、入賞時に白保留表示 18W が表示され、第1段階で特定演出が無く第2段階でも特定演出が無く第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 1 が 5% の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で青失敗となり第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 2 が 5% の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で青成功となり第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 3 が 5% の割合で実行され、第1段階で特定演出が無く第2段階で赤成功となり第3段階で変動対応表示 18x に対して特定演出が無い変化パターン R' 2 - 4 が 5% の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で特定演出が無く第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 5 が 25% の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階でも青失敗となり第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 6 が 5% の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で青成功となり第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 7 が 5% の割合で実行され、第1段階で青失敗となり第2段階で赤成功となり第3段階で変動対応表示 18x に対して特定演出が無い変化パターン R' 2 - 8 が 25% の割合で実行され、第1段階で青成功となり第2段階で特定演出が無く第3段階で変動対応表示 18x に対して赤成功となる変化パターン R' 2 - 9 が 10% の割合で実行され、第1段階で青成功となり第2段階で赤成功となり第3段階で変動対応表示 18x に対して特定演出が無い変化パターン R' 2 - 10 が 10% の割合で実行される。10

【0284】

そして図 32 (a) ~ (d) における各変化パターンの実行割合は、最終的に赤になるので、図 19 (a) に示すように、大当たり時には決定割合 70% に各振り分け割合を乗じた値であり、スーパーリーチはずれ時には決定割合 30% に各振り分け割合を乗じた値である。

【0285】

さらに図示しないが、保留 3 個時に入賞した場合には、保留 3 個目に対して第1段階、保留 2 個目に対して第2段階、保留 1 個目に対して第3段階、そして変動対応表示 18x に対して第4段階の特定演出を実行することができる。30

【0286】

[変形例及び特徴点]

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。

【0287】

上記の実施形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出手式遊技機に限定されるものではなく、次のように遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。具体的に、上記の実施形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払出手され、遊技者が払出手された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。即ち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、変動表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行い表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が 0 でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行われ、遊技球の打込み40

に応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段とを備えていてもよい。

【0288】

上記の実施形態は、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などの装置にも適用することができる。上記の実施形態を実現するためのプログラム及びデータは、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探っても構わない。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探っても構わない。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。

10

【0289】

上記の実施形態では、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及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、演出表示装置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、他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27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。

20

【0290】

上記の実施形態では、変動表示において実行する演出として、擬似連の演出を実行するようにしてもよい。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。なお変形例3において、擬似連毎に飾り図柄表示に対応する変動対応表示18×を変化させるようにしてもよい。また変動表示において実行する演出として、滑り演出を実行するようにしてもよい。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。

30

【0291】

上記の実施形態では、変動時間及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100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100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、遊技制御用マイクロコンピュータ560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、リーチとなった以後（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100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560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100の方で選択を行う様にしてもよい。

40

50

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（例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。

【 0 2 9 2 】

変動パターン設定処理においては、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変動パターン種別の選択割合が異なるように設定された変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択することにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数（例えば、2）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よい。例えば、保留記憶数が所定数未満であるときに用いる第1の変動パターンテーブルと、保留記憶数が所定数以上であるときに用いる第2の変動パターンテーブルとを設け、第2の変動パターンテーブルの方が第1の変動パターンテーブルよりも選択される変動パターンの変動時間の平均値が短いようにデータを設定する。そして、変動パターン設定処理において変動パターンを選択するときに、各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるか否かを確認し、保留記憶数が所定数未満であるときには、第1の変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定し、保留記憶数が所定数以上であるときには、第2の変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定すればよい。このような保留数短縮制御が行われれば、保留記憶情報を早期に消化することができ、無駄な始動入賞の発生を抑制するとともに、早期に大当たり遊技状態を発生させることができとなる。なお、このような保留数短縮制御は、第1特別図柄の保留記憶情報数と、第2特別図柄の保留記憶情報数とを合算した合算保留記憶数を算出し、当該合算保留記憶数が特定数（例えば、3）以上であることを条件として実行するようにしてよい。

【 0 2 9 3 】

このような保留数短縮制御を実行する場合には、先読み予告と実際の変動表示時の変動表示との整合性を確実化するために、例えば、保留数短縮制御が実行されるか否かに関わらず、リーチ変動パターン等の特定の変動パターンについて、ランダム2（変動パターン種別判定用乱数）及びランダム3（変動パターン判定用乱数）に基づいて同じ変動パターンが決定されるように変動パターンテーブルのデータを設定しておき、当該特定の変動パターンを対象として、先読み予告を実行可能とする制御を行うようにすればよい。なお、変動パターン先読みコマンドとして、詳細な変動パターンまでは先読みせずに、変動パターン種別を先読みし、先読みした変動パターン種別を指定する変動パターン種別先読み指定コマンドを送信する場合には、リーチ変動パターン等の特定の変動パターンについて、前述のようにランダム3を用いることなく、ランダム2（変動パターン種別判定用乱数）に基づいて同じ変動パターン種別が決定されるように変動パターンテーブルのデータを設定しておき、当該特定の変動パターンを対象として、先読み予告を実行可能とする制御を行うようにすればよい。

【 0 2 9 4 】

上記の実施形態では、はずれとなるときに用いる変動パターン種別決定テーブルにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値（ランダム2）の判定値が、変動時間が最も短い非リーチはずれの変動パターン種別については 0 ~ 99 としたが、保留数短縮制御を行う場合は、保留数が少ない場合（例えば、0 ~ 2）のときは、非リーチはずれの変動パターン種別について判定値が 0 ~ 99 として、保留数が多い場合（例えば、3, 4）のときは、非リーチはずれの変動パターン種別について判定値が 0 ~ 150 とするとともに、スーパーリーチの変動パターン種別については判定値を保留記憶数に応じて変えないようにする。これにより、変動時間が最も短い非リーチはずれの変動表示で保留記憶の消化を早めることができる。また、始動入賞時にスーパーリーチと判定された保留記憶は、変動開始時

10

20

30

40

50

にもスーパーリーチと判定されるので、スーパーリーチに関する先読み演出に影響を与えることを無くすることができる。

【0295】

上記の実施形態では、特別図柄が第1特別図柄及び第2特別図柄の2つあり、第2特別図柄に対する保留記憶が優先的に消化されるようにした。また、高ベース状態時及び大当たり遊技状態時には、第1特別図柄の保留記憶を対象とした先読み予告演出は実行しないようにし、第2特別図柄の保留記憶のみを対象として先読み予告演出を実行するようにした。そして、先読み予告演出として、2つの特別図柄に対する第1保留記憶表示部18c及び第2保留記憶表示部18dの保留表示に対して特定演出が実行されるようにした。

【0296】

しかし、これに限定されず、第1特別図柄の第1保留記憶表示部18cに対してのみ特定演出が実行されるようにしてもよい。また、第2特別図柄の第2保留記憶表示部18dに対してのみ特定演出が実行されるようにしてもよい。あるいは、第1特別図柄と第2特別図柄との2種類の特別図柄が設けられておらず、始動入賞に基づいて1種類の特別図柄が変動表示する遊技機に対して、本実施の形態として説明した特定演出を適用してもよい。

【0297】

上記の実施形態では、第2特別図柄に対する保留記憶が優先的に消化されるようにした（以下「優先消化」という）。具体的には、図12のS52からS54で示したように、第2特別図柄に対する保留記憶があれば、第2特別図柄の変動表示が先に実行されるようにした。

【0298】

しかし、これに限定されず、第1特別図柄及び第2特別図柄の保留記憶が入賞順で消化されるようにしてもよい（以下「入賞順消化」という）。つまり、第1始動口又は第2始動口への始動入賞に対する保留記憶を入賞順に記憶し、その入賞順に保留記憶に対する変動表示を実行するようにする。具体的には、図7に示した保留記憶バッファを第1始動入賞及び第2始動入賞の区別なく所定数（例えば、8つ）記憶するように変更し、図12のS52からS54の処理を、1番目の保留記憶が第1始動口の保留記憶であるか第2始動口の保留記憶であるかを判断して、第1始動口の保留記憶であれば特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定し、第2始動口の保留記憶であれば特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定するようとする。

【0299】

この入賞順消化の場合、図18で示した2つの演出側保留記憶バッファが1つのまとめられた演出側保留記憶バッファとされる。そして、始動入賞時には、優先消化の場合は、図17の処理が第1特別図柄及び第2特別図柄の場合で独立して実行されるようにしたが、入賞順消化の場合は、第1特別図柄及び第2特別図柄の場合で区別なく実行されるようになる。

【0300】

上記の実施形態では、キャラクタ（矢）が保留表示に作用した場合（矢が刺さった場合）に、必ず保留表示が変化することとしたが、これに限定されず、キャラクタが保留表示に作用した場合であっても、保留表示が変化しない場合があるようにしてもよい。

【0301】

上記の実施形態では、演出表示装置9に表示されるキャラクタ（矢）が保留表示に作用するようにした。しかし、これに限定されず、実物の可動物が保留表示に作用するようにしてもよい。

【0302】

上記の実施形態では、図24に示すように、太い矢による特定演出が実行されたが保留表示が特定態様とならない場合に、当該保留表示を対象として細い矢による特定演出が実行されないようにする（選択確率0%とする）ことによって、実行を制限するようにしたが、これに限定されず、当該保留表示を対象とした細い矢による特定演出の実行頻度を下

10

20

30

40

50

げる（太い矢の選択確率よりも細い矢の選択確率を低くする）ことによって、実行を制限するようにしてもよい。

【0303】

上記の実施形態では、保留表示を変化させる場合には、必ず特定演出が実行されるようにしたが、これに限定されず、保留表示を変化させる場合に、特定演出が実行されない場合を含むようにしてもよい。

【0304】

特定演出は、保留表示が特定態様となるか否かに関する演出であれば、どのようなものであってもよい。保留表示が出現するときのみの演出であってもよいし、保留表示が出現してから消化されるまでの途中までの演出であってもよい。要するに、保留表示が変化するまでの演出であれば、いかなるものであってもよい。前述した実施の形態においては、特定演出は、表示による演出であることとしたが、音又は光による演出であってもよい。

10

【0305】

上記の実施形態では、高確率状態及び高ベース状態が、特別図柄及び演出図柄の変動表示が、所定回数（例えば100回）、行われるまで、又は、次回、大当りが発生するまでのうち、いずれか早い方まで継続するようにした。しかし、これに限定されず、高確率状態及び高ベース状態の少なくともいずれか一方が、次回、大当りが発生するまで継続するようにしてもよい。

【0306】

上記の実施形態では、図26や図27に示すように、矢が飛んで保留表示に刺さる又は通過する特定演出が行われる例について説明したが、これに限らず、例えばキャラクタが保留表示を叩く又は叩かない特定演出や、稻妻が保留表示に落ちる又は落ちない特定演出などであってもよい。即ち特定演出の態様は、特に限定されない。

20

【0307】

上記の実施形態では、図26や図27に示すように、特定演出において保留表示の変化割合が異なる演出態様が、太い矢と細い矢である例について説明したが、これに限らず、速い矢と遅い矢や、大きい矢と小さい矢などであってもよい。即ち演出態様は、特に限定されない。

【0308】

上記の実施形態では、図17のS727に示すように、保留表示の変化パターンが、入賞時に決定される例について説明したが、これに限らず、該保留表示の変化パターンが、変動表示の開始時に決定されるものであってもよい。

30

【0309】

上記の実施形態では、図23のS514やS518に示すように、特定演出の演出態様が、変動表示の開始時に決定される例について説明したが、これに限らず、プッシュボタン120を遊技者が押すことで変化させてもよい。また、入賞時からの時間で演出が実行されるようにしてもよい。

【0310】

上記の実施形態では、図23のS516に示すように、演出態様が太い矢で特定演出が失敗する場合には失敗フラグを記憶し、再度実行される特定演出では細い矢が選択されないようにする例について説明したが、これに限らず、細い矢の特定演出が失敗する場合にも失敗フラグを記憶し、再度実行される特定演出では細い矢が選択されないようにしてもよい。即ち、少なくとも太い矢の特定演出が失敗した後に、再度実行される特定演出では細い矢が選択されないようにすればよい。

40

【0311】

上記の実施形態では、低ベース時には第2始動入賞口14に入賞しないため、第2特別図柄の変動表示が行われない例について説明したが、低ベース時にも第2始動入賞口14に入賞可能としてもよい。この場合において、第1特別図柄用の保留記憶バッファで記憶されている保留記憶について、変化パターンに従って保留表示を変化させている際に、第2特別図柄用の保留記憶バッファで記憶されている保留記憶に基づく第2特別図柄の変動

50

が行われるときには、当該第2特別図柄の変動については「演出無し」とし、第1特別図柄の変動が行われたら前記変化パターンに戻るようにすればよい。なお、第2特別図柄の変動が行われるときにも、前記変化パターンに従って保留表示を変化させてもよく、この場合には、前記変化パターンが終了したら、その後は「演出無し」とすればよい。

【0312】

特定遊技状態（大当たり状態）は表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、所定時間（図柄確定停止時間 + 大当たり開始演出時間）経過した後に大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域（特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ）に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当たりの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当たり開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充する時間を持てる事になる。

10

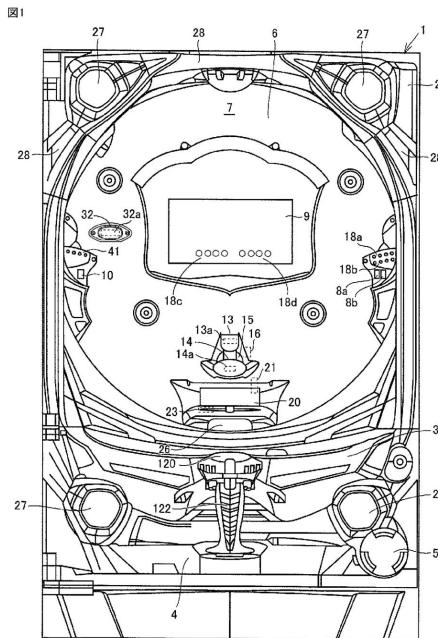
さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当たりのラウンド数を異ならせててもよい。また、特定の領域の通過で大当たりラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。

【符号の説明】

【0313】

1 ... パチンコ遊技機	20
7 ... 遊技領域	
9 ... 演出表示装置	
1 3 ... 第1始動入賞口	
1 4 ... 第2始動入賞口	
1 8 c ... 第1保留記憶表示部	
1 8 d ... 第2保留記憶表示部	
1 8 B ... 青保留表示	
1 8 R ... 赤保留表示	
1 8 W ... 白保留表示	
9 5 B B ... 青い矢（太）	30
9 5 B S ... 青い矢（細）	
9 5 R B ... 赤い矢（太）	
9 5 R S ... 赤い矢（細）	
1 0 0 ... 演出制御用マイクロコンピュータ	
5 6 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ	

【図1】



【図2】

当り種別	当り後大当り確率	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
通常大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変大当り	高確率 (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
突確大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	2回	0.5秒

【図4】

図4

乱数	範囲	用途	加算タイミング
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理の余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理の余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理の余り時間に1ずつ加算

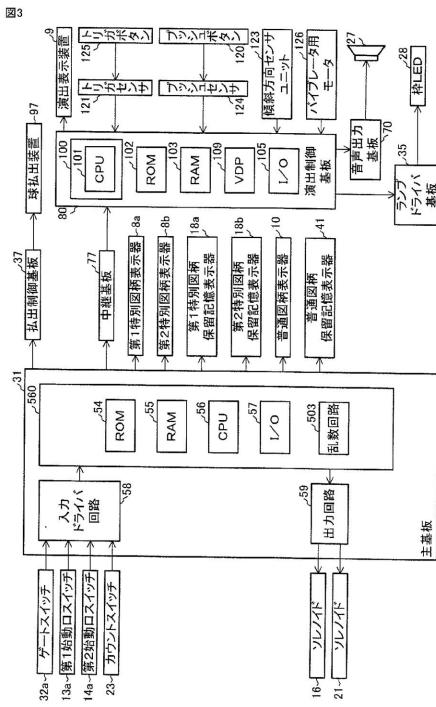
【図5】

(A) 大当り判定テーブル			
大当り判定値(ランダムR(0~65535)と比較)			
通常時(非確変時)	確変時		
1020~1079, 13320~13914(確率:1/100)	1020~1519, 13320~19354(確率:1/10)		
(B) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)			
大当り種類	通常大当り	確変大当り	突確大当り
大当り図柄	3	7	5
ランダム1	0,2,4,6,8	1,3,5	7,9

(C) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0,2,4,6,8	1,3,5,7,9

【図3】



【図6】

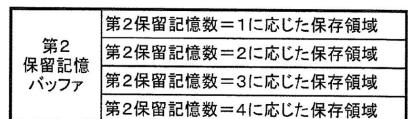
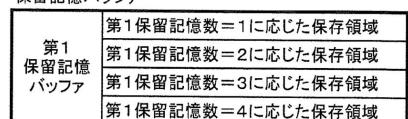
図6

MODE	EXT	名称	内容
80	xx	変動パターンxx指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (xx = 変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定	確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定 (第1節) (図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定 (第2節) (図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧画面表示指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちモード指定	客待ちモード表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	突確大当りを開始することの指定
A1	xx	大入賞口開放中指定	XXで示す回数の大入賞口開放中表示指定 (XX = 01(H) ~ 0F(H))
A2	xx	大入賞口開放後指定	XXで示す回数の大入賞口開放後表示指定 (XX = 01(H) ~ 0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	突確大当りを終了することの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	01	第1始動入賞指定	第1始動口に始動入賞したことの指定
C0	02	第2始動入賞指定	第2始動口に始動入賞したことの指定
C2	xx	表示結果先読み	始動入賞時の表示結果の判定結果の指定
C3	xx	変動パターン先読み	始動入賞時の変動パターンの決定結果の指定

【図7】

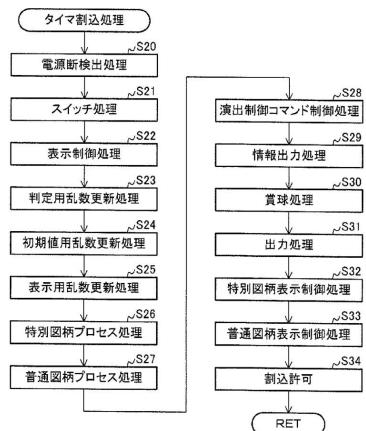
図7

保留記憶バッファ



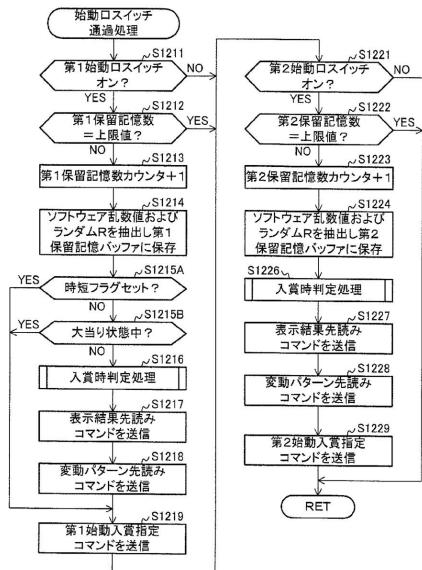
【図8】

図8



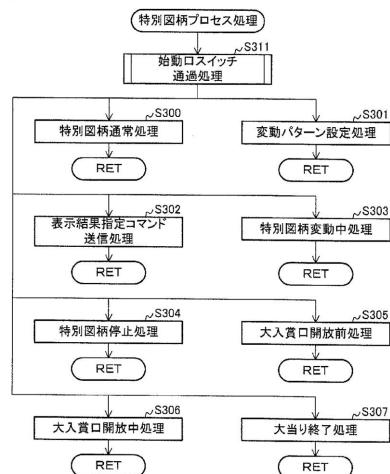
【図10】

図10



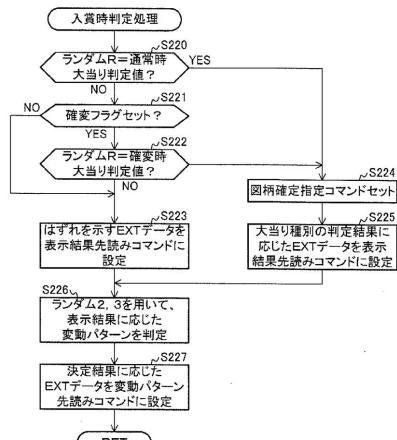
【図9】

図9

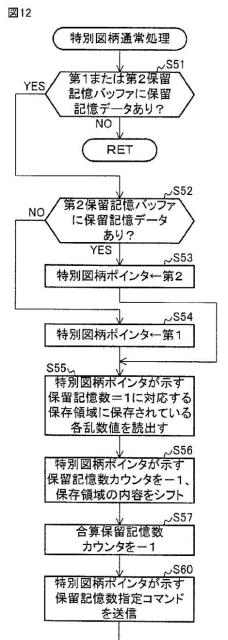


【図11】

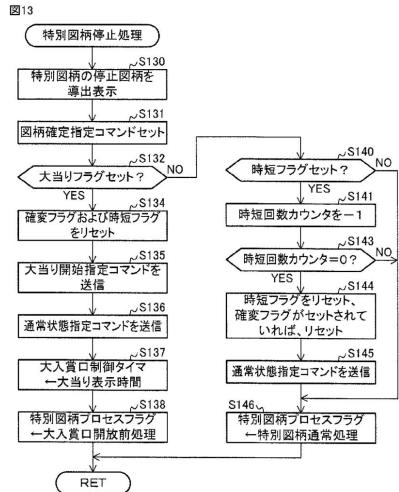
図11



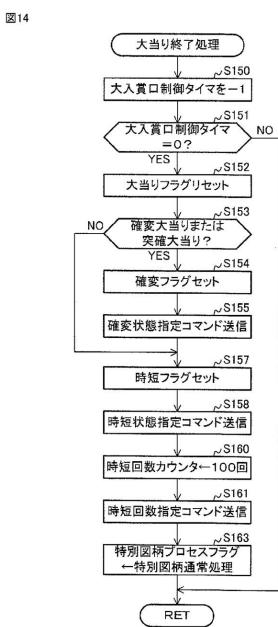
【図12】



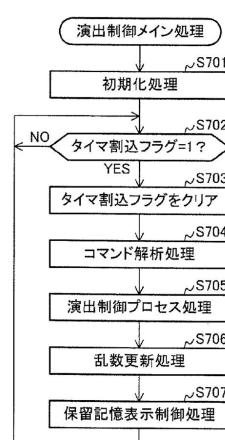
【図13】



【図14】

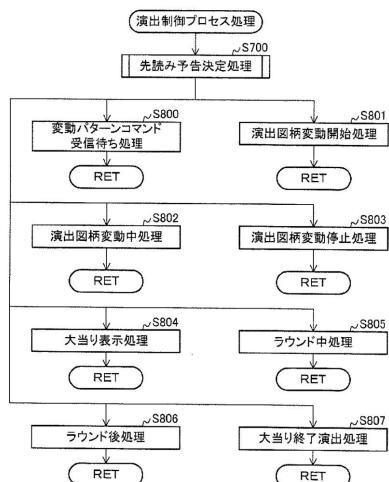


【図15】



【図16】

図16



【図18】

【図18】

演出側保留記憶ハッシュア

(a) 第1特別图标用 (変形版)

ハッシュア番号	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン
1	はすれ	リード風	リード風	リード風	リード風	リード風
2	はすれ	ノーマルA	ノーマルA	ノーマルA	ノーマルA	ノーマルA
3	通常入り	スリーB	スリーB	スリーB	スリーB	スリーB
4	通常入り	スリーB	スリーB	スリーB	スリーB	スリーB

※1

(b) 第2特別图标用 (変形版)

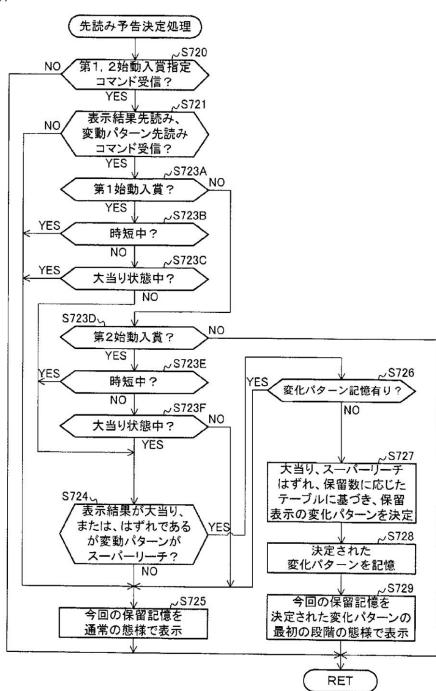
ハッシュア番号	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン	変形パターン
1	—	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—	—

※2

※ (a) から (b) にシフト後、ハッシュア3 (シフト前のパターン4) の保留記憶について(は先読み予告の対象としない)

【図17】

図17



【図19】

【図19】

最終表示態様決定テーブル

(a) 第1特別图标用

最終表示態様	変化率	基
通常	15%	25%
大当たり	5%	65%
スパーーリーチ	16.7%	16.7%
大当たり待度	(大当たり時に当該色になる割合) / (次当たり時に当該色になる割合)	30.9% / 70.0%

大当たり待度 = (大当たり時に当該色になる割合) / (次当たり時に当該色になる割合)

(b) 第2特別图标用

最終表示態様	変化率	基
通常	15%	60%
大当たり	5%	15%
スパーーリーチ	16.7%	80.0%
大当たり待度	(大当たり時に当該色になる割合) / (次当たり時に当該色になる割合)	32.8% / 67.2%

【図20】

【図20】

「変化バーン」決定アルゴリズムの実施例1
音の方が赤よりも大当たり期待度が低い場合に保留表示が最終的に青になる場合の変化バーン」

(a) 保留1回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

(b) 保留1回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

(c) 保留2回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

(d) 保留3回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

【図21】

【図21】

「変化バーン」決定アルゴリズムの実施例2
音の方が赤よりも大当たり期待度が低い場合に保留表示が最終的に青になる場合の変化バーン」

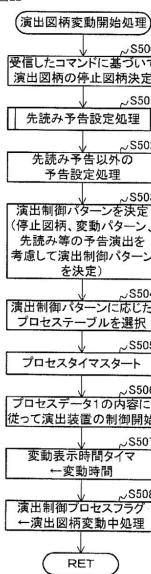
(a) 保留1回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

(b) 保留2回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

(c) 保留3回時に入賞した場合		重り分け		実行割合	
R 1 - 1	人賞時	100%	大当たり時	7.0%	30.0%
R 1 - 1	未	70%	大当たり時	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%
			未	7.0%	30.0%

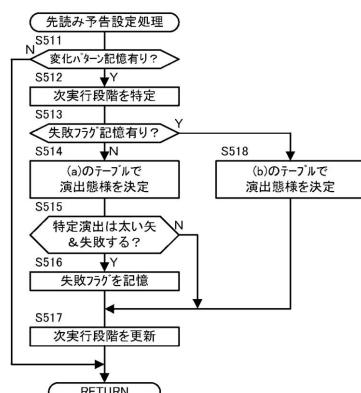
【図22】

【図22】



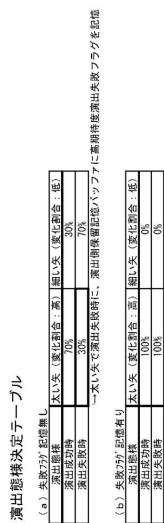
【図23】

【図23】



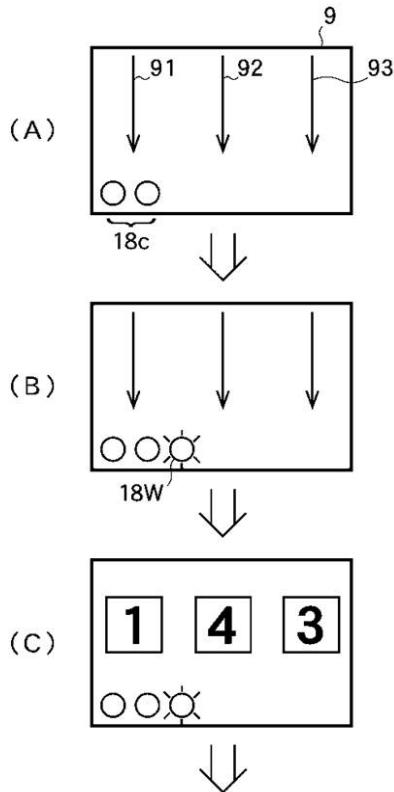
【図24】

【図24】



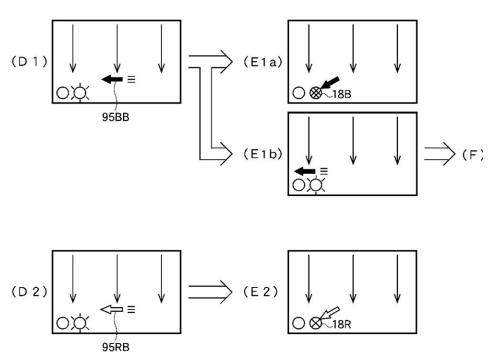
【図25】

【図25】



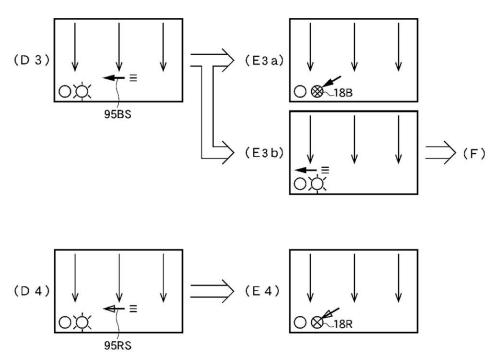
【図26】

【図26】



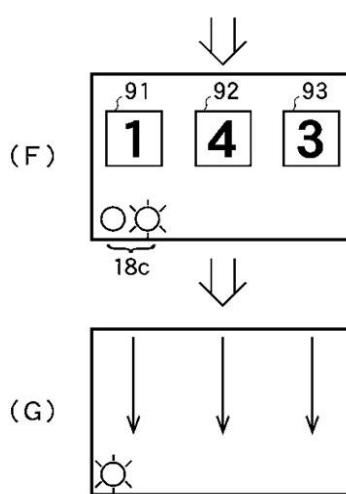
【図27】

【図27】



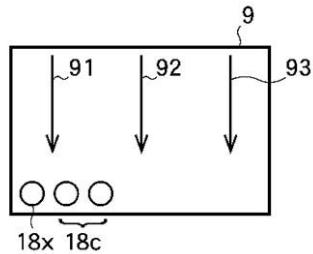
【図28】

【図28】



【 図 2 9 】

【図29】



【 3 1 】

【図3-1】

(a) 保留2個目に入賞した場合		第1投票箱		第2投票箱		第3投票箱	
投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱
投票用紙 B1-1 投票用紙 B1-2	投票箱 B1-1 投票箱 B1-2	投票用紙 B2-1 投票用紙 B2-2 投票用紙 B2-3	投票箱 B2-1 投票箱 B2-2 投票箱 B2-3	投票用紙 B3-1 投票用紙 B3-2 投票用紙 B3-3	投票箱 B3-1 投票箱 B3-2 投票箱 B3-3	投票用紙 B4-1 投票用紙 B4-2 投票用紙 B4-3	投票箱 B4-1 投票箱 B4-2 投票箱 B4-3

(b) 保留3個目に入賞した場合		第1投票箱		第2投票箱		第3投票箱	
投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱	投票用紙	投票箱
投票用紙 B3-1 投票用紙 B3-2 投票用紙 B3-3	投票箱 B3-1 投票箱 B3-2 投票箱 B3-3	投票用紙 B4-1 投票用紙 B4-2 投票用紙 B4-3	投票箱 B4-1 投票箱 B4-2 投票箱 B4-3	投票用紙 B5-1 投票用紙 B5-2 投票用紙 B5-3	投票箱 B5-1 投票箱 B5-2 投票箱 B5-3	投票用紙 B6-1 投票用紙 B6-2 投票用紙 B6-3	投票箱 B6-1 投票箱 B6-2 投票箱 B6-3

「変化パターン決定テーブルの変形例3」

〔図32〕

【图32】

		実行割合	
		大当り時	30.0%
(a) 保育士2種類に入賞した場合	実行割合	30.0%	30.0%
実行割合	30.0%	30.0%	30.0%
実行割合	30.0%	30.0%	30.0%
(b) 保育士1種類に入賞した場合	実行割合	30.0%	30.0%
実行割合	30.0%	30.0%	30.0%
(c) 保育士2種類に入賞した場合	実行割合	30.0%	30.0%
実行割合	30.0%	30.0%	30.0%

「変化パターン決定テーブルの変形例 1」
音の方ばかりも大当たり期待度が高い場合に保留表示が最終的に赤になる場合の変化パターン

図 30

【図30】

(a) 保留期間間に二入賞した場合		運行割合		運行割合	
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
R=0.1	100%	R=0.1	100%	R=0.1	100%
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
(R=0.1→R=0.05) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=0.1→R=0.05) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=0.1→R=0.05) × 39.0% = 19.5%	運り分け
(b) 保留1回目で二入賞した場合		運行割合		運行割合	
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
R=1.0	100%	R=1.0	100%	R=1.0	100%
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け
(c) 保留2回目で二入賞した場合		運行割合		運行割合	
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
R=1.0	100%	R=1.0	100%	R=1.0	100%
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け
(d) 保留3回目で二入賞した場合		運行割合		運行割合	
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
R=1.0	100%	R=1.0	100%	R=1.0	100%
運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合	運行割合
(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け	(R=1.0→R=0.5) × 39.0% = 19.5%	運り分け

【図 3 3】

【図 3 3】

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348</div

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-080533(JP,A)
特開2015-080605(JP,A)
特開2013-116317(JP,A)
特許第6198325(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02