

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5542113号
(P5542113)

(45) 発行日 平成26年7月9日(2014.7.9)

(24) 登録日 平成26年5月16日(2014.5.16)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 68 頁)

(21) 出願番号	特願2011-261043 (P2011-261043)	(73) 特許権者	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成23年11月29日 (2011.11.29)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(65) 公開番号	特開2013-111295 (P2013-111295A)	(74) 代理人	100104190 弁理士 酒井 昭徳
(43) 公開日	平成25年6月10日 (2013.6.10)	(72) 発明者	宮▲崎▼ 剛 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
審査請求日	平成23年11月29日 (2011.11.29)	(72) 発明者	蟹江 小五郎 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	野口 智 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件の成立により、遊技者にとって有利な有利遊技状態とするか否かの有利判定をおこなう有利判定手段と、

所定数を上限として前記有利判定手段による前記有利判定を受ける権利を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利判定手段によって判定された前記有利判定の結果に基づいて所定時間図柄を変動表示させて前記有利判定の結果を示す図柄を停止表示させる変動表示手段と、

前記有利判定手段によって前記有利判定がおこなわれる前に、前記保留記憶手段によって記憶される保留情報についての前記有利判定を事前におこなう事前判定手段と、

前記保留記憶手段に保留情報が記憶されている場合、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、一の保留情報による一の変動表示および複数の保留情報による複数の変動表示において特殊演出を実行可能な特殊演出制御手段と、

を備え、

前記特殊演出制御手段は、前記特殊演出を実行した後、

前記保留記憶手段に保留情報が記憶されている場合、少なくとも次の変動表示が経過するまでの間、前記特殊演出を実行不可能にするとともに、前記次の変動表示が経過した後の変動表示において前記特殊演出を実行可能にし、

前記保留記憶手段に保留情報が記憶されていない場合、前記次の変動表示において前記特殊演出を実行可能にすることを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記特殊演出制御手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対して、前記特殊演出を終了させる変動表示をおこなう特殊保留情報であるか否かの判定をおこなう特殊保留判定手段と、

前記特殊保留判定手段によって前記特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報の次に変動表示がおこなわれる保留情報を、前記特殊演出をおこなわない禁則保留情報として記憶する演出記憶手段と、

前記特殊保留判定手段によって前記特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報よりも前に変動表示されて前記特殊演出が開始される開始保留情報を選択する選択手段と、

前記選択手段によって選択された前記開始保留情報による変動表示から、前記特殊保留判定手段によって判定された前記特殊保留情報による変動表示にかけて、前記特殊演出を実行する実行手段と、

を有し、

前記選択手段は、前記演出記憶手段に既に他の禁則保留情報が記憶されている場合に、前記他の禁則保留情報よりも後に変動表示される保留情報の中から前記開始保留情報を選択することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特殊演出は、前記開始保留情報の変動表示から前記特殊保留情報の変動表示が開始される前の変動表示までの間におこなわれる第 1 演出と、前記特殊保留情報の変動表示中におこなわれる第 2 演出と、からなり、

前記第 1 演出および前記第 2 演出は、以降の変動表示においても前記特殊演出が継続する可能性があることを示唆する演出であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

通常遊技状態、または、前記通常遊技状態に比べて前記変動表示手段による図柄の変動表示が迅速におこなわれる特定遊技状態、のいずれか一方を設定する遊技状態設定手段をさらに備え、

前記特殊演出制御手段は、前記遊技状態設定手段によって前記特定遊技状態が設定されているときに、所定の割合で前記特殊演出を実行可能にすることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか一つに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、複数の変動に連続する特殊演出をおこなう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、たとえば、遊技球の始動口への入賞により、入賞したタイミングにて乱数を取得し、取得した乱数が予め定められた当たり乱数と一致するか否かの当たり判定をおこなうぱちんこ遊技機が広く知られている。このようなぱちんこ遊技機は、当たり判定の結果を示す特別図柄を所定の変動態様で変動表示させ、特に、当たりの場合には当たりを示す図柄にて特別図柄を停止表示させて当たり遊技状態に移行させる。

【0003】

ぱちんこ遊技機には、当たり判定や特別図柄の変動態様の判定結果を受けて、画像表示部等を用いて演出をおこなうようにしている。たとえば、ぱちんこ遊技機は、変動時間の長い変動態様の特別図柄の変動時にリーチ演出をおこなう。リーチ演出とは、たとえば 3 つ演出図柄（第 1 演出図柄、第 2 演出図柄、第 3 演出図柄）を変動させる場合、第 1 演出図柄および第 2 演出図柄を有効ライン上に同一の図柄で揃えた後に、第 3 演出図柄のみを変動させ、演出時間を通常よりも長くして、当たりへの期待を高めるようにした演出である。

【0004】

10

20

30

40

50

また、近年のぱちんこ遊技機では、特別図柄の変動中に始動入賞した遊技球を保留情報として記憶するとともに、保留情報に対して当たり判定を事前におこなって、判定結果としての事前判定情報が特定（大当たりやリーチ）の事前判定情報である場合に、事前演出をおこなうようにしたものがある。

【0005】

事前演出としては、特定の事前判定情報による変動よりも前の変動から特定の事前判定情報による変動まで連続する、一連の特殊演出（いわゆる連続演出）をおこなうようにした技術が提案されている（たとえば、下記特許文献1参照。）。連続演出は、たとえば、連続する変動回数が多いほど特定の事前判定情報の大当たりに対する信頼度が上がるようになっている。このような事前演出をおこなうことによって、特定の事前判定情報による変動が開始される前から、遊技者の期待感を高めさせるようにしている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2010-29603号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上述した従来技術では、連続演出が終了した後、次の変動で再び連続演出がおこなわれると、連続演出が終了したにもかかわらず、遊技者は連続演出が継続中であるものと誤認識してしまうおそれがある。具体的には、たとえば、3変動分の連続演出が終了した直後に、再び連続演出が開始されたとすると、遊技者は、開始された連続演出の1変動目を、直前におこなわれた連続演出に継続する4変動目であるものと誤認識するおそれがある。

20

【0008】

このような誤認識により、再度の連続演出に対して、遊技者が過度な期待感を寄せてしまうおそれがあるほか、特殊演出が有する本来の信頼度と遊技者の期待感とに乖離が生じてしまうおそれがあり、演出効果の減退を招きかねないといった問題があった。

【0009】

本発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、特殊演出の継続回を遊技者が誤認識することを抑止でき、特殊演出の演出効果が減退することを抑止できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0010】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明は以下の構成を採用した。括弧内の参照符号は、本発明の理解を容易にするために実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の範囲を何ら限定するものではない。

【0011】

この発明にかかる遊技機（100）は、始動条件の成立により、遊技者にとって有利な有利遊技状態とするか否かの有利判定をおこなう有利判定手段と、所定数を上限として前記有利判定手段による前記有利判定を受ける権利を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、前記有利判定手段によって判定された前記有利判定の結果に基づいて所定時間図柄を変動表示させて前記有利判定の結果を示す図柄を停止表示させる変動表示手段と、前記有利判定手段によって前記有利判定がおこなわれる前に、前記保留記憶手段によって記憶される保留情報についての前記有利判定を事前におこなう事前判定手段と、前記保留記憶手段に保留情報が記憶されている場合、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、一の保留情報による一の変動表示および複数の保留情報による複数の変動表示において特殊演出を実行可能な特殊演出制御手段と、を備え、前記特殊演出制御手段は、前記特殊演出を実行した後、前記保留記憶手段に保留情報が記憶されている場合、少なくとも次の変動表示が経過するまでの間、前記特殊演出を実行不可能にするとともに、前記次の変動表示

40

50

が経過した後の変動表示において前記特殊演出を実行可能にし、前記保留記憶手段に保留情報が記憶されていない場合、前記次の変動表示において前記特殊演出を実行可能にすることを特徴とする。

【0012】

上記発明において、前記特殊演出制御手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対して、前記特殊演出を終了させる変動表示をおこなう特殊保留情報であるか否かの判定をおこなう特殊保留判定手段と、前記特殊保留判定手段によって前記特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報の次に変動表示がおこなわれる保留情報を、前記特殊演出をおこなわない禁則保留情報として記憶する演出記憶手段と、前記特殊保留判定手段によって前記特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報よりも前に変動表示されて前記特殊演出が開始される開始保留情報を選択する選択手段と、前記選択手段によって選択された前記開始保留情報による変動表示から、前記特殊保留判定手段によって判定された前記特殊保留情報による変動表示にかけて、前記特殊演出を実行する実行手段と、を有し、前記選択手段は、前記演出記憶手段に既に他の禁則保留情報が記憶されている場合に、前記他の禁則保留情報よりも後に変動表示される保留情報の中から前記開始保留情報を選択することを特徴とする。

10

【0013】

上記発明において、前記特殊演出は、前記開始保留情報の変動表示から前記特殊保留情報の変動表示が開始される前の変動表示までの間におこなわれる第1演出と、前記特殊保留情報の変動表示中におこなわれる第2演出と、からなり、前記第1演出および前記第2演出は、以降の変動表示においても前記特殊演出が継続する可能性があることを示唆する演出であることを特徴とする。

20

【0014】

上記発明において、通常遊技状態、または、前記通常遊技状態に比べて前記変動表示手段による図柄の変動表示が迅速におこなわれる特定遊技状態、のいずれか一方を設定する遊技状態設定手段をさらに備え、前記特殊演出制御手段は、前記遊技状態設定手段によって前記特定遊技状態が設定されているときに、所定の割合で前記特殊演出を実行可能にすることを特徴とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、特殊演出の継続回を遊技者が誤認識することを抑止でき、よって、演出効果が減退することを抑止することができるという効果を奏する。

30

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す説明図である。

【図2】情報表示部の詳細な構成を示す説明図である。

【図3】ぱちんこ遊技機の背面構成を示す説明図である。

【図4】ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図5】本実施の形態のカウンタ記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。

【図6】本実施の形態の保留情報記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。

40

【図7】当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8】図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図9】非電サポ遊技状態において用いられる変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図10】高確率電サポ遊技状態において用いられる変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図11】判定結果記憶領域の一例を示す説明図である。

【図12】本実施の形態の事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。

【図13】ぱちんこ遊技機の演出制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図14】変動演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。

50

- 【図15】演出統括部の事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。
- 【図16】演出モードテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図17-1】画像・音声制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図17-2】ランプ制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図18】本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。
- 【図19】タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図20】始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図21】事前判定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図22】特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図23】大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。 10
- 【図24】変動パターン判定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図25-1】主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャート(その1)である。
- 【図25-2】主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャート(その2)である。
- 【図25-3】主制御部がおこなう客待ち設定中処理を示したフローチャートである。
- 【図26】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図27】オープニング処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図28】開放中処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図29】インターバル処理の処理内容を示すフローチャートである。 20
- 【図30】エンディング処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図31】遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図32】演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図33-1】コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。
- 【図33-2】コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャート(その2)である。
- 【図34】本実施の形態にかかる連続演出の概要を示す説明図である。
- 【図35】連続演出の一例を示す説明図である。
- 【図36】本実施の形態にかかる連続演出判定処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図37-1】演出事前判定処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。
- 【図37-2】演出事前判定処理の処理内容を示すフローチャート(その2)である。 30
- 【図38】連続演出判定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図39】シナリオ選択処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図40-1】4連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図40-2】3連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図40-3】2連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図40-4】単変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図41】演出決定処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図42】演出終了処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図43】モードフラグ処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【図44】客待ちコマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。 40
- 【図45】ランプ制御処理の処理内容を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

【0018】

以下に添付図面を参照して、本発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。以下に示す実施の形態は、本発明にかかる遊技機を、旧第一種に属するぱちんこ遊技機(いわゆる「デジパチ」)に適用した例である。

【0019】

(ぱちんこ遊技機の基本構成)

まず、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図1は、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す説明図である。図1に示すように 50

、本実施の形態のぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 を備えている。遊技盤 101 の下部位置には、発射部が配置されている。

【0020】

発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール 102a, 102b 間を上昇して遊技盤 101 の上部位置に達した後、遊技領域 103 内を落下するようになっている。遊技領域 103 には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定の方向に向けて落下する。また、遊技領域 103 において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口（始動口や大入賞口など）が配設されている。

【0021】

遊技盤 101 の略中央部分には、画像表示部 104 が配置されている。画像表示部 104 としては液晶表示器（LCD: Liquid Crystal Display）などが用いられる。画像表示部 104 の下方には、第 1 始動口 105 と、第 2 始動口 106 とが配設されている。第 1 始動口 105、第 2 始動口 106 は、始動入賞させるための入賞口である。

【0022】

第 2 始動口 106 の近傍には、電動チューリップ 107 が設けられている。電動チューリップ 107 は、遊技球を第 2 始動口 106 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）とを有する。これらの状態の切り替えは、電動チューリップ 107 が備えるソレノイドによっておこなわれる。

【0023】

電動チューリップ 107 は、画像表示部 104 の右側に配設されたゲート 108 を遊技球が通過したことによりおこなわれる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。第 2 始動口 106 の右側には、大入賞口 109 が設けられている。大入賞口 109 は、大当たり遊技状態となったときに開放され、遊技球の入賞により所定個数（たとえば 15 個）の賞球を払い出すための入賞口である。

【0024】

画像表示部 104 の側部や下方などには普通入賞口 110 が配設されている。普通入賞口 110 は、遊技球の入賞により所定個数（たとえば 10 個）の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口 110 は、図示の位置に限らず、遊技領域 103 内の任意の位置に配設してよい。遊技領域 103 の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 111 が設けられている。

【0025】

遊技盤 101 の右下部分には、遊技者に特別図柄などの遊技情報を明示する情報表示部 112 が設けられている。情報表示部 112 の詳細については図 2 を用いて後述するが、遊技球が第 1 始動口 105 へ入賞することによりおこなわれる大当たり抽選の抽選結果を問わず第 1 特別図柄や、遊技球が第 2 始動口 106 へ入賞することによりおこなわれる大当たり抽選の抽選結果を問わず第 2 特別図柄などを表示する。

【0026】

遊技盤 101 の遊技領域 103 の外周部分には、枠部材 113 が設けられている。枠部材 113 は、遊技盤 101 の上下左右の 4 辺において遊技領域 103 の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材 113 は、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0027】

枠部材 113 において遊技領域 103 の上側にはスピーカ 114 が組み込まれている。また、枠部材 113 において遊技領域 103 の上側および下側となる 2 辺には、演出ライト部（枠ランプ）115 が設けられている。演出ライト部 115 は、それぞれ複数のランプとモータ（不図示）とを有する。各ランプは、ぱちんこ遊技機 100 の正面にいる遊技者を照射する。また、各ランプは、モータの駆動により光の照射方向を上下方向・左右方向に変更する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 8 】

枠部材 1 1 3 の下部位置には、操作ハンドル 1 1 6 が配置されている。操作ハンドル 1 1 6 は、発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 1 1 6 は、枠部材 1 1 3 と同様に、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 2 9 】

操作ハンドル 1 1 6 は、発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 1 1 7 を備えている。発射指示部材 1 1 7 は、操作ハンドル 1 1 6 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。公知の技術であるため詳細な説明を省略するが、操作ハンドル 1 1 6 には、遊技者が発射指示部材 1 1 7 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。これにより、発射部は、発射指示部材 1 1 7 が遊技者によって直接操作されているときに遊技球を発射させる。

10

【 0 0 3 0 】

枠部材 1 1 3 において、遊技領域 1 0 3 の下側となる辺には、演出ボタン（チャンスボタン） 1 1 8 や十字キー 1 1 9 が設けられている。演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 は、遊技者からの操作を受け付ける。打球供給皿 1 2 0 は、遊技球を収容するとともに、順次発射部へ遊技球を送り出す。

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤 1 0 1 上には、演出時に駆動される可動役物 1 3 0 が設けられている。たとえば、可動役物 1 3 0 は、可動役物 1 3 0 を用いた演出時には図示の位置から下方へスライドして画像表示部 1 0 4 の前面へ進出し、それ以外のときは図示のように画像表示部 1 0 4 の上部に設けられた収納スペースに退避している。

20

【 0 0 3 2 】

（ぱちんこ遊技機の基本動作）

次に、本実施の形態のぱちんこ遊技機 1 0 0 の基本動作の一例について説明する。ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 または第 2 始動口 1 0 6 へ入賞すると、遊技球が入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。遊技球が第 1 始動口 1 0 5 へ入賞して大当たり抽選をおこなった場合、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、第 1 特別図柄表示部 2 0 1 a の第 1 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定期間経過後に、大当たり抽選の抽選結果を示す図柄で第 1 特別図柄を停止表示させる。

30

【 0 0 3 3 】

遊技球が第 2 始動口 1 0 6 へ入賞して大当たり抽選をおこなった場合、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、第 2 特別図柄表示部 2 0 1 b の第 2 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定期間経過後に、大当たり抽選の抽選結果を示す図柄で第 2 特別図柄を停止表示させる。

【 0 0 3 4 】

ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）を変動表示させると、それに合わせて画像表示部 1 0 4 の演出図柄（たとえば 3 つの数字）を変動表示させる。そして、特別図柄の停止表示に合わせて、演出図柄を停止表示させる。たとえば、大当たりを示す所定の図柄で特別図柄を停止表示させた場合（大当たり抽選で大当たりに当選した場合）には、大当たりを示す組み合わせ（たとえば「7・7・7」といったいわゆるゾロ目）で演出図柄を停止表示させる。

40

【 0 0 3 5 】

大当たりを示す組み合わせで演出図柄を停止表示させると、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、大当たり遊技状態となり、当選した大当たりに応じたラウンド分（たとえば 1 6 ラウンド）、大入賞口 1 0 9 を開放させる。この開放中に、遊技球が大入賞口 1 0 9 へ入賞すると、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は所定個数の賞球を払い出す。

【 0 0 3 6 】

大当たり遊技状態中には、大当たり抽選はおこなわれない。大当たり遊技状態は、当選したラウンド分の大入賞口 1 0 9 の開放が完了すると終了する。大当たり遊技状態では、

50

右側領域に配置された大入賞口109内に入賞させて遊技がおこなわれ、すなわち、遊技領域103のうち右側の領域に遊技球が打ち出される右打ちによって遊技がおこなわれるようになっている。

【0037】

ぱちんこ遊技機100は、大当たり遊技状態を終了させると、再び、大当たり抽選をおこなう遊技状態へ復帰させる。たとえば、大当たり遊技状態を終了させた後には、確変遊技状態（高確率電サポ遊技状態）に移行させる。本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機100は、大当たり遊技後は所定変動回数経過するまでの間、高確率の遊技状態が設定されるST(Special Time)機と呼ばれるタイプのものである。なお、ぱちんこ遊技機100は、ST機に限らず、次の大当たりに当選するまで高確率の状態を保持させる、いわゆる確変大当たりと、低確率の遊技状態に移行させる、いわゆる通常大当たりと、をとり得るタイプのものを用いることも可能である。

10

【0038】

(ぱちんこ遊技機の遊技状態)

ぱちんこ遊技機100は、大当たり中の大当たり遊技状態を除いて、通常遊技状態（低確率非電サポ遊技状態）と、確変遊技状態（高確率電サポ遊技状態）と、高確率非電サポ遊技状態と、の3つの遊技状態のうち、いずれか1つの遊技状態をとる。電サポとは、電チューサポート機能の略であり、詳細については後述する。通常遊技状態（低確率遊技状態）であるときには、低確率遊技状態用の低確率当たり判定テーブル（図7の符号A t 1参照）を用いた大当たり抽選をおこない、具体的には、たとえば、1/200の確率で大当たりに当選する大当たり抽選をおこなう。

20

【0039】

高確率遊技状態（高確率電サポ遊技状態または高確率非電サポ遊技状態）であるときには、ぱちんこ遊技機100は、高確率遊技状態用の当たり判定テーブル（図7の符号A t 2参照）を用いた大当たり抽選をおこない、たとえば、5/200(1/40)の確率で大当たりに当選する大当たり抽選をおこなう。つまり、高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて、5倍程度、高い確率で大当たりに当選するようになっている。

【0040】

また、電サポ遊技状態（高確率電サポ遊技状態）であるときには、電動チューリップ107の開閉による遊技サポート機能（以下「電チューサポート機能」または単に「電サポ」という）が付与される。電チューサポート機能の具体的な内容としては、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、たとえば、普通図柄の変動時間の短縮および普通図柄当たりの当選確率の向上（電動チューリップ107の開放頻度の増加）や、電動チューリップ107の開放時間の長時間化などが挙げられる。

30

【0041】

電サポ遊技状態では、電チューサポート機能が付与されていない非電サポ遊技状態に比べて、第2始動口106へ遊技球が入賞しやすくなっている。電サポ遊技状態では、遊技領域103のうち、遊技領域103を左右に分断する中心線を基準にして右側の領域に遊技球が打ち出される右打ちによって遊技がおこなわれ、主に第2始動口106への入賞によって遊技が進行される。

40

【0042】

非電サポ遊技状態（通常遊技状態または高確率非電サポ遊技状態）では、遊技領域103のうち、遊技領域103を左右に分断する中心線を基準にして左側の遊技領域103に遊技球が打ち出される左打ちによって遊技がおこなわれ、主に第1始動口105への入賞によって遊技が進行される。

【0043】

ぱちんこ遊技機100は、大当たりを契機として遊技状態の移行をおこなうほか、前回の遊技状態の移行後、所定回数の大当たり抽選をおこなったときに、次の遊技状態への移行をおこなう。具体的には、大当たり終了後、たとえば74変動が終了するまでは高確率遊技状態となる。また、大当たり終了後、たとえば70変動が終了するまでは電チューサ

50

ポート機能が付与される遊技状態となる。つまり、大当たり終了後70変動までは高確率電サポ遊技状態となり、大当たり終了後の71変動～74変動までの4変動の間は高確率非電サポ遊技状態となる。また、大当たり終了後75変動目以降は、通常遊技状態となる。

【0044】

なお、電チューサポート機能が付与される低確率遊技状態（低確率電サポ遊技状態）に移行させる大当たりをとり得るようにしたり、電チューサポート機能が付与されない高確率遊技状態（高確率非電サポ遊技状態）に移行させる大当たりをとり得るようにしたりしてもよい。

【0045】

また、高確率非電サポ遊技状態に移行させる大当たりをとり得るようにした場合には、小当たりをとり得るようにしてもよい。小当たりは、通常のアズレ（小当たり以外のアズレ）とは異なる図柄（特別図柄）であらわされる特定のアズレである。小当たり遊技状態における大入賞口109の開放態様と、高確率非電サポ遊技状態に移行させる大当たりの大当たり遊技状態における大入賞口109の開放態様と、を似通った開放態様とするとともに、演出についてもそれぞれ似通った演出とする。

【0046】

このように、高確率非電サポ遊技状態に移行させる大当たりと、小当たりとをとり得るようにし、各当たり遊技後に、それぞれ似通った演出をおこなうことにより、高確率遊技状態が設定されているのか低確率遊技状態が設定されているのかを遊技者に秘匿させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0047】

（情報表示部の詳細）

次に、図2を用いて、情報表示部112の詳細について説明する。図2は、情報表示部の詳細な構成を示す説明図である。図2において、情報表示部112は、特別図柄表示部201と、普通図柄表示部202と、保留表示部203と、ラウンド表示部204と、右打ち表示部205とを備える。各表示部201～205には、それぞれLED（Light Emitting Diode）表示器が採用されている。

【0048】

第1特別図柄表示部201aは、遊技球が第1始動口105へ入賞することによっておこなわれる大当たり抽選の抽選結果をあらわすものであり、8つのLEDからなる。第2特別図柄表示部201bは、遊技球が第2始動口106へ入賞することによっておこなわれる大当たり抽選の抽選結果をあらわすものであり、第1特別図柄表示部201aと同様に、8つのLEDからなる。

【0049】

各特別図柄の変動中は、たとえば、図中、左から右へ流れるように、各LEDが点灯および消灯を順次繰り返す。なお、特別図柄の変動中は、画像表示部104では演出図柄を用いた変動演出がおこなわれる。特別図柄の変動が停止すると、LEDの点灯態様によって、大当たり抽選の抽選結果があらわされるようになっている。特別図柄の変動時間は、遊技状態や、記憶されている保留情報の数に応じて異なり、電サポ遊技状態では、非電サポ遊技状態よりも短くなるように設定されている。

【0050】

たとえば、一番右のLEDのみが点灯した場合はアズレを示し、また、左から1つ目、2つ目、4つ目、7つ目のLEDが点灯した場合は、4ラウンド（R）短当たりを示すようになっている。4R当りは、遊技者が4ラウンド分の出球を獲得することができる大当たりである。さらに、全LEDが点灯した場合は、16R長当たりを示すようになっている。16R長当りは、遊技者が16ラウンド分の出球を獲得することができる大当たりである。

【0051】

各大当たりを示すLEDの点灯態様は、一態様のみならず、大当たり毎に複数の点灯態

10

20

30

40

50

様をとり得るようにしてもよい。また、たとえば、左から2つ目、5つ目、6つ目のLEDが点灯した場合は、16R短当たりを示すようになっていいる。16R短当たりは、大入賞口109の開放時間が長いラウンドと短いラウンドとがあり、遊技者が実質4ラウンド分の出球を獲得することができる大当たりとなっている。

【0052】

なお、特別図柄がハズレを示す図柄で停止した場合、画像表示部104上に表示される演出図柄はハズレを示す、いわゆるバラケ目で停止する。バラケ目とは、第1演出図柄と第2演出図柄とを関連性のない図柄で停止させることであり、つまり、リーチ演出に発展することのない演出図柄の停止態様である。

【0053】

また、特別図柄が4R当たりを示す図柄で停止した場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は4R当たりを示す青色の演出図柄（たとえば「3, 3, 3」および「7, 7, 7」を除く「2, 2, 2」などの数字図柄のゾロ目）で停止する。さらに、特別図柄が16R長当たりを示す図柄で停止した場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は16R長当たりを示す赤色の演出図柄（たとえば「3, 3, 3」や「7, 7, 7」の数字図柄のゾロ目）で停止する。

【0054】

特別図柄が16R短当たりを示す図柄で停止した場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は16R短当たりを示す演出図柄（たとえば「チャンス」の文字が記載されたモード移行を示す文字図柄のゾロ目）で停止する。なお、特別図柄が16R長当たりを示す図柄で停止した場合であっても、画像表示部104上に4R当たりを示す演出図柄（青色の演出図柄のゾロ目）を停止させ、その後（大当たり遊技移行前や大当たり遊技移行後）に16R長当たりであることを明示する昇格演出をおこなう場合もある。

【0055】

また、特別図柄表示部201の上部には、普通図柄が表示される普通図柄表示部202が配置されている。普通図柄表示部202は、遊技球がゲート108を通過することによっておこなわれる普通図柄抽選をあらわすものであり、「 」、「 」、「x」を示す3つのLEDからなる。普通図柄抽選で当たりに当選した場合に、ぱちんこ遊技機100は、所定期間、電動チューリップ107を開状態とする。普通図柄の変動中は、3つのLEDが点灯および消灯を繰り返す。

【0056】

普通図柄の変動が停止すると、LEDの点灯態様によって、普通図柄抽選の抽選結果があらわされるようになっていいる。たとえば「 」のLEDが点灯すれば普通図柄当たり（長開放当たり）となり、「 」のLEDが点灯すれば普通図柄当たり（短開放当たり）となり、「x」のLEDが点灯すればハズレとなる。なお、電サポ遊技状態においては、非電サポ遊技状態の場合に比べて普通図柄の変動時間が短くなるとともに、「 」のLEDが点灯した場合であっても非電サポ遊技状態の場合に比べて開放時間が長くなるようになっていいる。

【0057】

普通図柄表示部202の左側には、特別図柄または普通図柄に対する判定用情報の数（以下「保留情報数」という）を表示する保留表示部203が配置されている。保留表示部203は、第1特別図柄保留表示部203aと、第2特別図柄保留表示部203bと、普通図柄保留表示部203cとからなる。

【0058】

第1特別図柄保留表示部203aは、特別図柄の変動中に第1始動口105へ入賞した遊技球を、規定数（たとえば4）を上限とし、保留情報数（いわゆる保留数）として記憶したものを表示する。第2特別図柄保留表示部203bは、特別図柄の変動中に第2始動口106へ入賞した遊技球を、規定数（たとえば4）を上限とし、保留情報数として記憶したものを表示する。

【0059】

10

20

30

40

50

普通図柄保留表示部 203c は、普通図柄の変動中にゲート 108 を通過した遊技球を、規定数（たとえば 4）を上限とし、保留情報数として記憶したものを表示する。ラウンド表示部 204 は、大当たり中に、大当たりのラウンド数を表示するものである。たとえば、4R 当たりの場合には「4」をあらわす LED が点灯し、16R 長当たりまたは 16R 短当たりの場合には「16」をあらわす LED が点灯する。右打ち表示部 205 は、右打ちによって遊技がおこなわれる遊技状態（電サポ遊技状態および大当たり遊技状態）において LED が点灯し、遊技者に右打ちを促すものである。

【0060】

（ぱちんこ遊技機の背面構成）

次に、図 3 を用いて、ぱちんこ遊技機 100 の背面構成について説明する。図 3 は、ぱちんこ遊技機の背面構成を示す説明図である。図 3 において、ぱちんこ遊技機 100 は、枠部材 113 に嵌め込まれている。ぱちんこ遊技機 100 は、主制御部としての主制御基板 301 と、複数のプリント基板からなり演出制御部としての演出制御基板 302 と、電源の供給をおこなう電源制御基板 303 とを備えている。各基板 301 ~ 303 は、透明の樹脂成形部材からなる基板ケース 301a ~ 303a にそれぞれ収容されている。演出制御基板 302 は、背面カバー 304 に覆われている。背面カバー 304 は、透明の樹脂成形部材によって構成されており、演出制御基板 302 の外側に配設されている接続ケーブルを保護する。

【0061】

具体的には、背面カバー 304 は、各種制御基板や、その他の遊技機の部品に接続される接続ケーブルが保護する。また、背面カバー 304 は、開閉自在になっており、閉状態において、一部（下部）が主制御基板 301 の主基板ケース 301a を覆う構成となっている。具体的には、背面カバー 304 が閉状態となっている場合には、背面カバー 304 が主基板ケース 301a の移動を規制し、主制御基板 301 を取り外すことができないようになっている。一方、背面カバー 304 が開状態となっている場合には、図中、左方向に主制御基板 301 をスライドさせることにより、主制御基板 301 の取り外しが可能になっている。

【0062】

ここで、主制御基板 301 の主基板ケース 301a について詳述する。主制御基板 301 の主基板ケース 301a は、背面カバー 304 の一部に覆われた状態にある。主基板ケース 301a は、外部から他の基板を接続する不正改造や、他の基板に交換する不正行為ができないように、主制御基板 301 を収容する。さらに、主基板ケース 301a は、透明ケースによって形成されているため、主制御基板 301 の不正改造や不正行為に対して、目視による確認ができるようになっている。なお、演出制御基板 302 や電源制御基板 303 についても、同様に透明な基板ケース 302a または 303a に収納されている。

【0063】

また、主基板ケース 301a には、ラムクリアスイッチを押下することが可能な操作部 305 が設けられている。ラムクリアスイッチは、主制御基板 301 の RAM (Random Access Memory) に蓄積されているバックアップ情報をクリアするためのスイッチである。主基板ケース 301a には、操作部 305 を開閉自在に覆う開閉部 306 が設けられている。この開閉部 306 は、回動軸 307 を中心に回動する構成になっている。図 3 では、開閉部 306 が開状態となっている場合を示している。

【0064】

ラムクリアスイッチを押下する場合には、操作者が開閉部 306 を開状態とした後に、操作部 305 を操作するといった二段階の手順を踏むようになっている。開状態となった開閉部 306 は、操作者が操作しない限り、重力によって閉状態となる。このように、ラムクリアスイッチを押下する際には、開閉部 306 を開状態にするという手順を踏まなければならないので、ラムクリアスイッチを不正に押下することによって大当たりを高頻度でおこなわせるといった不正行為を抑止できるようにしている。

【0065】

10

20

30

40

50

(ぱちんこ遊技機の内部構成)

次に、図4を用いて、ぱちんこ遊技機100の内部構成について説明する。図4は、ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。図4に示すように、ぱちんこ遊技機100の制御部400は、遊技の進行を制御する主制御部401と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部402と、演出内容を制御する演出制御部403とを備えている。以下にそれぞれの制御部について詳細に説明する。

【0066】

(1.主制御部)

主制御部401は、CPU(Central Processing Unit)411と、ROM(Read Only Memory)412と、RAM(Random Access Memory)413と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。CPU411は、遊技の進行に関する各種プログラムなどをROM412から読み出し、RAM413をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

10

【0067】

また、主制御部401には、遊技球を検出する各種スイッチ(以下「SW」と略す)が接続されている。たとえば、図示のように、主制御部401には、第1始動口SW414aと、第2始動口SW414bと、ゲートSW415と、大入賞口SW416と、普通入賞口SW417とが接続されている。第1始動口SW414aは、第1始動口105へ入賞した遊技球を検出する。

20

【0068】

第2始動口SW414bは、第2始動口106へ入賞した遊技球を検出する。ゲートSW415は、ゲート108を通過した遊技球を検出する。大入賞口SW416は、大入賞口109へ入賞した遊技球を検出する。普通入賞口SW417は、普通入賞口110へ入賞した遊技球を検出する。

【0069】

各種SW414~417は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部401へ入力する。主制御部401は、各種SW414~417から入力される検出信号に基づき、大当たり抽選を受けるための権利に相当する保留情報(図6参照)を記憶したり、保留情報を用いて大当たり抽選をおこなったり、大当たり抽選の抽選結果に応じて賞球制御部402に対して賞球の払い出し指示をおこなったりする。

30

【0070】

ここで、第1始動口SW414a、第2始動口SW414b、ゲートSW415、大入賞口SW416としては、たとえば、近接スイッチなどを採用することができる。また、第1始動口105が遊技盤101上に複数設けられている場合、第1始動口SW414aを第1始動口105の配置位置別に複数個設けてもよい。また、普通入賞口110が遊技盤101上に複数設けられている場合も、普通入賞口SW417を普通入賞口110の配置位置別に複数個設けてもよい。

【0071】

また、主制御部401には、電動チューリップ107や大入賞口109などの電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。たとえば、図示のように、主制御部401には、電動チューリップ107を開閉動作させる電動チューリップソレノイド418と、大入賞口109を開閉動作させる大入賞口ソレノイド419とが接続されている。

40

【0072】

主制御部401は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき電動チューリップソレノイド418に電気信号を入力・遮断したり、大当たり抽選の抽選結果に基づき大入賞口ソレノイド419に電気信号を入力・遮断したりする。各種ソレノイド418,419は、主制御部401から供給される電気信号を機械的な運動に変換して、電動チューリップ107を開閉動作させたり、大入賞口109を開閉動作させたりする。

【0073】

50

また、主制御部 401 には、特別図柄や普通図柄を表示するための各種図柄表示部が接続される。たとえば、主制御部 401 には、第 1 特別図柄を表示する第 1 特別図柄表示部 201a と、第 2 特別図柄を表示する第 2 特別図柄表示部 201b と、普通図柄を表示する普通図柄表示部 202 と、記憶している保留情報の数を表示する保留表示部 203 などが接続される。

【0074】

主制御部 401 は、大当たり抽選の抽選結果に基づき、第 1 特別図柄表示部 201a の表示制御をおこなったり、第 2 特別図柄表示部 201b の表示制御をおこなったりする。また、主制御部 401 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき、普通図柄表示部 202 の表示制御をおこなう。保留数に基づき、保留表示部 203 の表示内容を制御する。

10

【0075】

ここで、主制御部 401 の CPU 411 が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することで RAM 413 に設定される情報の一例について説明する。なお、以下では説明するプログラムなどは、本実施の形態において特に重要となる特徴的なもののみを説明している。ROM 412 には以下で説明するプログラムのほか、不図示のプログラムが多数記憶されており、RAM 413 には以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【0076】

メイン処理プログラム 412a は、ぱちんこ遊技機 100 への電力の供給にともない、主制御部 401 の CTC (タイマカウンタ) などの内蔵デバイスの初期設定をおこなわせて、設定内容を示す設定情報を設定記憶領域 413a に記憶させる。たとえば、ここで、設定情報にはタイマ割込処理プログラムを実行する周期などを示す情報が含まれる。

20

【0077】

また、メイン処理プログラム 412a は、ぱちんこ遊技機 100 への電源の遮断を監視させ、電源が遮断された場合にはバックアップ情報を生成させて、このバックアップ情報をバックアップ記憶領域 413b に記憶させる。RAM 413 にはバックアップ電源 (不図示) により、ぱちんこ遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間 (たとえば 1 日) 電源が供給されるようになっている。このため、RAM 413 は、ぱちんこ遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間、バックアップ記憶領域 413b に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

30

【0078】

また、RAM 413 には、FeRAM (Ferroelectric Random Access Memory) などの不揮発性の RAM や、フラッシュメモリなどの不揮発性メモリを採用してもよい。この場合、RAM 413 は、バックアップ電源がなくともバックアップ記憶領域 413b に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

【0079】

タイマ割込処理プログラム 412b は、乱数更新処理プログラム 412c、スイッチ処理プログラム 412d、図柄処理プログラム 412j、電動役物制御処理プログラム 412m、賞球処理プログラム 412q、出力処理プログラム 412r などのサブプログラムを順次実行させる。

40

【0080】

タイマ割込処理プログラム 412b は、メイン処理プログラム 412a により設定記憶領域 413a に記憶された周期で、メイン処理プログラム 412a に対して割り込み実行される。タイマ割込処理プログラム 412b により実現されるタイマ割込処理については図 19 を用いて後述する。

【0081】

乱数更新処理プログラム 412c は、当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数など、主制御部 401 が管理する各種乱数取得用のカウンタのカウント値を更新させる。たとえば、乱数更新処理プログラム 412c は、1 回実行される毎に、カウンタ記憶領域 413c に記憶された各乱数カウンタの各カウント値に「1」を加算させる。

50

【 0 0 8 2 】

(カウンタ記憶領域の記憶内容の一例)

図 5 は、本実施の形態のカウンタ記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。カウンタ記憶領域 4 1 3 c には、当たり乱数カウンタ C 1、図柄乱数カウンタ C 2、変動パターン乱数カウンタ C 3、普通図柄乱数カウンタ C 4 など、主制御部 4 0 1 が管理する乱数カウンタのカウンタ値が記憶されている。

【 0 0 8 3 】

乱数更新処理プログラム 4 1 2 c は、乱数更新処理プログラム 4 1 2 c が実行される毎に各乱数カウンタ C 1 ~ C 4 のカウンタ値に「 1 」加算したものを各乱数カウンタ C 1 ~ C 4 の新たなカウンタ値とするように、カウンタ記憶領域 4 1 3 c を更新させる。

10

【 0 0 8 4 】

また、乱数更新処理プログラム 4 1 2 c は、各乱数カウンタ C 1 ~ C 4 のカウンタ値が所定値に達したときには、たとえば「 0 」にカウンタ値を戻させ、再度同様のカウンタアップをおこなわせる。本実施の形態においては一例として、当たり乱数を「 0 ~ 1 9 9 」の範囲内でカウンタさせるものとする。また、図柄乱数および変動パターン乱数を「 0 ~ 9 9 」の範囲内でカウンタさせるものとする。

【 0 0 8 5 】

また、乱数更新処理プログラム 4 1 2 c は、さらに初期値乱数をカウンタさせてもよい。ここで、初期値乱数は、当たり乱数が所定値(本実施の形態の例では「 1 9 9 」)に達した際に、当たり乱数カウンタ C 1 をいずれの値に戻すかを決定するための乱数である。この場合、乱数更新処理プログラム 4 1 2 c は、当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が所定値に達した際には、初期値乱数と同値となるような値に当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値を戻す。

20

【 0 0 8 6 】

スイッチ処理プログラム 4 1 2 d は、始動口スイッチ処理プログラム 4 1 2 e、ゲートスイッチ処理プログラム 4 1 2 g、大入賞口スイッチ処理プログラム 4 1 2 h、普通入賞口スイッチ処理プログラム 4 1 2 i などのサブプログラムを順次実行させる。

【 0 0 8 7 】

始動口スイッチ処理プログラム 4 1 2 e は、第 1 始動口 S W 4 1 4 a により第 1 始動口 1 0 5 に入賞した遊技球が検出されたタイミングで、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の当たり乱数カウンタ C 1、図柄乱数カウンタ C 2、変動パターン乱数カウンタ C 3 の各カウンタのカウンタ値を保留情報として取得させ、取得された保留情報を R A M 4 1 3 の保留情報記憶領域 4 1 3 d に記憶させる。

30

【 0 0 8 8 】

また、始動口スイッチ処理プログラム 4 1 2 e は、第 2 始動口 S W 4 1 4 b により第 2 始動口 1 0 6 に入賞した遊技球が検出された際も同様に、カウンタ記憶領域 4 1 3 c の当たり乱数カウンタ C 1、図柄乱数カウンタ C 2、変動パターン乱数カウンタ C 3 の各カウンタのカウンタ値を保留情報として取得させる。そして、取得された保留情報を R A M 4 1 3 の保留情報記憶領域 4 1 3 d に記憶させる。

【 0 0 8 9 】

(保留情報記憶領域の記憶内容の一例)

図 6 は、本実施の形態の保留情報記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。保留情報記憶領域 4 1 3 d は、保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 からなる。保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 には、第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 に遊技球が入賞したタイミングで取得された、当たり乱数カウンタ C 1、図柄乱数カウンタ C 2、変動パターン乱数カウンタ C 3 の各カウンタのカウンタ値が保留情報として関連づけられて記憶される。

40

【 0 0 9 0 】

また、保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 には、それぞれの保留情報の取得の契機となった入賞が、第 1 始動口 1 0 5 によるものであったか、第 2 始動口 1 0 6 によるものであったかも記憶される。保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 には、第 1 始動口 1 0 5 および第 2 始動口 1

50

06のそれぞれの始動口毎に4つを上限として、最大8つまでの保留情報を記憶することができるようにしている。

【0091】

また、保留情報格納領域J1～J8は、当たり判定を受けるための優先順位が設定されている。図示の例では、保留情報格納領域J1から保留情報格納領域J2、保留情報格納領域J3、…、保留情報格納領域J8といったように、番号が若い保留情報格納領域Jに記憶された保留情報ほど、当たり判定を受けるための優先順位が高く設定されている。

【0092】

本実施の形態では、時系列的に、先に入賞して取得された保留情報の方から、番号が若い保留情報格納領域Jに記憶される。また、本実施の形態では、第2始動口106への入賞によって取得された保留情報が、第1始動口105への入賞によって取得された保留情報よりも番号が若い保留情報格納領域Jに記憶される。始動口スイッチ処理プログラム412eにより実現される始動口スイッチ処理については図20を用いて後述する。

【0093】

ゲートスイッチ処理プログラム412gは、ゲートSW415によりゲート108を通過した遊技球が検出されたタイミングで、カウンタ記憶領域413cの普通図柄乱数カウンタC4のカウンタ値を普通図柄保留情報として取得させ、取得された普通図柄保留情報をRAM413の普通図柄保留情報記憶領域413iに記憶させる。

【0094】

大入賞口スイッチ処理プログラム412hは、大入賞口SW416により大入賞口109に入賞した遊技球を検出させ、普通入賞口スイッチ処理プログラム412iは、普通入賞口SW417により普通入賞口110に入賞した遊技球を検出させる。

【0095】

図柄処理プログラム412jは、特別図柄処理プログラム412k、普通図柄処理プログラム412lを順次実行させる。特別図柄処理プログラム412kは、保留情報記憶領域413dに記憶されている保留情報を用いて、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定を順次おこなわせ、これらの判定結果を判定結果記憶領域413eに記憶させる。そして、これらの判定結果に基づき、特別図柄表示部201に表示させた特別図柄の変動表示および停止表示をおこなわせる。

【0096】

特別図柄処理プログラム412kは、保留情報記憶領域413dに複数の保留情報が記憶されている場合、最も優先順位の高く設定された保留情報格納領域J1に記憶された保留情報を用いて、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定を順次おこなわせる。

【0097】

具体的に、特別図柄処理プログラム412kでは、まず、ROM412に記憶された当たり判定テーブルAtと保留情報の当たり乱数とを比較させる。ここで、ROM412に記憶されている当たり判定テーブルAtについて説明する。

【0098】

(当たり判定テーブルの一例)

図7は、当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。図7に示すように、当たり判定テーブルAtは、低確率当たり判定テーブルAt1と、高確率当たり判定テーブルAt2とから構成される。低確率当たり判定テーブルAt1および高確率当たり判定テーブルAt2は、大当たりに対して、所定の判定値を対応づけて構成される。ここで、低確率当たり判定テーブルAt1および高確率当たり判定テーブルAt2の判定値は、当たり判定における大当たりに対する当選確率を定めている。

【0099】

当たり判定において、大当たりに対する当選確率は、それぞれに対応づけられた判定値の個数によって定められる。低確率当たり判定テーブルAt1では大当たりに対して判定値「0(1個)」を割り当てている。一方、高確率当たり判定テーブルAt2では大当たりに対して判定値「0～2(3個)」を割り当てている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 0 】

特別図柄処理プログラム 4 1 2 k は、当たり判定時に、高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグが OFF に設定されていた場合には、低確率当たり判定テーブル A t 1 を用いて当たり判定をおこなわせる。当たり判定時に高確遊技フラグが ON に設定されていた場合には、高確率当たり判定テーブル A t 2 を用いて当たり判定をおこなわせる。特別図柄処理プログラム 4 1 2 k は、当たり乱数が大当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には大当たり当選したと判定させ、そして、当たり判定乱数が大当たりの判定値にも一致しない場合には通常のハズレであると判定させる。

【 0 1 0 1 】

当たり乱数のとり得る範囲は 0 ~ 1 9 9 までのいずれかの数値となっている。このため、低確率当たり判定テーブル A t 1 を用いて当たり判定をおこなった場合、当選確率（割合）は、 $1 / 200$ となる。一方、高確率当たり判定テーブル A t 2 を用いて当たり判定をおこなった場合、当選確率（割合）は、 $1 / 40$ （ $= 5 / 200$ ）となる。つまり、ぱちんこ遊技機 1 0 0 において、高確遊技フラグが ON に設定されているときの大当たり抽選では、高確遊技フラグが OFF に設定されているときよりも、5 倍程度、大当たり当選しやすい傾向としている。

10

【 0 1 0 2 】

また、特別図柄処理プログラム 4 1 2 k は、大当たり当選したと判定させた場合、つづいて、ROM 4 1 2 に記憶されている図柄判定テーブル Z t と保留情報の図柄乱数とを比較させる。ここで、ROM 4 1 2 に記憶された図柄判定テーブル Z t について説明する。

20

【 0 1 0 3 】

（図柄判定テーブルの一例）

図 8 は、図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。図 8 に示すように、図柄判定テーブル Z t は、第 1 図柄判定テーブル Z t 1 と、第 2 図柄判定テーブル Z t 2 とから構成される。第 1 図柄判定テーブル Z t 1 および第 2 図柄判定テーブル Z t 2 は、各大当たりの種別（図示の例では 1 6 R 短当たり、1 6 R 長当たり、4 R 当たり）に対して、所定の判定値を対応づけて構成される。第 1 図柄判定テーブル Z t 1 は、第 1 始動口 1 0 5 へ入賞した遊技球の図柄判定に用いられる一方、第 2 図柄判定テーブル Z t 2 は、第 2 始動口 1 0 6 へ入賞した遊技球の図柄判定に用いられる。

30

【 0 1 0 4 】

ここで、第 1 図柄判定テーブル Z t 1 および第 2 図柄判定テーブル Z t 2 の判定値は、図柄判定における各大当たりの種別に対する当選確率を定めている。具体的に、図柄判定において、大当たりの種別に対する当選確率は、それぞれに対応づけられた判定値の個数によって定められる。第 1 図柄判定テーブル Z t 1 では、「0 ~ 9 9」の範囲のうち、1 6 R 長当たりに対して判定値「0 ~ 4（5 個）」を割り当てている。つまり、大当たりのうち、1 6 R 長当たりとなる確率（割合）は、 5% （ $= 5 / 100$ ）になっている。

【 0 1 0 5 】

また、第 1 図柄判定テーブル Z t 1 では 1 6 R 短当たりに対して判定値「5 ~ 3 9（3 5 個）」を割り当てている。つまり、大当たりのうち、1 6 R 短当たりとなる確率（割合）は、 35% （ $= 35 / 100$ ）になっている。さらに、第 1 図柄判定テーブル Z t 1 では 4 R 当たりに対して判定値「4 0 ~ 9 9（6 0 個）」を割り当てている。つまり、大当たりのうち、4 R 当たりとなる確率（割合）は、 60% （ $= 60 / 100$ ）になっている。

40

【 0 1 0 6 】

一方、第 2 図柄判定テーブル Z t 2 では 1 6 R 長当たりに対して判定値「0 ~ 3 9（4 0 個）」を割り当てている。つまり、大当たりのうち、1 6 R 長当たりとなる確率（割合）は、 40% （ $= 40 / 100$ ）になっている。また、第 2 図柄判定テーブル Z t 2 では 1 6 R 短当たりに対して判定値の割り当てがなく、4 R 当たりに対して判定値「4 0 ~ 9 9（6 0 個）」を割り当てている。つまり、大当たりのうち、1 6 R 短当たりとなる確率

50

(割合)は、0% (= 0 / 100) になっており、4 R 当たりとなる確率(割合)は、60% (= 60 / 100) になっている。

【0107】

第2始動口106への入賞による図柄判定では、第1始動口105への入賞による図柄判定よりも16R長当たりには当選しやすい傾向としている。つまり、第2始動口106への入賞による図柄判定は、第1始動口105への入賞による図柄判定よりも遊技者にとって有利なものとなっている。

【0108】

特別図柄処理プログラム412kは、判定対象となる保留情報の取得の契機となった入賞が第1始動口105であった場合には、第1図柄判定テーブルZt1を用いて図柄判定をおこなわせる。判定対象となる保留情報の取得の契機となった入賞が第2始動口106であった場合には、第2図柄判定テーブルZt2を用いて図柄判定をおこなわせる。

10

【0109】

特別図柄処理プログラム412kは、保留情報の図柄乱数が16R長当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には、16R長当たりには当選したと判定させる。保留情報の図柄乱数が16R短当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には、16R短当たりには当選したと判定させる。4R当たりには当選したと判定させる。

【0110】

なお、電サポ遊技状態においては、電チューサポート機能が付与されるため、ほとんどの場合、第2図柄判定テーブルZt2を用いた図柄判定がおこなわれる。そのため、電サポ遊技状態では、16R短当たりには当選することはほとんどない。ただし、電サポ遊技状態において、第2始動口106への入賞による保留情報がなくなり、第1始動口105への入賞による保留情報のみが記憶されている状態となった場合には、第1図柄判定テーブルZt1を用いた図柄判定によって、16R短当たりには当選することはごく稀に生じる。

20

【0111】

つづいて、特別図柄処理プログラム412kは、変動パターン判定テーブルHtと、保留情報の変動パターン乱数とを比較させる。ここで、図9および図10を用いて、変動パターン判定テーブルHtの一例について説明する。

【0112】

(変動パターン判定テーブルの一例)

図9は、非電サポ遊技状態において用いられる変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図9に示すように、変動パターン判定テーブルHtは、第1変動パターン判定テーブルHt1と、第2変動パターン判定テーブルHt2とから構成される。第1変動パターン判定テーブルHt1および第2変動パターン判定テーブルHt2は、各変動パターンHp1～Hp6に対して、所定の判定値を対応づけて構成される。

30

【0113】

ここで、変動パターンHp1～Hp6は、特別図柄の変動態様を定義したものであり、たとえば、特別図柄を変動させる期間(以下「変動時間」という)を定義している。変動パターンHp1は、ノーマルハズレ演出がおこなわれる変動パターンであり、変動パターンHp2～Hp6はリーチ演出がおこなわれる変動パターンである。

40

【0114】

第1変動パターン判定テーブルHt1および第2変動パターン判定テーブルHt2の判定値は、変動パターン判定における各変動パターンHp1～Hp6に対する当選確率を定めている。具体的に、変動パターン判定において、各変動パターンHp1～Hp6の当選確率は、それぞれに対応づけられた判定値の個数によって定められる。なお、第1変動パターン判定テーブルHt1では、プレミアリーチ演出(大当たり確定演出)がおこなわれる変動パターンHp6は選択されないようになっている。また、第2変動パターン判定テーブルHt2では、ノーマルハズレ演出がおこなわれる変動パターンHp1は選択されないようになっている。

50

【 0 1 1 5 】

特別図柄処理プログラム 4 1 2 k は、通常遊技状態における当たり判定の判定結果がハズレの場合には、第 1 変動パターン判定テーブル H t 1 を用いて変動パターン判定をおこなわせる。通常遊技状態における当たり判定の判定結果が大当たりの場合には、第 2 変動パターン判定テーブル H t 2 を用いて変動パターン判定をおこなわせる。

【 0 1 1 6 】

第 1 変動パターン判定テーブル H t 1 および第 2 変動パターン判定テーブル H t 2 において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 では、変動時間が長い変動パターンほど大当たり時に判定されやすくハズレ時に判定され難くなっており、変動時間が長い変動パターンほど大当たりに対する信頼度が高くなるように、各変動パターン H p 1 ~ H p 6 の判定値が定められている。

10

【 0 1 1 7 】

図 1 0 は、高確率電サポ遊技状態において用いられる変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図 1 0 に示すように、変動パターン判定テーブル D H t は、第 3 変動パターン判定テーブル H t 3 と、第 4 変動パターン判定テーブル H t 4 とから構成される。第 3 変動パターン判定テーブル H t 3 は、高確率電サポ遊技状態におけるハズレ時に用いられる。第 4 変動パターン判定テーブル H t 4 は、高確率電サポ遊技状態における大当たり時に用いられる。

【 0 1 1 8 】

第 3 変動パターン判定テーブル H t 3 は、各変動パターン H p 1 ~ H p 7 に対して、所定の判定値を対応づけて構成される。第 3 変動パターン判定テーブル H t 3 は、判定値が「 0 ~ 8 9 」の場合、第 2 始動口 1 0 6 への入賞による保留情報（第 2 保留）の有無によって、変動パターン H p 1 または H p 7 が選択されるようになっている。

20

【 0 1 1 9 】

具体的には、変動パターン H p 1 は、1 0 秒の変動時間を有し、ノーマルハズレ演出がおこなわれる変動パターンであり、判定値が「 0 ~ 8 9 」の場合であり、且つ、第 2 始動口 1 0 6 への入賞による保留情報（第 2 保留）がない（ 0 ）場合に当選する。また、変動パターン H p 7 は、1 秒の変動時間を有し、ノーマルハズレ演出がおこなわれる変動パターンであり、判定値が「 0 ~ 8 9 」の場合であり、且つ、第 2 始動口 1 0 6 への入賞による保留情報（第 2 保留）がある（ 1 以上）場合に当選する。このように、判定値が「 0 ~ 8 9 」の場合、第 2 保留の有無によって、変動パターン H p 1 または H p 7 のいずれか一方が当選するようになっている。

30

【 0 1 2 0 】

変動パターン H p 7 の変動をおこなうようにしているのは、電サポ遊技状態においては、第 2 保留が 1 以上記憶される状態が往々にして発生し、このような状態において、迅速な遊技を可能にするためである。一方、電サポ遊技状態において、第 2 保留がない場合、1 0 秒の変動時間を有する変動パターン H p 1 の変動をおこなうことにより、遊技球を第 2 始動口 1 0 6 へ入賞させるための時間を稼ぐようにしている。

【 0 1 2 1 】

ここで、第 2 保留がない状態において、第 2 保留による変動パターン H p 1 の変動が終了したとすると、第 1 始動口 1 0 5 への入賞による遊技者にとって不利な保留情報（第 1 保留）が記憶されている場合には、この第 1 保留による遊技者にとって不利な変動が開始されてしまう。本実施の形態では、電サポ遊技状態において第 1 保留による変動では、判定値が「 0 ~ 8 9 」の場合、変動パターン H p 1 を用いた 1 0 秒の変動をおこなうようにしている。これにより、電サポ遊技状態において、第 1 保留による遊技者にとって不利な変動がおこなわれ難くしている。すなわち、第 2 始動口 1 0 6 へ入賞させるための時間を稼ぐようにし、遊技者にとって不利な第 1 保留による変動を極力おこない難くしている。

40

【 0 1 2 2 】

第 4 変動パターン判定テーブル H t 4 は、各変動パターン H p 4 ~ H p 6 に対して、所定の判定値を対応づけて構成される。第 4 変動パターン判定テーブル H t 4 では、判定値

50

が「0～29」の場合に変動パターンHp4が選択され、判定値が「30～89」の場合に変動パターンHp5が選択され、判定値が「90～99」の場合に変動パターンHp6が選択されるようになっている。

【0123】

第3変動パターン判定テーブルHt3および第4変動パターン判定テーブルHt4では、リーチ演出用の変動パターンHpとして、変動パターンHp2、Hp3が選択されないようにし、すなわち、信頼度がある程度高い変動パターンHp4～Hp6のみが選択可能になっている。つまり、遊技者に有利な電サポ遊技状態においては、遊技者をより高揚させることができる信頼度の高いリーチのみをおこなうようにしている。

【0124】

また、特別図柄処理プログラム412kは、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定をおこなわせると、これらの判定結果を判定結果記憶領域413eに記憶させる。

【0125】

(判定結果記憶領域の一例)

図11は、判定結果記憶領域の一例を示す説明図である。図11に示すように、判定結果記憶領域413eには、当たり判定の判定結果、図柄判定の判定結果、変動パターン判定の判定結果が、それぞれ対応づけられて記憶される。

【0126】

なお、判定結果記憶領域413eには、当たり判定の判定結果および図柄判定の判定結果の双方をあらわす図柄を示す情報を記憶するようにしてもよい。具体的には、たとえば、16R長当たりでは「1」という図柄を記憶し、16R短当たりでは「2」という図柄を記憶するようにしてもよい。また、4R当たりでは「3」という図柄を記憶し、ハズレでは「-」という図柄を記憶する。特別図柄処理プログラム412kにより実現される特別図柄処理については図22を用いて後述する。

【0127】

電動役物制御処理プログラム412mは、大入賞口処理プログラム412n、電チュー処理プログラム412pなどのサブプログラムを順次実行させる。大入賞口処理プログラム412nは、特別図柄処理プログラム412kの処理結果などに基づき大入賞口109を開閉動作させる。

【0128】

また、大入賞口処理プログラム412nは、サブプログラムとして遊技状態設定処理プログラム412oを実行させる。遊技状態設定処理プログラム412oは、当選した大当たりに応じて高確遊技フラグや電サポ遊技フラグなどの遊技フラグを遊技フラグ記憶領域413fに設定させる。大入賞口処理プログラム412nにより実現される大入賞口処理の詳細な処理内容については、図26を用いて後述する。電チュー処理プログラム412pは、普通図柄処理プログラム4121の処理結果などに基づき電動チューリップ107を開閉動作させる。

【0129】

賞球処理プログラム412qは、第1始動口105、第2始動口106、大入賞口109、普通入賞口110の各入賞口への入賞に対して、所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示(賞球コマンド)を、賞球情報記憶領域413gに設定させる。

【0130】

出力処理プログラム412rは、RAM413に設定された各記憶領域の記憶内容を示す情報などを主制御部401に接続された各制御部(たとえば賞球制御部402、演出制御部403)に対して出力させる。

【0131】

また、上述した始動口スイッチ処理プログラム412eは、サブプログラムとして事前判定処理プログラム412fを実行する。事前判定処理プログラム412fは、保留情報記憶領域413dに記憶された各保留情報に対する、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定を順次実行させ、これらの判定結果を事前判定情報記憶領域413hに記憶させる

10

20

30

40

50

【 0 1 3 2 】

(事前判定情報記憶領域の一例)

図 1 2 は、本実施の形態の事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。事前判定情報記憶領域 4 1 3 h には、保留情報記憶領域 4 1 3 d の各保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 に記憶された保留情報に対する当たり判定、図柄判定、変動パターン判定の判定結果が記憶される。

【 0 1 3 3 】

なお、事前判定情報記憶領域 4 1 3 h には、当たり判定の判定結果および図柄判定の判定結果の双方をあらわす図柄を示す情報を記憶させるようにしてもよい。具体的には、たとえば、1 6 R 長当たりでは「 1 」という図柄を記憶し、1 6 R 短当たりでは「 2 」という図柄を記憶してもよい。また、4 R 当たりでは「 3 」という図柄を記憶し、ハズレでは「 - 」という図柄を記憶してもよい。事前判定処理プログラム 4 1 2 f により実現される事前判定処理の詳細な処理内容については、図 2 1 を用いて後述する。

10

【 0 1 3 4 】

また、主制御部 4 0 1 は、盤用外部情報端子基板 4 9 1 が接続されており、RAM 4 1 3 に設定された各記憶領域の記憶内容を示す情報を外部（たとえば遊技場のホールコンピュータ）に出力することができる。主制御部 4 0 1 は、たとえば、主制御基板によりその機能を実現することができる。

【 0 1 3 5 】

(2 . 賞球制御部)

賞球制御部 4 0 2 は、CPU 4 2 1 と、ROM 4 2 2 と、RAM 4 2 3 と、不図示の入出力インターフェース (I / O) などを備えて構成される。CPU 4 2 1 は、主制御部 4 0 1 からの払い出し指示 (賞球コマンド) に基づき、賞球の払い出し制御に関する各種プログラムを ROM 4 2 2 から読み出し、RAM 4 2 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

20

【 0 1 3 6 】

また、賞球制御部 4 0 2 には、遊技球を検出する各種 SW が接続されている。たとえば、図示のように、賞球制御部 4 0 2 には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出 SW 4 2 4 と、払い出した遊技球を検出する払出球検出 SW 4 2 5 と、枠体前面に設けられた打球供給皿 1 2 0 内に遊技球があるかを検出する球有り検出 SW 4 2 6 と、打球供給皿 1 2 0 が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW 4 2 7 とが接続されている。

30

【 0 1 3 7 】

各種 SW 4 2 4 ~ 4 2 7 は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を賞球制御部 4 0 2 へ入力する。賞球制御部 4 0 2 は、主制御部 4 0 1 から出力された払い出し指示や、各種 SW 4 2 4 ~ 4 2 7 から入力される検出信号に基づき、賞球を払い出したり、賞球の払い出しをやめたりする。また、賞球制御部 4 0 2 は、各種 SW 4 2 4 ~ 4 2 7 から入力される検出信号を主制御部 4 0 1 へ出力してもよい。

【 0 1 3 8 】

また、賞球制御部 4 0 2 には、発射部 4 2 8 や払出部 4 2 9 が接続される。賞球制御部 4 0 2 は、発射部 4 2 8 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 4 2 8 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 4 0 2 は、発射部 4 2 8 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 に遊技球を打ち出す。

40

【 0 1 3 9 】

また、賞球制御部 4 0 2 は、払出部 4 2 9 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 4 2 9 は、遊技球を貯留する不図示の貯留部から所定数を払い出すための払出駆動モータを備える。賞球制御部 4 0 2 は、この払出駆動モータを駆動させて、払出

50

部 4 2 9 に対して各入賞口（第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、大入賞口 1 0 9、普通入賞口 1 1 0）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。

【 0 1 4 0 】

また、賞球制御部 4 0 2 は、枠用外部情報端子基板 4 9 2 が接続されており、賞球制御部 4 0 2 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。たとえば、賞球制御部 4 0 2 は、賞球制御基板によってその機能を実現する。

【 0 1 4 1 】

（ 3 . 演出制御部 ）

次に、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 1 0 0 の演出制御部 4 0 3 について説明する。

【 0 1 4 2 】

（ 3 - 1 . 演出統括部 ）

図 1 3 は、ぱちんこ遊技機の演出制御部の内部構成を示すブロック図である。演出制御部 4 0 3 は、演出制御部 4 0 3 全体を統括する演出統括部 4 0 3 a と、ランプの点灯制御や可動役物の駆動制御をおこなうランプ制御部 4 0 3 b と、画像表示部 1 0 4 の表示制御やスピーカ 1 1 4 の音声出力制御をおこなう画像・音声制御部 4 0 3 c などを備えている。

【 0 1 4 3 】

演出統括部 4 0 3 a は、CPU 4 3 1 と、ROM 4 3 2 と、RAM 4 3 3 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU 4 3 1 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 がおこなう演出の制御に関する各種プログラムを ROM 4 3 2 から読み出し、RAM 4 3 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【 0 1 4 4 】

また、演出統括部 4 0 3 a には、遊技者からの操作を受け付ける演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 が接続されている。演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 は、遊技者により操作（たとえば押下）されたキーに対応する制御信号を演出統括部 4 0 3 a へ入力する。演出統括部 4 0 3 a は、演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 から入力される制御信号に基づき、遊技者による操作を受け付けたことを示す操作コマンドを RAM 4 3 3 に設定する。

【 0 1 4 5 】

ここで、演出統括部 4 0 3 a の CPU 4 3 1 が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することで RAM 4 3 3 に設定される情報の一例について説明する。なお、以下で説明するプログラムなどは、本実施の形態において特に重要となる特徴的なもののみを説明している。ROM 4 3 2 には以下で説明するプログラムのほか、不図示のプログラムが多数記憶されており、RAM 4 3 3 には以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【 0 1 4 6 】

演出メイン処理プログラム 4 3 2 a は、演出統括部 4 0 3 a への電源の供給にともない、演出統括部 4 0 3 a の CTC などの内蔵デバイスの初期設定をおこなわせて、設定内容を設定記憶領域 4 3 3 a に記憶させる。

【 0 1 4 7 】

演出タイマ割込処理プログラム 4 3 2 b は、コマンド受信処理プログラム 4 3 2 d、操作受付処理プログラム 4 3 2 h、コマンド送信処理プログラム 4 3 2 i を順次実行させる。演出タイマ割込処理プログラム 4 3 2 b は、演出メイン処理プログラム 4 3 2 a が実行されることにより、設定記憶領域 4 3 3 a に記憶された所定の周期で、演出メイン処理プログラム 4 3 2 a に対して割り込み実行される。演出タイマ割込処理プログラム 4 3 2 b により実現される演出タイマ割込処理については図 3 2 を用いて後述する。

【 0 1 4 8 】

演出乱数更新処理プログラム 4 3 2 c は、予告演出パターン乱数など、演出統括部 4 0 3 a が管理する各種乱数取得用のカウンタのカウント値を更新させる。たとえば、演出乱数更新処理プログラム 4 3 2 c は、1 回実行される毎に、演出カウンタ記憶領域 4 3 3 b

10

20

30

40

50

に記憶された予告演出パターン乱数カウンタのカウンタ値に「1」加算させる。

【0149】

また、演出乱数更新処理プログラム432cは、予告演出パターン乱数カウンタのカウンタ値が所定値に達したときには、たとえば「0」にカウンタ値を戻させ、再度同様のカウンタアップをおこなわせる。

【0150】

コマンド受信処理プログラム432dは、たとえば、主制御部401からの受信されたコマンド(たとえば変動開始コマンド)に基づき、主制御部401の判定結果記憶領域413eと、演出統括部403aの判定結果記憶領域433cとの記憶内容を同期させる。さらに、コマンド受信処理プログラム432dは、主制御部401からの受信されたコマンド(たとえば事前判定コマンド)に基づき、主制御部401の事前判定情報記憶領域413hと、演出統括部403aの事前判定情報記憶領域433dとの記憶内容を同期させる。

10

【0151】

また、コマンド受信処理プログラム432dは、判定結果記憶領域433cや事前判定情報記憶領域433dの記憶内容などに基づき、変動演出パターン選択処理プログラム432e、演出事前判定処理プログラム432l、予告演出パターン選択処理プログラム432f、当たり演出パターン選択処理プログラム432g、予兆保留演出パターン選択処理プログラム432kを実行させる。コマンド受信処理プログラム432dにより実現されるコマンド受信処理の処理内容については図33-1および図33-2を用いて後述する。

20

【0152】

変動演出パターン選択処理プログラム432eは、主制御部401などから受信されたコマンドに基づき、ROM432に記憶された変動演出パターンテーブルEtから変動演出パターンを選択させる。ここで、図14を用いて、変動演出パターンテーブルEtについて説明する。

【0153】

(変動演出パターンテーブルの一例)

図14は、変動演出パターンテーブルの一例を示す説明図である。図14に示すように、変動演出パターンテーブルEtは、各変動演出パターンEp1~Ep7に対して、変動パターンHp1~Hp7を対応づけて構成される。ここで、変動演出パターンEp1~Ep7は、ノーマルハズレ演出やリーチ演出などの変動演出の演出内容を定義したものとすることができる。

30

【0154】

ノーマルハズレ演出は、変動パターンHp1(非電サポ遊技状態におけるハズレ変動)および変動パターンHp7(電サポ遊技状態におけるハズレ変動)に対応づけられ、最も頻出する通常のハズレ演出である。リーチ演出とは、たとえば3つ演出図柄(第1演出図柄~第3演出図柄)を変動させる場合、第1演出図柄および第2演出図柄を有効ライン上に同一のものを揃えた後に、第3演出図柄のみを変動させ、演出時間を通常よりも長くして、大当たりへの期待を高めるようにした演出である。

40

【0155】

リーチ演出には、ノーマルリーチ演出、低信頼度リーチ演出、中信頼度リーチ演出、高信頼度リーチ演出、プレミアリーチ演出、がある。プレミアリーチ演出は、大当たり確定を示す演出であり、たとえば、第1演出図柄~第3演出図柄が全て同一の図柄で変動する、いわゆる全回転リーチなどである。変動演出パターンEp2~Ep6にしたがって、大当たりに対する信頼度が高い演出になっている。

【0156】

変動演出パターン選択処理プログラム432eでは、受信された変動開始コマンドに基づき更新された判定結果記憶領域433cの変動パターンを示す情報に基づき、当該変動パターンに対応する変動演出パターンを選択させる。そして、選択させた変動演出パター

50

ンを示す情報を含む変動演出開始コマンドを送信コマンド記憶領域 4 3 3 e に記憶させる。変動演出パターン選択処理プログラム 4 3 2 e により実現される変動演出パターン選択処理の処理内容（演出決定処理）については図 4 1 を用いて後述する。

【 0 1 5 7 】

演出事前判定処理プログラム 4 3 2 1 は、主制御部 4 0 1 から事前判定コマンドを受信した場合に、当該事前判定コマンドを基に、大当たりであるか否か、大当たりの場合には図柄、変動演出パターン、などの解析をおこなわせる。また、演出事前判定処理プログラム 4 3 2 1 は、事前判定コマンドに基づいて、複数の変動演出にわたる一連の連続演出をおこなうか否かを判定させたりもする。

【 0 1 5 8 】

（事前判定情報記憶領域の一例）

ここで、図 1 5 を用いて、演出統括部 4 0 3 a の事前判定情報記憶領域 4 3 3 d について説明する。図 1 5 は、演出統括部の事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。事前判定情報記憶領域 4 3 3 d には、主制御部 4 0 1 の保留情報記憶領域 4 1 3 d に記憶されている各保留情報格納領域 J 1 ~ J 8 に対応する各保留情報格納領域 j 1 ~ j 8 に、当たり判定、図柄判定、変動演出パターン判定の判定結果が記憶される。

【 0 1 5 9 】

たとえば、図 1 5 では、保留情報格納領域 j 1 に低信頼度リーチ演出用の変動演出パターン E p 2 が記憶され、保留情報格納領域 j 2 にノーマルハズレ演出用の変動演出パターン E p 1 が記憶され、保留情報格納領域 j 3 に高信頼度リーチ演出用の変動演出パターン E p 5 が記憶されている。変動演出パターン E p 5 の保留情報は、1 6 R 長当たりの保留情報である。

【 0 1 6 0 】

予兆保留演出パターン選択処理プログラム 4 3 2 k は、事前判定情報記憶領域 4 3 3 d に記憶されている事前判定情報（保留情報）に基づき、ROM 4 3 2 に記憶された予兆保留演出パターンテーブル S t から予兆保留演出パターンを選択させる。予兆保留演出パターンは、保留情報に対して信頼度に応じて異なる表示態様とする演出内容を定義したものである。

【 0 1 6 1 】

具体的には、予兆保留演出パターン選択処理プログラム 4 3 2 k は、事前判定情報記憶領域 4 3 3 d に記憶されている保留情報を用いることにより、たとえば、変動演出パターン E p 5 を示す保留情報を、所定の割合で、通常の保留表示（たとえば白色表示）とは異なる保留表示（たとえば赤色表示）にさせる。このようにすれば、変動演出パターン E p 5 の変動開始前から、この変動に対する期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 1 6 2 】

予告演出パターン選択処理プログラム 4 3 2 f は、主制御部 4 0 1 などから受信されたコマンドに基づき、ROM 4 3 2 に記憶された予告演出パターンテーブル Y t から予告演出パターンを選択させる。ここで、予告演出パターンは、変動演出にあわせて実行される、たとえば、ステップアップ予告や小キャラ予告などの演出内容を定義したものである。

【 0 1 6 3 】

当たり演出パターン選択処理プログラム 4 3 2 g は、主制御部 4 0 1 などから受信されたコマンドに基づき、ROM 4 3 2 に記憶された当たり演出パターンテーブル X t から当選した当たりに対応する当たり演出パターンを選択させる。ここで、当たり演出パターンは、大当たり中におこなう大当たり演出の演出内容を定義したものであり、1 6 R 長当たり、1 6 R 短当たり、4 R 当たり毎にそれぞれ異なる。

【 0 1 6 4 】

演出モード設定処理プログラム 4 3 2 j は、主制御部 4 0 1 などから受信されたコマンドに基づき、ROM 4 3 2 に記憶された演出モードテーブル M t から演出モードを設定する。演出モードには、通常モードと、確変モードと、特殊モードとがある。

【 0 1 6 5 】

10

20

30

40

50

(演出モードテーブルの一例)

図16は、演出モードテーブルの一例を示す説明図である。図16に示すように、演出モードテーブルMtは、各演出モードに対して、モードフラグおよび図柄判定情報に対応づけて構成される。各モードは、主制御部401の遊技状態との関連性を有している。具体的には、通常モードは、主制御部401に通常遊技状態(低確率非電サボ遊技状態)が設定されている場合に、実行される演出モードである。確変モードは、主制御部401に確変遊技状態(高確率電サボ遊技状態)が設定されている場合に実行される演出モードである。特殊モードは、主制御部401に高確率非電サボ遊技状態が設定されている場合に実行される演出モードである。

【0166】

各演出モードには、それぞれ対応するモードフラグが設定される。また、演出モードテーブルMtに示す上限回数は、演出モードが継続する回数を示している。具体的には、確変モードは、大当たり終了後、70変動が経過するまでの間、設定されることを示している。また、特殊モードは、大当たり終了後、71変動~74変動までの間、設定されることを示している。

【0167】

演出モード設定処理プログラム432jは、主制御部401から受信された変動停止コマンドに基づいて更新された判定結果記憶領域433cの図柄判定の判定結果を示す情報を用いて、当該図柄判定の判定結果に対応するモードフラグを設定させる。また、演出モード設定処理プログラム432jは、確変モードにおいて変動停止コマンドを70回受信することにより特殊モードを示すモードフラグを設定させ、また、特殊モードにおいて変動停止コマンドを4回受信することにより通常モードを示すモードフラグを設定させる。そして、設定された演出モードを示す情報を含む変動演出開始コマンドを送信コマンド記憶領域433eに記憶させる。

【0168】

操作受付処理プログラム432hは、演出ボタン118や十字キー119からの入力信号を受け付けて、遊技者操作があったことを示す操作コマンドを送信コマンド記憶領域433eに記憶させる。コマンド送信処理プログラム432iは、送信コマンド記憶領域433eに記憶されている各種コマンドを、画像・音声制御部403cや、ランプ制御部403bに送信させる。

【0169】

(3-2. 画像・音声制御部)

図17-1は、画像・音声制御部の内部構成を示すブロック図である。画像・音声制御部403cは、CPU441と、ROM442と、RAM443と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。CPU441は、演出統括部403aにより実行指示された演出を実現するための各種プログラムをROM442から読み出し、RAM443をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【0170】

ROM442には、演出用データEDが記憶される。ここで、演出用データEDは、背景画像・演出図柄画像・キャラクタ画像・保留画像などの画像データや、効果音・BGMなどの音声データなどからなる。

【0171】

ここで、ROM442に記憶された各プログラムおよび各プログラムを実行することによりRAM443の各記憶領域に記憶される内容について説明する。なお、以下で説明するプログラムや記憶領域は、本実施の形態において特に重要となる特徴的なプログラムや記憶領域のみを説明している。ROM442には以下で説明するプログラムのほか、不図示のプログラムが多数記憶されており、RAM443には以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【0172】

画像・音声制御処理プログラム442aは、画像表示部104の表示内容を表示制御さ

10

20

30

40

50

せる表示制御処理プログラム442b、スピーカ114からの音声出力を制御させる音声出力制御処理プログラム442c、ボタン演出処理プログラム442dを順次実行させる。表示制御処理プログラム442bは、演出統括部403aにより実行指示された演出に対応する画像データを演出用データEDから読み込んで画像表示部104に表示させる画像の生成などをおこなわせ、表示させる画像を示す表示用データをVRAM(Video RAM)444に格納させる。

【0173】

VRAM444に格納された表示用データは、画像表示部104に対して出力されて、画像表示部104の表示画面上において重畳表示される。また、たとえば、表示制御処理プログラム442bは、表示画面上において、同一位置に背景画像と演出図柄が重なる場合などには、画像を階層構造に重ねたレイヤを設定する。たとえば、下層のレイヤには背景画像を設定し、その上の階層に演出図柄を設定し、さらにその上の階層に予告画像を設定することにより、演出図柄を背景画像よりも手前に、予告画像を演出図柄より手前に、見えるように表示させる。

10

【0174】

音声出力制御処理プログラム442cは、演出統括部403aにより実行指示された演出に対応する音声データを演出用データEDから読み込んで、スピーカ114から出力させる音声の生成などをおこなわせ、出力させる音声を示す音声出力用データをRAM443に格納させる。RAM443に格納された音声出力用データは、スピーカ114に対して出力されて、この音声出力用データがあらわす音声が所定のタイミングでスピーカ114から出力される。

20

【0175】

ボタン演出処理プログラム442dは、ボタン演出時の所定の有効期間を設定するとともに、有効期間内に演出統括部403aから演出ボタンコマンドを受信した場合には、切り替え用の画像データや音声出力用データをRAM443やVRAM444に格納させる。

【0176】

(3-3. ランプ制御部)

図17-2は、ランプ制御部の内部構成を示すブロック図である。ランプ制御部403bは、CPU451と、ROM452と、RAM453と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。CPU451は、ぱちんこ遊技機100がおこなう可動役物130の駆動制御や各種ランプの点灯制御に関するプログラムをROM452から読み出し、RAM453をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。また、ROM452には、制御用データSdが記憶される。制御用データSdは、可動役物130を駆動制御するための駆動制御データKと、ランプを点灯制御するための点灯制御データTとを有している。

30

【0177】

また、ランプ制御部403bには、可動役物130の位置検出をおこなうための役物センサS1が接続されている。役物センサS1は、可動役物130が基準位置にあるときに検出信号をランプ制御部403bへ入力する。ランプ制御部403bは、役物センサS1の検出信号に基づき、可動役物130を基準位置へ復帰させたりする。

40

【0178】

ここで、ランプ制御部403bのCPU451が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することでRAM453に設定される情報の一例について説明する。以下で説明するプログラムなどは、重要となるもののみを説明している。ROM452には以下で説明するプログラムのほかにも不図示のプログラムなどが多数記憶されている。

【0179】

ランプ制御処理プログラム452aは、可動役物制御処理プログラム452b、点灯制御処理プログラム452cを順次実行させる。可動役物制御処理プログラム452bは、演出統括部403aから受信したコマンドに対応する駆動制御データKを駆動モータK

50

mへ出力する。

【0180】

点灯制御処理プログラム452cは、演出統括部403aから受信したコマンドに対応する点灯制御データTを、演出ライト部115の各ランプ(の発光制御回路)、盤ランプLpの各ランプ(の発光制御回路)、可動役物130が備えるランプ(の発光制御回路)に入力させたりする。

【0181】

本実施の形態では、演出制御部403は、演出統括部403aと、ランプ制御部403bと、画像・音声制御部403cとがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

10

【0182】

(ぱちんこ遊技機の機能的構成)

次に、図18を用いて、本実施の形態のぱちんこ遊技機の機能的構成について説明する。図18は、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。図18において、ぱちんこ遊技機100は、有利判定部1801と、変動表示部1802と、事前判定部1803と、保留記憶部1804と、遊技状態設定部1805と、特殊演出制御部1810と、を備えている。

【0183】

有利判定部1801は、始動条件の成立により、遊技者にとって有利な有利遊技状態とするか否かの有利判定をおこなう。始動条件の成立とは、第1始動口105または第2始動口106へ遊技球が入賞することであるが、ゲート108への遊技球の通過としてもよい。有利判定とは、大当たり判定および大当たり図柄判定である。有利遊技状態とは、大当たり遊技状態である。変動表示部1802は、有利判定部1801によって判定された有利判定の結果を示す図柄を変動表示させる。ここでいう図柄は、特別図柄である。

20

【0184】

事前判定部1803は、変動表示部1802によって図柄が変動表示される前に、有利判定をおこなう。事前判定部1803は、大当たり判定および大当たり図柄判定のほか、変動パターン判定もおこなう。保留記憶部1804は、事前判定部1803による判定結果を保留情報として複数記憶することが可能なものである。

30

【0185】

複数とは、たとえば、第1始動口105への入賞による第1保留情報に対して4つ、第2始動口106への入賞による第2保留情報に対して4つ、の計8つである。保留記憶部1804は、変動表示部1802によって図柄が変動表示されている際や大当たり遊技状態が設定されている際に、第1始動口105または第2始動口106へ遊技球が入賞した場合に複数の保留情報を記憶する。

【0186】

特殊演出制御部1810は、保留記憶部1804に複数の保留情報が記憶されている場合、所定の条件下で、当該保留情報による複数の変動表示にわたる特殊演出を実行する。特殊演出とは、連続演出である。所定の条件下とは、たとえば、大当たりの保留情報が記憶されている場合や、一定時間以上の変動時間の変動表示となる保留情報が記憶されている場合などである。

40

【0187】

特殊演出制御部1810は、連続演出を実行した後、少なくとも次の変動表示が経過するまでの間、連続演出を実行不可能にするとともに、次の変動表示が経過した後に特殊演出を実行可能にする。特殊演出制御部1810が連続演出をおこなうか否かを判定するタイミングは、たとえば、変動開始時としてもよい。具体的には、連続演出終了後に、次変動で再度の連続演出をおこなうものと判定した場合には、再度の連続演出をキャンセルしたりしてもよい。

【0188】

50

たとえば、4つの保留情報を変動順に「**1**、**2**、**3**、**4**」として記憶されていたとする。**1**は、連続演出に当選した保留情報であり、既に現在の變動で連続演出がおこなわれているものとする。**2**は、**1**の当選によって連続演出をおこなうものと判定された保留情報とする。この場合、變動順で1つ目の**1**の變動がおこなわれた後、特殊演出制御部**1810**は、變動順で2つ目の**2**による變動時に、連続演出の開始を解除するようにすればよい。そして、特殊演出制御部**1810**は、變動順で3つ目の**3**による變動時に連続演出を開始させるようにすればよい。

【0189】

特に、特殊演出制御部**1810**は、特殊保留判定部**1811**と、演出記憶部**1812**と、選択部**1813**と、実行部**1814**とを有している。特殊保留判定部**1811**は、保留情報に対して、連続演出をおこなう特殊保留情報であるか否かの特殊保留判定をおこなう。特殊保留判定部**1811**は、たとえば、ノーマルハズレとなる保留情報よりも、リーチとなる保留情報に対して、高確率で特殊保留情報であるものと判定する。

10

【0190】

演出記憶部**1812**は、特殊保留判定部**1811**によって特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報の次に變動表示がおこなわれる保留情報を、特殊演出をおこなわない禁則保留情報として記憶する。特殊保留判定部**1811**によって特殊保留情報であると判定されたタイミングでは、当該特殊保留情報の次に變動表示がおこなわれる保留情報は、まだ記憶されていない。そのため、演出記憶部**1812**が禁則保留情報として記憶するのは、特殊保留情報の次に變動表示がおこなわれる保留情報が記憶された場合となる。言い換えれば、特殊保留情報の次に變動表示がおこなわれる保留情報が記憶されない限り、演出記憶部**1812**は禁則保留情報を記憶しない。

20

【0191】

また、特殊保留判定部**1811**は、禁則保留情報を特殊保留情報として判定しないようにしている。具体的には、特殊保留判定部**1811**は、禁則保留情報に対して特殊保留判定をおこなわないようにしてもよいし、当選確率を「**0**」にし特殊保留判定をおこなってもよい。

【0192】

選択部**1813**は、特殊保留判定部**1811**によって特殊保留情報であると判定された場合、当該特殊保留情報よりも前に變動表示されて連続演出が開始される開始保留情報を選択する。特に、選択部**1813**は、演出記憶部**1812**に禁則保留情報が記憶されている場合に、特殊保留判定部**1811**によって当該禁則保留情報よりも後に變動表示される保留情報が特殊保留情報であると判定されたとき、当該禁則保留情報よりも後に變動表示される保留情報の中から開始保留情報を選択する。

30

【0193】

具体例を挙げると、4つの保留情報が變動順に「**x**、**1**、**2**、**3**」として記憶されていたとする。**x**は禁則保留情報である。**1**は特殊保留情報である。選択部**1813**は、演出記憶部**1812**に禁則保留情報(**x**)が記憶されている場合に、特殊保留判定部**1811**によって当該禁則保留情報(**x**)よりも後に變動表示される保留情報が特殊保留情報(**1**)であると判定されたとき、当該禁則保留情報よりも後に變動表示される保留情報(**2**の**2**)の中から開始保留情報を選択する。

40

【0194】

このような構成とすることにより、たとえば4つの保留情報のうち、どの保留情報を禁則保留情報にし、どの保留情報を開始保留情報にするかといったこと(たとえば「**1**、**x**、**2**、**3**」とすること)を、保留情報の段階から決定することができ、保留情報の段階で様々な演出を決定することが可能になる。具体的には、最初の連続演出と次の連続演出とを異ならせた態様の演出としたりすることができる。

【0195】

実行部**1814**は、選択部**1813**によって選択された開始保留情報による變動表示から、特殊保留判定部**1811**によって判定された特殊保留情報による變動表示にかけて、

50

特殊演出を実行する。

【0196】

また、本実施の形態において、連続演出は、特殊保留情報よりも前の変動表示中におこなわれる第1演出と、特殊保留情報の変動表示中におこなわれる第2演出と、からなるものである。第1演出および第2演出は、以降の変動表示においても特殊演出が継続する可能性があることを示唆する演出としている。つまり、連続演出の終了を明示しない演出としている。

【0197】

本実施の形態では、連続演出の継続回数や連続演出の態様（たとえばランプの発光色）により、特殊保留情報に対する信頼度を示唆するようにしている。具体的には、連続演出が3回継続（連続）した場合や、段階的に発展可能な白、青、黄、赤のランプ色が黄以上になった場合に、リーチ演出に発展するようにしている。

【0198】

具体的には、特殊保留判定部1811は、リーチ演出に発展する保留情報に対して、通常よりも高確率で特殊保留判定をおこなうようにしている。また、この場合、選択部1813は、3回継続の連続演出が開始できるよう、禁則保留情報が記憶されている場合を除いて、特殊保留情報よりも2つ前または3つ前に変動表示される保留情報を、開始保留情報として選択しやすくする。

【0199】

リーチ演出に発展した場合には、連続演出は終了する。この場合、遊技者にとって連続演出が終了したものと明確である。つまり、リーチ演出に発展する前までおこなわれた連続演出が当該リーチ演出を示唆するものであったと遊技者は認識できる。そのため、特殊保留情報がリーチ演出をおこなう保留情報である場合には、次変動の禁則保留情報に対して、禁則を解除してもよい。

【0200】

つまり、この場合、特殊保留判定部1811は、禁則保留情報に対して、通常通りの特殊保留判定をおこなってもよい。なお、この場合の特殊保留判定によって実行される特殊演出は、複数の変動表示にわたる連続演出ではなく、単一の変動（単変動）による特殊演出となる。単変動による特殊演出とは、具体的には、連続演出の最終変動においておこなわれる演出である。特殊保留判定部1811による禁則保留情報に対する特殊保留判定に当選した場合には、つまり、禁則保留情報が特殊保留情報であると判定された場合には、演出記憶部1812は、当該特殊保留情報の次の変動がおこなわれる保留情報を禁則保留情報として記憶する。

【0201】

また、禁則保留情報が、たとえばスーパーリーチに発展する信頼度の高い保留情報である場合、演出を賑やかにするべく、当該禁則保留情報に対する禁則を解除してもよい。つまり、この場合、特殊保留判定部1811は、禁則保留情報に対して、通常通りの特殊保留判定または高確率の特殊保留判定をおこなってもよい。なお、この場合の特殊保留判定によって実行される特殊演出は、単変動による特殊演出となる。

【0202】

遊技状態設定部1805は、変動表示部1802による図柄の変動表示が迅速におこなわれる特定遊技状態、または特定遊技状態よりも時間を要して図柄の変動表示がおこなわれる通常遊技状態、のいずれか一方を設定する。特定遊技状態とは、たとえば電チューサポート機能付き遊技状態（電サポ遊技状態）である。ここでいう通常遊技状態（遊技状態設定部1805が設定する通常遊技状態）は、非電サポ遊技状態であり、低確率非電サポ遊技状態と高確率非電サポ遊技状態とを含む。

【0203】

特殊演出制御部1810は、遊技状態設定部1805によって電サポ遊技状態が設定されているときに、所定の割合で連続演出を実行可能にする。特殊演出制御部1810は、たとえば1秒変動のノーマルハズレ変動の場合にも、連続演出を実行可能にする。特殊演

10

20

30

40

50

主制御部 1810 は、ノーマルハズレ変動時でも、たとえば 60% といった高い割合で、連続演出を実行する。具体的には、特殊保留判定部 1811 は、ノーマルハズレ変動となる保留情報に対しても、たとえば 60% といった高い割合で特殊保留判定をおこなう。

【0204】

上述した、有利判定部 1801 と、変動表示部 1802 と、事前判定部 1803 と、遊技状態設定部 1805 とは、主制御部 401 の CPU 411 によって実現される。すなわち、主制御部 401 が各種プログラム（たとえば特別図柄処理プログラム 412k や事前判定処理プログラム 412f）を実行することにより、各部の機能を実現する。保留記憶部 1804 は、主制御部 401 の RAM 413 によって実現される。

【0205】

また、特殊演出制御部 1810 と、特殊保留判定部 1811 と、選択部 1813 と、実行部 1814 とは、演出統括部 403a の CPU 431 によって実現される。すなわち、演出統括部 403a が各種プログラム（たとえば演出事前判定処理プログラム 4321 など）を実行することにより、各部の機能を実現する。演出記憶部 1812 は、演出統括部 403a の RAM 433 によって実現される。

【0206】

（ぱちんこ遊技機がおこなう処理）

次に、ぱちんこ遊技機 100 が前述した動作を実現するためにおこなう処理の内容について説明する。

【0207】

（1. 主制御部がおこなう処理）

まず、ぱちんこ遊技機 100 の主制御部 401 がおこなう処理について説明する。なお、以下に説明する主制御部 401 の各処理は、主制御部 401 の CPU 411 が ROM 412 に記憶されたプログラムを実行することによりおこなう。

【0208】

（タイマ割込処理）

まず、図 19 を用いて主制御部 401 がおこなうタイマ割込処理について説明する。図 19 は、タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。主制御部 401 は、電源の供給が開始されると、起動処理や電源遮断監視処理などを含んだメイン制御処理（不図示）の実行を開始する。主制御部 401 は、電源が供給されている間、このメイン制御処理を継続的に実行している。主制御部 401 は、このメイン制御処理に対して、タイマ割込処理を所定周期（たとえば 4ms）で割り込み実行する。

【0209】

図 19 に示すように、タイマ割込処理において、主制御部 401 は、まず、主制御部 401 がおこなう各種抽選に用いる乱数の更新をおこなう乱数更新処理を実行する（ステップ S1901）。主制御部 401 は、この乱数更新処理において、当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数などの更新をおこなう。

【0210】

次に、主制御部 401 は、各種スイッチにより検出をおこなうスイッチ処理を実行する（ステップ S1902）。このスイッチ処理において、主制御部 401 は、始動口（第 1 始動口 105、第 2 始動口 106）に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ処理（図 20 参照）、ゲート 108 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ処理、大入賞口 109 に入賞した遊技球を検出する大入賞口スイッチ処理、普通入賞口 110 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ処理などをおこなう。

【0211】

つづいて、主制御部 401 は、特別図柄および普通図柄に関する図柄処理を実行する（ステップ S1903）。ここで、図柄処理は、特別図柄に関する特別図柄処理と、普通図柄に関する普通図柄処理とからなる。特別図柄処理において主制御部 401 は、大当たり抽選をおこない、特別図柄を変動表示/停止表示させる（図 22 参照）。普通図柄処理において主制御部 401 は、普通図柄抽選をおこない、普通図柄を変動表示/停止表示させ

10

20

30

40

50

る（図示および詳細な説明は省略する）。

【0212】

図柄処理を実行すると、主制御部401は、各種電動役物の動作制御に関する電動役物制御処理を実行する（ステップS1904）。電動役物制御処理には、電動チューリップ107の動作を制御する電動チューリップ制御処理（不図示）、大入賞口109の動作を制御する大入賞口処理（図26参照）などが含まれる。

【0213】

次に、主制御部401は、賞球に関する賞球処理を実行する（ステップS1905）。賞球処理において、主制御部401は、たとえば、大入賞口109や普通入賞口110へ入賞した遊技球に対して、所定個数の賞球の払い出しを指示する賞球コマンドをRAM413に設定する。そして、主制御部401は、ステップS1901～S1905の各処理によりRAM413に設定されたコマンドを演出制御部403などに対して出力する出力処理を実行し（ステップS1906）、タイマ割込処理を終了する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部401はメイン処理へ戻る。

【0214】

（始動口スイッチ処理）

次に、図20を用いて、始動口スイッチ処理の処理内容について説明する。図20は、始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。始動口スイッチ処理において、主制御部401は、まず、第1始動口SW414aがONになったか否かを判定する（ステップS2001）。第1始動口SW414aがONになっていなければ（ステップS2001：No）、ステップS2006へ移行する。

【0215】

第1始動口SW414aがONであれば（ステップS2001：Yes）、保留情報記憶領域413dにおいて第1始動口105に入賞した遊技球に対する保留情報数U1が4未満であるか（ $U1 < 4$ ）否かを判定する（ステップS2002）。保留情報数U1が4未満でなければ（ステップS2002：No）、すなわち、保留情報数U1が4以上であればステップS2006へ移行する。

【0216】

保留情報数U1が4未満であれば（ステップS2002：Yes）、保留情報数U1に「1」加算したものを新たな保留情報数U1とし（ステップS2003）、カウンタ記憶領域413cを参照して、各カウンタC1～C3のカウント値を保留情報として取得して、保留情報記憶領域413dに記憶する（ステップS2004）。

【0217】

保留情報を取得して記憶すると、主制御部401は、記憶された保留情報に基づき、事前判定処理（図21参照）をおこなう（ステップS2005）。事前判定処理をおこなうと、つづいて、主制御部401は、第2始動口SW414bがONになったか否かを判定する（ステップS2006）。第2始動口SW414bがONでなければ（ステップS2006：No）、そのまま始動口スイッチ処理を終了する。

【0218】

第2始動口SW414bがONであれば（ステップS2006：Yes）、保留情報記憶領域413dにおいて第2始動口106に入賞した遊技球に対する保留情報数U2が4未満であるか（ $U2 < 4$ ）否かを判定する（ステップS2007）。保留情報数U2が4未満でなければ（ステップS2007：No）、すなわち、保留情報数U2が4であれば、そのまま始動口スイッチ処理を終了する。

【0219】

保留情報数U2が4未満であれば（ステップS2007：Yes）、保留情報数U2に「1」加算したものを新たな保留情報数U2とし（ステップS2008）、カウンタ記憶領域413cを参照して、各カウンタC1～C3のカウント値を保留情報として取得して、保留情報記憶領域413dに記憶する（ステップS2009）。この際に、主制御部401は、第1始動口105への入賞を契機に取得された保留情報よりも優先順位が高くな

10

20

30

40

50

るような保留情報記憶領域 4 1 3 d に記憶する。この場合、第 1 始動口 1 0 5 への入賞を契機に取得された保留情報は、1 つずつ、優先順位が低くなる保留情報格納領域 J ヘシフトされる。

【 0 2 2 0 】

保留情報を取得して記憶すると、主制御部 4 0 1 は、記憶された保留情報に基づき、事前判定処理（図 2 1 参照）をおこない（ステップ S 2 0 1 0）、始動口スイッチ処理を終了する。

【 0 2 2 1 】

（事前判定処理）

次に、図 2 1 を用いて、事前判定処理の処理内容について説明する。図 2 1 は、事前判定処理の処理内容を示すフローチャートである。事前判定処理において、主制御部 4 0 1 は、まず、現在の遊技状態が高確率遊技状態であるか（高確遊技フラグが ON か）を判定する（ステップ S 2 1 0 1）。高確遊技フラグは、図 3 1 を用いて後述する遊技状態設定処理にて設定されるフラグである。

10

【 0 2 2 2 】

高確遊技フラグが ON であれば（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s）、つまり、高確率遊技状態であれば、主制御部 4 0 1 は、高確率当たり判定テーブル A t 2（図 7 参照）を選択する（ステップ S 2 1 0 2）。高確率遊技状態でなければ（ステップ S 2 1 0 1 : N o）、主制御部 4 0 1 は、低確率当たり判定テーブル A t 1（図 7 参照）を選択する（ステップ S 2 1 0 3）。

20

【 0 2 2 3 】

つづいて、主制御部 4 0 1 は、ステップ S 2 1 0 2 またはステップ S 2 1 0 3 で選択した当たり判定テーブルと、事前判定の対象となる保留情報の当たり乱数とを比較して、当たり乱数が、当たり判定テーブルにおいて大当たりに対応する所定値と一致するか否かを判定する、当たり判定をおこなう（ステップ S 2 1 0 4）。

【 0 2 2 4 】

そして、ステップ S 2 1 0 4 の当たり判定をおこなった結果、大当たりであれば（ステップ S 2 1 0 5 : Y e s）、遊技球が入賞した始動口 1 0 5、1 0 6 に応じて、図柄判定テーブル Z t 1 または図柄判定テーブル Z t 2（図 8 参照）を用いて、当たり図柄判定をおこなう（ステップ S 2 1 0 6）。当たり図柄判定では、図柄判定テーブル Z t 1 または図柄判定テーブル Z t 2 と、事前判定対象となる保留情報の図柄乱数とを比較して、図柄乱数が、図柄判定テーブル Z t 1 または図柄判定テーブル Z t 2 においてどの変動パターンに対応するかを判定する。

30

【 0 2 2 5 】

そして、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ S 2 1 0 7）。大当たりでなければ（ステップ S 2 1 0 5 : N o）、すなわち、ハズレであれば、ハズレ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ S 2 1 0 8）。

【 0 2 2 6 】

その後、主制御部 4 0 1 は、ステップ S 2 1 0 7、ステップ S 2 1 0 8 のいずれかで選択した変動パターン判定テーブルと、事前判定対象となる保留情報の変動パターン乱数とを比較して、変動パターン乱数が、変動パターン判定テーブルにおいてどの変動パターンに対応するかを判定する、変動パターン判定をおこない（ステップ S 2 1 0 9）、ステップ S 2 1 0 4 の当たり判定結果や、ステップ S 2 1 0 9 の変動パターン判定結果などを含む事前判定結果（事前判定情報）を RAM 4 1 3 に設定し（ステップ S 2 1 1 0）、事前判定処理を終了する。ステップ S 2 1 1 0 で設定された事前判定結果は、図 1 9 のステップ S 1 9 0 6 に示した出力処理の実行時に、演出制御部 4 0 3 に対して出力される。

40

【 0 2 2 7 】

（特別図柄処理）

次に、図 2 2 を用いて、特別図柄処理の処理内容について説明する。図 2 2 は、特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。特別図柄処理において、主制御部 4 0 1

50

は、まず、特別図柄の確定期間であることを示す確定中フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2201)。確定中フラグがONであるとは、特別図柄の変動を停止してから所定時間が経過するまでの、停止した特別図柄を遊技者に認識させるための確定期間であることを示している。確定中フラグがONである場合(ステップS2201: Yes)、ステップS2216に移行する。

【0228】

ステップS2201において、確定中フラグがOFFである場合(ステップS2201: No)、大当たり遊技フラグがONとなっているかを判定する(ステップS2202)。ここで、大当たり遊技フラグとは、たとえば、大当たり当選時にONに設定されるフラグであり、現在の遊技状態が当たり遊技状態であることを示すフラグである。

10

【0229】

大当たり遊技フラグがONであれば(ステップS2202: Yes)、特別図柄を変動表示させずにそのまま特別図柄処理を終了する。大当たり遊技フラグがOFFであれば(ステップS2202: No)、主制御部401は、特別図柄を変動表示中であるか否かを判定する(ステップS2203)。特別図柄を変動表示中でなければ(ステップS2203: No)、主制御部401は、第2始動口106へ入賞した遊技球に対する保留情報数U2が1以上であるか否かを判定する(ステップS2204)。

【0230】

保留情報数U2が1以上であれば(U2=1)(ステップS2204: Yes)、主制御部401は、保留情報数U2を「1」減算したものを新たな保留情報数U2として(ステップS2205)、ステップS2208へ移行する。保留情報数U2が0であれば(U2=0)(ステップS2204: No)、主制御部401は、第1始動口105へ入賞した遊技球に対する保留情報数U1が1以上であるか否かを判定する(ステップS2206)。

20

【0231】

保留情報数U1が1以上であれば(U1=1)(ステップS2206: Yes)、主制御部401は、保留情報数U1を「1」減算したものを新たな保留情報数U1として(ステップS2207)、ステップS2208へ移行する。

【0232】

なお、ステップS2204およびステップS2206に示したように、第1始動口105への入賞による保留情報よりも、第2始動口106への入賞による保留情報を先に変動させるようにし、いわゆる優先消化させるようにしている。これは、第1始動口105に入賞した保留情報に対する大当たりの図柄判定よりも、第2始動口106に入賞した保留情報に対する大当たりの図柄判定の方が、遊技者にとって有利な大当たり(16R長当たり図柄)に当選しやすくしているためである(図8の図柄判定テーブルZt1, Zt2参照)。

30

【0233】

つづいて、主制御部401は、大当たり抽選処理(図23参照)をおこなう(ステップS2208)。大当たり抽選処理をおこなうと、主制御部401は、変動パターン判定処理(図24参照)を実行する(ステップS2209)。変動パターン判定処理により変動パターンを判定すると、判定された変動パターンに基づき特別図柄表示部201の特別図柄の変動表示を開始する(ステップS2210)。

40

【0234】

このとき、第2始動口106への入賞による第2大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を変動表示させる場合は、第2特別図柄表示部201bの第2特別図柄を変動表示させる。第1大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を変動表示させる場合は、第1特別図柄表示部201aの第1特別図柄を変動表示させる。

【0235】

特別図柄の変動表示開始に合わせ、主制御部401は、変動開始コマンドをRAM413に設定する(ステップS2211)。ステップS2211で設定される変動開始コマン

50

ドには、ステップS 2 2 0 8の大当たり抽選処理の抽選結果やステップS 2 2 0 9の変動パターン判定処理によって選択された変動パターンを示す情報などが含まれる。また、ステップS 2 2 1 1で設定された変動開始コマンドは、図19のステップS 1 9 0 6に示した出力処理の実行時に、演出制御部4 0 3に対して出力される。

【0 2 3 6】

つづいて、主制御部4 0 1は、特別図柄の変動表示の開始から所定の変動時間（変動表示開始直前に選択した変動パターンによって定義された変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップS 2 2 1 2）。所定の変動時間が経過していなければ（ステップS 2 2 1 2：No）、主制御部4 0 1は、そのまま特別図柄処理を終了する。

【0 2 3 7】

一方、所定の変動時間が経過すると（ステップS 2 2 1 2：Yes）、主制御部4 0 1は、特別図柄表示部2 0 1にて変動表示中の特別図柄を停止表示し（ステップS 2 2 1 3）、変動停止コマンドをRAM 4 1 3に設定する（ステップS 2 2 1 4）。ステップS 2 2 1 4で設定された変動停止コマンドは、図19のステップS 1 9 0 6に示した出力処理の実行時に、演出制御部4 0 3に対して出力される。

【0 2 3 8】

変動停止コマンドをRAM 4 1 3に設定した後、主制御部4 0 1は、確定中フラグをONにし（ステップS 2 2 1 5）、図25 - 1および図25 - 2を用いて後述する停止中処理を実行して（ステップS 2 2 1 6）、特別図柄処理を終了する。一方、ステップS 2 2 0 3において特別図柄が変動表示中であるときには（ステップS 2 2 0 3：Yes）、ステップS 2 2 1 2へ移行して変動時間が経過したか否かを判定し、上記の処理をおこなう。

【0 2 3 9】

ステップS 2 2 0 6において、保留情報数U 1が0であれば（U 1 = 0）（ステップS 2 2 0 6：No）、主制御部4 0 1は、客待ち設定処理をおこない（ステップS 2 2 1 7）、特別図柄処理を終了する。客待ち設定処理の詳細については、図25 - 3を用いて後述する。

【0 2 4 0】

（大当たり抽選処理）

次に、図23を用いて、大当たり抽選処理の処理内容について説明する。図23は、大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。大当たり抽選処理において、主制御部4 0 1は、まず、現在の遊技状態が高確率遊技状態であるか（高確遊技フラグがONか）を判定する（ステップS 2 3 0 1）。

【0 2 4 1】

高確率遊技状態であれば（ステップS 2 3 0 1：Yes）、主制御部4 0 1は、高確率当たり判定テーブルA t 2（図7参照）を選択する（ステップS 2 3 0 2）。高確率遊技状態でなければ（ステップS 2 3 0 1：No）、主制御部4 0 1は、低確率当たり判定テーブルA t 1（図7参照）を選択する（ステップS 2 3 0 3）。

【0 2 4 2】

つづいて、主制御部4 0 1は、ステップS 2 3 0 2またはステップS 2 3 0 3で選択した当たり判定テーブルA tと、当たり判定の対象となる保留情報（優先順位の最も高く設定された保留情報）の当たり乱数とを比較して、当たり乱数が、当たり判定テーブルA tにおいて各当たりに対応する所定値と一致するかを判定する、当たり判定をおこなう（ステップS 2 3 0 4）。

【0 2 4 3】

そして、ステップS 2 3 0 4の当たり判定をおこなった結果、大当たりであれば（ステップS 2 3 0 5：Yes）、この保留情報の図柄乱数と図柄判定テーブルZ t 1またはZ t 2（図8参照）とを比較して、図柄乱数が、図柄判定テーブルZ tにおいてどの種類の大当たり（1 6 R長当たり、1 6 R短当たり、4 R当たり）に対応する所定値と一致するかを判定する、図柄判定をおこなう（ステップS 2 3 0 6）。

10

20

30

40

50

【0244】

ステップS2306の図柄判定では、第1始動口105への入賞球に対しては第1図柄判定テーブルZt1が用いられ、第2始動口106への入賞球に対しては第2図柄判定テーブルZt2が用いられる。そして、図柄判定の判定結果を問わず図柄をRAM413に設定して(ステップS2307)、大当たり抽選処理を終了する。

【0245】

一方、ステップS2304の当たり判定の判定結果が大当たりでなければ(ステップS2305:No)、ハズレを示す図柄をRAM413に設定して(ステップS2308)、大当たり抽選処理を終了する。

【0246】

(変動パターン判定処理)

次に、図24を用いて、変動パターン判定処理の処理内容について説明する。図24は、変動パターン判定処理の処理内容を示すフローチャートである。変動パターン判定処理において、主制御部401は、今回の保留情報に対する当たり判定の判定結果が大当たりであったかを判定する(ステップS2401)。大当たりであれば(ステップS2401:Yes)、大当たり用の変動パターン判定テーブルHt2、Ht4(図9および図10参照)を選択する(ステップS2402)。

【0247】

ステップS2402では、具体的には、非電サボ遊技状態においては変動パターン判定テーブルHt2(図9参照)を選択し、電サボ遊技状態においては変動パターン判定テーブルHt4(図10参照)を選択する。大当たりでなければ(ステップS2401:No)、すなわち、ハズレであれば、ハズレ用の変動パターン判定テーブルHt1、Ht3(図9および図10参照)を選択する(ステップS2403)。ステップS2403では、具体的には、非電サボ遊技状態においては変動パターン判定テーブルHt1(図9参照)を選択し、電サボ遊技状態においては変動パターン判定テーブルHt3(図10参照)を選択する。

【0248】

この後、主制御部401は、ステップS2402またはステップS2403のいずれかで選択した変動パターン判定テーブルHtと、今回の保留情報の変動パターン乱数とを比較して、変動パターン乱数が、変動パターン判定テーブルHtにおいてどの変動パターンに対応するかを判定する、変動パターン判定をおこない(ステップS2404)、この判定結果をRAM413に設定し(ステップS2405)、変動パターン判定処理を終了する。

【0249】

(停止中処理)

次に、図25-1および図25-2を用いて、停止中処理の処理内容について説明する。図25-1は、主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャート(その1)である。図25-2は、主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャート(その2)である。停止中処理において、主制御部401のCPU411は、まず、特別図柄の変動を停止した時点から所定の確定時間が経過したか否かを判定する(ステップS2501)。

【0250】

所定の確定時間が経過していない場合(ステップS2501:No)、そのまま処理を終了する。所定の確定時間が経過した場合(ステップS2501:Yes)、確定中フラグをOFFにし(ステップS2502)、電サボ遊技状態を示す電サボ遊技フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2503)。電サボ遊技フラグは、図31を用いて後述する遊技状態設定処理にて設定されるフラグである。電サボ遊技フラグがONではない場合(ステップS2503:No)、ステップS2508に移行する。

【0251】

電サボ遊技フラグがONである場合(ステップS2503:Yes)、電サボ遊技状態の残余回数を示す電サボ遊技カウンタJから「1」減算した値を新たな電サボ遊技カウン

10

20

30

40

50

タJとする(ステップS2504)。なお、電サポ遊技カウンタJは、電サポ遊技状態における遊技の残余回数を示しており、大当たり後に、たとえば70回に設定される数値である。電サポ遊技カウンタJの設定については、遊技状態設定処理(図31参照)にて後述する。この後、電サポ遊技カウンタJが「0」であるか判定する(ステップS2505)。

【0252】

電サポ遊技カウンタJが「0」である場合(ステップS2505:Yes)、つまり、大当たり終了後、電サポ継続回数の70変動が経過した場合、電サポ遊技フラグをOFFにする(ステップS2506)。そして、右打ち表示部205を消灯させるための右打ち報知終了処理を実行する(ステップS2507)。一方、電サポ遊技カウンタJが「0」ではない場合(ステップS2505:No)、ステップS2508に移行する。ステップS2508では、高確率遊技状態を示す高確遊技フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2508)。

10

【0253】

ステップS2508において、高確遊技フラグがOFFである場合(ステップS2508:No)、ステップS2512に移行する。高確遊技フラグがONである場合(ステップS2508:Yes)、高確率遊技状態の残余回数を示す高確遊技カウンタXから「1」減算した値を新たな高確遊技カウンタXとする(ステップS2509)。

【0254】

高確遊技カウンタXは、具体的には、高確率遊技状態における遊技の残余回数を示しており、大当たり終了後にそれぞれ、たとえば74回に設定される数値である。高確遊技カウンタXの設定については、遊技状態設定処理(図31)にて後述する。

20

【0255】

この後、高確遊技カウンタXが「0」であるか判定し(ステップS2510)、高確遊技カウンタXが「0」である場合(ステップS2510:Yes)、つまり、大当たり終了後、74変動が経過した場合、高確遊技フラグをOFFにする(ステップS2511)。高確遊技カウンタXが「0」ではない場合(ステップS2510:No)、ステップS2512に移行する。

【0256】

ステップS2512では、停止した特別図柄が大当たりであるか否かを判定し、大当たりではない場合(ステップS2512:No)、そのまま処理を終了する。ステップS2512において、停止した特別図柄が大当たり図柄である場合(ステップS2512:Yes)、大当たり遊技フラグをONにし(ステップS2513)、右打ち表示部205を点灯させるための右打ち報知開始処理を実行する(ステップS2514)。

30

【0257】

そして、電サポ遊技カウンタJまたは高確遊技カウンタXを「0」にする(ステップS2515)。この後、電サポ遊技フラグまたは高確遊技フラグをOFFにし(ステップS2516)、大当たりのオープニングを開始する(ステップS2517)。この後、オープニングコマンドをRAM413に設定し(ステップS2518)、処理を終了する。

【0258】

(客待ち設定処理)

次に、図25-3を用いて、客待ち設定処理の処理内容について説明する。図25-3は、主制御部がおこなう客待ち設定中処理を示したフローチャートである。図25-3において、主制御部401のCPU411は、客待ち状態を示す客待ちフラグがONであるか否かを判定する(ステップS2531)。客待ちフラグがONである場合(ステップS2531:Yes)、そのまま客待ち設定処理を終了する。客待ちフラグがOFFである場合(ステップS2531:No)、客待ちコマンドをRAM413に設定する(ステップS2532)。そして、客待ちフラグをONにし(ステップS2533)、客待ち設定処理を終了する。

40

【0259】

50

(大入賞口処理)

図26は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。大入賞口処理において、主制御部401は、まず、大当たり遊技フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2601)。大当たり遊技フラグがOFFであれば(ステップS2601: No)、主制御部401は、そのまま大入賞口処理を終了する。

【0260】

大当たり遊技フラグがONであれば(ステップS2601: Yes)、主制御部401は、オープニング中であるか否かを判定する(ステップS2602)。具体的に、ステップS2602では、大当たり遊技フラグをONに設定した際に選択された大入賞口動作パターンのオープニング中であるか否かを判定する。

10

【0261】

オープニング中であれば(ステップS2602: Yes)、主制御部401はオープニング処理をおこなって(ステップS2603)、ステップS2604へ移行する。オープニング処理の処理内容については図27を用いて後述する。オープニング中でなければ(ステップS2602: No)、ステップS2604へ移行する。

【0262】

そして、主制御部401は、大入賞口109の開放中であるか否かを判定する(ステップS2604)。大入賞口109の開放中であれば(ステップS2604: Yes)、開放中処理をおこなう(ステップS2605)。開放中処理の処理内容については、図28を用いて後述する。大入賞口109の開放中でなければ(ステップS2604: No)、

20

【0263】

ステップS2606へ移行する。そして、主制御部401はインターバル中であるか否かを判定する(ステップS2606)。インターバル中であれば(ステップS2606: Yes)、インターバル処理をおこなって(ステップS2607)、ステップS2608へ移行する。インターバル処理の処理内容については図29を用いて後述する。インターバル中でなければ(ステップS2606: No)、

【0264】

ステップS2608へ移行する。そして、主制御部401は、エンディング中であるか否かを判定する(ステップS2608)。エンディング中であれば(ステップS2608: Yes)、エンディング処理をおこなって(ステップS2609)、大入賞口処理を終了する。エンディング処理の処理内容については、図30を用いて後述する。エンディング中でなければ(ステップS2608: No)、そのまま大入賞口処理を終了する。

30

【0265】

(オープニング処理)

図27は、オープニング処理の処理内容を示すフローチャートである。オープニング処理において、主制御部401は、まず、所定のオープニング期間が経過したか否かを判定する(ステップS2701)。オープニング期間が経過していなければ(ステップS2701: No)、そのままオープニング処理を終了する。

【0266】

オープニング期間が経過していれば(ステップS2701: Yes)、主制御部401はオープニングを終了し(ステップS2702)、ラウンド数カウンタのカウント値Rを1に設定する(ステップS2703)。そして、1ラウンド目の大入賞口109の開放を開始し(ステップS2704)、オープニング処理を終了する。

40

【0267】

(開放中処理)

図28は、開放中処理の処理内容を示すフローチャートである。開放中処理において、主制御部401は、まず、開放期間が経過したか否かを判定する(ステップS2801)。開放期間が経過していなければ(ステップS2801: No)、主制御部401は今回の大入賞口109の開放中に、大入賞口109へ規定個数(たとえば10個)の遊技球の

50

入賞があったかを判定する（ステップS 2 8 0 2）。規定個数の入賞がなければ（ステップS 2 8 0 2：No）、そのまま開放中処理を終了する。

【0268】

開放期間が経過した場合（ステップS 2 8 0 1：Yes）、または規定個数の入賞があった場合には（ステップS 2 8 0 2：Yes）、主制御部401は、大入賞口109を閉口させる（ステップS 2 8 0 3）。そして、ラウンド数カウンタのカウント値Rが、選択された大入賞口動作パターンのRmaxと一致するかを判定する（ステップS 2 8 0 4）。大入賞口作動パターンのRmaxは、たとえば、16R長当たり時および16R短当たり時には、「16」であり、4R当たり時には「4」である。

【0269】

ラウンド数カウンタのカウント値RがRmaxと一致しなければ（ステップS 2 8 0 4：No）、インターバルを開始して（ステップS 2 8 0 5）、開放中処理を終了する。ラウンド数カウンタのカウント値RがRmaxと一致すれば（ステップS 2 8 0 4：Yes）、最終ラウンドの開放が終了したと判定して、エンディングを開始する（ステップS 2 8 0 6）。

【0270】

エンディングを開始すると、主制御部401はエンディングコマンドをRAM413に設定して（ステップS 2 8 0 7）、開放中処理を終了する。このエンディングコマンドには、今回の大当たりのエンディング期間を示す情報などが含まれている。エンディングコマンドは、図19のステップS 1 9 0 6に示した出力処理の実行時に、演出制御部403

【0271】

（インターバル処理）

図29は、インターバル処理の処理内容を示すフローチャートである。インターバル処理において、主制御部401は、まず、所定のインターバル期間が経過したか否かを判定する（ステップS 2 9 0 1）。インターバル期間が経過していなければ（ステップS 2 9 0 1：No）、そのままインターバル処理を終了する。

【0272】

インターバル期間が経過していれば（ステップS 2 9 0 1：Yes）、主制御部401はインターバルを終了し（ステップS 2 9 0 2）、ラウンド数カウンタのカウント値Rに「1」加算した数値を新たなカウント値Rとする（ステップS 2 9 0 3）。そして、主制御部401は、Rラウンド目の大入賞口109の開放を開始して（ステップS 2 9 0 4）、インターバル処理を終了する。

【0273】

（エンディング処理）

図30は、エンディング処理の処理内容を示すフローチャートである。エンディング処理において、主制御部401は、まず、所定のエンディング期間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 0 0 1）。エンディング期間が経過していなければ（ステップS 3 0 0 1：No）、そのままエンディング処理を終了する。

【0274】

エンディング期間が経過していれば（ステップS 3 0 0 1：Yes）、主制御部401は、エンディングを終了し（ステップS 3 0 0 2）、ラウンド数カウンタのカウント値Rを「0」にリセットする（ステップS 3 0 0 3）。そして、今回の大当たり遊技後の遊技状態を設定する遊技状態設定処理（図31参照）をおこなう（ステップS 3 0 0 4）。そして、大当たり遊技フラグをOFFに設定するとともに（ステップS 3 0 0 5）、右打ち表示部205を消灯させるための右打ち報知終了処理を実行し（ステップS 3 0 0 6）、エンディング処理を終了する。

【0275】

（遊技状態設定処理）

図31は、遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。遊技状態設定処

10

20

30

40

50

理において、主制御部 401 は、まず、電チューサポート機能付き遊技状態（電サポ遊技状態）であることを示す電サポ遊技フラグを ON に設定するとともに（ステップ S3101）、電サポ遊技カウンタを「70」に設定する（ステップ S3102）。そして、右打ち表示部 205 を点灯させるための右打ち報知開始処理を実行する（ステップ S3103）。そして、高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグを ON に設定する（ステップ S3104）。そして、高確遊技カウンタ X を「74」に設定し（ステップ S3105）、遊技状態設定処理を終了する。

【0276】

（2．演出統括部がおこなう処理）

次に、演出制御部 403 の演出統括部 403a がおこなう処理について説明する。以下に示す演出統括部 403a がおこなう各処理は、たとえば、演出統括部 403a の CPU 431 が ROM 432 に記憶されているプログラムを実行することによっておこなわれるものである。

【0277】

（演出タイマ割込処理）

まず、図 32 を用いて、演出タイマ割込処理の処理内容について説明する。図 32 は、演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。演出統括部 403a は、起動中継続的に所定のメイン演出制御処理（不図示）をおこなっており、このメイン演出制御処理に対して、図 32 に示す演出タイマ割込処理を、所定の周期（たとえば 4ms）で割り込み実行する。

【0278】

演出タイマ割込処理において、演出統括部 403a は、まず、コマンド受信処理（図 33-1 および図 33-2 参照）をおこなう（ステップ S3201）。コマンド受信処理をおこなうと、演出統括部 403a は、つづいて、演出ボタン 118 や十字キー 119 が遊技者から操作を受け付けた際に、受け付けた旨のコマンドを設定する、操作受付処理をおこなう（ステップ S3202）。

【0279】

そして、演出統括部 403a は、コマンド送信処理をおこなって（ステップ S3203）、演出タイマ割込処理を終了する。演出タイマ割込処理を終了すると、演出統括部 403a はメイン演出制御処理に戻る。コマンド送信処理では、コマンド受信処理または操作受付処理などにより RAM 433 の各記憶領域に設定された情報を示すコマンドを、画像・音声制御部 403c やランプ制御部 403b に対して出力する処理をおこなう。

【0280】

（コマンド受信処理）

次に、図 33-1 および図 33-2 を用いて、コマンド受信処理の処理内容について説明する。図 33-1 は、コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャート（その 1）である。図 33-2 は、コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャート（その 2）である。

【0281】

図 33-1 および図 33-2 に示すコマンド受信処理において、演出統括部 403a は、まず、主制御部 401 から事前判定結果を受信したか否かを判定する（ステップ S3301）。事前判定結果は、主制御部 401 の事前判定処理（図 21 参照）における判定結果であり、主制御部 401 のタイマ割込処理における出力処理（図 19 のステップ S1906 参照）において、主制御部 401 からコマンドとして送信されるものである。

【0282】

事前判定結果を受信していなければ（ステップ S3301：No）、ステップ S3304 へ移行する。事前判定結果を受信していれば（ステップ S3301：Yes）、RAM 433 上に設けられた事前判定情報記憶領域 433d の更新をおこなう（ステップ S3302）。そして、演出事前判定処理をおこなう（ステップ S3303）。演出事前判定処理の詳細については、図 37-1 および図 37-2 を用いて後述する。

10

20

30

40

50

【0283】

そして、演出統括部403aは、主制御部401から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3304)。変動開始コマンドは、主制御部401の特別図柄処理において設定されるコマンドである(図22のステップS2211参照)。変動開始コマンドを受信していなければ(ステップS3304:No)、ステップS3306へ移行する。変動開始コマンドを受信していれば(ステップS3304:Yes)、演出統括部403aは、実行する演出の演出内容を決定する演出決定処理をおこない(ステップS3305)、ステップS3306へ移行する。演出決定処理の詳細な処理内容については図41を用いて後述する。

【0284】

ステップS3306において、演出統括部403aは、主制御部401から変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3306)。変動停止コマンドは、主制御部401の特別図柄処理において設定されるコマンドである(図22のステップS2214参照)。変動停止コマンドを受信していなければ(ステップS3306:No)、ステップS3308へ移行する。変動停止コマンドを受信していれば(ステップS3306:Yes)、演出統括部403aは、実行中の演出を終了させる演出終了処理(図42参照)をおこない(ステップS3307)、ステップS3308へ移行する。

【0285】

ステップS3308において、演出統括部403aは、主制御部401から客待ちコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3308)。客待ちコマンドは、保留情報が記憶されていない場合に送信されるコマンドであり、主制御部401の客待ち設定処理において設定されるコマンドである(図25-3のステップS2532参照)。客待ちコマンドを受信していなければ(ステップS3308:No)、ステップS3310へ移行する。

【0286】

客待ちコマンドを受信していれば(ステップS3308:Yes)、演出統括部403aは、客待ちコマンド受信処理をおこない(ステップS3309)、ステップS3310へ移行する。客待ちコマンド受信処理の詳細については、図44を用いて後述する。

【0287】

ステップS3310において、演出統括部403aは、主制御部401からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3310)。オープニングコマンドは、主制御部401の停止中処理において設定されるコマンドである(図25-2のステップS2518参照)。オープニングコマンドを受信していなければ(ステップS3310:No)、ステップS3312へ移行する。

【0288】

オープニングコマンドを受信していれば(ステップS3310:Yes)、演出統括部403aは、大当たり中におこなう大当たり演出を選択する大当たり演出選択処理をおこない(ステップS3311)、ステップS3312へ移行する。たとえば、大当たり演出選択処理において、演出統括部403aは、4R当りに当選していれば4R当たり用の大当たり演出を選択する。

【0289】

ステップS3312において、演出統括部403aは、主制御部401からエンディングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3312)。エンディングコマンドは、主制御部401の開放中処理において設定されるコマンドである(図28のステップS2807参照)。エンディングコマンドを受信していなければ(ステップS3312:No)、そのままコマンド受信処理を終了する。

【0290】

エンディングコマンドを受信している場合(ステップS3312:Yes)、演出統括部403aは、大当たり演出終了時におこなうエンディング演出を選択するための、エンディング演出選択処理をおこない(ステップS3313)、コマンド受信処理を終了する

10

20

30

40

50

【 0 2 9 1 】

(本実施の形態にかかる連続演出の概要)

ここで、図 3 4 を用いて、本実施の形態にかかる連続演出の概要について説明する。図 3 4 は、本実施の形態にかかる連続演出の概要を示す説明図である。図 3 4 の説明図 3 4 0 0 は、複数の保留情報による連続演出の実行の有無、および、保留情報毎に連続演出をおこなうか否かの連続演出判定の当選の有無を示している。

【 0 2 9 2 】

なお、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 1 0 0 は、第 1 始動口 1 0 5 への入賞による第 1 保留情報よりも第 2 始動口 1 0 6 への入賞による第 2 保留情報を優先して変動(消化)させるものであるため、各保留情報は第 2 保留情報であるものとして説明する。すなわち、以下の説明において、連続予告演出は、第 2 保留情報による変動表示が主におこなわれる電サポ遊技状態(具体的には、高確率電サポ遊技状態)において実行されるものとする。

【 0 2 9 3 】

また、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 1 0 0 の記憶可能な第 2 保留情報の最大数は、「4」であるが、順次、保留情報が消化されていくものとして、説明の便宜上、図 3 4 では、多数(「5」以上)の保留情報を図示している。本実施の形態において、連続演出の最大継続回数は 4 回とし、すなわち、最大 4 変動にわたる連続演出が可能になっている。

【 0 2 9 4 】

説明図 3 4 0 0 において、第 $m - 1$ 群、第 m 群、第 $m + 1$ 群は、それぞれ、連続演出をおこなう際の一群を示している。また、「優先」は、変動順(消化順)を示しており、第 $m - 1$ 群、第 m 群、第 $m + 1$ 群、の順番となっている。各群において、非当選保留情報 v (以下「非当選保留 v 」という)は、連続演出をおこなうか否かの連続演出判定をおこなったものの、非当選となった保留情報である。

【 0 2 9 5 】

各群において、当選保留情報 w (以下「当選保留 w 」という)は、連続演出判定に当選した保留情報であり、連続演出における最終変動となる保留情報である。また、各群において、禁則保留情報 x (以下「禁則保留 x 」という)は、当選保留 w による連続演出の終了直後に変動がおこなわれる保留情報であり、連続演出判定がおこなわれない保留情報である。また、禁則保留 x は、当該禁則保留 x よりも後に変動がおこなわれる当選保留 w があつたとしても、連続演出を開始させる開始保留とはならない保留情報である。また、図中の(連)は、連続演出を示している。

【 0 2 9 6 】

まず、第 $m - 1$ 群について説明すると、第 $m - 1$ 群の非当選保留 v_1 は、連続演出に非当選となった保留情報である。そして、当選保留 w_1 が連続演出判定に当選した保留情報である。当選保留 w_1 の連続演出判定の当選により、たとえば、非当選保留 v_1 の変動と当選保留 w_1 の変動との 2 変動にわたる連続演出がおこなわれることになる。

【 0 2 9 7 】

特に、本実施の形態では、連続演出判定に当選した当選保留 w_1 の次変動をおこなうための禁則保留 x_1 に対して、連続演出判定をおこなわないようにしている。また、禁則保留 x_1 は、以降の連続演出にも用いられないようになっている。

【 0 2 9 8 】

第 m 群の 2 つの非当選保留 v_2 は、それぞれ連続演出判定に非当選となった保留情報である。そして、当選保留 w_2 が連続演出判定に当選した保留情報である。当選保留 w_2 の連続演出判定の当選により、たとえば、2 つの非当選保留 v_2 と当選保留 w_2 との 3 変動にわたる連続演出がおこなわれる。この場合の連続演出では、第 $m - 1$ 群の禁則保留 x_1 を用いた 4 変動の連続演出はおこなわれないようになっている。

【 0 2 9 9 】

10

20

30

40

50

そして、連続演出判定に当選した当選保留 w_2 の次変動をおこなうための禁則保留 $\times 2$ に対しては、連続演出判定がおこなわれず、さらに、以降の連続演出にも用いられないようになっている。第 $m+1$ 群は、連続演出の回数が 4 変動になっている。第 $m+1$ 群における連続演出の選択手法や連続演出の禁則手法は、第 m 群と同様であるため、説明を省略する。

【0300】

(連続演出の一例)

次に、図 35 を用いて、連続演出の一例について説明する。図 35 は、連続演出の一例を示す説明図である。図 35 では、電サポ遊技状態における 3 変動にわたる連続演出について説明する。この連続演出は、具体的には、図 34 の第 m 群の 2 つの非当選保留 v_2 および 1 つの当選保留 w_2 による 3 変動にわたる連続演出である。また、ここで説明する連続演出は、可動役物 130 に設けられる駆動モータ K_m を正転および逆転を繰り返しておこなわせることによって可動役物 130 を微振動させるとともに、この微振動に合わせて可動役物 130 に設けられるランプ 130a を発光させる演出とする。

【0301】

図 35 において、(1) は、電サポ遊技状態における連続演出の 1 変動目を示している。画像表示部 104 には、第 1 演出図柄 Ez_1 、第 2 演出図柄 Ez_2 、第 3 演出図柄 Ez_3 が変動表示されている。演出図柄 $Ez_1 \sim Ez_3$ の変動時間は 1 秒であり、すなわち、変動表示が開始されてから 1 秒後には、演出図柄 $Ez_1 \sim Ez_3$ は停止表示される。(1) において、可動役物 130 は、変動開始とともに、微振動する。そして、ランプ 130a が、1 回目の連続演出であることを示す白色に発光する。たとえば、このとき、スピーカ 114 からは所定の効果音を出力することにより、1 回目の連続演出が開始されたことを強調させる。

【0302】

(2) は、連続演出の 2 変動目を示している。画像表示部 104 には、第 1 演出図柄 Ez_1 、第 2 演出図柄 Ez_2 、第 3 演出図柄 Ez_3 が変動表示されている。演出図柄 $Ez_1 \sim Ez_3$ の変動時間は 1 秒であり、すなわち、変動表示が開始されてから 1 秒後には、演出図柄 $Ez_1 \sim Ez_3$ は停止表示される。

【0303】

(2) において、可動役物 130 は、変動開始とともに微振動する。そして、ランプ 130a が、たとえば、2 回目の連続演出であることを示す黄色に発光する。たとえば、このとき、スピーカ 114 からは所定の効果音を出力することにより、2 回目の連続演出が開始されたことを強調させる。本実施の形態では、ランプ 130a が黄色に発光することにより、今回の変動または次回以降の変動でリーチ演出に発展することが確定するものとしている。

【0304】

(3) は、連続演出の 3 変動目を示している。画像表示部 104 には、第 1 演出図柄 Ez_1 、第 2 演出図柄 Ez_2 、第 3 演出図柄 Ez_3 が変動表示されている。ここで示す 3 変動目はリーチ演出に発展する変動であり、変動時間が 70 秒となっている。(3) において、可動役物 130 は、変動開始とともに微振動する。そして、可動役物 130 のランプ 130a が、たとえば、3 回目の連続演出であることを示す赤色に発光する。たとえば、このとき、スピーカ 114 からは所定の効果音を出力することにより、3 回目の連続演出が開始されたことを強調させる。そして、所定時間経過後にリーチ演出に発展する。

【0305】

このように、本実施の形態にかかる連続演出は、継続回数(変動回数)や、ランプ 130a の発光色によって、リーチ演出に発展するか否かを示唆する演出となるようになっている。

【0306】

なお、本実施の形態では、最大 4 変動の連続演出をおこなうことが可能であり、4 変動の連続演出の場合は、ランプ 130a の発光態様の遷移は、変動順に、たとえば白 青

10

20

30

40

50

黄 赤となるが、ここでは、3変動の連続演出のため、変動順に、白 黄 赤として説明した。なお、3変動の連続演出の場合のランプ130aの遷移は、白 黄 赤に限らず、3変動目の変動演出によっては、白 青 黄、白 青 赤、青 黄 赤、といった遷移をとり得ることもある。つまり、最終変動である3変動目の信頼度によって、遷移の仕方が異なるようになっている。

【0307】

(連続演出判定処理の概要)

次に、図36を用いて、本実施の形態にかかる連続演出判定処理の概要として、図34に示した第m群の保留情報に対する連続演出判定処理について説明する。図36は、本実施の形態にかかる連続演出判定処理の概要を示すフローチャートである。

10

【0308】

図36において、演出統括部403aは、主制御部401から事前判定結果を受信したか否かを判定する(ステップS3601)。事前判定結果は、主制御部401の事前判定処理(図21のステップS2110)において設定されるものであり、当たり判定結果など保留情報に関する情報が含まれる。事前判定結果を受信していなければ(ステップS3601:No)、そのまま処理を終了する。

【0309】

事前判定結果を受信すると(ステップS3601:Yes)、第m-1群による禁則中であるか否かを判定する(ステップS3602)。第m-1群による禁則中であるとは、連続演出をおこなうか否かの連続演出判定をおこなわないことであり、具体的には、今回の保留情報が、図34に示した禁則保留x1に該当するということである。

20

【0310】

第m-1群による禁則中である場合(ステップS3602:Yes)、そのまま処理を終了する。第m-1群による禁則中ではない場合(ステップS3602:No)、連続演出判定をおこなう(ステップS3603)。そして、連続演出判定に当選しなければ(ステップS3604:No)、つまり、今回の保留情報が図34に示した非当選保留v2に該当する場合、そのまま処理を終了する。ステップS3604において、連続演出判定に当選すると(ステップS3604:Yes)、つまり、今回の保留情報が図34に示した当選保留w2に該当する場合、第m+1群に対する禁則をおこなう(ステップS3605)。

30

【0311】

第m+1群に対する禁則とは、今回の保留情報の次に変動表示(次変動)をおこなう保留情報に対して連続演出判定をおこなわないようにすることであり、具体的には、次変動の保留情報を、図34に示した禁則保留x2とさせることである。この後、第m-1群の禁則保留があるか否かを判定する(ステップS3606)。禁則保留とは、連続演出をおこなわない保留情報であり、具体的には、図34に示した禁則保留x1があることである。

【0312】

第m-1群の禁則保留x1がある場合(ステップS3606:Yes)、禁則保留x1を除いて第m群のシナリオを選択して(ステップS3607)、処理を終了する。シナリオとは、たとえば、3連続の連続演出の場合、白 黄 赤、白 青 黄、白 青 赤、青 黄 赤、といった遷移の仕方である。第m-1群の禁則保留x1がない場合(ステップS3606:No)、記憶されている全保留情報を用いて第m群のシナリオを選択して(ステップS3608)、処理を終了する。

40

【0313】

(演出事前判定処理)

次に、図37-1および図37-2を用いて、図33-1のステップS3303に示した演出事前判定処理について説明する。図37-1は、演出事前判定処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。図37-2は、演出事前判定処理の処理内容を示すフローチャート(その2)である。図37-1および図37-2において、演出統括部4

50

03aは、演出統括部403aでカウントする保留情報数hに「1」を加算する(ステップS3701)。

【0314】

つづいて、演出統括部403aは、事前判定結果の解析をおこなう(ステップS3702)。事前判定結果の解析では、具体的には、大当たりであるか否かの解析や、変動パターンの解析をおこなう。そして、現在のモードフラグが確変モードを示す「1」であるか否かを判定する(ステップS3703)。モードフラグが「1」ではない場合(ステップS3703:No)、ステップS3715に移行する。

【0315】

モードフラグが「1」である場合(ステップS3703:Yes)、非抽選フラグがONであるか否かを判定する(ステップS3704)。非抽選フラグは、前回の連続演出判定において当選した場合に次変動の保留情報に対して連続演出判定をおこなわないようにするためにONに設定されるフラグである。非抽選フラグは、後述するステップS3714においてONに設定される。

10

【0316】

ステップS3704において、非抽選フラグがONである場合(ステップS3704:Yes)、すなわち、前回の連続演出判定に当選しており今回は連続演出判定をおこなわない場合、非抽選フラグをOFFにし(ステップS3705)、ステップS3715に移行する。ステップS3704において、非抽選フラグがOFFである場合(ステップS3704:No)、連続演出判定をおこなう(ステップS3706)。連続演出判定では、

20

【0317】

ここで、ステップS3702の事前判定結果の解析により、保留情報が信頼度の高いリーチ演出をおこなうものである場合には、ステップS3704において非抽選フラグがONになっていたとしても(ステップS3704:Yes)、ステップS3706に移行して、連続演出判定をおこなうようにしてもよい。つまり、信頼度の高い保留情報による変動演出時には、演出を賑やかにすることを優先させるようにしてもよい。

【0318】

ここで、ステップS3704において非抽選フラグがONになっていた場合であっても(ステップS3704:Yes)、今回の判定対象となる保留情報よりも1変動前に変動がおこなわれる保留情報がリーチ演出に発展する変動である場合には、ステップS3706に移行して、連続演出判定をおこなうようにしてもよい。つまり、遊技者にとって連続演出が終了したものと明確である場合には、次変動から連続演出を実行可能にし、演出を賑やかにするようにしてもよい。

30

【0319】

そして、連続演出判定に当選しない場合(ステップS3707:No)、ステップS3715に移行する。連続演出判定に当選した場合(ステップS3707:Yes)、記憶中の第2保留情報のうち、既に連続演出判定に当選している他の当選保留情報があるか否かを判定する(ステップS3708)。他の当選保留情報がある場合(ステップS3708:Yes)、当選保留情報数nに「2」を設定する(ステップS3709)。他の当選保留情報がない場合(ステップS3708:No)、当選保留情報数nに「1」を設定する(ステップS3710)。

40

【0320】

なお、当選保留情報数nが「2」となるのは、4つの保留情報を消化順に示すと、「当選、禁則、当選、禁則」、「当選、禁則、非当選、当選」、「非当選、当選、禁則、当選」、「禁則、当選、禁則、当選」の場合である。

【0321】

この後、連続演出の遷移の仕方であるシナリオを選択するための、シナリオ選択処理を実行する(ステップS3711)。シナリオ選択処理の詳細については、図39を用いて後述する。そして、第n禁則保留フラグをONに設定する(ステップS3712)。第n

50

禁則保留フラグは、今回の当選保留情報の次変動となる保留情報を用いた連続演出をおこなわないようにするためのフラグである。つまり、第 n 禁則保留フラグは、今回の当選保留情報の次変動となる保留情報を、次の当選保留情報（具体的には、第 $n + 1$ 番目となる保留情報）によって連続演出を開始させる開始保留情報とはさせないようにするためのフラグである。

【0322】

なお、第 n 禁則保留フラグは、記憶中の保留情報のうち連続演出判定に当選している当選保留情報数 n の値（1 または 2）に応じて、第 1 禁則保留フラグまたは第 2 禁則保留フラグとなる。また、当選保留情報数 n は、詳細については演出終了処理（図 4 2 参照）にて後述するが、当選保留情報が消化されることにより減少するものであり、順次、2 1 0 となる。

10

【0323】

本実施の形態では、禁則保留フラグについても、 n の遷移によって第 2 禁則保留フラグ 第 1 禁則保留フラグ 第 0 禁則保留フラグと遷移するものとし、たとえば、第 2 禁則保留フラグ ON にした場合、第 2 禁則保留フラグの状態で OFF にさせず、第 0 禁則保留フラグへ遷移させた後に、当該第 0 禁則保留フラグを OFF にさせるものとする。

【0324】

ステップ S 3 7 1 2 の後、第 n 禁則保留数 $k(n)$ に、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ に「1」を加算した値を設定する（ステップ S 3 7 1 3）。第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、今回の保留情報による変動の次変動となる保留情報を用いた連続演出をおこなわないようにするため（第 n 禁則保留フラグを ON にするため）に計測する値である。

20

【0325】

ここで、たとえば、最大値である 4 つの保留情報が記憶されており、4 つ目の保留情報が連続演出判定に当選した場合の、第 n 禁則保留数 $k(n)$ について補足する。具体的には、4 つの保留情報を消化順に示すと、「 \square 、 \square 、 \square 、当選」の場合について説明する。

\square は、当選保留、非当選保留または禁則保留のいずれか 1 つであり、 \square は、非当選保留または禁則保留のいずれか一方である。

【0326】

この場合、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ が「4」であるため、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、残余回数 $r(n)$ に「1」を加算した「5」となる。つまり、4 つの保留情報が記憶された状態において保留情報が 1 つ消化されることによって記憶可能になる保留情報（最初に消化される保留情報を 1 つ目の保留情報としてカウントすると 5 つ目の保留情報）に対して、連続演出をおこなわないようにするために、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、最大で「5」をとり得るようになっている。

30

【0327】

また、たとえば、最小値である 1 つの保留情報が記憶されており、この保留情報が連続演出判定に当選した場合の、第 n 禁則保留数 $k(n)$ について説明する。なお、本実施の形態では、保留情報が記憶されていない場合に始動入賞した遊技球についても、一旦保留情報として記憶するようにしている。4 つの保留情報を消化順に示すと、「当選、 \square 、 \times 、 \times 」の場合について説明する。 \square は、禁則保留であるとともに、まだ記憶されていない保留情報である。 \times は、まだ記憶されていない保留情報を示している。

40

【0328】

この場合、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ が「1」であるため、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、残余回数 $r(n)$ に「1」を加算した「2」となる。つまり、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、最小で「2」をとり得るようになっている。このように、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、「2」～「5」のいずれかをとり得る値である。

【0329】

なお、本実施の形態では、保留情報が記憶されていない場合に始動入賞した遊技球を、一旦保留情報として記憶するようにしているが、保留情報として記憶しないようにした場合についても補足しておく。この場合、保留情報が記憶されずに、連続演出（単一の変動

50

による演出)がおこなわれたとする。4つの保留情報を消化順に示すと、「 \square 、 \times 、 \times 、 \times 」の場合について説明する。 \square は、禁則保留であるとともに、まだ記憶されていない保留情報である。 \times は、まだ記憶されていない保留情報を示している。

【0330】

この場合、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ が「0」であるため、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、残余回数 $r(n)$ に「1」を加算した「1」となる。つまり、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、最小で「1」をとり得るようになる。このように、保留情報が記憶されていない場合に始動入賞した遊技球を、保留情報として記憶しないようにした場合には、第 n 禁則保留数 $k(n)$ は、「1」～「5」のいずれかをとり得るものとなる。

【0331】

ステップ S3713 の後、今回の保留情報の次変動となる保留情報に対して連続演出判定をおこなわないようにするための非抽選フラグを ON にする(ステップ S3714)。そして、保留情報が増加した旨を示す保留増加コマンドを RAM433 に設定し(ステップ S3715)、演出事前判定処理を終了する。RAM433 に設定された保留増加コマンドは、演出タイマ割込処理におけるコマンド送信処理(図32のステップ S3203 参照)によって画像・音声制御部 403c へ送信される。

【0332】

(連続演出判定テーブルの一例)

次に、図38を用いて、図37-1のステップ S3706 に示した連続演出判定処理において用いられる連続演出判定テーブルの一例について説明する。図38は、連続演出判定テーブルの一例を示す説明図である。図38の連続演出判定テーブル3800は、変動演出パターン毎に、連続演出判定を実行するか否かの割合を示したものである。

【0333】

なお、本実施の形態にかかる連続演出は、確変モード中(電チューサポート機能付き遊技状態)においておこなわれる演出であり、変動演出パターンとしては、変動演出パターン Ep1, Ep4, Ep5, Ep6, Ep7 のうち、いずれか1つをとり得るものである(図10および図14参照)。たとえば、変動演出パターン Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)の場合、連続演出を実行する割合が「60/100」に、連続演出を実行しない割合が「40/100」になっている。なお、確変モード中であるため、ノーマルハズレ演出は、変動演出パターン Ep1 よりも変動演出パターン Ep7 による変動が主におこなわれる。

【0334】

ノーマルハズレ演出でおこなう連続演出は、いわゆるガセの演出であり、本実施の形態においては、ガセの演出が60%の確率でおこなわれるようになっている。すなわち、確変モードにおいては、ガセの演出が多数おこなわれることとなり、演出を賑やかにすることを可能にしている。特に、確変モード中は、変動演出パターン Ep7 による1秒の変動が主におこなわれるため、ランプ130aの点灯および音声を用いた可動役物130の微振動による連続演出とすることにより、短時間で明確な連続演出をおこなうことが可能になっている。

【0335】

また、変動演出パターン Ep4, Ep5, Ep6 (中信頼度リーチ演出、高信頼度リーチ演出、プレミアリーチ演出)の場合、連続演出を実行する割合が「100/100」になっている。確変モードにおいて、リーチ演出がおこなわれる場合、連続演出判定がおこなわれたときには、必ず連続演出が実行されるようになっている。なお、確変モード(高確率電サポ遊技状態)においては、ノーマルリーチ演出や低信頼度リーチ演出は選択されないようになっている(図10および図14参照)。

【0336】

(シナリオ選択処理)

次に、図39を用いて、図37-2のステップ S3711 に示したシナリオ選択処理について説明する。図39は、シナリオ選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

図39において、演出統括部403aは、第n-1禁則保留フラグがONであるか否かを判定する(ステップS3901)。第n-1禁則保留フラグは、前回の連続演出における最終変動後にさらに1変動が終了するまで、連続演出をおこなわないようにするためにONに設定されるフラグである。

【0337】

第n-1禁則保留フラグについて、より詳細に補足する。nは、記憶中の保留情報のうち連続演出判定に当選している保留情報の数であり、本実施の形態ではnは「1」または「2」である。そのため、「n-1」は、「0」または「1」である。「n-1」を「0」とした第0禁則保留フラグがONの状態とは、連続演出判定に当選した保留情報による変動が既に開始されて当選保留情報数が「0」になったものの、当該保留情報の次変動の保留情報がまだ記憶された状態であることに相当する。具体的には、4つの保留情報を消化順に示すと、「禁則、 、 」である。3つの のうち、いずれか1つが、今回の連続演出判定に当選した保留情報である。

10

【0338】

「n-1」を「1」とした第1禁則保留フラグがONの状態とは、今回連続演出判定に当選した保留情報よりも前に変動される、連続演出判定に当選した保留情報と当該保留情報の次変動の保留情報とがともに、まだ記憶された状態であることに相当する。具体的には、4つの保留情報を消化順に示すと、たとえば「当選、禁則、 、 」である。2つの のうち、いずれか一方が、今回の連続演出判定に当選した保留情報である。

【0339】

第n-1禁則保留フラグがOFFである場合(ステップS3901:No)、つまり、1つ前に実行される連続演出における最終変動後の1変動となる保留情報が記憶されていない場合、連続演出における最大の連続可能回数R(n)に連続演出終了までの残余回数r(n)を設定する(ステップS3902)。そして、連続可能回数R(n)が「4」であるか否かを判定する(ステップS3903)。

20

【0340】

そして、連続可能回数R(n)が4である場合(ステップS3903:Yes)、4連続変動用シナリオテーブル(図中「4連続用テーブル」と記載)をRAM433に設定する(ステップS3904)。4連続変動用シナリオテーブルの詳細については、図40-1を用いて後述する。

30

【0341】

そして、シナリオ判定をおこなうとともに(ステップS3905)、シナリオ判定にて判定されたシナリオをRAM433に記憶する(ステップS3906)。そして、判定対象の当選保留情報に対して、連続演出をおこなうことが可能な旨を示す第n当選保留フラグをONにし(ステップS3907)、シナリオ選択処理を終了する。なお、当選保留数が「1」の場合には、第1当選保留フラグがONに設定され、当選保留数が「2」の場合には、第2当選保留フラグがONに設定される。

【0342】

ステップS3903において、連続可能回数R(n)が「4」ではない場合(ステップS3903:No)、連続可能回数R(n)が「3」であるか否かを判定する(ステップS3908)。連続可能回数R(n)が「3」である場合(ステップS3908:Yes)、3連続変動用シナリオテーブル(図中「3連続用テーブル」と記載)をRAM433に設定し(ステップS3909)、ステップS3905に移行する。3連続変動用シナリオテーブルの詳細については、図40-2を用いて後述する。

40

【0343】

ステップS3908において、連続可能回数R(n)が「3」ではない場合(ステップS3908:No)、連続可能回数R(n)が「2」であるか否かを判定する(ステップS3910)。連続可能回数R(n)が「2」である場合(ステップS3910:Yes)、2連続変動用シナリオテーブル(図中「2連続用テーブル」と記載)をRAM433に設定し(ステップS3911)、ステップS3905に移行する。2連続変動用シナリ

50

オテーブルの詳細については、図40-3を用いて後述する。

【0344】

ステップS3910において、連続可能回数 $R(n)$ が「2」ではない場合(ステップS3910:No)、つまり、連続可能回数 $R(n)$ が「1」である場合、単変動用シナリオテーブル(図中「単変動用テーブル」と記載)をRAM433に設定し(ステップS3912)、ステップS3905に移行する。単変動用シナリオテーブルの詳細については、図40-4を用いて後述する。

【0345】

ステップS3901において、第 $n-1$ 禁則保留フラグがONである場合(ステップS3901:Yes)、つまり、1つ前に実行される連続演出における最終変動後の1変動となる保留情報が記憶されている場合、連続演出における最大の連続可能回数 $R(n)$ に、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ から第 $n-1$ 禁則保留数 $k(n-1)$ を減じた数を設定し(ステップS3913)、ステップS3908に移行する。

【0346】

ここで、第 $n-1$ 禁則保留数 $k(n-1)$ について、補足する。上述したように、「 $n-1$ 」は「0」または「1」のいずれか一方をとり得るものであり、「 $n-1$ 」を「0」とした第0禁則保留フラグがONの状態とは、連続演出判定に当選した当選保留情報による変動が既に開始されて当選保留情報が「0」になったものの、当該当選保留情報の次変動の保留情報がまだ記憶された状態であることに相当する。具体的には、4つの保留情報を消化順に示すと、「禁則、
、
、
」の状態に相当する。のうち、いずれか1つが、今回の連続演出判定に当選した保留情報である。そのため、「 $n-1$ 」を「0」とした第0禁則保留数 $k(0)$ は、上記の「禁則(禁則保留)」が消化される順番に相当する「1」しかとり得ないものである。

【0347】

そのため、ステップS3913 ステップS3908:Yesの移行をおこなうのは、連続演出終了までの残余回数 $r(n)$ の最大値「4」から第 $n-1$ 禁則保留数 $k(n-1)$ の最小値「1」を減じた場合のみであり、つまり、第0禁則保留フラグがONとなっている第0禁則保留数 $k(0)$ が「1」の場合のときのみ起こり得るものである。

【0348】

また、「 $n-1$ 」を「1」とした第1禁則保留フラグがONの状態とは、今回連続演出判定に当選した当選保留情報よりも前に変動される、当選保留情報と当該当選保留情報の次変動の保留情報とがともに、まだ記憶された状態であることに相当する。具体的には、4つの保留情報を消化順に示すと、「当選、禁則、
、
」、「非当選(または禁則)、当選、禁則、
」の状態に相当する。のうち、いずれか1つが、今回の連続演出判定に当選した当選保留情報である。そのため、「 $n-1$ 」を「1」とした第1禁則保留数 $k(1)$ は、上記の「禁則(禁則保留)」が消化される順番に相当する「2」または「3」のいずれか一方をとり得るものである。

【0349】

(シナリオテーブルの一例)

次に、図40-1~図40-4を用いて、シナリオテーブルの一例について説明する。図40-1は、4連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。図40-1の4連続変動用シナリオテーブル4010は、変動演出パターン毎に、実行する連続演出の連続回数の割合を示したものである。連続回数は、最大4回(4変動)であり、可動役物130が備えるランプ130aの点灯態様の遷移は、いずれも白 青 黄 赤、になっている。

【0350】

たとえば、変動演出パターンEp1, Ep7(ノーマルハズレ演出)の場合、1回の割合が「70/100」に、2回の割合が「30/100」になっている。1回とは、複数の変動に跨る演出ではなく、単一の変動による演出となる。つまり、変動演出パターンEp1, Ep7(ノーマルハズレ演出)の場合、ほとんどの場合、単一の変動による演出と

なる。また、本実施の形態では、連続回数が3回となると、ランプ130aの点灯色は黄色となり、この場合、リーチ演出に必ず発展するようにしているため、ノーマルハズレ演出では、3回以上の連続回数が選択されないようになっている。

【0351】

変動演出パターンEp4（中信頼度リーチ演出）または変動演出パターンEp5（高信頼度リーチ演出）の場合、それぞれ、1回の連続回数が選択されないようになっている。また、3回以上となる連続回数が多く選択されるようになっている。ここで、変動演出パターンEp4、Ep5の場合に、4回の連続回数のみが選択されるようになっていたとすると、保留情報数が「4」となった直後の変動で連続演出が開始されなかった場合には、この「4」変動が消化されるまでの間、遊技者は期待感を喪失しかねない。

10

【0352】

そのため、本実施の形態では、変動演出パターンEp4、Ep5の場合にも、3回の連続回数を選択可能にしており、保留情報数が「4」となった直後の変動で連続演出が開始されなかった場合であっても、遊技者は、次の変動時に連続演出が開始されるかもしれないという期待感をもって遊技することが可能になっている。

【0353】

また、変動演出パターンEp6（プレミアリーチ演出）の場合、2回以下の連続回数が選択されないようになっており、また、4回の連続演出が高い割合で選択されるようになっている。このように、4連続変動用シナリオテーブル4010では、リーチ演出の信頼度が高いものほど、連続回数が多いものが選択されやすくなっている。

20

【0354】

図40-2は、3連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。図40-2の3連続変動用シナリオテーブル4020は、変動演出パターン毎に、実行する連続演出の連続回数の割合を示したものである。連続回数は、最大3回（3変動）であり、可動役物130が備えるランプ130aの点灯態様の遷移は、変動パターン毎に異なっている。

【0355】

たとえば、変動演出パターンEp1、Ep7（ノーマルハズレ演出）の場合、ランプ130aの点灯態様の遷移は、白 青 黄になっている。変動演出パターンEp4（中信頼度リーチ演出）または変動演出パターンEp5（高信頼度リーチ演出）の場合、ランプ130aの点灯態様の遷移は、白 黄 赤になっており、白から青への遷移を飛ばして、白から黄への遷移となっている。言い換えれば、リーチ演出に発展することを示唆する黄の発光をおこなうために、2回目の連続演出では、青の発光をおこなわないようになっている。

30

【0356】

また、変動演出パターンEp6（プレミアリーチ演出）の場合、青 黄 赤になっており、1回目から青で始まるようになっている。言い換えれば、リーチ演出に発展することを示唆する黄の発光をおこなうために、また、1回目から信頼度の高い連続演出であることを示唆するために、1回目の連続演出から青の発光をおこなうようになっている。

【0357】

図40-3は、2連続変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。図40-3の2連続変動用シナリオテーブル4030は、変動演出パターン毎に、実行する連続演出の連続回数の割合を示したものである。連続回数は、最大2回（2変動）であり、可動役物130が備えるランプ130aの点灯態様の遷移は、変動パターン毎に異なっている。

40

【0358】

たとえば、変動演出パターンEp1、Ep7（ノーマルハズレ演出）の場合、ランプ130aの点灯態様の遷移は、白 青になっている。変動演出パターンEp4（中信頼度リーチ演出）、変動演出パターンEp5（高信頼度リーチ演出）または変動演出パターンEp6（プレミアリーチ演出）の場合、ランプ130aの点灯態様の遷移は、黄 赤になっており、1回目から黄で始まるようになっている。言い換えれば、リーチ演出に発展することを示唆する黄の発光をおこなうために、1回目の連続演出から黄の発光をおこなうよ

50

うにしている。

【0359】

図40-4は、単変動用シナリオテーブルの一例を示す説明図である。図40-4の単変動用シナリオテーブル4040は、変動演出パターン毎に、実行する連続演出の連続回数(色)の割合を示したものである。連続回数は、最大1回(1変動)であり、可動役物130が備えるランプ130aの点灯態様は、変動パターン毎に異なっている。

【0360】

たとえば、変動演出パターンEp1, Ep7(ノーマルハズレ演出)の場合、ランプ130aの点灯態様は、白または青になっている。変動演出パターンEp4(中信頼度リーチ演出)、変動演出パターンEp5(高信頼度リーチ演出)または変動演出パターンEp6(プレミアリーチ演出)の場合、ランプ130aの点灯態様は、黄または赤になっている。言い換えれば、リーチ演出に発展することを示唆する黄の発光をおこなうために、1回目の連続演出で黄または赤の発光をおこなうようにしている。

【0361】

なお、単変動用シナリオテーブル4040では、連続回数は同一の連続回数(1回)に対して異なる点灯態様を選択するようにしている。他のシナリオテーブル4010~4030についても、同一の連続回数毎に異なる点灯態様を選択可能にしてもよい。具体的には、たとえば、図40-2の3連続変動用シナリオテーブル4020において、変動演出パターンEp4の連続回数が3回の場合、白 黄 赤のみが選択されるようになっているが、白 黄 赤の点灯態様のほかにも、白 青 黄や、青 黄 赤の点灯態様を選択可能にしてもよい。

【0362】

また、シナリオテーブル4010~4030において、選択可能な点灯態様として、同一の色を連続させてもよい。たとえば、図40-2の3連続変動用シナリオテーブル4020において、変動演出パターンEp4の連続回数が3回の場合に、赤 赤 赤といった、点灯態様を選択可能にしてもよい。この場合、赤 赤 赤の点灯態様は、白 黄 赤のように段階的に赤になる点灯態様に比べて、信頼度の高い演出となるようにすることが、遊技者の期待感を高めさせることができるという観点から効果的である。具体的には、赤 赤 赤の点灯態様は、変動演出パターンEp5(高信頼度リーチ演出)や変動演出パターンEp6(プレミアリーチ演出)の場合にのみ、選択可能にすればよい。

【0363】

同様に、白 白といった、点灯態様を選択可能にしてもよい。たとえば、図40-3の3連続変動用シナリオテーブル4020において、変動演出パターンEp1, Ep7の連続回数が2回の場合に、白 青のみが選択されるようになっているが、白 白といった、点灯態様を選択可能にしてもよい。この場合、白 白の点灯態様は、白 青のように点灯態様が変わる点灯態様に比べて、信頼度の低い演出となるようにすることが望ましい。具体的には、白 白の点灯態様は、変動演出パターンEp1, Ep7(ノーマルハズレ演出)の場合にのみ、選択可能にすればよい。

【0364】

(演出決定処理)

次に、図41を用いて、図33-1のステップS3305に示した演出決定処理について説明する。図41は、演出決定処理の処理内容を示すフローチャートである。図41の演出決定処理では、説明の便宜上、当選保留情報数nを、nがとり得る「0」~「2」のいずれか1つとして明記して説明する。

【0365】

演出決定処理において、演出統括部403aは、図33-1および図33-2に示したコマンド受信処理において受信された変動開始コマンドを解析し(ステップS4101)、大当たり抽選の抽選結果、変動パターン(特別図柄の変動時間)、遊技状態などを示す情報を取得する。

【0366】

10

20

30

40

50

つづいて、演出統括部 4 0 3 a は、演出モードテーブル M t (図 1 6 参照) を用いて設定されている現在の演出モードを示すモードフラグを参照する (ステップ S 4 1 0 2) 。そして、保留情報数 h から 「 1 」 を減算する (ステップ S 4 1 0 3) 。この後、連続演出中であることを示す連続演出中フラグが O N であるか否かを判定する (ステップ S 4 1 0 4) 。連続演出中フラグが O N である場合 (ステップ S 4 1 0 4 : Y e s) 、ステップ S 4 1 1 0 に移行する。

【 0 3 6 7 】

連続演出中フラグが O F F である場合 (ステップ S 4 1 0 4 : N o) 、第 0 禁則保留フラグが O N であるか否かを判定する (ステップ S 4 1 0 5) 。第 0 禁則保留フラグは、詳細については、シナリオ選択処理において上述したとおりであり (図 3 9 のステップ S 3 9 0 1 参照) 、既に当選保留情報による変動が開始されたものの、当該当選保留情報による変動後にさらに 1 変動が終了するまで、連続演出をおこなわないようにするために O N に設定されるフラグである。

【 0 3 6 8 】

第 0 禁則保留フラグが O N である場合 (ステップ S 4 1 0 5 : Y e s) 、つまり、前回の連続演出における最終変動後の 1 変動が終了していない場合、ステップ S 4 1 1 1 に移行する。第 0 禁則保留フラグが O F F である場合 (ステップ S 4 1 0 5 : N o) 、つまり、前回の連続演出における最終変動後の 1 変動が終了している場合、連続演出をおこなう旨を示す第 1 当選保留フラグが O N であるか否かを判定する (ステップ S 4 1 0 6) 。

【 0 3 6 9 】

第 1 当選保留フラグは、シナリオ選択処理において O N に設定されるフラグである (図 3 9 のステップ S 3 9 0 7 参照) 。なお、連続演出判定に当選した当選保留情報が 2 つ記憶されている場合には、2 つ目の当選保留情報に対して第 2 当選保留フラグが O N に設定されることになるが、先に消化される当選保留情報が消化されると、第 2 当選保留フラグは第 1 当選保留フラグに変更される。つまり、第 2 当選保留フラグが O N の状態では、第 1 当選保留フラグも必ず O N の状態になっており、第 2 当選保留フラグのみが O N の状態になることはない。なお、この詳細については演出終了処理にて後述する (図 4 2 参照) 。

【 0 3 7 0 】

ステップ S 4 1 0 6 において、第 1 当選保留フラグが O F F である場合 (ステップ S 4 1 0 6 : N o) 、つまり、記憶中の保留情報に連続演出が可能な保留情報がない場合、ステップ S 4 1 1 1 に移行する。ステップ S 4 1 0 6 において、第 1 当選保留フラグが O N である場合 (ステップ S 4 1 0 6 : Y e s) 、第 1 当選保留フラグを O F F にする (ステップ S 4 1 0 7) 。

【 0 3 7 1 】

そして、連続演出中であることを示す連続演出中フラグを O N に設定する (ステップ S 4 1 0 8) 。この後、シナリオ選択処理 (図 3 9 のステップ S 3 9 0 6 参照) において R A M 4 3 3 に記憶した連続演出における最大の連続可能回数 R (1) を読み込む (ステップ S 4 1 0 9) 。そして、シナリオ選択処理 (図 3 9 のステップ S 3 9 0 6 参照) において R A M 4 3 3 に記憶した連続演出における最大の連続可能回数 R (1) のシナリオを読み込む (ステップ S 4 1 1 0) 。

【 0 3 7 2 】

そして、図 1 4 に示した変動演出パターンテーブル E t を用いて、変動演出パターン E p 1 ~ E p 7 を選択するための、変動演出パターン選択処理を実行する (ステップ S 4 1 1 1) 。この後、演出開始コマンドを R A M 4 3 3 に設定し (ステップ S 4 1 1 2) 、演出決定処理を終了する。

【 0 3 7 3 】

(演出終了処理)

次に、図 4 2 を用いて、図 3 3 - 1 のステップ S 3 3 0 7 に示した演出終了処理について説明する。図 4 2 は、演出終了処理の処理内容を示すフローチャートである。図 4 2 に

10

20

30

40

50

において、演出統括部403aは、図33-1に示したコマンド受信処理において受信された変動停止コマンドを解析し(ステップS4201)、停止した特別図柄や遊技状態などを示す情報を取得する。

【0374】

この後、演出モードテーブルMt(図16参照)を用いて、設定されている現在の演出モードを示すモードフラグを参照する(ステップS4202)。そして、参照したモードフラグを用いてモードフラグ処理を実行する(ステップS4203)。モードフラグ処理の詳細については図43を用いて後述する。そして、禁則保留数kが「1」以上であるか否かを判定する(ステップS4204)。

【0375】

ここでいう禁則保留数kは、記憶されている全ての禁則保留数kであり、具体的には、第n禁則保留数k(n)および第n-1禁則保留数k(n-1)であり、「0~4」のいずれかである。ここで、nは「1」または「2」であるため、ステップS4204における第n禁則保留数k(n)は、第2禁則保留数k(2)、第1禁則保留数k(1)のいずれか一方であり、第n-1禁則保留数k(n-1)は、第2禁則保留数k(2)、第1禁則保留数k(1)または第0禁則保留数k(0)のいずれかである。

【0376】

nは、ステップS4212にて後述するが、連続演出が終了すると「2 1 0」と遷移するものであり、たとえば、第2禁則保留数k(2)や第1禁則保留数k(1)の状態では変動が開始されることなく、必ず第0禁則保留数k(0)となってから変動が開始されることになる。つまり、たとえば、第n禁則保留数k(n)が「0」であるとは、第0禁則保留数k(0)が「0」となることである。

【0377】

ステップS4204において、禁則保留数kが「1」以上ではない場合(ステップS4204:No)、つまり、第0禁則保留数k(0)が「0」である場合、そのまま演出終了処理を終了する。ステップS4204において、禁則保留数kが「1」以上である場合(ステップS4204:Yes)、第n禁則保留数k(n)または第n-1禁則保留数k(n-1)からなる禁則保留数kから「1」を減じたものを新たな禁則保留数とする(ステップS4205)。そして、第0禁則保留数k(0)が「0」であるか否かを判定する(ステップS4206)。

【0378】

第0禁則保留数k(0)が「0」ではない場合(ステップS4206:No)、つまり、連続演出終了後の1変動をおこなう保留情報が依然記憶されている場合には、ステップS4208に移行する。ステップS4206において、第0禁則保留数k(0)が「0」である場合(ステップS4206:Yes)、つまり、連続演出終了後の1変動をおこなう保留情報が消化された場合、第0禁則保留フラグをOFFにする(ステップS4207)。

【0379】

そして、連続演出中であることを示す連続演出中フラグがONであるか否かを判定する(ステップS4208)。連続演出中フラグは、連続演出中にONに設定されるフラグであり、具体的には、演出決定処理においてONに設定される(図41のステップS4108参照)。

【0380】

連続演出中フラグがOFFである場合(ステップS4208:No)、そのまま演出終了処理を終了する。連続演出中フラグがONである場合(ステップS4208:Yes)、実行中の連続演出の連続可能回数R(1)から「1」を減じたものを新たに連続可能回数R(1)とする(ステップS4209)。そして、連続可能回数R(1)が「0」であるか否かを判定する(ステップS4210)。連続可能回数R(1)が「0」ではない場合(ステップS4210:No)、そのまま演出終了処理を終了する。

【0381】

10

20

30

40

50

連続可能回数 $R(1)$ が「0」である場合（ステップ S 4 2 1 0 : Yes）、つまり、実行中の連続演出が終了した場合、連続演出中フラグを OFF にする（ステップ S 4 2 1 1）。そして、記憶中の保留情報のうち、連続演出判定に当選した保留情報の数である n から「1」を減じたものを新たな n とし（ステップ S 4 2 1 2）、演出終了処理を終了する。

【0382】

n から「1」を減じたものを新たな n とすることにより、第 2 当選保留フラグは第 1 当選保留フラグとなり、第 1 当選保留フラグは第 0 当選保留フラグとなる。また、第 2 禁則保留数 $k(2)$ は第 1 禁則保留数 $k(1)$ に、第 1 禁則保留数 $k(1)$ は第 0 禁則保留数 $k(0)$ となる。

10

【0383】

（モードフラグ処理）

次に、図 4 3 を用いて、図 4 2 のステップ S 4 2 0 3 に示したモードフラグ処理について説明する。図 4 3 は、モードフラグ処理の処理内容を示すフローチャートである。図 4 3 において、演出統括部 4 0 3 a は、変動停止コマンドに大当たりを示す情報が含まれているか否かを判定し（ステップ S 4 3 0 1）、大当たりを示す情報が含まれている場合（ステップ S 4 3 0 1 : Yes）、演出モードテーブル M_t （図 1 6 参照）を用いて、モードフラグ設定処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 2）。

【0384】

ステップ S 4 3 0 2 のモードフラグ設定処理では、具体的には、確変モードを示すモードフラグ「1」を設定する。この後、確変モードのモード残余変動回数 M を「70」とし（ステップ S 4 3 0 3）、ステップ S 4 3 1 0 に移行する。ステップ S 4 3 0 1 において、大当たりを示す情報が含まれていない場合（ステップ S 4 3 0 1 : No）、モードフラグが、確変モードを示す「1」または特殊モードを示す「2」であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 4）。モードフラグが「1」または「2」ではない場合（ステップ S 4 3 0 4 : No）、ステップ S 4 3 1 0 に移行する。

20

【0385】

ステップ S 4 3 0 4 において、モードフラグが「1」または「2」である場合（ステップ S 4 3 0 4 : Yes）、モード残余変動回数 M から「1」を減算することにより、新たなモード残余変動回数 M を計測する（ステップ S 4 3 0 5）。この後、モード残余変動回数 M が「0」であるか否かを判定し（ステップ S 4 3 0 6）、モード残余変動回数 M が「0」ではない場合（ステップ S 4 3 0 6 : No）、ステップ S 4 3 1 0 に移行する。

30

【0386】

ステップ S 4 3 0 6 において、モード残余変動回数 M が「0」である場合（ステップ S 4 3 0 6 : Yes）、モードフラグが、確変モードを示す「1」であるか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 7）。モードフラグが「1」である場合（ステップ S 4 3 0 7 : Yes）、モードフラグを、特殊モードを示す「2」にする（ステップ S 4 3 0 8）。そして、特殊モードのモード残余変動回数 M を「4」に設定する（ステップ S 4 3 0 9）。

【0387】

この後、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを RAM 4 3 3 に設定して（ステップ S 4 3 1 0）、演出終了処理を終了する。ステップ S 4 3 0 7 において、モードフラグが、確変モードを示す「1」ではない場合（ステップ S 4 3 0 7 : No）、すなわち、モードフラグが、特殊モードを示す「2」である場合、モードフラグを、ノーマルモードを示す「0」にし（ステップ S 4 3 1 1）、ステップ S 4 3 1 0 に移行する。

40

【0388】

（客待ちコマンド受信処理）

次に、図 4 4 を用いて、図 3 3 - 2 のステップ S 3 3 0 9 に示した客待ちコマンド受信処理について説明する。図 4 4 は、客待ちコマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。図 4 4 において、演出統括部 4 0 3 a は、客待ち状態となつてからの時間を計測中であることを示す、計測フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 4 0

50

1)。計測フラグがONである場合(ステップS4401:Yes)、ステップS4404に移行する。

【0389】

計測フラグがOFFである場合(ステップS4401:No)、客待ち状態となつてからの時間の計測を開始する(ステップS4402)。そして、計測フラグをONにする(ステップS4403)。そして、所定時間が経過したか否かを判定する(ステップS4404)。所定時間とは、たとえば30秒である。所定時間が経過していない場合(ステップS4404:No)、ステップS4407に移行する。

【0390】

所定時間が経過した場合(ステップS4404:Yes)、計測フラグをOFFにするとともに(ステップS4405)、客待ち演出を開始させるための客待ち演出コマンドをRAM433に設定する(ステップS4406)。そして、第0禁則保留フラグがONであるか否かを判定する(ステップS4407)。

10

【0391】

第0禁則保留フラグがONであるとは、連続演出における最終変動の次変動となる保留情報を用いた連続演出をおこなわないようにするために計測される第0禁則保留数k(0)が「1」であることに相当する。つまり、ここでいう「第0禁則保留フラグがONである場合」とは、連続演出終了後に1変動が完了していないにもかかわらず、客待ちコマンドを受信したことに相当する。

【0392】

20

第0禁則保留フラグがOFFである場合(ステップS4407:No)、客待ちコマンド受信処理を終了する。第0禁則保留フラグがONである場合(ステップS4407:Yes)、つまり、第0禁則保留数k(0)が「1」である場合、第0禁則保留フラグをOFFにするとともに(ステップS4408)、第0禁則保留数k(0)を「0」にする(ステップS4409)。そして、前回の連続演出判定において当選した場合に次変動の保留情報に対して連続演出判定をおこなわないようにするためにONに設定される非抽選フラグをOFFにし(ステップS4410)、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【0393】

上述したフローチャートに示したように、連続演出による変動後の1変動が経過していない場合であっても、客待ちコマンドを受信した場合には、つまり、保留情報が記憶されていない場合には、連続演出の禁則を解除するようにした。言い換えれば、変動演出の連続性が途切れた場合には、次の始動入賞から連続演出をすぐに開始させることを可能にしている。なお、次の始動入賞による連続演出は、詳細には、複数の変動に跨る演出ではなく、単一変動による演出となる。

30

【0394】

(3.ランプ制御部がおこなう処理)

次に、演出制御部403のランプ制御部403bがおこなう処理について説明する。以下に示すランプ制御部403bがおこなう各処理は、たとえば、ランプ制御部403bのCPU451がROM452に記憶されているプログラムを実行することによっておこなわれるものである。

40

【0395】

(ランプ制御処理)

図45を用いて、ランプ制御処理の処理内容について説明する。図45は、ランプ制御処理の処理内容を示すフローチャートである。図45において、ランプ制御部403bのCPU451は、演出統括部403aから演出開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS4501)。演出開始コマンドは、演出統括部403aの演出決定処理において設定されるコマンドである(図41のステップS4112参照)。

【0396】

演出開始コマンドを受信しない場合(ステップS4501:No)、そのままランプ制御処理を終了する。演出開始コマンドを受信した場合(ステップS4501:Yes)、

50

演出開始コマンドを解析する(ステップS4502)。そして、連続演出であるか否かを判定する(ステップS4503)。連続演出である場合(ステップS4503:Yes)、連続演出用演出データをRAM453に設定し(ステップS4504)、ランプ制御処理を終了する。

【0397】

連続演出用演出データは、可動役物130に設けられるランプ130aを発光させるとともに、可動役物130に設けられる駆動モータKmを正転および逆転を繰り返しおこなわせることによって可動役物130を微振動させるためのデータである。連続演出ではない場合(ステップS4503:No)、各演出に応じたデータ(ここでは「通常演出用演出データ」という)をRAM453に設定し(ステップS4505)、ランプ制御処理を終了する。

10

【0398】

以上説明したように、本実施の形態では、連続演出の実行後、少なくとも次の変動表示が経過するまでの間、連続演出を実行不可能にするとともに、次の変動表示が経過した後に連続演出を実行可能にした。したがって、連続演出が終了した後に、次の変動で再び連続演出をおこなわないようにしたので、連続演出が継続中なのか別途の連続演出を開始したのかを明確にすることができる。

【0399】

これにより、特殊演出の継続回を遊技者が誤認識することを抑止でき、つまり、連続演出が有する本来の信頼度と遊技者の期待感とに乖離が生じてしまうことを抑止でき、よって、演出効果が減退することを抑止することができる。

20

【0400】

また、本実施の形態では、禁則保留情報が記憶されており、禁則保留情報よりも後に変動表示される当選保留情報が記憶されている場合、禁則保留情報よりも後に変動表示される保留情報の中から、連続演出を開始させる開始保留情報を選択するようにした。したがって、たとえば4つの保留情報のうち、どの保留情報を禁則保留情報にし、どの保留情報を開始保留情報にするかといったことを、保留情報の段階から決定することができる。これにより、たとえば、最初の連続演出と次の連続演出とを異ならせた態様の演出としたりすることができ、保留情報の段階で様々な演出を決定することが可能になる。

【0401】

30

さらに、本実施の形態では、連続演出は、当選保留情報よりも前の変動表示中におこなわれる演出と、当選保留情報の変動表示中におこなわれる演出と、からなり、両演出とも、以降の変動表示においても連続演出が継続する可能性があることを示唆する演出とした。したがって、連続演出後に、少なくとも1変動は連続演出を開始させないようにすることにより、連続演出の終了を明確にすることができ、本発明を有効に活用することができる。

【0402】

また、本実施の形態において、連続演出は、迅速な遊技がおこなわれる確変モード中におこなうものとした。つまり、変動時間の短い遊技状態において、短いスパンで連続演出を頻発させることにより、賑やかな演出をおこなうようにしている。したがって、頻発する連続演出において、連続演出の終了を明確にすることができ、本発明を有効に活用することができる。

40

【0403】

さらに、本実施の形態では、当選保留情報による連続演出が完了した際に、保留情報が記憶されていない場合、つまり、客待ち状態となった場合には、連続演出をおこなうか否かの連続演出判定の禁則を解除し、次の変動から連続演出を可能にした。このように、連続演出が終了したことが明確な場合には、1変動の禁則期間を設けずに、連続演出をすぐに再開させることができる。

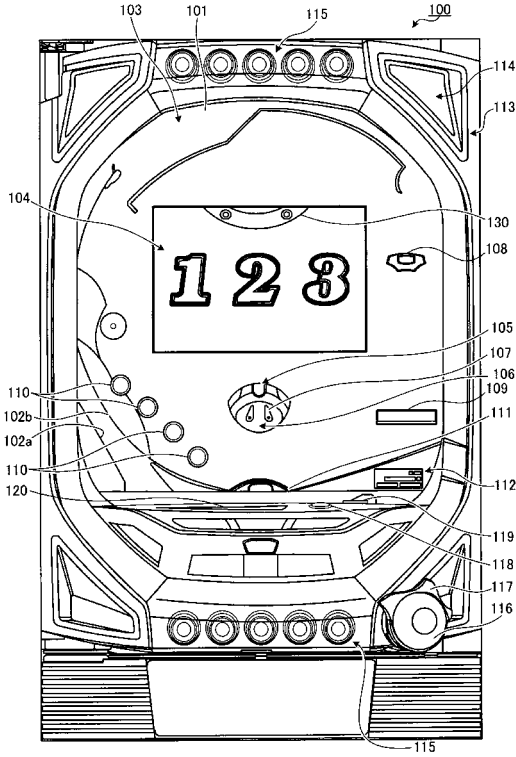
【符号の説明】

【0404】

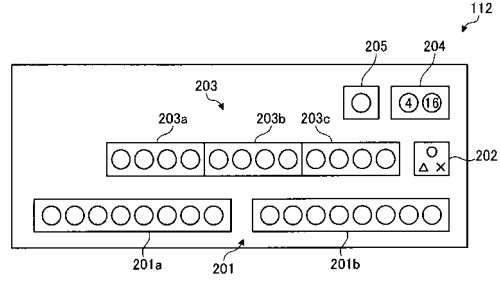
50

1 0 0	ぱちんこ遊技機	
1 0 1	遊技盤	
1 0 4	画像表示部	
1 0 5	第 1 始動口	
1 0 6	第 2 始動口	
4 0 1	主制御部	
4 1 1	C P U	
4 1 2	R O M	
4 1 3	R A M	
4 0 3	演出制御部	10
4 0 3 a	演出統括部	
4 0 3 b	ランプ制御部	
4 0 3 c	画像・音声制御部	
4 3 1	C P U	
4 3 2	R O M	
4 3 3	R A M	
1 8 0 1	有利判定部 (有利判定手段)	
1 8 0 2	変動表示部 (変動表示手段)	
1 8 0 3	事前判定部 (事前判定手段)	
1 8 0 4	保留記憶部 (保留記憶手段)	20
1 8 0 5	遊技状態設定部 (遊技状態設定手段)	
1 8 1 0	特殊演出制御部 (特殊演出制御手段)	
1 8 1 1	特殊保留判定部 (特殊保留判定手段)	
1 8 1 2	演出記憶部 (演出記憶手段)	
1 8 1 3	選択部 (選択手段)	
1 8 1 4	実行部 (実行手段)	

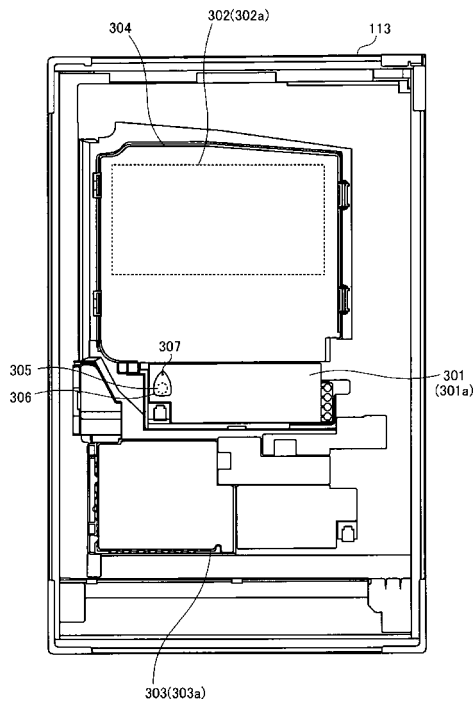
【図1】



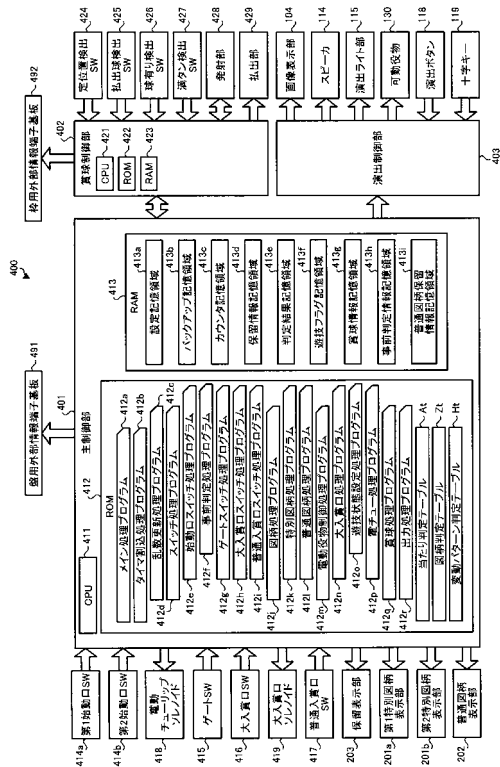
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

413c

カウンタ記憶領域		カウント値
特別図柄用	当たり乱数カウンタC1	25
	図柄乱数カウンタC2	34
	変動パターン乱数カウンタC3	18
普通図柄用	普通図柄乱数カウンタC4	9

【図6】

413d

	保留情報							
	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8
当たり乱数	123	87	25	-	-	-	-	-
図柄乱数	58	51	34	-	-	-	-	-
変動パターン乱数	87	70	18	-	-	-	-	-
始動口	2	1	1	-	-	-	-	-

← 優先

【図7】

At

当たり		判定値	範囲	割合
大当たり	低確率遊技状態 (高確遊技フラグOFF)	0	0~199	1/200

At2

当たり		判定値	範囲	割合
大当たり	高確率遊技状態 (高確遊技フラグON)	0~4	0~199	1/40

【図8】

Zt

Zt1

第1始動口			
大当たりの種別	判定値	範囲	割合
16R長当たり	0~4	0~99	5%
16R短当たり(実質4R)	5~39		35%
4R当たり	40~99		60%

Zt2

第2始動口			
大当たりの種別	判定値	範囲	割合
16R長当たり	0~39	0~99	40%
16R短当たり(実質4R)	-		-
4R当たり	40~99		60%

【図9】

Ht

非電サボ遊技状態

Ht1

ハズレ		
変動パターン	変動時間	判定値
Hp1	10秒	0~80
Hp2	30秒	81~89
Hp3	40秒	90~95
Hp4	60秒	96~98
Hp5	70秒	99
Hp6	90秒	-

Ht2

大当たり		
変動パターン	変動時間	判定値
Hp1	10秒	-
Hp2	30秒	0~4
Hp3	40秒	5~14
Hp4	60秒	15~39
Hp5	70秒	40~89
Hp6	90秒	90~99

【図10】

電サボ遊技状態 Dht

ハズレ Ht3

変動パターン	変動時間	判定値	第2保留
Hp1	10秒	0~89	なし
Hp2	30秒	—	—
Hp3	40秒	—	—
Hp4	60秒	90~94	—
Hp5	70秒	95~99	—
Hp6	90秒	—	—
Hp7	1秒	0~89	あり

大当たり Ht4

変動パターン	変動時間	判定値
Hp1	10秒	—
Hp2	30秒	—
Hp3	40秒	—
Hp4	60秒	0~29
Hp5	70秒	30~89
Hp6	90秒	90~99

【図11】

判定結果記憶領域 413e

	判定結果
当たり判定	大当たり
図柄判定(図柄)	16R長当たり(1)
変動パターン判定	Hp5

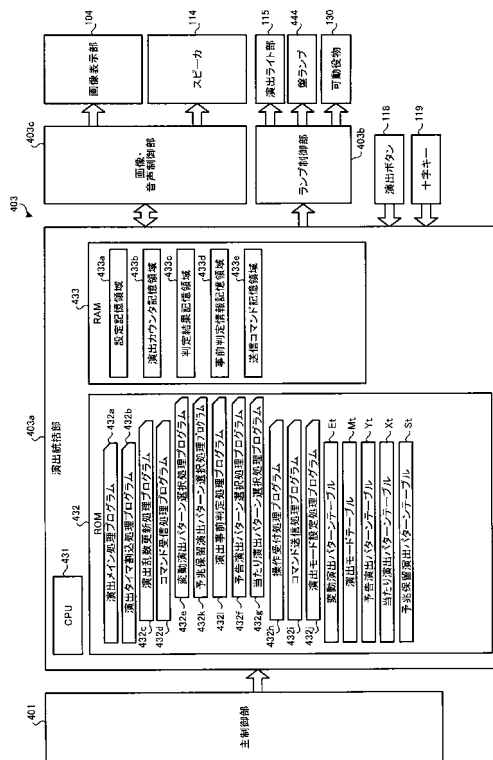
【図12】

413h

事前判定情報記憶領域

	保留情報							
	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8
当たり判定	ハズレ	ハズレ	大当たり	—	—	—	—	—
図柄判定	—	—	16R長当たり(1)	—	—	—	—	—
変動パターン判定	Hp2	Hp1	Hp5	—	—	—	—	—

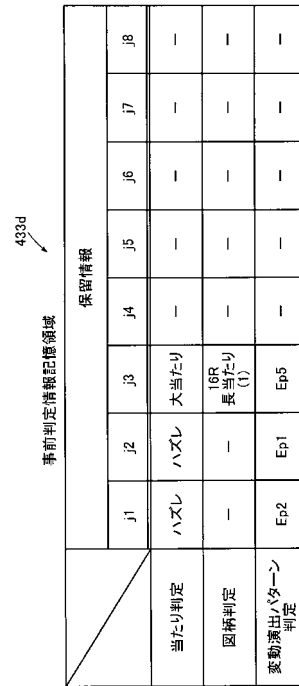
【図13】



【図14】

変動パターン	変動演出パターン	演出内容	割合
Hp1	Ep1	ノーマルハズレ演出	100/100
Hp2	Ep2	ノーマルリーチ演出	100/100
Hp3	Ep3	低信頼度リーチ演出	100/100
Hp4	Ep4	中信頼度リーチ演出	100/100
Hp5	Ep5	高信頼度リーチ演出	100/100
Hp6	Ep6	プレミアリーチ演出	100/100
Hp7	Ep7	ノーマルハズレ演出	100/100

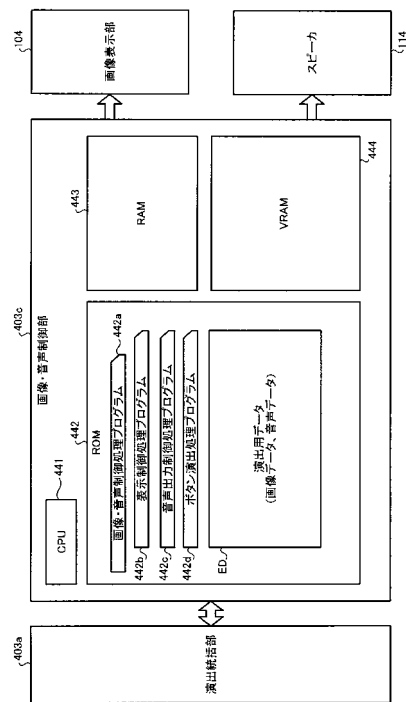
【図15】



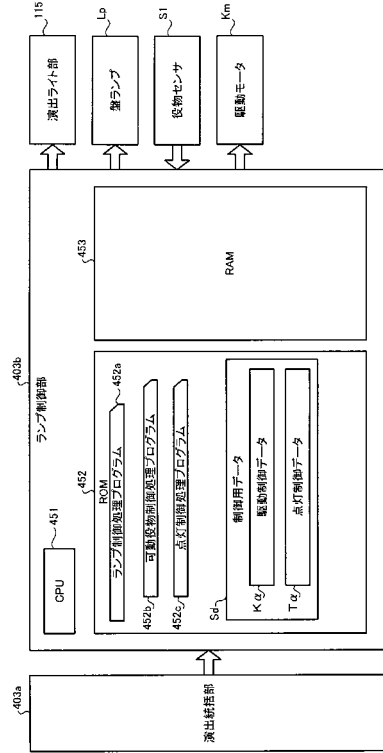
【図16】

遊技状態	演出モード	モードフラグ	大当たり終了後の変動回数
通常 (低確率非電サボ)	通常モード	0	-
確変 (高確率電サボ)	確変モード	1	1~70
高確率非電サボ	特殊モード	2	71~74

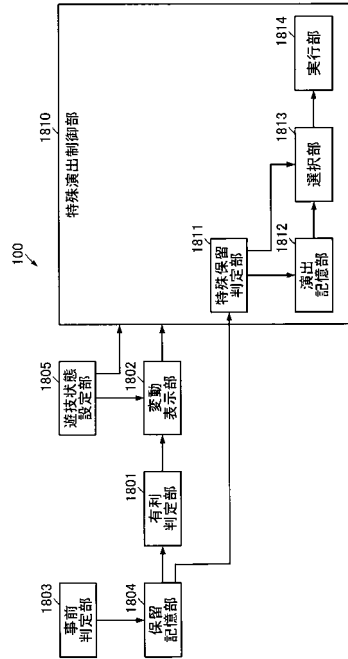
【図17-1】



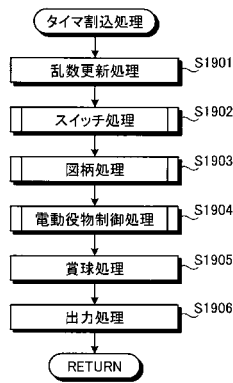
【図17-2】



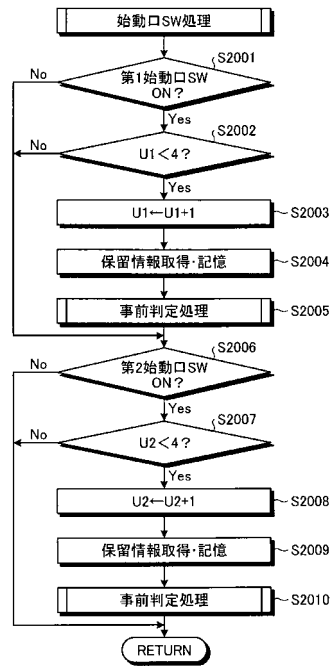
【図18】



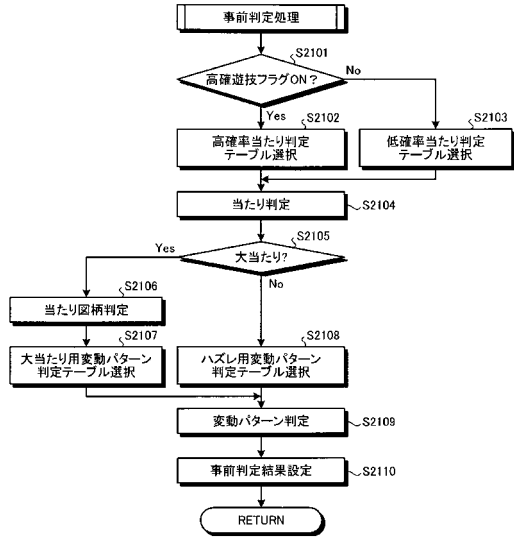
【図19】



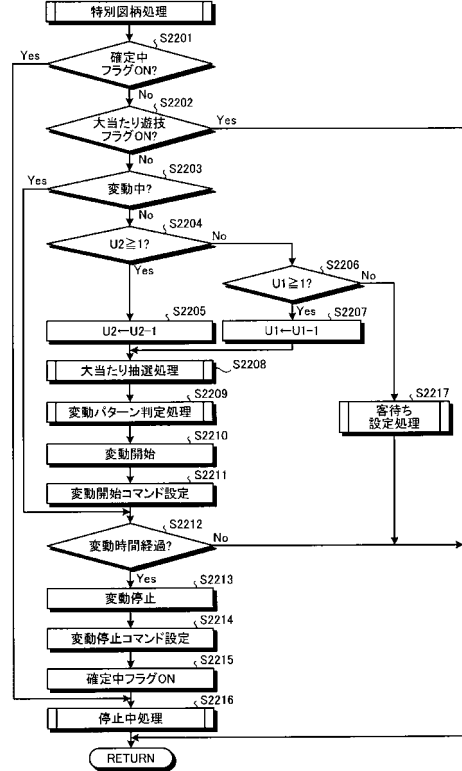
【図20】



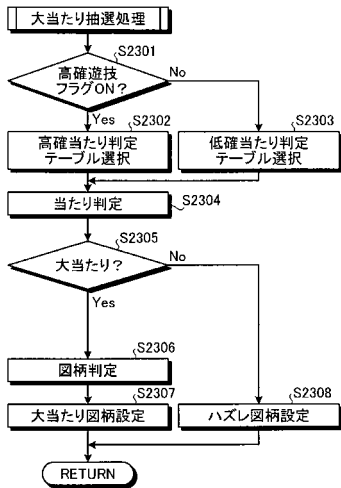
【図 2 1】



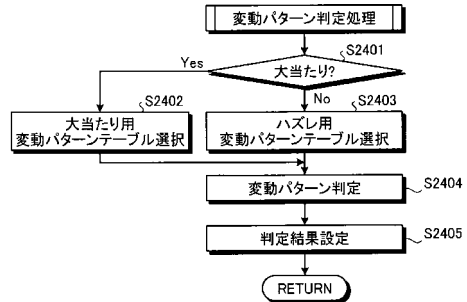
【図 2 2】



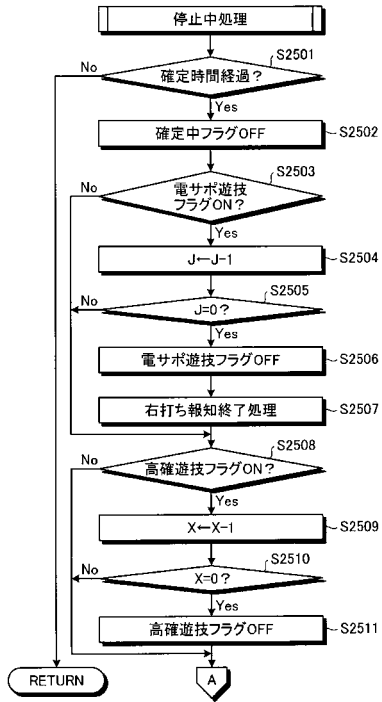
【図 2 3】



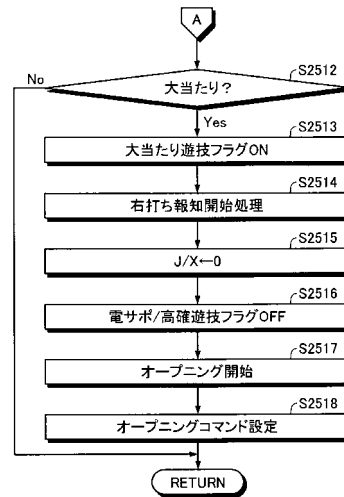
【図 2 4】



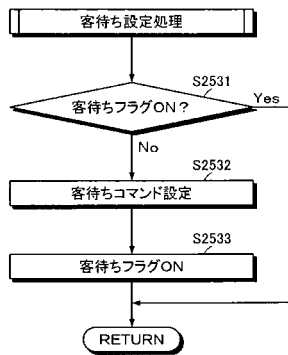
【図25-1】



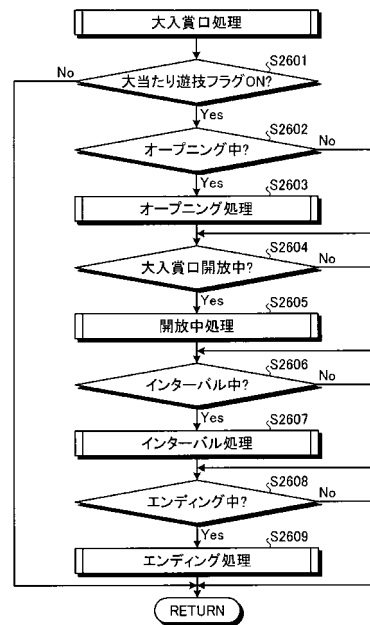
【図25-2】



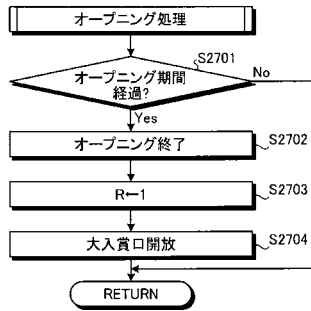
【図25-3】



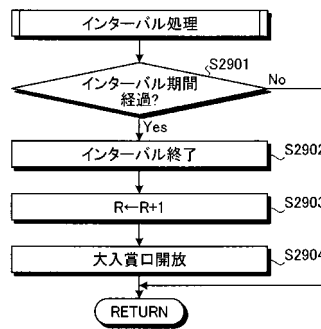
【図26】



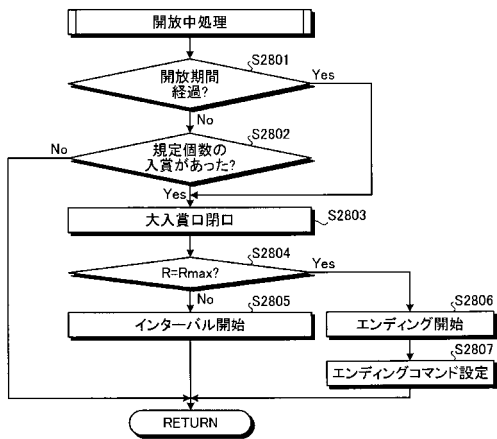
【図27】



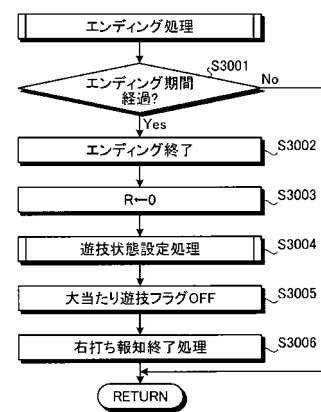
【図29】



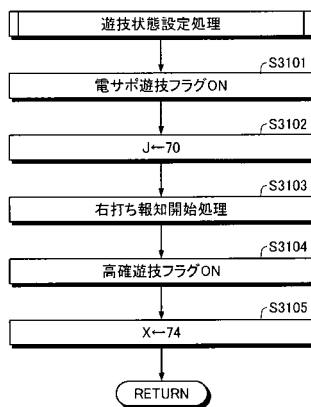
【図28】



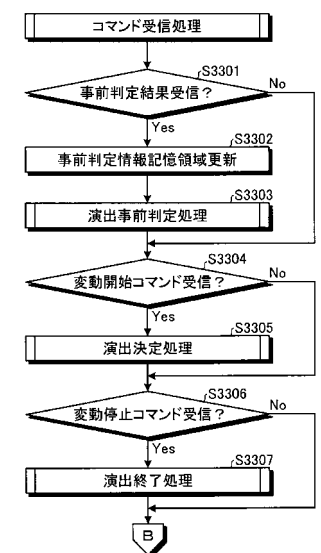
【図30】



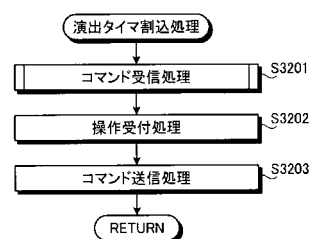
【図31】



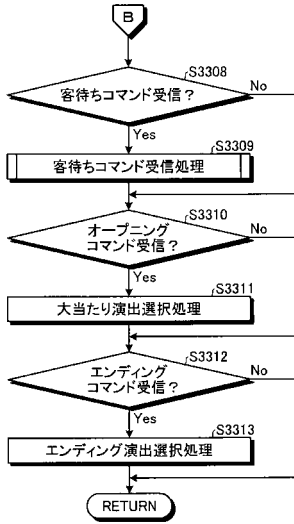
【図33-1】



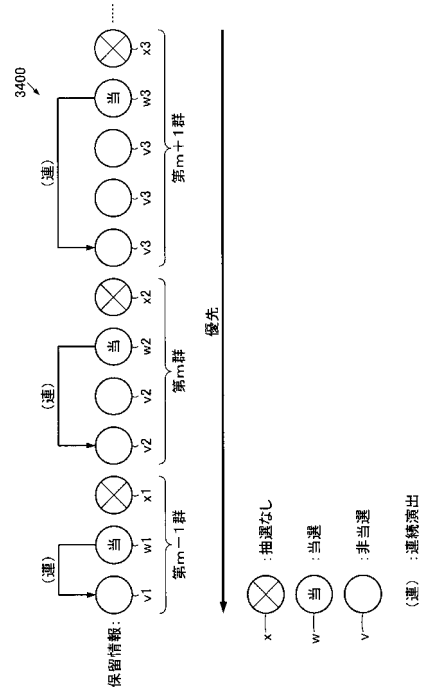
【図32】



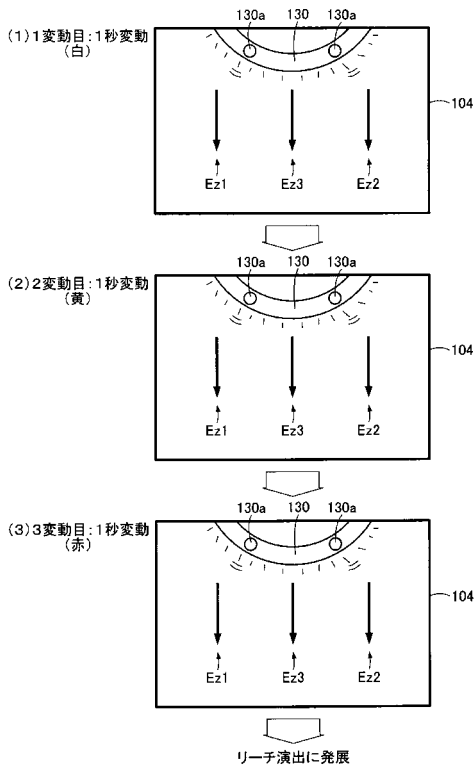
【図33-2】



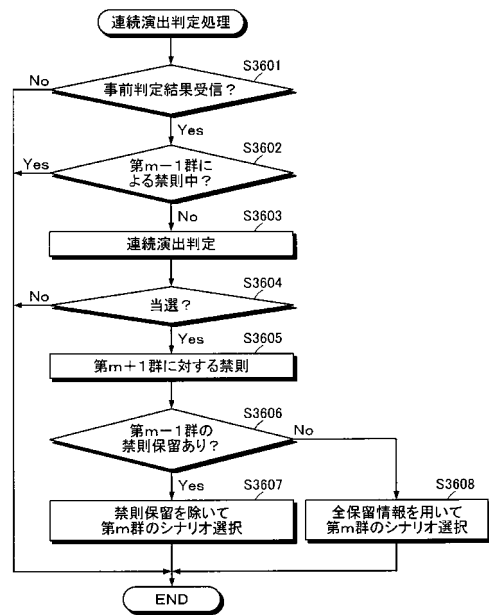
【図34】



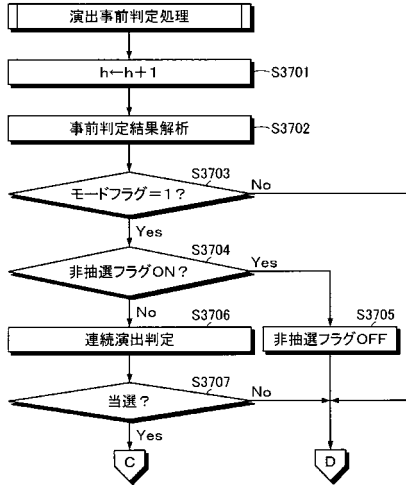
【図35】



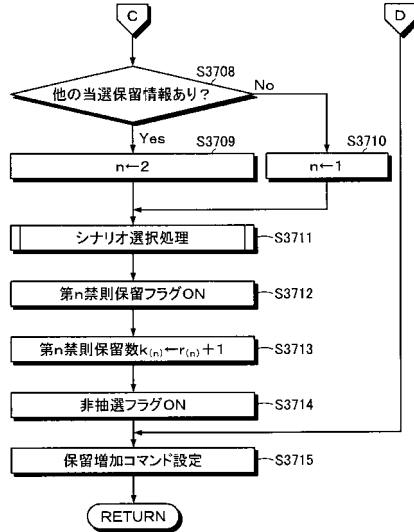
【図36】



【図37-1】



【図37-2】



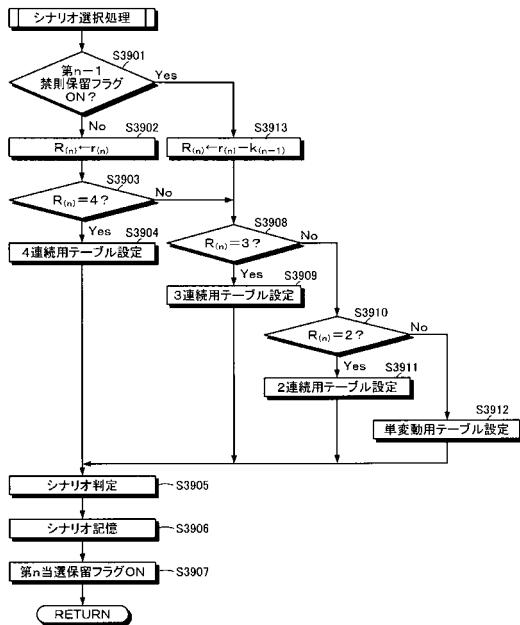
【図38】

3800

連続演出判定テーブル

変動演出パターン	実行の有無	割合
Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)	あり	60/100
	なし	40/100
Ep4, Ep5, Ep6 (リーチ演出)	あり	100/100
	なし	0/100

【図39】



【図40-1】

4010

4連続変動用シナリオテーブル

変動演出パターン	連続回数	割合
Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)	1(白)	70/100
	2(青)	30/100
	3(黄)	0/100
	4(赤)	0/100
Ep4 (中信信頼度リーチ演出)	1(白)	0/100
	2(青)	20/100
	3(黄)	50/100
	4(赤)	30/100
Ep5 (高信頼度リーチ演出)	1(白)	0/100
	2(青)	10/100
	3(黄)	30/100
	4(赤)	60/100
Ep6 (プレミアリーチ演出)	1(白)	0/100
	2(青)	0/100
	3(黄)	20/100
	4(赤)	80/100

【図40-2】

4020

3連続変動用シナリオテーブル

変動演出パターン	連続回数	割合
Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)	1(白)	70/100
	2(青)	30/100
	3(黄)	0/100
Ep4 (中信信頼度リーチ演出)	1(白)	0/100
	2(黄)	20/100
	3(赤)	80/100
Ep5 (高信頼度リーチ演出)	1(白)	0/100
	2(黄)	10/100
	3(赤)	90/100
Ep6 (プレミアリーチ演出)	1(青)	0/100
	2(黄)	0/100
	3(赤)	100/100

【図40-3】

4030

2連続変動用シナリオテーブル

変動演出パターン	連続回数	割合
Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)	1(白)	70/100
	2(青)	30/100
Ep4 (中信類度リーチ演出)	1(黄)	30/100
	2(赤)	70/100
Ep5 (高信類度リーチ演出)	1(黄)	10/100
	2(赤)	90/100
Ep6 (プレミアリーチ演出)	1(黄)	0/100
	2(赤)	100/100

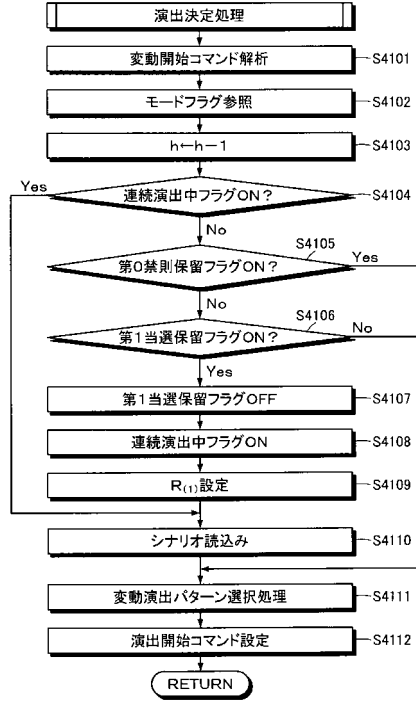
【図40-4】

4040

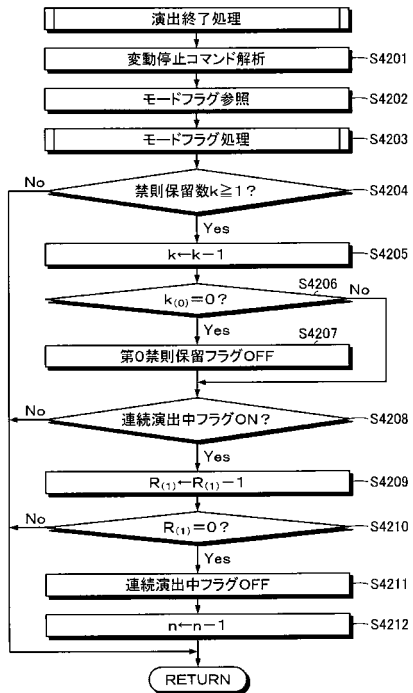
単変動用シナリオテーブル

変動演出パターン	連続回数	割合
Ep1, Ep7 (ノーマルハズレ演出)	1(白)	70/100
	1(青)	30/100
Ep4 (中信類度リーチ演出)	1(黄)	30/100
	1(赤)	70/100
Ep5 (高信類度リーチ演出)	1(黄)	10/100
	1(赤)	90/100
Ep6 (プレミアリーチ演出)	1(黄)	0/100
	1(赤)	100/100

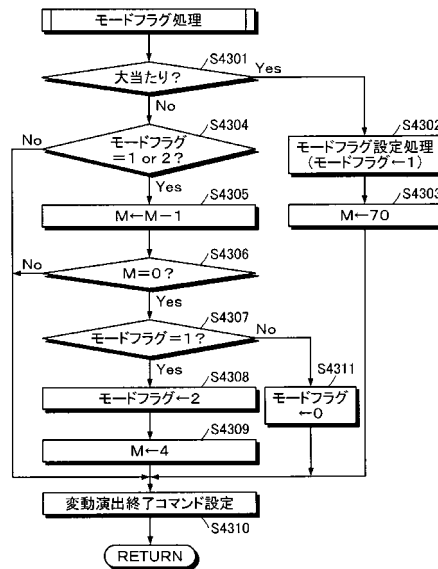
【図41】



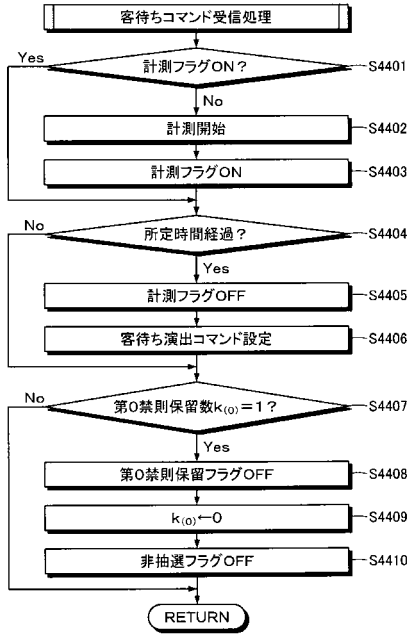
【図42】



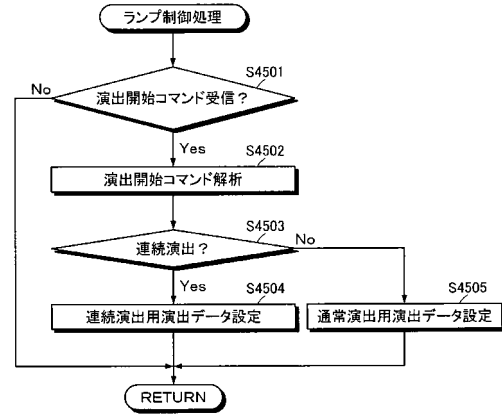
【図43】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



フロントページの続き

(72)発明者 見野 和久

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業株式会社内

審査官 藤脇 沙絵

(56)参考文献 特開2011-156127(JP,A)

特開2008-194069(JP,A)

特開2011-143182(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02