

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6019430号  
(P6019430)

(45) 発行日 平成28年11月2日(2016.11.2)

(24) 登録日 平成28年10月14日(2016.10.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 3 (全 73 頁)

(21) 出願番号 特願2014-60789 (P2014-60789)  
 (22) 出願日 平成26年3月24日 (2014.3.24)  
 (65) 公開番号 特開2015-181722 (P2015-181722A)  
 (43) 公開日 平成27年10月22日 (2015.10.22)  
 審査請求日 平成27年10月7日 (2015.10.7)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100148835  
 弁理士 佐伯 義文  
 (74) 代理人 100149548  
 弁理士 松沼 泰史  
 (74) 代理人 100145481  
 弁理士 平野 昌邦  
 (74) 代理人 100165179  
 弁理士 田▲崎▼ 脍  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行するモード演出実行手段と、所定演出を所定回実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記所定演出が実行される前にいずれの前記モード演出が実行されていたかにより、前記所定演出が実行されたときの前記有利状態となる割合が異なると共に、いずれの前記モード演出が実行されているかにより前記示唆演出の実行割合が異なることを特徴とする遊技機。

10

## 【請求項2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行するモード演出実行手段と、可変表示を仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段と、

前記再可変表示演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記再可変表示演出が実行される前にいずれの前記モード演出が実行されていたかによ

20

り、前記再可変表示演出が実行されたときの前記有利状態となる割合が異なると共に、いすれの前記モード演出が実行されているかにより前記示唆演出の実行割合が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを前記決定手段による決定前に判定する判定手段とを更に備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機には、識別情報の可変表示が開始されてから、可変表示結果が導出表示されるまでの間に、所定演出を所定回実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2009 - 195533 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機は、所定演出が実行されるか否かに注目させるだけで単調である。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、（1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であつて、複数種類のモード演出（例えば、モード演出 1 やモード演出 2 等）のうちいずれかのモード演出を実行するモード演出実行手段（例えば、ステップ S708 の処理にて設定したモード演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 CPU120 等）と、所定演出を所定回実行可能な所定演出実行手段（例えば、ステップ S709 の処理にて設定した擬似連モード演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 CPU120 等）と、前記所定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、ステップ S710 の処理にて設定した煽り演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 CPU120 等）とを備え、前記所定演出が実行される前にいすれの前記モード演出が実行されていたかにより、前記所定演出が実行されたときの前記有利状態となる割合が異なる（例えば、図 26 に示す擬似連モード演出実行判定テーブルの設定によつては、現在のモード演出がモード演出 2 である場合よりも、現在のモード演出がモード演出 1 である方が、擬似連モード演出が実行されたときの特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなること等）と共に、いすれの前記モード演出が実行されているかにより前記示唆演出の実行割合が異なる（例えば、図 28 に示す煽り演出実行判定テーブルの設定によつては、現在のモード演出が「モード演出 2」である場合よりも、現在のモード演出が「モード演出 1」である方が、煽り演出を実行する旨の判定が高い割合で成されること等）ことを特徴とする。

また、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行するモード演出実行手段と、可変表示を仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段と、前記再可変表示演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、前記再可変表示演

30

40

50

出が実行される前にいずれの前記モード演出が実行されていたかにより、前記再可変表示演出が実行されたときの前記有利状態となる割合が異なると共に、いずれの前記モード演出が実行されているかにより前記示唆演出の実行割合が異なることを特徴とする。

**【0006】**

このような構成においては、モード演出に注目を惹けるので、所定演出が実行されることに対する期待感を、より向上させることができる。

**【0007】**

(2) 上記(1)の遊技機において、前記モード演出は、第1のモード演出(例えば、モード演出1等)と、第2のモード演出(例えば、モード演出2等)とを含み、前記第1のモード演出が実行されたときに、前記第2のモード演出が実行されたときと比べて、前記所定演出が実行された場合に前記特定遊技状態となる期待度が高くなるように予め設定されており(例えば、図26に示す擬似連モード演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出がモード演出2である場合よりも、現在のモード演出がモード演出1である方が、擬似連モード演出が実行されたときの特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなること等)、前記示唆演出実行手段は、前記第1のモード演出が実行されているときに、前記第2のモード演出が実行されているときと比べて高い割合で、前記示唆演出を実行する(例えば、図28に示す煽り演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出が「モード演出2」である場合よりも、現在のモード演出が「モード演出1」である方が、煽り演出を実行する旨の判定が高い割合で成されること等)ように構成されてもよい。10

**【0008】**

このような構成においては、期待感を向上させることができる。

**【0009】**

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、開始条件が成立していない前記識別情報の可変表示について、所定の上限数の範囲内で保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151B等)と、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態とするか否かを決定する開始時決定手段(例えば、ステップS241の処理を実行するCPU103等)と、前記開始時決定手段による決定前に、前記特定遊技状態となるか否かを判定する事前判定手段(例えば、ステップS220の処理を実行するCPU103等)とを更に備え、前記モード演出実行手段は、前記事前判定手段による判定結果(例えば、特図表示結果が「大当たり」であると判定されたこと等)に基づいて、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行するように構成されてもよい。30

**【0010】**

このような構成においては、モード演出を、実際の期待度に応じて変更させる制御が容易になる。

**【0011】**

(4) 上記(3)の遊技機において、遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、可変表示パターンを特定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段(例えば、ステップS217の処理を実行するCPU103等)と、前記開始決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立した前記識別情報の可変表示に対応する前記数値データと、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、複数の可変表示パターンに対して割り当てられた判定値とに基づいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、ステップS111の処理を実行するCPU103等)とを更に備え、前記所定の判定値として、前記複数の可変表示パターンのうち前記所定演出が実行される特別な可変表示パターン(例えば、擬似連変動を伴う変動パターン等)については前記保留記憶数にかかわらず少なくとも一部が共通の特別な判定値が割り振られており(例えば、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値のうち、擬似連変動を伴う変動パターンが決定される数値の少なくとも一部については、保留数にかかわらず共通の値をとること等)、前記モード演出実行手段は、前記特別な判定値に該当する数値データが前記保留記憶40

として記憶されたこと（例えば、擬似連変動を先読みし、擬似連変動であるとき等）に基づいて、当該数値データが記憶された保留記憶に基づく前記識別情報の可変表示の開始条件成立前から、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行する（例えば、可変表示結果を先読みしたときにモード演出2を実行している場合には、先読みした可変表示結果が「大当たり」であれば、モード演出をモード演出1に移行する割合が高くなるようにすること等）ように構成されてもよい。

#### 【0012】

このような構成においては、モード演出の移行の制御と、実際の可変表示の内容とに乖離が生じることを防止することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

10

#### 【0013】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動力テゴリ及び変動パターンを例示する説明図である。

【図6】特図表示結果の決定割合を例示する説明図である。

【図7】大当たり種別の決定割合を例示する説明図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

20

【図10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図16】変動力テゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。

【図17】変動力テゴリの決定割合を例示する説明図である。

【図18】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図19】変動パターン決定テーブルの選択例を示す図である。

【図20】変動パターンの決定割合を例示する説明図である。

【図21】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】モード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】擬似連演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】煽り演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。

【図28】煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図29】擬似連モード演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。

【図30】演出画面の一例を示す図である。

【図31】演出の移行の一例を説明するための図である。

【図32】他の実施の形態における演出の移行の一例を説明するための図である。

【図33】他の実施の形態における演出のタイミングチャートを示す図である。

【図34】変動力テゴリの決定割合の他の例を示す図である。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0014】

以下の説明においては、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。

#### 【0015】

50

## 1. この実施の形態におけるパチンコ遊技機

図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、略円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

### 【0016】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは、それぞれ、例えば、7セグメントやドットマトリクスのLED(Light Emission Diode)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは、それぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば、7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

### 【0017】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付されればよい。「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されればよい。以下においては、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」という。

### 【0018】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えば、LCD(Liquid Crystal Display)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域においては、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば、3つといった複数の可変表示手段となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示は、可変表示ゲームに含まれる。

### 【0019】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいては、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときには、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

### 【0020】

このように、画像表示装置5の表示領域においては、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば、特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結

10

20

30

40

50

果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば、微少な揺れや伸縮等を生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時間よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示すること等が含まれてもよい。

#### 【0021】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄は、例えば、8 種類の図柄によって構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対しては、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は、8 種類に限定されず、大当り組み合わせやハズレとなる組み合わせ等、適当な数の組み合わせを構成可能であれば、何種類であってもよい。

10

#### 【0022】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H においては、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていること等により、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときには、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態においては、第 1 始動入賞口を遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の丸型の白色表示とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とする。なお、第 1 始動入賞口を遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示とは、表示態様を異ならせてよい。

20

#### 【0023】

図 1 に示す例においては、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これら的一部を指すこともあるものとする。

30

#### 【0024】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 81 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、始動領域としての第 2 始動入賞口を形成する。

40

#### 【0025】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B においては、普通電動役物用のソレノイド 81 が

50

オフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過し難い通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bにおいては、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過し易い拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。または、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば、第2始動入賞口を閉鎖すること等により、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過し易い拡大開放状態と、遊技球が通過し難い、又は通過できない通常開放状態とに変化する。

10

#### 【0026】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過した遊技球は、例えば、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過した遊技球は、例えば、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

20

#### 【0027】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【0028】

一例として、特別可変入賞球装置7においては、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7においては、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、又は閉鎖状態の他には、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

30

#### 【0029】

大入賞口を通過した遊技球は、例えば、図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となつた大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば、第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となつた場合には、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となつた場合には、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

40

#### 【0030】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別

50

情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。

**【 0 0 3 1 】**

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば、4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

**【 0 0 3 2 】**

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口としては、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる单一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウトロが設けられている。

10

**【 0 0 3 3 】**

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられている。更に、遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリングが設けられていればよい。

20

**【 0 0 3 4 】**

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する上皿が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球等を、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

**【 0 0 3 5 】**

下皿を形成する部材には、例えば、下皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A は、遊技者が把持する操作桿を含む。操作桿の所定位置には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31A の操作桿を操作手によって把持した状態において、所定の操作指によって押引操作すること等により所定の指示操作ができるように構成されなければよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されなければよい。

30

**【 0 0 3 6 】**

上皿を形成する部材には、例えば、上皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電気的又は電磁的に、検出できるように構成されなければよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 31B に対して成された遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

40

**【 0 0 3 7 】**

次は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

**【 0 0 3 8 】**

パチンコ遊技機 1 においては、遊技領域に設けられた通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば、前回の

50

普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。

#### 【 0 0 3 9 】

この普図ゲームにおいては、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として、例えば、「7」を示す数字といった、特定の普通図柄が停止表示された場合には、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば、「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合には、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応しては、普通可変入賞球装置 6B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

10

#### 【 0 0 4 0 】

普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出されたこと等により第 1 始動条件が成立した後には、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって検出されたこと等により第 2 始動条件が成立した後には、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームが開始される。

20

#### 【 0 0 4 1 】

第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームにおいては、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する。このときには、確定特別図柄として特定の特別図柄が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合には、「ハズレ」となる。

#### 【 0 0 4 2 】

30

特図ゲームにおいての可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンドを所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームにおいての可変表示結果が「小当り」となった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

#### 【 0 0 4 3 】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

40

#### 【 0 0 4 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間が経過するまでの期間、又は所定個数の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これによっては、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態とするラウンドが実行される。

#### 【 0 0 4 5 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下す

50

る遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立によっては、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

#### 【0046】

大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態とする上限時間が比較的に長い時間となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態とする上限時間が比較的に短い時間となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

10

#### 【0047】

大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄となる。「5」の数字を示す特別図柄は、短期開放ラウンド大当たり図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1の期間となる所定の上限時間が経過するまでの期間、又は所定個数の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

20

#### 【0048】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態においては、各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間となる。なお、短期開放大当たり状態においては、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにもよい。または、短期開放大当たり状態においては、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となるようにしてもよい。

30

このような短期開放大当たり状態においては、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数の出玉が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は、第2期間であって、非常に短い。そのため、短期開放大当たり状態は、実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、短期開放大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。

#### 【0050】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば、大入賞口の開放期間は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態においては大入賞口を開放状態とする上限回数が通常開放ラウンド特定遊技状態においての上限回数に比べて少なくなるものであってもよい。即ち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドにおいて大入賞口を遊技球が通過し易い第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

40

#### 【0051】

小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態においては、短期開放大当たり状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞動作が行われる。即ち、小当たり遊

50

技状態においては、例えば、特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態とする動作が繰り返し実行される。

#### 【 0 0 5 2 】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R においては、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」、の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間においては、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

10

#### 【 0 0 5 3 】

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示状態、或いは全部又は一部の飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

#### 【 0 0 5 4 】

また、リーチ状態となったことに対応しては、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることによって、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作は、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

20

#### 【 0 0 5 5 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様においては、「大当たり」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性は、異なれることができる。

30

#### 【 0 0 5 6 】

一例として、この実施の形態においては、ノーマルリーチ、スーパー リーチ、スーパー リーチ といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパー リーチ やスーパー リーチ といったスーパー リーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。

#### 【 0 0 5 7 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがあるようにしてよい。具体的には、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側において変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側において決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 1 2 の側において実行するか否かが決定されてもよい。

40

#### 【 0 0 5 8 】

「滑り」の可変表示演出においては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリアにて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数の飾り図柄表示エリアにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示されることによっ

50

て、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出においては、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるとときと、リーチ状態とはならずに非リーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されるときがある。

#### 【0059】

「擬似連」の可変表示演出においては、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させる演出表示を、所定回行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。「擬似連」の可変表示演出においては、擬似連変動が1回～3回行われることにより、第1開始条件又は第2開始条件が1回成立したに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。

#### 【0060】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、各種の演出動作が実行されてもよい。

#### 【0061】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出、又は「滑り」や「擬似連」等の可変表示演出とは異なり、例えば、所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパー・リーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

#### 【0062】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性等が予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報等に基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性等を連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。なお、特図ゲームが1回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の可変表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の可変表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性等を連続して予告する予告演出も連続予告演出に含まれる。

#### 【0063】

また、この実施の形態においては、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当たり」となる可能性等が予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。

#### 【0064】

10

20

30

40

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」の可変表示態様と称される。

#### 【0065】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、又はリーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」の可変表示態様と称される。10

#### 【0066】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、又はリーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組み合わせのうち、所定の通常大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組み合わせを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄と称される。20

#### 【0067】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、又はリーチ演出が実行されずに、通常大当り組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」の可変表示態様と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態等とは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。30

#### 【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、又はリーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組み合わせのうち、所定の確変大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組み合わせを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特4050

別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにもよい。

#### 【0069】

確定飾り図柄が通常大当り組み合わせであるか確変大当り組み合わせであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御と共に確率変動制御が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数の特図ゲームが実行されたときには、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始される毎に実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定が成されたときには、確変制御を終了してもよい。

10

#### 【0070】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームにおいて普通図柄の可変表示が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過し易くして第2始動条件が成立する可能性を高めることによって遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入し易くして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

20

#### 【0071】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立し易くなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることによって、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間は、短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいう。この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

30

#### 【0072】

時短制御と高開放制御が共に行われる遊技状態は、時短状態又は高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態又は高確状態ともいう。確変制御と共に時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御が行われる遊技状態は、確変制御と共に時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベースとも称される。確変制御や時短制御及び高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベースとも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者に

40

50

とって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

#### 【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組み合わせのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となつことに対応して、所定のリーチ演出等が実行された後等に、所定のリーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

10

#### 【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当たり図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」の可変表示様と称される。「突確」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御と共に確変制御が行われればよい。なお、大当たり種別「確変」と大当たり種別「突確」とを区別して説明するときには（このように短期開放大当たり状態について説明するときや、例えば後述する図7や図16を説明するときには）、大当たり種別「確変」に該当する「確変」は、大当たり種別「突確」に該当する「確変（実質出玉無の確変）」以外の確変（出玉有の確変）である。

20

#### 【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて、小当たり遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当たり遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

#### 【0076】

飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組み合わせを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」や「確変」であることにに基づき通常開放大当たり状態に制御されたときと、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることにに基づき短期開放大当たり遊技状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当たり」であることにに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることにに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当たり」であることにに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態のいずれかに制御されることにも対応している。

30

#### 【0077】

確定飾り図柄が非確変大当たり組み合わせや確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出においては、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当たり組み合わせとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組み合わせとなる飾り図柄と、通常大当たり組み合わせとなる飾り図柄のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示させる。

40

#### 【0078】

通常大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態の

50

開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、大当たり遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間等にて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当たり中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当たり中昇格演出と同様の報知演出は、大当たり遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中等にて実行されてもよい。大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出は、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

## 【0079】

## 2. パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等

パチンコ遊技機1には、例えば、図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間ににおいて伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2等の背面には、例えば、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板等といった、各種の基板が配置されている。

## 【0080】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED等の点灯、消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯、消灯、発色制御等を行つて普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

## 【0081】

主基板11には、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111等が搭載されている。

## 【0082】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ9等における点灯、消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

## 【0083】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ9等における点灯、消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

## 【0084】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイ

10

20

30

40

50

ツチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えば、センサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

#### 【0085】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば、電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば、画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。10

#### 【0086】

##### 3. 演出制御コマンドの内容

図 3 (A) は、この実施の形態において用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば、2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE を示し、2 バイト目は EXT を表す。MODE データの先頭ビットは、必ず「1」とされる。EXT データの先頭ビットは、「0」とされる。なお、図 3 (A) に示されたコマンド形態は、一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例においては、制御コマンドが 2 つの制御信号によって構成されることになる。しかしながら、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。20

#### 【0087】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は、不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドにおいては、指定する変動パターン等に応じて、異なる EXT データが設定される。30

#### 【0088】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドにおいては、例えば、図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。

#### 【0089】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の変動停止を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドにおいては、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。40

#### 【0090】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンドである。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態50

において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 0 0 9 1 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドにおいては、例えば、可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。または、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドにおいては、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドにおいては、例えば、通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なる E X T データが設定される。10

#### 【 0 0 9 2 】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。20

#### 【 0 0 9 3 】

コマンド C 1 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H 等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H 等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。

#### 【 0 0 9 4 】

この実施の形態においては、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞口指定コマンドを送信すると共に、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときには、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンドを送信するようにしてもよい。一方、保留記憶数が減少したときには、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンドを送信するようにしてもよい。30

#### 【 0 0 9 5 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えては、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数通知コマンドは、合計保留記憶数の増加を通知するために用いられてもよい。

#### 【 0 0 9 6 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否かや「小当たり」となるか否か、大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン決定用の乱数値がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。40

#### 【 0 0 9 7 】

この実施の形態においては、入賞時乱数値判定処理において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや「小当たり」に決定されるか否か、大当たりの種別、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動カテゴリ（変動パターン種

別)を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」に決定されるか否かや大当たり種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

#### 【0098】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。  
10

#### 【0099】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。  
20

#### 【0100】

#### 4. 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する。図4に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。  
30

#### 【0101】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図8に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

#### 【0102】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン(「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ(ハズレ)変動パターン」とも称する)」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」とも称する)」が含まれる。  
40

#### 【0103】

また、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」  
50

である場合に対応した「大当り変動パターン」や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応した「小当り変動パターン」が含まれる。大当り変動パターンとして、大当り種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

#### 【0104】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくとよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0105】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

#### 【0106】

### 5. 変動カテゴリ及び変動パターン

図5は、本実施の形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-3」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-3」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-3」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-3」が属している。変動カテゴリ「PC1」は、突確・小当り変動カテゴリである。変動カテゴリ「PC1」には、変動パターン「PC1-1」～「PC1-3」が属している。

#### 【0107】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ（ハズレ）変動パターンである。

#### 【0108】

10

20

30

40

50

変動カテゴリ「P A 3」に属する変動パターン「P A 3 - 1」は、ノーマルリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「P A 3 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「P A 4」に属する変動パターン「P A 4 - 1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「P A 4 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「P A 4 - 3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「P A 5」に属する変動パターン「P A 5 - 1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「P A 5 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「P A 5 - 3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。  
10

#### 【0109】

変動カテゴリ「P B 3」に属する変動パターン「P B 3 - 1」は、ノーマルリーチ（大当たり）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「P B 3 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「P B 4」に属する変動パターン「P B 4 - 1」は、スーパーリーチ（大当たり）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。変動パターン「P B 4 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「P B 4 - 3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「P B 5」に属する変動パターン「P B 5 - 1」は、スーパーリーチ（大当たり）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。変動パターン「P B 5 - 2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「P B 5 - 3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（大当たり）変動パターンである。  
20

#### 【0110】

変動カテゴリ「P C 1」に属する変動パターン「P C 1 - 1」は、ノーマルリーチ（突確・小当たり）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（突確・小当たり）変動パターンである。変動パターン「P C 1 - 2」は、スーパーリーチ（突確・小当たり）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（突確・小当たり）変動パターンである。変動パターン「P C 1 - 3」は、特殊出目停止演出が実行される（突確・小当たり）変動パターンである。なお、特殊出目停止とは、例えば、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R の有効ライン上に「3」「5」「7」が停止表示されるものや、特殊なデザインの飾り図柄が、有効ライン上的一部（例えば、飾り図柄表示エリア5 Cなど）、又は、有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。  
30

#### 【0111】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）などが記憶されている。  
40

#### 【0112】

特図ゲームの特図表示結果（可変表示結果）は、当該特図ゲームの特図表示結果である確定特別図柄が導出表示される以前に、ROM101に記憶されている特図表示結果決定  
50

テーブルと、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 とに基づいて決定される。本実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であるときに参照される第 1 特図表示結果決定テーブル及び第 2 特図表示結果決定テーブル、並びに、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに参照される第 1 特図表示結果決定テーブル及び第 2 特図表示結果決定テーブルが ROM 101 に記憶されている。夫々の特図表示結果決定テーブルには、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（決定値）が、特図表示結果に割り当てられている。

### 【 0 1 1 3 】

#### 6 . 特図表示結果の決定割合

図 6 は、特図表示結果の決定割合を例示する。図 6 ( A ) は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）である場合における、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲーム（第 1 特図を用いた特図ゲーム）の特図表示結果の決定割合を表している。図 6 ( B ) は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）である場合における、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲーム（第 2 特図を用いた特図ゲーム）の特図表示結果の決定割合を表している。図 6 ( C ) は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）である場合における、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームの特図表示結果の決定割合を表している。図 6 ( D ) は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）である場合における、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームの特図表示結果の決定割合を表している。

10

20

### 【 0 1 1 4 】

即ち、通常状態又は時短状態の第 1 特図ゲームにおいては、図 6 ( A ) に示すように、512 個（例えば、「0」～「511」など）の決定値が特図表示結果「大当たり」に割り当てられているため、「大当たり」の決定割合は約 0.8% ( $512 \div 65536$ ) である。また、256 個（例えば、「512」～「767」など）の決定値が特図表示結果「小当たり」に割り当てられているため、「小当たり」の決定割合は約 0.4% ( $256 \div 65536$ ) である。また、64768 個（例えば、「768」～「65535」など）の決定値が特図表示結果「ハズレ」に割り当てられているため、「ハズレ」の決定割合は約 98.8% ( $64768 \div 65536$ ) である。また、通常状態又は時短状態の第 2 特図ゲームにおいては、図 6 ( B ) に示すように、512 個（例えば、「0」～「511」など）の決定値が特図表示結果「大当たり」に割り当てられているため、「大当たり」の決定割合は約 0.8% ( $512 \div 65536$ ) である。また、65024 個（例えば、「512」～「65535」など）の決定値が特図表示結果「ハズレ」に割り当てられているため、「ハズレ」の決定割合は約 99.2% ( $65024 \div 65536$ ) である。また、確変状態の第 1 特図ゲームにおける決定値の割り当て個数や決定割合は、図 6 ( C ) に示す通りである。また、確変状態の第 2 特図ゲームにおける決定値の割り当て個数や決定割合は、図 6 ( D ) に示す通りである。

30

### 【 0 1 1 5 】

図 6 ( A ) 及び図 6 ( C ) に示すように、第 1 特図ゲームにおける「大当たり」の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときには、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときよりも高くしている。同様に、図 6 ( B ) 及び図 6 ( D ) に示すように、第 2 特図ゲームにおける「大当たり」の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときには、通常状態又は時短状態（低確状態）であるときよりも高くしている。

40

### 【 0 1 1 6 】

また、図 6 ( A ) ～図 6 ( D ) に示すように、第 1 特図ゲームでは「小当たり」が決定され得るが、第 2 特図ゲームでは「小当たり」が決定されないようにしている。これにより、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「小当たり」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興奮の低

50

下を防止している。なお、第2特図ゲームにおいて「小当り」が決定され得るが、第2特図ゲームにおける「小当り」の決定割合を、第1特図ゲームにおける「小当り」の決定割合に比べて低くしてもよい。

#### 【0117】

また、特図表示結果「大当り」が決定された場合には、確定特別図柄が導出表示される以前に、ROM101に記憶されている大当り種別決定テーブルと、大当り種別決定用の乱数値MR2とに基づいて、大当り種別が決定される。本実施の形態では、大当り種別決定テーブルとして、第1特図ゲームにおいて参照される大当り種別決定テーブルと、第2特図ゲームにおいて参照される大当り種別決定テーブルとがROM101に記憶されている。夫々の大当り種別決定テーブルには、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、大当り種別に割り当てられている。10

#### 【0118】

##### 7. 大当り種別の決定割合

図7は、大当り種別の決定割合を例示する。図7(A)は、第1特図ゲームの特図表示結果を「大当り」とする場合、即ち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図であって特図表示結果を「大当り」とする場合における、大当り種別の決定割合を表している。図7(B)は、第2特図ゲームの特図表示結果を「大当り」とする場合、即ち、変動特図が第2特図であって特図表示結果を「大当り」とする場合における、大当り種別の決定割合を表している。即ち、第1特図ゲームにおいて「大当り」となる場合においては、図7(A)に示すように、36個（例えば、「0」～「35」など）の決定値が大当り種別「非確変」に割り当てられているため、「非確変」の決定割合は36%（ $36 \div 100$ ）である。また、46個（例えば、「36」～「81」など）の決定値が大当り種別「確変」に割り当てられているため、「確変」の決定割合は46%（ $46 \div 100$ ）である。20 また、18個（例えば、「82」～「99」など）の決定値が大当り種別「突確」に割り当てられているため、「突確」の決定割合は18%（ $18 \div 100$ ）である。また、第2特図ゲームにおいて「大当り」となる場合においては、図7(B)に示すように、36個（例えば、「0」～「35」など）の決定値が大当り種別「非確変」に割り当てられているため、「非確変」の決定割合は36%（ $36 \div 100$ ）である。また、64個（例えば、「36」～「99」など）の決定値が大当り種別「確変」に割り当てられているため、「確変」の決定割合は64%（ $64 \div 100$ ）である。30

#### 【0119】

図7(A)及び図7(B)に示すように、第1特図ゲームでは「突確」が決定され得るが、第2特図ゲームでは「突確」が決定されないようによっている。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「突確」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止している。なお、第2特図ゲームにおいて「突確」が決定され得るが、第2特図ゲームにおける「突確」の決定割合を、第1特図ゲームにおける「突確」の決定割合に比べて低くしてもよい。

#### 【0120】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、特図表示結果と保留記憶数とに応じた複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。つまり、変動カテゴリは、ROM101に記憶されている、特図表示結果と保留記憶数とに応じた変動カテゴリ決定テーブルと、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて決定される。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動カテゴリ決定テーブルをROM101に記憶してもよい。40

#### 【0121】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、50

変動カテゴリに応じた複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。つまり、変動パターンは、ROM101に記憶されている、変動カテゴリに応じた変動パターン決定テーブルと、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づいて決定される。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、全部の変動パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動パターン決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

#### 【0122】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板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バックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（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、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の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、そのデータにもとづいて、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（例えば特図プロセスフラグなど）である。また、制御状態に応じたデータと未払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。

#### 【0123】

##### 8. 遊技制御用データ保持エリア

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

#### 【0124】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0125】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0126】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

#### 【0127】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21に

10

20

30

40

50

よって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部 151C は、遊技球が通過ゲート 41 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0128】

遊技制御フラグ設定部 152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。10

#### 【0129】

遊技制御タイマ設定部 153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0130】

遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、第 1 特図保留記憶数を計数するための第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値、第 2 特図保留記憶数を計数するための第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値などが記憶される。20

#### 【0131】

遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0132】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。30

#### 【0133】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、 I / O 1 2 5 とが搭載されている。40

#### 【0134】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。50

**【 0 1 3 5 】**

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

**【 0 1 3 6 】**

演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対する指令を示す情報信号（電飾信号）を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。10

**【 0 1 3 7 】**

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

**【 0 1 3 8 】**

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。20

**【 0 1 3 9 】**

例えば、R O M 1 2 1 には、先読予告演出の実行有無を決定するために参照される先読予告演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、1種類の先読予告演出実行有無決定テーブルが記憶されている。つまり、先読予告演出の実行有無は、R O M 1 2 1 に記憶されている、先読予告演出実行有無決定テーブルと、先読予告演出実行有無決定用の乱数値 M R 6（非図示）とに基づいて決定される。

**【 0 1 4 0 】**

また、R O M 1 2 1 には、先読予告演出の演出実行態様（演出内容や実行開始タイミングや連続実行回数など）を示す先読予告演出パターンを決定するために参照される先読予告演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、変動力テゴリに応じた複数の先読予告演出パターン決定テーブルが記憶されている。つまり、先読予告演出パターンは、R O M 1 2 1 に記憶されている、変動力テゴリに応じた先読予告演出パターン決定テーブルと、先読予告演出パターン決定用の乱数値 M R 7（非図示）とに基づいて決定される。なお、複数の先読予告演出パターン決定テーブルに代えて、全部の先読予告演出パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな先読予告演出パターン決定テーブルを R O M 1 2 1 に記憶してもよい。30

**【 0 1 4 1 】**

また、R O M 1 2 1 には、入賞時の保留表示の表示態様（入賞時保留表示態様とも称する）を決定するために参照される入賞時保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、変動力テゴリに応じた複数の入賞時保留表示態様決定テーブルが記憶されている。つまり、入賞時保留表示態様は、R O M 1 2 1 に記憶されている、変動力テゴリに応じた入賞時保留表示態様決定テーブルと、入賞時保留表示態様決定用の乱数値 M R 8（非図示）とに基づいて決定される。なお、複数の入賞時保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の入賞時保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな入賞時保留表示態様決定テーブルを R O M 1 2 1 に記憶してもよい。40

**【 0 1 4 2 】**

また、R O M 1 2 1 には、始動入賞記憶表示エリア 5 H に追加した後の保留表示の表示態様の変化の有無を決定するために参照される保留表示態様変化有無決定テーブルが記憶50

されている。つまり、上記変化の有無は、ROM121に記憶されている、保留表示態様変化有無決定テーブルと、保留表示表示態様変化有無決定用の乱数値MR9（非図示）に基づいて決定される。

#### 【0143】

また、ROM121には、保留表示態様を変化させる場所（保留表示態様を変化させるタイミング）を決定するために参照される保留表示態様変化場所決定テーブルが記憶されている。具体的には、本実施の形態では、保留記憶数（第1特図保留記憶数）と入賞時保留表示態様とに応じた複数の保留表示態様変化場所決定テーブルが記憶されている。つまり、保留表示態様を変化させる場所は、ROM121に記憶されている、保留記憶数と入賞時保留表示態様とに応じた保留表示態様変化場所決定テーブルと、保留表示態様変化場所決定用の乱数値MR10（非図示）に基づいて決定される。なお、複数の保留表示態様変化場所決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様変化場所決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留表示態様変化場所決定テーブルをROM121に記憶してもよい。10

#### 【0144】

なお、説明の便宜上、先読予告演出実行有無決定用の乱数値MR6等の各乱数値の取り得る個数は、大当たり種別決定用の乱数値MR2などと同じく100個（「0」～「99」）であるものとする。

#### 【0145】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型など）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出（先読予告演出を含む）などが実現される。20

#### 【0146】

各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。30

#### 【0147】

### 9. 演出制御パターン

図9(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。40

#### 【0148】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータ50

が含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ8からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ9(発光体)の発光動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、ランプ9の発光動作(点灯動作、点滅動作、消灯動作)を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあつてもよい。

#### 【0149】

図9(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイミングが演出制御プロセスタイミング判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイミング判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ9を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイミング判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ(制御を指定しないデータ)が設定されてもよい。

#### 【0150】

図9(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間(例えば予告演出を実行する期間など)に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間(例えば大当たり遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当たり遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など)に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

#### 【0151】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読み出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイミング値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイミング判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型が備える可動部材など)の制御を行なう。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイミング判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

20

30

40

50

**【0152】**

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 C P U 1 2 0 から表示制御部 1 2 3 、音声制御基板 1 3 、ランプ制御基板 1 4 などに対して出力される。演出制御用 C P U 1 2 0 からの指令を受けた表示制御部 1 2 3 では、例えば所定の V D P 等がその指令に示される画像データを C G R O M 等の画像データメモリから読み出して V R A M に一時記憶されることなどにより展開させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 からの指令を受けた音声制御基板 1 3 では、例えば音声合成用 I C がその指令に示される音声データを音声データ R O M から読み出して音声 R A M 等に一時記憶されることなどにより展開させる。

**【0153】****10 1 0 . 演出制御用データ保持エリア**

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するため用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 9 0 が設けられている。図 1 0 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 9 4 とを備えている。

**【0154】**

演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

**【0155】**

演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

**【0156】**

演出制御カウンタ設定部 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

**【0157】**

演出制御バッファ設定部 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

**【0158】**

本実施の形態では、図 1 0 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A には、合計保留記憶数の最大値（例えば「8」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「8」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンド又は第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドを 1 セットして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

**【0159】**

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コ

10

20

30

40

50

マンドバッファ 194A の空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図 10 (B) に示すように、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 10 (B) では、バッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

#### 【0160】

図 10 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 194A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示が開始されるごとに 1 つずつ削除され、バッファ番号 (コマンド同士の入賞順) を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド (1 セット) が 1 つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド) が、入賞順 (バッファ番号の大小関係) を維持しつつシフトされ、第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド (1 セット) が 1 つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド) が、入賞順 (バッファ番号の大小関係) を維持しつつシフトされる。例えば、図 10 (B) に示す格納状態において第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」～「4」の夫々に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「1」～「3」に夫々シフトされ、また、図 10 (B) に示す格納状態において第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「3」「4」の夫々に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」「3」に夫々シフトされる。

#### 【0161】

また、本実施の形態では、図 10 (C) に示すような先読予告バッファ 194B を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。先読予告バッファ 194B には、始動入賞時受信コマンドバッファ 194A を構成する各データに対応した格納領域 (バッファ番号「1」～「8」に対応した領域) が設けられている。即ち、先読予告バッファ 194B には、演出制御用 CPU120 などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「8」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図 10 (B) の始動入賞時受信コマンドバッファ 194A において、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ (1 セットのコマンド) が削除されるときには、先読予告バッファ 194B において、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図 10 (B) の始動入賞時受信コマンドバッファ 194A において、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ (1 セットのコマンド) が他のバッファ番号にシフトされるときには、先読予告バッファ 194B において、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

#### 【0162】

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

#### 【0163】

主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロ

10

20

30

40

50

コンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

10

#### 【0164】

##### 11. 遊技制御用タイマ割込み処理

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図11のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS13）。

20

#### 【0165】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

30

#### 【0166】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

#### 【0167】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

#### 【0168】

50

## 12. 特別図柄プロセス処理

図12は、特別図柄プロセス処理として、図11に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図13は、始動入賞判定処理として、図12のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14は、始動入賞時処理として、図13のステップS208、ステップS211にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図14のステップS220にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0169】

10

## 13. 特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理

図13に示す特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS207）。

【0170】

20

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときや（ステップS202；Yes）、ステップS209の処理を実行した後には、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS203）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS203；Yes）、第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS204）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS204；No）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS210）。

30

【0171】

ステップS207の処理を実行した後には、始動入賞時処理（図14）を実行し（ステップS208）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップS209）、ステップS203の処理に進む。ステップS210の処理を実行した後には、始動入賞時処理（図14）を実行し（ステップS211）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップS212）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

40

【0172】

## 14. 始動入賞時処理

CPU103は、始動入賞時処理（ステップS208、S211）として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（図14のステップS215）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには

50

第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するよう更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するよう更新される。ステップS215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するよう更新する（ステップS216）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するよう更新すればよい。

#### 【0173】

ステップS216の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップS217）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS218）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。

#### 【0174】

ステップS218の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS219）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0175】

ステップS219の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS220）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS221）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0176】

##### 15. 入賞時乱数値判定処理

CPU103は、入賞時乱数値判定処理（ステップS220）として、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（図15（A）のステップS401）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

#### 【0177】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 0 1 の処理に続いて、CPU103 は、複数の特図表示結果決定テーブルのなかから、遊技状態と変動特図とに応じた特図表示結果決定テーブルを選択する（ステップ S 4 0 2）。例えば、遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であって、始動口バッファ値が「1」である場合には、図 6（A）の第 1 特図表示結果決定テーブルを選択する。また例えば、遊技状態が通常状態又は時短状態（低確状態）であって、始動口バッファ値が「2」である場合には、図 6（B）の第 2 特図表示結果決定テーブルを選択する。

#### 【0178】

ステップ S 4 0 2 の処理に続いて、CPU103 は、ステップ S 4 0 1 において選択した特図表示結果決定テーブルと、図 14 のステップ S 2 1 7 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づいて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かを判定する。具体的には、ステップ S 4 0 2 において選択した特図表示結果決定テーブルにおける所定の大当たり判定範囲（特図表示結果「大当たり」に割り当てた数値の範囲）内に、上述の特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データがあるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。なお、CPU103 は、大当たり判定範囲の最小値（下限値）や最大値（上限値）と上述の数値データとを比較して上記判定を行ってもよいし、大当たり判定範囲内の各数値と上述の数値データとを比較して上記判定を行ってもよい。特図表示結果を「小当たり」とするか否かの判定や大当たり種別の判定など他の判定においても同様である。

#### 【0179】

ステップ S 4 0 3 にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 4 0 3；No）、ステップ S 4 0 3 の処理と同様、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを判定する。即ち、ステップ S 4 0 2 において選択した特図表示結果決定テーブルにおける所定の小当たり判定範囲（特図表示結果「小当たり」に割り当てた数値の範囲）内に、上述の特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データがあるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。

#### 【0180】

ステップ S 4 0 4 にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 4 0 4；No）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 4 0 5）。なお、ステップ S 4 0 1 にて選択した特図表示結果決定テーブルに小当たり判定範囲が存在しない場合も、小当たり判定範囲内ではないと判定される。ステップ S 4 0 4 にて小当たり判定範囲内であると判定された場合には（ステップ S 4 0 4；Yes）、可変表示結果が「小当たり」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 4 0 7）。

#### 【0181】

ステップ S 4 0 3 にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には（ステップ S 4 0 3；Yes）、大当たり種別を判定する（ステップ S 4 0 9）。即ち、CPU103 は、複数の大当たり種別決定テーブルのなかから、変動特図に応じた大当たり種別決定テーブルを選択し、選択した大当たり種別決定テーブルにおける何れの大当たり種別の判定範囲内に、図 14 のステップ S 2 1 7 にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データがあるかを判定する。続いて、ステップ S 4 0 9 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 4 1 0）。

#### 【0182】

ステップ S 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0 の処理の何れかを実行した後には、変動カテゴリを判定する（ステップ S 4 1 2）。即ち、CPU103 は、複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから、特図表示結果（例えば、ステップ S 4 0 3 やステップ S 4 0 4 の判定結果など）と保留記憶数とに応じた変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルにおける何れの変動カテゴリの判定範囲内に、図 14 のステップ S 2

10

20

30

40

50

17にて抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データがあるかを判定する。

#### 【0183】

##### 16. 変動カテゴリ決定テーブル

図16は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す。なお、ROM101には、特図表示結果「ハズレ」、特図表示結果「非確変・確変」又は特図表示結果「突確・小当り」に対応する変動カテゴリ（「PA1」「PA2」「PA3」「PA4」「PA5」「PB3」「PB4」「PB5」「PC1」）を決定する変動カテゴリ決定テーブルとして、5種類の変動カテゴリ決定テーブル（「C-TBL1」～「C-TBL5」）が記憶されているものとする。図16は、ROM101に記憶されている5種類の変動カテゴリ決定テーブル（「C-TBL1」～「C-TBL5」）のなかから何れかを選択する選択例である。  
10

#### 【0184】

##### 17. 変動カテゴリの決定割合

図17(A)～図17(E)は、夫々の変動カテゴリ決定テーブル（「C-TBL1」～「C-TBL5」）による、変動カテゴリの決定割合を表している。なお、図4に示すように、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3の取り得る個数は100個（「0」～「99」）である。従って、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される決定値の夫々の変動カテゴリに対する割り当て個数と、夫々の変動カテゴリの決定割合とを、図7の如く一方から他方（割り当て個数から決定割合、又は、決定割合から割り当て個数）が直ちに把握できるため、簡略化などのため、図17の説明図においては、割り当て個数と決定割合とを纏めて同一の欄（列）にて示している。以降の決定割合を例示する説明図においても同様である。  
20

#### 【0185】

図16及び図17によれば、特図表示結果が「非確変・確変」であるときには、特図表示結果が「ハズレ」であるときに比べて、スーパーリーチの変動カテゴリ（「PA4」又は「PB4」）や、スーパーリーチの変動カテゴリ（「PA5」又は「PB5」）が決定され易くなっている。例えば、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「1」であるとき（保留1個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているとき）には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」に示すように変動カテゴリ「PA5（スーパーリーチ（ハズレ））」の決定割合は2%、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「2」又は「3」であるとき（保留2個目又は保留3個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているとき）には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」に示すように変動カテゴリ「PA5」の決定割合は1%、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「4」であるとき（保留4個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているとき）には変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」に示すように変動カテゴリ「PA5」の決定割合は1%となっているのに対し、特図表示結果が「非確変・確変」であるときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」に示すように変動カテゴリ「PB5（スーパーリーチ（大当り））」の決定割合は40%となっている。  
30  
40

#### 【0186】

また、例えば、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「4」であるときには、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「2」又は「3」であるときや、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「1」であるときに比べて、変動カテゴリ「PA1（短縮・非リーチハズレ）」が決定され易くなっている。具体的には、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「1」であるときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」に示すように変動カテゴリ「PA1」の決定割合は0%、特図表示結果が「ハズレ」であって第1特図保留記憶数が「2」又は「3」であるときには変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」に示すように変動カテゴリ「PA1」の決定割合は4%となっているのに対して、特図表示結果が「ハズレ」で  
50

あって第1特図保留記憶数が「4」であるときには変動力テゴリ決定テーブル「C-TBL3」に示すように変動力テゴリ「PA1」の決定割合は64%となっている。

#### 【0187】

その後、ステップS412の処理による判定結果（決定結果）に応じて、図15（B）に示す変動力テゴリコマンドの何れかを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS413）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【0188】

図12のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理の何れかを選択して実行する。

10

#### 【0189】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」又は「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。特別図柄通常処理については後述する。

#### 【0190】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動パターンを図5に示す複数種類の何れかに決定する処理や、第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。変動パターンの設定については後述する。

20

#### 【0191】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）であるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このようす、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特図ゲームや第2特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

#### 【0192】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

40

50

## 【0193】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

10

## 【0194】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

20

## 【0195】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

30

## 【0196】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8、ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

## 【0197】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。

40

## 【0198】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

50

する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新される。

#### 【0199】

ステップ S 120 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 、ランプ 9 などといった演出装置により、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

10

#### 【0200】

##### 18. 特別図柄通常処理

図 18 は、特別図柄通常処理として、図 12 のステップ S 110 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 18 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 231）。即ち、CPU 103 は、第 2 特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップ S 231 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【0201】

ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 231；No）、第 2 特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 をそれぞれ読み出す（ステップ S 232）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0202】

ステップ S 232 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 233）。また、ステップ S 233 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ S 234）。

30

#### 【0203】

ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 231；Yes）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 235）。即ち、CPU 103 は、第 1 特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップ S 235 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

40

#### 【0204】

このように、ステップ S 235 の処理を、ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行するようにしているため、第 1 特図ゲームと第 2 特図ゲームとが保留されている場合に、第 2 特図ゲームが第 1 特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第 2 特図ゲームが第 1 特図ゲームよりも優先して実行される様に限定されず、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技球が進入（通

50

過)して始動入賞(第1始動入賞、第2始動入賞)が発生した順に、特図ゲーム(第1特図ゲーム、第2特図ゲーム)が実行されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。

#### 【0205】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

#### 【0206】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

#### 【0207】

20

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後には、複数の特図表示結果決定テーブルのなかから、遊技状態と変動特図とに応じた特図表示結果決定テーブルを選択する(ステップS239)。なお、図15(A)に示すステップS402の処理では、変動特図を示すものとして、始動口バッファ値(「1」又は「2」)を用いたが、ステップS239の処理では、変動特図指定バッファ値(「1」又は「2」)を用いる。例えば、ステップS239の処理では、遊技状態が通常状態又は時短状態(低確状態)であって、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図6(A)の第1特図表示結果決定テーブルを選択し、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図6(B)の第2特図表示結果決定テーブルを選択する。ステップS239の処理に続いて、特図表示結果を決定する(ステップS240)。例えば、ステップS239の処理において選択した特図表示結果決定テーブルにおける何れの特図表示結果の判定範囲内に、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データ(ステップS232において読み出され、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データ)があるかを判定し、特図表示結果を決定すればよい。

30

#### 【0208】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当たり」とあると判定された場合には(ステップS241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。ステップS242の処理に続いて、複数の大当たり種別決定テーブルのなかから、変動特図に応じた大当たり種別決定テーブルを選択する(ステップS243)。なお、図15(A)に示すステップS409の処理では、変動特図を示すものとして、始動口バッファ値(「1」又は「2」)を用いたが、ステップS243の処理では、変動特図指定バッファ値(「1」又は「2」)を用いる。ステップS243の処理に続いて、大当たり種別を決定する(ステップS244)。例えば、ステップS242の処理において選択した大当たり種別決定テーブルにおける何れの大当たり種別の判定範囲内に、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データ(ステップS232において読み出され、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データ)があるかを判定し、大当たり種別を決定すればよい。

40

#### 【0209】

こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設

50

けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップS245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

#### 【0210】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS241；N○）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS246；Y e s）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS247）。

10

#### 【0211】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS246；N○）、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後には、ステップS240の処理にて決定された特図表示結果や、大当りの場合にステップS244の処理にて決定された大当り種別に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS248）。ステップS248にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0212】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

#### 【0213】

ステップS111の変動パターン設定処理では、C P U 1 0 3は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3、変動パターン決定用の乱数値M R 5を示す数値データを抽出する。なお、当該変動に関する変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3は、始動入賞時処理において既に抽出され、第1特図保留記憶部151A（又は第2特図保留記憶部151B）に保留データとして記憶されているが、当該変動パターン設定処理では、第1特図保留記憶部151A（又は第2特図保留記憶部151B）に記憶されている変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3を使用しないで、新たな変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3を抽出する。

30

#### 【0214】

続いて、C P U 1 0 3は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3を用いて、図15（A）に示すステップS412と同様、変動カテゴリを判定する。続いて、C P U 1 0 3は、R O M 1 0 1に記憶されている複数の変動パターン決定テーブルのなかから、上述の判定結果である変動カテゴリに応じた変動パターン決定テーブルを選択する。続いて、C P U 1 0 3は、選択された変動パターン決定テーブルと、上述の変動パターン決定用の乱数値M R 5を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動パターンのなかから何れかの変動パターンを決定する。

40

#### 【0215】

##### 19. 変動パターン決定テーブル

図19は、変動パターン決定テーブルの選択例を示す。なお、R O M 1 0 1には、変動カテゴリ「P A 1」～「P A 5」「P B 3」～「P B 5」「P C 1」に対応する変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルとして、9種類の変動パターン決定テーブルが

50

記憶されているものとする。図19は、ROM101に記憶されている9種類の変動パターン決定テーブルの中からいずれかを選択する選択例である。

#### 【0216】

##### 20. 変動パターンの決定割合

図20は、変動パターンの決定割合を例示する。なお、ROM101には、特図表示結果「ハズレ」、特図表示結果「非確変・確変」又は特図表示結果「突確・小当たり」に対応する変動カテゴリ（「PA1」「PA2」「PA3」「PA4」「PA5」「PB3」「PB4」「PB5」「PC1」）に応じた変動パターン決定テーブルとして、9種類の変動パターン決定テーブルが記憶されているものとする。図20(A)～図20(I)は、夫々の変動パターン決定テーブル（「P-TBL1」～「P-TBL9」）による、変動パターンの決定割合を表している。  
10

#### 【0217】

なお、図5、図16、図17および図20によれば、特図表示結果が「大当たり」となる場合には「ハズレ」となる場合に比べ、スーパーリーチに係る変動パターン（変動パターン「PA4-1」～変動パターン「PA4-3」、変動パターン「PB4-1」～変動パターン「PB4-3」）や、スーパーリーチに係る変動パターン（変動パターン「PA5-1」～変動パターン「PA5-3」、変動パターン「PB5-1」～変動パターン「PB5-3」）の決定割合が高い。換言すれば、スーパーリーチに係る変動パターンや、スーパーリーチに係る変動パターンが実行される場合には、他の変動パターン（例えば、ノーマルリーチに係る変動パターン（変動パターン「PA3-1」、「PA3-2」、「PB3-1」、「PB3-2」））などが実行される場合に比べて大当たり期待度は高くなっている。より詳細には、スーパーリーチに係る変動パターン>スーパーリーチに係る変動パターン>ノーマルリーチに係る変動パターンの順に大当たり期待度は高くなっている（スーパーリーチに係る変動パターン>スーパーリーチに係る変動パターン>ノーマルリーチに係る変動パターンの順に大当たりになり易い）。  
20

#### 【0218】

以上のように、主基板11では、ステップS101の始動入賞判定処理において、演出制御基板12に対して、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS219）、ステップS403、S404、S409などにおいて判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS405、S407、S410）、ステップS412において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS413）、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる（ステップS221）。これらの処理が実行されてから、図11に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を遊技球が通過（進入）して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド又は第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、1タイム割込内に一括して送信される。また、主基板11では、ステップS110の特別図柄通常処理において、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2などを用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、ステップS111の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3や変動パターン決定用の乱数値MR5などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。更に、ステップS111の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、演出制御基板12に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、図11に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどが、1タイム割込内に一括して送信される。なお、1タイム割込  
30  
40  
50

内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS17のコマンド制御処理により1つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

#### 【0219】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理（ステップS110）にて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理（ステップS111）にて飾り図柄の具体的な可変表示態様（変動パターン）の決定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板12に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理（ステップS220）により、「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様（変動カテゴリ）の判定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板12に送信される。10

#### 【0220】

##### 2.1. 演出制御メイン処理

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図21のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図21に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS72；No）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。20

#### 【0221】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。30

#### 【0222】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。40

#### 【0223】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS72；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS73）、コマンド解析処理を実行する（ステップS74）。ステップS74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。50

**【0224】**

ステップS74にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS75）。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

**【0225】**

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS76）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

10

**【0226】****2.2. コマンド解析処理**

図22は、コマンド解析処理として、図21のステップS74にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図22に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS501）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップS501；No）、コマンド解析処理を終了する。

20

**【0227】**

ステップS501にて受信コマンドがある場合には（ステップS501；Yes）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS502）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップS502；Yes）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS503）。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

**【0228】**

ステップS502にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップS502；No）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS504）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップS504；Yes）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS505）。例えば、ステップS505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

**【0229】**

ステップS504にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップS504；No）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS506）。ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップS506；No）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップS507）。ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップS507；No）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS508）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップS508；Yes）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS509）。

40

**【0230】**

ステップS508にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップS508；No）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否

50

かを判定する（ステップS510）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップS510；Yes）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS511）。

#### 【0231】

ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップS506；Yes）、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップS507；Yes）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理の何れかを実行した後には、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。10

#### 【0232】

なお、変動開始コマンド（第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド又は第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

#### 【0233】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップS510；No）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップS513）、ステップS501の処理に戻る。20

#### 【0234】

始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド）のように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、保留記憶数通知コマンドや始動口入賞指定コマンドは、保留記憶情報ともいう。また、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。30

#### 【0235】

##### 2.3. 演出制御プロセス処理

図23は、演出制御プロセス処理として、図21のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する始動入賞判定処理を実行する（ステップS150）。

#### 【0236】

図23に示すステップS150にて始動入賞判定処理を実行した後には、例えば、演出制御フラグ設定部191等に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。40

#### 【0237】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド等を受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。

#### 【0238】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的とき50

に実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等に応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理等を含んでいる。

#### 【0239】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後は、例えば、特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、又は主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにする場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側において自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

20

#### 【0240】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当たり遊技状態の開始を指定するものである場合には、演出プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

#### 【0241】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯、点滅させることといった、小当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理においては、例えば、主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当たり終了演出に対応した値である“5”に更新する。

40

#### 【0242】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、小当たり遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消

50

灯、点滅させることといった、小当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後は、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

#### 【0243】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯、点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理においては、例えば、主基板11からの当たり終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。10

#### 【0244】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、大当たり遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯、点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後は、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。20

#### 【0245】

##### 24. 可変表示開始設定処理

図24は、可変表示開始設定処理として、図23のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS701)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには(ステップS701; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターン(即ち、図5の「PA1-1」「PA2-1」「PA2-2」「PA2-3」)であるか否かを判定する(ステップS702)。30

#### 【0246】

ステップS702にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS702; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS703)。一例として、ステップS703の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121な4050

どに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS703の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

#### 【0247】

ステップS703にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS703；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS704）。一例として、ステップS704の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

20

#### 【0248】

ステップS701にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS701；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS705）。「突確」又は「小当たり」であると判定されたときには（ステップS705；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS706）。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

30

#### 【0249】

ステップS705にて「突確」又は「小当たり」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップS705；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS707）。一例として、ステップS707の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてよい。

40

#### 【0250】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうち何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄又は確

50

変図柄のうちから何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せ又は確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

#### 【0251】

ステップS703、S704、S706、S707の処理の何れかを実行した後、演出制御用CPU120は、モード演出の設定を行う（ステップS708）。ここで、モード演出とは、あらかじめ複数種類の背景画像等を用意（記憶）しておき、いずれかの背景画像等の表示することによる演出である。例えば、パチンコ遊技機1が、あるアニメーションAを題材にしたものであるときは、アニメーションAの典型的な場面の背景画像や特殊な演出に対応する背景画像などを用意しておけばよい。なお、モード演出は、背景画像を表示することによる演出であるので、飾り図柄による可変表示演出とは同時に実行可能である。また、飾り図柄による可変表示演出の場合には、連続先読み演出などの一部の様子を除いて1回の変動毎（1回の特図ゲーム毎）に個々が独立した演出となるが、モード演出の場合には、複数回の変動に亘って同一の演出（同一のモード演出）を実行することができる。すなわち、1回の変動で他のモード演出に切り替わるモード演出も存在し得るが、複数回の変動に亘って他のモード演出に切り替わらないモード演出も存在し得る。あるモード演出（ある背景画像等）から他のモード演出（ある背景画像等）へは、所定の条件が成立した場合に（例えば、当該モード演出の実行回数が上限値に達した場合に）、切り替わる。なお、背景画像等の表示自体をモード演出と称する場合の他、背景画像等の表示を切り替えることによる演出をモード演出と称する場合もある。

#### 【0252】

##### 25. モード演出設定処理

図25は、モード演出の設定を行う処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、モード演出の実行回数が所定の上限値であるか否かを判定する（ステップS121）。ここで、モード演出は、他の種類のモード演出に変更されるまで、複数回の可変表示ゲームにわたって実行される。したがって、モード演出の実行回数は、モード演出が実行されている間に実行された可変表示ゲームの実行回数と同じ回数となる。モード演出の実行回数は、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたモード演出カウンタの格納値であるモード演出カウント値として記憶されればよい。その場合、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられたモード演出カウンタの格納値であるモード演出カウント値を読み取ることにより、モード演出の実行回数を特定できればよい。

#### 【0253】

ステップS121にてモード演出の実行回数が上限値である場合（ステップS121；YES）、演出制御用CPU120は、モード演出の実行回数をリセットする（ステップS122）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたモード演出カウンタの格納値であるモード演出カウント値を、“0”に更新すればよい。

#### 【0254】

ステップS122の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御フラグ設定部191等に設けられたモード演出フラグの状態を確認すること等により、パチンコ遊技機1における現在のモード演出の状態を特定する（ステップS123）。ここで、本実施形態においては、モード演出1とモード演出2の2種類のモード演出のうち、いずれか一方のモード演出が実行されるものとする。その場合、演出制御用CPU120は、例えば、モード演出フラグがオンであるときにはモード演出1の状態であることを特定し、モード演出フラグがオフであるときにはモード演出2の状態であることを特定すれ

10

20

30

40

50

ばよい。

**【0255】**

ステップS122の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS122にて特定された現在のモード演出がモード演出1であるか否かを判定する（ステップS123）。

**【0256】**

ステップS121にて現在のモード演出がモード演出1である場合（ステップS124；YES）、演出制御用CPU120は、モード演出2を実行するためのモード演出制御パターンを設定して（ステップS125）、モード演出フラグの値をオフに更新する。

**【0257】**

ステップS121にて現在のモード演出がモード演出2である場合（ステップS124；NO）、演出制御用CPU120は、モード演出1を実行するためのモード演出制御パターンを設定して（ステップS126）、モード演出フラグの値をオンに更新する。

**【0258】**

ステップS125の処理を実行した後、ステップS126の処理を実行した後、又はステップS121にてモード演出の実行回数が上限値ではない場合（ステップS121；NO）、演出制御用CPU120は、モード演出の実行回数を1加算して（ステップS127）、モード演出設定処理を終了する。なお、ステップS126の処理において加算されるモード演出の1回分の実行回数は、これから可変表示ゲームが実行されることに対応する。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたモード演出カウンタの格納値であるモード演出カウント値を、1加算するように更新すればよい。

**【0259】**

図24に戻り、ステップS708の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、擬似連演出の設定を行う（ステップS709）。

**【0260】**

### 2.6. 擬似連演出設定処理

図26は、擬似連演出の設定を行う処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、指定された変動パターンが「擬似連」の可変表示演出を実行する場合に対応した擬似連変動パターンであるか否かを判定する（ステップS181）。ステップS181においては、演出制御用CPU120は、変動パターンが、図5に示す、変動パターンPA2-3、PA3-2、PA4-2、PA4-3、PA5-2、PA5-3、PB3-2、PB4-2、PB4-3、PB5-2、PB5-3のいずれかであるかを判定すればよい。

**【0261】**

ステップS181にて擬似連変動パターンでないと判定された場合（ステップS181；NO）、演出制御用CPU120は、擬似連演出設定処理を終了する。

**【0262】**

一方、ステップS181にて擬似連変動パターンであると判定された場合（ステップS181；YES）、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御フラグ設定部191等に設けられたモード演出フラグの状態を確認すること等により、パチンコ遊技機1における現在のモード演出の状態を特定する（ステップS182）。

**【0263】**

ステップS182の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS182にて特定された現在のモード演出がモード演出1であるか否かを判定する（ステップS183）。

**【0264】**

ステップS183にて現在のモード演出がモード演出1である場合（ステップS183；YES）、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出を実行するか否かを判定する

10

20

30

40

50

ための使用テーブルとして、図27に示す擬似連モード演出実行判定テーブル1又は2をセットする（ステップS184）。ここで、例えば、現在の遊技状態が通常状態又は時短状態である場合、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出実行判定テーブル1をセットすればよい。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態である場合、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出実行判定テーブル2をセットすればよい。

#### 【0265】

一方、ステップS183にて現在のモード演出がモード演出2である場合（ステップS183；NO）、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出を実行するか否かを判定するための使用テーブルとして、図27に示す擬似連モード演出実行判定テーブル3又は4をセットする（ステップS185）。ここで、例えば、現在の遊技状態が通常状態又は時短状態である場合、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出実行判定テーブル3をセットすればよい。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態である場合、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出実行判定テーブル4をセットすればよい。

10

#### 【0266】

ステップS184の処理を実行した後、又はステップS185の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、擬似連モード演出決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（ステップS186）。

#### 【0267】

ステップS186の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、擬似連モード演出実行判定テーブルを参照することにより、擬似連モード演出の有無を決定する（ステップS187）。

20

#### 【0268】

### 27. 擬似連モード演出実行判定テーブル

図27は、ROM121に記憶される擬似連モード演出実行判定テーブルの構成例を示している。擬似連モード演出実行判定テーブルは、特図表示結果が「大当たり」又は「ハズレ、小当たり」である場合に、擬似連モード演出を実行するか否かを、擬似連モード演出決定用の乱数値SR2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。擬似連モード演出実行判定テーブルにおいては、特図表示結果が「大当たり」及び「ハズレ、小当たり」のいずれであるかに応じて、擬似連モード演出決定用の乱数値SR2と比較される数値が、擬似連モード演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

#### 【0269】

擬似連モード演出実行判定テーブルの設定は、現在のモード演出がモード演出2である場合よりも、現在のモード演出がモード演出1である方が、擬似連モード演出が実行されたときに特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなるように設定される。ここで、特図表示結果が「大当たり」となる確率をT1、特図表示結果が「ハズレ」又は「小当たり」となる確率をT2、特図表示結果が「大当たり」となるときに擬似連モード演出が実行される確率をG1、特図表示結果が「ハズレ」又は「小当たり」となるときに擬似連モード演出が実行される確率をG2とすると、擬似連モード演出が実行されたときに特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度Kは、 $K = (T_1 \times G_1 / (T_1 \times G_1 + T_2 \times G_2)) \times 100$ となる。例えば、図27に示す例においては、現在のモード演出がモード演出1の場合、遊技状態が「通常状態又は時短状態」、「確変状態」のいずれの場合にも、擬似連モード演出が実行されたときに特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が約40（%）となるように設定されている。また、図27に示す例においては、現在のモード演出がモード演出2の場合、遊技状態が「通常状態又は時短状態」、「確変状態」のいずれの場合にも、擬似連モード演出が実行されたときに特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が約3.9（%）となるように設定されている。

40

#### 【0270】

ステップS187にて「擬似連モード演出あり」とする決定結果であれば（ステップS188；YES）、演出制御用CPU120は、擬似連モード演出を実行するための擬似

50

連モード演出制御パターンを設定する（ステップS189）。

【0271】

一方、ステップS187にて「擬似連モード演出なし」とする決定結果であれば（ステップS188；NO）、演出制御用CPU120は、擬似連演出を実行するための擬似連演出制御パターンを設定する（ステップS190）。ここで、擬似連演出とは、現在のモード演出における背景画像等の状態のまま、擬似連変動を実行する演出である。

【0272】

ステップS189の処理を実行した後、又はステップS190の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、「擬似連」の可変表示演出における仮停止図柄を決定して（ステップS191）、擬似連演出設定処理を終了する。

10

【0273】

図24に戻り、ステップS709の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、示唆演出としての煽り演出の設定を行う（ステップS710）。ここで、煽り演出とは、所定演出としての擬似連モード演出が実行されるまでの間に、擬似連モード演出が実行されるか否かにかかわらず、擬似連モード演出が実行されることを煽る演出である。擬似連モード演出とは、例えば、特別な背景画像等にて擬似連変動を実行する演出や、擬似連モード演出であることを示すテロップを表示する等、擬似連変動中のみに実行される専用の演出である。

【0274】

28. 煽り演出設定処理

20

図28は、煽り演出の設定を行う処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば、演出制御フラグ設定部191等に設けられたモード演出フラグの状態を確認すること等により、パチンコ遊技機1における現在のモード演出の状態を特定する（ステップS131）。

【0275】

ステップS131の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップS131にて特定された現在のモード演出がモード演出1であるか否かを判定する（ステップS132）。

【0276】

ステップS132にて現在のモード演出がモード演出1である場合（ステップS132；YES）、演出制御用CPU120は、煽り演出を実行するか否かを判定するための使用テーブルとして、図29に示す煽り演出実行判定テーブル1又は2をセットする（ステップS133）。ここで、例えば、現在の遊技状態が通常状態又は時短状態である場合、演出制御用CPU120は、煽り演出実行判定テーブル1をセットすればよい。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態である場合、演出制御用CPU120は、煽り演出実行判定テーブル2をセットすればよい。

30

【0277】

一方、ステップS132にて現在のモード演出がモード演出2である場合（ステップS132；NO）、演出制御用CPU120は、煽り演出を実行するか否かを判定するための使用テーブルとして、図29に示す煽り演出実行判定テーブル3又は4をセットする（ステップS134）。ここで、例えば、現在の遊技状態が通常状態又は時短状態である場合、演出制御用CPU120は、煽り演出実行判定テーブル3をセットすればよい。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態である場合、演出制御用CPU120は、煽り演出実行判定テーブル4をセットすればよい。

40

【0278】

ステップS133の処理を実行した後、又はステップS134の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等から、煽り演出決定用の乱数値SR1を示す数値データを抽出する（ステップS135）。

【0279】

50

ステップ S 135 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、抽出した乱数値 SR1 を示す数値データに基づき、煽り演出実行判定テーブルを参照することにより、煽り演出の有無を決定する（ステップ S 136）。

#### 【0280】

##### 29. 煽り演出実行判定テーブル

図 29 は、ROM121 に記憶される煽り演出実行判定テーブルの構成例を示している。煽り演出実行判定テーブルは、擬似連モード演出が「あり」又は「なし」である場合に、煽り演出を実行するか否かを、煽り演出実行決定用の乱数値 SR1 に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。煽り演出実行判定テーブルにおいては、擬似連モード演出が「あり」及び「なし」のいずれであるかに応じて、煽り演出決定用の乱数値 SR1 と比較される数値が、煽り演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。  
10

#### 【0281】

煽り演出実行判定テーブルの設定は、現在のモード演出が「モード演出 2」である場合よりも、現在のモード演出が「モード演出 1」である方が、煽り演出が実行される割合が高くなるように設定される。ここで、特図表示結果が「大当たり」となる確率を T1、特図表示結果が「ハズレ」又は「小当たり」となる確率を T2、特図表示結果が「大当たり」となるときに擬似連モード演出が実行される確率を G1、特図表示結果が「ハズレ」又は「小当たり」となるときに擬似連モード演出が実行される確率を G2、特図表示結果が「大当たり」となるときに擬似連モード演出が実行されない確率を G3、特図表示結果が「ハズレ」又は「小当たり」となるときに擬似連モード演出が実行されない確率を G4、擬似連モード演出が実行されるときに煽り演出が実行される確率を A1、擬似連モード演出が実行されないときに煽り演出が実行される確率を A2、擬似連モード演出が実行されるときに煽り演出が実行されない確率を A3、擬似連モード演出が実行されないときに煽り演出が実行されない確率を A4 とすると、煽り演出を実行する割合 W は、 $W = T1 \times G1 \times A1 + T1 \times G3 \times A2 + T2 \times G2 \times A1 + T2 \times G4 \times A2$  となる。例えば、図 29 に示す例においては、現在のモード演出がモード演出 1 の場合、遊技状態が「通常状態又は時短状態」、「確変状態」のいずれの場合にも、煽り演出が実行される割合が約 20（%）となるように設定されている。また、図 29 に示す例においては、現在のモード演出がモード演出 2 の場合、遊技状態が「通常状態又は時短状態」、「確変状態」のいずれの場合にも、煽り演出が実行される割合が約 10（%）となるように設定されている。  
20  
30

#### 【0282】

ステップ S 133 にて「煽り演出なし」とする決定結果であれば（ステップ S 134；NO）、演出制御用 CPU120 は、煽り演出設定処理を終了する。一方、ステップ S 133 にて「煽り演出あり」とする決定結果であれば（ステップ S 134；YES）、演出制御用 CPU120 は、煽り演出を実行するための煽り演出制御パターンを設定して（ステップ S 135）、煽り演出設定処理を終了する。

#### 【0283】

図 24 に戻り、ステップ S 710 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、変動パターンに基づいて演出制御パターンを設定する（ステップ S 711）。具体的には、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。なお、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する演出制御パターンが複数用意されている場合には、何れかを選択して使用パターンとしてセットする。  
40

#### 【0284】

ステップ S 711 の処理を実行した後には、演出制御用 CPU120 は、保留消化処理を実行する（ステップ S 712）。具体的には、第 1 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第 1 特図ゲームに連動したものであるときは）、始動入賞記憶表示エリア 5H の右端に表示されている保留表示を今回表示エリアにシフトさせるとともに、始動入賞記憶表示エリア 5H に他の保留表示があるときは当該他の保留表示を始動入賞記憶表示エリア 5H においてシフトさせる。より詳細には、  
50

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞記憶表示エリア 5 H の右端に表示されている保留表示を今回表示エリアにシフトさせる演出制御パターンを使用パターンとしてセットとともに、始動入賞記憶表示エリア 5 H に他の保留表示があるときは当該他の保留表示を始動入賞記憶表示エリア 5 H においてシフトさせる演出制御パターンを使用パターンとしてセットし、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、始動入賞記憶表示エリア 5 H の右端に表示されている保留表示を今回表示エリアにシフトするとともに、始動入賞記憶表示エリア 5 H に他の保留表示があるときには当該他の保留表示を始動入賞記憶表示エリア 5 H においてシフトさせる。なお、今回表示エリアの保留表示は、当該可変表示の開始時や実行中や終了時などに消去すればよい。第 2 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

10

#### 【 0 2 8 5 】

また、保留消化処理（ステップ S 7 1 2 ）において、第 1 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞記憶表示エリア 5 H の右端から今回表示エリアにシフトさせる保留表示について表示態様を変化させる旨の情報が先読予告バッファ 1 9 4 B に記憶されているか否かを判断し、記憶されている場合には今回表示エリアへシフトする際に表示態様を変化させる。また、始動入賞記憶表示エリア 5 H に他の保留表示があるときには、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞記憶表示エリア 5 H においてシフトさせる夫々の保留表示について表示態様を変化させる旨の情報が先読予告バッファ 1 9 4 B に記憶されているか否かを判断し、記憶されている場合には始動入賞記憶表示エリア 5 H においてシフトする際に表示態様を変化させる。

20

#### 【 0 2 8 6 】

保留消化処理（ステップ S 7 1 2 ）を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップ S 7 1 3 ）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する（ステップ S 7 1 4 ）。例えば、ステップ S 7 0 8 のモード演出設定処理、ステップ S 7 0 9 の擬似連演出設定処理、ステップ S 7 1 0 の煽り演出設定処理、ステップ S 7 1 1 の演出制御パターンの決定処理の各処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送することなどによりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送されることなどによりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

30

#### 【 0 2 8 7 】

ステップ S 7 1 4 の処理を実行した後には、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されているコマンドを消化する（ステップ S 7 1 5 ）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド）を、入賞順を維持しつつシフトする。第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときも同様である。また、ステップ S 7 1 5 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、R A M 1 2 2 などに設けられる先読予告バッファ 1 9 4 B に格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 7 1 6 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

40

50

### 【0288】

#### 30. 演出画面

図30は、演出画面の一例を示す図である。図30(A)は、モード演出1の演出画面の一例を示す図である。また、図30(B)は、モード演出2の演出画面の一例を示す図である。モード演出1においては、例えば、図30(A)に示すように、「山」を表現した背景画像が表示される。一方、モード演出2においては、例えば、図30(B)に示すように、「街」を表現したモードの背景画像が表示される。このように、各モード演出においては、例えば、それぞれ異なる場面を表現した背景画像等が表示される。

### 【0289】

図30(C)は、モード演出1が実行されている場合における、煽り演出の演出画面の一例を示す図である。また、図30(D)は、モード演出2が実行されている場合における、煽り演出の演出画面の一例を示す図である。モード演出1が実行されている場合には、例えば、図30(C)に示すように、「山」を表現した背景画像が表示されると共に、「桜の花びら」が舞い落ちるような煽り演出が実行される。一方、モード演出2が実行されている場合には、例えば、図30(D)に示すように、「街」を表現した背景画像が表示されると共に、「桜の花びら」が舞い落ちるような煽り演出が実行される。

10

### 【0290】

図30(E)は、モード演出1が実行されている場合における、擬似連演出の一例を示す図である。図30(F)は、モード演出2が実行されている場合における、擬似連演出の一例を示す図である。モード演出1が実行されているときに擬似連モード演出が実行されない場合には、例えば、図30(E)に示すように、「山」を表現した背景画像が表示されると共に、特図ゲームが1回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の可変表示が実行されているかのように見せる擬似連の可変表示演出が実行される。一方、モード演出2が実行されているときに擬似連モード演出が実行されない場合には、例えば、図30(F)に示すように、「街」を表現した背景画像が表示されると共に、特図ゲームが1回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の可変表示が実行されているかのように見せる擬似連の可変表示演出が実行される。

20

### 【0291】

30

図30(G)は、擬似連モード演出の一例を示す図である。擬似連モード演出においては、例えば、図30(G)に示すように、「桜柄」の背景画像が表示されて、擬似連演出と同様の飾り図柄の可変表示演出が実行される。ここで、図30(C)、(D)に示すように、煽り演出として背景画像等を「桜の花びら」が舞い落ちるような演出を実行し、図30(G)に示すように、擬似連モード演出として「桜柄」の背景画像を表示すれば、即ち、煽り演出にて実行される演出を、擬似連モードの背景画像を連想させるようなものとすれば、煽り演出は、擬似連モード演出が実行されることを示唆するものとなる。なお、モード演出から擬似連モード演出への切り替えは、例えば、最初に飾り図柄が仮停止表示されたときや、飾り図柄の再変動の開始時に実行されるようにすればよい。

### 【0292】

40

#### 31. 演出の移行

図31は、演出の移行を説明するための図である。図31(A)に示すように、擬似連変動実行前のモード演出において、モード演出1が実行されている場合には、20%の割合で「煽り演出」を実行し、その後「擬似連モード演出」、「擬似連演出」又は「他の可変表示演出」に移行する。「擬似連モード演出」に移行した場合には、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が40.0%となる。一方、図31(B)に示すように、擬似連変動実行前のモード演出において、モード演出2が実行されている場合には、10%の割合で「煽り演出」を実行し、その後「擬似連モード演出」、「擬似連演出」又は「他の可変表示演出」に移行する。「擬似連モード演出」に移行した場合には、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が3.9%となる。このように、この

50

実施の形態においては、擬似連モード演出が実行される前にいずれのモード演出が実行されていたかにより、擬似連モード演出が実行されたときの特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が異なると共に、煽り演出の実行割合が異なる。このような構成においては、モード演出に注目を惹けるので、擬似連モード演出への移行に対する期待感を、より向上させることができる。

#### 【0293】

32. 他の実施の形態における演出の移行

33. 他の実施の形態における演出のタイミングチャート

図32は、他の実施の形態における演出の移行を説明するための図である。図33は、他の実施の形態における演出のタイミングチャートを示す図である。上記実施の形態においては、複数種類のモード演出を移行する態様として、モード演出の実行回数に応じてモード演出を他のモード演出に移行する例を示したが、これは一例である。10

#### 【0294】

モード演出の移行の他の態様としては、擬似連モード演出を実行するか否かは当該変動の開始時に決定するが、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるか否かを先読みし、擬似連モード演出が実行されるより前の可変表示演出が実行されるときのモード演出を、可変表示結果の先読み時に他のモード演出に移行するようにしてもよい。

#### 【0295】

また、モード演出の移行の他の態様としては、擬似連変動を先読みし、擬似連変動であるときに擬似連モード演出を実行するか否かを判定した上で、擬似連モード演出を実行するときに、それ以前の可変表示演出が実行されるときのモード演出を、擬似連変動の先読み時に他のモード演出に移行するようにしてもよい。擬似連変動を先読みする場合には、例えば、擬似連変動が確定するカテゴリを設けておけばよい。このような態様の場合には、擬似連モード演出が実行される可変表示演出より前の可変表示演出が実行されるときに、煽り演出を実行するようにしてもよい。また、このような態様の場合には、先読みで擬似連モード演出を実行すると判定した場合、必ず煽り演出が実行されるようにしてもよい。20

#### 【0296】

例えば、可変表示結果を先読みしたときにモード演出1を実行している場合には、先読みした可変表示結果が「ハズレ、小当たり」であれば、モード演出をモード演出2に移行する割合が高くなるようにする。このような設定によっては、図32(A)に示すように、可変表示結果を先読みし(例えば、図33に示す入賞のタイミングA)、先読みした可変表示結果が「大当たり」であれば、モード演出がモード演出1のまま維持され易くなり、モード演出2に移行されずに擬似連モード演出が実行されれば、その期待度は40.0%となる。また、このような設定によっては、図32(A)に示すように、可変表示結果を先読みし(例えば、図33に示す入賞のタイミング)、先読みした可変表示結果が「ハズレ、小当たり」であれば、先読みした可変表示が実行されるよりも前に(例えば、図33に示すモード演出の移行タイミングB)、モード演出がモード演出2に移行され易くなり、モード演出2に移行されて擬似連モード演出が実行されれば、その期待度は3.9%となる。30

#### 【0297】

一方、可変表示結果を先読みしたときにモード演出2を実行している場合には、先読みした可変表示結果が「大当たり」であれば、モード演出をモード演出1に移行する割合が高くなるようにする。このような設定によっては、図32(B)に示すように、可変表示結果を先読みし(例えば、図33に示す入賞のタイミングA)、先読みした可変表示結果が「ハズレ、小当たり」であれば、モード演出がモード演出2のまま維持され易くなり、モード演出1に移行されずに擬似連モード演出が実行されれば、その期待度は3.9%となる。また、このような設定によっては、図32(B)に示すように、可変表示結果を先読みし(例えば、図33に示す入賞のタイミングA)、先読みした可変表示結果が「大当たり」であれば、先読みした可変表示が実行されるよりも前に(例えば、図33に示すモード演4050

出の移行タイミング B )、モード演出がモード演出 1 に移行され易くなり、モード演出 1 に移行されて擬似連モード演出が実行されれば、その期待度は 40.0 % となる。このような構成においては、モード演出を、実際の期待度に応じて変更させる制御が容易になる。

#### 【 0 2 9 8 】

##### 3 4 . 変動カテゴリの決定割合

図 3 4 は、変動カテゴリの決定割合の他の例を示す。擬似連変動を先読みする実施の形態の場合、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値のうち、擬似連変動を伴う変動カテゴリが決定される数値の少なくとも一部については、保留数にかかわらず共通の値をとるようにする。例えば、図 3 4 に示す例においては、保留記憶数が 0 個 ~ 1 個の場合と、保留記憶数が 2 個 ~ 4 個の場合との双方において、擬似連変動を伴う変動カテゴリが決定される数値として、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値 0 ~ 1 9 8 のうち、1 4 8 ~ 1 9 8 の値が、保留数にかかわらず共通の値として割り当てられている。このような設定によっては、モード演出の移行の制御と、実際の可変表示の内容とに乖離が生じることを防止することができる。なお、先読み時に他のモード演出に移行する実施の形態の場合には、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 が、このような共通の値となるときに、モード移行等の制御が実行されるようにすればよい。また、保留数によって振り分けをえるのは、保留が多いときに、変動時間を短くして、保留が消化される時間を短縮するためである。

#### 【 0 2 9 9 】

上記の構成においては、複数種類の識別情報（例えば、特別図柄等）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 、画像表示装置 5 等）に導出表示された識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄となる確定特別図柄や大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄等）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、複数種類のモード演出（例えば、モード演出 1 やモード演出 2 等）のうちいずれかのモード演出を実行するモード演出実行手段（例えば、ステップ S 7 0 8 の処理にて設定したモード演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、所定演出を所定回実行する所定演出実行手段（例えば、ステップ S 7 0 9 の処理にて設定した擬似連モード演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、前記所定演出が実行されるか否かにかかわらず前記所定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、ステップ S 7 1 0 の処理にて設定した煽り演出制御パターンに従った演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 等）とを備え、前記所定演出が実行される前にいずれの前記モード演出が実行されていたかにより、前記所定演出が実行されたときの前記特定遊技状態となる期待度が異なる（例えば、図 2 9 に示す擬似連モード演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出がモード演出 2 である場合よりも、現在のモード演出がモード演出 1 である方が、擬似連モード演出が実行されたときの特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなること等）と共に、いずれの前記モード演出が実行されているかにより前記示唆演出の実行割合が異なる（例えば、図 2 7 に示す煽り演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出が「モード演出 2 」である場合よりも、現在のモード演出が「モード演出 1 」である方が、煽り演出を実行する旨の判定が高い割合で成されること等）ことを特徴とする。

#### 【 0 3 0 0 】

このような構成においては、モード演出に注目を惹けるので、所定演出への移行に対する期待感を、より向上させることができる。

#### 【 0 3 0 1 】

また、上記の構成においては、前記モード演出は、第 1 のモード演出（例えば、モード演出 1 等）と、第 2 のモード演出（例えば、モード演出 2 等）とを含み、前記第 1 のモード演出が実行されたときに、前記第 2 のモード演出が実行されたときと比べて、前記所定

10

20

30

40

50

演出が実行された場合に前記特定遊技状態となる期待度が高くなるように予め設定されており（例えば、図29に示す擬似連モード演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出がモード演出2である場合よりも、現在のモード演出がモード演出1である方が、擬似連モード演出が実行されたときの特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなること等）、前記示唆演出実行手段は、前記第1のモード演出が実行されているときに、前記第2のモード演出が実行されているときと比べて高い割合で、前記示唆演出を実行する（例えば、図27に示す煽り演出実行判定テーブルの設定によっては、現在のモード演出が「モード演出2」である場合よりも、現在のモード演出が「モード演出1」である方が、煽り演出を実行する旨の判定が高い割合で成されること等）ように構成されてもよい。

10

### 【0302】

このような構成においては、期待感を向上させることができる。

### 【0303】

また、上記の構成においては、開始条件が成立していない前記識別情報の可変表示について、所定の上限数の範囲内で保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151B等）と、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態とするか否かを決定する開始時決定手段（例えば、ステップS241の処理を実行するCPU103等）と、前記開始時決定手段による決定前に、前記特定遊技状態となるか否かを判定する事前判定手段（例えば、ステップS241の処理を実行するCPU103等）とを更に備え、前記モード演出実行手段は、前記事前判定手段による判定結果（例えば、特図表示結果が「大当たり」とあると判定されたこと等）に基づいて、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行するように構成されてもよい。

20

### 【0304】

このような構成においては、モード演出を、実際の期待度に応じて変更させる制御が容易になる。

### 【0305】

また、上記の構成においては、遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、可変表示パターンを特定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、ステップS217の処理を実行するCPU103等）と、前記開始決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立した前記識別情報の可変表示に対応する前記数値データと、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、複数の可変表示パターンに対して割り当てられた判定値とに基づいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップS111の処理を実行するCPU103等）とを更に備え、前記所定の判定値として、前記複数の可変表示パターンのうち前記所定演出が実行される特別な可変表示パターン（例えば、擬似連変動を伴う変動パターン等）については前記保留記憶数にかかわらず少なくとも一部が共通の特別な判定値が割り振られており（例えば、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値のうち、擬似連変動を伴う変動パターンが決定される数値の少なくとも一部については、保留数にかかわらず共通の値をとるようにすること等）、前記モード演出実行手段は、前記特別な判定値に該当する数値データが前記保留記憶として記憶されたこと（例えば、擬似連変動を先読みし、擬似連変動であるとき等）に基づいて、当該数値データが記憶された保留記憶に基づく前記識別情報の可変表示の開始条件成立前から、複数種類のモード演出のうちいずれかのモード演出を実行する（例えば、可変表示結果を先読みしたときにモード演出2を実行している場合には、先読みした可変表示結果が「大当たり」であれば、モード演出をモード演出1に移行する割合が高くなるようにすること等）ように構成されてもよい。

30

### 【0306】

このような構成においては、モード演出の移行の制御と、実際の可変表示の内容とに乖離が生じることを防止することができる。

40

### 【0307】

50

以上、本発明の実施の形態について説明したが、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

#### 【0308】

上記実施の形態においては、モード演出の実行回数が所定の上限値に達した場合に、他のモード演出に移行する例を示したが、これは一例である。モード演出の実行回数と比較される所定の上限値は、例えば、モード演出の種類毎に設定されていてもよい。また、モード演出の実行回数と比較される所定の上限値は、例えば、モード演出を他のモード演出に移行する際に決定するようにしてもよい。

10

#### 【0309】

上記実施の形態においては、モード演出を移行させる条件として、モード演出の実行回数が所定の上限値に達したことを条件とする例を示したが、これは一例である。モード演出は、例えば、所定の変動パターンに対応する可変表示が実行されることを条件として移行させるようにしてもよい。また、モード演出は、例えば、プッシュボタン31Bに対して成された遊技者の操作行為をプッシュセンサが検知することを条件として移行させるようにしてもよい。また、モード演出は、特別図柄の可変表示が実行される度に抽選して、移行させる旨の抽選結果となることを条件として移行させるようにしてもよい。また、モード演出は、例えば、これらの条件を組み合わせた条件に基づいて移行させるようにしてもよい。

20

#### 【0310】

上記実施の形態においては、煽り演出が1種類ある例を示したが、これは一例である。煽り演出は、例えば、複数種類の中から選択されるようにしてもよい。その場合、煽り演出の実行割合は、例えば、現在のモード演出と、選択された煽り演出の種類とに応じて決定されるようにしてもよい。また、擬似連モード演出が実行される期待度は、例えば、煽り演出の種類毎に異なっていてもよい。

#### 【0311】

上記実施の形態においては、現在のモード演出と、擬似連モード演出の有無とに応じて、実行される割合が異なる例を示したが、これは一例である。煽り演出は、例えば、現在のモード演出が所定のモード演出である場合、必ず実行されたり、必ず実行されなかったりするようにしてもよい。また、煽り演出は、例えば、現在のモード演出と、特図表示結果とに応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

30

#### 【0312】

上記実施の形態においては、モード演出が2種類ある例を示したが、これは一例である。モード演出は、例えば、3種類以上あってもよい。

#### 【0313】

上記実施の形態においては、モード演出として、あらかじめ複数種類の背景画像等を用意（記憶）しておき、いずれかの壁紙等の表示することによる演出とする例を示したが、これは一例である。モード演出は、予告やリーチといった複数種類の演出を用意（記憶）しておき、いずれかの演出を実行することによる演出としてもよい。

40

#### 【0314】

上記実施の形態においては、所定演出が擬似連モード演出である例を示したが、これは一例である。所定演出は、それぞれ同じ演出や異なる演出が繰り返し実行されるものであればよく、例えば、特別図柄の可変表示が開始されてから、可変表示結果が導出表示されるまでの間に、所定のキャラクタが歌を歌うものであって、歌詞の複数のパートのうち、可変表示結果が「大当たり」となる期待度に応じて、歌われるパートの数が異なるようなものであってもよい。また、所定演出は、例えば、飾り図柄を仮停止表示させることなく、繰り返し予告演出を実行するようなものであってもよい。

#### 【0315】

上記実施の形態においては、いずれのモード演出が実行されているときにも、特図表示

50

結果が「大当り」となる場合に擬似連モード演出が実行される割合が同じ割合となる例を示したが、これは一例である。特図表示結果が「大当り」となる場合に擬似連モード演出が実行される割合は、例えば、実行されているモード演出の種類に応じて異なっていてもよい。

#### 【0316】

上記実施の形態においては、遊技状態が確変状態であるときにも擬似連モード演出が実行される例を示したが、これは一例である。擬似連モード演出は、遊技状態が確変状態であるときには実行されないようにしてもよい。また、擬似連モード演出は、遊技状態が確変状態であるときにのみ実行されるようにしてもよい。

#### 【0317】

上記実施の形態においては、遊技状態が確変状態であって、特図表示結果が「ハズレ」となる場合にも擬似連モード演出が実行される例を示したが、これは一例である。遊技状態が確変状態であるときには、例えば、特図表示結果が「大当り」となる場合にのみ擬似連モード演出が実行されるようにしてもよい。また、また、遊技状態が確変状態であるときには、例えば、特図表示結果が「ハズレ」となる場合に擬似連モード演出が実行される割合が、遊技状態が通常状態又は時短状態であるときよりも低くなるようにしてもよい。

#### 【0318】

上記実施の形態においては、特図表示結果が「ハズレ」となる場合と「小当り」となる場合とにおいて、擬似連モード演出が実行される割合が同じ割合となる例を示したが、これは一例である。擬似連モード演出が実行される割合は、特図表示結果が「ハズレ」となる場合と「小当り」となる場合とにおいて異なるようにしてもよい。

#### 【0319】

上記実施の形態においては、大当り種別がどのような場合にも、擬似連モード演出が実行される割合が同じ割合となる例を示したが、これは一例である。擬似連モード演出が実行される割合は、大当り種別に応じて異なるようにしてもよい。

#### 【0320】

上記実施の形態においては、擬似連変動を先読みする実施の形態の場合、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値のうち、擬似連変動を伴う変動カテゴリが決定される数値の少なくとも一部について、保留数にかかわらず共通の値をとるようとする例を示したが、これは一例である。擬似連変動を先読みする実施の形態の場合には、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値のうち、擬似連変動を伴う変動パターンが決定される数値の少なくとも一部について、保留数にかかわらず共通の値をとるようにもよい。

#### 【0321】

上記説明では、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている、と説明したが、上記データは、必ずしもテーブル形式（例えば、構造体、配列など）で記憶されている必要はない。例えば、図6(A)に示した決定割合になるように、夫々の特図表示結果（「大当り」「小当り」「ハズレ」）と、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）とをテーブル形式にてROM101に格納してもよいが、図6(A)に示すような決定割合で特図表示結果を決定するための情報（例えば、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値を入力した場合に何れかの特図表示結果を出力する数式やプログラムなど）をROM101に格納してもよい。また、上記データは、ROM101に必ずしも纏まって格納されていなくてもよい。即ち、上述の構造体、配列、数式、プログラムなどは、ROM101の複数個所に分散（点在）して格納されていてもよい。また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている、と説明したが、ROM121の上記データについても、ROM101の上記データと同様である。

#### 【0322】

10

20

30

40

50

上記実施の形態においては、遊技機の例として、特別図柄や飾り図柄を可変表示する機能や各種の演出画像を表示する機能を有するパチンコ遊技機1を用いて説明した。しかしながら、パチンコ遊技機1が備える構成及び機能の少なくとも一部は、パチスロ遊技機等、他の遊技機にも適用することができる。

#### 【0323】

スロットマシンにおいては、遊技媒体としてメダル等を用いた所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能とする。なお、遊技媒体としては、メダルを用いるものに限定されず、メダルの枚数に対応する点数を使用して、所定の遊技を実行可能とするものであってもよい。

#### 【0324】

例えば、スロットマシンの筐体前面における所定位置に設けられた所定の投入口から投入したメダルの枚数や、データとして蓄積したクレジット等に応じては、賭け数を設定する。所定のスタートスイッチが、遊技者によるスタートレバーに対する押下等、所定操作を検知したことに基づいては、図柄表示装置の左、中、右の各リールが回転を開始し、図柄の可変表示を開始する。

#### 【0325】

スタートレバーの操作を検知して可変表示を開始するときには、乱数回路等によって更新する遊技用乱数の一部又は全部を抽出する。抽出する遊技用乱数には、所定の入賞役が発生することを許容するか否かを決定するために用いる内部抽選用の乱数値等を含む。

#### 【0326】

抽出した内部抽選用の乱数値や現在の遊技状態等に基づいては、所定の当選判定用テーブルを参照することによって、内部抽選を行う。内部抽選に当選した場合には、当選した役に対応した当選フラグを遊技制御用マイクロコンピュータにおけるRAMの所定領域に設定する。

#### 【0327】

役の種類には、大別して、メダルや得点の付与を伴う小役と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能とする再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役があり、遊技状態に応じて入賞となる役を予め定めておく。

#### 【0328】

各役のうち、小役及び再遊技役の当選は、その当選したゲームにおいてのみ有効である。しかしながら、特別役の当選は、その内部抽選により発生を許容した役が揃うまでは有効となる。即ち、特別役の入賞を一度許容すると、たとえ各ゲームにおいて特別役の入賞が成立しなかった場合でも、その当選は、次のゲームへ持ち越すことになる。但し、レギュラーボーナス等、所定の遊技状態中におけるボーナスゲームにおいては、特別役の当選を次のゲームへ持ち越さないようにしてもよい。

#### 【0329】

各リールの回転動作による図柄の可変表示を開始した後には、左、中、右の各ストップスイッチを、遊技者が押入する等、所定操作を検知したことに基づいて、対応するリールの回転を停止し、入賞ライン上に図柄を停止表示する。

#### 【0330】

スロットマシンの図柄表示装置においては、例えば、5本、4本等のように、複数の入賞ラインを予め定めておき、賭け数の設定等に応じて所定数の入賞ラインを有効化する。全てのリールの回転を停止することによっては、1ゲームが終了し、有効化したいずれかの入賞ライン上に停止した図柄の組み合わせ等により、入賞が発生し得る。

#### 【0331】

スロットマシンにおける遊技状態には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス、通常遊技状態等がある。レギュラーボーナスの遊技状態においては、JAC、チェリー、スイカ及びベル等の小役を、入賞となる役として定めておき、内部抽選においての抽選対象とする。

#### 【0332】

10

20

30

40

50

通常遊技状態においては、チェリー、スイカ及びベル等の小役、リプレイ等の再遊技役、ビッグボーナス、レギュラーボーナス等の特別役を、入賞となる役として定めておき、各ゲームにおける内部抽選においての抽選対象とする。

#### 【0333】

通常遊技状態においては、ビッグボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスにおいては、小役ゲームとして所定のゲームを行うことができる。ビッグボーナスは、当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となつた場合に終了する。

#### 【0334】

通常遊技状態やビッグボーナス中の小役ゲームにおいては、レギュラーボーナスとなる特別役の入賞が発生すると、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲーム消化した場合と、いずれかの役によって8ゲーム入賞した場合のいずれか早い方で終了する。

#### 【0335】

通常遊技状態時のレギュラーボーナスにおいては、遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となつたときに、レギュラーボーナスを終了するようにしてもよい。ビッグボーナス中のレギュラーボーナスで当該ビッグボーナス中において遊技者に付与したメダルの総数が規定枚数以上となつた場合は、ビッグボーナスと共に当該レギュラーボーナスも終了する。

#### 【0336】

なお、スロットマシンは、景品遊技媒体であるメダルを直接に付与するものであってもよいし、景品遊技媒体であるメダルの枚数に対応した得点等を付与するものであってもよい。

#### 【0337】

スロットマシンにおいては、遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナス等の特別遊技状態に移行した場合に、通常遊技状態よりも多くのメダルを遊技者が獲得でき、通常状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる。

#### 【0338】

なお、特別遊技状態は、レギュラーボーナスやビッグボーナス等に限らず、通常遊技状態に比べて遊技者が多くのメダルを獲得することが期待でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよい。

#### 【0339】

通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としては、停止順や停止タイミング等、リールの導出条件を満たすことを条件に発生し、報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順を報知するアシストタイムや、少なくともいずれか1つのリールの引込範囲を制限することによって、ストップスイッチを操作した際に表示した図柄が停止し易いように制御し、遊技者が目押しを行うことによって入賞図柄の組み合わせを導出することが可能となるチャレンジタイムや、リプレイ入賞やシングルボーナス入賞等、特定の入賞の発生を許容する確率が高まる遊技状態等があり、これらを組み合わせた遊技状態もある。

#### 【0340】

スロットマシンにおいて遊技媒体として用いるメダルや、その枚数に対応して付与する得点の記録情報は、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な価値を有するものであればよい。また、これらのメダルや得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、スロットマシンにおいて再度の遊技に使用可能な価値を有するものであってもよい。

#### 【0341】

また、スロットマシンにおいて付与可能となる遊技価値は、景品遊技媒体となるメダルの付与や得点の付与に限定されず、レギュラーボーナスやビッグボーナス等、他の特別遊技状態に制御すること、特別遊技状態において実行可能な可変表示の上限回数を多くすること等、遊技者にとって有利な遊技状態となることを含む。

10

20

30

40

50

**【 0 3 4 2 】**

例えば、スロットマシンの前面扉には、各種の演出画像を表示可能な画像表示装置を有する。また、スロットマシンの上部左右には、効果音を出力する2つのスピーカーを有する。更に、スロットマシンの前面扉における所定位置には、遊技効果ランプを有する。

**【 0 3 4 3 】**

スロットマシンが備える画像表示装置、スピーカー、遊技効果ランプ等による演出動作には、モード演出、所定演出、示唆演出を含み、所定演出が実行される前にいずれのモード演出が実行されていたかにより、所定演出が実行されたときの特別遊技状態となる期待度が異なると共に、いずれのモード演出が実行されているかにより示唆演出の実行割合が異なるようすればよい。

10

**【 0 3 4 4 】**

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

**【 0 3 4 5 】**

例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

20

**【 0 3 4 6 】**

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過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可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

30

**【 0 3 4 7 】**

上記実施の形態においては、変動時間、及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドにおいては擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドにおいてはリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは、2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方においては、2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知するようにしてもよい。その場合、それぞれのタイミングにおいて実行される具体的な変動態様については、演出制御マイクロコンピュータの方において選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合には、同一のタイム割込内において2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドによって示される変動態様は、この例に限定されるわけではない。また、送信する順序は、適宜変更

40

50

可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するよう にすることによっては、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならぬデータ量を削減することができる。

#### 【0348】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フロー チャートによって示した処理等を 実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作、更 には遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作等は、本発明 の趣旨を逸脱しない範囲において、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明 の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機 に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入 式遊技機にも適用することができる。10

#### 【0349】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1等に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定され るものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしてお くことで配布される形態を探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラ ム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネッ トワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を探っても構 わない。20

#### 【0350】

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 だけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ 等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワ ーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うこ とによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

#### 【符号の説明】

#### 【0351】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A、4 B 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 H 始動入賞記憶表示エリア
- 6 A 普通入賞球装置
- 6 B 普通可変入賞球装置
- 7 特別可変入賞球装置
- 8 スピーカ
- 9 ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 3 音声制御基板
- 1 4 ランプ制御基板
- 1 5 中継基板
- 2 0 普通図柄表示器
- 2 1 ゲートスイッチ
- 2 2 A 第1始動口スイッチ
- 2 2 B 第2始動口スイッチ
- 2 3 カウントスイッチ
- 3 1 A スティックコントローラ

1020304050

3 1 B プッシュボタン

1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ

1 0 1、1 2 1 ROM

1 0 2、1 2 2 RAM

1 0 3 CPU

1 0 4、1 2 4 亂数回路

1 0 5、1 2 5 I / O

1 2 0 演出制御用CPU

1 2 3 表示制御部

【図1】

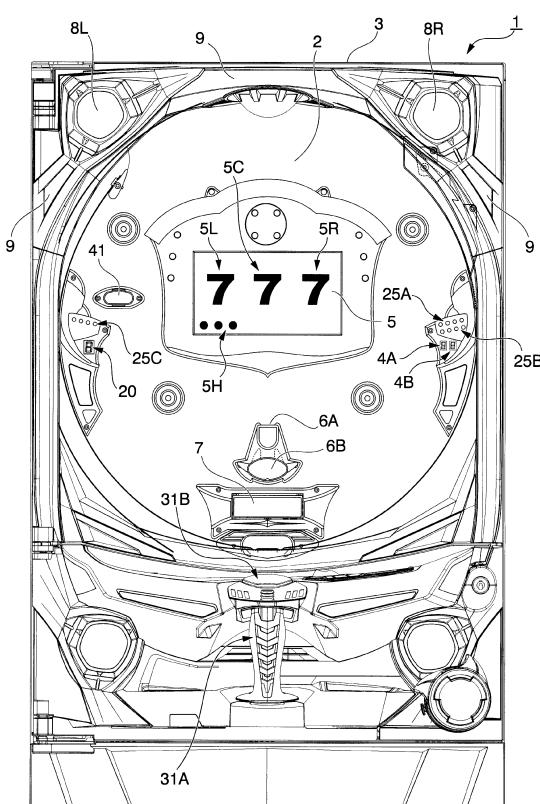


図1

【図2】

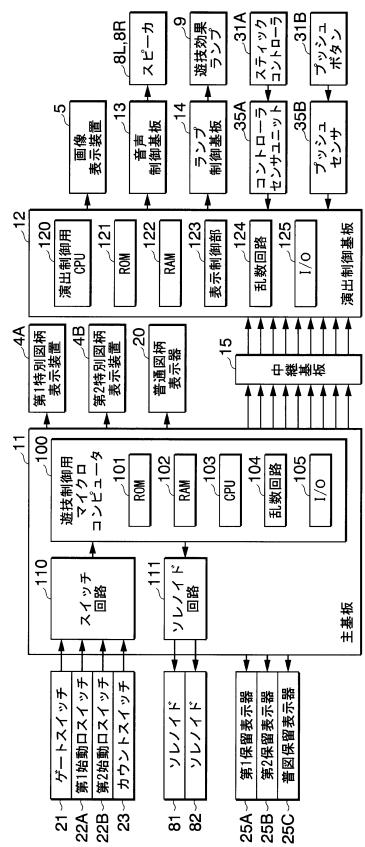


図2

【図3】

| 変動カテゴリ(種別) | 内容                        | 特図変動時間<br>(ms) | 変動バターン | 内容                              |
|------------|---------------------------|----------------|--------|---------------------------------|
| PA1        | 短縮非リーチ(ハズレ)               | PA1-1          | 3000   | 短縮あり→非リーチ→ハズレ                   |
| PA2        | 非リーチ<br>(ハズレ)             | PA2-1          | 12000  | 非リーチ→ハズレ                        |
|            |                           | PA2-2          | 16000  | 滑り→非リーチ→ハズレ                     |
|            |                           | PA2-3          | 20000  | 疑似連変動(1回)→非リーチ→ハズレ              |
| PA3        | ノーマルリーチ<br>(ハズレ)          | PA3-1          | 20000  | ノーマルリーチ→ハズレ                     |
| PA4        | スーパーリーチ $\alpha$<br>(ハズレ) | PA4-1          | 28000  | 疑似連変動(1回)→マーマルリーチ→ハズレ           |
|            |                           | PA4-2          | 40000  | スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ           |
|            |                           | PA4-3          | 48000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ |
|            |                           | PA4-4          | 56000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ |
| PA5        | スーパーリーチ $\beta$<br>(ハズレ)  | PA5-1          | 60000  | スーパーリーチ $\beta$ →ハズレ            |
|            |                           | PA5-2          | 68000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\beta$ →ハズレ  |
| PB3        | ノーマルリーチ<br>(大当り)          | PB3-1          | 76000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ→大当り           |
| PB4        | スーパーリーチ $\alpha$<br>(大当り) | PB4-1          | 20000  | ノーマルリーチ→大当り                     |
|            |                           | PB4-2          | 40000  | 疑似連変動(1回)→マーマルリーチ→大当り           |
|            |                           | PB4-3          | 56000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\alpha$ →大当り |
| PB5        | スーパーリーチ $\beta$<br>(大当り)  | PB5-1          | 60000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\beta$ →大当り  |
|            |                           | PB5-2          | 68000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\beta$ →大当り  |
| PC1        | 突進・小当り                    | PC1-1          | 20000  | ノーマルリーチ→突進・小当り                  |
|            |                           | PC1-2          | 40000  | スーパーリーチ $\alpha$ →突進・小当り        |
|            |                           | PC1-3          | 30000  | 特殊出目停止→突進・小当り                   |

【図5】

| 変動バターン | 内容                        | 特図変動時間<br>(ms) | 変動バターン | 内容                              |
|--------|---------------------------|----------------|--------|---------------------------------|
| PA1    | 短縮非リーチ(ハズレ)               | PA1-1          | 3000   | 短縮あり→非リーチ→ハズレ                   |
| PA2    | 非リーチ<br>(ハズレ)             | PA2-1          | 12000  | 非リーチ→ハズレ                        |
|        |                           | PA2-2          | 16000  | 滑り→非リーチ→ハズレ                     |
|        |                           | PA2-3          | 20000  | 疑似連変動(1回)→非リーチ→ハズレ              |
| PA3    | ノーマルリーチ<br>(ハズレ)          | PA3-1          | 20000  | ノーマルリーチ→ハズレ                     |
| PA4    | スーパーリーチ $\alpha$<br>(ハズレ) | PA4-1          | 28000  | 疑似連変動(1回)→マーマルリーチ→ハズレ           |
|        |                           | PA4-2          | 40000  | スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ           |
|        |                           | PA4-3          | 48000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ |
|        |                           | PA4-4          | 56000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\alpha$ →ハズレ |
| PA5    | スーパーリーチ $\beta$<br>(ハズレ)  | PA5-1          | 60000  | スーパーリーチ $\beta$ →ハズレ            |
|        |                           | PA5-2          | 68000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\beta$ →ハズレ  |
| PB3    | ノーマルリーチ<br>(大当り)          | PB3-1          | 76000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ→大当り           |
| PB4    | スーパーリーチ $\alpha$<br>(大当り) | PB4-1          | 20000  | ノーマルリーチ→大当り                     |
|        |                           | PB4-2          | 40000  | 疑似連変動(1回)→マーマルリーチ→大当り           |
|        |                           | PB4-3          | 56000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\alpha$ →大当り |
| PB5    | スーパーリーチ $\beta$<br>(大当り)  | PB5-1          | 60000  | 疑似連変動(1回)→スーパーリーチ $\beta$ →大当り  |
|        |                           | PB5-2          | 68000  | 疑似連変動(2回)→スーパーリーチ $\beta$ →大当り  |
| PC1    | 突進・小当り                    | PC1-1          | 20000  | ノーマルリーチ→突進・小当り                  |
|        |                           | PC1-2          | 40000  | スーパーリーチ $\alpha$ →突進・小当り        |
|        |                           | PC1-3          | 30000  | 特殊出目停止→突進・小当り                   |

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブルによる決定割合  
(遊技状態:通常状態または時短状態)

| 特図表示結果 | MR1と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 大当り    | 512                    | 約0.8    |
| 小当り    | 256                    | 約0.4    |
| ハズレ    | 64768                  | 約98.8   |

(B) 第2特図表示結果決定テーブルによる決定割合  
(遊技状態:通常状態または時短状態)

| 特図表示結果 | MR1と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 大当り    | 512                    | 約0.8    |
| ハズレ    | 65024                  | 約99.2   |

(C) 第1特図表示結果決定テーブルによる決定割合  
(遊技状態:確変状態)

| 特図表示結果 | MR1と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 大当り    | 2048                   | 約3.1    |
| 小当り    | 256                    | 約0.4    |
| ハズレ    | 63232                  | 約96.5   |

(D) 第2特図表示結果決定テーブルによる決定割合  
(遊技状態:確変状態)

| 特図表示結果 | MR1と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 大当り    | 2048                   | 約3.1    |
| ハズレ    | 63488                  | 約96.9   |

【図4】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 0~65535 | 特図表示結果決定用 |
| MR2 | 0~99    | 大当り種別決定用  |
| MR3 | 0~99    | 変動カテゴリ決定用 |
| MR4 | 0~99    | 普図表示結果決定用 |
| MR5 | 0~99    | 変動パターン決定用 |

図4

【図5】

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

5

3

【図7】

(A) 大当たり種別決定テーブルによる決定割合  
(変動特図 第1特図)

| 大当たり種別 | MR2と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 非確変    | 36                     | 36      |
| 確変     | 46                     | 46      |
| 突確     | 18                     | 18      |

(B) 大当たり種別決定テーブルによる決定割合  
(変動特図 第2特図)

| 大当たり種別 | MR2と比較される決定値の割り当て個数(個) | 決定割合(%) |
|--------|------------------------|---------|
| 非確変    | 36                     | 36      |
| 確変     | 64                     | 64      |

【図8】

(150) 遊技制御用データ保持エリア

| 151A 第1特図保留記憶部 |       |     |     |
|----------------|-------|-----|-----|
| 保留番号           | MR1   | MR2 | MR3 |
| 1              | 19    | 39  | 213 |
| 2              | 22832 | 2   | 74  |
| 3              | 6104  | 55  | 8   |
| 4              | —     | —   | —   |

| 151B 第2特図保留記憶部 |     |     |     |
|----------------|-----|-----|-----|
| 保留番号           | MR1 | MR2 | MR3 |
| 1              | 81  | 99  | 46  |
| 2              | —   | —   | —   |
| 3              | —   | —   | —   |
| 4              | —   | —   | —   |

151C 普通保留記憶部

| 保留番号 | MR4 |
|------|-----|
| 1    | 5   |
| 2    | 12  |
| 3    | —   |
| 4    | —   |

152 遊技制御フラグ設定部

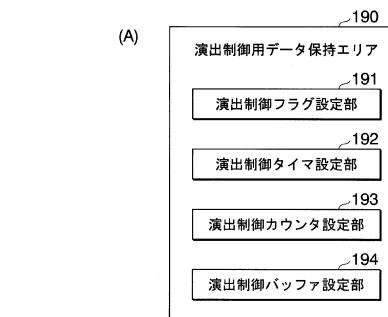
153 遊技制御タイマ設定部

154 遊技制御カウンタ設定部

155 遊技制御バッファ設定部

図7

【図10】



(B) 始動入賞時受信コマンドバッファ

| バッファ番号 | 始動口入賞指定  | 図柄指定     | 変動カテゴリ   | 保留記憶数通知  |
|--------|----------|----------|----------|----------|
| 1      | B100 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C101 (H) |
| 2      | B200 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C201 (H) |
| 3      | B100 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H) |
| 4      | B100 (H) | C402 (H) | C601 (H) | C103 (H) |
| 5      | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) |
| 6      | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) |
| 7      | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) |
| 8      | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) |

(C) 先読み予告バッファ

| バッファ番号 | 演出内容 |
|--------|------|
| 1      | ...  |
| 2      | ...  |
| 3      | ...  |
| 4      | ...  |
| 5      | ...  |
| 6      | ...  |
| 7      | ...  |
| 8      | ...  |

(B) 演出制御パターン

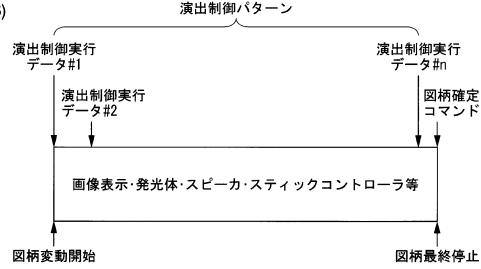


図9

図10

【図11】

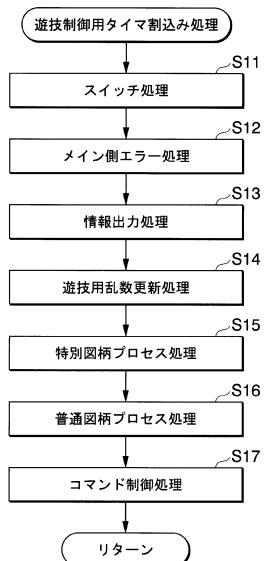


図11

【図12】

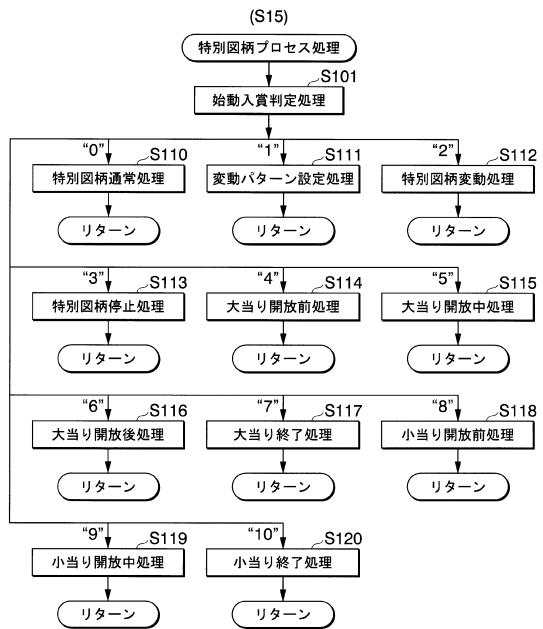


図12

【図13】

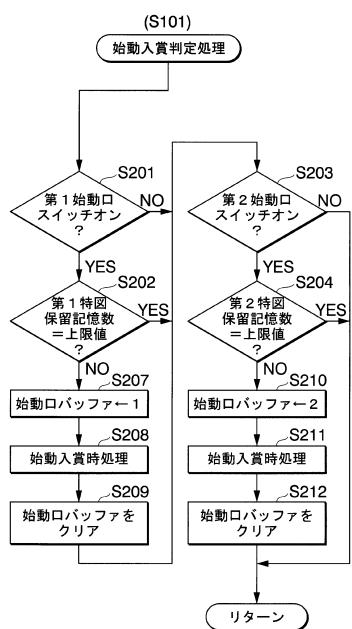


図13

【図14】

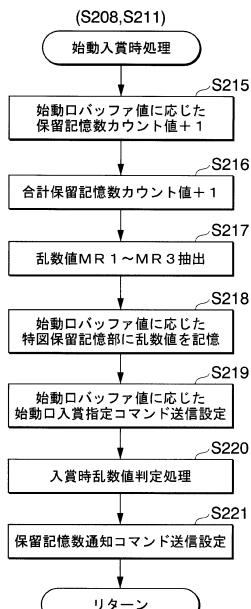
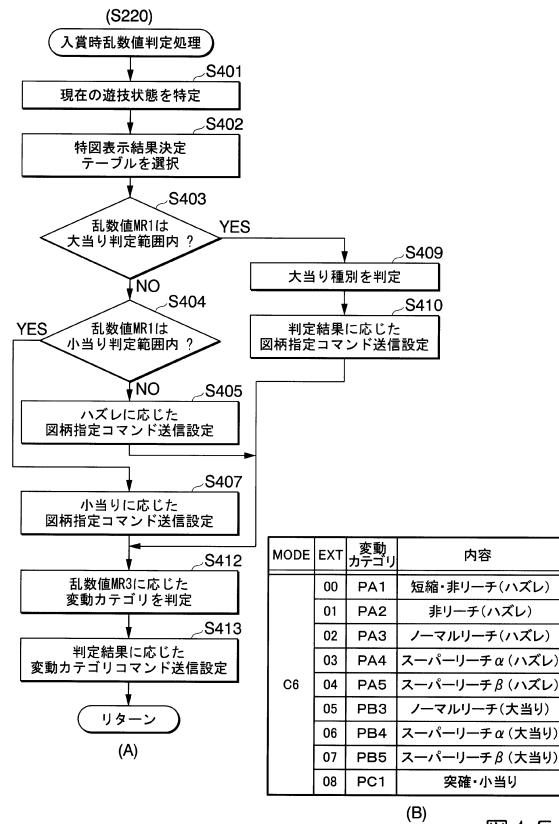


図14

【図 15】



【図16】

| 特図表示結果 | 第1特図保留記憶数 |        |        |
|--------|-----------|--------|--------|
|        | 1         | 2, 3   | 4      |
| ハズレ    | C-TBL1    | C-TBL2 | C-TBL3 |
| 非確実・確実 | C-TBL4    | C-TBL4 | C-TBL4 |
| 突確・小当り | C-TBL5    | C-TBL5 | C-TBL5 |

四 16

【图 17】

| (A) C-TBLによる決定割合 |                        |                     |
|------------------|------------------------|---------------------|
| 変動力カテゴリ          | 内容                     | 決定割合(%)<br>(MR3の個数) |
| PA1              | 短縮・非リーチ(ハズレ)           | 0                   |
| PA2              | 非リーチ(ハズレ)              | 70                  |
| PA3              | ノーマルリーチ(ハズレ)           | 24                  |
| PA4              | スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ) | 4                   |
| PA5              | スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)  | 2                   |

| (B) C-TBL2による決定割合 |                        |                     |
|-------------------|------------------------|---------------------|
| 変動力カテゴリ           | 内容                     | 決定割合(%)<br>(MR3の個数) |
| PA1               | 短縮・非リーチ(ハズレ)           | 4                   |
| PA2               | 非リーチ(ハズレ)              | 85                  |
| PA3               | ノーマルリーチ(ハズレ)           | 8                   |
| PA4               | スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ) | 2                   |
| PA5               | スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)  | 1                   |

| (C) C-TBL3による決定割合 |                        |                     |
|-------------------|------------------------|---------------------|
| 変動カテゴリ            | 内容                     | 決定割合(%)<br>(MR3の個数) |
| PA1               | 短縮・非リーチ(ハズレ)           | 64                  |
| PA2               | 非リーチ(ハズレ)              | 25                  |
| PA3               | ノーマルリーチ(ハズレ)           | 8                   |
| PA4               | スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ) | 2                   |
| PA5               | スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)  | 1                   |

| (D) C-TBL4による決定割合 |                        |                     |
|-------------------|------------------------|---------------------|
| 変動力カテゴリ           | 内容                     | 決定割合(%)<br>(MR3の個数) |
| PB3               | ノーマルリーチ(大当り)           | 20                  |
| PB4               | スーパーリーチ $\alpha$ (大当り) | 40                  |
| PB5               | スーパーリーチ $\beta$ (大当り)  | 40                  |

| (E) C-TBL5による決定割合 |        |                     |
|-------------------|--------|---------------------|
| 変動カテゴリ            | 内容     | 決定割合(%)<br>(MR3の個数) |
| PC1               | 突確・小當り | 100                 |

图 17

( 図 18 )

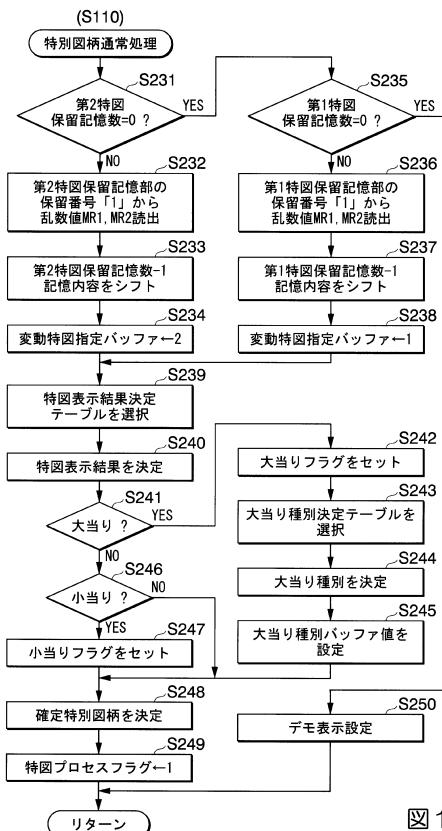


图 1 9

【図19】

| 変動カテゴリ | 内容            | 変動パターン決定テーブル |
|--------|---------------|--------------|
| PA1    | 短縮・非リーチ(ハズレ)  | P-TBL1       |
| PA2    | 非リーチ(ハズレ)     | P-TBL2       |
| PA3    | ノーマルリーチ(ハズレ)  | P-TBL3       |
| PA4    | スーパーリーチα(ハズレ) | P-TBL4       |
| PA5    | スーパーリーチβ(ハズレ) | P-TBL5       |
| PB3    | ノーマルリーチ(大当り)  | P-TBL6       |
| PB4    | スーパーリーチα(大当り) | P-TBL7       |
| PB5    | スーパーリーチβ(大当り) | P-TBL8       |
| PC1    | 突確・小当り        | P-TBL9       |

図19

【図20】

|                               |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| (A) P-TBL1                    | (B) P-TBL2   | (C) P-TBL3                               | (D) P-TBL4   | (E) P-TBL5   | (F) P-TBL6                               | (G) P-TBL7   | (H) P-TBL8   | (I) P-TBL9   |
| 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PA1-1 100 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PA2-1 40<br>PA2-2 30<br>PA2-3 30 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PA3-1 80<br>PA3-2 20 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PA4-1 50<br>PA4-2 30<br>PA4-3 20 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PA5-1 50<br>PA5-2 30<br>PA5-3 20 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PB3-1 20<br>PB3-2 80 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PB4-1 25<br>PB4-2 35<br>PB4-3 35 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PB5-1 20<br>PB5-2 40<br>PB5-3 40 | 変動パターン 決定割合(MR5)<br>PC1-1 10<br>PC1-2 20<br>PC1-3 70 |

図20

【図21】

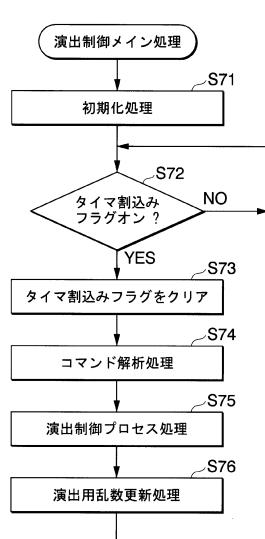


図21

【図22】

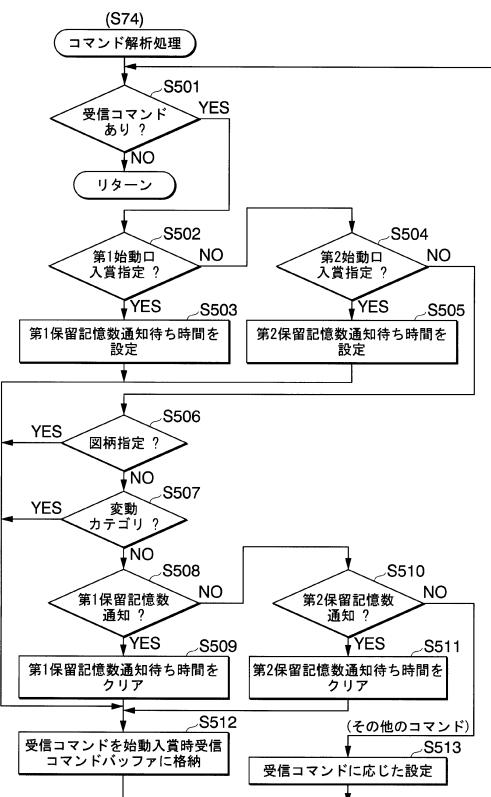


図22

【図23】

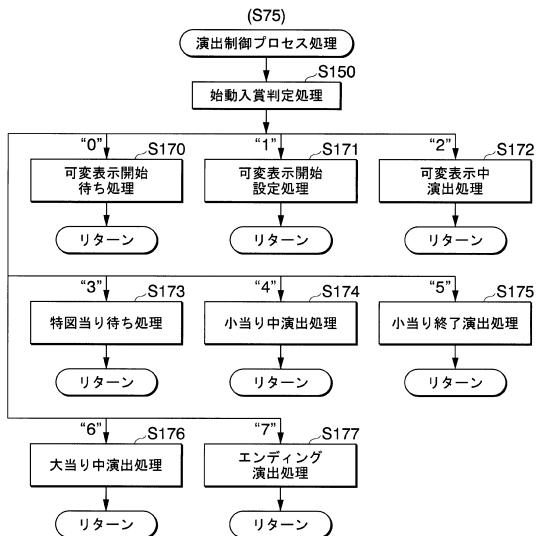


図23

【図24】

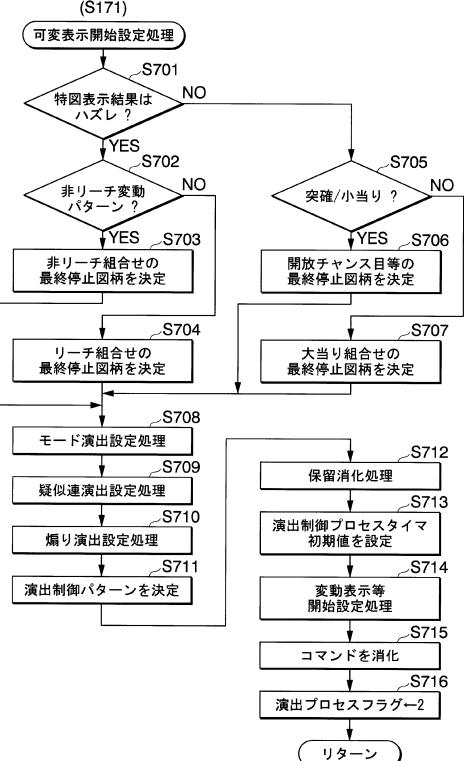


図24

【図25】

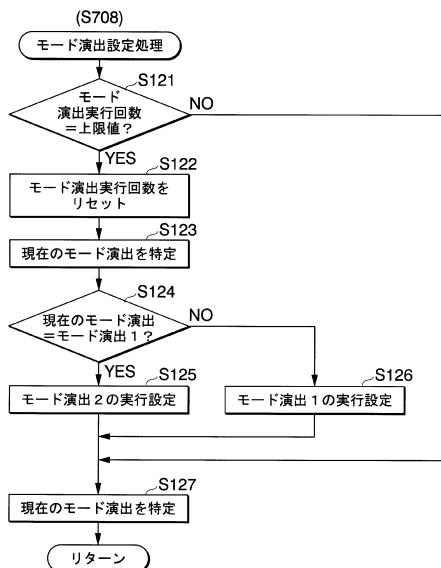


図25

【図26】

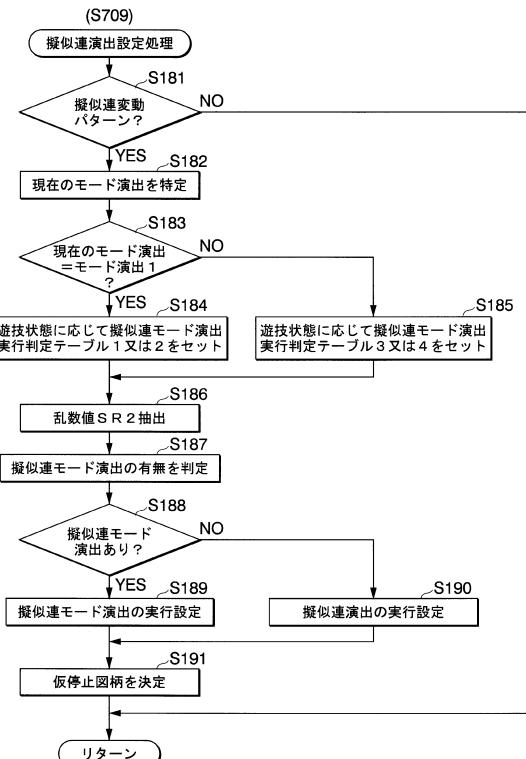


図26

【図27】

(A) 擬似連モード演出実行判定テーブル1  
(変動特図:共通、遊技状態:通常状態又は時短状態、モード演出:モード演出1)

| 特図表示結果      | 特図表示結果の決定割合(%) | 判定値(SR2) | 疑似連モード演出 |
|-------------|----------------|----------|----------|
| 大当たり        | 0.8            | 0~82     | あり       |
|             |                | 83~99    | なし       |
| ハズレ<br>小当たり | 99.2           | 0        | あり       |
|             |                | 1~99     | なし       |

(B) 擬似連モード演出実行判定テーブル2  
(変動特図:共通、遊技状態:確変状態、モード演出:モード演出1)

| 特図表示結果      | 特図表示結果の決定割合(%) | 判定値(SR2) | 疑似連モード演出 |
|-------------|----------------|----------|----------|
| 大当たり        | 3.1            | 0~82     | あり       |
|             |                | 83~99    | なし       |
| ハズレ<br>小当たり | 96.9           | 0~3      | あり       |
|             |                | 4~99     | なし       |

(C) 擬似連モード演出実行判定テーブル3  
(変動特図:共通、遊技状態:通常状態又は時短状態、モード演出:モード演出2)

| 特図表示結果      | 特図表示結果の決定割合(%) | 判定値(SR2) | 疑似連モード演出 |
|-------------|----------------|----------|----------|
| 大当たり        | 0.8            | 0~82     | あり       |
|             |                | 83~99    | なし       |
| ハズレ<br>小当たり | 99.2           | 0~15     | あり       |
|             |                | 16~99    | なし       |

(D) 擬似連モード演出実行判定テーブル4  
(変動特図:共通、遊技状態:確変状態、モード演出:モード演出2)

| 特図表示結果      | 特図表示結果の決定割合(%) | 判定値(SR2) | 疑似連モード演出 |
|-------------|----------------|----------|----------|
| 大当たり        | 3.1            | 0~82     | あり       |
|             |                | 83~99    | なし       |
| ハズレ<br>小当たり | 96.9           | 0~64     | あり       |
|             |                | 65~99    | なし       |

図27

【図28】

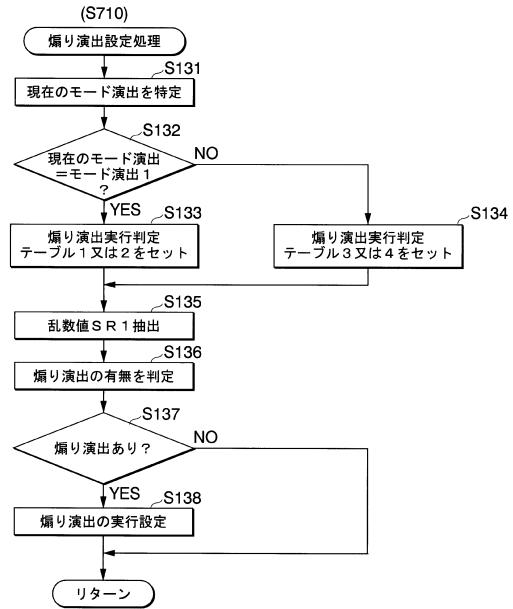


図28

【図29】

(A) 擬似連モード演出実行判定テーブル1  
(変動特図:共通、遊技状態:通常状態又は時短状態、モード演出:モード演出1)

| 疑似連モード演出 | 判定値(SR1) | 爆り演出 |
|----------|----------|------|
| あり       | 0~96     | あり   |
|          | 97~99    | なし   |
| なし       | 0~18     | あり   |
|          | 19~99    | なし   |

(B) 擬似連モード演出実行判定テーブル2  
(変動特図:共通、遊技状態:確変状態、モード演出:モード演出1)

| 疑似連モード演出 | 判定値(SR1) | 爆り演出 |
|----------|----------|------|
| あり       | 0~24     | あり   |
|          | 25~99    | なし   |
| なし       | 0~19     | あり   |
|          | 20~99    | なし   |

(C) 擬似連モード演出実行判定テーブル3  
(変動特図:共通、遊技状態:通常状態又は時短状態、モード演出:モード演出2)

| 疑似連モード演出 | 判定値(SR1) | 爆り演出 |
|----------|----------|------|
| あり       | 0~53     | あり   |
|          | 54~99    | なし   |
| なし       | 0        | あり   |
|          | 1~99     | なし   |

(D) 擬似連モード演出実行判定テーブル4  
(変動特図:共通、遊技状態:確変状態、モード演出:モード演出2)

| 疑似連モード演出 | 判定値(SR1) | 爆り演出 |
|----------|----------|------|
| あり       | 0~13     | あり   |
|          | 14~99    | なし   |
| なし       | 0~2      | あり   |
|          | 3~99     | なし   |

図29

【図30】

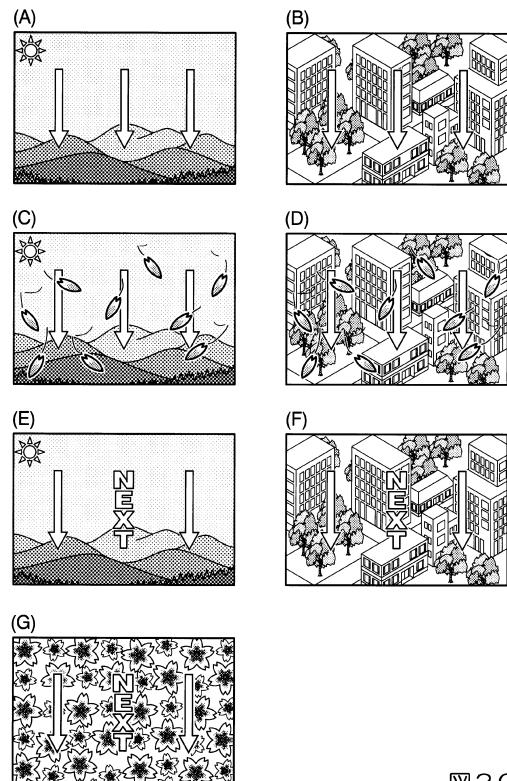


図30

【図31】

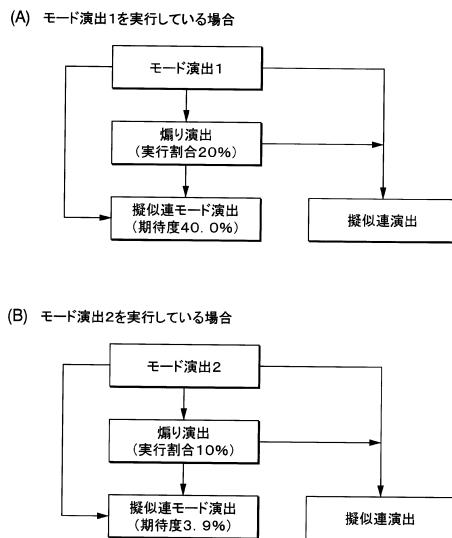


図31

【図32】

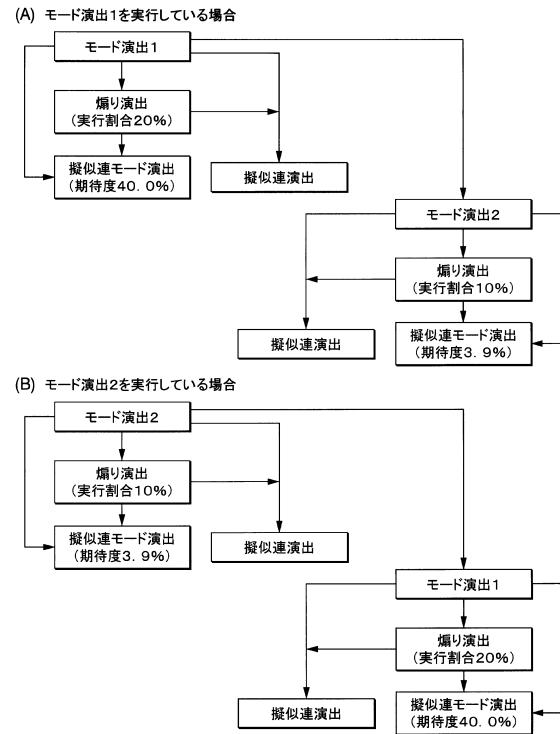


図32

【図33】

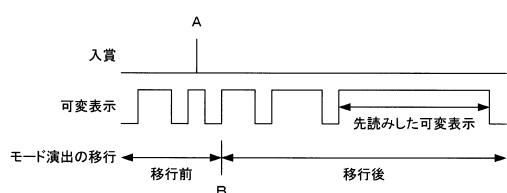


図33

【図34】

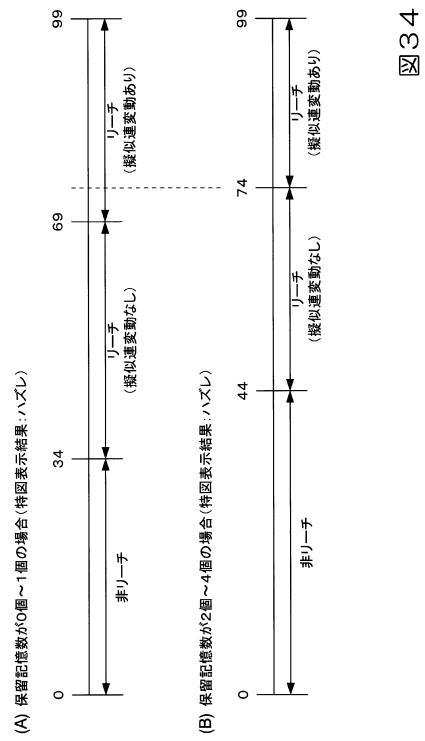


図34

---

フロントページの続き

(72)発明者 小林 丈晃  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開2011-092461(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 63 F 7 / 02