

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4786304号  
(P4786304)

(45) 発行日 平成23年10月5日(2011.10.5)

(24) 登録日 平成23年7月22日(2011.7.22)

(51) Int.Cl.

F I

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 6 (全 86 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2005-330303 (P2005-330303)</p> <p>(22) 出願日 平成17年11月15日(2005.11.15)</p> <p>(65) 公開番号 特開2007-135695 (P2007-135695A)</p> <p>(43) 公開日 平成19年6月7日(2007.6.7)</p> <p>審査請求日 平成19年7月17日(2007.7.17)</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号</p> <p>(74) 代理人 110001195 特許業務法人深見特許事務所</p> <p>(72) 発明者 鶴川 詔八 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5</p> <p>(72) 発明者 竹澤 英法 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内</p> <p>(72) 発明者 高林 慎悟 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内</p> <p>審査官 阿南 進一</p> <p style="text-align: right;">最終頁に続く</p>
---	---

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域に設けられ遊技媒体が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態終了後に前記特定遊技状態と異なる通常状態よりも前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態に制御するか否か、および、前記特定遊技状態終了後に前記通常状態よりも前記始動領域へ遊技媒体が進入しやすい高進入状態に制御するか否かとを前記識別情報の変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段による決定結果に応じて、遊技の状態を制御する状態制御手段と、

第1のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを示す第1演出表示を実行する第1演出表示実行制御手段と、

前記第1のタイミング後の第2のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かを示す第2演出表示を実行する第2演出表示実行制御手段と、

前記第1演出表示が実行されないとき、および、前記第1演出表示において前記高確率状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、前記第1のタイミン

グ後の第3のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かと前記高進入状態に制御されるか否かとを示す第3演出表示を実行する第3演出表示実行制御手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときに、前記第1演出表示を実行するか否か、前記第2演出表示を実行するか否か、および、前記第3演出表示を実行するか否かを決定する演出表示実行決定手段とを含み、

前記状態制御手段は、前記事前決定手段によって、前記高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、前記高進入状態に制御しない旨の決定がされたことに応じて、前記特定遊技状態終了後に、遊技の状態を、前記高確率状態に制御するが、前記高進入状態に制御しない状態とすることを特徴とする、遊技機。

10

#### 【請求項2】

遊技領域に設けられ遊技媒体が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態終了後に前記特定遊技状態と異なる通常状態よりも前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態に制御するか否か、および、前記特定遊技状態終了後に前記通常状態よりも前記始動領域へ遊技媒体が進入しやすい高進入状態に制御するか否かとを前記識別情報の変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段と、

20

該事前決定手段による決定結果に応じて、遊技の状態を制御する状態制御手段と、

第1のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かを示す第1演出表示を実行する第1演出表示実行制御手段と、

前記第1のタイミング後の第2のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを示す第2演出表示を実行する第2演出表示実行制御手段と、

前記第1演出表示が実行されないとき、および、前記第1演出表示において前記高進入状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、前記第1のタイミング後の第3のタイミングにおいて、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かと前記高確率状態に制御されるか否かとを示す第3演出表示を実行する第3演出表示実行制御手段と、

30

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときに、前記第1演出表示を実行するか否か、前記第2演出表示を実行するか否か、および、前記第3演出表示を実行するか否かを決定する演出表示実行決定手段とを含み、

前記状態制御手段は、前記事前決定手段によって、前記高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、前記高進入状態に制御しない旨の決定がされたことに応じて、前記特定遊技状態終了後に、遊技の状態を、前記高確率状態に制御するが、前記高進入状態に制御しない状態とすることを特徴とする、遊技機。

#### 【請求項3】

40

前記第1のタイミングが前記特定遊技状態の開始前のタイミングであり、前記第2のタイミングおよび前記第3のタイミングのそれぞれが前記特定遊技状態の開始後のタイミングであることを特徴とする、請求項1または2に記載の遊技機。

#### 【請求項4】

遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号を送信する遊技制御手段と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段と、

50

前記状態制御手段と、

前記演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間と、前記演出表示実行決定手段により前記第3演出表示を実行する旨の決定がなされたか否かとを特定するための変動表示開始コマンドを送信する変動表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果を特定するための結果コマンドを送信する結果コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンドに基づいて前記識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記変動表示開始コマンドおよび前記結果コマンドにより特定される表示結果を導出表示させる変動表示制御手段と、

前記1演出表示実行制御手段と、

前記2演出表示実行制御手段と、

前記3演出表示実行制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記結果コマンドによって前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、前記変動表示開始コマンドによって前記第3演出表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、前記変動表示制御手段により、前記高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および前記高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果を表示させた後、前記第3演出表示実行制御手段により、前記第3演出表示で前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨を表示させることを特徴とする、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機。

#### 【請求項5】

遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号を送信する遊技制御手段と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段と、

前記状態制御手段と、

前記演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間を特定するための変動表示開始コマンドを送信する変動表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記演出表示実行決定手段により前記第3演出表示を実行する旨の決定がなされたか否かとを特定するための結果コマンドを送信する結果コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンドに基づいて前記識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記結果コマンドにより特定される表示結果を導出表示させる変動表示制御手段と、

前記1演出表示実行制御手段と、

前記2演出表示実行制御手段と、

前記3演出表示実行制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記結果コマンドによって前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、前記第3演出表示を実行する旨の決定結果が特

10

20

30

40

50

定されたときには、前記変動表示制御手段により、前記変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および前記高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果を表示させた後、前記第3演出表示実行制御手段により、前記第3演出表示で前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨を表示させることを特徴とする、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】

前記事前決定手段は、前記高確率状態かつ前記高進入状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定する割合よりも低い割合で、前記通常状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制

10

御すると決定し、  
前記演出表示実行決定手段は、前記高確率状態かつ前記高進入状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定されたときよりも、前記通常状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定されたときの方が高い割合で、前記第3演出表示を行なうと決定することを特徴とする、請求項1から5のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、または、コイン遊技機などで代表される遊技機に関する。詳しくは、遊技領域に設けられ遊技媒体が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技領域に設けられ遊技媒体としての遊技球が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な図柄等の複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置とを備えたパチンコ遊技機がある。このような遊技機では、変動表示装置における識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御され、さらに、予め定められた条件が成立したときに、変動表示の表示結果が特定表示結果となる確率が特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも向上した確率変動状態等の特別遊技状態に制御される。

30

【0003】

また、このような特定遊技状態の終了後において特別遊技状態に制御される遊技機としては、次のようなものがあった。第1の例としては、大当り遊技状態となる確率が異なる低確率状態および高確率状態と、普通図柄等の図柄の変動時間を短縮させる変動短縮状態というような複数の遊技状態が設けられ、遊技状態を、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させ、その後、変動表示が所定回数実行されたときに変動短縮状態に移行させる制御が行なわれる遊技機がある（特許文献1）。また、第2の例としては、大当り制御中（大当りのラウンド間）において、普通図柄の変動時間の短縮制御、始動入賞口の開放延長制御、および、大当りの確率変動制御等の遊技者にとって有利となる特別遊技状態へ移行するか否かをそれぞれ抽選する複数回のサブゲームが行なわれる遊技機もあった（特許文献2）。

40

【特許文献1】特開2005-118469号公報（段落0051）

【特許文献2】特開平11-333089号公報（図13～図15、段落番号0034～0038）

50

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかし、前述した第1の例の遊技機では、遊技状態が、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に移行し、その後、変動表示が所定回数実行されたときに変動短縮状態に移行するというように、大当たり遊技状態後に移行する特別遊技状態が固定的に定められていたため、遊技者の興味を高めにくいという問題がある。

## 【0005】

また、前述した第2の例の遊技機では、各サブゲーム結果に対応する遊技状態の移行が行なわれるか否かが各サブゲームが行なわれたタイミングだけでゲームの結果に基づいて確定してしまうので、ある重要なサブゲームの結果如何で、後に行なわれる他のサブゲームに対する興味を遊技者が失ってしまう等、遊技状態が移行するか否かについて複数回の演出が行なわれても遊技者の興味を向上させにくい場合も生じるという問題があった。

## 【0006】

本発明は、かかる事情に鑑み考え出されたものであり、特定遊技状態に起因した遊技状態の移行について遊技者の興味を向上させることを目的とする。

## 【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

## 【0007】

(1) 遊技領域(遊技領域7)に設けられ遊技媒体(遊技球)が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域(可変入賞球装置15)と、当該始動条件が成立したことに基いて各々が識別可能な複数種類の識別情報(飾り図柄)の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置(変動表示装置9)とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり表示結果)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態終了後に前記特定遊技状態と異なる通常状態よりも前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態(高確率状態)に制御するか否か(第1確変大当たり、第2確変大当たり)に制御するか否か)、および、前記特定遊技状態終了後に前記通常状態よりも前記始動領域へ遊技媒体が進入しやすい高進入状態(高ベース状態)に制御するか否か(時短大当たり、第2確変大当たり)に制御するか否か)とを前記識別情報の変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図21のS35、図22のS41)と、

該事前決定手段による決定結果に応じて、遊技の状態を制御する状態制御手段(図28のS181~S192)と、

第1のタイミング(変動表示終了時)において、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを示す第1演出表示(図15、図16の(D)、(E)の1次再抽選表示)を実行する第1演出表示実行制御手段(図31のS401~S403)と、

前記第1のタイミング後の第2のタイミング(エンディング表示時のタイミング)において、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かを示す第2演出表示(図15の(J)~(L)の通常2次再抽選表示)を実行する第2演出表示実行制御手段(図31のS405、S406、図35のS314、S315)と、

前記第1演出表示が実行されないとき、および、前記第1演出表示において前記高確率状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに(1次再抽選表示が行なわれなかったとき、および、1次再抽選表示において高確率状態に制御されない旨が示されたときの両方の場合でもよく、1次再抽選表示が行なわれなかったときのみの場合でもよく、1次再抽選表示において高確率状態に制御されない旨が示されたときのみの場合でもよい)、前記第1のタイミング後の第3のタイミング(エンディング表示時のタイミング)において、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かと前記高進入状態に制御されるか否かとを示す第3演出表示(図16の(J)~(L)の特別2次

10

20

30

40

50

再抽選表示)を実行する第3演出表示実行制御手段(図31のS405, S406、図35のS312, S313)と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときに、前記第1演出表示を実行するか否か、前記第2演出表示を実行するか否か、および、前記第3演出表示を実行するか否かを決定する演出表示実行決定手段(図23のS51)とを含み、

前記状態制御手段は、前記事前決定手段によって、前記高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、前記高進入状態に制御しない旨の決定がされたこと(第1確変大当りに決定されたこと)に応じて、前記特定遊技状態終了後に、遊技の状態を、前記高確率状態に制御するが、前記高進入状態に制御しない状態(高確率低ベース状態)とする(図28のS187~S189)。

#### 【0008】

このような構成によれば、高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、高進入状態に制御しない旨の決定がされたことに応じて、特定遊技状態終了後に、高確率状態に制御するが、高進入状態に制御しない状態とされる場合があるように、特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときには、特定遊技状態終了後に、高確率状態に制御される場合と高確率状態に制御されない場合とがあり、高進入状態に制御される場合と高進入状態に制御されない場合とがある。特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御されるときには、第1のタイミングの第1演出表示により高確率状態に制御するか否かが示され、第2のタイミングの第2演出表示により高進入状態に制御するか否かが示されるといように、高確率状態と高進入状態とについて制御するか否かが個別に示される場合と、第3のタイミングで第3演出表示により高確率状態に制御されるか否かと高進入状態に制御されるか否かとがまとめて示される場合とがある。これにより、高確率状態かつ高進入状態に制御されるか否かを示す演出表示のバリエーションが豊富になり、遊技状態の移行についての遊技者の興味を向上させることができる。さらに、第1演出表示が実行されないとき、および、第1演出表示において高確率状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、第3演出表示により特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御するか否かが示され得るので、高確率状態に制御されるか否かについて敗者復活戦的な演出となることにより、遊技状態の移行について遊技者の興味をより一層向上させることができる。

#### 【0009】

(2) 遊技領域(遊技領域7)に設けられ遊技媒体(遊技球)が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域(可変入賞球装置15)と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報(飾り図柄)の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置(変動表示装置9)とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果(大当り表示結果)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御される遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態終了後に前記特定遊技状態と異なる通常状態よりも前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態(高確率状態)に制御するか否か(第1確変大当り、第2確変大当りに制御するか否か)、および、前記特定遊技状態終了後に前記通常状態よりも前記始動領域へ遊技媒体が進入しやすい高進入状態(高ベース状態)に制御するか否か(時短大当り、第2確変大当りに制御するか否か)とを前記識別情報の変動表示の表示結果を導出表示する前に決定する事前決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図21のS35、図22のS41)と、

該事前決定手段による決定結果に応じて、遊技の状態を制御する状態制御手段(図28のS181~S192)と、

第1のタイミング(変動表示終了時)において、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かを示す第1演出表示(図37、図38の(D),(E)の1次再

10

20

30

40

50

抽選表示)を実行する第1演出表示実行制御手段(図31のS401~S403)と、

前記第1のタイミング後の第2のタイミング(エンディング表示時のタイミング)において、前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを示す第2演出表示(図37の(J)~(L)の通常2次再抽選表示)を実行する第2演出表示実行制御手段(図31のS405, S406、図35のS314, S315)と、

前記第1演出表示が実行されないとき、および、前記第1演出表示において前記高進入状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのとき(1次再抽選表示が行なわれなかったとき、および、1次再抽選表示において高ベース状態に制御されない旨が示されたときの両方の場合でもよく、1次再抽選表示が行なわれなかったときのみの場合でもよく、1次再抽選表示において高ベース状態に制御されない旨が示されたときのみの場合でもよい)に、前記第1のタイミング後の第3のタイミング(エンディング表示時のタイミング)において、前記特定遊技状態終了後に前記高進入状態に制御されるか否かと前記高確率状態に制御されるか否かを示す第3演出表示(図38の(J)~(L)の特別2次再抽選表示)を実行する第3演出表示実行制御手段(図31のS405, S406、図35のS312, S313)と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときに、前記第1演出表示を実行するか否か、前記第2演出表示を実行するか否か、および、前記第3演出表示を実行するか否かを決定する演出表示実行決定手段(図23のS51)とを含み、

前記状態制御手段は、前記事前決定手段によって、前記高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、前記高進入状態に制御しない旨の決定がされたこと(第1確変大当りに決定されたこと)に応じて、前記特定遊技状態終了後に、遊技の状態を、前記高確率状態に制御するが、前記高進入状態に制御しない状態(高確低ベース状態)とする(図28のS187~S189)。

#### 【0010】

このような構成によれば、高確率状態に制御する旨の決定がされ、かつ、高進入状態に制御しない旨の決定がされたことに応じて、特定遊技状態終了後に、高確率状態に制御するが、高進入状態に制御しない状態とされる場合があるように、特定遊技状態に制御する旨の決定がされたときには、特定遊技状態終了後に、高確率状態に制御される場合と高確率状態に制御されない場合とがあり、高進入状態に制御される場合と高進入状態に制御されない場合とがある。特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御されるときには、第1のタイミングの第1演出表示により高進入状態に制御するか否かが示され、第2のタイミングの第2演出表示により高確率状態に制御するか否かが示されるというように、高進入状態と高確率状態とについて制御するか否かが個別に示される場合と、第3のタイミングで第3演出表示により高確率状態に制御されるか否かと高進入状態に制御されるか否かとがまとめて示される場合とがある。これにより、高確率状態かつ高進入状態に制御されるか否かを示す演出表示のバリエーションが豊富になり、遊技状態の移行についての遊技者の興味を向上させることができる。さらに、第1演出表示が実行されないとき、および、第1演出表示において高進入状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、第3演出表示により特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御するか否かが示され得るので、高進入状態に制御されるか否かについて敗者復活戦的な演出となることにより、遊技状態の移行について遊技者の興味をより一層向上させることができる。

#### 【0011】

(3) 前記第1のタイミングが前記特定遊技状態の開始前のタイミング(変動表示中のタイミング)であり、前記第2のタイミングおよび前記第3のタイミングのそれぞれが前記特定遊技状態の開始後のタイミング(エンディング表示時のタイミング)である(図15、図16、図37、図38)。

#### 【0012】

このような構成によれば、第1演出表示が行なわれる第1のタイミングが特定遊技状態

10

20

30

40

50

の開始前のタイミングであり、第2演出表示が行なわれる第2のタイミングおよび第3演出表示が行なわれる第3のタイミングのそれぞれが特定遊技状態の開始後のタイミングであるので、たとえば、識別情報の変動表示中等の特定遊技状態の開始前と、特定遊技状態中等の特定遊技状態の開始後との両方について、遊技状態の移行についての遊技者の興趣をより一層向上させることができる。

【0013】

(4) 遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号(演出制御コマンド)を送信する遊技制御手段(主基板31、遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段(演出制御基板80、演出制御用マイクロコンピュータ800)とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段と、

前記状態制御手段と、

前記演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間と、前記演出表示実行決定手段により前記第3演出表示を実行する旨の決定がなされたか否かとを特定するための変動表示開始コマンド(図14の変動パターンコマンド)を送信する変動表示開始コマンド送信手段(図24のS75、図19のS108)と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果を特定するための結果コマンド(図14の図柄情報コマンド)を送信する結果コマンド送信手段(図22のS46、図19のS108)とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンドに基づいて識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記変動表示開始コマンドおよび前記結果コマンドにより特定された表示結果を導出表示させる変動表示制御手段(図31のS401~S403)と、

前記1演出表示実行制御手段と、

前記2演出表示実行制御手段と、

前記3演出表示実行制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記結果コマンドによって前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、前記変動表示開始コマンドによって前記第3演出表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、前記変動表示制御手段により、前記高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および前記高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果(通常大当たり表示結果)を表示させ(図33のS244YまたはS247Nと判定されたことによるS248)た後、前記第3演出表示実行制御手段により、前記第3演出表示で前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨(図16の(L)のような2次再抽選表示の当り表示結果)を表示させる(図33のS255Yと判定されたことによるS256)。

【0014】

このような構成によれば、結果コマンドによって高確率状態かつ高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、変動表示開始コマンドによって第3演出表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果が表示させられた後、第3演出表示で高確率状態かつ高進入状態になる旨が表示させられる。これにより、特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御するときには、第3演出表示が行なわれる前の識別情報の変動表示において高確率状態に制御する旨や高進入状態に制御する旨が示されてしまうというような演出表示の不都合が

10

20

30

40

50



生じることを防ぐことができる。

【 0 0 1 5 】

( 5 ) 遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号（演出制御コマンド）を送信する遊技制御手段（主基板 3 1、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0）と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段（演出制御基板 8 0、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段と、

前記状態制御手段と、

前記演出表示実行決定手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間を特定するための変動表示開始コマンド（図 4 2、図 4 3 の変動パターンコマンド）を送信する変動表示開始コマンド送信手段（図 2 4 の S 7 5、図 1 9 の S 1 0 8）と、

前記識別情報の変動表示を開始するとき、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記演出表示実行決定手段により前記第 3 演出表示を実行する旨の決定がなされたか否かとを特定するための結果コマンド（図 4 2 の図柄情報コマンド）を送信する結果コマンド送信手段（図 2 2 の S 4 6、図 1 9 の S 1 0 8）とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンドに基づいて識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記結果コマンドにより特定された表示結果を導出表示させる変動表示制御手段（図 3 1 の S 4 0 1 ~ S 4 0 3）と、

前記 1 演出表示実行制御手段と、

前記 2 演出表示実行制御手段と、

前記 3 演出表示実行制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記結果コマンドによって前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、前記第 3 演出表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、前記変動表示制御手段により、前記変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、前記高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および前記高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果（通常大当たり表示結果）を表示させ（図 3 3 の S 2 4 4 Y または S 2 4 7 N と判定されたことによる S 2 4 8）た後、前記第 3 演出表示実行制御手段により、前記第 3 演出表示で前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御する旨（図 1 6 の（L）のような 2 次再抽選表示の当り表示結果）を表示させる（図 3 3 の S 2 5 5 Y と判定されたことによる S 2 5 6）。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、結果コマンドによって高確率状態かつ高進入状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、第 3 演出表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、高確率状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果および高進入状態に制御する旨の決定結果を特定する表示結果のいずれにも該当しない特定表示結果が表示させられた後、第 3 演出表示で高確率状態かつ高確率状態になる旨が表示させられる。これにより、特定遊技状態終了後に高確率状態かつ高進入状態に制御するときには、第 3 演出表示が行なわれる前の識別情報の変動表示において高確率状態に制御する旨や高進入状態に制御する旨が示されてしまうというような演出表示の不都合が生じることを防ぐことができる。

【 0 0 1 7 】

( 6 ) 前記事前決定手段は、前記高確率状態かつ前記高進入状態において前記特定遊

10

20

30

40

50

技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定する割合よりも低い割合で、前記通常状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定し(たとえば、図9において、低確低ベース状態時に第2確変大当りが選択される割合が10%、高確高ベース状態時に第2確変大当りが選択される割合が60%であり、低確低ベース状態時の方が高確高ベース状態時よりも第2確変大当りが選択される割合が低い)、

前記演出表示実行決定手段は、前記高確率状態かつ前記高進入状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定されたときよりも、前記通常状態において前記特定遊技状態終了後に前記高確率状態かつ前記高進入状態に制御すると決定されたときの方が高い割合で、前記第3演出表示を行なうと決定する(たとえば、第2確変大当り(確変+時短大当り)決定時に用いられる図13の第2確変大当り時再抽選表示選択テーブルにおいて、低確低ベース状態時において特別2次再抽選表示が選択される割合は45%、高確高ベース状態時において特別2次再抽選表示が選択される割合は30%であり、高確高ベース状態時よりも低確低ベース状態時の方が特別2次再抽選表示が選択される割合が高い)。

10

#### 【0018】

このような構成によれば、高確率状態でなくかつ高進入状態でない通常状態は、高確率状態かつ高進入状態と比べて、前記特定遊技状態終了後高確率状態かつ高進入状態に制御される割合が低い。しかし、通常状態の方が、高確率状態かつ高進入状態よりも、第3演出表示を行なう割合が高いので、通常状態で特定遊技状態となるときに第3演出表示につ

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0019】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、遊技領域に設けられ遊技媒体が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域と、当該始動条件が成立したに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であればよい。

30

#### 【0020】

##### 〔第1実施形態〕

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図、図2は遊技盤の前面を示す正面図である。

#### 【0021】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示せず)と、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品(後述する遊技盤を除く。)とを含む構造体である。

40

#### 【0022】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には遊技媒体としての遊技球(打球)を貯留する打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4と遊技球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5とが設けられている。ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には遊技領域7が形成されている。

#### 【0023】

50

遊技領域 7 の中央付近には、それぞれが演出用の飾り図柄を変動表示する複数の変動表示領域を含む変動表示装置（飾り図柄表示装置）9 が設けられている。また、変動表示装置 9 の上部には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての特別図柄を変動表示する特別図柄表示器（特別図柄表示装置）8 が設けられている。変動表示装置 9 には、たとえば「左」、「中」、「右」の 3 つの変動表示領域（図柄表示エリア）がある。変動表示装置 9 は、特別図柄表示器 8 による特別図柄の変動表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄であって、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての飾り図柄の変動表示を行なう。変動表示装置 9 は、後述する演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 800（図 4 参照）によって制御される。

【0024】

特別図柄表示器 8 は、たとえば 0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。特別図柄表示器 8 は、遊技者に当りの種類を把握しづらくさせるために、0 ~ 99 など、より多種類の数字を変動表示するように構成されていてもよい。また、変動表示装置 9 は、液晶表示装置よりなる画像表示装置で実現されている。変動表示装置 9 は、特別図柄表示器 8 による特別図柄の変動表示期間中に、飾り図柄の変動表示を行なう。

【0025】

なお、本実施の形態においては、変動表示装置 9 は、液晶表示装置を用いた例について説明するが、これに限らず、変動表示装置 9 は、CRT、プラズマ表示やエレクトロルミネセンスあるいはドットマトリックス表示を利用したもの等、その他の画像表示式の表示装置であってもよい。また、変動表示装置 9 は、回転ドラム式表示装置等の機械式の表示装置であってもよい。

【0026】

変動表示装置 9 の下部には、始動入賞口 14 に入った有効入賞球の記憶数すなわち保留記憶（始動記憶または始動入賞記憶ともいう）数を表示する 4 つの特別図柄保留記憶表示器 18 が設けられている。特別図柄保留記憶表示器 18 は、保留記憶数を入賞順に 4 個まで表示する。特別図柄保留記憶表示器 18 は、始動入賞口 14 に始動入賞があるごとに、保留記憶の記憶データが 1 増えて、点灯状態の LED の数を 1 増やす。そして、特別図柄保留記憶表示器 18 は、特別図柄表示器 8 で変動表示が開始されるごとに、保留記憶の記憶データが 1 減って、点灯状態の LED の数を 1 減らす（すなわち 1 つの LED を消灯する）。具体的には、特別図柄保留記憶表示器 18 は、特別図柄表示器 8 で変動表示が開始されるごとに、点灯状態をシフトする。なお、この例では、始動入賞口 14 への入賞による保留記憶数に上限数（4 個まで）が設けられている。しかし、これに限らず、保留記憶数の上限数は、4 個以上の値にしてもよく、4 個よりも少ない値にしてもよい。

【0027】

変動表示装置 9 の下方には、始動入賞口 14 を有する可変入賞球装置 15 が設けられている。可変入賞球装置 15 には、開閉動作をすることが可能な態様で左右一対の可動片が設けられている。可変入賞球装置 15 の可動片は、後述する開放条件が成立したときに、ソレノイド 16 によって駆動されて所定期間開状態とされる。可変入賞球装置 15 の可動片が開状態となることにより、遊技球が始動入賞口 14 に入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態（第 1 の状態）となる。一方、可変入賞球装置 15 の可動片が閉状態となることにより、遊技球が始動入賞口 14 に入賞しにくくなり（始動入賞しにくくなり）、遊技者にとって不利な状態（第 2 の状態）となる。始動入賞口 14 に入った入賞球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 14 a によって検出される。

【0028】

可変入賞球装置 15 の下部には、ソレノイド 21 によって開閉される開閉板を用いた特別可変入賞球装置 20 が設けられている。特別可変入賞球装置 20 は、開閉板によって開閉される大入賞口が設けられており、大当り遊技状態において開閉板が遊技者にとって有利な開状態（第 1 の状態）に制御され、大当り遊技状態以外の状態において開閉板が遊技

10

20

30

40

50

者にとって不利な閉状態（第2の状態）に制御される。このように、特別可変入賞球装置20は、大当り遊技状態となるとときに開放条件が成立する。特別可変入賞球装置20に入賞し遊技盤6の背面に導かれた入賞球のうち一方（V入賞領域：特別領域）に入った入賞球はV入賞スイッチ22で検出された後カウントスイッチ23で検出され、他方の領域に入った遊技球は、そのままカウントスイッチ23で検出される。遊技盤6の背面には、大入賞口内の経路を切換えるためのソレノイド21Aも設けられている。

#### 【0029】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、複数種類の識別情報としての普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10の表示の変動表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって変動表示が行なわれ、たとえば、変動表示の終了時に左側のランプが点灯すれば当りになる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置15の開放条件が成立し、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ閉状態になる。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した有効通過球の記憶数、すなわち、始動通過記憶数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄始動記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過があるごとに、始動通過記憶の記憶データが1増えて、普通図柄始動記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始されるごとに、始動通過記憶の記憶データが1減って、点灯するLEDを1減らす。

#### 【0030】

遊技盤6には、複数の入賞口29, 30, 33, 39が設けられる。遊技球の入賞口29, 30, 33, 39への入賞は、それぞれ入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aによって検出される。各入賞口29, 30, 33, 39は、遊技球を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤6に設けられる入賞領域を構成している。なお、始動入賞口14や大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ25が設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を吸収するアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、効果音を発する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。さらに、遊技領域7における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾LEDが設置されている。天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cおよび装飾用LEDは、パチンコ遊技機1に設けられている装飾発光体の一例である。

#### 【0031】

そして、この例では、左枠ランプ28bの近傍に、賞球払出中に点灯する賞球ランプ51が設けられ、右枠ランプ28cの近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。さらに、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）50が、パチンコ遊技機1に隣接して設置されている。賞球ランプ51、球切れランプ52、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28c等の各種発光手段は、後述するランプドライバ基板35によって点灯制御（ランプ制御）される。また、スピーカ27からの音発生制御（音制御）は、後述する音声出力基板70によって行なわれる。

#### 【0032】

カードユニット50には、たとえば、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ、カードユニット50がいずれの側のパチンコ遊技機1に対応しているのかを示す連結台方向表示器、カードユニット50内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口、および、カード挿入口の裏面に設けられているカードリーダーライタの機構を点検する場合にカードユニット50を解放するためのカードユニット錠が設けられている。

#### 【0033】

遊技者の操作により打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が始動入賞口 14 に入り始動口スイッチ 14 a で検出されると、図柄の変動表示を開始できる状態であれば、特別図柄表示器 8 において特別図柄が変動表示を始める。図柄の変動表示を開始できる状態であれば、保留記憶数を 1 増やす。

#### 【 0 0 3 4 】

特別図柄表示器 8 における特別図柄の変動表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄（停止図柄）が大当り図柄（特定表示結果）であると、大当りとなり、大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、一定時間経過するまで、または、所定個数（たとえば 10 個）の遊技球が入賞するまで開放する。そして、特別可変入賞球装置 20 の開放中に遊技球が V 入賞領域に入賞し V 入賞スイッチ 22 で検出されると、継続権が発生し特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。このような制御は、繰返し継続制御と呼ばれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態がラウンドと呼ばれる。継続権の発生は、たとえば 15 ラウンドのような所定回数を上限値として許容される。なお、V 入賞領域を設けずに、各ラウンドにおいて無条件で継続権が発生するように制御してもよい。

#### 【 0 0 3 5 】

停止時の特別図柄表示器 8 における特別図柄が大当り図柄のうちの予め定められた特別な大当り図柄（確変大当り図柄）である場合には、大当り遊技状態後に大当りになる確率が特別図柄表示器 8 における特別図柄の変動表示と所定の関係を有して変動表示される装飾的な意味合いがある図柄である。このような図柄についての所定の関係には、たとえば、特別図柄の変動表示が開始されたときに飾り図柄の変動表示が開始する関係、および、特別図柄の変動表示の終了時に特別図柄の表示結果が導出表示されるときに飾り図柄の表示結果が導出表示されて飾り図柄の変動表示が終了する関係等が含まれる。特別図柄表示器 8 により予め定められた大当り図柄が表示結果として導出表示されるときには、変動表示装置 9 に左、中、右図柄がゾロ目となる大当り図柄の組合せが表示結果として導出表示される。このような特別図柄による大当り図柄の表示結果および飾り図柄による大当り図柄の組合せの表示結果は、大当り表示結果という。

#### 【 0 0 3 6 】

変動表示装置 9 において変動表示される飾り図柄は、特別図柄表示器 8 における特別図柄の変動表示の装飾効果を高めるために、特別図柄の変動表示と所定の関係を有して変動表示される装飾的な意味合いがある図柄である。このような図柄についての所定の関係には、たとえば、特別図柄の変動表示が開始されたときに飾り図柄の変動表示が開始する関係、および、特別図柄の変動表示の終了時に特別図柄の表示結果が導出表示されるときに飾り図柄の表示結果が導出表示されて飾り図柄の変動表示が終了する関係等が含まれる。特別図柄表示器 8 により予め定められた大当り図柄が表示結果として導出表示されるときには、変動表示装置 9 に左、中、右図柄がゾロ目となる大当り図柄の組合せが表示結果として導出表示される。このような特別図柄による大当り図柄の表示結果および飾り図柄による大当り図柄の組合せの表示結果は、大当り表示結果という。

#### 【 0 0 3 7 】

特別図柄表示器 8 と変動表示装置 9 とは変動表示結果が前述したような対応関係になるため、以下の説明においては、これらをまとめて変動表示部と呼ぶ場合がある。

#### 【 0 0 3 8 】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。本実施形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、停止した図柄が大当り図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない図柄については変動表示が行なわれていること、および、すべてまたは一部の図柄が大当り図柄のすべてまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態である。

#### 【 0 0 3 9 】

たとえば、変動表示装置 9 において、図柄が停止することで大当りとなる有効ライン（本実施の形態の場合は横 1 本の有効ライン）が予め定められ、その有効ライン上の一部の表示領域に予め定められた図柄が停止しているときに未だ停止していない有効ライン上の表示領域において変動表示が行なわれている状態（たとえば、変動表示装置 9 における左、中、右の変動表示領域のうち左、右の表示領域に同一の図柄が停止表示されている状態で中の表示領域は未だ変動表示が行なわれている状態）、および、有効ライン上の表示領

10

20

30

40

50

域のすべてまたは一部の図柄が大当たり図柄のすべてまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態（たとえば、変動表示装置 9 における左、中、右の表示領域のすべてに変動表示が行なわれており、常に同一の図柄が揃っている状態に変動表示が行なわれている状態）をリーチ表示態様またはリーチという。

【 0 0 4 0 】

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

10

【 0 0 4 1 】

また、停止時の特別図柄表示器 8 における特別図柄が大当たり図柄のうちの予め定められた大当たり図柄（時短大当たり図柄）である場合には、大当たり遊技状態後に変動時間短縮状態である時短状態に制御される。時短状態とは、通常遊技状態（後述する低確低ベース状態）に比べて、特別図柄表示器 8、変動表示装置 9、および、普通図柄表示器 10 のそれぞれの変動表示時間（変動開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御状態をいう。さらに、時短状態中には、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間が長くされ、開放回数が増加させられる。時短状態中では、図柄の変動表示時間が短縮されるので、後述する保留記憶数が早期に消化され、保留記憶数の上限（たとえば「4」）を超えて発生した始動入賞が無効になってしまう状態を減少でき、短期間に頻繁に表示結果を導出表示して早期に大当たり表示結果を導出表示しやすくなるので、時間効率的な観点で変動表示の表示結果が大当たり図柄の表示結果となりやすくなり、遊技者にとって有利な遊技状態となる。

20

【 0 0 4 2 】

また、入賞に応じた遊技球の払出しの面から考えると、時短状態は、非時短状態と比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮され、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、当り時における可変入賞球装置 15 の開放時間が長くされ、当り時における可変入賞球装置 15 の 1 度の開放回数が多くされることに基づいて、通常遊技状態と比べて可変入賞球装置 15 が開放状態となりやすい。したがって、時短状態では、始動入賞口 14 への入賞（始動入賞が有効である場合と無効である場合との両方を含む）が生じやすくなるため、遊技領域 7 へ打込んだ遊技球数（打込球数）に対して、入賞に応じた賞球として払出される遊技球数（払出球数）の割合が、通常遊技状態と比べて多くなる。一般的に、発射球数に対する入賞による払出球数の割合は、「ベース」と呼ばれる。たとえば、100 球の打込球数に対して 40 球の払出球数があったときには、ベースは 40（％）となる。この実施の形態の場合では、たとえば通常遊技状態のような非時短状態よりもベースが高い時短状態を高ベース状態と呼び、逆に、そのような高ベース状態と比べてベースが低い通常遊技状態のような非時短状態を低ベース状態と呼ぶ。

30

40

【 0 0 4 3 】

この実施の形態の場合は、大当たりとして、通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、および、時短大当たりというような複数種類の大当たりが設けられている。以下の説明においては、大当たりの種類を特定せずに単に「大当たり」と示すときは、これら複数種類の大当たりを代表して示す場合である。

【 0 0 4 4 】

通常大当たりは、大当たり遊技状態の終了後に確変状態にならず、かつ、時短状態にならないことにより、低確率状態、かつ、低ベース状態となる大当たりである。このような、低確率状態かつ低ベース状態となった状態は、低確低ベース状態と呼ばれる。第 1 確変大当たりは、大当たり遊技状態の終了後に確変状態になり、かつ、時短状態にならないことにより、

50

高確率状態、かつ、低ベース状態となる大当りである。このような、高確率状態かつ低ベース状態となった状態は、高確低ベース状態と呼ばれる。第2確変大当りは、大当り遊技状態の終了後に確変状態になり、かつ、時短状態になることにより、高確率状態、かつ、高ベース状態となる大当りである。このような、高確率状態かつ高ベース状態となった状態は、高確高ベース状態と呼ばれる。時短大当りは、大当り遊技状態の終了後に確変状態とならず、かつ、時短状態になることにより、低確率状態、かつ、高ベース状態となる大当りである。このような、低確率状態かつ高ベース状態となった状態は、低確高ベース状態と呼ばれる。

【0045】

確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とのどちらの状態であるかは、確変状態においてセットされるフラグである確変フラグがセットされているか否かに基づいて判断される。また、時短状態（高ベース状態）と非時短状態（低ベース状態）とのどちらの状態であるかは、時短状態においてセットされるフラグである時短フラグがセットされているか否かに基づいて判断される。

10

【0046】

通常大当り、第1確変大当り、第2確変大当り、および、時短大当りのそれぞれについては、遊技者が大当りの種類を識別可能なように、特別図柄および飾り図柄のそれぞれの大当り表示結果が予め定められている。通常大当りを示す大当り表示結果は、通常大当り表示結果と呼ばれる。第1確変大当りを示す大当り表示結果は、第1確変大当り表示結果と呼ばれる。第2確変大当りを示す大当り表示結果は、第2確変大当り表示結果と呼ばれる。時短大当りを示す大当り表示結果は、時短大当り表示結果と呼ばれる。

20

【0047】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、飾り図柄の変動表示中のとき、および、大当り遊技状態となっているときにおいて、変動表示装置9で再抽選表示が行なわれるときがある。再抽選表示とは、たとえば、飾り図柄が、所定の遊技状態（たとえば、高確率状態、高ベース状態のような遊技状態）とならない表示結果（たとえば、通常大当り表示結果）で一旦仮停止表示した後に、所定の遊技状態となるか否かが再度抽選されることを示すような画像を表示することをいう。ここで、仮停止とは、変動表示において、表示結果を導出表示する変動表示の終了タイミングよりも前のタイミングで、図柄を一旦停止表示した後再度変動表示を行なうために、当該図柄を一旦停止（仮停止）表示させることをいう。また、再抽選表示には、たとえば、変動表示の結果が、所定の遊技状態（たとえば、高確率状態、高ベース状態のような遊技状態）とならないことが飾り図柄以外の所定の画像で示された後に、所定の遊技状態となるか否かが再度抽選されることを示すような画像を表示することも含まれる。

30

【0048】

再抽選表示としては、確変状態となるか否かを示すことにより高確率状態となるか否かを示す高確再抽選表示と、時短状態となるか否かを示すことにより高ベース状態となるか否かを示す高ベース再抽選表示、および、確変状態かつ時短状態となるか否かを示すことにより高確高ベース状態となるか否かを示す高確高ベース再抽選表示（少なくとも確変状態かつ時短状態となるか否かを示す再抽選表示であればよく、本実施の形態の場合は、通常状態と、時短状態と、確変状態と、確変状態かつ時短状態とのうちのいずれになるかを示す再抽選表示である）が実行可能である。このような再抽選表示においては、変動表示の表示結果が大当り表示結果となるときに、確変状態となるか否かという楽しみ、および、時短状態となるか否かという楽しみを遊技者に与えることができる。高確再抽選表示、高ベース再抽選表示、および、高確高ベース再抽選表示のそれぞれについては、変動表示の表示結果が大当り表示結果となるときに、行なわれるときと、行なわれないときがある。

40

【0049】

この実施の形態の場合、高確再抽選表示は、飾り図柄の変動表示中における予め定められた第1のタイミングで行なわれる。また、高ベース再抽選表示および高確高ベース再抽

50

選表示は、大当り遊技状態における予め定められた第2のタイミングで選択的に行なわれる。これにより、再抽選表示は、第1のタイミングで行なわれる1次再抽選表示と、第2のタイミングで行なわれる2次再抽選表示とを含む。このようなタイミングの前後関係により、高確再抽選表示が1次再抽選表示と呼ばれ、高ベース再抽選表示および高確高ベース再抽選表示のそれぞれが2次再抽選表示と呼ばれる。

【0050】

また、再抽選表示の基本的な実行順序は、1次再抽選表示として高確再抽選表示が行なわれた後、2次再抽選表示として高ベース再抽選表示が行なわれる。これにより、高確率状態となるか否かの楽しみを遊技者に提供した後、高ベース状態となるか否かの楽しみを遊技者に提供することができる。このため、2次再抽選表示のうち、高ベース再抽選表示は、基本的な2次再抽選表示としての意味合いで行なわれる通常の再抽選表示であり、通常2次再抽選表示と呼ばれる。これに対し、2次再抽選表示のうち、1次再抽選表示が行なわれなかったとき、および、1次再抽選表示の結果により確変状態とならないことが示されたときのそれぞれのときにおいて、敗者復活戦的な意味合いで行なわれる特別な再抽選表示であり、特別再抽選表示と呼ばれる。

10

【0051】

この実施の形態においては、飾り図柄の変動表示の表示結果について、大当り遊技状態を発生させる契機となる変動表示の表示結果が第1確変大当り表示結果と第2確変大当り表示結果とのいずれかとなったとき、1次再抽選表示と2次再抽選表示とのいずれかにおいて確変状態となることが示されたときのうち、いずれかの状態となったときには、大当り遊技状態の終了後に高確率状態となる。また、飾り図柄の変動表示の表示結果について、大当り遊技状態を発生させる契機となる変動表示の表示結果が時短大当り表示結果と第2確変大当り表示結果とのいずれかとなったとき、2次再抽選表示において時短状態となることが示されたときのうち、いずれかの状態となるときには、高ベース状態となる。

20

【0052】

また、変動表示装置9については、大当りを発生させる契機となる変動表示において、大当りとなることを報知する予告演出である大当り予告が行なわれる場合がある。

【0053】

次に、パチンコ遊技機1の裏面の構造について図3を参照して説明する。図3は、パチンコ遊技機1を裏面から見た背面図である。

30

【0054】

図3に示すように、パチンコ遊技機1裏面側では、変動表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータが搭載された演出制御基板80を含む変動表示制御ユニット49、遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板(主基板)31、音声出力基板70、ランプドライバ基板(図示省略)、および、球払出制御を行なう払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載された払出制御基板37等の各種基板が設置されている。

【0055】

さらに、パチンコ遊技機1裏面側には、DC30V、DC21V、DC12VおよびDC5V等の各種電源電圧を作成する電源回路が搭載された電源基板910やタッチセンサ基板91Aが設けられている。電源基板910は、大部分が主基板31と重なっているが、主基板31に重なることなく外部から視認可能に露出した露出部分がある。この露出部分には、パチンコ遊技機1における主基板31および各電気部品制御基板(演出制御基板80および払出制御基板37)やパチンコ遊技機1に設けられている各電気部品(電力が供給されることによって動作する部品)への電力供給を実行あるいは遮断するための電力供給許可手段としての電源スイッチが設けられている。さらに、露出部分における電源スイッチの内側(基板内部側)には、交換可能なヒューズが設けられている。

40

【0056】

なお、電気部品制御基板には、電気部品制御用マイクロコンピュータを含む電気部品制御手段が搭載されている。電気部品制御手段は、遊技制御手段等からのコマンドとしての指令信号(制御信号)にしたがってパチンコ遊技機1に設けられている電気部品(遊技用

50



装置：球払出装置 97、変動表示装置 9、ランプや LED などの発光体、スピーカ 27 等)を制御する。以下、主基板 31 を電気部品制御基板に含めて説明を行なうことがある。その場合には、電気部品制御基板に搭載される電気部品制御手段は、遊技制御手段と、遊技制御手段等からの指令信号にしたがってパチンコ遊技機 1 に設けられている電気部品を制御する手段とのそれぞれを指す。また、主基板 31 以外のマイクロコンピュータが搭載された基板をサブ基板ということがある。

#### 【0057】

パチンコ遊技機 1 裏面において、上方には、各種情報をパチンコ遊技機 1 外部に出力するための各端子を備えたターミナル基板 160 が設置されている。ターミナル基板 160 には、少なくとも、球切れ検出スイッチ 167 の出力を導入して外部出力するための球切れ用端子、賞球情報（賞球個数信号）を外部出力するための賞球用端子および球貸し情報（球貸し個数信号）を外部出力するための球貸し用端子が設けられている。また、中央付近には、主基板 31 からの各種情報をパチンコ遊技機 1 外部に出力するための各端子を備えた情報端子基板（情報出力基板）36 が設置されている。

#### 【0058】

貯留タンク 38 に貯留された遊技球は誘導レール（図示せず）を通り、カーブ樋を経て払出ケース 40A で覆われた球払出装置に至る。球払出装置の上部には、遊技媒体切れ検出手段としての球切れスイッチ 187 が設けられている。球切れスイッチ 187 が球切れを検出すると、球払出装置の払出動作が停止する。球切れスイッチ 187 は遊技球通路内の遊技球の有無を検出するスイッチであるが、貯留タンク 38 内の補給球の不足を検出する球切れ検出スイッチ 167 も誘導レールにおける上流部分（貯留タンク 38 に近接する部分）に設けられている。球切れ検出スイッチ 167 が遊技球の不足を検知すると、遊技機設置島に設けられている補給機構からパチンコ遊技機 1 に対して遊技球の補給が行なわれる。

#### 【0059】

入賞に基づく景品としての遊技球や球貸し要求に基づく遊技球が多数払出されて打球供給皿 3 が満杯になると、遊技球は、余剰球通路を経て余剰球受皿 4 に導かれる。さらに遊技球が払出されると、感知レバー（図示せず）が貯留状態検出手段としての満タンスイッチ（図示せず）を押圧して、貯留状態検出手段としての満タンスイッチがオンする。その状態では、球払出装置内の払出モータの回転が停止して球払出装置の動作が停止するとともに打球発射装置の駆動も停止する。

#### 【0060】

図 4 は、主基板 31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 4 には、パチンコ遊技機 1 に搭載されている払出制御基板 37、ランプドライバ基板 35、音声出力基板 70、インタフェース基板 66、中継基板 77、および、演出制御基板 80 も示されている。主基板（遊技制御基板）31 には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する基本回路（遊技制御手段に相当）となる遊技制御用マイクロコンピュータ 560 と、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、V 入賞スイッチ 22、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a、および、全入賞計数スイッチ 34 からの信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 と、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21、および、大入賞口内の経路を切換えるためのソレノイド 21A を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって駆動する出力回路 59 と、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令にしたがって各種の情報信号をホールコンピュータ等のパチンコ遊技機 1 の外部に設けられた装置に出力する情報出力回路 53 とが搭載されている。

#### 【0061】

なお、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 14a、V 入賞スイッチ 22、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a, 30a, 33a, 39a、全入賞計数スイッチ 34 等のスイッチは、センサと称されているものでもよい。すなわち、遊技球を検出できる

遊技媒体検出手段（この例では遊技球検出手段）であれば、その名称を問わない。入賞検出を行なう始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの各スイッチは、入賞領域への遊技球の入賞を検出する入賞検出手段でもある。

【0062】

なお、ゲート32のような通過ゲートであっても、賞球の払出しが行なわれるのであれば、通過ゲートへ遊技球が進入することが入賞になり、通過ゲートに設けられているスイッチ（たとえばゲートスイッチ32a）が入賞検出手段になる。また、V入賞領域に入賞した遊技球が、V入賞スイッチ22で検出されるとともにカウントスイッチ23でも検出される。よって、大入賞口に入賞した遊技球数は、カウントスイッチ23による検出数に相当する。また、V入賞領域に入賞した遊技球はV入賞スイッチ22のみで検出されるようにし、大入賞口に入賞した遊技球数は、V入賞スイッチ22による検出数とカウントスイッチ23による検出数との和になるようにしてもよい。また、V入賞領域を設けず、最終ラウンド以外のラウンドでは、常に継続権が発生するようにしてもよい。

10

【0063】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段（変動データを記憶する変動データ記憶手段）としてのRAM55、およびプログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56、および、I/Oポート506を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。なお、1チップマイクロコンピュータは、CPU56の他に少なくともRAM55が内蔵されていればよい。また、ROM54およびI/Oポート506は、外付けであっても内蔵されていてもよい。

20

【0064】

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

30

【0065】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電源電力の供給が停止したときである電源断時でも、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップデータとして、RAM55に保存される。制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを、遊技の進行状態を示すデータと定義する。この実施の形態では、RAM55の全部の記憶領域が、電源バックアップされているとする。

40

【0066】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板910からのリセット信号が入力される。また、払出制御用マイクロコンピュータのリセット端子にも、電源基板910からのリセット信号が入力される。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータは動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータは動作停止状態になる。したがって、リセ

50

ット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータの動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560および払出制御用マイクロコンピュータの動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（主基板31を含む）に搭載してもよいし、複数の電気部品制御基板のうち一つまたは複数にリセット回路を搭載し、そこからリセット信号を他の電気部品制御基板に供給するようにしてもよい。

**【0067】**

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、払出制御基板37を経由して、電源基板910からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号が入力される。

**【0068】**

クリア信号は、主基板31において分岐され、払出制御基板37にも供給される。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が入力ポートを介して入力したクリア信号の状態を、出力ポートを介して払出制御基板37に出力してもよい。

**【0069】**

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御基板80に表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御を指令するための制御信号としての演出制御コマンド（演出制御信号）を送信する。演出制御基板80には、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを受信し、変動表示装置9での表示制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ800等の電気部品制御手段が搭載されている。

**【0070】**

演出制御用マイクロコンピュータ800は、表示制御用のプログラム等を記憶するROM84と、ワークメモリとして使用されるRAM85と、プログラムにしたがって表示制御動作を行なうCPU86と、I/Oポート87とを含む。この演出制御用マイクロコンピュータ800は、演出制御コマンドに応じて、変動表示装置9の変動表示等の各種表示の演出に関する制御と、賞球ランプ51、球切れランプ52、装飾ランプ25、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cの制御（ランプ制御）と、スピーカ27を用いた遊技音発生制御（音制御）とを含む各種演出に関する制御を行なう。

**【0071】**

演出制御基板80には、演出制御用マイクロコンピュータ800の他に、VDP、キャラクタROM、および、VRAM（図示省略）が搭載されている。VDPは、画像表示を行なう表示制御機能および高速描画機能を有する処理装置であり、変動表示装置9の表示制御を行なう。CPU86は、受信した演出制御コマンドに従って、キャラクタROMから必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、変動表示装置9に表示する画像データを予め格納しておくためのものである。

**【0072】**

そして、CPU86は、キャラクタROMから読み出したデータをVDPに出力する。VDPはCPU86からデータが入力されたことに基づいて動作する。また、VDPは、それぞれ、CPU86とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこにVRAMをマッピングしている。VDPは、キャラクタROMの画像データに従って、変動表示装置9に表示するための画像データを生成し、VDPはVRAMに画像データを展開する。VRAMはVDPによって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。VRAMに展開された画像データは、変動表示装置9に出力する。

**【0073】**

演出制御用マイクロコンピュータ800は、音声出力基板70にスピーカ27の駆動信号を出力することにより、スピーカ27から効果音等の音声を出力させる制御を行なう。

また、演出制御用マイクロコンピュータ800は、ランプドライバ基板35に各種発光手段の駆動信号を出力することにより、前述のような発光手段の制御を行なう。これにより、変動表示装置9での演出表示に対応して(同期して)、音の制御および発光制御が行なわれる。

【0074】

図5は、主基板31における回路構成、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドの信号線を示すブロック図である。

【0075】

主基板31には、図5に示すように、始動口スイッチ14aからの配線が接続されている。また、主基板31には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置20や、その他の入賞口への遊技球の入賞等を検出するための各種スイッチ29a, 30a, 33a, 39aからの配線も接続されている(図示省略)。さらに、主基板31には、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21および大入賞口内の経路を切換えるためのソレノイド21Aへの配線が接続されている。

10

【0076】

主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560は、クロック回路501、システムリセット手段として機能するリセットコントローラ502、乱数回路503a, 503b、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用されるRAM55、プログラムにしたがって動作するCPU56、CPUに割込要求信号を送出するCTC504およびI/Oポート506を内蔵する。

20

【0077】

クロック回路501は、システムクロック信号をCPU56に出力し、このシステムクロック信号を $2^7 (= 128)$ 分周して生成した所定の周期の基準クロック信号CLKを、各乱数回路503a, 503bに出力する。リセットコントローラ502は、ローレベルの信号が一定期間入力されたとき、CPU56および各乱数回路503a, 503bに所定の初期化信号を出力して、遊技制御用マイクロコンピュータ560をシステムリセットする。

【0078】

また、図5に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、発生可能な乱数の値の範囲が異なる2つの乱数回路503a, 503bを搭載する。乱数回路503aは、12ビットの疑似乱数を発生する乱数回路(以下、12ビット乱数回路ともいう)である。12ビット乱数回路503aは、12ビットで発生できる範囲(すなわち、0から4095までの範囲)の値の乱数を発生する機能を備える。また、乱数回路503bは、16ビットの疑似乱数を発生する乱数回路(以下、16ビット乱数回路ともいう)である。16ビット乱数回路503bは、16ビットで発生できる範囲(すなわち、0から65535までの範囲)の値の乱数を発生する機能を備える。2つの乱数回路503a, 503bは、予め選択されたどちらか一方の回路が乱数の発生に用いられる。

30

【0079】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が2つの乱数回路を内蔵する場合を説明するが、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つの乱数回路を内蔵してもよく、3以上の乱数回路を内蔵してもよい。また、この実施の形態では、12ビット乱数回路503aおよび16ビット乱数回路503bを包括的に表現する場合、または、12ビット乱数回路503aと16ビット乱数回路503bとのうちいずれかを指す場合に、乱数回路503という。

40

【0080】

主基板31と演出制御基板80との間には、演出制御コマンドを送信するための8本の信号線CD0~CD7と、ストローク信号を送信するための演出制御INT信号の信号線とが設けられている。

【0081】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、演出制御INT信号により示された取込

50

みタイミングで、C D 0 ~ C D 7 から演出制御コマンドを受信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 では、受信した演出制御コマンドが示す演出に対応して行なうべき表示制御、音制御およびランプ制御をするために、変動表示装置 9 の表示制御を行なうとともに、スピーカ 2 7 の駆動信号および各種ランプの駆動信号を出力する。このような構成においては、演出制御コマンドに基づいて演出制御が行なわれるときに、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 により、変動表示装置 9 の表示制御に合わせて、音制御およびランプ制御が行なわれる。つまり、演出制御用マイクロコンピュータにおいて、演出制御コマンドに基づいて変動表示装置 9 の表示制御を行なうとともに、その表示制御内容に対応する音制御およびランプ制御を行なうことにより、変動表示装置 9 の表示制御の演出に合わせた（同期した）音制御およびランプ制御が行なわれるのである。

10

**【 0 0 8 2 】**

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄および飾り図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否かを判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。この乱数回路 5 0 3 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、2 5 6）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新させていき、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

**【 0 0 8 3 】**

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞口 1 4 への始動入賞が生じたときに乱数回路 5 0 3 から数値データを乱数値 R 1 として読出し、その数値データに基づいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを判定する。そして、大当たりすると判定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。なお、乱数回路 5 0 3 が発生した乱数は、確変とするか否かを決定するための確変判定用乱数や、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定用乱数など、大当たりとするか否かの判定以外の判定用乱数として用いてもよい。

20

**【 0 0 8 4 】**

乱数回路 5 0 3 は、ユーザによる数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および、数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能により、乱数回路 5 0 3 は、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

30

**【 0 0 8 5 】**

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有しており、たとえば、RAM 5 5 の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の各製品毎に異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値として設定する。これにより、乱数回路 5 0 3 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。また、初期値を設定するとき、ID ナンバを用いた所定の演算を行なうことにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の ID ナンバを見ただけでは乱数の初期値を認識しにくくすることができる。そのため、無線信号を用いた取込み信号をパチンコ遊技機 1 に対して発生させるなどの行為によって、大当たり状態への移行条件を不正に成立させられてしまうことをより確実に防止することができ、セキュリティ性を向上させることができる。

40

**【 0 0 8 6 】**

次に、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 での制御に用いられる乱数を発生させるためにソフトウェアを用いて数値データを更新する数値更新手段としてのランダムカウンタについて説明する。図 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が遊技制御に用いる乱数を発生させるために用いるランダムカウンタを説明するための図である。図 6 には、ランダムカウンタの一例として、ランダムカウンタ R 2 ~ R 7 が示されている。

50

## 【 0 0 8 7 】

前述したように、大当たりとするか否かの判定（大当たり判定）は、ハードウェア回路である乱数回路 5 0 3 により発生される乱数値である R 1 を用いて行なわれるが、大当たり判定以外の各種制御に用いられる乱数値は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行するソフトウェアにより更新される数値を用いて生成される。

## 【 0 0 8 8 】

R 2 は、R 1 を用いた大当たり判定により大当たりを発生させることが事前決定されているときに、通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、および、時短大当たりのうちのどの種類の大当たりにするかという大当たり種類の決定と、特別図柄の大当たり図柄の決定とを行なうために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R 2 は、「 0 」からその上限である「 9 9 」までカウントアップし、再度「 0 」からカウントアップし直すように構成されている。この R 2 は、2 m s e c 毎に 1 ずつ加算更新されることとなる。

10

## 【 0 0 8 9 】

始動口スイッチ 1 4 a により有効な始動入賞（保留記憶数が上限数に達していない状態での始動入賞）が検出されると、それに応じて、前述の R 1 および R 2 のそれぞれが抽出されて保留記憶データとして R A M 5 5 に記憶される。そして、R 1 については、特別図柄表示器 8 において特別図柄の変動表示を開始する前の段階で、そのように R A M 5 5 に記憶された R 1 の抽出値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かが判断される。この判断において、一致した場合には、変動表示の表示結果を大当たり表示結果として大当たりを発生させることが決定され、前述した大当たり遊技状態の制御が行なわれる。一致しない場合には、変動表示の表示結果を大当たりとしない（はずれ表示結果となる）ことが決定され、遊技状態が変化しない。確変状態以外の低確率状態においては、大当たり判定値がたとえば 1 つの数値に設定される。確変状態である高確率状態においては、大当たり判定値が複数個の数値（この場合、大当たり判定値は、大当たり判定に偏りが生じなくするために、数値順番が隣接した数値とならないように設定される）に設定されることにより、低確率状態の場合よりも大当たりの発生確率が向上する。

20

## 【 0 0 9 0 】

R 2 の値は、たとえば後述する図 8 に示すように大当たり遊技状態の種類および特別図柄の大当たり図柄の種類に割振られて対応付けられている。前述のように記憶された R 2 の抽出値は、特別図柄および飾り図柄の変動表示を開始する前の所定のタイミングで読出され、予め定められた複数の大当たり種類・図柄判定値のうちのいずれと一致するか判断される。そして、R 2 の抽出値に対応する大当たり種類が変動表示の結果として生じる大当たりとして選択決定され、R 2 の抽出値に対応する大当たり図柄が特別図柄の変動表示において表示結果として導出表示する大当たり表示結果として選択決定される。本実施の形態の場合は、通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、および、時短大当たりのそれぞれについて、大当たり種類と大当たり図柄との関係が 1 対 1 の関係で予め定められているので、R 2 の抽出値により、大当たり種類と大当たり図柄とが同時に選択決定される。

30

## 【 0 0 9 1 】

R 3 は、R 1 を用いた大当たり判定により大当たりを発生させないとする判定がされたとき、すなわち、はずれとすることが事前決定されたときに、どの種類のはずれ図柄を特別図柄表示器 8 に表示させるかをランダムに決定するために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段（ランダムカウンタ）である。R 3 は、「 0 」からカウントアップしてその上限である「 5 」までカウントアップし、再度「 0 」からカウントアップし直すように構成されており、2 m s e c 毎および割込み処理余り時間に 1 ずつ加算更新される。R 3 の値は、特別図柄のはずれ図柄のそれぞれに割振られて対応付けられている。R 3 は、特別図柄の変動表示を開始する前の予め定められたタイミングで抽出され、抽選された R 3 の値に対応する特別図柄がはずれ図柄として決定される。

40

## 【 0 0 9 2 】

ここで、R 3 等の所定のランダムカウンタにおいて行なわれる割込み処理余り時間にお

50

けるカウントアップ動作について説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、定期的な割込み処理の実行により、各種制御を行なうが、ある割込み処理について、割込み処理が実行された後に、その割込み処理の次の実行開始までの期間は割込み処理待ち状態となる。そのような割込み処理待ち状態である割込み処理の余り時間において、無限ループを利用してランダムカウンタの加算更新処理を繰返し実行することを割込み処理余り時間におけるカウントアップという。

【0093】

R4は、特別図柄表示器8および変動表示装置9の変動表示のパターンである変動パターンをランダムに選択決定する(変動パターン決定という)ために用いられる乱数を発生するための数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R4は、「0」からカウントアップしてその上限である「99」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されており、2 msec 毎および割込処理余り時間に1ずつ加算更新される。特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングでR4から抽出されたカウンタの値により、予め定められたカウンタ値と変動パターンとの関係に基づいて、予め定められた複数種類の変動パターンの中から、変動表示に用いる変動パターンが選択決定される。各変動パターンには、変動表示時間(変動表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでの時間であり、変動時間ともいう)が予め定められており、変動パターンを選択決定することにより、変動表示時間が選択決定されることとなる。

10

【0094】

R5は、変動表示装置9について、R1を用いた大当たり判定により大当たりを発生させないとする判定がされたとき、すなわち、はずれとする判定がされたときに、変動表示中に前述したリーチ表示態様を形成する(以下、リーチはずれという)か、リーチ表示態様を形成しない(以下、非リーチはずれという)か、のいずれにするかをランダムに判定するために用いられる乱数を発生させるためのリーチ判定用の数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R5は、「0」からカウントアップしてその上限である「39」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されており、2 msec 毎および割込み処理余り時間に1ずつ加算更新される。変動パターンを決定する前の段階で、R5の値が抽出され、抽出されたR5の値が予め定められたリーチ判定値と一致するか否かが判断される。そして、これらの値が一致した場合には、リーチはずれとすることが判定され、表示結果がはずれとなる変動表示中にリーチ状態とする制御が行なわれる。一方、これらの値が一致しない場合には、非リーチはずれとすることが判定され、表示結果がはずれとなる変動表示中にリーチ状態としない制御が行なわれる。

20

30

【0095】

R6は、普通図柄表示器10の変動表示について当りを発生させるか否かを事前にランダムに判定するために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R6は、「0」等の初期値からカウントアップしてその上限である「11」までカウントアップし、再度「0」等の初期値からカウントアップし直すように構成されており、2 msec 毎に1ずつ加算更新される。ゲートスイッチ32aにより有効な始動通過が検出されると、それに応じて、このR6の乱数が抽出されて通過記憶データとしてRAM55に記憶される。そして、普通図柄の変動表示を開始する前の段階で、その抽出値が予め定められた当り判定値と一致するか否かが判断され、一致した場合には普通図柄の当りを発生させることが決定されて前述のような制御が行なわれ、不一致の場合にははずれとすることが決定されて前述のような制御が行なわれない。

40

【0096】

R7は、大当たりとすることが決定されたときに、前述した再抽選表示を実行するか否かの判定をするために用いられる乱数を発生させるための数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R7は、「0」からカウントアップしてその上限である「19」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されており、2 msec 毎および割込み処理余り時間に1ずつ加算更新される。R7は、特別図柄の変動表示を開始する前の予め定められたタイミングで抽出され、その抽出値から、再抽選表示の有無

50

(実行するか否か)および実行する再抽選表示の種類との関係が予め定められた再抽選表示選択テーブルを用いて、再抽選表示をするか否かと、再抽選表示を実行する場合の再抽選表示の種類とが決定される。

【 0 0 9 7 】

図 7 は、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 が演出制御に用いる各種ランダムカウンタの一例を説明するための図である。図 7 には、ランダムカウンタの一例として、演出内容決定用のランダムカウンタ R T、および、飾り図柄の停止図柄決定用のランダムカウンタ R U - 1 ~ R U - 3 が示されている。

【 0 0 9 8 】

R T は、変動表示装置 9 で行なわれる各種演出の内容をランダムに決定するために用いられる乱数を発生させる演出内容決定用の数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R T は、「 0 」からカウントアップしてその上限である「 2 3 2 」までカウントアップし、再度「 0 」からカウントアップし直すように構成されており、3 3 m s e c ごとに 1 ずつ加算更新される。所定タイミングで R T から抽出されたカウンタの値により、予め定められたカウンタの値と演出内容との関係に基づいて、演出内容が選択決定される。たとえば、再抽選表示を行なうときの当り表示結果の種類およびはずれ表示結果の種類の選択は、R T を用いて行なわれる。

【 0 0 9 9 】

R U - 1 ~ R U - 3 は、変動表示装置 9 について、飾り図柄の停止図柄を事前にランダムに決定するために用いられる乱数を発生させるための飾り図柄停止図柄決定用の数値データ更新手段(ランダムカウンタ)である。R U - 1 は、左図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 2 は、中図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 3 は、右図柄の停止図柄を決定するために用いられる。R U - 1 ~ R U - 3 のそれぞれについては、R U - 1 が 3 3 m s e c ごと、R U - 2 が R U - 1 の桁上げごと、R U - 3 が R U - 2 の桁上げごとにそれぞれ加算更新され、0 から更新されてその上限である 9 まで更新された後再度 0 から更新される。

【 0 1 0 0 】

飾り図柄は、予め定められた図柄の配列順序に従って変動(更新)表示されていく。予め定められたはずれ図柄決定用データテーブルにおいて、複数種類の飾り図柄のそれぞれには飾り図柄停止図柄決定用の数値データが対応付けられており、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 により、大当たり判定(R 1 による判定)で大当たりとしないとする判定がされたことによりはずれとすることが決定された場合であってリーチ判定によりリーチ状態としないことが判定された場合には、所定のタイミングで R U - 1 ~ R U - 3 のそれぞれから抽出された乱数に対応する図柄がそれぞれ左, 中, 右の飾り図柄の変動表示結果となる停止図柄として決定される。はずれとする場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当たりの図柄と一致する場合には、はずれの図柄となるように補正(たとえば、右図柄を 1 図柄ずらず補正)して各停止図柄が決定される。また、このような非リーチはずれとする場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄になってしまう場合には、非リーチはずれの図柄となるように補正(たとえば、右図柄を 1 図柄ずらず補正)して各停止図柄が決定される。また、はずれとする場合であってリーチ判定によりリーチ状態とすることが判定された場合には、前述したタイミングで抽出された乱数のうち、R U - 1 から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左, 右の各飾り図柄の停止図柄として決定され、R U - 2 から抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当たり図柄の組合せとなってしまうときには、はずれの図柄となるように補正(たとえば、中図柄を 1 図柄ずらず補正)して各停止図柄が決定される。

【 0 1 0 1 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 による大当たり判定で大当たりとする判定がされた場合であって、大当たり種類・大当たり図柄決定(R 2 による決定)で通常大当たりとすることが決定された場合には、所定のタイミングで R U - 1 から抽出された乱数に基づい

10

20

30

40

50



て、左、中、右の各飾り図柄の変動表示結果が、ゾロ目となる大当り図柄の組合せとしてランダムに決定される。より具体的に、通常大当りに対応する大当り図柄の組合せは、「0」～「4」、「6」、「8」のいずれかの図柄のゾロ目とする必要がある。RU-1の値と通常大当り図柄との関係については、通常大当り図柄決定用データテーブルに記憶されている。通常大当りとして決定された場合には、通常大当り図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1から抽出された乱数に対応する「0」～「4」、「6」、「8」のいずれかの図柄が通常大当り図柄として選択され、その図柄のゾロ目が左、中、右図柄による通常大当り表示結果として決定される。なお、この実施の形態の場合、第1確変大当りとなるとき、第2確変大当りとなるとき、および、時短大当りとなるときについては、大当り図柄の組合せが予め固定的に定められており、大当り表示結果が、RU1～RU3を用いずに、対応するゾロ目の図柄の組合せに決定される。

10

**【0102】**

また、RU-1～RU-3は、後述するように、再抽選表示が行なわれるときの大当り遊技状態前に導出表示される変動表示結果を決定するためにも用いられる。

**【0103】**

次に、複数種類設けられた大当りのそれぞれの特徴を説明する。図8は、各種の大当りのそれぞれの特徴を表形式で示す図である。

**【0104】**

通常大当りについては、特別図柄の表示結果を「1」とすることが決定され、飾り図柄の表示結果を「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「6」、「8」のうちのいずれかのゾロ目とすることが決定される。また、通常大当りとなったときには、大当り後に、低確低ベース状態に制御される。

20

**【0105】**

第1確変大当りについては、特別図柄の表示結果を「5」とすることが決定され、飾り図柄の表示結果を「5」のゾロ目とすることが決定される（再抽選表示が行なわれない場合）。また、第1確変大当りとなったときには、大当り後に、高確低ベース状態に制御される。

**【0106】**

第2確変大当りについては、特別図柄の表示結果を「7」とすることが決定され、飾り図柄の表示結果を「7」のゾロ目とすることが決定される（再抽選表示が行なわれない場合）。また、第2確変大当りとなったときには、大当り後に、高確高ベース状態に制御される。

30

**【0107】**

時短大当りについては、特別図柄の表示結果を「9」とすることが決定され、飾り図柄の表示結果を「9」のゾロ目とすることが決定される（再抽選表示が行なわれない場合）。また、時短大当りとなったときには、大当り後に、低確高ベース状態に制御される。

**【0108】**

次に、遊技制御状態と選択される大当りの種類との関係について説明する。大当り種類の選択決定は、ROM54に記憶されている大当り種類選択テーブルを用いて行なわれる。図9は、大当り種類選択テーブルを表形式で示す図である。

40

**【0109】**

大当り種類選択テーブルは、低確低ベース状態で発生する大当りの種類の決定に用いられる低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態で発生する大当りの種類の決定に用いられる低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態で発生する大当りの種類の決定に用いられる高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態で発生する大当りの種類の決定に用いられる高確高ベース状態時テーブルを含む。図9においては、大当り種類選択テーブルとして、各確率・ベース状態（高確率状態か低確率状態かおよび高ベース状態か低ベース状態か）に用いるテーブルが比較可能な状態でまとめて示されている。

**【0110】**

低確低ベース状態で大当りとする判定がされたときには、低確低ベース状態時テーブル

50

を用いて、その大当りの種類が選択決定される。より具体的に、R2の抽出値が「0」～「59」のいずれかのときには、大当りの種類を通常大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「1」とするのが決定される。R2の抽出値が「60」～「79」のいずれかのときには、大当りの種類を時短大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「9」とするのが決定される。R2の抽出値が「80」～「89」のいずれかのときには、大当りの種類を第1確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「5」とするのが決定される。R2の抽出値が「90」～「99」のいずれかのときには、大当りの種類を第2確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「7」とするのが決定される。低確低ベース状態では、通常大当りの選択確率が60%、時短大当りの選択確率が20%、第1確変大当りの選択確率が10%、第2確変大当りの選択確率が10%である。

10

**【0111】**

低確高ベース状態で大当りとする判定がされたときには、低確高ベース状態時テーブルを用いて、その大当りの種類が選択決定される。より具体的に、R2の抽出値が「0」～「29」のいずれかのときには、大当りの種類を通常大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「1」とするのが決定される。R2の抽出値が「30」～「69」のいずれかのときには、大当りの種類を時短大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「9」とするのが決定される。R2の抽出値が「70」～「79」のいずれかのときには、大当りの種類を第1確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「5」とするのが決定される。R2の抽出値が「80」～「99」のいずれかのときには、大当りの種類を第2確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「7」とするのが決定される。低確高ベース状態では、通常大当りの選択確率が30%、時短大当りの選択確率が40%、第1確変大当りの選択確率が10%、第2確変大当りの選択確率が20%である。

20

**【0112】**

高確低ベース状態で大当りとする判定がされたときには、高確低ベース状態時テーブルを用いて、その大当りの種類が選択決定される。より具体的に、R2の抽出値が「0」～「19」のいずれかのときには、大当りの種類を通常大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「1」とするのが決定される。R2の抽出値が「20」～「29」のいずれかのときには、大当りの種類を時短大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「9」とするのが決定される。R2の抽出値が「30」～「69」のいずれかのときには、大当りの種類を第1確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「5」とするのが決定される。R2の抽出値が「70」～「99」のいずれかのときには、大当りの種類を第2確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「7」とするのが決定される。高確低ベース状態では、通常大当りの選択確率が20%、時短大当りの選択確率が10%、第1確変大当りの選択確率が40%、第2確変大当りの選択確率が30%である。

30

**【0113】**

高確高ベース状態で大当りとする判定がされたときには、高確高ベース状態時テーブルを用いて、その大当りの種類が選択決定される。より具体的に、R2の抽出値が「0」～「9」のいずれかのときには、大当りの種類を通常大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「1」とするのが決定される。R2の抽出値が「10」～「19」のいずれかのときには、大当りの種類を時短大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「9」とするのが決定される。R2の抽出値が「20」～「39」のいずれかのときには、大当りの種類を第1確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「5」とするのが決定される。R2の抽出値が「40」～「99」のいずれかのときには、大当りの種類を第2確変大当りとするのが決定され、特別図柄の大当り図柄を「7」とするのが決定される。高確低ベース状態では、通常大当りの選択確率が10%、時短大当りの選択確率が10%、第1確変大当りの選択確率が20%、第2確変大当りの選択確率が60%である。

40

50

## 【 0 1 1 4 】

このように、大当たりとするとときに、各大当たりの種類が選択される割合は、大当たりとする判定がされたときの確率・ベース状態により異なるように設定されている。

## 【 0 1 1 5 】

このような図9では、確率・ベース状態ごとの大当たり種類の選択割合について、次に示すような設定が行なわれている。

## 【 0 1 1 6 】

大当たりとなったときの確率状態と、高ベース状態となる大当たりとの関係は、次のとおりである。低ベース状態を例にとると、低ベース状態では、高確率状態に制御されている高確低ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高ベース状態となる時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が40%、低確率状態に制御されている低確低ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高ベース状態となる時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が30%であり、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が高い。また、高ベース状態を例にとると、高ベース状態では、高確率状態に制御されている高確高ベース状態で時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が70%、低確率状態に制御されている低確高ベース状態で時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が60%であり、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が高い。このように、図9のデータテーブルでは、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が高くなるような設定がされている。

## 【 0 1 1 7 】

また、大当たりとなったときのベース状態と、高ベース状態となる大当たりとの関係は、次のとおりである。低確率状態を例にとると、低確率状態では、高ベース状態に制御されている低確高ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高ベースとなる時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が60%、低ベース状態に制御されている低確低ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高ベースとなる時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が30%であり、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも、大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が異なる。また、高確率状態を例にとると、高確率状態では、高ベース状態に制御されている高確高ベース状態で時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が70%、低ベース状態に制御されている高確低ベース状態で時短大当たりおよび第2確変大当たりを決定する確率が40%であり、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも、大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が異なる。このように、このように、図9のデータテーブルでは、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも大当たり遊技状態後に高ベース状態に制御すると決定する割合が高くなるような設定がされている。

## 【 0 1 1 8 】

また、大当たりとなったときの確率状態と、高確率状態となる大当たりとの関係は、次のとおりである。低ベース状態を例にとると、低ベース状態では、高確率状態に制御されている高確低ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高確率状態となる第1および第2確変大当たりを決定する確率が70%、低確率状態に制御されている低確低ベース状態で大当たり遊技状態終了後に高確率状態となる第1および第2確変大当たりを決定する確率が20%であり、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも、大当たり遊技状態後に高確率状態に制御すると決定する割合が高い。また、高ベース状態を例にとると、高ベース状態では、高確率状態に制御されている高確高ベース状態で第1および第2確変大当たりを決定する確率が80%、低確率状態に制御されている低確高ベース状態で第1および第2確変大当たりを決定する確率が30%であり、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも、大当たり遊技状態後に高確率状態に

10

20

30

40

50

制御すると決定する割合が高い。このように、図9のデータテーブルでは、高確率状態に制御されているときの方が低確率状態に制御されているときよりも、大当り遊技状態後に高確率状態に制御すると決定する割合が高くなるような設定がされている。

【0119】

また、大当りとなったときのベース状態と、高確率状態となる大当りとの関係は、次のとおりである。低確率状態を例にとると、低確率状態では、高ベース状態に制御されている低確高ベース状態で大当り遊技状態終了後に高確率状態となる第1および第2確変大当りを決定する確率が30%、低ベース状態に制御されている低確低ベース状態で大当り遊技状態終了後に高確率状態となる第1および第2確変大当りを決定する確率が20%であり、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも、大当り遊技状態後に高確率状態に制御すると決定する割合が高い。また、高確率状態を例にとると、高確率状態では、高ベース状態に制御されている高確高ベース状態で第1および第2確変大当りを決定する確率が80%、低ベース状態に制御されている高確低ベース状態で第1および第2確変大当りを決定する確率が70%であり、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも、大当り遊技状態後に高確率状態に制御すると決定する割合が高い。このように、図9のデータテーブルでは、高ベース状態に制御されているときの方が低ベース状態に制御されているときよりも、大当り遊技状態後に高確率状態に制御すると決定する割合が高くなるような設定がされている。

10

【0120】

また、大当り遊技状態後に高確高ベース状態となる第2確変大当りが選択される割合は、低確低ベース状態時に10%、低確高ベース状態時に20%、高確低ベース状態時に30%、高確高ベース状態時に60%である。このように、高確高ベース状態時には、その他の各確率・ベース状態時よりも、高確高ベース状態となる第2確変大当りが選択される割合が高い。これにより、遊技者にとって最も有利な高確高ベース状態に対する遊技者の興味を高めることができる。

20

【0121】

次に、遊技制御状態(確率・ベース状態)と再抽選表示の選択との関係について説明する。再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定は、選択決定された大当りの種類に応じて、ROM54に記憶されている通常大当り時再抽選表示選択テーブル、時短大当り時再抽選表示選択テーブル、第1確変大当り時再抽選表示選択テーブル、および、第2確変大当り時再抽選表示選択テーブルのうちから選択したテーブルを用いて行なわれる。

30

【0122】

図10は、通常大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。通常大当りとしてすることが決定されたときには、通常大当り時再抽選表示選択テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定が行なわれる。

【0123】

通常大当り時再抽選表示選択テーブルは、低確低ベース状態で通常大当りとするときに用いられる低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態で通常大当りとするときに用いられる低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態で通常大当りとするときに用いられる高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態で通常大当りとするときに用いられる高確高ベース状態時テーブルを含む。図10においては、通常大当り時再抽選表示選択テーブルとして、各確率・ベース状態に用いるテーブルが比較可能な状態でまとめて示されている。

40

【0124】

低確低ベース状態で大当りとする判定がされたときには、低確低ベース状態時テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定がされる。低確高ベース状態で大当りとする判定がされたときには、低確高ベース状態時テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定がされる。高確低ベース状態で大当りと

50

する判定がされたときには、高確低ベース状態時テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定がされる。高確高ベース状態で大当たりとする判定がされたときには、高確高ベース状態時テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定がされる。

#### 【 0 1 2 5 】

低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態時テーブルのそれぞれの内容は、次のように同一である。具体的に、R7の抽出値が「0」～「4」のいずれかのときには、1次および2次のいずれの再抽選表示もしないこと、すなわち、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「5」～「9」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「10」のときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「11」～「14」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「15」のときには、1次再抽選表示および通常2次再抽選表示の両方をすること、すなわち、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「16」～「19」のいずれかのときには、1次再抽選表示および特別2次再抽選表示の両方をすること、すなわち、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。

10

#### 【 0 1 2 6 】

このように、通常大当たりとすることが決定されたときには、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、および、高確高ベース状態のそれぞれでは、再抽選表示なしの選択確率が25%、1次再抽選表示のみの選択確率が25%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が5%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が20%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が5%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が20%である。

20

#### 【 0 1 2 7 】

なお、通常大当たり時再抽選表示選択テーブルについては、この実施の形態の場合、低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態時テーブルのそれぞれの内容が同一であるため、確率・ベース状態別にテーブルを設けることなく、1つの共通のデータテーブルを設けて再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定を行なうようにしてもよい。

#### 【 0 1 2 8 】

図11は、時短大当たり時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。時短大当たりとすることが決定されたときには、時短大当たり時再抽選表示選択テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定が行なわれる。

30

#### 【 0 1 2 9 】

時短大当たり時再抽選表示選択テーブルは、通常大当たり時再抽選表示選択テーブルと同様に、低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態時テーブルを含む。図11においては、時短大当たり時再抽選表示選択テーブルとして、各確率・ベース状態時に用いるテーブルが比較可能な状態でまとめて示されている。

#### 【 0 1 3 0 】

図11の低確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「13」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。時短大当たり時再抽選表示選択テーブルでは、1次再抽選表示のみをすることが選択決定されない。R7の抽出値が「14」～「16」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「17」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「18」のときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「19」のときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。低確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が70%、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が15%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が5%

40

50

、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が5%である。

【0131】

図11の低確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」、「1」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「2」～「6」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「7」～「11」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「12」～「15」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「16」～「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。低確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が10%、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が25%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が25%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が20%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が20%である。

10

【0132】

図11の高確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「9」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「10」～「12」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「13」～「15」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「16」、「17」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「18」、「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。高確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が50%、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が15%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が15%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が10%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が10%である。

20

【0133】

図11の高確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「5」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「6」～「9」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「10」～「13」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「14」～「16」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「17」～「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。高確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が30%、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が20%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が20%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が15%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が15%である。

30

【0134】

図12は、第1確変大当たり時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。第1確変大当たりとすることが決定されたときには、第1確変大当たり時再抽選表示選択テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定が行なわれる。

40

【0135】

第1確変大当たり時再抽選表示選択テーブルは、通常大当たり時再抽選表示選択テーブルと同様に、低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態時テーブルを含む。図12においては、第1確変大当たり時再抽選表示選択テーブルとして、各確率・ベース状態時に用いるテーブルが比較可能な状態でまとめて示されている。

【0136】

図12の低確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「13」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の

50

抽出値が「14」～「16」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。第1確変大当たり時再抽選表示選択テーブルでは、通常2次再抽選表示のみをすることが選択決定されない。R7の抽出値が「17」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「18」のときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「19」のときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。低確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が70%、1次再抽選表示のみの選択確率が15%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が0%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が5%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が5%である。

【0137】

図12の低確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「9」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「10」～「14」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「15」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「16」,「17」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「18」,「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。低確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が50%、1次再抽選表示のみの選択確率が25%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が0%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が10%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が10%である。

【0138】

図12の高確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」,「1」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「2」～「10」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「11」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「12」～「15」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「16」～「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。高確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が10%、1次再抽選表示のみの選択確率が45%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が0%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が20%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が20%である。

【0139】

図12の高確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R7の抽出値が「0」～「5」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R7の抽出値が「6」～「12」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「13」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「14」～「16」のいずれかのときには、1次+通常2次再抽選表示をすることが決定される。R7の抽出値が「17」～「19」のいずれかのときには、1次+特別2次再抽選表示をすることが決定される。高確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が30%、1次再抽選表示のみの選択確率が35%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が0%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%、1次+通常2次再抽選表示の選択確率が15%、1次+特別2次再抽選表示の選択確率が15%である。

【0140】

図13は、第2確変大当たり時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。第2確変大当たりとすることが決定されたときには、第2確変大当たり時再抽選表示選択テーブルを用いて、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定が行なわれる。

【0141】

第2確変大当たり時再抽選表示選択テーブルは、通常大当たり時再抽選表示選択テーブルと同様に、低確低ベース状態時テーブル、低確高ベース状態時テーブル、高確低ベース状態時テーブル、および、高確高ベース状態時テーブルを含む。図13においては、第2確変

10

20

30

40

50

大当たり時再抽選表示選択テーブルとして、各確率・ベース状態時に用いるテーブルが比較可能な状態でまとめて示されている。

【 0 1 4 2 】

図 1 3 の低確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R 7 の抽出値が「 0 」～「 7 」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。第 2 確変大当たり時再抽選表示選択テーブルでは、1 次再抽選表示のみをすることが選択決定されず、通常 2 次再抽選表示のみをすることが選択決定されない。R 7 の抽出値が「 8 」～「 1 0 」のいずれかのときには、特別 2 次再抽選表示のみをすることが決定される。R 7 の抽出値が「 1 1 」～「 1 3 」のいずれかのときには、1 次 + 通常 2 次再抽選表示をすることが決定される。R 7 の抽出値が「 1 4 」～「 1 9 」のいずれかのときには、1 次 + 特別 2 次再抽選表示をすることが決定される。低確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が 4 0 %、1 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、通常 2 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、特別 2 次再抽選表示のみの選択確率が 1 5 %、1 次 + 通常 2 次再抽選表示の選択確率が 1 5 %、1 次 + 特別 2 次再抽選表示の選択確率が 3 0 % である。

10

【 0 1 4 3 】

図 1 3 の低確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R 7 の抽出値が「 0 」～「 5 」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R 7 の抽出値が「 6 」～「 8 」のいずれかのときには、特別 2 次再抽選表示のみをすることが決定される。R 7 の抽出値が「 9 」～「 1 5 」のいずれかのときには、1 次 + 通常 2 次再抽選表示をすることが決定される。R 7 の抽出値が「 1 6 」～「 1 9 」のいずれかのときには、1 次 + 特別 2 次再抽選表示をすることが決定される。低確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が 3 0 %、1 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、通常 2 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、特別 2 次再抽選表示のみの選択確率が 1 5 %、1 次 + 通常 2 次再抽選表示の選択確率が 3 5 %、1 次 + 特別 2 次再抽選表示の選択確率が 2 0 % である。

20

【 0 1 4 4 】

図 1 3 の高確低ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R 7 の抽出値が「 0 」～「 3 」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R 7 の抽出値が「 4 」～「 6 」のいずれかのときには、特別 2 次再抽選表示のみをすることが決定される。R 7 の抽出値が「 7 」～「 1 4 」のいずれかのときには、1 次 + 通常 2 次再抽選表示をすることが決定される。R 7 の抽出値が「 1 5 」～「 1 9 」のいずれかのときには、1 次 + 特別 2 次再抽選表示をすることが決定される。高確低ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が 2 0 %、1 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、通常 2 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、特別 2 次再抽選表示のみの選択確率が 1 5 %、1 次 + 通常 2 次再抽選表示の選択確率が 4 0 %、1 次 + 特別 2 次再抽選表示の選択確率が 2 5 % である。

30

【 0 1 4 5 】

図 1 3 の高確高ベース状態時テーブルの内容は、次のとおりである。具体的に、R 7 の抽出値が「 0 」, 「 1 」のいずれかのときには、再抽選表示なしが決定される。R 7 の抽出値が「 2 」～「 4 」のいずれかのときには、特別 2 次再抽選表示のみをすることが決定される。R 7 の抽出値が「 5 」～「 1 6 」のいずれかのときには、1 次 + 通常 2 次再抽選表示をすることが決定される。R 7 の抽出値が「 1 7 」～「 1 9 」のいずれかのときには、1 次 + 特別 2 次再抽選表示をすることが決定される。高確高ベース状態では、再抽選表示なしの選択確率が 1 0 %、1 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、通常 2 次再抽選表示のみの選択確率が 0 %、特別 2 次再抽選表示のみの選択確率が 1 5 %、1 次 + 通常 2 次再抽選表示の選択確率が 6 0 %、1 次 + 特別 2 次再抽選表示の選択確率が 1 5 % である。また、低確低ベース状態時において特別 2 次再抽選表示が選択される割合は 4 5 %、高確高ベース状態時において特別 2 次再抽選表示が選択される割合は 3 0 % であり、大当たり遊技状態後に高確高ベース状態になりやすい高確高ベース状態時よりも大当たり遊技状態後に高確高ベース状態になりにくい低確低ベース状態時の方が特別 2 次再抽選表示が選択される割合が高い。

40

【 0 1 4 6 】

50



次に、主基板 31 から演出制御基板 80 に送信される演出制御コマンドについて説明する。図 14 は、演出制御コマンドの一例を表形式で示す図である。

【0147】

まず、変動パターンコマンドを説明する。変動パターンコマンドは、基本的に、変動表示に関する変動パターンを指定(特定)するためのコマンドである。この実施の形態においては、変動パターンコマンドは、さらに、後述するような再抽選表示に関する情報を指定(特定)する。

【0148】

変動パターンは、変動表示結果がはずれ表示結果となる変動表示のうち、リーチとならない変動表示である通常はずれ変動表示に対応して予め定められた複数種類の通常はずれ変動パターンと、変動表示結果がはずれ表示結果となる変動表示のうち、リーチははずれとなる変動表示であるリーチはずれ変動表示に対応して予め定められた複数種類のリーチはずれ変動パターンと、変動表示結果が大当たり表示結果となる変動表示に対応して予め定められた複数種類の大当たり変動パターンとを含む。

【0149】

複数の変動パターンのうちから実行する変動パターンを選択するためのデータテーブルとして、変動パターンテーブルが、通常はずれ決定時、リーチはずれ決定時、および、大当たり決定時のそれぞれに対応して設けられている。通常はずれ決定時用の変動パターンテーブル、リーチはずれ決定時用の変動パターンテーブル、および、大当たり決定時用の変動パターンテーブルのそれぞれについては、時短状態で変動表示が行なわれるときに時短時用の変動パターンである短縮変動パターンを選択するための短縮変動パターンテーブルと、非時短状態で変動表示が行なわれるときに非時短時用の変動パターンである非短縮変動パターンを選択するための非短縮変動パターンテーブルとが含まれている。時短状態においては短縮変動パターンテーブルが用いられ、非時短状態においては非短縮変動パターンテーブルが用いられる。

【0150】

大当たり判定によりはずれとする判定がされ、かつ、リーチ判定によりリーチとしない判定がされたときには、通常はずれ決定時用の変動パターンテーブル(時短状態であるか否かに応じて、短縮変動パターンテーブルと非短縮変動パターンテーブルとが使い分けられる)を用いて、複数種類の通常はずれ変動パターンのうちから、変動パターン決定用のランダムカウンタ R4 の抽出値に基づいて通常はずれ変動パターンが選択決定され、その通常はずれ変動パターンに対応する変動パターンコマンドが選択される。

【0151】

また、大当たり判定によりはずれとする判定がされ、かつ、リーチ判定によりリーチとする判定がされたときには、リーチはずれ決定時用の変動パターンテーブル(時短状態であるか否かに応じて、短縮変動パターンテーブルと非短縮変動パターンテーブルとが使い分けられる)を用いて、複数種類のリーチはずれ変動パターンのうちから、変動パターン決定用のランダムカウンタ R4 の抽出値に基づいてリーチはずれ変動パターンが選択決定され、そのリーチはずれ変動パターンに対応する変動パターンコマンドが選択される。

【0152】

また、大当たり判定により大当たりとする判定がされたときには、大当たり決定時用の変動パターンテーブル(時短状態であるか否かに応じて、短縮変動パターンテーブルと非短縮変動パターンテーブルとが使い分けられる)を用いて、複数種類の大当たり変動パターンのうちから、変動パターン決定用のランダムカウンタ R4 の抽出値に基づいて大当たり変動パターンが選択決定され、その大当たり変動パターンに対応する変動パターンコマンドが選択される。

【0153】

複数種類設けられた大当たり変動パターンのそれぞれについては、1次再抽選なし・2次再抽選なし指定コマンド、1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定コマンド、1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定コマンド、1次再抽選あり・2次再抽なし指定コマンド

10

20

30

40

50

、1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定コマンド、および、1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定コマンドが設けられている。変動表示が実行されるときにおいて選択される変動パターンコマンドは、このような変動パターンコマンドのうちから、変動パターンの選択決定結果と、再抽選表示の選択決定結果とに基づいて選択決定される。

【0154】

大当り変動パターンのそれぞれについて、1次再抽選なし・2次再抽選なし指定コマンドは、1次再抽選表示および2次再抽選表示をしないことを指定するコマンドである。大当り変動パターンのそれぞれについて、1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定コマンドは、1次再抽選表示をしないこと、および、通常2次再抽選表示をすることを指定するコマンドである。大当り変動パターンのそれぞれについて、1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定コマンドは、1次再抽選表示をしないこと、および、特別2次再抽選表示をすることを指定するコマンドである。1次再抽選あり・2次再抽なし指定コマンドは、1次再抽選表示をすること、および、特別2次再抽選表示をしないことを指定するコマンドである。1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定コマンドは、1次再抽選表示をすること、および、通常2次再抽選表示をすることを指定するコマンドである。1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定コマンドは、1次再抽選表示をすること、および、特別2次再抽選表示をすることを指定するコマンドである。

10

【0155】

変動表示が実行されるときにおいて選択される変動パターンコマンドは、このような変動パターンコマンドのうちから、変動パターンの選択決定結果と、再抽選表示の選択決定結果とに基づいて選択決定される。

20

【0156】

この実施の形態の場合は、複数種類設けられた大当り変動パターンのそれぞれについて、1次再抽選表示ありを指定する変動パターンは、1次再抽選表示なしを指定する変動パターンと比べて、変動表示時間が所定時間（たとえば、5秒間）多く設定されている。これは、1次再抽選表示が飾り図柄の変動表示中に行なわれるため、1次再抽選表示を明確に行なえる時間を確保する必要があるからである。また、この実施の形態に示す変動パターンでは、1次再抽選表示が変動表示中に行なわれるのに対して、2次再抽選表示が変動表示終了後における大当り遊技状態のエンディング表示で行なわれるため、指定する変動表示時間には2次再抽選表示に要する変動表示時間が含まれていない。なお、同種類の大当り変動パターンについて、1次再抽選表示ありを指定する変動パターンと、1次再抽選表示なしを指定する変動パターンとで変動表示時間を同じ時間となるように設定してもよい。

30

【0157】

このように、変動パターンコマンドは、変動パターンの情報に加えて、再抽選表示の実行の有無等の再抽選表示に関する情報を指定（特定）する。

【0158】

図柄情報コマンドは、飾り図柄の変動表示結果を指定（特定）するために用いられるコマンドであって、大当り判定の判定結果、および、大当り種類の選択結果を示す情報を指定するコマンドである。図柄情報コマンドは、はずれ指定コマンド、通常大当り指定コマンド、時短大当り指定コマンド、第1確変大当り指定コマンド、および、第2確変大当り指定コマンドよりなる。

40

【0159】

はずれ指定コマンドは、はずれとすることを指定する図柄情報コマンドである。通常大当り指定コマンドは、通常大当りとすることを指定するコマンドである。時短大当り指定コマンドは、時短大当りとすることを示すコマンドである。第1確変大当り指定コマンドは、第1確変大当りとすることを示すコマンドである。第2確変大当り指定コマンドは、第2確変大当りとすることを示すコマンドである。

【0160】

次に、図15および図16を用いて、変動表示装置9での演出表示の一例を説明する。

50

図15は、1次再抽選表示と通常2次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。図15においては、(A)～(M)に一連で演出表示が示される。

【0161】

図15の(A)のように変動表示装置9で左、中、右図柄91、92、93の変動表示が一斉に開始された後、(B)、(C)に示すように、左図柄91、右図柄93、中図柄92の順に飾り図柄が停止表示されていき、変動表示の表示結果が導出表示される。そして、1次再抽選表示が行なわれるときには、(C)に示すように一旦通常大当り表示結果が停止表示(仮停止表示)され、その後、(D)に示すように飾り図柄の変動表示が再度開始されることにより1次再抽選表示が開始される。この1次再抽選表示が行なわれるときには、「5になると確変」というような高確再抽選表示としての1次再抽選表示の抽選方法を示すメッセージが表示される。

10

【0162】

そして、(E)に示すように飾り図柄の変動表示が停止していずれかの当り表示結果が導出表示されることにより、1次再抽選表示での表示結果が導出表示され、(F)に示すように大当り遊技状態が開始される旨を示す大当り開始表示が行なわれる。そして、(G)に示すように、第1ラウンドである旨が表示されて大当り遊技状態が開始される。一方、1次再抽選表示が行なわれないときには、飾り図柄が一旦停止表示されることなく表示結果の導出表示が行なわれる。図15では、1次再抽選表示の表示結果として第1確変大当り表示結果(「5」)が導出表示されることにより1次再抽選表示において成上がり表示が行なわれた例が示されている。ここで、1次再抽選表示の成上がりとは、1次再抽選表示において、低確低ベース状態となる大当りから、確変状態となる大当りに変更される(成上がる)ことをいう。

20

【0163】

第1確変大当り表示結果は、1次再抽選表示の当り表示結果であり、第1確変大当り表示結果が導出表示されたときには、(E)に示すように、「確変獲得」というような1次再抽選表示の結果により確変状態となることを示す表示が行なわれる。一方、1次再抽選表示については、第2確変大当り表示結果および時短大当り表示結果は導出表示される表示結果として選択されない。そして、いずれかの通常大当り表示結果が、1次再抽選表示のはずれ表示結果であり、通常大当り表示結果が導出表示されたときには、確変状態とならないことを示す表示が行なわれる。

30

【0164】

その後、(H)に示すように大当り遊技状態のラウンドが進行していく。そして、(I)に示すように大当り遊技状態が終了するときには、大当り遊技状態を終了すること等を表示するエンディング表示が行なわれる期間において、(J)～(M)に示すようなサブゲーム形式で再抽選表示が行なわれる2次再抽選表示が行なわれる。図15では、2次再抽選表示のうち通常2次再抽選表示が行なわれたときの表示例が示されている。

【0165】

通常2次再抽選表示においては、まず、(J)に示すような、行き先に「時短無」、「時短有」というような時短の有無を示す到着点が表示され、あみだくじ的に行き先が選択される経路95が表示されるとともに、その経路95を進む人型のキャラクタ94が表示され、さらに、「たどり着いた先の状態になる」というような高ベース再抽選表示としての通常2次再抽選表示の抽選方法を示すメッセージが表示される。ここで、「時短無」は、通常2次再抽選表示の抽選結果として時短状態とならないことを示すはずれ表示結果であり、時短なし表示結果と呼ばれる。一方、「時短有」は、通常2次再抽選表示の抽選結果として時短状態に成上がることを示す当り表示結果であり、時短あり表示結果と呼ばれる。

40

【0166】

そして、キャラクタ94が、(K)に示すように経路95のいずれかの出発点に表示された後、経路95上を移動させられる表示が行なわれる。そして、(L)に示すように、大当り遊技状態の終了後に制御される状態を示す到着点にたどり着く表示が行なわれる。

50

図15の例では、「時短有」の到着点にたどり着いたことに応じて、(M)に示すように、「時短獲得」というような通常2次再抽選表示の結果が当り表示結果となり、時短状態となることを示す表示が行なわれる。一方、「時短無」の到着点にたどり着いたときは、通常2次再抽選表示の結果がはずれ表示結果であり、時短状態とならないことを示す表示が行なわれる。

【0167】

そして、図15の(M)に示すように、大当り遊技状態の終了後の状態を示す表示が行なわれる。図15の例では、1次再抽選表示結果により確変状態を獲得し、2次再抽選表示結果により時短状態を獲得したことにより、「確変・時短状態に決定」というような大当り遊技状態の終了後に確変状態かつ時短状態(高確高ベース状態)となることが示されている。ここで、通常2次再抽選表示の成上がりとは、通常2次再抽選表示において、低確低ベース状態となる大当りから、時短状態となる大当りに変更される(成上がる)ことをいう。

10

【0168】

図16は、1次再抽選表示と特別2次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。図16においては、(A)~(M)に一連で演出表示が示される。

【0169】

図16において、変動表示が開始されてから1次再抽選表示が実行されるまでの(A)~(D)の状態は、図15の場合と同様である。そして、(E)に示すように、1次再抽選表示のはずれ表示結果が導出表示されたときには、「残念」というような確変状態とならないことを示す表示が行なわれた後、(F)に示すように大当り遊技状態が開始される旨を示す大当り開始表示が行なわれる。そして、(G)に示すように、第1ラウンドである旨が表示されて大当り遊技状態が開始された後、(I)に示すように大当り遊技状態が終了するときには、エンディング表示が行なわれる期間において、(J)~(M)に示すような2次再抽選表示が行なわれる。図16では、2次再抽選表示のうち特別2次再抽選表示が行なわれたときの表示例が示されている。

20

【0170】

特別2次再抽選表示においては、まず、(J)に示すような、行き先に「通常」、「時短」、「確変」、「確変時短」というような確変状態および時短状態の有無を示す到着点が表示され、あみだくじ的に行き先が選択される経路96が表示されるとともに、その経路96を進む人型のキャラクタ94が表示され、さらに、「たどり着いた先の状態になる」というような高確高ベース再抽選表示としての特別2次再抽選表示の抽選方法を示すメッセージが表示される。ここで、「通常」は、特別2次再抽選表示の抽選結果として通常遊技状態となることを示すはずれ表示結果であり、通常表示結果と呼ばれる。また、「確変時短」は、特別2次再抽選表示の抽選結果として確変状態かつ時短状態に成上がることを示す第1当り表示結果であり、確変・時短表示結果と呼ばれる。また、「確変」は、特別2次再抽選表示の抽選結果として確変状態に成上がることを示す第2当り表示結果であり、確変表示結果と呼ばれる。また、「時短」は、特別2次再抽選表示の抽選結果として時短状態に成上がることを示す第3当り表示結果であり、時短表示結果と呼ばれる。

30

【0171】

ここで、特別2次再抽選表示の成上がりとは、特別2次再抽選表示において、低確低ベース状態となる大当りから、時短状態、確変状態、および、確変状態かつ時短状態のうちいずれかの状態となる大当りに変更される(成上がる)ことをいう。本実施の形態では、特別2次再抽選表示において確変状態かつ時短状態となる大当りに成上がることは第1成上がりと呼ばれ、特別2次再抽選表示において確変状態となる大当りに成上がることは第2成上がりと呼ばれ、特別2次再抽選表示において時短状態となる大当りに成上がることは第3成上がりと呼ばれる。

40

【0172】

そして、キャラクタ94が、(K)に示すように経路96のいずれかの出発点に表示された後、経路96上を移動させられる表示が行なわれる。そして、(L)に示すように、

50

大当り遊技状態の終了後に制御される状態を示す到着点にたどり着く表示が行なわれる。

【0173】

図16の例では、「確変時短」の到着点にたどり着いたことに応じて、(M)に示すように、「時短獲得! 確変も獲得!」というような特別2次再抽選表示の結果が当り表示結果となり、確変状態かつ時短状態となることを示す表示が行なわれる。このように特別2次再抽選表示の結果が第1の当り表示結果となる表示を第1成上がり表示という。一方、「通常」の到着点にたどり着いたときは、特別2次再抽選表示の結果がはずれ表示結果であり、確変状態と時短状態とのいずれにもならないことを示す表示が行なわれる。また、「確変」の到着点にたどり着いたときは、特別2次再抽選表示の結果が第2の当り表示結果となり、確変状態となることを示す表示が行なわれる。このように特別2次再抽選表示の結果が第2の当り表示結果となる表示を第2成上がり表示という。また、「時短」の到着点にたどり着いたときは、特別2次再抽選表示の結果が第3の当り表示結果となり、時短状態となることを示す表示が行なわれる。このように特別2次再抽選表示の結果が第3の当り表示結果となる表示を第3成上がり表示という。

10

【0174】

なお、通常2次再抽選表示および特別2次再抽選表示としては、図示したような表示例に限らず、通常2次再抽選表示および特別2次再抽選表示のそれぞれが行なわれていることを遊技者が把握できる表示であれば、どのような表示を用いてもよい。

【0175】

この実施の形態では、再抽選表示として、1次再抽選表示と2次再抽選表示との複数種類が設けられているので、1次再抽選表示が行なわれた後にも、2次再抽選表示が行なわれることにより、特定遊技状態終了後における遊技状態の移行について遊技者の興趣をさらに高めることができる。

20

【0176】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。図17および図18は、パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ560へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS(以下、単にSという)1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、必要な初期設定を行なう。

30

【0177】

初期設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、割込禁止に設定する(S1)。次に、マスク可能割込の割込モードを設定し(S2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(S3)。なお、S2では、遊技制御用マイクロコンピュータ560の特定レジスタ(Iレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト:最下位ビット0)とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードに設定する。また、マスク可能な割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

40

【0178】

次いで、内蔵デバイスレジスタの設定(初期化)を行なう(S4)。S4の処理によって、内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の設定(初期化)がなされる。

【0179】

この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータ560は、I/Oポート(PIO)およびタイマ/カウンタ回路(CTC)504も内蔵している。

【0180】

次に、入力ポート1のビット0の状態によって電源断信号がオフ状態になっているか否

50

か確認する（S5）。パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに、+5V電源などの各種電源の出力電圧は徐々に規定値に達するのであるが、S5の処理によって、すなわち、電源断信号が出力されていない（ハイレベルになっている）ことを確認することにより遊技制御用マイクロコンピュータ560は電源電圧が安定したことを確認することができる。

#### 【0181】

電源断信号がオン状態である場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、所定期間（たとえば、0.1秒）の遅延時間の後に（S80）、再度、電源断信号がオフ状態になっているか否か確認する。電源断信号がオフ状態になっている場合には、RAM55をアクセス可能状態に設定する（S6）。

10

#### 【0182】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、クリア信号のチェック処理に移行し、クリアスイッチオンフラグがセットされているか否か確認する（S7）。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入力ポート0を介して1回だけクリア信号の状態を確認するようにしてもよいが、複数回クリア信号の状態を確認するようにしてもよい。たとえば、クリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間（たとえば、0.1秒）の遅延時間をおいた後、クリア信号の状態を再確認する。そのときにクリア信号の状態がオン状態であることを確認したら、クリア信号がオン状態になっていると判定する。また、このときにクリア信号の状態がオフ状態であることを確認したら、所定時間の遅延時間をおいた後、再度、クリア信号の状態を再確認するようにしてもよい。ここで、再確認の回数は、1回または2回に限られず、3回以上であっててもよい。また、2回チェックして、チェック結果が一致していなかったときにもう一度確認するようにしてもよい。

20

#### 【0183】

クリアスイッチオンフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機1への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否か確認する（S8）。電力供給の停止が生じた場合には、バックアップRAM領域のデータを保護するための処理が行なわれている。そのような電力供給停止時処理が行なわれていたことを確認した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、電力供給停止時処理が行なわれた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行なわれていないことを確認した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は初期化処理を実行する。

30

#### 【0184】

電力供給停止時処理が行なわれていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値（たとえば2）になっているか否かによって確認される。なお、そのような確認の仕方は一例であって、たとえば、電力供給停止時処理においてバックアップフラグ領域に電力供給停止時処理を実行したことを示すフラグをセットし、S8において、そのフラグがセットされていることを確認したら電力供給停止時処理が行なわれたと判定してもよい。

40

#### 【0185】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行なう（S9）。クリアデータ（00）をチェックサムデータエリアにセットし、チェックサム算出開始アドレスをポインタにセットする。また、チェックサムの対象になるデータ数に対応するチェックサム算出回数をセットする。そして、チェックサムデータエリアの内容とポインタが指すRAM領域の内容との排他的論理和を演算する。演算結果をチェックサムデータエリアにストアするとともに、ポインタの値を1増やし、チェックサム算出回数の値を1減算する。以上の処理が、チェックサム算出回数の値が0になるま

50

で繰返される。チェックサム算出回数の値が0になったら、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、チェックサムデータエリアの内容の各ビットの値を反転し、反転後のデータをチェックサムにする。

**【0186】**

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップRAM領域に保存されている。S9では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理(S10~S14の処理)を実行する。

10

**【0187】**

チェック結果が正常であれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態とを電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行なう。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S91)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM55内の領域)に設定する(S92)。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S91およびS92の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、たとえば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグなど)、出力ポートの出力状態が保存されている領域(出力ポートバッファ)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

20

**【0188】**

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S93)、S15に移行する。

30

**【0189】**

初期化処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、まず、RAMクリア処理を行なう(S10)。なお、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータをそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S11)、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する(S12)。

**【0190】**

S11およびS12の処理によって、たとえば、普通図柄判定用乱数カウンタ、普通図柄判定用バッファ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行なうためのフラグに初期値が設定される。また、出力ポートバッファにおける接続確認信号を出力する出力ポートに対応するビットがセット(接続確認信号のオン状態に対応)される。

40

**【0191】**

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(S13)、その内容にしたがってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する(S14)。初期化コマンドとして、変動表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンドや払出制御基板37への初期化コマンド等を使用することができる。

**【0192】**

以上のように、遊技店員等は、クリアスイッチをオン状態してクリア信号が出力される

50

状態にしなごらパチンコ遊技機 1 に対する電力供給を開始する（たとえば電源スイッチをオンする）ことによつて、容易に初期化処理を実行させることができる。すなわち、RAM クリア等を行なうことができる。

#### 【 0 1 9 3 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、各乱数回路 5 0 3 a , 5 0 3 b を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（S 1 5）。具体的には、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の ID ナンバを用いて所定の演算を行なつて得られた数値データを、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値として設定する。この場合、CPU 5 6 は、乱数回路設定プログラムにしたがって処理を実行することによつて、各乱数回路 5 0 3 a , 5 0 3 b に R 1 の値を更新させるための設定を行なう。さらに、前述したユーザによる数値データの更新範囲の選択設定機能、数値データの更新規則の選択設定機能、および、数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能のそれぞれの設定が、S 1 5 により行なわれる。

10

#### 【 0 1 9 4 】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、所定時間（たとえば 2 m s）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行なうタイマ割込設定処理を実行する（S 1 6）。すなわち、初期値としてたとえば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2 m s ごとに定期的にタイマ割込がかかるとする。

#### 【 0 1 9 5 】

タイマ割込の設定が完了すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、表示用乱数更新処理（S 1 8）を繰返し実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして（S 1 7）、表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする（S 1 9）。なお、表示用乱数とは、特別図柄および飾り図柄の変動表示の制御のために用いる所定の乱数（R 3 ~ R 5 , R 7）であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。具体的に、表示用乱数更新処理では、前述の R 3 ~ R 5 , R 7 の値が更新される。なお、本実施形態において、2 m s e c 毎の割込処理が実行された後次の割込処理が実行されるまでの割込待ち処理余り時間に、S 1 8 の表示用乱数更新処理が繰返し行なわれることとなる。

20

30

#### 【 0 1 9 6 】

なお、表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行されることから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、S 1 8 の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、S 1 8 の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

#### 【 0 1 9 7 】

次に、遊技制御処理について説明する。図 1 9 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。メイン処理の実行中に、具体的には、図 1 8 の S 1 7 ~ S 1 9 のループ処理の実行中における割込許可になっている期間において、タイマ割込が発生すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、タイマ割込の発生に応じて起動されるタイマ割込処理において遊技制御処理を実行する。このタイマ割込処理は、たとえば 2 m s e c 毎に 1 回実行される。

40

#### 【 0 1 9 8 】

タイマ割込処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断処理（電源断検出処理）を実行する（S 1 0 1）。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a 等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（ス

50



イッチ処理：S102)。具体的には、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がオン状態であれば、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値を+1する。各スイッチタイマは、各タイマの値が所定値以上となったとき、すなわち、各スイッチが所定時間継続してオン状態となったときに、各スイッチが正常にオン状態となったと判断するために用いられる。

#### 【0199】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、S15の乱数回路設定処理において所定の最終値までカウント値が更新されたときに初期値を更新する旨の設定がされているかを確認し、乱数回路503に入力する初期値を更新する処理を行なう(初期値更新処理：S103)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技制御に用いる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう(乱数更新処理：S104)。具体的に、S104における乱数更新処理では、前述のR2～R7の値が更新される。

10

#### 【0200】

初期値更新処理および乱数更新処理を行なうと、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503においてカウント値の順列を変更させるカウント値順列変更処理を行なう(S105)。この実施の形態では、乱数回路設定処理でカウント値順列変更フラグがセットされているか否かによって、カウント値順列変更処理を実行するか否かが決定されている。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、カウント値順列変更フラグがセットされていることに基づいて、カウント値順列変更処理を実行する。

20

#### 【0201】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理を行なう(S106)。特別図柄プロセス制御では、遊技状態に応じて特別図柄表示器8および特別可変入賞球装置20等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理が選び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行なう(S107)。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理が選び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

30

#### 【0202】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の変動に同期する飾り図柄に関するコマンドを含む各種演出制御コマンドをRAM55の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送出する処理を行なう(飾り図柄コマンド制御処理：S108)。なお、飾り図柄の変動が特別図柄の変動に同期するとは、変動時間(変動表示期間)が同じであることを意味する。

#### 【0203】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、および、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行なう(S109)。

#### 【0204】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行なう賞球処理を実行する(S110)。具体的には、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39a等がオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板37に賞球個数を示す賞球個数信号等の払出指令信号を出力する。払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ(図示省略)は、賞球個数を示す賞球個数信号の受信に応じて球払出装置97を駆動する。

40

#### 【0205】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する(S111)。また、パチンコ遊技機1の制御状態をパチンコ遊技機

50

1 外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（S 1 1 2）。さらに、所定の条件が成立したときに出力回路 5 9 に各種ソレノイドについての駆動指令を行なうソレノイド出力処理（S 1 1 3）を実行する。可変入賞球装置 1 5、特別可変入賞球装置 2 0 を開状態または閉状態としたり、大入賞口内の遊技球通路を切換えたりするために、出力回路 5 9 は、駆動指令に応じてソレノイド 1 6, 2 1, 2 1 A を駆動する。

#### 【 0 2 0 6 】

次に、特別図柄表示制御処理が行なわれる（S 1 1 4）。特別図柄表示制御処理では、特別図柄表示器 8 の表示状態を制御するための駆動信号をセットする処理が行なわれる。また、普通図柄表示制御処理が行なわれる（S 1 1 5）。普通図柄表示制御処理では、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を制御するための駆動信号をセットする処理が行なわれる。その後、割込許可状態に設定する（S 1 1 6）。

#### 【 0 2 0 7 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は定期的（たとえば 2 m s ごと）に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理ではたとえば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はフラグがセットされたことに基づいてメイン処理において実行されるようにしてもよい。また、S 1 0 2 ~ S 1 1 5 の処理（S 1 0 9 および S 1 1 2 を除く）が、遊技の進行を制御する遊技制御処理に相当する。

#### 【 0 2 0 8 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、タイマ割込処理を実行した回数をカウントする処理を実行する。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、タイマ割込処理を実行するごとに、タイマ割込処理を実行した回数を示す割込回数カウンタをカウンタアップする。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、S 1 1 3 においてソレノイド出力処理を完了すると、タイマ割込処理を実行した回数を示す割込回数カウンタの値を 1 加算する。この割込回数カウンタは、たとえば、乱数回路 5 0 3 から乱数値を読み出す条件が成立したか否かを判断するために用いられる。

#### 【 0 2 0 9 】

また、たとえば、タイマ割込処理では、遊技制御処理のうちスイッチ処理（S 1 0 2）、飾り図柄コマンド制御処理（S 1 0 8）、および、割込回数カウント処理（前述したタイマ割込処理を実行した回数をカウントする処理）のみを実行するようにし、遊技制御処理のうち他の処理をメイン処理において実行するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、メイン処理における S 1 7 から S 1 9 までのループ処理において、遊技制御処理のうち、S 1 0 3 から S 1 0 7、および、S 1 1 0 から S 1 1 6（S 1 1 2 を除く）の処理を実行する（前述の割込回数カウント処理は含まない）。

#### 【 0 2 1 0 】

また、CPU 5 6 は、タイマ割込処理において、前述のように割込回数をカウントした後、タイマ割込回数が所定回数（たとえば、3 回）に達したことを検出すると、乱数回路 5 0 3 から乱数値を読み出す条件が成立したと判断し、乱数値の読み出し条件が成立した旨を示す乱数読み出しフラグをセットする。CPU 5 6 は、メイン処理において、特別図柄プロセス処理（S 1 0 6）における後述の始動口スイッチ通過処理（S 1 3 2）の実行の際に、乱数読み出しフラグがセットされているか否かを判断し、乱数読み出しフラグがセットされていると判断すると、乱数回路 5 0 3 に出力制御信号を出力し、更新されている R 1 の値を読み出す。そして、CPU 5 6 は、メイン処理において、特別図柄プロセス処理（S 1 0 6）における後述の特別図柄通常処理（S 1 4 0）の実行の際に、読み出した乱数値に基づいて大当たりとするか否かを決定することとなる。これは、同じ値の乱数値を続けて読み出さないために行なう。

#### 【 0 2 1 1 】

次に、メイン処理における特別図柄プロセス処理（S 1 0 6）を説明する。図 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行する特別図柄プロセス処理のプログラムの

一例を示すフローチャートである。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技盤6に設けられている始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら(S131)、始動口スイッチ通過処理(S132)を行なった後に、内部状態に応じて、S140～S147のうちのいずれかの処理を行なう。

#### 【0212】

S132の始動口スイッチ通過処理では、始動口スイッチ14aがオンしたとき(具体的には、始動口スイッチ14aに対応して設けられているスイッチタイマの値が所定値以上になったと判定されたとき)に、RAM55の保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数(保留記憶数)が上限値に達しているかどうかを確認し、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数が最大値に達していなければ、前述した乱数読出フラグがセットされているか否かの判定を行ない、セットされていれば、保留記憶数を示す保留記憶カウンタのカウント値を1増やす。そして、乱数回路503からR1の数値データ、大当り種類・大当り図柄決定用のランダムカウンタR2からR2の数値データをそれぞれ抽出し、それらを保留記憶バッファの抽出順番に対応する(保留記憶カウンタの値に対応する)保存領域に格納する処理が実行される。ここで乱数回路503からのR1の数値データの抽出は、乱数回路503に出力制御信号を入力し、乱数回路503で更新された乱数値として記憶されているR1の数値データを読出すことにより行なわれる。このように始動口スイッチ14aがオンし、かつ、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数(保留記憶数)が上限値に達していないときに、数値データを抽出する条件が成立し、変動表示を実行するための実行条件、すなわち、変動表示の始動条件が成立することとなる。

#### 【0213】

特別図柄通常処理(S140)：特別図柄の変動表示を実行開始できる状態(たとえば、特別図柄表示器8において図柄の変動がなされておらず、特別図柄表示器8における前回の図柄変動が終了してから所定期間が経過しており、かつ、大当り遊技中でもない状態)になるのを待つ。特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、変動表示の開始条件が成立し、特別図柄についての保留記憶カウンタのカウント値を確認することにより保留記憶数を確認する。そして、保留記憶カウンタのカウント値が0でなければ、特別図柄表示器8の変動表示の結果、大当りとするか否かを判定する。大当りとする場合には大当りフラグをセットする。そして、特別図柄プロセスフラグをS141に移行するように更新する。

#### 【0214】

特別図柄停止図柄設定処理(S141)：大当りとなるときには、前述の大当り種類・大当り図柄決定用のR2の抽出値に基づいて大当りの種類および大当り図柄を決定する。はずれとなるときには、前述のはずれ図柄決定用のR3の抽出値に基づいてはずれ図柄を決定する。また、大当りとなるときには、変動表示装置9での飾り図柄の変動表示に関する所定の情報(再抽選表示に関する情報)を決定する処理(飾り図柄情報決定処理)が行なわれ、大当りとするか否か、および、大当りの種類を指定する図柄情報コマンドがセットされる。ここでセットされた図柄情報コマンドは、図19のS108において演出制御基板80に対して出力される。そして、特別図柄プロセスフラグをS142に移行するように更新する。

#### 【0215】

変動パターン設定処理(S142)：大当り判定およびリーチ判定等の所定の判定結果に基づいて、変動パターンテーブルを選択するとともに、変動パターン決定用のランダムカウンタR4の値を抽出し、R4の値に応じて変動パターンテーブルに設定された複数種類の変動パターンの中から、実行する変動パターンを選択決定することにより、特別図柄表示器8および変動表示装置9での変動表示の変動パターンを選択決定する。

#### 【0216】

また、選択決定された変動パターンに基づいて、特別図柄表示器8での変動表示について、変動表示時間(変動開始時から表示結果の導出表示時までの時間)を特別図柄プロセ

10

20

30

40

50

スタイマにセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、特別図柄の変動表示を開始させるための駆動信号がセットされる。ここでセットされた駆動信号は、図19のS114において出力される。また、飾り図柄の変動表示時間の長さの情報を含む変動パターンを指令するコマンドである変動パターンコマンドがセットされる。ここでセットされた変動パターンコマンドは、図19のS108において演出制御基板80に対して出力される。そして、特別図柄プロセスフラグをS143に移行するように更新する。

#### 【0217】

特別図柄変動処理(S143)：変動パターン設定処理で選択決定された変動パターンでの変動表示時間が経過(S142でセットされた特別図柄プロセスタイマがタイムアウト)すると、特別図柄プロセスフラグをS144に移行するように更新する。

10

#### 【0218】

特別図柄停止処理(S144)：特別図柄表示器8および変動表示装置9のそれぞれにおいて変動表示される図柄が停止されるように制御する。具体的には、特別図柄を停止する駆動信号がセットされる。ここでセットされた駆動信号は、図19のS114において出力される。そして、飾り図柄を停止させるための図柄停止コマンドがセットされる。ここでセットされた図柄停止コマンドは、図19のS108において演出制御基板80に対して出力される。そして、大当りフラグがセットされている場合には、特別図柄プロセスフラグをS145に移行するように更新する。そうでない場合には、特別図柄プロセスフラグをS140に移行するように更新する。

20

#### 【0219】

大入賞口開放前処理(S145)：特別図柄プロセスタイマに大入賞口開放中処理の実行時間を設定する等、大当り遊技状態制御に関するデータを設定し、特別図柄プロセスフラグをS146に移行するように更新する。より具体的には、S145では、大当り遊技状態における継続可能なラウンド回数の上限值の設定、大入賞口の開放時間の上限值の設定、および、各ラウンド間のインターバル期間の設定等の大当り遊技状態の制御に必要なデータの設定を行なう。

#### 【0220】

大入賞口開放中処理(S146)：大当り遊技状態中の各ラウンドの開始条件の成立を確認して大入賞口を開放する各ラウンドの開始時処理を行なうとともに、各ラウンドの開始を指定(特定)するためのラウンド開始コマンド等の各ラウンドについての表示を行なうための演出制御コマンドを演出制御基板80に送信するための処理を行なう。そして、各ラウンド中は、大入賞口への入賞個数の管理等のラウンド中処理を行なう。その後、大当り遊技状態中の各ラウンドの終了条件の成立を確認し、終了条件が成立したら、大当り遊技状態の継続条件の成立を確認する処理を行なうとともに、各ラウンドの終了を指定(特定)するためのラウンド終了コマンドを演出制御基板80に送信するための処理を行なう。そして、継続条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、次のラウンドに移行させる。また、大当りの大当り遊技状態の継続条件が成立しなかった場合は、大当り遊技状態の終了時の表示を指定(特定)するためのエンディング表示コマンドを送信するための処理を行なう。そして、特別図柄プロセスフラグをS147に移行するように更新する。

30

40

#### 【0221】

大当り終了処理(S147)：前述のエンディング表示が終了した後、特別図柄プロセスフラグをS140に移行するように更新する。

#### 【0222】

図21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S140)を示すフローチャートである。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄通常処理において、以下のような処理を行なう。

#### 【0223】

まず、保留記憶カウンタの値を確認し、保留記憶数が「0」であるか否かを判別する(

50

S 3 1 )。保留記憶数が 0 であれば、リターンする。

【 0 2 2 4 】

一方、保留記憶数が 0 でなければ、R A M 5 5 の保留記憶バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保留記憶バッファに格納されている各乱数 ( 数値データ ) を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納するとともに ( S 3 2 )、保留記憶数の値を 1 減らし ( 保留記憶カウンタのカウント値を 1 減算し )、かつ、各保存領域の内容をシフトする ( S 3 3 )。すなわち、R A M 5 5 の保留記憶バッファにおいて保留記憶数 =  $n$  (  $n = 2, 3, 4$  ) に対応する保存領域に格納されている各乱数を、保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。よって、各保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数が抽出された順番は、常に、保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するよう

10

【 0 2 2 5 】

次に、乱数バッファ領域から大当たり判定用乱数 ( R 1 の抽出データ ) を読み出し ( S 3 4 )、大当たり判定処理を実行する ( S 3 5 )。大当たり判定処理においては、次のような処理を行なう。まず、確変フラグがセットされているか否かを判別する。確変フラグがセットされているとき ( 確変状態となるときに、後述する図 2 8 の特別遊技処理においてセットされる ) には、大当たり判定に用いる大当たり判定値に確変時大当たり判定値として予め定められている複数の値を設定し、確変フラグがセットされていないときには、大当たり判定に用

20

【 0 2 2 6 】

大当たり判定処理の結果、大当たりとすることに決定した場合には ( S 3 6 において Y )、大当たりフラグをセットする ( S 3 7 )。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止図柄設定処理 ( S 1 4 1 ) に対応した値に更新し ( S 3 8 )、リターンする。

【 0 2 2 7 】

図 2 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止図柄設定処理 ( S 1 4 1 ) を示すフローチャートである。特別図柄停止図柄設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、以下のような処理を行なう。

30

【 0 2 2 8 】

まず、前述の S 3 7 でセットされる大当たりフラグがセットされているか否かを判別する ( S 4 0 )。大当たりフラグがセットされていないときには、変動表示結果をはずれとするときであり、R 3 から乱数を抽出し、その抽出値に基づいて、変動表示結果として導出表示する特別図柄のはずれ図柄をランダムに決定する ( S 4 3 )。そして、後述する S 4 5 に進む。

【 0 2 2 9 】

一方、S 4 0 により大当たりフラグがセットされているときには、始動入賞時に R 2 から抽出し、S 3 2 により読み出した R 2 の抽出値に基づいて、通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 確変大当たり、および、時短大当たりのうちのどの種類の大当たりにするかという大当たり種類の決定と、決定した大当たり種類と対応関係にある大当たり図柄の決定とを行なう ( S 4 1 )。具体的に、S 4 1 では、前述したように確率・ベース状態によって大当たり種類の選択割合が異なるように設定された図 9 の大当たり種類選択テーブルを用いて、R 2 の抽選値に基づいて、大当たり種類および大当たり図柄を図 8 に示すような関係に基づいて同時に決定する。そして、S 4 1 において決定された大当たりの種類に対応して、決定された大当たりの種類を示す大当たり種類フラグをセットする ( S 4 2 )。

40

【 0 2 3 0 】

具体的に、S 4 2 では、次のように大当たり種類フラグをセットする。通常大当たりとする

50

ことが決定されたときには、大当り種類フラグとして、通常大当りフラグをセットする。第1確変大当りとするものが決定されたときには、大当り種類フラグとして、第1確変大当りフラグをセットする。第2確変大当りとするものが決定されたときには、大当り種類フラグとして、第2確変大当りフラグをセットする。時短大当りとするものが決定されたときには、大当り種類フラグとして、時短大当りフラグをセットする。

#### 【0231】

そして、飾り図柄の変動表示に関する所定の情報を決定する処理である飾り図柄情報決定処理を実行し(S44)、S45に進む。この飾り図柄情報決定処理では、1次再抽選表示および2次再抽選表示のそれぞれについて、再抽選表示を行なうか否かの判定が行なわれる。そして、1次再抽選表示を行なうときには、1次再抽選表示を実行することを示すフラグとして、1次再抽選フラグがセットされる。また、2次再抽選表示のうち通常2次再抽選表示を行なうときには、通常2次再抽選表示を実行することを示すフラグとして、通常2次再抽選フラグがセットされる。2次再抽選表示のうち特別2次再抽選表示を行なうときには、特別2次再抽選を実行することを示すフラグとして、特別2次再抽選フラグがセットされる。飾り図柄情報決定処理の内容については、図23を用いて後述する。

#### 【0232】

S45では、送信する図柄情報コマンドを選択する処理が行なわれる。S45では、具体的に、次のように図柄情報コマンドを選択する。S43によりはずれ図柄が決定されたとき、すなわち、S37でセットされる大当りフラグがセットされていないときには、図柄情報コマンドとして、前述のはずれ指定コマンドを選択する。また、S37でセットされる大当りフラグがセットされているときには、次のように、大当り種類フラグを用いて図柄情報コマンドを選択する。通常大当りフラグがセットされているときには、通常大当り指定コマンドを選択する。時短大当りフラグがセットされているときには、時短大当り指定コマンドを選択する。第1確変大当りフラグがセットされているときには、第1確変大当り指定コマンドを選択する。第2確変大当りフラグがセットされているときには、第2確変大当り指定コマンドを選択する。

#### 【0233】

次に、S45により選択された図柄情報コマンドを送信するための設定(コマンドのセット)を行なう(S46)。このように図柄情報コマンドが設定されると、図19のS108において図柄情報コマンドが出力される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S142)に対応した値に更新し(S48)、リターンする。

#### 【0234】

図23は、特別図柄停止図柄設定処理における飾り図柄情報決定処理(S44)を示すフローチャートである。飾り図柄情報決定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、以下のような処理を行なう。

#### 【0235】

まず、再抽選表示をするか否か、および、再抽選表示をするときには実行する再抽選表示の種類を判定する再抽選表示判定の処理を行なう(S51)。具体的に、S51では、そのときにセットされている大当り種類フラグに対応する再抽選表示選択テーブルを選択する(たとえば、通常大当りフラグがセットされているときには、図10に示す通常大当り時再抽選表示選択テーブルを選択する)。そして、そのときにセットされている確変フラグおよび時短フラグに基づいて確認した確率・ベース状態に応じて、テーブルを選択し(たとえば、確変フラグがセットされておらず、時短フラグがセットされていない低確低ベース状態のときは、低確低ベース状態時テーブルを選択する)、再抽選表示判定用のR7から数値データを抽出する。そして、選択したテーブルからR7の抽出値に基づいて、図10~図13を用いて説明したような再抽選表示なし、1次再抽選表示のみ、通常2次再抽選表示のみ、特別2次再抽選表示のみ、1次+通常2次再抽選表示、1次+特別2次再抽選表示のいずれかを選択する。これにより、再抽選表示をするか否かの判定、および、再抽選表示を実行するときの再抽選表示の種類が判定が行なわれる。S51では、再抽選表示判定の結果をS52、S54、およびS56において用いるために、再抽選表示判定

10

20

30

40

50

の結果を示すデータが記憶される。

【0236】

次に、S51により記憶された再抽選表示判定の結果を示すデータに基づいて、1次再抽選表示をすることが決定されたか否かを判断する(S52)。1次再抽選表示をしないことが決定されたと判断したときには、後述するS54に進む。一方、1次再抽選表示をすることが決定されたと判断したときには、1次再抽選表示を行なう旨を示す1次再抽選フラグをセットし(S53)、S54に進む。S54では、S51により記憶された再抽選表示判定の結果を示すデータに基づいて、通常2次再抽選表示をすることが決定されたか否かを判断する。通常2次再抽選表示をしないことが決定されたと判断したときには、後述するS56に進む。一方、通常2次再抽選表示をすることが決定されたと判断したときは、通常2次再抽選表示を行なう旨を示す通常2次再抽選フラグをセットし(S55)、S56に進む。S56では、S51により記憶された再抽選表示判定の結果を示すデータに基づいて、特別2次再抽選表示をすることが決定されたか否かを判断する。特別2次再抽選表示をしないことが決定されたと判断したときには、リターンする。一方、特別2次再抽選表示をすることが決定されたと判断したときには、特別2次再抽選表示を行なう旨を示す特別2次再抽選フラグをセットし(S57)、リターンする。

10

【0237】

図24は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(S142)を示すフローチャートである。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、変動パターン設定処理において、以下のような処理を行なう。

20

【0238】

まず、S37でセットされる大当りフラグがセットされているか否かを判断することにより、変動表示について大当りとする決定がされているか否かを判断する(S61)。大当りとする決定がされていないと判断されたときは、後述するS65に進む。一方、大当りとする決定がされていると判断されたときは、時短フラグがセットされているか否かを判断する(S62)。

【0239】

時短フラグがセットされていないと判断されたときは、非時短状態であるので、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、大当り決定時用の変動パターンテーブルのうちの非短縮変動パターンテーブルを選択し(S63)、S73に進む。一方、時短フラグがセットされていると判断されたときは、時短状態であるので、大当り決定時用の変動パターンテーブルのうちの短縮変動パターンテーブルを選択し(S64)、後述するS73に進む。

30

【0240】

また、S65に進んだときは、変動表示結果をはずれとすることが決定されているので、R5から乱数を抽出し、その抽出値に基づいてリーチ判定をする。この場合のリーチ判定結果は、リーチフラグ等のデータにより保存される。そして、リーチフラグがセットされているか否かを判断することにより、S65のリーチ判定によりリーチとすることが決定されたか否かを判断する(S66)。

【0241】

リーチとする決定がされていると判断されたときは、時短フラグがセットされているか否かを判断する(S67)。時短フラグがセットされていないと判断されたときは、非時短状態であるので、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、リーチはずれ決定時用の変動パターンテーブルのうちの非短縮変動パターンテーブルを選択し(S68)、S73に進む。一方、時短フラグがセットされていると判断されたときは、時短状態であるので、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、リーチはずれ決定時用の変動パターンテーブルのうちの短縮変動パターンテーブルを選択(S69)し、S73に進む。

40

【0242】

一方、S66でリーチとする決定がされていないと判断されたときは、時短フラグがセ

50

ットされているか否かを判断する ( S 7 0 )。時短フラグがセットされていないと判断されたときは、非時短状態であるので、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、通常はずれ決定時用の変動パターンテーブルのうちの非短縮変動パターンテーブルを選択し ( S 7 1 )、S 7 3 に進む。一方、時短フラグがセットされていると判断されたときは、時短状態であるので、変動パターンを決定するために用いるデータテーブルとして、通常はずれ決定時用の変動パターンテーブルのうちの短縮変動パターンテーブルを選択し ( S 7 2 )、S 7 3 に進む。

#### 【 0 2 4 3 】

S 7 3 では、R 4 から乱数を抽出し、その抽出値に基づいて、S 6 3 , S 6 4 , S 6 8 , S 6 9 , S 7 1 , S 7 2 のいずれかにより選択された変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択する。それに加えて、S 7 3 では、さらに、以下に示すように、選択された変動パターンおよび再抽選表示に関する情報に基づいて、変動パターンコマンドを選択する。

10

#### 【 0 2 4 4 】

大当りフラグがセットされているときには、次のように再抽選表示に関する情報に基づいて、変動パターンコマンドを選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常2次再抽選フラグおよび特別2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選なし・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグおよび特別2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選あり・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定」を選択する。

20

#### 【 0 2 4 5 】

このように、S 7 3 においては、変動パターンコマンドにおいて指定する変動パターンの選択決定に加えて、選択された変動パターンおよび再抽選表示に関する情報に基づいて、変動パターンコマンドを選択する。これにより、S 7 3 において、選択する変動パターンコマンドが特定される。そして、特別図柄表示器 8 において、特別図柄の変動表示を開始させるための処理を行なう ( S 7 4 )。具体的には、特別図柄表示器 8 で特別図柄の変動表示を開始させる駆動信号がセットされ、その駆動信号が図 1 9 の S 1 1 4 で出力される。そして、S 7 3 により選択された変動パターンの情報および再抽選表示に関する情報に対応する変動パターンコマンドを送信するための設定 ( コマンドのセット ) を行なう ( S 7 5 )。このように変動パターンコマンドが設定されると、図 1 9 の S 1 0 8 において変動パターンコマンドが出力される。そして、選択決定された変動パターンに基づいて、特別図柄表示器 8 において変動表示時間を特別図柄プロセスタイマにセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる ( S 7 6 )。特別図柄プロセスタイマは、変動表示時間を管理するために用いられるタイマである。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理 ( S 1 4 3 ) に対応した値に更新し ( S 7 7 )、リターンする。

30

40

#### 【 0 2 4 6 】

図 2 5 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 ( S 1 4 4 ) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、次のような処理を行なう。

#### 【 0 2 4 7 】

まず、特別図柄の変動表示を停止させるための処理を行なう ( S 8 0 )。具体的には、特別図柄表示器 8 で変動表示を行なっている特別図柄の変動表示を停止させる駆動信号がセットされ、その駆動信号が図 1 9 の S 1 1 4 で出力される。これにより、特別図柄が前

50



述のように決定された停止図柄で停止表示される。さらに、図柄停止コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットする（S 8 1）。図柄停止コマンドは、変動表示装置 9 における飾り図柄の変動表示を停止させる旨を指定（特定）するコマンドである。S 8 1 でセットされた図柄停止コマンドは、図 1 9 の S 1 0 8 において演出制御基板 8 0 に送信される。演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、図柄停止コマンドを受信すると、変動表示装置 9 における飾り図柄の変動表示を停止して表示結果を導出表示させる制御を実行する。

【 0 2 4 8 】

次に、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（S 8 2）。S 8 2 で大当りフラグがセットされていることを確認したときには、すなわち、特別図柄通常処理（S 1 4 0）における S 3 5 で大当りと判定されて大当りフラグがセットされたときには、大当りが開始されることを指定（特定）するための大当り開始コマンドを送信するための設定（コマンドのセット）をする（S 8 3）。S 8 3 でセットされた大当り開始コマンドは、図 1 9 の S 1 0 8 において演出制御基板 8 0 に送信される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（S 1 4 5）に対応した値に更新し（S 8 4）、リターンする。一方、S 8 2 で大当りフラグがセットされていないことを確認したときには、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 4 0）に対応した値に更新し（S 8 5）、リターンする。

【 0 2 4 9 】

図 2 6 は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（S 1 4 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、次のような処理を行なう。

【 0 2 5 0 】

まず、大当り遊技状態での最終ラウンドに至る途中で継続条件が成立せずにラウンドが終了したこと、または、大当り遊技状態での最終ラウンドが終了したことに基づいて、大当り遊技状態の終了時であるか否かを判断する（S 1 5 1）。大当り遊技状態の終了時であると判断されたときは、後述する S 1 6 0 に進む。一方、大当り遊技状態の終了時ではないと判断されたときは、各ラウンドの開始条件の成立時であるか否かを判断する（S 1 5 2）。

【 0 2 5 1 】

S 1 5 2 では、たとえば、大当り遊技状態の開始時からの時間が定められた第 1 ラウンドの開始タイミングとなったとき、または、ラウンドごとに時間が予め定められているラウンド間のインターバル期間が終了するタイミングとなったときのように、各ラウンドの予め定められた開始タイミングとなったときに、各ラウンドの開始条件が成立したと判断する。

【 0 2 5 2 】

各ラウンドの開始条件の成立時ではないと判断したときは、後述する S 1 5 5 に進む。一方、各ラウンドの開始条件の成立時であると判断したときは、大入賞口を開放する等の各ラウンドの開始時に行なう処理を実行する（S 1 5 3）。そして、各ラウンドのラウンド開始コマンド（たとえば、第 3 ラウンドであれば、第 3 ラウンドのラウンド開始コマンド）を送信するための設定（コマンドのセット）を行なう（S 1 5 4）。このようにラウンド開始コマンドが設定されると、図 1 9 の S 1 0 8 においてラウンド開始コマンドが出力される。S 1 5 4 の後、S 1 5 5 に進む。

【 0 2 5 3 】

S 1 5 5 では、各ラウンドにおけるラウンド開始時およびラウンド終了時以外の状態であるラウンド中の状態であるか否かを判断する。ラウンド中の状態であれば、たとえば、ラウンド中における大入賞口への入賞個数の計数等の各ラウンド中に行なう処理を実行し（S 1 5 6）、S 1 5 7 に進む。一方、ラウンド中の状態でなければ、そのまま S 1 5 7 に進む。

【 0 2 5 4 】

10

20

30

40

50

S 1 5 7では、各ラウンドの終了条件の成立時であるか否かを判断する。S 1 5 7においては、たとえば、前述したようなラウンド中における大入賞口への所定個数（10個）の入賞があったとき、または、前述した大入賞口開放前処理において設定した大入賞口開放時間の上限値が経過したときのうちのいずれか早い方の条件が成立したときのように、ラウンドの予め定められた終了タイミングとなったときに、各ラウンドの終了条件が成立したと判断する。

【0255】

S 1 5 7では、各ラウンドの終了条件の成立時ではないと判断したときは、リターンする。一方、各ラウンドの終了条件の成立時であると判断したときは、大入賞口を閉塞し、大当たり遊技状態を次のラウンドに継続させるための条件が成立したか否かを確認する等の各ラウンドの終了時に行なう処理を実行する（S 1 5 8）。そして、各ラウンドのラウンド終了コマンド（たとえば、第3ラウンドであれば、第3ラウンドのラウンド終了コマンド）を送信するための設定（コマンドのセット）を行なう（S 1 5 9）。このようにラウンド終了コマンドの送信が設定されると、図19のS 1 0 8においてラウンド終了コマンドが出力される。S 1 5 9の後、リターンする。

10

【0256】

前述のように、S 1 5 1で大当たり遊技状態の終了時であると判断されたときは、大当たり遊技状態終了時に行なわれるエンディング表示の内容を指定するエンディング表示コマンドを選択する（S 1 6 0）。具体的には、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、通常2次再抽選表示をすることを示すエンディング表示コマンドを選択し、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、特別2次再抽選表示をすることを示すエンディング表示コマンドを選択する。また、これらのフラグがセットされていないときには、2次再抽選表示をせずに通常のエンディング表示を行なうことを示すエンディング表示コマンドを選択する。そして、選択したエンディング表示コマンドを送信するための設定（コマンドのセット）を行なう（S 1 6 1）。このようにエンディング表示コマンドの送信が設定されると、図19のS 1 0 8においてエンディング表示コマンドが出力される。

20

【0257】

そして、通常2次再抽選フラグと特別2次再抽選フラグといずれかがセットされているか否かを判断することに基づいて、2次再抽選表示を行なうか否かを判断する（S 1 6 2）。2次再抽選表示を行なうと判断されたときには、エンディング表示としての大当たり終了表示を管理するためのタイマである大当たり終了タイマに、2次再抽選表示が行なわれるときの予め定められた時間を2次再抽選表示の種類に応じてセットすることにより、大当たり終了タイマをスタートさせ（S 1 6 3）、大当たり終了表示の期間を開始させる。ここで、この実施の形態では、通常2次再抽選表示と特別2次再抽選表示とは表示時間が異なっており（たとえば、特別2次再抽選表示の方が表示時間が長い）このため、S 1 6 3では、2次再抽選表示の種類に応じた時間を大当たり終了タイマに設定する。なお、通常2次再抽選表示と特別2次再抽選表示とで表示時間が同一となるようにしてもよい。また、これらの2次再抽選表示を行なうときに大当たり終了タイマにセットされる時間は、2次再抽選表示を行なわない大当たり終了表示である大当たり通常終了表示を行なうときに大当たり終了タイマにセットされる時間よりも長い時間に設定されている。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（S 1 4 7）に対応した値に更新し（S 1 6 5）、リターンする。

30

40

【0258】

また、S 1 6 2により2次再抽選表示を行なわないと判断されたときには、大当たり終了タイマに大当たり通常終了表示が行なわれるときの予め定められた時間（大当たり通常終了表示時間）をセットすることにより大当たり終了タイマをスタートさせ（S 1 6 4）、大当たり終了表示の期間を開始させる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（S 1 4 7）に対応した値に更新し（S 1 6 5）、リターンする。

【0259】

図27は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（S 1 4 7）を示すフローチ

50

ャートである。大当り終了処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、次のような処理を行なう。

【0260】

まず、前述のように時間がセットされた大当り終了タイマを減算更新する(S171)。そして、大当り終了タイマがタイムアウト(値が「0」となったこと)したか否かを判断する(S172)。大当り終了タイマがタイムアウトしていないと判断されたときは、リターンする。これにより、大当り終了タイマは、大当り終了処理が実行されるごとに減算更新されることによりエンディング表示の表示時間の計時を行なう。一方、大当り終了タイマがタイムアウトしたときには、特別遊技状態としての確変状態および時短状態を含む確率・ベース状態を管理する処理である特別遊技処理を行なう(S173)。特別遊技処理の処理内容については、図28を用いて後述する。そして、S37でセットされた大当りフラグおよびS41でセットされた大当り種類フラグのような大当りに関連するフラグをリセットし(S174)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S140)に対応した値に更新し(S175)、リターンする。

10

【0261】

図28は、大当り終了処理における特別遊技処理(S173)を示すフローチャートである。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別遊技処理において、以下のような処理を行なう。

【0262】

まず、通常大当りフラグがセットされているか否かを判断する(S181)。通常大当りフラグがセットされていないと判断したときは、後述するS184に進む。一方、通常大当りフラグがセットされていると判断したときは、確変フラグをリセット状態にする(S182)とともに、時短フラグをリセット状態にし(S183)、リターンする。これにより、大当り遊技状態の終了後に、確率・ベース状態が低確低ベース状態となる。ここで、リセット状態にするということは、フラグの状態がセット状態にあるときにフラグの状態をリセット状態に変更することと、フラグの状態がリセット状態にあるときにフラグの状態をリセット状態で保持することとの両方の意味を含み、結果としてリセット状態にすることを示す。このリセット状態にするということの意味は、特別遊技処理についての以下の説明にも同様に適用する。また、以下の説明において用いるセット状態にするということの意味も、同様に、フラグの状態がリセット状態にあるときにフラグの状態をセット状態に変更することと、フラグの状態がセット状態にあるときにフラグの状態をセット状態で保持することとの両方の意味を含む。

20

30

【0263】

S181で通常大当りフラグがセットされていないと判断したときには、時短大当りフラグがセットされているか否かを判断する(S184)。時短大当りフラグがセットされていないと判断したときは、後述するS187に進む。一方、時短大当りフラグがセットされていると判断したときは、確変フラグをリセット状態にする(S185)とともに、時短フラグをセット状態にし(S186)、リターンする。これにより、大当り遊技状態の終了後に、確率・ベース状態が低確高ベース状態となる。

【0264】

S184で時短大当りフラグがセットされていないと判断したときには、第1確変大当りフラグがセットされているか否かを判断する(S187)。第1確変大当りフラグがセットされていないと判断したときは、後述するS190に進む。一方、第1確変大当りフラグがセットされていると判断したときは、確変フラグをセット状態にする(S188)とともに、時短フラグをリセット状態にし(S189)、リターンする。これにより、大当り遊技状態の終了後に、確率・ベース状態が高確低ベース状態となる。

40

【0265】

S187で第1確変大当りフラグがセットされていないと判断したときには、第2確変大当りフラグがセットされているか否かを判断する(S190)。第2確変大当りフラグがセットされていないと判断したときは、リターンする。一方、第2確変大当りフラグが

50

セットされていると判断したときは、確変フラグをセット状態にする（S191）とともに、時短フラグをセット状態にし（S192）、リターンする。これにより、大当り遊技状態の終了後に、確率・ベース状態が高確高ベース状態となる。

#### 【0266】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ800の動作を説明する。図29は、演出制御用マイクロコンピュータ800が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【0267】

演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S201）。初期化処理が終了すると、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込フラグの監視を行なう（S202）。なお、タイマ割込が発生すると、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグの値として「1」をセットする。S202において、タイマ割込フラグの値として「1」がセットされていたら、演出制御用マイクロコンピュータ800は、タイマ割込フラグの値をクリアし（S203）、以下の演出制御処理を実行する。

#### 【0268】

タイマ割込は、たとえば33ms毎に発生する。すなわち、演出制御処理は、たとえば33ms毎に起動される。また、この実施の形態におけるタイマ割込処理では、タイマ割込フラグの値として「1」をセットする処理のみがなされ、具体的な演出制御処理はメイン処理において実行されるが、タイマ割込処理で演出制御処理を実行してもよい。

#### 【0269】

演出制御処理においては、まず、電源断信号が出力されたか否かを監視する電源断処理を実行する（S204）。次に、受信した演出制御コマンドを解析するコマンド解析処理を実行する（S205）。次いで、演出制御プロセス処理を行なう（S206）。演出制御プロセス処理の内容については、図31を用いて後述する。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応したプロセスを選択して変動表示装置9の表示制御を含む演出制御を実行する。

#### 【0270】

次に、所定のランダムカウンタを更新する乱数更新処理を実行する（S207）。乱数更新処理においては、たとえば、前述した演出内容決定用のランダムカウンタRT、および、飾り図柄の停止図柄決定用のランダムカウンタRU-1～RU-3等の各種ランダムカウンタが更新される。その後、S202のタイマ割込フラグの確認を行なう処理に戻る。主基板31からの演出制御用のINT信号は、演出制御用マイクロコンピュータ800の割込端子に入力されている。たとえば、主基板31からのINT信号がオン状態になると、演出制御用マイクロコンピュータ800においてINT割込が発生する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ800は、割込処理において演出制御コマンドの受信処理を実行する。演出制御コマンドの受信処理において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、受信した演出制御コマンドデータを、RAM85に設けられたコマンド受信バッファに格納する。

#### 【0271】

次に、図29のS205によるコマンド解析処理を説明する。図30は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。

#### 【0272】

コマンド解析処理においては、コマンド受信バッファに受信コマンドがあるか否かを判断し（S211）、受信コマンドがないときには、リターンする。一方、受信コマンドがあるときには、受信コマンドを読出す（S212）。ここで読出されたコマンドのデータは、コマンド受信バッファにおいて消去される。そして、読出した受信コマンドが前述の図柄情報コマンドであるか否かを判断する（S213）。図柄情報コマンドであるときには、図柄情報コマンドが示す図柄情報（はずれ、大当り）をRAM85に設けられた図柄

10

20

30

40

50

情報格納エリアに格納する（S 2 1 4）。

【 0 2 7 3 】

次に、受信した図柄情報コマンドが大当りに関する情報を示すときには、大当り情報として、図柄情報コマンドが示す大当りの種類を示す大当り情報（通常大当り、第1確変大当り、第2確変大当り、および、時短大当り）をRAM 8 5に設けられた大当り情報格納エリアに格納する（S 2 1 5）。そして、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグである図柄情報受信フラグをセットする（S 2 1 6）。そして、S 2 1 1に戻る。

【 0 2 7 4 】

なお、図柄情報受信フラグが、受信した図柄情報コマンドを特定可能であるので、受信した図柄情報コマンドに基づいて、そのコマンドの内容を特定可能とする場合には、前述のS 2 1 4，S 2 1 5は設けなくてもよい。逆に、S 2 1 4，S 2 1 5により格納された情報に基づいて、受信した図柄情報コマンドの種類を特定可能とする場合には、S 2 1 6は設けなくてもよい。

【 0 2 7 5 】

S 2 1 3で図柄情報コマンドではないと判断したときは、読出した受信コマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する（S 2 1 7）。変動パターンコマンドであるときには、変動パターンコマンドが示す変動パターンを特定するデータを、RAM 8 5に設けられた変動パターンデータ格納エリアに格納する（S 2 1 8）。次に、受信した変動パターンコマンドが示す再抽選表示についての情報である再抽選表示情報（1次再抽選表示の有無、通常2次再抽選表示の有無、特別2次再抽選表示の有無等の情報）をRAM 8 5に設けられた再抽選表示情報格納エリアに格納する処理を行なう（S 2 1 9）。そして、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグである変動パターン受信フラグをセットし（S 2 2 0）、S 2 1 1に戻る。なお、変動パターン受信フラグが、受信した変動パターンコマンドを特定可能であるので、受信した変動パターンコマンドに基づいて、そのコマンドの内容を特定可能とする場合には、前述のS 2 1 8，S 2 1 9は設けなくてもよい。

【 0 2 7 6 】

また、読出した受信コマンドが前述の大当り開始コマンドであるか否かを判断する（S 2 2 1）。大当り開始コマンドであるときには、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグである大当り開始コマンド受信フラグをセットする（S 2 2 2）。そして、S 2 1 1に戻る。

【 0 2 7 7 】

また、読出した受信コマンドが前述のラウンド開始コマンドであるか否かを判断する（S 2 2 3）。ラウンド開始コマンドであるときには、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグであるラウンド開始コマンド受信フラグをセットする（S 2 2 4）。そして、S 2 1 1に戻る。

【 0 2 7 8 】

また、読出した受信コマンドが前述のラウンド終了コマンドであるか否かを判断する（S 2 2 5）。ラウンド終了コマンドであるときには、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグであるラウンド終了コマンド受信フラグをセットする（S 2 2 6）。そして、S 2 1 1に戻る。

【 0 2 7 9 】

また、読出した受信コマンドが前述のエンディング表示コマンドであるか否かを判断する（S 2 2 7）。エンディング表示コマンドであるときには、受信したコマンドに対応して、受信したコマンドを特定可能な受信フラグであるエンディング表示コマンド受信フラグをセットする（S 2 2 8）。そして、S 2 1 1に戻る。また、前述のS 2 2 7において受信コマンドがエンディング表示コマンドではないと判断されたときには、その他の受信コマンドがいかなるコマンドか判断し、受信コマンドに対応したコマンド受信フラグをセットし（S 2 2 9）、S 2 1 1に戻る。すなわち、S 2 2 9は、前述した図柄情報コマン

10

20

30

40

50

ド、変動パターンコマンド、大当たり開始コマンド、ラウンド開始コマンド、ラウンド終了コマンド、および、エンディング表示コマンド以外の各種コマンドの受信に対応した処理をまとめて示したものである。

【0280】

次に、図29のS206による演出制御プロセス処理について説明する。図31は、演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御プロセスフラグの値に応じてS400～S406のうちのいずれかの処理を実行する。各処理において、以下のような処理が実行される。

【0281】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S400)：変動パターンコマンドを受信したか否かを確認し、変動パターンコマンドが受信されたことを確認したときには、演出制御プロセスフラグの値をS401に応じた値に更新する。

10

【0282】

図柄変動開始処理(S401)：飾り図柄の変動表示について、はずれ図柄の組合せ、および、大当たり遊技前の変動表示結果としての大当たり図柄の組合せ等の変動表示における飾り図柄の表示結果を決定するとともに、再抽選表示を行なうときには再抽選表示の表示結果を決定する。そして、変動パターンコマンドに応じて、画像表示可能な変動パターンとして複数予め定められている飾り図柄の変動パターンから、実際に変動表示装置9での変動表示に使用する変動パターンを決定する。また、決定した変動パターンに応じて変動表示時間を設定し、変動表示装置9における飾り図柄(左,中,右図柄)の変動を開始させる。その後、演出制御プロセスフラグの値をS402に応じた値に更新する。図柄変動開始処理の内容については、図32を用いて後述する。

20

【0283】

図柄変動中処理(S402)：変動表示装置9での飾り図柄の変動パターンを構成する各変動状態(変動速度等)の切替えタイミングを制御するとともに、設定された変動時間の終了を監視する。そして、設定された変動時間が終了したときに、飾り図柄の左,中,右図柄を仮停止させ、表示結果が確定せずに図柄が揺れている揺れ変動状態とする制御を行なう。その後、演出制御プロセスフラグの値をS403に応じた値に更新する。図柄変動中処理の内容については、図34

を用いて後述する。

30

【0284】

図柄停止待ち処理(S403)：変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過して飾り図柄の全図柄停止を指定する図柄停止コマンドを受信していたら、変動表示装置9での飾り図柄の変動を停止(前述の揺れ変動状態を停止)し、変動表示結果としての停止図柄を表示する制御を行なう。その後、変動表示装置9での飾り図柄の停止図柄が大当たり表示結果となるときは、演出制御プロセスフラグの値をS404に応じた値に更新し、変動表示装置9での飾り図柄の停止図柄がはずれ表示結果となるときは、演出制御プロセスフラグの値をS400に応じた値に更新する。

【0285】

大当たり表示処理(S404)：変動表示装置9での飾り図柄の変動時間の終了後、大当たり開始時における表示を行なう。その後、演出制御プロセスフラグの値をS405に応じた値に更新する。

40

【0286】

大当たり遊技中処理(S405)：大当たり遊技状態中における演出を行なう表示である大当たり遊技中演出の表示をする制御を行なう。たとえば、大当たり遊技状態における各ラウンド中の各種演出、および、各ラウンド間のインターバル期間中の各種演出等の大当たり遊技状態中における演出をするための表示が実行される。そして、大当たり遊技中処理が終了すると、演出制御プロセスフラグの値をS406に応じた値に更新する。大当たり遊技中処理の内容については、図35を用いて後述する。

【0287】

50

大当り遊技終了処理 ( S 4 0 6 ) : 大当り遊技状態を終了させるときの演出としてのエンディング表示を行なう。その後、演出制御プロセスフラグの値を S 4 0 0 に応じた値に更新する。

【 0 2 8 8 】

次に、図 3 1 の S 4 0 1 による図柄変動開始処理について説明する。図 3 2 は、図 3 1 の図柄変動開始処理 ( S 4 0 1 ) を示すフローチャートである。図柄変動開始処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、次のような処理を行なう。

【 0 2 8 9 】

まず、飾り図柄の変動表示結果 ( はずれ図柄の組合せ、および、大当り図柄の組合せ ) 、および、再抽選表示の表示結果を含む図柄および演出に関する選択決定を行なう処理である図柄演出決定処理を行なう ( S 2 3 1 ) 。図柄演出決定処理の処理内容については、図 3 3 を用いて後述する。そして、図柄演出決定処理において決定した図柄のデータ、および、演出パターンのデータを R A M 8 5 に設けられた図柄・演出データ格納エリアに格納する ( S 2 3 2 ) 。

【 0 2 9 0 】

次に、受信した変動パターンコマンドに対応した変動パターンでの変動表示を行なうためのデータを設定する ( S 2 3 3 ) 。具体的に、S 2 3 3 では、受信した変動パターンコマンドに対応する変動パターンでの変動表示に用いられるプロセスデータ等のデータが選択されて設定されることにより、変動パターンが設定される。

【 0 2 9 1 】

そして、S 2 3 3 で設定された変動パターンに対応する変動表示時間が、変動表示装置 9 での変動表示時間を計時するための変動時間タイマにセットされ、変動時間タイマによる変動表示時間の計時がスタートさせられる ( S 2 3 4 ) 。そして、S 2 3 3 で設定された変動パターンで、変動表示装置 9 において表示結果を導出表示するための飾り図柄の変動表示を開始する ( S 2 3 5 ) 。そして演出制御プロセスフラグを図柄変動中処理 ( S 4 0 2 ) に対応した値に更新し ( S 2 3 6 ) 、リターンする。

【 0 2 9 2 】

図 3 3 は、図柄変動開始処理における図柄演出決定処理 ( S 2 3 1 ) を示すフローチャートである。図柄演出決定処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、次のような処理を行なう。

【 0 2 9 3 】

まず、受信した図柄情報コマンドがいずれかの種類の大当りであることを示しているかどうかを判断する ( S 2 4 1 ) 。具体的に、S 2 4 1 では、コマンド解析処理において格納された大当り情報に基づいて、いずれかの種類の大当りが指定されたか否かを判断する。S 2 4 1 により大当りであることを示していると判断したときには、後述する S 2 4 3 に進む。一方、S 2 4 1 により大当りであることを示していないと判断したときには、受信した図柄情報コマンドがはずれ表示結果であることを示している場合であると判断できるので、変動表示の表示結果として、はずれ図柄の組合せをランダムに決定し ( S 2 4 2 ) 、リターンする。S 2 4 2 では、次のようにはずれ図柄の組合せを決定する。

【 0 2 9 4 】

まず、R U - 1 ~ 3 の値を抽出する。図柄情報コマンドに対応する変動パターンコマンドとしてリーチはずれ変動パターンを指定するコマンドを受信したときには、R U - 1 の値とリーチ図柄との関係が予め定められたリーチ図柄決定用データテーブルを用いて、R U - 1 の抽出値から対応するリーチ図柄を選択し、そのリーチ図柄の組合せを左、右図柄の停止図柄の組合せ ( リーチ図柄 ) として決定する。そして、R U - 2 と中図柄との関係が予め定められた中図柄決定用データテーブルを用いて、R U - 2 の抽出値から対応する中図柄を選択する。ただし、R U - 2 の抽出値に対応する中図柄が大当り図柄と一致するときには、大当り図柄と一致しないように中図柄を変更する補正を行なう。また、変動パターンコマンドとして通常はずれ変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したときには、R U - 1 の値と左図柄との関係が予め定められた左図柄決定用データテーブ

10

20

30

40

50

ル、RU-2の値と中図柄との関係が予め定められた中図柄決定用データテーブル、および、RU-3の値と右図柄との関係が予め定められた右図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1~3のそれぞれの抽出値から、対応する飾り図柄を選択し、その飾り図柄の組合せを飾り図柄の停止図柄の組合せとして決定する。ただし、RU-1~3のそれぞれの抽出値に対応する飾り図柄の組合せが一致するときには、一致しないように右図柄を変更する補正を行なう。また、このような非リーチはずれとする場合において、RU-1およびRU-3のそれぞれの抽出値に対応する飾り図柄の組合せが偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれの図柄となるように右図柄を変更する補正を行なう。

【0295】

S241により大当たりとすることを示していると判断してS243に進んだときは、前述の再抽選表示情報に基づいて、1次再抽選表示をすることが指定されているか否かを判断する(S243)。1次再抽選表示をすることが指定されていると判断したときには、後述するS246に進む。一方、1次再抽選表示をすることが指定されていないと判断したときには、前述の再抽選表示情報に基づいて、2次再抽選表示をすることが指定されているか否かを判断する(S244)。2次再抽選表示をすることが指定されていないと判断したときには、1次再抽選表示と2次再抽選表示とのどちらも行なわれない場合であり、飾り図柄の変動表示結果が導出表示されるときの変動表示結果である大当たり遊技状態前の変動表示結果として、前述の大当たり情報に基づいて、大当たり種類に対応する大当たり表示結果を決定し(S245)、リターンする。S245では、たとえば、大当たり情報が第1確変大当たりを示すときには、変動表示結果として、第1確変大当たり表示結果を決定する。一方、S244で2次再抽選表示をすることが指定されていると判断されてS248に進んだときには、大当たり遊技状態前の変動表示結果として、通常大当たり表示結果をランダムに決定する。具体的に、S248では、前述の通常大当たり図柄決定用データテーブルを用いて、RU-1の抽出値から、対応する通常大当たり図柄を選択し、その通常大当たり図柄によるゾロ目の組合せを左、中、右図柄の通常大当たり図柄の組合せとしてランダムに決定する。これにより、2次再抽選表示のみが行なわれるときには、大当たり遊技状態前に導出表示される飾り図柄の変動表示結果がランダムな通常大当たり図柄の組合せに決定される。

【0296】

S246に進んだ場合は、図15の(C)に示すような1次再抽選表示前に表示される仮停止図柄として、通常大当たり表示結果をランダムに決定する。具体的に、S246では、前述したS248と同様の処理を行なうことにより、大当たり遊技状態前に導出表示される飾り図柄の変動表示結果がランダムな通常大当たり図柄の組合せに決定される。なお、S246で決定される仮停止図柄とS248で決定される表示結果とが同じ図柄の組合せとならないように、これら仮停止図柄と表示結果とを、別の(異なる)乱数(ランダムカウンタの数値)を用いて決定するようにしてもよい。

【0297】

次に、前述の大当たり情報および再抽選表示情報に基づいて、1次再抽選表示において成上がることが指定されているか否かを判断する(S247)。具体的に、S247では、前述の大当たり情報および再抽選表示情報に基づいて、次のような判断を行なう。この実施の形態において、1次再抽選表示において成上がるときは、第1確変大当たりとなるときに1次再抽選表示のみが指定された場合、第1確変大当たりとなるときに1次+通常2次再抽選表示が指定された場合、および、第2確変大当たりとなるときに1次+通常2次再抽選表示が指定された場合の3つの場合である。したがって、S247では、大当たり情報および再抽選表示情報に基づいて、このような3つの場合のいずれかに該当するか否かをチェックし、いずれかに該当するときに、1次再抽選表示において成上がることが指定されていると判断する。

【0298】

S247により1次再抽選表示において成上がることが指定されていないと判断したときには、前述のS248に進み、前述のように1次再抽選表示での抽選の表示結果として大当たり遊技状態前に導出表示される表示結果として、通常大当たり表示結果をランダムに決

10

20

30

40

50



定する。そして、S 2 5 0に進む。一方、S 2 4 7により1次再抽選表示において成上ることが指定されていると判断したときには、1次再抽選表示での抽選の表示結果として大当り遊技状態前に導出表示される表示結果を、当り表示結果である第1確変大当り表示結果にすることを決定し(S 2 4 9)、S 2 5 0に進む。このような表示結果の選択決定に基づいて、図15の1次再抽選表示に示すような表示結果が表示されることとなる。

**【0299】**

S 2 5 0では、前述の再抽選表示情報に基づいて、通常2次再抽選表示または特別2次再抽選表示のいずれかによる2次再抽選表示をすることが指定されているか否かを判断する。2次再抽選表示をすることが指定されていないと判断したときには、リターンする。したがって、1次再抽選表示をすることが指定されているが、2次再抽選表示をすることが指定されていないときには、1次再抽選表示において、前述のS 2 4 8またはS 2 4 9により決定された変動表示結果により、大当り遊技状態終了後の確率・ベース状態を示すことになる。一方、2次再抽選表示をすることが指定されていると判断したときには、前述の再抽選表示情報に基づいて、通常2次再抽選表示をすることが指定されているか否かを判断する(S 2 5 1)。

10

**【0300】**

S 2 5 1により通常2次再抽選表示をすることが指定されていないと判断したときには、消去法的な判断により特別2次再抽選表示をすることが指定されているときであり、後述するS 2 5 5に進む。一方、S 2 5 1により通常2次再抽選表示をすることが指定されていると判断したときには、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、通常2

20

**【0301】**

具体的に、S 2 5 2では、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、次のような判断を行なう。この実施の形態において、通常2次再抽選表示において成上るときは、時短大当りとなるときに通常2次再抽選表示のみが指定された場合、時短大当りとなるときに1次+通常2次再抽選表示が指定された場合、および、第2確変大当りとなるときに1次+通常2次再抽選表示が指定された場合の3つの場合である。したがって、S 2 5 2では、大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、このような3つの場合のいずれかに該当するか否かをチェックし、いずれかに該当するときに、通常2次再抽選表示において成上ることが指定されていると判断する。

30

**【0302】**

S 2 5 2により通常2次再抽選表示において成上ることが指定されていると判断したときには、通常2次再抽選表示での抽選表示結果を時短あり表示結果に決定し(S 2 5 3)、リターンする。一方、S 2 5 2により通常2次再抽選表示において成上らないことが指定されていると判断したときには、通常2次再抽選表示での抽選表示結果を時短なし表示結果に決定し(S 2 5 4)、リターンする。このような表示結果の選択決定に基づいて、図15の通常2次再抽選表示に示すような表示結果が表示されることとなる。

**【0303】**

また、前述のS 2 5 1により通常2次再抽選表示をすることが指定されていないと判断されてS 2 5 5に進んだときは、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、特別2次再抽選表示において第1成上がり(確変状態かつ時短状態への成上がり)をすることが指定されているか否かを判断する(S 2 5 5)。

40

**【0304】**

具体的に、S 2 5 5では、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、次のような判断を行なう。この実施の形態において、特別2次再抽選表示において第1成上がりをするときは、第2確変大当りとなるときに特別2次再抽選表示のみが指定された場合、および、第2確変大当りとなるときに1次+特別2次再抽選表示が指定された場合の2つの場合である。したがって、S 2 5 5では、大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、このような2つの場合のいずれかに該当するか否かをチェックし、いずれかに該当するときに、特別2次再抽選表示において第1成上がりをすることが指定されていると判断す

50

る。

【0305】

特別2次再抽選表示において第1成上がりをする事が指定されていると判断したときは、特別2次再抽選表示での抽選表示結果を確変・時短表示結果に決定し(S256)、リターンする。一方、前述のS255により特別2次再抽選表示において第1成上がりをする事が指定されていないと判断されたときは、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、特別2次再抽選表示において第2成上がり(確変状態のみへの成上がり)をする事が指定されているか否かを判断する(S257)。

【0306】

具体的に、S257では、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、次のような判断を行なう。この実施の形態において、特別2次再抽選表示において第2成上がりをするときは、第1確変大当りとなるときに特別2次再抽選表示のみが指定された場合、および、第1確変大当りとなるときに1次+特別2次再抽選表示が指定された場合の2つの場合である。したがって、S257では、大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、このような2つの場合のいずれかに該当するか否かをチェックし、いずれかに該当するときに、特別2次再抽選表示において第2成上がりをする事が指定されていると判断する。

10

【0307】

特別2次再抽選表示において第2成上がりをする事が指定されていると判断したときは、特別2次再抽選表示での抽選表示結果を確変表示結果に決定し(S258)、リターンする。一方、前述のS257により特別2次再抽選表示において第2成上がりをする事が指定されていないと判断されたときは、前述の再抽選表示情報に基づいて、特別2次再抽選表示において第3成上がり(時短状態のみへの成上がり)をする事が指定されているか否かを判断する(S259)。

20

【0308】

具体的に、S259では、前述の大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、次のような判断を行なう。この実施の形態において、特別2次再抽選表示において第3成上がりをするときは、時短大当りとなるときに特別2次再抽選表示のみが指定された場合、および、時短大当りとなるときに1次+特別2次再抽選表示が指定された場合の2つの場合である。したがって、S259では、大当り情報および再抽選表示情報に基づいて、このよ

30

【0309】

特別2次再抽選表示において第3成上がりをする事が指定されていると判断したときは、特別2次再抽選表示での抽選表示結果を時短表示結果に決定し(S260)、リターンする。一方、特別2次再抽選表示において第3成上がりをする事が指定されていないと判断したときは、消去法的な判断により、特別2次再抽選表示での抽選表示結果を通常表示結果に決定し(S261)、リターンする。

【0310】

このようなS255~S261による表示結果の選択決定に基づいて、図16の特別2次再抽選表示に示すような表示結果が表示されることとなる。

40

【0311】

以上に説明した図柄演出決定処理においては、特別2次再抽選表示をするときには、大当り遊技状態前に導出表示される飾り図柄の変動表示結果が必ず通常大当り表示結果とされる。これにより、大当り遊技状態終了後に高確率状態に制御するとき、高ベース状態に制御するとき、および、高確率状態かつ高ベース状態に制御するときのそれぞれについて、特別2次再抽選表示が行なれる前の飾り図柄の変動表示において、そのような大当り遊技状態後の状態とする旨が飾り図柄の表示結果により示されてしまうというような演出表示の不都合が生じない。

【0312】

50

図34は、図31の図柄変動中処理(S402)を示すフローチャートである。図柄変動中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、次のような処理を行なう。

【0313】

まず、前述の変動時間タイマと、図柄変動中処理における表示制御を管理するために用いられるプロセスタイマとを更新する(S291)。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し(S292)、タイムアウトしていれば演出制御実行データの切替えを行ない(S293)、S294に進む。タイムアウトしていなければ、そのままS294に進む。この実施の形態では、飾り図柄の変動態様を示すプロセスデータが変動パターン毎に設けられている(記憶されている)。プロセスデータは、プロセスタイマのデータと演出制御実行データとの組合せが複数集まったデータで構成される。演出制御用マイクロコンピュータ800は、S233で変動パターンコマンドに応じたプロセスデータを設定する。そして、該プロセスデータを参照してプロセスタイマに設定されている時間だけ演出制御実行データに設定されている変動態様で飾り図柄を変動表示させる制御を行なう。これにより、変動表示を開始させた後、所定時間後に表示結果を導出表示する変動表示を行なうことができる。このような制御により、たとえば、S246で決定した仮停止図柄が仮停止させられた後、1次再抽選表示が行なわれる等、各種の変動態様での変動表示が行なわれる。

10

【0314】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを判断する(S294)。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、リターンする。一方、変動時間タイマがタイムアウトしていれば、図柄停止コマンドの受信期間を監視するための監視タイマをセットしてスタートさせ(S295)、演出制御プロセスフラグを図柄停止待ち処理(S403)に対応した値に更新し(S296)、リターンする。

20

【0315】

図35は、図31の大当り遊技中処理(S405)を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、演出制御用マイクロコンピュータ800は、次のような処理を行なう。

【0316】

まず、大当り遊技状態の終了時であるか否かを判断する(S301)。具体的に、S301では、エンディング表示コマンド受信フラグがセットされているときに大当り遊技状態の終了時であると判断する。

30

【0317】

大当り遊技状態の終了時であると判断されたときは、後述するS308に進む。一方、大当り遊技状態の終了時ではないと判断されたときは、各ラウンドに対応するラウンド開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判断することに基づいて、各ラウンドの開始時であるか否かを判断する(S302)。各ラウンドの開始時ではないと判断したときには、後述するS305に進む。一方、各ラウンドの開始時であると判断したときには、図15の(G)、(H)等を示すような各ラウンドのラウンド数を示す表示をし(S303)、各ラウンド中を演出する表示を開始させ(S304)、S305に進む。

40

【0318】

S305では、各ラウンドに対応するラウンド終了コマンド受信フラグがセットされているかを判断することに基づいて、各ラウンドの終了時であるか否かを判断する。各ラウンドの終了時ではないと判断したときには、リターンする。一方、各ラウンドの終了時であると判断したときには、受信したラウンド終了コマンドが示すラウンド数に基づいて、今回のラウンドが最終ラウンド(第15ラウンド)であるか否かを判断する(S305)。最終ラウンドではないと判断したときは、各ラウンド間を演出する表示を開始させ(S306)、リターンする。一方、最終ラウンドであると判断したときは、次のラウンドに進まないの、ラウンド間を演出する表示を開始させることなくリターンする。

【0319】

50

前述のS301において大当り遊技状態の終了時であると判断されてS308に進んだときは、演出制御コマンドにより、通常2次再抽選表示と特別2次再抽選表示とのどちらかの2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断する(S308)。S308では、たとえば、コマンド解析処理において格納された再抽選表示情報に基づいて、2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断する。なお、S308においては、受信したエンディング表示コマンドが示す情報(通常2次再抽選表示をするエンディング表示、特別2次再抽選表示をするエンディング表示、通常のエンディング表示のいずれかを示す)、すなわち、エンディング表示の種類に基づいて、2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断するようにしてもよい。

#### 【0320】

2次再抽選表示を行なうことが指定されていると判断したときは、後述するS311に進む。一方、2次再抽選表示を行なうことが指定されていないと判断したときは、エンディング表示の時間を管理するために用いる終了表示タイマに、2次再抽選表示をしないときのエンディング表示である大当り通常終了表示を実行するときの表示時間として予め定められた大当り通常終了表示時間をセットすることにより終了表示タイマをスタートさせ(S309)、2次再抽選表示をしない大当り通常終了表示によるエンディング表示を開始させる(S325)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り遊技終了処理(S406)に対応した値に更新し(S316)、リターンする。これにより、セットされた大当り通常終了表示時間に亘って、大当り通常終了表示が行なわれる。

#### 【0321】

前述のS308により2次再抽選表示を行なうことが指定されていると判断されてS311に進んだときは、演出制御コマンドにより、特別2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断する。S311では、たとえば、コマンド解析処理において格納された再抽選表示情報に基づいて、特別2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断する。なお、S311においては、受信したエンディング表示コマンドが示す情報(通常2次再抽選表示をするエンディング表示、特別2次再抽選表示をするエンディング表示、通常のエンディング表示のいずれかを示す)、すなわち、エンディング表示の種類に基づいて、特別2次再抽選表示を行なうことが指定されているか否かを判断するようにしてもよい。

#### 【0322】

S311により特別2次再抽選表示を行なうことが指定されていると判断したときは、前述の終了表示タイマに、特別2次再抽選表示を実行するときの時間として予め定められた特別2次再抽選表示時間(この実施の形態では、前述のように、通常2次再抽選表示と特別2次再抽選表示とで実行する時間が異なる)をセットし、終了表示タイマの動作をスタートさせる(S312)。そして、図33のS256、S258、S260、または、S261により決定された2次再抽選表示の表示結果となる特別2次再抽選表示を開始させる(S313)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り遊技終了処理(S406)に対応した値に更新し(S316)、リターンする。これにより、セットされた特別2次再抽選表示時間に亘って、前述のように決定された表示結果となる特別2次再抽選表示が、たとえば、図16の(I)~(M)に示されるように行なわれる。

#### 【0323】

一方、S311により特別2次再抽選表示を行なうことが指定されていないと判断したときは、通常2次再抽選表示を行なうことが指定されているときであり、前述の終了表示タイマに、通常2次再抽選表示を実行するときの時間として予め定められた通常2次再抽選表示時間をセットし、終了表示タイマの動作をスタートさせる(S314)。そして、図33のS253またはS254により決定された通常2次再抽選表示の表示結果となる通常2次再抽選表示を開始させる(S315)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り遊技終了処理(S406)に対応した値に更新し(S316)、リターンする。これにより、セットされた2次再抽選表示時間に亘って、前述のように決定された表示結果となる通常2次再抽選表示が、たとえば、図15の(I)~(M)に示されるように行な

10

20

30

40

50

われる。

【 0 3 2 4 】

図 3 6 は、図 3 1 の大当り遊技終了処理 ( S 4 0 6 ) を示すフローチャートである。大当り遊技終了処理において、演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、次のような処理を行なう。

【 0 3 2 5 】

まず、前述のようにスタートされた終了表示タイマを更新する ( S 3 5 1 )。これにより、終了表示タイマの開始タイミング後、大当り遊技終了処理が実行されるごとに、終了表示タイマの値が更新されていくこととなる。そして、終了表示タイマがタイムアウトしたか否かを判断する ( S 3 5 2 )。終了表示タイマがタイムアウトしていないと判断したときは、エンディング表示を継続させるために、リターンする。一方、終了表示タイマがタイムアウトしていると判断したときは、大当り遊技状態が終了する変動表示について管理されていたコマンド受信フラグ等の各種フラグ等の制御状態を示すデータ ( 状態データ ) を初期化し ( S 3 5 3 )、演出制御プロセスフラグを変動パターンコマンド受信待ち処理 ( S 4 0 0 ) に対応した値に更新し ( S 3 5 4 )、リターンする。

【 0 3 2 6 】

〔 第 2 実施形態 〕

次に、第 2 実施形態を説明する。第 1 実施形態においては、1 次再抽選表示として高確再抽選表示をし、2 次再抽選表示として高ベース再抽選表示または高確高ベース再抽選表示をする例を示した。この第 2 実施形態においては、1 次再抽選表示として高ベース再抽選表示をし、2 次再抽選表示として高確再抽選表示または高確高ベース再抽選表示をする例を説明する。第 2 実施形態については、前述した第 1 実施形態と異なる部分を主として説明する。

【 0 3 2 7 】

図 3 7 および図 3 8 を用いて、第 2 実施形態による変動表示装置 9 での演出表示の一例を説明する。図 3 7 は、第 2 実施形態による 1 次再抽選表示と通常 2 次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。図 3 7 においては、( A ) ~ ( M ) に一連で演出表示が示される。

【 0 3 2 8 】

図 3 7 において、変動表示が開始されてから 1 次再抽選表示が実行される前までの ( A ) ~ ( C ) の状態は、図 1 5 の場合と同様である。そして、1 次再抽選表示が行なわれるときには、( D ) に示すように飾り図柄の変動表示が再度開始されることにより高ベース再抽選表示としての 1 次再抽選表示が開始される。この 1 次再抽選表示が行なわれるときには、「 9 になると時短」というような高ベース再抽選表示としての 1 次再抽選表示の抽選方法を示すメッセージが表示される。

【 0 3 2 9 】

そして、( E ) に示すように飾り図柄の変動表示が停止していずれかの当り表示結果が導出表示されることにより、1 次再抽選表示での表示結果が導出表示され、( F ) に示すように大当り遊技状態が開始される旨を示す大当り開始表示が行なわれる。そして、( G ) に示すように、第 1 ラウンドである旨が表示されて大当り遊技状態が開始される。一方、1 次再抽選表示が行なわれないときには、飾り図柄が一旦停止表示されることなく表示結果の導出表示が行なわれる。図 3 7 では、1 次再抽選表示の表示結果として時短大当り表示結果 ( たえば「 9 」 ) が導出表示されることにより 1 次再抽選表示において成上がり表示が行なわれた例が示されている。時短大当り表示結果は、1 次再抽選表示の当り表示結果であり、時短大当り表示結果が導出表示されたときには、( E ) に示すように、「時短獲得」というような 1 次再抽選表示の結果により時短状態となることを示す表示が行なわれる。一方、1 次再抽選表示については、第 1 確変大当り表示結果および第 2 確変大当り表示結果は導出表示される表示結果として選択されない。そして、いずれかの通常大当り表示結果が、1 次再抽選表示のはずれ表示結果であり、通常大当り表示結果が導出表示されたときには、時短状態とならないことを示す表示が行なわれる。

10

20

30

40

50

## 【0330】

その後、(H)に示すように大当り遊技状態のラウンドが進行していく。そして、(I)に示すように大当り遊技状態が終了するときには、エンディング表示が行なわれる期間において、(J)～(M)に示すような2次再抽選表示が行なわれる。図37では、2次再抽選表示のうち高確再抽選表示としての通常2次再抽選表示が行なわれたときの表示例が示されている。

## 【0331】

高確再抽選表示としての通常2次再抽選表示においては、まず、(J)に示すような、行き先に「確変無」、「確変有」というような確変の有無を示す到着点が表示され、あみだくじ的に行き先が選択される経路97が表示されるとともに、その経路97を進む人型のキャラクター94が表示され、さらに、「たどり着いた先の状態になる」というような高確再抽選表示としての通常2次再抽選表示の抽選方法を示すメッセージが表示される。ここで、「確変無」は、通常2次再抽選表示の抽選結果として確変状態とならないことを示すはずれ表示結果であり、確変なし表示結果と呼ばれる。一方、「確変有」は、通常2次再抽選表示の抽選結果として確変に成上ることを示す当り表示結果であり、確変あり表示結果と呼ばれる。

## 【0332】

そして、キャラクター94が、(K)に示すように経路97のいずれかの出発点に表示された後、経路97上を移動させられる表示が行なわれる。そして、(L)に示すように、大当り遊技状態の終了後に制御される状態を示す到着点にたどり着く表示が行なわれる。図37の例では、「確変有」の到着点にたどり着いたことに応じて、(M)に示すように、「確変獲得」というような通常2次再抽選表示の結果が当り表示結果となり、確変状態となることを示す表示が行なわれる。一方、「確変無」の到着点にたどり着いたときは、通常2次再抽選表示の結果がはずれ表示結果であり、確変状態とならないことを示す表示が行なわれる。

## 【0333】

そして、図37の(M)に示すように、大当り遊技状態の終了後の状態を示す表示が行なわれる。図37の例では、1次再抽選表示結果により時短状態を獲得し、2次再抽選表示結果により確変状態を獲得したことにより、「確変・時短状態に決定」というような大当り遊技状態の終了後に確変状態かつ時短状態(高確高ベース状態)となることが示されている。

## 【0334】

図38は、第2実施形態による1次再抽選表示と特別2次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。図38においては、(A)～(M)に一連で演出表示が示される。

## 【0335】

図38において、変動表示が開始されてから1次再抽選表示が実行されるまでの(A)～(D)の状態は、図37の場合と同様である。そして、(E)に示すように、1次再抽選表示のはずれ表示結果が導出表示されたときには、「残念」というような確変状態とならないことを示す表示が行なわれた後、(F)に示すように大当り遊技状態が開始される旨を示す大当り開始表示が行なわれる。そして、(G)に示すように、第1ラウンドである旨が表示されて大当り遊技状態が開始された後、(I)に示すように大当り遊技状態が終了するときには、エンディング表示が行なわれる期間において、(J)～(M)に示すような2次再抽選表示が行なわれる。図38では、2次再抽選表示のうち特別2次再抽選表示が行なわれたときの表示例が示されている。

## 【0336】

第2実施形態における特別2次再抽選表示としては、(J)～(L)に示すような第1実施形態における特別再抽選表示と同様の経路96とキャラクター94とを用いた再抽選表示が行なわれる。そして、図38の例では、「確変時短」の到着点にたどり着いたことに応じて、(M)に示すように、「確変獲得!時短も獲得!」というような特別2次再抽選

10

20

30

40

50

表示の結果が第1の当り表示結果となり、確変状態かつ時短状態となることを示す表示が行なわれる。図38における(M)の表示が図16における(M)の表示と異なるのは、1次再抽選表示として先に時短の獲得の有無が示されているので、確変状態の獲得についての表示と時短状態の獲得についての表示との位置関係が逆となることである。

【0337】

次に、第2実施形態による遊技制御状態(確率・ベース状態)と再抽選表示の選択との関係について説明する。第2実施形態では、第1実施形態と同様に、再抽選表示の有無および再抽選表示の種類を選択決定を、選択決定された大当りの種類に応じて、ROM54に記憶されている通常大当り時再抽選表示選択テーブル、時短大当り時再抽選表示選択テーブル、第1確変大当り時再抽選表示選択テーブル、および、第2確変大当り時再抽選表示選択テーブルのうちから選択したテーブルを用いて行なわれる。

10

【0338】

第2実施形態では、時短大当り時再抽選表示選択テーブルおよび第1確変大当り時再抽選表示選択テーブルのそれぞれの内容が、第1実施形態で用いられるものと異なる。

【0339】

図39は、第2実施形態による時短大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。第2実施形態では、高ベース再抽選表示が1次再抽選表示として行なわれ、高確再抽選表示が2次再抽選表示として行なわれる。これにより、再抽選表示結果と大当り遊技状態終了後の確率・ベース状態とを整合させることを目的として、時短大当りとなるときには通常2次再抽選表示のみが選択される再抽選表示が行なわれない。

20

【0340】

図39における低確低ベース状態時テーブルの内容が、図11における低確低ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「14」~「16」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。時短大当り時再抽選表示選択テーブルでは、通常2次再抽選表示のみをすることが決定されない。低確低ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が15%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が0%である。

【0341】

図39における低確高ベース状態時テーブルの内容が、図11における低確高ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「2」~「10」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「11」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。低確高ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が45%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%である。

30

【0342】

図39における高確低ベース状態時テーブルの内容が、図11における高確低ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「10」~「14」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「15」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。高確低ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が25%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%である。

40

【0343】

図39における高確高ベース状態時テーブルの内容が、図11における高確高ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「6」~「12」のいずれかのときには、1次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「13」のときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。高確低ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が35%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が5%である。

【0344】

図40は、第2実施形態による第1確変大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示

50

す図である。第2実施形態では、高ベース再抽選表示が1次再抽選表示として行なわれ、高確再抽選表示が2次再抽選表示として行なわれる。これにより、再抽選表示結果と大当り遊技状態終了後の確率・ベース状態とを整合させることを目的として、第1確変大当りとなるときには1次再抽選のみが選択される再抽選表示が行なわれない。

【0345】

図40における低確低ベース状態時テーブルの内容が、図12における低確低ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。第1確変大当り時再抽選表示選択テーブルでは、1次再抽選表示のみをすることが決定されない。R7の抽出値が「14」, 「15」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「16」, 「17」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。低確低ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が10%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が10%である。

10

【0346】

図40における低確高ベース状態時テーブルの内容が、図12における低確高ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「10」~「12」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「13」~「15」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。低確高ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が15%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が15%である。

20

【0347】

図40における高確低ベース状態時テーブルの内容が、図12における高確低ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「2」~「6」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「7」~「11」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。高確低ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が25%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が25%である。

【0348】

図40における高確高ベース状態時テーブルの内容が、図12における高確高ベース状態時テーブルの内容と異なるのは、次のとおりである。R7の抽出値が「6」~「9」のいずれかのときには、通常2次再抽選表示のみをすることが決定される。R7の抽出値が「10」~「13」のいずれかのときには、特別2次再抽選表示のみをすることが決定される。高確高ベース状態では、1次再抽選表示のみの選択確率が0%、通常2次再抽選表示のみの選択確率が20%、特別2次再抽選表示のみの選択確率が20%である。

30

【0349】

図41は、第2実施形態による図柄変動開始処理における図柄演出決定処理(S231)を示すフローチャートである。図41の図柄演出決定処理が図33の図柄演出決定処理と異なるのは、S249の代わりにS249aが設けられ、S253の代わりにS253aが設けられ、S254の代わりにS254aが設けられていることである。

【0350】

S247により1次再抽選表示において成上がることが指定されていると判断したときには、S249aにより、1次再抽選表示での抽選の表示結果として大当り遊技状態前に導出表示される表示結果を、当り表示結果である時短大当り表示結果に決定し、S250に進む。このような表示結果の選択決定に基づいて、図37の1次再抽選表示に示すような表示結果が表示されることとなる。

40

【0351】

S252により通常2次再抽選表示において成上がることが指定されていると判断したときには、S253aにより、通常2次再抽選表示での抽選表示結果を確変あり表示結果に決定し、リターンする。一方、S252により通常2次再抽選表示において成上がらないことが指定されていると判断したときには、S254aにより、通常2次再抽選表示で

50



の抽選表示結果を確変なし表示結果に決定し、リターンする。このような表示結果の選択決定に基づいて、図 3 7 の通常 2 次再抽選表示に示すような表示結果が表示されることとなる。

【 0 3 5 2 】

第 2 実施形態では、以上に示した処理以外の処理は、処理の流れが第 1 実施形態と同様であり、第 1 実施形態において、1 次再抽選表示として行なわれる再抽選表示を高確再抽選表示から高ベース再抽選表示に置換え、2 次再抽選表示として行なわれる再抽選表示を高ベース再抽選表示から高確再抽選表示に置換えた態様で処理を行なえばよい。

【 0 3 5 3 】

〔 第 3 実施形態 〕

次に、第 3 実施形態を説明する。第 3 実施形態においては、第 1 実施形態および第 2 実施形態のような再抽選表示を行なう場合において、変動パターンコマンドの代わりに図柄情報コマンドにより、再抽選表示の実行の有無および再抽選表示における成上りの有無等の再抽選表示に関する情報を指定（特定）する例を説明する。この第 3 実施形態においては、主として第 1 実施形態および第 2 実施形態との相違点を説明する。

【 0 3 5 4 】

図 4 2 および図 4 3 は、第 3 実施形態による演出制御コマンドの一例を表形式で示す図である。図 4 2 を参照して、変動パターンコマンドは、第 1 実施形態および第 2 実施形態のような再抽選表示に関する情報を特定せず、変動パターンのみを特定する。また、図 4 3 を参照して、図柄情報コマンドは、通常大当り、時短大当り、第 1 確変大当り、および、第 2 確変大当りのそれぞれについて、1 次再抽選なし・2 次再抽選なし指定コマンド、1 次再抽選なし・通常 2 次再抽選あり指定コマンド、1 次再抽選なし・特別 2 次再抽選あり指定コマンド、1 次再抽選あり・2 次再抽なし指定コマンド、1 次再抽選あり・通常 2 次再抽選あり指定コマンド、および、1 次再抽選あり・特別 2 次再抽選あり指定コマンドのうち、図 1 0 ~ 図 1 3 の対応する再抽選表示選択テーブルにより選択される再抽選表示を特定するコマンドが設けられている。変動表示が実行されるときにおいて選択される図柄情報コマンドは、このような図柄情報コマンドのうちから、大当り判定の判定結果、大当り種類の選択結果、および、再抽選表示の選択決定結果に基づいて選択決定される。

【 0 3 5 5 】

次に、第 3 実施形態において変動パターンコマンドがどのように選択決定されるかを説明する。図 2 4 の S 7 3 では、R 4 から乱数を抽出し、その抽出値に基づいて、S 6 3 , S 6 4 , S 6 8 , S 6 9 , S 7 1 , S 7 2 により選択された変動パターンテーブルを用いて変動パターンを選択し、選択された変動パターンに基づいて変動パターンコマンドを選択するが、第 1 実施形態および第 2 実施形態のように、再抽選表示に関する情報に基づいて異なる変動パターンコマンドを選択しない。

【 0 3 5 6 】

次に、第 3 実施形態において図柄情報コマンドがどのように選択決定されるかを説明する。第 3 実施形態の場合は、図 2 2 の特別図柄停止図柄設定処理の S 4 5 において、第 1 実施形態で説明した大当りの種類およびはずれ等の図柄情報に加えて、以下に示すように、再抽選表示に関する情報に基づいて、図柄情報コマンドを選択する。

【 0 3 5 7 】

通常大当りフラグがセットされているときには、次のように再抽選表示に関する情報に基づいて図柄情報コマンドを選択する。1 次再抽選フラグがセットされず、通常 2 次再抽選フラグおよび特別 2 次再抽選フラグがセットされていないときには、「1 次再抽選なし・2 次再抽選なし指定」を選択する。1 次再抽選フラグがセットされず、通常 2 次再抽選フラグがセットされているときには、「1 次再抽選なし・通常 2 次再抽選あり指定」を選択する。1 次再抽選フラグがセットされず、特別 2 次再抽選フラグがセットされているときには、「1 次再抽選なし・特別 2 次再抽選あり指定」を選択する。1 次再抽選フラグがセットされ、通常 2 次再抽選フラグおよび特別 2 次再抽選フラグがセットされていないときには、「1 次再抽選あり・2 次再抽選なし指定」を選択する。1 次再抽選フラグがセッ

10

20

30

40

50

トされ、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定」を選択する。

#### 【0358】

時短大当りフラグがセットされているときには、次のように再抽選表示に関する情報を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常および特別の両方の2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選なし・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定」を選択する。

10

#### 【0359】

第1確変大当りフラグがセットされているときには、次のように再抽選表示に関する情報を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常2次再抽選フラグおよび特別2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選なし・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグおよび特別2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選あり・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定」を選択する。

20

#### 【0360】

第2確変大当りフラグがセットされているときには、次のように再抽選表示に関する情報を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、通常2次再抽選フラグおよび特別2次再抽選フラグがセットされていないときには、「1次再抽選なし・2次再抽選なし指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされず、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、通常2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定」を選択する。1次再抽選フラグがセットされ、特別2次再抽選フラグがセットされているときには、「1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定」を選択する。

30

#### 【0361】

このように、第3実施形態の場合は、図22の特別図柄停止図柄設定処理のS45において、図柄情報コマンドについて、大当りの種類およびはずれ等の図柄情報に加えて、再抽選表示に関する情報に基づいて、図柄情報コマンドを選択決定する。そして、S46において、S45により選択された図柄情報および再抽選表示に関する情報に対応する図柄情報コマンドを送信するための設定(コマンドのセット)を行なう。これにより、図42および図43に示すような図柄情報コマンドが送信されることとなる。

40

#### 【0362】

次に、第3実施形態によるコマンド解析処理について説明する。図44は、第3実施形態によるコマンド解析処理を示すフローチャートである。図44のコマンド解析処理が図30のコマンド解析処理と異なるのは、S219が設けられておらず、S216aが設けられていることである。

#### 【0363】

50

第3実施形態によるコマンド解析処理においては図柄情報コマンドにより再抽選表示に関する情報が示されるので、第1実施形態で示した図30のS219のように再抽選表示情報を格納する処理は、変動パターンコマンドを受信したときではなく、図柄情報コマンドを受信したときに行なう。このため、S219が設けられておらず、S216の次に、受信した図柄情報コマンドが示す再抽選表示についての情報である再抽選表示情報（1次再抽選表示の有無、通常2次再抽選表示の有無、特別2次再抽選表示の有無等）をRAM85に設けられた再抽選表示情報格納エリアに格納する処理を行なうS216aが設けられている。

【0364】

そして、図33（第1実施形態）および図41（第2実施形態）のそれぞれにおけるS243、S244、S247、S250、S251、S252、S255、S257、S259、図35（第1実施形態および第2実施形態で共通）のS308、S311等で用いる再抽選表示情報は、図柄情報コマンドに基づいて格納された再抽選表示情報である。

【0365】

なお、図柄情報受信フラグが、受信した図柄情報コマンドを特定可能であるので、受信した図柄情報コマンドに基づいて、そのコマンドの内容を特定可能とする場合には、前述のS214、S215、S216aは設けなくてもよい。逆にS214、S215、S216aにより格納された情報に基づいて、受信した図柄情報コマンドの種類を特定可能とする場合には、S216は設けなくてもよい。

【0366】

以上のように構成された第3実施形態では、第1実施形態および第2実施形態と比べて、用いられる演出制御コマンドが一部異なるとともに、そのように演出制御コマンドが一部異なることにより遊技制御用マイクロコンピュータ560により実行される処理の一部と、演出制御用マイクロコンピュータ800により実行される処理の一部とが異なるが、その演出制御コマンドに基づいて、第1実施形態および第2実施形態のそれぞれと同様の1次再抽選表示および2次再抽選表示が行なわれる。

【0367】

（高確高ベース再抽選表示の実行条件についての変形例）

前述した第1実施形態では、1次再抽選表示としての高確再抽選表示が行なわれないうちおよび1次再抽選表示としての高確再抽選表示がはずれ表示結果となったときに、特別2次再抽選表示として高確高ベース再抽選表示を行なう例を示した。しかし、これに限らず、特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示は、1次再抽選表示としての高確再抽選表示が行なわれないうちのみに行なわれるようにしてもよい。また、特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示は、1次再抽選表示としての高確再抽選表示がはずれ表示結果となったときにのみ行なわれるようにしてもよい。前述した第2実施形態では、1次再抽選表示としての高ベース再抽選表示が行なわれないうちおよび1次再抽選表示としての高ベース再抽選表示がはずれ表示結果となったときに、特別2次再抽選表示として高確高ベース再抽選表示を行なう例を示した。しかし、これに限らず、特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示は、1次再抽選表示としての高ベース再抽選表示が行なわれないうちのみに行なわれるようにしてもよい。また、特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示は、1次再抽選表示としての高ベース再抽選表示がはずれ表示結果となったときにのみ行なわれるようにしてもよい。このように、特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示は、1次再抽選表示が実行されないとき、および、1次再抽選表示においてははずれ表示結果が示されたときの少なくともいずれかのときに実行されるようにすればよい。

【0368】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（1）第1実施形態において説明したように、第2確変大当たりとなって特定遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されるときには、図15のように、1次再抽選表示としての高確再抽選表示により高確率状態としての確変状態に制御するか否かが示され、通常

10

20

30

40

50

2次再抽選表示としての高ベース再抽選表示により高ベース状態としての時短状態に制御するか否かが示されるといように、高確率状態と高ベース状態とについて制御するか否かが個別に示される場合と、図16のように特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示により高確率状態に制御されるか否かと高ベース状態に制御されるか否かとがまとめて示される場合とがある。これにより、高確高ベース状態に制御されるか否かを示す演出表示のバリエーションが豊富になり、遊技状態の移行についての遊技者の興味を向上させることができる。さらに、1次再抽選表示が実行されないとき、および、1次再抽選表示において高確率状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、高確高ベース再抽選表示により特定遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御するか否かが示され得るので、高確率状態に制御されるか否かについて敗者復活戦的な演出となることにより、遊技状態の移行について遊技者の興味をより一層向上させることができる。

10

【0369】

(2) 第2実施形態において説明したように、第2確変大当たりとなって特定遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されるときには、図37のように、1次再抽選表示としての高ベース再抽選表示により高ベース状態としての時短状態に制御するか否かが示され、通常2次再抽選表示としての高確再抽選表示により高確率状態としての確変状態に制御するか否かが示されるといように、高ベース状態と高確率状態とについて制御するか否かが個別に示される場合と、図38のように特別2次再抽選表示としての高確高ベース再抽選表示により高確率状態に制御されるか否かと高ベース状態に制御されるか否かとがまとめて示される場合とがある。これにより、高確高ベース状態に制御されるか否かを示す演出表示のバリエーションが豊富になり、遊技状態の移行についての遊技者の興味を向上させることができる。さらに、1次再抽選表示が実行されないとき、および、1次再抽選表示において高ベース状態に制御する旨が示されないときの少なくともいずれかのときに、高確高ベース再抽選表示により特定遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御するか否かが示され得るので、高ベース状態に制御されるか否かについて敗者復活戦的な演出となることにより、遊技状態の移行について遊技者の興味をより一層向上させることができる。

20

【0370】

(3) 図15、図16、図37、図38に示すように、1次再抽選表示が行なわれるタイミングが変動表示中というような大当たり遊技状態開始前のタイミングであり、2次再抽選表示が行なわれるタイミングが大当たり遊技状態開始後のタイミングであるので、たとえば、飾り図柄の変動表示中のような大当たり遊技状態開始前と、エンディング表示のような大当たり遊技状態開始後との両方について、遊技状態の移行についての遊技者の興味をより一層向上させることができる。

30

(4) 第1実施形態および第2実施形態で図14に示すように、図柄情報コマンドによって第2確変大当たりが指定されることにより、高確高ベース状態に制御する旨の決定結果が特定され、かつ、変動パターンコマンドによって特別2次再抽選表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、第1実施形態の図33および第2実施形態の図41のそれぞれのS248による表示結果の決定に基づいて変動表示結果として通常大当たり表示結果が表示させられた後、図33および図41のそれぞれのS256による表示結果の決定に基づいて特別2次再抽選表示で高確高ベース状態として確変時短状態になる旨が表示させられる。これにより、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御するときには、特別2次再抽選表示が行なわれる前の飾り図柄の変動表示において高確率状態に制御する旨や高ベース状態に制御する旨が示されてしまうというような演出表示の不都合が生じることを防ぐことができる。また、変動パターンを指定するための変動パターンコマンドが、再抽選表示に関する指定をするために兼用されるので、再抽選表示に関する指定をする再抽選表示専用のコマンドを設ける場合と比べて、コマンド数を減らすことができる。

40

【0371】

(5) 第3実施形態で図42および図43に示すように、図柄情報コマンドによって第2確変大当たりが指定されることにより、高確高ベース状態に制御する旨の決定結果が特

50

定され、かつ、図柄情報コマンドによって特別2次再抽選表示を実行する旨の決定結果が特定されたときには、第3実施形態で引用する第1実施形態の図33および第2実施形態の図41のそれぞれのS248による表示結果の決定に基づいて変動表示結果として通常大当たり表示結果が表示させられた後、第3実施形態で引用する図33および図41のそれぞれのS256による表示結果の決定に基づいて特別2次再抽選表示で高確高ベース状態として確変時短状態になる旨が表示させられる。これにより、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御するときには、特別2次再抽選表示が行なわれる前の飾り図柄の変動表示において高確率状態に制御する旨や高ベース状態に制御する旨が示されてしまうというような演出表示の不都合が生じることを防ぐことができる。また、図柄情報を指定するための図柄情報コマンドが、再抽選表示に関する指定をするために兼用されるので、再抽選表示に関する指定をする再抽選表示専用のコマンドを設ける場合と比べて、コマンド数を減らすことができる。

10

**【0372】**

(6) たとえば、図9において、低確低ベース状態時に第2確変大当たりが選択される割合が10%、高確高ベース状態時に第2確変大当たりが選択される割合が60%であり、低確低ベース状態時の方が高確高ベース状態時よりも第2確変大当たりが選択される割合が低いことが示されているように、低確低ベース状態は、高確高ベース状態と比べて、第2確変大当たりが生じる割合が低いので、大当たり遊技状態となった後に高確高ベース状態に制御される割合が低い。しかし、たとえば、第2確変大当たり(確変+時短大当たり)決定時に用いられる図13の第2確変大当たり時再抽選表示選択テーブルにおいて、低確低ベース状態時において特別2次再抽選表示が選択される割合は45%、高確高ベース状態時において特別2次再抽選表示が選択される割合は30%であり、高確高ベース状態時よりも低確低ベース状態時の方が特別2次再抽選表示が選択される割合が高いので、低確低ベース状態で大当たり遊技状態となるときの特特別2次再抽選表示についての遊技者の関心を高めることができる。

20

**【0373】**

(7) 遊技制御用マイクロコンピュータ560が、図18のS15のように、パチンコ遊技機1への電源投入が開始されてからタイマ割込設定を行なうまでに、乱数回路503の初期設定を行ない、初期設定において遊技制御用マイクロコンピュータ560を識別するためのIDナンバに基づく値を乱数の初期値として設定するように構成されているので、乱数回路503が生成する乱数のランダム性を向上させることができる。また、乱数のランダム性を向上させることができるので、乱数生成のタイミングを遊技者や遊技店に認識されにくくすることができ、無線信号を用いた取込み信号を遊技機に対して発生させることによって、大当たり遊技状態への移行条件を不正に成立させられてしまうことを防止することができる。

30

**【0374】**

(8) 図5に示す12ビット乱数回路503a、16ビット乱数回路503bのように、更新可能な数値データの範囲が異なる複数の乱数回路について、それぞれ使用可能とするか否かを設定するように構成されているので、使用する乱数回路だけを設定することによって、生成する乱数値の範囲を適切に設定することができる。そのため、たとえば、2つの乱数回路503a、503bのうち的一方が発生する乱数のみを用いて遊技制御処理を行なう場合、処理に用いない乱数回路から乱数を読み出す等の不要な処理を省くことができ、遊技制御用マイクロコンピュータ560の制御負担を軽減することができる。

40

**【0375】**

(9) 前述したように、図19のS105により乱数回路503がカウントするカウント値の順列を変更させ、初期値から最終値までの並び順を更新するように構成されているので、乱数回路503が生成する乱数値のランダム性をより向上させることができる。

**【0376】**

(10) 一般的に、遊技制御用マイクロコンピュータ560が正規のマイクロコンピュータであるか否かが検査されるときには、マイクロコンピュータの内部がX線により撮

50

像され、その撮像結果に基づいて、正規のマイクロコンピュータであるか否かを判断する検査が行なわれる。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ560が乱数回路503を内蔵しているか否かは、X線の撮像結果に基づいて判別することができる。このため、遊技制御用マイクロコンピュータ560に乱数回路503を内蔵させる構造を採用することにより、マイコンを偽造するときには、X線による撮像検査が行なわれることを考慮して、偽造者が乱数回路503の偽物まで作る必要があるので、偽造がしにくいようにすることができる。

【0377】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態では、変動パターンコマンドのみにより再抽選表示に関する情報(再抽選表示の有無および成上りの有無に関する情報)を特定する例(第1実施形態)と、図柄情報コマンドのみにより再抽選表示に関する情報を特定する例(第2実施形態)とを示した。しかし、これに限らず、変動パターンコマンドと図柄情報コマンドとの両方で、再抽選表示に関する情報(再抽選表示の有無に関する情報)を特定する構成を採用してもよい。このような構成を採用する場合、再抽選表示の有無の判断が必要なときには、変動パターンコマンドと図柄情報コマンドとのどちらか一方のコマンドにより再抽選表示をする旨が示されているときに、そのコマンドに基づいて再抽選表示をすると判断してもよい。また、変動パターンコマンドにより1次再抽選表示に関する情報を特定し、図柄情報コマンドにより2次再抽選表示に関する情報を特定するようにしてもよい。また、その逆に、図柄情報コマンドにより1次再抽選表示に関する情報を特定し、変動パターンコマンドにより2次再抽選表示に関する情報を特定するようにしてもよい。

【0378】

(2) 前述した実施の形態では、変動表示部について、特別図柄表示器8と飾り変動表示装置9とで構成される例を説明した。しかし、これに限らず、変動表示部は、特別図柄を表示する特別図柄表示装置のみで構成されるようにしてもよい。その場合には、飾り変動表示装置9と同様の画像が表示可能な表示装置により特別図柄表示装置を構成し、当該特別図柄表示装置で表示する特別図柄として、前述した飾り図柄と同様の図柄を表示するとともに、前述した背景画像等の飾り図柄以外の各種画像を同様に表示するように制御する。

【0379】

(3) 前述した実施の形態においては、制御信号に基づいて飾り変動表示装置9を含む演出制御装置の制御(遊技の演出の制御)を行なう演出制御手段として、表示制御と音制御とランプ制御とを統括的に制御可能な演出制御用マイクロコンピュータ800を設けた。しかし、これに限らず、次のような構成を採用してもよい。表示制御を行なうマイクロコンピュータと、音制御を行なうマイクロコンピュータと、ランプ制御を行なうマイクロコンピュータとを設け、遊技制御用マイクロコンピュータが、これらのマイクロコンピュータのそれぞれに、表示制御コマンド、音制御コマンド、および、ランプ制御コマンドを与え、そのコマンドに応じて各マイクロコンピュータが各制御を個別に実行するような構成を採用してもよい。

【0380】

(4) 変動表示装置9を含む演出制御装置の制御(遊技の演出の制御)を行なう演出制御手段としては、変動表示装置9の表示制御を行なう表示制御用マイクロコンピュータ(表示制御基板に設けられる)と、たとえば音制御およびランプ制御のような表示制御以外の演出制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ(演出制御基板に設けられる)とを設け、遊技制御用マイクロコンピュータが、演出制御用マイクロコンピュータへ表示制御、音制御、および、ランプ制御を含む演出制御用のコマンドを与え、その演出制御用のコマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータから表示制御用マイクロコンピュータへ表示制御コマンドを与えるようにしてもよい。演出制御用マイクロコンピュータから表示制御用マイクロコンピュータへの表示制御コマンドの与え方としては、遊技制御用マイクロコンピュータからの演出制御コマンドにより指定(特定)された表示制御の内容

10

20

30

40

50

に応じて表示制御用コマンドを作成して出力する（加工して出力する）ようにしてもよく、遊技制御用マイクロコンピュータからの演出制御コマンドのうち、表示制御を対象とするコマンドをそのまま表示制御用マイクロコンピュータへ出力する（加工せずに出力する）ようにしてもよい。演出制御コマンドにより指定された表示制御の内容に応じて表示制御用コマンドを作成して出力する構成を採用したときには、演出制御手段側で演出に関する制御内容を決定することができ、その決定にしたがった処理を、ランプ、音、および、表示で統一させることができる。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ側から演出制御コマンドを受ける演出制御用マイクロコンピュータで演出制御手段側での演出に関する決定を行ない、さらに、その決定結果を、遊技制御用マイクロコンピュータ側で決定されて演出制御コマンドにより示された演出に関する制御内容の決定結果に合わせて、制御内容をまとめて示す表示制御用コマンドにより表示制御用マイクロコンピュータへ出力することができるので、制御内容に関する各種決定事項を出力するための処理回数を増やさずに済むようになる。

10

**【0381】**

また、変動表示装置9の表示制御を行なう表示制御用マイクロコンピュータを設けた表示制御基板と、たとえば音制御およびランプ制御を行なう音・ランプ用マイクロコンピュータを設けた音・ランプ制御基板とを設け、主基板31に設けた遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを表示制御用マイクロコンピュータが受信し、その受信したコマンドに基づいて、表示制御用マイクロコンピュータが、表示制御を行なうとともに、音・ランプ制御用マイクロコンピュータに音制御およびランプ制御を指令するための音・ランプ制御コマンドを送信し、音・ランプ制御用マイクロコンピュータが、その音・ランプ制御コマンドを受信して音制御およびランプ制御を行なうようにしてもよい。なお、この場合の音・ランプ制御用マイクロコンピュータは、音制御を行なう音制御用マイクロコンピュータ（音制御基板に設ける）と、ランプ制御を行なうランプ制御用マイクロコンピュータ（ランプ制御基板に設ける）とに分けて設け、音制御用マイクロコンピュータには音制御を指令するための音制御コマンドを送信し、ランプ制御を指令するためのランプ制御コマンドを送信するようにしてもよい。

20

**【0382】**

(5) 前述した実施の形態は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

30

**【0383】**

(6) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

**【0384】**

(7) 前述した実施の形態においては、2次再抽選表示の演出として、図15, 図16, 図37, 図38に示すように、飾り図柄を変動表示させずに、サブゲーム形式の再抽選表示を行なうことにより抽選結果を示す例を示した。しかし、これに限らず、2次再抽選表示の演出として、飾り図柄を再度変動表示させて表示結果を導出表示することにより

50

2次再抽選表示を行なうことにより、抽選結果を示すようにしてもよい。また、1次再抽選表示の演出として、図15、図16、図37、図38に示すように、飾り図柄の変動表示結果により抽選結果を示す例を示した。しかし、これに限らず、1次再抽選表示の演出として、飾り図柄の変動表示結果により抽選結果を示さずに、サブゲーム形式の再抽選表示を行なうことにより抽選結果を示すようにしてもよい。

【0385】

(8) 前述した実施の形態においては、通常大当たりとなるときについて、1次再抽選表示および2次再抽選表示のそれぞれをするか否かをランダムに決定する例を示した。しかし、これに限らず、通常大当たりとなるときには、1次再抽選表示および2次再抽選表示のどちらか一方または両方を必ず行なうようにしてもよい。そのようにすれば、再抽選表示が行なわれる頻度が増し、遊技者の興趣をより一層向上させることができる。

10

【0386】

(9) 前述した実施の形態においては、飾り図柄の変動表示を停止させるためのコマンドとして、図柄停止コマンドを用いる例を示した。しかし、これに限らず、図柄停止コマンドを用いずに、飾り図柄の変動表示を開始してからの経過時間を演出制御用マイクロコンピュータ800において監視し、変動表示を開始してから、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、飾り図柄の変動表示を停止させる制御を行なうようにしてもよい。

【0387】

(10) 前述した実施の形態では、2次再抽選表示を実行するタイミングとして、大当たり遊技状態の終了時を示した。しかし、これに限らず、2次再抽選表示を実行するタイミングとしては、予め定められたラウンドの開始時から終了時までのラウンド期間中であってもよい。また、2次再抽選表示を実行するタイミングとしては、大当たり遊技状態におけるラウンド間のインターバル期間中であってもよい。

20

【0388】

(11) 前述した実施の形態では、1次再抽選表示を実行するタイミングが、変動表示の終了時である例を示した。しかし、これに限らず、1次再抽選表示を実行するタイミングは、大当たり遊技状態中であってもよい。

【0389】

(12) 前述した実施の形態では、1回の変動表示に関連して実行可能な再抽選表示の実行回数が、1次再抽選表示および2次再抽選表示の合計2回である例を示した。しかし、これに限らず、1回の変動表示に関連して実行可能な再抽選表示の実行回数としては、3回以上の所定回数であってもよい。つまり、1回の変動表示に関連して実行可能な再抽選表示の実行回数は、2回以上の複数回であれば、何回でもよい。また、そのような複数回の再抽選表示は、1次再抽選表示、通常2次再抽選表示、および、特別2次再抽選表示のうちのいずれかを複数回行なってもよく、1次再抽選表示、通常2次再抽選表示、および、特別2次再抽選表示のうち少なくともいずれかに加えて、その他の種類の再抽選表示(たとえば、大当たり遊技状態でのラウンド数を決定する再抽選表示等の再抽選表示)を行なうようにしてもよい。

30

【0390】

(13) 前述した実施の形態では、高ベース状態として、特別図柄の変動時間短縮状態を伴う例を示したが、これに限らず、高ベース状態としては、特別図柄の変動時間短縮状態を伴わない高ベース状態(たとえば、普通図柄の変動表示時間が短縮され、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、当り時における可変入賞球装置15の開放時間が長くされ、当り時における可変入賞球装置15の1度の開放回数が多くされることに基づいて、通常遊技状態と比べて可変入賞球装置15が開放状態となりやすい状態)を用いてもよい。つまり、高ベース状態は、低ベース状態と比べて始動入賞しやすい状態であればどのような状態であってもよい。このため、高ベース状態は、低ベース状態と比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮された状態と、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められた状態と、当り時における可変入賞球

40

50



装置 15 の開放時間が長くされた状態と、当り時における可変入賞球装置 15 の 1 度の開放回数が多くされた状態とのいずれか 1 つの状態であってもよく、これらを組合せたもの（いずれか 2 つの組合せ、いずれか 3 つの組合せ、または、すべての組合せ）であってもよい。なお、高ベース状態の代わりに、特別図柄の変動時間短縮状態のみとなる時短状態（特別遊技状態）に制御するようにしてもよい。

【 0 3 9 1 】

( 1 4 ) 前述した実施の形態では、1 次再抽選表示と 2 次再抽選表示とのそれぞれについて実行するか否かを同時に判定する例を説明した。しかし、これに限らず、1 次再抽選表示と 2 次再抽選表示とのそれぞれについては、実行するか否かを個別に判定するようにしてもよい。また、1 次再抽選表示と通常 2 次再抽選表示と特別 2 次再抽選表示との少なくともいずれか 1 つについて実行するか否かの判定を変動パターン決定用乱数を用いて変動パターンの決定と同時に行なうようにしてもよい。

10

【 0 3 9 2 】

( 1 5 ) 前述した実施形態においては、特別図柄表示器 8 で導出表示される大当り図柄（大当り表示結果）の種類により大当りの種類を示す例を説明した。しかし、これに限らず、特別図柄表示器 8 で導出表示される図柄としては、大当りの種類が特定されない大当り図柄を用いるようにしてもよい。その場合には、特別図柄表示器 8 で変動表示される特別図柄は、大当りの種類が特定されない大当り図柄と、はずれ図柄とで構成される。

【 0 3 9 3 】

( 1 6 ) 前述した実施の形態では、飾り図柄の変動表示結果を指定するために用いられるコマンドとして、大当り判定の判定結果、および、大当り種類の選択結果を指定する図柄情報コマンドを送信する例を示した。しかし、これに限らず、飾り図柄の変動表示結果を指定するためのコマンドとしては、飾り図柄の表示結果（停止図柄の組合せ）を直接的に指定するコマンドを用いてもよい。その場合に、演出制御用マイクロコンピュータ 800 は、コマンドにより指定された停止図柄の組合せに基づいて、大当り判定の判定結果、および、大当り種類の選択結果を認識する。

20

【 0 3 9 4 】

( 1 7 ) 前述した第 1 実施形態では、2 次再抽選表示として、高ベース再抽選表示または高確高ベース再抽選表示を行なうが、これらを行なうタイミングが大当り遊技状態の終了時という同一のタイミングである例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、2 次再抽選表示として高ベース再抽選表示を行なうときには大当り遊技状態における所定のラウンド間において 2 次再抽選表示を行ない、2 次再抽選表示として高確高ベース再抽選表示を行なうときには、大当り遊技状態の終了時において 2 次再抽選表示を行なうといよように、2 次再抽選表示としての高ベース再抽選表示と高確高ベース再抽選表示とについては、異なるタイミングで行なうようにしてもよい。そして、その場合には、通常 2 次再抽選表示と特別 2 次再抽選表示との両方を行なうようにしてもよい。このように通常 2 次再抽選表示と特別 2 次再抽選表示との両方を行なう場合には、たとえば、先の再抽選表示では後の再抽選表示で成上げる部分については成上げないように制御する。

30

【 0 3 9 5 】

( 1 8 ) 前述した第 2 実施形態では、2 次再抽選表示として、高確再抽選表示または高確高ベース再抽選表示を行なうが、これらを行なうタイミングが大当り遊技状態の終了時という同一のタイミングである例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、2 次再抽選表示として高確再抽選表示を行なうときには大当り遊技状態における所定のラウンド間において 2 次再抽選表示を行ない、2 次再抽選表示として高確高ベース再抽選表示を行なうときには、大当り遊技状態の終了時において 2 次再抽選表示を行なうといよように、2 次再抽選表示としての高確再抽選表示と高確高ベース再抽選表示とについては、異なるタイミングで行なうようにしてもよい。

40

【 0 3 9 6 】

( 1 9 ) 前述した実施の形態においては、図 1 1 ~ 図 1 3 に示すように、大当り種類と再抽選表示の種類との関係で、各再抽選表示選択テーブルにおいて、選択されない再抽

50

選表示が存在する。しかし、これに限らず、そのような再抽選表示がR7の抽出値に基づいて選択可能となるようにしてもよい。その場合、図33の図柄演出決定処理では、次のように、S246, S248, S249のそれぞれにおいて、決定される表示結果が、選択された大当りの種類および再抽選表示により異なることとなる。S246では、時短大当りとなるときに1次再抽選表示のみを行なう場合、および、第2確変大当りとなるときに1次再抽選表示のみを行なう場合のそれぞれについては、1次再抽選表示前の仮停止図柄として時短大当り表示結果を決定する。また、S248では、時短大当りとなるときに1次再抽選表示のみを行なう場合については、大当り遊技状態前の変動表示結果として時短大当り表示結果を決定し、第1確変大当りとなるときに通常2次再抽選表示のみを行なう場合、および、第2確変大当りとなるときに通常2次再抽選表示のみを行なう場合のそれぞれについては、大当り遊技状態前の変動表示結果として、第1確変大当り表示結果を決定する。また、S249では、第2確変大当りとなるときに1次再抽選表示のみを行なう場合については、大当り遊技状態前の変動表示結果として、第2確変大当り表示結果を決定する。

【0397】

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

【図面の簡単な説明】

【0398】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】ガラス扉枠を取り外した状態での遊技盤の前面を示す正面図である。

【図3】パチンコ遊技機を裏面から見た背面図である。

【図4】遊技制御基板(主基板)の構成例を示すブロック図である。

【図5】主基板における回路構成、主基板から演出制御基板に送信される演出制御コマンドの信号線を示すブロック図である。

【図6】遊技制御用マイクロコンピュータが遊技制御に用いる乱数を発生させるために用いるランダムカウンタを説明するための図である。

【図7】演出制御用マイクロコンピュータが演出制御に用いる各種ランダムカウンタの一例を説明するための図である。

【図8】各種の大当りのそれぞれの特徴を表形式で示す図である。

【図9】大当り種類選択テーブルを表形式で示す図である。

【図10】通常大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図11】時短大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図12】第1確変大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図13】第2確変大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図14】演出制御コマンドの一例を表形式で示す図である。

【図15】1次再抽選表示と通常2次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。

【図16】1次再抽選表示と特別2次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。

【図17】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図18】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図19】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図21】特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

。

10

20

30

40

50

【図 2 2】特別図柄プロセス処理における特別図柄停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】特別図柄停止図柄設定処理における飾り図柄情報決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】特別図柄プロセス処理における大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】大当り終了処理における特別遊技処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】図柄変動開始処理における図柄演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】大当り遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 2 実施形態による 1 次再抽選表示と通常 2 次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。

【図 3 8】第 2 実施形態による 1 次再抽選表示と特別 2 次再抽選表示とが実行される表示例を示す表示画面図である。

【図 3 9】第 2 実施形態による時短大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図 4 0】第 2 実施形態による第 1 確変大当り時再抽選表示選択テーブルを表形式で示す図である。

【図 4 1】第 2 実施形態による図柄変動開始処理における図柄演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 3 実施形態による演出制御コマンドの一例を表形式で示す図である。

【図 4 3】第 3 実施形態による演出制御コマンドの一例を表形式で示す図である。

【図 4 4】第 3 実施形態によるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0399】

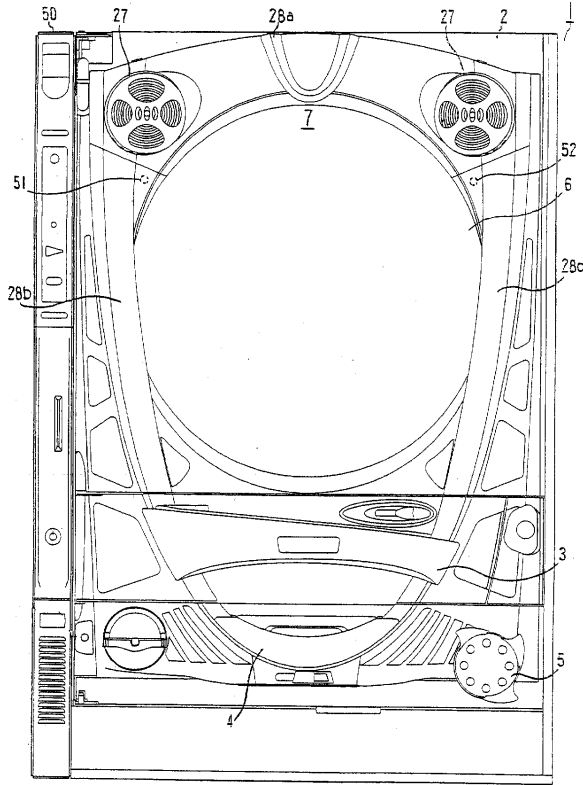
7 遊技領域、15 可変入賞球装置、9 変動表示装置、1 パチンコ遊技機、31 主基板、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、80 演出制御基板、800 演出制御用マイクロコンピュータ。

10

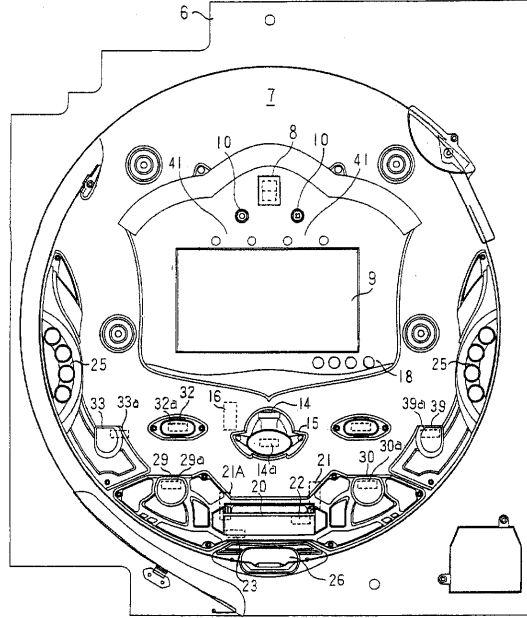
20

30

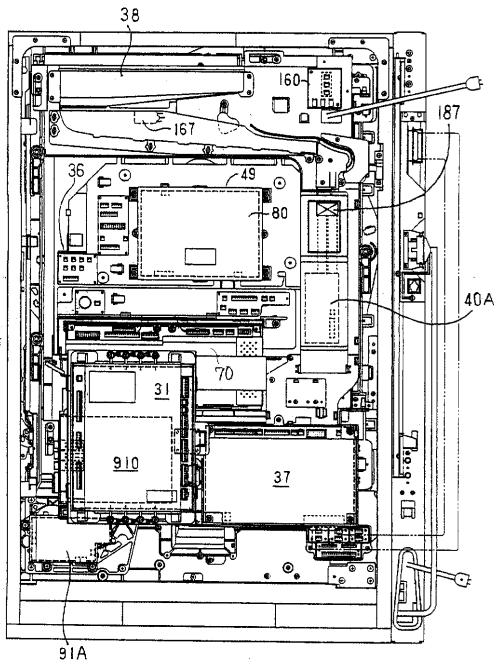
【図1】



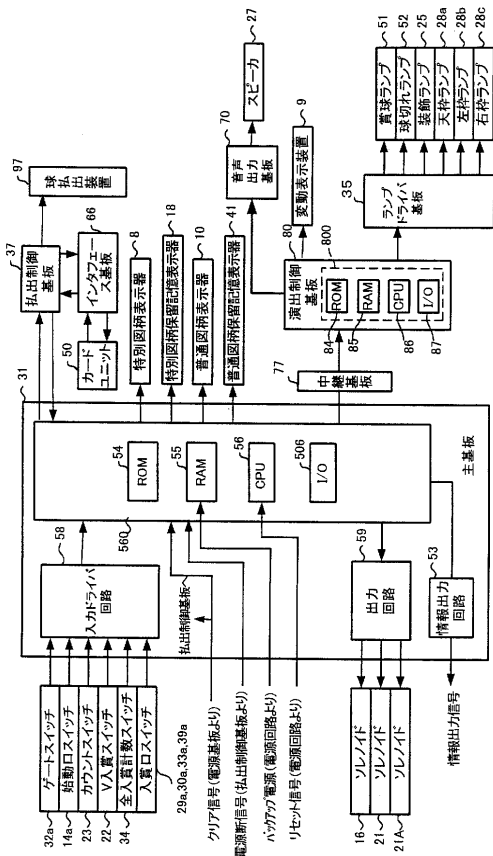
【図2】



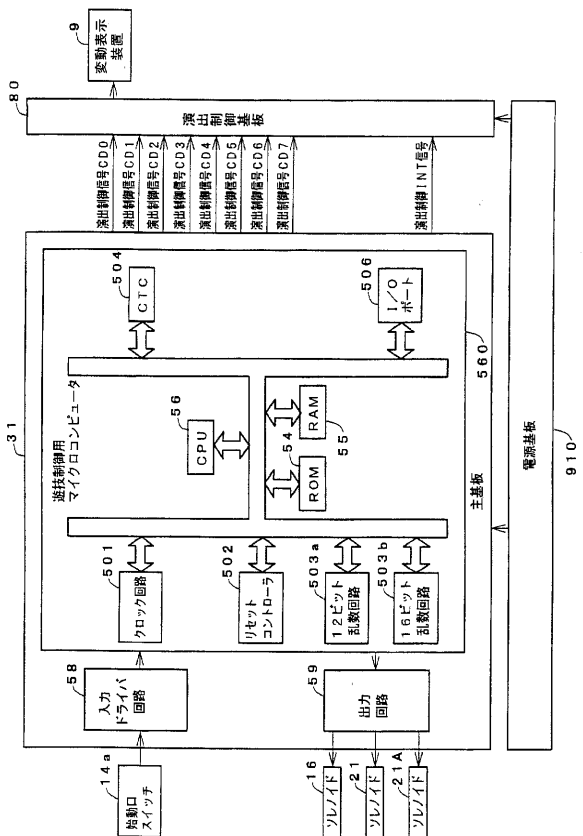
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

ランダムカウンタ	範囲	用途	加算
R2	0~99	大当り種類・大当り図柄決定用	2ms毎に1ずつ加算
R3	0~5	特別図柄はすれ図柄決定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R4	0~99	変動パターン決定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R5	0~39	リーチ判定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算
R6	0~11	普通図柄当り判定用	2ms毎に1ずつ加算
R7	0~19	再抽選判定用	2ms毎および割り込み処理余り時間に1ずつ加算

【図7】

ランダム	範囲	用途	加算
RT	0~232	演出内容決定用	33ms毎に1加算
RU-1	0~9	飾り図柄停止 図柄決定用	左図柄 33ms毎に1加算
RU-2	0~9		中図柄 左図柄の桁上げ毎に1加算
RU-3	0~9		右図柄 中図柄の桁上げ毎に1加算

【図10】

通常大当り時再抽選表示選択テーブル

R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~4 (25%)	0~4 (25%)	0~4 (25%)	0~4 (25%)	再抽選表示なし
5~9 (25%)	5~9 (25%)	5~9 (25%)	5~9 (25%)	1次再抽選表示のみ
10 (5%)	10 (5%)	10 (5%)	10 (5%)	通常2次再抽選表示のみ
11~14 (20%)	11~14 (20%)	11~14 (20%)	11~14 (20%)	特別2次再抽選表示のみ
15 (5%)	15 (5%)	15 (5%)	15 (5%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
16~19 (20%)	16~19 (20%)	16~19 (20%)	16~19 (20%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

【図8】

大当り種類	特別図柄	飾り図柄	大当り後大当り確率	大当り後ベース
通常大当り	1	000, 111, 222, 333, 444, 666, 888	低確率	低ベース
第1確変大当り	5	555	高確率	低ベース
第2確変大当り	7	777	高確率	高ベース
時短大当り	9	999	低確率	高ベース

【図11】

時短大当り時再抽選表示選択テーブル

R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~13 (70%)	0, 1 (10%)	0~9 (50%)	0~5 (30%)	再抽選表示なし
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	1次再抽選表示のみ
14~16 (15%)	2~6 (25%)	10~12 (15%)	6~9 (20%)	通常2次再抽選表示のみ
17 (5%)	7~11 (25%)	13~15 (15%)	10~13 (20%)	特別2次再抽選表示のみ
18 (5%)	12~15 (20%)	16, 17 (10%)	14~16 (15%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
19 (5%)	16~19 (20%)	18, 19 (10%)	17~19 (15%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

【図9】

大当り種類選択テーブル

R2(0~99)				選択する大当り
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~59 (60%)	0~29 (30%)	0~19 (20%)	0~9 (10%)	通常大当り
60~79 (20%)	30~69 (40%)	20~29 (10%)	10~19 (10%)	時短大当り
80~89 (10%)	70~79 (10%)	30~69 (40%)	20~39 (20%)	第1確変大当り (確変)
90~99 (10%)	80~99 (20%)	70~99 (30%)	40~99 (60%)	第2確変大当り (確変+時短)

【図12】

第1確変大当り時再抽選表示選択テーブル

R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~13 (70%)	0~9 (50%)	0, 1 (10%)	0~5 (30%)	再抽選表示なし
14~16 (15%)	10~14 (25%)	2~10 (45%)	6~12 (35%)	1次再抽選表示のみ
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	通常2次再抽選表示のみ
17 (5%)	15 (5%)	11 (5%)	13 (5%)	特別2次再抽選表示のみ
18 (5%)	16, 17 (10%)	12~15 (20%)	14~16 (15%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
19 (5%)	18, 19 (10%)	16~19 (20%)	17~19 (15%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

【図13】

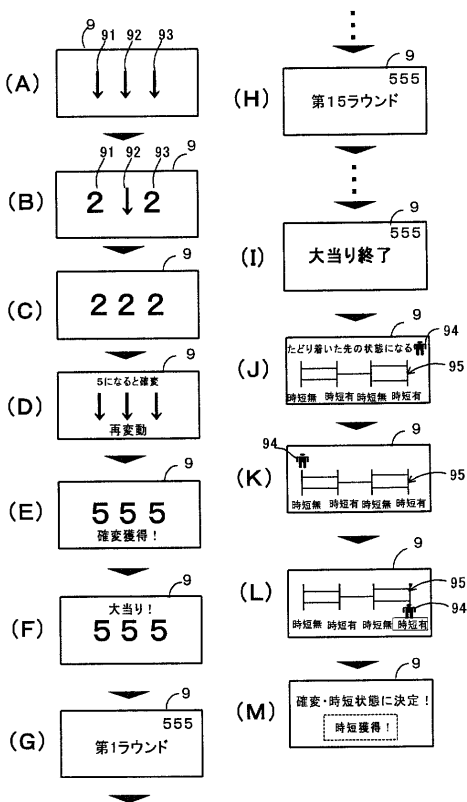
第2確変大当り時再抽選表示選択テーブル

R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~7 (40%)	0~5 (30%)	0~3 (20%)	0, 1 (10%)	再抽選表示なし
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	1次再抽選表示のみ
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	通常2次再抽選表示のみ
8~10 (15%)	6~8 (15%)	4~6 (15%)	2~4 (15%)	特別2次再抽選表示のみ
11~13 (15%)	9~15 (35%)	7~14 (40%)	5~16 (60%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
14~19 (30%)	16~19 (20%)	15~19 (25%)	17~19 (15%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

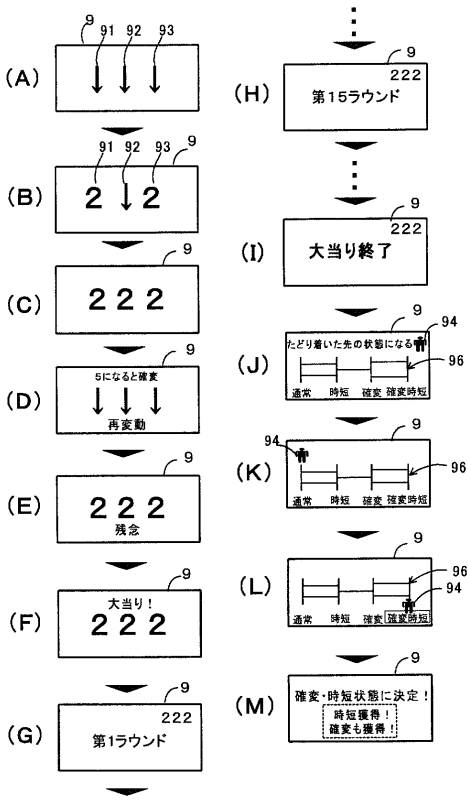
【図14】

NO.	コマンド名称	内容
1	通常はずれ変動パターン#1	通常はずれの変動パターン#1
{	{	{
m	通常はずれ変動パターン#m	通常はずれの変動パターン#m
m+1	リーチはずれ変動パターン#1	リーチはずれの変動パターン#1
{	{	{
m+n	リーチはずれ変動パターン#n	リーチはずれの変動パターン#n
m+n+1	大当り変動パターン#1・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
m+n+2	大当り変動パターン#1・1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示をしないこと、通常2次再抽選表示をすることを指定
m+n+3	大当り変動パターン#1・1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示をしないこと、特別2次再抽選表示をすることを指定
m+n+4	大当り変動パターン#1・1次再抽選あり・2次再抽選なし指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示をすること、2次再抽選表示をしないことを指定
m+n+5	大当り変動パターン#1・1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
m+n+6	大当り変動パターン#1・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	大当りの変動パターン#1とすること、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定
m+n+7	大当り変動パターン#2・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	大当りの変動パターン#2とすること、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
{	{	{
m+n+q	大当り変動パターン#p・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	大当りの変動パターン#pとすること、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定
1	はずれ指定	はずれとすることの指定
2	通常大当り指定	通常大当りとすることの指定
3	時短大当り指定	時短大当りとすることの指定
4	第1確変大当り指定	第1確変大当りとすることの指定
5	第2確変大当り指定	第2確変大当りとすることの指定

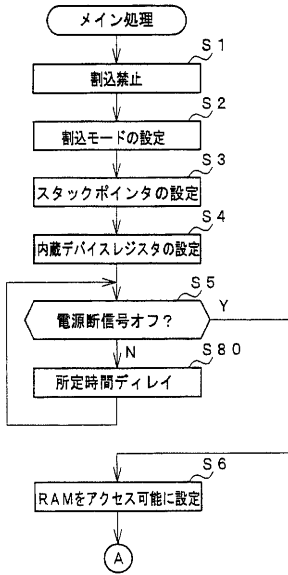
【図15】



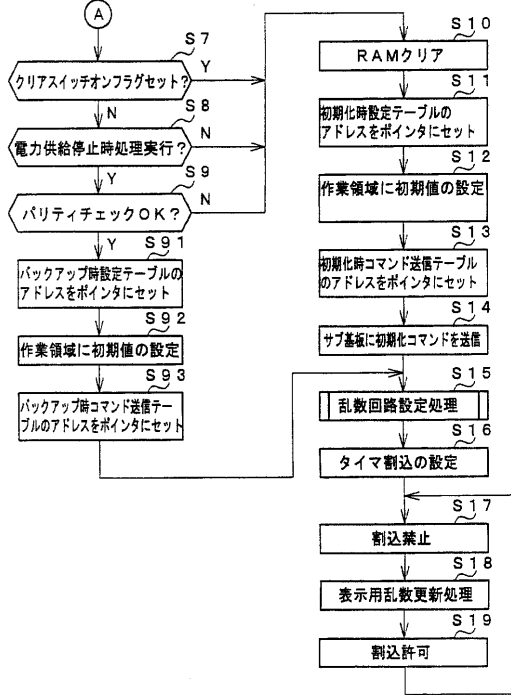
【図16】



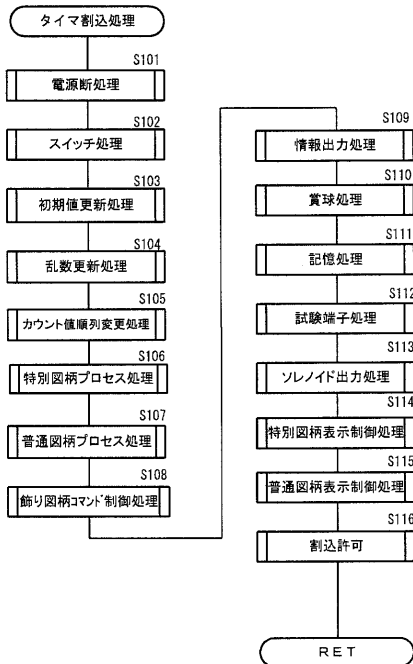
【図17】



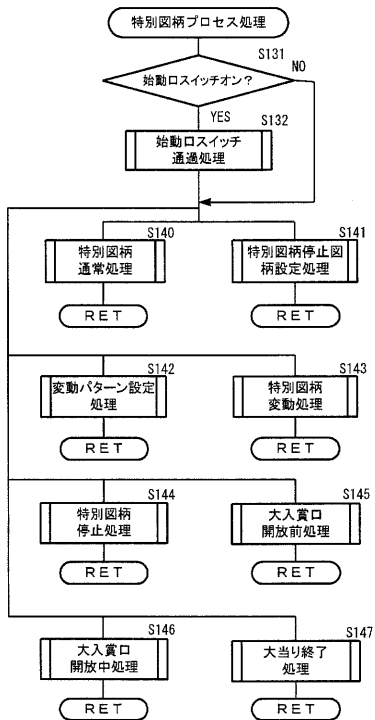
【図18】



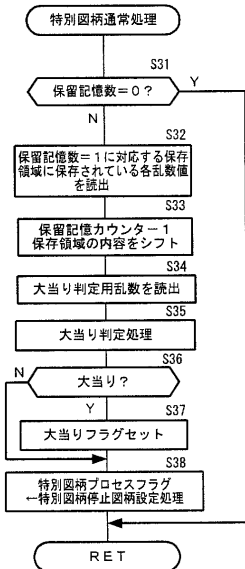
【図19】



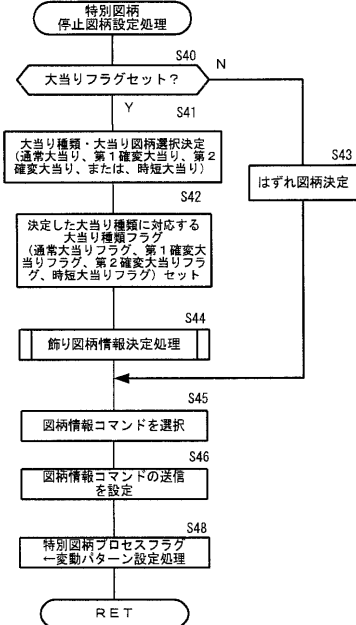
【図20】



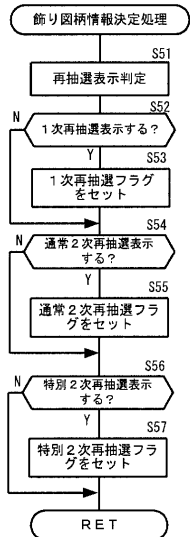
【図 2 1】



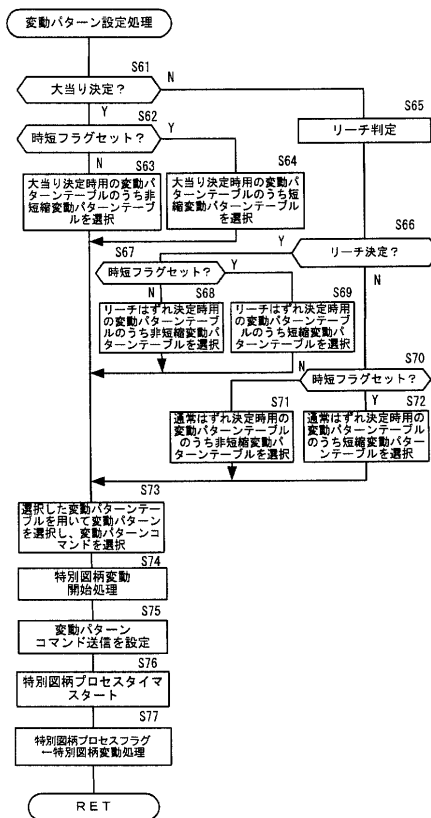
【図 2 2】



【図 2 3】

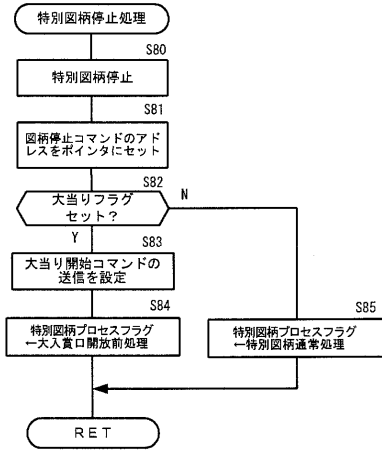


【図 2 4】

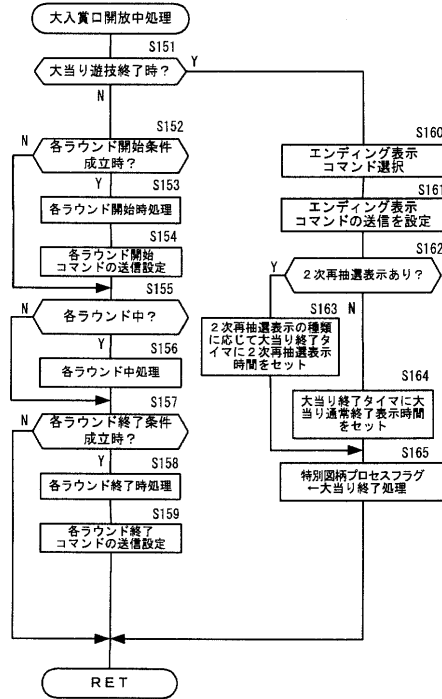




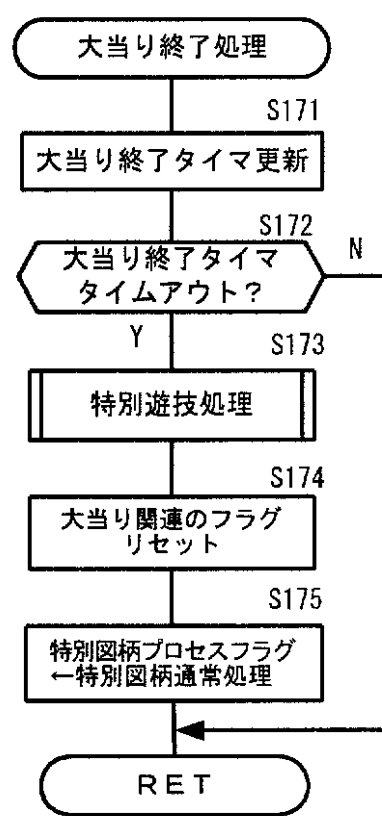
【図 25】



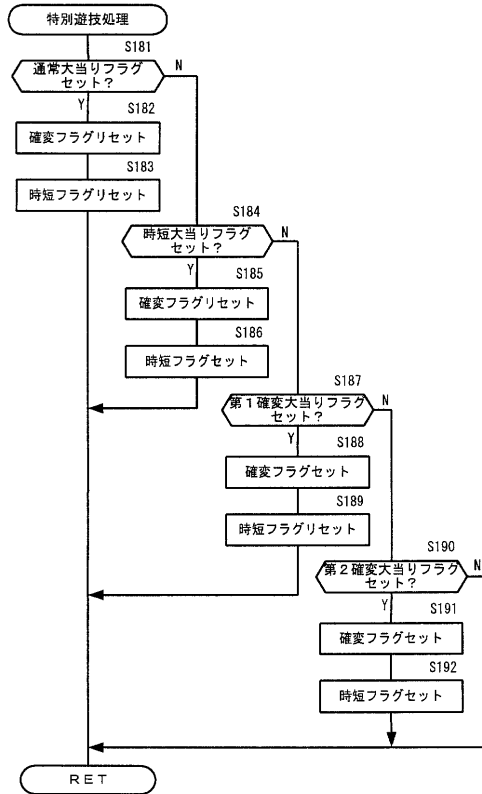
【図 26】



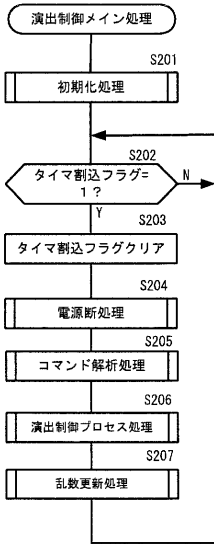
【図 27】



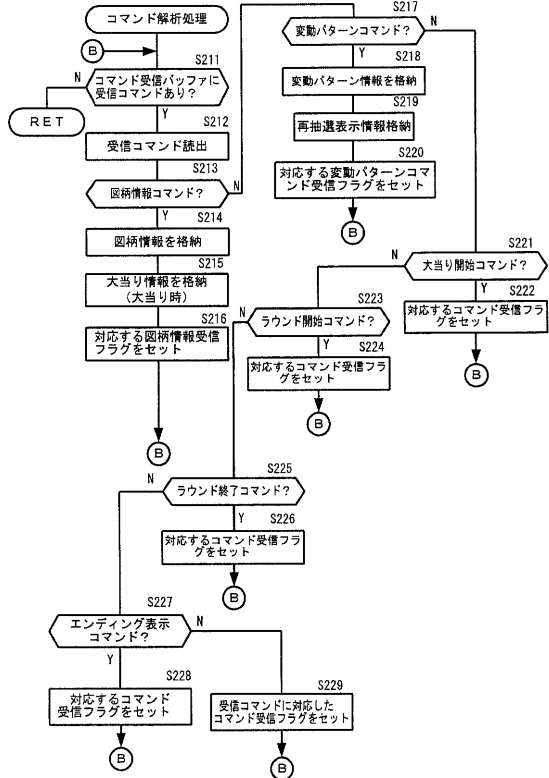
【図 28】



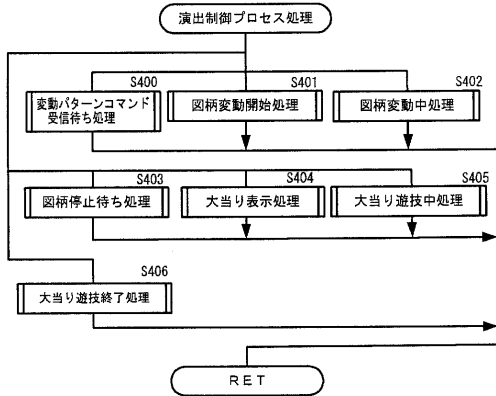
【図 29】



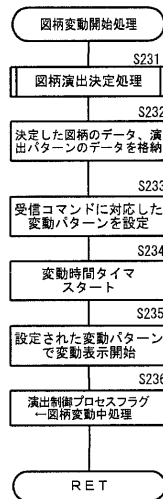
【図 30】



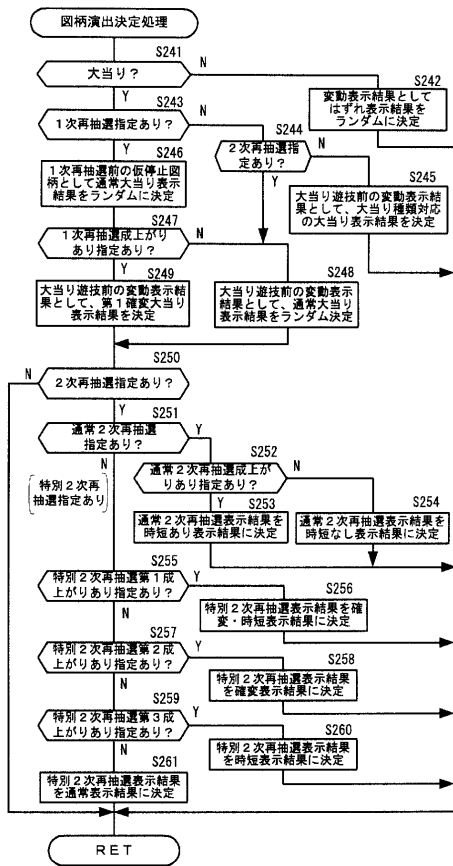
【図 31】



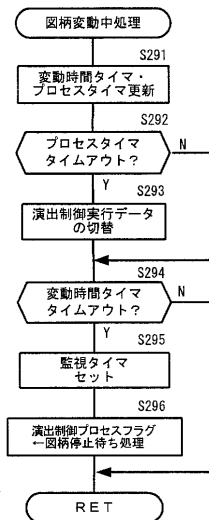
【図 32】



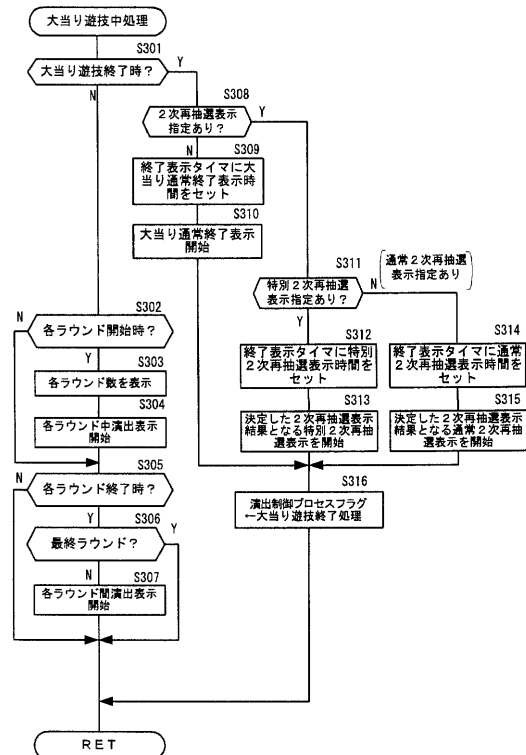
【図 3 3】



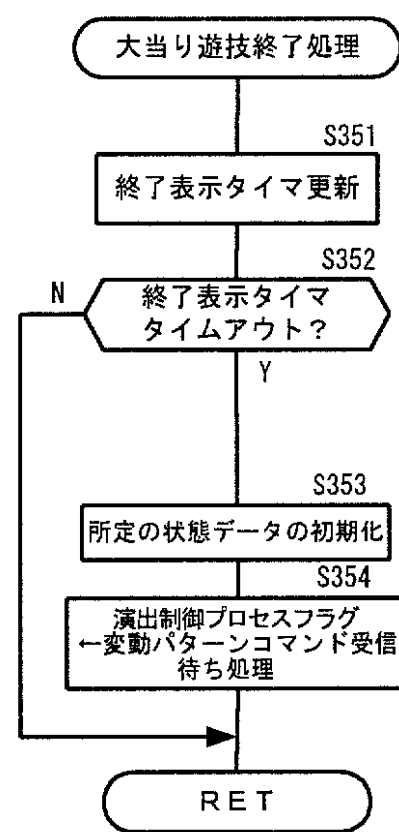
【図 3 4】



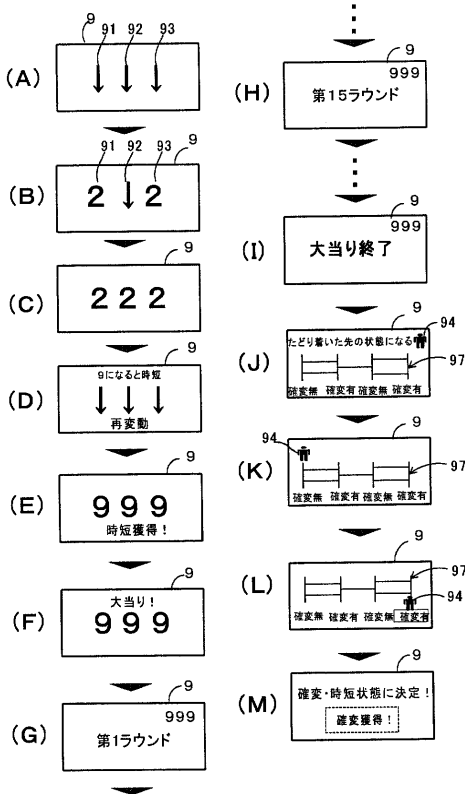
【図 3 5】



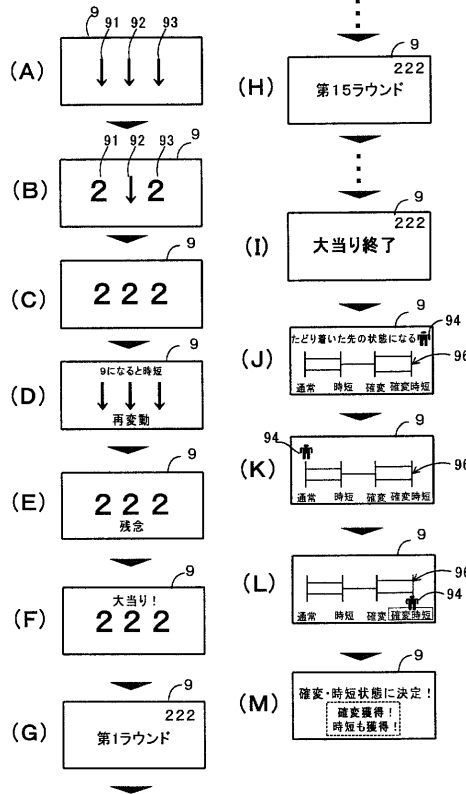
【図 3 6】



【図37】



【図38】



【図39】

時短大当り時再抽選表示選択テーブル

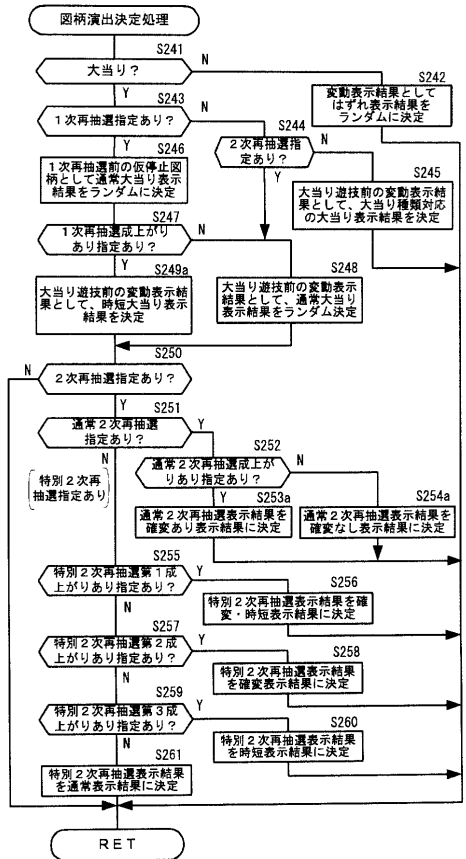
R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~13 (70%)	0, 1 (10%)	0~9 (50%)	0~5 (30%)	再抽選表示なし
14~16 (15%)	2~10 (45%)	10~14 (25%)	6~12 (35%)	1次再抽選表示のみ
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	通常2次再抽選表示のみ
17 (5%)	11 (5%)	15 (5%)	13 (5%)	特別2次再抽選表示のみ
18 (5%)	12~15 (20%)	16, 17 (10%)	14~16 (15%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
19 (5%)	16~19 (20%)	18, 19 (10%)	17~19 (15%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

【図40】

第1確定大当り時再抽選表示選択テーブル

R7				選択する再抽選表示
低確低ベース状態時	低確高ベース状態時	高確低ベース状態時	高確高ベース状態時	
0~13 (70%)	0~9 (50%)	0, 1 (10%)	0~5 (30%)	再抽選表示なし
— (0%)	— (0%)	— (0%)	— (0%)	1次再抽選表示のみ
14, 15 (10%)	10~12 (15%)	2~6 (25%)	6~9 (20%)	通常2次再抽選表示のみ
16, 17 (10%)	13~15 (15%)	7~11 (25%)	10~13 (20%)	特別2次再抽選表示のみ
18 (5%)	16, 17 (10%)	12~15 (20%)	14~16 (15%)	1次再抽選表示+通常2次再抽選表示
19 (5%)	18, 19 (10%)	16~19 (20%)	17~19 (15%)	1次再抽選表示+特別2次再抽選表示

【図41】



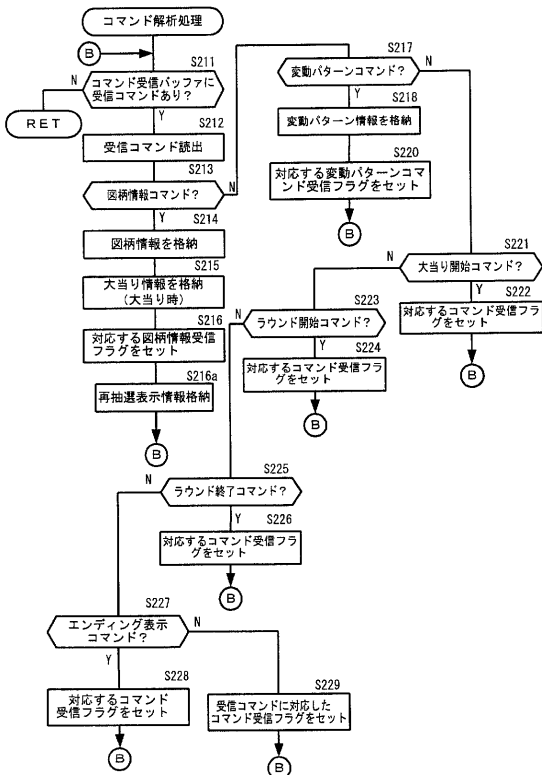
【図42】

	NO.	コマンド名称	内容
変動パターンコマンド	1	通常はずれ変動パターン#1	通常はずれの変動パターン#1
	{	{	{
	m	通常はずれ変動パターン#m	通常はずれの変動パターン#m
	m+1	リーチはずれ変動パターン#1	リーチはずれの変動パターン#1
	{	{	{
	m+n	リーチはずれ変動パターン#n	リーチはずれの変動パターン#n
	m+n+1	大当り変動パターン#1	大当りの変動パターン#1
	{	{	{
	m+n+p	大当り変動パターン#p	大当りの変動パターン#p
	図柄情報コマンド	1	はずれ指定
2		通常大当り・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	通常大当りとして、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
3		通常大当り・1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定	通常大当りとして、1次再抽選表示をしないこと、通常2次再抽選表示をすることを指定
4		通常大当り・1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定	通常大当りとして、1次再抽選表示をしないこと、特別2次再抽選表示をすることを指定
5		通常大当り・1次再抽選あり・2次再抽選なし指定	通常大当りとして、1次再抽選表示をすること、2次再抽選表示をしないことを指定
6		通常大当り・1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定	通常大当りとして、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
7		通常大当り・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	通常大当りとして、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定
8		時短大当り・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	時短大当りとして、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
9		時短大当り・1次再抽選なし・通常2次再抽選あり指定	時短大当りとして、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
10		時短大当り・1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定	時短大当りとして、1次再抽選表示をしないこと、特別2次再抽選表示をすることを指定
11		時短大当り・1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定	時短大当りとして、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
12		時短大当り・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	時短大当りとして、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定

【図43】

	NO.	コマンド名称	内容
図柄情報コマンド	13	第1確変大当り・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	第1確変大当りとして、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
	14	第1確変大当り・1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定	第1確変大当りとして、1次再抽選表示をしないこと、特別2次再抽選表示をすることを指定
	16	第1確変大当り・1次再抽選あり・2次再抽選なし指定	第1確変大当りとして、1次再抽選表示をすること、2次再抽選表示をしないことを指定
	17	第1確変大当り・1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定	第1確変大当りとして、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
	15	第1確変大当り・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	第1確変大当りとして、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定
	18	第2確変大当り・1次再抽選なし・2次再抽選なし指定	第2確変大当りとして、1次再抽選表示と2次再抽選表示をしないことを指定
	19	第2確変大当り・1次再抽選なし・特別2次再抽選あり指定	第2確変大当りとして、1次再抽選表示をしないこと、特別2次再抽選表示をすることを指定
	21	第2確変大当り・1次再抽選あり・通常2次再抽選あり指定	第2確変大当りとして、1次再抽選表示をすること、通常2次再抽選表示をすることを指定
	20	第2確変大当り・1次再抽選あり・特別2次再抽選あり指定	第2確変大当りとして、1次再抽選表示をすること、特別2次再抽選表示をすることを指定

【図44】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2002-035296(JP,A)  
特開2004-065755(JP,A)  
特開2000-271297(JP,A)  
特開平09-276498(JP,A)  
特開平08-155102(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02