

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6957000号  
(P6957000)

(45) 発行日 令和3年11月2日(2021.11.2)

(24) 登録日 令和3年10月8日(2021.10.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2017-62357 (P2017-62357)  
 (22) 出願日 平成29年3月28日 (2017.3.28)  
 (65) 公開番号 特開2018-164497 (P2018-164497A)  
 (43) 公開日 平成30年10月25日 (2018.10.25)  
 審査請求日 令和2年2月25日 (2020.2.25)

(73) 特許権者 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 100150430  
 弁理士 河野 元  
 (72) 発明者 吉川 真史  
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内  
 審査官 褐田 知弘

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】

所定の遊技媒体を用いて遊技を行い、前記遊技にて所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技上の特典を付与する遊技機であって、

遊技者が入力を行うことが可能な入力手段と、

前記入力手段に対する入力を契機とする所定の応答演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件と第2条件とを有し、

前記演出実行手段は、所定の有効期間中に前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立し、かつ、所定の開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始するものであり、

前記第1条件は、前記有効期間中の前記入力手段に対する入力回数が所定回数になることであり、

前記第2条件は、前記有効期間中の経過時間が所定時間になることであり、

前記第1条件の成立後に前記第2条件が成立する場合、該第2条件の成立後の前記入力手段に対する入力により前記開始条件が成立し、

前記第2条件の成立後に前記第1条件が成立する場合、該第1条件の成立により前記開始条件が成立する

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特に、遊技球や遊技メダルの遊技媒体を用いて遊技を行うパチンコ遊技機（弾球遊技機）やスロットマシン（回胴式遊技機）等に適用することができる。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技中に所定の遊技条件（特典付与条件など）が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技を行う等、遊技者に遊技上の特典を付与するように構成された遊技機が広く知られている。この種の遊技機において、遊技者が操作可能な演出ボタンを備えたものが多く存在する。演出ボタンを備えた遊技機では、実行中の演出（遊技演出）が演出ボタンの操作を伴う演出パターンによるものである場合、当該演出の実行中の所定時期に演出ボタンの操作が有効となり、その操作有効時間内に遊技者が演出ボタンを操作すると、当該操作に応じた演出が行われる（例えば特許文献1を参照）。

10

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2011-155998号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

20

**【0004】**

ところで、遊技者が操作有効時間内に演出ボタンを操作する際、その操作スピード（操作間隔）や操作タイミング等の操作の仕方は、遊技者によって様々である。このため、演出ボタンの操作の仕方によっては、操作有効時間の開始早々、演出ボタンの操作に応じた演出が行われることもある。しかしながら、演出ボタンの操作に応じた演出があまりにも早く行われる（出現する）と、演出に対する遊技者の興味が薄れ、演出効果を十分に発揮できないという問題があった。

**【0005】**

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に発揮することが可能な遊技機を提供することにある。

30

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

前述の課題を解決するために、本発明は以下の手段を探ることとした。

すなわち、本発明の遊技機は、

所定の遊技媒体を用いて遊技を行い、前記遊技にて所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技上の特典を付与する遊技機であって、

遊技者が入力を行うことが可能な入力手段と、

前記入力手段に対する入力を契機とする所定の応答演出を実行可能な演出実行手段と、  
を備え、

40

前記応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件と第2条件とを有し、

前記演出実行手段は、所定の有効期間中に前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立し、かつ、所定の開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始するものであり、

前記第1条件は、前記有効期間中の前記入力手段に対する入回数が所定回数になることであり、

前記第2条件は、前記有効期間中の経過時間が所定時間になることであり、

前記第1条件の成立後に前記第2条件が成立する場合、該第2条件の成立後の前記入力手段に対する入力により前記開始条件が成立し、

前記第2条件の成立後に前記第1条件が成立する場合、該第1条件の成立により前記開

50

始条件が成立する

ことを要旨とする。

**【発明の効果】**

**【0007】**

以上の本発明によれば、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に發揮することが可能となる。

**【図面の簡単な説明】**

**【0008】**

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

10

【図3】本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当たりの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

20

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

30

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図25】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

40

【図30】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図32】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図33】特別電動役物処理(大当たり遊技)のフローチャートである。

【図34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図35】保留球数処理のフローチャートである。

【図36】電源断監視処理のフローチャートである。

【図37】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図38】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図39】2ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

50

【図40】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図41】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図42】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図43】演出スイッチ処理のフローチャートである。

【図44】連打を伴うボタン操作変動演出に係る画面表示態様の一例である。

【図45】有効期間中のボタン操作状況とカード画像CGの表示（応答演出の実行）との関係を示す説明図である。

【図46】実施例2に係るカード画像種およびカード出現パターンを示す表である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

10

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることができ可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に、本発明を適用した例を説明する。尚、以下では、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当たり図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）が付与され得る大当たり遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「1種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。

【実施例1】

【0010】

20

図1乃至図3に示すように、実施例1のパチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えており、遊技盤2は遊技機枠50から着脱自在に構成されている。図3は、遊技盤2を遊技機枠50から取り外した状態のものを示す。遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等を取り付ける本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されており、前面枠51、本体枠52及び外枠53は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【0011】

30

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。さらに、前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）や、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の枠ランプ66、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発することが可能なスピーカ67等も設けられている。

【0012】

30

演出ボタン63は、遊技者による入力が可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。例えば、遊技演出の実行中に第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。本実施例では、上皿61の上面（天面）に第1演出ボタン63aを設けるとともに、前面枠51のうち下皿62より左側の前面（発射ハンドル61の反対側）に第2演出ボタン63bを設けている（図1を参照）。また、第1演出ボタン63aおよび第2演出ボタン63bを共にプッシュ式の押しボタンとしており、さらに第2演出ボタン63bについては、回転操作と引っ張り操作も可能としている。尚、演出ボタン63の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出没式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを探知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。また、演出ボタンが、上方や手前側に突出したり振動したりする等の演出動作を行いうもの（可動式の入力手段）であってもよい。

50

## 【0013】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されており、レール部材4の先端には、球戻り防止片6が設けられている。球戻り防止片6は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止するためのものである。また、遊技盤2には、遊技の状況に応じて様々な光を発することが可能な装飾用の盤面ランプ5(図5を参照)も設けられている。

## 【0014】

遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L, 8C, 8R(単に「演出図柄8」ともいう)が表示される演出図柄表示領域7b(「演出図柄表示部」ともいう)が設けられており、当該演出図柄8L, 8C, 8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。演出図柄表示領域7bは、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア(演出図柄表示領域7b)の全体としてもよい。

## 【0015】

本実施例の演出図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ「1」~「9」までの数字を表した複数の図柄(識別情報)からなる。本実施例では、「1」~「9」の図柄(演出図柄)のうち、奇数図柄である「3」と「7」を赤色の図柄(以下、「赤図柄」ともいう)としており、これ以外の奇数図柄である「1」、「5」、「9」を緑色の図柄(以下、「緑図柄」ともいう)としている。また、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青色の図柄(以下、「青図柄」ともいう)としている。

## 【0016】

演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄の組み合わせ(停止表示態様)によって、後述の第1特別図柄表示器41a(「第1特別図柄表示部」ともいう)に表示される第1特別図柄の変動表示の結果や、第2特別図柄表示器41b(「第2特別図柄表示部」ともいう)に表示される第2特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定(単に「当否判定」ともいう)の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。本実施例では、変動表示している演出図柄8L, 8C, 8Rの停止順序を、原則、「左右 中」としている。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということがある。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」「第2特図」ということがある。

## 【0017】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たりの種別が16R大当たりや6R大当たり等になった場合には、「222」や「777」などの3桁同一のゾロ目(特定態様、特定表示結果)で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目(非特定態様、非特定表示結果)で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、本実施例では、大当たりのうち2R大当たりについては、外れの場合と同じ態様(バラケ目)で演出図柄を停止表示するものとしている。

## 【0018】

10

20

30

40

50

ここで、演出図柄の停止表示態様のうち、特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではゾロ目）のことを「大当たり態様」、「特定態様」または「特定表示結果」ということがあり、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様（本実施例ではバラケ目）のことを「外れ態様」、「非特定態様」または「非特定表示結果」ということがある。

#### 【0019】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当たり遊技に伴って実行される大当たり遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。演出図柄遊技演出や大当たり遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また、画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とが設けられている（図3を参照）。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43aにて表示される第1特図保留の記憶数や第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。さらに、本実施例の画像表示装置7の表示画面7aには、現在変動している特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）に対応する演出保留、すなわち、消化された特図保留に対応する演出保留（第1演出保留9aまたは第2演出保留9b）を表示する当該変動保留表示領域9eが設けられている（図3を参照）。

10

#### 【0020】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。また、センター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらに、センター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯・点滅等が可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

20

#### 【0021】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴つて動作可能な可動装飾部材14（可動役物）が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、大当たりの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴つて、可動装飾部材14が下方に落下し、当該可動装飾部材14が表示画面7aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は大当たりへの期待感を高めることとなる。尚、可動装飾部材14の動作パターンには、落下以外にも、例えば、上下への微動（振動）を繰り返す動作や、下方へ段階的に移動する動作など、種々のパターンが設けられている。

30

#### 【0022】

ここで、特図保留に応じた演出保留9a, 9bを表示することが可能な演出保留表示領域9c, 9dのことを「演出保留表示手段」ともいい、遊技状況に応じた種々の演出画像を表示することで表示演出を行うことが可能な画像表示装置7のことを「表示演出手段」ともいい、遊技演出に伴つて動作することで可動演出を行なうことが可能な可動装飾部材14のことを「可動演出手段」という。尚、可動装飾部材14以外にも、例えば、演出ボタン63が遊技演出に伴つて上下動や振動等する場合、演出ボタン63も「可動演出手段」といえる。また、遊技の状況に応じて様々な音（効果音）を発することで音演出を行うことが可能なスピーカ67のことを「音演出手段」ともいい、遊技の状況に応じて様々な

40

50

光を発することで光演出を行うことが可能な盤面ランプ5、枠ランプ6 6および装飾部材1 3のことを「光演出手段」ともいう。尚、これら盤面ランプ5等以外にも、例えば、演出ボタン6 3や発射ハンドル6 0が、装飾部材1 3と同様にLED等の電飾部材を内蔵しており、電飾部材の作用により遊技の状況に応じて点灯・点滅等する場合、これら演出ボタン6 3や発射ハンドル6 0も「光演出手段」といえる。さらに、これら「演出保留表示手段」、「表示演出手段」、「可動演出手段」、「音演出手段」および「光演出手段」を総じて「演出手段」ともいう。

#### 【0023】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口2 0を備える固定入賞装置1 9が設けられている。第1始動口2 0への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定(第1特別図柄当否判定)が実行されると共に第1特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。10

#### 【0024】

第1始動口2 0の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第2始動口2 1を備える可変入賞装置2 2(「可変式始動口」ともいう)が設けられている。第2始動口2 1への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第2特別図柄の当否判定(第2特別図柄当否判定)が実行されると共に第2特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

#### 【0025】

可変入賞装置2 2は、可動部材2 3を備え、可動部材2 3の動作によって第2始動口2 1を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口2 1は、第1の態様(閉状態)から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様(開状態)へと変化可能である。つまり、可動部材2 3は、所定の動作(開閉動作)を行うことで、第2始動口2 1への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材2 3は、第2始動口ソレノイド2 4(図5参照)により駆動される。本実施例では、第2始動口2 1は、可動部材2 3が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材2 3が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口2 1は、可動部材2 3が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材2 3が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。20

#### 【0026】

遊技領域3における第1始動口2 0の右方には、第1大入賞口3 0(「第1可変入球口」ともいう)を備えた第1大入賞装置3 1が設けられている。第1大入賞装置3 1は、開閉部材3 2を備え、開閉部材3 2の作動により第1大入賞口3 0を開閉するものである。開閉部材3 2は、第1大入賞口ソレノイド3 3(図5参照)により駆動される。第1大入賞口3 0は、開閉部材3 2が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1大入賞装置3 1は、開閉部材3 2の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態(閉状態)と遊技球が入球可能な入球可能状態(開状態)とに変化可能である。

#### 【0027】

また、遊技領域3における第1大入賞口3 0の上方であってセンター装飾体1 0の右下部には、第2大入賞口3 5(「第2可変入球口」ともいう)を備えた第2大入賞装置3 6が設けられている。第2大入賞装置3 6は、開閉部材(羽根部材)3 7を備え、開閉部材3 7の作動により第2大入賞口3 5を開閉するものである。開閉部材3 7は、第2大入賞口ソレノイド3 8(図5参照)により駆動される。第2大入賞口3 5は、開閉部材3 7が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第2大入賞装置3 6は、開閉部材3 7の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態(閉状態)と遊技球が入球可能な入球可能状態(開状態)とに変化可能である。40

#### 【0028】

遊技領域3におけるセンター装飾体1 0の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート2 8(遊技球通過口)が設けられている。ゲート2 8への遊技球の通過に基づいて、普通図50

柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第2始動口21は開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35および一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「5」、第2始動口21の賞球数は「3」、第1大入賞口30および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。  
10

#### 【0029】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2領域）3Bと、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「左打ち」といい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。このため、本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において大当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。  
20

#### 【0030】

また、図3および図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示および停止表示する第1特別図柄表示器41a（第1特別図柄表示部）と、第2特別図柄を変動表示および停止表示する第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器42（普通図柄表示部）と、が含まれている。また、主表示器40には、第1特別図柄に係る当否判定情報（第1特図保留）の記憶数を表示する第1特図保留表示器43aと、第2特別図柄に係る当否判定情報（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43bと、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器44と、が含まれている。さらに、主表示器40には、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器48と、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が大当たりになった場合に実行される大当たり遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器47と、が含まれている。主表示器40に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部によって表示制御される。  
30  
40

#### 【0031】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41といふことがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43といふことがある。

#### 【0032】

10

20

30

40

50

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当たりを示す特定態様（特定表示結果）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる大当たり遊技（特別遊技）が行われる。尚、大当たり遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5 ）の開放パターンについては後述する。

10

### 【 0 0 3 3 】

図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「 i ~ p 」で示す 8 個の L E D で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 1 特別図柄当否判定の結果として「 1 6 R 第 1 大当たり」、「 6 R 第 2 大当たり」、「 6 R 第 3 大当たり」、「 6 R 第 4 大当たり」および「 6 R 第 5 大当たり」の 5 種類の大当たりが設けられており（図 8 を参照）、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の L E D は、それら 5 種類の大当たりの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を探ることが可能となっている。具体的には、第 1 特別図柄当否判定の結果が 1 6 R 第 1 大当たりとなった場合には「 i j n 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 6 R 第 1 大当たり図柄）、6 R 第 2 大当たりとなった場合には「 i n o 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 6 R 第 2 大当たり図柄）、6 R 第 3 大当たりとなった場合には「 i n p 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 6 R 第 3 大当たり図柄）、6 R 第 4 大当たりとなった場合には「 i j o 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 6 R 第 4 大当たり図柄）、6 R 第 5 大当たりとなった場合には「 j n o 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（ 6 R 第 5 大当たり図柄）。また、外れとなった場合には、「 l o 」の 2 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

20

### 【 0 0 3 4 】

また、第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、「 a ~ h 」で示す 8 個の L E D で構成されており、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第 2 特別図柄当否判定の結果として「 1 6 R 第 6 大当たり」、「 1 6 第 7 大当たり」、「 1 2 R 第 8 大当たり」、「 6 R 第 9 大当たり」、「 2 R 第 1 0 大当たり」、「 1 6 R 第 1 1 大当たり」および「 2 R 第 1 2 大当たり」の 7 種類の大当たりが設けられており（図 8 を参照）、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の L E D は、それら 2 種類の大当たりの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を探ることが可能となっている。具体的には、第 2 特別図柄当否判定の結果が 1 6 R 第 6 大当たりとなった場合には「 a b d 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 6 R 第 6 大当たり図柄）、1 6 R 第 7 大当たりとなった場合には「 a b g 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 6 R 第 7 大当たり図柄）、1 2 R 第 8 大当たりとなった場合には「 a b c 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 2 R 第 8 大当たり図柄）、6 R 第 9 大当たりとなった場合には「 a f g 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 6 R 第 9 大当たり図柄）、2 R 第 1 0 大当たりとなった場合には「 a b d e 」の 4 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 2 R 第 1 0 大当たり図柄）、1 6 R 第 1 1 大当たりとなった場合には「 a b e 」の 3 個の L E D を点灯させて残りを消灯させ（ 1 6 R 第 1 1 大当たり図柄）、2 R 第 1 2 大当たりとなった場合には「 a b d h 」の 4 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（ 2 R 第 1 2 大当たり図柄）。また、外れとなった場合には、「 e h 」の 2 個の L E D を点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

30

40

### 【 0 0 3 5 】

尚、特別図柄の停止表示態様（停止図柄）は、これらに限定されるものではなく、任意に設定することができる。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば、予め定められた順序で光が左から右へ繰り返し流れるように各 L E D を点灯させる態様とすることができ

50

る。

#### 【 0 0 3 6 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部の R A M に形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入球であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留（取得情報）の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第 1 特図保留記憶部および第 2 特図保留記憶部を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」および「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

#### 【 0 0 3 7 】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数（本実施例では 4）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

#### 【 0 0 3 8 】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的には、第 1 特図保留表示器 4 3 a は「u v」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u v」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u v」というように「u」の L E D を消灯し「v」の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u v」というように「u」の L E D を赤色で点灯させ「v」の L E D を消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u v」というように両方の L E D を赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4（上限数）」の場合は「u v」というように両方の L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

#### 【 0 0 3 9 】

また、第 2 特図保留表示器 4 3 b は「w x」の 2 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「w x」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数「1」～「4」についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

#### 【 0 0 4 0 】

普通図柄の変動表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。尚、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

#### 【 0 0 4 1 】

具体的には、図 4 に示す通り、普通図柄表示器 4 2 は「s t」の 2 個の L E D から構成

10

20

30

40

50

されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s t」（例えば、s : 点灯、t : 消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s t」というように「t」のLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

#### 【0042】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

10

#### 【0043】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には、普図保留表示器44は「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「qr」（例えば、q : 消灯、r : 赤点灯、r : 緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「qr」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

20

#### 【0044】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電気的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7や演出表示器102、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。

30

#### 【0045】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板90を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板109を収納する電源基板ケースが設けられている。

40

#### 【0046】

主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊

50

技制御用マイコン 8 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した R O M 、ワークメモリとして使用される R A M 、 R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 8 7 ( I / O ポート部 ) を介して他の基板等とデータ ( 情報 ) の送受信を行う。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、 R O M は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 の R A M には、前述した特図保留記憶部 ( 第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部 ) と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板 8 0 ( 遊技制御用マイコン 8 1 ) の R A M ( 主制御 R A M ) の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

## 【 0 0 4 7 】

10

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的には、センサ類として、第 1 始動口センサ 2 0 a 、第 2 始動口センサ 2 1 a 、ゲートセンサ 2 8 a 、第 1 大入賞口センサ 3 0 a 、第 2 大入賞口センサ 3 5 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

## 【 0 0 4 8 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ 2 7 a は、各一般入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

20

## 【 0 0 4 9 】

30

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4 、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 および第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

## 【 0 0 5 0 】

さらに、主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 、第 2 特別図柄表示器 4 1 b 、普通図柄表示器 4 2 、第 1 特図保留表示器 4 3 a 、第 2 特図保留表示器 4 3 b 、普図保留表示器 4 4 、ラウンド表示器 4 5 、遊技状態表示器 4 6 、発射方向表示器 4 7 および当たり表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

## 【 0 0 5 1 】

40

また、主制御基板 8 0 は、払込制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払込制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払込制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払込装置 1 2 0 、及びカードユニット 1 3 5 ( パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード ( 遊技価値記憶媒体 ) 等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの ) が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1 ( 「発射制御部」ともいう ) を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0 ( 図 1 を参照 ) が含まれる。

## 【 0 0 5 2 】

払込制御基板 1 1 0 は、所定のプログラムに従って遊技球の払い出しを制御する払込制御用ワンチップマイコン 1 1 6 ( 「払込制御用マイコン」ともいう ) が実装されている。

50

払出制御用マイコン 116 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 116 は、入出力回路 117 を介し、遊技制御用マイコン 81 からの信号やパチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、払出装置 120 の払出モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 122、123 により検知される。遊技者による発射装置 112 の発射ハンドル 60 の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 が発射ハンドル 60 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 115 が発射ハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ 113 の駆動により発射装置 112 が連続して発射可能な遊技球の数は 1 分間で約 100 個となっている。

#### 【0053】

また、主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 からサブ制御基板 90 への信号の送信のみが可能な单方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との間には、通信方向規制手段としての図示しない单方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

#### 【0054】

図 5 に示すように、サブ制御基板 90 には、所定のプログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。尚、入出力回路 95 は演出制御用マイコン 91 に内蔵されてもよく、ROM は外付けであってもよい。また、サブ制御基板 90（演出制御用マイコン 91）の RAM（演出制御 RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0055】

サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。尚、サブ制御基板 90（サブ制御部）や画像制御基板 100（画像制御部）、音声制御基板 106（音声制御部）、ランプ制御基板 107（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出（光演出）等の各種演出を、対応する演出用の装置や部材等（演出手段）に実行させる演出実行手段として機能するものである。

#### 【0056】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101（「画像制御用マイコン」）の CPU に、画像表示装置 7、演出表示器 102、演出第 1 特図保留表示器 103a および演出第 2 保留表示器 103b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0057】

演出表示器 102 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示および停止表示に合わせて変動表示および停止表示を行い、2 個の LED の点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する

10

20

30

40

50

。また、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2保留表示器103bも同様に2個のLEDからなる。そして、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出第1特図保留表示器103aは第1演出保留表示領域9cに表示される保留個数および第1特図保留表示器43aで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第2特図保留表示器103bは第2演出保留表示領域9dに表示される保留個数および第2特図保留表示器43bで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14を動作させて表示画面7aの演出図柄表示領域7b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄8や第1演出保留9a、第2演出保留9b等、表示画面7aに表示される各種画像の一部または全部が視認できない状態になることがあるため、この様な表示器が設けられている。尚、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101に換えて、または加えて、VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。10

#### 【0058】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御用マイコン101に音声制御を実行させてもよい。この場合、画像制御基板100のROMに音データを格納してもよい。20

#### 【0059】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROMに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ(LED)の点灯制御を行う。

#### 【0060】

さらに、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10（装飾部材13の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。30

#### 【0061】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b（図1を参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板90に入力される。入力操作の態様としては、例えば、「1回押し」、「連打（複数回押下）」、「長押し」等がある。尚、第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dを総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。また、第1演出ボタン検知スイッチ63cや第2演出ボタン検知スイッチ63dのこと（つまり、演出ボタン検知スイッチのこと）4050

と)を「入力検知手段」ともいう。

#### 【0062】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御(取得情報判定手段)について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」と「外れ」がある。「大当たり」のときには特別図柄表示部41に「大当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類(大当たり種別)に応じた開放パターンにて大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」という。

#### 【0063】

本実施例の大当たりには複数の種別がある。具体的には、図6に示すように、大当たりとして「16R(ラウンド)第1大当たり」、「6R第2～第5大当たり」、「16R第6大当たり」、「16R第7大当たり」、「12R第8大当たり」、「6R第9大当たり」、「2R第10大当たり」、「16R第11大当たり」および「2R第12大当たり」の計12種類を設けている。これらの大当たりのうち、第1特別図柄に係る大当たりである「16R第1大当たり」および「6R第2～第5大当たり」と、第2特別図柄に係る大当たりである「16R第6大当たり」および「16R第11大当たり」は、何れも、第1大入賞口30(下アタッカー)を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「16R第1大当たり」、「16R第6大当たり」および「16R第11大当たり」は、何れも、第1大入賞口30の開放回数(ラウンド数)が16回で、開放時間が1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当たりである。また、「6R第2～第5大当たり」は、何れも、第1大入賞口30の開放回数(ラウンド数)が6回で、開放時間が1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当たりである。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

10

#### 【0064】

一方、第2特別図柄に係る大当たりである「16R第7大当たり」、「12R第8大当たり」、「6R第9大当たり」、「2R第10大当たり」および「2R第12大当たり」は、第2大入賞口35(上アタッカー)を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「16R第7大当たり」、「12R第8大当たり」および「6R第9大当たり」は、第2大入賞口35の開放回数(ラウンド数)が夫々16回、12回、6回で、開放時間が何れも1回の開放(1ラウンド)につき25秒の大当たりである。また、「2R第10大当たり」および「2R第12大当たり」は、何れも、第2大入賞口35の開放回数(ラウンド数)が2回、開放時間が何れも1回の開放(1ラウンド)につき0.1秒の大当たりである。特別図柄表示部41は、これらの大当たり種別に応じた大当たり図柄が停止表示される。

20

#### 【0065】

尚、16R第1大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たりおよび16R第11大当たりのことを総じて「16R大当たり」ともいい、6R第2～第5大当たりおよび6R第9大当たりのことを総じて「6R大当たり」ともいい、2R第10大当たりおよび2R第12大当たりのことを総じて「2R大当たり」ともいう。また、12R第8大当たりのことを単に「12R大当たり」ともいう。

30

#### 【0066】

本実施例のパチンコ遊技機1では、発生(当選)した大当たりの種別に応じて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たりおよび2R第10大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の6R第3～第5大当たり、16R第11大当たりおよび2R第12大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R

40

50

第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りは「確変大当り」として捉えることができ、6R第3～第5大当り、16R第11大当りおよび2R第12大当りは「非確変大当り」（通常大当り、時短大当り）として捉えることができる。また、2R大当り（2R第10大当り、2R第12大当り）は、前述したように第2大入賞口35を1ラウンドにつき0.1秒で開放（一瞬開閉）させる大当りであり、このように極短時間で開放する第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第2大入賞口35への入球の基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような2R大当りは、所謂「出球なし大当り」ともいい、そのうち2R第10大当りのことを「出球なし確変大当り」ともいい、2R第12大当りのことを「出球なし通常（時短）大当り」ともいう。

## 【0067】

10

また、本実施例では、第2大入賞口35（上アタッカー）を開放させる大当りのうち、16R第7大当り、12R第8大当りおよび6R第9大当りについては、大当りの発生や大当り遊技の開始の際、何れのラウンド数の大当り遊技が行われるのかを、遊技者にとって分かり難いものとしている。すなわち、これらの大当りについては、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される演出図柄8の停止表示態様やその他の演出を通じて、これから行われる大当り遊技の正確なラウンド数を把握（判別）し難くしている。このため、これらの大当りは、ラウンドがどこまで続く分からない状況下でラウンドを消化しつつ、6ラウンドや12ラウンドの終了を迎えるタイミング（ラウンド分岐）で、ラウンドがさらに続くか否かに注目するといった遊技性となっている。このような大当りは、所謂「ランプアップボーナス」と呼ばれるもので、以下、この大当りのことを「RUB」と表記することもある。

## 【0068】

20

第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第1大当りが5%、6R第2大当りが55%、6R第3大当りが5%、6R第4大当りが15%、6R第5大当りが20%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りとなった場合における各大当りへの振分確率は、16R第6大当りが35%、16R第7大当り、12R第8大当りおよび6R第9大当りがそれぞれ8%（つまり、RUBが24%）、2R第10大当りが1%、16R第11大当りが20%、2R第12大当りが20%となっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定（特図2当否判定）により大当りとなった場合には、第1始動口20への入球に基づく当否判定（特図1当否判定）により大当りとなった場合に比べ、16R大当りの出現率（振分確率）が高くなっている。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（特図1当否判定）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（特図2当否判定）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

30

## 【0069】

40

ここで、本パチンコ遊技機1では、大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

## 【0070】

50

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には

、図7( B )に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定(普通図柄抽選)のための乱数であり、「0~240」までの範囲で値をとる。

#### 【0071】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄(第1特別図柄及び第2特別図柄)について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う(図8(A)を参照)。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比べて、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる(停止図柄が大当たり図柄となる)確率が高くなる。10

#### 【0072】

また、特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」とい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示の開始時から確定表示時までの時間)の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図9を参照)。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球(特図保留として記憶され得る入球)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。20

#### 【0073】

特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しないものとなっている。このため、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなる。具体的に、時短状態では、当りと判定される普通図柄乱数(当り乱数)の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定(普通図柄の判定)を行う(図8(C)を参照)。30

#### 【0074】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である(図8(D)を参照)。さらに時短状態では、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放時間延長機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。加えて時短状態では、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動し、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。具体的には、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22(第2始動口21)の可動部材23が0.2秒の開放動作を1回行い、時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22(第2始動口21)の可動部材23が2.0秒の開放動作を3回行うものとなっている。40

#### 【0075】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が50

作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。

#### 【0076】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。10

#### 【0077】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たりおよび2R第10大当たりの何れかの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。この高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態であり、遊技者にとってはいわゆる「確変状態」となる。20

#### 【0078】

また、6R第3～第5大当たり、16R第11大当たりおよび2R第12大当たりの何れかになった場合の大当たり遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

#### 【0079】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の3つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。30

#### 【0080】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっている、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域3Bを狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。

#### 【0081】

これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっている、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数4050

の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 47 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域 3A を狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。

#### 【0082】

ここで、発射方向表示器 47 は「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y z」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。 10

#### 【0083】

##### [主制御メイン処理]

次に、図 10～図 36 に基づいて遊技制御用マイコン 81 の動作（主制御部 80 による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン 81 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板 80 の RAM に設けられている。主制御基板 80 に備えられた遊技制御用マイコン 81 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 80 の ROM から図 10 に示す主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 80 の CPU の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。 20

#### 【0084】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 80 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。 30

#### 【0085】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば 4 ms 周期で主制御基板 80 の CPU に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときに CPU に割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。 40

#### 【0086】

##### [割り込み処理]

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図 11 に示すように、割り込み処理（S105）では、まず、出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板 80 の RAM に設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板 90 や払出制御基板 110 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。 50

**【 0 0 8 7 】**

出力処理 (S201) に次いで行われる入力処理 (S202) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a 等 (図 5 を参照)) が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として RAM の出力バッファに記憶する。また、下皿 62 の満杯を検知する下皿満杯検知センサ (図示せず) からの検知信号も取り込み、下皿満杯データとして RAM の出力バッファに記憶する。

**【 0 0 8 8 】**

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S203) は、図 10 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) と同じである。即ち、図 7 に示した各種乱数カウンタ値 (普通図柄乱数カウンタ値も含む) の更新処理は、タイマ割り込み処理 (S105) の実行期間と、それ以外の期間 (割り込み処理 (S105) の終了後、次の割り込み処理 (S105) が開始されるまでの期間)との両方で行われている。10

**【 0 0 8 9 】**

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S203) に次いで、後述する始動口センサ検知処理 (S204)、始動入球時処理 (S205)、普図動作処理 (S206)、特図動作処理 (S207)、保留球数処理 (S208) および電源断監視処理 (S209) を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理 (S210) を実行して、割り込み処理 (S105) を終了する。そして、次に主制御基板 80 の CPU に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理の S102～S104 の処理が繰り返し実行され (図 10 を参照)、割り込みパルスが入力されると (約 4 ms 後)、再び割り込み処理 (S105) が実行される。再び実行された割り込み処理 (S105) の出力処理 (S201) においては、前回の割り込み処理 (S105) にて RAM の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。20

**【 0 0 9 0 】****[ 始動口センサ検知処理 ]**

図 12 に示すように、始動口センサ検知処理 (S204) では、まず、遊技球がゲート 28 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 28a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S301)。遊技球がゲート 28 を通過していないければ (S301 で NO)、S305 の処理に移行し、ゲート 28 を遊技球が通過しているれば (S301 で YES)、普通図柄保留球数 (普図保留の数、具体的には RAM に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値) が 4 未満であるか否か判定する (S302)。30

**【 0 0 9 1 】**

普通図柄保留球数が 4 未満でなければ (S302 で NO)、S305 の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が 4 未満であれば (S302 で YES)、普通図柄保留球数に「1」を加算し (S303)、普通図柄乱数取得処理 (S304) を行う。普通図柄乱数取得処理 (S304) では、RAM の更新値記憶領域 (図示せず) に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - H、図 7 (B)) を取得し、その取得乱数値 (取得情報) を、主制御基板 80 の RAM に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。40

**【 0 0 9 2 】**

S305 では、第 2 始動口 21 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 21a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S305)。第 2 始動口 21 に遊技球が入球していない場合 (S305 で NO) には、S309 の処理に移行し、第 2 始動口 21 に遊技球が入球した場合には (S305 で YES)、特図 2 保留球数 (第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 80 の RAM に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が 4 (上限数) 未満であるか否か判定する (S306)。そして、特図 2 保留球数が 4 未満でない場合 (S306 で NO) には、S309 の処理に移行し、特図 2 保留球数が 4 未満である場合には (S306 で YES)、特図 2 保留球数に 1 を加算する (S307)。

**【 0 0 9 3 】**

続いて特図 2 関係乱数取得処理 (S308) を行う。特図 2 関係乱数取得処理 (S308) では50

、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND-A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND-AS）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND-T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【0094】

続いて第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第1始動口20に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4（上限数）未満であるか否か判定する（S310）。そして、特図1保留球数が4未満でない場合（S310でNO）には、処理を終えるが、特図1保留球数が4未満である場合には（S310でYES）、特図1保留球数に「1」を加算する（S311）。

10

#### 【0095】

続いて特図1関係乱数取得処理（S312）を行う。特図1関係乱数取得処理（S312）では、特図2関係乱数取得処理（S308）と同様に、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル - TRND-A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND-AS）および変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - TRND-T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部のうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

20

#### 【0096】

##### 〔始動入球時処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで始動入球時処理（S205）を行う。図13に示すように、始動入球時処理（S205）では、まず、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S315）。そして、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合（S315でYES）、S316の処理に移行する。これは、第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理（S204）におけるS307で特図2保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図2保留球数が増加していないと判定した場合（S315でNO）、S319の処理に移行する。

30

#### 【0097】

S316では、直前の始動口センサ検知処理（S204）における特図2関係乱数取得処理（S308）で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出す（S316）。次いで、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する（S317）。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（特別図柄当否判定用乱数値）については、現在の遊技状態（低確率状態か高確率状態か）に応じて大当たりか外れかを判定し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当たりの種別を判定する。このS317による判定は、特図2保留についての当否判定（大当たりか否かの判定）を、後述の特図2当否判定処理（S1202）における当否判定（S1303,S1304）に先立って行う事前判定（所謂「保留先読み」）に相当するものである。

40

#### 【0098】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル（図8（A）を参照）、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、

50

所定の変動パターン情報を選択するものとすることが可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

#### 【 0 0 9 9 】

次いでS318では、S317による事前判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。10

#### 【 0 1 0 0 】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、変動パターンは何れであるか等を、サブ制御部90が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。20

#### 【 0 1 0 1 】

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報とを含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

#### 【 0 1 0 2 】

次いでS319では、前述の特図2に係る処理と同様に、特図1保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図1保留球数が「1」増加したと判定した場合（S319でYES）、S320の処理に移行する。これは、第1始動口に遊技球が入球したに基づいて、始動口センサ検知処理（S204）におけるS311で特図1保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図1保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。30

#### 【 0 1 0 3 】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定（図8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように特図2保留の消化（第2特別図柄の変動表示）を特図1保留の消化（第1特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図2優先変動機）としている。このような構成において、例えば、特図1の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当たりであることが明示された場合、遊技者は、特図2保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図2保留を意図的に無くして（「0」にして）、事前判定の結果が示された特図1に係る大当たりを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このよう4050

に大当りの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合には(S320でYES)、S321以降の特図1の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終えることとしている。

#### 【0104】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図1関係乱数取得処理(S312)で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出し(S321)、読み出した取得乱数値について事前判定を行う(S322)。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S323)。尚、S322の事前判定(保留先読み)は、後述の特図1当否判定処理(S1207)における当否判定(S1603,S1604)に先立って行うものである。10

#### 【0105】

##### [普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理(S205)に次いで、図14に示す普図動作処理(S206)を行う。普図動作処理(S206)では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には(S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理(S404)を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には(S401、S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理(S406)を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には(S401、S403、S405の全てがNO)、普通電動役物処理(S407)を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。20

#### 【0106】

##### [普通図柄待機処理]

図15に示すように、普通図柄待機処理(S402)では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し(S501)、「0」であれば(S501でYES)、この処理を終える。一方「0」でなければ(S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い(S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う(S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図8(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理(S503)を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理(S504)を行い、次いで、普通図柄変動開始処理(S505)を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。3040

#### 【0107】

##### [普通図柄当否判定処理]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - H)を読み出す(S601)。次いで、時短フラグがONであるか否か(すなわち遊技状態が時短状態であるか否か)を判定する(S602)。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合(S602でYES)、図8(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルのうち時短状態用のテーブル(当たり判定値が「0」～「239」)に基づく高確率普図当否判定により、当たりか否かを判定し(S604)、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - H)が当たり判定値の何れかと一致50

するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

## 【0108】

10

## [普通図柄乱数シフト処理]

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）では、まず、普通図柄保留球数を1ディクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

## 【0109】

20

## [普通図柄変動中処理]

図18に示すように、普通図柄変動中処理（S404）では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S801）、経過していないければ（S801でNO）、処理を終える。一方、経過しているれば（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S802）とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする（S803）。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行って（S804）、この処理を終える。

## 【0110】

## [普通図柄確定処理]

図19に示すように、普通図柄確定処理（S406）では、まず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがONでなければ（S901でNO）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S905）、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば（S901でYES）、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（S902）。そして、時短状態中であれば（S902でYES）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（S903）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

30

## 【0111】

これに対して、非時短状態中であれば（S902でNO）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（S906）。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット（S903、S906）に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし（S904）、この処理を終える。

40

## 【0112】

## [普通電動役物処理]

図20に示すように、普通電動役物処理（S407）では、まず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

## 【0113】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否か

50

を判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第2始動口21を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）、処理を終え、至っていれば（S1003でYES）、第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

#### 【0114】

そして、第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1ディクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否か判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当たり終了処理を行う（S1009）とともに、普図当たり終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

10

#### 【0115】

これに対して、S1001において普図当たり終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普20図当たり終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当たりフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

20

#### 【0116】

##### [特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。特図動作処理（S207）では、図21に示すように、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105の全てがNO）、大当たり遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

#### 【0117】

##### [特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、まず、第2始動口21の保留球数（即ち特図2保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図2保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、待機画面とする処理中であれば（S1211でYES）、処理を終え、待機画面とする処理中でなければ（S1211でNO）、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。

40

#### 【0118】

50

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理(S1202)、特図2変動パターン選択処理(S1203)、特図2乱数シフト処理(S1204)、特図2変動開始処理(S1205)をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYES)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化(第2特別図柄の変動表示)は、第1特図保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行される。そして本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている(図8(B))。

#### 【0119】

##### [特図2当否判定処理]

図23に示すように、特図2当否判定処理(S1202)では、まず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域(即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている(最も古い記憶の)特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-A)を読み出す(S1301)。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1302)。そして、高確率状態でなければ(S1302でNO)、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち通常状態用の大当たり判定テーブル(大当たり判定値が「3」と「397」)に基づいて当否判定を行う(S1303)。一方、高確率状態であれば(S1302でYES)、大当たり判定テーブル(図8(A))のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1304)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

#### 【0120】

大当たり判定(S1303、S1304)の結果が「大当たり」と判定した場合(S1305でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)を読み出して、図8(B)に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し(S1307)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し(S1308)、大当たりフラグをONにして(S1309)、処理を終える。一方、大当たり判定(S1303、S1304)の結果が「大当たり」でないと判定した場合(S1305でNO)、外れ図柄を決定し(S1306)、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。ここで、大当たり判定(特別図柄当否判定)や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当たり図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

#### 【0121】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプ、6R用ランプ、12R用ランプ及び16R用ランプの4個のLEDで構成されている(図4を参照)。そして、例えば2R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」(例えば、：点灯、：消灯とする)の様な表示態様となる。また、6R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、6R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6 12 16R」の様な表示態様となる。また、12R大当たりになると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、12R用ランプが点灯表示される。具体的には、「2R 6

1 2 1 6 R の様な表示態様となる。また、1 6 R 大当りになると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、1 6 R 用ランプが点灯表示される。具体的には、「2 R 6 1 2 1 6 R」の様な表示態様となる。

#### 【0122】

##### [特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(図22)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図24及び図25に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か(時短フラグがONであるか否か)を判定する(S1401)。S1401で、時短状態でないと判定した場合(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1402)。S1402で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1402でYES)、非時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。本実施例では、変動パターンP1乃至P3の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404の処理に移行する。

#### 【0123】

一方、S1402で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1402でNO)、次いで第2特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する(S1405)。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」~「4」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合(S1405でYES)、第1保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1406)。本実施例では、変動パターンP4乃至P7の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合(S1405でNO)、第2保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例では、変動パターンP8乃至P11の何れかが選択される。また、第1保留数外れ用テーブルは、第2保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間(12000ms)も、第2保留数外れ用テーブルのもの(4000ms)よりも長い時間とされている。

#### 【0124】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合(S1401でYES)、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S1408)。S1408で、大当りフラグがONであると判定した場合(S1408でYES)、時短状態大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。本実施例では、変動パターンP12乃至P14の何れかが選択される。

#### 【0125】

一方、S1408で、大当りフラグがONでないと判定した場合(S1408でNO)、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する(S1410)。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」~「4」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「1」であると判定した場合(S1410でYES)、第3保留数外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1411)。本実施例では、変動パターンP15乃至P18の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」~「4」の何れかであると判定

した場合 (S1410でNO)、第4保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンP19乃至P22の何れかが選択される。ここで、時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようとしていること、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

## 【0126】

10

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を行い（S1404）、処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする等の処理を行う。また、この処理でセットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部90に送信される。

## 【0127】

## [特図2乱数シフト処理]

図26に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図2保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。

20

## 【0128】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図22に示す特図2変動開始処理（S1205）を実行する。特図2変動開始処理（S1205）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

## 【0129】

30

図22の特別図柄待機処理（S1102）において、特図2保留球数が「0」であり、かつ、特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）には、特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

## 【0130】

## [特図1当否判定処理]

図27に示すように、特図1当否判定処理（S1207）では、図23に示した特図2当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1609）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A）を読み出して処理を行う。

40

## 【0131】

## [特図1変動パターン選択処理]

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理（S1208）では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理（S1403）と同様の流れで処理（S1701～S1712）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

## 【0132】

## [特図1乱数シフト処理]

図30に示すように、特図1乱数シフト処理（S1209）では、まず、特図1保留球数を

50

1 ディクリメントする (S1801)。次いで、第 1 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S2002)。そして、第 1 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 1 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして (S1803)、この処理を終える。

#### 【 0 1 3 3 】

特図 1 亂数シフト処理 (S1209) を実行した後は、図 2 2 に示す特図 1 変動開始処理 (S1210) を実行する。特図 1 変動開始処理 (S1210) では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドを R A M の出力バッファにセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。

#### 【 0 1 3 4 】

10

##### [ 特別図柄変動中処理 ]

図 3 1 に示すように、特別図柄変動中処理 (S1104) では、まず、特別図柄の変動時間 (図 2 2 の S1203 又は S1208 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 を参照) が経過したか否かを判定する (S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合 (S1901 で NO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

#### 【 0 1 3 5 】

一方、変動時間が経過したと判定した場合 (S1901 で YES)、変動停止コマンドをセットする (S1902)。そして、確変フラグが ON であるか否か判定し (S1903)、ON であれば (S1903 で YES)、確変カウンタを 1 減算し (S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S1905)。S1905 で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグを OFF し、S1907 の処理に移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定した場合と (S1903 で NO)、確変カウンタが「0」でないと判定した場合には (S1905 で NO)、S1907 の処理に移行する。

20

#### 【 0 1 3 6 】

そして S1907 では、時短フラグが ON であるか否かを判定し (S1907)、時短フラグが ON であると判定した場合 (S1907 で YES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を 1 減算し (S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し (S1909)、「0」であれば (S1909 で YES)、時短フラグを OFF にし (S1910)、S1911 の処理に進む。また、時短フラグが ON でないと判定した場合と (S1907 で NO) 時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には (S1909 で NO)、S1911 の処理に移行する。

30

#### 【 0 1 3 7 】

S1911 では、特図動作ステータスを「3」にセットする (S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い (S1912)、この処理を終える。

#### 【 0 1 3 8 】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) では、まず、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当たりフラグが ON であれば (S2001 で YES)、次いで確定した大当たりの種別が 1 6 R 大当たりであるか否かを判定し、1 6 R 大当たりであると判定した場合 (S2002 で YES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「1 6」をセットし (S2003)、S2009 の処理に移行する。一方、S2002 で、大当たりの種別が 1 6 R 大当たりでないと判定した場合 (S2002 で NO)、確定した大当たりの種別が 1 2 R 大当たりであるか否かを判定し (S2004)、1 2 R 大当たりであると判定した場合 (S2004 で YES)、ラウンドカウンタの値に「1 2」をセットし (S2005)、S2009 の処理に移行する。一方、S2004 で、大当たり種別が 1 2 R 大当たりでないと判定した場合 (S2004 で NO)、確定した大当たりの種別が 6 R 大当たりであるか否かを判定し (S2006)、6 R 大当たりであると判定した場合 (S2006 で YES)、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし (S2007)、S2009 の処理に移行する。一方、S2006 で、大当たりの種別が 6 R 大当たりでないと判定した場合 (S2006 で NO)、確定した大当たりの種別は 2 R 大当たりであるため、ラウンドカ

40

50

ウンタの値に「2」をセットし(S2008)、S2009の処理に移行する。

#### 【0139】

S2009では、確定した大当たりの種別(種類)に応じた大入賞口開放パターンをセットし(S2009)、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターンは、大当たりの種別に応じて定められているので、今回確定した大当たりに対応する大入賞口開放パターンをセットする(図6を参照)。そして、夫々の大当たり遊技において、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放動作が実行される。

#### 【0140】

S2010では、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットする(S2010)。本実施例では、オープニングコマンドとして、16R第1大当たりに対応する第1オープニングコマンド、6R第2～第5大当たりに対応する第2オープニングコマンド、16R第6大当たりに対応する第3オープニングコマンド、RUB(16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たり)に対応する第4オープニングコマンド、2R大当たり(2R第10大当たり、2R第12大当たり)に対応する第5オープニングコマンドおよび16R第11大当たりに対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。S2010では、今回確定した大当たり(開始する大当たり)の種別に応じたオープニングコマンドがセットされる。そして、主制御部80(遊技制御用マイコン81)は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理(S201)により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定の遊技演出の実行処理を行う。

10

20

#### 【0141】

オープニングコマンドをセットしたら、大当たり遊技のオープニング期間を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2012)。また、S2001において大当たりフラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2013)、処理を終える。尚、オープニング期間は、大当たり遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄(演出図柄)の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。また、この「開始期間」において実行する演出を「開始演出(オープニング演出)」ともいう。本実施例では、確定した大当たりの種別と、その大当たりが確定したとき(つまり、大当たり図柄が停止表示されたとき)の遊技状態とによって、オープニング期間(オープニング時間)が決まるものとなっており、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドにより特定される大当たり種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。

30

#### 【0142】

##### [特別電動役物処理(大当たり遊技)]

図33に示すように、特別電動役物処理(S1107)ではまず、確変フラグがONであるか否かを判定し(S2101)、確変フラグがONであると判定した場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFにし(S2102)、次いで、時短フラグがONであるか否かを判定する(S2103)。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFにし(S2104)、S2105の処理に移行する。尚、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合(S2101でNO)、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行し、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合(S2103でNO)、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。つまり、大当たり遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることになる。

40

#### 【0143】

次に、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当たり終了フラグは、大当たり遊技において大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の

50

開放処理が全て終了（大当たり遊技が終了）したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONでなければ（S2105でNO）、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する（S2106）。これは、前述した大当たり種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。

#### 【0144】

S2106で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2106でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2107）、大入賞口開放処理を行う（S2108）。これにより、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2107では、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当たりの種別に応じて定められた大入賞口開放パターン、すなわち、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させるべく、開閉部材を動作（開動作）させる。

#### 【0145】

一方、S2106で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2106でNO）、S2112の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、1ラウンド開始前のオープニング期間中やラウンド遊技中、ラウンド遊技終了後のインターバル期間中（大入賞口閉鎖処理中）等を挙げることができる。

#### 【0146】

S2112では、大入賞口開放動作の実行中であるか否か、すなわち、S2108の処理によって開放された大入賞口が未だ開放中（ラウンド遊技中）であるか否かを判定する（S2112）。その結果、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）でないと判定した場合（S2112でNO）、S2116の処理に移行し、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）であると判定した場合（S2112でYES）、実行中のラウンド遊技の終了条件（ラウンド終了条件）が成立したか否かを判定する（S2113）。

#### 【0147】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、（1）実行中のラウンド遊技において定められた大入賞口の開放時間（例えば、25s）、つまりラウンド遊技の実行時間が経過したこと、（2）実行中のラウンド遊技において大入賞口に予め定められた規定数（例えば、10球）の遊技球が入球したこと、の2つの条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立することとなる。S2113で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2113でNO）、処理を終える。

#### 【0148】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、S2115の処理に移行する。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

#### 【0149】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開閉部材を動作（閉動作）させて、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間

10

20

30

40

50

をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2118でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当たりのエンディング期間を開始し（S2120）、大当たり終了フラグをONにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当たり遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「0」になる。

10

#### 【0150】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当たり発生時の遊技状態や今回の大当たりの種別、大当たり遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される（設定される）エンディング期間（エンディング時間）が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当たり遊技における大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間（終了期間）では、第1大入賞口30および第2大入賞口35は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出（エンディング演出）」ともいう。

20

#### 【0151】

そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、S2119でセットしたエンディングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該エンディングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該エンディングコマンドに基づいて所定のエンディング演出の実行処理を行う。

#### 【0152】

また、S2105において、大当たり終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当たり遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当たり終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当たりフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図21）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

30

#### 【0153】

##### [遊技状態設定処理]

40

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）ではまず、今回終了した大当たり遊技が確変大当たりに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、16R第1大当たり、6R第2大当たり、16R第6大当たり、16R第7大当たり、12R第8大当たり、6R第9大当たりおよび2R第10大当たりの7種類を確変大当たりとしていることから、S2201では、それら7種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当たりであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「10,000」をセットし（S2203）、さらに時短フラグをONにするとともに（S2204）、時短カウンタに「10,000」をセットして（S2205）、処理を終える。

#### 【0154】

50

ここで、確変カウンタにセットする値は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。本実施例においてセットする「10,000」という値（10,000回）は、高確率状態における大当たり確率や遊技店の1日の営業時間、当該営業時間内に実行可能な特図当否判定の回数等を考慮すると、実質的には次回の大当たりが発生するまで又は営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、遊技状態が高確率状態に設定された場合には、次回の大当たりが発生するまで高確率状態が保証されるといつてもよい（実質的に同義である）。また、確変フラグがONの場合には、時短カウンタにも同様に「10,000」がセットされるため、この高確率状態が設定されている間、時短状態（開放延長状態）も共に設定されるといつてもよい。尚、本実施例の様に、確変カウンタおよび時短カウンタに「10,000」の値を設定して、実質的に次回大当たりまで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、確変フラグおよび時短フラグがONの場合には、カウンタに値をセットすることなく、次回大当たりが発生するまで高確高ベース状態を設定する様な制御を採用してもよい。

#### 【0155】

一方、S2201で、確変大当たりでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当たり（通常大当たり）に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3～第5大当たり、16R第11大当たりおよび2R第12大当たりの5種類を非確変大当たりとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（特別図柄当否判定が100回行われること）、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

#### 【0156】

##### [保留球数処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S207）に次いで、保留球数処理（S208）を行う。図35に示すように、保留球数処理（S208）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等に送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次回の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。当該保留球数コマンドを受信したサブ制御部90は、受信した保留球数コマンドに基づいて特図保留球数に増減が生じたと判断した場合、これに応じて、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出保留表示領域（第1演出保留表示領域9c、第2演出保留表示領域9d）の表示内容を更新する。具体的には、例えば、特図1保留球数が「3」から「4」に1増加した場合、その増加した分の特図1保留球数「4」に対応する第1演出保留9aを第1演出保留表示領域9cに追加表示する。また、特図1保留球数が「2」から「1」に1減少した場合（つまり、第1特図保留が消化された場合）、第1演出保留表示領域9cの左端（特図1保留球数「1」に対応する箇所、図3を参照）に表示されている第1演出保留9aを当該変動保留表示領域9e（図3を参照）に移動とともに、これに伴って第1演出保留表示領域9cに表示されている第1演出保留9aを左側に1つ移動（シフト）する。

#### 【0157】

尚、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとと

10

20

30

40

50

もに出力バッファにセットするものとしてもよい。また、特図保留球数が減算された際の保留球数のデータ、すなわち特別図柄の変動開始（特図保留の消化）に伴う特図保留球数のデータについては、前述の変動開始コマンドに含めるか、減算後（特図保留消化後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを変動開始コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。

#### 【0158】

##### [電源断監視処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理(S208)に次いで電源断監視処理(S209)を行う。図36に示すように、電源断監視処理(S209)では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し(S2601)、入力がなければ(S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば(S2601でYES)、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに(S2602)、電源断フラグをONにし(S2603)、その後は割り込み処理(図11)に戻ることなくループ処理をする。

10

#### 【0159】

##### [サブ制御メイン処理]

次に、図37～図43に基づいて、演出制御用マイコン91の動作（サブ制御部90による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図37に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

20

#### 【0160】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして、この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMの初期化をし(S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には(S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなつたがRAMの内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例では、演出制御用マイコン91においても、図11に示す遊技制御用マイコン81による電源断監視処理(S209)と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板90のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板90のRAMの初期化(S4003)が行われない限り、演出制御用マイコン91による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

30

#### 【0161】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演

40

50

出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

## 【0162】

10

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の RAM 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当たり遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は統一して、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7a（演出図柄表示領域 7b）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

20

## 【0163】

## [受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図 38 に示すように、ストローブ信号（STB 信号）が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101 で、ストローブ信号が ON でないと判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。一方、S4101 で、ストローブ信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の RAM に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

30

## 【0164】

## [2 ms タイマ割り込み処理]

2 ms タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 39 に示すように、2 ms タイマ割り込み処理（S4009）では、まず、演出ボタン検知スイッチ 63c、63d からの検知信号に基づいて演出スイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 14（電気的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10 ms タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

40

## 【0165】

## [10 ms タイマ割り込み処理]

10 ms タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 40 に示すように、10 ms タイマ

50

割り込み処理（S4010）では、まず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、2 ms タイマ割り込み処理で作成した演出スイッチデータを10 ms タイマ割り込み処理用の演出スイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納する演出スイッチ状態取得処理を行い（S4303）、当該スイッチ状態取得処理にて格納した演出スイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定する後述の演出スイッチ処理を行う（S4304）。その後、ランプデータ（盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

#### 【0166】

##### [受信コマンド解析処理]

10

図41に示すように、受信コマンド解析処理（S4302）では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395でNO）、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。前述したように、主制御基板80から送られてくる始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド、特図2始動入球コマンド）には、始動入球に基づき事前判定が行われた場合の当該事前判定の結果に関する情報（保留先読み情報）、具体的には、特別図柄当否判定に係る当否情報や、大当たり種別決定用乱数値を示す情報、変動パターン乱数値を示す情報等が含まれているので（図13を参照）、これらの情報を演出保留情報として記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当たり種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

#### 【0167】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4403では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4404）。変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4403で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。尚、変動演出とは、演出図柄8の変動表示やリーチ演出など、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

#### 【0168】

20

30

40

50

続いて、S4405では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する(S4408)。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始(大当りの発生)に際して送信されるオープニングコマンド(S2010を参照)、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド(S2107を参照)、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド(S2114を参照)、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド(S2119を参照)等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していないければ(S4405でNO)、S4407の処理に移行し、受信している場合は(S4405でYES)、当該受信したコマンドの種類に応じた演出(大当り遊技関連演出)の実行に係る処理を行う(S4406)。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

10

20

#### 【0169】

最後にS4407の処理を行い、本処理を終える。S4407では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド(例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド、保留球数コマンド等)に基づく処理を行う(S4407)。

#### 【0170】

##### [変動演出開始処理]

次に、受信コマンド解析処理(S4302)にて実行される変動演出開始処理(S4402)について説明する。図42に示すように、変動演出開始処理(S4402)では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理(S4501)を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値(取得情報)を取得する。この取得した値(取得情報)に基づいて、実行する演出図柄遊技演出(変動演出)の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

30

#### 【0171】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する(S4502)。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P22)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8を参照)。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出(演出図柄の変動表示)が特図1に係るものなのか特図2に係るもののかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

40

#### 【0172】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」~「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA~Eに対して割

50

り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

#### 【0173】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができます、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードD、Eは低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れかに制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードがDまたはEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD、Eは、確率非報知モードといえる。尚、本実施例では、16R第1大当たり、16R第6大当たりおよびRUBの何れかに係る大当たり遊技の終了後は演出モードCとなり、6R第2～第5大当たりの何れかに係る大当たり遊技の終了後は演出モードDとなり、16R第11大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モードBとなり、2R大当たりに係る大当たり遊技の終了後は演出モードEとなる。

#### 【0174】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行う変動演出のパターン（変動演出パターン）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出（変動演出）の実行態様（変動演出パターン）を、予め用意してある複数の変動演出パターンの中から選択することにより決定するためのものである。すなわち、変動演出パターン決定テーブルは、複数種の変動演出のうち、何れの変動演出を実行するのかを決定（選択）するためのテーブルである。本実施例では、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

#### 【0175】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出（変動演出）において、リーチ演出を実

10

20

30

40

50

行する場合（リーチ有変動演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ変動演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（ノーマル変動演出）等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L, 8C, 8Rのうちの2個が大当たり態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り1個が変動表示を続けている状態で、残り1個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のこと。こののようなリーチ演出のことを「特定演出」ともいう。

## 【0176】

10

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L, 8C, 8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄8L, 8C, 8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる。一方、特別図柄当否判定の結果が大当たりであって、16R第1大当たり及び16R第6大当たりの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当たり及び16R第11大当たりの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当たりの場合は「3 3」等のRUB専用出目（専用図柄）とされる。また、2R大当たりの場合は、外れのときと同じ態様（バラケ目）で3個の演出図柄8L, 8C, 8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当たりについては、「135」等の予め定めた出目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

## 【0177】

20

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有変動演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、変動演出としてスーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。

## 【0178】

30

また、本実施例では、変動演出パターン（変動演出種）として、演出ボタン63の操作を伴う変動演出（「ボタン操作変動演出」ともいう）が設けられている。ボタン操作変動演出は、変動演出（演出図柄8の変動表示）の実行中の所定時期に演出ボタン63の操作を有効化し、その有効期間中に遊技者が演出ボタン63を操作することで、当該操作に応じた演出を出現させるように構成された変動演出パターン（ボタン操作変動演出パターン）に基づく演出である。尚、演出ボタン63の操作に応じた演出のことを「応答演出」ともいう。

## 【0179】

40

本実施例では、前述したノーマル変動演出やリーチ有変動演出、キャラクタ変動演出等の複数種の変動演出（変動演出パターン）うちの所定の変動演出が、ボタン操作変動演出

50

(ボタン操作変動演出パターン)となっている。また、応答演出の実行(出現)契機となる演出ボタン63の操作態様(入力態様)には、「1回押し」、「連打(複数回押下)」、「長押し」等があり、ボタン操作変動演出パターンの種類や応答演出の種類等に応じて種々の操作態様(入力態様)が定められる。さらに、ボタン操作変動演出が実行される場合には、演出ボタン63の操作を伴わない変動演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。

#### 【0180】

次いで、S4506では、予行演出の設定に係る予告演出設定処理を行う(S4506)。本実施例では、事前判定結果に基づく予告演出(保留先読み予告)や、現在の特図変動表示(変動演出)に係る予告演出(当該変動予告)など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か(実行有無)を含めた予告演出の実行パターン(予告演出パターン)を設定する。具体的には、S4501において取得した予告演出決定用乱数と、サブ制御基板90のROMに記憶された予告決定テーブルとに基づいて、予告演出パターンを、予告演出の実行有無を含めて決定し、この決定結果に基づいて予告演出パターンを設定する。

10

#### 【0181】

尚、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果、すなわち、今回の特図変動表示に係る当否判定(大当たり判定)の結果(大当たり又は外れ)や、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報、すなわち、今回の特図変動表示に係る変動パターンによって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち、実行する予告演出の種類(予告種)や態様、予告演出の有無等は異なるものとなる。また、予告演出を実行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出(一種類の予告演出)を行うこともあれば、二以上の予告演出(複数種の予告演出)を複合して行うこと、すなわち、一の変動表示中(変動演出中)に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで行うこともある。

20

#### 【0182】

次いで、S4507では、変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットする(S4507)。具体的には、S4505で設定した変動演出パターンおよび停止演出図柄に基づく変動演出を開始したり、S4506で予告演出パターンを設定した場合にはその予告演出パターンに基づく予告演出を含む変動演出を開始したりするための変動演出開始コマンドを、サブ出力バッファにセットする(S4507)。そして、S4507の処理の後、変動演出開始処理を終える。

30

#### 【0183】

S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データと、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示(点滅表示)も実行する。

40

#### 【0184】

##### [演出スイッチ処理]

次に、10ms タイマ割り込み処理(S4010)にて実行される演出スイッチ処理(S4304)について説明する。演出スイッチ処理は、演出ボタン63(第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b)の操作に基づく応答演出の実行に係る処理である。前述のように、本実施例では、変動演出として「ボタン操作変動演出」が行われる場合、当該変動演出の所定時期に演出ボタン63の操作(入力)が有効となる有効期間が発生し、この有効期間中における演出ボタン63の操作を契機に応答演出が実行可能となっている。また、演出ボタン63の操作態様(入力態様)には、前述したように、1回押し、連打(複数回押下

50

)、長押し等の種々の操作態様が存在し、何れの操作態様を採るかは、ボタン操作変動演出の演出パターンに応じて予め定められている。これに伴い、本実施例では、ボタン操作変動演出パターンによって定まる演出ボタン 6 3 の操作態様に応じて、演出スイッチ処理の処理内容が異なるものとなっている。すなわち、1回押しに対応する演出スイッチ処理や連打に対応する演出スイッチ処理等、演出ボタン 6 3 の操作態様に応じた演出スイッチ処理が存在するものとなっている。以下では、演出ボタン 6 3 の操作態様が第 1 演出ボタン 6 3 a の連打（複数回押下）であって、当該連打を契機とする応答演出（連打応答演出）の実行に係る演出スイッチ処理について説明する。尚、以下に説明する演出スイッチ処理による連打応答演出は、有効期間中の第 1 演出ボタン 6 3 a の連打（複数回押下）により複数回出現し得るものである。

10

#### 【0185】

図 4 3 に示すように、連打応答演出に係る演出スイッチ処理（S4304）では、まず、現在、演出ボタン 6 3 の操作（入力）が有効とされる有効期間中であるか否かを判定する。ここで、演出ボタン 6 3 の操作（入力）が有効とされる「有効期間」とは、演出ボタン検知スイッチ 6 3 c、6 3 d からの検知信号の入力を有効なものとして扱う期間のことを意味し、当該期間中は、演出ボタン検知スイッチ 6 3 c、6 3 d からの検知信号の入力に基づく種々の演出（応答演出）が実行可能となる。有効期間の長さやその開始時期等は、変動演出パターンに応じて予め定められており、有効期間を含む変動演出の実行中、すなわち、ボタン操作変動演出の実行中、演出制御用マイコン 9 1 による監視（制御）の下、その実行中の変動演出パターンに基づいて、有効期間の開始・終了の制御が行われる。尚、本演出スイッチ処理での有効期間、すなわち、第 1 演出ボタン 6 3 a の連打（複数回押下）を伴うボタン操作変動演出での有効期間は「10.5 秒」としている。

20

#### 【0186】

S4601では、上記有効期間が開始されて現在その期間中であるか否かを判定し、有効期間中でなければ（S4601でNO）、処理を終え、有効期間中であれば、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c が ON であるか否かを判定する（S4602）。このS4602の判定は、前述の 2 ms タイマ割り込み処理（S4009）において演出ボタン検知スイッチ 6 3 c、6 3 d からの検知信号に基づいて作成される演出スイッチデータ、すなわち、前述の演出スイッチ状態取得処理（S4303）において RAM に格納した演出スイッチデータを参照して行われる。その結果、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c が ON でない（OFF である）場合（S4602でNO）、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作（押下）されていないため、処理を終え、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c が ON である場合（S4602でYES）、すなわち、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作（押下）された場合、応答演出実行開始タイマによる計測時間が所定時間未満である（所定時間に達していない）か否かを判定する（S4603）。

30

#### 【0187】

ここで、応答演出実行開始タイマとは、応答演出の実行開始（出現）を可能とする時期を定めるためのもので、当該応答演出実行開始タイマにより計測される時間（有効期間中の経過時間）が所定時間になるまでは、応答演出の実行開始（出現）は不可能となり、所定時間になると、応答演出の実行開始（出現）が可能となる。本演出スイッチ処理は、第 1 演出ボタン 6 3 a の有効期間中における連打（複数回押下）により応答演出を出現させる場合の処理であり、その応答演出は複数回出現し得るものとなっている。このため、応答演出実行開始タイマ（計手段）は、まず、有効期間の開始に伴いその作動（時間計測）を開始し、以後、応答演出の実行開始毎（出現毎）に、その作動（時間計測）を改めて最初から開始する（リスタート）ものとなっている。本実施例では、応答演出の実行開始（出現）を可能とする前述の所定時間を「2秒」としている。尚、当該所定時間のことを「実行開始待機時間」ともいう。

40

#### 【0188】

S4603にて、応答演出実行開始タイマによる計測時間が所定時間（本例では 2 秒）未満であると判定した場合（S4603でYES）、すなわち、応答演出の実行開始（出現）が可能な時期に至っていない場合、操作回数カウンタを 1 加算して（S4604）、当該加算後の値が

50

所定値であるか否を判定する（S4605）。ここで、操作回数カウンタとは、有効期間における第1演出ボタン63aの操作回数（押下回数）、換言すると、第1演出ボタン検知スイッチ63cによる入力検知回数（第1演出ボタン検知スイッチ63cのON回数）を計数する手段（操作回数計数手段、入力検知回数計数手段）である。本実施例では、S4605にて判定する操作回数カウンタの所定値を「5」としており、S4605では、第1演出ボタン63aの操作回数（押下回数）が「5回」であるか否かを判定する。この結果、第1演出ボタン63aの操作回数（押下回数）が「5回」でない（5回に達していない）場合（S4605でNO）、処理を終え、「5回」である（5回に達した）場合（S4605でYES）、回数達成フラグをONにするとともに（S4606）、操作回数カウンタをクリア（初期化）して（S4607）、処理を終える。

10

#### 【0189】

一方、S4603にて、応答演出実行開始タイマによる計測時間が所定時間（本例では2秒）未満でないと判定した場合（S4603でNO）、当該計測時間が所定時間以上（2秒以上）ということになるため、実行開始待機時間が経過して、応答演出の実行開始（出現）が可能となっている。この場合、回数達成フラグがONであるか否かを判定し（S4608）、ONである場合（S4608でYES）、応答演出を指定する応答演出コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4611）。また、S4608にて回数達成フラグがONでない（OFFである）と判定した場合（S4608でNO）、操作回数カウンタを1加算して（S4609）、前述のS4605と同様に、第1演出ボタン63aの操作回数（押下回数）が所定回数（本例では「5回」）であるか否かを判定し（S4610）、所定回数（5回）でなければ（S4610でNO）、処理を終え、所定回数（5回）であれば（S4610でYES）、応答演出コマンドをサブ出力バッファにセットする（S4611）。S4611でセットした応答演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、応答演出用の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる応答演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する（応答演出の実行を開始する）。

20

#### 【0190】

次いで、S4612で操作回数カウンタをクリア（初期化）するとともに（S4612）、応答演出実行開始タイマをクリア（初期化）し（S4613）、当該クリアした応答演出実行開始タイマの作動（時間計測）を再開（リスタート）して（S4614）、処理を終える。以上のS4602～S4614の処理が、10msタイマ割り込み処理（S4010）の実行に伴って、有効期間中、繰り返し実行される。

30

#### 【0191】

この演出スイッチ処理（S4304）によれば、有効期間内において、第1演出ボタン63aの連打により応答演出を実行する（出現させる）ためには、応答演出の1回の実行につき、「第1演出ボタン63aが少なくとも5回押下（連打）されること」（「第1条件」ともいう）と、「実行開始待機時間（本例では2秒）が経過していること」（「第2条件」ともいう）との、2つの条件の成立（達成）が必要となる。つまり、第1条件および第2条件は、応答演出を実行するための実行条件といえる。

40

#### 【0192】

そして、本実施例では、実行開始待機時間の経過前に第1演出ボタン63aが少なくとも5回押下（連打）された場合（S4603でYES、S4605でYES）、実行開始待機時間が経過した後の第1演出ボタン63aの1回の押下に基づき（S4602でYES、S4603でNO、S4608でYES）、応答演出コマンドがサブ出力バッファにセットされ、応答演出が1回行われる。つまり、第2条件の成立前に第1条件が成立した場合、この後の第2条件の成立により応答演出の実行条件が成立し、当該成立後の第1演出ボタン63aの押下により応答演出の開始条件が成立して、応答演出の実行が開始される。

#### 【0193】

一方、実行開始待機時間の経過後に第1演出ボタン63aの押下（連打）回数が5回になった場合（S4603でNO、S4608でNO、S4610でYES）、当該5回目の押下に基づき応答演出

50

コマンドがサブ出力バッファにセットされ、応答演出が1回行われる。つまり、第1条件の成立前に第2条件が成立した場合、この後の第1条件に成立により応答演出の実行条件が成立するとともに開始条件が成立し、応答演出の実行が開始される。この場合、第1条件の成立が開始条件の成立を兼ねることとなる。

#### 【0194】

以上のことから、本実施例では、遊技者による第1演出ボタン63aの連打スピードが速く、ボタン押下回数（連打回数）が早々に必要回数（本例では5回）に到達したとしても、実行開始待機時間（本例では2秒）が経過するまでは応答演出の実行は開始されず、実行開始待機時間経過後の更なる第1演出ボタン63aの押下に基づいて、応答演出の実行が開始される。これに対し、遊技者による第1演出ボタン63aの連打スピードが遅く、ボタン押下回数（連打回数）が実行開始待機時間内に必要回数に到達せず、実行開始待機時間経過後に必要回数に到達した場合、その到達によって直ちに応答演出の実行が開始される。つまり、遊技者による第1演出ボタン63aの連打スピードの速い遅いにかかわらず、実行開始待機時間が経過した後（実行条件成立後または第2条件のみ成立後）、第1演出ボタン63aの押下（開始条件の成立）を契機として、応答演出の実行が開始される。以下、本演出スイッチ処理（S4304）によって実行可能とされる応答演出（連打応答演出）の具体例について説明する。

#### 【0195】

##### 【応答演出】

図44は、第1演出ボタン63aの連打を伴うボタン操作変動演出に係る画面表示態様の一例を示している。当該変動演出は、画像表示装置7（表示画面7a）にて演出図柄8の変動表示を開始した後（つまり、特別図柄の変動表示開始後）、所定のタイミングで演出ボタン63の有効期間を開始し、これに伴い、有効期間中の演出として、変動表示中の演出図柄8を表示画面7aの右上に縮小表示するとともに、遊技者に、第1演出ボタン63aの連打を促す演出表示を行うものとなっている。当該有効期間中の演出のことを「有効期間演出」ともいう。本例の有効期間演出は、図44に示すように、笑顔のマークが描かれた風船を所定の人物が追いかけるシーンを描いた演出画像EGを表示画面7aの略中央に主として表示するとともに、第1演出ボタン63aが連打される様子を表したボタン画像BGおよび有効期間の残り時間を示すタイマTMを表示画面7aの右下表示し、さらに、取ることができた風船の数を表示する獲得数表示領域Hを表示画面7aの左上に表示するものとしている。この有効期間演出は、演出ボタン63の有効期間中が終了するまで行われ、当該有効期間演出の終了後、SPリーチ演出に発展する。つまり、図44に示す変動演出は、リーチ有変動演出かつボタン操作変動演出である。

#### 【0196】

まず、演出ボタン63の操作に係る有効期間の開始に際して、画像表示装置7の表示画面7a上の表示内容を、図44(a)に示す画面構成からなる有効期間演出の表示内容とする。有効期間演出の開始当初は、図44(a)に示すように、有効期間の残り時間が「10秒」である旨を示すタイマTMを表示する。尚、制御上の（実際の）有効期間は、前述のように「10.5秒」である。これは、見かけ上の有効期間の終了間際の第1演出ボタン63aの操作（第1演出ボタン検知スイッチ63cによる検知）が無効（無駄）となつた印象を遊技者に与えないようにするためである。

#### 【0197】

そして、有効期間演出の開始後、有効期間の進行に伴いタイマTMが減算表示されるなか、第1演出ボタン63aが連打されて前述の第1条件および第2条件（つまり、実行条件）が成立し、かつ、前述の開始条件（第1演出ボタン63aの押下）が成立すると、図44(b)に示すように、笑顔のマークが1つ描かれたカード画像CGが表示画面7aに表示され、これにより、風船を取ることができた旨が示される。このカード画像CGの表示が「応答演出」（連打応答演出）に相当する。この後、図44(c)に示すように、獲得数表示領域Hに笑顔のマークが1つ表示され、以後、タイマTMによって示される残り時間がゼロになるまで（有効期間が終了するまで）、有効期間演出が行われる。尚、カ-

10

20

30

40

50

ド画像 C G が表示される前、すなわち、応答演出の実行条件および開始条件が成立するまでは、風船を追いかける人物と風船との距離が近づいたり離れたりする演出（煽り演出）が演出画像 E G によって展開される。つまり、少なくとも前述の実行開始待機時間（2秒）が経過するまでは、表示画面 7 a 上に表示される演出画像 E G による演出（煽り演出）がはっきりと視認可能となる。

#### 【0198】

このような有効期間演出の実行中（つまり、有効期間中）、前述した演出スイッチ処理（S4304）による応答演出の実行に係る処理（S4602～S4614）が行われるが、この間の遊技者による第1演出ボタン 6 3 a の連打の仕方（操作状況）によっては、カード画像 C G が表示される回数、すなわち、応答演出の実行回数に違いが生ずる。具体的に、例えば、図 4 5（a）に示すように、実行開始待機時間（本例では2秒）の経過前に第1演出ボタン 6 3 a を5回以上押下（連打）することができた場合（第1条件が先に成立した場合）、これに続いて実行開始待機時間が経過した後（第2条件が成立した後）の最初の第1演出ボタン 6 3 a の押下（+1回の押下）に基づいて、カード画像 C G が表示される（図 4 3 における回数達成フラグ O N の場合（S4608でYES）を参照）。このような連打を有効期間の開始から終了まで続けた場合、カード画像 C G が表示される回数は最大5回となる（図 4 5（a）を参照）。

#### 【0199】

一方、図 4 5（b）に示すように、実行開始待機時間（本例では2秒）の経過前に第1演出ボタン 6 3 a を5回以上押下（連打）することができなかった場合（第2条件が先に成立した場合）、実行開始待機時間が経過した後（第2条件が成立した後）または実行開始待機時間が経過したとき（第2条件が成立したとき）、連打回数が5回に到達したことに基づいて、カード画像 C G が表示される（図 4 3 における回数達成フラグ OFF の場合（S4608でNO）を参照）。このような連打を有効期間の開始から終了まで続けた場合、カード画像 C G が表示される回数は、図 4 5（a）に示した例（5回）に比べて少なくなる（図 4 5（b）を参照）。

#### 【0200】

以上のような実施例1のパチンコ遊技機1では、第1演出ボタン 6 3 a に対する操作（本例では連打）が行われて、応答演出の実行条件が成立するとともに開始条件が成立することに基づいて、当該第1演出ボタン 6 3 a の連打を契機とする応答演出の実行（カード画像 C G の表示）が開始される。つまり、応答演出の実行には、実行条件および開始条件の成立が必要となる。このため、第1演出ボタン 6 3 a に対する操作が行われてから応答演出の実行までには、ある程度の時間（期間）を要するものとなり、第1演出ボタン 6 3 a の操作が行われて早々に応答演出が実行されることない。これにより、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に發揮することが可能となる。

#### 【0201】

特に、本実施例では、応答演出の実行条件として、「第1演出ボタン 6 3 a が所定回数（本例では5回）押下（連打）されること」（第1条件）と、「実行開始待機時間（本例では2秒）が経過していること」（第2条件）と、の2つの条件を設けている。そして、第1演出ボタン 6 3 a の押下回数（連打回数）が所定回数になった後（第1条件の成立後）、実行開始待機時間が経過した場合（第2条件が成立した場合）、この後の更なる第1演出ボタン 6 3 a の押下により開始条件が成立し、応答演出の実行が開始される（図 4 5（a）を参照）。一方、実行開始待機時間が経過した後（第2条件の成立後）、第1演出ボタン 6 3 a の押下回数（連打回数）が所定回数になった場合（第1条件が成立した場合）、当該所定回数の押下により開始条件が成立し、応答演出の実行が開始される（図 4 5（b）を参照）。これにより、第1演出ボタン 6 3 a に対する操作（本例では連打）を行って早々に応答演出が実行されるのを防止しつつ、応答演出の実行時期が過度に遅くならないようにして、演出に対する遊技者の興味を持続させることが可能となる。

#### 【0202】

また、本実施例では、演出ボタン 6 3 の有効期間中、第1演出ボタン 6 3 a の押下回数

10

20

30

40

50

(連打回数)が所定回数になるか否か(第1条件の成立・未成立)にかかわらず、少なくとも実行開始待機時間が経過するまで(第2条件が成立するまで)は、有効期間演出での演出画像E Gによる演出(煽り演出)が表示画面7 a上ではっきりと視認可能となる。特に、第1演出ボタン6 3 aの連打スピードが速く、連打回数が早々に所定回数に到達したとしても、直ちに応答演出が実行されることではなく、実行開始待機時間が経過した後の第1演出ボタン6 3 aの押下までは、表示画面7 a上の演出画像E Gによる演出(煽り演出)を楽しむことが可能となる。これにより、有効期間中の演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に發揮することが可能となる。

#### 【0203】

また、本実施例では、演出ボタン6 3の有効期間中、応答演出の実行条件(第1条件、第2条件)および開始条件は複数回成立し得るものとなっているため、遊技者による第1演出ボタン6 3 aの連打の仕方(操作状況)によって、その成立回数に違いが生ずるものとなる。つまり、応答演出の実行回数に違いが生ずるものとなる(図4 5を参照)。これにより、有効期間中の応答演出の出現回数に遊技者の興味を惹きつけて、興趣を高めることが可能となる。

#### 【0204】

ここで、演出ボタンの連打スピードに関し、例えば、1秒間に5~7回程度の押下を標準とした場合、1秒間にそれよりも多い回数の連打を行える遊技者(連打が得意な遊技者)も存在すれば、1秒間にそれよりも少ない回数の連打しか行えない遊技者(連打が不得意な遊技者)も存在し、演出ボタンの連打スピードは遊技者によって様々である。このことから、連打が不得意な遊技者などを鑑みて、連打を契機とする応答演出を出現しやすく、少ない回数の連打で応答演出を出現可能(実行開始可能)とすると、連打が得意な遊技者にとっては、応答演出を出現させるための連打操作に物足りなさを感じさせてしまう虞がある。かといって、連打が得意な遊技者などを鑑みて、連打を契機とする応答演出を出現し難くすべく、比較的多めの回数の連打により応答演出を出現可能(実行開始可能)とすると、連打が不得意な遊技者にとっては、応答演出がなかなか出現しないことによる不満や苛立ちを感じさせてしまう虞がある。

#### 【0205】

この点、本実施例では、前述したように、応答演出の実行条件として、「第1演出ボタン6 3 aが5回押下(連打)されること」(第1条件)と、「実行開始待機時間(2秒)が経過していること」(第2条件)と、の2つの条件を設けるとともに、応答演出の開始条件の成立態様(成立条件)として、実行条件(第1条件、第2条件)の成立順序に応じた成立態様を設け、実行条件と開始条件が成立したことに基づいて、応答演出の実行を開始するものとしている。このような「2秒間で5回の押下」といった本実施例の実行条件は、前述した「1秒間に5~7回程度の押下」を標準的な連打スピードとして捉えた場合、これよりも遅い部類に該当するといえる。このため、本実施例の実行条件は、連打が不得意な遊技者にとって、応答演出を出現させる上で好適な条件といえる。一方、連打が得意な遊技者にとって、本実施例の実行条件(特に連打回数に係る第1条件)は成立させやすい条件といえるが、第1条件(連打回数)が先に成立した場合、第2条件の成立後(実行開始待機時間の経過後)の更なる第1演出ボタン6 3 aの押下により応答演出が実行されるので、連打操作に物足りなさを感じさせないようにして、違和感なく、応答演出を出現させることが可能となる。これにより、本実施例によれば、連打が得意な遊技者と不得意な遊技者の双方にとって満足のいくボタン操作変動演出(連打応答演出)を実現することが可能となる。

#### 【実施例2】

#### 【0206】

次に、本発明の実施例2のパチンコ遊技機1について説明する。尚、実施例2には実施例1と共に通する部分と異なる部分とが存在するので、以下では、主に実施例1と異なる部分について説明する。

#### 【0207】

10

20

30

40

50

前述の実施例 1 では、第 1 演出ボタン 63a の操作（連打）を契機とする応答演出が、笑顔のマークが 1 つ描かれたカード画像 CG を表示する態様の 1 種類のみであった。すなわち、笑顔のマークが 1 つ描かれたカード画像 CG を表示する態様のみであった。また、応答演出の実行条件も、「第 1 演出ボタン 63a が 5 回押下（連打）されること」（第 1 条件）および「実行開始待機時間として 2 秒が経過していること」（第 2 条件）の 1 種類のみであった。これに対して、本実施例（実施例 2）では、応答演出として表示するカード画像 CG の種類（つまり、応答演出の種類）を複数備えるとともに、応答演出の実行条件としての連打回数に係る条件（第 1 条件）および実行開始待機時間に係る（第 2 条件）の内容を、カード画像 CG の種類に応じて複数備えるものとしている。

## 【0208】

10

具体的には、複数種のガード画像 CG として、図 46(a) に示すように、カード A ~ C に該当する 3 種類のガード画像 CG 1 ~ CG 3 を備えている。このうち、カード A に該当するカード画像 CG 1 は、前述の実施例 1 と同様、笑顔のマークが 1 つ描かれたカードであり、当該カード画像 CG 1 の表示に係る応答演出の実行条件も、前述の実施例 1 と同様、「第 1 演出ボタン 63a が 5 回押下（連打）されること」（第 1 条件）および「実行開始待機時間として 2 秒が経過していること」（第 2 条件）としている。また、カード B に該当するカード画像 CG 2 は、笑顔のマークが 2 つ描かれたカードであり、当該カード画像 CG 2 の表示に係る応答演出の実行条件は、「第 1 演出ボタン 63a が 7 回押下（連打）されること」（第 1 条件）および「実行開始待機時間として 2 秒が経過していること」（第 2 条件）としている。さらに、カード C に該当するカード画像 CG 3 は、笑顔のマークが 3 つ描かれたカードであり、当該カード画像 CG 3 の表示に係る応答演出の実行条件は、「第 1 演出ボタン 63a が 12 回押下（連打）されること」（第 1 条件）および「実行開始待機時間として 3 秒が経過していること」（第 2 条件）としている。

## 【0209】

20

このように、本実施例では、カード画像の表示に係る実行条件がカード画像の種類によって異なるものとなっており、これに伴い、実行条件の成立の難易度がカード画像の種類によって異なるものとなっている。具体的には、カード画像 CG 1、CG 2、CG 3 の順で、カード画像の表示に係る実行条件（つまり、応答演出に実行条件）の成立難易度が徐々に高くなるように、条件設定がなされている。このため、カード A ~ C のうち、カード A が最も出現しやすく、以下、カード B、カード C の順で、出現し難いものとなっている。

## 【0210】

30

このような 3 種類のカード画像 CG 1 ~ CG 3 を用いた応答演出は、例えば、次のような制御により行うことができる。すなわち、図 43 に示した連打応答演出の実行に係る演出スイッチ処理（S4304）により応答演出を行うにあたり、有効期間の発生時（開始時）と、有効期間中における応答演出の実行の都度（S4611 ~ S4614 の処理を行う都度）、次の実行条件および開始条件の成立に基づき表示する（出現させる）カード画像を、図 46(a) に示す 3 種類の中から選択（決定）する処理を行う。カード画像の選択（決定）は、例えば、サブ制御側で生成される演出決定用乱数の一つとして応答演出決定用乱数を設け、当該乱数を用いた乱数抽選により行うことができる。また、当該乱数抽選によるカード画像の選択（決定）に際しては、有効期間（10.5 秒）の残り時間を参照し、当該残り時間に収まる実行開始待機時間が対応付けられたカード種類（図 46(a) を参照）に係るカード画像を選択するものとする。例えば、実行開始待機時間が 2 秒のカード A またはカード B に係るカード画像 CG 1、CG 2 だけを選択するのであれば、図 45(a) に示すように、有効期間内に実行可能な応答演出（カード画像の表示）の回数の上限は 5 回となり、実行開始待機時間が 3 秒のカード C に係るカード画像 CG 3 を少なくとも 1 回選択するのであれば、有効期間内に実行可能な応答演出の回数の上限は 3 回または 4 回となる。

## 【0211】

40

このようなカード画像の選択を含めて図 43 に示した演出スイッチ処理（S4304）を実行する場合、S4603 の判定処理は、選択した実行対象のカード種類に応じた実行開始待機時間（所定時間）と、応答演出開始タイマの計測時間との比較により行う。また、S4605

50

およびS4610の判定処理は、選択した実行対象のカード種類に応じた連打回数（所定回数）と、操作回数カウンタのカウント値（計数値）との比較により行う。さらに、S4611でセットする応答演出コマンドは、表示する（出現させる）カード画像の種類に応じた応答演出コマンド、具体的には、カード画像C G 1（カードA）の表示を指定する第1応答演出コマンド、カード画像C G 2（カードB）の表示を指定する第2応答演出コマンド、カード画像C G 3（カードC）の表示を指定する第3応答演出コマンド、の何れかをセットする。

#### 【0212】

以上 の方法により、前述した実施例1と同じ要領で、3種類のカード画像C G 1～C G 3を用いた応答演出を実行することが可能となる。尚、応答演出の実行開始によりカード画像C Gが表示画面7aに表示された際、そのカード画像がカードAに係るカード画像C G 1であれば、これに応じて獲得数表示領域Hに笑顔のマークが1つ表示され（図44（b）,（c）を参照）、カードBに係るカード画像C G 2であれば、これに応じて獲得数表示領域Hに笑顔のマークが2つ表示され、カードCに係るカード画像C G 3であれば、これに応じて獲得数表示領域Hに笑顔のマークが3つ表示される。10

#### 【0213】

また、カード画像C G 1～C G 3を用いた応答演出を行う他の方法として、例えば、次の方法を探ることも可能である。すなわち、一の有効期間中に出現し得るカード画像C Gの出現態様（種類、出現順序）が異なる複数のカード出現パターン（応答演出実行パターン）を予め用意しておき、これら複数のカード出現パターンのうちの何れかを、第1演出ボタン63aの連打（複数回押下）を伴うボタン操作変動演出に係る変動演出パターン（ボタン操作変動演出パターン）の設定（S4505）とともに選択して設定する。具体的には、例えば、図46（b）に示すパターン1～3の3つのカード出現パターンを備えるものとした場合、これら3つのカード出現パターンのうちの何れかを選択して設定する。当該選択は、例えば、演出決定用乱数の一つとして出現パターン決定用乱数を設け、当該乱数を用いた乱数抽選により行うことができる。そして、設定（選択）したカード出現パターンに基づいて応答演出（カード画像C G 1～C G 3の何れかの表示）を実行すべく、図43に示した演出スイッチ処理（S4304）では、設定したカード出現パターンにしたがってS4603,S4605,S4610,S4611等の処理を行う。このような方法によつても、カード画像C G 1～C G 3を用いた応答演出を実行することが可能となる。20

#### 【0214】

さらに、カード画像C G 1～C G 3を用いた応答演出を行う他の方法として、例えば、次の方法を探ることも可能である。すなわち、第1演出ボタン63aの連打（複数回押下）を伴うボタン操作変動演出（ボタン操作変動演出パターン）として複数のボタン操作変動演出を設け、該複数のボタン操作変動演出のぞれぞれについて、図46（a）に示すカード画像C G 1～C G 3の何れかを、応答演出により表示する画像として予め対応付けておく。具体的には、例えば、第1ボタン操作変動演出、第2ボタン操作変動演出、第3ボタン操作変動演出・・・といったようにボタン操作変動演出が複数種存在する場合、これらのうち第1ボタン操作変動演出についてはカード画像C G 1（連打回数5回、実行開始待機時間2秒）、第2ボタン操作変動演出についてはカード画像C G 2（連打回数7回、実行開始待機時間2秒）、第3ボタン操作変動演出についてはカード画像C G 3（連打回数12回、実行開始待機時間3秒）・・・、というように、ボタン操作変動演出（ボタン操作変動演出パターン）毎にカード画像を予め対応付けておく。この場合、ボタン操作変動演出パターンの選択・設定（S4505）により、応答演出に係るカード画像および実行条件（連打回数に係る第1条件、実行開始待機時間に係る第2条件）の選択・設定も併せて行うこととなる。そして、設定されたボタン操作変動演出パターンにしたがって前述の演出スイッチ処理（S4304）を行う。このような方法によつても、カード画像C G 1～C G 3を用いた応答演出を実行することが可能となる。40

#### 【0215】

また、複数のボタン操作変動演出のぞれぞれについて、図46（b）に示すカード出現

50

パターン1～3の何れかを、応答演出実行パターンとして予め対応付けておくことも可能である。具体的には、前述のように、第1ボタン操作変動演出についてはパターン1（カードA×5回）、第2ボタン操作変動演出についてはパターン2（カードA×2回、カードB×3回）、第3ボタン操作変動演出についてはパターン3（カードA×2回、カードB×1回、カードC×1回）・・・、というように、ボタン操作変動演出（ボタン操作変動演出パターン）毎にカード出現パターンを予め対応付けておく。この場合、ボタン操作変動演出パターンの選択・設定（S4505）により、応答演出に係るカード出現パターン（表示するカード画像、表示順序、表示回数、実行条件）の選択・設定も併せて行うこととなる。そして、設定されたボタン操作変動演出パターンにしたがって前述の演出スイッチ処理（S4304）を行う。このような方法によっても、カード画像CG1～CG3を用いた応答演出を実行することが可能となる。

10

#### 【0216】

以上のような実施例2のパチンコ遊技機1では、前述した実施例1と同様の作用効果に加え、次のような作用効果も奏する。すなわち、実施例2では、複数種のカード画像のうちの何れかを、応答演出の実行により表示することが可能となっており、カード画像の種類（応答演出の種類）によって、応答演出の実行条件たる第1条件（連打回数）と第2条件（実行開始待機時間）の何れか一方または両方が異なるものとなっている（図46（a）を参照）。つまり、カード画像の種類（応答演出の種類）によって応答演出の実行条件が異なるものとなっている。例えば、カードA（カード画像CG1）とカードB（カード画像CG2）とでは、第1条件（連打回数）と第2条件（実行開始待機時間）のうち第1条件（連打回数）が異なり、カードA（カード画像CG1）とカードC（カード画像CG3）とでは、第1条件（連打回数）と第2条件（実行開始待機時間）の両方が異なる。このため、例えば、選択されるカード画像（実行対象の応答演出）によって、実行条件が成立しやすい場合もあれば、そうでない場合もあるといったように、実行条件の成立に至るまでの過程にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。

20

#### 【0217】

また、複数のボタン操作変動演出のそれぞれについてカード画像を対応ける場合には、実行するボタン操作変動演出の種類によって、応答演出の実行に際し表示するカード画像の種類が異なるものとなり、これに伴い、応答演出の実行条件たる第1条件（連打回数）と第2条件（実行開始待機時間）の何れか一方または両方が異なるものとなる。さらに、複数のボタン操作変動演出のそれぞれについてカード出現パターンを対応ける場合には、実行するボタン操作変動演出の種類によって、応答演出の実行に際し表示するカード画像の種類、表示順序、表示回数、実行条件（第1条件と第2条件の何れか一方または両方）が異なるものとなる。つまり、ボタン操作変動演出の種類によって、応答演出の実行態様や実行条件等が異なるものとなる。このため、例えば、選択される変動演出（実行対象の変動演出）によって、応答演出の実行態様（出現するカード画像の種類、出現パターン）が異なったり、応答演出の実行条件の成立難易度（成立し易さ）が異なったりするので、応答演出にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。

30

#### 【0218】

尚、実施例2では、説明の便宜上、カード画像およびカード出現パターンの種類をそれぞれ3種類としたが（図46を参照）、これより多くのカード画像やカード出現パターンを備えていてもよい。

40

#### 【0219】

以上、本発明の実施形態として実施例1，2を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

#### 【0220】

50

例えば、前述の実施例では、応答演出の実行条件として、第1演出ボタン63aの操作回数に係る第1条件と、実行開始待機時間に係る第2条件との2つの条件を設けていたが、条件の内容はそれらに限定されるものではなく、また、条件の数を3つ以上としてもよい。具体的に、例えば、十字キーのような上下左右等の方向を入力することが可能な入力手段を備える場合、当該方向に係る条件を実行条件として定めてもよく、当該方向に係る条件を前述の実施例に追加することも可能である。また、第1演出ボタン63aに代えて第2演出ボタン63bを操作（入力）の対象としてもよく、さらに、ボタン操作変動演出パターンに応じて使用する演出ボタンを異ならせるようにしてもよい。また、遊技者による入力が可能な入力手段を複数備える場合、その入力手段の種類（例えば、第1演出ボタン63aと第2演出ボタン63b）によって、応答演出の実行条件や開始条件を異ならせてよい。例えば、前述の実施例に係る第1演出ボタン63aは上皿61の上面に設けられており、連打を行うのは比較的容易な構造となっているが、第2演出ボタン63bは下皿62の左側の手前に向かって設けられており、第1演出ボタン63aに比べ連打が行き難い構造となっている。このような場合、第2演出ボタン63bの連打を契機とする応答演出に係る実行条件を、第1演出ボタン63aの連打を契機とする応答演出に係る実行条件に比べ、成立し易い条件としてもよい。10

#### 【0221】

また、前述の実施例では、応答演出としてカード画像を表示する演出を例示したが、応答演出の内容はこれに限定されるものではない。例えば、可動装飾部材14を作動させる演出（可動演出）や、盤面・枠等の装飾ランプを発光させる演出（光演出）、所定の効果音を出力する演出（音演出）など、他の演出装置（演出手段）を用いた応答演出とともに可能であり、種類の異なる複数の演出手段（例えば、画像表示装置と可動装飾部材）を用いて応答演出を行うことも可能である。20

#### 【0222】

また、前述の実施例では、遊技者による演出ボタン63の実際の操作（入力）を前提に応答演出を行うものとして説明したが、演出ボタン63の操作（演出ボタン検知スイッチによる入力検知）に基づく応答演出を、その実行時期（有効期間）に合わせて自動的に使う機能を備えるものとしてもよい。つまり、演出ボタンの操作が有効となる有効期間の発生（開始）に伴い、演出ボタンに対する操作（入力）が行われたものとして応答演出を自動的に出現させる機能を備えるものとしてもよい。このような機能は、オートボタン機能やオート連打機能等と呼ばれるもので、演出ボタンの操作を煩わしく思う遊技者や、前述したような連打が不得意な遊技者等にとって有用な機能である。当該機能を備える遊技機では、それを有効とするか否かを遊技者が任意に設定（選択）できるようになっている。このようなオート機能（自動操作手段、自動入力手段）のうち、オート連打機能（自動連続操作手段、自動連続入力手段）では、遊技者が実際に連打する場合の一般的な連打スピードに比べ格段に速い連打スピードとされることが多い。このため、有効期間中に演出ボタンの連打を契機とする応答演出を行う場合、当該応答演出の実行に關し、前述した実施例のように2つの実行条件の成立と開始条件の成立を必要とするのではなく、従前のように連打回数に係る条件の成立のみで応答演出を実行することとした場合、有効期間の開始早々に応答演出が出現し、当該応答演出が行わる変動演出全般に対する興味が薄れてしまう虞がある。この点、前述の実施例に係るパチンコ遊技機1がオート連打機能を備えており、当該機能が有効化されているとしても、応答演出の実行開始には、少なくとも、連打回数に係る第1条件だけでなく実行開始待機時間に係る第2条件も成立している必要があるため、いくら連打スピードが速くても、応答演出が早々に出現してしまうことはない。このように、本発明は、オート連打機能を有する遊技機に適用することも可能である。この場合、オート連打機能が有効となっている場合に、本発明に係る応答演出の実行制御（前述の実施例に係る演出スイッチ処理）を行うものとすることが可能である。30

#### 【0223】

また、前述の実施例では、ボタン操作変動演出の実行中に演出ボタンの操作が有効となる有効期間の長さ（有効時間）を「10.5秒」（演出の見かけ上は10秒）として説明40

したが、有効期間の長さはこれに限定されるものではなく、より短い期間としたり、より長い期間としたりすることが可能である。また、ボタン操作変動演出（ボタン操作変動演出パターン）の種類によって有効期間の長さを異ならせててもよい。この場合、有効期間の長さに応じて、第1条件としての連打回数（所定回数）を多くしたり少なくしたりすることが可能であり、第2条件としての実行開始待機時間（所定時間）を長くしたり短くしたりすることが可能である。

#### 【0224】

また、前述の実施例では、有効期間演出の実行中（有効期間中）に第1演出ボタン63aを連打して、当該連打回数が、実行開始待機時間の経過前（第2条件の成立前）に所定回数に到達して第1条件が成立した場合、この後、第2条件成立後（つまり、実行条件成立後）の最初の第1演出ボタン63aの押下（+1回の押下）により応答演出の開始条件が成立して、応答演出の実行が開始される（カード画像C Gが表示される）ものとしていた（図43のS4602でYES S4603でNO S4608でYES S4611、図45（a）を参照）。この場合の開始条件成立に係る第1演出ボタン63aの操作態様（入力態様）について、第1演出ボタン63aの1回の押下ではなく、複数回（2回以上）の押下としたり、長押しとしたりする等、実施例以外の態様を探ることも可能であり、また、第1条件の成立前（例えば連打）と異なる操作態様（例えば長押し）とすることも可能である。このような第1条件の成立前と異なる操作態様とする構成を探る場合、第1条件と第2条件のうち何れが先に成立したか等の実行条件の成立状況を例えば表示画面7aに表示する等して、遊技者に報知することとしてもよい。こうすれば、第1条件が先に成立したことにより第1演出ボタン63aの操作態様（入力態様）を変える必要がある旨を遊技者に知らせることが可能となるからである。

10

20

#### 【0225】

また、第2条件の成立前（実行開始待機時間の経過前）に第1条件が成立（連打回数が所定回数に到達）した場合、その後の第2条件の成立または開始条件の成立までに操作される演出ボタンの操作（押下回数、連打回数等）を、次の応答演出に係る実行条件の成立判定に反映させること、すなわち、次の応答演出の実行に持ち越すこととしてもよい（操作持ち越し手段、入力持ち越し手段）。こうすれば、有効期間中の2回目以降の応答演出の実行に関し、その実行開始時期を早めることが可能となり、その分、有効期間中に実行可能な応答演出の回数を増やすことが可能となる。これにより、有効期間中に行われる演出に対する遊技者の興味を持続させることができとなり、演出効果をより高めることができる。

30

#### 【0226】

また、前述の実施例では、第1演出ボタン63aの連打を契機とする応答演出（連打応答演出）の実行に関して本発明を適用したものを例示したが、本発明は、入力手段に対する入力の態様が「連打」に限定されるものではない。例えば、「1回押し」や「長押し」を契機とする応答演出の実行や、「一の演出ボタンでの1回押し 連打」、「演出ボタンAの連打 演出ボタンBの連打」、「複数の演出ボタンの押し順正解」等の複数の入力を契機とする応答演出の実行等についても、本発明を適用することが可能である。

#### 【0227】

40

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定（事前判定）するものとしていたが（「始動入球時処理（S205）」。図11、図13等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定（事前判定）するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。

50

**【 0 2 2 8 】**

また、前述の実施例では、大当たり図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口（Vアタッカー）に確変作動口としての特定領域（V領域）を備え、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過（V通過）したか否かに基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機（所謂「V確機」）にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口に特定領域（V領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当たりとなり、当該V通過に基づき大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。また、本発明は、パチンコ遊技機だけでなく、遊技媒体としての遊技コインを投入した後、所定の遊技開始操作に基づいて複数の回胴（リール）を回転させ、前記複数の回胴の回転を所定の回転停止操作に基づいて停止させ、停止された前記複数の回胴により示される図柄の表示態様に基づいて所定の特典が付与可能な回胴式遊技機（スロットマシン）にも適用することが可能である。10

**【 0 2 2 9 】****[ そ の 他 ]**

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に基づいて導き出される、前述した課題を解決するための参考発明を開示しておく。

**【 0 2 3 0 】****[ そ の 他 ]**

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に基づいて導き出される、前述した課題を解決するための参考発明を開示しておく。

**【 0 2 3 1 】**

1 - 1 . 所定の遊技媒体を用いて遊技を行い、前記遊技にて所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技上の特典を付与する遊技機であって、

遊技者が入力を行うことが可能な入力手段と、

前記入力手段に対する入力を契機とする所定の応答演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記入力手段に対する入力が行われて、所定の実行条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始すること特徴とする遊技機。30

**【 0 2 3 2 】**

上記1 - 1 . の遊技機では、入力手段に対する入力が行われて、所定の実行条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、当該入力を契機とする応答演出の実行が開始される。つまり、応答演出の実行には、実行条件および開始条件の成立が必要となる。このため、入力手段に対する入力が行われてから応答演出の実行までには、ある程度の時間（期間）を要するものとなる。これにより、入力が行われて早々に応答演出が実行されることのないようにすることが可能となり、延いては、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に發揮することが可能となる。40

**【 0 2 3 3 】**

1 - 2 . 上記1 - 1 . の遊技機において、

前記実行条件として、少なくとも第1条件と第2条件とを有し、

前記演出実行手段は、前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに前記開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始する

こと特徴とする遊技機。

**【 0 2 3 4 】**

上記1 - 2 . の遊技機では、応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件および第2条件の2つの条件を設け、これら2つの条件が成立し、かつ、所定の開始条件が成立す50

ることにより、応答演出の実行が開始される。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されることのないようにすることが可能となり、延いては、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に発揮することが可能となる。

#### 【0235】

1 - 3 . 上記 1 - 2 . の遊技機において、

前記第1条件の成立後に前記第2条件が成立する場合、該第2条件の成立後の前記入力手段に対する入力により前記開始条件が成立し、

前記第2条件の成立後に前記第1条件が成立する場合、該第1条件の成立により前記開始条件が成立する

こと特徴とする遊技機。

10

#### 【0236】

上記 1 - 3 . の遊技機では、第1条件の成立後に第2条件が成立する場合、開始条件の成立（つまり、応答演出の実行開始）には、第2条件の成立後の更なる入力手段に対する入力が必要となる。一方、第2条件の成立後に第1条件が成立する場合、当該第1条件の成立（つまり、実行条件の成立）をもって開始条件の成立（応答演出の実行開始）となる。すなわち、入力手段に対する入力が行われて実行条件が成立した際、その成立に至るまでの過程（第1条件と第2条件の成立順序）によって、開始条件の成立（応答演出の実行開始）に更なる入力手段に対する入力が必要になる場合と、そのような入力を必要とせずそのまま開始条件が成立する（応答演出の実行が開始される）場合とがある。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されるのを防止しつつ、その実行時間が過度に遅くならないようにすることが可能となる。

20

#### 【0237】

1 - 4 . 上記 1 - 2 . または 1 - 3 . の遊技機において、

前記演出実行手段は、予め定められた有効期間中の前記入力手段に対する入力を契機に前記応答演出を実行可能であり、

前記第1条件は、前記有効期間中の前記入力手段に対する入力回数が所定回数になることであり、

前記第2条件は、前記有効期間中の経過時間が所定時間になることである  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【0238】

30

上記 1 - 4 . の遊技機では、予め定められた有効期間中の入力手段に対する入力を契機に応答演出が実行可能となっており、有効期間中の入力手段に対する入力回数が所定回数になり（第1条件）、かつ、有効期間中の経過時間が所定時間になると（第2条件）、応答演出の実行条件が成立する。これにより、有効期間において、応答演出の実行条件の成立に至るまでの時間を確保することが可能となり、有効期間中に演出を行う場合の演出効果を高めることが可能となる。

#### 【0239】

1 - 5 . 上記 1 - 4 . の遊技機において、

前記第1条件、前記第2条件および前記開始条件は、前記有効期間中に複数回成立し得るものであり、

40

前記演出実行手段は、前記有効期間中、前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに前記開始条件が成立する毎に、前記応答演出の実行を開始する

ことを要旨とする。

#### 【0240】

上記 1 - 5 . の遊技機では、応答演出の実行条件（第1条件、第2条件）および開始条件が、有効期間中に複数回成立し得るものとなっている。そして、有効期間中、入力手段に対する入力が行われて、第1条件と第2条件（つまり、実行条件）が成立するとともに開始条件が成立する毎に、応答演出の実行が開始される。これにより、有効期間中に応答演出が複数回実行され得るので、有効期間中の演出に対する遊技者の興味を持続させ、有

50

効期間中の興趣を高めることが可能となる。

**【0241】**

1 - 6 . 上記 1 - 2 . ないし 1 - 5 . の何れか一つ遊技機において、

前記応答演出は複数種設けられており、

前記演出実行手段は、前記複数種の応答演出の中から選択される応答演出を実行可能であり、

前記応答演出の種類によって、前記第1条件と前記第2条件の何れか一方または両方が異なる

ことを特徴とする遊技機。

**【0242】**

10

上記 1 - 6 . の遊技機では、複数種の応答演出の中から選択される応答演出が実行可能となっており、応答演出の種類によって、第1条件と第2条件の何れか一方または両方が異なるものとなっている。つまり、応答演出の種類によって実行条件が異なる。このため、例えば、選択される応答演出（実行対象の応答演出）によって、実行条件が成立しやすい場合もあれば、そうでない場合もあるといったように、実行条件の成立に至るまでの過程にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。

**【0243】**

2 - 1 . 所定の遊技媒体を用いて遊技を行い、前記遊技にて所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技上の特典を付与する遊技機であって、

20

遊技者が入力を行うことが可能な入力手段と、

前記入力手段に対する入力を検知する入力検知手段と、

前記入力手段に対する入力を前記入力検知手段が検知することを契機に所定の応答演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件と第2条件とを有し、

前記演出実行手段は、前記入力手段に対する入力を前記入力検知手段が検知して、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始する

ことを特徴とする遊技機。

30

**【0244】**

上記 2 - 1 . の遊技機では、入力手段に対する入力を入力検知手段が検知することを契機に所定の応答演出が実行可能となっており、応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件および第2条件の2つの条件が設けられている。そして、入力手段に対する入力を入力検知手段が検知して、第1条件と第2条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、当該入力の検知を契機とする応答演出の実行が開始される。つまり、応答演出の実行には、実行条件（第1条件と第2条件）および開始条件の成立が必要となる。このため、入力手段に対する入力が検知されてから応答演出の実行までには、ある程度の時間（期間）を要するものとなる。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されることのないようにすることができるようになり、延いては、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に發揮することが可能となる。

40

**【0245】**

2 - 2 . 上記 2 - 1 . の遊技機において、

前記第1条件の成立後に前記第2条件が成立する場合、該第2条件の成立後の前記入力手段に対する入力を前記入力検知手段が検知することにより前記開始条件が成立し、

前記第2条件の成立後に前記第1条件が成立する場合、該第1条件の成立により前記開始条件が成立する

**【0246】**

上記 2 - 2 . の遊技機では、第1条件の成立後に第2条件が成立する場合、開始条件の成立（つまり、応答演出の実行開始）には、第2条件の成立後の更なる入力手段に対する

50

入力の検知が必要となる。一方、第2条件の成立後に第1条件が成立する場合、当該第1条件の成立（つまり、実行条件の成立）をもって開始条件の成立（応答演出の実行開始）となる。すなわち、入力手段に対する入力が検知されて実行条件が成立した際、その成立に至るまでの過程（第1条件と第2条件の成立順序）によって、開始条件の成立（応答演出の実行開始）に更なる入力手段に対する入力の検知が必要になる場合と、そのような入力の検知を必要とせずそのまま開始条件が成立する（応答演出の実行が開始される）場合とがある。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されるのを防止しつつ、その実行時期が過度に遅くならないようにすることが可能となる。

#### 【0247】

2 - 3 . 上記2 - 1 . または2 - 2 . の遊技機において、

10

前記演出実行手段は、予め定められた有効期間中の前記入力手段に対する入力を前記入力検知手段が検知することを契機に前記応答演出を実行可能であり、

前記第1条件は、前記有効期間中の前記入力検知手段による入力検知回数が所定回数になることであり、

前記第2条件は、前記有効期間中の経過時間が所定時間になることである  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【0248】

上記2 - 3 . の遊技機では、予め定められた有効期間中の入力手段に対する入力の検知を契機に応答演出が実行可能となっており、有効期間中の入力検知手段による入力検知回数が所定回数になり（第1条件）、かつ、有効期間中の経過時間が所定時間になると（第2条件）、応答演出の実行条件が成立する。これにより、有効期間において、応答演出の実行条件の成立に至るまでの時間を確保することが可能となり、有効期間中に演出を行う場合の演出効果を高めることが可能となる。

20

#### 【0249】

2 - 4 . 上記2 - 3 . の遊技機において、

前記第1条件、前記第2条件および前記開始条件は、前記有効期間中に複数回成立し得るものであり、

前記演出実行手段は、前記有効期間中、前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに前記開始条件が成立する毎に、前記応答演出の実行を開始する

30

ことを要旨とする。

#### 【0250】

上記2 - 4 . の遊技機では、応答演出の実行条件（第1条件、第2条件）および開始条件が、有効期間中に複数回成立し得るものとなっている。そして、有効期間中、入力手段に対する入力が行われて、第1条件と第2条件（つまり、実行条件）が成立するとともに開始条件が成立する毎に、応答演出の実行が開始される。これにより、有効期間中に応答演出が複数回実行され得るので、有効期間中の演出に対する遊技者の興味を持続させ、有効期間中の興奮を高めることが可能となる。

#### 【0251】

2 - 5 . 上記2 - 1 . ないし2 - 4 . の何れか一つの遊技機において、

40

前記応答演出は複数種設けられており、

前記演出実行手段は、前記複数種の応答演出の中から選択される応答演出を実行可能であり、

前記応答演出の種類によって、前記第1条件と前記第2条件の何れか一方または両方が異なる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0252】

上記2 - 5 . の遊技機では、複数種の応答演出の中から選択される応答演出が実行可能となっており、応答演出の種類によって、第1条件と第2条件の何れか一方または両方が異なるものとなっている。つまり、応答演出の種類によって実行条件が異なる。このため

50

、例えば、選択される応答演出（実行対象の応答演出）によっては、実行条件が成立しやすい場合もあれば、そうでない場合もあるといったように、実行条件の成立に至るまでの過程にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。

#### 【0253】

3 - 1 . 識別情報を変動表示させる識別情報表示手段を備え、前記識別情報の変動表示が特定表示結果になることに基づいて、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

遊技者が入力を行うことが可能な入力手段と、  
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、  
を備え、

前記所定の演出として、少なくとも、前記入力手段に対する入力を契機とする所定の応答演出を有し、

前記応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件と第2条件とを有し、

前記演出実行手段は、前記識別情報の変動表示中に前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、前記応答演出の実行を開始する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0254】

上記3 - 1 . の遊技機では、入力手段に対する入力を契機とする所定の応答演出が実行可能となっており、応答演出の実行条件として、少なくとも第1条件および第2条件の2つの条件が設けられている。そして、識別情報の変動表示中に入力手段に対する入力が行われて、第1条件と第2条件が成立するとともに所定の開始条件が成立することに基づいて、当該入力を契機とする応答演出の実行が開始される。つまり、応答演出の実行には、実行条件（第1条件と第2条件）および開始条件の成立が必要となる。このため、入力手段に対する入力が行われてから応答演出の実行までには、ある程度の時間（期間）を要するものとなる。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されることのないようにすることが可能となり、延いては、演出に対する遊技者の興味を持続させ、演出効果を十分に発揮することが可能となる。

#### 【0255】

3 - 2 . 上記3 - 1 . の遊技機において、

前記第1条件の成立後に前記第2条件が成立する場合、該第2条件の成立後の前記入力手段に対する入力により前記開始条件が成立し、

前記第2条件の成立後に前記第1条件が成立する場合、該第1条件の成立により前記開始条件が成立する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0256】

上記3 - 2 . の遊技機では、第1条件の成立後に第2条件が成立する場合、開始条件の成立（つまり、応答演出の実行開始）には、第2条件の成立後の更なる入力手段に対する入力が必要となる。一方、第2条件の成立後に第1条件が成立する場合、当該第1条件の成立（つまり、実行条件の成立）をもって開始条件の成立（応答演出の実行開始）となる。すなわち、入力手段に対する入力が行われて実行条件が成立した際、その成立に至るまでの過程（第1条件と第2条件の成立順序）によって、開始条件の成立（応答演出の実行開始）に更なる入力手段に対する入力が必要になる場合と、そのような入力を必要とせずそのまま開始条件が成立する（応答演出の実行が開始される）場合とがある。これにより、入力手段に対する入力後、応答演出が早々に実行されるのを防止しつつ、その実行時期が過度に遅くならないようにすることが可能となる。

#### 【0257】

3 - 3 . 上記3 - 1 . または3 - 2 . の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記識別情報の変動表示中であって予め定められた有効期間中に

10

20

30

40

50

前記入力手段に対する入力が行われたことを契機に前記応答演出を実行可能であり、

前記第1条件は、前記有効期間中の前記入力手段に対する入力回数が所定回数になることであり、

前記第2条件は、前記有効期間中の経過時間が所定時間になることであることを特徴とする遊技機。

#### 【0258】

上記3-3.の遊技機では、識別情報の変動表示中における予め定められた有効期間中の入力手段に対する入力を契機に応答演出が実行可能となっており、有効期間中の入力手段に対する入力回数が所定回数になり(第1条件)、かつ、有効期間中の経過時間が所定時間になると(第2条件)、応答演出の実行条件が成立する。これにより、有効期間において、応答演出の実行条件の成立に至るまでの時間を確保することが可能となり、有効期間中に演出を行う場合の演出効果を高めることが可能となる。10

#### 【0259】

3-4.上記3-3.の遊技機において、

前記第1条件、前記第2条件および前記開始条件は、前記有効期間中に複数回成立し得るものであり、

前記演出実行手段は、前記有効期間中、前記入力手段に対する入力が行われて、前記第1条件と前記第2条件が成立するとともに前記開始条件が成立する毎に、前記応答演出の実行を開始する

ことを要旨とする。20

#### 【0260】

上記3-4.の遊技機では、応答演出の実行条件(第1条件、第2条件)および開始条件が、有効期間中に複数回成立し得るものとなっている。そして、有効期間中、入力手段に対する入力が行われて、第1条件と第2条件(つまり、実行条件)が成立するとともに開始条件が成立する毎に、応答演出の実行が開始される。これにより、有効期間中に応答演出が複数回実行され得るので、有効期間中の演出に対する遊技者の興味を持続させ、有効期間中の興奮を高めることが可能となる。

#### 【0261】

3-5.上記3-1.ないし3-4.の何れか一つの遊技機において、

前記応答演出は複数種設けられており、30

前記演出実行手段は、前記複数種の応答演出の中から選択される応答演出を実行可能であり、

前記応答演出の種類によって、前記第1条件と前記第2条件の何れか一方または両方が異なる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0262】

上記3-5.の遊技機では、複数種の応答演出の中から選択される応答演出が実行可能となっており、応答演出の種類によって、第1条件と第2条件の何れか一方または両方が異なるものとなっている。つまり、応答演出の種類によって実行条件が異なる。このため、例えば、選択される応答演出(実行対象の応答演出)によっては、実行条件が成立しやすい場合もあれば、そうでない場合もあるといったように、実行条件の成立に至るまでの過程にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。40

#### 【0263】

3-6.上記3-1.ないし3-5.の何れか一つの遊技機において、

前記所定の演出として、前記識別情報の変動表示に伴う変動演出を有し、

前記変動演出は複数種設けられており、

前記演出実行手段は、前記複数種の変動演出の中から選択される変動演出を実行可能であり、

前記変動演出の種類によって、前記第1条件と前記第2条件の何れか一方または両方が50

## 異なる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 4 】

上記3-6.の遊技機では、複数種の変動演出の中から選択される変動演出を識別情報の変動表示に伴って実行可能となっており、変動演出の種類によって、第1条件と第2条件の何れか一方または両方が異なるものとなっている。つまり、変動演出の種類によって実行条件が異なる。このため、例えば、選択される変動演出（実行対象の変動演出）によっては、応答演出の実行条件が成立しやすい場合もあれば、そうでない場合もあるといったように、実行条件の成立に至るまでの過程にバリエーションを持たせることが可能となる。これにより、応答演出の実行態様を多様化し、演出の幅を広げることが可能となる。

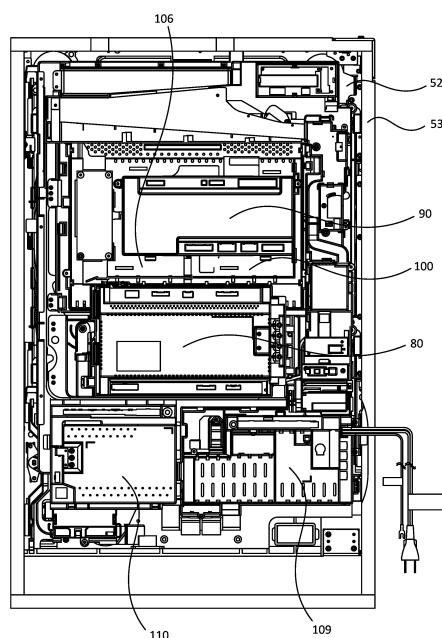
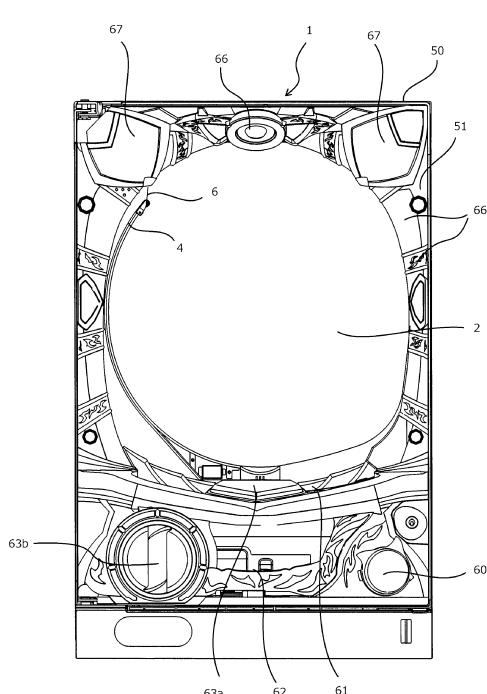
## 【符号の説明】

[ 0 2 6 5 ]

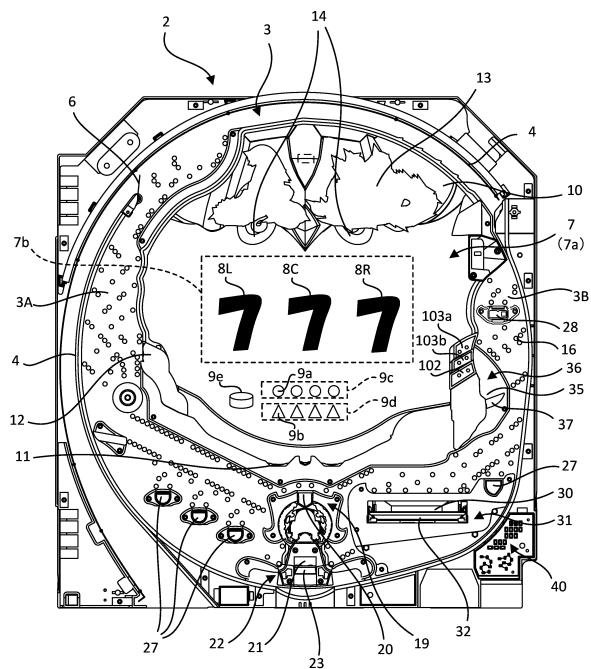
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、5 盤面ランプ、7 画像表示装置、7a 表示画面、8 演出図柄、9a 第1演出保留、9b 第2演出保留、9c 第1演出保留表示領域（第1演出保留表示部）、9d 第2演出保留表示領域（第2演出保留表示部）、13 装飾部材、14 可動装飾部材、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、63a 第1演出ボタン、63b 第2演出ボタン、63c 第1演出ボタン検知スイッチ、63d 第2演出ボタン検知スイッチ、80 主制御基板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン、90 サブ制御基板（サブ制御部）、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン。

( 図 1 )

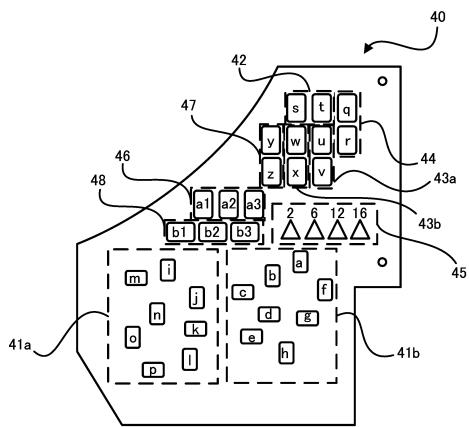
( 2 )



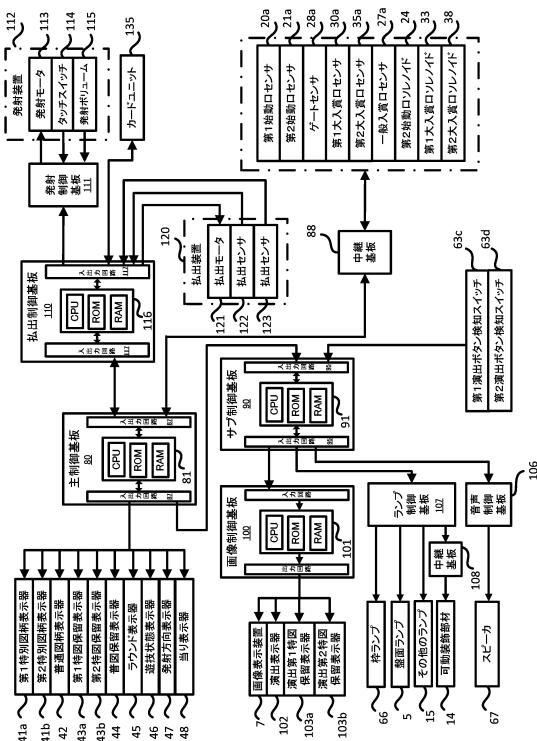
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

回路	当り場所	停止場所	リンク名	入出力回路/ターン		大容量接続 状況/接続 状況	対応機能	操作機能	高レベル 操作機能
				入出力	リンク名				
105第1大通り	105第1大通り回路	1リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	0~4	作動	(10000)	作動	高レベル 操作機能
66第2大通り	66第2大通り回路	6リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	5~9	作動	(10000)	作動	作動
66第3大通り	66第3大通り回路	6リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	60~64	作動	(100)	作動	作動
66第5大通り	66第5大通り回路	6リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	65~78	作動	(20)	作動	作動
105第3大通り	105第3大通り回路	1リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	0~14	作動	(10000)	作動	高レベル 操作機能
105第4大通り	105第4大通り回路	1リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	35~42	作動	(10000)	作動	作動
125第6大通り	125第6大通り回路	12リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	43~50	作動	(10000)	作動	作動
67第6大通り	67第6大通り回路	6リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	51~58	作動	(10000)	作動	作動
258第10大通り	258第10大通り回路	2リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	0~16	59	作動	(10000)	作動	作動
105第11大通り	105第11大通り回路	10リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	254b	60~79	作動	(100)	作動	作動
258第12大通り	258第12大通り回路	2リンク	第1大入出ロア(アラカルト)->	0~16	80~99	作動	(100)	作動	作動

【図7】

状態		判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内の出現率
非時短状態 外れ	大当り	-	0~74	P1	75000ms	75/199	
		-	75~144	P2	45000ms	70/199	
		-	145~198	P3	30000ms	54/199	
		1, 2	0~4	P4	75000ms	5/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~18	P5	45000ms	14/199	
		-	19~38	P6	30000ms	20/199	
		-	39~108	P7	12000ms	160/199	
		3, 4	0~4	P8	75000ms	5/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~9	P9	45000ms	5/199	
		-	10~19	P10	30000ms	10/199	
		-	20~188	P11	40000ms	179/199	
		-	0~24	P12	75000ms	25/199	
時短状態 外れ	大当り	-	25~153	P13	45000ms	129/199	
		-	154~198	P14	30000ms	45/199	
		1	0~1	P15	75000ms	2/199	
		2~4	2~4	P16	45000ms	3/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~9	P17	30000ms	5/199	
		-	10~188	P18	12000ms	189/199	
		2~4	0~1	P19	75000ms	2/199	
		2~4	5~9	P20	45000ms	3/199	
時短状態 外れ	大当り	-	10~198	P21	30000ms	5/199	
		-	10~198	P22	20000ms	189/199	

【図9】

状態		判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内の出現率
非時短状態 外れ	大当り	-	0~74	P1	75000ms	75/199	
		-	75~144	P2	45000ms	70/199	
		-	145~198	P3	30000ms	54/199	
		1, 2	0~4	P4	75000ms	5/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~18	P5	45000ms	14/199	
		-	19~38	P6	30000ms	20/199	
		-	39~108	P7	12000ms	160/199	
		3, 4	0~4	P8	75000ms	5/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~9	P9	45000ms	5/199	
		-	10~19	P10	30000ms	10/199	
		-	20~188	P11	40000ms	179/199	
		-	0~24	P12	75000ms	25/199	
時短状態 外れ	大当り	-	25~153	P13	45000ms	129/199	
		-	154~198	P14	30000ms	45/199	
		1	0~1	P15	75000ms	2/199	
		2~4	2~4	P16	45000ms	3/199	
時短状態 外れ	大当り	-	5~9	P17	30000ms	5/199	
		-	10~188	P18	12000ms	189/199	
		2~4	0~1	P19	75000ms	2/199	
		2~4	5~9	P20	45000ms	3/199	
時短状態 外れ	大当り	-	10~198	P21	30000ms	5/199	
		-	10~198	P22	20000ms	189/199	

【図8】

(A) 大当たり判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3、397	大当たり
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3、53、113、173、227、281、337、397、449、503	大当たり
	0~629のうち上記以外の数値	外れ

(B) 大当たり種別判定テーブル		
特別図柄	大当たり種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~4	16R第1大当たり
	5~59	6R第2大当たり
	60~64	6R第3大当たり
	65~79	6R第4大当たり
	80~99	6R第5大当たり
	0~34	16R第6大当たり
	35~42	16R第7大当たり
	43~50	12R第8大当たり
	51~58	6R第9大当たり
	59	2R第10大当たり
第2特別図柄	60~79	16R第11大当たり
	80~99	2R第12大当たり

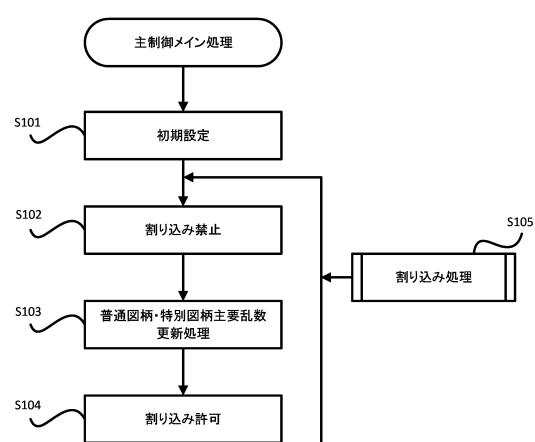
  

(C) 普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0~2400のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

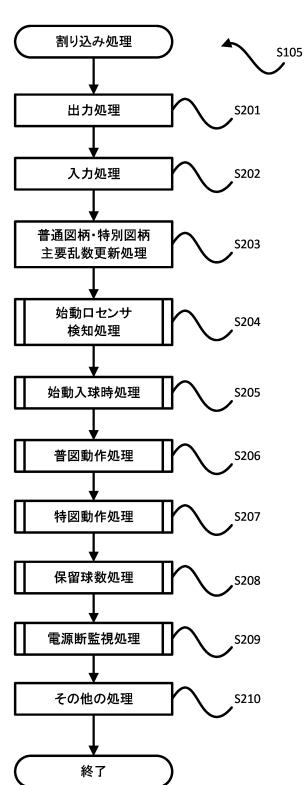
  

(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

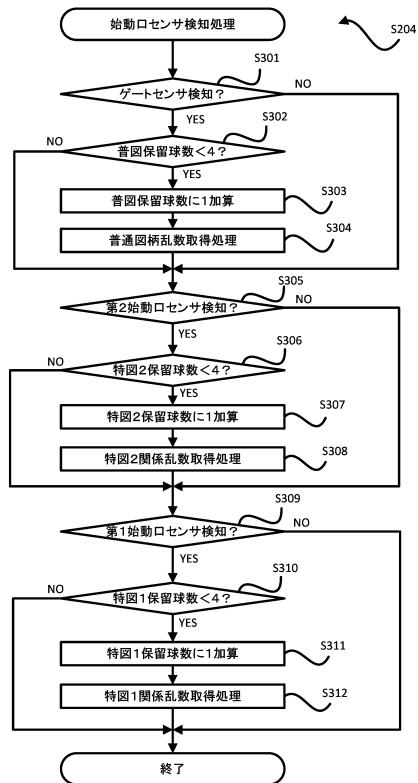
【図10】



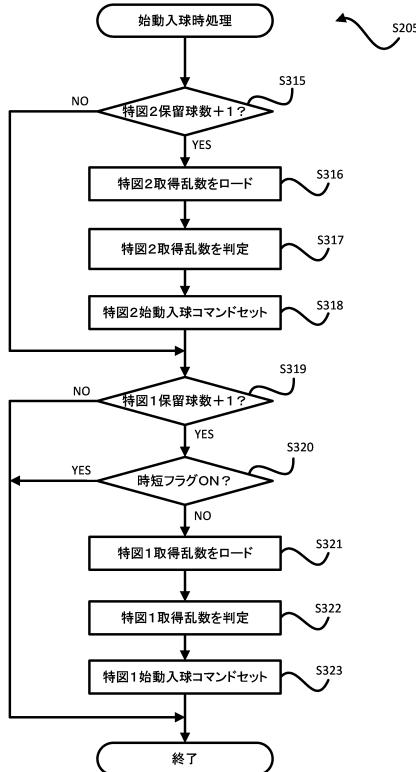
【図11】



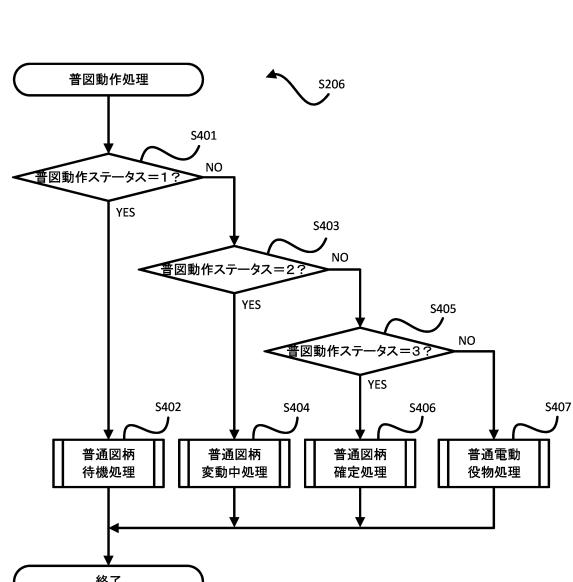
【図12】



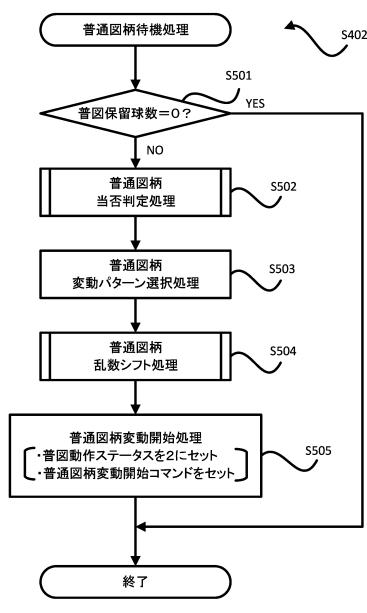
【図13】



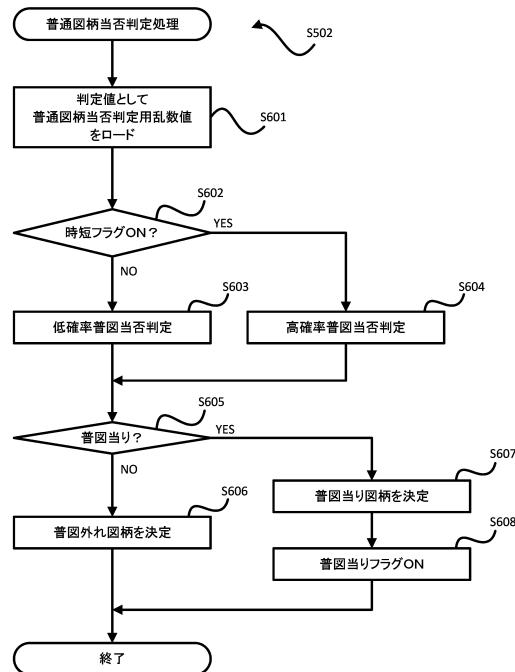
【図14】



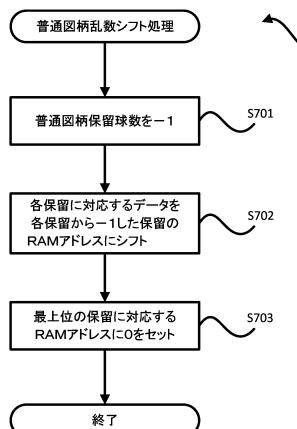
【図15】



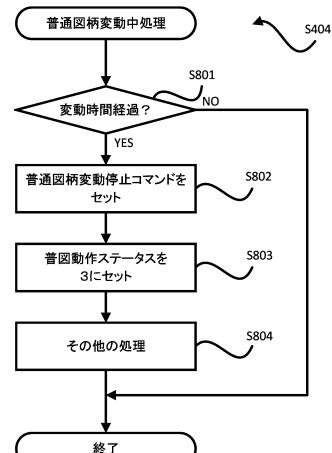
【図16】



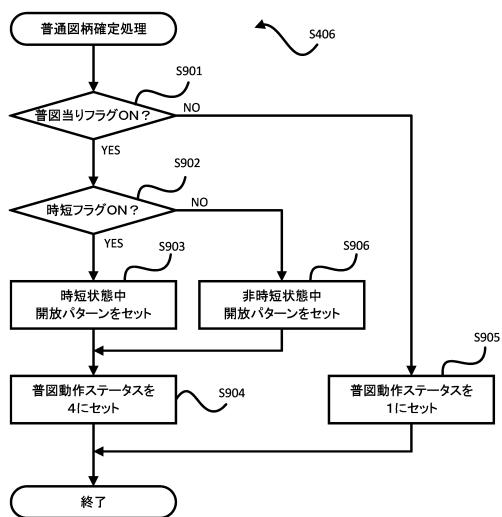
【図17】



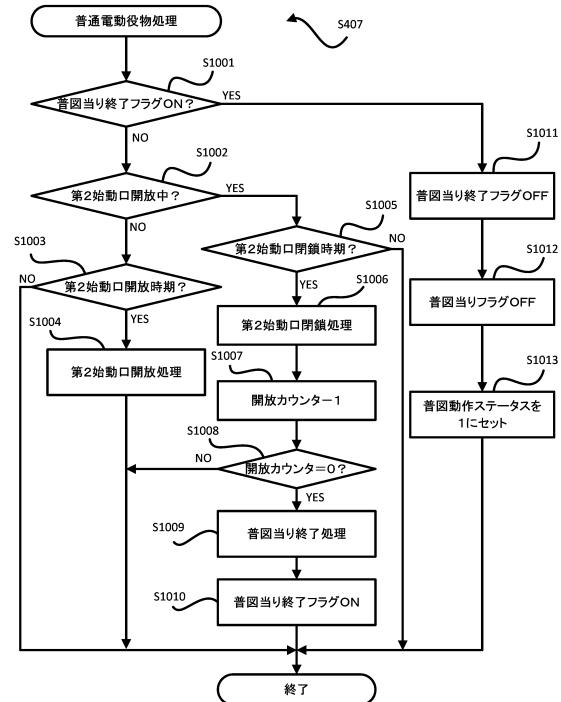
【図18】



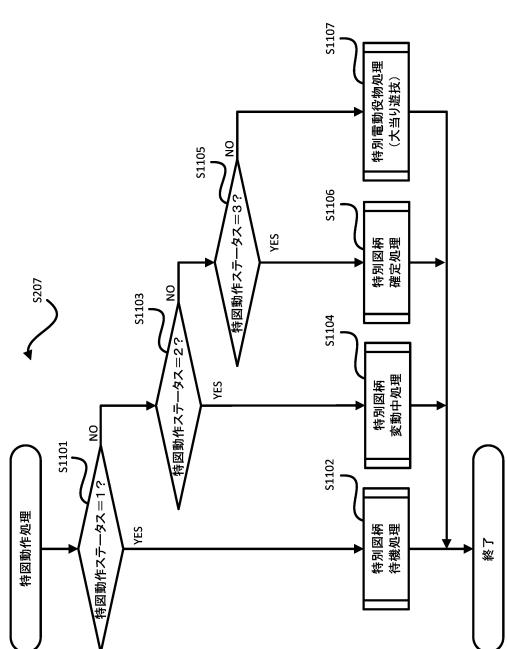
【図19】



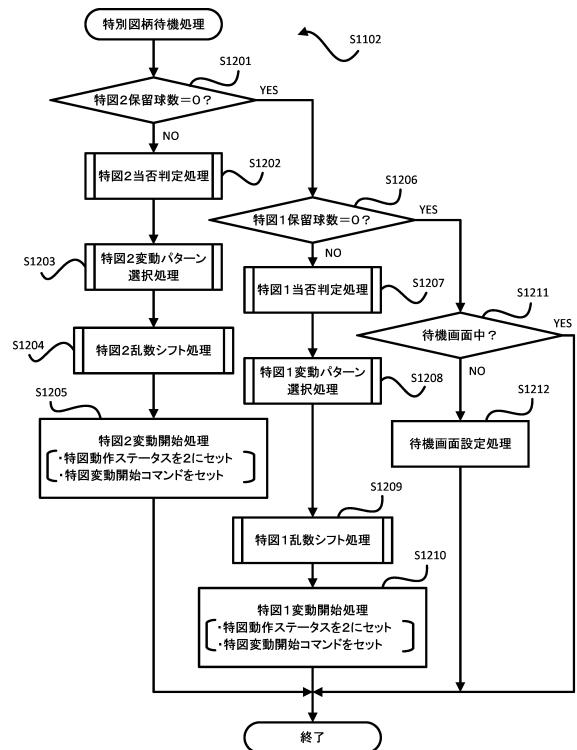
【図20】



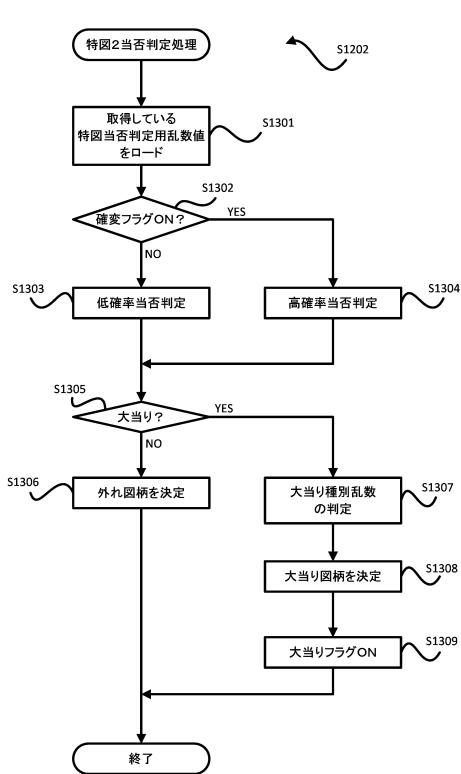
【図21】



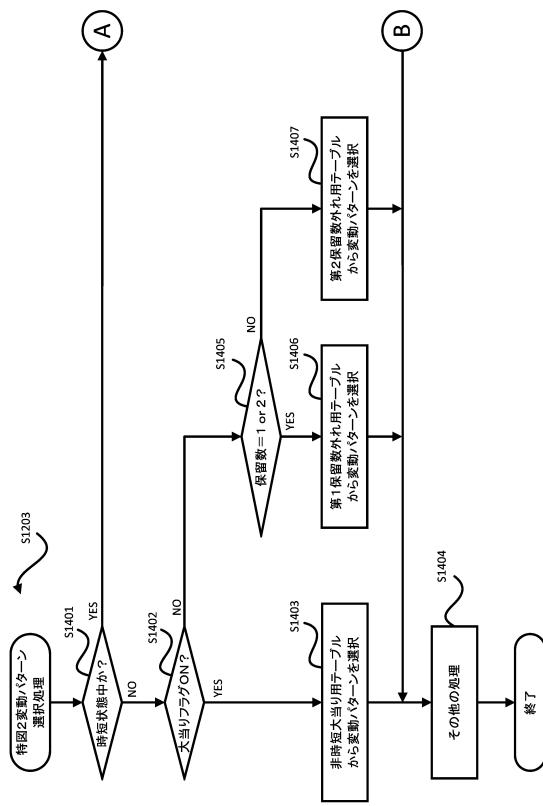
【図22】



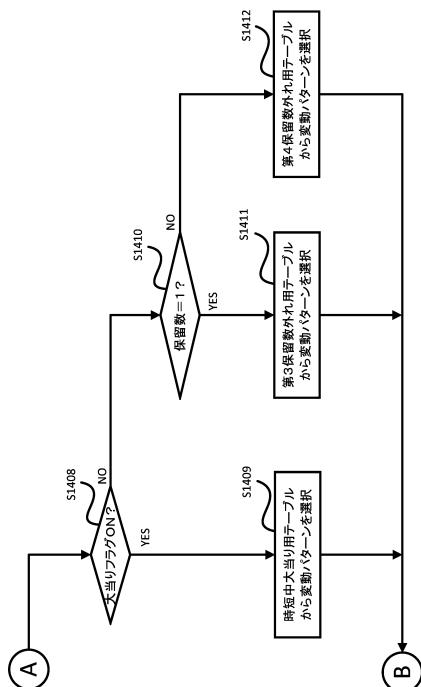
【図23】



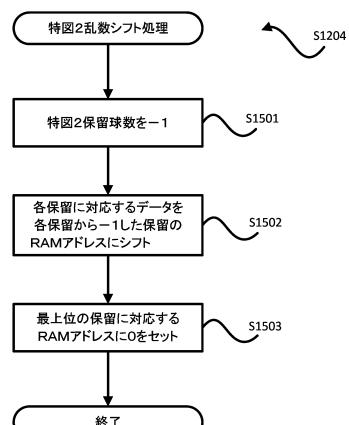
【図24】



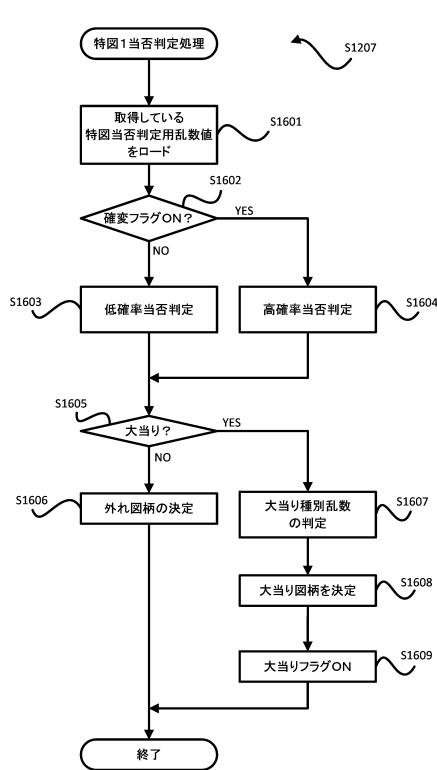
【図25】



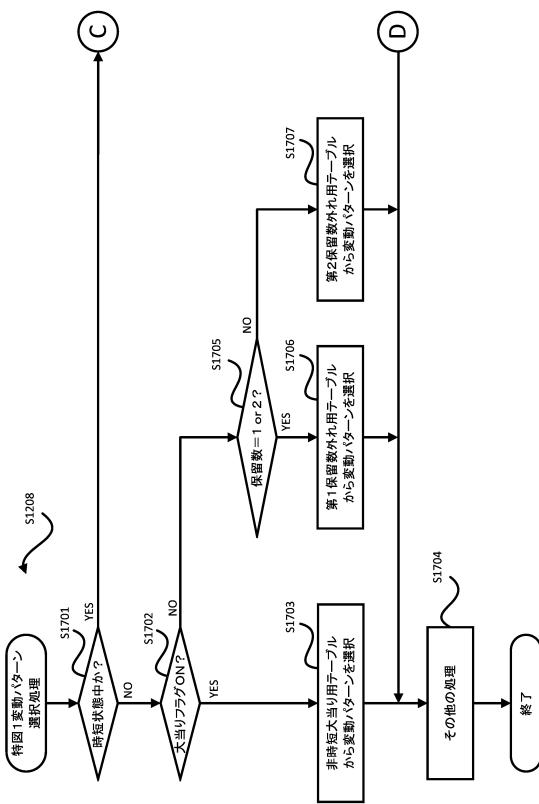
【図26】



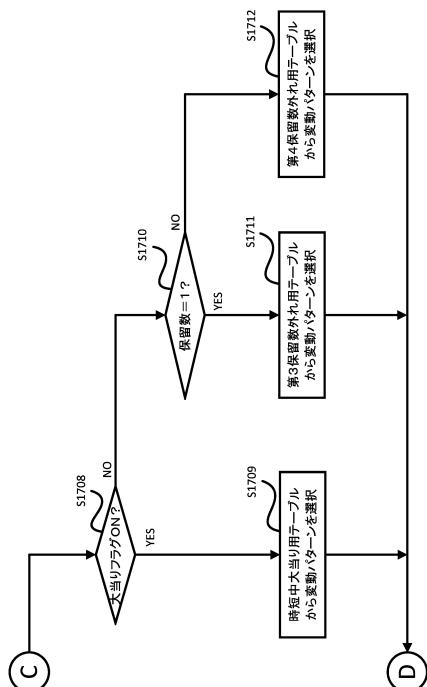
【図27】



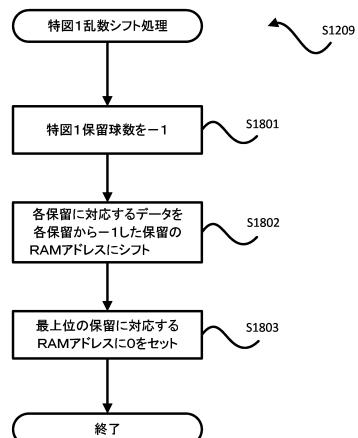
【図28】



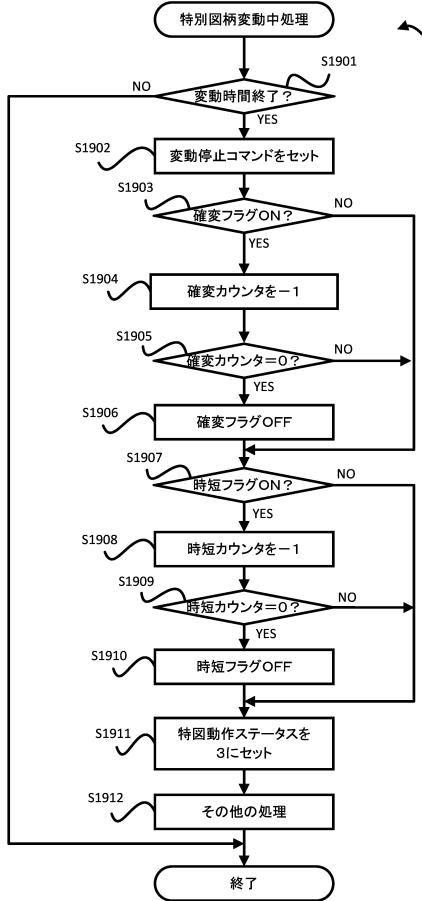
【図29】



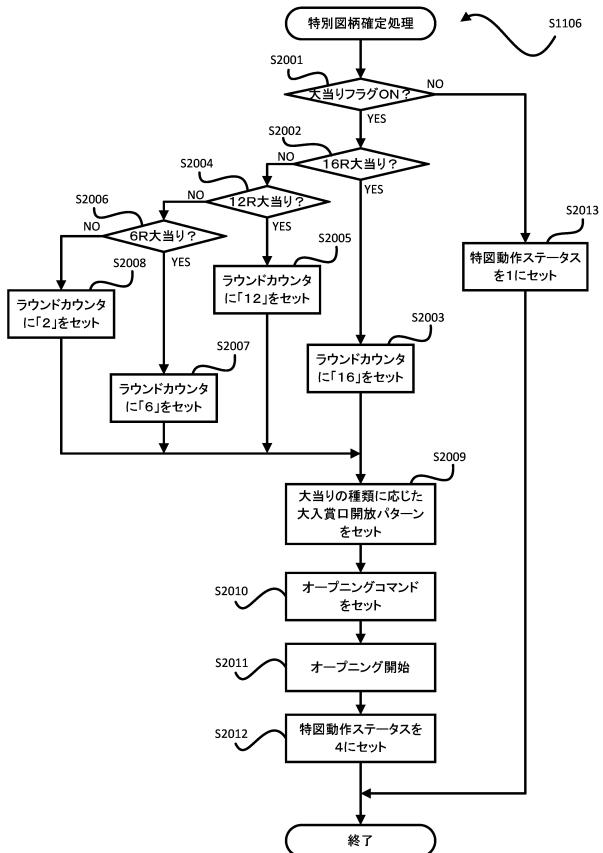
【図30】



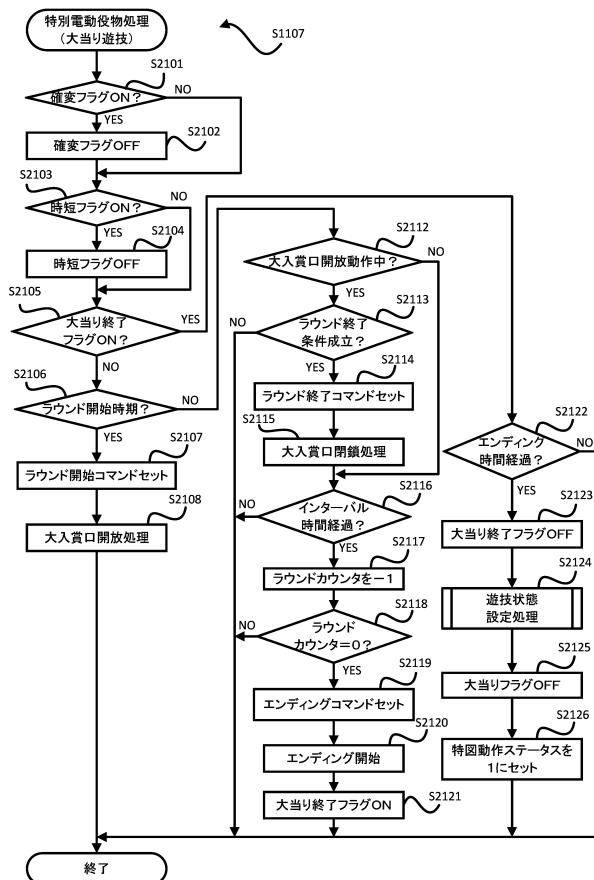
【図31】



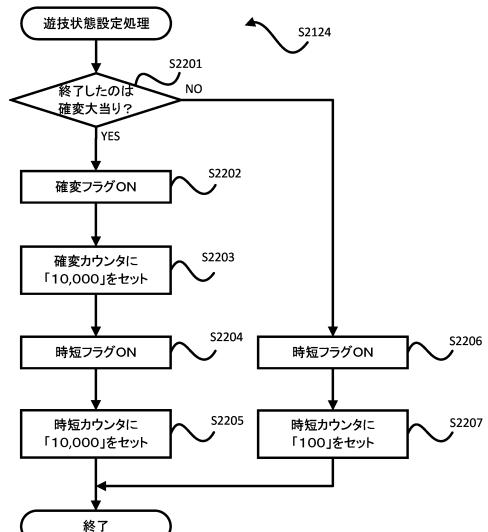
【図32】



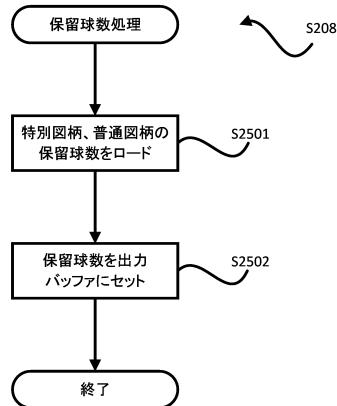
【図33】



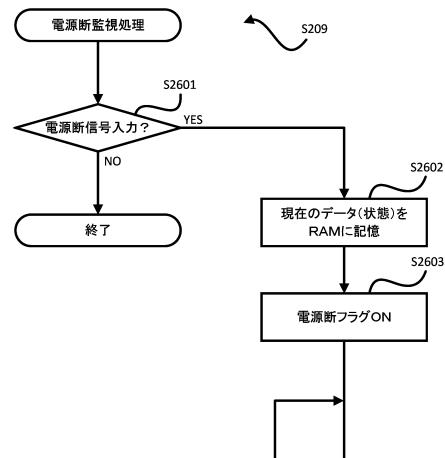
【図34】



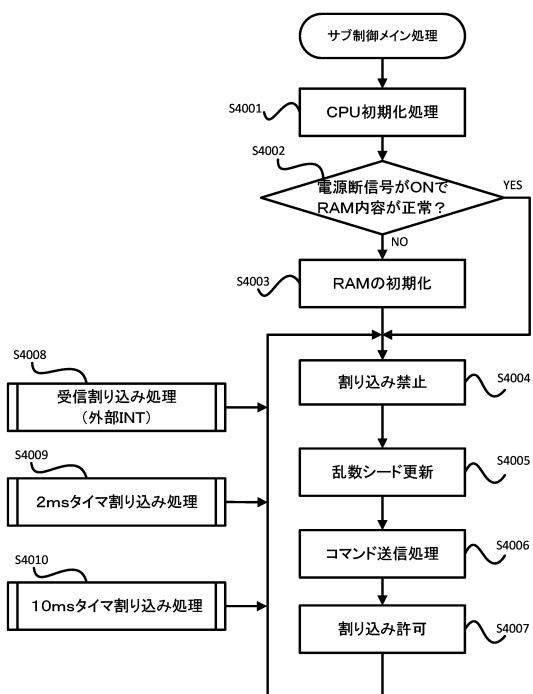
【図35】



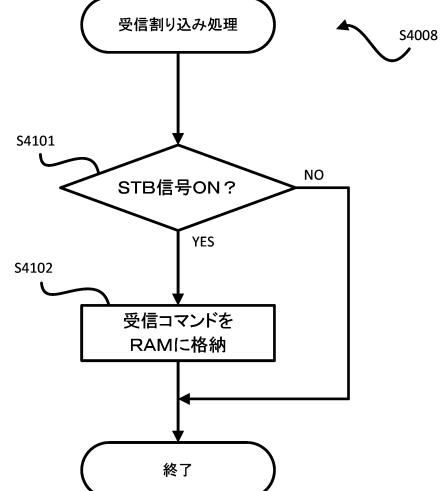
【図36】



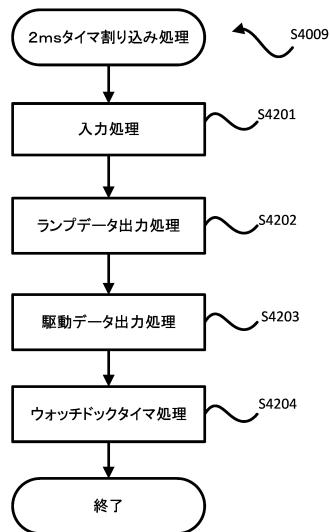
【図37】



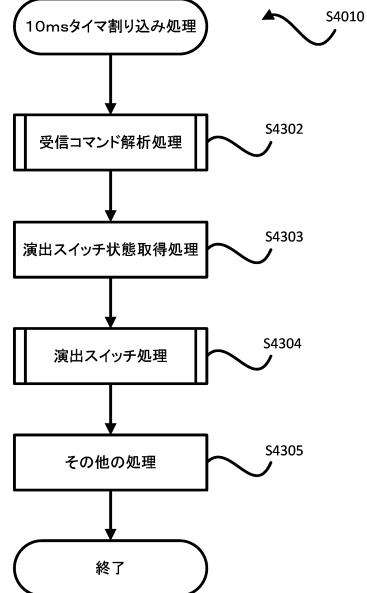
【図38】



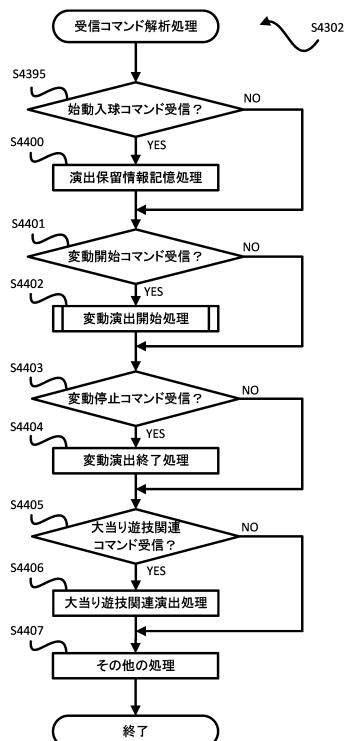
【図39】



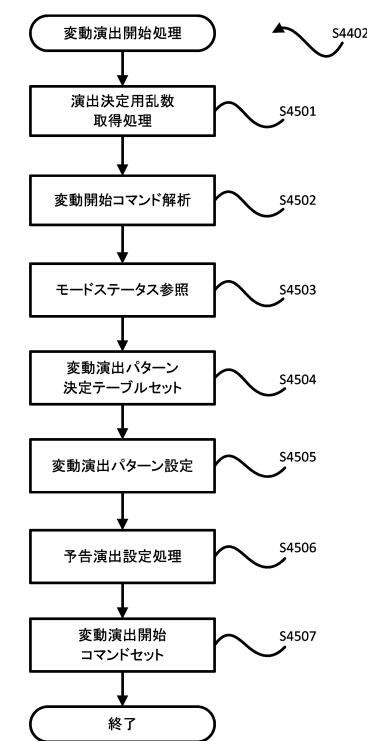
【 図 4 0 】



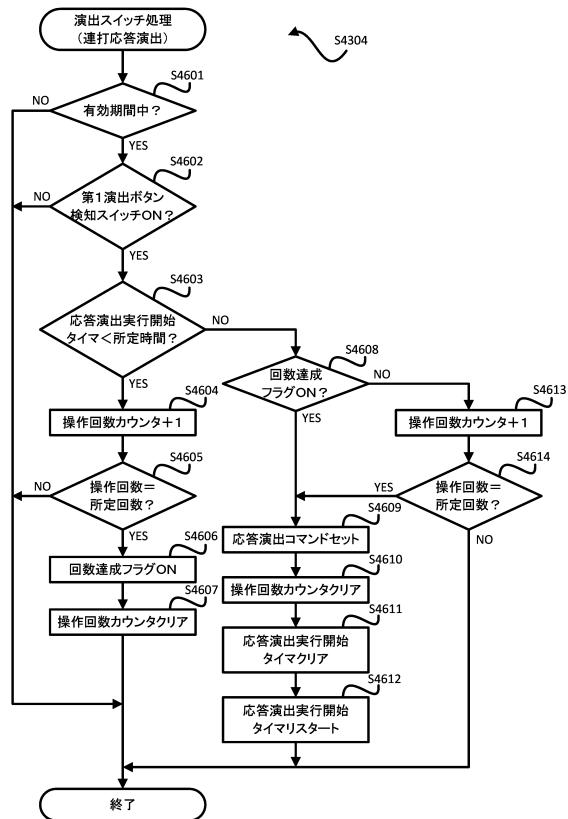
【图 4-1】



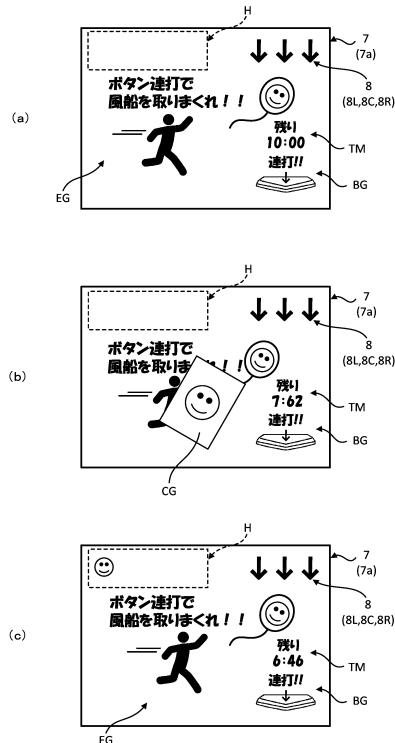
〔 図 4 2 〕



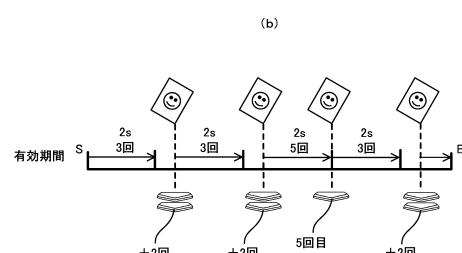
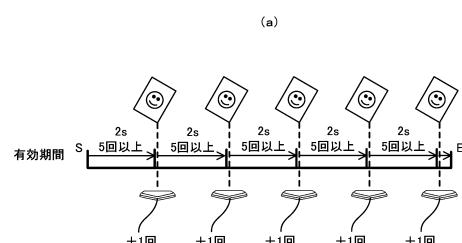
【図43】



【図44】



【図45】



【図46】

(a) カード画像種

カード種類	連打回数	実行開始待機時間
カードA (CG1)	5回	2秒
カードB (CG2)	7回	2秒
カードC (CG3)	12回	3秒

(b) カード出現パターン

パターン1	カードA→カードA→カードA→カードA→カードA (カードA×5回)
パターン2	カードA→カードB→カードA→カードB→カードB (カードA×2回、カードB×3回)
パターン3	カードA→カードC→カードA→カードB (カードA×2回、カードB×1回、カードC×1回)

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-164496(JP,A)  
特開2018-164498(JP,A)  
特開2015-093048(JP,A)  
特開2017-006241(JP,A)  
特開2014-039668(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02