

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5579229号
(P5579229)

(45) 発行日 平成26年8月27日 (2014. 8. 27)

(24) 登録日 平成26年7月18日 (2014. 7. 18)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2012-127233 (P2012-127233)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年6月4日 (2012. 6. 4)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-248339 (P2013-248339A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成25年12月12日 (2013. 12. 12)	(74) 代理人	110001195
審査請求日	平成25年5月17日 (2013. 5. 17)		特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	中西 正幸
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
			式会社三共内
		審査官	▲吉▼川 康史

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】

所定の遊技を行なう遊技機であって、
 遊技者による操作が可能な操作手段と、
 前記遊技に伴って行なう演出パターンを、演出時間が定められた複数種類の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段と、
 該演出パターン選択手段により選択された演出パターンに応じた演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出パターン選択手段は、

第 1 時間で特定演出を実行した後に遊技者にとって有利な状態となる期待度が高い特定事象を発生させ得る第 1 高期待度演出パターンと、

前記第 1 時間よりも長い第 2 時間で前記特定演出を実行した後に前記特定事象を発生させ得る第 2 高期待度演出パターンと、

を含む複数種類の中から演出パターンを選択し、

前記演出パターン選択手段に選択された演出パターンに応じて、前記特定演出として前記操作手段の操作を伴う操作演出を実行するか否かを決定する操作演出決定手段を備え、

前記操作演出決定手段は、前記第 1 高期待度演出パターンが選択されたときに、前記第 2 高期待度演出パターンが選択されたときと比べて高い割合で、前記特定演出として前記操作演出を実行することを決定する、遊技機。

10

20

【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所定の遊技を行なう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、各々を識別可能な複数種類の識別情報（図柄）の変動表示を行ない表示結果を導出表示し、予め定められた特定表示結果（大当り表示結果）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御する等の所定の遊技を行なうものがあった。

10

【0003】

また、この種の遊技機においては、変動表示において擬似連のチャンス目の導出等の特定の事象を発生させるときに、直接的に特定の事象を発生させる短時間の演出パターンの演出を行なうときと、他の演出を経て特定の事象を発生させる長時間の演出パターンの演出を行なうときとがあるようにして演出を多様化させるものがあった（特許文献1）。また、この種の遊技機においては、遊技者が操作可能な停止操作手段が操作されたときに変動表示中の図柄を仮に停止し、予め定められた変動時間が経過するまで待って表示結果を確定表示する操作演出を行なうものがあった（特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【特許文献1】特開2008-188056号公報（段落番号0464、0465、図107、図108）

【特許文献2】特許第4592618号公報（段落番号0046、0047）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、前述したような従来の遊技機では、特許文献2のような操作演出を、特許文献1のような長時間の演出パターンで行なうと、操作後における擬似連の再変動開始等の次の演出態様開始時までの待ち時間が長くなりやすいので、演出が多様化するが、そのときの操作演出に対して遊技者が不満を感じやすいという問題があった。

30

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、演出を多様化しながらも演出に対する遊技者の不満を軽減することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1） 所定の遊技を行なう遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技者による操作が可能な操作手段（スティックコントローラ122）と、

前記遊技に伴って行なう演出パターン（変動パターン）を、演出時間（変動時間）が定められた複数種類の演出パターン（図6、図7の変動パターン）の中から選択する演出パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図15のS301、図18のS91～S115）と、

40

該演出パターン選択手段により選択された演出パターンに応じた演出を実行する演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のS801～S803）とを備え、

前記演出パターン選択手段は、

第1時間（図8（A）、（C）の5秒間）で特定演出（図9～図12の煽り演出）を実行した後に遊技者にとって有利な状態となる期待度が高い特定事象（擬似連チャンス目の導出表示）を発生させ得る第1高期待度演出パターン（図6、図7のスーパーリーチA1、B1、C1、D1）と、

50

前記第1時間よりも長い第2時間(図8(B),(D)の10秒間)で前記特定演出を実行した後に前記特定事象を発生させ得る第2高期待度演出パターン(図6、図7のスーパーリーチA2,B2,C2,D2)と、

を含む複数種類の中から演出パターンを選択し(図18のS115)、

前記演出パターン選択手段に選択された演出パターンに応じて、前記特定演出として前記操作手段の操作を伴う操作演出(図9~図12の操作演出)を実行するか否かを決定する操作演出決定手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図21のS507、図23のS681,S683,S685,S687)を備え、

前記操作演出決定手段は、前記第1高期待度演出パターンが選択されたとき(図22(c))に、前記第2高期待度演出パターンが選択されたとき(図22(d))と比べて高い割合で、前記特定演出として前記操作演出を実行することを決定(操作演出有選択)する(図23のS681,S683,S685,S687)。

10

【0008】

このような構成によれば、特定演出を実行する時間が第2高期待度演出パターンよりも短い第1高期待度演出パターンが選択されたときに、第2高期待度演出パターンが選択されたときと比べて高い割合で、特定演出として操作演出を実行することが決定されるので、操作演出が実行されるときには、操作演出での操作後における演出時間終了時までの待ち時間を短時間化することが可能となるので、演出を多様化しながらも、操作後における演出時間終了時までの待ち時間の長さ起因して生じる遊技者の演出に対する不満を軽減することができる。

20

【0009】

(2) 前記(1)の遊技機において、前記第2高期待度演出パターン(図12(a)~(j))は、前記第1高期待度演出パターン(図10(a)~(g))による前記特定演出(図10(d)~(e))と同様の図12(d)~(f))の後の前記特定事象の発生に失敗した(図12(g))後、改めて前記特定事象の発生に成功する(図12(h)~(j))演出パターンである。

【0010】

このような構成によれば、第2高期待度演出パターンが、第1高期待度演出パターンによる特定演出の後の特定事象の発生に失敗した後、改めて特定事象の発生に成功する演出パターンであるので、第1高期待度演出パターンと、第2高期待度演出パターンとの間に演出の関連性を持たせることが可能となり、演出の面白みが増すようにすることができる。

30

【0011】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、前記操作演出決定手段により前記操作演出を実行することが決定されるときは、当該決定がされないときと比べて、前記特定事象が発生する割合が高い(擬似連が実行されるときに使用される図22(c)、図22(d)の操作演出判定テーブルでは、擬似連が実行されないときに使用される図21(a)、図22(b)の操作演出判定テーブルと比べて、操作演出有を選択する割合が高く設定されている。)。

【0012】

このような構成によれば、操作演出を実行することが決定されるときは、当該決定がされないときと比べて、特定事象が発生する割合が高いので、特定演出として操作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0013】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記操作演出が実行されたときに、前記操作手段による操作がされたか否かによって、前記特定事象が発生するときの演出が異なる(操作がされなかったときは図26のS908で標準チャンス目(「3,NEXT,4」)を選択して表示する演出がされ、操作がされたときは図26のS906で操作時チャンス目(「1,NEXT,2」、または、「6,NEXT,7」を図25

50

の操作時チャンス目決定テーブルを用いて選択して表示する演出がされる。)。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、操作演出が実行されたときに、操作手段による操作がされたか否かによって、特定事象が発生するときの演出が異なるので、操作がされたか否かに基づいて演出が変化するため、演出を多様化することができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 各々を識別可能な複数種類の識別情報 (特別図柄、演出図柄) の変動表示を行なって表示結果を導出表示する複数の変動表示部から構成される変動表示手段 (第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、演出表示装置 9) と、

該変動表示手段に予め定められた特定表示結果 (大当たり表示結果) が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態 (大当たり遊技状態) に制御する特定遊技状態制御手段 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 1 5 の S 3 0 6 ~ S 3 0 7) とをさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記変動表示手段において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが、少なくとも一部の前記変動表示部において前記識別情報が変動表示中であるリーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 の S 8 0 2) と、

前記演出実行手段により前記特定事象が発生されることなく前記リーチ状態となるときには、該リーチ状態となってからリーチ演出が実行される前に、前記特定遊技状態となる期待度を示唆する第 1 示唆演出 (図 2 7 (e 1) ~ (e 3) に示すキャラクタ A ~ C の何れかの表示による示唆演出) を実行する一方、前記演出実行手段により前記特定事象が発生されて前記リーチ状態となるときには、前記第 1 示唆演出を実行せずに、前記該リーチ状態となる前に、前記特定遊技状態となる期待度を示唆する第 2 示唆演出 (図 2 8 (g 1) または図 2 8 (g 2) に示すキャラクタ A、B のいずれかの表示による示唆演出) を実行する示唆演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 の S 8 0 2) とを含む。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、特定事象が発生されることなくリーチ状態となるときには、該リーチ状態となってからリーチ演出が実行される前に、第 1 示唆演出を実行する一方、特定事象が発生されてリーチ状態となるときには、第 1 示唆演出を実行せずに、リーチ状態となる前に、第 2 示唆演出が実行されるので、示唆演出が省略されることで実行される演出が少なくなってしまうことによる興趣の低下を防ぐことができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【 図 2 】当り種別表を示す図である。

【 図 3 】主基板 (遊技制御基板) における回路構成の一例を示すブロック図である。

【 図 4 】各乱数を示す説明図である。

【 図 5 】大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【 図 6 】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【 図 7 】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【 図 8 】特定演出として基本演出を実行するときと操作演出を実行するときとの演出制御パターンを対比して示すタイミングチャートである。

【 図 9 】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【 図 1 0 】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図 1 1】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図 1 2】基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置の表示画面図である。

【図 1 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 4】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】演出設定処理において操作演出を実行するか否かを決定するとき用いられる操作演出判定テーブルを表形式で示す図である。

【図 2 3】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】操作演出が行なわれるときに擬似連チャンス目として表示する操作時チャンス目を決定するために用いる操作時チャンス目決定テーブルを表形式で示す図である。

【図 2 6】操作演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】第 2 実施形態によるリーチ状態となる変動パターンにおける演出例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【図 2 8】第 2 実施形態によるリーチ状態となる変動パターンにおける演出例を示す演出表示装置の表示画面図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、所定の遊技を行なう遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0019】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【0020】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【0021】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【0022】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ１２２が取付けられている。なお、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン１２１（図３参照）が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図３参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６（図３参照）が内蔵されている。

10

【００２３】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ１２２の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３参照）が設けられていればよい。図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

20

【００２４】

なお、本実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、スティックコントローラを設けた例を示したが、これに限らず、操作手段としては、単なるプッシュボタン、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

30

【００２５】

遊技領域７の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な演出表示装置９が設けられている。遊技領域７における演出表示装置９の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第１特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器８ａと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第２特別図柄を変動表示する第２特別図柄表示器８ｂとが設けられている。

【００２６】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で構成されている。演出表示装置９は、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成されており、表示画面において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

40

【００２７】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示が実行され、第２特別図柄表示器８ｂ

50

で第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0028】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄の組合せ)が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値(有利価値)が付与される有利状態としての特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される。

【0029】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄(たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これら状態をリーチ状態という。)で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0030】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部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。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0031】

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

【0032】

演出表示装置9の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示部)8aが設けられている。第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。また、演出表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)には、各々を識別可能な識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示部)8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で実現されている。

【0033】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器(変動表示部)と総称することがある。

【0034】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示してい

10

20

30

40

50

るが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0035】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基

10

【0036】

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

【0037】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

20

30

【0038】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0039】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

40

【0040】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レーンを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1

50

特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８aにおいて第１特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の変動表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００４１】

遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動スイッチ１４aで検出されると、第２特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８bにおいて第２特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の変動表示は、第２始動入賞口１４への入賞に対応する。第２特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。

【００４２】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８aによる第１特別図柄の変動表示時間中、および第２特別図柄表示器８bによる第２特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第１特別図柄表示器８aにおける第１特別図柄の変動表示と、演出表示装置９における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８bにおける第２特別図柄の変動表示と、演出表示装置９における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【００４３】

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

【００４４】

また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００４５】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置２０が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置２０が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【００４６】

演出表示装置９の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器１０が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器１０は、０～９の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器１０は、０～９の数字（または、記号）を変動表示するように構

10

20

30

40

50

成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【 0 0 4 7 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「 7 」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

10

【 0 0 4 8 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

20

【 0 0 5 0 】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

【 0 0 5 1 】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

30

【 0 0 5 2 】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

40

【 0 0 5 3 】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。

【 0 0 5 4 】

なお、「大当り」のうち、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【 0 0 5 5 】

また、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、可変入賞球装置 1 5 が開状態にな

50

る頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。

【0056】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行な
10 われていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および / または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【0057】

このような電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれな
20 いときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれな
20 いときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0058】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0059】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確低ベース状態」、
30 および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【0060】

図 2 に示すように、15 ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと、確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。

【0061】

通常大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。確変大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態が、
40 次回の大当たりが発生するまでという条件が成立するまでの期間継続する。

【0062】

10

20

30

40

50

また、通常大当りにおいては、時短状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。このように時短状態が継続する変動表示の回数は、時短回数とも呼ばれる。

【0063】

図3は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

【0064】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

20

【0065】

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

30

【0066】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0067】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

40

【0068】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄

50

保留記憶表示器 41 の表示制御を行なう。

【0069】

演出制御基板 80 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/Oポート部 105等を搭載している。ROM 102 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103 は、ワークメモリとして使用される。ROM 102 および RAM 103 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されてもよい。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

【0070】

演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、主基板 31 から演出制御基板 80 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 77 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0071】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレーションモータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0072】

図 4 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム R : 大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、10MHz で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 65535 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。(2) ランダム 1 (MR1) : 大当りの種類 (種別、通常大当り、確変大当り、および、突確大当りのいずれかの種別) および大当り図柄を決定する (大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム 2 (MR2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)。(4) ランダム 3 (MR3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)。(5) ランダム 4 (MR4) : 普通図柄に基づく当りを発生させるか否かを決定する (普通図柄当り判定用)。(6) ランダム 5 (MR5) : ランダム 4 の初期値を決定する (ランダム 4 初期値決定用)。

【0073】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。

【0074】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは

、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【0075】

この実施の形態では、通常大当り、および、確変大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、はずれである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0076】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。

【0077】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御

【0078】

図5は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0079】

通常時大当り判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第1大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数（10倍の個数）の大当り判定値（確変時大当り判定値または第2大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0080】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの

【0081】

大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶（第1保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第1特別図柄大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶（第2保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第2特別図柄の変動表示が

10

20

30

40

50

行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【0082】

図5(B)、および、図5(C)特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」のうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【0083】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、

10

【0084】

また、図5(B)、(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【0085】

20

このような大当り種別大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0086】

図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高い。これにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合が高くなる。なお、第1特別図柄大当り種別判定テーブルと第2特別図柄大当り種別判定テーブルとで、確変大当りに決定される割合が同じであってもよい。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

30

【0087】

次に、図6および図7を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図6および図7は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【0088】

図6には、(a)にはずれ時第1判定テーブル、(b)にはずれ時第2判定テーブルが示されている。図7には、(a)に通常大当り時判定テーブル、(b)に確変大当り時判定テーブルが示されている。図6(a)、(b)および図7(a)、(b)の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定(決定)するために用いられる。

40

【0089】

図6および図7に示す判定テーブルのそれぞれは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【0090】

図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示している。図6の

50

各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「擬似連ガセ」は、擬似連となるようにみせかけて擬似連とならない偽（ガセ）の変動パターンを示している。

【0091】

ここで、擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。

【0092】

また、擬似連とは、1の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（変動表示）が実行されたかのように見せるために、1の始動入賞に対して決定された変動時間内にて、全部の図柄列（左，中，右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。たとえば、再変動の繰返し実行回数（擬似連の再変動回数ともいう）が多い程、大当たりとなる信頼度（大当たりとなる時とはずれとなる時を含むすべての選択割合に対して大当たりとなる時に選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当たりと決定された時に選択される割合が高くなる。擬似連の変動パターンにおいては、演出表示装置9において仮停止される図柄の組合せが、仮停止図柄の組合せと呼ばれる。仮停止図柄の組合せは、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなる複数種類のチャンス目（以下、擬似連チャンス目という）のうちからいずれかの擬似連チャンス目に決定される。

【0093】

図6および図7の各テーブルでの「変動パターン」の欄において、「擬似連1回～4回」は、擬似連となる擬似連変動パターンを示している。「擬似連1回～4回」のそれぞれの回数は、擬似連において実行される再変動の回数を示している。本実施の形態では、擬似連変動を実行した場合には、最終の再変動時において必ず最終的にリーチ状態として何らかのリーチ演出が実行される。したがって、擬似連の変動パターンは、すべて、リーチとなる変動パターンである。なお、擬似連変動を実行した場合に、リーチ演出が実行されない場合があるように制御してもよい。

【0094】

また、図6および図7の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

【0095】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなる時に選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。本実施の形態では、擬似連の変動パターンがすべて「スーパーリーチ」の変動パターンとして設定されている例を示すが、擬似連の変動パターンが「ノーマルリーチ」の変動パターンとして設定される場合があってもよい。

【0096】

「はずれ」は、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。「通常大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。「確変大当たり」は、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

【0097】

これらの情報に基づいて、たとえば、「変動パターン」の欄に示された「スーパーリーチA1（擬似連1回）はずれ」という変動パターンは、「はずれ表示結果となるスーパーリーチA1の変動パターンであり、再変動が1回実行される擬似連となる変動パターン」であることが示される。

【0098】

図 6 および図 7 のテーブルで「ランダム 2 個数」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム 2 個数」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「通常」、「擬似連ガセ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム 2 (1 ~ 2 5 1) のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム 2 の値が 2 5 1 個のうちの 2 2 個に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「スーパーリーチ」とすることが決定される。

【 0 0 9 9 】

また、図 6 および図 7 のテーブルで「ランダム 3 個数」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム 3 個数」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「擬似連ガセ」の種別に属する変動パターンは、「擬似連ガセ X はずれ」、「擬似連ガセ Y はずれ」である。

【 0 1 0 0 】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム 3 (1 ~ 2 2 0) のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図 6 (a) を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム 3 の値に応じて、「スーパーリーチ A 1 (擬似連 1 回) はずれ」、「スーパーリーチ A 2 (擬似連 1 回) はずれ」、「スーパーリーチ B 1 (擬似連 2 回) はずれ」、「スーパーリーチ B 2 (擬似連 2 回) はずれ」、「スーパーリーチ C 1 (擬似連 3 回) はずれ」、「スーパーリーチ C 2 (擬似連 3 回) はずれ」、「スーパーリーチ D 1 (擬似連 4 回) はずれ」、「スーパーリーチ D 2 (擬似連 4 回) はずれ」、および、「スーパーリーチ E はずれ」のうちから変動パターンが選択決定される。

【 0 1 0 1 】

ここで、スーパーリーチ A は、擬似連で再変動を 1 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ A 1 は、スーパーリーチ A のうち、短時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ A 2 は、スーパーリーチ A のうち、スーパーリーチ A 1 よりも長時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【 0 1 0 2 】

スーパーリーチ B は、擬似連で再変動を 2 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ B 1 は、スーパーリーチ B のうち、短時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ B 2 は、スーパーリーチ B のうち、スーパーリーチ B 1 よりも長時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【 0 1 0 3 】

スーパーリーチ C は、擬似連で再変動を 3 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ C 1 は、スーパーリーチ C のうち、短時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ C 2 は、スーパーリーチ C のうち、スーパーリーチ C 1 よりも長時間の特定演出 (煽り演出) を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【 0 1 0 4 】

スーパーリーチ D は、擬似連で再変動を 4 回実行した後リーチ状態となる変動パターンである。スーパーリーチ D 1 は、スーパーリーチ D のうち、短時間の特定演出 (煽り演出

10

20

30

40

50

）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。スーパーリーチ D 2 は、スーパーリーチ D のうち、スーパーリーチ D 1 よりも長時間の特定演出（煽り演出）を実行した後擬似連チャンス目を表示して擬似連の演出を実行する変動パターンである。

【 0 1 0 5 】

スーパーリーチ E は、擬似連とは異なる所定の演出を、擬似連となる変動パターンよりも短時間で実行した後リーチ状態となる変動パターンである。

【 0 1 0 6 】

また、擬似連ガセ X では、スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 で実行される短時間の特定演出（煽り演出）と同様の演出が実行された後、擬似連とならずにはずれ表示結果となる。擬似連ガセ Y では、スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 で実行される長時間の特定演出（煽り演出）と同様の演出が実行された後、擬似連とならずにはずれ表示結果となる。したがって、擬似連ガセ X および擬似連ガセ Y では、擬似連となる変動パターンと見せかけるが、結果的に擬似連とならない演出が実行される。

【 0 1 0 7 】

擬似連ガセ X、および、スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 のそれぞれで実行される短時間の特定演出（煽り演出）としては、後述する図 9 および図 10 に示すような擬似連チャンス目となるか否かを示唆する図柄の低速変動が実行される。また、擬似連ガセ Y、および、スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 のそれぞれで実行される長時間の特定演出（煽り演出）としては、後述する図 11 および図 12 に示すような図柄の低速変動および図柄の戻り変動とが実行される。

【 0 1 0 8 】

スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , A 2 , B 2 , C 2 , D 2 は、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を行なうことが共通している演出である。

【 0 1 0 9 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 (a) のはずれ時第 1 判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図 6 (b) のはずれ時第 2 判定テーブルを選択する。

【 0 1 1 0 】

また、時短状態であるか否かにかかわらず第 1 特別図柄または第 2 特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図 7 (a) の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態であるか否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図 7 (b) の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

【 0 1 1 1 】

図 6 (b) のはずれ時第 2 判定テーブルでは、図 6 (a) のはずれ時第 1 判定テーブルと比べて、リーチ変動（ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む）よりも変動時間が短い通常変動（非リーチはずれ変動）に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

【 0 1 1 2 】

これにより、非時短状態のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いため、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。

【 0 1 1 3 】

また、はずれとなるときに選択される図 6 (a) および図 6 (b) の判定テーブルでは

10

20

30

40

50

、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ>スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図7(a)および図7(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ<スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0114】

また、大当たりのうち確変大当たりとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルでは、大当たりのうち通常大当たりとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当たりとなるときには、通常大当たりとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【0115】

また、はずれとなるときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、スーパーリーチの選択割合が、スーパーリーチA(A1, A2)>スーパーリーチB(B1, B2)>スーパーリーチC(C1, C2)>スーパーリーチD(D1, D2)となるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図7(a)および図7(b)の判定テーブルでは、スーパーリーチの選択割合が、スーパーリーチA(A1, A2)<スーパーリーチB(B1, B2)<スーパーリーチC(C1, C2)<スーパーリーチD(D1, D2)となるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が増える割合が高くなるので、擬似連において再変動回数が増える程、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

【0116】

また、確変大当たりとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルでは、通常大当たりとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、擬似連となったときの再変動回数が増える割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当たりとなるときには、通常大当たりとなるときと比べて、擬似連となったときの再変動回数が増える割合が高くなるので、擬似連において再変動回数が増える程、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【0117】

なお、確変大当たりとなるときに選択される図7(b)の判定テーブルで、通常大当たりとなるときに選択される図7(a)の判定テーブルと比べて、スーパーリーチA1, A2のうちの一方、スーパーリーチB1, B2のうちの一方、スーパーリーチC1, C2のうちの一方、スーパーリーチD1, D2のうちの一方、がそれぞれ選択される割合が高くなるようにデータを設定してもよい。このように設定すれば、確変大当たりとなるときと、通常大当たりとなるときとで、特定演出(煽り演出)の種類の選択割合が異なるので、選択される特定演出の種類に基づいて、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【0118】

この実施の形態では、擬似連ガセおよびスーパーリーチの変動パターン種別に属する変動パターンでの変動表示が実行されるときに、前述のような「図柄の低速変動」、または、「低速変動および図柄の戻り変動」という特定演出(以下、「基本演出」という)が実行されるときと、これら「基本演出」に代えて、スティックコントローラ122の操作を伴って擬似連チャンス目となるか否かを示唆する操作演出が特定演出として実行されるときとがある。「基本演出」の代わりに「操作演出」を実行するか否かは、演出制御用マ

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータ 100 において選択決定される。

【0119】

次に、基本演出と操作演出との関係を説明する。図8は、特定演出として基本演出を実行するときと操作演出を実行するときとの演出制御パターンを対比して示すタイミングチャートである。図8においては、(A)～(D)に特定演出として基本演出が実行されるときのタイミングが示され、(E)～(H)に特定演出として操作演出が実行されるときのタイミングが示されている。

【0120】

まず、図8(A)と図8(C)とを対比して、スーパーリーチA1, B1, C1, D1の変動パターンと、擬似連ガセXの変動パターンとの関係を説明する。スーパーリーチA1, B1, C1, D1で変動開始時から最初の擬似連チャンス目の仮停止前までの期間と、擬似連ガセXで変動開始時から最終停止(変動表示の終了時の停止)前までの期間とにおいて、基本演出を含む同様の演出態様での変動表示の演出が実行される。この場合に基本演出が実行される特定演出の演出期間は、たとえば、変動開始時から4秒間経過時以後の5秒間に設定されている。そして、スーパーリーチA1, B1, C1, D1では、1回～4回のうちいずれかの回数で仮停止と再変動とが実行されて最終的にリーチ状態となり、表示結果となる最終停止図柄が導出表示されて最終停止となる。

10

【0121】

また、図8(B)と図8(D)とを対比して、スーパーリーチA2, B2, C2, D2の変動パターンと、擬似連ガセYの変動パターンとの関係を説明する。スーパーリーチA2, B2, C2, D2で変動開始時から最初の擬似連チャンス目の仮停止前までの期間と、擬似連ガセYで変動開始時から最終停止(変動表示の終了時の停止)前までの期間とにおいて、基本演出を含む同様の演出態様での変動表示の演出が実行される。この場合に基本演出が実行される特定演出の演出期間は、たとえば、変動開始時から4秒間経過時以後の10秒間に設定されている。そして、スーパーリーチA2, B2, C2, D2では、1回～4回のうちいずれかの回数で仮停止と再変動とが実行されて最終的にリーチ状態となり、表示結果となる最終停止図柄が導出表示されて最終停止となる。

20

【0122】

図8(A)および図8(C)と、図8(B)および図8(D)とを対比して、特定演出として行なわれる基本演出は、擬似連ガセY、および、スーパーリーチA2, B2, C2, D2のそれぞれで実行されるときの方が、擬似連ガセX、および、スーパーリーチA1, B1, C1, D1のそれぞれで実行されるときと比べて、演出期間が長くなるように演出パターンが設定されている。そして、特定演出として操作演出が実行されるときには、図8(E)～(H)に示すように、図8(A)～(D)に示す各変動パターンにおける基本演出が操作演出に置換えられた態様で特定演出が実行されることとなる。

30

【0123】

次に、演出表示装置9での表示画像に基づいて、基本演出の変動パターンでの演出と、操作演出の変動パターンでの演出とを対比して説明する。図9～図12は、基本演出の変動パターンでの演出と操作演出の変動パターンでの演出とを対比して示す演出表示装置9の表示画面図である。図9～図12のそれぞれでは、基本演出の変動パターンでの表示画像の流れが左側に示され、操作演出の変動パターンでの表示画像の流れが右側に示される。

40

【0124】

図9においては、(a)～(h)に擬似連ガセXの変動パターンで基本演出が実行されるときの表示画像の流れが示され、(a1)～(f1)に擬似連ガセXの変動パターンで操作演出が実行されるときの表示画像の流れが示されている。ここで、「左, 中, 右」の演出図柄がたとえば、「6, N E X T, 7」で仮停止したときの図柄の組合せが、擬似連チャンス目である。

【0125】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図9(a)～(c)のように演出図柄

50

が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（たとえば「6」）で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図9（d）～（f）のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り換え、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図9（g）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成しない図柄（たとえば「8」）で停止される。その後、図9（h）のように中図柄が停止表示されることで、はずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0126】

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図9（a1）～（b1）のように演出図柄が変動開始した後、図9（c1）～（d1）のように、スティックコントローラ122を示す画像が左、中、右の演出図柄の代わりに停止表示され、「引け！」という文字を表示することによりスティックコントローラ122の操作を要求する画像が表示される煽り演出が行なわれる。そして、図8に示したような特定演出が実行される所定期間（たとえば5秒間）に亘り、スティックコントローラ122の操作が有効と判断される操作有効期間となり、当該操作が受け付けられる。操作有効期間は、当該操作を受け付ける期間でもあるので、操作受付期間とも呼ばれる。

【0127】

操作有効期間（特定演出の実行期間）中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図9（e1）、（f1）に示すように直ちに、左、中、右図柄がはずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0128】

図10においては、（a）～（g）にスーパーリーチA1、B1、C1、D1の変動パターンで基本演出が実行されるときに表示画像の流れが示され、（a1）～（f1）にスーパーリーチA1、B1、C1、D1の変動パターンで操作演出が実行されるときに表示画像の流れが示されている。

【0129】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図10（a）～（c）のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（たとえば「6」）で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図10（d）～（e）のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り換え、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図10（f）のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（たとえば「7」）で停止される。その後、図10（g）のように中図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（たとえば「NEXT」）で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

【0130】

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図10（a1）～（b1）のように演出図柄が変動開始した後、図10（c1）～（d1）のように、図9（c1）～（d1）と同様の操作を要求する画像が表示される煽り演出が行なわれる。そして、図9の場合と同様に、特定演出が実行される所定期間（たとえば5秒間）に亘り、操作有効期間となり、スティックコントローラ122の操作が受け付けられる。操作有効期間は、当該操作を受け付ける期間でもあるので、操作受付期間とも呼ばれる。

【0131】

操作有効期間（特定演出の実行期間）中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図9（e1）、（f1）に示すように直ちに、左、中、右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄（たとえば「6、NEXT、7」）で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

【0132】

図11においては、（a）～（j）に擬似連ガセYの変動パターンで基本演出が実行されるときに表示画像の流れが示され、（a1）～（g1）に擬似連ガセYの変動パターン

10

20

30

40

50

で操作演出が実行されるときに表示画像の流れが示されている。

【0133】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図11(a)~(c)のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「6」)で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図11(d)~(f)のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り換え、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図11(g)のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「7」)を通り超えて擬似連チャンス目を形成しない図柄(たとえば「8」)まで一旦変動した後、図11(h)のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「7」)に向けて戻る、戻り変動が実行され、右図柄が擬似連チャンス目を形成しない図柄(たとえば「5」)で停止される。その後、図11(j)のように中図柄が停止表示されることで、はずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

10

【0134】

一方、特定演出として基本演出の代わりに操作演出が実行されるときには、図11(a1)~(b1)のように演出図柄が変動開始した後、図11(c1)~(d1)のように、スティックコントローラ122を示す画像が左、中、右の演出図柄の代わりに停止表示され、「引け!」という文字を表示することにより操作を要求する画像が表示される煽り演出が行なわれる。そして、図8に示したような特定演出が実行される所定期間(たとえば10秒間)に亘り、スティックコントローラ122の操作が有効と判断される操作有効期間となり、当該操作が受け付けられる。

20

【0135】

操作有効期間(特定演出の期間)中にスティックコントローラ122が操作されたことを演出制御用マイクロコンピュータ100が認識すると、図11(e1)、(f1)に示すように直ちに、左、中、右図柄がはずれ図柄の組合せとなる表示結果が最終停止される。

【0136】

図12においては、(a)~(j)にスーパーリーチA2、B2、C2、D2の変動パターンで基本演出が実行されるときに表示画像の流れが示され、(a1)~(g1)にスーパーリーチA2、B2、C2、D2の変動パターンで操作演出が実行されるときに表示画像の流れが示されている。

30

【0137】

特定演出として基本演出が実行されるときには、図12(a)~(c)のように演出図柄が変動開始した後、左図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「6」)で停止し、右図柄が停止しようとするときに、図12(d)~(f)のように右図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り換え、ゆっくりと変動する煽り演出をした後、図12(g)のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「7」)を通り超えて擬似連チャンス目を形成しない図柄(たとえば「8」)まで一旦変動した後、図12(h)のように右図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「7」)に向けて戻る、戻り変動が実行され、図12(i)のように中図柄が擬似連チャンス目を形成する図柄(たとえば「NEXT」)で停止表示されることで、擬似連チャンス目を形成する図柄の組合せが仮停止される。

40

【0138】

図12(a)~(j)に示すスーパーリーチA2、B2、C2、D2の変動パターンは、図10(a)~(g)に示すスーパーリーチA1、B1、C1、D1の変動パターンによる図10(d)~(e)と同様の図12(d)~(f)のような特定演出後において、図12(g)のように擬似連チャンス目の導出表示に失敗した後、図12(h)~(j)に示すように、改めて擬似連チャンス目の導出表示に成功する演出パターンであると言える。

【0139】

なお、前述した操作受け期間は、特定演出の実行期間と同じ期間に設定されてもよく、

50

特定演出の実行期間よりも短い期間に設定されてもよい。

【0140】

図13は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図13に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0141】

図13のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6および図7に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0142】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0143】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1,第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【0144】

次に、パチンコ遊技機1の動作について説明する。パチンコ遊技機1においては、基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間(たとえば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【0145】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理(乱数回路503を初期設定)、表示用乱数更新処理(変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理)、および、初期値用乱数更新処理(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理)等が実行される。

【0146】

図14は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU56は、図14に示すステップS(以下、単に「S」と示す)20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(S20)。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう(スイッチ処理:S21)。

【0147】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう表示制御処理を実行する(S22)。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、S32, S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 1 4 8 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S 2 3）。C P U 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：S 2 4，S 2 5）。

【 0 1 4 9 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【 0 1 5 0 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 5 1 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、C P U 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

20

【 0 1 5 2 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S 3 0）。

【 0 1 5 3 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域におけるソレノイドのオン / オフに関する内容を出力ポートに出力する（S 3 1：出力処理）。

30

【 0 1 5 4 】

また、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S 3 2）。

【 0 1 5 5 】

さらに、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S 3 3）。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【 0 1 5 6 】

その後、割込許可状態に設定し（S 3 4）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【 0 1 5 7 】

図 1 5 は、特別図柄プロセス処理（S 2 6）を示すフローチャートである。

特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオンして第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞（第 1 始動入賞）が発生していたとき、または、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a

50

がオンして第2始動入賞口14への始動入賞(第2始動入賞)が発生していたときには(S311)、始動口スイッチ通過処理を実行する(S312)。そして、内部状態に応じて、S300~S307のうちのいずれかの処理を行なう。第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、始動口スイッチ通過処理を実行せずに、内部状態に応じて、S300~S307のうちのいずれかの処理を行なう。

【0158】

S300~S307の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理(S300)は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理(S301)は、変動パターンの決定および変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

10

【0159】

表示結果指定コマンド送信処理(S302)は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理(S303)は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると、特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理(S304)は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

20

【0160】

大入賞口開放前処理(S305)は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理(S306)は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理(S307)は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

【0161】

図16は、S312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する(S211)。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S221に移行する。

30

【0162】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S213)。

40

【0163】

ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ(保留記憶データ)を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を説明する。

【0164】

遊技制御用マイクロコンピュータ560側において、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)等のデータが記憶される。

50

【 0 1 6 5 】

このような第 1 判定結果保留記憶バッファにおいては、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データが記憶される。第 2 判定結果保留記憶バッファにおいては、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データに対応する判定結果保留記憶データが記憶される。

【 0 1 6 6 】

次に、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する（S 2 1 4）。具体的に、S 2 1 4 の処理では、大当り判定用乱数（ランダム R）、大当り種別判定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が保存（格納）される。以下の保留記憶に関する説明に関しては、このように第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。

10

【 0 1 6 7 】

そして、CPU 5 6 は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S 2 1 5）。次いで、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なう（S 2 1 6）。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU 5 6 は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予め ROM にコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（S 2 9）において演出制御コマンドを送信する。

20

【 0 1 6 8 】

S 2 1 1 で第 1 始動口スイッチがオン状態でないと判定された場合、S 2 1 2 で第 1 保留記憶数が上限値に達していると判定された場合、または、S 2 1 6 で第 1 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行なった後に、CPU 5 6 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしたか否かを確認する（S 2 2 1）。第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていれば、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（S 2 2 2）。第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であれば、処理を終了する。

30

【 0 1 6 9 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（S 2 2 3）。次いで、CPU 5 6 は、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する（S 2 2 4）。

【 0 1 7 0 】

そして、CPU 5 6 は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S 2 2 5）。次いで、CPU 5 6 は、第 2 始動入賞指定コマンドを送信する制御を行ない（S 2 2 6）処理を終了する。

40

【 0 1 7 1 】

図 1 7 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S 5 1）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【 0 1 7 2 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU 5 6 は、第 2 保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S 5

50

2)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【0173】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

【0174】

S52~S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示器8bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示器8aの変動表示に優先して実行される。

【0175】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。

【0176】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0177】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2,3,4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数=n(n=2,3,4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

【0178】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1,2,3,4の順番と一致している。

【0179】

また、CPU56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に

基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行なう。

【0180】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S300~S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

10

【0181】

次いで、CPU56は、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(S60)。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS214や始動口スイッチ通過処理のS224で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図5参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

20

【0182】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(ROM54における図5(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(ROM54における図5(A)の左側の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行なう。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図5(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(S60)、S71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

30

【0183】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数(100回)の変動表示が行なわれたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件といずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

40

【0184】

大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ(S60のN)、後述するS75に進む。

【0185】

50

S 6 0において大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれかの当り判定値に一致すればCPU 5 6は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする(S 7 1)。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5(B)の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する(S 7 2)。具体的に、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5(B)に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

【0186】

また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5(C)の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

10

【0187】

次いで、CPU 5 6は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S 7 2で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する(S 7 3)。

【0188】

図5(B)、(C)に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

20

【0189】

また、CPU 5 6は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをRAM 5 5における大当たり種別バッファに設定する(S 7 4)。たとえば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「01」が設定される。大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「02」が設定される。

【0190】

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

30

【0191】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S 3 0 1)に対応した値に更新する(S 7 6)。

【0192】

図18は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理(S 3 0 1)を示すフローチャートである。

40

【0193】

変動パターン設定処理において、CPU 5 6は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する(S 9 1)。大当たりフラグがセットされている場合は、大当たりとすることが決定されているときであり、CPU 5 6は、S 7 4で記憶された大当たり種別情報と、非時短状態と時短状態とのうちのどの状態にあるかを示す時短情報とに応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、前述した判定テーブルの選択条件に基づいて、図6および図7に示す、はずれ時第1判定テーブル、はずれ時第2判定テーブル、通常大当たり時判定テーブル、および、確変大当たり時判定テーブルのうちいずれかを選択する。

50

【0194】

ここで、時短情報は、時短状態であるか否かを示す情報である。時短情報は、時短フラグがセットされているときには、時短状態であることを示し、時短フラグがセットされていないときには、非時短状態であることが示される。

【0195】

S 9 1で大当りフラグがセットされているときは、S 7 4で記憶された大当り種別データに基づいて、大当りが確変大当りであるか否かを確認する(S 9 2)。確変大当りであるときは、図7(b)の確変大当り時判定テーブルを選択し(S 9 3)、S 1 4 4に進む。一方、通常大当りであるときは、図7(a)の通常大当り時判定テーブルを選択し(S 9 4)、S 1 4 4に進む。

10

【0196】

また、S 9 1で大当りフラグがセットされていないとき、すなわち、はずれのときは、時短フラグがセットされているか否かを確認する(S 9 5)。時短フラグがセットされていないときは、図6(a)のはずれ時第1判定テーブルを選択し(S 9 6)、S 1 4 4に進む。一方、時短フラグがセットされているときは、図6(b)のはずれ時第2判定テーブルを選択し(S 9 7)、S 1 4 4に進む。

【0197】

これにより、遊技状態に応じて、変動パターン種別および変動パターンを決定するために使用するテーブルとして、前述したような判定テーブルの選択条件に基づいて、図6および図7に示されるはずれ時第1判定テーブル、はずれ時第2判定テーブル、通常大当り時判定テーブル、および、確変大当り時判定テーブルのうちいずれかが選択される。

20

【0198】

次いで、S 1 1 4において、CPU 5 6は、保留記憶バッファ(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、S 9 2, S 9 3, S 9 6またはS 9 7の処理で選択した判定テーブルにおける変動パターン種別判定テーブル部のデータを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(S 1 1 4)。

【0199】

次いで、CPU 5 6は、保留記憶バッファ(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、S 9 2, S 9 3, S 9 6またはS 9 7の処理で選択した判定テーブルにおいて、変動パターン判定テーブル部におけるS 1 1 4で決定した変動パターン種別に関するデータを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(S 1 1 5)。

30

【0200】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう(S 1 1 6)。

【0201】

また、特別図柄の変動を開始する(S 1 1 7)。たとえば、S 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットすることにより、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて、前述のように変動表示を開始させる。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示を開始させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動表示を開始させる。また、RAM 5 5に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(S 1 1 8)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理(S 3 0 2)に対応した値に更新する(S 1 1 9)。

40

【0202】

前述した表示結果指定コマンド送信処理(S 3 0 2)においては、CPU 5 6が、決定されている大当りの種類、または、はずれに応じて、表示結果を指定する表示結果1指定

50

～表示結果 3 指定コマンドのいずれかの演出制御コマンド（図 13 参照）を送信する制御を行なう。

【0203】

また、前述した特別図柄変動中処理（S303）においては、CPU56 は、変動時間タイマを 1 減算し、変動時間タイマがタイムアウトしたら、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S304）に対応した値に更新し、特別図柄停止処理に進む。

【0204】

変動表示の結果、大当たりとなるときには、大入賞口開放前処理（S305）、大入賞口開放中処理（S306）、および、大当たり終了処理（S307）が実行されることにより、大当たり遊技状態に制御される。大当たり終了処理（S307）において、確変大当たりの終了時には、確変フラグおよび時短フラグがセットされ、通常大当たりの終了時には、時短フラグがセットされる。これにより、確変大当たりの終了後には、確変状態および時短状態に制御され、通常大当たりの終了後には、時短状態に制御される。

【0205】

通常大当たり後の時短状態は、変動表示が 100 回が実行されるまでと、次の大当たりが発生するまでとのいずれかの条件が成立するまで継続させる必要がある。このような変動表示 100 回という継続期間は、大当たり終了処理（S307）において、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタを 100 回にセットし、その後に変動表示が実行されるごとに特別図柄停止処理で減算更新することにより管理され、時短回数カウンタがカウントアップしたことに基づいて、時短フラグがリセットされることにより、時短状態を終了させる制御が行なわれる。

【0206】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ 100 の動作を説明する。図 19 は、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、演出制御用 CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0207】

演出制御用 CPU101 は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用 CPU101 は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU101 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU101 は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

【0208】

演出制御処理において、演出制御用 CPU101 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用 CPU101 は、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704 で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置 9 での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

【0209】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用の SR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用の SR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用の SR1-3、操作演出判定用の SR3、および、操作時チャンス目決定用の SR4 を含む各種乱数）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。このような乱数 SR1-1～SR4 のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、そ

れそれぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0210】

また、第1保留記憶表示部18cおよび第2保留記憶表示部18dの表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する(S707)。具体的に、前述の第1保留記憶数記憶領域に記憶された第1保留記憶数のデータに対応して第1保留記憶表示部18cにおいて第1保留記憶数を表示する制御を行なう。また、前述の第2保留記憶数記憶領域に記憶された第2保留記憶数のデータに対応して第2保留記憶表示部18dにおいて第2保留記憶数を表示する制御を行なう。その後、S702に移行する。

【0211】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27L、27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0212】

図20は、図19に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800~S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0213】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【0214】

演出図柄変動開始処理(S801)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理(S802)は、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理(S803)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示を停止し、変動表示の表示結果(最終停止図柄)を導出表示する制御を行なう処理である。

【0215】

大当たり表示処理(S804)は、変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理(S805)は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理(S806)は、ラウンド間の表示制御を処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理(S807)は、演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【0216】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態の開始時から大当たり遊技状態の終了時までの予め定められた演出制御期間中において、ROM102に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。

【0217】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御

10

20

30

40

50

実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0218】

図 21 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（S801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 101 は、次のような処理を行なう。

10

【0219】

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する（S500）。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（S501）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

【0220】

20

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、当該コマンドが擬似連ガセ X または擬似連ガセ Y を含む擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドであるか否か確認する（S503）。S503 で擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドではないとき（通常ははずれのとき）は、ROM 102 に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（S505）、S507 へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR1-1 ~ SR1-3 のそれぞれの数値データが対応付けられている。

【0221】

S505 の処理では、所定のタイミングで SR1-1 ~ SR1-3 のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチははずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

30

【0222】

S503 で擬似連ガセの変動パターンを指定するコマンドであるときは、ROM 102 に格納された擬似連ガセ図柄決定用データテーブルを用いて、擬似連ガセとなった後のはずれの表示結果を演出図柄の最終停止図柄として決定し（S504）、S507 へ進む。本実施の形態では、擬似連チャンス目が、たとえば、「1, NEXT, 2」、「3, NEXT, 4」、「6, NEXT, 7」のように複数種類設けられている。これに対し、擬似連ガセとなる図柄の組合せ（擬似連チャンス目となることを示唆するような図柄の組合せ）は、左図柄が「1」で右図柄が「0」または「3」、左図柄が「3」で右図柄が「2」または「4」、左図柄が「6」で右図柄が「5」または「8」というように複数種類設けられている。擬似連ガセ図柄決定用データテーブルでは、このような擬似連ガセとなる複数種類の左図柄および右図柄の組合せが、所定の乱数値（たとえば、SR1-1）に基づいてランダムに選択可能なように、図柄の組合せと乱数値との関係が設定されている。

40

50

【 0 2 2 3 】

S 5 0 4 の処理では、所定のタイミングで S R 1 - 1 および S R 1 - 2 から数値データ（乱数）を抽出し、抽出した S R 1 - 1 の数値データに対応する擬似連ガセとなる左図柄および右図柄の組合せが擬似連ガセ図柄決定用データテーブルを用いて擬似連ガセの最終停止図柄として決定され、さらに、抽出した S R 1 - 2 の数値データに対応する左図柄が前述のはずれ図柄決定用データテーブルを用いて擬似連ガセ後の最終停止図柄として決定される。

【 0 2 2 4 】

S 5 0 1 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 5 0 6）、S 5 0 7 へ進む。S 5 0 6 の処理では、所定のタイミングで S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、S R 1 - 1 から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右の各演出図柄の停止図柄として決定され、S R 1 - 2 から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当たり図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、中図柄を 1 図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。

10

【 0 2 2 5 】

また、S 5 0 0 の処理ではずれとすることに決定されていない場合（大当たりとすることが決定された場合）に（S 5 0 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（S 5 0 2）、S 5 0 7 へ進む。

20

【 0 2 2 6 】

S 5 0 2 では、次のように大当たりの種別に応じて当り図柄の組合せを決定する。表示結果 2 指定コマンドと表示結果 3 指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当たりと、通常大当たりとのうちから、大当たりの種別を判定し、確変大当たりとすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と確変大当たり図柄の組合せ（たとえば、左、中、右が「7、7、7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの確変大当たり図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当たりとすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と通常大当たり図柄の組合せ（たとえば、左、中、右が「4、4、4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当たり図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの通常大当たり図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当たり遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

30

【 0 2 2 7 】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、操作演出の実行の有無の決定等の処理）を行なう演出設定処理（S 5 0 7）を実行した後、S 5 0 8 に進む。演出設定処理の処理内容については、図 2 6 を用いて後述する。

40

【 0 2 2 8 】

S 5 0 8 では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する（S 5 0 8）。S 5 0 8 においては、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、および、S 5 0 7 の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【 0 2 2 9 】

R O M 1 0 2 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動

50

が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置 9 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【 0 2 3 0 】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、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、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

10

【 0 2 3 1 】

次いで、S 5 0 8 で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する (S 5 0 9)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマ (演出設定プロセスタイマ) をスタートさせる (S 5 1 0)。

【 0 2 3 2 】

S 5 1 9 の処理を実行したら、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) にしたがって演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 2 7) の制御を開始する (S 5 1 1)。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像 (演出図柄を含む。) を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、各種 L E D 等の発光体を点灯 / 消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

20

【 0 2 3 3 】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し (S 5 1 2)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する (S 5 1 3)。そして、演出図柄変動開始処理が終了する。

30

【 0 2 3 4 】

図 2 2 は、演出設定処理 (S 5 0 7) において操作演出を実行するか否かを決定するとき用いられる操作演出判定テーブルを表形式で示す図である。

【 0 2 3 5 】

擬似連ガセ X の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図 2 2 (a) の第 1 操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。擬似連ガセ Y の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図 2 2 (b) の第 2 操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。スーパーリーチ A 1、B 1、C 1、D 1 の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図 2 2 (c) の第 3 操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。スーパーリーチ A 2、B 2、C 2、D 2 の変動パターンに基づく変動表示が実行されるときには、図 2 2 (d) の第 4 操作演出判定テーブルを用いて操作演出の実行の有無が決定される。

40

【 0 2 3 6 】

第 1 ~ 第 4 操作演出判定テーブルのそれぞれでは、操作演出有と、操作演出無とのそれぞれに、操作演出判定用の S R 3 (1 ~ 1 0 0 の数値範囲) の値が割振られている。S R 3 については、説明を明確化するために、割振られた個数が各テーブルに示されている。

【 0 2 3 7 】

第 1 ~ 第 4 操作演出判定テーブルでは、短時間の特定演出 (煽り演出) を実行するスーパーリーチ A 1、B 1、C 1、D 1 の方が、長時間の特定演出 (煽り演出) を実行するスーパーリーチ A 2、B 2、C 2、D 2 よりも、操作演出有が選択される割合が高くなるよ

50

うにデータが設定されている。また、短時間の特定演出（煽り演出）を実行する擬似連ガセXの方が、長時間の特定演出（煽り演出）を実行する擬似連ガセYよりも、操作演出有が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。

【0238】

なお、本実施の形態では、擬似連ガセの変動パターンを設けて擬似連ガセの変動パターンのときにも操作演出を実行するか否かを決定する例を示したが、これに限らず、擬似連ガセの変動パターンを設けたときであっても、擬似連ガセの変動パターンについては、操作演出を実行しないようにしてもよい。また、短時間の特定演出（煽り演出）を実行するスーパーリーチA1, B1, C1, D1については、一定割合で操作演出無が選択される例を示したが、操作演出有のみが選択されるようにしてもよい。

10

【0239】

第1～第4操作演出判定テーブルでは、短時間の特定演出（煽り演出）を実行する変動パターンの方が、長時間の特定演出（煽り演出）を実行する変動パターンよりも、操作演出有が選択される割合が高くなるようにデータが設定されているので、操作演出を実行する決定がされるときには、操作演出を実行しない決定がされるときと比べて、特定演出（煽り演出）が短時間で実行される割合が高くなる。これにより、操作演出が実行されるときには、たとえば、操作演出での操作有効期間における初期のタイミングで操作がされたときでも、特定演出の実行期間が短時間となる割合が高いことにより、操作後における擬似連の再変動開始等の次の演出態様開始時までの待ち時間が短時間となる割合が高いため、操作後における次の演出態様開始時までの待ち時間に起因して生じる遊技者の演出に対する不満を軽減することができる。

20

【0240】

また、擬似連が実行されるときに使用される図22(c)、図22(d)の操作演出判定テーブルでは、擬似連が実行されないときに使用される図22(a)、図22(b)の操作演出判定テーブルと比べて、操作演出有を選択する割合が高く設定されていることを示したように、操作演出を実行することが決定されるときは、当該決定がされないときと比べて、擬似連チャンス目を導出表示する割合、擬似連の変動パターンとなる割合が高いため、特定演出として操作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0241】

30

図23は、前述の演出設定処理(S507)を示すフローチャートである。演出設定処理においては、まず、演出制御コマンドにより指定された変動パターンが擬似連ガセXであるか否かを確認する(S680)。擬似連ガセXであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(a)の第1操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S681)、S688に進む。一方、擬似連ガセXでないときは、S682に進む。

【0242】

S682では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンが擬似連ガセYであるか否かを確認する(S682)。擬似連ガセYであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(b)の第2操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S683)、S688に進む。一方、擬似連ガセYでないときは、S684に進む。

40

【0243】

S684では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかであるか否かを確認する(S684)。スーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかであるときは、操作演出判定用のSR3の値を抽出し、その抽出値に基づき、図22(c)の第3操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し(S685)、S688に進む。一方、スーパーリーチA1, B1, C1, D1のいずれかでないときは、S686に進む。

【0244】

50

S 6 8 6 では、演出制御コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 のいずれかであるか否かを確認する (S 6 8 6)。スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 のいずれかであるときは、操作演出判定用の S R 3 の値を抽出し、その抽出値に基づき、図 2 2 (c) の第 3 操作演出判定テーブルを用いて操作演出の有無を決定し (S 6 8 7)、S 6 8 8 に進む。一方、スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 のいずれかでないときは、処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

S 6 8 8 では、S 6 8 1 , S 6 8 3 , S 6 8 5 , または S 6 8 7 で操作演出有という決定がされたか否かを確認する (S 6 8 8)。S 6 8 8 で、操作演出有ではなく、操作演出無が決定されたことが確認されたときは、基本演出による変動表示の演出を実行することを決定する (S 6 8 9)。そして、擬似連チャンス目として標準チャンス目 (左 , 中 , 右 図柄が「 3 , N E X T , 4 」) を決定して、変動表示時において仮停止時に表示されるように設定し (S 6 9 0)、処理を終了する。標準チャンス目は、操作演出が行なわれないときに固定的に選択される標準的な擬似連チャンス目である。このように設定された標準チャンス目は、擬似連の各仮停止時における仮停止図柄の組合せとして表示される。

【 0 2 4 6 】

なお、擬似連チャンス目としては、仮停止が複数回実行されるときに、各仮停止時に表示されるチャンス目が異なるように、S 6 8 9 により複数種類のチャンス目を選択決定するようにしてもよい。

【 0 2 4 7 】

一方、S 6 8 8 で、操作演出有が決定されたことが確認されたときは、操作演出による変動表示の演出を実行するためのデータを設定し (S 6 9 1)、処理を終了する。この場合における擬似連チャンス目の決定は、演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) における操作演出処理において行なわれる。

【 0 2 4 8 】

図 2 4 は、演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) を示すフローチャートである。

演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに (S 8 4 1)、変動表示時間タイマの値を 1 減算する (S 8 4 2)。そしてプロセスタイマがタイムアウトしているか否かを判断する (S 8 4 3)。

【 0 2 4 9 】

プロセスタイマがタイムアウトするまで (S 8 4 3 N) は、S 8 4 6 に進む。S 8 4 3 においてプロセスタイマがタイムアウトしたと判断したときは (S 8 4 3 Y)、プロセスデータの切替えを行なう (S 8 4 4)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (S 8 4 4)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、および、音番号データ等のプロセスデータに基づいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する等、次のプロセスデータの内容にしたがって、演出装置を制御する (S 8 4 5)。

【 0 2 5 0 】

次に、スティックコントローラ 1 2 2 の操作に応じて、図 9 ~ 図 1 2 に示すような操作演出をするための操作演出処理が行なわれる (S 8 4 6)。操作演出処理の具体例は、図 2 6 を用いて説明する。

【 0 2 5 1 】

次に、変動表示時間タイマの値に基づいて、変動表示時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する (S 8 4 7)。変動表示時間タイマがタイムアウトしていれば (S 8 4 8 で Y)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) に応じた値に更新する (S 8 5 6)。一方、変動表示時間タイマがタイムアウトしていないときは (S 8 4 8 で N)、処理を終了する。

【 0 2 5 2 】

図 2 5 は、操作演出が行なわれるときに擬似連チャンス目として表示する操作時チャン

10

20

30

40

50

ス目を決定するために用いる操作時チャンス目決定テーブルを表形式で示す図である。

【0253】

操作時チャンス目決定テーブルでは、擬似連となる変動パターンにおける擬似連の再変動回数（最大実行回数）に応じて、第1チャンス目（「1, NEXT, 2」）と、第2チャンス目（「6, NEXT, 7」）とのそれぞれに、操作時チャンス目決定用のSR4（1～50の数値範囲）の値が割振られている。SR4については、説明を明確化するために、割振られた個数が各テーブルに示されている。

【0254】

操作時チャンス目決定テーブルでは、再変動回数が少ない変動パターンである程第1チャンス目が選択される割合が高くなり、再変動回数が多い変動パターンである程第2チャンス目が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。前述のように再変動回数が多い程大当たりとなる割合が高いので、このような設定により、第2チャンス目が選択されて仮停止されたときには、第1チャンス目が選択されて仮停止されたときと比べて、再変動回数が多くなる割合が高いので、仮停止されるチャンス目の種類に基づいて、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させる演出を行なうことができる。

【0255】

なお、本実施の形態では、擬似連4回の変動パターンのときにも第1チャンス目を選択可能とした例を示すが、擬似連4回の変動パターンのときには第2チャンス目のみが選択されるようにしてもよい。また、擬似連1回の変動パターンのときにも第2チャンス目を選択可能とした例を示すが、擬似連1回の変動パターンのときには第1チャンス目のみが

【0256】

図26は、操作演出処理（S846）を示すフローチャートである。操作演出処理においては、プロセスデータとして、操作演出を実行するデータが設定されているか否かを判断することにより、操作演出の実行設定時であるか否かを確認する（S901）。操作演出の実行設定時でないときは、処理を終了する。一方、操作演出の実行設定時であるときは、前述のような操作有効期間処理中であるか否かを確認する（S902）。操作有効期間処理は、特定演出の実行期間（たとえば、擬似連ガセX、スーパーリーチA1, B1, C1, D1のときは変動開始後4秒経過後の5秒間、擬似連ガセY、スーパーリーチA2, B2, C2, D2のときは変動開始後4秒経過後の10秒間）として設定されている期間に設定されている。S902において、操作有効期間中であるか否かは、変動表示の開始時からの経過時間を計時する変動表示時間タイマの計時値に基づいて判断される。

【0257】

S902で操作有効期間中であると判断したときは処理を終了する。S901, S902での処理の進行の振分けに示されるように、操作演出を実行する変動パターンであり、操作有効期間中であるときに限り、S903～S909による実質的な操作演出に関する処理が行なわれる。

【0258】

なお、操作演出処理については、S903～S909により構成し、当該操作演出処理の前にS901およびS902の処理を行ない、これら処理により、操作演出を実行する変動パターンであり、かつ、操作有効期間中であるときに限り、当該操作演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0259】

一方、S902で操作有効期間中であると判断したときは、操作有効期間中においてスティックコントローラ122が操作されたときにセットされる操作済フラグがセットされているか否かを確認する（S903）。操作済フラグがセットされていないと判断したときは、スティックコントローラ122（傾倒方向センサユニット123）から入力される操作検出信号のレベルに基づいて、スティックコントローラ122が操作されたか否かを判断する（S904）。

【0260】

10

20

30

40

50

S 9 0 4 でスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたと判断したときは、前述の操作済フラグをセットする (S 9 0 5)。このように操作済フラグがセットされると、前述の S 9 0 3 から S 9 0 4 に進まずに処理を終了することにより、操作有効期間中において既に動作済フラグがセットされているときには、操作に応じて実行される処理が重複して実行されない。

【 0 2 6 1 】

S 9 0 5 で操作済フラグがセットされた後、操作時チャンス目決定用の S R 4 を抽出し、その抽出値に基づき、図 2 4 の操作時チャンス目決定テーブルを用いて、操作演出を実行するときに擬似連チャンス目として表示する操作時チャンス目を決定し (S 9 0 6)、決定したチャンス目を表示して (S 9 0 9)、処理を終了する。これにより、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたとときには、擬似連の変動パターンでの再変動回数に応じて選択割合が異なる第 1 チャンス目または第 2 チャンス目が仮停止表示されることとなる。

10

【 0 2 6 2 】

一方、S 9 0 4 でスティックコントローラ 1 2 2 が操作されていないと判断したときは、操作有効期間の終了時であるか否かを確認する (S 9 0 7)。操作有効期間の終了時ではないときは、処理を終了する。一方、操作有効期間の終了時であるときは、図 2 4 の操作時チャンス目決定テーブルを用いずに前述の標準チャンス目を、擬似連チャンス目として決定し (S 9 0 8)、決定したチャンス目を表示して (S 9 0 9)、処理を終了する。これにより、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されないときは、擬似連の変動パターンでの再変動回数に関わらず標準チャンス目が仮停止表示されることとなる。

20

【 0 2 6 3 】

このように操作有効期間中に操作が行なわれたときには、操作が行なわれないときと比べて、遊技者にとって面白みがある演出が実行されることにより、遊技者による操作を促進させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を向上させることができる。

【 0 2 6 4 】

また、操作がされなかったときは S 9 0 8 で標準チャンス目 (「 3 , N E X T , 4 」) を選択して表示する演出がされ、操作がされたときは S 9 0 6 で操作時チャンス目 (「 1 , N E X T , 2 」、または、「 6 , N E X T , 7 」を図 2 5 の操作時チャンス目決定テーブルを用いて選択して表示する演出がされることを示したように、操作演出が実行されたときに、スティックコントローラ 1 2 2 による操作がされたか否かによって、擬似連チャンス目が導出表示されるとき演出が異なるので、スティックコントローラ 1 2 2 が操作されたか否かに基づいて演出が変化するため、演出を多様化することができる。

30

【 0 2 6 5 】

なお、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されないときでも、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたとときと同様に図 2 4 の操作時チャンス目決定テーブルを用いて、操作演出を実行するときに擬似連チャンス目として表示する操作時チャンス目を決定して第 1 チャンス目または第 2 チャンス目を表示するようにしてもよい。このような演出を行なうときには、作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたとときの方が、作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されないときよりも、遊技者にとって有利と感じられる第 2 チャンス目が選択される割合が高くなるようにしてもよい。

40

【 0 2 6 6 】

また、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたとときでも、操作有効期間中にスティックコントローラ 1 2 2 が操作されないときと同様に、標準チャンス目のみを仮停止表示するようにしてもよい。

【 0 2 6 7 】

また、本実施の形態では、スティックコントローラ 1 2 2 が傾倒操作されたことにより傾倒方向センサユニット 1 2 3 から入力される操作検出信号に基づいてスティックコント

50

ローラ 1 2 2 が操作されたと判断する例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、トリガボタン 1 2 1 が操作されたことによりトリガセンサ 1 2 5 から入力される操作検出信号に基づいてスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたと判断するようにしてもよい。また、たとえば、トリガボタン 1 2 1 が操作されたことによりトリガセンサ 1 2 5 から入力される操作検出信号に基づいてスティックコントローラ 1 2 2 が操作されたと判断するようにしてもよい。

【 0 2 6 8 】

なお、本実施の形態では、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出として、スーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , A 2 , B 2 , C 2 , D 2 のようなスーパーリーチを一例として示したが、スーパーリーチ以外のリーチ演出を行なう変動パターンであってもよく、リーチ演出以外の演出であってもよい。また、この場合の特定事象としては、擬似連チャンス目を導出表示する演出を示したが、大当たりとなる期待度が高い演出であれば、たとえば、大当たり予告（たとえば、ステップアップ予告等の予告）を表示する予告演出等のその他の演出であってもよい。

【 0 2 6 9 】

また、本実施の形態では、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を実行する変動パターンとして、短い変動時間の変動パターンと、長い変動時間の変動パターンとのいずれとするかを遊技制御マイクロコンピュータ 5 6 0 の側で決定し、このような変動パターンが選択されたときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の側で行なう例を示した。

【 0 2 7 0 】

しかし、これに限らず、このような変動パターンが選択されたときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定を遊技制御マイクロコンピュータ 5 6 0 の側で行なうようにしてもよい。

【 0 2 7 1 】

また、遊技制御マイクロコンピュータ 5 6 0 の側では、短い変動時間の変動パターンと、長い変動時間の変動パターンとのいずれにするかまでを決定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の側で、特定演出（煽り演出）を実行した後、擬似連チャンス目を導出表示するというような特定事象を発生させる演出を実行するか否かを決定するとともに、このような演出を実行するときに、特定演出として操作演出を実行するか否かの決定をするようにしてもよい。

【 0 2 7 2 】

〔 第 2 実施形態 〕

次に、第 2 実施形態を説明する。第 2 実施形態では、前述したような操作演出を実行するときのその他の演出例を説明する。

【 0 2 7 3 】

図 2 7 および図 2 8 は、第 2 実施形態によるリーチ状態となる変動パターンにおける演出例を示す演出表示装置 9 の表示画面図である。図 2 7 においては擬似連を伴わない所定の演出が行なわれる変動パターンの演出例が示され、図 2 8 においては擬似連を伴う再変動が行なわれる変動パターンの演出例が示されている。

【 0 2 7 4 】

図 2 7 を参照して、たとえば、前述のスーパーリーチ E のような擬似連を伴わないリーチの演出が行なわれる変動パターンにおいては、大当たりとなる期待度を示唆する示唆演出として、図 2 7 (c) でリーチ状態となった後、図 2 7 (d) のようにシャッターが開まる画像を表示するシャッター演出が行なわれ、図 2 7 (e 1) , (e 2) , (e 3) のいずれかが表示されることにより、シャッターが開くことによって第 1 キャラクタ A、第 2 キャラクタ B、第 3 キャラクタ C のいずれかが出現表示されるキャラクタ演出が行なわれる。その後、図 2 7 (f) に示すように、スーパーリーチである旨を報知する演出が行

なわれる。

【 0 2 7 5 】

図 2 7 で表示される第 1 キャラクタ A、第 2 キャラクタ B、第 3 キャラクタ C については、たとえば、このようなスーパーリーチとすることが決定されたときに、表示結果が大当たりとなるときに第 1 キャラクタ A > 第 2 キャラクタ B > 第 3 キャラクタ C という選択割合の高低関係で、事前に演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で選択されて表示される制御が行なわれる。

【 0 2 7 6 】

図 2 8 を参照して、たとえば、前述のスーパーリーチ A 1 , A 2 , B 1 , B 2 , C 1 , C 2 , D 1 , D 2 のような擬似連を伴うスーパーリーチの演出が行なわれる変動パターンにおいては、擬似連の再変動を実行する演出に加えて、大当たりとなる期待度を示唆する示唆演出として、図 2 8 (f 1) のように擬似連チャンス目が仮停止された後、図 2 8 (h 1) のようにリーチ状態となる前の期間中において、予め定められたタイミングで、図 2 8 (g 1) , (g 2) のいずれかが表示されることにより、第 1 キャラクタ A、第 2 キャラクタ B のいずれかが表示されるキャラクタ演出が行なわれる。なお、第 1 キャラクタ A ~ 第 3 キャラクタ C のいずれかを表示するキャラクタ演出を実行してもよい。

10

【 0 2 7 7 】

擬似連を伴うスーパーリーチの演出が行なわれる変動パターンにおいて、キャラクタ演出を行なうタイミングは、初回 (1 回目) の再変動時のみ、1 回目 ~ 4 回目のうちのいずれかの再変動時、または、最終回の再変動時 (リーチとなる直前の再変動時) 等、どのようなタイミングであってもよい。また、キャラクタ演出を行なうタイミングは、再変動の開始時であってもよく、または、再変動の実行途中であってもよい。

20

【 0 2 7 8 】

図 2 8 (g 1) , (g 2) のようなキャラクタ演出が行なわれた後、図 2 8 (h 1) のようにリーチ状態となり、図 2 8 (f 1) に示すように、スーパーリーチである旨を報知する演出が行なわれる。

【 0 2 7 9 】

擬似連を伴う変動パターンを実行するときには、擬似連となる演出自体 (大当たりとなるときに擬似連が選択される割合が高い場合)、および、再変動の回数の多さ (大当たりとなるときに擬似連の再変動回数が多く選択される割合が高い場合) 等の演出により大当たりとなる期待度を示唆する示唆演出が実行可能であるため、擬似連を伴わない変動パターンにおけるキャラクタ演出のような示唆演出の実行を省略すること考えられる。しかし、そのように演出を省略すると、擬似連の変動パターンにおいて実行される演出が少なくなつて遊技機の興味が低下してしまうおそれがある。これに対し、擬似連を伴う変動パターンを実行するときにも、図 2 8 に示すキャラクタ演出のような示唆演出を省略せずに実行することで、示唆演出が省略されることで実行される演出が少なくなってしまうことによる興味の低下を防ぐことができる。

30

【 0 2 8 0 】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図 2 2 (c) および図 2 2 (d) に示したように、特定演出を実行する時間がスーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 よりも短いスーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 の変動パターンが選択されたときに、スーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 が選択されたときと比べて高い割合で、特定演出として操作演出を実行することが決定されるので、操作演出が実行されるときには、操作演出での操作後における演出時間終了時 (変動時間終了) 時までの待ち時間を短時間化することが可能となるので、演出を多様化しながらも、操作後における演出時間終了時までの待ち時間の長さ起因して生じる遊技者の演出に対する不満を軽減することができる。

40

【 0 2 8 1 】

(2) 図 1 2 (a) ~ (j) に示すスーパーリーチ A 2 , B 2 , C 2 , D 2 の変動パターンは、図 9 (a) ~ (h) に示すスーパーリーチ A 1 , B 1 , C 1 , D 1 の変動パタ

50

ーンによる図9(d)~(f)と同様の図12(d)~(f)のような特定演出後において、図12(g)のように擬似連チャンス目の導出表示に失敗した後、図12(h)~(j)に示すように、改めて擬似連チャンス目の導出表示に成功する演出パターンである。これにより、第1の高期待度演出パターンと、第2の高期待度演出パターンとの間に演出の関連性を持たせることが可能となり、演出の面白みが増すようにすることができる。

【0282】

(3) 擬似連が実行されるときに使用される図22(c)、図22(d)の操作演出判定テーブルでは、擬似連が実行されないときに使用される図22(a)、図22(b)の操作演出判定テーブルと比べて、操作演出有を選択する割合が高く設定されていることを示したように、操作演出を実行することが決定されるときは、当該決定がされないときと比べて、擬似連チャンス目を導出表示する割合、擬似連の変動パターンとなる割合が高いので、特定演出として操作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0283】

(4) 操作がされなかったときは図26のS908で標準チャンス目(「3, NEXT, 4」)を選択して表示する演出がされ、操作がされたときは図26のS906で操作時チャンス目(「1, NEXT, 2」、または、「6, NEXT, 7」)を図25の操作時チャンス目決定テーブルを用いて選択して表示する演出がされることを示したように、操作演出が実行されたときに、スティックコントローラ122による操作がされたか否かによって、擬似連チャンス目が導出表示されるときに演出が異なるので、スティックコントローラ122が操作されたか否かに基づいて演出が変化するため、演出を多様化することができる。

20

【0284】

(5) 図27に示したように、擬似連チャンス目が表示されることなくリーチ状態となるとときには、当該リーチ状態となってからリーチ演出が実行される前に、キャラクタ演出による第1の示唆演出を実行する一方、図28に示すように、擬似連チャンス目が表示されてリーチ状態となるとときには、第1の示唆演出を実行せずに、リーチ状態となる前に、キャラクタ演出による第2の示唆演出が実行されるので、示唆演出が省略されることで実行される演出が少なくなってしまうことによる興趣の低下を防ぐことができる。

30

【0285】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板(表示制御基板)と、その他の演出装置(ランプ、LED、スピーカ27R, 27L等)を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0286】

(2) 前述の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(たとえば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35等、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音/ランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音/ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、

40

50

演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ100が行なっていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ100が行なうようにしてもよく、または、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、または、音ノランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行なうようにしてもよい。

【0287】

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

10

【0288】

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

20

【0289】

(5) 前述の実施形態では、大当たり種別として、15ラウンドの通常大当たりと15ラウンドの確変大当たりとを設けた例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり、5ラウンドの大当たり、および、2ラウンドの大当たりを設ける場合のように、3種類以上のラウンド数の大当たり種別を設けてもよい。その場合には、たとえば、大当たりの種別を、賞球が得られやすい大当たり種別グループ(たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり)と、賞球が得られにくい大当たり種別グループ(たとえば、5ラウンドの大当たり、2ラウンドの大当たり)とに分類し、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、賞球が得られやすい大当たり種別グループの大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。

30

【0290】

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

40

【符号の説明】

【0291】

1 パチンコ遊技機、122 スティックコントローラ、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、8a 第1特別図柄表示器、8b 第2特別図柄表示器、9 演出表示装置。

【図 6】

(a) はずれ時第1判定テーブル			
ランダム2値数	変動パターン種別	ランダム3値数	変動パターン(変動時間)
129	通常	220	通常変動(はずれ(7秒))
10	擬似連ガセ	110	擬似連ガセX(はずれ(10秒))
		110	擬似連ガセY(はずれ(15秒))
90	ノーマルリーチ	220	ノーマルリーチ(はずれ(10秒))
22	スーパーリーチ	40	スーパーリーチA1(擬似連1回) はずれ(20秒)
		40	スーパーリーチA2(擬似連1回) はずれ(25秒)
		30	スーパーリーチB1(擬似連2回) はずれ(30秒)
		30	スーパーリーチB2(擬似連2回) はずれ(35秒)
		20	スーパーリーチC1(擬似連3回) はずれ(40秒)
		20	スーパーリーチC2(擬似連3回) はずれ(45秒)
		10	スーパーリーチD1(擬似連4回) はずれ(50秒)
		10	スーパーリーチD2(擬似連4回) はずれ(55秒)
		20	スーパーリーチE はずれ(15秒)
		20	スーパーリーチE はずれ(15秒)

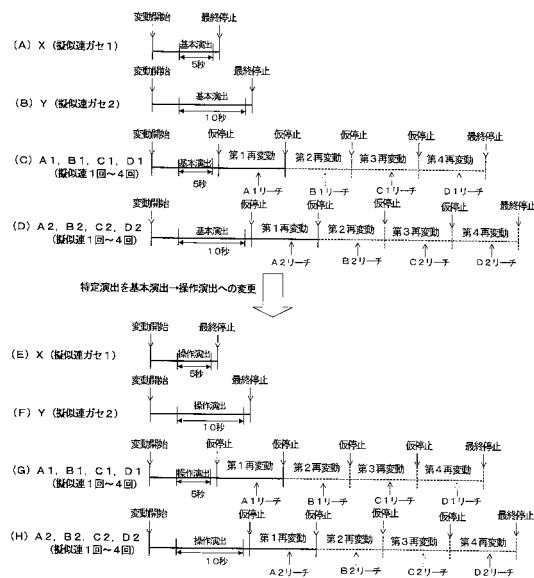
(b) はずれ時第2判定テーブル(時短時)			
ランダム2値数	変動パターン種別	ランダム3値数	変動パターン(変動時間)
179	通常	220	通常変動(はずれ(7秒))
10	擬似連ガセ	110	擬似連ガセX(はずれ(10秒))
		110	擬似連ガセY(はずれ(15秒))
40	ノーマルリーチ	220	ノーマルリーチ(はずれ(10秒))
22	スーパーリーチ	40	スーパーリーチA1(擬似連1回) はずれ(20秒)
		40	スーパーリーチA2(擬似連1回) はずれ(25秒)
		30	スーパーリーチB1(擬似連2回) はずれ(30秒)
		30	スーパーリーチB2(擬似連2回) はずれ(35秒)
		20	スーパーリーチC1(擬似連3回) はずれ(40秒)
		20	スーパーリーチC2(擬似連3回) はずれ(45秒)
		10	スーパーリーチD1(擬似連4回) はずれ(50秒)
		10	スーパーリーチD2(擬似連4回) はずれ(55秒)
		20	スーパーリーチE はずれ(15秒)
		20	スーパーリーチE はずれ(15秒)

【図 7】

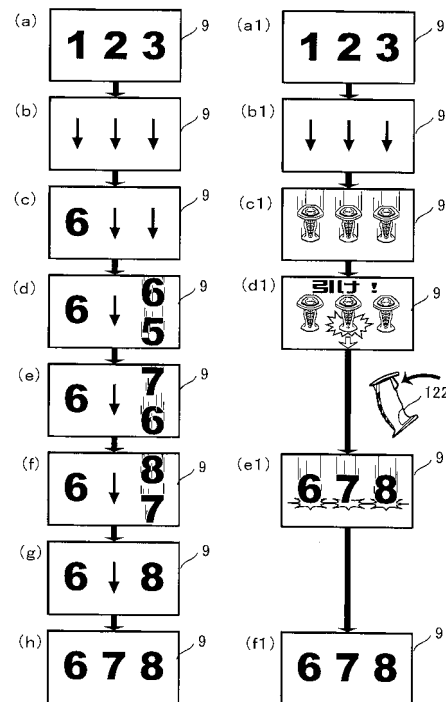
(a) 通常大当たり時判定テーブル			
ランダム2値数	変動パターン種別	ランダム3値数	変動パターン(変動時間)
60	ノーマルリーチ	240	ノーマルリーチ 通常大当たり(10秒)
191	スーパーリーチ	10	スーパーリーチA1(擬似連1回) 通常大当たり(20秒)
		10	スーパーリーチA2(擬似連1回) 通常大当たり(25秒)
		20	スーパーリーチB1(擬似連2回) 通常大当たり(30秒)
		20	スーパーリーチB2(擬似連2回) 通常大当たり(35秒)
		25	スーパーリーチC1(擬似連3回) 通常大当たり(40秒)
		25	スーパーリーチC2(擬似連3回) 通常大当たり(45秒)
		40	スーパーリーチD1(擬似連4回) 通常大当たり(50秒)
		40	スーパーリーチD2(擬似連4回) 通常大当たり(55秒)
		30	スーパーリーチE 通常大当たり(15秒)
		30	スーパーリーチE 通常大当たり(15秒)

(b) 確変大当たり時判定テーブル			
ランダム2値数	変動パターン種別	ランダム3値数	変動パターン(変動時間)
40	ノーマルリーチ	240	ノーマルリーチX演出 通常大当たり(10秒)
211	スーパーリーチ	5	スーパーリーチA1(擬似連1回) 通常大当たり(20秒)
		5	スーパーリーチA2(擬似連1回) 通常大当たり(25秒)
		15	スーパーリーチB1(擬似連2回) 通常大当たり(30秒)
		15	スーパーリーチB2(擬似連2回) 通常大当たり(35秒)
		30	スーパーリーチC1(擬似連3回) 通常大当たり(40秒)
		30	スーパーリーチC2(擬似連3回) 通常大当たり(45秒)
		55	スーパーリーチD1(擬似連4回) 通常大当たり(50秒)
		55	スーパーリーチD2(擬似連4回) 通常大当たり(55秒)
		10	スーパーリーチE 通常大当たり(15秒)
		10	スーパーリーチE 通常大当たり(15秒)

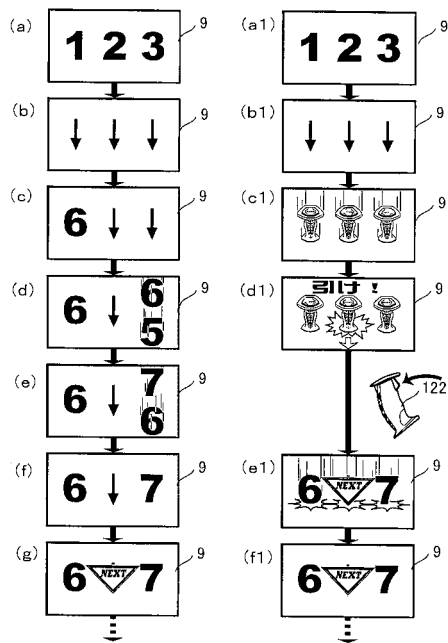
【図 8】



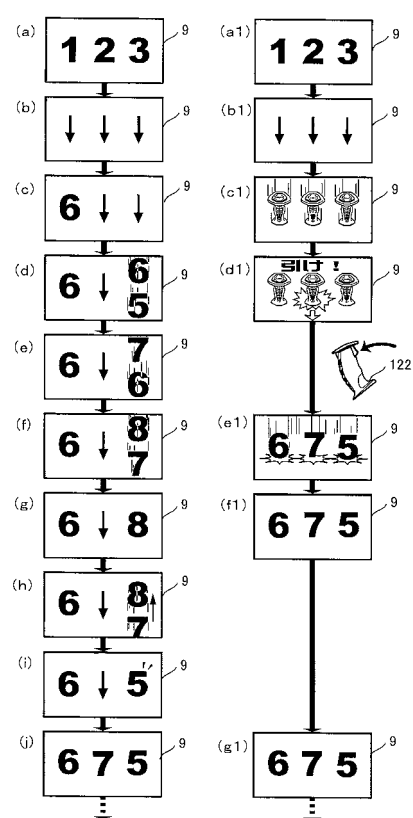
【図 9】



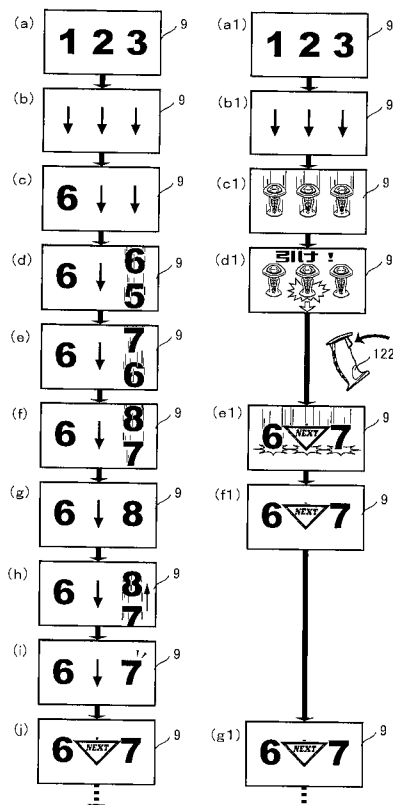
【図10】



【図11】



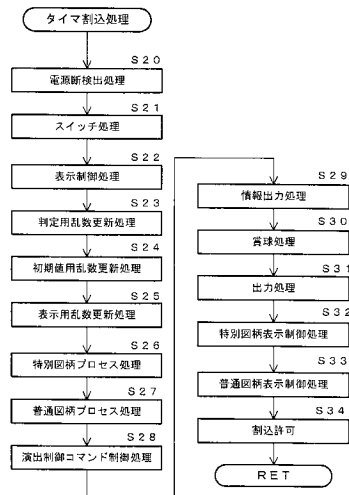
【図12】



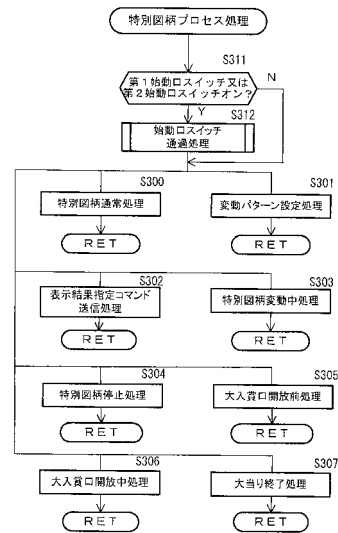
【図13】

MODE	EXT	名称	内容
B0	x x	変動パターン x x 指定	振り回しの変動パターンの指定 (x x = 変動パターン番号)
H0	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定 (通常大当たり指定)	通常大当たり決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定 (確変大当たり指定)	確変大当たり決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定 (第1振り回しの変動開始指定)
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定 (第2振り回しの変動開始指定)
BF	00	図柄決定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	x x	入賞時判定結果指定	入賞時の入賞時判定結果の指定
9F	00	待ち待ち指定	待ち待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当たり開始1指定	通常大当たりを開始することの指定
AD	02	大当たり開始2指定	確変大当たりを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01(04)~0F(04))
A2	x x	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01(04)~0F(04))
A3	01	大当たり終了1指定	通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	確変大当たりを終了することの指定
A4	01	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞指定があったことの指定
A4	02	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞指定があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることを指定
B0	01	短促状態指定	遊技状態が短促状態であることを指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることを指定
CO	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が x x で示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が x x で示す数になったことの指定

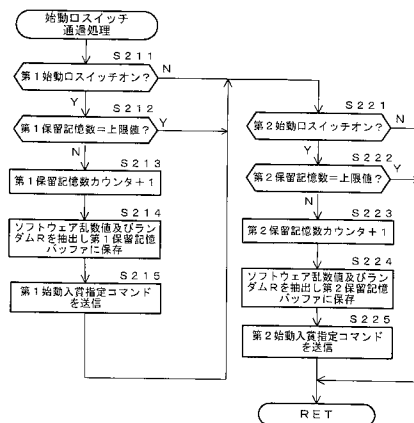
【図 14】



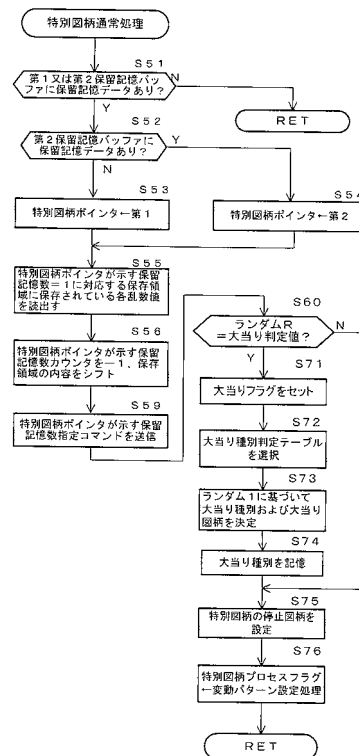
【図 15】



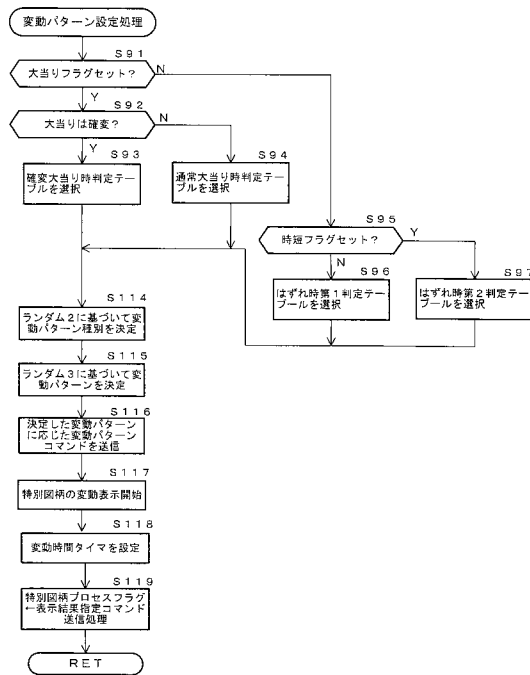
【図 16】



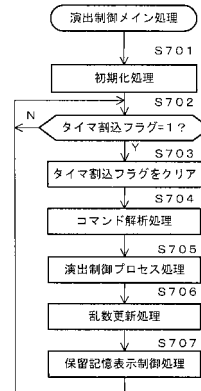
【図 17】



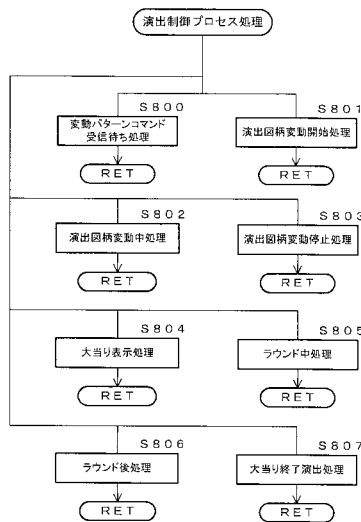
【図 18】



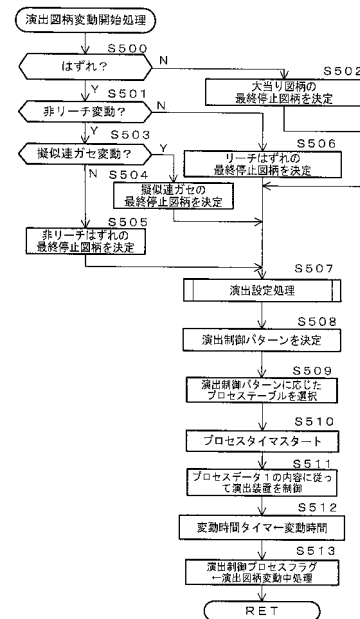
【図 19】



【図 20】



【図 21】

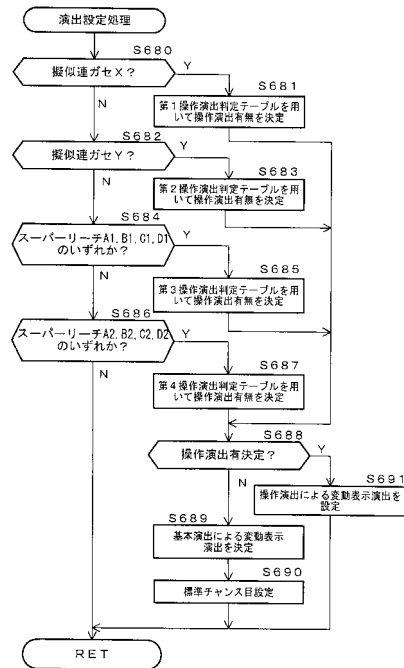


【図 22】

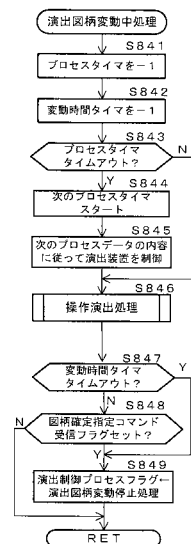
(a) 第1操作演出判定テーブル (擬似連ガセX時)		(b) 第2操作演出判定テーブル (擬似連ガセY時)	
SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無	SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
20	操作演出有	10	操作演出有
80	操作演出無	90	操作演出無

(c) 第3操作演出判定テーブル (スーパーリーチA1, B1, C1, D1時)		(d) 第4操作演出判定テーブル (スーパーリーチA2, B2, C2, D2時)	
SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無	SR3 個数(計100)	操作演出実行 有無
90	操作演出有	30	操作演出有
10	操作演出無	70	操作演出無

【図 23】



【図 24】

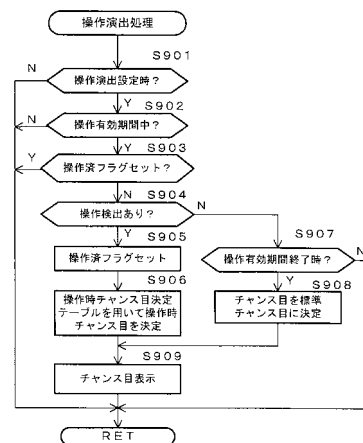


【図 25】

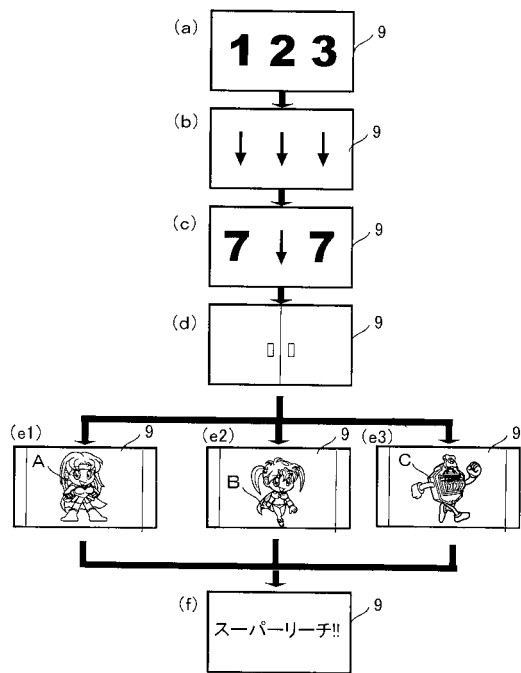
操作時チャンス目決定テーブル

変動表示時の 再変動回数	第1チャンス目 (1, NEXT, 2) 選択SR4個数	第2チャンス目 (6, NEXT, 7) 選択SR4個数
擬似連1回	40	10
擬似連2回	30	20
擬似連3回	20	30
擬似連4回	10	40

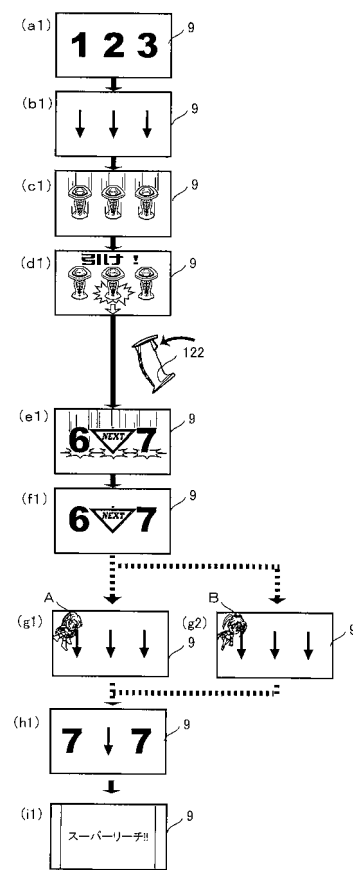
【図 26】



【図 27】



【図 28】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-273659(JP,A)
特開2011-004862(JP,A)
特開2010-172624(JP,A)
特開2010-075369(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02