

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第5714093号  
(P5714093)

(45) 発行日 平成27年5月7日 (2015.5.7)

(24) 登録日 平成27年3月20日 (2015.3.20)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 120 頁)

|            |                                     |           |                                    |
|------------|-------------------------------------|-----------|------------------------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2013-272712 (P2013-272712)        | (73) 特許権者 | 000144153                          |
| (22) 出願日   | 平成25年12月27日 (2013.12.27)            |           | 株式会社三共                             |
| (62) 分割の表示 | 特願2012-219770 (P2012-219770)<br>の分割 |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号             |
| 原出願日       | 平成19年12月18日 (2007.12.18)            | (74) 代理人  | 100095407<br>弁理士 木村 満              |
| (65) 公開番号  | 特開2014-140721 (P2014-140721A)       | (72) 発明者  | 中島 和俊                              |
| (43) 公開日   | 平成26年8月7日 (2014.8.7)                |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株<br>式会社三共内 |
| 審査請求日      | 平成25年12月27日 (2013.12.27)            |           |                                    |
|            |                                     | 審査官       | 小河 俊弥                              |
|            |                                     |           | 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】

第 1 可変表示を行い表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段または、第 2 可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 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を実行する有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態には少なくとも、  
前記特定遊技を実行し、その後前記有利状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態に移行する第 1 有利状態と、

前記第 1 有利状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第 2 有利状態と、

前記第 1 有利状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第 3 有利状態と、があり、

前記第 1 可変表示及び前記第 2 可変表示のそれぞれに対応して可変表示を行い表示結果を導出表示する装飾可変表示装置と、

前記有利状態に制御するか否か、及び前記有利状態に制御するときいずれの前記有利状態にするか、を決定する決定手段と、

前記第 1 可変表示手段における前記第 1 可変表示の可変表示開始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第 1 可変表示パターン選択処理と、前記第 2 可変表示手段における前記第 2 可変表示の可変表示開始時から可変表示

10

20

終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第2可変表示パターン選択処理とを同一の処理ルーチンにより実行し、可変表示パターンを選択する可変表示パターン選択手段と、

前記第1有利状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って所定の背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モードに制御する特定演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第1有利状態となった場合、所定のモード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第3有利状態となった場合、所定のモード終了演出を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第1特殊演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第2有利状態となった場合、モード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する、またはモード終了演出を実行し特殊演出モードに制御可能な第2特殊演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第1有利状態となった回数に対応して、演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

また、特定遊技状態の終了後、所定の条件が成立した場合、表示結果が特定表示結果となる確率を通常よりも向上させる確変遊技状態（高確率状態）等、遊技者にとってさらに有利な特別遊技状態に制御するように構成されたものもある。この確変遊技状態は、特定の条件が成立した場合に終了する。

【0004】

そのような遊技機において、確変遊技状態であるとき可変表示装置によりキャラクタが対決する演出を行い、その演出により確変遊技状態が継続すること、または確変遊技状態が終了することを報知するものが提案されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-29522号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1の遊技機では、演出が単調であるため遊技を行うにつれて遊技者の興味が低下してしまうおそれがあった。

【0007】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を

10

20

30

40

50

提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の第1の観点に係る遊技機は、第1可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4A）または、第2可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4B）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を実行する有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態には少なくとも、前記特定遊技を実行し、その後前記有利状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態（例えば確変状態）に移行する第1有利状態（例えば第1大当りの大当り遊技状態）と、前記第1有利状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第2有利状態（例えば第3大当りの大当り遊技状態）と、前記第1有利状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第3有利状態（例えば第4大当りの大当り遊技状態）と、があり、前記第1可変表示及び前記第2可変表示のそれぞれに対応して可変表示を行い表示結果を導出表示する装飾可変表示装置（例えば画像表示装置5）と、前記有利状態に制御するか否か、及び前記有利状態に制御するときいずれの前記有利状態にするか、を決定する決定手段（例えばCPU103がステップS238、S239、S243、S245、S246の処理を実行する部分）と、前記第1可変表示手段における前記第1可変表示の可変表示開始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第1可変表示パターン選択処理と、前記第2可変表示手段における前記第2可変表示の可変表示開始時から可変表示終了時までの可変表示時間を含む可変表示パターンを選択するための第2可変表示パターン選択処理とを同一の処理ルーチンにより実行し、可変表示パターンを選択する可変表示パターン選択手段（例えばCPU103がステップS275、S276の処理を実行する部分）と、前記第1有利状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って所定の背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード（例えばバトルモード）に制御する特定演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"1"に切り換える部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第1有利状態となった場合、所定のモード継続演出（例えば画像表示装置5における図53（B）（C）に示す演出）を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグ"1"を継続する部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第3有利状態となった場合、所定のモード終了演出（例えば画像表示装置5における図58（1）～（5）に示す演出）を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第1特殊演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"2"に切り換える部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第2有利状態となった場合、モード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する、またはモード終了演出を実行し特殊演出モードに制御可能な第2特殊演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"1"または"2"とする部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第1有利状態となった回数に対応して、演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS585の処理を実行する部分）と、を備えることを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出モードへの制御中の演出に変化を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記目的を達成するため、本発明の第2の観点に係る遊技機は、遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6B）に遊技球が入賞し

10

20

30

40

50

たことにもとづいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する装飾可変表示装置（例えば画像表示装置５）を備え、前記装飾可変表示装置の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せ）となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、前記特定遊技状態には少なくとも、前記ラウンド遊技を実行し、その後前記表示結果が前記特定遊技状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態（例えば確変状態）に移行する第１特定遊技状態（例えば第１大当りの大当り遊技状態）と、前記第１特定遊技状態よりも短い期間の前記ラウンド遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第２特定遊技状態（例えば第３大当りの大当り遊技状態）と、前記第１特定遊技状態よりも短い期間の前記ラウンド遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第３特定遊技状態（例えば第４大当りの大当り遊技状態）と、があり、前記始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするか、を前記表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３８、Ｓ２３９、Ｓ２４３、Ｓ２４５、Ｓ２４６の処理を実行する部分）と、前記第１特定遊技状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード（例えばバトルモード）に制御する特定演出モード制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３１６の処理でモードフラグ切換設定用データ２００に基づきモードフラグを"１"に切り換える部分）と、前記特定演出モード中に前記第１特定遊技状態となった場合、当該第１特定遊技状態終了後、所定のモード継続演出（例えば画像表示装置５における図５３（Ｂ）（Ｃ）に示す演出）を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３１６の処理でモードフラグ切換設定用データ２００に基づきモードフラグ"１"を継続する部分）と、前記特定演出モード中に前記第３特定遊技状態となった場合、当該第３特定遊技状態終了後、所定のモード終了演出（例えば画像表示装置５における図５８（１）～（５）に示す演出）を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第１特殊演出モード制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３１６の処理でモードフラグ切換設定用データ２００に基づきモードフラグを"２"に切り換える部分）と、前記特定演出モード中に前記第２特定遊技状態となった場合、当該第２特定遊技状態終了後、前記モード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する、または前記モード終了演出を実行し前記特殊演出モードに制御する第２特殊演出モード制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３１６の処理でモードフラグ切換設定用データ２００に基づきモードフラグを"１"または"２"とする部分）と、を備え、前記特別演出実行手段は、前記特定演出モード継続中に第１特定遊技状態となった回数に対応して、異なる演出態様で前記特別演出を実行する（例えば演出制御ＣＰＵ１２０がステップＳ５８５の処理を実行する部分）ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別演出に変化を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１０】

（３）上記目的を達成するため、本発明の第３の観点に係る遊技機は、遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａや普通可変入賞球装置６Ｂ）に遊技球が入賞したことにもとづいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する装飾可変表示装置（例えば画像表示装置５）を備え、前記装飾可変表示装置の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せ）となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、前記特定遊技状態には少なくとも、第１ラウンド数（例えば１５ラウンド）のラウンド遊技を実行し、その後前記表示結果が前記特定遊技状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態（例えば確変状態）に移行する第１特定遊技状態（例えば第１

10

20

30

40

50

大当りの大当り遊技状態)と、前記第1ラウンド数より少ない第2ラウンド数(たとえば2ラウンド)のラウンド遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第2特定遊技状態(例えば第3大当りの大当り遊技状態)と、前記第2ラウンド数のラウンド遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第3特定遊技状態(例えば第4大当りの大当り遊技状態)と、があり、前記始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするか、を前記表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU103がステップS238、S239、S243、S245、S246の処理を実行する部分)と、前記第1特定遊技状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード(例えばバトルモード)に制御する特定演出モード制御手段(例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"1"に切り換える部分)と、前記特定演出モード中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態終了後、所定のモード継続演出(例えば画像表示装置5における図53(B)(C)に示す演出)を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段(例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグ"1"を継続する部分)と、前記特定演出モード中に前記第3特定遊技状態となった場合、当該第3特定遊技状態終了後、所定のモード終了演出(例えば画像表示装置5における図58(1)~(5)に示す演出)を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第1特殊演出モード制御手段(例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"2"に切り換える部分)と、前記特定演出モード中に前記第2特定遊技状態となった場合、当該第2特定遊技状態終了後、前記モード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する、または前記モード終了演出を実行し前記特殊演出モードに制御する第2特殊演出モード制御手段(例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"1"または"2"とする部分)と、を備え、前記第1特殊モード制御手段及び前記第2特殊演出モード制御手段は、前記特定演出モード継続中に第1特定遊技状態となった回数に対応して、前記特殊演出モードに制御したときの演出態様を異ならせる(例えば演出制御CPU120がバトル勝利回数に応じてステップS523の処理で背景を異ならせ、ステップS523の処理で当該背景をチャンスモードで引き継がせる)ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1特定遊技状態の回数(特定演出モードの継続回数)によりメリハリがある演出が可能になり、長時間遊技したときの遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0011】

(4)上記(3)の遊技機において、

前記特定演出モード継続中に第1特定遊技状態となった回数に対応して、前記特定演出モード中の演出で使用される背景あるいはキャラクタ画像を異ならせて前記特定演出モード中の演出を実行する特定演出モード実行手段(例えば演出制御CPU120がステップS585の処理を実行する部分)と、前記第1特殊モード制御手段または前記第2特殊演出モード制御手段によって前記特殊演出モードに制御される前の特定演出モード中の演出で使用されていた前記背景あるいは前記キャラクタ画像の少なくとも一方に対応する演出態様で、前記特殊演出モードの演出を実行する特殊演出モード実行手段(例えば演出制御CPU120が図53(M)に示すようにチャンスモードの背景をバトルモードの背景から引き継がせる部分)と、をさらに備えるように構成されてもよい。

このような構成によれば、特殊演出モードとなったときに、特定演出モードの継続回数を遊技者が認識することが可能となり、特殊演出モード及び特定演出モードにおける遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0012】

(5)上記(3)または(4)の遊技機において、

前記特定演出モード継続中に第1特定遊技状態となった回数に対応する特定演出モード継続回数を更新しながら報知する特定演出モード継続回数報知手段（例えばCPU103がステップS301、S310の処理で更新したバトル勝利回数カウンタの値を演出制御CPU120がバトル勝利回数表示領域5Wに表示する部分）を備え、前記特定演出モード継続回数報知手段は、前記特定演出モード中に前記第2特定遊技状態または前記第3特定遊技状態となって制御された前記特殊演出モード中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態の終了後に制御される特定演出モード中にて、前記特定演出モード継続回数を前回の特定演出モードから続けて更新報知する（例えばCPU103がバトル勝利回数カウンタの値をステップS310の処理で0に更新するまでステップS301の処理で1加算する）ように構成されてもよい。

10

このような構成によれば、特定演出モード継続回数が多く報知される機会が増え、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0013】

(6) 上記(3)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記第2特殊演出モード制御手段により前記特殊演出モードに制御された後、前記装飾可変表示装置において所定回数の可変表示が実行されたときに前記高確率状態であることを報知する高確率状態報知手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切替設定用データ201に基づきモードフラグを"3"に切り換える部分、演出制御CPU120が図61(4)に示す演出を実行する部分）を備えるように構成されてもよい。

20

このような構成によれば、特殊演出モードとなっても高確率状態であることがあるので、特殊演出モードにおける遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0014】

(7) 上記(3)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出モード中に前記装飾可変表示装置において前記特定遊技状態となるときに可変表示を実行するときに、味方キャラクタ（例えば味方キャラクタCH0）が敵キャラクタ（例えば敵キャラクタCH1、CH2、CH3など）と対決する特別演出を実行する特別演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS585の処理で決定した演出制御パターンに基づきS162の処理を時実行する部分）を備え、前記特別演出実行手段は、前記事前決定手段により前記第1特定遊技状態とすると決定された場合、前記第1特定遊技状態とする前に前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに勝つ演出を実行し（例えば図53(B)(C)(F)(G)に示す演出を実行し）、前記事前決定手段により前記第2または第3特定遊技状態とすると決定された場合、前記モード終了演出として前記味方キャラクタが前記敵キャラクタに負ける演出を実行する（例えば図53(J)~(L)に示す演出を実行する）ように構成されてもよい。

30

このような構成によれば、特別演出を実行することで、モードの移行を遊技者が容易に認識することができる。

#### 【0015】

(8) 上記(3)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことに基づいて、前記識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えばCPU103がステップS265~S268の処理を実行する部分）をさらに備え、前記リーチ決定手段は、前記特定演出モード中においては必ずリーチ状態としない旨の決定をする（例えばCPU103がリーチ判定用データ132Bに基づいてリーチ無しに決定する）ように構成されてもよい。

40

このような構成によれば、特定演出モード中のリーチ判定や可変表示パターン種別判定の処理負担を軽減できる。また、大当たりとならない場合の演出が長時間実行されてしまうことを防止できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0016】

50

- 【図 1】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などを示す構成図である。
- 【図 3】演出モードの移行を説明するための図である。
- 【図 4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図 6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 7】特図表示結果判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 8】大当たり種別判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 9】リーチ判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 10】変動パターン種別判定用データの構成例を示す図である。 10
- 【図 11】変動パターン種別判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 12】変動パターン種別判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 13】変動パターン判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 14】変動パターン判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 15】変動パターン判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 16】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 17】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図 18】最終停止図柄決定用データの構成例を示す図である。
- 【図 19】左右出目判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 20】リーチ図柄決定用データの構成例を示す図である。 20
- 【図 21】第 3・第 4 大当たり図柄決定用データの構成例を示す図である。
- 【図 22】予告選択用データの構成例を示す図である。
- 【図 23】演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 24】演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 25】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
- 【図 26】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 27】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 28】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 29】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 31】変動パターン種別判定用データの選択設定を示す図である。
- 【図 32】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 34】モードフラグ切替設定用データの構成例を示す図である。
- 【図 35】普通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 36】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 37】保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 38】保留記憶表示における動作例を示す図である。
- 【図 39】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 40】変動コマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 41】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 42】リーチ図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 43】演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 45】バトル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 46】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 47】演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 48】各リーチ態様のリーチ演出を示す図である。
- 【図 49】各特定演出の表示を示す図である。
- 【図 50】各特定演出の表示を示す図である。 50

【図 5 1】リーチ図柄により大当たりとなることが確定するリーチの具体例を示す図である。

【図 5 2】背景画像の一例を示す図である。

【図 5 3】実施の形態 1 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 4】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 5】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 6】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 7】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 9】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

10

【図 6 0】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 1】実施の形態 2 における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 2】実施の形態 2 の変形例における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 3】図 6 2 に示す変形例における演出制御パターンを決定するためのデータを示す図である。

【図 6 4】変形例の演出モードの移行を説明するための図である。

【図 6 5】図 6 4 に示す変形例における画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 6】実施の形態 3 のバトル演出パターン種別判定用データの構成例を示す図である。

【図 6 7】実施の形態 3 のバトル演出パターン判定用データの構成例を示す図である。

20

【図 6 8】実施の形態 3 のバトル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 9】実施の形態 3 のバトルモードにおける画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 7 0】実施の形態 3 の演出の切り換えを説明するためのタイミングチャートである。

【図 7 1】実施の形態 3 のバトルモードにおける画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 7 2】実施の形態 3 のバトルモードにおける画像表示装置の表示例を示す図である。

【図 7 3】大当たり種別判定用データの構成の変形例を示す図である。

【図 7 4】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(実施の形態 1)

30

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施の形態 1 を詳細に説明する。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（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）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、ほぼ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。

【0018】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）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、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に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 of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合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。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、

40

50



「 0 」～「 9 」の図柄番号が付され、「 - 」を示す記号には、「 10 」の図柄番号が付されていけばよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A により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 4 B により可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

#### 【 0 0 1 9 】

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 (液晶表示装置) 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 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報 (装飾識別情報) である飾り図柄を可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

#### 【 0 0 2 0 】

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 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示) 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、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 にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置 5 の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにもよい。

#### 【 0 0 2 1 】

「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には、例えば 8 種類の図柄 (英数字「 1 」～「 8 」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「 A 」～「 H 」、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。) で構成される。また、こうした 8 種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄 (大当たり組合せを構成しない図柄) が含まれていてもよい。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、「 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、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい (例えば 7 種類や 9 種類など)。

#### 【 0 0 2 2 】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大 (例えば「 8 」) である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小 (例えば「 1 」) である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

#### 【 0 0 2 3 】

加えて、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 では、可変表示の保留数 (特図保留記憶数) を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、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 始動入賞口に遊技球が

進入（始動入賞）したことに基づき、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（「実行条件」ともいう）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が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、発生する。

#### 【 0 0 2 4 】

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５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに  
10  
基づき第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の始動条件（第１始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第２始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の始動条件（第２始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの１つを赤色表示に変化させる。その後、第１特図を用いた特図ゲームの開始条件（第１開始条件）と第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの１つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。ここで、この実施の形態では、保留  
20  
記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第１始動条件であるか第２始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更する。

#### 【 0 0 2 5 】

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５Ｈの左側方には、変動中特図表示エリア５Ｉが設けられている。第１始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の実行中に変動中特図表示エリア５Ｉを青色表示にする。また、第２始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第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の実行中に変動中図柄表示  
30  
エリア５Ｉを赤色表示にする。即ち、第１または第２開始条件の成立とともに、始動入賞記憶表示エリア５Ｈから除去された表示がこの始動入賞記憶表示エリア５Ｈに表示されることとなる。この、変動中特図表示エリア５Ｉの表示により、遊技者は第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂのいずれで特図ゲームが実行されているかを把握することができる。

#### 【 0 0 2 6 】

また、図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ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２５Ａと第２保留表示器ＬＥＤ２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した有効始動入賞  
40  
球数としての第１保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。

#### 【 0 0 2 7 】

また、画像表示装置５の表示領域には、変動開始時保留数表示エリア５Ａが配置されている。変動開始時保留数表示エリア５Ａは、第１特図または第２特図による特図ゲームの変動開始時の特図保留記憶数を示す数字を表示する。この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計保留記憶数を表示する。変動開始時保留数表示工  
50

リア 5 A の表示により、特図ゲームの変動開始時の特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようになる。

【 0 0 2 8 】

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第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、所定の普通電動役物用ソレノイド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（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用ソレノイドが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 始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B 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。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B 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などにより、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。

【 0 0 2 9 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 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 2 2 B 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。

【 0 0 3 0 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B 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、所定の大入賞口扉用ソレノイド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大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 は、例えば「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普通図柄を可変

表示する。複数種類の普通図柄には、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、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「×」とを示す装飾ランプ（またはLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（またはLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。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。

10

#### 【0032】

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、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一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。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（例えば10個）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口が設けられている。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が設けられており、さら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（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

20

#### 【0033】

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（操作ノブ）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（回転量）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（タッチセンサ）が設けられていればよい。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（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。

30

#### 【0034】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、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、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、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（導出表示）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（普図当り図柄）が停止表示されれば、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れば、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、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。

40

#### 【0035】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1

50

始動入賞口に進入した遊技球が図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などにより第1始動条件が成立した後に、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などにより第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図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などにより第2始動条件が成立した後に、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などにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

#### 【0036】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）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、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「5」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号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、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、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

#### 【0037】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「3」の数字を示す特別図柄を7ラウンド大当り図柄とし、「1」、「5」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）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。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下す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。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。

#### 【0038】

特図ゲームにおける確定特別図柄として7ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（7ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）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。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下す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。7ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「7」）となる。ラウンドの実行回数が「7」となる7ラウンド大当り状態における遊技は、7回開放遊技とも称される。このような7ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の

出玉が得られる。

【 0 0 3 9 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態または第3特定遊技状態としての大当り遊技状態(2ラウンド大当り状態)では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間(開閉板により大入賞口を開放状態とする期間)が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間(例えば0.5秒間)となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、7ラウンド大当り状態における第2ラウンド数よりも少ない第3ラウンド数(例えば「2」)となる。なお、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が第3ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当り状態や7ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当り状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間(第1期間または第2期間)が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。このような2ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間(0.5秒間)であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当り状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。

【 0 0 4 0 】

また、2ラウンド大当り図柄となる「1」、「5」の数字を示す特別図柄のうち、「1」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停止表示されたことに基づく2ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間(特図変動時間)が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態)と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数(例えば30回)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。こうした「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、第4大当り図柄(「2ラウンド非確変大当り図柄」ともいう)と称される。

【 0 0 4 1 】

15ラウンド大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄、7ラウンド大当り図柄となる「3」、及び、2ラウンド大当り図柄となる「1」、「5」の数字を示す特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄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停止表示されたことに基づく大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態(通常確率状態)に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御(確変制御)が行われる確変状態(高確率状態)に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、第1大当り図柄(「15ラウンド確変大当り図柄」ともいう)と称される。また「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される7ラウンド大当り図柄は、第2大当り図柄(「7ラウンド確変大当り図柄」ともいう)と称される。また「7」の数字を示

す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、第３大当り図柄（「２ラウンド確変大当り図柄」ともいう）と称される。なお、１５ラウンド大当り図柄「７」、７ラウンド大当り図柄「３」、２ラウンド大当り図柄「１」「５」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

#### 【００４２】

確変状態や時短状態では、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（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変表示結果が「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、第２始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第２始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、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されて行われるようにしてもよい。即ち、確変状態と時短状態とでは、確変状態では確率変動制御（確変制御）が行われる以外の制御は同様である。従って、遊技者が制御の態様をから確変状態であるか時短状態であるかを判別することは困難となる。

#### 【００４３】

パチンコ遊技機１は、画像表示装置５などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。即ち、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」、「通常モード」を備えている。「通常モード」は、画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を行う演出モードである。「バトルモード」は、画像表示装置５にて複数のキャラクタが戦う（バトルを行う）演出（バトル演出）を実行する演出モードである。例えば、可変表示結果が「大当り」となると所定の味方キャラクタが、複数用意される敵キャラクタのいずれかと戦うバトル演出が実行される。「チャンスモード」や「激アツモード」では、画像表示装置５にて味方キャラクタによる演出が実行され、「バトルモード」への移行を示唆する演出などが実行される。これらのモードは、大当り遊技状態が終了したときなどに、現在の演出モードや大当り種別に応じて切り替わる。

#### 【００４４】

図３は、演出モードの移行を説明するための図である。図３に示すように、全ての演出モードにおいて、第１大当り図柄または第２大当り図柄が停止表示されると、大当り遊技状態に移行し、その後「バトルモード」になる。即ち、「バトルモード」中は確変状態である。「通常モード」において、第３大当り図柄または第４大当り図柄が停止表示されると２ラウンド大当り遊技状態を経て「チャンスモード」に移行する。「チャンスモード」中は、時短状態（第４大当り後）もしくは確変状態（第３大当り後）である。「チャンスモード」中は、時短状態であるか確変状態であるかを遊技者が認識することはできない。

#### 【００４５】

「チャンスモード」において、第３大当り図柄または第４大当り図柄が停止表示されると「チャンスモード」が継続する。「チャンスモード」において、特図ゲームが３０回実行されると、時短状態であった場合は、時短状態を終了するとともに「通常モード」へ移行する。一方、確変状態であった場合は、「激アツモード」に移行する。「チャンスモード」から「激アツモード」に移行したことにより、遊技者は確変状態となっていることを認識できる。

#### 【００４６】

「激アツモード」において、第４大当り図柄が停止表示されると、「チャンスモード」に移行する。「激アツモード」において、第３大当り図柄が停止表示されると、「激アツ

モード」が継続する。

【0047】

「バトルモード」において、第4大当り図柄が停止表示されると、「チャンスモード」に移行する。「バトルモード」において、第3大当り図柄が停止表示されると、「チャンスモード」に移行するか、または「バトルモード」が継続する。このように、「バトルモード」から「チャンスモード」に移行した場合であっても、確変状態である場合があるので、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0048】

なお、各演出モードは、図16に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられたモードフラグにより管理される。即ち、通常モードのときはモードフラグの値が"0"となり、バトルモードのときはモードフラグの値が"1"となり、チャンスモードのときはモードフラグの値が"2"となり、激アツモードのときはモードフラグの値が"3"となる。

【0049】

「通常モード」における画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示領域では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、例えば「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【0050】

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5L、5C、5R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では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ態様（「リーチパターン」ともいう）となることがある。ここで、リーチ態様とは、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り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ態様となったことに対応して、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（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出を伴わないリーチをノーマルリーチといい、リーチ演出を伴うリーチ態様をスーパーリーチという。この実施の形態では、リーチ態様としてリーチA（ノーマルリーチ）、リーチB（スーパーリーチ1）、リーチC（スーパーリーチ2）、リーチD（スーパーリーチ3）の4種類用意されている（図48リーチA～D参照）。それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なる。また、この実施の形態では、合計保留記憶数に応じて各リーチ態様の信頼度が変化する。なお、例えば図48のリーチDにおいて、図48（F2）のようにキャラクタ画像の表示が行われた後、可変表示結果が導出表示

10

20

30

40

50



されるときに、導出表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかによって導出表示時などにキャラクタの表情（大当たり時：喜ぶ、ハズレ時：悲しむ）が変化することがあるが、この実施の形態では、リーチ態様時に図48（F2）のように同一のリーチ演出を行うものを同一のリーチ態様として扱う。リーチ演出表示では、飾り図柄の変動は画像表示装置5の表示領域に設けられた飾り図柄表示エリア5Mにて実行される。例えば、表示領域の隅に設けられた飾り図柄表示エリア5Mにて、ノーマルリーチのときよりも小さいサイズの飾り図柄の変動が実行されるようにすればよい。

#### 【0051】

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態様とならずに、所定の非リーチ組合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」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

10

#### 【0052】

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態様となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合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」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

#### 【0053】

また、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を、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。例えば「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定される。

#### 【0054】

「滑り」の特定演出では、「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変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）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（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、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。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

30

#### 【0055】

「擬似連」の特定演出では、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回成立したことに基づき、「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変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を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（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大4回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、予め定められた擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示

40

50

エリア 5 R に表示される飾り図柄である。なお、擬似連チャンス目は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【 0 0 5 6 】

「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各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、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

【 0 0 5 7 】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各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、全部の飾り図柄表示エ  
10  
リア 5 L、5 C、5 R にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、予め定められた発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目が仮停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【 0 0 5 8 】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エ  
20  
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、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目が、確定飾り図柄として停止表示される。

【 0 0 5 9 】

「バトルモード」における画像表示装置 5 の表示領域では、上述した通常モードのよう  
30  
な「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や、通常モード（低確率状態）で実行されるようなリーチ演出、特定演出は実行されない。「バトルモード」では、飾り図柄の変動は画像表示装置 5 の表示領域に設けられた飾り図柄表示エリア 5 M にて実行される。例えば、表示領域の隅に設けられた飾り図柄表示  
40  
エリア 5 M にて、「通常モード」よりも小さいサイズの飾り図柄の変動が実行されるようにすればよい。また、「バトルモード」では、画像表示装置 5 の表示領域に、味方キャラクタと複数の敵キャラクタを表示させ、「大当たり」となるときに味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出を実行する。例えば、「バトルモード」中に、第 1 大当たり図柄または第 2 大当たり図柄が停止表示されるときは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出を実行し、その後大当たり遊技状態に移行する。大当たり遊技状態が終了すると「バトルモード」が継続する。「バトルモード」中に、第 3 大当たり図柄または第 4 大当たり図柄が停止表示されるときは、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出を実行する。第 4 大当たり図柄が停止表示された場合は、その後「チャンスモード」に移行する。第 3  
50  
大当たり図柄が停止表示された場合は、「チャンスモード」に移行するか、または「バトルモード」が継続する。「バトルモード」中に、ハズレ図柄が停止表示されると、バトル演出は実行されず、「バトルモード」が継続する。この実施の形態では、「バトルモード」継続中にバトルに勝利した回数（第 1 大当たり図柄または第 2 大当たり図柄が停止表示された回数：バトル勝利回数）をカウントする。なお、この実施の形態で「バトルモード」継続中とは、大当たり遊技状態を挟んで間欠的に「バトルモード」が継続している間のことをいう。そして、当該勝利した回数を画像表示装置 5 の表示領域に設けられるバトル勝利回数表示領域 5 W に表示する。この勝利した回数は、一度「チャンスモード」に移行した後、「通常モード」になる前に再び「バトルモード」に移行した場合、継続してカウントするようになっている。この実施の形態では、このバトル勝利回数に対応して、「バトルモード」における敵キャラクタや背景を異ならせる。そして、敵キャラクタの種別に応じて、

第3大当り図柄が停止表示された場合の「バトルモード」が継続する割合を異ならせている。さらに、「バトルモード」から「チャンスモード」に移行（転落）した場合（第4大当り図柄が停止表示された場合も含む）、直前の「バトルモード」の背景に対応した背景で「チャンスモード」の演出が実行される。

【0060】

また、「バトルモード」における演出の一つとして昇格演出や救済演出が実行される。昇格演出とは、第2大当りとなったことに対応する7ラウンド大当り状態となったと見せかけた後に、第1大当りとなったことに対応する15ラウンド大当り状態に昇格したように見せる演出である。このような昇格演出は、可変表示中（バトル演出中）、大当り遊技状態中や大当り遊技状態終了時（エンディング時）に実行される。救済演出とは、バトルに敗北したと見せかけた後に味方が復活して勝利するなど、勝利したように見せる演出である。このような救済演出は、可変表示中（バトル演出中）、大当り遊技状態中や大当り遊技状態終了時（エンディング時）に実行される。なお、このような昇格演出や救済演出は「通常モード」など他の演出モードで実行されるようにしてもよい。

【0061】

また、「バトルモード」における特別図柄の可変表示中には、通常モード（低確率状態）で実行されるようなリーチ演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様により、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「バトルモード」においてバトル演出を開始する前の予告演出である「バトル前予告演出」と、バトル演出を開始した後の予告演出である「バトル後予告演出」とが実行可能である。

【0062】

「バトル前予告演出」では、画像表示装置5の表示領域にてバトル演出を実行する以前に、キャラクタ同士が戦うモーションをしたり、それと同時に流れ星の画像を表示するなどの演出表示が行われる。「バトル前予告演出」は可変表示結果が「ハズレ」となる場合にも実行されることがある。「バトルモード」では、「大当り」となる場合に、キャラクタ同士が戦う演出（バトル演出）が実行されるが、このようなバトル演出が実行されると思わせるバトル前予告演出を実行可能とすることで、「バトルモード」における演出がより多彩になる。「バトル前予告演出」は演出態様の異なる予告A、予告B、予告Cの3種類の予告パターンが用意されており、それぞれの予告パターンでは「大当り」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なり、またいずれの大当り種別となるかの割合が異なる。

【0063】

「バトル後予告演出」では、画像表示装置5の表示領域にてバトル演出を開始した後に、桜吹雪が舞う画像を表示して、その後に味方キャラクタまたは敵キャラクタの体の一部を表示していずれのキャラクタが勝利したかを示唆するなどの演出表示が行われる。「バトル後予告演出」は演出態様の異なる予告D1、予告D2、予告E1、予告E2の4種類の予告パターンが用意されており、それぞれの予告パターンではいずれの大当り種別となるかの割合が異なる。ここで用意される予告D1と予告D2とでは、途中まで同一の予告演出が実行される。また、予告E1と予告E2とでは、途中まで同一の予告演出が実行される。例えば、予告D1と予告D2では、桜吹雪が舞う画像までは同一で、その後に体の一部が表示されるキャラクタを異ならせる。このようにすることで、予告D1と予告D2のいずれになるか、予告E1と予告E2のいずれになるかが予告演出の最後まで判別できないので、遊技者の期待感を高めることができる。なお、予告演出（「バトル後予告演出」、「バトル後予告演出」）が発生するタイミングの基準の発生時間を設けて、基準の発生時間に対して遅延させたり、早めたりした複数の予告パターンを用意するようにしてもよい。このような予告パターンを用意することで、予告演出の発生タイミングが不規則となり、意外性のある演出が可能となる。

【0064】

「チャンスモード」における画像表示装置5の表示領域では、通常モードのような「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や、通常モード（低確率状態）で実行されるようなリーチ演出は実行されない。「バトルモード」でも、飾り図柄の変動は画像表示装置 5 の表示領域に設けられた飾り図柄表示エリア 5 M にて実行される。また、「チャンスモード」では、画像表示装置 5 の表示領域に、味方キャラクタを表示させ、敵キャラクタを探す演出などが実行される。例えば、「チャンスモード」中に、第 1 大当り図柄または第 2 大当り図柄が停止表示されると、味方キャラクタが敵キャラクタを発見する演出を実行し、その後大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態が終了すると「バトルモード」に移行する。「チャンスモード」中に、第 3 大当り図柄または第 4 大当り図柄が停止表示されると、味方キャラクタが敵キャラクタの発見に失敗する演出等が実行され、「チャンスモード」が継続する。「バトルモード」から「チャンスモード」に転落した場合、「直前の「バトルモード」の背景に対応した背景で「チャンスモード」の演出が実行される。

10

#### 【0065】

「激アツモード」では、「チャンスモード」と同様の演出が実行され、「チャンスモード」と区別可能とするため「チャンスモード」とは背景の色など演出の一部を異ならせる。

#### 【0066】

なお、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」中に、飾り図柄の変動を飾り図柄表示エリア 5 M にて実行していたが、飾り図柄の変動を実行しないようにしてもよい。

20

#### 【0067】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる特別図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合、及び 7 ラウンド大当り図柄となる特別図柄である「3」の数字を示す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状態がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当り組合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 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の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 5 L、5 C、5 R 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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄「7」となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、大当り組合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「第 1 大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第 1 大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り状態に制御され、その 15 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。また、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄「3」となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、大当り組合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「第 2 大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第 2 大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、7 ラウンド大当り状態に制御され、その 7 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

30

40

#### 【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2 ラウンド大当り図柄となる「1」「5」の数字を示す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状態がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の 2 ラウンド大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、2 ラウンド大当り組合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」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて所定

50

の有効ライン上に揃って停止表示され、「左」、「右」に停止表示された飾り図柄の図柄番号に１を加えた図柄番号の飾り図柄（例えば、「左」、「右」が「１」の場合は「２」。「８」の場合は「１」）が、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃにて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（例えば「１」「２」「１」など）。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄「５」となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、大当り組合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「第３大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第３大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄「１」に対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、大当り組合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「第４大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第４大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

10

#### 【００６９】

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との間で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なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

#### 【００７０】

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などからな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などを備えている。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（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／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／発色制御などを行って普通図柄表示器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。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などが搭載されている。

30

#### 【００７１】

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。すなわち、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または一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、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。

40

#### 【００７２】

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などに基づき、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などが搭載されている。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

50

板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 7 3 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 A、2 2 B 及びカウントスイッチ 2 3 からの検出信号を送信する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 A、2 2 B 及びカウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、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 や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 などの表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。なお、主基板 1 1 には、普通電動役物用ソレノイド、大入賞口扉用ソレノイドなどの開閉駆動制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている（図示せず）。

10

【 0 0 7 4 】

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。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

20

【 0 0 7 5 】

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を送信するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（GND）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を送信するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

30

【 0 0 7 6 】

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 の点灯動作など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。図 4（A）は、この実施の形態で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（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4（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、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、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。

40

【 0 0 7 7 】

図 4（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 による第 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

50

。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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 で可変表示される飾り図柄など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では、指定する変動パターンや変動時間などに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 0 7 8 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄など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では、例えば図 4 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」のいずれとなるかの大当たり種別判定結果に対応して、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の判定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第 1 大当たり」となる旨の判定結果を示す第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第 2 大当たり」となる旨の判定結果を示す第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第 3 大当たり」となる旨の判定結果を示す第 4 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「第 4 大当たり」となる旨の判定結果を示す第 5 可変表示結果通知コマンドである。

#### 【 0 0 7 9 】

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 で飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止指定コマンドである。変動パターン指定コマンドにより、変動時間を通知するので、演出制御基板 1 2 の側で図柄停止タイミングを判定可能であるが、このような飾り図柄停止指定コマンドを送信することで、演出制御基板 1 2 の側で何らかの原因でコマンドを取りこぼしたり、未受信である場合にも飾り図柄を確実に停止させることができる。なお、このような飾り図柄停止指定コマンドを送信しない構成であってもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

A 0 X X H は、大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大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。大当たり開始指定コマンドでは、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などにより、事前判定結果や大当たり種別判定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、大当たり開始指定コマンドでは、事前判定結果及び大当たり種別判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。

#### 【 0 0 8 1 】

コマンド A 1 X X H は、15 ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 15 ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 2 X X H は、15 ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する 15 ラウンド大当たり用の大入賞口開放後指定コマンドである。15 ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 15 ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 0 8 2 】

コマンド A 3 X X H は、大当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。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや大当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別判定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前判定結果及び大当り種別判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や大当り開始指定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。

## 【 0 0 8 3 】

コマンド A 4 X X H は、7 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 7 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 5 X X H は、7 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する 7 ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。7 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 7 ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「7」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

## 【 0 0 8 4 】

コマンド A 6 X X H は、2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する 2 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 7 X X H は、2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する 2 ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。2 ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 2 ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、コマンド A 1 X X H ～ A 2 X X H、A 4 X X H ～ A 7 X X H を共通のコマンドにして、ラウンドの実行回数により異なる E X T データが設定されるようにしてもよい。こうすることで、大当り種別（ラウンド数）によらず共通のコマンドとすることができ、コマンド数を削減することができる。

20

30

## 【 0 0 8 5 】

コマンド B 0 0 1 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 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 0 0 2 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 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。

## 【 0 0 8 6 】

40

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図 1 6 に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部 1 5 1 C における始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2

50



の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

#### 【0087】

コマンドD0XXHは、演出モードが移行することを通知するための演出モード移行通知コマンドである。演出モード移行通知コマンドは、例えば、大当り遊技状態が終了した後に、「通常モード」から「バトルモード」に移行する場合や、「バトルモード」から「チャンスモード」に移行する場合などに主基板11から演出制御基板12に対して送信される。なお、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける変動が実行される毎に、変動パターン指定コマンドとともに送信するようにしてもよい。こうすることで、正常に演出モード移行通知コマンドを送信できなかった場合でも、次の変動にて演出モードを正常に復旧することができる。コマンドD1XXHは、バトル勝利回数を通知するための演出モード移行通知コマンドである。演出モード移行通知コマンドは、バトル勝利回数が更新されるたびになどに主基板11から演出制御基板12に対して送信される。これにより、演出制御基板12の側で、バトル勝利回数を特定することができ、バトル勝利回数表示領域5Wにバトル勝利回数を表示することができ、またバトル勝利回数に対応して敵キャラクタや背景を異ならせることができる。

#### 【0088】

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、ゲーム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、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、プログラムに従って制御動作を行う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。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。

#### 【0089】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行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。図5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説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、リーチ判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値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。乱数回路104は、これらの乱数値MR1、MR2、MR3、MR4、MR5の全部または一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16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、MR2、MR3、MR3、MR4、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。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2、MR3、MR3、MR4、MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカ

10

20

30

40

50

ウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0090】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。

【0091】

大当り種別判定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「第1大当り」～「第4大当り」といった複数種類の特定可変表示種別としての大当り種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値 MR3 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0092】

変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。変動パターン判定用の乱数値 MR5 は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0093】

図6は、予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、変動パターンとして、通常ハズレ、リーチハズレ、リーチ大当り、特殊、バトル勝ち、バトル負け、チャンスなどの変動パターンが複数用意されている。なお、変動パターンの種類はこれらに限定されず、より多くの変動パターンを用意してもよい。

【0094】

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選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定用データや決定用データ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テーブルデータや、飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0095】

ROM101が記憶する判定用データには、例えば図7(A)に示す第1特図表示結果判定用データ130Aと、図7(B)に示す第2特図表示結果判定用データ130Bとが含まれている。第1特図表示結果判定用データ130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照される判定用データである。第1特図表示結果判定用データ130Aは、図16に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当り判定値データ、ハズレ判定値データに対応付ける(割り当てる)設定データ(決定用データ)などから構成されている。第2特図表示結果判定用データ130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照される判定用データである。第2特図表示結果判定用データ130B

10

20

30

40

50

は、確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当たり判定値データやハズレ判定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。なお、この実施の形態ではいずれの特別図柄表示装置による特図ゲームであるかにより、異なる判定値データが割り当てられた特図表示結果判定用データを用意していたが、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとで共通の特図表示結果判定用データを使用するようにしてもよい。こうすることで、特図表示結果判定用データのデータ量を削減することができる。

#### 【0096】

ROM101が記憶する判定用データには、図8に示す大当たり種別判定用データ131が含まれている。大当たり種別判定用データ131は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」といった複数種類の「大当たり種別」のいずれかに決定するために参照される判定用データである。大当たり種別判定用データ131は、図16に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2を、「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」の大当たり種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当たり種別判定用データ131は、図16に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて決定された大当たり種別に対応した「00」～「03」のいずれかに設定するための設定用データを含んでいてもよい。

#### 【0097】

ここで、図8に示す大当たり種別判定用データ131の設定では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当たり種別に対する大当たり種別判定用の乱数値MR2の割当てが異なっている。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、大当たり種別判定用の乱数値MR2のうち「1」～「60」の範囲の値（60%）が「第1大当たり」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、大当たり種別判定用の乱数値MR2のうち「1」～「5」の範囲の値（5%）が「第1大当たり」の大当たり種別に割り当てられる。また、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、大当たり種別判定用の乱数値MR2のうち「61」～「65」の範囲の値（5%）が「第2大当たり」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、大当たり種別判定用の乱数値MR2のうち「6」～「70」の範囲の値（65%）が「第2大当たり」の大当たり種別に割り当てられる。

#### 【0098】

このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「第1大当たり」に決定する割合と「第2大当たり」に決定する割合との比率を異ならせることができる。即ち、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第1大当たり」となる割合が高く、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第2大当たり」となる割合が高くなっている。このように、2つの特別図柄表示装置のいずれが変動するかにより、大当たり遊技状態の遊技価値が異ならせることができ、遊技にメリハリを持たせることができる。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合に、「第2大当たり」となる割合を高くして、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに

基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第 1 大当たり」となる割合を高くしてもよい。

#### 【 0 0 9 9 】

また、変動特図指定バッファ値が"1"である場合には、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 のうち「 6 6 」～「 8 0 」の範囲の値（ 1 5 % ）が「第 3 大当たり」の大当たり種別に割り当てられ、「第 1 大当たり」（ 6 0 % ）よりも乱数値 M R 2 の割り当てが少なくなっている。このような設定により、通常遊技状態において、大当たり遊技状態として価値の小さい「第 3 大当たり」となる割合を減らし、遊技性を高めることができる。

#### 【 0 1 0 0 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定用データには、図 9（ A ）及び（ B ）に示すリーチ判定用データ 1 3 2 A、1 3 2 B が含まれている。リーチ判定用データ 1 3 2 A は、「通常モード」において可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを、リーチ判定用の乱数値 M R 3 に基づいて判定するために参照される判定用データである。リーチ判定用データ 1 3 2 A は、リーチ判定用の乱数値 M R 3 を、リーチ態様としない旨の判定結果や、リーチ態様とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

#### 【 0 1 0 1 】

ここで、例えばリーチ判定用データ 1 3 2 A の設定では、合計保留記憶数が「 1 」以下である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 1 0 」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「 1 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「 2 」～「 3 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 7 」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「 8 」～「 1 0 0 」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「 4 」～「 5 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 5 」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「 6 」～「 1 0 0 」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「 6 」以上である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 2 」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「 3 」～「 1 0 0 」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「 2 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とする旨の判定がなされる割合が低くなる。なお、リーチ判定用データ 1 3 2 A では、合計保留記憶数が「 1 」の場合、「 2 」～「 3 」の場合、「 4 」～「 5 」の場合、「 6 」以上である場合、の 4 つに分けて合計保留記憶数が多いほどリーチ態様とする割合を少なくしていたが、この切り分けは任意であって、4 つより少なく切り分けてもよいし、多く切り分けてもよい。また、合計保留記憶数がいくつの場合に切り分けるかも任意である。さらに、演出モードがいずれであるかによって、合計保留記憶数の切り分けを変えるようにしてもよい。

#### 【 0 1 0 2 】

リーチ判定用データ 1 3 2 B は、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」において可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを、リーチ判定用の乱数値 M R 3 に基づいて判定するために参照される判定用データである。リーチ判定用データ 1 3 2 B は、リーチ判定用の乱数値 M R 3 を、リーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる判定用データなどから構成されている。リーチ判定用データ 1 3 2 B の設定では、リーチ判定用の乱数値 M R 3 のうち「 1 」～「 1 0 0 」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てている。即ち、この実施の形態では、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」においては、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするかことはない。

#### 【 0 1 0 3 】

ROM 101 が記憶する判定用データには、変動パターン種別判定用データと変動パターン判定用データとが含まれる。この実施の形態では変動パターン種別判定用データに基づいて変動パターン種別を決定した後、当該決定した変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて詳細な変動パターンが決定される。例えば、「通常モード」等では、可変表示結果が「大当たり」または「リーチハズレ」であるとき、変動パターン種別判定用データに基づいてリーチ演出の種別（リーチ A ～リーチ D のいずれとするか）が決定され、その変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて特定演出や他の演出の有無や種別、変動時間などが決定される。可変表示結果が「非リーチハズレ」であるとき、変動パターン種別判定用データに基づいて特定演出の有無や変動時間が決定され、その変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて変動パターンが決定される。また、「バトルモード」では、可変表示結果が「大当たり」であるとき、変動パターン種別判定用データに基づいて味方キャラクタの攻撃回数や、昇格演出の有無や種別等が決定され、その変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて救済演出の有無や種別、変動時間などが決定される。なお、これらの切り分けは一例であって、他の切り分けであってもよい。

#### 【0104】

変動パターン種別判定用データには、例えば、図 10 (A) ～ (E) 及び図 11 (A) ～ (E) に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A ～ 133J が含まれている。大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A ～ 133J は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A ～ 133J は、大当たり種別、演出モード、いずれの特別図柄表示装置に対応する大当たりであるかに応じて、判定用データとして選択される。

#### 【0105】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（通常モード）133A ～ 133C は、「通常モード」時の大当たり種別の判定結果が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 を、ノーマル A3 - 1、スーパー A3 - 2 ～スーパー A3 - 5、特殊 A4 - 1、特殊 A4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

#### 【0106】

ここで、一例として、大当たり種別が「第 1 大当たり」である場合に用いられる図 10 (A) に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A と、大当たり種別が「第 2 大当たり」である場合に用いられる図 10 (B) に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ 133B とでは、ノーマル A3 - 1 やスーパー A3 - 2、スーパー A3 - 3 の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 の割当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A ではスーパー A3 - 4 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 が割り当てられている一方で、大当たり用変動パターン種別判定用データ 133B ではスーパー A3 - 4 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 が割り当てられていない。他方、大当たり用変動パターン種別判定用データ 133A ではスーパー A3 - 5 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 が割り当てられていない一方で、大当たり用変動パターン種別判定用データ 133B ではスーパー A3 - 4 の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機 1 における演出モードが「通常モード」である場合、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 の割当てが異なり、また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値 MR4 が割り当てられている。これにより、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、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、変動パターン種別によって決定さ

れやすい変動パターンが異なるので、変動パターンがいずれであるかにより 15 ラウンド大当たり（第 1 大当たり）となる期待度を遊技者に示唆することが可能になる。

【 0 1 0 7 】

特に、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 C では、例えば特殊 A 4 - 1、特殊 A 4 - 2 といった、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15 ラウンド大当たり状態や 7 ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合に、共通の大当たり用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 C を用いることとしたが、大当たり種別が「第 3 大当たり」であるか「第 4 大当たり」であるかに応じて変動パターン種別への乱数値 M R 4 の割り当てが異なる判定用データを用意するようにしてもよい。こうすることで、変動パターンがいずれであるかにより確変状態となる期待度を遊技者に示唆することが可能になる。

10

【 0 1 0 8 】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（チャンスモード・激アツモード）1 3 3 D ~ 1 3 3 E は、「チャンスモード」または「激アツモード」時の大当たり種別の判定結果が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 を、チャンス C 3 - 1、チャンス C 4 - 1 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、「チャンスモード」における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、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

【 0 1 0 9 】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（バトルモード）1 3 3 F ~ 1 3 3 J は、「バトルモード」時の大当たり種別の判定結果が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」のいずれであるか、バトル勝利回数がいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 を、バトル勝ち B 3 - 1、B 3 - 2、B 3 - 3、バトル負け B 4 - 1、B 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、「バトルモード」における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、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

30

【 0 1 1 0 】

一例として、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 F ~ 1 3 3 H ではバトル勝ち B 3 - 1 ~ B 3 - 3 のいずれかの変動パターン種別に決定され、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 I、1 3 3 J ではバトル負け B 4 - 1 または B 4 - 2 の変動パターン種別に決定される。これにより、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」となることに応じて 2 ラウンド大当たり状態に制御する場合（味方キャラクタが負ける演出を実行する場合）と、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」となることに応じて 15 ラウンド大当たり状態や 7 ラウンド大当たり状態に制御する場合（味方キャラクタが勝つ演出を実行する場合）とで異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【 0 1 1 1 】

また、他の一例として、大当たり種別が「第 1 大当たり」に決定された場合に着目すれば、バトル勝利回数が 2、5、8 回の場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 H と、バトル勝利回数が 2、5、8 回以外の場合に用いられる大当たり用変動パタ

50

ーン種別判定用データ133Fと、では大当り用変動パターン種別判定用データ133Fではバトル勝ちB3-1、B3-2の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定用データ133Hではバトル勝ちB3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている。ここで、図14(A)に示すように、バトル勝ちB3-1の変動パターン種別は救済演出を実行する変動パターンと実行しない変動パターンを含み、バトル勝ちB3-2の変動パターン種別は昇格演出を実行する変動パターンのみを含み、バトル勝ちB3-3の変動パターン種別は救済演出を実行する変動パターンのみを含んでいる。即ち、バトル勝利回数が2、5、8回の場合には、必ず救済演出が実行される。このように、バトル勝利回数に応じて、第1大当りとなったときの救済演出の実行割合を異ならせ、演出を異ならせることができる。さらに、大当り種別が「第3大当り」に決定された場合に着目すれば、バトル勝利回数が2、5、8回の場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定用データ133Jと、バトル勝利回数が2、5、8回以外の場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定用データ133Iと、では大当り用変動パターン種別判定用データ133Iではバトル負けB4-1、B4-2の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定用データ133Jではバトル負けB4-1の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている。ここで、図14(A)に示すように、バトル負けB4-1の変動パターン種別はバトルモードからチャンスモードに転落する変動パターンのみを含み、バトル負けB4-2の変動パターン種別はバトルモードが継続する変動パターンのみを含む。即ち、バトル勝利回数が2、5、8回の場合に第3大当りとなると必ずバトルモードからチャンスモードに転落し、バトル勝利回数が2、5、8回以外の場合に第3大当りとなると80%の割合でバトルモードが継続する。このように、バトル勝利回数に応じて、第3大当りとなったときのバトルモード継続割合を異ならせることができる。なお、バトル負けB4-1の変動パターン種別、バトル負けB4-2の変動パターン種別はそれぞれ一つずつの変動パターンのみを含む構成としていたが、複数の変動パターンを含むようにしてもよい。この場合、同じ変動パターン種別にバトルモード継続の変動パターン、バトルモード転落の変動パターンのみが含まれる構成とすればよい。こうすることで、バトル負け時の演出が多彩になる。

#### 【0112】

以上のように、演出モードが「通常モード」、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」のいずれであるかによって、異なる大当り用変動パターン種別判定用データ133A~133Jを使用するので、演出モードに応じて異なる変動パターン種別に決定することが可能となる。

#### 【0113】

ROM101が記憶する変動パターン種別判定用データには、図12(A)に示すリーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134が含まれている。リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134は、「通常モード」、「チャンスモード」、「激アツモード」において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR4及び合計保留記憶数に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134は、合計保留記憶数が「3」以下であるか「4」以上であるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を、ノーマルA2-1、スーパーA2-2、スーパーA2-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。なお、「バトルモード」では、リーチハズレとならないのでリーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134が使用されることはない。

#### 【0114】

ここで、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134の設定では、合計保留記憶数が「3」以下であることに対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR4のうち「1」~「60」の範囲の値をノーマルA2-1の変動パターン種別に割り当てる一方で

、それ以外の乱数値をスーパー A 2 - 2 やスーパー A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てて。また、合計保留記憶数が「4」以上であることに対応して、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 のうち「1」～「70」の範囲の値をノーマル A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てる。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「4」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

10

## 【0115】

R O M 1 0 1 が記憶する変動パターン種別判定用データには、図 1 2 ( B ) ~ ( D ) に示す非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A ~ 1 3 5 C が含まれている。非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 及び合計保留記憶数に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、演出モードが「通常モード」、「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」にいずれであるかに応じて、判定用データとして選択される。すなわち、「通常モード」である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（通常モード）1 3 5 A が選択され、「バトルモード」である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（バトルモード）1 3 5 B が選択され、「チャンスモード」または「激アツモード」である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（チャンスモード・激アツモード）1 3 5 C が選択される。各非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、合計保留記憶数が「3」以下であるか「4」以上であるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 を、非リーチ A 1 - 1 ~ 非リーチ A 1 - 3、非リーチ B 1 - 1 ~ 非リーチ B 1 - 2、非リーチ C 1 - 1 ~ 非リーチ C 1 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

20

## 【0116】

R O M 1 0 1 が記憶する変動パターン判定用データには、図 1 3、図 1 4 ( A ) 及び ( B ) に示す大当り変動パターン判定用データ 1 3 6 A ~ 1 3 6 C が含まれている。大当り変動パターン判定用データ 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各大当り変動パターン判定用データ 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、変動パターン種別の決定結果に応じて、判定用データとして選択される。すなわち、「通常モード」の大当り用変動パターン種別であるノーマル A 3 - 1、スーパー A 3 - 2 ~ スーパー A 3 - 5、特殊 A 4 - 1 ~ 特殊 A 4 - 2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン判定用データ（通常モード）1 3 6 A が選択され、「バトルモード」の大当り用変動パターン種別であるバトル勝ち B 3 - 1 ~ B 3 - 3、バトル負け B 4 - 1、バトル負け B 4 - 2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン判定用データ（バトルモード）1 3 6 B が選択され、「チャンスモード」または「激アツモード」の大当り用変動パターン種別であるチャンス C 3 - 1、チャンス C 4 - 1 のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン判定用データ（チャンスモード・激アツモード）1 3 6 C が選択される。各大当り変動パターン判定用データ 1 3 6 A ~ 1 3 6 C は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

30

40

## 【0117】

50



ROM 101 が記憶する変動パターン判定用データには、図 15 (A) に示すリーチハズレ用変動パターン判定用データ 137 が含まれている。リーチハズレ用変動パターン判定用データ 137 は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときであってリーチ状態とする決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 MR5 に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。リーチハズレ用変動パターン判定用データ 137 は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値 MR5 を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0118】

ROM 101 が記憶する変動パターン判定用データには、図 15 (B) ~ (D) に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A ~ 138C が含まれている。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A ~ 138C は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときであってリーチ状態としない決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 MR5 に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A ~ 138C は、変動パターン種別の決定結果に応じて、判定用データとして選択される。すなわち、「通常モード」の非リーチハズレ用変動パターン種別である非リーチ A1-1 ~ 非リーチ A1-3 のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ (通常モード) 138A が選択され、「バトルモード」の非リーチ用変動パターン種別である非リーチ B1-1、非リーチ B1-2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ (バトルモード) 138B が選択され、「チャンスモード」または「激アツモード」の非リーチ用変動パターン種別である非リーチ C1-1、非リーチ C1-2 のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ (チャンスモード・激アツモード) 138C が選択される。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A ~ 138C は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値 MR5 を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」でない場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0119】

ここで、図 15 (B) に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A の設定では、非リーチ A1-3 の変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチ 3、非リーチ 4 といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 MR5 が割り当てられている。このような設定により、「非リーチハズレ」となる場合にも、図 13 に示す「大当たり」となる場合の変動パターンであるリーチ A2、リーチ A3 などや、図 15 (A) に示す「リーチハズレ」となる場合の変動パターンであるリーチハズレ A2、リーチハズレ A3 などと同様に、特定演出となる演出動作を実行することができる。また、非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138A の設定では、非リーチ A1-1 の変動パターン種別 (合計保留記憶数が 3 以下のときに決定される) となる場合に対応して非リーチ 1 の変動パターンに決定され、非リーチ A1-2 の変動パターン種別 (合計保留記憶数が 4 以上のときに決定される) となる場合に対応して非リーチ 2 の変動パターンに決定される。非リーチ 2 の変動パターンは非リーチ 1 の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。このような設定により合計保留記憶数が 4 以上のときの特図変動時間を 3 以下のときより短くすることができる。なお、特定演出を実行する非リーチ 3、非リーチ 4 の特図変動時間は非リーチ 1 の変動パターンよりも長く設定される。図 12 (B) に示した非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 135A では、合計保留記憶数が 3 以下であるときよりも 4 以上であるときに、変動パターン種別 A1-3 に決定される割合が少なくなっている。このようにすることで、合計保留記憶数が 4 以上であるときの特定演出の発生割合を下げることができ、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 0 】

同様に、非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 1 3 8 B の設定では、非リーチ B 1 - 1 の変動パターン種別（合計保留記憶数が 3 以下のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ 5 の変動パターンに決定され、非リーチ B 1 - 2 の変動パターン種別（合計保留記憶数が 3 以下のときの 5 % 及び 4 以上のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ 6 の変動パターンに決定される。非リーチ 6 の変動パターンは非リーチ 5 の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 1 3 8 C の設定では、非リーチ C 1 - 1 の変動パターン種別（合計保留記憶数が 3 以下のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ 7 の変動パターンに決定され、非リーチ C 1 - 2 の変動パターン種別（合計保留記憶数が 4 以上のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ 8 の変動パターンに決定される。非リーチ 8 の変動パターンは非リーチ 7 の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。

10

## 【 0 1 2 1 】

図 1 3 に示した大当り用変動パターン判定用データ 1 3 6 A において変動パターンリーチ A 1 ~ リーチ A 3 は、リーチ A（ノーマルリーチ）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチ B 1 ~ リーチ B 3 は、リーチ B（スーパーリーチ 1）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチ C 1 ~ リーチ C 3 は、リーチ C（スーパーリーチ 2）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチ D 1 ~ リーチ D 3 は、リーチ D（スーパーリーチ 3）を伴う変動パターンである。また、図 1 5（A）に示したリーチハズレ用変動パターン判定用データ 1 3 7 において変動パターンリーチハズレ A 1 ~ リーチハズレ A 3 は、リーチ A（ノーマルリーチ）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチハズレ B 1 ~ リーチハズレ B 3 は、リーチ B（スーパーリーチ 1）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチハズレ C 1 ~ リーチハズレ C 3 は、リーチ C（スーパーリーチ 2）を伴う変動パターンである。このように、この実施の形態では、同様のリーチ態様を伴う変動パターンを一つの変動パターン種別として設定している。同一の変動パターン種別内で変動パターンを追加したり、変動パターンを発生率の設定を変更する際には、変動パターン種別内の乱数値 M R 5 の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。また、リーチ態様を追加して変動パターン種別を追加したり、当該リーチ態様（変動パターン種別）の発生率の設定を変更する際には、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 4 の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。

20

30

## 【 0 1 2 2 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 1 6 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 が設けられている。図 1 6 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B と、始動データ記憶部 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 とを備えている。

40

## 【 0 1 2 3 】

第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して第 1 始動条件は成立したが第 1 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

## 【 0 1 2 4 】

第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に

50

遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立し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特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。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に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

#### 【0125】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

#### 【0126】

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。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、確変フラグ、時短フラグ、モードフラグなどが設けられている。

#### 【0127】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図26のステップS15や図27に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために実行される図26のステップS16や図35に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

#### 【0128】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当り」とする旨の判定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、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たことなどに対応して、クリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。モードフラグは、現在の遊技モードが通常モード、バトルモード、チャンスモード、激アツモードのいずれであることを示す。

#### 【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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

#### 【0130】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態

10

20

30

40

50

の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【 0 1 3 1 】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【 0 1 3 2 】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【 0 1 3 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 1 5 4 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。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に、ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ、バトル勝利回数カウンタなどが設けられている。

20

【 0 1 3 4 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路 1 0 4 とは別個に、C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 2、M R 3、M R 4、M R 5 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

30

【 0 1 3 5 】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの数である第 1 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 1 保留記憶数カウンタには、第 1 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 1 保留記憶数カウント値として記憶され、第 1 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。第 2 保留記憶数カウンタは、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの数である第 2 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 2 保留記憶数カウンタには、第 2 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 2 保留記憶数カウント値として記憶され、第 2 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。

40

【 0 1 3 6 】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1 回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が 1

50

加算されて更新される。

【 0 1 3 7 】

バトル勝利回数カウンタは、「バトルモード」中にバトルに勝利した回数（第 1 大当たりまたは第 2 大当たりとなった回数）をカウントするためのものである。例えば、バトル勝利回数カウンタは、第 1 大当たりまたは第 2 大当たりとなるたびに 1 加算され、「通常モード」となったときにリセットされる。

【 0 1 3 8 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 1 5 5 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。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファ、始動データバッファなどが設けられている。

【 0 1 3 9 】

送信コマンドバッファは、主基板 1 1 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「1 2」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていけばよい。

【 0 1 4 0 】

変動特図指定バッファには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 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 による第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」に設定される。また、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値が「2」に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

【 0 1 4 1 】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様を、「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」といった複数種類の大当たり種別のいずれに決定するか決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図 8 に示すような大当たり種別判定用データ 1 3 1 での設定に基づき、大当たり種別が「第 1 大当たり」の場合には大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）が「0 0」に設定され、大当たり種別が「第 2 大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「0 1」に設定され、大当たり種別が「第 3 大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「0 2」に設定され、大当たり種別が「第 4 大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「0 3」に設定される。変動開始合計保留記憶数バッファには、第 1 特図または第 2 特図における特図ゲームの変動開始時に読み出された合計保留記憶数が一時的に格納される。なお、可変表示結果が「ハズレ」の場合に大当たり種別バッファ値を「0 0」として、大当たり種別が「第 1 大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「0 1」に設定される（以下、大当たり種別バッファ値を 1 ずらす）ようにして、大当たり種別バッファ値により、大当たり種別だけでなく可変表示結果が「大当たり」であるか否かも判定可能にしてもよい。

【 0 1 4 2 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートと

10

20

30

40

50

を含んで構成されている。

#### 【 0 1 4 3 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 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 1 2 3 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 1 2 4 と、I / O 1 2 5 と、R T C M (リアルタイムクロックモジュール) 1 2 6 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 1 2 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 1 2 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 1 2 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。演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対して情報信号としての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、操作ボタン 3 0 からの情報信号として操作態様に対応した操作検出信号を伝送するための配線も接続されている。

#### 【 0 1 4 4 】

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。図 1 7 は、演出制御基板 1 2 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 7 に示すように、この実施の形態では、演出制御基板 1 2 の側において、第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、リーチ図柄決定用の乱数値 S R 2、バトル前予告判定用の乱数値 S R 3、バトル後予告判定用の乱数値 S R 4 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、演出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。乱数回路 1 2 4 は、これらの乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 2、S R 3、S R 4 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば図 2 5 に示す演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 2 4 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 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 2、S R 3、S R 4 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。また、演出制御基板 1 2 に乱数回路 1 2 4 が搭載されていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 がランダムカウンタを用いて、乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 2、S R 3、S R 4 の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

#### 【 0 1 4 5 】

第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示される飾り図柄 (最終停止図柄) を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R それぞれにて最終的に停止表示される 3 つの飾り図柄のことである。一例として、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 は「1」~「80」の範囲の値をとり、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 は「1」~「70」の範囲の値をとり、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 は「1」~「96」の範囲の値をとる。

#### 【 0 1 4 6 】

リーチ図柄決定用の乱数値SR2は、可変表示結果がリーチハズレ組合せとなる場合に、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0147】

バトル前予告判定用の乱数値SR3は、バトルモードにおいてバトル演出実行前に予告演出を実行するか否か、及び実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。バトル後予告判定用の乱数値SR4は、バトルモードにおいてバトル演出実行後に予告演出を実行するか否か、及び実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

10

【0148】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種の選択用データなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や選択、設定を行うために用意された複数の判定用データや選択用データ、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0149】

ROM121が記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せのいずれかとなる確定飾り図柄を決定するための決定用データとして、例えば図18(A)～(C)に示す最終停止図柄決定用データ160A～160Cが含まれている。図18(A)に示す最終停止図柄決定用データ160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照される決定用データである。最終停止図柄決定用データ160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図18(B)に示す最終停止図柄決定用データ160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照される決定用データである。最終停止図柄決定用データ160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図18(C)に示す最終停止図柄決定用データ160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照される決定用データである。例えば、各図柄決定用データの乱数値の割り当てによって、「疑似連」のときに仮停止される図柄や「発展チャンス目」の図柄を、特定演出が実行されない非リーチハズレのときに出現させないようにすることができる。

20

30

40

【0150】

ここで、ROM121が記憶する判定用データには、図19に示すような左右出目判定用データ161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定用データ160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

50

## 【0151】

図18(B)に示す最終停止図柄決定用データ160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り当てられていない。このような割り当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとはならないようにすることができる

## 【0152】

ROM121が記憶する決定用データには、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するための決定用データとして、例えば図20に示すリーチ図柄決定用データ162が含まれている。図20に示すリーチ図柄決定用データ162は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄と、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄Fとを、リーチ図柄決定用の乱数値SR2に基づいて決定するために参照される決定用データである。リーチ図柄決定用データ162は、リーチ図柄決定用の乱数値SR2を、左最終停止図柄及び右最終停止図柄として同一になる飾り図柄(左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2)の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、図20に示すように、リーチ図柄決定用データ162は、合計保留記憶数に応じて複数パターン用意される。この実施の形態では、リーチハズレとなるとときに合計保留記憶数と同じ図柄番号のリーチ図柄には、リーチ図柄判定用の乱数値SR3が他より少なく割り振られているか、割り振られていない。即ち、合計保留記憶数と同じ図柄番号のリーチ態様となった場合、「大当たり」となりやすいリーチ態様(図柄番号「1」「2」「4」～「6」「8」)であるか、鉄板リーチ(図柄番号「3」「7」)となるように設定データが構成されている。

## 【0153】

なお、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄は、大当たり組合せとなることを避けるため、左最終停止図柄や右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号と同一または1つ大きい図柄番号以外の飾り図柄が選択されるようにすればよい。

## 【0154】

また、ROM121が記憶する決定用データには、大当たり組合せを決定するための決定用データが含まれる。図21に示す第3・第4大当たり組合せ決定用データ163は、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」となる場合の大当たり組合せ(第3大当たり組合せ・第4大当たり組合せ)を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照される決定用データである。第3・第4大当たり組合せ決定用データ163は、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、第3大当たり組合せ・第4大当たり組合せに割り当てる決定用データなどから構成されている。この実施の形態では、図21に示すように、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、「1・2・1」、「2・3・2」、「3・4・3」、「4・5・4」、「5・6・5」、「6・7・6」、「7・8・7」、「8・1・8」となる飾り図柄の組合せが第3大当たり組合せまたは第4大当たり組合せである。なお、第3大当たり組合せと第4大当たり組合せとは共通の飾り図柄の組合せとしたが、それぞれ別の組合せを用意してもよい。また、大当たり種別が「第1大当たり」となる場合の大当たり組合せ(第1大当たり組合せ)と、「第2大当たり」となる場合の大当たり組合せ(第2大当たり組合せ)とを、決定するための決定用データも用意される。

## 【0155】

ROM121が記憶する選択用データには、図22に示す予告選択用データ170、171が含まれている。図22(A)に示す、バトル前予告選択用データ170は、バトル前予告判定用の乱数値SR3に基づいてバトル前予告演出を実行するか否か、及び実行する場合の予告パターンの種別を複数種類(予告A～予告C)のいずれかに決定するための選択用データである。



## 【 0 1 5 6 】

バトル前予告選択用データ 170 は、可変表示結果が、「大当たり」であるか「ハズレ」であるか、及び大当たり種別がいずれであるかによって、乱数値 S R 3 の割り当てが異なる。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B のいずれの可変表示結果であるかによっても乱数値 S R 3 の割り当てが異なる。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A の可変表示結果が「ハズレ」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「90」の範囲の値（90%）が割り振られ、予告 A の予告パターンに「91」～「97」の範囲の値（7%）が割り振られ、予告 B の予告パターンに「98」～「100」の範囲の値（3%）が割り振られる。第 2 特別図柄表示装置 4 B の可変表示結果が「ハズレ」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「80」の範囲の値（80%）が割り振られ、予告 A の予告パターンに「81」～「97」の範囲の値（17%）が割り振られ、予告 B の予告パターンに「98」～「100」の範囲の値（3%）が割り振られる。即ち、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、バトル前予告演出が実行される割合が少ない（10%または20%実行される）。また、第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応した可変表示のときに（20%実行）、第 1 特別図柄表示装置 4 A の可変表示のとき（10%実行）よりもバトル前予告演出が実行されやすくなっている。可変表示結果が「第 1 大当たり」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「20」の範囲の値（20%）が割り振られ、予告 A の予告パターンに「21」～「50」の範囲の値（30%）が割り振られ、予告 B の予告パターンに「51」～「96」の範囲の値（46%）が割り振られ、予告 C の予告パターンに「97」～「100」の範囲の値（4%）が割り振られる。可変表示結果が「第 2 大当たり」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「20」の範囲の値（20%）が割り振られ、予告 A の予告パターンに「21」～「50」の範囲の値（30%）が割り振られ、予告 B の予告パターンに「51」～「100」の範囲の値（50%）が割り振られる。可変表示結果が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「20」の範囲の値（20%）が割り振られ、予告 A の予告パターンに「21」～「80」の範囲の値（60%）が割り振られ、予告 B の予告パターンに「81」～「100」の範囲の値（20%）が割り振られる。

## 【 0 1 5 7 】

このような設定により、可変表示結果が「大当たり」となる場合のバトル前予告演出の実行が多くなる（80%実行される）。また、予告 C のバトル前予告演出が実行された場合は、「第 1 大当たり」となることが確定する。そして、予告 A のバトル前予告演出が実行された場合よりも、予告 B のバトル前予告演出が実行された場合の方が、「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」となる割合が、「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」となる割合より高く設定されている。このように、バトル前予告演出の実行の有無や、種別によって「大当たり」となる信頼度や、いずれの大当たり種別となるかの割合（「バトルモード」が継続する割合）が異なるため、バトル前予告演出によって遊技者の期待感を高めることができる。

## 【 0 1 5 8 】

図 22（B）に示す、バトル後予告選択用データ 170 は、バトル後予告判定用の乱数値 S R 4 に基づいてバトル後予告演出を実行するか否か、及び実行する場合の予告パターンの種別を複数種類（予告 D 1、予告 D 2、予告 E 1、予告 E 2）のいずれかに決定するための選択用データである。

## 【 0 1 5 9 】

バトル後予告選択用データ 171 は、可変表示結果（大当たり種別）が、「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」であるか、「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」であるかによって、乱数値 S R 4 の割り当てが異なる。大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「20」の範囲の値（20%）が割り振られ、予告 D 1 の予告パターンに「21」～「38」の範囲の値（18%）が割り振られ、予告 D 1 の予告パターンに「39」、「40」の範囲の値（2%）が割り振られ、予告 E

1の予告パターンに「41」～「100」の範囲の値(60%)が割り振られる。可変表示結果が「第3大当り」または「第4大当り」である場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「20」の範囲の値(20%)が割り振られ、予告D1の予告パターンに「21」、「22」の範囲の値(2%)が割り振られ、予告D2の予告パターンに「21」～「80」の範囲の値(58%)が割り振られ、予告E2の予告パターンに「81」～「100」の範囲の値(20%)が割り振られる。

#### 【0160】

このような設定により、予告D(予告D1、予告D2)のバトル後予告演出が実行された場合よりも、予告E(予告E1、予告E2)のバトル後予告演出が実行された場合の方が、「第1大当り」または「第2大当り」となる割合が、「第3大当り」または「第4大当り」となる割合より高く設定されている。このように、バトル後予告演出の種別によって、いずれの大当り種別となるかの割合(「バトルモード」が継続する割合)が異なるため、バトル後予告演出によって遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【0161】

ROM121が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図23に示すような構成を有する演出制御パターンテーブル180が用いられる。この演出制御パターンテーブル180には、表示制御基板13に対して送信する表示制御指令を示すデータや、スピーカ8L、8R等の音声出力制御の内容、遊技効果ランプ9等による演出内容といった、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。演出制御パターンテーブル180に格納される複数種類の演出制御パターンはそれぞれ、例えば図24に示すように、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#n(nは任意の自然数)、表示制御データ#1～#n、音声制御データ#1～#n、ランプ制御データ#1～#n、終了コードといった、演出動作を制御するための各種データから構成され、時系列的に、表示制御基板13に対して送信する表示制御指令や、スピーカ8L、8Rからの音声出力内容、遊技効果ランプ9による演出内容といった、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る。このような演出制御パターンとして、大当り種別や変動パターン、予告パターン、バトル演出パターン、昇格演出、救済演出、に対応したものが演出モードごとに用意されていればよい。例えば、大当り用の演出制御パターンとして、15ラウンド大当り用の演出制御パターン、7ラウンド大当り用の演出制御パターン、通常モードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターン、バトルモードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターン、チャンスモードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターンなどが用意される。なお、大当り中の演出は、大当り種別(ラウンド数)に応じて異なるものとなるが、大当り種別だけでなく演出モードや変動パターンに応じて異ならせるように演出制御パターンが設定されていてもよい。例えば、通常モードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターンと、バトルモードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターンと、チャンスモードにおける2ラウンド大当り用の演出制御パターンとで、2ラウンド大当り中の演出(モード移行演出)を異ならせてもよい。

#### 【0162】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図25に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図25に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

#### 【0163】

演出制御フラグ設定部191には、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状態といった演出動作状態や主基板11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191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。

## 【 0 1 6 4 】

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 の表示領域における演出画像の表示動作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。

## 【 0 1 6 5 】

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。

## 【 0 1 6 6 】

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。

## 【 0 1 6 7 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、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。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示領域に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていけばよい。

## 【 0 1 6 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン 3 0 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される電飾信号などが出力される。演出制御基板 1 2 に搭載された R T C M 1 2 6 は、現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、初回電源投入時（遊技機 1 の稼働開始日時）に R T C M 1 2 6 から日時情報を取得し、当該取得した日時情報を例えば演出制御タイマ設定部 1 9 2 などに稼働開始日時に記憶する。その後、R T C M 1 2 6 から取得した日時情報と当該記憶した稼働開始日時とを比較することで、演出制御基板 1 2 において稼働開始日時からの時間を算出することができる。

## 【 0 1 6 9 】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。

## 【 0 1 7 0 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を

10

20

30

40

50

増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

#### 【 0 1 7 1 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 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コンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 CPU 1 0 3 へ創出され、CPU 1 0 3 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。即ち、電力供給時に、電力供給停止時の内部状態を保持するための処理が実行されている場合には、保持された内部状態に基づき RAM 1 0 2 を設定し、また前回の状態や演出モードなどに対応するコマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。そして、当該コマンドに基づき演出制御基板 1 2 の側では演出状態を復旧する。このような処理を実行するので、電力供給停止時の状態に復帰することができるので、遊技者に不信感を与えることがない。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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 2 6 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。

10

20

#### 【 0 1 7 2 】

図 2 6 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介して各スイッチ 2 1、2 2 A、2 2 B、2 3 などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S 1 1）。続いて、所定の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 S 1 2）。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 S 1 3）。

30

#### 【 0 1 7 3 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 MR 1、MR 2、MR 3、MR 4、MR 5 など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メイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

40

#### 【 0 1 7 4 】

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 S 1 6）。CPU 1 0 3 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 2 0 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 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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 S 1 7）。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 1 5 5 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/O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 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

50

た後、演出制御 I N T 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 I N T 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。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 0 1 7 5 】

図 2 7 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 6 に示すステップ S 1 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 0）。図 2 8 は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 0 1 7 6 】

図 2 8 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 2 0 1；Y e s）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に記憶されている保留データの個数に対応した第 1 保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの値（第 1 保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第 1 保留記憶数を特定すればよい。

#### 【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 0 2 にて第 1 保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップ S 2 0 2；N o）、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、第 1 保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 0 3）。そして、乱数回路 1 0 4 や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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 2 0 4）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ S 2 0 5）。続いて、例えば R O M 1 0 1 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（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 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（ステップ S 2 0 6）。こうして設定された第 1 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に図 2 6 に示すステップ S 1 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 0 1 7 8 】

ステップ S 2 0 6 の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を 1 加算することなどにより、合計保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 0 7）。そして、始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」の始動データを記憶させる（ステップ S 2 0 8）。続いて、例えば R O M 1 0 1 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セットすることなどにより、演出制御基板 1 2 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 S 2 0 9）。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に図 2 6 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第 1 始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 0 1 7 9 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオフ状態である場合や（ステップ S 2 0 1；N o）、ステップ S 2 0 2 にて第 1 保留記憶数が上限値に達している場合（ステップ S 2 0 2；Y e s）、あるいは、ステップ S 2 0 9 の処理を実行した

後には、普通可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 0）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 2 1 0；N o）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 1 0；Y e s）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの個数に対応した第 2 保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 1 1）。このとき、C P U 1 0 3 は、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの値（第 2 保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第 2 保留記憶数を特定すればよい。

10

#### 【0180】

ステップ S 2 1 1 にて第 2 保留記憶数が上限値に達していれば（ステップ S 2 1 1；Y e s）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップ S 2 1 1；N o）、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、第 2 保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 1 2）。そして、乱数回路 1 0 4 や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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 2 1 3）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ S 2 1 4）。続いて、例えば R O M 1 0 1 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にセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 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（ステップ S 2 1 5）。こうして設定された第 2 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に図 2 6 に示すステップ S 1 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

#### 【0181】

ステップ S 2 1 5 の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、合計保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 1 6）。そして、始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを記憶させる（ステップ S 2 1 7）。続いて、例えば R O M 1 0 1 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セットすることなどにより、演出制御基板 1 2 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 S 2 1 8）。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に図 2 6 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第 2 始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図 2 7 に示すステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

30

#### 【0182】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「0」のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、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 による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、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 による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄及びハズレ図柄のいずれか）が設定される。

40

#### 【0183】

ステップ S 1 1 1 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」のときに

50

実行される。この変動パターン設定処理には、モードフラグの値や可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かの判定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【0184】

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"のときに実行される。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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして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。そして、  
10 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を"3"に更新する。

【0185】

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"のときに実行される。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を"4"に更新する。また、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を"0"に更新する。  
20

【0186】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"4"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、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、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、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、大入賞口開放回数最大値が15ラウンド大当り状態に対応した「15」、あるいは7ラウンド大当り状態に対応した「7」に設定されている場合には、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。これに対して、大入賞口開放回数最大値が2ラウンド大当り状態に対応した「2」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定する。そして、特図プロセスフラグの値を"  
30 5"に更新する。

【0187】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、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、所定のソレノイド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、特図プロセスフラグの値を"6"に更新する。  
40

【0188】

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"6"のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、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特図プロセスフラグの値を"7"に更新する処理や大入賞口開放回数最大値に達していない場合に特図プロセスフラグの値を"6"に更新する処理などが含まれている。

【0189】

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"のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、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、  
50

その大当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

【0190】

図29は、図27のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み出すことにより、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば(ステップS231; No)、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す(ステップS232)。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。なお、ステップS231にて読み出した合計保留記憶数カウント値は、後の判定で用いるため、遊技制御バッファ設定部155の変動開始合計保留記憶数バッファに格納しておく。

10

【0191】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「8」に対応するエントリ)に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS233)。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する(ステップS234)。

20

【0192】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には(ステップS234; 第1)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す(ステップS235)。このときには、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第1保留記憶数を1減算す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)に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS236)。そして、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値(変動特図指定バッファ値)を「1」に設定する(ステップS237)。

30

【0193】

ステップS237の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとするかを判定するための判定用テーブルとして、図7(A)に示す第1特図表示結果判定用データ130Aを選択してセットする(ステップS238)。例えば、ステップS238の処理では、RAM102の所定領域に設けられた判定用データポインタなどに、ROM101における第1特図表示結果判定用データ130Aの記憶アドレス(先頭アドレス)をセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第1特図表示結果判定用データ130Aを参照することにより、ステップS235にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当り判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS239)。

40

【0194】

ステップS234にて始動データが「第2」とであると判定された場合には(ステップS234; 第2)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す(ステップS240)。このときには、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第2保留記憶数を1減算す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)に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS

50



241)。そして、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する(ステップS242)。

#### 【0195】

ステップS242の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとするかを判定するための判定用データとして、図7(B)に示す第2特図表示結果判定用データ130Bを選択してセットする(ステップS243)。例えば、ステップS243の処理では、ROM101における第2特図表示結果判定用データ130Bの記憶アドレスを、判定用データポインタなどにセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第2特図表示結果判定用データ130Bを参照することにより、ステップS240にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当り判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS244)。

10

#### 【0196】

ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には(ステップS239; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS244)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、図8に示す大当り種別判定用データ131を選択してセットする(ステップS245)。そして、ステップS235またはステップS240にて読み出した大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS245にてセットした大当り種別判定用データ131を参照することにより、大当り種別を、「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」という複数種類のいずれかに決定する(ステップS246)。こうしてステップS246にて決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値を、「00」~「03」のいずれかに設定する(ステップS247)。

20

#### 【0197】

ステップS247の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する(ステップS248)。このときには、大当り種別が「第1大当り」であれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。大当り種別が「第2大当り」であれば、大入賞口開放回数最大値を7回開放遊技に対応した「7」に設定する。大当り種別が「第3大当り」または「第4大当り」である場合には、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。

30

#### 【0198】

ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合(ステップS239; No)、あるいは、ステップS248の処理を実行した後は、可変表示結果の判定や大当り種別の決定を行った結果に対応して、確定特別図柄を設定する(ステップS249)。一例として、ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS246における大当り種別の決定結果(大当り種別バッファ値)に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別バッファ値が「00」(「第1大当り」)である場合、第1大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、大当り種別バッファ値が「01」(「第2大当り」)である場合、第2大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、大当り種別バッファ値が「02」(「第3大当り」)である場合、第3大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、大当り種別バッファ値が「03」(「第4大当り」)である場合、第4大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。なお、可変表示結果が「ハズレ」である場合に大当り種別バッファ値を「00」とする例では、大当り種別バッファ値に基づき、確定特別図柄を「-」、「1」、「3」、「5」、「7」のいずれかに設定するようにす

40

50

ればよい。

#### 【 0 1 9 9 】

ステップ S 2 4 9 にて確定特別図柄を設定した後は、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 S 2 5 0)、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップ S 2 3 1 にて合計保留記憶数が「 0 」である場合には (ステップ S 2 3 1 ; Y e s)、所定のデモ表示設定を行ってから (ステップ S 2 5 1)、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【 0 2 0 0 】

図 3 0 は、図 2 7 のステップ S 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 からモードフラグの値を読み出す (ステップ S 2 6 1)。そして、大当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 2)。このとき、大当りフラグがオンであれば (ステップ S 2 6 2 ; Y e s)、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値と、始動データ記憶部 1 5 1 C に記憶されている始動データとを読み出す (ステップ S 2 6 3)。その後、図 3 1 ( A ) に示す選択設定に従い、ステップ S 2 6 1、S 2 6 3 で読み出したモードフラグの値、大当り種別バッファ値などに基づいて、大当り用変動パターン種別判定用データ 1 3 3 A ~ 1 3 3 J を選択してセットする (ステップ S 2 6 4)。

#### 【 0 2 0 1 】

ステップ S 2 6 2 にて大当りフラグがオフである場合には (ステップ S 2 6 2 ; N o)、モードフラグの値に従って、図 9 ( A ) または ( B ) に示すリーチ判定用データ 1 3 2 A、1 3 2 B のいずれかをセットする (ステップ S 2 6 5)。即ち、モードフラグの値が「通常モード」を示す「 0 」であるときはリーチ判定用データ 1 3 2 A がセットされ、それ以外の値である場合リーチ判定用データ 1 3 2 B がセットされる。このときには、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 の変動開始合計保留記憶数バッファに格納される合計保留記憶数を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する (ステップ S 2 6 6)。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ判定用の乱数値 M R 3 を抽出する (ステップ S 2 6 7)。そして、ステップ S 2 6 7 にて抽出したリーチ判定用の乱数値 M R 3 に基づき、ステップ S 2 6 5 にてセットしたリーチ選択用データを参照することにより、リーチ態様の実行の有無を判定する (ステップ S 2 6 8)。

#### 【 0 2 0 2 】

ステップ S 2 6 8 においてリーチ態様を実行する旨の判定結果が得られた場合には (ステップ S 2 6 9 ; Y e s)、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 4 をセットする (ステップ S 2 7 0)。これに対して、ステップ S 2 6 8 においてリーチ態様を実行しない旨の判定結果が得られた場合には (ステップ S 2 6 9 ; N o)、図 3 1 ( B ) に示す選択設定に従い、ステップ S 2 6 1 にて読み出したモードフラグの値に基づき、非リーチ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を選択してセットする (ステップ S 2 7 1)。なお、バトルモード、チャンスモード、激アツモード中は、図 9 ( B ) に示したリーチ判定用データ 1 3 2 B に基づき、リーチ無しにのみ決定されるので、ステップ S 2 6 2 で N o であると判定された場合であってバトルモードチャンスモード、激アツモード中である場合 (モードフラグが「 0 」以外である場合)、ステップ S 2 6 5 ~ S 2 6 9 の処理をスキップしてステップ S 2 7 1 の処理に移行するようにしてもよい。このようにすることで、リーチ判定用の乱数値 M R 3 の抽出やリーチ判定の処理を省略することができ、処理負担やデータ容量 (リーチ判定用データ 1 3 2 B が不要になるため) を軽減することができる。

#### 【 0 2 0 3 】

ステップ S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1 の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 を抽出する (ステップ S 2 7 2)。そして、ステップ S 2 7 2 にて

抽出した変動パターン種別判定用の乱数値MR4や遊技制御バッファ設定部155の変動開始合計保留記憶数バッファに格納される合計保留記憶数に基づき、ステップS264、S270、S271のいずれかにてセットした変動パターン種別判定用データを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS273)。

【0204】

ここで、ステップS272、S273の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、また、演出モードがいずれであるかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。一例として、ステップS273の処理では、判定用データポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された判定用データを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0205】

こうしてステップS273にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、大当り用変動パターン判定用データ136A~136Cやハズレ用変動パターン判定用データ137、138A~138Cといった複数種類の変動パターン判定用データのいずれかを選択してセットする(ステップS274)。具体的には、例えば、各変動パターン種別判定用データの判定値に対応付けて、変動パターン判定用データのアドレスが格納されており、そのアドレスを判定用データポインタにセットする。続いて、例えば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などから、変動パターン判定用の乱数値MR5を抽出する(ステップS275)。そして、ステップS275にて抽出した変動パターン判定用の乱数値MR5に基づき、ステップS274にてセットした変動パターン判定用データを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS276)。

【0206】

ここで、ステップS275、S276の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、また、演出モードがいずれであるかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン判定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS275、S276の処理では、ステップS268におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン判定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS276の処理では、判定用データポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された判定用データを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0207】

このようなステップS276における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの判定結果に応じた特図変動時間を設定する(ステップS277)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS278)。一例として、変動特図指定バッファ値が"1"であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定

10

20

30

40

50

バッファ値が"2"であれば、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0208】

ステップS278の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS279)。例えば、変動特図指定バッファ値が"1"である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1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を順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、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。他方、変動特図指定バッファ値が"2"である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第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を順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、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。こうしたステップS279での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図26に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第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が、順次に送信されることになる。

【0209】

ステップS279での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"2"に更新してから(ステップS280)、変動パターン設定処理を終了する。

【0210】

図32は、図27のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図32に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS300)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップS300; Yes)、遊技制御カウンタ設定部154に設けられたバトル勝利回数カウンタの値を更新し、更新した値に対応するバトル勝利回数通知コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS301)。ステップS301の処理では、バトルモードで第1大当り図柄または第2大当り図柄を停止表示する場合にはバトル勝利回数カウンタの値を1加算して更新される。また、バトル勝利回数通知コマンドを送信するために予め用意されたバトル勝利回数通知コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。ステップS301の処理を実行した後、大当り開始時演出待ち時間を設定する(ステップS302)。例えば、ステップS302の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0211】

ステップS302の処理に続いて、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS303)。例えば、ステップS303の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS304)。また、時短状態を終了するための設定を行う(ステップS305)。例えば、ステップS305では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り賞口開

放前処理に対応した値である"4"に更新してから(ステップS306)、特別図柄停止処理を終了する。

【0212】

ステップS300にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS300; No)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新する(ステップS307)。ステップS307の処理を実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップS308)。例えば、ステップS308の時短状態を終了させるか否かの判定では、特図変動回数カウンタの値(特図変動回数カウント値)を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の時短状態終了判定値(例えば「30」と合致するか否かの判定が行われる。このとき、時短状態終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、時短遊技状態終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS308の処理を終了すればよい。

10

【0213】

ステップS308の処理を実行した後は、モード切替設定を実行する(ステップS309)。モードフラグ切替設定では、例えば、図34(B)に示すようなモードフラグ切替設定用データ201に従ってモードフラグを切り換える。確変フラグがオフ状態である場合(時短状態である場合)、時短状態を終了するタイミング(時短状態にて特図ゲームを30回実行)でモードフラグ切替設定用データ201に従ってモードフラグを切り換えるようにすればよい。モード切替設定を実行した後、遊技制御カウンタ設定部154に設けられたバトル勝利回数カウンタの値を更新し、更新した値に対応するバトル勝利回数通知コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS310)。ステップS310の処理では、演出モードが通常モードに切り換えられた場合(ステップS309の処理でモードフラグが「0」に切り換えられた場合)、バトル勝利回数カウンタの値が0にリセットされる。ステップS310の処理の後、演出モード移行通知コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS311)。例えば、ステップS309の処理で演出モードを切り換える場合は、対応する演出モード移行通知コマンドを送信するために予め用意された演出モード移行通知コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、特別図柄停止処理を終了する。

20

30

【0214】

図33は、図27のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS311)。一例として、図27に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を"7"に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ(ステップS311; No)、そのまま大当り終了処理を終了する。

40

【0215】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には(ステップS311; Yes)、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す(ステップS312)。続いて、ステップS312にて読み出した大当り種別バッファ値が「第4大当り」の大当り種別に対応した「03」であるか否かを判定する(ステップS313)。このとき、大当り種別バッファ値が「03」であれば(ステップS313; Yes)、時短状態への制御を開始するための設定を行う(ステッ

50

プ S 3 1 4 )。一例として、ステップ S 3 1 4 の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値 (例えば「30」) が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0216】

ステップ S 3 1 3 にて大当り種別バッファ値が「03」以外である場合には (ステップ S 3 1 3 ; No)、確変状態への制御を開始するための設定を行う (ステップ S 3 1 5)。一例として、ステップ S 3 1 5 の処理では、確変フラグがオン状態にセットされればよい。

【0217】

ステップ S 3 1 4、S 3 1 5 の処理のいずれかを実行した後は、モード切替設定を実行する (ステップ S 3 1 6)。モードフラグ切替設定では、例えば、図 3 4 (A) に示すようなモードフラグ切替設定用データ 200 に従ってモードフラグを切り換える。現在のモードがいずれのモードであるか、大当り種別が第 1 から第 4 大当りのいずれであるか、またバトルモード中に第 3 大当りとなった場合はバトルモードが継続する変動パターンであったか否かに応じて、モードフラグ切替設定用データ 200 に従ってモードフラグを切り換えるようにすればよい。バトルモード中に第 3 大当りとなった場合は、バトルモードが継続する変動パターン (バトル負け B 4 - 2) であったかバトルモードから転落する変動パターン (バトル負け B 4 - 1) であったかを RAM の所定領域に記憶しておき、ステップ S 3 1 6 の処理で判定可能とすればよい。

【0218】

モード切替設定を実行した後、大当り終了指定コマンドや演出モード移行通知コマンドを主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 3 1 7)。例えば、ステップ S 3 1 7 の処理では、大当り終了指定コマンドを送信するために予め用意された大当り終了指定コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。また、ステップ S 3 1 6 の処理で演出モードを切り換える場合は、対応する演出モード移行通知コマンドを送信するために予め用意された演出モード移行通知コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新してから (ステップ S 3 1 8)、大当り終了処理を終了する。

【0219】

図 3 5 は、図 2 6 のステップ S 1 6 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、通過ゲート 41 に設けられたゲートスイッチ 21 からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート 41 を遊技球が通過したか否かの判定を行う (ステップ S 1 3 1)。遊技球が通過ゲート 41 を通過してゲートスイッチ 21 からの検出信号がオン状態となった場合には (ステップ S 1 3 1 ; Yes)、ゲート通過時処理を実行する (ステップ S 1 3 2)。他方、ゲートスイッチ 21 からの検出信号がオフ状態である場合には (ステップ S 1 3 1 ; No)、ステップ S 1 3 2 の処理をスキップする。

【0220】

ステップ S 1 3 2 にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、RAM 102 の所定領域などに設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば「4」) となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えば CPU 103 が、乱数回路 104 やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート

10

20

30

40

50

通過時処理を実行した後や、ステップS 1 3 1にてゲートスイッチ2 1からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 4 0 ~ S 1 4 4の各処理を実行する。

【0 2 2 1】

ステップS 1 4 0の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が" 0 "のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器2 0による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を" 1 "に更新する。

【0 2 2 2】

ステップS 1 4 1の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が" 1 "のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの判定などが行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて「普図当り」とする判定がなされる割合が高くなるように設定された判定用データを参照してもよい。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動パターンの決定も行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。

【0 2 2 3】

ステップS 1 4 2の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が" 2 "のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器2 0による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を" 3 "に更新する。

【0 2 2 4】

ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器2 0にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップS 1 4 2の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を" 3 "に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置6 Bが備える可動翼片に連結された普通電動役物用ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が" 4 "に更新される。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンが設定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図表示結果が「普図当り」となったことに基づき第2始動入賞口が拡大開放状態となる期間や回数が増加して、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセ

10

20

30

40

50

スフラグの値が" 0 "に更新される。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 4 4 の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が" 4 "のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させるための設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップ S 1 4 3 の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用ソレノイドを駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用ソレノイドを駆動して第 2 始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した拡大開放時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が拡大開放期間に達した場合には、普通電動役物用ソレノイドの駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第 2 始動入賞口を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。このときには、普図プロセスフラグの値を" 0 "に更新すればよい。

10

【 0 2 2 6 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動し、図 3 6 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 3 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 4 0 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初回電源投入時には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R T C M 1 2 6 から日時情報を取得して演出制御タイマ設定部 1 9 2 に記憶する。

20

【 0 2 2 7 】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップ S 4 0 2 ）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、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 S 4 0 3 ）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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。

30

【 0 2 2 8 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 から演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。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 1 9 5 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（M O D E ）と 2 バイト目（E X T ）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 C P U 1 2 0 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

【 0 2 2 9 】

ステップ S 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 4 0 3 ; N o ）

50



、ステップS 4 0 2 の処理に戻る。他方、ステップS 4 0 3 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S 4 0 3 ; Y e s ）、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S 4 0 4 ）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 4 0 5 ）。ステップS 4 0 5 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

#### 【 0 2 3 0 】

ステップS 4 0 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 4 0 6 ）。こ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 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D における点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 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。

#### 【 0 2 3 1 】

ステップS 4 0 5 のコマンド解析処理内では、例えば図 3 7 のフローチャートに示すような保留記憶増加表示処理が実行される。この保留記憶増加表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板 1 1 から送信された保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS 1 5 1 ）。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ（ステップS 1 5 1 ; N o ）、そのまま保留記憶増加表示処理を終了する。

#### 【 0 2 3 2 】

ステップS 1 5 1 にて保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には（ステップS 1 5 1 ; Y e s ）、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する（ステップS 1 5 2 ）。ここで、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドについては、ステップS 4 0 5 のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 1 始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第 2 始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。そして、ステップS 1 5 2 では、第 1 始動口入賞指定コマンド受信フラグと第 2 始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

#### 【 0 2 3 3 】

ステップS 1 5 2 にて始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には（ステップS 1 5 2 ; Y e s ）、例えば第 1 始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否かなどに応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第 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S 1 5 3 ）。このとき、第 1 始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば（ステップS 1 5 3 ; Y e s ）、第 1 保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示を更新するための第 1 保留表示増加更新設定が行われる（ステップS 1 5 4 ）。この第 1 保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つを、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 1 始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第 1 保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

#### 【 0 2 3 4 】

ステップS 1 5 3 にて第 2 始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には

(ステップS 1 5 3 ; N o )、第2 保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留記憶表示を更新するための第2 保留表示増加更新設定が行われる(ステップS 1 5 5)。この第2 保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5 Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2 始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第2 保留表示増加更新設定を行った後には、保留記憶増加表示処理が終了する。

#### 【0 2 3 5】

ステップS 1 5 2にて始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には(ステップS 1 5 2 ; N o)、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる(ステップS 1 5 6)。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5 Hにて青色表示や赤色表示となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示エリア5 Hにて非表示となっている表示部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行われる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行った後には、保留記憶増加表示処理が終了する。

#### 【0 2 3 6】

このように、ステップS 1 5 4では第1 保留表示増加更新設定が行われ、ステップS 1 5 5では第2 保留表示増加更新設定が行われることで、主基板1 1から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1 始動口入賞指定コマンドと第2 始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図3 8 ( A )に示すように、始動入賞記憶表示エリア5 Hにて、第1 始動条件の成立に基づく第1 特図保留記憶部1 5 1 Aにおける保留データの記憶数である第1 保留記憶数と、第2 始動条件の成立に基づく第2 特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データの記憶数である第2 保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

#### 【0 2 3 7】

他方、ステップS 1 5 6では始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われることで、主基板1 1から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1 始動口入賞指定コマンドと第2 始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図3 8 ( B )に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第1 保留記憶数や第2 保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板1 1から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、ステップS 1 5 4、S 1 5 5の処理のいずれかが実行されることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、図3 8 ( B )に示すような保留記憶表示が行われているときに、第1 始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、ステップS 1 5 4にて第1 保留表示増加更新設定が行われることにより、図3 8 ( C )に示すように、第1 始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

#### 【0 2 3 8】

図3 9は、図3 6のステップS 4 0 6にて実行される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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば演出制御フラグ設定部1 9 1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S 1 6 0 ~ S 1 6 5の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0 2 3 9】

ステップS 1 6 0の変動開始コマンド受信待ち処理は、演出プロセスフラグの値が" 0 "のときに実行される処理である。この変動開始コマンド受信待ち処理には、主基板1 1から伝送される変動開始コマンドとして、第1 変動開始コマンドと第2 変動開始コマンドの

10

20

30

40

50

いずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「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可変表示を開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。また、変動開始コマンド未受信時に、画像表示装置 5 においてデモ画面を表示させる処理が含まれている。可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が" 1 "に更新される。

#### 【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が" 1 "のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの開始や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示や変動開始時保留数表示エリア 5 A への数字の表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や予告パターン等を決定し、その決定結果に基づいて演出制御パターンを設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が" 2 "に更新される。

10

#### 【 0 2 4 1 】

ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が" 2 "のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、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マの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、演出制御パターンから各種の演出制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。演出制御を開始した後、例えば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、あるいは、主基板 1 1 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、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停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が" 3 "に更新される。

20

#### 【 0 2 4 2 】

ステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される大当たり開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、大当たり開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が" 4 "に更新される。また、大当たり開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が" 0 "に更新される。

30

#### 【 0 2 4 3 】

ステップ S 1 6 4 の大当たり制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 4 "のときに実行される処理である。この大当たり制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当たり」となったことなど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 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号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動作を制御する処理が含まれている。また、大当たり中に昇格演出を実行する変動パターンコマンドを受信した場合、昇格演出を実行する演出制御パターン等を設定し、7 ラウンド大当たりから 1 5 ラウンド大当たり昇格させるような昇格演出を実行させる処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が" 5 "に更新される。

40

#### 【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 6 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 5 "の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は、大当たり遊技状態が終了することなど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 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によ

50

りスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号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、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理には、主基板 1 1 から伝送される演出モード移行通知コマンドに従って、モード移行演出が実行する処理を含んでいる。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が " 0 " に更新される。

#### 【 0 2 4 5 】

図 4 0 は、図 3 9 のステップ S 1 6 0 にて実行される変動開始コマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。この変動開始コマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップ S 4 5 1）。変動開始コマンドを受信した場合（ステップ S 4 5 1 ; Y e s ）、デモ画面を終了する設定をして（ステップ S 4 5 9 ）、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動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 S 4 6 0 ）、変動開始コマンド受信待ち処理を終了する。

#### 【 0 2 4 6 】

変動開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 5 1 ; N o ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられるデモ表示中フラグをチェックするなどにより、デモ画面表示中であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 2 ）。デモ画面表示中であれば（ステップ S 4 5 2 ; Y e s ）、変動開始コマンド受信待ち処理を終了する。デモ画面表示中でなければ（ステップ S 4 5 2 ; N o ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 などから稼働開始日時の情報を取得し、また RTC M 1 2 6 から現在の日時情報を取得する（ステップ S 4 5 3 ）。そして、取得した日時情報から稼働期間を演算する（ステップ S 4 5 4 ）。続いて、その演算した稼働期間が所定値（例えば 1 0 日間など）以上であるかを判定する（ステップ S 4 5 5 ）。稼働期間が所定値以上であれば（ステップ S 4 5 5 ; Y e s ）、画像表示装置 5 にて表示させるデモ画面としてリーチ態様に関する情報を含んだ画面に決定する（ステップ S 4 5 6 ）。一方、稼働期間が所定値未満であれば（ステップ S 4 5 5 ; N o ）、通常のデモ画面に決定する（ステップ S 4 5 7 ）。ステップ S 4 5 6、またはステップ S 4 5 7 の処理を終えると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定したデモ画面の表示を開始させるための設定を実行し（ステップ S 4 5 8 ）、変動開始コマンド受信待ち処理を終了する。

#### 【 0 2 4 7 】

図 4 1 は、図 3 9 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 1 ）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 5 0 1 ; Y e s ）、例えば変動パターン指定コマンドの E X T 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であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 2 ）。

#### 【 0 2 4 8 】

ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 2 ; Y e s ）、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 S 5 0 3 ）。一例として、ステップ S 5 0 3 の処理では、まず、図 1 8 ( A ) に示す最終停止図柄決定用データ 1 6 0 A を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定用データ 1 6 0 A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる飾り図柄を決定する。次に、図 1 8 ( B ) に示す最終停止図柄決定用データ 1 6 0 B を選択してセットする。続いて、例えば演出制御

10

20

30

40

50

カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 2 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定用データ 160 B を参照することにより、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せに基づき、図 19 に示すような左右出目判定用データ 161 を参照することにより、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図 18 (C) に示す最終停止図柄決定用データ 160 C を選択してセットする。続いて、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などから、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 3 と、左右出目タイプ D C 1 - 1 とに基づき、最終停止図柄決定用データ 160 C を参照することにより、中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる飾り図柄を決定する。特定演出を実行する非リーチ変動パターンのときには、最終停止図柄を変動パターンに応じて発展チャンス目や擬似連チャンス目としてもよい。

10

#### 【0249】

こうして、ステップ S 503 の処理では、最終停止図柄決定用データ 160 A ~ 160 C や、左右出目判定用データ 161 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1 - 1 ~ F Z 1 - 3 となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがない。

#### 【0250】

ステップ S 502 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 S 502 ; 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ためのリーチ図柄決定処理を実行する (ステップ S 504) 。図 41 は、ステップ S 504 にて実行されるリーチ図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。このリーチ図柄決定処理では、まず、保留記憶数通知コマンドにより特定される合計保留記憶数をチェックして、図 20 に示すリーチ図柄決定用データ 162 A ~ 162 H から合計保留記憶数に応じたリーチ図柄決定用データを選択してセットする (ステップ S 531) 。続いて、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などから、リーチ図柄決定用の乱数値 S R 2 を示す数値データを抽出する (ステップ S 532) 。そして、ステップ S 532 にて抽出した乱数値 S R 2 を示す数値データに基づき、ステップ S 531 にてセットしたリーチ図柄決定用データを参照することにより、リーチ図柄を「1」~「8」のいずれかに決定する (ステップ S 533) 。その後、ステップ S 593 にて決定したリーチ図柄とは異なる中図柄の最終停止図柄を決定して (ステップ S 534) 、リーチ図柄決定処理を終了する。ステップ S 534 の処理では、例えば、乱数値を抽出して当該乱数値に基づき差分値を決定し、リーチ図柄からの差分値に対応する中図柄を最終停止図柄に決定したり、リーチ図柄に対応したテーブルを用意して、乱数値と当該テーブルに基づき最終停止図柄を決定するようにすればよい。

20

30

#### 【0251】

ステップ S 501 にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には (ステップ S 501 ; No) 、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」であるか否かを判定する (ステップ S 505) 。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合には (ステップ S 505 ; Yes) 、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 S 506) 。ここでは、図柄番号が「1」~「8」である飾り図柄のいずれかで構成される大当たり組合せを決定するようにすればよい。

40

#### 【0252】

大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」でない場合、即ち可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合には (ステップ S 505 ; No) 、図 21 に示す第 3・第 4 大当たり図柄決定用データ 163 をセットする (ステップ S 507) 。続いて、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などから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値デー

50

タを抽出する（ステップS508）。そして、ステップS508にて抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、ステップS507にてセットした第3・第4大当り図柄決定用データ163を参照することにより、2ラウンド大当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S509）。

#### 【0253】

ステップS503、S504、S506、S509の処理のいずれかを実行した後は、演出制御パターン決定処理を実行する（ステップS510）。図43は、ステップS510にて実行される演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御パターン決定処理では、まず、例えば変動パターン指定コマンドの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「バトルモード」に対応した変動パターンであるか否かを判定する（ステップS521）。「バトルモード」に対応した変動パターンである場合（ステップS521；Yes）、予告演出設定処理を実行する（ステップS522）。

#### 【0254】

図44は、ステップS522にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この予告演出設定処理では、まず、図22（A）に示すバトル前予告選択用データ170から、可変表示結果、大当り種別及び第1始動口入賞指定コマンド受信フラグ、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをチェックして、対応する選択用データをセットする（ステップS591）。続いて、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などから、バトル前予告判定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する（ステップS592）。そして、ステップS592にて抽出した乱数値SR3を示す数値データに基づき、ステップS591にてセットしたバトル前予告選択用データ170を参照することにより、予告なし、あるいは、予告A～予告Cの予告パターンのいずれかに決定する（ステップS593）。続いて、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS594）。可変表示結果が「ハズレ」でない場合（ステップS594；No）、図22（B）に示すバトル後予告選択用データ171から、大当り種別に対応した選択用データをセットする（ステップS595）。続いて、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などから、バトル後予告判定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する（ステップS596）。そして、ステップS596にて抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、ステップS595にてセットしたバトル後予告選択用データ171を参照することにより、予告D1、予告D2、予告E1、予告E2の予告パターンのいずれかに決定する（ステップS597）。なお、可変表示結果が「ハズレ」場合（ステップS594；Yes）、ステップS595～S597の処理をスキップする。その後、予告演出設定処理を終了する。

#### 【0255】

図43に示すステップS522にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、「バトルモード」に対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定するための演出制御パターン決定処理を実行する（ステップS523）。演出制御パターン決定処理では、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、図44に示すステップS593、S597にて決定された予告パターン、バトル勝利回数に対応して、図23に示す演出制御パターンテーブル180に格納された複数種類の「バトルモード」に対応した演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして決定する。図45（A）は、ステップS523にて実行される演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御パターン決定処理では、演出制御CPU120は、まず、主基板11から送信されるバトル勝利回数通知コマンドからバトル勝利回数を特定する（ステップS581）。続いて、ステップS581の処理で特定したバトル勝利回数を画像表示装置5のバトル勝利回数表示領域5Wに表示するための設定を行う（ステップS582）。ステップS583の処理に続き、「バトルモード」中に使用される敵キャラクタと背景との種別を、バトル勝利回数に基づき決定する（ステップS583）。ステップS583では、図45（B）に示すような設定に従って、敵キャラクタの種別及び背景が決定されればよい。

なお、図４５（Ｂ）に示すような設定ではバトル勝利回数が０～８の場合の例を示したが、バトル勝利回数が９以上の場合の敵キャラクタや背景をさらに用意してもよいし、９以上の場合は最初の敵キャラクタや背景に戻るようにしてもよい。ステップＳ５８３の処理を終えると、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンを特定する（ステップＳ５８４）。そして、演出制御ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５８３の処理で決定した敵キャラクタ、背景やステップＳ５８４で特定した変動パターン、図４４に示すステップＳ５９３、Ｓ５９７にて決定された予告パターンに対応する演出制御パターンを決定する（ステップＳ５８５）。その後、演出制御パターン決定処理を終了する。

#### 【０２５６】

ステップＳ５２１にて変動パターンが「バトルモード」に対応した変動パターンでない場合（ステップＳ５２１；Ｎｏ）、変動パターンが「チャンスモード」に対応した変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２４）。「チャンスモード」に対応した変動パターンである場合（ステップＳ５２４；Ｙｅｓ）、「チャンスモード」の変動パターンに対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５２５）。「バトルモード」から転落した「チャンスモード」である場合、ステップＳ５２５の処理では「バトルモード」で使用されていた背景と同じ背景となるように演出制御パターンが決定される。ステップＳ５２４にて「チャンスモード」に対応した変動パターンでない場合（ステップＳ５２４；Ｎｏ）、変動パターンが「激アツモード」に対応した変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２６）。「激アツモード」に対応した変動パターンである場合（ステップＳ５２６；Ｙｅｓ）、「激アツモード」の変動パターンに対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５２７）。「激アツモード」に対応した変動パターンでない場合（ステップＳ５２６；Ｎｏ）、「通常モード」の変動パターンに対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５２６）。ステップＳ５２３、Ｓ５２５、Ｓ５２７、Ｓ５２８のいずれかの処理を終えた後、演出制御パターン決定処理を終える。なお、この実施の形態では、「バトルモード」のときのみにステップＳ５２２の予告演出設定処理を実行することで、予告の有無や予告パターンを決定し、「バトルモード」のときのみに予告演出を実行するが、「通常モード」、「チャンスモード」、「激アツモード」のときに予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、「通常モード」、「チャンスモード」、「激アツモード」のときにも予告の有無や予告パターンを決定する処理を実行するようにすればよい。

#### 【０２５７】

図４１のステップＳ５１０の演出制御パターン決定処理を終えると、例えば図４３に示すステップＳ５１０にてセットした演出制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、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の初期値を設定する（ステップＳ５１１）。そして、例えば演出制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部１２３に供給することなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させるとともに、変動開始時保留数表示エリア５Ａに変動開始時の合計保留記憶数を示す数字を表示させるといった、画像表示装置５における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５１２）。変動開始時の合計保留記憶数は保留記憶数通知コマンドや始動入賞記憶表示エリア５Ｈの表示数から特定すればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である「２」に更新してから（ステップＳ５１３）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

#### 【０２５８】

図４６は、図３８のステップＳ１６２にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、飾り図柄の可変表示にて操作ボタン３０の操作に対応して演出態様を変化させる演出（特別演出）を実行する演出制御パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５４１）。特別演出を実行する演出制御パターンである場合（ステップＳ５４１；Ｙｅｓ）、演出制御タイマ設定部１９２に設けられている演出制御プロセスタイマ値をチェックするな

どして、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して演出を切替可能な期間であるボタン有効期間か否かを判定する(ステップS542)。例えば、操作ボタン30の操作を促す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させたときから、所定期間(例えば2つ以上の飾り図柄表示エリア5Mにて飾り図柄を仮停止表示させるまでの期間など)を、ボタン有効期間とする。なお、ボタン有効期間か否かを判定する際に用いられる表示制御プロセスタイマ判定値は、変動パターン(演出制御パターン)毎に異なっている。なお、リーチ成立後にボタン有効期間が開始されるようにしてもよい。その場合は、リーチ成立後に操作ボタン30の操作に対応した演出(バトル演出を選択させる演出やバトル演出中のボタン操作に対応した演出)を実行して、ボタン有効期間をリーチ成立後からの所定期間とすればよい。

10

**【0259】**

ステップS542にてボタン有効期間内である場合には(ステップS542; Yes)、遊技者による操作ボタン30の操作があったか否かを判定する(ステップS543)。具体的には、遊技者による操作ボタン30の操作に応じて演出制御基板12へと伝送される操作検出信号に基づいて、演出制御パターンごとに予め定められた操作(押下、連打、ジョグの操作など)がなされたか否かを判定する。ステップS541にて特別演出を実行しない演出制御パターンであると判定された場合(ステップS541; No)、ステップS542にてボタン有効期間内でないとして判定された場合(ステップS542; No)、あるいは、ステップS543にて遊技者による操作ボタン30の操作がなかったと判定された場合には(ステップS543; No)、演出制御プロセスタイマ値を、例えば1減算するなどして更新する(ステップS544)。このときには、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される各種のタイマ判定値と比較することなどにより、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う(ステップS545)。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ(ステップS545; No)、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

**【0260】**

ステップS543にて遊技者による操作ボタン30の操作があったと判定された場合には(ステップS543; Yes)、操作ボタン30の操作があったことに対応する演出制御パターンに切り換える(ステップS546)。例えば、特別演出を実行する演出制御パターンに操作ボタン30の操作があったことに対応する演出制御パターンを対応付けておき、当該対応付けられた演出制御パターンに切り換える。ステップS545にてタイマ判定値と合致した場合(ステップS545; Yes)、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードのいずれか)を読み出す(ステップS547)。まあ、ステップS546で演出制御パターンを切り換えた後には、当該演出制御パターンに格納された各種制御データを読み出す(ステップS547)。ここで、ステップS545の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS547の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS547にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う(ステップS548)。このとき、終了コードではないと判定された場合には(ステップS548; No)、ステップS547にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから(ステップS549)、飾り図柄変動中処理を終了する。

30

40

**【0261】**

ステップS548にて終了コードであると判定された場合には(ステップS548; Yes)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップS550)。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である"3"に更新してから(ステップS551)、飾り図柄変動中処理を終了する。

**【0262】**

50



図47は、図46のステップS549にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用CPU120は、まず、図46に示すステップS547の処理で読み出された制御データの種別を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データのうちから特定する(ステップS561)。そして、ステップS561にて特定された制御データの種別は表示制御データであるか否かの判定を行う(ステップS562)。

【0263】

ステップS562にて表示制御データであると判定された場合には(ステップS562; Yes)、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させる(ステップS563)。ステップS562にて表示制御データではないと判定された場合や(ステップS562; No)、ステップS563の処理を実行した後は、ステップS561にて特定された制御データの種別は音声制御データであるか否かを判定する(ステップS564)。このとき、制御データの種別が音声制御データであれば(ステップS564; Yes)、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを、I/O124に含まれる出力ポートから音声制御基板13に対して伝送させることにより(ステップS565)、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8L、8Rから出力させる。ステップS564にて音声制御データではないと判定された場合(ステップS564; No)、あるいは、ステップS565の処理を実行した後は、ステップS561にて特定された制御データの種別はランプ制御データであるか否かを判定する(ステップS566)。このとき、制御データの種別がランプ制御データであれば(ステップS566; Yes)、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを、I/O125に含まれる出力ポートからランプ制御基板14に対して伝送させることにより(ステップS567)、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS566にて音声制御データではないと判定された場合(ステップS566; No)、あるいは、ステップS567の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

【0264】

図48は、各リーチ態様のリーチ演出の一例を示す図である。図48(A)は、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動が開始したことを示している。その後、図48(B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。

【0265】

ここで、リーチ態様がリーチAであった場合、図48(C1)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、図48(C2)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が変動を継続する。このように、リーチAはリーチ演出を伴わないノーマルリーチである。

【0266】

リーチ態様がリーチBであった場合、図48(D1)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示されるとともに「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「スーパーリーチ」の文字が表示される。そして、図48(D2)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が変動を継続する。このように、リーチBは図48(D1)に示したようなリーチ演出を伴うスーパーリーチ1である。

【0267】

リーチ態様がリーチCであった場合、図48(E1)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、図48(E2)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄が異なる態様で変動を継続する。このように、リーチCは図48(E2)に示したようなリーチ演出を伴うスーパーリーチ2である。

## 【 0 2 6 8 】

リーチ態様がリーチ D であった場合、図 4 8 ( F 1 ) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、図 4 8 ( F 2 ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域にキャラクタ画像とリーチの文字を表示させ、飾り図柄の変動は縮小化されて継続する。このように、リーチ D は図 4 8 ( F 2 ) に示したようなリーチ演出を伴うスーパーリーチ 3 である。

## 【 0 2 6 9 】

図 4 8 ( C 2 )、( D 2 )、( E 2 )、( F 2 ) の後は、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかによって、大当たり図柄またはハズレ図柄が表示されることとなる。

10

## 【 0 2 7 0 】

続いて、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」である場合における特定演出について説明する。図 4 9 は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。図 4 9 ( A ) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 4 9 ( B ) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチ A 1 や非リーチ 2 の変動パターンが指定されたときには、図 4 9 ( C 1 ) 及び ( C 2 ) に示すような特定演出が実行されない場合となり、非リーチ 3 や非リーチ 4 の変動パターンが指定されたときには図 4 9 ( E 1 ) ~ ( E 4 ) に示すような「滑り」の特定演出や、図 4 9 ( D 1 ) ~ ( D 6 ) に示すような「擬似連」の特定演出や、図 4 9 ( F 1 ) ~ ( F 6 ) に示すような「発展チャンス目終了」の特定演出のうち予め定められたいずれかが実行される場合となる。この実施の形態では、非リーチで特定演出を実行する変動パターンは 2 種類としたが、これらの全ての特定演出を実行する変動パターンを用意するようにしてもよい。また、いずれの特定演出を実行するか決定の一部（例えば、「滑り」とするか「発展チャンス目終了」とするかなど）を演出制御基板 1 2 の側で演出制御 CPU 1 2 0 が決定するようにしてもよい。

20

30

## 【 0 2 7 1 】

次に、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」である場合、または可変表示結果が「大当たり」となる場合における特定演出について説明する。図 5 0 は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合や可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。図 5 0 ( A ) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 5 0 ( B ) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。例えば、リーチ A 2 やリーチ A 3 などの可変表示結果が「大当たり」となる場合における特定演出を実行する変動パターンや、リーチハズレ A 2 やリーチハズレ A 3 などの可変表示態様が「リーチ」となる場合における特定演出を実行する変動パターンが指定されたときには図 5 0 ( C 1 ) ~ ( C 3 ) に示すような「滑り」の特定演出や、図 5 0 ( D 1 ) ~ ( D 5 ) に示すような「擬似連」の特定演出や、図 5 0 ( E 1 ) ~ ( E 6 ) に示すような「発展チャンス目」の特定演出のうち予め定められたいずれかが実行される場合となる。図 5 0 ( C 3 )、( D 5 )、( E 6 ) でリーチ態様とした後は、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて、大当たり組合せ、またはハズレ組合せが停止表示されることとなる。

40

## 【 0 2 7 2 】

50

この実施の形態では、リーチ態様となったときの図柄によって鉄板リーチとなる場合がある。図51は、リーチ図柄により「大当たり」となることが確定する鉄板リーチの具体例を示す図である。図51(A)に示すように、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動が開始され、図51(B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、図51(C)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。このとき、変動開始時保留数表示エリア5Aにより示されるように、変動開始時の合計保留記憶数は7である。この場合、図20のリーチハズレ時にリーチ図柄を決定するためのリーチ図柄決定用データ162Gに示すように、合計保留記憶数が7である場合、リーチ図柄「7」には判定値が割り振られていない。即ち、合計保留記憶数が7であってリーチ図柄が「7」である場合、そのリーチは鉄板リーチとなっており、この時点で「大当たり」となることが確定する。その後、図51(D)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、「大当たり」となる。

#### 【0273】

図52は、この実施の形態のバトルモード等で使用される背景画像の一例を示す図である。図52(A)が図45(B)における「海1」(バトル勝利回数が0回)の背景であって、図52(B)が「海2」(バトル勝利回数が1回)の背景であって、図52(C)が「海3」(バトル勝利回数が2回)の背景である。図52(A)~(C)に示すように、バトル勝利回数に応じて、「海1」の背景にビーチパラソル(「海2」)や椰子の木(「海3」)が追加されていく。このように、海のステージにおいてバトル勝利回数に応じてステージが進展するような演出が実行される。また、バトル勝利回数が3回になると図52(D)に示す山のステージの背景(「山1」)となる。図52(E)が「山2」(バトル勝利回数が4回)の背景であって、図52(F)が「山3」(バトル勝利回数が5回)の背景である。図52(D)~(F)に示すように、バトル勝利回数に応じて、「山1」の背景に湖(「山2」)や鳥(「山3」)が追加されていく。このように、山のステージにおいてもバトル勝利回数に応じてステージが進展するような演出が実行される。そして、バトル勝利回数が6回になると図52(G)に示す宇宙のステージの背景(「宇宙1」)となる。図52(H)が「宇宙2」(バトル勝利回数が7回)の背景であって、図52(I)が「宇宙3」(バトル勝利回数が8回)の背景である。図52(D)~(F)に示すように、バトル勝利回数に応じて、「宇宙1」の背景にロケット(「宇宙2」)や流星(「宇宙3」)が追加されていく。このように、宇宙のステージにおいてもバトル勝利回数に応じてステージが進展するような演出が実行される。この実施の形態では、「バトルモード」から「チャンスモード」に転落した場合に、「バトルモード」の背景をそのまま引き継ぐ。図52に示すように、バトル勝利回数(0~8回)ごとに異なる背景が用意されているので、「チャンスモード」においても背景がいずれであるかによって、遊技者はバトル勝利回数を認識することができる。

#### 【0274】

図53は、この実施の形態の画像表示装置5の表示例を示す図である。図53(A)は、「バトルモード」における可変表示開始前の表示例を示している。ここでは、バトル勝利回数は0回であり、バトル勝利回数が0回であることに対応する背景「海1」に味方キャラクタCH0とバトル勝利回数が0回であることに対応する敵キャラクタ1(CH1)とが表示されている。

#### 【0275】

ここで、演出制御基板12の側でバトル勝ちの変動パターン(例えばバトル勝ちA1)を受信すると、図53(B)、(C)に示すように、演出制御CPU120により、味方キャラクタCH0が敵キャラクタCH1に勝利するバトル演出が実行され、図53(F)に示すように、バトルに勝利した旨を示す表示がされるとともに、バトル勝利回数表示領域Wのバトル勝利回数が1に更新される。その後、大当たり遊技状態となり、大当たり遊技状態が終了すると、図53(E)に示すように、バトル勝利回数が1回であることに対応す

る背景「海2」と敵キャラクタ2(CH2)とに切り換わる。

【0276】

そして、また演出制御基板12の側でバトル勝ちの変動パターン(例えばバトル勝ちA1)を受信すると、図53(F)、(G)に示すように、演出制御CPU120により、味方キャラクタCH0が敵キャラクタCH2に勝利するバトル演出が実行され、図53(H)に示すように、バトルに勝利した旨を示す表示がされるとともに、バトル勝利回数表示領域Wのバトル勝利回数が2に更新される。その後、大当り遊技状態となり、大当り遊技状態が終了すると、図53(I)に示すように、バトル勝利回数が2回であることに対応する背景「海3」と敵キャラクタ3(CH3)とに切り換わる。

【0277】

このとき、演出制御基板12の側でバトル負けの変動パターン(例えばバトル負けA1)を受信すると、図53(J)、(K)に示すように、演出制御CPU120により、味方キャラクタCH0が敵キャラクタCH2に敗北するバトル演出が実行され、図53(L)に示すように、バトルに敗北した旨を示す表示がされる。その後、2ラウンドの大当り遊技状態となり、2ラウンドの大当り遊技状態が終了すると、図53(M)に示すような「チャンスモード」に移行する。この「チャンスモード」では、「バトルモード」の背景「海3」が引き継がれる。このように「チャンスモード」においても、背景がいずれであるかによって遊技者がバトル勝利回数を認識可能である。なお、バトル勝利回数が2、5、8回である場合(敵キャラクタ3、6、9の場合)に第3大当りとなった場合、必ず図53(J)~(L)に示すようなバトルに敗北して「チャンスモード」に転落する演出となる。一方、バトル勝利回数が2、5、8回以外である場合に第3大当りとなった場合は、80%の割合で救済演出が実行され「バトルモード」継続となる。このように、バトル勝利回数及び敵キャラクタがいずれであるかによって第3大当りとなったときの「バトルモード」の継続割合を異ならせている。これにより、敵キャラクタに強弱があるかのような演出が実行可能である。また、「チャンスモード」では、「バトルモード」の背景が引き継がれるが、「バトルモード」を経由せずに「通常モード」から「チャンスモード」に移行した場合は、バトル勝利回数が0回であることに対応した、図52(A)に示す背景により「チャンスモード」の演出が実行されるようにすればよい。

(実施の形態2)

【0278】

上記実施の形態1では、「バトルモード」で使用される敵キャラクタをバトル勝利回数に対応して異ならせていた。実施の形態2では、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとのいずれで可変表示が実行されるかによっても敵キャラクタを異ならせる。即ち、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示結果が「大当り」となるときは、第1特別図柄表示装置4Aに対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示結果が「大当り」となるときは、第2特別図柄表示装置4Bに対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。遊技者は、敵キャラクタの相違によりいずれの特別図柄表示装置において可変表示結果が「大当り」となったかを認識可能である。なお、「バトルモード」中に、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となるときと、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となるときと、においても異なる演出態様により演出を実行するようにしてもよい。このように、いずれの特別図柄表示装置により可変表示が実行されるかによって敵キャラクタを異ならせるためには、図45に示すステップS585の処理において、いずれの特別図柄表示装置により可変表示が実行されるかによって異なる敵キャラクタに決定するようにすればよい。また、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが実行されるときと、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが実行されるときと、で異なる大当り用変動パターン種別判定用データ、大当り用変動パターン判定用データが用意して、図30のS272~S276の処理で第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが実行されるときと、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが実行されるときと、で異なる変動パ

10

20

30

40

50

ターンに決定されるようにしてもよい。なお、実施の形態 2 において実施の形態 1 と同一の構成、処理については説明を省略する。

【0279】

図 5 4 ~ 図 6 1 は、実施の形態 2 の各演出モードにおける画像表示装置 5 の表示例を示す図である。なお、以下の実施の形態 2 の表示例では、背景は省略しているが、図 5 3 に示した実施の形態 1 の表示例のように、バトル勝利回数に応じて背景（図 5 2 に示した背景）を切り換えるものであってもよい。図 5 4 ( 1 ) ~ ( 1 2 ) は、通常モードにおいて大当たり遊技状態となるまでの変動を示している。例えば、図 5 4 ( 2 ) は、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動が開始したことを示している。その後、図 5 4 ( 3 ) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「5」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。また、図 5 4 ( 4 ) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。図 5 4 ( 5 ) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。即ち、図 5 4 ( 2 ) ~ ( 5 ) の変動は通常モードにおける非リーチハズレの変動を示している。また、同様に図 5 4 ( 6 ) ~ ( 7 ) も非リーチハズレの変動を示している。ここで保留記憶があれば、続いて図 5 4 ( 8 ) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動が再び開始される。可変表示結果が「大当たり」となる場合、図 5 4 ( 9 ) 及び図 5 4 ( 1 0 ) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L、及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に「7」の数字を示す飾り図柄が停止表示され、リーチ態様となる。その後、図 5 4 ( 1 1 ) に示すように「リーチ」の文字を表示するリーチ演出が実行され、図 5 4 ( 1 2 ) に示すように再びリーチ態様を表示した後、大当たり種別に応じて、図 5 5 ( 1 ) または図 5 5 ( 7 ) に進む。

【0280】

図 5 4 ( 1 2 ) の表示となったときに、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」であった場合、図 5 5 ( 1 ) に示すように大当たり組合せ（この例では「7」の組合せ）が表示される。その後、例えば図 5 5 ( 2 ) のように大当たり種別が 7 ラウンド大当たり（「第 2 大当たり」）である旨が表示される。ここでは、昇格演出の一つとして図 5 5 ( 3 ) に示すように画面を切り裂く表示がされた後、図 5 5 ( 4 ) のように大当たり種別が 1 5 ラウンド大当たり（「第 1 大当たり」）である旨を表示させている。図 1 0 ( A ) に示した「第 1 大当たり」の変動パターン種別判定用データ 1 3 3 A において、このような演出（昇格演出）を実行する変動パターンが選択可能なように設定されていればよい。なお、ここでは大当たり遊技状態中の昇格演出なので、変動パターンは昇格演出の有無に関わらず共通であってもよい。また、昇格演出の実行タイミングは大当たり遊技状態中に限らず、可変表示の終了時や大当たり遊技状態終了時（エンディング時）などに実行するものであってもよい。さらに、大当たり図柄の種類（図柄番号がいずれであるか）によって 1 5 ラウンド大当たりである旨を示すものであってもよい。その後、1 5 ラウンドの大当たり遊技状態が実行され、図 5 5 ( 5 ) に示すように大当たり遊技状態が終了した旨が表示され、図 5 5 ( 6 ) に示すようにバトルモードに移行する旨の表示がされる。その後、演出モードがバトルモードに移行する。

【0281】

図 5 4 ( 1 2 ) の表示となったときに、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」であった場合、図 5 5 ( 7 ) に示すように 2 ラウンド大当たり組合せ（この例では「7」「8」「7」の組合せ）が表示される。その後、例えば図 5 5 ( 8 ) ( 9 ) に示すように爆弾の画像が表示され、その爆弾が爆発する演出の後、図 5 5 ( 1 0 ) に示すように、チャンスモードに移行する旨の表示がされる。このときに、2 ラウンドの大当たり遊技状態が実行され、その後、演出モードがチャンスモードに移行する。また、図 5 5 ( 8 ) に示した爆弾が、爆発しないパターンがあってもよい。そして、その場合はチャンスモードに移行しないようにしてもよい。その場合に停止表示される飾り図柄の組合せは「7」「6」「7」などの 2 ラウンド大当たり組合せに類似する組合せとしてもよいし、2 ラウンド

大当たり組合せと同一の組合せとしてもよい。

【0282】

この表示例のバトルモードでは（例えば図55（6）の後など）、図56（1）に示すように、味方キャラクタCH0と第1特別図柄表示装置4Aに対応する敵キャラクタCH1-1と第2特別図柄表示装置4Bに対応する敵キャラクタCH1-2が表示され、これらのキャラクタによる演出が実行される。第1特別図柄表示装置4Aが変動する場合、図56（2）（3）に示すように、画像表示装置5では、味方キャラクタCH0と敵キャラクタCH1-1が対峙する演出になる。また、このとき、バトル前予告演出の一つとして、罅迫り合いする予告演出（例えば予告A）が実行されている。このようなバトル前予告演出は、バトル演出の開始時と類似する（同一の）演出が実行される（例えば図56（2）と（7））。このような演出とすることで、バトル演出が実行される（大当たりとなる）ことへの期待感を高めることができる。変動中特図表示エリア5Iでは、第1特別図柄表示装置4Aに対応する色の表示がされる。バトルモードでは、キャラクタによる演出とともに、例えば、画像表示装置5の表示領域の左上部分などに設けられる飾り図柄表示エリア5Mで「1」～「8」の3桁の数字の飾り図柄の変動も実行される。続いて、第2特別図柄表示装置4Bが変動する場合、図56（4）に示すように、味方キャラクタCH0が一旦敵キャラクタCH1-2の方へ移動した後に、図56（5）に示すように、画像表示装置5では、味方キャラクタCH0と敵キャラクタCH1-2が対峙する演出になる。また、このとき、バトル前予告演出の一つとして、味方キャラクタCH0が敵キャラクタの方へ移動する予告演出（例えば予告B、図56（4））が実行されている。変動中特図表示エリア5Iでは、第2特別図柄表示装置4Bに対応する色の表示がされる。バトルモード中に「大当たり」となる場合、例えば、図56（6）に示すように味方キャラクタCH0が敵キャラクタの方へ移動すると同時に流れ星を表示するバトル前予告演出（例えば予告C）が実行され、図56（7）（8）に示すように味方キャラクタCH0と敵キャラクタCH1-1とによるバトル演出が開始される。ここで例えばバトル後予告演出として、図56（9）に示すように桜吹雪が舞う演出が実行され、図56（10）に示すように、キャラクタの足のシルエットが表示される。その後、図56（11）に示すように、バトル後予告演出の一部として味方キャラクタCH0が表示される。図56（9）～（11）のバトル後予告演出が、例えば予告D1である。その後、図56（12）、図57（1）（2）に示すように、バトルに勝利して、「第1大当たり」または「第2大当たり」となったことが表示される。また、バトルに勝利したことで、画像表示装置5の右上部分などに設けられるバトル勝利回数表示領域5Lに表示されるバトル勝利回数が更新され「バトル勝利1回」と表示される。また、数字の飾り図柄も大当たり組合せ（この例では「7」の組合せ）となる。その後、図57（3）～（5）に示すように、大当たり遊技状態となる。ここで、例えば大当たり遊技状態中の昇格演出として、図57（6）（7）に示すような、「第2大当たり」（7ラウンド大当たり）から「第1大当たり」（15ラウンド大当たり）に昇格する昇格演出が実行される。即ち、第1特別図柄表示装置4Aの変動パターン種別判定用データにおいて、このような演出（昇格演出）を実行する変動パターンが選択可能なように設定されていればよい。この場合、図57（8）のように大当たり遊技状態を継続させて、その後15ラウンドが終了すると図57（9）に示すような大当たり遊技状態が終了した旨や、図57（10）に示すようなバトルモードが継続する旨が表示され、その後は、バトルモードが継続する（例えば、図56の（1）のような演出が継続する）。その後のバトルモードでは、例えばバトル勝利回数が1回であることに対応した敵キャラクタCH2-1や敵キャラクタCH2-2を使用した演出となる。また、背景もバトル勝利回数が1回であることに対応した背景（例えば図52（B）に示す背景）となる。

【0283】

一方、図56（10）に示したようにキャラクタの足のシルエットを表示した後に、図58（1）に示すようにバトル後予告演出の一部として敵キャラクタCH1-1が表示される場合がある。図56（9）～（10）及び図58（1）のバトル後予告演出が、例えば予告D2である。その後、第3大当たりまたは第4大当たりでバトルモードから転落する変

10

20

30

40

50

動パターン（例えば図14（A）に示すバトル負けA1の変動パターン）であれば、図58（2）～（4）に示すように、バトルに敗北した表示（モード終了演出）がされ、図58（5）に示すように、チャンスモードに移行する表示（モード終了演出）がされ、チャンスモードに移行する（例えば、図55の（11）のような演出に移行する）。バトル後予告演出において、味方キャラクタと敵キャラクタのどちらが表示されるかで、バトルモードの継続率が異なる（図22（B）参照）ので、遊技者はこのようなバトル後予告演出に注目する。なお、図58（1）～（4）は、第1特別図柄表示装置4Aにて変動が実行されるとき例であって、第2特別図柄表示装置4Bにて変動が実行されるときは敵キャラクタCH1-2を用いた演出となる。なお、図58（2）～（5）に示すようなバトルモードが終了することを示すモード終了演出は、大当たり（第3・第4大当たり）となったとき（可変表示終了時）に行うものに限定されず、可変表示実行中、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態終了後に行うようにしてもよい。また、これらの複数に渡って行ってもよい。

10

#### 【0284】

また、図58（4）に示したようにバトルに敗北した表示の後に、図59（1）（2）のように医者キャラクタを表示させて注射を打つ他の演出（モード継続演出）をするなどして、味方キャラクタCH0が復活する演出を実行する場合がある。第3大当たりバトルモードが継続する変動パターン（例えば図14（A）に示すバトル負けA2の変動パターン）であれば、図59（2）に示した表示の後、図59（3）に示すように、2ラウンド大当たり組合せの表示とともにバトルモードが継続する表示がなされる。また、大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」であって救済演出を実行する変動パターンである（第3大当たりまたは第4大当たりでバトルモードから転落する変動パターン（例えば図14（A）に示すバトル勝ちA3の変動パターン）場合は、図56（11）の表示などに移行してその後、「第1大当たり」または「第2大当たり」の大当たり遊技状態となる。図59（1）、（2）に示すような味方キャラクタCH0が復活する演出をバトル勝ちの変動パターン専用の救済演出にして、この演出が実行された場合は100%出玉のある大当たりである「第1大当たり」または「第2大当たり」となるようにしてもよい。

20

#### 【0285】

チャンスモードでは（例えば図55（10）の後など）、例えば図55（11）に示すように、味方キャラクタCH0が、敵キャラクタを探す演出が実行される。このチャンスモードでは、時短状態であるか確変状態であるかは遊技者からは不明である。チャンスモードでもバトルモード同様に、キャラクタによる演出とともに、例えば、画像表示装置5の表示領域の左上部分などに設けられる飾り図柄表示エリア5Mで「1」～「8」の3桁の数字の飾り図柄の変動も実行される。また、チャンスモードでは、画像表示装置5の表示領域の右上部分など設けられるチャンスモード変動回数表示エリア5Nにチャンスモードでの変動回数の残り回数がカウントダウン表示される。図55（12）に示すように、変動が1回実行されるごとに、チャンスモードでの変動回数がカウントダウンされる（30回 29回）。チャンスモードにおいて、「大当たり」となる場合、図60（1）～（4）に示すように、例えば味方キャラクタCH0が扉を発見し、その扉が開かれる演出を実行する。ここで、大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」である場合、図60（5）に示すように、敵キャラクタCH1-1を発見する表示がされ、図60（6）に示すように、「大当たり」である旨の表示がされ、数字の飾り図柄も大当たり組合せ（この例では「7」の組合せ）となる。図60（5）で表示される敵キャラクタは、第1特別図柄表示装置4Aの変動である場合は第1特別図柄表示装置4Aに対応する敵キャラクタCH1-1となり、第2特別図柄表示装置4Bの変動である場合は第2特別図柄表示装置4Bに対応する敵キャラクタCH1-2となる。その後、大当たり遊技状態となって（例えば、図57の（4）～（10）のような演出を実行して）、その後にバトルモードに移行する。一方、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」である場合、図60（7）に示すように、何も発見できなかった表示がされ、図60（8）に示すように、「残念」との表示がされるとともに、数字の飾り図柄を2ラウンド大当たり組合せ（この例では「7」「8

30

40

50

」「7」の組合せ)となる。このとき2ラウンドの大当たり遊技状態が実行され、その後、チャンスモードが継続する(例えば、図55の(11)のような演出に移行する)。

【0286】

チャンスモードにおいて、チャンスモードでの変動回数(例えば30回)が終了するときには、例えば、図61(1)~(3)に示すように、扉が閉まる演出が実行される。そして、このときチャンスモード移行時の大当たり種別が「第3大当たり」であった場合は、図61(4)に示すように、画像表示装置5の下部分に設けられるモード表示エリア50に激アツモードに移行する旨の表示がされる。なお、激アツモードの演出は、背景色がチャンスモードと異なるなど、チャンスモードと区別できるように一部の演出態様が異なるものであればよい。例えば、図52に示した背景の色違いなどであればよい。チャンスモードから激アツモードに移行したことで、遊技者は確変状態であることを認識できる。一方、チャンスモード移行時の大当たり種別が「第4大当たり」であった場合は、時短状態から通常状態に移行し、演出モードも通常モードに戻る。なお、激アツモードにおいて、チャンスモードから変更される演出態様は、図61(4)に示したように背景色を変更するといった簡素な変更である方が望ましい。このように変更を簡素にすることで動画データ自体はモード間で共通のデータを使用することができ、記憶容量を削減することができる。また、他の演出モードである場合にも、モード表示エリア50に現在の演出モードを表示するようにしてもよい。

【0287】

実施の形態2の変形例の一つとして、遊技者が任意のタイミング(例えば、画像表示装置5において可変表示を実行中など)で操作ボタン30(ジョグダイヤル)を操作することで、バトルモードで使用される味方キャラクタを複数から選択可能な演出を用意してもよい。図62は、このような変形例における画像表示装置5の表示例を示す図である。この変形例では、例えば、図62(1)に示すようなバトルモードの可変表示中などに、図62(2)味方キャラクタが選択可能であることを示す「選択チャンス」の文字が表示される。そして、図62(3)に示すように、操作ボタン30(ジョグダイヤル)の操作を促すが表示される。その後、図62(4)選択可能キャラクタ(ここでは味方キャラクタCH01、CH02、CH03が選択可能)及び選択可能な残り時間などを表示する。また、このとき画像表示装置5にキャラクタ選択ポインタ5Pを表示する。このキャラクタ選択ポインタ5Pは、ジョグの操作に連動して動作する。即ち、ジョグを右回転すると、キャラクタ選択ポインタ5Pは味方キャラクタCH01、味方キャラクタCH02、味方キャラクタCH03の順に動作する。ジョグを左回転すると、キャラクタ選択ポインタ5Pは味方キャラクタCH03、味方キャラクタCH02、味方キャラクタCH01の順に動作する。そして、例えば選択するための時間が終了時に選択されている味方キャラクタに決定される。そして、図62(5)に示すように、当該選択されたキャラクタが拡大表示される。その後のバトルモードでは、図62(6)に示すように、選択された味方キャラクタCH02による演出が実行される。なお、操作ボタン30が押下されたときに、キャラクタ選択ポインタ5Pに選択されている味方キャラクタに決定するようにしてもよい。

【0288】

また、図62に示した例において、選択された味方キャラクタが、いずれの敵キャラクタと戦うかによって、バトルモードが継続する(「第1大当たり」または「第2大当たり」となる)割合(信頼度)を異ならせるよう演出制御パターンが決定されるようにしてもよい。

【0289】

即ち、演出制御CPU120は、操作ボタン30からの操作検出信号に基づき、いずれの味方キャラクタが選択中であることを記憶する。そして、味方キャラクタCH01、CH02、CH03のいずれかが選択中である場合、味方キャラクタの種別、いずれの特別図柄表示装置の変動であるか、及び、大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」であるか、「第3大当たり」または「第4大当たり」であるか、に基づいてバトル演出で戦う敵



キャラクタの決定割合を異ならせる。例えば、図 6 3 に示す設定に基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 5 8 5 の処理などで、対応する演出制御パターンを決定すればよい。

#### 【 0 2 9 0 】

図 6 3 ( A ) に示した第 1 特別図柄表示装置 4 A の変動である場合の例では、味方キャラクタ C H 0 1 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 1 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 8 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 2 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 1 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 2 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 8 0 % ) 。従って、味方キャラクタ C H 0 1 選択中は、敵キャラクタ C H 1 - 1 a と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなる。また、味方キャラクタ C H 0 2 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合も、敵キャラクタ C H 1 - 1 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 6 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 4 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 1 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 4 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 6 0 % ) 。味方キャラクタ C H 0 2 選択中にも、敵キャラクタ C H 1 - 1 a と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなるが、味方キャラクタ C H 0 1 が選択されている場合ほど割り振りが極端ではないため、信頼度は下がる。また、味方キャラクタ C H 0 3 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 1 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 2 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 8 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 1 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 1 a : 8 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 1 b : 2 0 % ) 。従って、味方キャラクタ C H 0 3 選択中は、敵キャラクタ C H 1 - 1 b と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなる。

#### 【 0 2 9 1 】

図 6 3 ( B ) に示した第 2 特別図柄表示装置 4 B の変動である場合の例では、味方キャラクタ C H 0 1 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 2 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 8 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 2 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 2 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 2 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 8 0 % ) 。従って、味方キャラクタ C H 0 1 選択中は、敵キャラクタ C H 1 - 2 a と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなる。また、味方キャラクタ C H 0 2 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合も、敵キャラクタ C H 1 - 2 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 6 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 4 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 2 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 4 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 6 0 % ) 。味方キャラクタ C H 0 2 選択中にも、敵キャラクタ C H 1 - 2 a と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなるが、味方キャラクタ C H 0 1 が選択されている場合ほど割り振りが極端ではないため、信頼度は下がる。また、味方キャラクタ C H 0 3 選択中は、大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 2 b が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 2 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 8 0 % ) 。一方、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」である場合、敵キャラクタ C H 1 - 2 a が選択されやすい ( 敵キャラクタ C H 1 - 2 a : 8 0 % 、敵キャラクタ C H 1 - 2 b : 2 0 % ) 。従って、味方キャラクタ C H 0 3 選択中は、敵キャラクタ C H 1 - 2 b と戦うバトル演出が実行されるとバトルモードが継続する信頼度が高くなる。以上のように、操作ボタン 3 0 選択されたキャラクタに基づいて演出パターンを決定することで、遊技者がバトルモードの継続率に関与したかのよ

うな演出が可能となり、遊技性が向上する。なお、この場合にもバトル勝利回数に応じて敵キャラクタの種別を異ならせる場合には、図 6 3 ( A )、( B ) に示したような設定用データがバトル勝利回数ごとに用意されればよい。

#### 【 0 2 9 2 】

また、上記実施の形態では、図 3 に示したように、「バトルモード」中に「第 4 大当り」となった場合、必ず「チャンスモード」に移行するものとしたが、図 6 4 ( A ) に示すように、「第 4 大当り」となった場合も「第 3 大当り」となった場合と同様に、所定の割合で「チャンスモード」に移行し、所定の割合で「バトルモード」が継続するようにしてもよい。このように「バトルモード」が継続した場合、時短状態を終了するとき ( 3 0 回変動後 ) に「通常モード」に移行するようにすればよい。この場合、図 3 0 のステップ S 2 6 4 の処理におけるテーブル選択設定において、「バトルモード」で第 4 大当りとなったときにも変動パターン種別判定用データ 1 3 3 I を選択可能として、図 3 2 の特別図柄停止処理のステップ S 3 0 9 や図 3 3 の大当り終了処理のステップ S 3 1 6 のモードフラグ切換設定では、図 3 4 ( A ) に示したモードフラグ切換設定用データ 2 0 0 に変えて、図 6 4 ( B ) ( C ) に示すような、モードフラグ切換設定用データ 2 0 0 A、2 0 2 が用いられればよい。図 6 5 は、このような変形例における画像表示装置 5 の表示例を示す図である。図 6 5 ( 1 ) ( 2 ) では、バトルモードで「第 4 大当り」となって、バトルに敗北した演出を実行している。その後、バトルモードが継続する変動パターン ( 例えばバトル負け A 1 の変動パターン ) のとき、図 6 5 ( 3 ) に示すように、味方キャラクタ C H 0 が復活するような演出を実行して、バトルモードを継続する。また、バトルモードから転落する変動パターン ( 例えばバトル負け A 2 の変動パターン ) のとき、図 6 5 ( 4 ) に示すように、バトルに敗北した表示を行って、チャンスモードに転落する。なお、図 6 5 ( 3 ) に示すように、バトルモードが継続した場合は、時短状態の終了するときにはチャンスモードから通常モードに移行するときと同様な演出により通常モードに移行するようにすればよい。

#### 【 0 2 9 3 】

このように、この変形例ではバトルモード中に「第 4 大当り」となった場合でもバトルモードが継続する場合があるため、遊技者の期待感を維持することができ、チャンスモードになってしまったことによって遊技を終了してしまうことを軽減することができる。また、必ずバトルモードが継続するわけではなく、チャンスモードになることもあるので、演出にメリハリがつく。

#### ( 実施の形態 3 )

#### 【 0 2 9 4 】

上記実施の形態では、バトル演出のパターン ( バトル演出パターン ) は、主基板 1 1 の側で、変動パターンとして決定していた。これに限定されず、実施の形態 3 では、キャラクタの種別を含め演出制御基板 1 2 の側で演出制御 C P U 1 2 0 が決定する。この場合、バトルモードにおいて主基板 1 1 の側では特図可変表示結果や特図変動時間のみが決定される。例えば確変状態として、継続して確変制御が行われるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とを設けて、また、時短状態として、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とを設けて、これら ( 高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、低確低ベース状態 ) のいずれの状態であるかに対応して異なる変動パターン ( 変動時間 ) 決定用データを用意して主基板 1 1 の側で変動時間を決定するようにする。そして、演出制御基板 1 2 の側で、変動時間と特図可変表示結果とに対応する演出制御パターンを決定する。

#### 【 0 2 9 5 】

また、この実施の形態では、演出モードの管理やバトル勝利回数のカウントも主基板 1 1 の側では実行されず、演出制御基板 1 2 の側で実行される。そのためには、演出制御基板 1 2 の側にてモードフラグを設けて、大当り種別や変動回数に応じてモードフラグを切

り換える処理（ステップS309やステップS316に対応する処理）を実行するようにすればよい。また、演出制御基板12の側にてバトル勝利数カウンタを設けて、バトルモード中の大当たり回数などに応じてバトル勝利数カウンタを更新する処理（ステップS301やステップS310に対応する処理）を実行するようにすればよい。さらに、バトルモード中に「第3大当たり」となった場合に、バトルモードを継続するか否かの判定も演出制御基板12の側で実行される。そして、その判定結果に対応するバトル演出パターンが決定されるようにすればよい。バトルモードを継続するか否かの判定においては、バトル勝利回数（バトル勝利数カウンタのカウント値）に対応して、バトルモードの継続率を異ならせる。

#### 【0296】

また、この実施の形態におけるバトル演出は、操作ボタン30の操作によって演出態様を異ならせるものである。さらに、バトル演出パターンごとに操作ボタン30の操作態様も異ならせている。なお、実施の形態3において実施の形態1と同一の構成、処理については説明を省略する。このような実施の形態3を、発明の趣旨を逸脱しない範囲で上記各実施の形態と適宜組み合わせてもよい。

#### 【0297】

図66、図67は、この実施の形態でROM121が記憶する判定用データを示す図である。この実施の形態の判定用データには、図66に示すバトル演出パターン種別判定用データ175A～175C、176A～176Cと、図67に示すバトル演出パターン判定用データ177とが含まれる。この実施の形態では、演出制御用CPU120が、バトル演出パターン種別判定用データに基づいてバトル演出パターン種別を決定した後、当該決定したバトル演出パターン種別に対応するバトル演出パターン判定用データに基づいて詳細なバトル演出パターンが決定される。例えば、バトル演出パターン種別判定用データに基づいてバトル演出パターン種別が決定され、そのバトル演出パターン種別に対応するバトル演出パターン判定用データに基づいて大当たりのラウンド数が昇格する演出（昇格演出）やバトルに敗北したと見せかけた後に勝利する演出（救済演出）など他の演出の有無や種別などが決定される。なお、これらの切り分けは一例であって、他の切り分けであってもよい。

#### 【0298】

図66（A）～（F）に示す、バトル演出パターン種別判定用データ175A～175C、176A～176Cは、バトルモード中に可変表示結果が「大当たり」となるとき（バトル演出を実行するとき）に、大当たり種別に応じて、バトル演出パターン種別を、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR5に基づいて複数種類（バトル勝ちA1、B1、C1、A2、B2、C2、バトル負けA1、B1、A2、B2、バトル継続A1、B1、A2、B2）のいずれかに決定するために参照される判定用データである。第1特別図柄表示装置4Aにて可変表示が実行されるときにはバトル演出パターン種別判定用データ175A～175Cが使用され、第2特別図柄表示装置4Bにて可変表示が実行されるときにはバトル演出パターン種別判定用データ176A～176Cが使用される。各バトル演出パターン種別判定用データ175A～175C、176A～176Cは、大当たり種別、いずれの特別図柄表示装置に対応する大当たりであるかに応じて、判定用データとして選択される。

#### 【0299】

具体的には、バトル演出パターン種別判定用データ175A～175B、176A～176Bは、「バトルモード」時の大当たり種別が「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」のいずれであるか、及びいずれの特別図柄表示装置に対応する大当たりであるかに応じて、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR5をバトル勝ちA1、B1、C1、A2、B2、C2、バトル負けA1、B1、A2、B2のバトル演出パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。また、バトル演出パターン種別判定用データ175C、176Cは、「バトルモード」時の大当たり種別が「第3大当たり」であって、バトルモードを継続すると判定されたときに使用され、バト

10

20

30

40

50

ル演出パターン種別判定用の乱数値SR5をバトル継続A1、B1、A2、B2のバトル演出パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、「バトルモード」における大当たり種別が複数種類のいずれであるかに応じて、異なるバトル演出パターン種別に決定することが可能となり、同一のバトル演出パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、いずれの特別図柄表示装置にて可変表示が実行されるかによって決定されるバトル演出パターン種別を異ならせることができる。さらに、「バトルモード」時の大当たり種別が「第3大当たり」であって、バトルモードを継続すると判定された場合には、バトルモード継続のバトル演出パターン種別に決定することができる。この実施の形態では、操作ボタン30の操作態様が異なる3種類のバトル演出（バトルA、バトルB、バトルC）が用意されており、バトルA（バトル勝ちA1、A2、バトル負けA1、A2、バトル継続A1、A2のバトル演出パターン種別で実行される）は、「第3大当たり」、「第4大当たり」のとき（特に「第4大当たり」のとき）に決定されやすく設定され、バトルB（バトル勝ちB1、B2、バトル負けB1、B2、バトル継続B1、B2のバトル演出パターン種別で実行される）は、「第1大当たり」、「第2大当たり」のとき（特に「第2大当たり」のとき）に決定されやすく設定され、バトルC（バトル勝ちC1及びC2のバトル演出パターン種別で実行される）は、「第1大当たり」、「第2大当たり」のときのみ決定されるように設定されている。このように、いずれのバトル演出パターン種別であるかによって、いずれの大当たりとなるかの割合が異なるので、遊技者がバトル演出に注目するようになる。なお、バトル演出パターン種別判定用データ175A～175Cとバトル演出パターン種別判定用データ176A～176Cとにおける乱数値SR5の割り当ては同様なものとなっていたが、乱数値SR5の割り当てを異ならせてもよい。例えば、バトル演出パターン種別判定用データ176Aにおける「第1大当たり」、「第2大当たり」のときのバトル勝ちA2の割り当てを、バトル演出パターン種別判定用データ175Aにおける「第1大当たり」、「第2大当たり」のときのバトル勝ちA1の割り当てより少なくしてもよい。こうすることで、第2特別図柄表示装置4Bにて「第1大当たり」、「第2大当たり」となる場合に、第1特別図柄表示装置4Aにて「第1大当たり」、「第2大当たり」となる場合よりも、バトルB、バトルCのバトル演出が実行されやすることができる。

#### 【0300】

バトル演出パターン判定用データには、図67に示すバトル演出パターン判定用データ177が含まれている。バトル演出パターン判定用データ177は、バトル演出パターン種別の決定結果に応じて、バトル演出パターンを、バトル演出パターン判定用の乱数値SR6に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。バトル演出パターン判定用データ177は、バトル演出パターン種別に応じて、バトル演出パターン判定用の乱数値SR6を、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類のバトル演出パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

#### 【0301】

バトル演出パターン判定用データ177においてバトルA1-1～A1-6、A2-1～A2-6はバトルAのバトル演出が実行されるバトル演出パターンであり、バトルB1-1～B1-6、B2-1～B2-6はバトルBのバトル演出が実行されるバトル演出パターンであり、バトルC1-1、C1-2、C2-1、C2-2はバトルCのバトル演出が実行されるバトル演出パターンである。また、バトルA1-1、A1-2、B1-1、B1-2、C1-1、C1-2、A2-1、A2-2、B2-1、B2-2、C2-1、C2-2は、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つバトル演出パターンであり、バトルA1-3、A1-4、B1-3、B1-4、A2-3、A2-4、B2-3、B2-4は、味方キャラクタが敵キャラクタに負けるバトル演出パターンであり、バトルA1-5、A1-6、B1-5、B1-6、A2-5、A2-6、B2-5、B2-6は、味方キャラクタが敵キャラクタに負けた後に復活するなどの演出を実行しバトルモードが継続するバトル演出パターンである。そして、バトルA1-2、A1-4、A1-6、B1-2、B

1 - 4、B 1 - 6、C 1 - 2、A 2 - 2、A 2 - 4、A 2 - 6、B 2 - 2、B 2 - 4、B 2 - 6、C 2 - 2は、可変表示中や大当り遊技状態中や大当り遊技状態後に上述した他の演出を実行するバトル演出パターンである。これらのバトル演出パターンに決定された場合は、例えばラウンド数が7ラウンドから15ラウンドに昇格する演出や、2ラウンド大当りであってもバトルモードが継続する演出などが実行される。一方、バトルA 1 - 1、B 1 - 1、C 1 - 1、A 2 - 1、B 2 - 1、C 2 - 1などでは、他の演出は実行されない。このように、この実施の形態では、同様のバトル演出を伴うバトル演出パターンを一つのバトル演出パターン種別として設定している。同一のバトル演出パターン種別内でバトル演出パターンを追加したり、バトル演出パターンを発生率の設定を変更する際には、バトル演出パターン種別内の乱数値SR6の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。また、バトル演出の態様を追加してバトル演出パターン種別を追加したり、当該バトル演出の態様（バトル演出パターン種別）の発生率の設定を変更する際には、バトル演出パターン種別決定用の乱数値SR5の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。

10

## 【0302】

図68(A)は、この実施の形態のステップS523の処理内にてバトルモード中に大当りとなるときに実行されるバトル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。このバトル演出設定処理では、まず、バトルモードの継続判定を実行する（ステップS600）。具体的には、大当り種別が第3大当りのとき、バトル勝利回数に基づき、図68(B)に示す判定用データを使用してバトルモードを継続させるか転落させるかを判定する。図68(B)の判定用データでは、バトル勝利回数が2、5、8回のときに100%バトルモードから転落し、それ以外のときに80%バトルモードを継続し20%バトルモードから転落するようになっている。図68(B)に示す判定用データは一例であり、例えば、転落率を高めるバトル勝利回数を一カ所にしてもよい。また、バトル勝利価数が所定の回数のときに転落しやすく、それ以外で継続しやすくすれば転落率は100%でなくともよい。ステップS600の処理に続いて、図66(A)～(F)に示したバトル演出パターン種別判定用データ175A～175C、176A～176Cから、ステップS600の判定結果、大当り種別及び第1始動口入賞指定コマンド受信フラグ、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグなどをチェックして、大当り種別や変動特図に対応する判定用データをセットする（ステップS601）。続いて、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などから、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出する（ステップS602）。そして、ステップS602にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、ステップS601にてセットしたバトル演出パターン種別判定用データ175を参照することにより、バトル演出パターン種別を決定する（ステップS603）。こうしてステップS603にてバトル演出パターン種別が決定された後には、そのバトル演出パターン種別の決定結果に基づき、バトル演出パターンを複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、図67に示したバトル演出パターン判定用データ177から対応する判定用データを選択してセットする（ステップS604）。具体的には、例えば、各バトル演出パターン種別判定用データの判定値に対応付けて、バトル演出パターン判定用データのアドレスが格納されており、そのアドレスを判定用データポインタにセットする。続いて、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などから、バトル演出パターン判定用の乱数値SR6を抽出する（ステップS605）。そして、ステップS605にて抽出したバトル演出パターン判定用の乱数値SR6に基づき、ステップS604にてセットしたバトル演出パターン判定用データを参照することにより、バトル演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS606）。ステップS523の処理において、このようにして決定されたバトル演出パターンやバトル勝利回数（敵キャラクタ、背景）に対応する演出制御パターンが決定されればよい。

20

30

40

## 【0303】

50

図 6 9 は、この実施の形態のバトルモードにおける各バトル演出パターンの表示例を示す図である。図 6 9 ( A ) は、バトルモードにおける可変表示を開始する前の状態を示している。ここでは、味方キャラクタ C H A と第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応する敵キャラクタ C H B とが表示されている。なお、この例では飾り図柄表示エリア 5 M による数字の飾り図柄の変動は省略しているが、このようにバトルモード中においては数字の飾り図柄の変動は省略するようにしてもよい。図 6 8 ( A ) に示したバトル演出設定処理において、バトル A のバトル演出を実行するバトル演出パターン ( 例えばバトル A 1 - 1 ) に決定された場合、図 6 9 ( B ) に示すように、操作ボタン 3 0 を 1 回押せとの指示が表示される。また、バトル B のバトル演出を実行するバトル演出パターン ( 例えばバトル B 1 - 1 ) に決定された場合、図 6 9 ( C ) に示すように、操作ボタン 3 0 を連打させるような指示が表示される。また、バトル C のバトル演出を実行するバトル演出パターン ( 例えばバトル C 1 - 1 ) に決定された場合、図 6 9 ( D ) に示すように、操作ボタン 3 0 ( ジョグダイヤル ) を回させるような指示が表示される。このように、

バトル A ~ バトル C のバトル演出では、操作ボタン 3 0 の操作態様を異ならせている。変動時間中に予め定められたボタン有効期間内に、図 6 9 ( B ) ~ ( D ) の指示に対応したボタン操作がなされた場合、図 6 9 ( B ) ~ ( D ) の表示を切り換えて、ボタン操作がされなかった場合とは異なる演出態様のバトル演出が実行される。このように、この実施の形態では遊技者がバトル演出に関与したかのような演出が実行可能である。その後、大当たり種別が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」( バトル勝ち ) であるか、「第 3 大当たり」、「第 4 大当たり」( バトル負け、バトル継続 ) であるかに応じて、バトル勝利またはバトル敗北である旨、あるいはバトルモードが継続する旨が表示される。例えば、大当たり種別が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」であってバトル A 1 - 1 のバトル演出パターンである場合の図 6 9 ( B ) の表示の後には、ボタン操作に対応して図 7 1 ( F ) に示すように、味方キャラクタ C H A が「手榴弾」で攻撃する表示がされる。そして、図 7 1 ( G ) に示すように、攻撃が成功する表示がされ、図 7 1 ( H ) に示すように、バトルに勝利してバトルモードが継続する表示がされる。その後、大当たり遊技状態となる。また、大当たり種別が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」であってバトル A 1 - 2 のバトル演出パターンである場合の図 6 9 ( B ) の表示の後には、ボタン操作に対応した図 7 1 ( F ) の表示の後、図 7 1 ( I ) に示すように「手榴弾」による攻撃が逸れて攻撃が失敗したような表示がされ、図 7 1 ( J ) ( K ) に示すようにその「手榴弾」が壁に反射して攻撃が成功する表示がされるようにする。このように、バトル A 1 - 2 のバトル演出パターンの演出では、バトル A 1 - 1 のバトル演出パターンとは異なる他の演出 ( ここでは救済演出 ) が実行される。

#### 【 0 3 0 4 】

図 7 0 は、操作ボタン 3 0 の操作による演出の切り換えを説明するためのタイミングチャートである。図 6 9 に示したようなバトル演出では、指示されたボタン操作があった場合、ボタン操作を指示する表示 ( 図 6 9 ( B ) ~ ( D ) のような表示 ) を終了する。即ち、指示に対応するボタン操作があった任意のタイミングで、演出を切り換える必要がある。例えば、同一のバトル演出パターンにおいて、図 7 0 ( A ) に示すようにボタン有効期間の終了寸前にボタン操作があった場合と、図 7 0 ( B ) に示すようにボタン有効期間の開始直後にボタン操作があった場合と、では変動時間は一定のため、ボタン操作に対応したバトル演出を実行する時間が異なってしまう。そのため、この実施の形態ではこの時間の相違に対応した演出用の演出制御パターンが用意される。例えば、時間を調節するため所定周期で繰り返し画像を表示するための演出制御パターンなどが用意されればよい。一例として、バトルの結果 ( 勝敗 ) を示す映像や、攻撃する映像を繰り返し表示するようにすればよい。バトルの結果を示す映像を繰り返し表示する場合、ボタン操作に対応したタイミングで結果を表示できるので、ボタン操作から演出の結果までのタイムラグが生じることを防止できる。図 4 6 に示した飾り図柄変動中処理のステップ S 5 4 6 の処理では、残りの変動時間に対応した演出制御パターンに切り換えるようにする。図 7 0 ( C ) は、ボタン操作が無かった場合のタイミングチャートである。ボタン操作が無かった場合、ボタン有効期間が終了したタイミングでボタン操作を指示する表示を終了して演出を切り換

える。図 70 (C) の例でボタン有効期間後に表示されるバトル演出は、図 70 (A) や (B) とは異なる演出態様となる。

#### 【0305】

実施の形態 3 のバトル演出パターンの変形例の一つとして、操作ボタン 30 の操作によって、演出態様を選択可能なものを用意してもよい。図 71 は、バトルモードにおける演出態様を選択可能なバトル演出パターンの表示例を示す図である。図 71 (A) は、バトルモードにおける可変表示を開始する前の状態を示している。ここでは、味方キャラクタ C H A と第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応する敵キャラクタ C H B とが表示されている。この例では、大当たりとなったことに対応してバトル演出が開始されると、図 71 (B) に示すように、操作ボタン 30 (ジョグダイヤル) で武器を選択可能である旨の表示がされる。その後、遊技者がジョグダイヤルの操作 (回転操作) に対応して図 71 (C) (D) に示すようにカーソル C が動作し、所定時間経過後または操作ボタン 30 操作されたことに対応して「手榴弾」が選択される。その後、図 71 (E) に示すように、ボタンを 1 回押すように指示する表示がされ、ボタン操作に対応して図 71 (F) に示すように、味方キャラクタ C H A が選択された「手榴弾」で攻撃する表示がされる。大当たり種別が「第 1 大当たり」または「第 2 大当たり」である場合、図 71 (G) に示すように、攻撃が成功する表示がされ、図 71 (H) に示すように、バトルに勝利してバトルモードが継続する表示がされる。その後、大当たり遊技状態となる。また、バトル演出パターンの一つとして、攻撃が失敗したように見せかけた後に攻撃が成功する演出 (救済演出) を用意してもよい。例えば、図 71 (F) の表示の後、図 71 (I) に示すように「手榴弾」による攻撃が逸れて攻撃が失敗したような表示がされ、図 71 (J) (K) に示すようにその「手榴弾」が壁に反射して攻撃が成功する表示がされるようにする。このような図 71 (A) ~ (G) のバトル演出パターン (例えば図 67 におけるバトル A 1 - 1) と、図 71 (A) ~ (F)、(I) ~ (K) のバトル演出パターン (例えば図 67 におけるバトル A 1 - 2) と、が同一のバトル演出パターン種別 (例えばバトル勝ち A 1) に含まれるようにすればよい。なお、大当たり種別が「第 3 大当たり」または「第 4 大当たり」(バトル負け) である場合は、図 71 (I) のような表示の後に味方キャラクタ C H A が敵キャラクタ C H B からの攻撃を受けてバトルに敗北する演出が実行される。

#### 【0306】

また、実施の形態 3 の変形例の一つとしてバトル演出で操作ボタン 30 に所定の操作がなかった場合にバトルに敗北する表示をして、擬似的にバトルモードを終了して、所定回数の可変表示後にバトルモードに復帰するような演出を実行するようにしてもよい。このような演出により、遊技者の遊技参加 (操作ボタン 30 の操作) の意欲を高めることができる。例えば、図 72 に示すように、図 71 と同様のバトル演出パターンにおいて、図 72 (D) の表示で指示されたボタン操作 (連射) がなかった場合、図 72 (E) ~ (H) に示すように敵キャラクタ C H B からの攻撃を受けてバトルに敗北するような演出が行われる。そして、図 72 (I) に示すように、演出態様を通常モード (内部的には確変状態) に切り換える。通常モードにおける所定回数 (例えば 10 回) の可変表示が終了した後、大当たりとなったか否かにかかわらず図 72 (J) に示すようにバトルモードに復活したような演出が行われる。なお、図 72 (I) では通常モードではなくチャンスモードに切り換えるものであってもよい。その場合、図 72 (I) の演出画面をチャンスモードの画面としてもよい。さらに、図 72 (H) の後に、図 54 (2) に示すような通常モードや、図 55 (11) に示すようなチャンスモードに切り換えるようにしてもよい。そして、所定回数 (例えば 10 回) の可変表示が終了した後、図 72 (J) に示すようにバトルモードに復活するようにすればよい。また、バトル演出で操作ボタン 30 の操作があったか否かに関わらず、一定割合で擬似的にバトルモードを終了する演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0307】

以上説明したように、図 30 に示した変動パターン設定処理のステップ S 264 の処理では、バトル勝利回数 (バトルモードにおける第 1 大当たりまたは第 2 大当たりの回数) が 2

、5、8回であるか否かに応じて異なる変動パターン判定用データをセットしていた。そして、大当たり種別が第3大当たりであってバトル勝利回数が2、5、8回である場合には、バトルモードからチャンスモードに転落する変動パターンに決定されるようにした。これにより、バトル勝利回数によりメリハリがある演出が可能になり、長時間遊技したときの(第1大当たりまたは第2大当たりが継続したときの)、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0308】

また、図32に示した特別図柄停止処理のステップS301の処理で第1大当たり、第2大当たりになるたびにバトル勝利回数カウンタを1加算し、ステップS310の処理で演出モードが通常モードに切り換えられた場合にバトル勝利回数カウンタの値を0にリセットする。バトルモードになった後、通常モードになるまでバトル勝利回数が継続してカウントされるため、バトル勝利回数が大きい数字になりやすく、遊技の興趣が向上する。

10

#### 【0309】

また、図61(4)に示したように、チャンスモードで所定回数(30回)の可変表示が終了したときに確変状態である場合、激アツモードに移行する。このように、チャンスモードであっても、確変状態である場合あり、その場合には「激アツモード」の演出が実行されるので遊技の興趣が向上する。

#### 【0310】

また、図53、図56～図58などに示したように、バトルモードでは、味方キャラクターCH0が敵キャラクターに勝利したか否かによって、バトルモードが継続するか否かを容易に認識することができる。

20

#### 【0311】

また、図45のバトル演出設定処理のステップS585の処理では、バトル勝利回数に応じて、敵キャラクターの種別を異ならせた。これにより、敵キャラクターの種別によってバトルモードからチャンスモードに転落する割合が高いことを遊技者が認識可能になる。また、敵キャラクターに強弱を付けるような演出が可能になり、この演出によりバトルモード継続の期待感を向上させることができる。

#### 【0312】

また、CPU103は、通常モード、チャンスモード、激アツモードでは図9(A)に示したリーチ判定用データ132Aに基づき、リーチとするか否かを決定する一方で、バトルモードでは「リーチ無し」にのみ決定されるリーチ判定用データ132Bに基づき必ず「リーチ無し(非リーチハズレ)」に決定する。そして、非リーチハズレに決定された場合は、非リーチの変動パターンにのみ決定可能な変動パターン種別判定用データ135Bに基づいて、変動パターン種別が決定される。遊技者は、バトルモード中は、第1・第2大当たりとなってバトルモードが継続するか、第3・第4大当たりとなってバトルモードが終了するかに興味があり、いずれにもならないハズレには興味がない。従って、ハズレの場合にリーチで興味をあおる必要がない。上記実施の形態では、バトルモードではハズレとなる場合「リーチ無し」にのみ決定されるので、ハズレ時の平均的な可変表示時間が通常モードよりも短くすることができ、バトル演出が実行されるまでの時間を短縮することができる。さらに、バトルモード中のハズレ時のリーチ判定や変動パターン種別判定の処理負担を軽減できる。

30

40

#### 【0313】

また、図53(M)に示したように、バトルモードからチャンスモードに転落した場合、バトルモードにおける背景を引き継ぐ。即ち、バトルモードにおけるバトル勝利回数に応じてチャンスモードの演出態様を異ならせる。これにより、バトル勝利回数によりメリハリがある演出が可能になり、長時間遊技したときの遊技の興趣を向上させることができ、チャンスモードにおいてもバトル勝利回数を遊技者が認識可能となり、バトルモード及びチャンスモードにおける遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0314】

また、図10～図12に示した変動パターン種別判定用データによりCPU103が変

50



動パターン種別を決定し、その変動パターン種別に基づいて、図13～図15に示した変動パターン判定用データにより、詳細な変動パターンを決定するように構成されている。この構成により、変動パターン種別の追加や発生率の変更する場合、変動パターン種別判定用データの乱数値MR4の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更する場合、変動パターン判定用データの乱数値MR5の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。

#### 【0315】

また、バトルモード中の「非リーチハズレ」となる変動パターン種別を決定するための図12(C)に示した変動パターン種別判定用データ135Bでは、合計保留記憶数が3以下のときは、非リーチ5の変動パターン(第1可変表示パターン)を含む非リーチB1-1の変動パターン種別(第1可変表示パターン種別)のみに決定される。また、合計保留記憶数が4以上のときは、非リーチB1-1の変動パターン種別(第1可変表示パターン種別)と、非リーチ5よりも変動時間の短い非リーチ6の変動パターン(第2可変表示パターン)を含む非リーチB1-2(第2可変表示パターン種別)と、のいずれかに決定される。このように、「非リーチハズレ」の変動パターンを複数設けることで、演出に幅を持たせることができる。また、合計保留記憶数が多い場合(4以上の場合)の平均変動時間を短くして無効入賞を削減することができる。

#### 【0316】

また、図8の大当たり種別判定用データの設定が、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームで大当たり種別を決定する場合は、「第1大当たり」となる割合が高く、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームで大当たり種別を決定する場合は、「第2大当たり」となる割合が高くなっている。それと同時に、「バトルモード」においては、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行される場合とで異なる演出態様により演出が実行可能である。このように、2つの特別図柄表示装置のいずれが変動するかにより、異なる演出態様による演出が可能であり、また、大当たり遊技状態の遊技価値が異ならせることができ、遊技にメリハリを持たせることができる。

#### 【0317】

また、実施の形態3では、図69に示したように、操作ボタン30の操作態様が異なる複数のバトル演出パターン(例えばバトルA1-1、B1-1、C1-1など)が用意されている。これにより、バトル演出にバリエーションを持たせることができ、遊技が単調になることを防止し、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0318】

また、実施の形態3では図66に示したように、大当たり種別がいずれであるかによって、異なる割合でバトル演出パターン種別(バトル演出パターン)が決定されるように設定されている。これにより、いずれのバトル演出が実行されるかにより、いずれの大当たりとなるかの期待度を異ならせることができ、いずれのバトル演出が実行されるかに遊技者の興味を引くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0319】

また、実施の形態3のバトル演出パターンは、演出制御基板12の側にて、図68(A)に示したバトル演出設定処理で決定していた。このように、演出の決定を主基板11と演出制御基板12に分散することで、主基板11の処理負担を軽減できる。

#### 【0320】

また、実施の形態3の図72に示した例では、バトル演出中に操作ボタン30の操作がなかった場合、擬似的にバトルモードを終了するようにしていた。このように、操作ボタン30を操作しないと不利になった様に見せかける演出が実行できるので、遊技者の遊技参加(操作ボタン30の操作)の意欲を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0321】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば

10

20

30

40

50

、上記実施の形態では、バトルモードにおいて、ステップS585の処理でバトル勝利回数に応じて背景及び敵キャラクタの種別を異ならせるものであったが、これらのうちどちらか一方を異ならせるようにしてもよい。また、これら以外の演出をバトル勝利回数に応じて異ならせるものであってもよい。

#### 【0322】

なお、この実施の形態ではバトル勝利回数として「バトルモード」継続中に第1大当り図柄または第2大当り図柄が停止表示された回数をカウントし、当該バトル勝利回数に対応して「バトルモード」における敵キャラクタや背景を異ならせ、敵キャラクタの種別に応じて、第3大当り図柄が停止表示された場合の「バトルモード」が継続する割合を異ならせていた。即ち、「バトルモード」継続中の「第1大当り」または「第2大当り」の回数に対応して、敵キャラクタや背景を異ならせ、また「第3大当り」となった場合の「バトルモード」の継続率を異ならせていた。これに限定されず、例えば(1)「バトルモード」継続中の「第1大当り」のみの回数、(2)「バトルモード」継続中の「第1大当り」、「第2大当り」または「第3大当り」の回数、(3)「第4大当り」となってチャンスモードに転落後にバトルモードに復帰した回数(時短状態において確変大当りとなった回数)を(1)または(2)に加えた回数、などに対応して、「バトルモード」における敵キャラクタや背景を異ならせ、また「第3大当り」となった場合の「バトルモード」の継続率を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0323】

また、バトルモードからチャンスモードに転落した場合、バトルモードにおける背景を引き継ぐようにしたが、バトルモードにおける敵キャラクタに対応した演出をするようにしてもよい。また、バトルモードからチャンスモードに転落した場合に、バトル勝利回数に応じて背景や敵キャラクタ以外の演出の演出態様を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0324】

また、バトルモードにおいて第3大当りとなった場合、バトル勝利回数が2、5、8回のときにはチャンスモードに転落する変動パターンに決定するようにしていたが、バトル勝利回数がこれ以外のときにチャンスモードに転落するようにしてもよい。また、バトル勝利回数が2、5、8回のときには100%チャンスモードに転落するようにしていたが、所定割合でバトルモードが継続するようにしてもよい。そのためには、第3大当りとなった場合であってバトル勝利回数が2、5、8回のときに使用される変動パターン種別判定用データに、バトルモードが継続する変動パターンに決定可能な変動パターン種別を所定割合割り当てるようにすればよい。

#### 【0325】

また、図10～図12に示した変動パターン種別判定用データや図13～図15に示した変動パターン判定用データの設定は一例であって、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

#### 【0326】

また、図9に示したリーチ判定用データ132A～132Cでは、リーチの有無のみを判定するデータとなっていたが、リーチ判定用データにおいて乱数値MR3に対応付けて変動パターン種別判定用データのアドレスを特定可能なデータをセットしておき、図30に示したステップS268の処理ではリーチの有無のみではなく、使用する変動パターン種別判定用データを決定するようにしてもよい。具体的には、例えば、リーチ判定用データ132Aでは、合計保留記憶数が「1」以下で乱数値MR3が「1」～「10」の範囲の値に対応させて、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134の合計保留記憶数が「3」以下のときに参照されるデータのアドレスを所定のポインタにセットしておく。また、リーチ判定用データ132Aで、合計保留記憶数が「1」以下で乱数値MR3が「11」～「100」の範囲の値に対応させて、非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135Aの合計保留記憶数が「3」以下のときに参照されるデータのアドレスを所定のポインタにセットしておく。そして、ステップS273の処理では、ステップS268の処理により特定された変動パターン種別判定用データとステップS272にて抽

出された乱数値 M R 4 とに基づいて変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【 0 3 2 7 】

上記実施の形態では、主基板 1 1 の側で C P U 1 0 3 がモードフラグを切り換えることで、いずれの演出モードであるかを管理していた。これに限定されず、演出モードは主基板 1 1 の側では管理せず、演出制御基板 1 2 の側で演出制御 C P U 1 2 0 のみでいずれの演出モードであるかを管理するようにしてもよい。この場合、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 へ、図 4 ( A ) に示したような演出モード移行通知コマンドは送信されない。また、図 3 2 のステップ S 3 0 9 や図 3 3 のステップ S 3 1 6 のモードフラグ切替設定は実行されず、演出制御基板 1 2 の側でこれに代わる処理が実行される。さらに、図 3 0 のステップ S 2 6 5 の処理では、演出モードの判定は行われず確変状態であるか否かの判定を行い、確変状態である場合は図 9 ( B ) に示したリーチ判定用データ 1 3 2 B をセットし、確変状態でない場合は図 9 ( A ) に示したリーチ判定用データ 1 3 2 A をセットする。このように、確変状態である場合には、バトルモード中だけでなくチャンスモードや激アツモードである場合においても、リーチ判定用データ 1 3 2 B を使用するようにして、リーチハズレとならないようにしてもよい。また、ステップ S 2 6 4、S 2 7 0 ~ S 2 7 6 の処理では、いずれの演出モードであるかに対応した変動パターンに決定していたが、図 1 0 ~ 図 1 2 に示した変動パターン種別判定用データや図 1 3 ~ 図 1 5 に示した変動パターン判定用データは使用されず、演出モードによらない変動パターンが決定される。例えば、遊技状態（確変状態、時短状態、通常状態）がいずれであるか、可変表示結果（大当たり、リーチハズレ、非リーチハズレ）がいずれであるかや、合計保留記憶数に対応して複数の変動パターン種別判定用データや変動パターン判定用データが用意され、ステップ S 2 6 4、S 2 7 0 ~ S 2 7 6 の処理に代えて、それらの判定用データに基づいて変動パターンを決定する処理が実行される。そして、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 の側で決定された変動パターンと演出モードがいずれであるかに基づいて演出制御パターンが決定される。例えば、演出制御基板 1 2 の側で、確変状態における大当たりの変動パターンを受信した場合、演出モードがバトルモードであることに基いてバトル勝ちとなる演出制御パターンに決定される。また、ステップ S 2 7 7 の処理では、確変状態でハズレ（非リーチハズレ）となる場合には一定の特図変動時間（例えば 1 0 秒）に決定される。そして、演出制御基板 1 2 の側では、確変状態におけるハズレの変動パターンを受信した場合、演出モードがバトルモードであることに基いてバトル演出を実行せず、またリーチともしない演出制御パターンに決定される。これにより、バトルモード中にはリーチとならず、ハズレ変動を一定の変動時間で実行することができるので、バトルモード中のハズレ変動における無駄な演出を省略することができる。また、演出モードがチャンスモードや激アツモードである場合にも、確変状態におけるハズレの変動パターンを受信した場合には、リーチとならず、一定の変動時間の演出モードに対応したハズレ変動に決定される。なお、ステップ S 2 7 7 の処理では、確変状態でハズレとなる場合であっても、複数の特図変動時間に決定されるようにしてもよい。この場合においても、演出制御基板 1 2 の側では、リーチとしない演出制御パターンに決定されるようにしてもよい。

【 0 3 2 8 】

また、主基板 1 1 の側では変動パターンを決定せず（ステップ S 2 6 4 ~ S 2 7 6 の処理をスキップして）、ステップ S 2 7 7 の処理で変動時間のみを決定して、変動時間コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 の側で、変動時間コマンドと可変表示結果通知コマンドに基づいて、演出モードに対応した飾り図柄の変動パターン（演出制御パターン）やリーチ判定が実行されるようにすればよい。この場合、ハズレ時の変動時間を一定にして、処理を簡易にしてもよい。このように構成することで、主基板 1 1 の側の C P U 1 0 3 の処理負担を軽減することができる。これに限定されず、上記実施の形態において主基板 1 1 の側で決定していた処理の一部を演出制御基板 1 2 の側で実行するようにして、C P U 1 0 3 の処理負担を軽減するようにしてもよい。

【 0 3 2 9 】

また、操作ボタン30の操作に対応して、演出態様を変化させる予告パターンを用意してもよい。例えば、図56(2)(4)(6)で操作ボタン30の操作を指示して、操作ボタン30の操作があったときに味方キャラクタCH1が敵キャラクタの方へ移動するようにしてもよい。これにより予告演出が多彩になり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0330】

また、操作ボタン30の操作に対応して、昇格演出の演出態様を変化させるようにしてもよい。例えば、図55(2)、図57(5)などで操作ボタン30の連射を指示して、昇格する場合は連射によって昇格を達成したような演出を実行するようにしてもよい。これにより昇格演出が多彩になり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0331】

また、図10(D)、(E)に示した大当り用変動パターン種別判定用データ13D、133Eは「チャンスモード」及び「激アツモード」で共通であったが、「チャンスモード」であるか「激アツモード」であるかによって別の判定用データを使用するようにしてもよい。また、確変状態であるか時短状態であるかによって別の判定用データを使用するようにしてもよい。

#### 【0332】

また、図22(A)に示したバトル前予告選択用データ170、図22(A)に示したバトル前予告選択用データ170では大当り種別や変動特図に基づいて異なる割合で予告の有無や予告パターンを決定していたが、変動パターンに基づいて異なる割合で予告の有無や予告パターンを決定するようにしてもよい。例えば、同じ「第1大当り」、「第2大当り」でも味方キャラクタCH1が勝って当たる変動パターンと味方キャラクタCH1が復活して当たる(救済演出を実行する)変動パターンのいずれの変動パターンであるかによって異なる割合で予告の有無や予告パターンを決定するようにしてもよい。また、同じ「第3大当り」、「第4大当り」でもバトルモードが継続する変動パターンとチャンスモードに転落する変動パターンのいずれの変動パターンであるかによって異なる割合で予告の有無や予告パターンを決定するようにしてもよい。さらに、ハズレのときも変動時間が短縮される変動パターンであるか短縮されない変動パターンであるかに応じて、予告の有無や予告パターンを決定するようにしてもよい。例えば、短縮されない(変動時間が長い)変動パターンのときにのみ予告演出が実行されるようにしてもよい。

20

30

#### 【0333】

例えば、上記実施の形態で図8に示した大当り種別判定用データ131に基づいて、大当り種別を決定していた。大当り種別判定用の乱数値MR2の割り当てはこれに限定されない。例えば、図73に示す大当り種別判定用データ131Aに基づいて、図29のステップ247の処理でCPU103が大当り種別を決定するようにしてもよい。大当り種別判定用データ131Aでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合に、大当り種別を「第3大当り」に決定しないようにしている。「第3大当り」に対応する大当り遊技状態は2ラウンド大当り遊技状態であって、大入賞口の開放回数及び開放時間が非常に短いため実質的に出玉のない大当りであるため、これらの大当りとなる割合を増やしてしまうと、実質的な大当り確率が下がってしまう。そのような不都合を無くすために、遊技開始(時短状態でも確変状態でもない通常状態)から最初に大当りとなったときの始動入賞口となりやすい第1始動入賞口に対応した第1特別図柄表示装置4Aでは、大当り種別として、「第3大当り」に決定しないようにして、出玉のある「第1大当り」または「第2大当り」となりやすいようにしている。このような設定により、通常状態に2ラウンド大当り遊技状態となる遊技者の不信感や興ざめを防止できる。なお、このように極端な設定としなくても、1始動入賞口に対応した第1特別図柄表示装置4Aでは、大当り種別として、「第3大当り」に決定されにくくなるようにすれば、乱数値の割り当ては任意であってよい。

40

#### 【0334】

50

また、このような設定である場合、一度大当り遊技状態となった後に、第1始動入賞口に入賞が続くと延々と「第1大当り」または「第2大当り」となること（バトルモード）が継続することとなる。それを防止するため、第2保留記憶を第1保留記憶より優先して消化するようにしてもよい。例えば、図29のステップS232にて、始動データ記憶部151Cの「第2」の始動データを優先して読み出すようにすればよい。このようにすることで、確変状態（バトルモード）では、第2始動入賞口への入賞の方が多くなるため、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの実行回数が自然と多くなり、第1始動入賞口へのねらい打ちを防止することができる。

#### 【0335】

また、上記実施の形態では、「バトルモード」においては、予め定められた味方キャラクタと、予め定められた敵キャラクタと、が戦うバトル演出を実行するものとしたが、敵キャラ同士によるバトル演出（例えば、敵キャラクタCH1-1と敵キャラクタCH1-2とが戦うバトル演出）を実行可能としてもよい。この場合、演出制御パターンとして敵キャラ同士によるバトル演出を実行するものを用意すればよい。このような、演出を実行可能とすることで、演出に意外性を持たせることができ、遊技性を向上することができる。そして、このような敵キャラ同士のバトル演出が実行された場合に、出玉有りの大当り（「第1大当り」または「第2大当り」）となる信頼度を味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行されたときと比べて高くしてもよい。また、100%出玉有りの大当り（「第1大当り」または「第2大当り」）となるようにしてもよい。さらに、100%バトルモードが継続するようにしてもよい。

#### 【0336】

また、上記実施の形態2では、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が実行されるときは、第1特別図柄表示装置4Aに対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が実行されるときは、第2特別図柄表示装置4Bに対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。しかしながら、この法則に従うことなく、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示が実行されるときに第2特別図柄表示装置4Bに対応した敵キャラクタと戦うバトル演出や、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示が実行されるときに第1特別図柄表示装置4Aに対応した敵キャラクタと戦うバトル演出が、少ない割合で実行されるようにしてもよい。そして、このような法則くずれのバトル演出が実行された場合に、出玉有りの大当り（「第1大当り」または「第2大当り」）となる信頼度を法則どおりのときと比べて高くしてもよい。また、100%出玉有りの大当り（「第1大当り」または「第2大当り」）となるようにしてもよい。さらに、100%バトルモードが継続するようにしてもよい。

#### 【0337】

また、上記実施の形態では、演出モードとして「バトルモード」、「チャンスモード」、「激アツモード」、「通常モード」が用意されていたが、演出モードの数はこれに限定されない。例えば、演出モードが「バトルモード」と「通常モード」だけであってもよい。この場合、上記実施の形態の「チャンスモード」、「激アツモード」は、「バトルモード」または「通常モード」に置き換えればよい。また、これ以外の演出モードを設けてもよい。

#### 【0338】

また、大当り種別として、上記実施の形態では「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」の4種類が用意されていたが、大当り種別はこれに限定されない。例えば、「第2大当り」を設けないようにしてもよい。また、大当り種別を「第1大当り」と、「第4大当り」とだけにしてもあってもよい。また、これ以外の大当り種別を設けてもよい。また、非確変大当りの大当り遊技状態終了後の時短回数が異なる複数の大当りを設けて（例えば10回、20回、30回）、10回変動後、20回変動後に、画像表示装置5にて扉が閉まって、時短状態が終了するか継続するかの演出を実行するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5における、時短回数はカウントダウン方式では

なくカウントアップ方式で表示すればよい。

【 0 3 3 9 】

また、上記実施の形態では、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 4 に示すステップ S 5 9 3、S 5 9 7 の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定し、また、図 4 1 に示すステップ S 5 0 3、S 5 0 4、S 5 0 6、S 5 0 9 の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R、または飾り図柄表示エリア 5 M にて停止表示する飾り図柄を決定し、ステップ S 5 1 0 の処理を実行することで演出制御パターンを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の C P U などにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定、及び、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかとする決定と、停止表示する飾り図柄の決定とを、分担して実行するようにしてもよい。

10

【 0 3 4 0 】

一例として、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、図 7 4 に示すような表示制御基板 1 6 を設ける。表示制御基板 1 6 には、表示制御用 C P U 1 4 0 と、R O M 1 4 1 と、R A M 1 4 2 と、乱数回路 1 4 3 と、I / O 1 4 4 とが搭載されている。この場合、表示制御基板 1 6 に搭載された表示制御用 C P U 1 4 0 が画像表示装置 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ことから、上記実施の形態で演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は設けられていなくてもよい。表示制御基板 1 6 では、例えば表示制御用 C P U 1 4 0 が R O M 1 4 1 から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置 5 における演出画像の表示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、表示制御用 C P U 1 4 0 が R O M 1 4 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用 C P U 1 4 0 が R A M 1 4 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、表示制御用 C P U 1 4 0 が R A M 1 4 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、表示制御用 C P U 1 4 0 が I / O 1 4 4 を介して表示制御基板 1 6 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 C P U 1 4 0 が I / O 1 4 4 を介して表示制御基板 1 6 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

30

【 0 3 4 1 】

この場合、表示制御用 C P U 1 4 0 は、例えば演出制御基板 1 2 からの表示制御指令や演出制御基板 1 2 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 4 4 に示すステップ S 5 9 3、S 5 9 7 の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。あるいは、表示制御用 C P U 1 4 0 は、図 4 1 に示すステップ S 5 0 3、S 5 0 4、S 5 0 6、S 5 0 9 の処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。なお、表示制御用 C P U 1 4 0 は、上記実施の形態にて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、表示制御用 C P U 1 4 0 では、表示制御だけを実行し、演出内容の決定は、全て演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板 1 2 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

40

【 0 3 4 2 】

また、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、

50

図 2 に示す構成において、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 に制御用の C P U 等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用 L E D 等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図 2 に示す構成において、音声制御基板 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、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、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。なお、R T C M はいずれの基板に設けられてもよい。

#### 【 0 3 4 3 】

上記実施の形態では、変動開始時保留数表示エリア 5 A において変動開始時の合計保留記憶数を数字を表示することで報知していた。しかしながら、変動開始時の合計保留記憶数が報知できるものであれば報知方法はこれに限定されない。例えば、変動開始とともに始動入賞記憶表示エリア 5 H から減少した保留の表示を変動開始時保留数表示エリア 5 A に移動させるような演出により報知してもよいし、音やランプなどにより報知するようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 4 】

上記実施の形態では、特図ゲームを実行する特別図柄表示装置は第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B とのうちどちらか一方だけが交互変動するものであったが、これらが同時に変動するものであってもよい。

#### 【 0 3 4 5 】

また、図 2 0 に示したリーチ図柄決定用データ 1 6 2 は、いずれの特別図柄表示装置の変動であるかに関わらず、単一のものを使用していたが、特別図柄表示装置に対応して 2 つ用意されてもよい。

#### 【 0 3 4 6 】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて、第 1 始動条件が成立したときには青色表示を行い、第 2 始動条件が成立したときには赤色表示を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば第 1 始動条件が成立したときには丸型の記号を表示し、第 2 始動条件が成立したときには三角型の記号を表示するといったように、互いに異なる形の記号を表示するようにしてもよい。あるいは、第 1 始動条件と第 2 始動条件のそれぞれが成立した回数を示す数字を、特定可能に表示するようにしてもよい。また、第 1 始動条件が成立したことを示す第 1 始動入賞記憶表示エリアと第 2 始動条件が成立したことを示す第 2 始動入賞記憶表示エリアとを別々に設けるようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 7 】

上記実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 4 に示すステップ S 5 9 3、S 5 9 7 にて予告パターン種別を決定する際に、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を 1 回の処理で全て決定するようにしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、まず予告演出の有無を決定し、予告演出ありと決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 8 】

上記実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 1 に示すステップ S 5 0 3 にて非リーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定用データ 1 6 0 A ~ 1 6 0 C や、左右出目判定用データ 1 6 1 を参照して、「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を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L

における確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 C、5 R における確定飾り図柄との図柄差を、所定の判定用データを参照して決定するようにしてもよい。

#### 【0349】

上記実施の形態では、図 27 に示すステップ S 111 の変動パターン設定処理として、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図 30 のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、リーチ態様とするか否かの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターンを決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値 MR 3 や変動パターン判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

#### 【0350】

例えば、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かの判定処理についても、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ態様とするか否かの処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図 29 に示したステップ S 246 のような処理に代えて、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第 1 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当たり種別を決定するための処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

#### 【0351】

上記実施の形態では、可変表示結果は「大当たり」と「ハズレ」のみであったが、「小当たり」を用意してもよい。この場合、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて 2 ラウンド大当たり遊技状態と同様の小当たり遊技状態に制御され、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われないようにすればよい。このような「小当たり」は、2 ラウンド大当たりのガセとして用いられ、大入賞口の開放態様は 2 ラウンド大当たりの場合と同様である。よって、遊技者は 2 ラウンド大当たりであるか、「小当たり」であるかの区別がつかないので、大当たり確率を変えることなく大入賞口の開放頻度を上げて、遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0352】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第 2 始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「第 1 大当たり」、「第 2 大当たり」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御さ



れるようにしてもよい。他の一例として、大当り種別が「第1大当り」、「第2大当り」のいずれであるかに応じて、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。また、大当り種別を増やして異なる制御を実行するようにしてもよい。

#### 【0353】

また、大当り種別として、さらに特別な大当りを設けてもよい。例えば、同一のラウンド数（例えば16ラウンド）で、各ラウンドの特別可変入賞球装置7の開放回数が異なる複数の大当り（例えば1回開放、2回開放、3回開放など）を設けてもよい。このように、同一のラウンド数であっても、1ラウンド当りの開放回数を異ならせることで、各大当り遊技状態の遊技価値を異ならせてもよい。この場合、特別可変入賞球装置7とは異なる特別の大入賞口を設けて、その大入賞口を開放するようにしてもよい。また、16ラウンドの開放が終わったときに、インターバルを置いて、大当り遊技状態が継続するか否かの継続演出を実行するようにしてもよい。さらに、このような継続演出を、確変状態や、第2特別図柄表示装置4Bに対応する大当り遊技状態である場合にのみ実行するようにしてもよい。

10

#### 【0354】

上記実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果コマンドとを、それぞれ別個の演出制御コマンドとして用意するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）とを特定可能な1種類の演出制御コマンドを用いてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。

20

#### 【0355】

上記実施の形態では、画像表示装置5の表示領域において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて1個の飾り図柄が停止表示されることで、予め定められた1個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて「上段」、「中段」、「下段」の3カ所に飾り図柄を停止表示可能とし、5個あるいは8個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるようにしてもよい。

30

#### 【0356】

前記始動領域として、第1始動領域（例えば普通入賞球装置6A）と第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6B）とを含み、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（例えば特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4A）と、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（例えば特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4B）と、をさらに備え、前記装飾可変表示装置は、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における可変表示と同期して可変表示を行うものであって、前記特定遊技状態として、前記第1ラウンド数より少なく前記第2ラウンド数より多い第3ラウンド数（例えば7ラウンド）のラウンド遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第4特定遊技状態（例えば第2大当りの大当り遊技状態）をさらに含み、前記特定演出モード制御手段は、前記第1特定遊技状態及び前記第4特定遊技状態の終了後、前記特定演出モードに制御し、前記事前決定手段は、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことに基いて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに前記第1特定遊技状態に決定する割合と前記第4特定遊技状態に決定する割合との比率と、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことに基いて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに前記第1特定遊技状態に決定する割合と前記第4特定遊技状態に決定する割合との比率と、が異なるように決定する（例えば、大当り種別判定用データ131では、第1特別図柄表

40

50

示装置 4 A で第 1 大当りとなる割合：第 2 大当りとなる割合が 60 : 5 であって、第 2 特別図柄表示装置 4 B で第 1 大当りとなる割合：第 2 大当りとなる割合が 5 : 65 であるように乱数値が割り当てられている) ように構成されてもよい。2 つの可変表示手段のいずれの可変表示であるかにより、大当り遊技状態の遊技価値が異なるので、遊技にメリハリを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0357】

前記特定演出モードにおいて、前記第 1 可変表示手段により可変表示が実行される場合と、前記第 2 可変表示手段により可変表示が実行される場合と、で異なる演出態様(例えば、大当りとなる時、第 1 特別図柄表示装置 4 A により可変表示が実行される場合は味方キャラクタ C H 0 と敵キャラクタ C H 1 - 1 が戦う演出態様、第 2 特別図柄表示装置 4 B により可変表示が実行される場合は味方キャラクタ C H 0 と敵キャラクタ C H 1 - 2 が戦う演出態様)により演出を実行可能である特定演出実行手段(例えば演出制御 C P U 1 2 0 が実施の形態 2 のステップ S 5 2 3 の処理で決定した演出制御パターンに基づき S 1 6 2 の処理を実行する部分)をさらに備えるように構成されてもよい。2 つの可変表示手段のいずれの可変表示であるかにより演出態様が異なるので、演出にも変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0358】

前記第 1 特別演出実行手段は、前記第 1 可変表示手段により可変表示を行うときには、味方キャラクタ(例えば味方キャラクタ C H 0)が第 1 敵キャラクタ(例えば敵キャラクタ C H 1 - 1)と対決する特別演出(例えばバトル演出)を実行し、また、前記第 2 可変表示手段により可変表示を行うときには味方キャラクタが第 2 敵キャラクタ(例えば敵キャラクタ C H 1 - 2)と対決する特別演出を実行するように構成されてもよい。敵キャラクタの種別により、いずれの可変表示手段の可変表示であるかを遊技者が認識できるようになる。

#### 【0359】

前記特定演出モード中に前記第 1 または第 2 可変表示手段において前記特定遊技状態となるときに可変表示を実行するときに、前記第 1 敵キャラクタ(例えば敵キャラクタ C H 1 - 1)と前記第 2 敵キャラクタ(例えば敵キャラクタ C H 1 - 2)とが対決する特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備えるように構成されてもよい。これにより、意外性のある演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0360】

前記特別演出(例えばバトル演出)を実行する前に、前記特別演出を実行する可能性を予告する特別演出予告手段(例えば演出制御 C P U 1 2 0 がステップ S 5 9 1 ~ S 5 9 3 の処理を実行する部分)を備え、前記特別演出予告手段は、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御しないと決定されたときにも予告を実行可能である(例えばハズレ時のバトル前予告選択用データ 1 7 0 が用意されている)ように構成されてもよい。このように予告演出を実行することで、遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0361】

前記特別演出予告手段は、前記第 1 可変表示手段により可変表示を行うときと、前記第 2 可変表示手段により可変表示を行うときとは、予告を実行する割合を異ならせる(バトル前予告選択用データ 1 7 0 は第 1 特別図柄表示装置 4 A でハズレとなるときと第 2 特別図柄表示装置 4 B でハズレとなるときとで乱数値の割り当てが異なる)ように構成されてもよい。これにより、いずれの可変表示手段の変動であるかによって、予告演出の発生頻度を異ならせることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0362】

前記特別演出で使用する味方キャラクタを遊技者が選択するための味方キャラクタ選択手段(例えば操作ボタン 3 0)を備え、前記特別演出において、前記味方キャラクタ選択手段により選択された味方キャラクタが対決する敵キャラクタの種別に応じて第 1 特定遊技状態となる信頼度が異なる(例えば演出制御 C P U 1 2 0 は実施の形態 2 のステップ S 5 2 3 にて図 6 3 の設定に基づき敵キャラクタの種別を選択する)ように構成されても

よい。これにより、特定演出モード中の演出が単調になることを防止し、遊技者が遊技に  
関与したかのような演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 3 】

前記第 2 始動領域（例えば普通可変入賞球装置 6 B）は、遊技球が入賞しないまたはし  
にくい閉状態（例えば通常開放状態）から当該閉状態よりも遊技球が入賞しやすい開状態  
（例えば拡大開放状態）に変化可能な可変入賞口により構成されており、前記特定演出モ  
ード中に第 2 始動領域を開状態となりやすい有利状態（例えば確変状態における普通可変  
入賞球装置 6 B が開放しやすい状態）に制御する有利状態制御手段（例えば CPU 1 0 3  
がステップ S 3 1 4 の処理を実行する部分）をさらに備え、前記事前決定手段は、前記第  
1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記第 2 特定遊技状態に決定する割合が、  
前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記第 2 特定遊技状態に決定する割  
合よりも少ない（例えば、大当り種別判定用データ 1 3 1 A では、第 1 特別図柄表示装置  
4 A で第 3 大当りとはならず、第 2 特別図柄表示装置 4 B では第 3 大当りとなる割合が 1  
0 % である）ように構成されてもよい。特定演出モード（バトルモード）でないとき（通  
常状態）では、第 2 始動領域は閉状態であるため、遊技球が入賞するのは第 1 始動領域で  
ある。即ち、通常状態では、第 1 特定遊技状態より不利な第 2 特定遊技状態となりにくい  
。これにより、通常状態で第 2 特定遊技状態となることによる遊技者の不信感を軽減し、  
遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 6 4 】

前記第 1 可変表示手段の可変表示の開始条件が成立していないときに前記第 1 始動領域  
に遊技球が入賞した場合、当該入賞を第 1 保留記憶として所定数まで記憶する第 1 保留記  
憶手段（例えば第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A）と、前記第 2 可変表示手段の可変表示の開  
始条件が成立していないときに前記第 2 始動領域に遊技球が入賞した場合、当該入賞を第  
2 保留記憶として所定数まで記憶する第 2 保留記憶手段（例えば第 2 特図保留記憶部 1 5  
1 B）と、前記開始条件が成立したときに、前記第 1 または第 2 保留記憶を消化して前記  
第 1 または第 2 可変表示手段における可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば CPU  
1 0 3 がステップ S 2 3 2 の処理を実行する部分）と、を備え、前記可変表示実行手段  
は、前記第 2 保留記憶を前記第 1 保留記憶よりも優先的に消化して可変表示を実行する（  
例えば CPU 1 0 3 が、ステップ S 2 3 2 の処理で第 2 保留記憶を第 1 保留記憶より優先  
して消化する）ように構成されてもよい。特定演出モード中に、第 1 始動領域を狙って第  
2 特定遊技状態となることを回避しようとしても、第 2 保留記憶が優先的に消化されるた  
め、このような狙い打ちを防止することができる。

20

30

【 0 3 6 5 】

前記特定演出モード中に前記第 3 特定遊技状態となった場合、当該第 3 特定遊技状態終  
了後、前記通常確率状態に移行させる確率移行制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ  
S 3 1 3 で No の場合ステップ S 3 1 5 の処理を実行する部分）と、前記確率移行制御手  
段により通常確率状態に移行された後、前記第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とにお  
いて所定回数の可変表示が実行されたときに、前記特定演出モードを終了させる第 1 特定  
演出モード終了制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 6 の処理でモードフラグ  
切換設定用データ 2 0 2 に基づきモードフラグを " 0 " に切り換える部分）と、を備えるよ  
うに構成されてもよい。通常確率状態に転落しても特定演出モードが継続するので、遊技  
者の期待感を維持させることができる。また、通常確率状態に転落したことで遊技を止め  
てしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 6 6 】

前記特定演出モード中に前記第 3 特定遊技状態となった場合、当該第 3 特定遊技状態終  
了後、前記通常確率状態に移行するとともに前記特定演出モードを終了させる第 2 特定演  
出モード終了制御手段（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 1 6 の処理でモードフラグ切  
換設定用データ 2 0 0 A に基づきモードフラグを " 2 " に切り換える部分）と、前記前記特  
定演出モード中に前記第 3 特定遊技状態となった場合、前記確率移行制御手段と前記第 2  
特定演出モード終了制御手段とのいずれかを選択する制御選択手段（例えば CPU 1 0 3

50

がステップS 3 1 6の処理で変動パターンとモードフラグ切換設定用データ2 0 0 Aとに基づきモードフラグを" 1 "または" 2 "に切り換える判定をする部分)と、を備え、前記確率移行制御手段と前記第2特定演出モード終了手段とは、前記制御選択手段に選択された場合に前記第3特定遊技状態終了後の制御を実行するように構成されてもよい。通常確率状態に転落したときに特定演出モードが終了することがあるので、演出にメリハリを与えることができる。

#### 【0367】

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段(例えばCPU 1 0 3がステップS 2 6 4、S 2 7 0 ~ S 2 7 3の処理を実行する部分)と、前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記識別情報の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CPU 1 0 3がステップS 2 7 4 ~ S 2 7 6の処理を実行する部分)と、いずれの演出モードであるか、及び前記可変表示パターン決定手段の決定結果に対応する演出動作を実行する演出実行手段(例えば演出制御CPU 1 2 0がステップS 5 1 0の処理で決定した演出制御パターンに基づきステップS 1 6 2の処理を実行する部分)と、をさらに備えるように構成されてもよい。これにより、可変表示パターン種別や可変表示パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、遊技機の開発時間を短縮化することができる。

#### 【0368】

前記開始条件が成立していないときに前記始動領域に遊技球が入賞した場合、当該入賞を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段(例えばCPU 1 0 3がステップS 2 0 3、S 2 1 2の処理を実行する部分)をさらに備え、前記可変表示パターン種別決定手段は、前記特定演出モード中において前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたときであって前記保留記憶の数が特定数未満(例えば4未満)であるときに、第1可変表示パターン(例えば非リーチ5の変動パターン)を含む第1可変表示パターン種別(例えば非リーチB 1 - 1の変動パターン種別)に決定し、前記特定演出モード中において前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたときであって前記保留記憶の数が特定数以上(例えば4以上)であるときに、前記第1可変表示パターン種別と、第1可変表示パターンよりも可変表示時間の短い第2可変表示パターン(例えば非リーチ6の変動パターン)を含む第2可変表示パターン種別(例えば非リーチB 1 - 2の変動パターン種別)と、を含むいずれかの可変表示パターン種別に決定するように構成されてもよい。特定遊技状態とならないときの可変表示パターンを複数設けることで、演出に幅を持たせることができる。また、保留記憶数が多い場合の平均可変表示時間を短くして無効入賞を削減することができる。

#### 【0369】

前記特別演出を実行する前に、前記特別演出を実行する可能性を予告する特別演出予告手段(例えば演出制御CPU 1 2 0がステップS 5 9 1 ~ S 5 9 3の処理を実行する部分)をさらに備え、前記特別演出予告手段は、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御しないと決定されたときであっても、前記第1可変表示パターンで可変表示を実行するときには予告を実行可能である(例えば非リーチ5の変動パターンのときに予告演出を実行可能である)ように構成されてもよい。予告演出を特定遊技状態とならないときに実行可能とすることで、特定遊技状態とならないときにおける遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0370】

前記リーチ決定手段は、前記特殊演出モード中においてはリーチ状態とする旨およびリーチ状態としない旨のいずれも決定可能である(例えばCPU 1 0 3はチャンスモードにおいてはリーチ判定用データ1 3 2 Aに基づいてリーチ判定を実行する)ように構成されてもよい。特定演出モード中と異なり、特殊演出モード中は高確率状態であってもリーチ状態とすることができるので、リーチ状態とならないことによって高確率状態であることを遊技者に悟られてしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 7 1 】

前記可変表示パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示中に特定演出を実行する可変表示パターン種別（例えば非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ 1 3 5 A における非リーチ A 1 - 3 の変動パターン種別）を含む複数種類の可変表示パターン種別のいずれかに決定し、前記可変表示パターン決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記可変表示パターン種別決定手段によって前記特定演出を実行する可変表示パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の可変表示パターンを、前記特定演出を実行するための複数種類の非リーチ可変表示パターン（例えば非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 1 3 8 A における非リーチ 3 や非リーチ 4 の変動パターン）のいずれかに決定するように構成されてもよい。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、特定演出を実行できるようにして多様な演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 3 7 2 】

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。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に应答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

20

## 【 0 3 7 3 】

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

## 【 0 3 7 4 】

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

30

## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 7 5 】

- 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
- 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 L、8 R    スピーカ
- 9           遊技効果ランプ
- 1 1          主基板
- 1 2          演出制御基板
- 1 3          音声制御基板

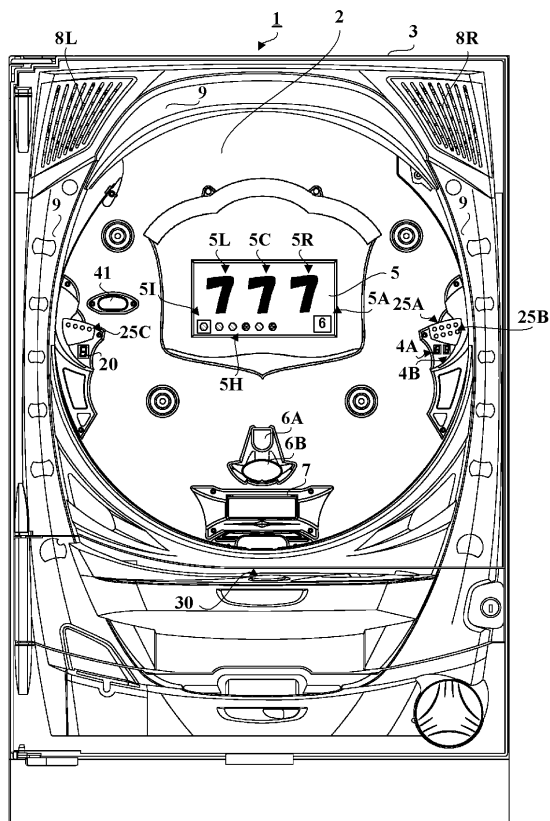
40

50

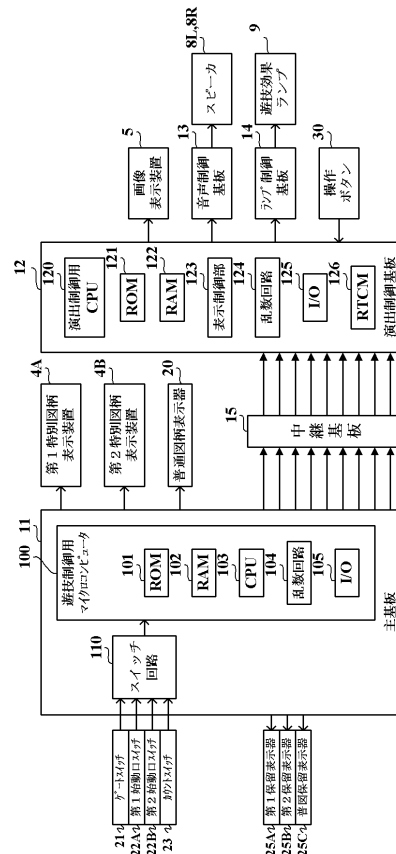
- 1 4      ランプ制御基板
- 1 5      中継基板
- 1 6      表示制御基板
- 2 0      普通図柄表示器
- 2 1      ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B      始動口スイッチ
- 2 3      カウントスイッチ
- 3 0      操作ボタン
- 1 0 0      遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1、1 4 1      R O M
- 1 0 2、1 2 2、1 4 2      R A M
- 1 0 3      C P U
- 1 0 4、1 2 4、1 4 3      乱数回路
- 1 0 5、1 2 5、1 4 4      I / O
- 1 2 0      演出制御用 C P U
- 1 2 3      表示制御部
- 1 2 6      R T C M
- 1 4 0      表示制御用 C P U

10

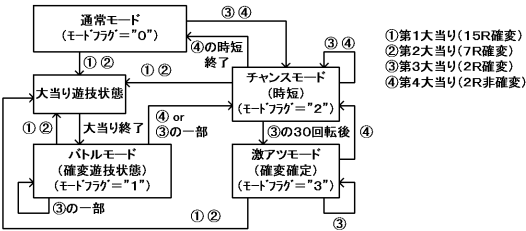
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(A)

| MODE | EXT | 名称        | 内容                   |
|------|-----|-----------|----------------------|
| 80   | 01  | 第1変動開始    | 第1特図の変動開始を指定         |
| 80   | 02  | 第2変動開始    | 第2特図の変動開始を指定         |
| 81   | XX  | 変動パターン指定  | 変動パターン(変動時間)を指定      |
| 8C   | XX  | 可変表示結果通知  | 可変表示結果を指定            |
| 8F   | 00  | 飾り図柄停止指定  | 飾り図柄の可変表示の停止指定       |
| A0   | XX  | 大当り開始指定   | 大当り開始の表示指定           |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中の表示指定(15ラウンド) |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後の表示指定(15ラウンド) |
| A3   | XX  | 大当り終了指定   | 大当り終了の表示指定           |
| A4   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中の表示指定(7ラウンド)  |
| A5   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後の表示指定(7ラウンド)  |
| A6   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中の表示指定(2ラウンド)  |
| A7   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後の表示指定(2ラウンド)  |
| B0   | 01  | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への入賞を通知       |
| B0   | 02  | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への入賞を通知       |
| C0   | XX  | 保留記憶数通知   | 合計保留記憶数を通知           |
| D0   | XX  | 演出モード移行通知 | 演出モード移行を通知           |
| D1   | XX  | バトル勝利回数通知 | バトル勝利回数を通知           |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 通知内容         |
|------|-----|------------|--------------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果通知 | ハズレ          |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果通知 | 第1大当り(15R確変) |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果通知 | 第2大当り(7R確変)  |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果通知 | 第3大当り(2R確変)  |
| 8C   | 04  | 第5可変表示結果通知 | 第4大当り(2R非確変) |

【図 6】

| 名称       | 内容                |
|----------|-------------------|
| 変動パターン1  | 通常ハズレ(非リーチ1)      |
| 変動パターン2  | 通常ハズレ(非リーチ2)      |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン11 | リーチ(ノーマルリーチ)ハズレA1 |
| 変動パターン12 | リーチ(スーパリーチ1)ハズレB1 |
| 変動パターン13 | リーチ(スーパリーチ2)ハズレC1 |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン21 | リーチ(ノーマルリーチ)大当りA1 |
| 変動パターン22 | リーチ(スーパリーチ1)大当りB1 |
| 変動パターン23 | リーチ(スーパリーチ2)大当りC1 |
| 変動パターン24 | リーチ(スーパリーチ3)大当りD1 |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン41 | 特殊1               |
| 変動パターン42 | 特殊2               |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン51 | バトル勝ち1            |
| 変動パターン52 | バトル勝ち2            |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン61 | バトル負け1            |
| 変動パターン62 | バトル負け2            |
| ⋮        | ⋮                 |
| 変動パターン71 | チャンス1             |
| ⋮        | ⋮                 |

【図 5】

| 乱数値 | 範囲      | 用途          |
|-----|---------|-------------|
| MR1 | 1～65535 | 特図表示結果判定用   |
| MR2 | 1～100   | 大当り種別判定用    |
| MR3 | 1～100   | リーチ判定用      |
| MR4 | 1～100   | 変動パターン種別判定用 |
| MR5 | 1～100   | 変動パターン判定用   |

【図 7】

(A)

第1特図表示結果判定用データ

130A

| 確変フラグ | MR1        | 判定値データ    |
|-------|------------|-----------|
| オフ    | 8001～8330  | 大当り判定値データ |
|       | 上記数値以外     | ハズレ判定値データ |
| オン    | 8001～11300 | 大当り判定値データ |
|       | 上記数値以外     | ハズレ判定値データ |

(B)

第2特図表示結果判定用データ

130B

| 確変フラグ | MR1    | 判定値データ    |
|-------|--------|-----------|
| オフ    | 1～330  | 大当り判定値データ |
|       | 上記数値以外 | ハズレ判定値データ |
| オン    | 1～3300 | 大当り判定値データ |
|       | 上記数値以外 | ハズレ判定値データ |

【図 8】

大当り種別判定用データ

131

| 変動特図指定<br>バッファ値 | 大当り種別(大当り種別バッファ値) |        |        |        |
|-----------------|-------------------|--------|--------|--------|
|                 | 第1(00)            | 第2(01) | 第3(02) | 第4(03) |
| 1               | 1～60              | 61～65  | 66～80  | 81～100 |
| 2               | 1～5               | 6～70   | 71～80  | 81～100 |

【図 9】

|                  |        |       |       |       |      |
|------------------|--------|-------|-------|-------|------|
| リーチ判定用データ(通常モード) |        |       |       |       | 132A |
| 合計保留記憶数          | 1以下    | 2~3   | 4~5   | 6以上   |      |
| リーチ有り            | 1~10   | 1~7   | 1~5   | 1~2   |      |
| リーチ無し            | 11~100 | 8~100 | 6~100 | 3~100 |      |

(A)

|                                  |       |  |  |  |      |
|----------------------------------|-------|--|--|--|------|
| リーチ判定用データ(バトルモード・チャンスモード・激アツモード) |       |  |  |  | 132B |
| リーチ無し                            | 1~100 |  |  |  |      |

(B)

【図 10】

|                           |          |           |           |           |      |
|---------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(通常モード) |          |           |           |           | 133A |
| 大当り種別                     | 変動パターン種別 |           |           |           |      |
|                           | ノーマルA3-1 | スーパ- A3-2 | スーパ- A3-3 | スーパ- A3-4 |      |
| 第1大当り                     | 1~10     | 11~40     | 41~80     | 81~100    |      |

(A)

|                           |          |           |           |           |      |
|---------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(通常モード) |          |           |           |           | 133B |
| 大当り種別                     | 変動パターン種別 |           |           |           |      |
|                           | ノーマルA3-1 | スーパ- A3-2 | スーパ- A3-3 | スーパ- A3-5 |      |
| 第2大当り                     | 1~20     | 21~50     | 51~90     | 91~100    |      |

(B)

|                                    |          |        |      |
|------------------------------------|----------|--------|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(チャンスモード・激アツモード) |          |        | 133C |
| 大当り種別                              | 変動パターン種別 |        |      |
|                                    | 特殊A4-1   | 特殊A4-2 |      |
| 第3・第4大当り                           | 1~80     | 81~100 |      |

(C)

|                                    |          |  |      |
|------------------------------------|----------|--|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(チャンスモード・激アツモード) |          |  | 133D |
| 大当り種別                              | 変動パターン種別 |  |      |
|                                    | チャンスC3-1 |  |      |
| 第1・第2大当り                           | 1~100    |  |      |

(D)

|                                    |          |  |      |
|------------------------------------|----------|--|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(チャンスモード・激アツモード) |          |  | 133E |
| 大当り種別                              | 変動パターン種別 |  |      |
|                                    | チャンスC4-1 |  |      |
| 第3・第4大当り                           | 1~100    |  |      |

(E)

【図 11】

|                            |           |           |      |
|----------------------------|-----------|-----------|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |           |           | 133F |
| 大当り種別                      | 変動パターン種別  |           |      |
|                            | バトル勝ちB3-1 | バトル勝ちB3-2 |      |
| 第1大当り                      | 1~80      | 81~100    |      |

(A)

(バトル勝利回数2,5,8以外)

|                            |           |  |      |
|----------------------------|-----------|--|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |           |  | 133G |
| 大当り種別                      | 変動パターン種別  |  |      |
|                            | バトル勝ちB3-1 |  |      |
| 第2大当り                      | 1~100     |  |      |

(B)

(バトル勝利回数2,5,8以外)

|                            |           |  |      |
|----------------------------|-----------|--|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |           |  | 133H |
| 大当り種別                      | 変動パターン種別  |  |      |
|                            | バトル勝ちB3-3 |  |      |
| 第1・第2大当り                   | 1~100     |  |      |

(C)

(バトル勝利回数2,5,8)

|                            |           |           |      |
|----------------------------|-----------|-----------|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |           |           | 133I |
| 大当り種別                      | 変動パターン種別  |           |      |
|                            | バトル負けB4-1 | バトル負けB4-2 |      |
| 第3大当り                      | 1~20      | 21~100    |      |

(D)

(バトル勝利回数2,5,8以外)

|                            |           |  |      |
|----------------------------|-----------|--|------|
| 大当り用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |           |  | 133J |
| 大当り種別                      | 変動パターン種別  |  |      |
|                            | バトル負けB4-1 |  |      |
| 第3大当り(勝利回数2,5,8)<br>第4大当り  | 1~100     |  |      |

(E)

【図 12】

|  |          |           |           |        |
|--|----------|-----------|-----------|--------|
| 非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ(通常モード・チャンスモード・激アツモード) |          |           |           | 134    |
| 合計保留記憶数                                      | 変動パターン種別 |           |           |        |
|  | ノーマルA2-1 | スーパ- A2-2 | スーパ- A2-3 |        |
|  | 3以下      | 1~60      | 61~90     | 91~100 |
|  | 4以上      | 1~70      | 71~93     | 94~100 |

(A)

|                               |          |          |          |        |
|-------------------------------|----------|----------|----------|--------|
| 非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ(通常モード) |          |          |          | 135A   |
| 合計保留記憶数                       | 変動パターン種別 |          |          |        |
|                               | 非リーチA1-1 | 非リーチA1-2 | 非リーチA1-3 |        |
|                               | 3以下      | 1~60     | -        | 91~100 |
|                               | 4以上      | -        | 1~97     | 98~100 |

(B)

|                                |          |          |       |      |
|--------------------------------|----------|----------|-------|------|
| 非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ(バトルモード) |          |          |       | 135B |
| 合計保留記憶数                        | 変動パターン種別 |          |       |      |
|                                | 非リーチB1-1 | 非リーチB1-2 |       |      |
|                                | 3以下      | 1~100    | -     |      |
|                                | 4以上      | 1~5      | 6~100 |      |

(C)

|  |          |          |       |      |
|--|----------|----------|-------|------|
| 非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ(チャンスモード・激アツモード) |          |          |       | 135C |
| 合計保留記憶数                                | 変動パターン種別 |          |       |      |
|  | 非リーチC1-1 | 非リーチC1-2 |       |      |
|  | 3以下      | 1~100    | -     |      |
|  | 4以上      | -        | 1~100 |      |

(D)



## 【図 13】

大当り用変動パターン判定用データ(通常モード)

| 変動パターン種別  | 乱数値MR5 | 変動パターン | 特定演出 |
|-----------|--------|--------|------|
| ノーマルA3-1  | 1~40   | リーチA1  |      |
|           | 41~70  | リーチA2  | ○    |
|           | 71~100 | リーチA3  | ○    |
| スーパ- A3-2 | 1~20   | リーチB1  |      |
|           | 21~60  | リーチB2  | ○    |
|           | 61~100 | リーチB3  | ○    |
| スーパ- A3-3 | 1~60   | リーチC1  |      |
|           | 61~80  | リーチC2  | ○    |
|           | 81~100 | リーチC3  | ○    |
| スーパ- A3-4 | 1~40   | リーチD1  |      |
|           | 41~70  | リーチD2  | ○    |
|           | 71~100 | リーチD3  | ○    |
| スーパ- A3-5 | 1~40   | リーチD1  |      |
|           | 41~100 | リーチD2  | ○    |
| 特殊A4-1    | 1~100  | 特殊1    |      |
| 特殊A4-2    | 1~100  | 特殊2    |      |

## 【図 14】

大当り用変動パターン判定用データ(バトルモード)

| 変動パターン種別  | 乱数値MR5 | 変動パターン  | 備考                 |
|-----------|--------|---------|--------------------|
| バトル勝ちB3-1 | 1~40   | バトル勝ちA1 | 第1・第2大当り兼用         |
|           | 41~70  | バトル勝ちA2 |                    |
|           | 71~100 | バトル勝ちA3 |                    |
| バトル勝ちB3-2 | 1~50   | バトル勝ちA4 | 第1大当り専用<br>(昇格演出)  |
|           | 51~100 | バトル勝ちA5 |                    |
| バトル勝ちB3-3 | 1~50   | バトル勝ちA2 | 第1・第2大当り<br>(救済演出) |
|           | 51~100 | バトル勝ちA3 |                    |
| バトル負けB4-1 | 1~100  | バトル負けA1 | バトルモード転落           |
| バトル負けB4-2 | 1~100  | バトル負けA2 | バトルモード継続           |

大当り用変動パターン判定用データ(チャンスモード・激アツモード)

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン |
|----------|--------|--------|
| チャンスC3-1 | 1~80   | チャンス1  |
|          | 81~100 | チャンス2  |
| チャンスC4-1 | 1~80   | チャンス3  |
|          | 81~100 | チャンス4  |

## 【図 15】

リーチハズレ用変動パターン判定用データ  
(通常モード・チャンスモード・激アツモード)

| 変動パターン種別  | 乱数値MR5 | 変動パターン   | 特定演出 |
|-----------|--------|----------|------|
| ノーマルA2-1  | 1~40   | リーチハズレA1 |      |
|           | 41~70  | リーチハズレA2 | ○    |
|           | 71~100 | リーチハズレA3 | ○    |
| スーパ- A2-2 | 1~20   | リーチハズレB1 |      |
|           | 21~60  | リーチハズレB2 | ○    |
|           | 61~100 | リーチハズレB3 | ○    |
| スーパ- A2-3 | 1~60   | リーチハズレC1 |      |
|           | 61~80  | リーチハズレC2 | ○    |
|           | 81~100 | リーチハズレC3 | ○    |

非リーチハズレ用変動パターン判定用データ  
(通常モード)

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン    | 特定演出 |
|----------|--------|-----------|------|
| 非リーチA1-1 | 1~100  | 非リーチ1     |      |
| 非リーチA1-2 | 1~100  | 非リーチ2(時短) |      |
| 非リーチA1-3 | 1~60   | 非リーチ3     | ○    |
|          | 61~100 | 非リーチ4     | ○    |

非リーチハズレ用変動パターン判定用データ  
(バトルモード)

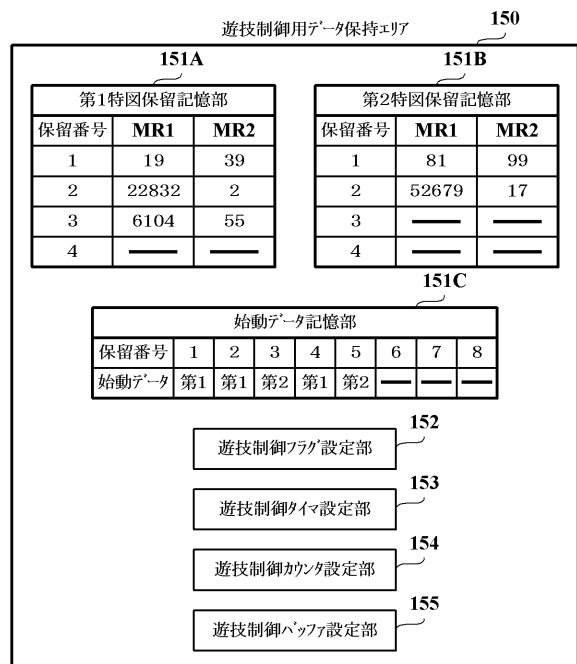
| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン    |
|----------|--------|-----------|
| 非リーチB1-1 | 1~100  | 非リーチ5     |
| 非リーチB1-2 | 1~100  | 非リーチ6(時短) |

非リーチハズレ用変動パターン判定用データ  
(チャンスモード・激アツモード)

| 変動パターン種別 | 乱数値MR5 | 変動パターン    |
|----------|--------|-----------|
| 非リーチC1-1 | 1~100  | 非リーチ7     |
| 非リーチC1-2 | 1~100  | 非リーチ8(時短) |

## 【図 16】

遊技制御用データ保持エリア



【図 17】

| 乱数値   | 範囲    | 用途          |
|-------|-------|-------------|
| SR1-1 | 1~80  | 第1最終停止図柄決定用 |
| SR1-2 | 1~70  | 第2最終停止図柄決定用 |
| SR1-3 | 1~96  | 第3最終停止図柄決定用 |
| SR2   | 1~100 | リーチ図柄決定用    |
| SR3   | 1~100 | バトル前予告判定用   |
| SR4   | 1~100 | バトル後予告判定用   |

【図 18】

(A) 最終停止図柄決定用データ 160A

| 左最終停止図柄FZ1-1 |       |       |       |       |       |       |       |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1            | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     |
| 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |

(B) 最終停止図柄決定用データ 160B

| FZ1-1 | 右最終停止図柄FZ1-2 |       |       |       |       |       |       |       |
|-------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|       | 1            | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     |
| 1     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 2     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 3     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 4     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 5     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 6     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 7     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |
| 8     | 1~10         | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |

(C) 最終停止図柄決定用データ 160C

| 中最終停止図柄FZ1-3 |      |       |       |       |       |       |       |       |
|--------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|              | 1    | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     |
| LR0          | 1~12 | 13~24 | 25~36 | 37~48 | 49~60 | 61~72 | 73~84 | 85~96 |
| LR11         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR12         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR13         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR14         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR15         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR16         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR17         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR18         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR31         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR32         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR33         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR34         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR35         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR36         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR37         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |
| LR38         | 1~16 | 17~32 | 33~48 | 49~64 | 65~80 | 81~96 |       |       |

【図 19】

左右出目判定用データ 161

| 左右出目タイプDC1-1 |   | FZ1-2 |      |      |      |      |      |      |   |
|--------------|---|-------|------|------|------|------|------|------|---|
|              |   | 1     | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8 |
| FZ1-1        | 1 | LR11  | LR31 | LR0  | LR35 | LR0  | LR34 | LR18 |   |
|              | 2 | LR11  | LR12 | LR0  | LR0  | LR0  | LR0  | LR0  |   |
|              | 3 | LR31  | LR12 | LR13 | LR32 | LR0  | LR36 | LR0  |   |
|              | 4 | LR0   | LR0  | LR13 | LR14 | LR0  | LR0  | LR0  |   |
|              | 5 | LR37  | LR0  | LR32 | LR14 | LR15 | LR33 | LR0  |   |
|              | 6 | LR0   | LR0  | LR0  | LR15 | LR33 | LR16 | LR0  |   |
|              | 7 | LR34  | LR0  | LR38 | LR0  | LR0  | LR0  | LR17 |   |
|              | 8 | LR18  | LR0  | LR0  | LR0  | LR0  | LR0  | LR17 |   |

【図 20】

リーチ図柄決定用データ 162

|       |   | 合計保留記憶数 |        |        |        |        |        |        |       |
|-------|---|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
|       |   | 1以下     | 2      | 3      | 4      | 5      | 6      | 7      | 8     |
| リーチ図柄 | 1 | 1~2     | 1~14   | 1~15   | 1~14   | 1~14   | 1~14   | 1~14   | 1~14  |
|       | 2 | 3~16    | 15~16  | 16~30  | 15~28  | 15~28  | 15~28  | 15~28  | 15~28 |
|       | 3 | 17~30   | 17~30  | 29~42  | 29~42  | 29~42  | 29~42  | 29~42  | 29~42 |
|       | 4 | 31~44   | 31~44  | 31~44  | 43~44  | 43~56  | 43~56  | 43~56  | 43~56 |
|       | 5 | 45~58   | 45~58  | 45~58  | 45~58  | 57~58  | 57~70  | 57~70  | 57~70 |
|       | 6 | 59~72   | 59~72  | 59~72  | 59~72  | 59~72  | 71~84  | 71~84  | 71~84 |
|       | 7 | 73~86   | 73~86  | 73~86  | 73~86  | 73~86  | -      | 85~98  |       |
|       | 8 | 87~100  | 87~100 | 87~100 | 87~100 | 87~100 | 87~100 | 99~100 |       |

162A 162B 162C 162D 162E 162F 162G 162H

【図 21】

第3・第4大当り図柄決定用データ 163

| 第3・第4大当り図柄 |       |       |       |       |       |       |       |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1・2・1      | 2・3・2 | 3・4・3 | 4・5・4 | 5・6・5 | 6・7・6 | 7・8・7 | 8・1・8 |
| 1~10       | 11~20 | 21~30 | 31~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 |

【図 22】

(A) バトル前予告選択用データ 170

|      | 第1大当り時 | 第2大当り時 | 第3・第4大当り時 | 第1特図ハズレ時 | 第2特図ハズレ時 |
|------|--------|--------|-----------|----------|----------|
| 予告なし | 1~20   | 1~20   | 1~20      | 1~90     | 1~80     |
| 予告A  | 21~50  | 21~50  | 21~80     | 91~97    | 81~97    |
| 予告B  | 51~96  | 51~100 | 81~100    | 98~100   | 98~100   |
| 予告C  | 97~100 | -      | -         | -        | -        |

(B) バトル後予告選択用データ 171

|      | 第1・第2大当り時 | 第3・第4大当り時 |
|------|-----------|-----------|
| 予告なし | 1~20      | 1~20      |
| 予告D1 | 21~38     | 21, 22    |
| 予告D2 | 39, 40    | 23~80     |
| 予告E1 | 41~98     | -         |
| 予告E2 | -         | 81~100    |

【図 23】

演出制御パターンテーブル 180

|                   |
|-------------------|
| 通常ハズレ演出制御パターン     |
| 通常ハズレ(時短)演出制御パターン |
| ・                 |
| ・                 |
| リーチハズレB1演出制御パターン  |
| リーチハズレB2演出制御パターン  |
| ・                 |
| ・                 |
| 通常大当りC1演出制御パターン   |
| 通常大当りC2演出制御パターン   |
| ・                 |
| ・                 |
| バトルモード演出制御パターン    |
| チャンスモード演出制御パターン   |
| 激アツモード演出制御パターン    |
| ・                 |
| ・                 |
| 予告A演出制御パターン       |
| 予告B演出制御パターン       |
| ・                 |
| ・                 |

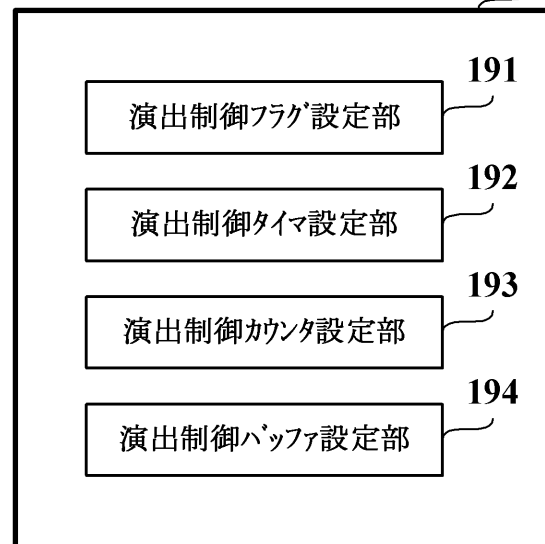
【図 24】

## 演出制御パターン

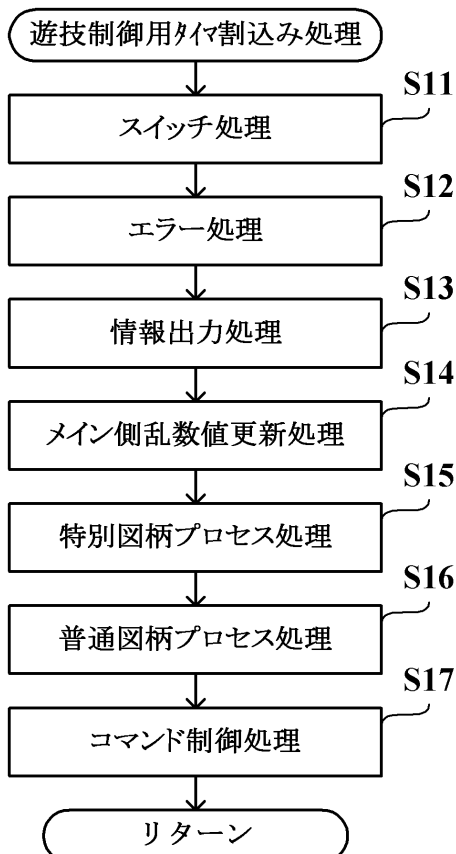
|                   |
|-------------------|
| 演出制御プロセスタイム設定値    |
| 演出制御プロセスタイム判定値 #1 |
| 表示制御データ #1        |
| 音声制御データ #1        |
| ランプ制御データ #1       |
| 演出制御プロセスタイム判定値 #2 |
| 表示制御データ #2        |
| 音声制御データ #2        |
| ランプ制御データ #2       |
| ⋮                 |
| 演出制御プロセスタイム判定値 #n |
| 表示制御データ #n        |
| 音声制御データ #n        |
| ランプ制御データ #n       |
| 終了コード             |

【図 25】

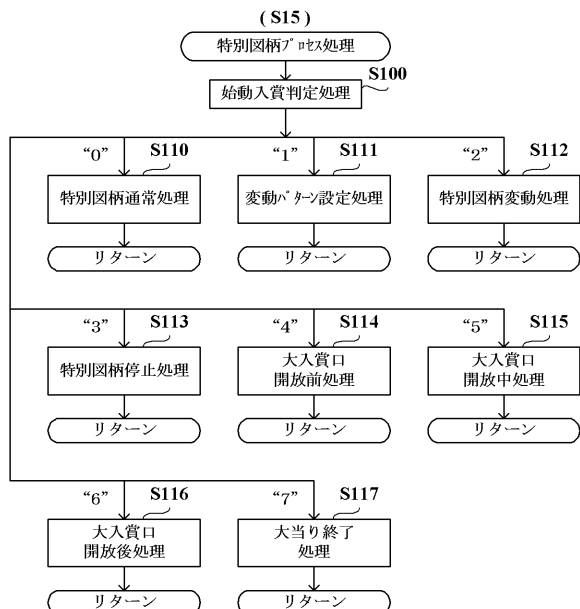
## 演出制御用データ保持エリア 190



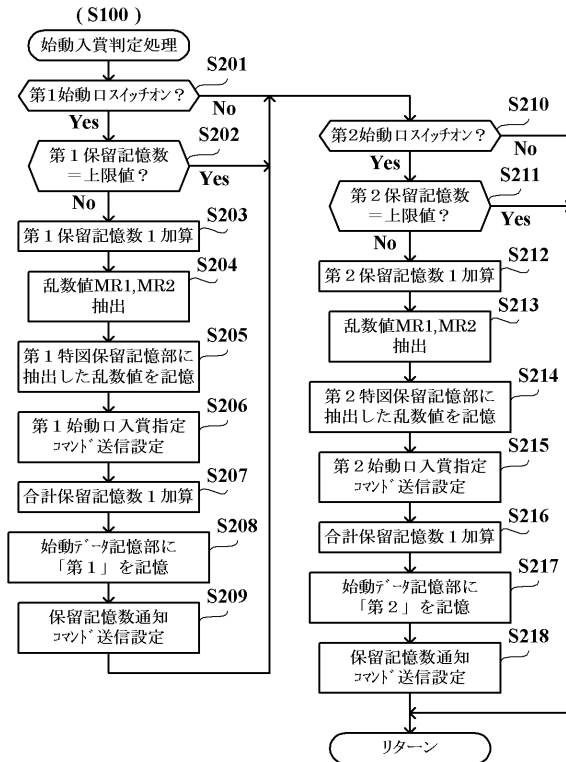
【図 26】



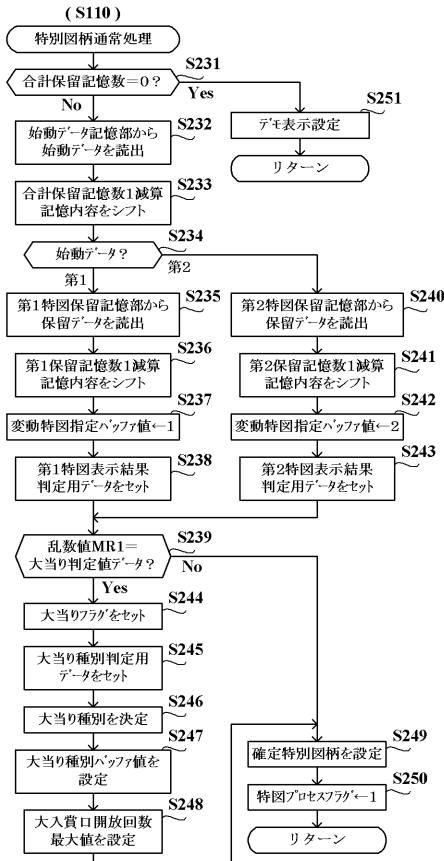
【図 27】



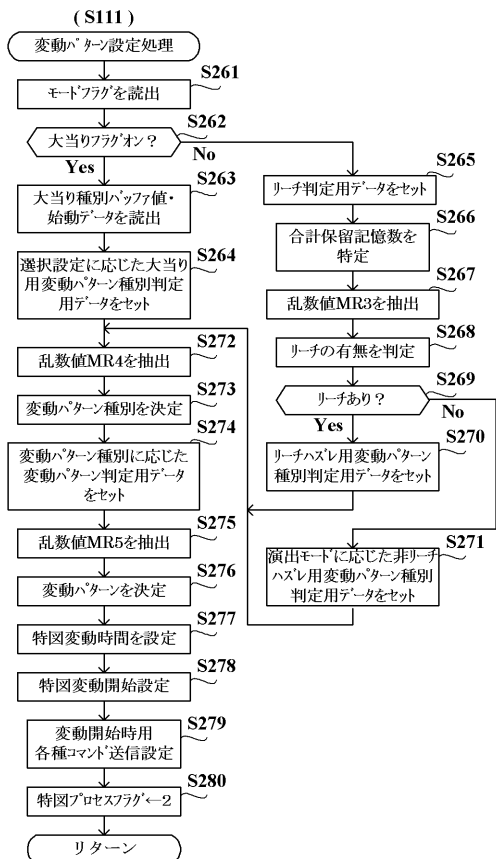
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

(A) ステップS264のテーブル選択設定

| モードフラグ            | 大当たり種別    | 変動パターン種別<br>判定用データ |
|-------------------|-----------|--------------------|
| 通常"0"             | 第1大当たり    | 133A               |
|                   | 第2大当たり    | 133B               |
|                   | 第3・第4大当たり | 133C               |
| チャンス"2"<br>激アツ"3" | 第1・第2大当たり | 133D               |
|                   | 第3・第4大当たり | 133E               |

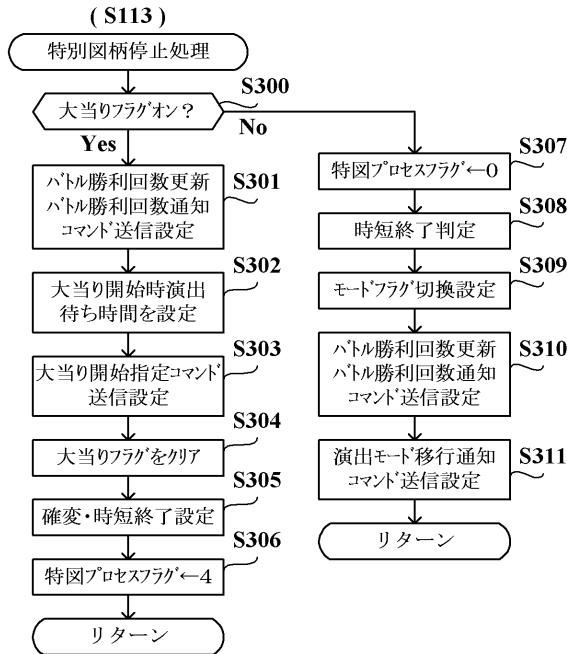
(B)

| モードフラグ  | 大当たり種別    | ハットル継続回数 | 変動パターン種別<br>判定用データ |
|---------|-----------|----------|--------------------|
| ハットル"1" | 第1大当たり    | 2,5,8以外  | 133F               |
|         | 第2大当たり    |          | 133G               |
|         | 第1・第2大当たり | 2,5,8    | 133H               |
|         | 第3大当たり    | 2,5,8以外  | 133I               |
|         | 第4大当たり    | 2,5,8    | 133J               |

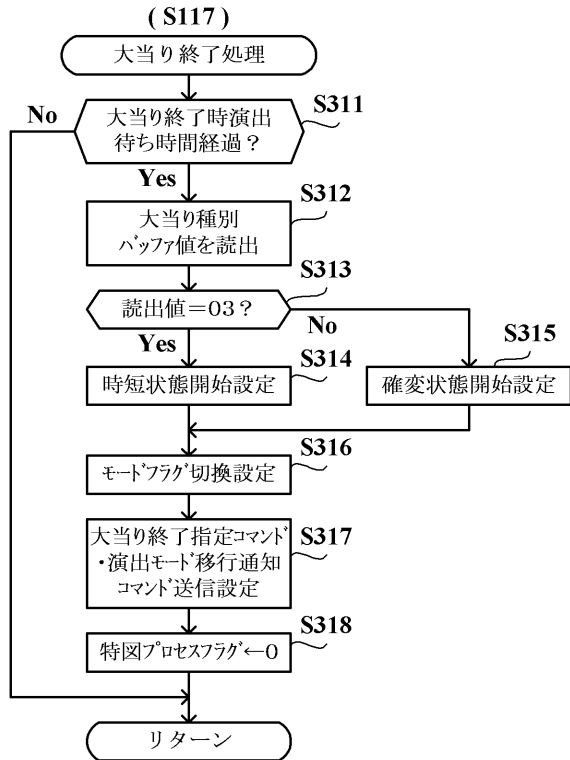
(C) ステップS271のテーブル選択設定

| モードフラグ            | 変動パターン種別<br>判定用データ |
|-------------------|--------------------|
| 通常"0"             | 135A               |
| ハットル"1"           | 135B               |
| チャンス"2"<br>激アツ"3" | 135C               |

【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】

モードフラグ切換設定用データ 200

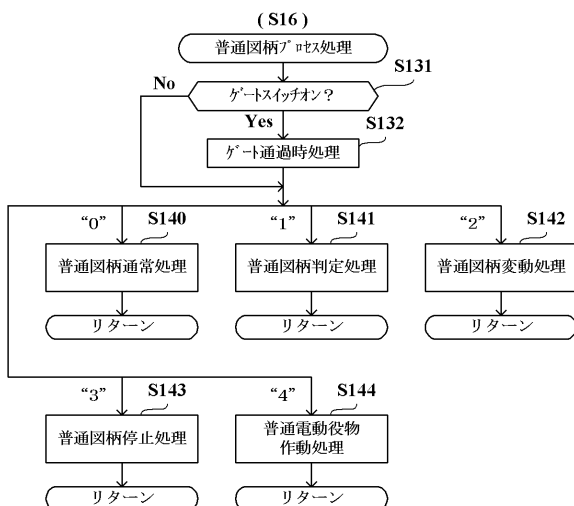
|            |         | 大当り種別      |                                |            |  |
|------------|---------|------------|--------------------------------|------------|--|
|            |         | 第1・第2大当り   | 第3大当り                          | 第4大当り      |  |
| (A) 現在のモード | 通常モード   |            | モードフラグ←“2”                     |            |  |
|            | バトルモード  |            | モードフラグ←“1” (※1)<br>or “2” (※2) |            |  |
|            | チャンスモード | モードフラグ←“1” | モードフラグ←“2”                     | モードフラグ←“2” |  |
|            | 激アツモード  |            | モードフラグ←“3”                     |            |  |

※1 バトルモード継続の変動パターン時  
※2 バトルモード転落の変動パターン時

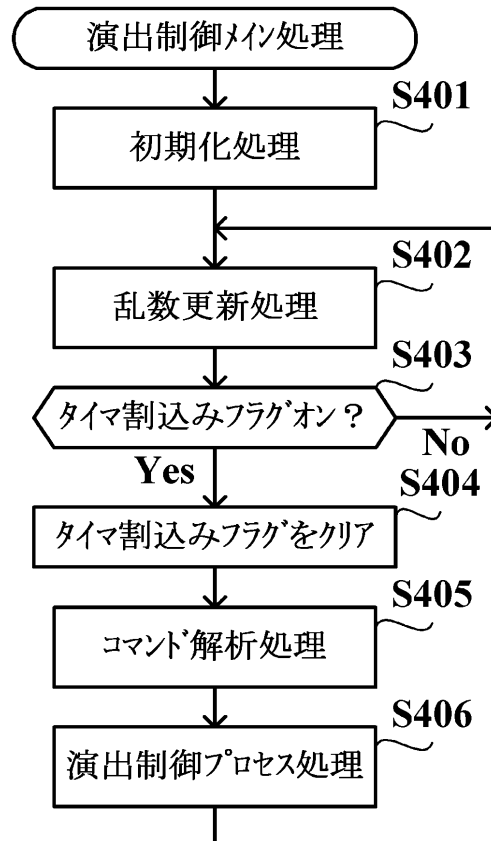
201

|                   | 確変フラグオン    | 確変フラグオフ    |
|-------------------|------------|------------|
| (B) チャンスモードの30回転後 | モードフラグ←“3” | モードフラグ←“0” |

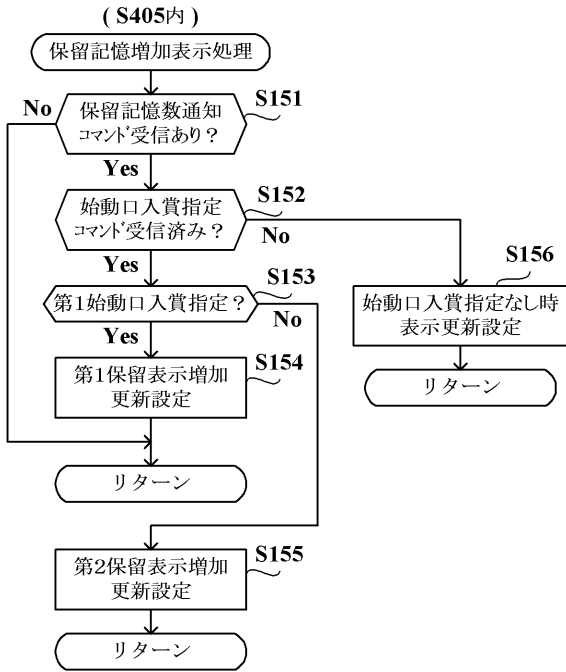
【図 3 5】



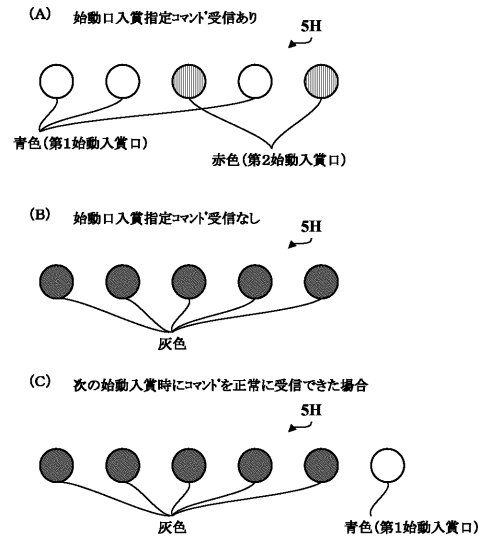
【図 3 6】



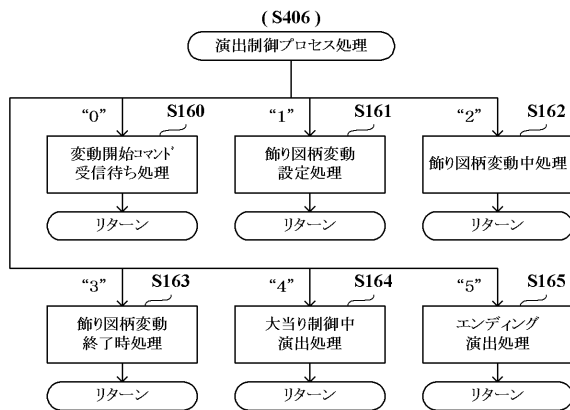
【図 37】



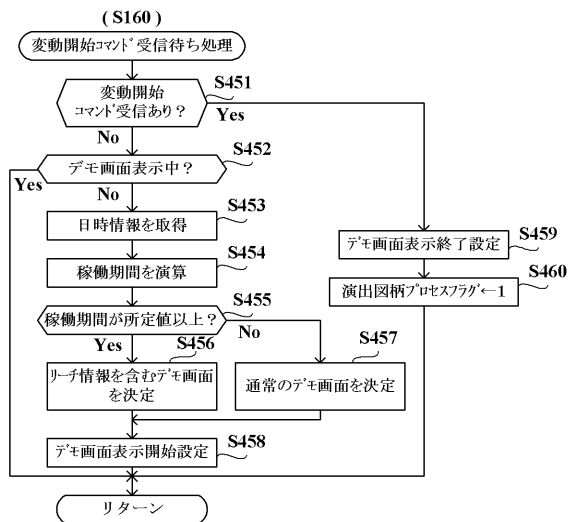
【図 38】



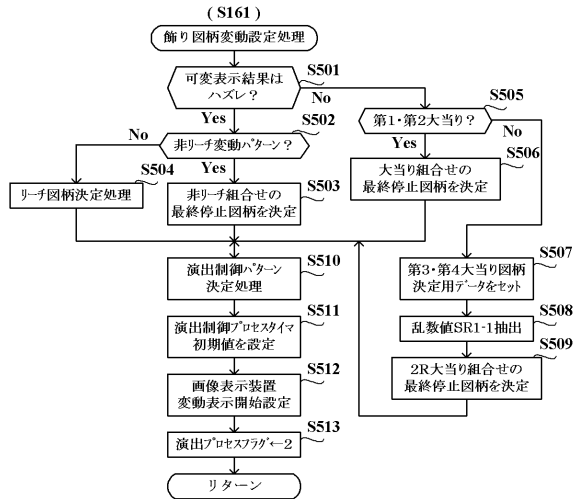
【図 39】



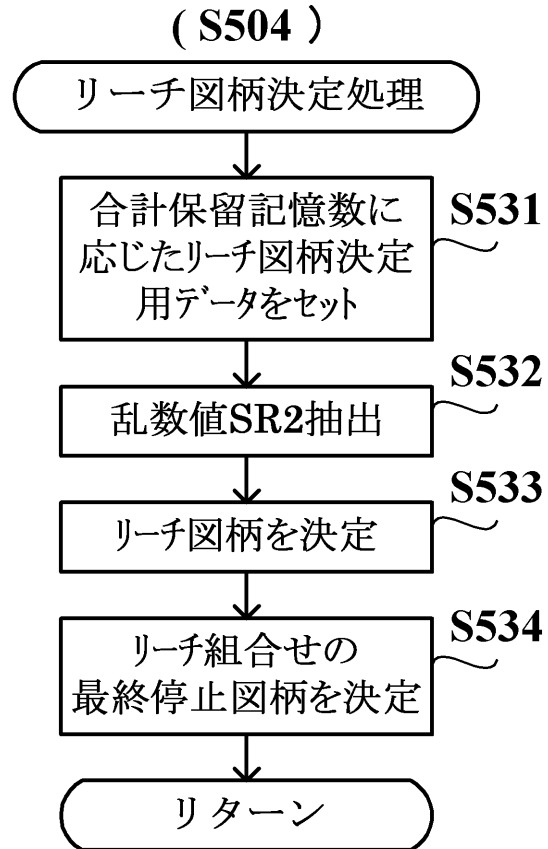
【図 40】



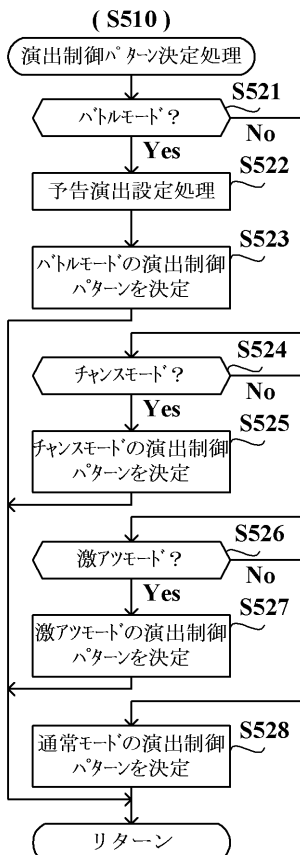
【図 4 1】



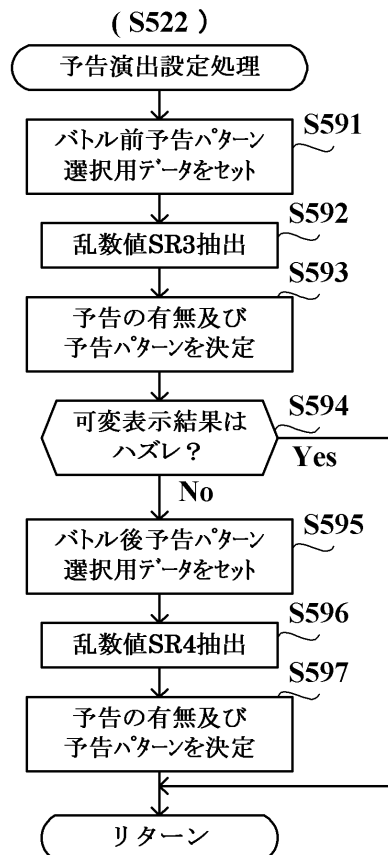
【図 4 2】



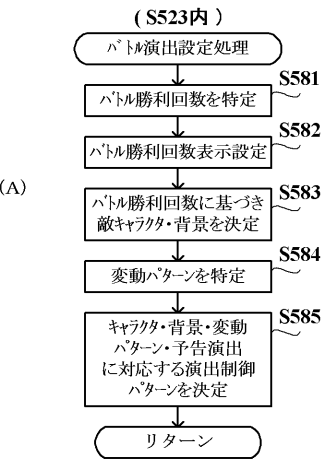
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

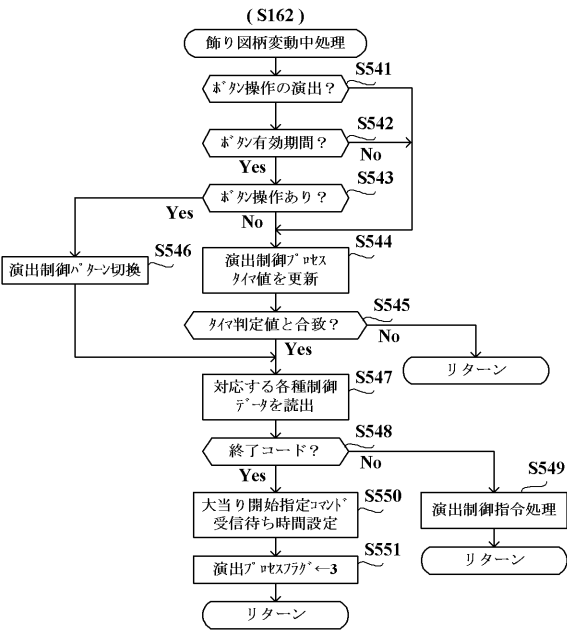


(B)

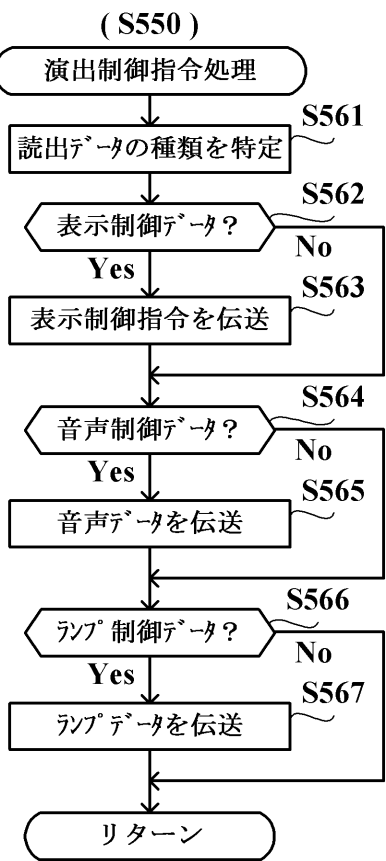
ステップS585における設定

| バトル勝利回数 | 敵キャラクタ | 背景  |
|---------|--------|-----|
| 0       | 1      | 海1  |
| 1       | 2      | 海2  |
| 2       | 3      | 海3  |
| 3       | 4      | 山1  |
| 4       | 5      | 山2  |
| 5       | 6      | 山3  |
| 6       | 7      | 宇宙1 |
| 7       | 8      | 宇宙2 |
| 8       | 9      | 宇宙3 |

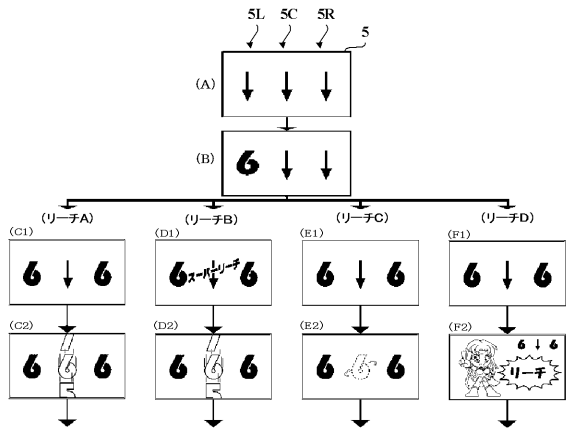
【図 4 6】



【図 4 7】

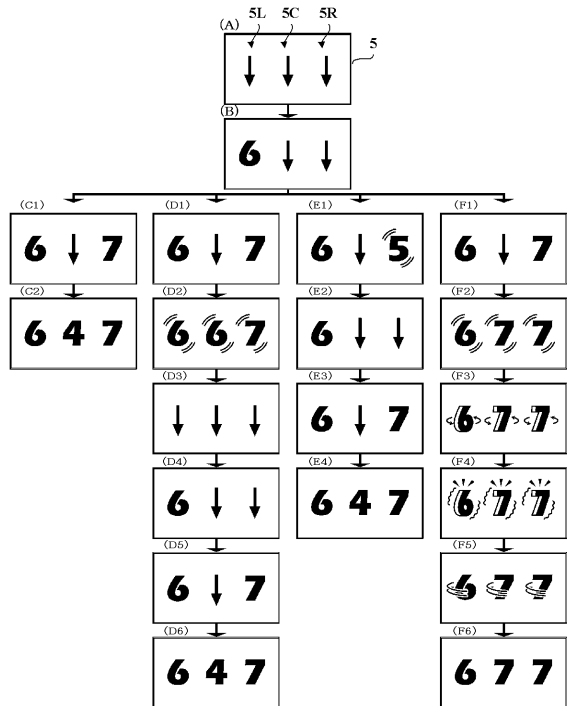


【図 4 8】

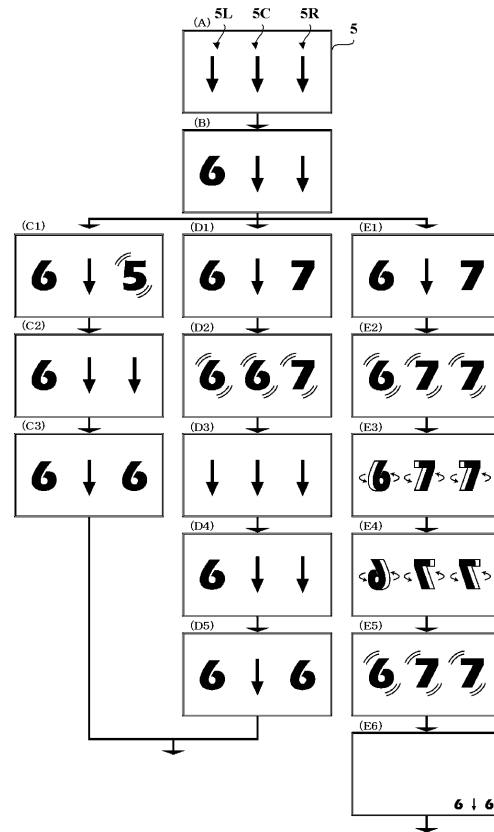




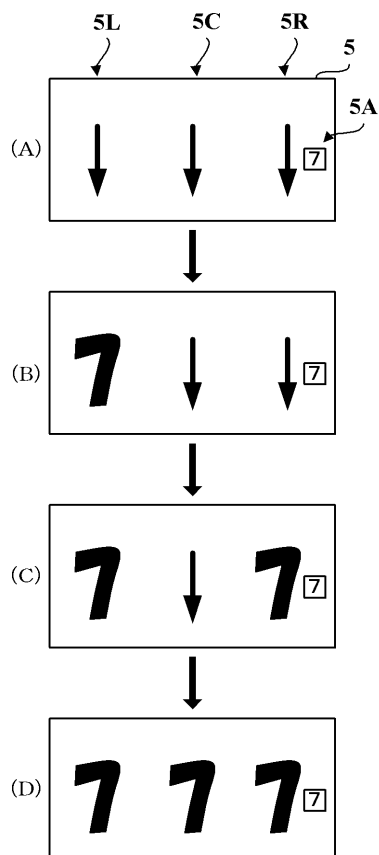
【図 49】



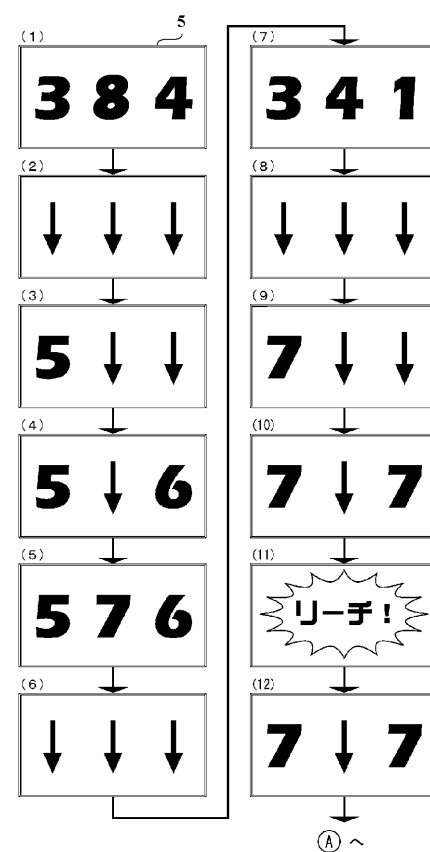
【図 50】



【図 51】



【図 54】



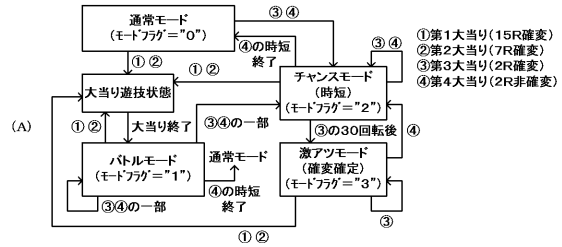
【 図 6 3 】

### ステップS523における設定(第1特図)

(A)

|  |                 | 敵キャラクタCH1-1a | 敵キャラクタCH1-1b |     |
|--|-----------------|--------------|--------------|-----|
|  | 味方キャラクタ<br>CH01 | 第1・第2大当り     | 80%          | 20% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 20%          | 80% |
|  | 味方キャラクタ<br>CH02 | 第1・第2大当り     | 60%          | 40% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 40%          | 60% |
|  | 味方キャラクタ<br>CH03 | 第1・第2大当り     | 20%          | 80% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 80%          | 20% |

【 図 6 4 】



### ステップS523における設定(第2特図)

(B)

|  |                 | 敵キャラクタCH1-2a | 敵キャラクタCH1-2b |     |
|--|-----------------|--------------|--------------|-----|
|  | 味方キャラクタ<br>CH01 | 第1・第2大当り     | 80%          | 20% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 20%          | 80% |
|  | 味方キャラクタ<br>CH02 | 第1・第2大当り     | 60%          | 40% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 40%          | 60% |
|  | 味方キャラクタ<br>CH03 | 第1・第2大当り     | 20%          | 80% |
|  |                 | 第3・第4大当り     | 80%          | 20% |

モードフラグ切換設定用データ

|     |        | 大当り種別    |              |                               |
|-----|--------|----------|--------------|-------------------------------|
|     |        | 第1・第2大当り | 第3大当り        | 第4大当り                         |
| (B) | 現在のモード | 通常モード    | モード「フグー」ー「2」 | モード「フグー」ー「2」                  |
|     |        | バトルモード   | モード「フグー」ー「1」 | モード「フグー」ー「1」(※1)<br>or「2」(※2) |
|     |        | チャンスモード  | モード「フグー」ー「2」 |                               |
|     |        | 激アツモード   | モード「フグー」ー「3」 | モード「フグー」ー「2」                  |

※1 バトルモード継続の変動パターン時  
※2 バトルモード転落の変動パターン時

※1 バトルモード継続の変動パターン時  
※2 バトルモード転落の変動パターン時

202

|     |                         |            |
|-----|-------------------------|------------|
| (C) | ④からのバトルモード<br>継続後の30回転後 | モードフラグ←“0” |
|-----|-------------------------|------------|

【 図 6 6 】

バトル演出パターン種別判定用データ

(第1特図)

| (A) | 大当たり種別 | バトル演出パターン種別 |         |         |
|-----|--------|-------------|---------|---------|
|     |        | バトル勝ちA1     | バトル勝ちB1 | バトル勝ちC1 |
|     | 第1大当たり | 1～20        | 21～80   | 81～100  |
|     | 第2大当たり | 1～20        | 21～95   | 96～100  |

175B

(B)

| 大当たり種別 | バトル演出パターン種別 |         |
|--------|-------------|---------|
|        | バトル負けA1     | バトル負けB1 |
| 第3大当たり | 1～60        | 61～100  |
| 第4大当たり | 1～80        | 81～100  |

175C

|     |                |             |         |
|-----|----------------|-------------|---------|
| (C) | 大当たり種別         | バトル演出パターン種別 |         |
|     |                | バトル継続A1     | バトル継続B1 |
|     | 第3大当たり<br>(継続) | 1~60        | 61~100  |

(第2特図)

176A

| 大当たり種別 | バトル演出パターン種別 |         |         |
|--------|-------------|---------|---------|
|        | バトル勝ちA2     | バトル勝ちB2 | バトル勝ちC2 |
| 第1大当たり | 1～20        | 21～80   | 81～100  |
| 第2大当たり | 1～20        | 21～95   | 96～100  |

176B

(E)

| 大当り種別 | バトル演出パターン種別 |         |
|-------|-------------|---------|
|       | バトル負けA2     | バトル負けB2 |
| 第3大当り | 1～60        | 61～100  |
| 第4大当り | 1～80        | 81～100  |

176C

|     |                |             |         |
|-----|----------------|-------------|---------|
| (F) | 大当たり種別         | バトル演出パターン種別 |         |
|     |                | バトル継続A2     | バトル継続B2 |
|     | 第3大当たり<br>(継続) | 1~60        | 61~100  |

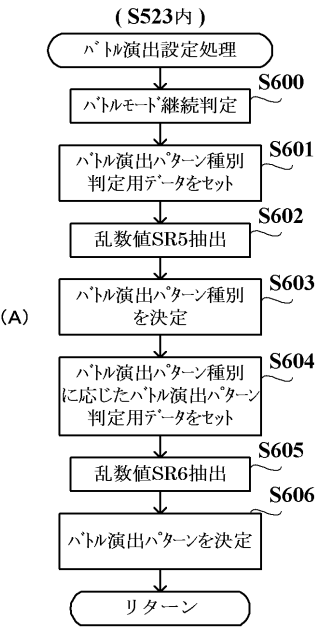
【 図 6 7 】

バトル演出パターン判定用データ

177

| バトル演出パターン種別 | 乱数値SR6 | バトル演出パターン | 他の演出 |
|-------------|--------|-----------|------|
| バトル勝ちA1     | 1~90   | バトルA1-1   |      |
|             | 91~100 | バトルA1-2   | ○    |
| バトル負けA1     | 1~90   | バトルA1-3   |      |
|             | 91~100 | バトルA1-4   | ○    |
| バトル継続A1     | 1~90   | バトルA1-5   |      |
|             | 91~100 | バトルA1-6   | ○    |
| バトル勝ちB1     | 1~90   | バトルB1-1   |      |
|             | 91~100 | バトルB1-2   | ○    |
| バトル負けB1     | 1~90   | バトルB1-3   |      |
|             | 91~100 | バトルB1-4   | ○    |
| バトル継続B1     | 1~90   | バトルB1-5   |      |
|             | 91~100 | バトルB1-6   | ○    |
| バトル勝ちC1     | 1~80   | バトルC1-1   |      |
|             | 81~100 | バトルC1-2   | ○    |
| バトル勝ちA2     | 1~90   | バトルA2-1   |      |
|             | 91~100 | バトルA2-2   | ○    |
| バトル負けA2     | 1~90   | バトルA2-3   |      |
|             | 91~100 | バトルA2-4   | ○    |
| バトル継続A2     | 1~90   | バトルA2-5   |      |
|             | 91~100 | バトルA2-6   | ○    |
| バトル勝ちB2     | 1~90   | バトルB2-1   |      |
|             | 91~100 | バトルB2-2   | ○    |
| バトル負けB2     | 1~90   | バトルB2-3   |      |
|             | 91~100 | バトルB2-4   | ○    |
| バトル継続B2     | 1~90   | バトルB2-3   |      |
|             | 91~100 | バトルB2-4   | ○    |
| バトル勝ちC2     | 1~80   | バトルC2-1   |      |
|             | 81~100 | バトルC2-2   | ○    |

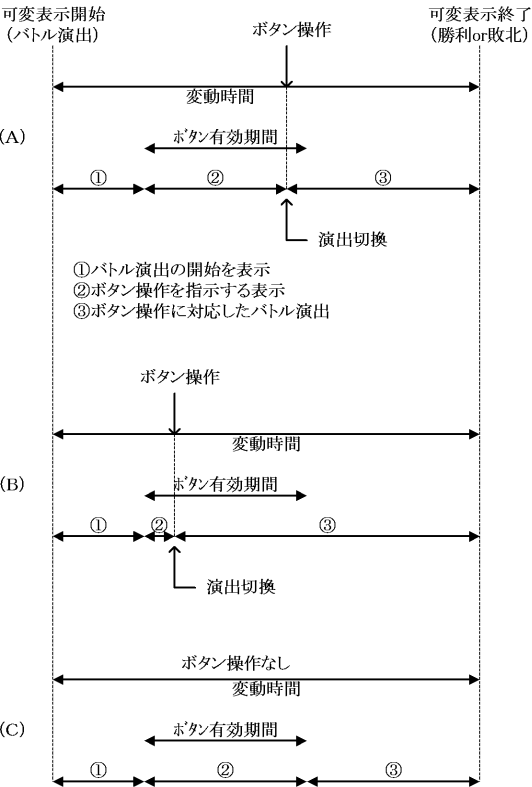
【図 68】



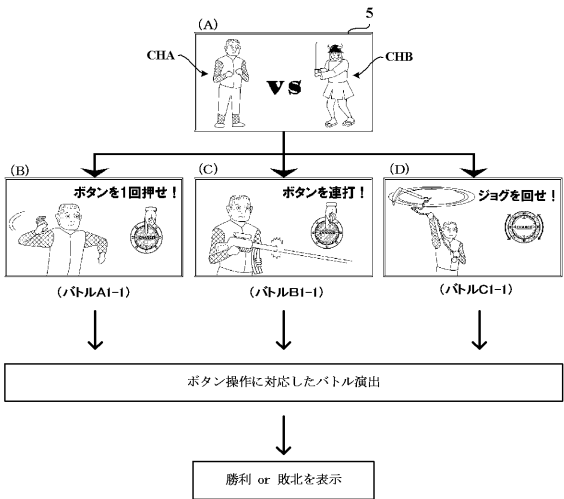
(B) ステップS600の判定用データ

| バトル勝利回数 | 継続  | 転落   |
|---------|-----|------|
| 2、5、8回  | 0%  | 100% |
| 上記以外    | 80% | 20%  |

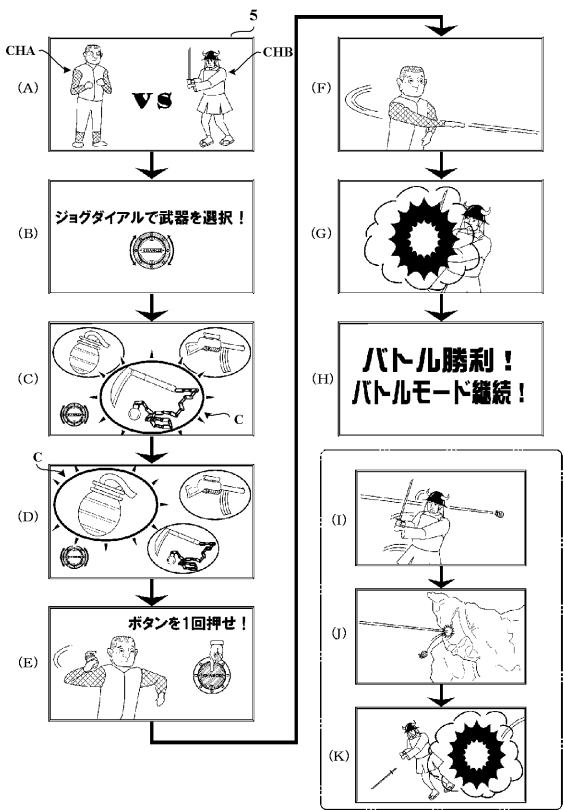
【図 70】



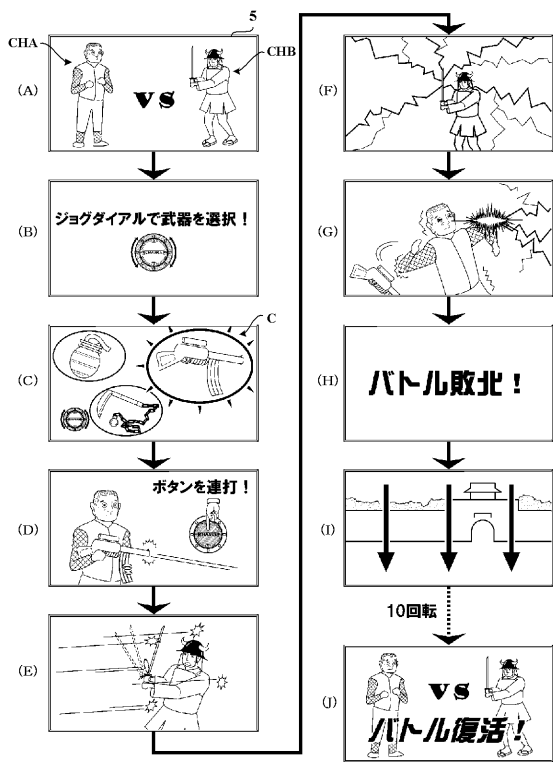
【図 69】



【図 71】



【図 7 2】



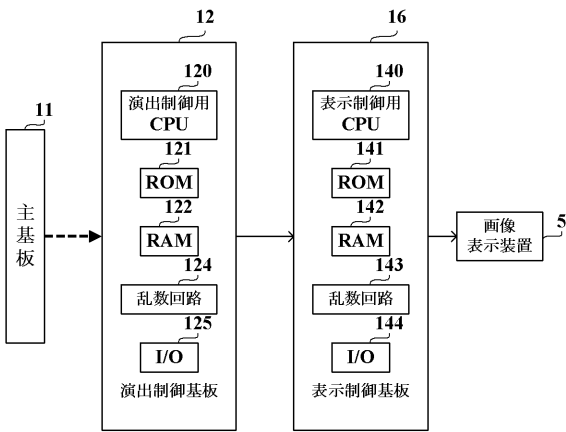
【図 7 3】

大当り種別判定用データ

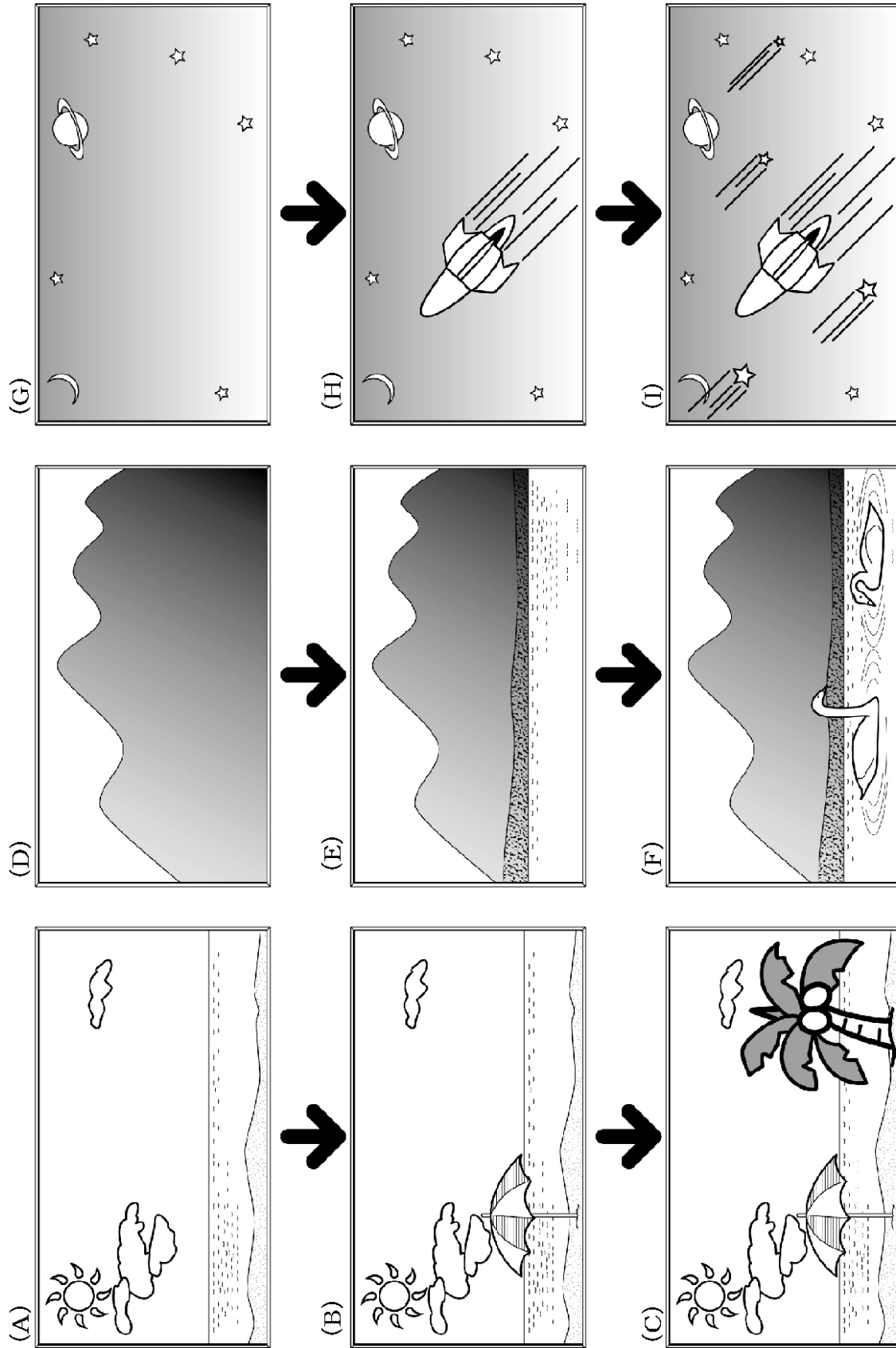
131A

| 変動特図指定<br>ハッファ値 | 大当り種別(大当り種別ハッファ値) |        |        |        |
|-----------------|-------------------|--------|--------|--------|
|                 | 第1(00)            | 第2(01) | 第3(02) | 第4(03) |
| 1               | 1~20              | 21~81  | -      | 81~100 |
| 2               | 1~10              | 11~70  | 71~80  | 81~100 |

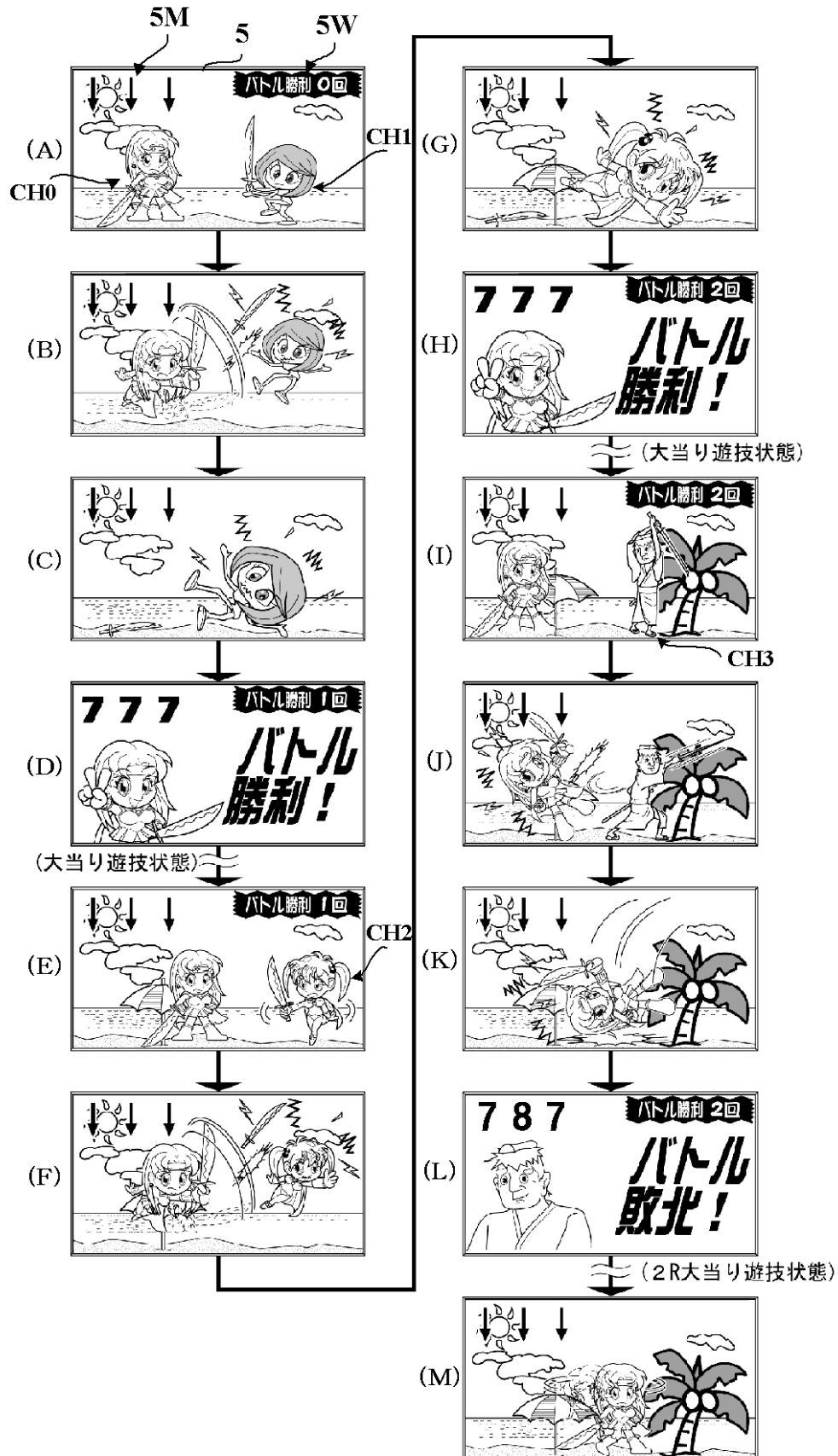
【図 7 4】



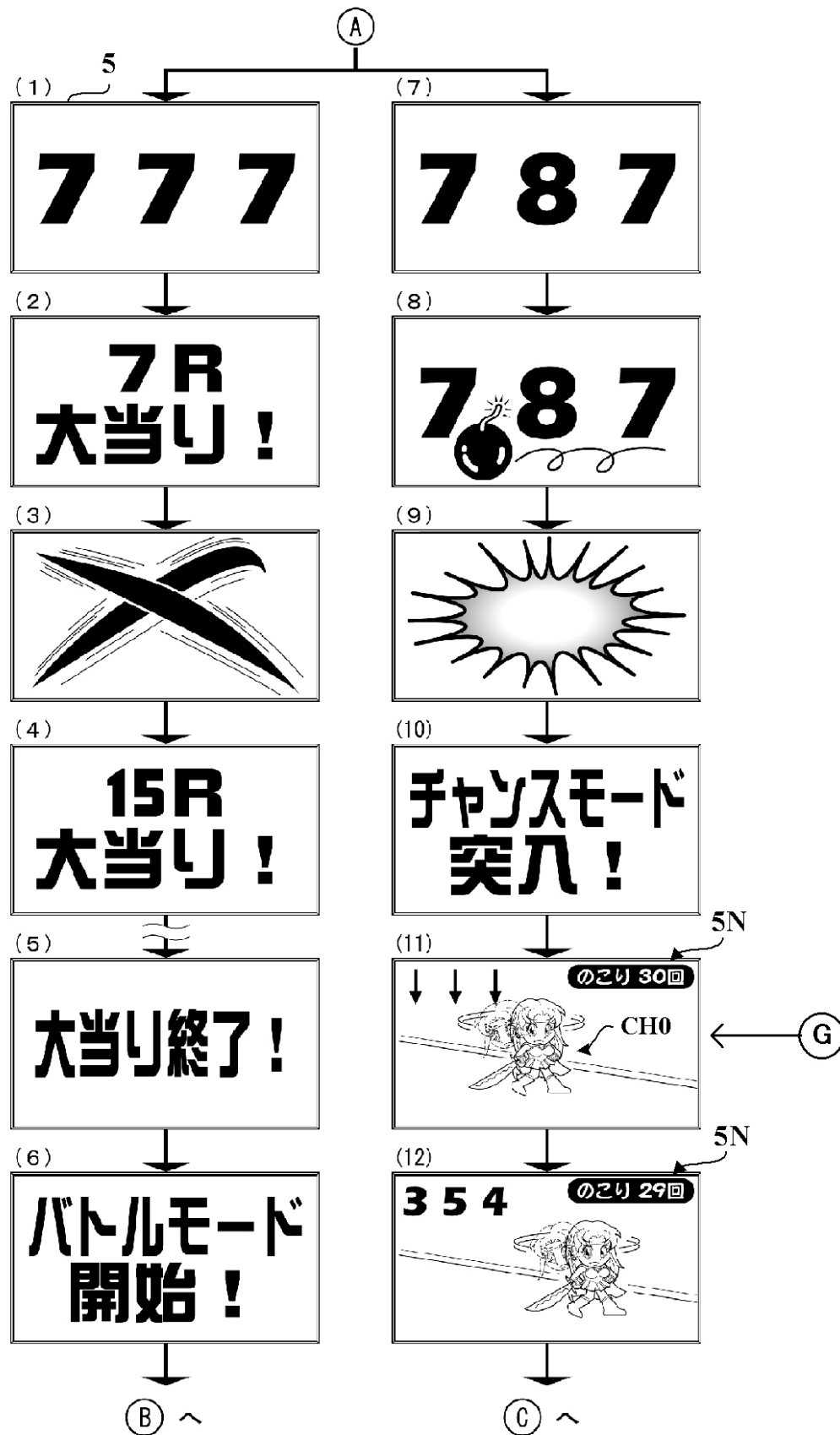
【図 5 2】



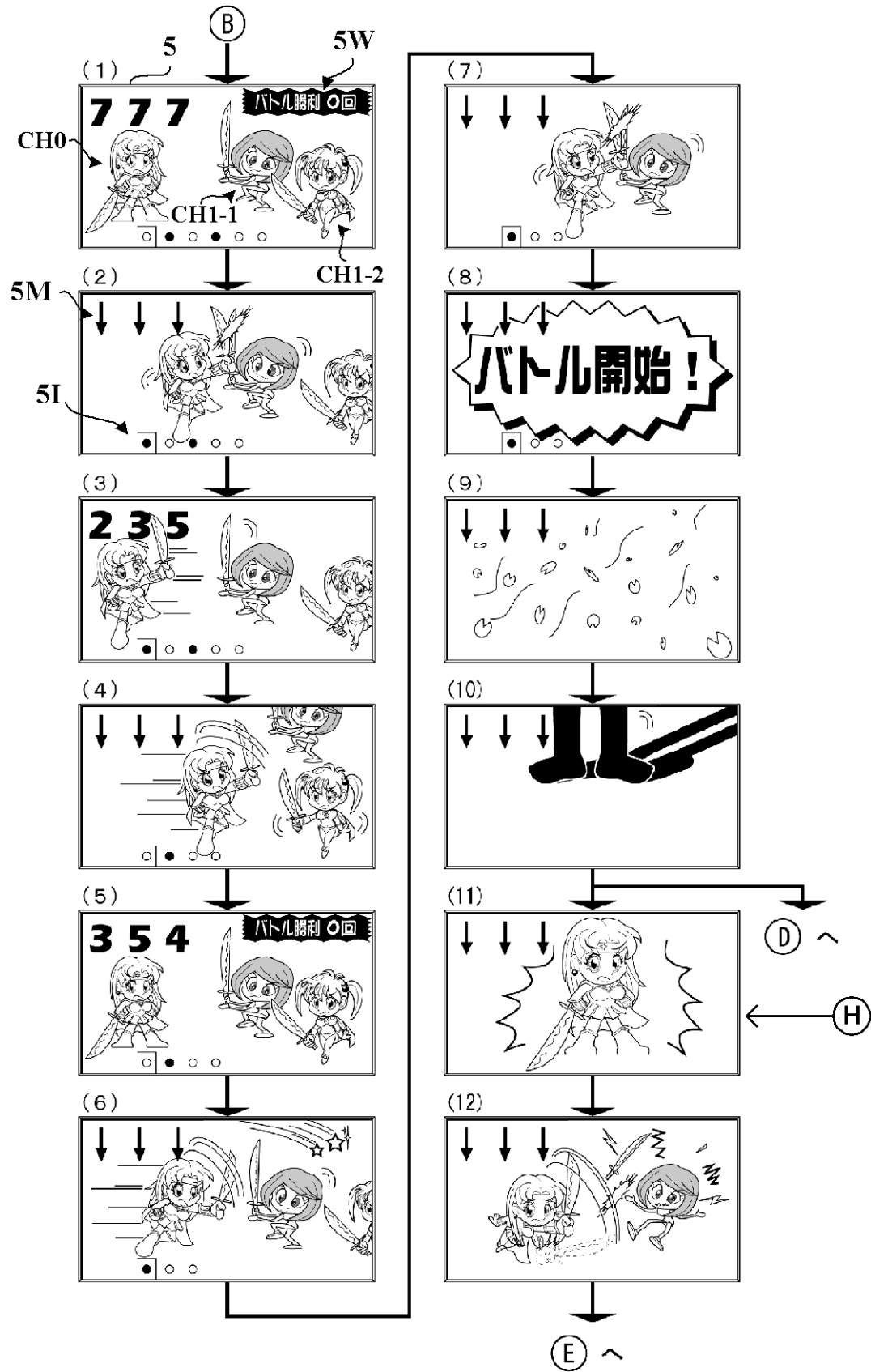
【図 53】



【図55】



【図56】

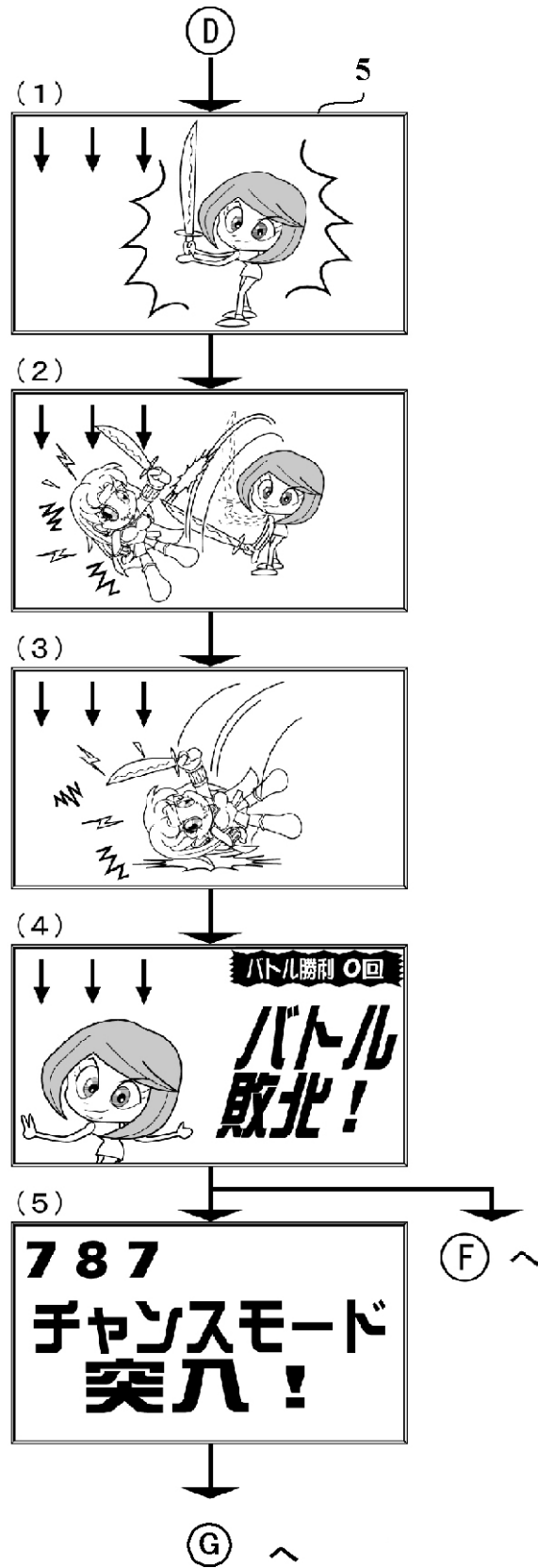




```

graph TD
    E((E)) --> S5[5]
    S5 --> S5L[5L]
    S5L --> S5L2[5L]
    S5L2 --> S5L3[5L]
    S5L3 --> S5L4[5L]
    S5L4 --> S5L5[5L]
    S5L5 --> S5L6[5L]
    S5L6 --> S5L7[5L]
    S5L7 --> S5L8[5L]
    S5L8 --> S5L9[5L]
    S5L9 --> S5L10[5L]
    S5L10 --> S5L11[5L]
    S5L11 --> S5L12[5L]
    S5L12 --> S5L13[5L]
    S5L13 --> S5L14[5L]
    S5L14 --> S5L15[5L]
    S5L15 --> S5L16[5L]
    S5L16 --> S5L17[5L]
    S5L17 --> S5L18[5L]
    S5L18 --> S5L19[5L]
    S5L19 --> S5L20[5L]
    S5L20 --> S5L21[5L]
    S5L21 --> S5L22[5L]
    S5L22 --> S5L23[5L]
    S5L23 --> S5L24[5L]
    S5L24 --> S5L25[5L]
    S5L25 --> S5L26[5L]
    S5L26 --> S5L27[5L]
    S5L27 --> S5L28[5L]
    S5L28 --> S5L29[5L]
    S5L29 --> S5L30[5L]
    S5L30 --> S5L31[5L]
    S5L31 --> S5L32[5L]
    S5L32 --> S5L33[5L]
    S5L33 --> S5L34[5L]
    S5L34 --> S5L35[5L]
    S5L35 --> S5L36[5L]
    S5L36 --> S5L37[5L]
    S5L37 --> S5L38[5L]
    S5L38 --> S5L39[5L]
    S5L39 --> S5L40[5L]
    S5L40 --> S5L41[5L]
    S5L41 --> S5L42[5L]
    S5L42 --> S5L43[5L]
    S5L43 --> S5L44[5L]
    S5L44 --> S5L45[5L]
    S5L45 --> S5L46[5L]
    S5L46 --> S5L47[5L]
    S5L47 --> S5L48[5L]
    S5L48 --> S5L49[5L]
    S5L49 --> S5L50[5L]
    S5L50 --> S5L51[5L]
    S5L51 --> S5L52[5L]
    S5L52 --> S5L53[5L]
    S5L53 --> S5L54[5L]
    S5L54 --> S5L55[5L]
    S5L55 --> S5L56[5L]
    S5L56 --> S5L57[5L]
    S5L57 --> S5L58[5L]
    S5L58 --> S5L59[5L]
    S5L59 --> S5L60[5L]
    S5L60 --> S5L61[5L]
    S5L61 --> S5L62[5L]
    S5L62 --> S5L63[5L]
    S5L63 --> S5L64[5L]
    S5L64 --> S5L65[5L]
    S5L65 --> S5L66[5L]
    S5L66 --> S5L67[5L]
    S5L67 --> S5L68[5L]
    S5L68 --> S5L69[5L]
    S5L69 --> S5L70[5L]
    S5L70 --> S5L71[5L]
    S5L71 --> S5L72[5L]
    S5L72 --> S5L73[5L]
    S5L73 --> S5L74[5L]
    S5L74 --> S5L75[5L]
    S5L75 --> S5L76[5L]
    S5L76 --> S5L77[5L]
    S5L77 --> S5L78[5L]
    S5L78 --> S5L79[5L]
    S5L79 --> S5L80[5L]
    S5L80 --> S5L81[5L]
    S5L81 --> S5L82[5L]
    S5L82 --> S5L83[5L]
    S5L83 --> S5L84[5L]
    S5L84 --> S5L85[5L]
    S5L85 --> S5L86[5L]
    S5L86 --> S5L87[5L]
    S5L87 --> S5L88[5L]
    S5L88 --> S5L89[5L]
    S5L89 --> S5L90[5L]
    S5L90 --> S5L91[5L]
    S5L91 --> S5L92[5L]
    S5L92 --> S5L93[5L]
    S5L93 --> S5L94[5L]
    S5L94 --> S5L95[5L]
    S5L95 --> S5L96[5L]
    S5L96 --> S5L97[5L]
    S5L97 --> S5L98[5L]
    S5L98 --> S5L99[5L]
    S5L99 --> S5L100[5L]
    S5L100 --> S5L101[5L]
    S5L101 --> S5L102[5L]
    S5L102 --> S5L103[5L]
    S5L103 --> S5L104[5L]
    S5L104 --> S5L105[5L]
    S5L105 --> S5L106[5L]
    S5L106 --> S5L107[5L]
    S5L107 --> S5L108[5L]
    S5L108 --> S5L109[5L]
    S5L109 --> S5L110[5L]
    S5L110 --> S5L111[5L]
    S5L111 --> S5L112[5L]
    S5L112 --> S5L113[5L]
    S5L113 --> S5L114[5L]
    S5L114 --> S5L115[5L]
    S5L115 --> S5L116[5L]
    S5L116 --> S5L117[5L]
    S5L117 --> S5L118[5L]
    S5L118 --> S5L119[5L]
    S5L119 --> S5L120[5L]
    S5L120 --> S5L121[5L]
    S5L121 --> S5L122[5L]
    S5L122 --> S5L123[5L]
    S5L123 --> S5L124[5L]
    S5L124 --> S5L125[5L]
    S5L125 --> S5L126[5L]
    S5L126 --> S5L127[5L]
    S5L127 --> S5L128[5L]
    S5L128 --> S5L129[5L]
    S5L129 --> S5L130[5L]
    S5L130 --> S5L131[5L]
    S5L131 --> S5L132[5L]
    S5L132 --> S5L133[5L]
    S5L133 --> S5L134[5L]
    S5L134 --> S5L135[5L]
    S5L135 --> S5L136[5L]
    S5L136 --> S5L137[5L]
    S5L137 --> S5L138[5L]
    S5L138 --> S5L139[5L]
    S5L139 --> S5L140[5L]
    S5L140 --> S5L141[5L]
    S5L141 --> S5L142[5L]
    S5L142 --> S5L143[5L]
    S5L143 --> S5L144[5L]
    S5L144 --> S5L145[5L]
    S5L145 --> S5L146[5L]
    S5L146 --> S5L147[5L]
    S5L147 --> S5L148[5L]
    S5L148 --> S5L149[5L]
    S5L149 --> S5L150[5L]
    S5L150 --> S5L151[5L]
    S5L151 --> S5L152[5L]
    S5L152 --> S5L153[5L]
    S5L153 --> S5L154[5L]
    S5L154 --> S5L155[5L]
    S5L155 --> S5L156[5L]
    S5L156 --> S5L157[5L]
    S5L157 --> S5L158[5L]
    S5L158 --> S5L159[5L]
    S5L159 --> S5L160[5L]
    S5L160 --> S5L161[5L]
    S5L161 --> S5L162[5L]
    S5L162 --> S5L163[5L]
    S5L163 --> S5L164[5L]
    S5L164 --> S5L165[5L]
    S5L165 --> S5L166[5L]
    S5L166 --> S5L167[5L]
    S5L167 --> S5L168[5L]
    S5L168 --> S5L169[5L]
    S5L169 --> S5L170[5L]
    S5L170 --> S5L171[5L]
    S5L171 --> S5L172[5L]
    S5L172 --> S5L173[5L]
    S5L173 --> S5L174[5L]
    S5L174 --> S5L175[5L]
    S5L175 --> S5L176[5L]
    S5L176 --> S5L177[5L]
    S5L177 --> S5L178[5L]
    S5L178 --> S5L179[5L]
    S5L179 --> S5L180[5L]
    S5L180 --> S5L181[5L]
    S5L181 --> S5L182[5L]
    S5L182 --> S5L183[5L]
    S5L183 --> S5L184[5L]
    S5L184 --> S5L185[5L]
    S5L185 --> S5L186[5L]
    S5L186 --> S5L187[5L]
    S5L187 --> S5L188[5L]
    S5L188 --> S5L189[5L]
    S5L189 --> S5L190[5L]
    S5L190 --> S5L191[5L]
    S5L191 --> S5L192[5L]
    S5L192 --> S5L193[5L]
    S5L193 --> S5L194[5L]
    S5L194 --> S5L195[5L]
    S5L195
```

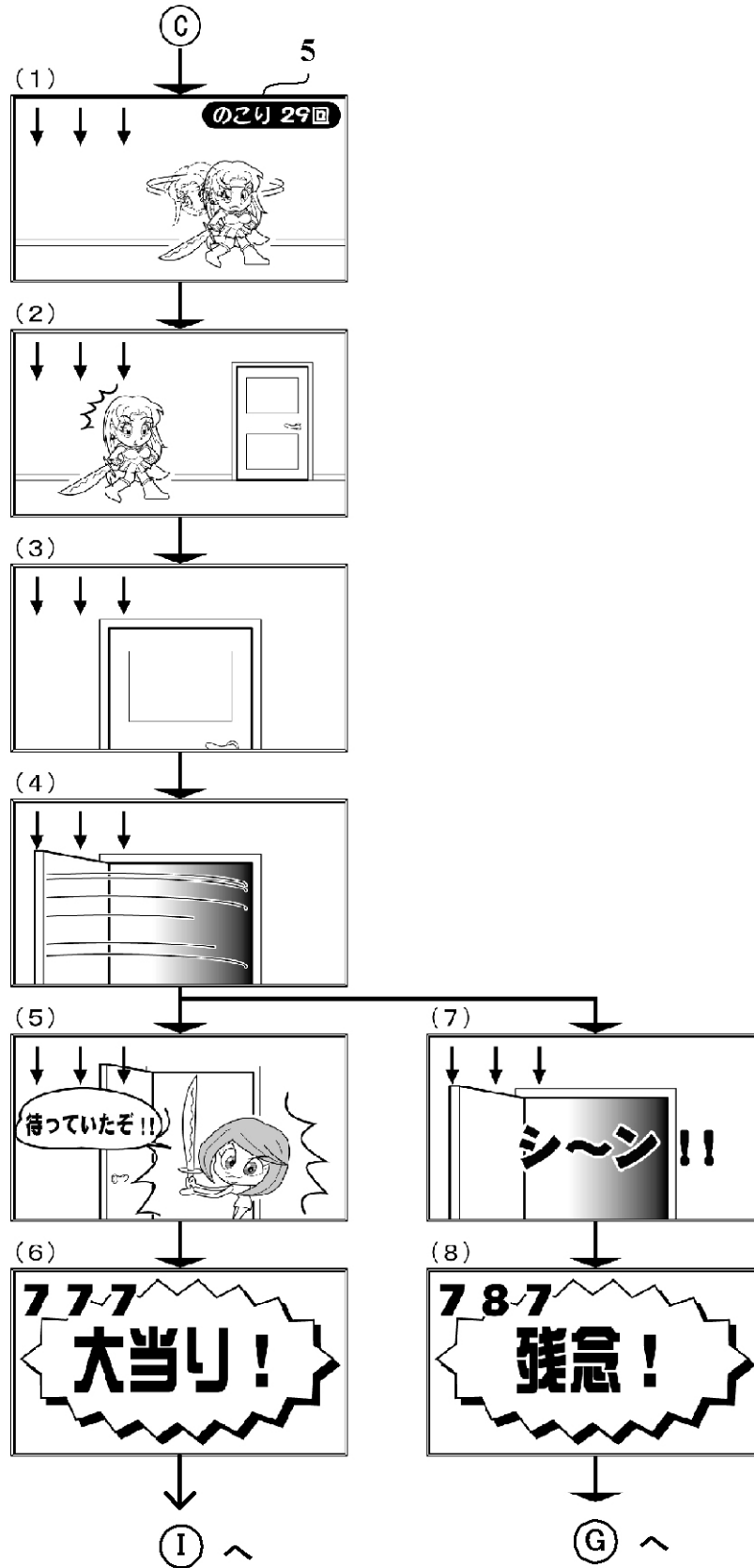
【図 58】



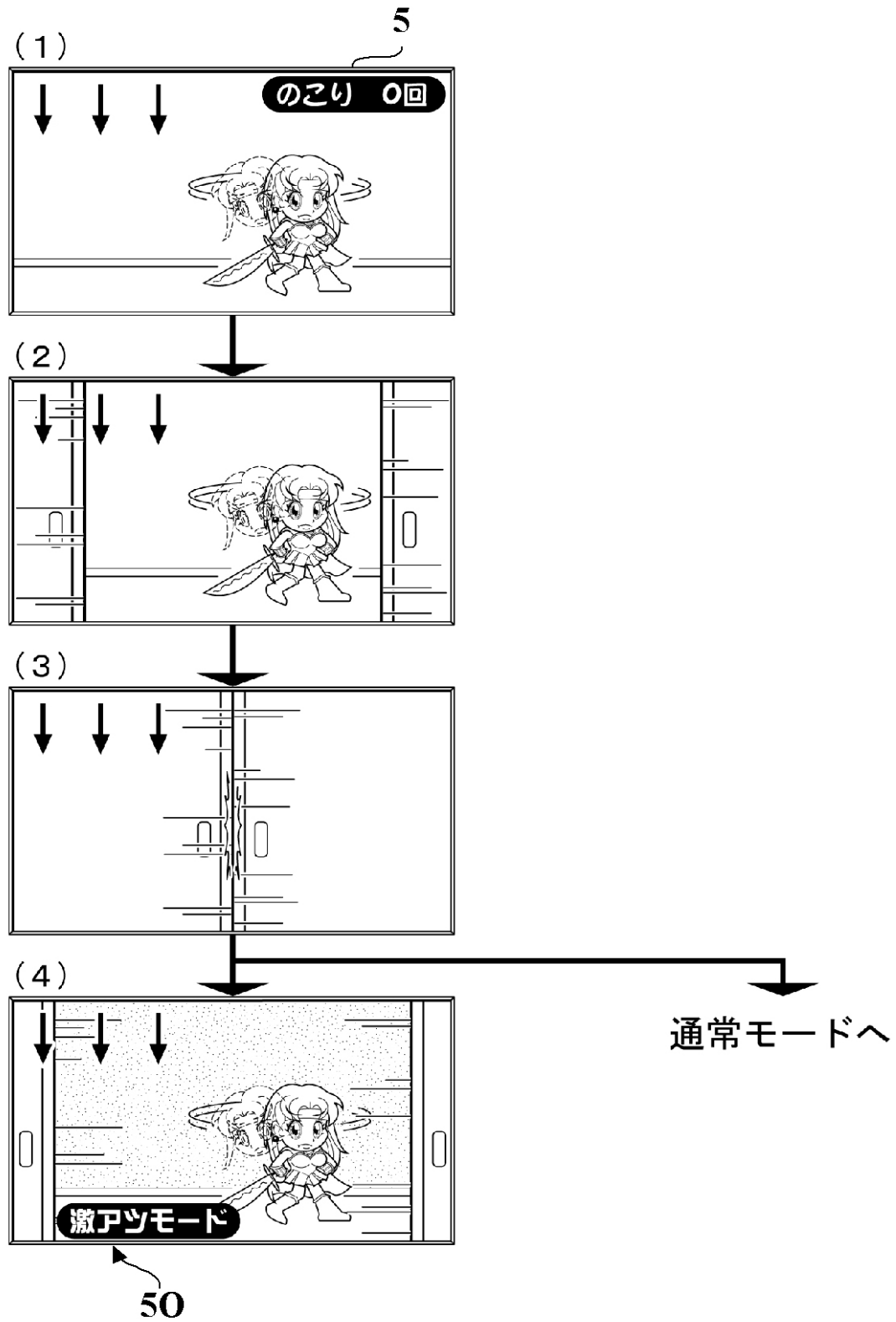
```

graph TD
    F((F)) --> S1[ (1) ]
    S1 --> S2[ (2) ]
    S2 --> S3[ (3) ]
    S3 --> H((H))
    S3 --> B((B))
  
```

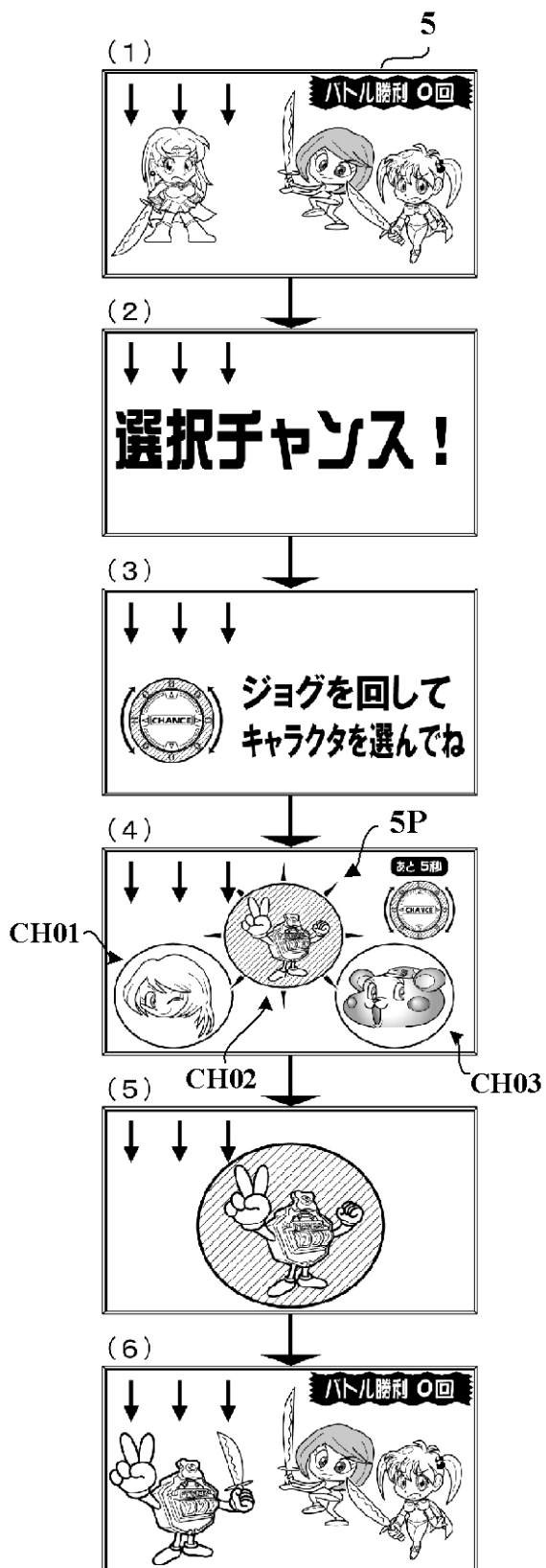
【図 60】



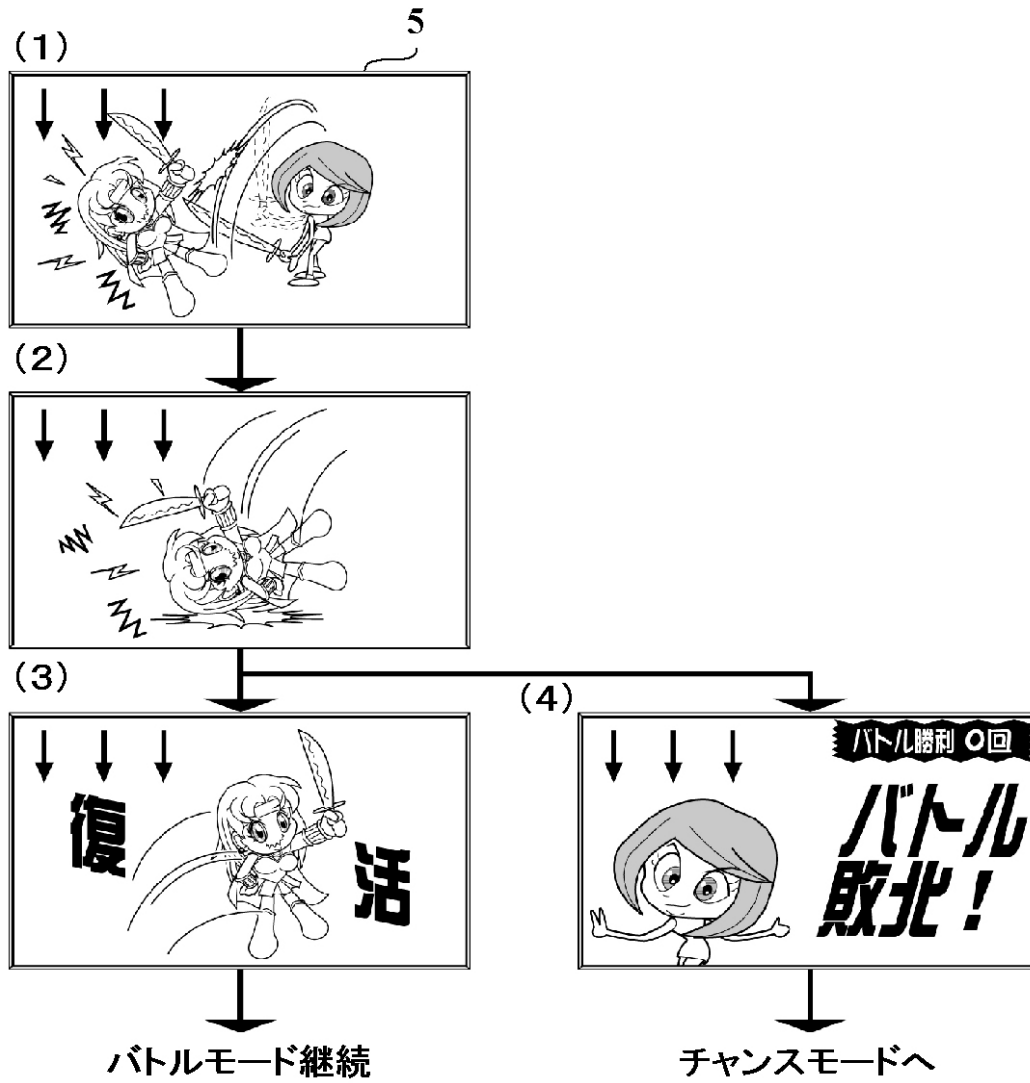
【図 61】



【図 6 2】



【図 65】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-264270(JP,A)

特開2007-185368(JP,A)

特開2007-195697(JP,A)

特開平09-094333(JP,A)

「CR演歌の歌姫八代亜紀」,パチンコ必勝ガイド2006年2月5日号,株式会社白夜書房,2006年2月5日,p.12-13

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02