

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-46396

(P2010-46396A)

(43) 公開日 平成22年3月4日(2010.3.4)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2008-215399 (P2008-215399)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成20年8月25日 (2008.8.25)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(74) 代理人	100090033
			弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(72) 発明者	大塚 敬宏
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10
			EB55

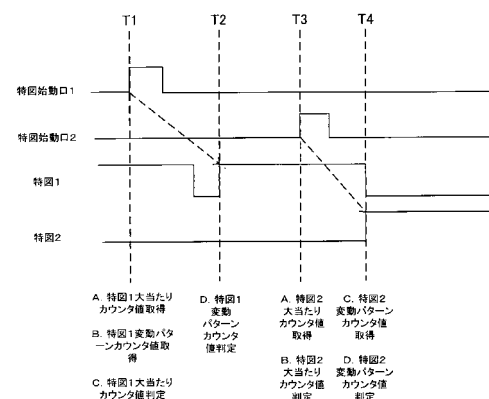
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことのできる遊技機を提供することにある。

【解決手段】大当たりカウンタ値取得判定手段（遊技制御装置30）によって、第1入賞部（第1始動入賞口13）及び／又は第2入賞部（普通変動入賞装置7）に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定し、変動パターンカウンタ値取得判定手段（遊技制御装置30）によって、演出図柄表示部（表示装置43）での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定する。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域に設けられた第 1 入賞部と、

遊技球の入賞しやすい状態と、遊技球の入賞にくい若しくは入賞しない状態と、に変化可能な第 2 入賞部と、

前記第 1 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第 1 可変表示部と、

前記第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第 2 可変表示部と、

前記第 1 可変表示部或いは前記第 2 可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第 1 入賞部或いは第 2 入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、前記第 1 可変表示部或いは前記第 2 可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了する単一の演出図柄表示部と、

前記第 1 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 1 保留記憶データを記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第 2 保留記憶データを記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 2 可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第 1 可変表示部で変動表示ゲームを実行し、前記第 1 可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第 2 可変表示部で変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段と、

を備え、

前記第 1 可変表示部と前記第 2 可変表示部との何れかに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別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 入賞部及び / 又は前記第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する大当たりカウンタ値取得判定手段と、

前記演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定する変動パターンカウンタ値取得判定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 保留記憶手段が前記第 1 保留記憶データを記憶しているとともに前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶データを記憶している場合、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、前記第 1 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段、を備え、

前記大当たりカウンタ値取得判定手段は、

第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 入賞部が遊技球の入賞しやすい状態に変化する場合において、遊技球の入賞しやすい第 1 開放状態と、当該第 1 開放状態よりも長期間遊技球が入賞しやすい状態となる第 2 開放状態と、に変化可能な第 2 入賞部変化制御手段を備え、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、前記第 2 入賞部変化制御手段によって、前記第 2 開放状態に変化されている場合に、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、前記第 1

10

20

30

40

50

入賞部及び／又は前記第２入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定するとともに、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、前記演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【請求項４】

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第１入賞部或いは前記第２入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を変動表示の停止タイミングで取得し、判定する変動表示結果用カウンタ値取得判定手段を備えることを特徴とする請求項１～３の何れか一項に記載の遊技機。

10

【請求項５】

前記演出図柄表示部の演出表示に参加可能な演出ボタンを備え、

前記変動パターン決定用カウンタ値に基づき変動パターンを決定するための複数の変動パターン決定用テーブルを記憶し、

前記変動パターンカウンタ値取得判定手段は、

前記第１入賞部或いは前記第２入賞部への遊技球の入賞から、それぞれに対応する変動表示ゲームが開始されるまでに前記演出ボタンが操作されたことを検出した場合、前記変動パターン決定用テーブルを変更することを特徴とする請求項１～４の何れか一項に記載の遊技機。

20

【請求項６】

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

遊技を制御する遊技制御装置と、前記遊技制御装置からのデータに基づき演出図柄表示部を制御する演出制御装置と、を含み、

前記特定表示結果に含まれる第１特定表示結果が表示された場合、前記特別遊技状態のうち第１特別遊技状態に遊技状態を制御する第１特別遊技状態制御手段と、

前記特定表示結果に含まれる第２特定表示結果が表示された場合、前記特別遊技状態のうち前記第１特別遊技状態よりも短時間で終了する第２特別遊技状態に遊技状態を制御する第２特別遊技状態制御手段と、

を備え、

30

前記大当たりカウンタ値取得判定手段が、第２特別遊技状態が発生すると判定した場合、当該判定の契機となった前記第１入賞部或いは前記第２入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次回変動分の始動記憶があるか確認し、次回変動分の始動記憶がある場合、次回変動分の時間を含めた変動パターンデータを送信し、当該変動表示ゲームの変動停止タイミングで送信する図柄停止データを演出制御装置に送信しない若しくは演出制御装置に送信しても当該図柄停止データに基づく図柄では停止させないことを特徴とする請求項１～５の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項７】

前記変動表示ゲームで前記特定表示結果が導出される確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも前記特定表示結果が導出される確率が高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段と、

40

前記確率状態の報知の状態として、前記高確率状態を報知する高確率報知状態と、少なくとも前記高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、の何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段と、

を備え、

前記大当たりカウンタ値取得判定手段は、

前記報知状態設定手段によって、報知状態が潜伏報知状態に設定されている状態において、判定結果が大当たりの場合に、前記第１入賞部或いは前記第２入賞部への入賞時の前記演出図柄表示部の画像を高確率状態を表す表示に変更することを特徴とする請求項１～６の何れか一項に記載の遊技機。

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、第1可変表示部及び第2可変表示部のいずれかの変動表示ゲームで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別遊技状態に移行させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、変動表示ゲームの始動条件となる始動口を2つ（第1始動口と第2始動口）設け、この2種類の始動口への入賞のうち何れかを優先的に消化するようにし、当該変動表示ゲームが特定の態様となったことに関連して、特別遊技を発生するようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。そして、この遊技機では、第1始動口、第2始動口共に始動口への入賞時に大当たり用乱数値と大当たり図柄用乱数値を取得し、変動開始時に、各乱数を判定すると共に変動時間を決定している。

10

【特許文献1】特開2007-29446号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記した遊技機は、第1始動口、第2始動口共に始動口への入賞時に大当たり用乱数値と大当たり図柄用乱数値を取得し、変動開始時に、各乱数を判定すると共に変動時間を決定しているので、各種処理が始動口への入賞時に集中してしまい、当該始動口への入賞時における制御の処理負担が増大していた。

20

【0004】

本発明の目的は、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、遊技領域に設けられた第1入賞部と、遊技球の入賞しやすい状態と、遊技球の入賞しにくい若しくは入賞しない状態と、に変化可能な第2入賞部と、

30

前記第1入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部と、

前記第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部と、

前記第1可変表示部或いは前記第2可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第1入賞部或いは第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、前記第1可変表示部或いは前記第2可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了する単一の演出図柄表示部と、

40

前記第1入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限值まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留記憶手段と、

前記第2入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限值まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留記憶手段と、

前記第2可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第1可変表示部で変動表示ゲームを実行し、前記第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に前記第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段と、

50

を備え、

前記第 1 可変表示部と前記第 2 可変表示部との何れかに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別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 入賞部及び / 又は前記第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する大当たりカウンタ値取得判定手段と、

前記演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定する変動パターンカウンタ値取得判定手段と、

を備えることを特徴とする。

10

【0006】

請求項 1 に記載の発明によれば、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第 1 入賞部及び / 又は第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することができ、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することができる。

従って、大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する処理と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を取得し、変動表示パターンを判定する処理と、を行うタイミングを分散して処理することで、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

20

【0007】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機などが含まれる。

また、変動表示ゲームは、変動表示装置において、複数の識別情報（例えば、図柄としての文字、数字、記号、キャラクタ等）を変動表示させるものである。

【0008】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 保留記憶手段が前記第 1 保留記憶データを記憶しているとともに前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶データを記憶している場合、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、前記第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、前記第 1 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段、を備え、

30

前記大当たりカウンタ値取得判定手段は、

第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することを特徴とする。

【0009】

請求項 2 に記載の発明によれば、優先実行手段によって、第 1 保留記憶手段が第 1 保留記憶データを記憶しているとともに第 2 保留記憶手段が第 2 保留記憶データを記憶している場合、第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第 2 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、第 1 入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームに優先して実行することができ、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することができる。

40

従って、第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームは、第 1 入賞部への入賞に対して優先的に実行されるので、例えば、時短中などは第 2 入賞部への入賞時の処理が忙しくなるが、第 2 入賞部への入賞時には大当たり判定用カウンタ値を取得し、変動開始時に変動パターン決定用カウンタ値を取得することで時短中等の第 2 入賞部への入賞時の処理を軽減できることとなり、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【0010】

50

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 入賞部が遊技球の入賞しやすい状態に変化する場合において、遊技球の入賞しやすい第 1 開放状態と、当該第 1 開放状態よりも長期間遊技球が入賞しやすい状態となる第 2 開放状態と、に変化可能な第 2 入賞部変化制御手段を備え、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、前記第 2 入賞部変化制御手段によって、前記第 2 開放状態に変化されている場合に、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、前記第 1 入賞部及び / 又は前記第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定するとともに、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、前記演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することを特徴とする。

10

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明によれば、第 2 入賞部変化制御手段によって、第 2 入賞部が遊技球の入賞しやすい状態に変化する場合において、遊技球の入賞しやすい第 1 開放状態と、当該第 1 開放状態よりも長期間遊技球が入賞しやすい状態となる第 2 開放状態と、に変化可能とすることができ、変動表示ゲーム実行制御手段は、第 2 入賞部変化制御手段によって、第 2 開放状態に変化されている場合に、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第 1 入賞部及び / 又は第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定するとともに、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することができる。

20

従って、第 2 入賞部への入賞時の処理が忙しくなる第 2 開放状態のときに、大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する処理と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を取得し、変動表示パターンを判定する処理と、を行うタイミングを分散して処理することができるので、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【 0 0 1 2 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 入賞部或いは前記第 2 入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を変動表示の停止タイミングで取得し、判定する変動表示結果用カウンタ値取得判定手段を備えることを特徴とする。

30

【 0 0 1 3 】

請求項 4 に記載の発明によれば、変動表示結果用カウンタ値取得判定手段によって、第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を変動表示の停止タイミングで取得し、判定することができる。

従って、第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を取得し、判定する処理を他の処理と分散して処理することで、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【 0 0 1 4 】

40

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記演出図柄表示部の演出表示に参加可能な演出ボタンを備え、

前記変動パターン決定用カウンタ値に基づき変動パターンを決定するための複数の変動パターン決定用テーブルを記憶し、

前記変動パターンカウンタ値取得判定手段は、

前記第 1 入賞部或いは前記第 2 入賞部への遊技球の入賞から、それぞれに対応する変動表示ゲームが開始されるまでに前記演出ボタンが操作されたことを検出した場合、前記変動パターン決定用テーブルを変更することを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

請求項 5 に記載の発明によれば、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、第 1

50

入賞部或いは第2入賞部への遊技球の入賞から、それぞれに対応する変動表示ゲームが開始されるまでに演出ボタンが操作されたことを検出した場合、変動パターン決定用テーブルを変更することができる。

従って、遊技者が操作ボタンを操作することによって、変動パターン決定用テーブルが変更されることになるので、決定される変動パターンが単調となることにより遊技者を飽きさせることを好適に防止でき、変動表示ゲームの興趣を向上させることができる。

【0016】

請求項6に記載の発明は、請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機であって、前記変動表示ゲーム実行制御手段は、

遊技を制御する遊技制御装置と、前記遊技制御装置からのデータに基づき演出図柄表示部を制御する演出制御装置と、を含み、

前記特定表示結果に含まれる第1特定表示結果が表示された場合、前記特別遊技状態のうち第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段と、

前記特定表示結果に含まれる第2特定表示結果が表示された場合、前記特別遊技状態のうち前記第1特別遊技状態よりも短期間で終了する第2特別遊技状態に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段と、

を備え、

前記大当たりカウンタ値取得判定手段が、第2特別遊技状態が発生すると判定した場合、当該判定の契機となった前記第1入賞部或いは前記第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次回変動分の始動記憶があるか確認し、次回変動分の始動記憶がある場合、次回変動分の時間を含めた変動パターンデータを送信し、当該変動表示ゲームの変動停止タイミングで送信する図柄停止データを演出制御装置に送信しない若しくは演出制御装置に送信しても当該図柄停止データに基づく図柄では停止させないことを特徴とする。

【0017】

請求項6に記載の発明によれば、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第2特別遊技状態が発生すると判定した場合、当該判定の契機となった第1入賞部或いは第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次回変動分の始動記憶があるか確認し、次回変動分の始動記憶がある場合、次回変動分の時間を含めた変動パターンデータを送信し、当該変動表示ゲームの変動停止タイミングで送信する図柄停止データを演出制御装置に送信しない若しくは演出制御装置に送信しても当該図柄停止データに基づく図柄では停止させないようにすることができる。

従って、第1特別遊技状態よりも短期間で終了する第2特別遊技状態の場合、遊技者は第2特別遊技状態となったことに気づきにくいため、当該第2特別遊技状態と判定した契機となる第1入賞部或いは第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームでは変動停止させず、やり過ごすことができる。

【0018】

ここで、また、第1特別遊技状態とは、例えば、遊技盤に設けられている変動入賞装置を開状態に変換することで遊技者が多量の遊技球を獲得可能にある状態のことを意味する。より具体的には、例えば、確変大当りや通常大当りなどを意味するものである。

また、第2特別遊技状態とは、第1特別遊技状態に比べて変動入賞装置を開状態に変換する時間が短く、僅かな遊技球もしくは全く遊技球を獲得できない状態のことを意味する。より具体的には、例えば、突確大当り、突時大当り、突通大当りなどを意味するものである。

【0019】

請求項7に記載の発明は、請求項1～6の何れか一項に記載の遊技機であって、

前記変動表示ゲームで前記特定表示結果が導出される確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも前記特定表示結果が導出される確率が高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段と、

前記確率状態の報知の状態として、前記高確率状態を報知する高確率報知状態と、少な

10

20

30

40

50

くとも前記高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、の何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段と、

を備え、

前記大当たりカウンタ値取得判定手段は、

前記報知状態設定手段によって、報知状態が潜伏報知状態に設定されている状態において、判定結果が大当たりの場合に、前記第 1 入賞部或いは前記第 2 入賞部への入賞時の前記演出図柄表示部の画像を高確率状態を表す表示に変更することを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

請求項 7 に記載の発明によれば、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、報知状態設定手段により報知状態が潜伏報知状態に設定されている状態において、判定結果が大当たりの場合に、第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞時の演出図柄表示部の画像を高確率状態を表す表示に変更することができる。

10

従って、潜伏状態中の第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞により、先読み結果が当たりであると判定された場合、入賞時点から高確率状態となることを予告できるため、変動表示ゲームの興趣を向上させることができる。

【発明の効果】

【 0 0 2 1 】

本発明によれば、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第 1 入賞部及び / 又は第 2 入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することができ、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することができる。

20

従って、大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する処理と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を取得し、変動表示パターンを判定する処理と、を行うタイミングを分散して処理することで、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 2 】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図 1 には、本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機、特に、いわゆる「第 1 種」に属するタイプのパチンコ遊技機 1 0 0 の正面図を示した。また、図 2 には、ガイドレール 2 で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域 1 a が前面側に形成された遊技盤 1 の部分拡大図を示した。

30

【 0 0 2 3 】

この実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、内部の遊技領域（後述）内に遊技球（遊技媒体）を発射して遊技を行うもので、その前面枠 1 1 1 の前側上半部におけるガラス板の奥側には、図 1 及び図 2 に示すように、遊技領域 1 a を構成する遊技盤 1 が設置されている。なお、図 1 と図 2 では、構成の詳細な部分について異なる点があるが、機能的には同様のものであり、同様の部位には同じ符号を付して説明する。

【 0 0 2 4 】

40

遊技盤 1 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体 1 b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体 1 b の前面にガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a を有している。また、遊技盤本体 1 b の前面であってガイドレール 2 の外側には、前面構成部材が取り付けられている。そして、このガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a 内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

【 0 0 2 5 】

遊技領域 1 a の略中央には、飾り特図変動表示ゲームの表示領域となる窓部 2 2 を形成するセンターケース 2 0 が取り付けられている。このセンターケース 2 0 に形成された窓部 2 2 の後方には、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な演出図柄表示部としての表示装置 4 3 が配されるようになっている。この表示装置 4 3 は、例えば

50

、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部 4 3 a がセンターケース 2 0 の窓部 2 2 を介して遊技盤 1 の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置 4 3 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L、C R T 等のディスプレイを備えるものであっても良い。

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 1 a 内には、普図始動ゲート 4 が設けられており、遊技球が普図始動ゲート 4 を通過した場合は、普図変動表示ゲームが実行されるようになっている。また、遊技領域 1 a 内には、第 1 入賞部をなす第 1 始動入賞口 1 3 と、第 2 入賞部をなす普通変動入賞装置 7 と、が設けられている。そして、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した場合は、補助遊技として第 1 特図変動表示ゲームが実行され、遊技球が普通変動入賞装置 7 に入賞した場合は、補助遊技として第 2 特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

10

【 0 0 2 7 】

また、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 5 と、第 1 特図変動表示ゲームを表示する第 1 可変表示部としての第 1 特図表示器 8 と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する第 2 可変表示部としての第 2 特図表示器 9 と、が設けられるとともに、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器 1 5 と、第 1 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 1 始動記憶）を表示する第 1 特図記憶表示器 1 8 と、第 2 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 2 始動記憶）を表示する第 2 特図記憶表示器 1 9 と、が設けられている。さらに、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームにおける結果が 2 R 大当りか 1 5 R 大当りかを決定する決定ラウンド数表示器 2 5 が設けられている。なお、普図記憶表示器 1 5、普図表示器 5、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9、第 1 特図記憶表示器 1 8、第 2 特図記憶表示器 1 9、決定ラウンド数表示器 2 5 は、遊技状態を表す遊技状態表示 L E D（図示略）と併せて、セグメント L E D として一体に設けられている。

20

【 0 0 2 8 】

さらに遊技領域 1 a には、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 1 0 a を有し、第 1 特図変動表示ゲーム、第 2 特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置 1 0、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴 1 1 が設けられている。この他、遊技領域 1 a には、一般入賞口 1 2、1 2、...、打球方向変換部材としての風車 1 4、回転部材 1 7、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

30

【 0 0 2 9 】

普図始動ゲート 4 内には、該普図始動ゲート 4 を通過した遊技球を検出するためのゲート S W 4 a（図 3 に図示）が設けられている。そして、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 4 内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が 1 加算されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、L E D を備える普図記憶表示器 1 5 にて表示されるようになっており、例えば、図 2 に示すように、上下 2 つの L E D のうち、始動記憶数が「1」の場合には、上の L E D が点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下の L E D も点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上の L E D が点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下の L E D も点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

40

【 0 0 3 0 】

普図（普通図柄）変動表示ゲームは、遊技盤本体 1 b の前面右下であってガイドレール

50

2の外側に設けられた普図表示器5で実行されるようになっている。なお、表示装置43の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aが所定時間(例えば、0.5秒間)開放される。これにより、普段は入賞しない普通変動入賞装置7に遊技球が入賞するようになり、第2特図変動表示ゲームの始動が可能となる。

【0031】

普通変動入賞装置7は左右一对の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)を保持し、遊技球が入賞しないようになっているが、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド(普電SOL7b、図3に図示)によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入可能状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。

【0032】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として時短動作状態(第2開放状態)を発生可能となっている。この時短動作状態(第2開放状態)は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態(第1開放状態)に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間よりも短くなるように制御され(例えば、10秒が1秒)、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合に、開放時間が通常動作状態の短い開放時間より長くされるように制御される(例えば、0.3秒が1.8秒)。また、時短動作状態においては、普図変動表示ゲームの1回の当り結果に対して、普通変動入賞装置7が1回ではなく、複数回(例えば、2回)開放される。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当り結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御される。すなわち、通常動作状態よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加され、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。これにより、パチンコ遊技機100は、第2入賞部(普通変動入賞装置7)が遊技球の入賞しやすい状態に変化する場合において、遊技球の入賞しやすい第1開放状態と、当該第1開放状態よりも長期間遊技球が入賞しやすい状態となる第2開放状態と、に変化可能な第2入賞部変化制御手段(遊技制御装置30)を備えたこととなる。

【0033】

第1始動入賞口13の内部には第1始動口SW13a(図3に図示)が備えられ、この第1始動口SW13aによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。また、普通変動入賞装置7の内部には第2始動口SW7d(図3に図示)が備えられ、この第2始動口SW7dによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。この第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数(例えば4)の範囲内で第1始動記憶(特図1始動記憶、第1特図始動記憶)として記憶される。そして、この第1始動記憶は、第1特図記憶表示器18に表示される。また、第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数(例えば4)の範囲内で第2始動記憶(特図2始動記憶、第2特図始動記憶)として記憶される。そして、この第2始動記憶は、第2特図記憶表示器19にて表示される。なお、第1特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第1特図記憶表示器18にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLE

10

20

30

40

50

Dも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。また、同様に、第2特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える第2特図記憶表示器19にて表示されるようになっており、例えば、図2に示すように、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

【0034】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第1始動記憶が記憶されて、第1始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第1始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲームが開始され、この際に第1始動記憶数が1減算される。また、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第1始動記憶数及び第2始動記憶数が0の状態、例えば、第2入賞部をなす普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第2始動記憶が記憶されて、第2始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに第2始動記憶に基づいて、第2特図変動表示ゲームが開始され、この際に第2始動記憶数が1減算される。

【0035】

一方、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、第1始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第1始動記憶数が1加算されて第1始動記憶が1つ記憶されることになる。同様に、この場合に第2入賞部をなす普通変動入賞装置7に遊技球が入賞すると、第2始動記憶数が上限数未満（例えば、4個未満）ならば、第2始動記憶数が1加算されて第2始動記憶が1つ記憶されることになる。

【0036】

そして、第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態となると、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づき第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが開始される。このとき、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第1始動記憶と第2始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0037】

補助遊技としての第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームは、遊技盤本体1bの前面右下であってガイドレール2の外側に設けられた第1特図表示器8、第2特図表示器9で実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置43にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9の表示態様が特別結果態様（たとえば「7」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。また、これに対応して表示装置43の表示態様も特別結果態様（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか）となる。なお、第1特図表示器8、第2特図表示器9は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置43も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示

装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機に第1特図表示器8、第2特図表示器9を備えずに、表示装置43のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【0038】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として確変状態（第2確率状態、高確率状態）を発生可能となっている。この確変状態（第2確率状態）は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態（第1確率状態）に比べて高い状態である。なお、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。また、確変状態と時短動作状態はそれぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし、一方のみを発生させることも可能である。

10

【0039】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aによって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口SOL10b、図3に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウントSW10c（図3に図示）が配設されている。

20

【0040】

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための入賞口SW12a（図3に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12、12、...、普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置125（図3に図示）によって払い出されるようになっている。払出制御装置125は、遊技制御装置30の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

【0041】

30

さらに、パチンコ遊技機100の横隣には、遊技球貸出用のプリペイドカード（図示省略）が挿入されるカード挿入口501を有するカードユニット500が設けられている。

また、パチンコ遊技機100の前面下部には上皿ユニット130が設けられ、この上皿ユニット130には、排出された遊技球（賞球、貸球）を貯留する上皿105が設けられている。この上皿105には、カード挿入口501にプリペイドカードを挿入した状態で押圧操作することで上皿105への貸球の排出動作を要求する球貸スイッチ108b、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードの返却動作を要求するためのカード返却スイッチ108c、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードに関する情報を表示する貸球用表示部108a、上皿105の遊技球を抜き取って下皿107に流下させるための球抜き操作レバー108d等がそれぞれ設けられている。

40

さらに、上皿ユニット130の下側には、上皿105に収容しきれない遊技球を収容する下皿107、遊技領域1aに向けて遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル104、灰皿106などが設置されている。この灰皿106の後方には、各種音声報知（例えば、賞球排出報知、異常報知など）や遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が設置されている。

【0042】

また、図3に示すように、パチンコ遊技機100は、表示装置43において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御装置30と、この遊技制御装置30からの演出制御指令に基づき、表示装置43における特図変動表示ゲームの演出の制御を行う演出制御装置40と、を備えている。

50

【 0 0 4 3 】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a や R O M 3 1 b、R A M 3 1 c などを用意する遊技用ワンチップマイコン 3 1 を備えるとともに、入力インタフェース（入力 I / F）3 2、出力インタフェース（出力 I / F）3 3、外部通信端子 3 4 等により構成されている。

【 0 0 4 4 】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 は、内部の C P U 3 1 a が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、各特図変動表示ゲームの大当たり判定用カウンタ値（大当たり判定用乱数値）などの各種乱数値なども生成している。

【 0 0 4 5 】

また、C P U 3 1 a は、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン（リーチアクションの種類）を決定する。これにより、遊技用ワンチップマイコン 3 1 の C P U 3 1 a は、演出図柄表示部（表示装置 4 3）での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定する変動パターンカウンタ値取得判定手段をなす。

10

【 0 0 4 6 】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 の内部の R A M 3 1 c には、第 1 始動入賞口 1 3 に設けられた第 1 始動口 S W 1 3 a、普通変動入賞装置 7 に設けられた第 2 始動口 S W 7 d のオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、C P U 3 1 a の作業領域等を備えている。即ち、R A M 3 1 c には、C P U 3 1 a により検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

20

【 0 0 4 7 】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 の内部の R O M 3 1 b には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターン（前半変動パターン、後半変動パターン）、リーチパターン（リーチアクションの種類）の判定値などが記憶されている。具体的には、例えば、R O M 3 1 b には、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた後半変動パターンテーブルと、特図変動表示ゲームの遊技結果（「大当たり」又は「はずれ」）に応じた前半変動パターンテーブルと、が記憶されるとともに、当該後半変動パターンテーブルのうちの一の後半変動パターンと、当該前半変動パターンテーブルのうちの一の前半変動パターンと、の組み合わせにより構成される変動時間コマンドに係る変動時間コマンドテーブルと、が記憶されている。

30

【 0 0 4 8 】

また、入力インタフェース 3 2 には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第 1 始動口 S W 1 3 a、第 2 始動口 S W 7 d、入賞口 S W 1 2 a、...、ゲート S W 4 a、カウント S W 1 0 c、ガラス枠開放 S W 1 4 6、遊技機枠開放 S W 1 2 1、球切れ S W 1 2 2、などが接続されている。そして、入力インタフェース 3 2 は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン 3 1 に対し出力する。なお、ガラス枠開放 S W 1 4 6 は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、遊技機枠開放 S W 1 2 1 は、前面枠 1 1 1 が開放されていることを検出するものである。また、球切れ S W 1 2 2 は、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

40

【 0 0 4 9 】

また、出力インタフェース 3 3 には、遊技用ワンチップマイコン 3 1 から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース 3 3 により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第 1 特図表示器 8、第 1 特図記憶表示器 1 8、第 2 特図表示器 9、第 2 特図記憶表示器 1 9、普図表示器 5、普図記憶表示器 1 5、普電 S O L 7 b、大入賞口 S O L 1 0 b、遊技機外部の管理装置などと接続する外

50

部端子板 16、払出制御装置 125、演出制御装置 40 に出力される。

【0050】

演出制御装置 40 は、演算処理用 CPU 40 a、ROM 40 b、RAM 40 c 及び VDP 40 d 等を備えるとともに、通信インタフェース（通信 I/F）40 d、入出力インタフェース（入出力 I/F）40 e を備えている。また、画像や映像データが記憶された画像 ROM 40 f、グラフィックプロセッサとしての VDP（Video Display Processor）40 g、音声データが記憶された音 ROM 40 h、音の出力を制御する音 LSI 40 i を備えている。

【0051】

この演出制御装置 40 は、通信インタフェース 40 d を介して遊技制御装置 30 から受信した各種信号（演出制御データ（各種コマンド））に基づいて（遊技制御装置 30 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース 40 e には、遊技機の前面に設けられ、遊技者が操作可能な操作手段をなす演出ボタン 41 からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置 40 は、この検出信号に基づき（遊技制御装置 30 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

【0052】

さらに、入出力インタフェース 40 e には、CPU 40 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース 40 e により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して回転部材 17 の駆動モータ 42、遊技盤 1 や該遊技盤 1 の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用の LED を備える各種 LED 基板 44 などに出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU 40 a から出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、CPU 40 a から VDP 40 g に出力され、VDP 40 g から該制御信号に基づく画像データが表示装置 43 に出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU 40 a から音 LSI 40 i に出力され、音 LSI 40 i から該制御信号に基づく音声データがスピーカ 45 に出力される。

【0053】

また、遊技制御装置 30 には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【0054】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、普図始動ゲート 4 に備えられたゲート SW 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して ROM 31 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 に特別の結果態様を表示するとともに、普電 SOL 7 b を動作させ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a、7 a を所定時間（例えば、0.5 秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0055】

また、第 1 始動入賞口 13 に備えられた第 1 始動口 SW 13 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出して RAM 31 c に第 1 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が第 1 始動入賞口 13（第 1 入賞部）への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 保留記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用

10

20

30

40

50

乱数値（大当り用カウンタ値）を抽出してRAM 31cに第2始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が普通変動入賞装置7（第2入賞部）への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶する第2保留記憶手段をなす。

【0056】

また、第1始動入賞口13（第1入賞部）への遊技球の入賞時に、第1始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）をROM 31bに記憶されている第1特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第1特図変動表示ゲームの当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り）・はずれを判定する処理を行う。同様に、普通変動入賞装置7（第2入賞部（始動口））への遊技球の入賞時に、第2始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値（大当り用カウンタ値）をROM 31bに記憶されている第2特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第2特図変動表示ゲームの当り（確変大当り、通常大当り、突確大当り、突時大当り、突通大当り）・はずれを判定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が第1始動入賞口13（第1入賞部）及び/又は普通変動入賞装置7（第2入賞部）に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する大当たりカウンタ値取得判定手段をなす。

10

【0057】

なお、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームでは、通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値（第1判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。また、高確率状態では特定値として第1判定値および第1判定値とは別の所定数の第2判定値が設定され、この特定値（第1判定値、第2判定値）と大当り判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当りと判定するようになっている。なお、高確率状態では特定値として第1判定値とは別の所定数の第2判定値のみを用いるようにしても良い。ただし、第2判定値の数を第1判定値よりも多くして大当りとなる確率が通常確率状態よりも高くなるようにする。

20

【0058】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、始動記憶に基づき、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、第2可変表示部（第2特図表示器9）で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第1可変表示部（第1特図表示器8）で変動表示ゲームを実行し、第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段をなす。

30

【0059】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている場合に、第2特図変動表示ゲームの実行制御を第1特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、第1保留記憶手段（遊技制御装置30）が第1保留記憶データを記憶しているとともに第2保留記憶手段（遊技制御装置30）が第2保留記憶データを記憶している場合、第2入賞部（普通変動入賞装置7）への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、第1入賞部（第1始動入賞口13）への入賞にもとづく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段をなす。

40

【0060】

そして、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特図変動表示ゲームの結果が確変大当り・通常大当りの場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、第1特別遊技状態を発生させる処理を行う。第1特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口SOL 10bにより特別変動入賞装置10の開扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば25秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを

50

1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 15 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。これにより、パチンコ遊技機 100 は、特別遊技状態のうち第 1 特別遊技状態に遊技状態を制御する第 1 特別遊技状態制御手段として機能する。また、特図変動表示ゲームの結果が突確大当り・突時大当り・突通大当りの場合は、特図表示器に特別結果態様（特別結果）を表示するとともに、第 2 特別遊技状態を発生させる処理を行う。第 2 特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口 SOL 10 b により特別変動入賞装置 10 の開閉扉 10 a を開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口の開放から所定時間（例えば 0.5 秒）が経過するまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。その後、突確大当りの場合は、確変状態に移行し、突時大当りの場合は、時短状態に移行する。また、突通大当りの場合は、確変状態や時短状態に移行せず、通常遊技状態に移行する。これにより、パチンコ遊技機 100 は、特別遊技状態のうちで第 1 特別遊技状態よりも短期間で終了する第 2 特別遊技状態に遊技状態を制御する第 2 特別遊技状態制御手段として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

20

30

40

50

【0061】

なお、第 1 特図変動表示ゲームよりも第 2 特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なこと（第 1 特図変動表示ゲームは、15 R 確変大当り発生率：40%、2 R 確変大当り発生率：20%、15 R 通常大当り発生率：40%であるのに対し、第 2 特図変動表示ゲームは、15 R 確変大当り発生率：55%、2 R 確変大当り発生率：5%、15 R 通常大当り発生率：40%）である。また、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第 2 特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

【0062】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、各種入賞口に設けられたセンサ（第 1 始動口 SW 13 a、第 2 始動口 SW 7 d、入賞口 SW 12 a、カウント SW 10 c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置 125 を制御して排出装置から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

【0063】

また、遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、特図変動表示ゲームの開始タイミング以外に、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に記憶されている大当り判定用乱数値と、ROM 31 b に記憶されている判定値（特定値）とを比較し、未だ特図変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かを判定する処理も行うようになっている。

【0064】

また、演出制御装置 40 では、遊技制御装置 30 からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置 43 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

【0065】

図 4 には、本実施形態のパチンコ遊技機における遊技状態を説明するための状態遷移図を示した。第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 ST 1（通常状態、客待ち状態）となり、第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）及び第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）の発生を待機する状態となる。この普段状態 ST 1 において、第 1 始動入賞口 13 への入賞（第 1 特図始動入賞）があると、第 1 特図変動状態（特図 1 変動状態）ST 2 に移行

し、第 1 特図変動表示ゲームが実行される。また、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 6 6 】

第 1 特図変動状態 S T 2 は第 1 特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第 1 特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態 S T 4 に移行し、特別遊技状態となる。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 で第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、第 1 特図変動状態 S T 2 で、第 1 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。なお、第 2 始動記憶は第 1 始動記憶よりも優先的に消化されるようになっているので、第 2 始動記憶がある場合は、第 1 始動記憶があっても第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 6 7 】

第 2 特図変動状態 S T 3 は第 2 特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第 2 特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態 S T 4 に移行し、特別遊技状態となる。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、第 2 特図変動状態 S T 3 で、第 2 特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合であって第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 で第 2 特図変動表示ゲームを実行する。なお、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 6 8 】

大当たり状態 S T 4 は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している状態である。そして、この大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は、普段状態 S T 1 に移行し、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶の発生を待機する状態となる。また、大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 2 始動記憶がなく第 1 始動記憶がある場合は、第 1 特図変動状態 S T 2 に移行し、第 1 特図変動表示ゲームを実行する。また、大当たり状態 S T 4 で特別遊技状態が終了し、第 2 始動記憶がある場合は、第 2 特図変動状態 S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームを実行する。なお、普段状態 S T 1 において、普通変動入賞装置 7 への入賞（第 2 特図始動入賞）があると、第 2 特図変動状態（特図 2 変動状態）S T 3 に移行し、第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

【 0 0 6 9 】

さらに、図 5 には、本実施形態のパチンコ遊技機における大当たり状態の詳細を説明するための状態遷移図を示した。

【 0 0 7 0 】

通常状態 A 1 は、例えば、表示装置 4 3 での表示態様により通常確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この通常状態 A 1 で、特図変動表示ゲームの結果

が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、通常状態 A 1 で、潜伏状態への移行条件が成立した場合（例えば、所定の抽選に当選）は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

【0071】

大当り状態 A 2 は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している場合に設定される。この大当り状態 A 2 で特別遊技状態が終了した場合であって、特別遊技状態の発生の契機となった大当りが確変態様（確変特別結果態様）であった場合は、所定の割合で確変状態 A 3、時短状態 A 4、潜伏状態 A 5 の何れかへ移行する。また、特別遊技状態の発生の契機となった大当りが通常態様（通常特別結果態様）であった場合は、所定の割合で時短状態 A 4 または潜伏状態 A 5 へ移行する。

10

【0072】

確変状態 A 3 は、例えば、表示装置 43 での表示態様により高確率状態であることを遊技者が認識できるような状態である。この確変状態 A 3 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。

【0073】

時短状態 A 4 は、例えば、表示装置 43 での表示態様、普通変動入賞装置 7 の動作態様から時短動作状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないような状態である。この時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、時短状態 A 4 で、特図変動表示ゲームを所定回数実行した場合は、潜伏状態 A 5 へ移行する。

20

【0074】

潜伏状態 A 5 は、例えば、表示装置 43 での表示態様から潜伏状態であることを遊技者が認識できる状態であるが、確率状態に関する情報は報知されず、遊技者が確率状態を認識できないように状態である。この潜伏状態 A 5 で、特図変動表示ゲームの結果が大当り態様で停止した場合（特別結果となった場合）は、大当り状態 A 2 へ移行する。また、潜伏状態 A 5 で、後述する所定の確変状態への移行条件が成立した場合は、確率状態が高確率状態であれば確変状態 A 3 へ移行し、確率状態が通常確率状態であれば通常状態 A 1 へ移行する。

【0075】

次に、遊技制御装置 30 における遊技の制御について、説明する。なお、この遊技の制御は、主にメイン処理と、所定時間ごと（例えば、2 msec ごと）に行われるタイマ割込み処理とからなる。

30

【0076】

〔メイン処理〕

メイン処理では、プログラム全体の制御を行うようになっている。図 6 に示すように、メイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、電源投入時の初期化処理（ステップ S 1）を行い、そして、停電復旧処理（ステップ S 2）を行う。

【0077】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、割込みタイマを起動する処理（ステップ S 3）を行って、CTC（カウンタ タイマ サーキット）を起動する。次に、割込みを禁止する処理（ステップ S 4）を行い、大当たり判定用乱数などの乱数の初期値を更新して乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップ S 5）を行って、割込みを許可する処理（ステップ S 6）を行う。

40

【0078】

そして、RAM 31c の停電検査領域をチェックし、停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7）を行う。なお、停電検査領域には、停電により遊技機の電源が遮断された場合に、チェックデータが設定されるようになっており、通常時はチェックデータが記憶されていない。よって、このチェックデータの有無を判定することで、停電が発生したか否

50

かを判定することができる。

【 0 0 7 9 】

停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7 ）において、停電が発生していない場合（ステップ S 7 ; N o ）は、上述の割込みを禁止する処理（ステップ S 4 ）に戻り、以降、電源の遮断がなければ割込みを禁止する処理（ステップ S 4 ）から停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7 ）を繰り返し行う。

【 0 0 8 0 】

一方、停電が発生したか否かの判定（ステップ S 7 ）において、停電が発生した場合（ステップ S 7 ; Y e s ）は、停電発生時の処理を行う。なお、停電発生の直後は、バックアップ電源により停電発生時の処理を実行可能な電力が供給されるようになっている。

10

【 0 0 8 1 】

なお、この停電発生時の処理では、まず、割り込みを禁止する処理を行う。そして、全出力ポートを O F F にする処理を行い、停電検査領域をクリアする処理を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理を行った後、R A M 3 1 c の電源遮断時のチェックサムを算出する処理を行い、R A M 3 1 c へのアクセスを禁止する処理を行って遊技機の電源遮断を待つ。このように、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前に R A M 3 1 c に記憶されていた情報が正しくバックアップされているかを電源投入時に判断することができる。

【 0 0 8 2 】

20

〔 タイマ割込処理 〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図 7 に示すように、このタイマ割込み処理においては、まず、レジスタのデータを待避する処理（ステップ a ）を行う。次に、各種センサ（第 1 始動口 S W 1 3 a 、第 2 始動口 S W 7 d 、ゲート S W 4 a 、入賞口 S W 1 2 a , 1 2 a , ... 、カウント S W 1 0 c 、ガラス枠開放 S W 1 4 6 、遊技機枠開放 S W 1 2 1 、球切れ S W 1 2 2 など）からの入力処理や、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口 S O L 1 0 b 、普電 S O L 7 b ）等のアクチュエータの駆動制御を行うための出力の処理を行う入出力処理（ステップ b ）を行う。

【 0 0 8 3 】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置 4 0 等に出力するコマンド送信処理（ステップ c ）を行う。そして、特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための大当たり判定用乱数、特図変動表示ゲームの大当たり図柄を判定するための大当たり図柄乱数、普図変動表示ゲームの当たりはずれを判定するための当たり乱数を更新する乱数更新処理 1 （ステップ d ）を行う。次に、乱数の初期値を更新し、乱数の時間的な規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップ e ）を行う。

30

【 0 0 8 4 】

次に、特図変動表示ゲームに関連した飾り特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定する乱数を更新するための乱数更新処理 2 （ステップ f ）を行う。次に、第 1 始動口 S W 1 3 a 、第 2 始動口 S W 7 d 、ゲート S W 4 a 、入賞口 S W 1 2 a , 1 2 a , ... 、カウント S W 1 0 c から信号の入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する入賞口スイッチ監視処理（ステップ g ）を行う。

40

【 0 0 8 5 】

そして、各信号とエラーの監視を行うエラー監視処理（ステップ h ）を行い、第 1 特図変動表示ゲームに関する処理を行う第 1 特図ゲーム処理（ステップ i ）、第 2 特図変動表示ゲームに関する処理を行う第 2 特図ゲーム処理（ステップ j ）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップ k ）を行う。

【 0 0 8 6 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 に設けられ、遊技に関する各種情報を表示するセグメント L E D に関する処理を行うセグメント L E D 編集処理（ステップ l ）を行う。そして、外部の管理装置に出力する信号を出力バッファにセットする処理を行う外部情報編集処理（

50

ステップ m) を行う。次に、割込み終了宣言をする処理 (ステップ n) を行い、待避したレジスタのデータを復帰する処理 (ステップ o) を行った後、割込みを許可する処理 (ステップ p) を行い、タイマ割込み処理を終了する。

【 0 0 8 7 】

〔 第 1 特図ゲーム処理 〕

第 1 特図ゲーム処理では、第 1 始動口 S W 1 3 a の入力の監視と、第 1 特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図 8 に示すように、第 1 特図ゲーム処理では、まず、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ i 1) を行う。

【 0 0 8 8 】

この第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ i 1) では、第 1 始動口 S W 1 3 a から出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ i 1) において、始動入賞がない場合 (ステップ i 1 ; N o) は、第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i 8) を行う。

10

【 0 0 8 9 】

一方、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ i 1) において、始動入賞がある場合 (ステップ i 1 ; Y e s) は、第 1 始動記憶数を取得する処理 (ステップ i 2) を行い、第 1 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ i 3) を行う。

20

【 0 0 9 0 】

第 1 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ i 3) において、第 1 始動記憶数が 4 以上である場合 (ステップ i 3 ; Y e s)、すなわち、第 1 始動記憶数の上限値を超えている場合は、第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i 8) を行う。

【 0 0 9 1 】

一方、第 1 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ i 3) において、第 1 始動記憶数が 4 以上でない場合 (ステップ i 3 ; N o) は、第 1 始動記憶数を 1 インクリメントする処理 (ステップ i 4) を行う。

【 0 0 9 2 】

第 1 始動記憶数を 1 インクリメントする処理 (ステップ i 4) を行った後、更新した第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数が当り値と一致するか否かの判定処理 (ステップ i 5)、更新した第 1 始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り図柄乱数を記憶する処理 (ステップ i 6) を行う。さらに、演出図柄始動記憶数のコマンドを設定する処理 (ステップ i 7) を行って、表示装置 4 3 における第 1 始動記憶数の表示設定を行う。そして、第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i 8) を行う。

30

【 0 0 9 3 】

第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i 8) において、第 2 始動記憶がある場合 (ステップ i 8 ; Y e s) は、第 1 特図ゲーム処理を終了する。一方、第 2 始動記憶があるか否かの判定 (ステップ i 8) において、第 2 始動記憶がない場合 (ステップ i 8 ; N o) は、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ i 9) を行う。

40

【 0 0 9 4 】

そして、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理 (ステップ i 1 0) を行い、特図変動制御処理 (ステップ i 1 1) を行って特図ゲーム処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

〔 第 2 特図ゲーム処理 〕

第 2 特図ゲーム処理では、第 2 始動口 S W 7 d の入力の監視と、第 2 特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。図 9 に示すように、第 2 特図ゲーム処理では、まず、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ j 1) を行う。

【 0 0 9 6 】

50

この普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ j 1) では、第 2 始動口 S W 7 d から出力される遊技球の検出信号の有無により判定を行う。普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ j 1) において始動入賞がない場合 (ステップ j 1 ; N o) は、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ j 8) を行う。
【 0 0 9 7 】

一方、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があるか否かの判定 (ステップ j 1) において、始動入賞がある場合 (ステップ j 1 ; Y e s) は、第 2 始動記憶数を取得する処理 (ステップ j 2) を行い、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ j 3) を行う。

【 0 0 9 8 】

第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ j 3) において、第 2 始動記憶数が 4 以上である場合 (ステップ j 3 ; Y e s)、すなわち、第 2 始動記憶数の上限値を超えている場合は、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ j 8) を行う。一方、第 2 始動記憶数が 4 以上であるか否かの判定 (ステップ j 3) において、第 2 始動記憶数が 4 以上でない場合 (ステップ j 3 ; N o) は、第 2 始動記憶数を 1 インクリメントする処理 (ステップ j 4) を行う。

【 0 0 9 9 】

その後、更新した第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数が当り値と一致するか否かの判定処理 (ステップ j 5)、更新した第 2 始動記憶数に対応する大当り乱数セーブ領域に、大当り図柄乱数を記憶する処理 (ステップ j 6) を行う。さらに、演出図柄始動記憶数のコマンドを設定する処理 (ステップ j 7) を行って、表示装置 4 3 における第 2 始動記憶数の表示設定を行う。そして、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ j 8) を行う。

【 0 1 0 0 】

そして、取得した特図ゲーム処理番号に基づき特図ゲーム分岐処理 (ステップ j 9) を行い、特図変動制御処理 (ステップ j 10) を行って特図ゲーム処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

〔特図ゲーム分岐処理〕

図 10 に示すように、特図ゲーム分岐処理では、特図ゲーム処理番号を取得する処理 (ステップ i 9, ステップ j 8) で取得した特図ゲーム処理番号に基づき、実行する処理が選択されるようになっている。この特図ゲーム分岐処理は、始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行制御するための処理であり、第 1 特図変動表示ゲームおよび第 2 特図変動表示ゲームの両方に共通の処理である。なお、第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲームについては第 1 実行制御手段が、第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームについては第 2 実行制御手段が特図ゲーム分岐処理を行うこととなる。

【 0 1 0 2 】

この特図ゲーム分岐処理においては、まず、処理番号が 0 であるか否かの判定 (ステップ S 1 1) を行う。この処理番号が 0 であるか否かの判定 (ステップ S 1 1) において、処理番号が 0 である場合 (ステップ S 1 1 ; Y e s) は、特図普段処理を行う (ステップ S 1 2)。この特図普段処理 (ステップ S 1 2) では、特別図柄の変動開始を監視し、特別図柄の変動開始の設定や演出の設定、又は特図普段処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が 0 であるか否かの判定 (ステップ S 1 1) において、処理番号が 0 でない場合 (ステップ S 1 1 ; N o) は、処理番号が 1 であるか否かの判定 (ステップ S 1 3) を行う。

【 0 1 0 3 】

次に、処理番号が 1 であるか否かの判定 (ステップ S 1 3) を行う。この処理番号が 1 であるか否かの判定 (ステップ S 1 3) において、処理番号が 1 である場合 (ステップ S 1 3 ; Y e s) は、特図変動開始処理 2 を行う (ステップ S 1 4)。この特図変動開始処理 2 (ステップ S 1 4) では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム (第 1 特図変

10

20

30

40

50

動表示ゲーム又は第2特図変動表示ゲーム)の実行に伴い、対応する第1始動記憶及び第2始動記憶を1デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が1であるか否かの判定(ステップS13)において、処理番号が1でない場合(ステップS13; No)は、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)を行う。

【0104】

次に、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)を行う。この処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)において、処理番号が2である場合(ステップS15; Y)は、特図変動開始処理1を行う(ステップS16)。この特図変動開始処理1(ステップS16)では、特別図柄の変動に係る情報の設定を行うようになっており、例えば、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム(第1特図変動表示ゲーム又は第2特図変動表示ゲーム)の実行に伴い、対応する第1始動記憶及び第2始動記憶を1デクリメントする処理を行う。一方、処理番号が2であるか否かの判定(ステップS15)において、処理番号が2でない場合(ステップS15; No)は、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。

10

【0105】

次に、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)を行う。この処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号が3である場合(ステップS17; Yes)は、特図変動中処理を行う(ステップS18)。この特図変動中処理(ステップS18)では、特図変動表示ゲームにおける時間(変動時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が3であるか否かの判定(ステップS17)において、処理番号が3でない場合(ステップS17; No)は、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)を行う。

20

【0106】

次に、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)を行う。この処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4である場合(ステップS19; Yes)は、特図表示中処理を行う(ステップS20)。この特図表示中処理(ステップS20)では、特図変動表示ゲームにおける時間(停止図柄表示時間など)を管理するためのタイマの更新や、特図変動表示ゲームが大当たりであった場合に行われるファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定を行うようになっている。一方、処理番号が4であるか否かの判定(ステップS19)において、処理番号が4でない場合(ステップS19; No)は、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)を行う。

30

【0107】

次に、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)を行う。この処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)において、処理番号が5である場合(ステップS21; Yes)は、特別遊技状態に関する処理であるファンファーレ/インターバル中処理を行う(ステップS22)。一方、処理番号が5であるか否かの判定(ステップS21)において、処理番号が5でない場合(ステップS21; No)は、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)を行う。

40

【0108】

次に、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)を行う。この処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)において、処理番号が6である場合(ステップS23; Yes)は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口開放中処理を行う(ステップS24)。一方、処理番号が6であるか否かの判定(ステップS23)において、処理番号が6でない場合(ステップS23; No)は、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)を行う。

【0109】

次に、処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)を行う。この処理番号が7であるか否かの判定(ステップS25)において、処理番号が7である場合(ステップS

50

25 ; Yes) は、特別遊技状態に関する処理である大入賞口残存球処理を行う (ステップ S 2 6) 。一方、処理番号が 7 であるか否かの判定 (ステップ S 2 5) において、処理番号が 7 でない場合 (ステップ S 2 5 ; No) は、処理番号が 8 であるか否かの判定 (ステップ S 2 7) を行う。

【 0 1 1 0 】

次に、遊技制御装置 3 0 は、処理番号が 8 であるか否かの判定 (ステップ S 2 7) を行う。この処理番号が 8 であるか否かの判定 (ステップ S 2 7) において、処理番号が 8 である場合 (ステップ S 2 7 ; Yes) は、特別遊技状態に関する処理である大当たり終了処理を行う (ステップ S 2 8) 。一方、処理番号が 8 であるか否かの判定 (ステップ S 2 7) において、処理番号が 8 でない場合 (ステップ S 2 7 ; No) は、特図ゲーム分岐処理を終了する。

10

【 0 1 1 1 】

〔 特図 2 変動開始処理 〕

図 1 1 に示すように、特図 2 変動開始処理では、まず、変動パターン判定用カウンタ値 (変動パターン判定用乱数値) を取得する処理 (ステップ S 1 4 a) を行う。次いで、遊技制御装置 3 0 に記憶された変動パターン決定用テーブルから、ステップ S 1 4 a において取得された変動パターン判定用カウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理 (ステップ S 1 4 b) を行う。具体的には、遊技制御装置 3 0 には、変動パターン判定用カウンタ値に変動パターンが対応付けられた変動パターン決定用テーブルが記憶されており、例えば、図 1 2 (2) に示すように、ステップ S 1 4 a において取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 1 」～「 9 0 」の場合、当該第 2 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン T」と判定され、ステップ S 1 4 a において取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 9 1 」～「 1 0 0 」の場合、当該第 2 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン S」と判定され、本処理を終了する。

20

また同様に、例えば、図 1 2 (1) に示すように、遊技制御装置 3 0 には、変動パターン判定用カウンタ値に変動パターンが対応付けられた第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターン決定用テーブルが記憶されており、具体的には、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 1 」～「 1 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン A」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 1 1 」～「 2 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン B」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 2 1 」～「 3 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン C」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 3 1 」～「 4 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン D」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 4 1 」～「 5 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン E」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 5 1 」～「 6 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン F」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 6 1 」～「 7 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン G」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 7 1 」～「 8 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン H」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 8 1 」～「 9 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン I」と判定され、取得された変動パターン判定用カウンタ値が「 9 1 」～「 1 0 0 」の場合、当該第 1 特図変動表示ゲームにおける変動パターンは、「変動パターン J」と判定されるようになっている。

30

40

【 0 1 1 2 】

次に、以上のような処理によって実行される変動表示ゲームにおける大当たりカウンタ値取得判定処理、変動パターンカウンタ値取得判定処理、大当たり図柄カウンタ値取得判定処理、及び、変動表示結果用カウンタ値取得判定処理の一例についてタイミングチャートを

50

用いて説明する。

図 1 3 は、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞があった後に、普通変動入賞装置 7 へ遊技球の入賞があった状態となっており、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞タイミング T 1、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 2、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞タイミング T 3、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく第 2 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 4 における各処理を示す図である。なお、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞タイミング T 1 における第 1 始動記憶数及び第 2 始動記憶数はそれぞれ 0 であるものとする。

また、図 1 4 は、第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 へ遊技球の入賞があった場合の入賞タイミング T 5、第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲーム或いは第 2 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 6、第 1 特図変動表示ゲーム或いは第 2 特図変動表示ゲームの変動停止タイミング T 7 における各処理を示す図である。

【 0 1 1 3 】

図 1 3 に示すように、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞タイミング T 1 では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があると判定され（ステップ i 1 ; Y e s ）、また、このときの第 1 始動記憶数は 0 である（ステップ i 3 ; N o ）ので、第 1 特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第 1 特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップ i 5 ）。また、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞タイミング T 1 では、特図変動制御処理（ステップ i 1 1 ）において、第 1 特図変動パターンカウンタ値を取得する処理を行う。

【 0 1 1 4 】

次いで、第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 2 では、第 1 特図変動開始処理（ステップ S 1 6 ）が行われ、上記 T 1 のタイミングで取得された第 1 特図変動パターンカウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理が行われる。

【 0 1 1 5 】

次いで、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞タイミング T 3 では、普通変動入賞装置 7 への始動入賞があると判定され（ステップ j 1 ; Y e s ）、また、このときの第 2 始動記憶数は 0 である（ステップ j 3 ; N o ）ので、第 2 特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第 2 特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップ j 5 ）。

すなわち、大当りカウンタ値取得判定手段（遊技制御装置 3 0 ）は、第 2 入賞部（普通変動入賞装置 7 ）に遊技球の入賞するタイミング T 3 で大当たり判定用カウンタ値（第 2 特図大当りカウンタ値）を取得し、大当たりか否かを判定することとなる。

【 0 1 1 6 】

次いで、普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく第 2 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 4 では、第 2 特図変動パターン判定用カウンタ値を取得する処理（ステップ S 1 4 a ）を行う。次いで、遊技制御装置 3 0 に記憶された第 2 特図変動パターン決定用テーブルから、ステップ S 1 4 a において取得された第 2 特図変動パターン判定用カウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理（ステップ S 1 4 b ）を行う。

すなわち、変動パターンカウンタ値取得判定手段（遊技制御装置 3 0 ）は、演出図柄表示部（表示装置 4 3 ）での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値（第 2 特図変動パターン判定用カウンタ値）を変動開始時 T 4 に取得し、変動表示パターンを判定することとなる。

【 0 1 1 7 】

また、図 1 4 に示すように、第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 へ遊技球の入賞があった場合の入賞タイミング T 5 では、上記のように、大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップ i 5 、ステップ j 5 ）。また、このとき、大当り図柄カウンタ値（大当り図

柄乱数値)を取得する処理を行う(ステップi6、ステップj6)。

【0118】

次いで、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲーム或いは第2特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT6では、変動パターン判定用カウンタ値を取得する処理(ステップS14a)を行うとともに遊技制御装置30に記憶された変動パターン決定用テーブルから、ステップS14aにおいて取得された変動パターン判定用カウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理(ステップS14b)を行う。

【0119】

次いで、第1特図変動表示ゲーム或いは第2特図変動表示ゲームの変動停止タイミングT7では、T5のタイミングで取得した大当り図柄カウンタ値(大当り図柄乱数値)の判定を行うとともに、第1特図変動表示ゲーム或いは第2特図変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を取得し、当該変動表示結果用カウンタ値を判定する処理を行う。

すなわち、変動表示ゲーム実行制御手段(遊技制御装置30)は、第1入賞部(第1始動入賞口13)或いは第2入賞部(普通変動入賞装置7)への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を変動表示の停止タイミングT7で取得し、判定することとなる。

【0120】

以上のことから、この実施形態のパチンコ遊技機100は、遊技領域に設けられた第1入賞部(第1始動入賞口13)と、遊技球の入賞しやすい状態と、遊技球の入賞しにくい若しくは入賞しない状態と、に変化可能な第2入賞部(普通変動入賞装置7)と、第1入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第1可変表示部(第1特図表示器8)と、第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて、識別情報を可変表示させる変動表示ゲームを開始し、表示結果を導出表示する第2可変表示部(第2特図表示器9)と、第1可変表示部或いは第2可変表示部の何れかの可変表示動作開始に略同期して演出動作を開始し、第1入賞部或いは第2入賞部に遊技球が入賞したことに基づいて発生する当否抽選の結果に関連して決定された演出時間の後に、第1可変表示部或いは第2可変表示部の何れかの可変表示動作終了に略同期して演出動作を終了する単一の演出図柄表示部(表示装置43)と、第1入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第1保留記憶データを記憶する第1保留記憶手段(遊技制御装置30)と、第2入賞部への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限値まで記憶するとともに該入賞に対応した変動表示ゲームにおける変動パターンを特定可能な第2保留記憶データを記憶する第2保留記憶手段(遊技制御装置30)と、第2可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第1可変表示部で変動表示ゲームを実行し、第1可変表示部で変動表示ゲームが実行されていないことを条件に第2可変表示部で変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行制御手段(遊技制御装置30、演出制御装置40)と、を備え、第1可変表示部と第2可変表示部との何れかに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別遊技状態に移行させるパチンコ遊技機100であって、変動表示ゲーム実行制御手段は、第1入賞部及び/又は第2入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する大当たりカウンタ値取得判定手段(遊技制御装置30)と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定する変動パターンカウンタ値取得判定手段(遊技制御装置30)と、を備えたこととなる。

【0121】

従って、大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する処理と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を取得し、変動表示パターンを判定する処理と、を行うタイミングを分散して処理することで、変

10

20

30

40

50

動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【0122】

また、変動表示ゲーム実行制御手段は、第1保留記憶手段が第1保留記憶データを記憶しているとともに第2保留記憶手段が第2保留記憶データを記憶している場合、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームの開始条件が成立したとして、第2入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームを、第1入賞部への入賞にもとづく変動表示ゲームに優先して実行する優先実行手段（遊技制御装置30）、を備え、大当たりカウンタ値取得判定手段は、第2入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定することができる。

【0123】

従って、第2入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームは、第1入賞部への入賞に対して優先的に実行されるので、例えば、時短中などは第2入賞部への入賞時の処理が忙しくなるが、第2入賞部への入賞時には大当たり判定用カウンタ値を取得し、変動開始時に変動パターン決定用カウンタ値を取得することで時短中等の第2入賞部への入賞時の処理を軽減できることとなり、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【0124】

また、第2入賞部が遊技球の入賞しやすい状態に変化する場合において、遊技球の入賞しやすい第1開放状態と、当該第1開放状態よりも長期間遊技球が入賞しやすい状態となる第2開放状態と、に変化可能な第2入賞部変化制御手段（遊技制御装置30）を備え、変動表示ゲーム実行制御手段は、第2入賞部変化制御手段によって、第2開放状態に変化されている場合に、大当たりカウンタ値取得判定手段によって、第1入賞部及び/又は第2入賞部に遊技球の入賞するタイミングで大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定するとともに、変動パターンカウンタ値取得判定手段によって、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を変動開始時に取得し、変動表示パターンを判定することができる。

【0125】

従って、第2入賞部への入賞時の処理が忙しくなる第2開放状態のときに、大当たり判定用カウンタ値を取得し、大当たりか否かを判定する処理と、演出図柄表示部での変動表示パターンを決定するための変動パターン決定用カウンタ値を取得し、変動表示パターンを判定する処理と、を行うタイミングを分散して処理することができるので、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【0126】

また、変動表示ゲーム実行制御手段は、第1入賞部或いは第2入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を変動表示の停止タイミングで取得し、判定する変動表示結果用カウンタ値取得判定手段（遊技制御装置30）を備えたこととなる。

【0127】

従って、第1入賞部或いは第2入賞部への遊技球の入賞に対する変動表示ゲームの表示結果を決定する変動表示結果用カウンタ値を取得し、判定する処理を他の処理と分散して処理することで、変動表示ゲームにおける制御を効率よく行うことができる。

【0128】

なお、この実施形態において、図13に示すように、第1始動入賞口13への遊技球の入賞タイミングT1では、第1特図大当たりカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第1特図大当たりカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行い（ステップi5）、また、第1特図変動パターンカウンタ値を取得する処理を行うようにしたが、これに限らず、図15に示すように、第1始動入賞口13への遊技球の入賞タイミングT1では、第1特図大当たりカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第1特図大当たりカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行い（ステップi5）、第1始動入賞口13への遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT2において、第1特図変動パターンカウンタ値を取得し、当該第1特図変動パターンカウンタ値に対応

10

20

30

40

50

する変動パターンを判定する処理を行うようにしても良い。

【0129】

また、図13に示すように、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞タイミングT3では、第2特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第2特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う(ステップj5)ようにしたが、これに限らず、T3のタイミングにおいて、さらに、第2特図変動パターン判定用カウンタ値を取得する処理を行うようにしても良い。

【0130】

<第2実施形態>

次に、上述した遊技機の第2実施形態について、図16~図18を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。第2実施形態のパチンコ遊技機100は、所定条件の下、演出ボタン41が遊技者によって押下されると、遊技制御装置30に記憶されている複数の変動パターン決定用テーブルX、Y、Z(図18(1)~(3)参照)が順次変更されるように設定したものである。

【0131】

[テーブル変更処理]

図16に示すように、テーブル変更処理において、まず、遊技制御装置30は、演出ボタン41が押下されたか否かの判定(ステップS201)を行う。この演出ボタン41が押下されたか否かの判定(ステップS201)において、演出ボタン41が押下されたか否かの判定(ステップS201; Yes)された場合、演出ボタン41が押下されたタイミングが、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間か否かの判定(ステップS202)を行う。一方、この演出ボタン41が押下されたか否かの判定(ステップS201)において、演出ボタン41が押下されていないと判定(ステップS201; No)された場合、本処理を終了する。

【0132】

次いで、この演出ボタン41が押下されたタイミングが、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間か否かの判定(ステップS202)において、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間であると判定(ステップS202; Yes)された場合、変動パターン決定用テーブルを変更する処理(ステップS203)を行い、本処理を終了する。より具体的には、図18(1)に示すように、変動パターン決定用テーブルXが設定されている状態において、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間に演出ボタン41が押下されると、図18(2)に示すように、変動パターン決定用テーブルXから変動パターン決定用テーブルYに変更するようになっている。そして、また、第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞時から第1始動入賞口13或いは普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間に演出ボタン41が押下されると、図18(3)に示すように、変動パターン決定用テーブルYから変動パターン決定用テーブルZに変更するようになっている。そして、さらに演出ボタン41が押下されると、図18(1)に示すように、変動パターン決定用テーブルZから変動パターン決定用テーブルXに変更するようになり、演出ボタン41が押下される度に、変動パターン決定用テーブルX、Y、Zが順次変更されるようになっている。

【0133】

一方、この演出ボタン41が押下されたタイミングが、第1始動入賞口13或いは普通変

動入賞装置 7 への遊技球の入賞時から第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間か否かの判定 (ステップ S 2 0 2) において、第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞時から第 1 始動入賞口 1 3 或いは普通変動入賞装置 7 への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時までの間でないと判定 (ステップ S 2 0 2 ; N o) された場合、本処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

このことから、変動パターンカウンタ値取得判定手段 (遊技制御装置 3 0) によって、第 1 入賞部 (第 1 始動入賞口 1 3) 或いは第 2 入賞部 (普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞から、それぞれに対応する変動表示ゲームが開始されるまでに演出ボタン 4 1 が操作されたことを検出した場合、変動パターン決定用テーブルを変更したこととなる。

10

【 0 1 3 5 】

次に、以上のような変動パターン決定用テーブルを変更する処理の一例について図 1 8 に示すタイミングチャートを用いて説明する。

なお、図 1 8 は、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞があった場合の入賞タイミング T 2 1、当該第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 2 2、当該第 1 特図変動表示ゲームの変動停止タイミング T 2 3 を示す図となっており、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞があった場合の入賞タイミング T 2 1 と、当該第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 2 2 と、の間に演出ボタン 4 1 が押下された状態を示す図となっている。

20

【 0 1 3 6 】

この場合、演出ボタン 4 1 が押下されたと判定され (ステップ S 2 0 1 ; Y e s)、当該演出ボタン 4 1 の押下タイミングが、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞があった場合の入賞タイミング T 2 1 と、当該第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 2 2 と、の間と判定されるので (ステップ S 2 0 2 ; Y e s)、変動パターン決定用テーブルが変更されることとなる (ステップ S 2 0 3)。

【 0 1 3 7 】

以上のことから、第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、演出図柄表示部 (表示装置 4 3) の演出表示に参加可能な演出ボタン 4 1 を備え、変動パターン決定用カウンタ値に基づき変動パターンを決定するための複数の変動パターン決定用テーブルを記憶し、変動パターンカウンタ値取得判定手段 (遊技制御装置 3 0) は、第 1 入賞部 (第 1 始動入賞口 1 3) 或いは第 2 入賞部 (普通変動入賞装置 7) への遊技球の入賞から、それぞれに対応する変動表示ゲームが開始されるまでに演出ボタン 4 1 が操作されたことを検出した場合、変動パターン決定用テーブルを変更することができる。

30

【 0 1 3 8 】

従って、遊技者が演出ボタン 4 1 を操作することによって、変動パターン決定用テーブルが変更されることになるので、決定される変動パターンが単調となることにより遊技者を飽きさせることを好適に防止でき、変動表示ゲームの興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 3 9 】

< 第 3 実施形態 >

次に、上述した遊技機の第 3 実施形態について、図 1 9 ~ 図 2 5 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。第 3 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 0 には、例えば、遊技制御装置 3 0 に、図 2 0 (1) に示すように、通常変動パターン決定用テーブルと、図 2 0 (2) に示すように、変動時間 2 倍変動パターン決定用テーブルと、が記憶されている。具体的には、通常変動パターン決定用テーブルは、変動パターンコマンドの種類が 1 0 種類設定されており、そのうち、変動パターンカウンタ値が「 1 」 ~ 「 1 0 」、「 1 1 」 ~ 「 2 1 」、...

50

、「８１」～「９０」にそれぞれ対応付けられた変動パターンの変動時間は「１０秒」に設定され、変動パターンカウンタ値が「９１」～「１００」に対応付けられた変動パターンの変動時間は「１００秒」に設定されている。また、変動時間２倍変動パターン決定用テーブルは、変動パターンカウンタ値が「１」～「９０」に対応付けられた変動パターンの変動時間は「２０秒」に設定され、変動パターンカウンタ値が「９１」～「１００」に対応付けられた変動パターンの変動時間は「２００秒」に設定されている。

【０１４０】

そして、大当りカウンタ値が当り値に一致するか否かの判定において、突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第２特別遊技状態）が発生すると判定された場合において、当該判定の契機となった始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に次の始動記憶が発生している場合には、所定の割合で、変動パターン決定用テーブルを、通常変動変動パターン決定用テーブルから変動時間２倍変動パターン決定用テーブルに変更するものである。

10

すなわち、突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第２特別遊技状態）が発生すると判定された場合において、当該判定の契機となった始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に次の始動記憶が発生している場合には、当該判定の契機となった始動入賞に基づく変動表示ゲームでは変動停止することなく、次の始動記憶による変動表示ゲームにおいて、つまり、変動時間を２倍にして変動停止を行うように設定したものである。

【０１４１】

〔変動開始処理〕

20

図１９に示すように、変動開始処理において、まず、遊技制御装置３０は、第１始動入賞口１３への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第２特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップＳ３０１）を行う。

【０１４２】

この第１始動入賞口１３への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第２特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップＳ３０１）において、第１始動入賞口１３への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第２特別遊技状態）であると判定（ステップＳ３０１；Ｙｅｓ）された場合、当該判定の契機となった第１始動入賞口１３への始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次の第１始動記憶が発生しているか否かの判定（ステップＳ３０２）を行う。

30

【０１４３】

次いで、この次の第１始動記憶が発生しているか否かの判定（ステップＳ３０２）において、次の第１始動記憶が発生していると判定（ステップＳ３０２；Ｙｅｓ）された場合、所定の割合で、変動パターン決定用テーブルを、図２０（１）に示すような通常変動パターン決定用テーブルから、図２０（２）に示すような変動時間２倍変動パターン決定用テーブルに変更する処理（ステップＳ３０３）を行う。

【０１４４】

次いで、遊技制御装置３０は、変動パターンカウンタ値を取得する処理（ステップＳ３０４）を行い、ステップＳ３０４で取得された変動パターンカウンタ値と、変動時間２倍変動パターン決定用テーブルと、を比較して、該当する変動パターンを決定する処理（ステップＳ３０５）を行う。具体的には、例えば、ステップＳ３０４で取得された変動パターンカウンタ値が「９９」の場合、図２０（２）に示すように、該当する変動パターンは、変動時間が「２００秒」の変動パターンに決定されることとなる。

40

【０１４５】

次いで、遊技制御装置３０は、ステップＳ３０５で決定された変動パターンデータを演出制御装置４０に送信する処理（ステップＳ３０６）を行い、本処理を終了する。なお、このとき、本来であれば、ステップＳ３０１の判定の契機となった第１始動入賞口１３への始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動停止タイミング（当該変動表示ゲームの変動開始時から１０秒経過時、又は１００秒経過時）で、図柄停止データを送信することとなっ

50

ているが、当該図柄停止データを演出制御装置 40 へは送信しない。

【0146】

一方、第1始動入賞口13への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第2特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップS301）において、第1始動入賞口13への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第2特別遊技状態）でないと判定（ステップS301；No）された場合、また、次の第1始動記憶が発生しているか否かの判定（ステップS302）において、次の第1始動記憶が発生していないと判定（ステップS302；No）された場合、遊技制御装置30は、変動パターンカウンタ値を取得する処理（ステップS304）を行う。

10

【0147】

次いで、遊技制御装置30は、ステップS304で取得された変動パターンカウンタ値と、通常変動パターン決定用テーブルと、を比較して、該当する変動パターンを決定する処理（ステップS305）を行う。具体的には、例えば、ステップS304で取得された変動パターンカウンタ値が「99」の場合、図20（2）に示すように、該当する変動パターンは、変動時間が「100秒」の変動パターンに決定されることとなる。

【0148】

次いで、遊技制御装置30は、ステップS305で決定された変動パターンデータを演出制御装置40に送信する処理（ステップS306）を行い、本処理を終了する。

【0149】

20

以上のことから、大当たりカウンタ値取得判定手段（遊技制御装置30）が、第2特別遊技状態（突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り）が発生すると判定した場合、当該判定の契機となった第1入賞部（第1始動入賞口13）或いは第2入賞部（普通変動入賞装置7）への入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次回変動分の始動記憶があるか確認し、次回変動分の始動記憶がある場合、次回変動分の時間を含めた変動パターンデータを送信し、当該変動表示ゲームの変動停止タイミングで送信する図柄停止データを演出制御装置40に送信しない若しくは演出制御装置40に送信しても当該図柄停止データに基づく図柄では停止させないこととなる。

【0150】

次に、以上のような変動開始処理の一例について図21に示すタイミングチャート、及び、図22～図23に示す表示装置43における表示例を用いて説明する。

30

なお、図21は、第1始動入賞口13へ一個目の遊技球の入賞があった場合の入賞タイミングT31、そして、当該第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT33の前に、第1始動入賞口13へ二個目の遊技球の入賞があった場合の入賞タイミングT32、そして、当該第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT34、第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当りとなる場合の変動停止タイミングT35を示す図となっている。

また、図22～図23に示す表示装置43における表示例は、第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合を示す表示例となっている。

40

【0151】

この場合、T31で第1始動記憶が発生するので、第1始動入賞口13への始動入賞があると判定され（ステップi1；Yes）、また、このときの第1始動記憶数は0である（ステップi3；No）ので、第1特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第1特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップi5）。そして、このとき、当該第1特図大当りカウンタ値が、突通大当り、突時大当り、又は、突確大当りに係る当り値と一致すると判定される。また、T32でも第1始動記憶が発生するので、第1始動入賞口13への始動入賞があると判定され（ステップi1；

50

Yes)、また、このときの第1始動記憶数は1である(ステップi3; No)ので、第1特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第1特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う(ステップi5)。そして、このとき、第1始動記憶数は「2」となるため、図22(1)に示すように、第1特図記憶表示器18の上下のLEDが点灯した状態となる。なお、このときは、第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT33の前であるため、表示部43aでは変動表示は開始されていない状態である。

【0152】

次いで、T33では、第1特図変動開始処理(ステップS16)が行われ、第1特図変動パターンカウンタ値を取得するとともに、取得された第1特図変動パターンカウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理が行われる。

10

そして、このとき、第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームが開始されることによって、図22(2)に示すように、第1特図記憶表示器18の下側のLEDが消灯し、第1特図表示器8では、変動表示ゲームが開始されるとともに、表示部43aにおいても変動表示ゲームが開始された状態となる。

【0153】

また、このとき、この第1始動入賞口13への一個目の始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り(第2特別遊技状態)であり(ステップS301; Yes)、当該判定の契機となった第1始動入賞口13への始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、2個目の第1始動記憶が発生していると判定(ステップS302; Yes)されるので、所定の割合で、変動パターン決定用テーブルを、図20(1)に示すような通常変動パターン決定用テーブルから、図20(2)に示すような変動時間2倍変動パターン決定用テーブルに変更する処理(ステップS303)を行う。そして、変動パターンカウンタ値を取得する処理(ステップS304)を行い、ステップS304で取得された変動パターンカウンタ値と、変動時間2倍変動パターン決定用テーブルと、を比較して、該当する変動パターンを決定する処理(ステップS305)を行う。

20

従って、本来であれば、第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの変動開始タイミングT34の前に、第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームが変動停止するが、ここでは、変動停止することなく、図22(3)に示すように、表示部43aでは変動表示が継続した状態となるとともに、決定ラウンド数表示器25では、第1特図変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当りであることを示す2R(ラウンド)のLEDが点灯し、また、第1特図表示器8では、第1特図変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当りであることを示す特定表示がなされる。また、このとき、大入賞口の開閉扉10aが開放され所定時間(例えば0.5秒)が経過するまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば2回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。

30

【0154】

次いで、T34では、第1特図変動開始処理(ステップS16)が行われ、第1特図変動パターンカウンタ値を取得するとともに、取得された第1特図変動パターンカウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理が行われる。また、このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40へ第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの図柄停止コマンドを送信するが、演出制御装置40側では、かかる図柄停止コマンドを受信しても当該図柄停止コマンドに基づく図柄では停止しないようになっている。

40

そして、このとき、第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームが開始されることによって、図23(4)に示すように、第1特図記憶表示器18の上側のLEDも消灯し、第1特図表示器8では、変動表示ゲームが開始されるとともに、表示部43aにおいても変動表示ゲームが継続して開始された状態となる。

50

【 0 1 5 5 】

次いで、T 3 5 では、遊技制御装置 3 0 から演出制御装置 4 0 へ第 1 始動入賞口 1 3 への二個目の遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの図柄停止コマンドを送信する処理が行われる。

そして、このとき、図 2 3 (5) に示すように、第 1 特図表示器 8 は「はずれ」の態様で変動停止するとともに、表示部 4 3 a においても、左図柄、右図柄、中図柄がゾロ目としない「はずれ」の態様で変動停止（例えば、「8」「3」「1」）することとなる。

【 0 1 5 6 】

次に、以上のような変動開始処理のその他の一例について図 2 1 に示すタイミングチャート、及び、図 2 4 ~ 図 2 5 に示す表示装置 4 3 における表示例を用いて説明する。

なお、図 2 4 ~ 図 2 5 に示す表示装置 4 3 における表示例は、第 1 始動入賞口 1 3 への二個目の遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの表示結果が「確変大当り」となる場合を示す表示例となっている。

【 0 1 5 7 】

この場合、T 3 1 で第 1 始動記憶が発生するので、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があると判定され（ステップ i 1 ; Y e s ）、また、このときの第 1 始動記憶数は 0 である（ステップ i 3 ; N o ）ので、第 1 特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第 1 特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップ i 5 ）。そして、このとき、当該第 1 特図大当りカウンタ値が、突通大当り、突時大当り、又は、突確大当りに係る当り値と一致すると判定される。また、T 3 2 でも第 1 始動記憶が発生するので、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があると判定され（ステップ i 1 ; Y e s ）、また、このときの第 1 始動記憶数は 1 である（ステップ i 3 ; N o ）ので、第 1 特図大当りカウンタ値を取得する処理を行うとともに、当該第 1 特図大当りカウンタ値が当り値と一致するか否かの判定処理を行う（ステップ i 5 ）。そして、このとき、第 1 始動記憶数は「2」となるため、図 2 4 (1) に示すように、第 1 特図記憶表示器 1 8 の上下の L E D が点灯した状態となる。なお、このときは、第 1 始動入賞口 1 3 への一個目の遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 3 3 の前であるため、表示部 4 3 a では変動表示は開始されていない状態である。

【 0 1 5 8 】

次いで、T 3 3 では、第 1 特図変動開始処理（ステップ S 1 6 ）が行われ、第 1 特図変動パターンカウンタ値を取得するとともに、取得された第 1 特図変動パターンカウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理が行われる。

そして、このとき、第 1 始動入賞口 1 3 への一個目の遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームが開始されることによって、図 2 4 (2) に示すように、第 1 特図記憶表示器 1 8 の下の L E D が消灯し、第 1 特図表示器 8 では、変動表示ゲームが開始されるとともに、表示部 4 3 a においても変動表示ゲームが開始された状態となる。

【 0 1 5 9 】

また、このとき、この第 1 始動入賞口 1 3 への一個目の始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が突通大当り、突時大当り、又は、突確大当り（第 2 特別遊技状態）であり（ステップ S 3 0 1 ; Y e s ）、当該判定の契機となった第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、2 個目の第 1 始動記憶が発生していると判定（ステップ S 3 0 2 ; Y e s ）されるので、所定の割合で、変動パターン決定用テーブルを、図 2 0 (1) に示すような通常変動パターン決定用テーブルから、図 2 0 (2) に示すような変動時間 2 倍変動パターン決定用テーブルに変更する処理（ステップ S 3 0 3 ）を行う。そして、変動パターンカウンタ値を取得する処理（ステップ S 3 0 4 ）を行い、ステップ S 3 0 4 で取得された変動パターンカウンタ値と、変動時間 2 倍変動パターン決定用テーブルと、を比較して、該当する変動パターンを決定する処理（ステップ S 3 0 5 ）を行う。

従って、本来であれば、第 1 始動入賞口 1 3 への二個目の遊技球の入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの変動開始タイミング T 3 4 の前に、第 1 始動入賞口 1 3 への一個目の

10

20

30

40

50

遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームが変動停止するが、ここでは、変動停止させることなく、T32のタイミングで、第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの表示結果が「確変大当たり」となると判定されていることから、図24(3)に示すように、表示部43aでは、左図柄、右図柄、中図柄が奇数のゾロ目となる「確変大当たり」の態様の識別情報(例えば、「7」「7」「7」)を点滅表示させるとともに、決定ラウンド数表示器25では、第1特図変動表示ゲームの結果が突通大当たり、突時大当たり、又は、突確大当たりであることを示す2R(ラウンド)のLEDが点灯し、また、第1特図表示器8では、第1特図変動表示ゲームの結果が突通大当たり、突時大当たり、又は、突確大当たりであることを示す特定表示がなされる。また、このとき、大入賞口の開閉扉10aが開放され所定時間(例えば0.5秒)が経過するまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば2回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。

10

【0160】

次いで、T34では、第1特図変動開始処理(ステップS16)が行われ、第1特図変動パターンカウンタ値を取得するとともに、取得された第1特図変動パターンカウンタ値に対応する変動パターンを判定する処理が行われる。また、このとき、遊技制御装置30から演出制御装置40へ第1始動入賞口13への一個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの図柄停止コマンドを送信するが、演出制御装置40側では、かかる図柄停止コマンドを受信しても当該図柄停止コマンドに基づく図柄では停止しないようになっている。

20

そして、このとき、第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームが開始されることによって、図25(4)に示すように、第1特図記憶表示器18の上のLEDも消灯し、第1特図表示器8では、変動表示ゲームが開始されるとともに、表示部43aにおいても変動表示ゲームが継続して開始された状態となる。

【0161】

次いで、T35では、遊技制御装置30から演出制御装置40へ第1始動入賞口13への二個目の遊技球の入賞に基づく第1特図変動表示ゲームの図柄停止コマンドを送信する処理が行われる。

そして、このとき、図25(5)に示すように、第1特図表示器8は「確変大当たり」の態様(例えば、「7」)で変動停止するとともに、決定ラウンド数表示器25では、第1特図変動表示ゲームの結果が確変大当たりであることを示す15R(ラウンド)のLEDが点灯し、表示部43aにおいても、左図柄、右図柄、中図柄が奇数のゾロ目となる「確変大当たり」の態様で変動停止(例えば、「7」「7」「7」)することとなる。

30

【0162】

以上のことから、第3実施形態のパチンコ遊技機100において、変動表示ゲーム実行制御手段(遊技制御装置30)は、遊技を制御する遊技制御装置30と、遊技制御装置30からのデータに基づき演出図柄表示部(表示装置43)を制御する演出制御装置40と、を含み、特定表示結果に含まれる第1特定表示結果が表示された場合、特別遊技状態のうち第1特別遊技状態に遊技状態を制御する第1特別遊技状態制御手段(遊技制御装置30)と、特定表示結果に含まれる第2特定表示結果が表示された場合、特別遊技状態のうち第1特別遊技状態よりも短時間で終了する第2特別遊技状態に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段(遊技制御装置30)と、を備え、大当たりカウンタ値取得判定手段(遊技制御装置30)が、第2特別遊技状態が発生すると判定した場合、当該判定の契機となった第1入賞部(第1始動入賞口13)或いは第2入賞部(普通変動入賞装置7)への入賞に基づく変動表示ゲームの変動開始時に、次回変動分の始動記憶があるか確認し、次回変動分の始動記憶がある場合、次回変動分の時間を含めた変動パターンデータを送信し、当該変動表示ゲームの変動停止タイミングで送信する図柄停止データを演出制御装置40に送信しない若しくは演出制御装置40に送信しても当該図柄停止データに基づく図柄では停止させないようにすることができる。

40

【0163】

50

従って、第 1 特別遊技状態よりも短期間で終了する第 2 特別遊技状態の場合、遊技者は第 2 特別遊技状態となったことに気づきにくいいため、当該第 2 特別遊技状態と判定した契機となる第 1 入賞部或いは第 2 入賞部への入賞に基づく変動表示ゲームでは変動停止させず、やり過ごすことができる。

【 0 1 6 4 】

< 第 4 実施形態 >

次に、上述した遊技機の第 4 実施形態について、図 2 6 ~ 図 2 9 を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のパチンコ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【 0 1 6 5 】

〔 潜伏報知処理 〕

図 2 6 に示すように、潜伏報知処理において、まず、遊技制御装置 3 0 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たり（第 1 特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップ S 4 0 1）を行う。

【 0 1 6 6 】

この第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たり（第 1 特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップ S 4 0 1）において、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たり（第 1 特別遊技状態）であると判定（ステップ S 4 0 1 ; Y e s）された場合、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されているか否かの判定（ステップ S 4 0 2）を行う。一方、この第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たり（第 1 特別遊技状態）であるか否かの判定（ステップ S 4 0 1）において、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たり（第 1 特別遊技状態）でないと判定（ステップ S 4 0 1 ; N o）された場合、本処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

次いで、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されているか否かの判定（ステップ S 4 0 2）において、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されていると判定（ステップ S 4 0 2 ; Y e s）された場合、演出図柄始動記憶数のコマンドと共に高確率状態に移行するコマンドを設定する処理（ステップ S 4 0 3）を行い、本処理を終了する。一方、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されているか否かの判定（ステップ S 4 0 2）において、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されていないと判定（ステップ S 4 0 2 ; N o）された場合、本処理を終了する。

【 0 1 6 8 】

次に、以上のような潜伏報知処理の一例について図 2 7 ~ 図 2 9 に示す表示装置 4 3 における表示例を用いて説明する。

まず、図 2 7（1）に示すように、現在、報知状態が潜伏報知状態に設定されている場合において、第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞があったとする（図 2 8（2）参照）。

【 0 1 6 9 】

すると、図 2 8（3）に示すように、表示部 4 3 a において、新たに第 1 始動入賞口 1 3 へ遊技球の入賞が発生したことを示す表示（例えば、「パッコーン！！」）を行う。また、このとき、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞に基づく変動表示ゲームの結果が大当たりである場合、図 2 8（4）に示すように、表示部 4 3 a において、現在の報知状態が高確率報知状態に切り替えて表示する。これにより、新たな第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームの予行表示を行えることとなる。

【 0 1 7 0 】

そして、図 2 7（1）に示すように報知状態が潜伏報知状態に行われた変動表示ゲームが「はずれ」の態様で変動停止（図 2 9（5）参照）した後、図 2 9（6）に示すように、新たな第 1 始動入賞口 1 3 への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームを開始する。また、このとき、表示部 4 3 a において、現在の報知状態が高確率報知状態であることを表示

10

20

30

40

50

する。

【0171】

そして、図29(7)に示すように、当該新たな第1始動入賞口13への遊技球の入賞に基づく変動表示ゲームを「大当り」の態様(例えば、「7」「7」「7」)で変動停止する。

【0172】

以上のことから、第4実施形態のパチンコ遊技機100は、変動表示ゲームで特定表示結果が導出される確率が通常確率である通常確率状態と、通常確率よりも特定表示結果が導出される確率が高い高確率である高確率状態と、の何れかの確率状態に設定する確率設定手段(遊技制御装置30)と、確率状態の報知の状態として、高確率状態を報知する高確率報知状態と、少なくとも高確率状態を報知しない潜伏報知状態と、の何れかの報知状態に設定する報知状態設定手段(遊技制御装置30)と、を備え、大当たりカウンタ値取得判定手段(遊技制御装置30)は、報知状態設定手段によって、報知状態が潜伏報知状態に設定されている状態において、判定結果が大当たりの場合に、第1入賞部(第1始動入賞口13)或いは第2入賞部(普通変動入賞装置7)への入賞時の演出図柄表示部(表示装置43)の画像を高確率状態を表す表示に変更することができる。

10

【0173】

従って、潜伏状態中の第1入賞部或いは第2入賞部への入賞により、先読み結果が当たりであると判定された場合、入賞時点から高確率状態となることを予告できるため、変動表示ゲームの興趣を向上させることができる。

20

【0174】

なお、本発明の遊技機は、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て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及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0175】

【図1】本発明を適用した遊技機の正面図である。

【図2】本発明を適用した遊技機の遊技盤を示す部分拡大図である。

【図3】本発明における遊技機の制御系を示すブロック図である。

30

【図4】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図5】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図6】メイン処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】タイマ割込処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】特図1ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】特図2ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図10】特図ゲーム分岐処理を説明するためのフローチャートである。

【図11】特図2変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】第1実施形態における変動パターン決定用テーブルを示す図である。

【図13】第1実施形態における変動表示ゲームのタイミングチャートである。

40

【図14】第1実施形態における変動表示ゲームのタイミングチャートである。

【図15】第1実施形態における変動表示ゲームのタイミングチャートである。

【図16】第2実施形態におけるテーブル変更処理を説明するためのフローチャートである。

【図17】第2実施形態における変動パターン決定用テーブルの変更処理の1例を示す図である。

【図18】第2実施形態における変動表示ゲームのタイミングチャートである。

【図19】第3実施形態における変動開始処理を説明するためのフローチャートである。

【図20】第3実施形態における変動パターン決定用テーブルを示す図である。

【図21】第3実施形態における変動表示ゲームのタイミングチャートである。

50

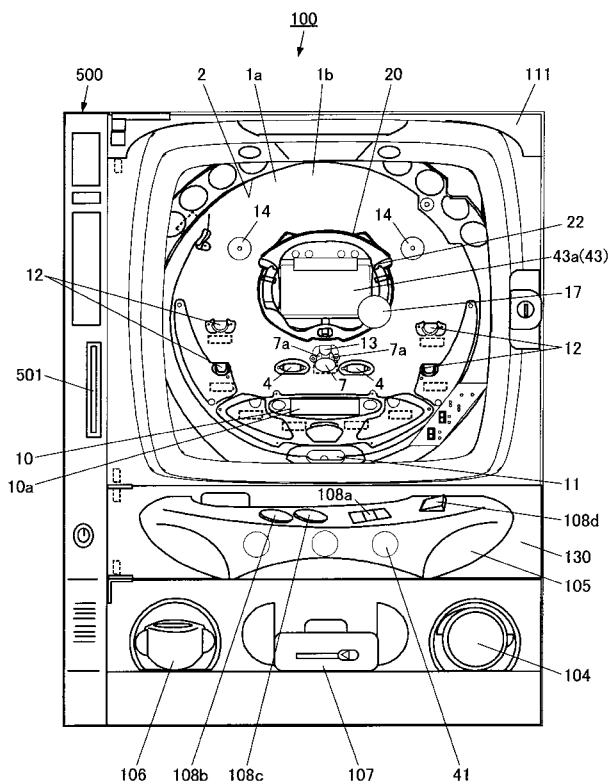
- 【図 2 2】第 3 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 3】第 3 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 4】第 3 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 5】第 3 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 6】第 4 実施形態における潜伏報知処理を説明するためのフローチャートである。
 【図 2 7】第 4 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 8】第 4 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【図 2 9】第 4 実施形態における変動表示ゲームの表示例を示す図である。
 【符号の説明】

【 0 1 7 6 】

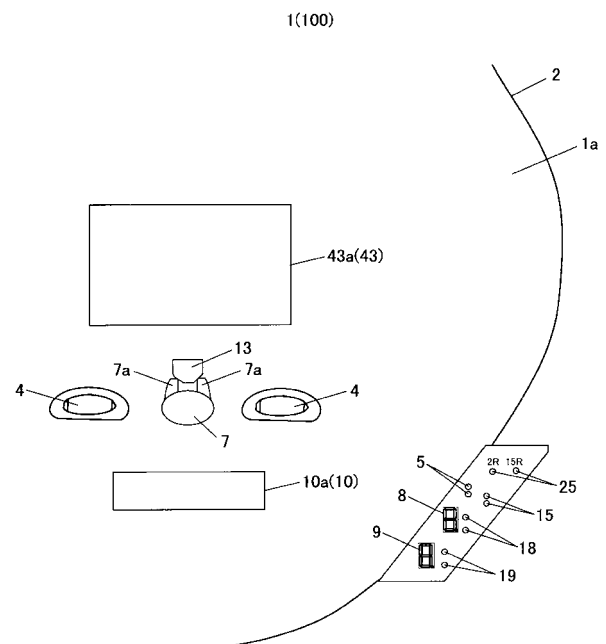
10

- 1 0 0 パチンコ遊技機（遊技機）
 7 普通変動入賞装置（第 2 入賞部）
 8 第 1 特図表示器（第 1 可変表示部）
 9 第 2 特図表示器（第 2 可変表示部）
 1 3 第 1 始動入賞口（第 1 入賞部）
 3 0 遊技制御装置（第 1 保留記憶手段、第 2 保留記憶手段、変動表示ゲーム実行制御手段、大当りカウンタ値取得判定手段、変動パターンカウンタ値取得判定手段）
 4 0 演出制御装置（変動表示ゲーム実行制御手段）
 4 3 表示装置（演出図柄表示部）

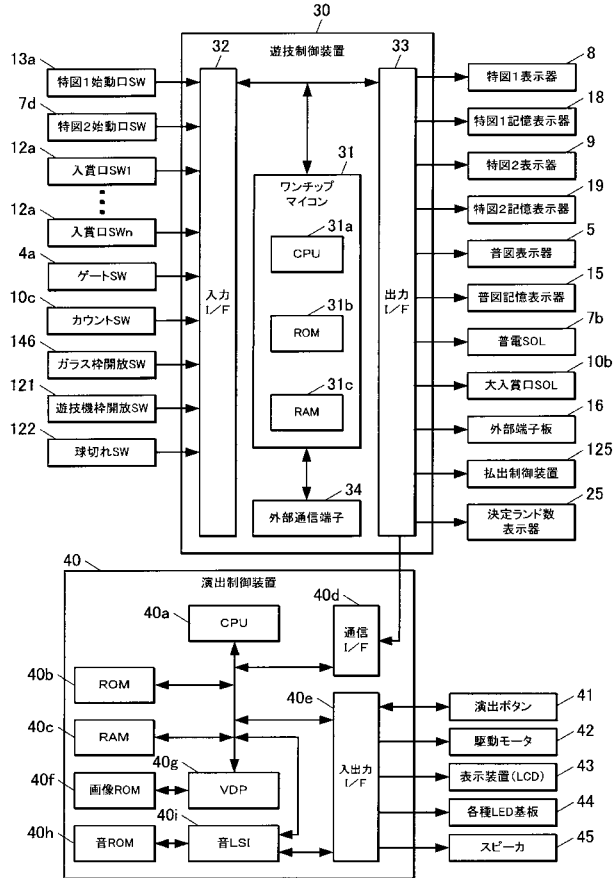
【 図 1 】



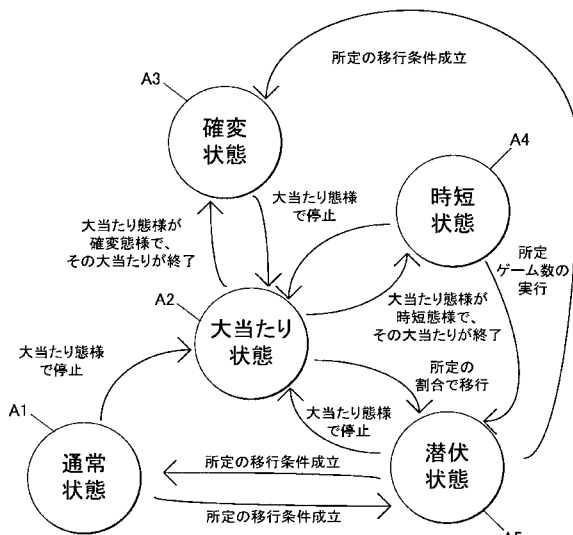
【 図 2 】



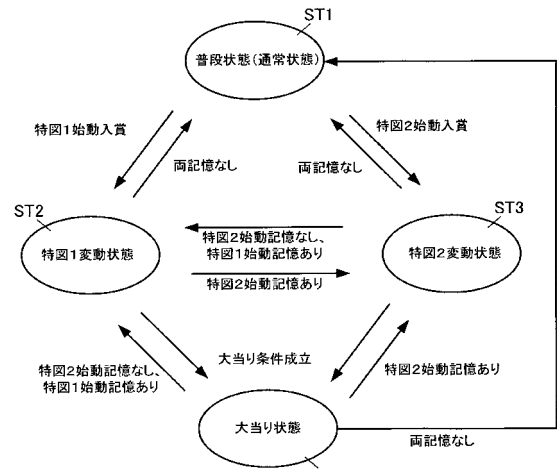
【図 3】



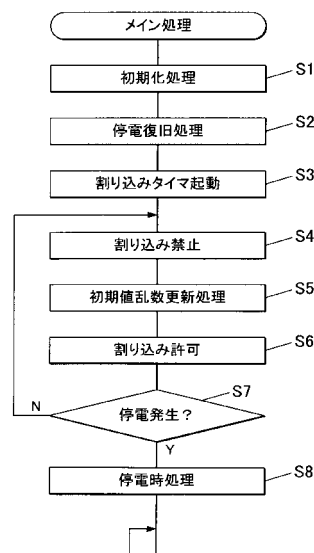
【図 5】



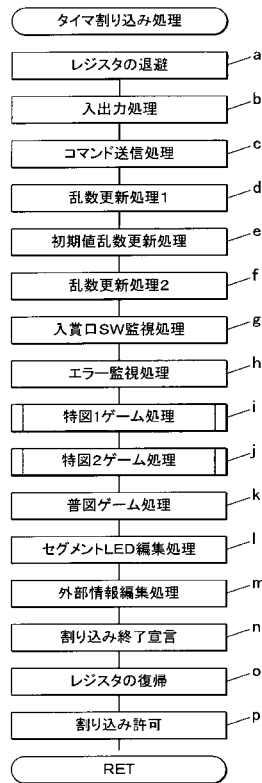
【図 4】



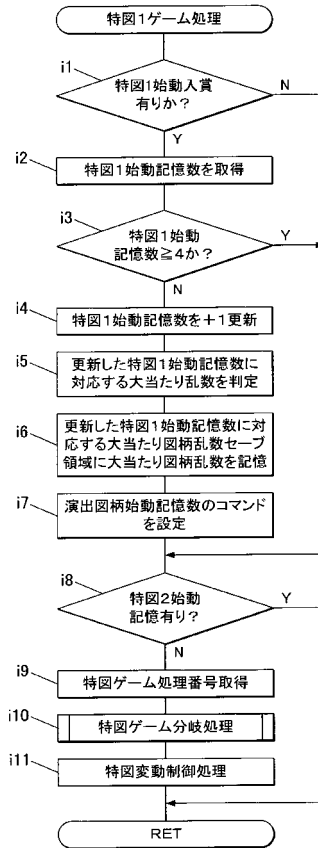
【図 6】



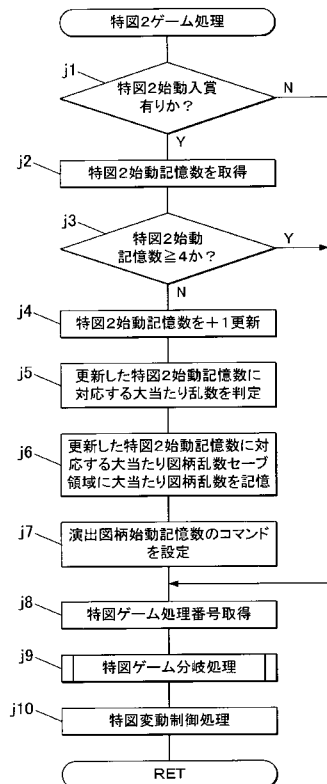
【図 7】



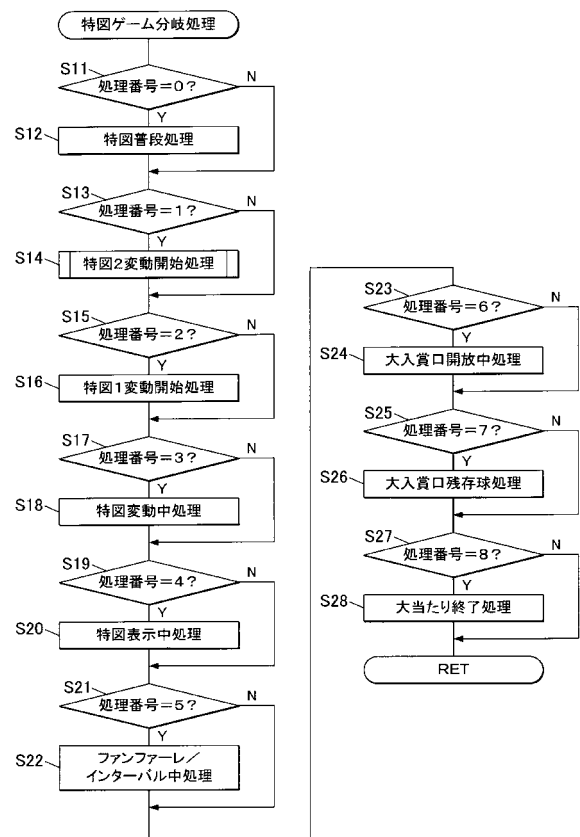
【図 8】



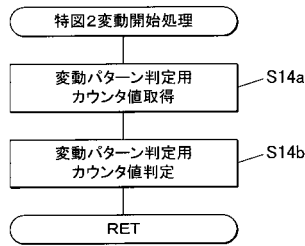
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】

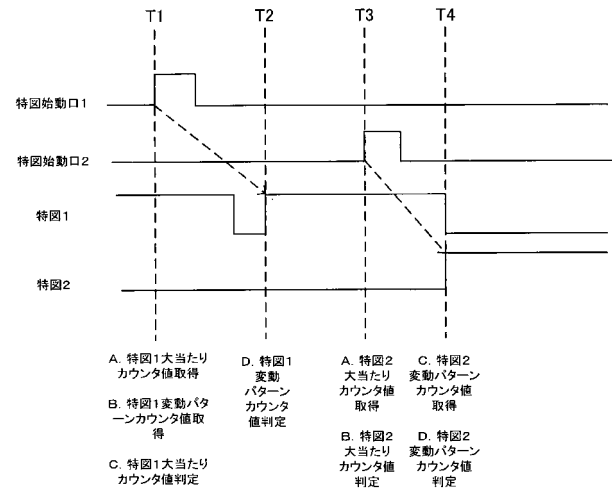
(1) 特図1の場合

変動パターン 判定用カウンタ値	1~10		91~100
変動パターン	変動パターンA		変動パターンJ

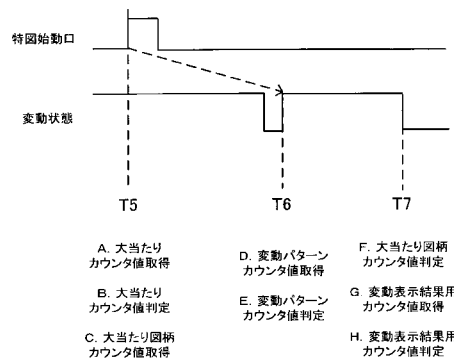
(2) 特図2の場合

変動パターン 判定用カウンタ値	1~90	91~100
変動パターン	変動パターンT	変動パターンS

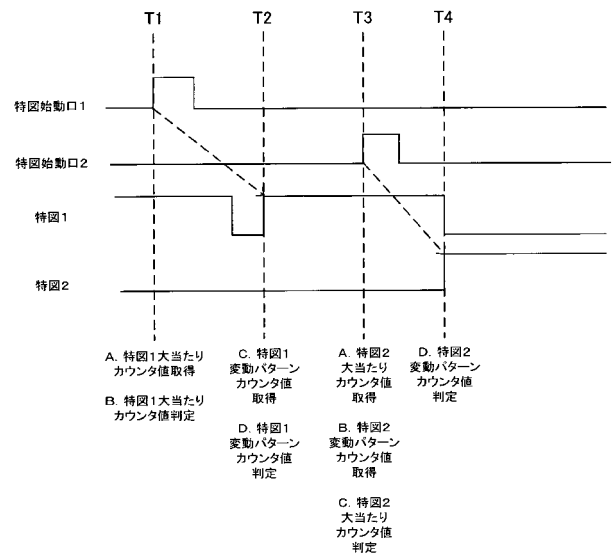
【図 1 3】



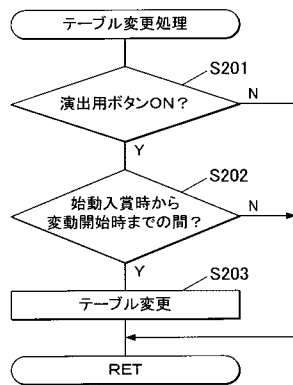
【図 1 4】



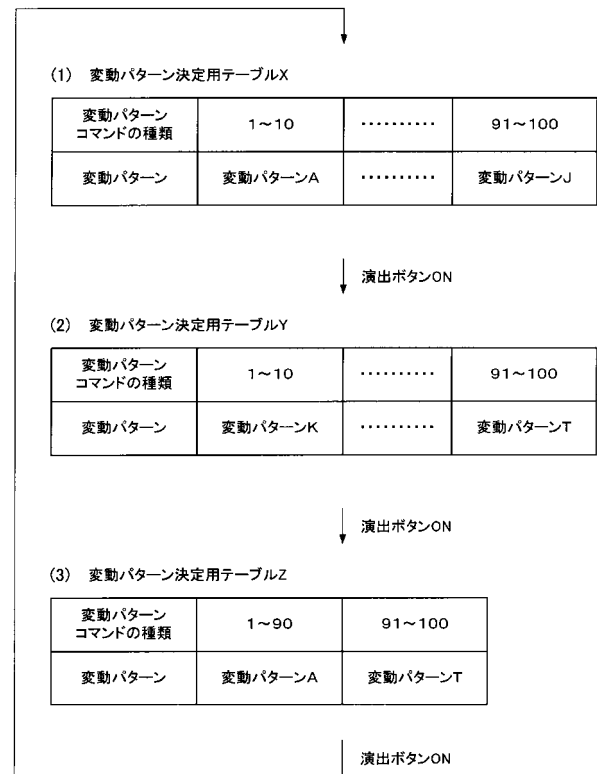
【図 1 5】



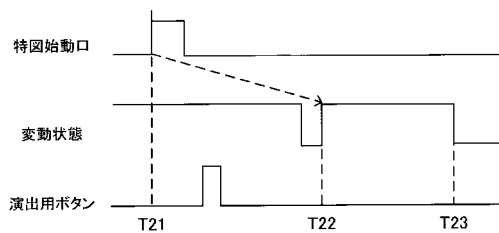
【図 16】



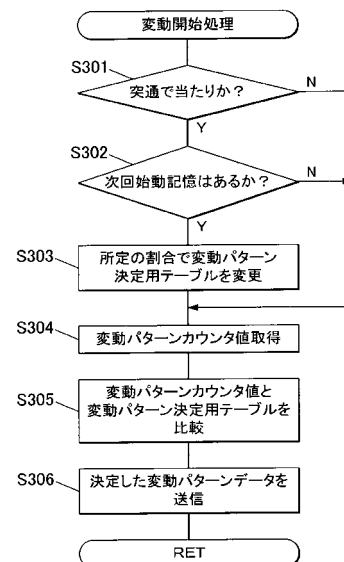
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

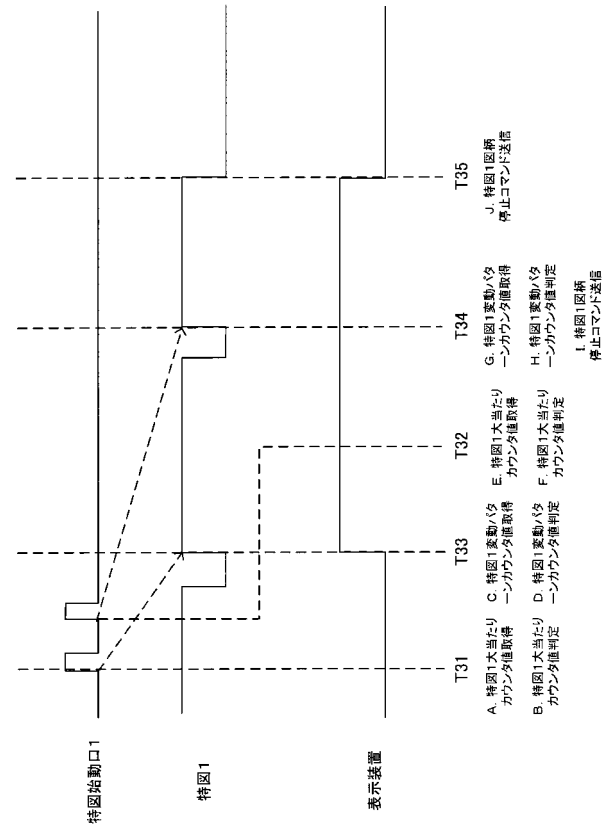
(1) 通常変動パターン決定用テーブル

変動パターン コマンドの種類	1~10		91~100
変動時間	10秒		100秒

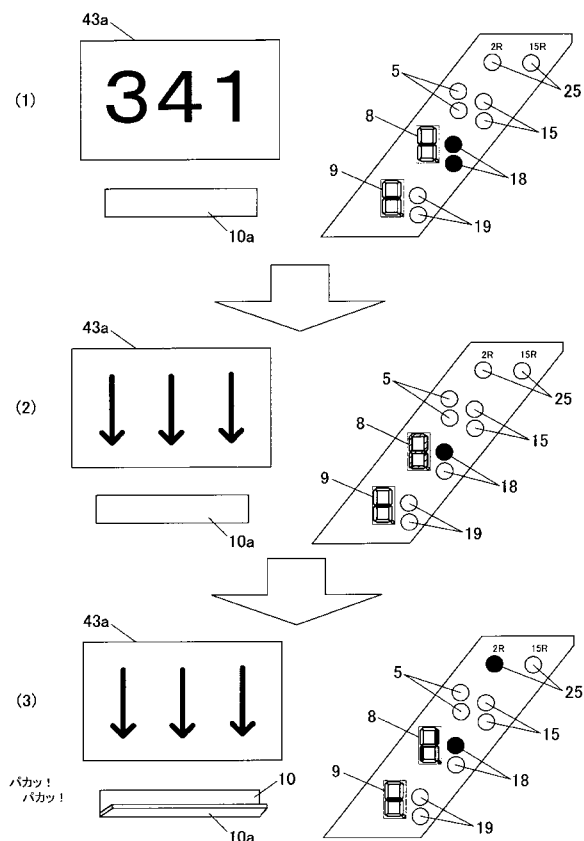
(2) 変動時間2倍変動パターン決定用テーブル

変動パターン コマンドの種類	1~90	91~100
変動時間	20秒	200秒

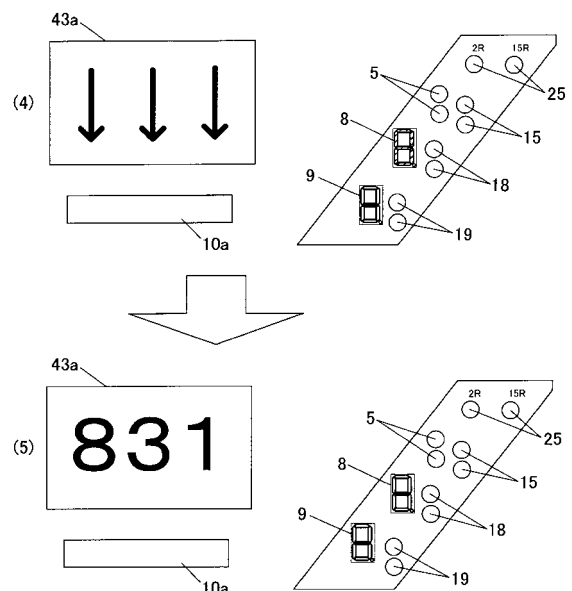
【図 21】



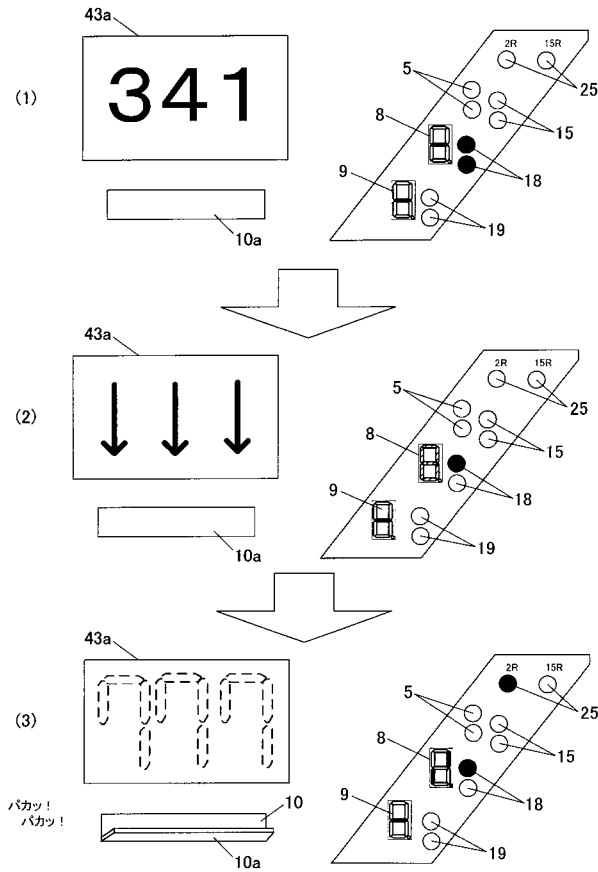
【図 22】



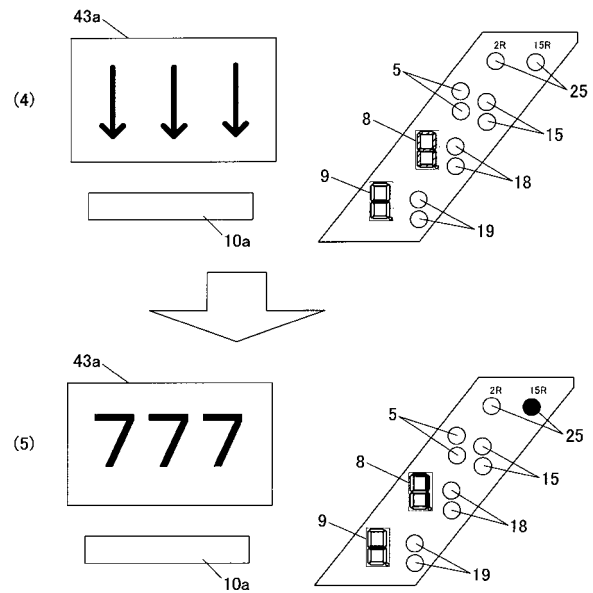
【図 23】



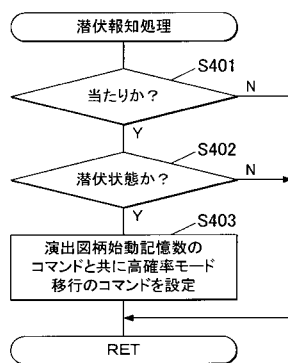
【図 24】



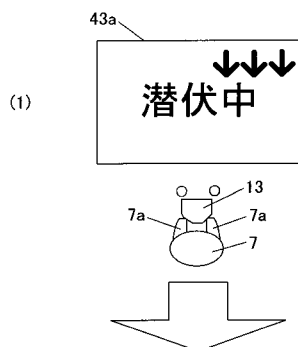
【図 25】



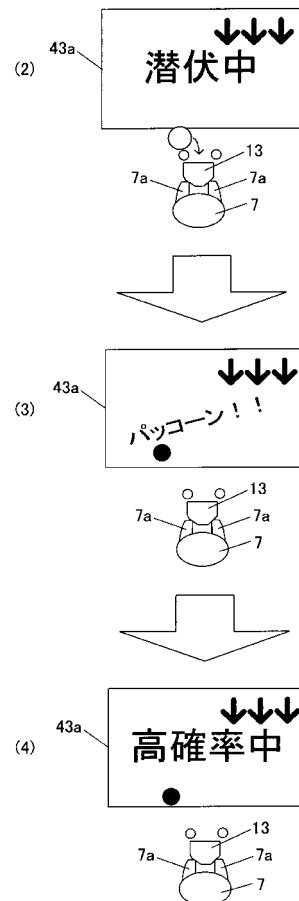
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 29】

