

(19) 日本国特許庁 (JP)

## (12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-154017

(P2021-154017A)

(43) 公開日 令和3年10月7日 (2021. 10. 7)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 135 頁)

(21) 出願番号 特願2020-59247 (P2020-59247)  
 (22) 出願日 令和2年3月29日 (2020. 3. 29)

(71) 出願人 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  
 (74) 代理人 100217191  
 弁理士 林 信吾  
 (72) 発明者 窪田 倫也  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

最終頁に続く

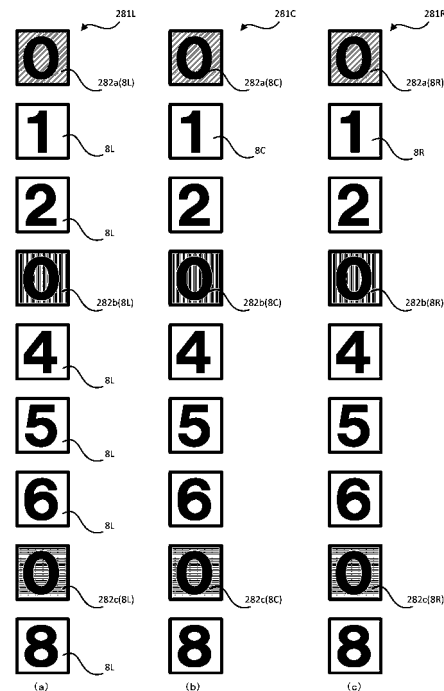
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】大当たりとして、遊技者にとって比較的不利な大当たりと比較的不利な大当たりとの複数の大当たりを有していた。また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。前述の遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、当該遊技演出の結果、遊技者にとって比較的不利な大当たりであった場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。

【解決手段】多様な遊技演出を有する遊技機において、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供する。

【選択図】図 6 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数個の前記識別図柄を所定の停止表示位置に停止表示して停止表示態様を構成する識別図柄表示手段と、

所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記識別図柄が変動表示を開始して停止表示を確定するまでの期間に、前記識別図柄を仮停止表示した後に再度変動表示することで、複数回の疑似変動表示を実行可能な疑似変動演出を有し、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄を、停止表示態様を構成する前記識別図柄とする

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

**【背景技術】****【0002】**

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性を示していた（例えば、特許文献1）。

**【0003】**

また、大当たりとして、遊技者にとって比較的有利な大当たりと比較的不利な大当たりとの複数の大当たりを有していた。また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開平10-57583

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、当該遊技演出の結果、遊技者にとって比較的不利な大当たりであった場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。

**【0006】**

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数個の前記識別図柄を所定の停止表示位置に停止表示して停止表示態様を構成する識別図柄表示手段と、

所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

10

20

30

40

50

前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記識別図柄が変動表示を開始して停止表示を確定するまでの期間に、前記識別図柄を仮停止表示した後に再度変動表示することで、複数回の疑似変動表示を実行可能な疑似変動演出を有し、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄を、停止表示態様を構成する前記識別図柄とする

ことを特徴とするものである。

#### 【0008】

このような遊技によれば、遊技演出として、識別図柄が変動表示を開始して確定停止表示する1回の変動表示の期間において、識別図柄を仮停止表示し、その後再度変動表示することで、複数回の疑似変動表示を実行する疑似変動演出を有する。また、この疑似変動演出において、仮停止表示した識別図柄を、停止表示態様を構成する識別図柄の1つとする演出を行う。これにより、疑似変動演出において、何回目の疑似変動表示で、どの識別図柄が仮停止表示するかに、注目させ、遊技興趣を高める。また、新規の遊技演出により、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を有する遊技機において、演出制御処理の最適化を図りつつ、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0010】

【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。

【図3】本発明の実施例の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】当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)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)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。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】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】普図動作処理のフローチャートである。

【図14】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図19】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図20】特図動作処理のフローチャートである。

【図21】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図22】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図23】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乱数シフト処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 6】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】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 2 8】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 2 9】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 3】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 5】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 6】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】入球時演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】変動演出開始処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 6】予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】予行演出等実行処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】低負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 3】高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 4】実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。 30
- 【図 5 6】実施例 2 に係る遊技機の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 7】実施例 3 の特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】実施例 3 のエンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】実施例 4 の変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】他の態様 1 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 1】他の態様 2 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 2】実施例 5 の演出図柄の図柄配列を示す図である。
- 【図 6 3】実施例 5 の演出図柄の図柄配列の変化態様の一例を示す図である。
- 【図 6 4】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 6 5】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。 40
- 【図 6 6】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 6 7】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 6 8】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 6 9】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 0】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 1】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 2】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 3】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 4】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 7 5】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。 50

【図 7 6】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 7 7】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 7 8】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 7 9】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 8 0】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 8 1】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 8 2】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【図 8 3】実施例 5 の遊技演出の実行態様の一例を示す図である。  
【発明を実施するための形態】

【0011】

10

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当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）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例 1】

【0012】

図 1 乃至図 3 に示すように、第 1 実施例のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 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 5 0 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 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 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 5 3 と、を有して構成されており、前面枠 5 1、本体枠 5 2 及び外枠 5 3 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

20

【0013】

また、前面枠 5 1 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 6 0、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）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 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 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、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。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6 及びスピーカ 6 7 が設けられている。尚、演出ボタン 6 3 の構成は本実施例 1 の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、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検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

30

【0014】

遊技盤 2 には、発射ハンドル 6 0 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。また遊技盤 2 には、装飾用の盤面ランプ 5 が設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 1 6 が突設されている。また、レール部材 4 の先端には球戻り防止片 6 が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。また遊技領域 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 7 a には、演出図柄 8 L、8 C、8 R（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 7 b（「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 8 L、8 C、8 R 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。演出図柄表示領域 7 b 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 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。

40

50

## 【0015】

また、演出図柄 8 L、8 C、8 R はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図 4 参照）の第 1 特別図柄表示器 4 1 a（「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、及び第 2 特別図柄表示器 4 1 b（「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。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」や「識別図柄」ということもある。例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの 3 桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。

10

## 【0016】

また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、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図柄（「外れ演出図柄」ともいう）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 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b 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 7 b に表示される演出図柄を見て把握する。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 7 b）の全体としてもよい。また、演出図柄の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。また、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄又は、演出図柄の変動表示を制御する制御部や、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄又は、演出図柄を表示する表示部を「識別情報表示部」ともいう。

20

## 【0017】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当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 7 a 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 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（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 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とがある。第 1 演出保留又は第 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 4 3 a（図 4 参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b 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。

30

## 【0018】

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 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 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 1 1 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 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 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 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 2 0 に入球可能とされている。さらにセンター装飾体 1 0 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可能であって、文字や図形等を象った装飾部材 1 3 が配されている。

40

## 【0019】

50

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、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 14 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、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面 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、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。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 20 を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 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

#### 【0020】

第 1 始動口 20 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 21 を備える可変入賞装置 22（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第 2 始動口 21 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。可変入賞装置 22 は、可動部材 23 を備え、可動部材 23 の作動によって第 2 始動口 21 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 21 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。可動部材 23 は、第 2 始動口ソレノイド 24（図 5 参照）により駆動される。本実施例 1 では、第 2 始動口 21 は、可動部材 23 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 23 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 21 は、可動部材 23 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 23 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ともよい。

20

#### 【0021】

遊技領域 3 における第 1 始動口 20 の右方には、第 1 大入賞口 30 を備えた第 1 大入賞装置 31（「第 1 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 31 は、開閉部材 32 を備え、開閉部材 32 の作動により第 1 大入賞口 30 を開閉するものである。開閉部材 32 は、第 1 大入賞口ソレノイド 33（図 5 参照）により駆動される。第 1 大入賞口 30 は、開閉部材 32 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 可変入球口 31 は、開閉部材 32 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。

30

#### 【0022】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 30 の上方であってセンター装飾体 10 の右下部には、第 2 大入賞口 35 を備えた第 2 大入賞装置 36（「第 2 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 36 は、開閉部材（羽根部材）37 を備え、開閉部材 37 の作動により第 2 大入賞口 35 を開閉するものである。開閉部材 37 は、第 2 大入賞口ソレノイド 38（図 5 参照）により駆動される。第 2 大入賞口 35 は、開閉部材 37 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。

40

#### 【0023】

すなわち、第 2 可変入球口 36 は、開閉部材 37 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。第 2 大入賞装置 36 には、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 39 が形成されている。本パチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球が特定領域 39 を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域 39 は、確変作動口となっている。このような特定領域 39 は、第 1 大入賞装置 31 には設けられていない。

#### 【0024】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 10 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2

50

8（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通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を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入球口27が設けられている。

#### 【0025】

このように各種入球口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遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）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10  
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。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際は左打ちにて第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当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30、及び第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。そして、第1始動口、第2始動口、第1大入賞口、第2大入賞口、及び一般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」ともいう）が払い出される。

#### 【0026】

また、図3及び図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及び停止表示する第1特別図柄表示器4  
20 1a（第1特別図柄表示部）、第2特別図柄を変動表示及び停止表示する第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器42（普通図柄表示部）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、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、及び、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が含まれている。

#### 【0027】

また主表示器40には、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当り  
30 になったことを示す当り表示器48、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器47が含まれている。これら主表示器40に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

#### 【0028】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球を契機として行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球を契機として行われる。尚  
以下の説明では、第1特別図柄及び第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及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41  
40 ということがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

#### 【0029】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当り抽選）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、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30  
50



及び第2大入賞口35)の開放パターンについては後述する。

#### 【0030】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i~p」で示す8個のLED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。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、第1大当り(15R大当り)となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また第2大当り(2R大当り)となった場合には、「jnk1」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また小当りとなった場合には、「mnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a~h」で示す8個のLED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。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果に応じて夫々異なる表示態様に定められている。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、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。

10

#### 【0031】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21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RAMに形成される特図保留記憶部85に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20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85aに記憶され、第2始動口21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85bに記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値はそれぞれ4個となっている。これら第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85bを、夫々「第1取得情報記憶手段」及び「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。

20

#### 【0032】

特図保留記憶部85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20又は第2始動口21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行えない場合、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、所定個数を上限として、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できるようになっている。

30

#### 【0033】

そしてこのような特図保留の数は、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には第1特図保留表示器43aは、「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLED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である。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LED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LEDを消灯v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、保留数が2の場合は「u v」というようにuのLEDを赤色で点灯させvのLEDを消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が3の場合は「u v」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。

40

#### 【0034】

また、保留数が4(上限数)の場合は「u v」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第2特図保留表示器43bは、「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することに

50

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LED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43aと同様に定められている。

#### 【0035】

普通図柄の変動表示は、ゲート28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42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28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21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

#### 【0036】

具体的には図4に示す通り、普通図柄表示器42は、「s t」の2個のLEDから構成されており、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、：点灯、：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。

#### 【0037】

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86に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値は4個となっている。

#### 【0038】

普図保留記憶部86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できるようになっている。

#### 【0039】

そしてこのような普図保留の数は、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、「q r」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「q r」（例えば、：消灯、：赤点灯、：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「q r」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。

#### 【0040】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例1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の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9

10

20

30

40

50

0 (「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 に表示される演出図柄 8、演出表示器 102 に表示される図柄、演出第 1 特図保留表示器 103 a、及び演出第 2 特図保留表示器 103 b 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。

#### 【0041】

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。

#### 【0042】

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。遊技制御用マイコン 81 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 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。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 87 (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 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、上述した特図保留記憶部 85 (第 1 特図保留記憶部 85 a 及び第 2 特図保留記憶部 85 b) と普図保留記憶部 86 とが設けられている。

#### 【0043】

主制御基板 80 には、中継基板 88 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 80 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 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、ゲートセンサ 28 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、特定領域センサ 39 a、及び一般入球口センサ 27 a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

#### 【0044】

第 1 始動口センサ 20 a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 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 21 a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28 a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 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 30 a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 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 35 a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 39 a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられており、特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ 27 a は、各一般入球口 27 内にそれぞれ設けられて一般入球口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

#### 【0045】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、及び第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。

#### 【0046】

さらに主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41 a、第 2 特別図柄表示器 41 b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43 a、第 2 特図保留表示器 43 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、及び当り表示器 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 4 7 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 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出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 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 参照）が含まれる。

10

#### 【 0 0 4 8 】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 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 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 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 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0（図 1 参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 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 1 1 3 が駆動制御されることとなる。

20

#### 【 0 0 4 9 】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

30

#### 【 0 0 5 0 】

また図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、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 9 1（「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 9 1 には、遊技の進行に伴って遊技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 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。

#### 【 0 0 5 1 】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1（「画像制御用マイコン」）の CPU に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 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 1 0 0 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、数字及び記号等（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。画像制御基板 1 0 0 の CPU は、演出制御用マイコン 9 1 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

40

50

み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0052】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、演出図柄8の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2個のLEDの点灯・消灯、又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。また、演出第1特図保留表示器103a、及び演出第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、又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及び第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及び第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、第1演出保留表示部、又は第2演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあるため、このよう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、又は加えてVDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

10

【0053】

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響データは、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に音響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、画像制御基板100のCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

20

【0054】

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。

30

【0055】

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。尚可動装飾部材14は、図1では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体10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。

40

【0056】

またサブ制御基板90には、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b（図1参照）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及び第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又は第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サブ制御基板90に対して信号が出力される。

50

## 【0057】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」がある。「大当り」のときには、特別図柄表示部41に「大当り図柄」が停止表示される。また「小当り」のときには、特別図柄表示部41に「小当り図柄」が停止表示される。また「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。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」と言い、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」と言う。

10

## 【0058】

当りには複数の種別がある。図6に示すように当りの種別としては、「15R(ラウンド)第1大当り」、「15R第2大当り」、「2R第3大当り」、及び「15R第4大当り」がある。「15R第1大当り」及び「15R第4大当り」は、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放回数(ラウンド数)が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過が可能(容易)な態様で第2大入賞口35を開放させる大当りである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを、チャンスラウンドやチャレンジラウンドとすることができる。「15R第2大当り」は、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放回数(ラウンド数)が15回であるものの、前述のチャンスラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目の開放時間が極短時間(一瞬開閉)で、特定領域39への遊技球の通過が困難(不可能としてもよい)な大当りである。すなわち、この「15R第2大当り」は、特定領域39への遊技球の通過が可能(容易)な態様で第2大入賞装置36を開放させることのない大当りであるといえる。「2R第3大当り」は、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放回数(ラウンド数)が2回であり、チャンスラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目に特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞装置36を開放させる大当りである。但し、第2大入賞口35の開放時間が1ラウンド目と2ラウンド目を合わせても1.8秒であるので、15R第1大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

20

## 【0059】

30

本実施例1のパチンコ遊技機1では、大当り遊技中の特定領域39への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が前述の15R第1大当り、2R第3大当り、又は15R第4大当りとなった場合には、特定領域への遊技球の通過可能性が比較的高い態様で1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。これに対して、15R第2大当りとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができず、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態(低確率状態)となる可能性が非常に高い(低確率状態になるといってもよい)。

40

## 【0060】

一方、小当りは、見かけ上2R第3大当りと同じ開放パターンで大入賞口(第2大入賞口35)を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞装置36を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に、特定領域39への遊技球の通過があっても小当り遊技の実行後の遊技状態を小当り遊技の実行前から変化させないものとなっている。そのため、小当り遊技の実行前の遊技状態が通常状態(低確率状態)であれば、小当り遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第3大当りと小当りとは大入賞口(第2大入賞口35)の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判

50

定の結果が、2 R 第3大当りになったのか小当りになったのかを認識するのが困難である。そのため、2 R 第3大当りとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当りとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合、及び2 R 第3大当りになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当りにおいては大入賞口の開放回数を、ラウンド数とは言わず、単に開放回数という。

【0061】

より具体的には、本実施例1のパチンコ遊技機1における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図6のようになっている。すなわち、15 R 第1大当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15 R 第1大当り図柄が停止表示された場合）、及び15 R 第4大当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15 R 第4大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R までは第2大入賞口35を最大28秒開放し、3 R ~ 15 R までは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1 R 目及び2 R 目における第2大入賞口35の開放時間が夫々28秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが容易となっている。

【0062】

また、15 R 第2大当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15 R 第2大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R までは第2大入賞口35を最大0.1秒開放し、3 R ~ 15 R までは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1 R 目及び2 R 目における第2大入賞口35の開放時間が夫々最大0.1秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることはほぼ不可能となっている。

【0063】

すなわち、15 R 第2大当り用の開放パターンは、15 R 第1大当り用の開放パターンと比べて第1ラウンド及び第2ラウンドの開放態様が異なる。つまり、15 R 第1大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、第2大入賞口35へ遊技球が容易に入球する。そして、第2大入賞口35へ入球した遊技球は、高い可能性で特定領域39を通過する。これに対して、15 R 第2大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35へ遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15 R 第2大当りの実行中に、遊技球が特定領域39を通過する可能性は15 R 第1大当りと比してかなり低くなっている。また、遊技球が特定領域39を通過する可能性は限りなく0に近い場合、通過しないといってもよい。

【0064】

また図6に示すように、2 R 第3大当りに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに2 R 第3大当り図柄が停止表示された場合）には、1 R ~ 2 R まで第2大入賞口35を最大0.9秒開放させる。この当りでは、1 R 目及び2 R 目における第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。尚、本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。よって、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させることは十分に可能である。またこの2 R 第3大当りは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15 R 大当りのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

【0065】

また、第1小当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合）、及び、第2小当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当

10

20

30

40

50

り図柄が停止表示された場合)には、第2大入賞口35において最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R第3大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。しかし前述の通り、特定領域39への通過があっても小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。またこの小当りは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2R第3大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほばないもの(入球による賞球のみ)となっている。

すなわち、本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能(通過容易)な第1の開放パターンと(15第1大当り、15R第4大当り)、遊技球が特定領域39を通過困難(通過不能)な第2の開放パターンと(15R第2大当り)、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと(2R第3大当り)、を有するものとするができる。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない(高確率状態を発生しない)第4の開放パターンを有するものとするができる。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

#### 【0066】

尚、第1特別図柄(特図1)の当否判定における各大当りへの振分確率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが50%、2R第3大当りが10%となっている。これに対して、第2特別図柄(特図2)の当否判定における大当りは、全て15R第4大当りとなっている。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により大当りとなった場合には、必ず15R第4大当りとなる。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(第1特別図柄の大当り抽選)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(第2特別図柄の大当り抽選)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。すなわち、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。

#### 【0067】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、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る。大当り種別決定用乱数は、0~99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20又は第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及び大当り種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数(「リーチ情報」ともいう)」及び「変動パターン乱数(「変動パターン情報」ともいう)」がある。

#### 【0068】

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出(演出図柄遊技演出)においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは例えば、左と右の2個の演出図柄8R、8Lが同じ図柄で停止(仮停止)され、残り1個の中演出図柄8Cが変動中の状態をいう(「7 7」の状態)。そして、変動中の中演出図柄8Cが停止中の演出図柄8R、8Lと同じ図柄で停止すれば、3つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当りとなる。尚、この場合の演出図柄の停止(仮停止)には、演出図柄表示領域7b内で多少揺れているような表示(揺れ変動)も含まれる。このリーチ乱数は、0~126までの範囲で値をとる。

#### 【0069】

また、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る。

10

20

30

40

50



変動パターン乱数は、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)のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。

【0070】

次に、本実施例1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、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又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」といい、作動していない状態を「通常状態(「低確率状態」ともいう)」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)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して、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

【0071】

また、特別図柄(第1特別図柄及び第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

【0072】

特別図柄(第1特別図柄及び第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及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及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。よって、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っている。すなわち、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(D)参照)。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる(停止図柄が普通当り図柄となる)確率が高くなる。

30

【0073】

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1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(E)参照)。さらに時短状態では、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。すなわち、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、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。すなわち、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動している。具体的に、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の開閉部材37が0.2秒の開放動作を1回行い、その期間第2始動口が開状態となる。また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の開閉部材37が2.0秒の開放動作を3回行うものとされる。

40

50

## 【 0 0 7 4 】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能及び開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第 2 始動口 2 1 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 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、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

## 【 0 0 7 5 】

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及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能及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。このよう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

## 【 0 0 7 6 】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、1 5 R 第 1 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 3 9 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 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。

20

## 【 0 0 7 7 】

また、1 5 R 第 2 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 3 9 を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 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 1 0 0 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。可能性は限りなく低い、仮に特定領域 3 9 を通過した場合には、「高確高ベース状態」となる。

30

## 【 0 0 7 8 】

また、通常状態（低確低ベース状態）において、2 R 第 3 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 3 9 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を特に、「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、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。

## 【 0 0 7 9 】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態（「確率非報知状態」ともいう）」である。これに対して、上記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る。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

40

## 【 0 0 8 0 】

また、高ベース状態において、2 R 第 3 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 3 9 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。すなわち、特別図柄の時短機能及びベース状態については、特別遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

## 【 0 0 8 1 】

50

尚、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。

#### 【0082】

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 3 B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入球よりも第 2 始動口 2 1 への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 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するよりも、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 4 7 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

10

#### 【0083】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 2 1 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入球よりも第 1 始動口 2 0 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 2 0 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、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 4 7 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。

20

#### 【0084】

具体的には発射方向表示器 4 7 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。

#### 【0085】

##### [主制御メイン処理]

30

次に、図 10 ~ 図 38 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 0 の RAM に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 8 0 の ROM から図 10 に示した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 8 0 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。尚初期設定（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。尚、実施例 1 及び図面において、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。

40

#### 【0086】

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

50

値は主制御基板 80 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【 0 0 8 7 】

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 m s 周期で主制御基板 80 の C P U 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 C P U 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。

10

【 0 0 8 8 】

〔 割り込み処理 〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図 1 1 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 R A M 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 1 1 0 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。

20

【 0 0 8 9 】

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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 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、一般入球口センサ 2 7 a 等（図 5 参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報として R A M の出力バッファに記憶する。また、下皿 6 2 の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとして R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 0 9 0 】

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 1 0 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。

30

【 0 0 9 1 】

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）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、特定領域センサ検知処理（S207）、保留球数処理（S208）、及び電源断監視処理（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 C P U 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 1 0 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 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 R A M 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。

40

【 0 0 9 2 】

〔 始動口センサ検知処理 〕

図 1 2 に示すように、始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート 2 8 を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的には R A M 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 以上であるか否かを判定し（S302）、遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ（S301で

50

NO)、S305に進む。

【0093】

普通図柄保留球数が4以上であれば(S302でYES)、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S302でNO)、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-T R N D - 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。

【0094】

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に進むが、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個(上限数)に達しているか否かを判定する(S306)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S306でYES)には、S309に進むが、特図2保留球数が4個未満である場合には(S306でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S307)。

【0095】

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、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-T R N D - A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - T 1)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。

【0096】

続いて始動口センサ検知処理(S204)では、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個(上限数)に達しているか否かを判定する(S310)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S310でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S310でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S311)。

【0097】

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-T R N D - A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - T 1)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85a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。

【0098】

[普図動作処理]

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、図13に示す普図動作処理(S205)を行う。普図動作処理(S205)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

10

20

30

40

50

」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、「普通図動作ステータス」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、「普通図動作ステータス」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。尚普通図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0099】

##### [ 普通図柄待機処理 ]

図14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う（S502）。また、普通図柄当否判定処理（S502）に次いで、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（E）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。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行う。また、普通図柄乱数シフト処理（S504）に次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、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。

#### 【0100】

##### [ 普通図柄当否判定処理 ]

図15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 - TRND - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがON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された場合（S602でYES）、図8（D）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（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 - TRND - H）が当り判定値の何れかと一致するかどうかを判定する。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された場合（S602でNO）、図8（D）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。

#### 【0101】

##### [ 普通図柄乱数シフト処理 ]

普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで普通図柄乱数シフト処理（S504）を実行する。図16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。

#### 【0102】

##### [ 普通図柄変動中処理 ]

図 17 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)、経過していなければ (S801でNO) 処理を終える。一方、経過していれば (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から (S804)、この処理を終える。

#### 【0103】

##### [ 普通図柄確定処理 ]

図 18 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。

10

#### 【0104】

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。

20

#### 【0105】

##### [ 普通電動役物処理 ]

図 19 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。

#### 【0106】

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 を開放させる時間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 を閉鎖させる時間に至ったか否か (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)。

30

#### 【0107】

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り終了処理を行う (S1009) とともに、普図当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。

40

#### 【0108】

これに対して S1001 において普図当り終了フラグが ON であれば (S1001でYES)、S903 又は 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、普図当

50

り終了フラグをOFFするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFF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。

#### 【0109】

##### [ 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(S205)に次いで特図動作処理(S206)を行う。特図動作処理(S206)では、図20に示すように、特別図柄表示器41及び大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)に関する処理を5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、5」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で共にNO、S1107でYES)、大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には(S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO)、小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0110】

##### [ 特別図柄待機処理 ]

図21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)、そうであれば(S1211でYES)処理を終え、そうでなければ(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)。

#### 【0111】

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1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の場合)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1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りになりやすくなっている(図8(B))。

#### 【0112】

##### [ 特図2当否判定処理 ]

図22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RA



M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 - T R N D - A)を読み出す(S1301)。次いで、確変フラグがON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、大当り判定テーブル(図8(A))のうち通常状態用の大当り判定テーブル(大当り判定値が「3」及び「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)、大当り判定テーブル(図8(A))のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1307)。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

10

#### 【0113】

大当り判定(S1303、S1309)の結果が「大当り」と判定された場合(S1304でYES)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A S)を読み出して、図8(B)に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し(S1310)、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し(S1311)、大当りフラグをONにして(S1312)、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特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。また、第1特別図柄(特図1)の当否判定にて大当りと判定された場合は、15R第1大当り、15R第2大当り及び2R第3大当りのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄(特図2)の当否判定にて大当りと判定された場合は、全て15R第4大当りとされる(図8(B))。

20

#### 【0114】

また、大当りフラグには、大当りの種別が15R第1大当り又は15R第2大当りであった場合にONする長当りフラグと、2R第3大当りであった場合にONする短当りフラグとがある。ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと15R用ランプとの2個のLEDで構成されており、2R第3大当りとなって短当りフラグがONにされると、2R第3大当り図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」(例えば、 :点灯、 :消灯とする)の様な表示態様となる。また、15R第1大当り、15R第2大当り、及び15R第4大当りの何れかとなって長当りフラグがONにされると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R」の様な表示態様となる。

30

#### 【0115】

一方、大当り判定(S1303、S1307)の結果が「大当り」でないと判定された場合(S1304でNO)、小当りか否かを判定する(S1305)。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A)が、小当り判定値である「101」~「105」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(A))。そして、小当りでないと判定された場合(S1305でNO)、外れ図柄を決定し(S1308)、処理を終える。小当りであると判定された場合(S1305でYES)、小当り図柄を決定し(S1306)、小当りフラグをONにして(S1306)、処理を終える。尚、小当りか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

40

#### 【0116】

##### [特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(図21)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23及び図24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か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1401)。そして、時短状態でなければ(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当りフラグがONか否かを判定し(S1402)、ONであれば(S1402でYES)、非時短状態中大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態

50

且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)。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また本実施例1では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り(15R大当り)か短当り(2R大当り)かによっても分かれている。しかし本処理は、特図2についての変動パターン選択処理なので、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第4大当り(長当り)しかない。従って本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターンP1又は変動パターンP2が選択される。尚、非時短状態中大当り用テーブルは、長当り用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

【0117】

一方、大当りフラグがONでなければ(S1402でNO)、小当りフラグがONか否かを判定する(S1405)。そして、小当りフラグがONであれば(S1405でYES)、非時短状態中小当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小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に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。具体的には、本実施例1では必ず変動パターンP4が選択される。

【0118】

また、小当りフラグがONでなければ(S1405でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1406)。図8(C)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「5」であり、非時短状態であれば「0」～「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようとすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0119】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値である場合(S1406でYES)、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例1では、変動パターンP5又はP6が選択される。

【0120】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値でない場合(S1406でNO)、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1408)。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。本実施例1では、変動パターンP7又はP8が選択される。

【0121】

またS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1401でYES)には、図24に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は、上記ステップS1402～S1609と同様の流れで処理(S1410～S1416)を行う。すなわち、大当りであれば図9の時短状態中且つ大当りに該当する部分を参照し、小当りであれば図9の時短状態中且つ小当りに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図9の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図9の時短状態中且つリーチ無外れ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に基づいて変動パターンを選択する。

【0122】

尚、時短状態中の変動パターンテーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球

10

20

30

40

50

数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。

#### 【0123】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図23に示すその他の処理(S1404)を行ってこの処理を終える。尚、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。セットし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)によりサブ制御基板90に送られる。

10

#### 【0124】

##### [特図2乱数シフト処理]

図25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

#### 【0125】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図21の特図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。

#### 【0126】

図21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、且つ、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。

30

#### 【0127】

##### [特図1当否判定処理]

図26に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図22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。

#### 【0128】

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-TRND-A)を読み出す。またS1608における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、及び2R第3大当りのいずれとも判定される可能性がある(図8(B))。図8(B)の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが50%、2R第3大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り又は15R第2大当りと判定された場合には、ステップS1609において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第3大当りと判定された場合には、S1609において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

40

#### 【0129】

##### [特図1変動パターン選択処理]

図27及び図28に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図23及び図24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～

50

S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0130】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図27)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして15R大当りである場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R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且つ長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(S1704)。具体的には、変動パターンP1または変動パターンP2が選択される。

【0131】

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、非時短状態中2R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且つ短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に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

【0132】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当りである場合には(S1713でYES)、時短状態中15R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且つ長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に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。具体的には、変動パターンP9~P11のいずれかが選択される。

【0133】

一方、S1713において15R大当りでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、時短状態中2R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且つ短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に基づいて変動パターンを選択する(S1715)。具体的には、変動パターンP12が選択される。

【0134】

この特図1変動パターン選択処理において、変動パターンの選択(S1704、S1706、S1709、S1710、S1711、S1714、S1715、S1718、S1719、S1720)を行った後は、その他の処理(S1705、図27)を行って、この処理を終える。その他の処理(S1705)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。セットし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)によりサブ制御基板90に送られる。

【0135】

[特図1乱数シフト処理]

図29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1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部85a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85a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RAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

【0136】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図21の特図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RAM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。

【0137】

## 〔特別図柄変動中処理〕

図 3 0 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 1 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 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。

## 【0138】

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か否かを判定し（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」か否かを判定する（S1905）。S1905で確変カウンタが「0」と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（S1903でNO）、及び確変カウンタが「0」でないと判定した場合（S1905でNO）、S1907の処理に移行する。

## 【0139】

そしてS1907では、時短フラグがON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（S1907でNO）、及び時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1909でNO）、S1911の処理に進む。

## 【0140】

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。

## 【0141】

## 〔特別図柄確定処理〕

図 3 1 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）、続いて大当たりの種別が15R大当たり（15R第1大当たり、15R第2大当たり、又は15R第4大当たりのいずれか）か否かを判定する（S2002）。

## 【0142】

そして15R大当たりであれば（すなわち長当たりフラグがONであれば）、大当たり遊技中に実行するラウンド（1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放パターンとして、15R第1大当たりであれば15R第1大当たり用の開放パターン（図6参照）をセットし、15R第2大当たりであれば15R第2大当たり用の開放パターン（図6参照）をセットする（S2003）。

## 【0143】

S2002において15R大当たりでなければ（すなわち短当たりフラグがONであれば）、大当たり種別は2R第2大当たりであるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放パターンとして、2R第2大当たり用の開放パターン（図6参照）をセットする（S2004）。

## 【0144】

S2003又はS2004の処理を終えたら、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とともに（S2005）、大当たり遊技のオープニング演出を開始し（S2006）、特図動作ステータスを「4」にセットする（S2007）。

## 【0145】

また、S2001において大当たりフラグがONでないと判定された場合（S2001でNO）、小当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2008）。小当たりフラグがONであれば（S2008

10

20

30

40

50

でYES)、小当り遊技中における大入賞口(第2大入賞口35)の開放回数をカウントする小当り用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放パターンとして、小当り用の開放パターン(図6参照)をセットする(S2009)。

#### 【0146】

S2009の処理を終えたら、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2010)、小当り遊技のオープニング演出を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「5」にセットする(S2012)。尚、S2008において小当りフラグがONでなければ(S2008でNO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

10

#### 【0147】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

図32に示すように、特別電動役物処理1(S1108)ではまず、確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONと判定された場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONと判定された場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

#### 【0148】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放が全て終了(大当り遊技が終了)したことを示すフラグである。

20

#### 【0149】

大当り終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放中か否かを判定する(S2106)。開放中でなければ(S2106でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当りのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時間に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド(次の開放)を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2107)。

#### 【0150】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否かを判定する(S2108)。これは、大当り種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。1ラウンド目及び2ラウンド目のいずれのラウンドでもない(すなわち、3~15ラウンドの何れか)場合(S2108でNO)、S2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン(図6参照)に従って第1大入賞口30を開放させる。一方、1ラウンド目又は2ラウンド目であると判定された場合(S2108でYES)、V有効期間設定処理(S2109)を行ってからS2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン(図6参照)に従って第2大入賞口35を開放させる。

30

40

#### 【0151】

V有効期間設定処理(S2109)では、1ラウンド又は2ラウンドにおける第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間(第1期間に相当)に設定する。尚本実施例1ではこれ以外の期間(小当り中や特別遊技を実行していないときも含む)は、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間(第2期間に相当)に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする(後述の特定領域センサ検知処理(図35)のステップS2401~S2403参照)ということであり、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の

50

検知があってもVフラグをONしないということである。

【0152】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1 a2 a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例1では、通常状態（低確率状態）においては、「a1 a2 a3」（例えば、消灯、点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1 a2 a3」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1 a2 a3」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1 a2 a3」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1 a2 a3」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1 a2 a3」の表示態様としてもよい。

10

【0153】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図35）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図33））。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

20

【0154】

また、15R第1大当りや2R第3大当りにおいて、1R目又は2R目のV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方で、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技後の遊技状態も通常状態とし、大当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

【0155】

尚、本実施例1では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目において第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目を第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグをONにしてしまうことがない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンド又は2ラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、ラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

30

40

【0156】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

【0157】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時

50

間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

#### 【0158】

一方、「0」と判定された場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当りのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当り終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当り（15R大当り）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当り（2R大当り）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

#### 【0159】

またS2105において大当り終了フラグがONであれば（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間が経過したか否かを判定し（S2119）、エンディング時間が経過していなければ（S2119でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当りフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図20）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。

#### 【0160】

##### [遊技状態設定処理]

図33に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する（S2201）。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理（図35）にてONするフラグである。そしてVフラグがONであれば（S2201でYES）、確変フラグをONするとともに（S2202）、確変カウンタに「140」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

#### 【0161】

一方、VフラグがOFFであれば（S2201でNO）、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにし（S2209）、時短カウンタに「100」をセットし（S2210）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が低確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。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（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が100回になること）、及び次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、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。

#### 【0162】

S2205では、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りか否かを判定する。そして、15R大当りでない、すなわち、2R第3大当りであると判定した場合（S2205でNO）、次いで大当り遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当りとなった際の遊技状態が、時短状態か否かを判定する（S2208）。時短状態でなかったと判定された場合（S2208でNO）、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち高確低ベース状態）になる。この高確低ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 6 3 】

一方、S2205で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、及び、S2208で、2R第3大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2208でYES）、時短フラグをONにし（S2206）、時短カウンタに「140」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

## 【 0 1 6 4 】

また、2R第3大当りであり、且つ当該大当り遊技中にVフラグがONにされた場合において、大当り遊技前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2208）を行うのは、大当り遊技前後の時短機能の作動状態、及び高ベース機能の作動状態を小当りと同じにするためである。これらの作動状態が小当りと2R第3大当りとで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識困難にしたとしても、その後の作動状態によって、何れの当りかが判別されてしまうからである。これにより、小当りと2R第3大当りとを大入賞口の開放パターンでの判別を困難にすると共に、その後発生する時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別困難としている。尚、時短状態かを確認しないで単にVフラグONであれば時短フラグをONにする構成でもよい。

## 【 0 1 6 5 】

## 〔 特別電動役物処理 2（小当り遊技） 〕

図34に示すように、特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。

## 【 0 1 6 6 】

小当り終了フラグがONでなければ（S2301でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否か（すなわち大入賞装置の開放中か否か）を判定する（S2302）。開放中でなければ（S2302でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時間に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する（S2303）。

## 【 0 1 6 7 】

S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理（S2304）を行ってから、S2305に進み、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させる。

## 【 0 1 6 8 】

V無効期間設定処理（S2304）では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間（第2期間）とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ（主制御基板80のRAMに設けられている）が「0」（すなわち有効期間無しの状態）に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。尚、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 9 】

S2302において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば、（S2302でYES）、2回の開放中における大入賞口への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。規定入球個数に達していなければ（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2307）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

## 【 0 1 7 0 】

これに対して、2回の開放中における大入賞口への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2506でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定された場合（S2307でYES）には、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖する（S2308）。そして、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で「0」でないと判定された場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

## 【 0 1 7 1 】

一方、S2310で「0」であると判定された場合（S2310でYES）、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2311）、小当りのエンディング演出を開始する（S2312）。そして、小当り終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が2回なされると「0」になる。

## 【 0 1 7 2 】

S2301において、小当り終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していなければ（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当りフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図20）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。

## 【 0 1 7 3 】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図34）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。

## 【 0 1 7 4 】

## 〔 特定領域センサ検知処理 〕

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（S206）に次いで特定領域センサ検知処理（S207）を行う。特定領域センサ検知処理（S207）では図35に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する（S2401）。検知がないと判定された場合（S2401でNO）、処理を終了する。S2401で検知があると判定された場合（S2401でYES）、V有効期間中か否かを判定する（S2402）。V有効期間は、前述の特別電動役物処理1（図32）におけるV有効期間設定処理（S2109）にて設定される期間である。V有効期間は、大当り遊技における1ラウンド目と2ラウンド目に設定される。

## 【 0 1 7 5 】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合（S2402でYES）、VフラグをONにすると共に（S2403）、現在実行中の大当り遊技が2R大当り（2R第3大当り）であるか否かを判定する（S2404）。そして、2R大当りでないと判定された場合（S2404でNO）、すなわち15R大当りであれば、第1V通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終

える。一方、2 R 大当りであると判定された場合 (S2404でYES)、第2 V 通過コマンドをセットし (S2406)、処理を終える。主制御基板 8 0 の C P U は、所定のタイミングでこの V 通過コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信し、サブ制御基板 9 0 は受信した V 通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

#### 【 0 1 7 6 】

また、S2402で V 有効期間中でないと判定した場合 (S2402でNO)、V フラグを O N にすることなく、第3 V 通過コマンドをセットし (S2407)、処理を終える。尚、第1 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2 V 通過コマンド及び第3 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、このような特定領域センサ検知処理 (S207) や V 有効期間設定処理 (S2109) を実行することにより、特定領域 3 9 への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段 (特定領域状態切替手段) として機能する。

#### 【 0 1 7 7 】

##### [ 保留球数処理 ]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特定領域センサ検知処理 (S207) に次いで保留球数処理 (S208) を行う。保留球数処理 (S208) では図 3 6 に示すように、まず、主制御基板 8 0 の R A M に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数及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 9 0 等へ送信するための保留球数コマンド) を、R A M の出力バッファにセットする (S2502)。

#### 【 0 1 7 8 】

##### [ 電源断監視処理 ]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理 (S208) に次いで電源断監視処理 (S209) を行う。電源断監視処理 (S209) では図 3 7 に示すように、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 (確変かどうか、当り遊技中かどうか、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 R A M に記憶するとともに (S2602)、電源断フラグを O N し (S2603)、その後は割り込み処理 (図 1 1) に戻ることなくループ処理をする。

#### 【 0 1 7 9 】

##### [ サブ制御メイン処理 ]

次に、図 3 8 ~ 図 4 7 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン 9 1 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、サブ制御基板 9 0 (サブ制御部) の R A M に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 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 9 0 の R O M から図 3 8 に示した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 C P U 初期化処理を行う (S4001)。C P U 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C (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。

#### 【 0 1 8 0 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N で且つサブ制御基板 9 0 の R A M 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 N O であれば (S4002でNO)、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化をし (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S4002でYES)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなく S4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には (S4002でNO)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には (S4002でYES)、R A M を初期化しない。R A M 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。

#### 【0181】

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。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。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。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としてとることができる。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。尚、本実施例1では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数、事前報知演出決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と図49及び図50の各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。

#### 【0182】

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、及びランプ制御基板107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、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン91は続いて、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）、2msタイマ割り込み処理（S4009）、及び10msタイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。

#### 【0183】

##### [受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図39に示すように、ストロブ信号（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。

#### 【0184】

##### [2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板90に2ms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、2ms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）。続いて、後述の10msタイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材14を駆動するための駆動データの作成及び出力を行う駆動データ出力処理を行う（S4203）。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）。

## 【 0 1 8 5 】

## [ 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S4010 ) は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s 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 4 1 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S4010 ) ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う ( S4301 )。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 9 0 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行う ( S4302 )。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う ( S4303 )。その後、ランプデータ ( 盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6 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 ( S4304 )。

10

## 【 0 1 8 6 】

## [ 受信コマンド解析処理 ]

図 4 2 及び図 4 3 に示すように、受信コマンド解析処理 ( S4301 ) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 が主制御基板 8 0 ( 主制御部 ) から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し ( S4401 )、始動入球コマンドを受信したと判定した場合 ( S4401 で YES )、次いで後述する入球時演出開始処理を行い ( S4402 )、S4403 の処理に移行する。S4401 で始動入球コマンドを受信していないと判定した場合 ( S4401 で NO )、入球時演出開始処理を行うことなく、S4403 の処理に移行する。

## 【 0 1 8 7 】

20

S4403 では、主制御部から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し ( S4403 )、変動開始コマンドを受信したと判定した場合 ( S4403 で YES )、後述する変動演出開始処理を行い ( S4404 )、S4405 の処理に移行する。S4403 で変動開始コマンドを受信していないと判定した場合 ( S4403 で NO )、変動演出開始処理を行うことなく、S4405 の処理に移行する。S4405 では、未実行の予告演出等 ( 遊技演出 ) があるか否かを判定し ( S4405 )、未実行の予告演出等があると判定した場合 ( S4405 で YES )、後述する予告演出等実行処理を行い ( S4406 )、S4407 の処理に移行する。S4405 で未実行の予告演出等がないと判定した場合 ( S4405 で NO )、予告演出等実行処理を行うことなく S4407 の処理に移行する。ここで、「未実行の予告演出等」とは、予告演出等設定処理 ( S4506 ) 等で実行することが決定されて設定した予告演出等のうち、未だ実行タイミングが到来していない遊技演出をいう。これらの設定された遊技演出であって未実行のものについては、当該遊技演出毎に定められた実行タイミングの到来により、順に実行されることとなる。

30

## 【 0 1 8 8 】

S4407 では、主制御部から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し ( S4407 )、変動停止コマンドを受信したと判定した場合 ( S4407 で YES )、後述する変動演出終了処理を行い ( S4408 )、S4409 の処理に移行する。S4407 で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合 ( S4407 で NO )、変動演出終了処理を行うことなく、S4409 の処理に移行する。

## 【 0 1 8 9 】

続いて、S4409 では、主制御部からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し ( S4409 )、オープニングコマンドを受信したと判定した場合 ( S4409 で YES )、後述する特別遊技演出選択処理を行い ( S4410 )、S4411 の処理に移行する。S4409 でオープニングコマンドを受信していないと判定した場合 ( S4409 で NO )、特別遊技演出選択処理を行うことなく S4411 の処理に移行する。S4411 では、主制御部からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し ( S4411 )、エンディングコマンドを受信したと判定した場合 ( S4411 で YES )、エンディング演出選択処理を行い ( S4412 )、S4413 の処理に移行する。一方、S4411 で、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合 ( S4411 で NO )、エンディング演出選択処理を行うことなく、S4413 の処理に移行する。

40

## 【 0 1 9 0 】

続いて、主制御部から第 1 V 通過コマンドを受信したか否かを判定し ( S4413 )、第 1 V 通過コマンドを受信したと判定した場合 ( S4413 で YES )、V 通過報知コマンドをセット

50

し（S4414）、S4415の処理に移行する。尚、第1V通過コマンドは、15R第1大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100（画像制御部）等に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4413で、第1V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4413でNO）、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4415の処理に移行する。

#### 【0191】

尚、「V通過！」の文字を表示することは、V通過報知態様の一つであり、他の表示内容（例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等）で、V通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当り遊技（特別遊技）後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。

#### 【0192】

続いてS4415では、演出制御用マイコン91で、主制御部から第2V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4415）、第2V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4415でNO）、第3V通過コマンドを受信したか否かを判定する（S4417）。そして、S4415で、第2V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4415でYES）、及び、S4417で、第3V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4417でYES）の何れの場合もV通過非報知コマンドをセットし（S4416）、S4418の処理に移行する。一方、S4417で、第3V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4417でNO）、V通過非報知コマンドをセットすることなく、S4418の処理に移行する。S4418では、その他の処理として、前述のコマンド以外の受信コマンド（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）に基づく処理を行い、処理を終える。ここで、第2V通過コマンドは、2R第3大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。また第3V通過コマンドは、小当り中などのV無効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。

#### 【0193】

V通過非報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100等へ送信されると、画像制御基板100のCPUは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、「V通過！」等のVを通過したことを示す文字の表示がない画面（すなわちV通過の報知が何もない画面）に、表示制御する。言い換えれば、V通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機1では、2R第3大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域39を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

#### 【0194】

尚、前述の特定領域センサ検知処理（図35）にてセットするコマンドを第1V通過コマンドのみとし、第2V通過コマンドや第3V通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理（S4301）では、前述のS4415～S4417を実行しないこととする。このように構成しても、15R第1大当りにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド（V通過非報知コマンド）をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

#### 【0195】

##### 〔入球時演出開始処理〕

入球時演出開始処理（S4402）は、始動口への入球があったことを示す始動入球コマンドを、主制御部から受信した際に実行する処理で、本処理により、画像表示装置7の表示

10

20

30

40

50

画面 7 a に表示される演出保留（第 1 演出保留 9 a 及び第 2 演出保留 9 b）の表示制御（表示個数や演出保留の表示態様の变化に関する制御）を行ったり、始動口への入球時に主制御部で取得した取得情報に基づいて所謂先読み演出（「事前演出」、「事前予告」ともいう）を行ったりするものとされる。尚、先読み演出とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示を開始する前に、演出（遊技演出）を開始する予告演出である。すなわち、先読み演出は、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示（「当該変動」ともいう）を開始する前に実行される演出図柄（特別図柄）の変動表示（「事前変動」ともいう）に伴って実行される。また、予告演出（先読み演出を含む）とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり態様・大当たり図柄で停止表示する）可能性を、当該演出図柄（特別図柄）の変動表示が終了する前に示す（示唆する）演出である。

10

#### 【0196】

具体的に、図 4 4 に示す通り、入球時演出開始処理（S4402）ではまず、S5001で、特定フラグを ON にする処理を行い、S5002の処理に移行する。ここで、本実施例 1 の「特定フラグ」は、サブ制御部 9 0（「遊技演出制御部」ともいう）が行う制御処理の負荷が比較的高い（制御処理の処理量が多い）状態（高負荷状態）を示すフラグである。そして、この「特定フラグ」は、入球時演出開始処理が実行されると ON にされ、入球時演出開始処理が終了すると OFF にされる。すなわち、本実施例 1 では、入球時演出開始処理の実行中を、サブ制御部（遊技演出制御部）の遊技演出に関する制御（演出制御処理、予告演出制御処理）の処理量が所定量よりも多い期間としている。本実施例 1 では、この「特定

20

#### 【0197】

次に、S5002では、演出制御用マイコン 9 1 が事前演出決定用の事前演出決定用乱数を取得する事前演出決定用乱数取得処理を行い（S5002）、S5003の処理に移行する。主制御部 8 0 から始動入球コマンドを受信したタイミングで、S5002の処理を行い、図示しない事前演出決定用乱数から所定の値（取得情報）を取得することとなる。また、後述の事前演出決定処理（S5005）において、この取得した値に基づいて事前演出を実行するか否か、及び実行する場合にはその実行態様等を決定する。S5003で、演出制御用マイコン 9 1 により、主制御部から受信した始動入球コマンドを解析し、S5004の処理に移行する。始動入球コマンドには、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動パターン選択処理で選択する予定の変動パターンを特定可能な変動パターン特定コマンド（実行予定の変動パターンを特定する情報）が含まれている。また、現在の第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶されている取得情報の数（記憶数、保留数）を指定する保留情報や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の判定結果（事前判定結果）や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている。

30

#### 【0198】

S5004では、事前演出を決定するためのテーブルをセットし（S5004）、当該セットされた事前演出決定テーブルと、始動入球コマンドに含まれる情報と、S5002で取得した事前演出決定用乱数と、に基づいて、事前演出を実行するかどうか、及び実行する場合にはどの演出態様の事前演出を実行するかを決定し（S5005）、S5006の処理に移行する。

40

#### 【0199】

S5006では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される演出保留（第 1 演出保留及び第 2 演出保留）の表示制御を行い、S5007の処理に移行する。具体的には、始動入球コマンド解析処理（S5003）で解析した保留情報に基づいて、第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶されている取得情報の数を遊技者に示すため、当該記憶されている取得情報の数と同じ数を示す第 1 演出保留及び第 2 演出保留を表示する制御を行う。これにより、遊技者は、現在の保留数を容易に把握することが可能となる。

50

## 【 0 2 0 0 】

また、第 1 演出保留及び第 2 演出保留の表示態様を変化させたり、若しくは、第 1 演出保留及び第 2 演出保留の表示態様を通常の表示態様と異なる特別の表示態様としたりすることで、演出保留に係る演出図柄の変動表示の結果が特定の結果（大当り）となる可能性を当該演出図柄の変動表示を開始する前に示す場合（事前演出を実行する場合）には、S5006の演出保留表示処理において対応する表示制御処理を行う。

## 【 0 2 0 1 】

S5007では、特定フラグをOFFにし、入球時演出開始処理を終える。この特定フラグがOFFであることを判定することで、入球時演出開始処理の実行中でないこと、すなわち、サブ制御部が行う遊技演出に関する制御処理量が所定量であることを判定することが可能である。ここで、「遊技演出に関する制御処理量が所定量である」かどうかは、制御処理量が所定の閾値以下（制御処理量が所定の範囲内）かどうかを意味し、本実施例では、実際に制御処理量を計測するのではなく、一般的に制御処理量（単に「処理量」ともいう）が多くなる特定の制御処理（実施例 1 では「入球時演出開始処理」）を実行中であるかどうかを判断することで、容易に判断可能としている。従って、予め定めた特定の制御処理を行っている場合には、「遊技演出に関する制御処理量が所定量よりも多い」ものとみなして、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとする。尚、他の態様として、実際にサブ制御部のCPUの負荷を計測する計測手段を設け、当該計測手段が計測する値（負荷）が所定の閾値を超えた場合に、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとしてもよい。

## 【 0 2 0 2 】

## 〔 変動演出開始処理 〕

図 4 5 に示すように、変動演出開始処理（S4404）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン 9 1 が予告演出決定用乱数や演出図柄決定用乱数等の演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理（S4501）を行う。具体的に本実施例では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数（「第 1 予告演出決定用乱数」ともいう）、ステップアップ予告決定用乱数（「第 2 予告演出決定用乱数」ともいう）、疑似変動予告決定用乱数（「第 3 予告演出決定用乱数」ともいう）、可動部予告決定用乱数（「第 4 予告演出決定用乱数」ともいう）、及び、事前報知演出決定用乱数（「第 5 予告演出決定用乱数」）を有しており、主制御部 8 0 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）を取得することとなる。また、後述の予告演出等設定処理（S4506）において、この取得した値に基づいて演出図柄（特別図柄）の変動表示に伴って実行する予告演出等を決定する。

## 【 0 2 0 3 】

次に、S4502で、演出制御用マイコン 9 1 により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 特別図柄又は第 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（P 1 乃至 P 1 7）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図 8 参照）。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。

## 【 0 2 0 4 】

次に、S4503で、演出制御用マイコン 9 1 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 に対して割り当てられている。

## 【 0 2 0 5 】

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、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置 7 に表示される画像が異なり、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してすることができる。また、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してもよい。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る。従って、演出モードが A ～ C のいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。

#### 【0206】

また、演出モード D 又は演出モード E は、高確低ベース状態又は低確低ベース状態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 D 又は E であるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態（通常状態）にある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 及び E は、確率非報知モードと言える。

#### 【0207】

次に、S4504で、演出制御用マイコン 91 が制御する画像表示装置 7、盤面ランプ 5、可動装飾部材 14 等の変動演出パターン（「演出パターン」ともいう）を決めるための変動演出パターン決定用のテーブルをセットする（S4504）。具体的に、変動演出パターン決定用のテーブルとして、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、図示はしないが、演出図柄の変動態様を決定するための演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。本実施例では、遊技状態や演出モードによって、異なる演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。

#### 【0208】

次いで S4505で、S4504においてセットした変動演出パターンテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し、且つ参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する（S4505）。また、S4505では、変動演出パターンのうち、主に、演出図柄表示領域 7b で表示される演出図柄の変動態様（演出図柄遊技演出の態様）が決定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）と、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（キャラクタ演出図柄遊技演出）と、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）とが設定される。

#### 【0209】

また、本実施例のパチンコ遊技機 1 には、演出図柄の変動態様として、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、キャラクタ演出が設定されており、S4505で、演出図柄変動態様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。

#### 【0210】

そして、リーチ有演出図柄遊技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演出図柄変動態様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。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合において、リーチ A、リーチ B、又はリーチ C（「ノーマルリーチ」ともいう）が実行されるとき、「リーチフラグ」を ON にして「スーパーリーチフラグ」を OFF にし、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、又はスーパーリーチ C が実行されるとき、「スーパーリーチフラグ（「SPリーチフラグ」ともいう）」を ON にして「リーチフラグ」を OFF にする。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行されない場合には、「リーチフラグ」及び「スーパーリーチフラグ」を OFF にする。これらのフラグの状態を判定して、後述の事前報知演出を行うものとする。

#### 【0211】

ここで、遊技演出として、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

10

20

30

40

50

。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、大当たり遊技の実行可能性）の高い遊技演出であるといえる。次いで、S4506で、後述する予告演出等設定処理を行う。予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数に基づいて、変動演出パターンのうち、主に、後述する予告演出種のうち何れの予告演出種の予告演出を実行するかを決定する。また、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定する。これらの処理（S4505及びS4506）により、変動演出パターンが決定される。

#### 【0212】

次いで、S4507で、S4505及びS4506において選択した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。また、S4505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、画像制御基板100のCPUは、所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄遊技演出を行う。

#### 【0213】

尚、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は、特別図柄当否判定の結果が15R第1大当たりのときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2大当たりのときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。また、2R第3大当たり及び小当たりのときは「135」等予め定めたチャンス目や「3 3」等の2R第3大当たり及び小当たりの専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2R第3大当たりのときと小当たりのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2R第3特定大当たりとなったのか、小当たりとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄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。

#### 【0214】

##### [ 予告演出等設定処理 ]

図46及び図47に示すように、予告演出等設定処理（S4506）ではまず、前述した「特定フラグ」がONか否かを判定する（S4922）。そして、特定フラグがONであると判定した場合（S4922でYES）、すなわち、サブ制御部の負荷が高い（サブ制御部が行う遊技演出に関する制御の処理量が多い）状態であると判定した場合には、予告演出を実行するか否か及び実行する場合には何れの予告演出を実行するか等を決定する予告決定テーブルとして、図53に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4923）、S4901の処理に移行する。尚、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、複数の予告決定テーブルを設定するので「予告決定テーブル群」ともいう。一方、特定フラグがOFFであると判定した場合（S4922でNO）、予告決定テーブルとして、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4924）、S4901の処理に移行する。本実施例1のパチンコ遊技機1では、サブ制御部の負荷が特に高い状態、すなわち特定フラグがONの状態を除く、通常の負荷状態においては図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する。

#### 【0215】

また、より具体的には、特定フラグの状態（ON又はOFF）と、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドと、に基づいて、図52及び図53に示す予告決定テーブルから使用する予告決定テーブルをセットするものとされる。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1）」であり、且つ特定フラグがOFFである場合には、予告決定テーブルとして、図52に示す低負荷状態用のP1及びP9用会話予告決定テーブル、P1及びP9用ステップアップ予告決定テーブル、P1及びP9用カットイン予告決定テーブル、P1及びP9用可動部予告決定

テーブルがセットされることとなる。

【0216】

次いで、S4901以降の処理により、S4501で取得した演出決定用乱数（予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数）及びS4504でセットした予告決定テーブル等に基づいて、特別図柄（演出図柄）の変動表示中において実行する予告演出や、演出図柄を変動表示した後に停止表示する演出図柄（停止演出図柄）を決定する。

【0217】

S4901で、S4501で取得した会話予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットした会話予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数の会話予告演出のうち何れを実行するか、又は会話予告演出を実行しないかを判定し（S4901）、S4902の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を4種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を1種類としている。ここで、会話予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって4種類の会話予告演出のうち何れを実行するか又は会話予告演出を実行しないかを決定する。

【0218】

例えば、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図53に示す高負荷状態用のP2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～29、60～99」（選択確率：70%）の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また取得した値が「30～59」（30%）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。この様に、特定フラグがONの状態（高負荷状態）では、会話予告演出の実行態様が「チャンス」の1態様のみとされている。すなわち、会話予告演出を実行するかしないかを判定し、実行すると判定した場合には、必ず「チャンス」の会話予告演出（特定の予告演出）が実行される。従って、本予告演出種（会話予告演出）においては、実行可能な予告演出を固定化しているともいえる。

【0219】

一方、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図52に示す低負荷状態用（通常用）のP2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～19」（選択確率：20%）の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また、取得した値が「20～24」（5%）の何れかであると、ランクK1の「こんにちは」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。また、取得した値が「25～29」（5%）の何れかであると、ランクK2の「リーチ！？」の会話予告演出を実行することとなる。これは、リーチが発生する可能性が高い（例えば50%程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。また、取得した値が「30～59」（30%）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性が比較的高い（例えば20%程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。また、取得した値が「60～99」（40%）の何れかであると、ランクK4の「激熱」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性がかなり高い（例えば40パーセント程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。

【0220】

尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $K4 > K3 > K2 > K1$ と設定されている。従って、本会話予告演出では、ランクK4に係る「激熱」の演出態様が、最も高い大当たり可能性（特別遊技実行可能性）を示す予告演出となる。また、変動パターンP2は、大当たりに係る変動パターンであるので、大当たり信頼度の高い会話予告演出の実行可能性が、大当たり信頼度の低い会話予告演出の実行可能性よりも高く設定されている。この様に、特定フラグがOFFの状態（低負荷状

10

20

30

40

50

態)では、会話予告演出の実行態様が図52(A)に示す4態様とされている。すなわち、会話予告演出を実行すると判定した場合にも、取得した変動パターン情報と会話予告決定用乱数の値とにより、異なる態様の予告演出が実行されることとなる。

#### 【0221】

S4902で、会話予告を実行するか否かを判定した結果、会話予告を実行すると判定した場合(S4902でYES)、会話予告を実行することを示す会話予告フラグ(「第1予告フラグ」、「第1予告情報」ともいう)をONにし(S4903)、決定した会話予告演出を設定し(S4904)、S4906の処理に移行する。一方、会話予告を実行しないと判定した場合(S4902でNO)、会話予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4905)、S4906の処理に移行する。

10

#### 【0222】

次に、S4906で、S4501で取得したステップアップ予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたステップアップ予告決定テーブルと(図52又は図53参照)、に基づいて、複数のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか、又はステップアップ予告演出を実行しないかを判定し(S4906)、S4907の処理に移行する。また、本実施例では、低負荷状態であっても高負荷状態であっても本予告演出種を構成する予告演出を5種類としている。ここで、ステップアップ予告決定用乱数は、その乱数範囲が0~99とされ、取得した値によって5種類のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか又はステップアップ予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「ステップアップ予告演出」とは、ステップ1~ステップ5までの5段階に変化する演出であり、本実施例1では、5人(5種類)のキャラクタが、ステップ1~ステップ5にかけて順に1人ずつ表示し、ステップ5で5人全員を集合して表示する演出としている。これは時系列的な演出であるので、ステップが進むほど実行時間が長いものとされている。

20

#### 【0223】

具体的なステップアップ予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)が高い順に、 $S5 > S4 > S3 > S2 > S1$ と設定されている。また、S4907で、ステップアップ予告演出を実行すると判定した場合(S4907でYES)、ステップアップ予告演出を実行することを示すステップアップ予告フラグ(「第2予告フラグ」、「第2予告情報」ともいう)をONにし(S4908)、決定したステップアップ予告演出を設定し(S4909)、S4911の処理に移行する。一方、ステップアップ予告演出を実行しないと判定した場合(S4907でNO)、ステップアップ予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4910)、S4911の処理に移行する。

30

#### 【0224】

次に、S4911で、S4501で取得したカットイン予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと(図52又は図53参照)、に基づいて、複数のカットイン予告演出のうち何れを実行するか、又はカットイン予告演出を実行しないかを判定し(S4911)、S4912の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を1種類としている。ここで、カットイン予告決定用乱数は、その乱数範囲が0~99とされ、取得した値によって3種類のカットイン予告演出のうち何れを実行するか又はカットイン予告演出を実行しないかを決定する。ここで「カットイン予告演出」とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、演出図柄の変動表示中の所定タイミングでキャラクタA、B、又はCの何れかが突然表示(カットイン)され、その表示されたキャラクタの種類や表示タイミングによって、大当たりとなる可能性を示すものである。例えば、表示されるキャラクタが、キャラクタC(高)>B(中)>A(低)の順で大当たりとなる可能性(特別遊技実行可能性)として高い可能性を示すものとし、且つキャラクタが変動表示の後のタイミング(停止表示に近い時期)に表示されるほど、大当たりとなる可能性として高い可能性を示すものとすることができる。

40

#### 【0225】

50

具体的なカットイン予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $C3 > C2 > C1$ と設定されている。また、S4912で、カットイン予告演出を実行すると判定した場合（S4912でYES）、カットイン予告演出を実行することを示すカットイン予告フラグ（「第3予告フラグ」、「第3予告情報」ともいう）をONにし（S4913）、決定したカットイン予告演出を設定し（S4914）、S4916の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合（S4912でNO）、カットイン予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4915）、S4916の処理に移行する。

#### 【0226】

次に、S4916で、S4501で取得した可動部予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数の可動部予告演出のうち何れを実行するか、又は可動部予告演出を実行しないかを判定し（S4916）、S4917の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を2種類としている。ここで、可動部予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類の可動部予告演出のうち何れを実行するか又は可動部予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「可動部予告演出」とは、所定の動作を行う可動装飾部材14を用いて行う演出であり、可動装飾部材14に設けられた又は可動装飾部材14を通して見える発光部材が所定の態様で発光する演出と、可動装飾部材14が所定の動作態様で動作する演出と、発光と動作とを組合せた演出とを有している。

#### 【0227】

具体的な可動部予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $M3 > M2 > M1$ と設定されている。また、S4917で、可動部予告演出を実行すると判定した場合（S4917でYES）、可動部予告演出を実行することを示す可動部予告フラグ（「第4予告フラグ」、「第4予告情報」ともいう）をONにし（S4918）、決定した可動部予告演出を設定し（S4919）、S4921の処理に移行する。一方、可動部予告演出を実行しないと判定した場合（S4917でNO）、可動部予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4920）、S4921の処理に移行する。

#### 【0228】

S4921では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数の値と、図示しない演出図柄決定テーブルとに基づいて、停止表示する演出図柄を決定し、決定した演出図柄（停止演出図柄）を設定し（S4926）、処理を終える。

#### 【0229】

前述した通り、図52に示す低負荷状態（特定フラグOFF状態）で用いる予告決定テーブルと、図53に示す高負荷状態（特定フラグON状態）で用いる予告決定テーブルとは、決定対象とする予告演出種（会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出の4種類）の数は同じであるが、決定対象とする予告演出の数が異なる。具体的に、高負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出種に属する予告演出が4個から1個に減少し、ステップアップ予告演出種に属する予告演出は5個で変わらず、カットイン予告演出種に属する予告演出は3個から1個に減少し、可動部予告演出種に属する予告演出は3個から2個に減少している。すなわち、決定対象とする予告演出の数が、15個から9個に減少している。これにより、高負荷状態（特定フラグON状態）において、予告演出を決定する予告演出決定処理（「遊技演出決定処理」ともいう）の処理数が、低負荷状態（特定フラグOFF状態）よりも減少する。すなわち、予告演出決定処理の制御処理（予告演出決定部）によって、サブ制御部にかかる制御負荷は、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合の方が、図53に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合よりも高くなる。

。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 0 】

従って、特定フラグがONとされる入球時演出開始処理の実行中は、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が増加しているので（高負荷状態となっており）、サブ制御部が実行する予告演出決定処理として負荷の低い制御処理を行うものとする。また、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量がそれ程多くない（低負荷状態の）ときには、予告演出決定処理として比較的負荷が高いものの、決定対象とする遊技演出の数が多い予告決定テーブルを用いた制御処理を行うものとする。これにより、サブ制御部（サブ制御部のCPU）に掛かる負荷が過大となることを防止するとともに、パリエーションの豊富な趣向性の高い遊技演出（予告演出等）を実行可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、これにより、サブ制御部で実行する遊技演出に関する制御を最適なものとする事が可能となる。

10

## 【 0 2 3 1 】

また、本実施例1では、高負荷状態の際に決定対象とする予告演出の数は減らすものの、予告決定テーブルの数、すなわち実行可能な予告演出種の数減らしていない。これにより、1の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の数（予告演出種の数）は、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例1では、何れの状態でも0～4個の予告演出（予告演出種）を実行可能）とされる。また、1の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の最大数（予告演出種の最大数）も、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例1では、何れの状態でも最大4個の予告演出を実行可能）とされる。これにより、高負荷状態（特定フラグがONの状態）において、決定対象となる予告演出の数を減少するものの、実行可能な遊技演出の数を維持することで、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

20

## 【 0 2 3 2 】

もっとも、図52及び図53に示す通り、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、予告演出の数が減少している予告演出種（会話予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出）については、当該予告演出種の予告演出の実行可能性が低くなっている。このため、低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合の方が、高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合よりも、1の変動表示中に多い数の予告演出が実行される可能性が高くなる。然しながら、実行可能な数（最大数）は減少させないことで、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。

30

## 【 0 2 3 3 】

## 〔 予告演出等実行処理 〕

次に図48により予告演出等実行処理（S4406）を説明する。本予告演出等実行処理（S4406）は、変動演出の実行中（演出図柄の変動表示中）であって、未実行の予告演出等があると判定された場合に実行される処理である。まずS5101で、予告演出等の開始時期が到来したか否かを判定する（S5101）。本実施例1のパチンコ遊技機1は、予告フラグとして、会話予告フラグ、ステップアップ予告フラグ、カットイン予告フラグ、及び、可動部予告フラグを有しており、これらが示す予告演出のうち未実行（実行時期の到来していない）の予告演出であって、実行時期（開始時期）の到来した予告演出があるかどうかを判定する。また、これらの実行する予告演出は、予告演出等設定処理（S4506）において夫々実行タイミングが設定されており、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行時期を制御されている。そして、タイマ手段のカウント値が、所定の予告演出の開始時期を示したときに、当該予告演出の開始時期が到来したと判定することとなる。尚、予告演出に加えて、他の遊技演出（ランプ演出、背景演出、遊技モード演出等）の開始時期が到来したかどうかを判定し、当該遊技演出の開始及び終了を制御してもよい。

40

## 【 0 2 3 4 】

S5101で、開始時期の到来した予告演出等があると判定した場合（S5101でYES）、当該開始時期の到来した予行演出を実行するための予告演出開始コマンド（会話予告開始コマ

50

ンド、ステップアップ予告開始コマンド、カットイン予告開始コマンド、可動部予告開始コマンド等)をセットし(S5102)、S5103の処理に移行する。一方、S5101で開始時期の到来した予告演出等はないと判定した場合(S5101でNO)、S5103の処理に移行する。尚、S5102の処理でセットされた予告演出開始コマンドは、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100(画像制御部)に送信される。そして、当該予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出開始コマンドに係る予告演出に対応する演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示し、演出図柄遊技演出を行う。

#### 【0235】

S5103で、実行中の予告演出等があるか否かを判定し(S5103)、実行中の予告演出等はないと判定した場合(S5103でNO)、処理を終える。一方、S5103で実行中の予告演出等があると判定した場合(S5103でYES)、次いで実行中の予告演出等の実行期間の終了時期が到来したか否かを判定する(S5104)。予告演出毎に実行期間が定められているので、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行期間を制御しているので、タイマ手段のカウント値が、実行中の所定の予告演出の終了時期を示したときに、当該予告演出の終了時期が到来したと判定することとなる。

#### 【0236】

S5104で、実行中の予告演出等の終了時期が到来したと判定した場合(S5104でYES)、当該終了時期の到来した予告演出を終了させるための予告演出終了コマンド(会話予告終了コマンド、ステップアップ予告終了コマンド、カットイン予告終了コマンド、可動部予告終了コマンド等)をセットし(S5105)、処理を終える。また、S5104で、実行中の予告演出等に終了時期が到来したものはないと判定した場合も(S5104でNO)、処理を終える。尚、S5105の処理でセットされた予告演出終了コマンドは、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100(画像制御部)に送信される。そして、当該予告演出終了コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出終了コマンドに係る予告演出の表示を終え、演出図柄遊技演出を行う。ここで、本実施例1では、予告演出等終了コマンドにより、実行中の予告演出等を終了するものとしたが、このような態様に限らない。予告演出等の終了制御について、これら予告演出等の一部又は全部について、予告演出等終了コマンドによらず(予告演出等終了コマンドを設けず)、予告演出等開始コマンドに基づいて予告演出を開始し、その後予め定められた演出時間の経過によって予告演出を終了するものとしてもよい。

#### 【0237】

##### [ 変動演出終了処理 ]

図49に示すように、変動演出終了処理(S4408)ではまず、S4601で、演出制御用マイコン91が変動停止コマンドを解析し(S4601)、モードステータスを参照する(S4602)。次に、S4603で、モードステータスが「1」か否か、即ち演出モードが演出モードAか否かを判定する(S4603)。そして、モードステータスが「1」であれば、S4607の処理に進む。一方、モードステータスが「1」でなければ、現在の演出モードに対応する演出モードカウンタの値「M」を1減算し(S4604)、減算後の値「M」が「0」か否かを判定する(S4605)。S4605で、減算後の値「M」が「0」でないと判定すると(S4605でNO)、S4607の処理に移行する。一方、減算後の値「M」が「0」であると判定すると(S4605でYES)、演出モードを演出モードAに設定するためにモードステータスに「1」をセットし(S4606)、S4607の処理に移行する。S4607では、演出制御用マイコン91が演出図柄遊技演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットし(S4607)、処理を終える。

#### 【0238】

##### [ 特別遊技演出選択処理 ]

図50に示すように、特別遊技演出選択処理(S4410)ではまず、S4701で、オープニングコマンドを解析する(S4701)。次いで、S4702で、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技(大当り遊技又は小当り遊技)時に実行する特別遊技演出のパターン(

演出態様)を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う(S4702)。この特別遊技演出には、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中及び開放と開放との間(ラウンド間)のインターバル中に実行する開始後演出と、が含まれている。次いで、S4703で、演出制御用マイコン91が選択した特別遊技演出パターンに基づいて特別遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットし(S4703)、処理を終える。

#### 【0239】

S4703でセットされたオープニング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、画像制御基板100のCPUは、所定のオープニング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。オープニング演出として、例えば、右打ち遊技を行うことを示す演出を表示画面7aに表示する。ここで、2R第3大当り又は小当りとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出としては、そのオープニング演出において、第2大入賞装置36(第2大入賞口35)を狙って遊技球を発射する旨(右打ち遊技を行う旨)を表示画面7aに表示するものが選択されるようになっているとよい。すなわち、第2大入賞装置36(第2大入賞口35)が開放するよりも前の所定のタイミング(オープニング期間)において、予め右打ち遊技を開始すべきことを報知する演出を行うものとされる。これにより、合計1.8秒という短い第2大入賞口35の開放時間中に、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くすることが可能となる。これに対して、15R第1大当りとしての特別遊技の実行時には、このような報知(第2大入賞口35の開放前から右打ちをし続ける旨の報知)を伴わないオープニング演出が選択されるようになっている。尚、2R第3大当り又は小当りに係る特別遊技の実行時であっても、このような打ち出し報知を含まないオープニング演出が選択されるようにしてもよい。

#### 【0240】

##### [エンディング演出選択処理]

図51に示すように、エンディング演出選択処理(S4412)ではまず、S4801で、エンディングコマンドを解析する(S4801)。次いで、S4802で、モードステータス変更処理を行う(S4802)。モードステータス変更処理(S4802)では、現在実行中の特別遊技が、15R第2大当りに係る大当り遊技であれば、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過が無ければ、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過があれば、モードステータスを「3」にセットする。また、2R第3大当り又は小当りに係る大当り遊技(大当り遊技)であれば、モードステータスを「4」又は「5」にセットする。尚、モードステータスの初期値は「1」である。

#### 【0241】

このようなモードステータスの変更(設定)により、特別遊技(大当り遊技、当り遊技)終了後の特別図柄の変動表示に伴って実行される演出図柄遊技演出における演出モードが、変更後(設定後)のモードステータスに対応した演出モードとされる。すなわち、特別図柄当否判定において、15R第1大当りとなり、且つその特別遊技のV有効期間中にV通過があった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードCが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態が、高確率状態であることが遊技者に報知される。

#### 【0242】

また、特別図柄当否判定の結果、2R第3大当り又は小当りとなった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードD又はEが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態は、高確率状態かもしれないし、低確率状態かもしれない、すなわち高確率状態の可能性があると遊技者に報知される。また、この演出モードD又はEは、2R第3大当りに係る特別遊技後であれば高確率状態とされるが、小当りに係る特別遊技後であれば低確率状態の場合があるため、遊技者は、高確率状態であると確定的に判断することはできない。従って、この演出モードを、確率



非報知モードということもできる。

#### 【0243】

更に、モードステータス変更処理（S4802）では、変更後の演出モードでの特別図柄の変動表示の回数に上限を設けるため、変更後の演出モードに対応した演出モードカウンタの値「M」に上限回数をセットする。具体的には、演出モードBを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mb」に100（15R第2大当り且つV有効期間中のV通過無し時）又は140（15R第1大当り且つV有効期間中のV通過無し時）をセットする。また、演出モードCを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mc」に140をセットする。また、演出モードD又はEを設定する際は、演出モードカウンタの値「Md」又は「Me」に30をセットするものとされる。

10

#### 【0244】

次に、S4803で、演出制御用マイコン91がモードステータスを参照し（S4803）、次いで、S4804で、解析したエンディングコマンド及び参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出の演出パターン（演出態様）を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う（S4804）。尚、エンディング演出とは、特別遊技における全ての大入賞口開放処理を終了した後のエンディング期間中に実行する演出である。そして、S4805で、演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンに基づいてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットし（S4805）、処理を終える。

20

#### 【0245】

また、S4805でセットされたエンディング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、画像制御基板100のCPUは、所定のエンディング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。ここで本実施例では、15R第1大当りに係る特別遊技が実行され、V有効期間中にV通過した場合にはエンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。また、2R第3大当り又は小当りに係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードD突入」又は「演出モードE突入」の文字を表示画面7aに表示するものが選択される。

#### 【0246】

以上詳細に説明したように、実施例1のパチンコ遊技機1は、サブ制御部の遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多いかどうかを判定する特定フラグを設け、遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとして定められた所定のとき（入球時演出開始処理の実行中）に、当該特定フラグをONにし、特定フラグがONになっているときは遊技演出決定処理として処理量の少ない（制御負荷の低い）制御処理を行って、サブ制御部の負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、特定フラグがOFFのときは、遊技演出決定処理として、特定フラグがONのときよりも処理量の多い（制御負荷の高い）制御処理を行って、趣向性の高い多様な遊技演出の実行を可能としている。

30

#### 【0247】

これにより、サブ制御部の制御負荷（制御状態）によって、遊技演出決定処理の処理量と、それを除く遊技演出に関する制御の処理量とで、制御負荷のバランスをとり、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、且つ多様な遊技演出を実行することを可能とする。また、最適な遊技演出に関する制御を行うことを可能とする。また、従来のパチンコ遊技機にはない特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏することが可能となる。

40

#### 【実施例2】

#### 【0248】

次に、実施例1の予告演出設定処理及び高負荷状態（特定フラグがON状態）用の予告決定テーブルが異なる、実施例2のパチンコ遊技機について説明する。本実施例2では、

50

低負荷状態（特定フラグがOFF状態）のときは実施例1と同じ図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。一方、高負荷状態（特定フラグがON状態）のときは実施例1と異なり、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。

#### 【0249】

実施例2の高負荷状態用の予告決定テーブルは、図56に示す通り、カットイン予告決定テーブルのみとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種はカットイン予告のみとされる。一方、低負荷状態用の予告決定テーブルは、図52に示す通り、会話予告決定テーブル、ステップアップ予告決定テーブル、カットイン予告決定テーブル、可動部予告決定テーブルとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種は、会話予告、ステップアップ予告、カットイン予告及び可動部予告の4種類とされる。すなわち、実施例2における高負荷状態では、サブ制御部（予告演出決定部）が決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態よりも少なくされている（4種類 1種類）。また、高負荷状態では、実行可能な予告演出種が1種類に固定化されるともいえる。これにより、予告演出決定処理における処理量を顕著に低減することが可能となり、サブ制御部の制御負荷が高い状態において、制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

10

#### 【0250】

また、実施例2における高負荷状態では、予告演出を実行すると判定した場合には、低負荷状態と比べて実行可能な予告演出種の数減少し、特定の予告演出種（カットイン予告演出）が実行されるものの、当該特定の予告演出種に含まれる（実行可能な）遊技演出の数は3個のままとされ、低負荷状態用の予告決定テーブルと変わらないため、遊技演出の多様化の面でも一定の効果を有しており、遊技興趣を確保することが可能となる。

20

#### 【0251】

次に、実施例2の予告演出等設定処理（S4506）について図54及び図55を用いて説明する。まずS4951で、特定フラグがONであるか否かを判定し（S4951）、特定フラグがONである、すなわち、高負荷状態であると判定した場合（S4951でYES）、会話予告判定、ステップアップ予告判定、可動部予告判定等を実行することなく、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルをセットし（S4974）、S4967に移行する。従って、実施例2では、特定フラグがONである場合は、変動パターン情報がどのような情報であっても（大当りに係る情報であっても）、会話予告演出、ステップアップ予告演出、及び可動部予告演出の何れも実行することはない。また、特定フラグがONのときは、S4952～S4965の処理を行うことなくS4967の処理に移行するため、予告演出等設定処理（遊技演出決定処理）の処理量を顕著に低減することができ、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

30

#### 【0252】

一方、S4951で、特定フラグがONでないと判定した場合（S4951でNO）、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルをセットする（S4973）。次いで、会話予告演出を実行するか否かを判定する会話予告判定に係る処理を実行する（S4952～S4956）。本処理は、実施例1の予告演出等設定処理（図46参照）と同様に、図52に示す予告決定テーブル等に基づいて会話予告演出を実行するかどうか、及び実行する場合には何れの予告演出を実行するかを決定するものであり、詳細な説明を省略する。

40

#### 【0253】

次いで、S4957で、ステップアップ予告演出を実行するか否かを判定するステップアップ予告判定に係る処理を実行する（S4957～S4961）。本処理についても、実施例1の予告演出等設定処理（図46参照）と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。次いで、S4962で、可動部予告演出を実行するか否かを判定する可動部予告判定に係る処理を実行する（S4962～S4966）。本処理についても、実施例1の予告演出等設定処理（図46参照）と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

#### 【0254】

この様に、実施例2では、4種類の予告演出種のうち3種類の予告演出種（会話予告演

50

出種、ステップアップ予告演出種、及び可動部予告演出種)については、低負荷状態(特定フラグOFF状態)のときにのみ、予告演出等設定処理において(予告演出決定部の)決定対象とされる。これら4種類の予告演出種を含む、実行態様の異なる複数の予告演出は予告演出記憶部(サブ制御部)に記憶されている。これにより、低負荷状態における遊技演出のバリエーションを多様化し、サブ制御部に対する制御負荷を過大にすることなく趣向性の高い遊技演出を実行することが可能となる。

#### 【0255】

次いで、S4967では、カットイン予告判定を実行する。特定フラグがONのときは、S4974でセットした図56に示す高負荷状態用のカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する(S4967)。また、特定フラグがOFFのときは、S4973でセットした図52(C)に示すカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する(S4967)。次いで、S4968で、カットイン予告を実行するか否かを判定し(S4968)、カットイン予告を実行すると判定した場合(S4968でYES)、カットイン予告を実行することを示すカットイン予告フラグをONにし(S4969)、決定したカットイン予告演出を設定し(S4970)、S4972の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合(S4968でNO)、カットイン予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4971)、S4972の処理に移行する。S4972は実施例1の予告演出等設定処理(図46参照)と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

10

20

#### 【0256】

以上説明した通り、実施例2では、サブ制御部において予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとみなしたとき、すなわち、特定フラグがONの状態のときは、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出種の数減らして特定の予告演出種(実施例2では、カットイン予告演出)に固定化した。これにより、予告演出決定処理に係る処理量を顕著に低減し、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

#### 【実施例3】

#### 【0257】

次に実施例3のパチンコ遊技機について説明する。実施例3では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグをONにするとき、が実施例1と異なっている。実施例1では、サブ制御部が主制御部から始動入球コマンドを受信した際に行う入球時演出開始処理(S4402)の実行中を高負荷状態として特定フラグをONにした。本実施例3では、特別遊技(大当たり遊技)の実行中を低負荷状態とし、特別遊技を実行していないときを高負荷状態としている。尚、特別遊技を実行していないときであって、演出図柄(特別図柄)の変動表示中及び演出図柄(特別図柄)の変動表示に係る制御処理の実行中(このような期間を「変動表示処理中」ともいう)を高負荷状態としてもよい。

30

#### 【0258】

大当たり遊技の実行中は、ラウンド演出等の大当たり遊技用の演出を実行するものの、演出図柄(特別図柄)の変動表示を行わないため、変動演出開始処理や変動演出終了処理等の制御負荷の高い所定の制御処理を行わない。従って、実施例3では、大当たり遊技中は、「変動表示処理中」と比較してサブ制御部の制御処理の負荷が低いといえる。従って、変動表示処理中は特定フラグをONにして高負荷状態であることを示し、大当たり遊技の実行中は特定フラグをOFFにして低負荷状態であることを示すものとしている。そして、この特定フラグがONの状態のときと、特定フラグがOFFの状態のときとで、異なる予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定することが可能である。この点は、実施例1及び実施例2と同様である。

40

#### 【0259】

本実施例3では、特別遊技中の所定タイミング、例えば、始動入球コマンドを受信した

50

ときや、所定のラウンド（例えば、5 R、10 R等）を開始するときや、所定のラウンドを終了するとき、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）を行うものとされる。また、特別遊技中に予告演出決定処理で決定した予告演出を、特別遊技中や演出図柄の変動表示中に実行することも可能とされる。ここで、予告演出には、前述の事前演出も含まれるものとする。そして、例えば、特別遊技中に予告演出を決定する場合は、図52に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定し、変動表示処理中に予告演出を決定する場合には、図53に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定するものとしてもよい。

#### 【0260】

また、実施例3では、大当たり遊技中は、変動表示処理中と異なる予告決定テーブルを用いて予告演出を決定するので、変動表示処理中には決定対象としない予行演出を実行可能としている。従って、大当たり遊技中にのみ実行されうる専用の予告演出を有するので、大当たり遊技中の遊技演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0261】

次に、図57及び図58に基づいて、実施例3において特定フラグをON又はOFFにする処理について説明する。実施例3では、電源投入時の処理によって特定フラグがONにされ、電源投入と共に、高負荷状態と判定される状態となる。そして、図57に示す大当たり遊技の開始に伴って実行される特別遊技演出選択処理（S4410）において、特定フラグをOFFにする処理を行う。これにより、低負荷状態と判定される状態となる。

#### 【0262】

##### 〔特別遊技演出選択処理〕

図57に示す通り、特別遊技演出選択処理（S4410）ではまず、オープニングコマンドを解析する処理を行い（S4701）、次いで特別遊技演出パターン選択処理を行い（S4702）、次いでオープニングコマンド演出開始コマンドセット処理を行い（S4703）、S4704の処理に移行する。このS4701～S4703の処理については実施例1の処理と同様であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4704では、特定フラグをOFFにし（S4704）、処理を終える。この特定フラグをOFFにする処理によって、特別遊技の実行中が低負荷状態（第1制御状態）であると判定されることとなる。そして、当該特別遊技中に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、変動表示処理中には実行されない予告演出を決定可能となる。また、この特別遊技中に決定した予告演出については、特別遊技中に実行するものとしてもよい。すなわち、低負荷状態において、制御処理が高負荷の遊技演出を決定可能とすると、当該遊技演出については低負荷状態の間に実行することが望ましい。これにより、最適な遊技演出に関する制御を実行することが可能となる。

#### 【0263】

##### 〔エンディング演出選択処理〕

次に、特別遊技の終了に伴って、特定フラグをONにする処理を説明する。図58に示す通り、エンディング演出選択処理（S4412）ではまず、特定フラグをONにし（S4806）、S4801の処理に移行する。この特定フラグをONにする処理によって、特別遊技の終了後が高負荷状態（第2制御状態）であると判定されることとなる。そして、この特別遊技終了後に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することとなる。また、特別遊技を実行していないとき（特定フラグがONの高負荷状態）に決定した予告演出については、当該状態（特定フラグがONの状態）の間に実行するものとしてもよい。高負荷状態で決定した予告演出を、低負荷状態（特別遊技中）において実行すると、多様な予告演出（専用の予告演出）を決定可能（実行可能）な限られた低負荷状態の期間を、有効に活用することができなくなる。従って、高負荷状態で決定した予告演出については高負荷状態の間に実行するのが好適である。

#### 【0264】

以上の説明したとおり、実施例3では特別遊技の実行中を低負荷状態として、識別情報の変動表示中には決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、特別

10

20

30

40

50

遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。尚、特定フラグの設定制御の他の態様として、特定フラグがONの状態を低負荷状態と判定し、特定フラグがOFFの状態を高負荷状態と判定するものとして、大当り遊技の実行期間において特定フラグをONにする態様としてもよい。

【0265】

また、前述の実施例3のパチンコ遊技機において、実行する遊技演出を決定する予告演出決定部と、予告演出決定部が決定した遊技演出を実行する予告演出実行部とを備え、低負荷状態（第1制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出として、高負荷状態（第2制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象としない遊技演出を有するものとしてもよい。

10

【0266】

また、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出と異なるものとしてもよい。また、予告演出実行部は、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、低負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、予告演出実行部は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、高負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、低負荷状態（第1制御状態）は、特別遊技を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態（第2制御状態）は、特別遊技を実行していないときの所定期間としてもよい。

【0267】

また、遊技球が入球可能な始動口を備え、遊技演出に関する制御（演出制御処理）として、始動口への入球に基づいて実行する入球時遊技演出に関する制御を有し、低負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御（入球時演出制御処理、入球時予告演出制御処理）を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。また、遊技演出に関する制御として、識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する変動開始時遊技演出に関する制御（変動開始時演出制御処理、変動開始時予告演出制御処理）を有し、低負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。

20

【実施例4】

【0268】

次に実施例4のパチンコ遊技機について説明する。実施例4では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグをONにするとき、が実施例1及び実施例3と異なっている。本実施例4では、変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、その他の時期を低負荷状態としている。変動演出開始処理は、サブ制御部が主制御部から変動開始コマンドを受信したときに実行する処理であり、その中で演出決定用乱数取得処理や変動演出パターン選択処理や予告演出等設定処理等、多くの処理を行う必要があり、比較的处理量が多い制御処理とされる。

30

【0269】

本実施例4では、この処理量の多い変動演出開始処理の実行中に特定フラグをONとし、変動演出開始処理を実行していないときに特定フラグをOFFとするものである。また、変動演出開始処理に伴って予告演出決定処理が行われるため、この変動演出開始処理中に実行される予告演出決定処理は、高負荷状態用（第2制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定し、変動演出開始処理中でないとき（例えば、大当り遊技中）に実行される予告演出決定処理は、低負荷状態用（第1制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することが可能である。これにより、サブ制御部の処理負荷が過大になることを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を行うことで、多様な遊技演出の実行も可能とする。

40

【0270】

〔変動演出開始処理〕

次に、変動演出開始処理に伴って、特定フラグをON又はOFFにする処理について説

50

明する。図 5 9 に示す通り、変動演出開始処理 (S4402) ではまず、特定フラグを ON にし (S4508)、S4501 の処理に移行する。この特定フラグを ON にする処理によって、変動演出開始処理の実行中が高負荷状態 (第 2 制御状態) であると判定されることとなる。そして、実施例 4 では、この変動演出開始処理の実行中に予告演出決定処理が行われると、予告演出 (遊技演出) として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

#### 【0271】

次に、S4501 から S4507 まで、順に処理を行うものとされる。これらの処理は実施例 1 の変動演出開始処理と同様の処理であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4507 に次いで、S4509 で、特定フラグを OFF にし (S4509)、処理を終える。この特定フラグを OFF にする処理によって、変動演出開始処理の終了後 (変動演出開始処理を行っていないとき) が、低負荷状態 (第 1 制御状態) であると判定されることとなる。そして、実施例 4 では、この変動演出開始処理を実行していないときに予告演出決定処理が行われると、予告演出 (遊技演出) として、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

#### 【0272】

以上の説明したとおり、実施例 4 では変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、変動演出開始処理を実行していないときを低負荷状態とし、これらで異なる予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。また、低負荷状態においては、高負荷状態において決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、サブ制御部の処理負荷が過大になるのを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を実行することで、多様な遊技演出の実行を可能とした。

#### 【実施例 5】

#### 【0273】

次に、実施例 5 のパチンコ遊技機について説明する。図 6 2 は、実施例 5 のパチンコ遊技機の演出図柄 8 L、8 C、8 R の図柄配列 2 8 1 L、2 8 1 C、2 8 1 R を示している。実施例 1 と同様に、実施例 5 の演出図柄の停止態様 (当り停止態様、外れ停止態様) は、3 桁 (3 個) の演出図柄 8 L、8 C、8 R で構成される。図 6 2 (a) に示す図柄配列 2 8 1 L (2 8 1) は、停止態様における左演出図柄 8 L を構成する図柄である。また、図 6 2 (b) に示す図柄配列 2 8 1 C は、停止態様における中演出図柄 8 C を構成する図柄である。また、図 6 2 (c) に示す図柄配列 2 8 1 R は、停止態様における右演出図柄 8 R を構成する図柄である。

#### 【0274】

左図柄配列 2 8 1 L のうちから選択される 1 の演出図柄が、左演出図柄 8 R となる。また、左図柄配列 2 8 1 L は、「0、1、2、0、4、5、6、0、8」の 9 個 (9 種類) の演出図柄で構成されている。そして、表示画面 7 a の左側部において、上方から下方に向けて、0 1 2 0 4 5 6 0 8 の順に、左図柄配列 2 8 1 L の演出図柄 8 L が繰り返し変動表示する。左図柄配列 2 8 1 L には、表示態様の異なる 3 個の「0」図柄 2 8 2 (ゼロ図柄、特殊図柄、特定図柄) を有している。斜線の表示態様の「0」図柄 2 8 2 は、第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a という。縦線の表示態様の「0」図柄 2 8 2 は、第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b という。横線の表示態様の「0」図柄 2 8 2 は、第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c という。すなわち、左図柄配列 2 8 1 L に含まれる 3 個 (複数) の「0」図柄 (ゼロ図柄、特殊図柄、特定図柄) は、同じ数字情報 (情報) を示し、且つ、表示態様が異なっており、遊技者は、これを識別することができる。

#### 【0275】

また、中図柄配列 2 8 1 C のうちから選択される 1 の演出図柄が、中演出図柄 8 C となる。また、中図柄配列 2 8 1 C は、左図柄配列 2 8 1 L と同様に 9 個 (9 種類) の演出図柄で構成されると共に、表示態様の異なる 3 個の「0」図柄 2 8 2 を有している。また、右図柄配列 2 8 1 R のうちから選択される 1 の演出図柄が、右演出図柄 8 R となる。また、右図柄配列 2 8 1 R も、左図柄配列 2 8 1 L と同様に 9 個 (9 種類) の演出図柄で構成

されると共に、表示態様の異なる３個の「０」図柄２８２を有している。

#### 【０２７６】

尚、本実施例５の実行態様では、左図柄配列２８１Ｌ、中図柄配列２８１Ｃ、右図柄配列２８１Ｒを構成する図柄の数が何れも同じで、且つ、「０」図柄２８２の数も何れも同じとする態様を説明した。このような態様に限らず、左図柄配列２８１Ｌ、中図柄配列２８１Ｃ、右図柄配列２８１Ｒを構成する図柄の数が異なってもよいし、「０」図柄２８２の数が異なってもよい。例えば、左図柄配列を構成する演出図柄の数を９個（９種類）とし、中図柄配列を構成する演出図柄の数を１０個（９種類）としてもよい。また、左図柄配列及び右図柄配列には、第１ゼロ図柄、第２ゼロ図柄、第３ゼロ図柄を含み、中図柄配列には、「０」図柄として第１ゼロ図柄及び第２ゼロ図柄だけを含む構成としてもよい。

10

#### 【０２７７】

次に、「０」図柄２８２（ゼロ図柄、特殊図柄、特定図柄）について説明する。各図柄配列２８１に夫々複数個含まれる「０」図柄２８２は、特定条件が成立することによって表示態様が変化し得る変化図柄とされている。また、特定条件が成立すると、演出図柄の変動表示中の所定タイミングにおいて、各図柄配列２８１に含まれる一部又は全部の「０」図柄２８２が、それまで図柄配列２８１に含まれていなかった図柄（変化図柄、第２特定図柄）に変化する。具体的に、特定条件成立前（変動開始時、変化前）の図柄配列２８１は、「０、１、２、０、４、５、６、０、８」となっており、０～８の連続する数字のうち「３」及び「７」の数字がなく、その位置の図柄が「０」図柄とされている。そして、特定条件が成立することに基づいて、「０」図柄が変化前の図柄配列２８１に含まれて

20

#### 【０２７８】

また、本実施例５の実行態様では、「０」図柄２８２が変化図柄２８３（第２特定図柄、「３」・「７」図柄）に変化する態様として、複数の変化態様（変化パターン）を有している。図６３に、左図柄配列２８１Ｌの変化態様の一例を示す。図６３（ａ）の変化態様は、第１ゼロ図柄２８２ａは変化せず、第２ゼロ図柄２８２ｂは第１変化図柄２８３ａ（「３」図柄）に変化し、第３ゼロ図柄２８２ｃは第２変化図柄２８３ｂ（「７」図柄）に変化し、変化後の図柄配列２８１Ｌは、「０、１、２、３、４、５、６、７、８」となる。そして、表示画面７ａの左側部において、上方から下方に向けて、

30

#### 【０２７９】

また、図６３（ｂ）の変化態様は、第１ゼロ図柄２８２ａは第１変化図柄２８３ａ（「３」図柄）に変化し、第２ゼロ図柄２８２ｂは第１ゼロ図柄２８２ａと同様に、第１変化図柄２８３ａ（「３」図柄）に変化し、第３ゼロ図柄２８２ｃは第２変化図柄２８３ｂ（「７」図柄）に変化し、変化後の図柄配列２８１Ｌは、「３、１、２、３、４、５、６、７、８」となる。そして、表示画面７ａの左側部において、上方から下方に向けて、

40

#### 【０２８０】

また、図６３（ｃ）の変化態様は、第１ゼロ図柄２８２ａ、第２ゼロ図柄２８２ｂ、及び、第３ゼロ図柄２８２ｃ（「０」図柄）の全てが、第２変化図柄２８３ｂ（「７」図柄）に変化し、変化後の図柄配列２８１Ｌは、「７、１、２、７、４、５、６、７、８」となる。そして、表示画面７ａの左側部において、上方から下方に向けて、

50

化図柄 2 8 3 a (「3」図柄)に変化する態様や、一部だけが変化図柄(第1変化図柄 2 8 3 a又は/及び第2変化図柄 2 8 3 b)に変化する態様等、図示しない他の態様も有している。

#### 【0281】

また、中図柄配列 2 8 1 C 及び右図柄配列 2 8 1 R の変化態様は例示を省略するが、中図柄配列 2 8 1 C 及び右図柄配列 2 8 1 R は、左図柄配列 2 8 1 L が変化した際に、左図柄配列 2 8 1 L と同じ変化態様で変化してもよいし、左図柄配列 2 8 1 R、中図柄配列 2 8 1 C 及び右図柄配列 2 8 1 R の一部又は全部が異なる変化態様で変化してもよい。これにより、変化態様によって、遊技者の期待感が異なる。

#### 【0282】

次に、図 6 4 乃至図 6 8 を用いて、実施例 5 のパチンコ遊技機の遊技演出(リーチ演出、当り演出、外れ演出、当り遊技中演出等)の態様について説明する。図 6 4 (a) は、表示画面 7 a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9 c (第 1 演出保留表示部)には 3 個の第 1 演出保留 9 a (「○」の絵柄)が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報(特別図柄当否判定乱数等の情報)が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7 a 下部中央の変動絵柄表示領域 9 e には、1 個の変動絵柄 9 f が、第 1 演出保留 9 a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9 e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9 f が表示されている。そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる(大当たり図柄で停止表示する)可能性を示すこともある。

#### 【0283】

図 6 4 (b) は、図 6 4 (a) と同じ変動表示において、図 6 4 (a) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a の左側部では、左図柄配列 2 8 1 L の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の中央部では、中図柄配列 2 8 1 C の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の右側部では、右図柄配列 2 8 1 R の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。

#### 【0284】

図 6 4 (c) は、図 6 4 (b) と同じ変動表示において、図 6 4 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (c) は、左演出図柄 8 L として左図柄配列 2 8 1 L から選択された「0」図柄(第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b、特定図柄)が停止表示(仮停止表示)し、右演出図柄 8 R として右図柄配列 2 8 1 R から選択された「0」図柄(第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b、特定図柄)が停止表示(仮停止表示)し、中演出図柄 8 C は中図柄配列 2 8 1 C を変動表示中の場面を示している。すなわち、図 6 4 (c) は、左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R として、同じ表示態様の「0」図柄 2 8 2 (第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b、特定図柄)が停止表示し、残りの中演出図柄 8 C が変動表示中であり、第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b をリーチ図柄とするリーチ態様を示している。また、表示画面 7 a の左上部には遊技演出報知部 2 8 9 が設けられており、遊技演出報知部 2 8 9 には、リーチ演出中であることを示す「リーチ」の文字が示されている。

#### 【0285】

図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) と同じ変動表示において、図 6 4 (c) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a には、中演出図柄 8 C として、左右の演出図柄 8 (リーチ図柄)と同じ第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b が停止表示し、大当たり(当り)であることを示す当り図柄配列 2 8 4 (特定停止態様、第 1 特定停止態様)が停止表示した場面を示す。図 6 4 (e) は、図 6 3 (d) で示す当り図柄配列 2 8 4 (特定停止態様、第 1 特定停止態様)の停止表示(確定停止表示)に基づいて、当り報知演出 2 8 6 (「大当たり!」の文字表示)を実行し、大当たりとなり、大当たり遊技が実行されることを報知する場面である。図 6 4 (f) は、図 6 4 (e) で報知された大当たりに係る大当たり遊技の実行中の場面を示す。表示画面 7 a の右下には、当り図柄 2 8 7 として、第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b に対応する図柄が表示されている。

#### 【0286】



このように、全て同じ表示態様の「0」図柄282で当り図柄配列284（特定停止態様、第1特定停止態様）が構成（停止表示、確定停止表示）されることで、大当たりとなり、大当たり遊技の特典（第1特典）が付与される。また同様に、第1ゼロ図柄282aや第3ゼロ図柄282cや変化図柄（第1変化図柄283a、第2変化図柄283b）やその他の演出図柄（「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」）が、3個同じ演出図柄で停止態様を構成することで、当該停止態様は当り図柄配列284となり、大当たり遊技の特典（第1特典）が付与される。また、同じ演出図柄8が2個停止表示し、1個が変動表示している態様を、リーチ態様といい、リーチ態様を構成する2個の停止図柄をリーチ図柄という。

#### 【0287】

図65（g）は、図64（b）と同じ変動表示において、図64（b）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7aの左側部に左演出図柄8Lとして左図柄配列281Lから選択された「0」図柄（第2ゼロ図柄282b、特定図柄）が停止表示（仮停止表示）し、右演出図柄8Rとして右図柄配列281Rから選択された「0」図柄（第1ゼロ図柄282a、特定図柄）が停止表示（仮停止表示）し、中演出図柄8Cは中図柄配列281Cを変動表示中の場面を示している。すなわち、図65（g）は、左演出図柄8L及び右演出図柄8Rとして、異なる表示態様の「0」図柄282（特定図柄）が停止表示し、残りの中演出図柄8Cが変動表示中であり、第2ゼロ図柄282b及び第1ゼロ図柄282aをリーチ図柄とするリーチ態様を示している。

#### 【0288】

また、遊技演出報知部289には、リーチ演出中であることを示す「リーチ」の文字が表示されている。このように、ゼロ図柄282は、同じ表示態様であっても、異なる表示態様であっても、ゼロ図柄282が2個停止表示して1個を変動表示する態様を構成した場合には、当該態様はリーチ態様となる。本実施例5の各図柄配列281には、夫々複数の「0」図柄282（ゼロ図柄、特殊図柄、特定図柄）を含むと共に、「0」図柄282は何れの表示態様の組合せであってもリーチ態様を構成するため、遊技者は、図柄配列281を構成する演出図柄8の数に比して、リーチ態様が発生しやすいと感ずることができる。これにより、遊技者の期待感を高めることが可能となる。

#### 【0289】

図65（h）は、図65（g）と同じ変動表示において、図65（g）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7aには、中演出図柄8Cとして、左右の演出図柄8（リーチ図柄、「0」図柄282）と同じ「0」図柄282（特定図柄、第3ゼロ図柄282c）が停止表示（仮停止表示）した場面を示す。これにより、停止表示態様を構成する演出図柄が全て「0」図柄282（特定図柄）となる。但し、停止表示態様（仮停止表示態様）を構成する3個の図柄（「0」図柄282、特定図柄）は、同じ数字情報（情報）である「0」を表示するものの、その表示態様が異なっている。このような停止表示態様を「移行図柄配列（特定停止態様、第2特定停止態様）」といい、表示態様が異なる場合であっても、停止表示態様を構成する演出図柄が全て「0」図柄282（特定図柄）である場合、所定の特典（第2特典）が付与される。

#### 【0290】

停止表示態様を構成する演出図柄が全て「0」図柄282（特定図柄）であり、且つ、停止表示態様を構成する演出図柄の少なくとも1個が他の「0」図柄282（特定図柄）と表示態様が異なる場合に付与される特典（第2特典）は、他の遊技演出と比較して大当たり信頼度の高い「特別の遊技演出（第2リーチ演出302、第2遊技演出、高信頼度演出）」の実行である。本実施例5では、停止表示態様を構成する演出図柄が全て「0」図柄282（特定図柄）である場合、「0」図柄282（特定図柄）の全てが同じ表示態様の場合と、「0」図柄282（特定図柄）の一部が他の「0」図柄282（特定図柄）と表示態様が異なる場合とで、異なる特典（大当たり遊技、小当たり遊技、特別の遊技演出の実行等）が付与される。

#### 【0291】

図 6 5 ( i ) は、図 6 5 ( h ) と同じ変動表示において、図 6 5 ( h ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 5 ( i ) は、表示画面 7 a 上に停止表示（仮停止表示）した表示態様の異なる 3 個の「0」図柄 2 8 2 が、他の演出図柄に変化する図柄変化演出 2 8 8 を実行中の場面を示す。図柄変化演出 2 8 8 は、停止表示態様（仮停止表示態様）を構成する 3 個の図柄が異なる表示態様の「0」図柄 2 8 2（特定図柄、移行図柄配列）となった場合に、実行される演出である。図柄変化演出 2 8 8 では、停止表示した「0」図柄 2 8 2（特定図柄）が、「0」図柄 2 8 2（特定図柄）と異なる図柄（変化図柄 2 8 3）に変化する演出が実行される。

#### 【0292】

また、本実行態様では、図柄変化演出 2 8 8 によって変化する変化図柄 2 8 3 は、それまで変動表示していた図柄配列 2 8 1 に含まれていない図柄とされるため、図柄が変化したこと（図柄変化演出が実行されたこと）を遊技者は容易に認識可能となる。図 6 5 ( j ) は、図 6 5 ( i ) と同じ変動表示において、図 6 5 ( i ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 5 ( j ) に示す通り、図柄変化演出 2 8 8 が実行されて、停止表示態様を構成する左図柄の第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b が、「3」の数字情報（情報）を示す第 1 変化図柄 2 8 3 a に変化し、中図柄の第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c が、「7」の数字情報（情報）を示す第 2 変化図柄 2 8 3 b に変化し、右図柄の第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が、左図柄と同じ「3」の数字情報（情報）を示す第 1 変化図柄 2 8 3 a に変化した場面を示す。

#### 【0293】

図 6 5 ( k ) は、図 6 5 ( j ) と同じ変動表示において、図 6 5 ( j ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 5 ( k ) は、図柄変化演出 2 8 8 の結果、変化した左右の変化図柄 2 8 3（第 1 変化図柄 2 8 3 a）をリーチ態様とした状態で、中演出図柄 8 C（中図柄配列 2 8 1 C）の変動表示を開始した場面を示す。中図柄配列 2 8 1 C には、図示する第 2 変化図柄 2 8 3 b（「7」図柄）を含め、リーチ図柄と同じ第 1 変化図柄 2 8 3 a を含んでいる。表示画面 7 a の左上部の遊技演出報知部 2 8 9 には、スペシャルリーチであることを示す「SPリーチ」の文字を表示する。本実施例では、「SPリーチ」は、「リーチ」（ノーマルリーチ）よりも、大当たり信頼度の高い遊技演出に設定されている。そのため、遊技者は、「SPリーチ」が実行されると、大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

#### 【0294】

また、本実施例 5 では、変化図柄 2 8 3（第 1 変化図柄 2 8 3 a）がリーチ態様となつて、リーチ演出（遊技演出）を実行する場合には、比較的大当たり信頼度の高い遊技演出（第 2 リーチ演出 3 0 2、第 2 遊技演出、高信頼度演出）の実行が確定する。すなわち、変化図柄 2 8 3 である第 1 変化図柄 2 8 3 a（「3」図柄）をリーチ図柄としてリーチ演出を実行する場合、及び、変化図柄 2 8 3 である第 2 変化図柄 2 8 3 b（「7」図柄）をリーチ図柄としてリーチ演出を実行する場合の何れの場合も、大当たり信頼度の高い遊技演出（第 2 リーチ演出 3 0 2、第 2 遊技演出、高信頼度演出）が実行される。そのため、遊技者は、図柄変化演出 2 8 8 が実行されることや、変化図柄 2 8 3 をリーチ図柄としてリーチ演出が実行されることに対して、大当たりの期待感を高め、遊技興趣を高める。

#### 【0295】

図 6 5 ( l ) は、図 6 5 ( k ) と同じ変動表示において、図 6 5 ( k ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a では、左右の変化図柄 2 8 3（第 1 変化図柄 2 8 3 a）をリーチ態様とした状態で、中演出図柄 8 C（中図柄配列 2 8 1 C）を比較的高速で変動表示する第 2 リーチ演出 3 0 2（第 2 遊技演出）の実行中の場面を示す。図 6 6 ( m ) は、図 6 5 ( l ) と同じ変動表示において、図 6 5 ( l ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a では、左右の変化図柄 2 8 3（第 1 変化図柄 2 8 3 a）をリーチ態様とした状態で、中演出図柄 8 C（中図柄配列 2 8 1 C）を比較的低速で変動表示する第 2 リーチ演出 3 0 2（第 2 遊技演出）の実行中の場面を示す。

#### 【0296】

図 6 6 ( n ) は、図 6 6 ( m ) と同じ変動表示において、図 6 6 ( m ) から所定時間経

10

20

30

40

50

過後の場面を示している。表示画面 7 a では、第 2 リーチ演出 3 0 2 (第 2 遊技演出) を所定時間実行した後に、中演出図柄 8 C として、リーチ図柄と同じ第 1 変化図柄 2 8 3 a が停止表示し、停止表示態様が当り図柄配列 2 8 4 (特定停止態様、第 1 特定停止態様) となった場面を示す。これにより、遊技者は大当りが確定したことを認識し、遊技興趣を高める。図 6 6 (o) は、図 6 6 (n) で当り図柄配列 2 8 4 (大当り演出図柄) が停止表示されたことに基づいて、当り報知演出 (ファンファーレ演出) がなされ、これから遊技者に遊技利益 (賞球) が付与される大当り遊技が実行されることを示している。

#### 【0297】

図 6 6 (p) は、図 6 6 (m) と同じ変動表示において、図 6 6 (m) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a では、第 2 リーチ演出 3 0 2 (第 2 遊技演出) を所定時間実行した後に、中演出図柄 8 C として、リーチ図柄と異なる「4」図柄が停止表示し、停止表示態様が外れ図柄配列 2 9 1 (この時点で確定はしていない) となった場面を示す。これにより、遊技者は外れとなることを認識する。このように、本実行態様では、第 2 リーチ演出 3 0 2 は、比較的大当り信頼度の高い遊技演出であるが、大当りとなる場合と外れとなる場合とを有している。ここで、第 2 リーチ演出が実行された場合の大当り信頼度 (大当り遊技実行可能性) を 40 % に設定するものとする。尚、第 2 リーチ演出 3 0 2 を、本パチンコ遊技機が有するリーチ演出のなかで、最も高い大当り信頼度のリーチ演出としてもよいし、他により大当り信頼度の高いリーチ演出を有していてもよい。

#### 【0298】

図 6 6 (q) は、図 6 6 (p) と同じ変動表示において、図 6 6 (p) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 6 (q) は、図 6 6 (p) で表示した、変化図柄を含む外れ図柄配列 (「3 4 3」) を、変化前の演出図柄に戻す演出を実行した場面である。変動表示の開始時の図柄配列には、変化図柄 (第 2 特定図柄) は含まれておらず、変動表示の実行途中で、所定の演出図柄 (「0」図柄、特定図柄) が変化図柄 2 8 3 に変化したため、外れ図柄配列を確定停止表示する前に、変化図柄を変化前の演出図柄、すなわち、「0」図柄 2 8 2 に戻す復帰表示を行う。これにより、遊技者は、どの演出図柄が変化図柄に変化して、大当り信頼度の高い「SP リーチ」が実行されたかを再確認し、次回の変動表示以降においても、「0」図柄の停止表示に期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、遊技者は外れが確定したことを認識する。

#### 【0299】

図 6 6 (r) は、図 6 6 (q) で、外れ図柄配列 2 9 1 (「0 4 0」) が確定停止表示し、次の演出図柄の変動表示を開始した場面を示している。このように、本実行態様では、異なる表示態様の「0」図柄 2 8 2 をリーチ図柄とするリーチ演出は、中演出図柄として「0」図柄 2 8 2 を停止表示し、すなわち、移行図柄配列 2 8 5 (特定停止態様、第 2 特定停止態様) を停止表示して、その後、「特別の遊技演出 (第 2 リーチ演出 3 0 2、第 2 遊技演出、高信頼度演出)」を実行する場合と、外れ図柄配列 2 9 1 を停止表示して外れを確定し、その後、同変動表示において、特別の遊技演出を実行しない場合と、を有している。

#### 【0300】

図 6 7 (a) は、所定の演出図柄の変動表示を実行中の場面を示している。左図柄配列 2 8 1 L、中図柄配列 2 8 1 C、及び、右図柄配列 2 8 1 R を何れも変動表示中の場面である。図 6 7 (b) は、図 6 7 (a) と同じ変動表示において、図 6 7 (a) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7 (b) は、変動表示中の所定のタイミングで、各図柄配列 2 8 1 に含まれる「0」図柄 2 8 2 (ゼロ図柄、特殊図柄、特定図柄) を、変化図柄 2 8 3 (第 2 特定図柄) に変化し得る図柄変化演出 2 8 8 を開始した場面を示している。

#### 【0301】

図 6 7 (c) は、図 6 7 (b) と同じ変動表示において、図 6 7 (b) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a では、図 6 7 (b) で開始した図柄変化演出 2 8 8 を継続中で、所定の「0」図柄 2 8 2 (第 1 ゼロ図柄、第 2 ゼロ図柄、第 3 ゼロ図柄)

10

20

30

40

50

を、変化図柄 2 8 3 (第 2 特定図柄、第 1 変化図柄、第 2 変化図柄) に変化しようとする場面を示している。尚、図示はしないが、図柄変化演出を実行した結果、「0」図柄が変化図柄に変化する場合と、変化図柄に変化しない場合とを有していてもよい。すなわち、図柄変化演出に失敗する場合があってもよい。

【0302】

図 6 7 (d) は、図 6 7 (c) と同じ変動表示において、図 6 7 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7 (d) では、図 6 7 (c) で実行中の図柄変化演出 2 8 8 に成功して、「0」図柄が変化図柄に変化した場面を示している。前述したように、「0」図柄が変化図柄に変化するパターンとして、「0」図柄をリーチ図柄とするリーチ演出を実行した後に、表示態様の異なる「0」図柄で停止表示態様を構成する移行図柄配列を停止表示し、その後に、変化図柄に変化するパターンを有している。本実行態様は、このような変化パターンに加えて、移行図柄配列の停止表示を経ることなく、変動表示中の所定タイミングで、図柄変化演出が発生し、「0」図柄が変化図柄に変化するパターンを有している。尚、移行図柄配列を経て図柄変化演出を実行する場合には、「0」図柄が変化図柄に変化しない失敗パターンを有しないものとしてもよい(必ず、変化する)。

【0303】

図 6 7 (e) は、図 6 7 (d) と同じ変動表示において、図 6 7 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7 (e) は、変化図柄 2 8 3 である「7」図柄(第 2 変化図柄 2 8 3 b)をリーチ図柄とする第 2 リーチ演出 3 0 2 を開始した場面を示す。遊技演出報知部 2 8 9 には、スペシャルリーチであることを示す「SPリーチ」の文字が表示されている。また、表示画面 7 a 下部には、信頼度報知部 2 9 2 (大当り信頼度報知部、特別遊技実行可能性報知部) が設けられている。また、信頼度報知部 2 9 2 には、絵柄が 5 個表示されており、大当り信頼度が高いことを遊技者に視覚的に示している。尚、信頼度報知部 2 9 2 における絵柄の数は、実行するリーチ演出に対応して 1 ~ 5 個のパターンがあり、絵柄の数が多いほど(最大 5 個)、遊技者に高い大当り信頼度が示される。また、本実行態様においても、変化図柄をリーチ図柄とするリーチ演出は比較的大当り信頼度の高いリーチ演出が実行されるものとする。

【0304】

図 6 7 (f) は、図 6 7 (e) と同じ変動表示において、図 6 7 (e) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a では、第 2 リーチ演出 3 0 2 (第 2 遊技演出) を所定時間実行した後に、中演出図柄 8 c として、リーチ図柄と同じ第 2 変化図柄 2 8 3 b が停止表示し、停止表示態様が当り図柄配列 2 8 4 (特定停止態様、第 1 特定停止態様) となった場面を示す(「777」)。これにより、遊技者は大当りが確定したことを認識し、遊技興趣を高める。

【0305】

図 6 8 (g) は、所定の演出図柄の変動表示において、リーチ図柄を「4」図柄 8 とする第 1 リーチ演出(第 1 遊技演出、低信頼度演出)を実行中の場面を示している。遊技演出報知部 2 8 9 には、ノーマルリーチであることを示す「リーチ」の文字が表示され、信頼度報知部には絵柄が 2 個表示され、第 2 リーチ演出よりも低い大当り信頼度が表示されている。ここで、第 1 リーチ演出が実行された場合の大当り信頼度(大当り遊技実行可能性)を 5 % に設定するものとする。図 6 8 (h) は、図 6 8 (g) と同じ変動表示において、図 6 8 (g) から所定時間経過後の場面を示している。第 2 リーチ演出 3 0 2 (第 2 遊技演出) を所定時間実行した後に、中演出図柄 8 c として、リーチ図柄と異なる「0」図柄 2 8 2 b が停止表示し、停止表示態様が外れ図柄配列 2 9 1 (確定外れ図柄配列) となった場面を示す。

【0306】

図 6 8 (i) は、所定の演出図柄の変動表示中において、左右の演出図柄として第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b を停止表示し、第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b をリーチ図柄とするリーチ演出を実行中の場面を示している。また、図 6 8 (j) は、所定の演出図柄の変動表示中において、左演出図柄 8 L として第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a を停止表示し、右演出図柄 8 R として第 3

ゼロ図柄 2 8 2 c を停止表示して、異なる表示態様のゼロ図柄 2 8 2 をリーチ図柄とするリーチ演出を実行中の場面を示している。このように、原則的には同じ演出図柄をリーチ図柄としてリーチ演出を実行するものの、ゼロ図柄 2 8 2 に限っては、表示態様が異なる場合であっても当該ゼロ図柄 2 8 2 をリーチ図柄としてリーチ演出を実行することが可能となる。これにより、遊技者に、リーチ演出の発生可能性が高いものと感じさせ、遊技者は、特典獲得への期待感を高めることが可能となる。

#### 【 0 3 0 7 】

##### 〔 まばたきストック演出 〕

次に、図 6 9 乃至図 7 1 を用いて、本実施例 5 のパチンコ遊技機が有する遊技演出であるまばたきストック演出 2 9 6 ( ストック演出 ) について説明する。ここで、まばたきストック演出 2 9 6 とは、変動表示中の所定タイミングで、表示画面 7 a 上に所定絵柄 ( 目 ) が出現し、当該所定絵柄 ( 目 ) が所定の演出 ( まばたき ) をすることで、その後の所定タイミングで、特別演出 ( ゼロ図柄の停止表示 ) が発生することを確定する ( 特別演出の発生をストックする ) 演出である。また、所定の演出を複数回実行することで、その回数に応じて、特別演出の発生を複数回確定させる ( ストックする ) ことも可能である。

#### 【 0 3 0 8 】

図 6 9 ( a ) は、表示画面 7 a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9 c ( 第 1 演出保留表示部 ) には 3 個の第 1 演出保留 9 a ( 「○」の絵柄 ) が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報 ( 特別図柄当否判定乱数等の情報 ) が、3 個あることが示されている。図 6 9 ( b ) は、図 6 9 ( a ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( a ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a の略中央には目を模した絵柄 ( 目絵柄 2 9 9 ) が出現し、表示画面 7 a の右下部で演出図柄 8 が小さく変動表示する場面を示す。

#### 【 0 3 0 9 】

図 6 9 ( c ) は、図 6 9 ( b ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( b ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 9 ( c ) は、図 6 9 ( b ) で実行中のまばたきストック演出 2 9 6 が継続して実行されており、目絵柄 2 9 9 が目を開いた状態から目を閉じた状態に変化した、いわゆる、目絵柄 2 9 9 がまばたきした場面を示す。この「まばたき演出」によって、その後の特別演出の発生をストックする。また、まばたきストック演出 2 9 6 では、目絵柄 2 9 9 が目を閉じたタイミングで、表示画面 7 a の左上部及び右下部のストック回数表示部 2 9 8 に、1 本 ( 上下合わせて 1 本 ) のライン表示が出現する。このライン表示が、その後の特別演出の発生のストック回数を示し、遊技者は、このライン数を確認することで、特別演出のストック回数を認識することができる。

#### 【 0 3 1 0 】

図 6 9 ( d ) は、図 6 9 ( c ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( c ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 9 ( d ) は、図 6 9 ( c ) で実行中のまばたきストック演出 2 9 6 が継続して実行されており、目絵柄 2 9 9 が再度目を開けた状態に変化した場面を示す。図 6 9 ( e ) は、図 6 9 ( d ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( d ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 9 ( e ) は、図 6 9 ( d ) で実行中のまばたきストック演出 2 9 6 が継続して実行されており、目絵柄 2 9 9 が目を開いた状態から目を閉じた状態に変化した場面を示す。図 6 9 ( e ) では、実行中のまばたきストック演出 2 9 6 において、目絵柄 2 9 9 が、2 回目のまばたきを実行した場面を示しており、表示画面 7 a の左上部及び右下部のストック回数表示部 2 9 8 には、2 本目のライン表示が表示される。

#### 【 0 3 1 1 】

図 6 9 ( f ) は、図 6 9 ( e ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( e ) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 9 ( f ) は、図 6 9 ( e ) で実行中のまばたきストック演出 2 9 6 が継続して実行されており、目絵柄 2 9 9 が再度目を開けた状態に変化した場面を示す。図 7 0 ( g ) は、図 6 9 ( f ) と同じ変動表示において、図 6 9 ( f ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a 上のストック回数表示部 2 9 8 には、スト

ック回数が2回であることを示す2本のライン表示が表示されている。すなわち、実行中の変動表示中、若しくは、この後に実行される保留に係る変動表示において、ストックされている特別演出が実行される。尚、目絵柄は表示されていないが、ストック回数表示部298に2本のライン表示が表示されており、この場面においても、まばたきストック演出296を継続して実行中であるといってもよい。図70(h)及び(i)においても同様である。

#### 【0312】

表示画面7a上では、左演出図柄8Lとして「4」図柄が停止表示し、右図柄配列281R及び中図柄配列281Cが変動表示している場面を示している。図70(h)は、図70(g)と同じ変動表示において、図70(g)から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7a上では、左演出図柄8Lとして「4」図柄、右図柄配列281Rとして「5」図柄、中図柄配列281Cとして「5」図柄で構成される外れ図柄配列291(確定外れ図柄配列)が停止表示した場面を示す。このときも、ストック回数表示部298には、ストック回数が2回であることを示す2本のライン表示が表示されている。

#### 【0313】

図70(i)は、図70(h)の次の変動表示を開始した場面を示している。このときも、ストック回数表示部298には、ストック回数が2回であることを示す2本のライン表示が表示されている。図70(j)は、図70(i)と同じ変動表示において、図70(i)から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7a上では、左演出図柄8Lとして第1ゼロ図柄282aが停止表示し、中図柄配列281C及び右図柄配列281Rが変動表示中の所定タイミングで、まばたき放出演出291(ストック放出演出)を実行すべく、演出図柄の背景に、目絵柄299が表示された場面を示している。

#### 【0314】

本実施例のまばたきストック演出296によってストックされた特別演出は、「ゼロ図柄(特定図柄)を停止表示させる」演出とされている。図70(j)に示すように、左演出図柄8Lとして第1ゼロ図柄282aが停止表示した時点で、まばたき放出演出297が実行されたため、このタイミングで2回のストックが全て放出されれば、中演出図柄8C及び右演出図柄8Rとして、何れも「0」図柄が停止表示し、停止表示態様が、特定停止態様となる。すなわち、何れも、まばたき放出演出によって停止表示する「0」図柄が何れも第1ゼロ図柄282aである場合には大当たりとなり(第1特典が付与され)、少なくとも一方が第2ゼロ図柄282b又は第3ゼロ図柄282cである場合にはSPリーチへの移行演出となる(第2特典の付与)。

#### 【0315】

これにより、ストック回数表示部298に表示されているストック回数と、ストック放出までに停止表示している「0」図柄の個数と、「0」図柄の表示態様によって、遊技者の特典獲得への期待感が多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、特別演出をストックするまばたきストック演出(ストック演出)と、ストックした特別演出を開始するまばたき放出演出(ストック放出演出)とは、同じ所定絵柄(目絵柄)が所定の演出(まばたき)を実行することにより実行される。すなわち、何れも共通演出を実行することを契機としている。

#### 【0316】

図70(k)は、図70(j)と同じ変動表示において、図70(j)から所定時間経過後の場面を示している。図70(k)は、図70(j)で示すまばたき放出演出297が継続して実行されており、表示画面7aの略中央部には、目絵柄299が演出図柄8に重複して表示され、目絵柄299が目を閉じる演出が実行されている。これにより、ストックした特別演出が放出されることを遊技者に示す。ストック回数表示部298には、ストック回数が2回であることを示す2本のライン表示が表示されている。

#### 【0317】

図70(l)は、図70(k)と同じ変動表示において、図70(k)から所定時間経過後の場面を示している。図70(l)は、図70(k)で示すまばたき放出演出297

が継続して実行されており、1回目のまばたき放出演出を実行したことによって、右演出図柄8Rに、第3ゼロ図柄282cが停止表示した場面を示している。ストック回数表示部298では、1回の特別演出を放出したことにより1本のライン表示が消去され、残りストック回数が1回であることを示す1本のライン表示が表示されている。また、演出図柄8の背景には目絵柄299が表示され、まばたき放出演出が継続することを示している。また、このとき、停止表示した2個の「0」図柄の表示態様が異なるため、遊技者は当り図柄配列が停止表示することは諦め、移行図柄配列が停止表示することに期待感を移行する。

#### 【0318】

図71(m)は、図70(1)と同じ変動表示において、図70(1)から所定時間経過後の場面を示している。図70(m)は、図70(1)で示すまばたき放出演出297が継続して実行されており、表示画面7aの略中央部には、目絵柄299が演出図柄8に重複して表示され、目絵柄299が目を閉じる演出が実行されている。これにより、ストックした残り1個の特別演出が放出されることを遊技者に示す。すなわち、この時点で、遊技者は停止表示態様が移行図柄配列となることを認識可能となり、遊技興趣を高める。ストック回数表示部298には、ストック回数が1回であることを示す1本のライン表示が表示されている。

#### 【0319】

図71(n)は、図71(m)と同じ変動表示において、図71(m)から所定時間経過後の場面を示している。図71(n)は、図71(m)で示すまばたき放出演出297が継続して実行されており、2回目のまばたき放出演出297を実行したことによって、中演出図柄8Cに、第2ゼロ図柄282bが停止表示し、停止表示態様が、移行図柄配列285(特定停止態様、第2特定停止態様)となった場面を示している。ストックを全て放出したことにより、ストック回数表示部298のライン表示が全て消去されている。また、演出図柄8の背景には目絵柄299が表示されているが、特別演出のストックはないため、まばたき放出演出が終了することを示している。このように、左演出図柄として所定のゼロ図柄が停止表示したタイミングで、まばたき放出演出が実行され、このストック放出演出によって、予めストックしておいた2回の特別演出(ゼロ図柄の停止表示)を実行し、中演出図柄8C及び右演出図柄8Rに所定のゼロ図柄を停止表示させ、停止表示態様を移行図柄配列とすることに成功した。

#### 【0320】

このように、まばたきストック演出は、そのストック回数によって後に実行される特別演出の実行回数を保証する演出である。また、まばたき放出演出は、まばたきストック演出を実行した変動表示においてまばたき放出演出を実行してもよい。この場合、まばたきストック演出及びまばたき放出演出は、実行中の変動表示の大当り信頼度を報知する遊技演出となる。また、本実行態様に示したように、まばたき放出演出は、まばたきストック演出を実行した変動表示よりも後に実行される変動表示において、まばたき放出演出を実行してもよい。この場合、まばたきストック演出及びまばたき放出演出は、大当り信頼度を報知する対象の変動表示よりも前に、大当り信頼度を報知する事前演出(先読み演出)となる。

#### 【0321】

図71(o)は、図71(n)と同じ変動表示において、図71(n)から所定時間経過後の場面を示している。図71(o)は、前述したのと同様に図71(n)で移行図柄配列285が停止表示したことに基づいて図柄変化演出288が実行され、第1変化図柄283aをリーチ図柄とするスペシャルリーチ(第2リーチ演出、第2遊技演出)が実行された場面を示している。

#### 【0322】

##### [ カウントダウンリーチ演出 ]

次に、図72乃至図74を用いて、実施例5のパチンコ遊技機の遊技演出であるカウントダウンリーチ演出の態様について説明する。図72(a)は、表示画面7a左下部の第

10

20

30

40

50

1 演出保留表示領域 9 c (第 1 演出保留表示部) には 3 個の第 1 演出保留 9 a (「○」の絵柄) が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報 (特別図柄当否判定乱数等の情報) が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7 a 下部中央の変動絵柄表示領域 9 e には、1 個の変動絵柄 9 f が、第 1 演出保留 9 a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9 e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9 f が表示されている。そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる (大当たり図柄で停止表示する) 可能性を示すこともある。

#### 【0323】

図 7 2 (b) は、図 7 2 (a) と同じ変動表示において、図 7 2 (a) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a の左側部では、左図柄配列 2 8 1 L の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の中央部では、中図柄配列 2 8 1 C の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の右側部では、右図柄配列 2 8 1 R の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。図 7 2 (c) は、図 7 2 (b) と同じ変動表示において、図 7 2 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (c) は、表示画面 7 a の左上部の遊技演出報知部 2 8 9 に「リーチ」の文字が表示され、リーチ演出 (カウントダウンリーチ演出) の実行中の場面を示している。

#### 【0324】

また、表示画面 7 a 上には、左演出図柄 8 L 及び中演出図柄 8 C が同じ演出図柄である「2」図柄でリーチ図柄 3 0 6 を構成して停止表示し、右演出図柄 8 R として、右図柄配列 2 8 1 R が変動表示中の場面を示している。すなわち、3 個の演出図柄のうち、2 個の演出図柄が「2」図柄で一致してリーチ図柄 3 0 6 となり、残り 1 個の演出図柄が変動表示を行うリーチ演出の実行場面を示している。図 7 2 (d) は、図 7 2 (c) と同じ変動表示において、図 7 2 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (d) では、図 7 2 (c) で変動表示中であった右演出図柄 8 R が、リーチ図柄 3 0 6 と異なる第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a で停止表示した場面を示す。

#### 【0325】

このようにカウントダウンリーチ演出 3 0 5 (特別リーチ演出) において、特定図柄以外の演出図柄をリーチ図柄としてリーチ演出を実行し、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる図柄であって、特定図柄 (ゼロ図柄、第 1 ゼロ図柄、第 2 ゼロ図柄、第 3 ゼロ図柄) で停止表示した場合の停止態様 (本例では「220」) を再変動停止態様 (特別停止態様) という。

#### 【0326】

このカウントダウンリーチ演出 3 0 5 は、リーチ図柄を予め定めた順序で複数回変化させながら、複数回のリーチ演出を行う遊技演出である。また、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 では、リーチ図柄 3 0 6 が変化するなかで、何れのリーチ図柄 3 0 6 のときに、大当たりとなるかによって、異なる特典が付与される。また、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 では、3 個の演出図柄のうち 2 個の演出図柄が所定のリーチ図柄となってリーチ態様となった際に、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と同じ (一致する) 演出図柄で停止表示した場合には大当たりとなる。

#### 【0327】

また、3 個の演出図柄のうち 2 個の演出図柄が所定のリーチ図柄となってリーチ態様となった際に、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる図柄であって、特定図柄 (ゼロ図柄、第 1 ゼロ図柄、第 2 ゼロ図柄、第 3 ゼロ図柄) で停止表示した場合には、リーチ図柄を変化させて、演出図柄を再度変動表示する。すなわち、リーチ図柄を変化させてカウントダウンリーチ演出 3 0 5 を継続すると共に、実行中の変動表示を継続する。また、3 個の演出図柄のうち 2 個の演出図柄が所定のリーチ図柄となってリーチ態様となった際に、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる図柄であって、特定図柄 (ゼロ図柄、第 1 ゼロ図柄、第 2 ゼロ図柄、第 3 ゼロ図柄) と異なる図柄で停止表示した場合には、当該停止態

10

20

30

40

50



様が外れ図柄配列 2 9 1 ( 確定外れ図柄配列 ) となり、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 を終了すると共に、実行中の変動表示を終了する。

【 0 3 2 8 】

従って、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 ( 特別リーチ演出 ) におけるリーチ演出では、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と同じ演出図柄で停止表示した場合、並びに、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる演出図柄であっても特定図柄 ( ゼロ図柄 ) が停止表示した場合には、何れも遊技上の利益 ( 特典、特別遊技、再度のリーチ演出等 ) が付与されるため、遊技者は、特典獲得の可能性が高いと感じ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、リーチ図柄が特定図柄でないときに、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる演出図柄であっても特定図柄 ( ゼロ図柄 ) が停止表示した場合には、リーチ図柄を変化させて再度のリーチ演出が実行されるため、遊技者は、再度特典付与の期待感をもって遊技を行うことが可能となる。

10

【 0 3 2 9 】

また、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 は、特定図柄 ( ゼロ図柄 ) 以外の演出図柄 ( 本実行態様では「 2 」図柄 ) をリーチ図柄 3 0 6 としてリーチ演出を開始し、リーチ図柄が変化する毎に、前回のリーチ図柄から 1 減算した演出図柄をリーチ図柄として、リーチ演出を繰り返し実行する。すなわち、リーチ図柄を変化する毎に、リーチ図柄が示す数字 ( 情報 ) がカウントダウンすることとなる ( 2 1 0 )。また、本実施例 5 の実行態様では、リーチ図柄を変化し、最終的なリーチ図柄を特定図柄 ( ゼロ図柄 ) としている。そして、最終的な変化でリーチ図柄となったゼロ図柄でリーチ演出を行い、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と同じ特定図柄 ( ゼロ図柄 ) で停止表示した場合、停止態様が当り図柄配列となり、他の演出図柄がリーチ図柄のときに当り図柄配列となるよりも、遊技者に有利な ( 遊技者にとって大きな ) 特典が付与されるものとしている。

20

【 0 3 3 0 】

図 7 2 ( e ) は、図 7 2 ( d ) と同じ変動表示において、図 7 2 ( d ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 ( e ) は、図 7 2 ( d ) で、演出図柄の停止態様が再変動停止態様 3 0 7 ( 特別停止態様、「 2 2 0 」) となったことに基づいて、左中右の演出図柄が再度変動表示を実行した場面を示している。図 7 2 ( f ) は、図 7 2 ( e ) と同じ変動表示において、図 7 2 ( e ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 ( f ) では、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 が継続して実行されており、リーチ図柄 3 0 6 が「 2 」から「 1 」に変化して ( カウントダウンして ) 残り 1 個の演出図柄が変動表示を行う 2 回目のリーチ演出を実行中の場面を示している。

30

【 0 3 3 1 】

図 7 3 ( g ) は、図 7 2 ( f ) と同じ変動表示において、図 7 2 ( f ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 ( g ) では、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 が継続して実行されており、図 7 2 ( f ) で変動表示中であった右演出図柄 8 R が、リーチ図柄 3 0 6 と異なる第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b で停止表示した場面を示す。図 7 3 ( g ) は、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 ( 特別リーチ演出 ) において、特定図柄以外の演出図柄をリーチ図柄としてリーチ演出を実行し、残り 1 個の演出図柄がリーチ図柄と異なる特定図柄 ( ゼロ図柄 ) で停止表示し ( 本例では「 1 1 0 」) 、停止態様が再変動停止態様 ( 特別停止態様 ) となった場面を示している。

40

【 0 3 3 2 】

図 7 3 ( h ) は、図 7 3 ( g ) と同じ変動表示において、図 7 3 ( g ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 ( h ) は、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 が継続して実行されており、図 7 3 ( g ) で演出図柄の停止態様が再変動停止態様 3 0 7 ( 特別停止態様、「 1 1 0 」) となったことに基づいて、左中右の演出図柄が再度変動表示を実行した場面を示している。図 7 3 ( i ) は、図 7 3 ( h ) と同じ変動表示において、図 7 3 ( h ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 ( i ) は、カウントダウンリーチ演出 3 0 5 が継続して実行されており、リーチ図柄 3 0 6 が「 1 」から「 0 ( 特定図柄、ゼロ図柄 ) 」に変化して ( カウントダウンして ) 残り 1 個の演出図柄が変動表示を行う 3

50

回目のリーチ演出を実行中の場面を示している。また、リーチ図柄が特定図柄となる変化は、カウントダウンリーチ演出 305 における最終段階の変化である。

【0333】

図 73 (j) は、図 73 (i) と同じ変動表示において、図 73 (i) から所定時間経過後の場面を示している。図 73 (j) では、カウントダウンリーチ演出 305 が継続して実行され、図 73 (i) で変動表示中であった右演出図柄 8 R が、リーチ図柄 306 である特定図柄 (第 1 ゼロ図柄) と同じ第 1 ゼロ図柄 282 a で停止表示した場面を示す。すなわち、左中右の演出図柄が全て第 1 ゼロ図柄 282 a で一致し、停止態様が当り図柄配列 284 (特定停止態様、第 1 特定停止態様) となった場面を示している。また、当り図柄配列 284 を、特定図柄 (第 1 ゼロ図柄、第 2 ゼロ図柄、第 3 ゼロ図柄) で構成する停止態様を、第 1 当り図柄配列 284 a といい、第 1 当り図柄配列 284 a が停止表示した場合には、遊技者にとって比較的有利な特典 (第 2 特別特典) が付与される。

10

【0334】

ここで、遊技者にとって比較的有利な特典 (第 2 特別特典) は、15 R 第 1 大当り (15 R 第 1 大当り遊技) とされる。また、遊技者にとって比較的不利な特典 (第 1 特別特典) は、2 R 第 3 大当り (2 R 第 3 大当り遊技) とされる。また、遊技者にとって比較的有利な特典 (第 2 特別特典) は、遊技者にとって比較的不利な特典 (第 1 特別特典) と比較して、獲得可能な遊技利益 (賞球) が多い特典としてもよいし、大当り遊技終了後の遊技状態が有利 (高確率状態、高ベース状態、又はこれらの状態の実行期間が長い等) となるものとしてもよい。

20

【0335】

図 73 (k) は、図 73 (j) で第 1 当り図柄配列 284 a が停止表示したことに基いて、比較的有利な特典 (第 2 特別特典) が付与されることを遊技者に示す第 1 当り報知演出 286 a (「超大当り!」) が実行された場面を示している。図 73 (l) は、図 73 (j) 及び (k) で示した大当り (15 R 第 1 大当り) に係る大当り遊技 (15 R 第 1 大当り遊技) が開始した場面を示している。また、当り図柄 287 として、第 1 ゼロ図柄 282 a が表示されている。

【0336】

図 74 (m) は、図 72 (c) と同じ変動表示において、図 72 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 74 (m) では、カウントダウンリーチ演出 305 が継続して実行され、図 72 (c) で変動表示中であった右演出図柄 8 R が、リーチ図柄 306 である「2」図柄 (特定図柄以外の演出図柄) と同じ「2」図柄で停止表示した場面を示す。すなわち、左中右の演出図柄が全て「2」図柄で一致し、停止態様が当り図柄配列 284 (特定停止態様、第 1 特定停止態様) となった場面を示している。また、当り図柄配列 284 を、特定図柄以外の演出図柄である「2」図柄で構成する停止態様を、第 2 当り図柄配列 284 b といい、第 2 当り図柄配列 284 b が停止表示した場合には、遊技者にとって比較的不利な特典 (第 1 特別特典) が付与される。

30

【0337】

図 74 (n) は、図 74 (m) で第 2 当り図柄配列 284 b が停止表示したことに基いて、比較的不利な特典 (第 2 特別特典) が付与されることを遊技者に示す第 2 当り報知演出 286 b (「大当り!」) が実行された場面を示している。図 74 (o) は、図 72 (f) と同じ変動表示において、図 72 (f) から所定時間経過後の場面を示している。図 74 (o) では、カウントダウンリーチ演出 305 が継続して実行され、図 72 (f) で変動表示中であった右演出図柄 8 R が、リーチ図柄 306 である「1」図柄 (特定図柄以外の演出図柄) と同じ「1」図柄で停止表示した場面を示す。すなわち、左中右の演出図柄が全て「1」図柄で一致し、停止態様が当り図柄配列 284 (特定停止態様、第 1 特定停止態様) となった場面を示している。また、当り図柄配列 284 を、特定図柄以外の演出図柄である「1」図柄で構成する停止態様を、第 2 当り図柄配列 284 b という。

40

【0338】

また、当り図柄配列 284 が、特定図柄以外の演出図柄である「2」図柄で構成される

50

場合と同様に、遊技者にとって比較的不利な特典（第1特別特典）が付与される。図74（p）は、図74（o）で第2当り図柄配列284bが停止表示したことに基づいて、比較的不利な特典（第2特別特典）が付与されることを遊技者に示す第2当り報知演出286b（「大当り！」）が実行された場面を示している。

#### 【0339】

尚、カウントダウンリーチ演出305において、特定図柄（ゼロ図柄）で当り図柄配列が構成される場合は、特定図柄以外の演出図柄で当り図柄配列が構成される場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるものとした。これに加えて、特定図柄以外の演出図柄で当り図柄配列が構成される場合においても、当り図柄配列を構成する演出図柄によって、異なる特典を付与するものとしてもよい。例えば、カウントダウンリーチ演出におけるリーチ図柄の変化回数が少ない場合（例えば、リーチ図柄が「2」図柄）の方が（第2特別特典）、変化回数が多い場合（例えば、リーチ図柄が「1」図柄）よりも（第3特別特典）、遊技者に有利な特典が付与されるものとしてもよい。

#### 【0340】

##### 〔押合（押し合い）リーチ演出〕

次に、図75乃至図79を用いて、実施例5のパチンコ遊技機の遊技演出である押合リーチ演出の態様について説明する。図75（a）は、表示画面7a左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1演出保留9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第1始動口20への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3個あることが示されている。また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9fが、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄9fが表示されている。そして、この変動絵柄9fの表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当りとなる（大当り図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

#### 【0341】

図75（b）は、図75（a）と同じ変動表示において、図75（a）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7aの左側部では、左図柄配列281Lの演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面7aの中央部では、中図柄配列281Cの演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面7aの右側部では、右図柄配列281Rの演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。図75（c）は、図75（b）と同じ変動表示において、図75（b）から所定時間経過後の場面を示している。図75（c）は、左演出図柄8Lとして第1ゼロ図柄282aが停止表示し、右演出図柄8Rとして左演出図柄と同じ（一致する）第1ゼロ図柄282aが停止表示し、中図柄配列281Cを変動表示する場面を示している。すなわち、第1ゼロ図柄282a（「0」図柄）をリーチ図柄とし、残り1個の中演出図柄を変動表示するリーチ態様となった場面を示している。

#### 【0342】

図75（d）は、図75（c）と同じ変動表示において、図75（c）から所定時間経過後の場面を示している。図75（d）では、図75（c）で実行されたリーチ演出が、押合リーチ演出309となった場面を示している。表示画面7aの左上の遊技演出報知部289には、「押合リーチ」の文字が表示され、遊技者に押合リーチ演出309が実行されたことが示されている。また、遊技演出報知部289の下方には、第1ゼロ図柄282aをリーチ図柄とするリーチ態様の演出図柄が表示されている。

#### 【0343】

ここで、押合リーチ演出（表示領域獲得リーチ演出）とは、表示画面7a上に表示領域を区切る（区分する、仕切る）ように、棒状の仕切部310（表示領域仕切部）が表示される。そして、仕切部310によって区分された表示画面7a上の特典図柄表示領域311に特典図柄311aを表示し、同じく仕切部310によって区分された表示画面7a上の非特典図柄表示領域312に特典図柄312bを表示する。そして、特典図柄表示領域

３１１（に表示される特典図柄３１１ａ）と非特典図柄表示領域３１２（に表示される非特典図柄３１２ｂ）とで、押合い演出を行う。そして、押合い演出に勝利した（所定条件を満たした）側の表示領域（特典図柄表示領域又は非特典図柄表示領域）に表示されている演出図柄から選択される１の演出図柄が、最後に停止表示する（３個目の）演出図柄８Ｃとして停止表示する。若しくは、特典が付与されるかどうかが決定される。

【０３４４】

図７５（ｄ）に示すように、表示画面７ａには、左右方向に横長棒状の仕切部３１０（表示領域仕切部）によって、表示画面７ａ上側の特典図柄表示領域３１１（第１表示領域）と、表示画面７ａ下側の非特典図柄表示領域３１２（第２表示領域）と、が設けられている。ここで、特典図柄表示領域３１１（第１表示領域）には、リーチ図柄３０６と一致する演出図柄８が表示され、非特典図柄表示領域３１２（第２表示領域）には、リーチ図柄３０６と一致しない演出図柄８が表示される。「リーチ図柄と一致する」演出図柄とは、最後に停止表示する演出図柄として停止表示した場合に、特典が付与される（大当たり遊技、再度のリーチ演出等）こととなる、すなわち、当り図柄配列（又は、移行図柄配列）となる演出図柄である。また、「リーチ図柄と一致しない」演出図柄とは、最後に停止表示する演出図柄として停止表示した場合に、特典が付与されない、すなわち、外れ図柄配列となる演出図柄である。

【０３４５】

図７５（ｄ）では、第１ゼロ図柄２８２ａをリーチ図柄３０６とする押合リーチ演出３０９が実行されており、特典図柄表示領域３１１（第１表示領域）には、停止表示した場合に特典が付与される演出図柄（第１ゼロ図柄２８２ａ、第２ゼロ図柄２８２ｂ、及び、第３ゼロ図柄２８２ｃ）が表示される。また、非特典図柄表示領域３１２（第２表示領域）には、停止表示した場合に特典が付与されない演出図柄（「１」、「２」、「４」、「５」、「６」、及び、「８」）が表示される。そして、押合リーチ演出３０９では、表示される演出図柄を変化させながら、特典図柄表示領域３１１（第１表示領域）と、非特典図柄表示領域３１２（第２表示領域）とで、上下に（互いに）押合う演出（所定の遊技演出）を行い、より大きい表示領域を獲得した方の表示領域が勝利することとなる。

【０３４６】

図７５（ｅ）は、図７５（ｄ）と同じ変動表示において、図７５（ｄ）から所定時間経過後の場面を示している。図７５（ｅ）は、押合リーチ演出３０９が継続して実行されており、特典図柄表示領域３１１に特典図柄３１１ａとして第２ゼロ図柄２８２ｂが表示され、非特典図柄表示領域３１２に非特典図柄３１２ｂとして「１」図柄が表示されている。図７５（ｅ）では、仕切部３１０が下方（非特典図柄表示領域側）に移動して、特典図柄表示領域３１１（に表示されている第２ゼロ図柄２８２ｂ）が、非特典図柄表示領域３１２（に表示されている「１」図柄）を押している。すなわち、特典図柄表示領域３１１側が優勢となっている場面を示している。また、仕切部３１０に隣接して、仕切部３１０の移動方向（押している側の表示領域、押している方向）を示す押し込み方向示唆部３１３が下方向を示して表示されている。また、優勢側の表示領域に表示されている演出図柄が、劣勢側の表示領域に表示されている演出図柄よりも大きく表示されている。これにより、遊技者に、何れの表示領域が優勢であることを示している。

【０３４７】

図７５（ｆ）は、図７５（ｅ）と同じ変動表示において、図７５（ｅ）から所定時間経過後の場面を示している。図７５（ｆ）は、押合リーチ演出３０９が継続して実行されており、非特典図柄表示領域３１２に表示される非特典図柄３１２ｂが「１」図柄から「２」図柄に変化している。そして、仕切部３１０が上方（特典図柄表示領域側）に移動して、当該非特典図柄表示領域３１２に表示される非特典図柄３１２ｂが、特典図柄表示領域３１１に表示される特典図柄３１１ａを押し返す場面を示している。また、押し込み方向示唆部３１３は上方向を示して表示されている。

【０３４８】

図７６（ｇ）は、図７５（ｆ）と同じ変動表示において、図７５（ｆ）から所定時間経

10

20

30

40

50

過後の場面を示している。図 7 6 ( g ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される特典図柄 3 1 1 a が第 2 ゼロ図柄から第 3 ゼロ図柄に変化している。そして、仕切部 3 1 0 が下方（非特典図柄表示領域側）に移動して、当該特典図柄表示領域 3 1 2 に表示される特典図柄 3 1 1 a が、非特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される非特典図柄 3 1 2 b を押し返す場面を示している。また、押し込み方向示唆部 3 1 3 は下方向を示して表示されている。

【 0 3 4 9 】

図 7 6 ( h ) は、図 7 6 ( g ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( g ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6 ( h ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、非特典図柄表示領域 3 1 2 に表示される非特典図柄 3 1 2 b が「 2 」図柄から「 4 」図柄に変化している。そして、仕切部 3 1 0 が上方（特典図柄表示領域側）に移動して、当該非特典図柄表示領域 3 1 2 に表示される非特典図柄 3 1 2 b が、特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される特典図柄 3 1 1 a を押し返す場面を示している。また、押し込み方向示唆部 3 1 3 は上方向を示して表示されている。

10

【 0 3 5 0 】

図 7 6 ( i ) は、図 7 6 ( h ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( h ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6 ( i ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される特典図柄 3 1 1 a が第 3 ゼロ図柄から第 2 ゼロ図柄に変化している。そして、仕切部 3 1 0 が下方（非特典図柄表示領域側）に移動して、当該特典図柄表示領域 3 1 2 に表示される特典図柄 3 1 1 a が、非特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される非特典図柄 3 1 2 b を押し返す場面を示している。また、押し込み方向示唆部 3 1 3 は下方向を示して表示されている。また、特典図柄表示領域 3 1 1（第 1 表示領域）に、お助けキャラクタ A 3 1 4 が表示された場面を示している。

20

【 0 3 5 1 】

お助けキャラクタ A 3 1 4 は、押合リーチ演出実行中の所定タイミングで、特典図柄表示領域に表示され、特典図柄表示領域が非特典図柄表示領域に押し込んで、特典図柄表示領域が勝利する（所定条件を満たす）のを補助するキャラクタである。尚、お助けキャラクタ A 3 1 4 が表示されると、表示されない場合と比較して、勝利する可能性が高くなるものの、敗北する場合があってもよいし、必ず勝利するものとしてもよい。従って、遊技者は、お助けキャラクタ A 3 1 4 が表示されると、特典成立への期待感を高め、遊技興趣

30

【 0 3 5 2 】

また、本実施例では、お助けキャラクタとして、お助けキャラクタ A 3 1 4 を例示しているが、これだけに限らない。お助けキャラクタ A 3 1 4 に加えて、他の表示態様のお助けキャラクタ（例えば、お助けキャラクタ X、Y、Z）を複数有してもよい。そして、表示されるお助けキャラクタの種類によって、特典図柄表示領域が勝利する可能性を異ならせるものとしてもよい。また、お助けキャラクタの種類によって、必ず特典図柄表示領域が勝利する場合があってもよい。

【 0 3 5 3 】

図 7 6 ( j ) は、図 7 6 ( i ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( i ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6 ( j ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、お助けキャラクタ A 3 1 4 が仕切部 3 1 0 を非特典図柄表示領域側に押す場面を示している。そして、仕切部 3 1 0 が下方（非特典図柄表示領域側）に移動して、当該特典図柄表示領域 3 1 2 に表示される特典図柄 3 1 1 a が、非特典図柄表示領域 3 1 1 に表示される非特典図柄 3 1 2 b を押す場面を示している。また、押し込み方向示唆部 3 1 3 の数が増加し、特典図柄表示領域がより優勢となった場面を示している。

40

【 0 3 5 4 】

図 7 6 ( k ) は、図 7 6 ( j ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( j ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6 ( k ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、お助けキャラクタ A 3 1 4 が仕切部 3 1 0 を非特典図柄表示領域側に更に押し込む

50

場面を示している。このような、お助けキャラクタ A 3 1 4 が特典図柄表示領域側の勝利を補助する演出を補助演出 3 1 8 ともいう。また、お助けキャラクタの他に、仕切部 3 1 0 が上方に移動することを補助する浮遊キャラクタ（例えば、風船や気球等）や、仕切部 3 1 0 が下方に移動することを補助する重しキャラクタ（例えば、錘等）を表示可能とする。具体的に、浮遊キャラクタが仕切部に付加された場合には、仕切部が上方に移動することを補助し、重しキャラクタが仕切部上に載置された場合には、仕切部が下方に移動することを補助する。またこのようなキャラクタを表示することで、遊技者は直感的に、どの方向に仕切部が誘導されているのかを認識することが可能となる。また、お助けキャラクタや浮遊キャラクタや重しキャラクタによって、仕切部が所定方向（補助方向）に誘導される可能性（信頼度）が異なるものとしてもよい。

10

#### 【0355】

図 7 6 ( l ) は、図 7 6 ( k ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( i ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6 ( j ) は、押合リーチ演出 3 0 9 が継続して実行されており、お助けキャラクタ A 3 1 4 が仕切部 3 1 0 を非特典図柄表示領域側に押しきり、特典図柄表示領域側が勝利した場面を示している。すなわち、特典図柄表示領域 3 1 1 側の特典図柄 3 1 1 a（第 1 ゼロ図柄）が、非特典図柄表示領域 3 1 2 の非特典図柄 3 1 2 b（「4」図柄）を押し切り、表示領域が全て特典図柄表示領域となった場面を示している。これにより、特典図柄表示領域側が勝利した際に、特典図柄表示領域に表示されている特典図柄である第 1 ゼロ図柄が、押出リーチ演出における最後の停止図柄となる。このように、特典図柄表示領域側が勝利した場合、特典図柄表示領域に表示される特典図柄（演出図柄）から停止図柄が選択されることとなる。

20

#### 【0356】

図 7 7 ( m ) は、図 7 6 ( l ) と同じ変動表示において、図 7 6 ( l ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 7 ( m ) は、押合リーチ演出 3 0 9（表示領域獲得リーチ演出）が継続して実行されており、特典図柄表示領域側が表示領域を獲得して勝利し（所定条件を満たし）、押出リーチ演出 3 0 9 における 3 個目の停止図柄が特典図柄 3 1 1 a である第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a に決定（確定）した場面を示している。これにより、遊技者に所定の特典が付与されることが確定する。

#### 【0357】

図 7 7 ( n ) は、図 7 7 ( m ) と同じ変動表示において、図 7 7 ( m ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a には、中演出図柄 8 c として、左右の演出図柄 8（リーチ図柄）と同じ第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が停止表示し、大当り（当り）であることを示す当り図柄配列 2 8 4（特定停止態様、第 1 特定停止態様）が停止表示した場面を示す。図 7 7 ( o ) は、図 7 7 ( n ) で示す当り図柄配列 2 8 4（特定停止態様、第 1 特定停止態様）の停止表示（確定停止表示）に基づいて、当り報知演出 2 8 6（「大当り！」の文字表示）を実行し、大当りとなり、大当り遊技が実行されることを報知する場面である。図 7 7 ( p ) は、図 7 7 ( o ) で報知された大当りに係る大当り遊技の実行中の場面を示す。表示画面 7 a の右下には、当り図柄 2 8 7 として、第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a に対応する図柄が表示されている。

30

#### 【0358】

このように、全て同じ表示態様の「0」図柄 2 8 2 で当り図柄配列 2 8 4（特定停止態様、第 1 特定停止態様）が構成（停止表示、確定停止表示）されることで、大当りとなり、大当り遊技の特典（第 1 特典）が付与される。また同様に、第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b や第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c や変化図柄（第 1 変化図柄 2 8 3 a、第 2 変化図柄 2 8 3 b）やその他の演出図柄（「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」）が、3 個同じ演出図柄で停止態様を構成することで、当該停止態様は当り図柄配列 2 8 4 となり、大当り遊技の特典（第 1 特典）が付与される。また、同じ演出図柄 8 が 2 個停止表示し、1 個が変動表示している態様を、リーチ態様といい、リーチ態様を構成する 2 個の停止図柄をリーチ図柄という。

40

#### 【0359】

50

図 77 ( q ) は、図 76 ( g ) と同じ変動表示において、図 76 ( g ) から所定時間経過後の場面を示している。図 77 ( q ) は、押合リーチ演出 309 ( 表示領域獲得リーチ演出 ) が継続して実行されており、特典図柄表示領域 311 側 ( 第 3 ゼロ図柄 ) が仕切部 310 を非特典図柄表示領域側に更に押し込む場面を示している。また、下方を示す押し込み方向示唆部 313 の数が増加し、特典図柄表示領域側がより優勢となった場面を示している。

#### 【 0360 】

図 77 ( r ) は、図 77 ( q ) と同じ変動表示において、図 77 ( q ) から所定時間経過後の場面を示している。図 77 ( r ) は、押合リーチ演出 309 が継続して実行されており、特典図柄表示領域 311 側 ( 第 3 ゼロ図柄 ) が仕切部 310 を非特典図柄表示領域側に押しきり、特典図柄表示領域側が勝利した ( 所定条件を満たした ) 場面を示している。すなわち、特典図柄表示領域 311 側の特典図柄 311 a ( 第 3 ゼロ図柄 ) が、非特典図柄表示領域 312 の非特典図柄 312 b ( 「 2 」図柄 ) を押し切り、表示領域が全て特典図柄表示領域となった場面を示している。これにより、特典図柄表示領域側が勝利した際に、特典図柄表示領域に表示されている特典図柄である第 3 ゼロ図柄が、押出リーチ演出における最後の停止図柄となる。

#### 【 0361 】

図 78 ( s ) は、図 77 ( r ) と同じ変動表示において、図 77 ( r ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a には、中演出図柄 8 c として、左右の演出図柄 8 ( リーチ図柄 ) とは表示態様の異なる第 3 ゼロ図柄 282 c が停止表示した場面を示している。これにより、3 個の停止図柄が表示態様の異なる「 0 」図柄 282 ( ゼロ図柄 ) で一致し、停止表示態様が前述した移行図柄配列 285 ( 特定停止態様、第 2 特定停止態様 ) となる。押出リーチ演出の結果、移行図柄配列 285 が停止表示した場合には、その後、図柄変化演出が実行され、比較的大当り信頼度の高い遊技演出が実行されることが確定する。

#### 【 0362 】

図 78 ( t ) は、図 78 ( s ) と同じ変動表示において、図 78 ( s ) から所定時間経過後の場面を示している。図 78 ( t ) は、表示画面 7 a 上に停止表示 ( 仮停止表示 ) した表示態様の異なる 3 個の「 0 」図柄 282 が、他の演出図柄に変化する図柄変化演出 288 を実行中の場面を示す。図柄変化演出 288 は、停止表示態様 ( 仮停止表示態様 ) を構成する 3 個の図柄が異なる表示態様の「 0 」図柄 282 ( 特定図柄、移行図柄配列 ) となった場合に、実行される演出である。図柄変化演出 288 では、停止表示した「 0 」図柄 282 ( 特定図柄 ) が、「 0 」図柄 282 ( 特定図柄 ) と異なる図柄 ( 変化図柄 283 ) に変化する演出が実行される。本実施例では、この図柄変化演出の実行やその後の S P リーチ演出を遊技者への特典としている。尚、図柄変化演出 288 後の遊技演出の実行態様は図 65 及び図 66 等と同様であるため、説明を省略する。

#### 【 0363 】

図 78 ( u ) は、図 76 ( h ) と同じ変動表示において、図 76 ( h ) から所定時間経過後の場面を示している。図 78 ( u ) は、押合リーチ演出 309 が継続して実行されており、非特典図柄表示領域 312 ( 第 2 表示領域 ) に、お邪魔キャラクター B315 が表示された場面を示している。

#### 【 0364 】

お邪魔キャラクター B315 は、押合リーチ演出実行中の所定タイミングで、非特典図柄表示領域に表示され、非特典図柄表示領域が特典図柄表示領域を押し込んで、非特典図柄表示領域が勝利する ( 所定条件を満たす ) のを補助するキャラクターである。すなわち、特典図柄表示領域が勝利する ( 所定条件を満たす ) のを邪魔するキャラクターである。尚、お邪魔キャラクター B315 が表示されると、表示されない場合と比較して、特典図柄表示領域が勝利する可能性が低くなるものの、特典図柄表示領域が勝利する場合があってもよいし、必ず敗北するものとしてもよい。従って、遊技者は、お邪魔キャラクター B315 が表示されると、特典成立への期待感が低下する。そのため、遊技者は、お助けキャラクターが

10

20

30

40

50

特典図柄表示領域側に表示されることに期待し、遊技を実行する。

【0365】

また、本実施例では、お邪魔キャラクターとして、お邪魔キャラクターB315を例示しているが、これだけに限らない。お邪魔キャラクターB315に加えて、他の表示態様のお邪魔キャラクター（例えば、お邪魔キャラクターX、Y、Z）を複数有してもよい。そして、表示されるお邪魔キャラクターの種類によって、特典図柄表示領域が勝利する可能性（非特典図柄表示領域が勝利する可能性）を異ならせるものとしてもよい。また、お邪魔キャラクターの種類によって、必ず特典図柄表示領域が勝利する場合があってもよい。

【0366】

図78(v)は、図78(u)と同じ変動表示において、図78(u)から所定時間経過後の場面を示している。図78(v)は、押合リーチ演出309が継続して実行されており、お邪魔キャラクターB315が仕切部310を特典図柄表示領域側に更に押し込む場面を示している。このような、お邪魔キャラクターB315が非特典図柄表示領域側の勝利を補助する演出を邪魔演出319ともいう。

10

【0367】

図78(w)は、図78(v)と同じ変動表示において、図78(v)から所定時間経過後の場面を示している。図78(w)は、押合リーチ演出309が継続して実行されており、お邪魔キャラクターB315が仕切部310を特典図柄表示領域側に押しきり、非特典図柄表示領域側が勝利した（特典図柄表示領域側が敗北した）場面を示している。すなわち、非特典図柄表示領域312側の非特典図柄312b（「4」図柄）が、特典図柄表示領域311の特典図柄311a（第3ゼロ図柄）を押し切り、表示領域が全て非特典図柄表示領域312となった場面を示している。これにより、非特典図柄表示領域に表示されている非特典図柄である「4」図柄が、押出リーチ演出における最後の停止図柄となる。このように、非特典図柄表示領域側が勝利した（所定条件を満たした）場合、非特典図柄表示領域に表示される非特典図柄（演出図柄）から停止図柄が選択されることとなる。

20

【0368】

図78(x)は、図78(w)と同じ変動表示において、図78(w)から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7aには、中演出図柄8cとして、左右の演出図柄8（リーチ図柄）と異なる「4」図柄が停止表示し、特別図柄当否判定の結果が外れであることを示す外れ図柄配列291（確定外れ図柄配列）が停止表示した場面を示す。

30

【0369】

次に、図79を用いて、押出リーチ演出309（特定演出、特定リーチ演出）の他の実行態様について説明する。本実行態様では、仕切部310（移動表示部）の表示態様を変化させて、押出リーチ演出における特典付与可能性（大当り信頼度）を示している。図79(a)は、図76(h)と同じ変動表示において、図76(h)から所定時間経過後の場面を示している。図79(a)は、押合リーチ演出309が継続して実行されており、非特典図柄表示領域側が仕切部310を特典図柄表示領域側に更に押し込んだタイミングで、仕切部310が表示態様を変化させ、背景色変化演出317を実行した場面を示している。図79(A)では、仕切部310が、表示画面上の所定位置で発光表示して表示態様を変化させている。

40

【0370】

図79(b)は、図79(a)と同じ変動表示において、図79(a)から所定時間経過後の場面を示している。図79(b)では、押合リーチ演出309が継続して実行されており、図79(a)で実行した背景色変化演出317において仕切部310が第1仕切色310a（格子状で示す）に変化した場面を示す。図79(c)は、図79(b)と同じ変動表示において、図79(b)から所定時間経過後の場面を示している。図79(c)では、押合リーチ演出309における背景色変化演出317が継続して実行されており、特典図柄表示領域311に表示される特典図柄を変化させ、特典図柄表示領域側（特典図柄側）が仕切部310を非特典図柄表示領域側に押し込んだ場面を示している。

【0371】

50



また、背景色変化演出 3 1 7 では、表示色を第 1 仕切色 3 1 0 a に変化させた仕切部 3 1 0 が、移動するのに対応して、特典図柄表示領域 3 1 1 の背景色を第 1 仕切色 3 1 0 a に対応する第 1 背景色 3 1 7 a に変化させた場面を示している。また、背景色変化演出 3 1 7 では、仕切部 3 1 0 が通過した場合に、その通過した部分の表示領域を仕切部 3 1 0 の変化色に対応する（変化色と一致する）色に変化させる。また、背景色変化演出 3 1 7 が実行された場合には、背景色変化演出 3 1 7 が実行されない場合よりも、特典図柄表示領域 3 1 1 が勝利する（所定条件を満たす）可能性が高いものとする。これに対応して、押し込み方向示唆部 3 1 3 の数が増加している。

#### 【0372】

図 7 9 ( d ) は、図 7 9 ( c ) と同じ変動表示において、図 7 9 ( c ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 9 ( d ) では、押合リーチ演出 3 0 9 における背景色変化演出 3 1 7 が継続して実行されており、特典図柄表示領域 3 1 1 が、仕切部 3 1 0 を非特典図柄表示領域 3 1 2 側に更に押し込んだ場面を示す。これにより、第 1 背景色 3 1 7 a となった特典図柄表示領域 3 1 1 の表示領域が拡大している。図 7 9 ( e ) は、図 7 9 ( d ) と同じ変動表示において、図 7 9 ( d ) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 9 ( e ) では、押合リーチ演出 3 0 9 における背景色変化演出 3 1 7 が継続して実行されており、特典図柄表示領域 3 1 1 が、仕切部 3 1 0 を非特典図柄表示領域 3 1 2 側に更に押し込んだ場面を示す。

#### 【0373】

これにより、非特典図柄表示領域 3 1 2 がなくなり、表示領域が全て第 1 背景色 3 1 7 a の特典図柄表示領域 3 1 1 となり、特典図柄表示領域側が勝利した場面を示している。すなわち、特典図柄表示領域 3 1 1 側の特典図柄 3 1 1 a ( 第 1 ゼロ図柄 ) が、非特典図柄表示領域 3 1 2 の非特典図柄 3 1 2 b ( 「 4 」 図柄 ) を押し切り、表示領域が全て特典図柄表示領域となった場面を示している。これにより、特典図柄表示領域側が勝利した際に、特典図柄表示領域に表示されている特典図柄である第 1 ゼロ図柄が、押出リーチ演出における最後の停止図柄となる。

#### 【0374】

図 7 9 ( f ) は、図 7 9 ( e ) と同じ変動表示において、図 7 9 ( e ) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a には、中演出図柄 8 c として、左右の演出図柄 8 ( リーチ図柄 ) と同じ第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が停止表示し、大当たり ( 当り ) であることを示す当り図柄配列 2 8 4 ( 特定停止態様、第 1 特定停止態様 ) が停止表示した場面を示す。

#### 【0375】

また、本実施例の背景色変化演出 3 1 7 では、仕切部 3 1 0 の表示色を第 1 仕切色 ( 例えば、赤色 ) に変化させ、仕切部 3 1 0 の移動に対応して表示画面の背景色を第 1 仕切色に対応する第 1 背景色 ( 例えば、赤色 ) にする実行態様を説明した。このような態様に加えて、仕切部 3 1 0 の表示色及び表示画面の背景色を夫々複数備えてもよい。例えば、仕切部の表示色を第 2 仕切色 ( 例えば、青色 ) に変化させ、仕切部の移動に対応して表示画面の背景色を第 2 仕切色に対応する第 2 背景色 ( 例えば、青色 ) にしたり、仕切部の表示色を第 3 仕切色 ( 例えば、金色 ) に変化させ、仕切部の移動に対応して表示画面の背景色を第 3 仕切色に対応する第 3 背景色 ( 例えば、金色 ) にしたりする態様を備えてもよい。

#### 【0376】

また、背景色変化演出において実行する仕切部の表示色及び表示画面の背景色によって、特典表示領域側が勝利する、すなわち、特典が付与される可能性を異なるようにしてもよい。例えば、第 1 仕切色、第 2 仕切色、第 3 仕切色の順で、特典付与可能性 ( 特典表示領域側が勝利する可能性 ) が高くなるものとしてもよい。また、景色変化演出において実行する仕切部の表示色及び表示画面の背景色によって、特典付与可能性 ( 特典表示領域側が勝利する可能性 ) を 1 0 0 % ( 確定 ) としてもよい。

#### 【0377】

また、本実施例では、仕切部 3 1 0 を表示画面上に表示する表示画像としたが、このよ

10

20

30

40

50

うな態様に変えて、可動部材を表示画面上で動作可能とし、仕切部 3 1 0 を可動部材で構成してもよい。また、可動部材の表示色を変化可能としてもよい。尚、可動部材（可動部、可動体）で構成される仕切部の表示色を変化させる態様として、可動部材上に表示色を変化可能な複数の LED（表示部）を設ける態様を例示する。そして、可動部材上の LED を所定の表示態様（色、点滅、点灯等）で点灯制御することで、可動部材の表示色を変化させることが可能となる。

#### 【 0 3 7 8 】

また、本実施例では、仕切部（移動表示体）の移動に対応して仕切部が通過した表示画面の表示領域（背景）の背景色を、仕切部の通過に対応して逐次変化するものとした。このような態様に変えて、又は、加えて、仕切部の移動に対応して仕切部が通過した表示画面の表示領域に表示されているキャラクタを異なるキャラクタに変化させてもよいし、仕切部の移動に対応して仕切部が通過した表示画面の表示領域に表示されているキャラクタの形状（表示態様）を変化させてもよい。また、移動表示体の一例として、表示上の仕切部や可動部材の仕切部を例示したが、移動表示体はどのような形状（丸型、四角型、特定のキャラクタ型、筆型、文字型等）であってもよい。

10

#### 【 0 3 7 9 】

また、本実施例では、仕切部の移動に対応して表示画面の表示領域（背景）のほぼ全体の背景色を、仕切部の色に対応させて変化させるものとした。このような態様に変えて、又は、加えて、仕切部の移動範囲が表示画面上の表示領域の一部となる実行態様を有し、このような実行態様の場合には、仕切部の移動範囲に対応して表示画面の表示領域（背景）の一部の背景色を、仕切部（移動表示体）の色に対応させて変化させるものとしてもよい。また、表示画面の表示領域（背景）の背景色が変化する範囲が異なる実行態様を複数有する場合、変化範囲が大きい方が、小さい場合よりも大当り信頼度が高いものとしてもよい。

20

#### 【 0 3 8 0 】

また、仕切部の移動に対応して仕切部が通過した表示画面の表示領域（背景）の背景色を、仕切部の通過に対応して逐次変化する場合において、仕切部の移動速度が移動途中で変化する（例えば、一時停止、高速移動、中速移動、低速移動等の切替）ものとしてもよい。これによると、表示画面の表示領域（背景）の背景色の変化態様が多様化し、遊技興趣を高める。

30

#### 【 0 3 8 1 】

また、移動表示体の移動に伴って（対応して）表示画面上の所定の表示領域の表示態様を変化させる例として、例えば、筆状の移動表示体が表示画面上を所定の移動態様で移動し、当該移動に対応して移動した部分の表示画面上の表示領域の表示態様を変化させる態様を例示することができる。

#### 【 0 3 8 2 】

##### [ 特別発展演出 ]

次に、図 8 0 乃至図 8 2 を用いて、実施例 5 のパチンコ遊技機の遊技演出である特別発展演出（停止位置発展演出、停止順序発展演出）の演出態様について説明する。図 8 0（a）は、表示画面 7 a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）には 3 個の第 1 演出保留 9 a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7 a 下部中央の変動絵柄表示領域 9 e には、1 個の変動絵柄 9 f が、第 1 演出保留 9 a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9 e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9 f が表示されている。そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当りとなる（大当り図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

40

#### 【 0 3 8 3 】

図 8 0（b）は、図 8 0（a）と同じ変動表示において、図 8 0（a）から所定時間経

50

過後の場面を示している。表示画面 7 a 上では、高速変動していた演出図柄が変動速度を低下させて中速変動に移行している。また、表示画面 7 a の左側部では、左図柄配列 2 8 1 L の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の中央部では、中図柄配列 2 8 1 C の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の右側部では、右図柄配列 2 8 1 R の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。また、表示画面 7 a の略中央部には、星を模した背景絵柄が表示され、後述する特別発展演出 3 2 5 が実行されたことを示している。また、この特別発展演出 3 2 5 (停止位置発展演出、停止順序発展演出)の開始時の演出を、変動開始演出 3 2 1 (前段演出)ともいう。

#### 【0384】

また、特別発展演出 3 2 5 (停止位置発展演出、停止順序発展演出)では、当該遊技演出の開始後に、変動中の演出図柄の 1 番目(最初)の停止図柄を、異なる停止表示位置(第 1 領域、第 2 領域、又は、第 3 領域)に停止表示する。一方で、この変動開始演出 3 2 1 の表示態様は、何れの停止表示位置(第 1 領域、第 2 領域、又は、第 3 領域)に停止表示する場合も、共通の表示態様とされており、遊技者は、特別発展演出 3 2 5 開始直後の変動開始演出 3 2 1 を見ただけでは、変動中の演出図柄の 1 番目(最初)の停止図柄が、何れの停止表示位置(第 1 領域、第 2 領域、又は、第 3 領域)に停止表示するかを把握(認識)することはできない(困難である)。

#### 【0385】

図 8 0 (c) は、図 8 0 (b) と同じ変動表示において、図 8 0 (b) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 0 (c) は、特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されている。図 8 0 (c) は、表示画面 7 a の左側部の第 1 領域 3 2 2 (第 1 停止位置)に、左演出図柄 8 L として第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が停止表示し(仮停止表示し)、中演出図柄 8 C 及び右演出図柄 8 R は変動表示を継続している場面を示している。すなわち、図 8 0 (c) では、3 個の演出図柄のうち、左演出図柄 8 L が 1 番目(最初、特定順位)に停止表示する停止態様(停止順序、第 1 停止順序)で停止表示を行うパターン(停止順序パターン)を示している。

#### 【0386】

図 8 0 (d) は、図 8 0 (b) と同じ変動表示において、図 8 0 (b) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 0 (d) は、特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されている。図 8 0 (d) は、表示画面 7 a の中央部の第 2 領域 3 2 3 (第 2 停止位置)に、中演出図柄 8 C として第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が停止表示し(仮停止表示し)、左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R は変動表示を継続している場面を示している。すなわち、図 8 0 (d) では、3 個の演出図柄のうち、中演出図柄 8 C が 1 番目(最初、特定順位)に停止表示する停止態様(停止順序、第 2 停止順序)で停止表示を行うパターン(停止順序パターン)を示している。

#### 【0387】

図 8 0 (e) は、図 8 0 (b) と同じ変動表示において、図 8 0 (b) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 0 (e) は、特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されている。図 8 0 (e) は、表示画面 7 a の右側部の第 3 領域 3 2 4 (第 3 停止位置)に、右演出図柄 8 R として第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c が停止表示し(仮停止表示し)、左演出図柄 8 L 及び中演出図柄 8 C は変動表示を継続している場面を示している。すなわち、図 8 0 (e) では、3 個の演出図柄のうち、右演出図柄 8 R が 1 番目(最初、特定順位)に停止表示する停止態様(停止順序、第 3 停止順序)で停止表示を行うパターン(停止順序パターン)を示している。

#### 【0388】

本実施例の遊技演出である特別発展演出 3 2 5 (停止位置発展演出、停止順序発展演出)では、演出図柄 8 の停止順序(どの演出図柄が特定順位で停止表示するか)や、1 番目(特定順位)に停止表示する演出図柄 8 がどの停止位置(停止領域)に停止表示するかによって、その後に、異なる表示態様の遊技演出を実行する(に移行する)。図 8 0 (f)

10

20

30

40

50

は、図 8 0 ( c ) と同じ変動表示において、図 8 0 ( c ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 0 ( f ) は、図 8 0 ( c ) の特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されており、左演出図柄 8 L が 1 番目 ( 特定順位 ) に第 1 領域 3 2 2 ( 第 1 停止位置 ) に停止表示したことに基づいて、当該停止位置 ( 停止順序 ) に対応するリーチ可否演出 3 2 6 ( 第 1 遊技演出 ) が実行された場面を示している。すなわち、特別発展演出 3 2 5 として、停止位置 ( 停止順序 ) に対応してリーチ可否演出 3 2 6 が実行される。

【 0 3 8 9 】

ここで、リーチ可否演出 3 2 6 とは、リーチ演出が実行されるかどうか ( 停止図柄がリーチ図柄となるかどうか ) 、すなわち、2 番目に停止表示する演出図柄が、1 番目に停止表示する演出図柄 ( 第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a ) と一致するかどうかを示す演出 ( 煽り演出 ) である。このリーチ可否演出において、1 番目に停止表示している演出図柄と、2 番目に停止表示する演出図柄とが一致して、停止図柄がリーチ態様となった場合には、その後、所定のリーチ演出が実行される。この実行され得るリーチ演出には、大当り信頼度及び表示態様の異なる複数のリーチ演出が用意されている。また、リーチ可否演出において、1 番目に停止表示した演出図柄と、2 番目に停止表示する演出図柄とが一致しなかった場合には、リーチ演出が実行されることなく、外れ図柄の組合せが表示されて、変動表示を終了する。

【 0 3 9 0 】

図 8 0 ( f ) は、2 番目の停止図柄となる右演出図柄 8 R として、1 番目に停止表示した左演出図柄 8 L と一致する第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a と、一致しない「 8 」図柄とが押合い演出を行って、何れか一方が停止表示することを示唆する演出を実行する場面を示す。遊技者は、右演出図柄 8 R として、第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a が停止表示してリーチ演出が実行されて大当りとなることに期待して遊技興趣を高める。

【 0 3 9 1 】

図 8 1 ( g ) は、図 8 0 ( f ) と同じ変動表示において、図 8 0 ( f ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 1 ( g ) は、図 8 0 ( f ) の特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されており、二番目に停止表示した右演出図柄 8 R が、1 番目に停止表示した左演出図柄 8 L と一致する第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a となり、リーチ態様となって、リーチ演出の実行が確定した場面を示す。ここで、3 番目 ( 最後 ) に停止表示する中演出図柄 8 C は変動表示を継続している。

【 0 3 9 2 】

図 8 1 ( h ) は、図 8 0 ( f ) と同じ変動表示において、図 8 0 ( f ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 1 ( g ) は、図 8 0 ( f ) のリーチ可否演出 3 2 6 ( 第 1 遊技演出 ) の結果、二番目に停止表示した右演出図柄 8 R が、1 番目に停止表示した左演出図柄 8 L と一致しない「 8 」図柄となり、リーチ演出が実行されることなく、外れ図柄 ( 外れ図柄配列 ) が停止表示した場面を示している。尚、リーチ可否演出において、リーチ態様を構成する演出図柄として「 0 」図柄の場合を例示したが、「 0 」図柄 2 8 2 以外の演出図柄 ( 「 1 」 、 「 2 」 等、非特定図柄 ) であってもリーチ可否演出においてリーチ態様となる場合があってもよい。もちろん、リーチ可否演出においてリーチ態様となる演出図柄を「 0 」図柄に限定してもよい。また、この場合のリーチ態様には、異なる表示態様の「 0 」図柄が停止表示する場合も含まれる。

【 0 3 9 3 】

図 8 1 ( i ) は、図 8 0 ( d ) と同じ変動表示において、図 8 0 ( d ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 1 ( i ) は、図 8 0 ( d ) の特別発展演出 3 2 5 が継続して実行されており、中演出図柄 8 C が 1 番目 ( 特定順位 ) に第 2 領域 3 2 2 ( 第 1 停止位置 ) に停止表示したことに基づいて、当該停止位置 ( 停止順序 ) に対応する疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) が実行された場面を示している。すなわち、特別発展演出 3 2 5 として、停止位置 ( 停止順序 ) に対応して疑似変動演出 3 2 7 が実行される。

【 0 3 9 4 】

ここで、疑似変動演出 3 2 7 とは、1 回の演出図柄の変動表示において、当該変動表示

10

20

30

40

50

中に、1又は複数(全て)の演出図柄を仮停止表示し、再度変動表示することで、複数回の変動表示が実行されたように見せる遊技演出である。これにより、遊技者は、本来実行される変動表示回数よりも多い回数の変動表示が実行されたように感じ、大当りへの期待感を高めることが可能となる。また、本実施例の疑似変動演出327では、当該疑似変動演出で停止表示(仮停止表示)した演出図柄(仮停止図柄)を、3個の演出図柄からなる停止表示態様(例えば、「333」)を構成する演出図柄(停止図柄)とする。

#### 【0395】

従って、疑似変動演出において複数回の仮停止表示が実行された場合において、当該仮停止表示した演出図柄の2個が一致する場合には、リーチ態様となり、3個が一致する場合には、停止表示態様が当り図柄配列284となったり、前述した移行図柄配列285となったりする。これによって、遊技者に所定の遊技上の特典を付与するため、このような停止表示態様を、特典付与図柄配列ともいう。ここで、「一致する」には、全く同じ演出図柄が停止表示する場合(例えば、「555」や表示態様の同じゼロ図柄)と、異なる表示態様のゼロ図柄が停止表示する場合とを含む。

#### 【0396】

また、本疑似変動演出において、仮停止表示することによって特典図柄配列を構成する演出図柄を、前述した「0」図柄282(特定図柄)だけに限定してもよいし、「0」図柄282以外の演出図柄(「1」、「2」等、非特定図柄)が仮停止表示することによっても、特典図柄配列を構成可能としてもよい。

#### 【0397】

図81(i)は、中演出図柄8Cが1番目に停止表示した(演出図柄が1番目に第2領域に停止表示した)ことに基づいて実行される疑似変動演出327において、仮停止表示した第1ゼロ図柄282aが、表示画面の左上部に向けて移動表示する場面を示している。図81(j)は、図81(i)と同じ変動表示において、図81(i)から所定時間経過後の場面を示している。また、図81(j)は、図81(i)の疑似変動演出327(第2遊技演出)が継続して実行されている。図81(j)は、図81(i)で移動表示した1回目の仮停止図柄の第1ゼロ図柄282aを、表示画面左上の副図柄表示部に表示する(「0」)と共に、表示画面中央部の主図柄表示部では、疑似変動演出327を継続して左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rを全て変動表示し、演出図柄の再度の変動表示を開始した場面を示している。

#### 【0398】

副図柄表示部は、表示画面中央部の主図柄表示部と比較して、表示画面左上に比較的小さいサイズで設けられている。また、副図柄表示部に表示される演出図柄は、その後、疑似変動表示の後に主図柄表示部に表示される演出図柄となる。また、図81(j)の副図柄表示部に示す通り、疑似変動演出327における1回目の仮停止図柄は、左演出図柄8Lとされる。

#### 【0399】

図81(k)は、図81(j)と同じ変動表示において、図81(j)から所定時間経過後の場面を示している。また、図81(k)は、図81(j)の疑似変動演出327(第2遊技演出)が継続して実行されており、再度の変動表示後に、中演出図柄8Cとしての第2ゼロ図柄282bが第2領域323に仮停止表示した場面を示している。尚、演出図柄の変動開始後に、最初の停止表示図柄として、中演出図柄8Cが第2領域323(第2停止位置)に停止表示して、疑似変動演出327(第2遊技演出)が実行された場合には、当該疑似変動演出327の実行中は、その後も中演出図柄8Cが所定の演出図柄で仮停止表示する。

#### 【0400】

図81(l)は、図81(k)と同じ変動表示において、図80(k)から所定時間経過後の場面を示している。また、図81(l)は、図81(k)の疑似変動演出327が継続して実行されており、図81(k)で中演出図柄8Cが再度1番目(特定順位)に第2領域322(第1停止位置)に仮停止表示したことに基づいて、当該仮停止図柄を副図

10

20

30

40

50

柄表示部に移動表示する場面を示す。図 8 1 ( 1 ) で示す仮停止図柄の第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b は、疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) における 2 回目の仮停止図柄である。

【 0 4 0 1 】

図 8 2 ( m ) は、図 8 1 ( 1 ) と同じ変動表示において、図 8 1 ( 1 ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 2 ( m ) は、図 8 1 ( 1 ) の疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) が継続して実行されている。図 8 2 ( m ) は、図 8 1 ( 1 ) で移動表示した 2 回目の仮停止図柄の第 2 ゼロ図柄 2 8 2 a を、表示画面左上の副図柄表示部に表示する ( 「 0 0 」 ) と共に、表示画面中央部の主図柄表示部では、疑似変動演出 3 2 7 を継続して左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R を全て変動表示し、演出図柄の再度 ( 再々度 ) の変動表示を開始した場面を示している。

10

【 0 4 0 2 】

副図柄表示部には、疑似変動演出 3 2 7 における 1 回目の仮停止図柄である第 1 ゼロ図柄が左演出図柄として停止表示されると共に、2 回目の仮停止図柄である第 2 ゼロ図柄が右演出図柄として停止表示され、これら仮停止図柄が副図柄表示部の演出図柄の停止表示態様の一部を構成している。また、図 8 2 ( m ) の副図柄表示部に示す通り、疑似変動演出 3 2 7 における 2 回目の仮停止図柄は、右演出図柄 8 L とされる。このように、疑似変動演出 3 2 7 の何回目の仮停止図柄かによって ( 疑似変動演出のどの時期に停止表示した仮停止図柄かによって )、停止表示態様を構成する 3 個の演出図柄のうち、異なる位置の演出図柄とされる ( 1 回目は左演出図柄、2 回目は右演出図柄、後述する 3 回目は中演出図柄 ) 。

20

【 0 4 0 3 】

図 8 2 ( n ) は、図 8 2 ( m ) と同じ変動表示において、図 8 2 ( m ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 2 ( n ) は、図 8 2 ( m ) の疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) が継続して実行されており、再度の変動表示後に、中演出図柄 8 C としての第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c が第 2 領域 3 2 3 に仮停止表示した場面を示している。また、このとき副図柄表示部には左演出図柄として第 1 ゼロ図柄、右演出図柄として第 2 ゼロ図柄が停止表示されており ( 中演出図柄は変動表示中 )、図 8 2 ( n ) に示す疑似変動演出 3 2 7 における第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c の仮停止表示によって、副図柄表示部に表示される演出図柄の停止表示態様が、全て一致する演出図柄 ( 移行図柄配列 2 8 5 ) となることを、遊技者が認識可能となる。これにより、遊技興趣を高める。尚、図 8 2 ( n ) で示す仮停止図柄の第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c は、疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) における 3 回目の仮停止図柄である。

30

【 0 4 0 4 】

図 8 2 ( o ) は、図 8 2 ( n ) と同じ変動表示において、図 8 2 ( n ) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 8 2 ( o ) は、図 8 2 ( n ) の疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) が継続して実行されており、図 8 2 ( n ) で仮停止表示した第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c を副図柄表示部に移動表示した後に、副図柄表示部に表示される演出図柄の停止表示態様を、表示画面の中央部に移動表示して拡大表示した場面を示している。また、図 8 2 ( n ) に示す疑似変動演出の 3 回目の仮停止図柄は、停止表示態様を構成する 3 個の演出図柄のうち、中演出図柄 8 C となる。

40

【 0 4 0 5 】

図 8 2 ( o ) は、疑似変動演出 3 2 7 ( 第 2 遊技演出 ) の仮停止図柄 ( 仮停止表示図柄 ) によって構成された停止表示態様が示されており、左演出図柄が 1 回目の仮停止図柄である第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a、右演出図柄が 2 回目の仮停止図柄である第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b、中演出図柄が 3 回目の仮停止図柄である第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c で構成されている。また、停止表示態様が、異なる表示態様の「 0 」図柄 2 8 2 で構成され、移行図柄配列 2 8 5 ( 特定停止態様、第 2 特定停止態様 ) となっている。

【 0 4 0 6 】

図 8 2 ( p ) は、図 8 2 ( o ) と同じ変動表示において、図 8 2 ( o ) から所定時間経過後の場面を示している。図 8 2 ( p ) は、図 8 2 ( o ) で移行図柄配列 2 8 5 が停止表

50

示（仮停止表示）したことに基づいて、表示態様の異なる３個の「０」図柄２８２が、他の演出図柄に変化する図柄変化演出２８８を実行中の場面を示す。図柄変化演出２８８の実行態様は、図６５（ｉ）等を示す態様と同様であるので詳細な説明を省略する。このように、演出図柄の変動表示開始後に、１番目に停止表示する演出図柄が中演出図柄となる停止順序の場合（１番目に停止表示する演出図柄が第２領域に停止表示した場合）には、前述した疑似変動演出（第２遊技演出）が実行される。

#### 【０４０７】

図８２（ｑ）は、図８０（ｅ）と同じ変動表示において、図８０（ｅ）から所定時間経過後の場面を示している。また、図８２（ｑ）は、図８０（ｄ）の特別発展演出３２５が継続して実行されており、右演出図柄８Ｒが１番目（特定順位）に第３領域３２４（第３停止位置）に停止表示したことに基づいて、当該停止位置（停止順序）に対応するＳＰリーチ演出３２８（第３遊技演出、バトルリーチ演出）が実行された場面を示している。すなわち、特別発展演出３２５として、停止位置（停止順序）に対応してＳＰリーチ演出３２８が実行される。また、このＳＰリーチ演出（第３遊技演出）は、前述したリーチ可否演出（第１遊技演出）や疑似変動演出（第２遊技演出）と比較して、大当たり信頼度の高い遊技演出とされている。また、疑似変動演出（第２遊技演出）は、リーチ可否演出（第１遊技演出）よりも大当たり信頼度の高い遊技演出とされている。

#### 【０４０８】

ここで、ＳＰリーチ演出３２８とは、スペシャルリーチ演出といい、リーチ演出のなかでも特に大当たり信頼度の高い遊技演出とされており、このＳＰリーチ演出が実行された場合には、遊技者は大当たりへの期待感を顕著に高めると共に、遊技興趣を高める。右演出図柄８Ｒが１番目（特定順位）に第３領域３２４（第３停止位置）に停止表示したことに基づいて、ＳＰリーチ演出の実行が確定したため、図８２（ｑ）では、左演出図柄８Ｌとして既に停止表示している右演出図柄８Ｒと一致する（同じ）第３ゼロ図柄２８２ｃを停止表示し、第３ゼロ図柄２８２ｃをリーチ図柄とするリーチ態様となった場面を示している。

#### 【０４０９】

図８２（ｒ）は、図８２（ｑ）と同じ変動表示において、図８２（ｑ）から所定時間経過後の場面を示している。また、図８２（ｒ）は、図８２（ｑ）で開始したＳＰリーチ演出３２８（第３遊技演出）を継続して実行しており、表示画面中央部には、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示され、表示画面下部には５個が表示されて大当たり信頼度の高い遊技演出であることが示され、表示画面右上には第３ゼロ図柄をリーチ図柄とするリーチ態様の演出図柄（「０ ０」）が小さく表示され、表示画面左上には「ＳＰリーチ」の文字が表示される。

#### 【０４１０】

前述したように、本実施例の特別発展演出（停止位置発展演出、停止順序発展演出）では、演出図柄の変動表示開始後の所定（特定順位）の演出図柄（特定図柄又は非特定図柄）の停止位置や、停止順序によって、異なる表示態様の遊技演出が実行される（第１遊技演出、第２遊技演出、第３遊技演出）。これにより、どの識別図柄がどの順序でどの位置に仮停止表示するか等に、注目させ、遊技興趣を高める。また、新規の遊技演出により、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【０４１１】

次に、図８３を用いて、前述した特別発展演出の他の実行態様について説明する。本実行態様では、演出図柄の変動表示開始後に何れの演出図柄が特定順位（１番目）で停止表示するかを煽る演出を付加する。これにより、遊技者の希望する演出図柄（左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄）が停止表示することへの期待感を高めるものである。

#### 【０４１２】

図８３（ａ）は、高速変動していた演出図柄が変動速度を低下させて中速変動に移行している。また、表示画面７ａの左側部では、左図柄配列２８１Ｌの演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面７ａの中央部では、中図柄配列２８１Ｃの演出図

10

20

30

40

50

柄が上方から下方に向けて変動表示している。表示画面 7 a の右側部では、右図柄配列 2 8 1 R の演出図柄が上方から下方に向けて変動表示している。また、表示画面 7 a の略中央部には、星を模した背景絵柄が表示され、後述する特別発展演出 3 2 5 が実行されたことを示している。また、この特別発展演出 3 2 5 (停止位置発展演出、停止順序発展演出)の開始時の演出を、変動開始演出 3 2 1 (前段演出)ともいう。

【0 4 1 3】

図 8 3 (b) は、図 8 3 (a) と同じ変動表示において、図 8 3 (a) から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3 (b) は、第 1 領域 3 2 2 に左演出図柄 8 L として第 1 ゼロ図柄 2 8 2 a を半透明 (破線で示す) で仮停止表示し、第 2 領域 3 2 3 に中演出図柄 8 C として第 3 ゼロ図柄 2 8 2 c を半透明 (破線で示す) で仮停止表示し、第 3 領域 3 2 4 に右演出図柄 8 R として第 2 ゼロ図柄 2 8 2 b を半透明 (破線で示す) で仮停止表示している。また、半透明 (破線で示す) で仮停止表示する演出図柄を揺れ変動させることで、1 番目の停止図柄が確定していないことを示している。

10

【0 4 1 4】

また、これら「0」図柄 2 8 2 を半透明 (破線で示す) で示す (表示する) ことで、何れの演出図柄 (左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄) が 1 番目 (特定順位) で停止表示するかを示す第 1 停止予告演出 3 3 1 (第 1 停止図柄予告演出) の実行場面を示す。第 1 停止予告演出 3 3 1 は、何れの演出図柄が 1 番目 (特定順位) で停止表示するかを、段階的な演出で遊技者に見せる遊技演出 (予告演出) である。これにより、遊技者は、希望する演出図柄 (左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄) が 1 番目に停止表示することへの期待感を高める。

20

【0 4 1 5】

図 8 3 (c) は、図 8 3 (b) と同じ変動表示において、図 8 3 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3 (c) は、図 8 3 (b) で示す第 1 停止予告演出 3 3 1 を継続して実行しており、右演出図柄 8 R が半透明から表示状態に変化して変動表示を再開し、左演出図柄 8 L 及び中演出図柄 8 C は半透明 (破線で示す) 且つ揺れ変動の状態を維持する場面を示している。これは、第 1 停止予告演出 3 3 1 において、右演出図柄 8 R が 1 番目に停止表示する対象から除外され、1 番目に停止表示する可能性がある演出図柄が左演出図柄 8 L と中演出図柄 8 C であることを示している。

30

【0 4 1 6】

図 8 3 (d) は、図 8 3 (c) と同じ変動表示において、図 8 3 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3 (d) は、図 8 3 (c) で示す第 1 停止予告演出 3 3 1 を継続して実行しており、右演出図柄 8 R に加えて、中演出図柄 8 C が半透明から表示状態に変化して変動表示を再開し、左演出図柄 8 L は半透明 (破線で示す) 且つ揺れ変動の状態を維持する場面を示している。これは、第 1 停止予告演出 3 3 1 において、右演出図柄 8 R 及び中演出図柄 8 C が 1 番目に停止表示する対象から除外され、1 番目に停止表示する可能性がある演出図柄が左演出図柄 8 L であることを示している。また、遊技者は、この時点で、1 番目に停止表示する演出図柄が左演出図柄 8 L であることを認識することが可能となる。

40

【0 4 1 7】

図 8 3 (e) は、図 8 3 (d) と同じ変動表示において、図 8 3 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3 (e) は、図 8 3 (d) で示す第 1 停止予告演出 3 3 1 を継続して実行しており、左演出図柄 8 L を、第 1 領域 3 2 2 (第 1 停止位置) に停止表示した場面を示している。これにより、3 個の演出図柄 8 のうち、1 番目に停止表示する演出図柄が左演出図柄 8 L であることが確定した。また、左演出図柄 8 L が 1 番目に停止表示したことにより、この後に前述したリーチ可否演出 3 2 6 (第 1 遊技演出) が実行される。リーチ可否演出 3 2 6 の実行態様は、前述したので、詳細な説明を省略する。また、第 1 停止予告演出 3 3 1 において、中演出図柄 8 C が 1 番目に停止表示する演出図柄として確定した場合には、前述した疑似変動演出 3 2 7 (第 2 遊技演出) が実行され、右演出図柄 8 R が 1 番目に停止表示する演出図柄として確定した場合には、前述した S P リー

50



チ演出 3 2 8 (第 3 遊技演出) が実行される。

【0418】

以上説明した通り、第 1 停止予告演出によって、何れの演出図柄が 1 番目 (特定順位) で停止表示するかを期待させる演出を行い、遊技演出を高めることが可能となる。また、前述した実行態様では、1 番目に停止表示する演出図柄が何れの演出図柄 (左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄) かや、1 番目に停止表示する演出図柄がどの停止位置に停止表示するかによって、表示態様の異なる遊技演出を実行するものとした。このような態様に変えて、又は、加えて、2 番目に停止表示する演出図柄が何れの演出図柄 (左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄) かや、2 番目に停止表示する演出図柄がどの停止位置に停止表示するかによって、表示態様の異なる遊技演出を実行するものとしてもよい。また、3 番目 (最後) に停止表示する演出図柄が何れの演出図柄 (左演出図柄、中演出図柄、又は、右演出図柄) かや、3 番目 (最後) に停止表示する演出図柄がどの停止位置に停止表示するかによって、表示態様の異なる遊技演出を実行するものとしてもよい。

10

【0419】

実施例 5 では、実施例 1 で説明した予告演出 (会話予告、ステップアップ予告等) と異なる遊技演出 (図柄変化演出、まばたきストック演出、カウントダウンリーチ演出、押合リーチ演出、特別発展演出、第 1 停止予告演出) について説明する。これら実施例 5 の遊技演出についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象 (実行可能) の予告演出とすることができる。これにより、予告演出種の数及び種類を極力維持したままで (極力減少させることなく)、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

20

【0420】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブル (遊技演出決定テーブル) を、低負荷状態用の予告決定テーブル (遊技演出決定テーブル) と比較して、決定対象とする予告演出種 (遊技演出種) の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述した遊技演出は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

30

【0421】

具体的に、低負荷状態では、前述した遊技演出の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述した遊技演出の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、低負荷状態では、遊技演出の全ての実行態様を実行可能である。一方で、高負荷状態では、遊技演出の一部の表示態様だけを実行可能とする。これにより、所定の遊技演出の実行頻度を低下させると共に、高信頼度の遊技演出の実行態様を表示することが可能となり、高負荷状態における制御負担を低減すると共に、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0422】

また、このような態様に変えて、本実施例の遊技演出を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

40

【0423】

また、このような態様に変えて、本実施例の遊技演出を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出として

50

もよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

#### 【0424】

##### [他の態様1]

前述の実施例1では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とした。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。然しながらこのような態様に限らない。例えば、図60に示すように、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出の数を減らしつつ、実行可能な予告演出種の種類を変更してもよい。

10

#### 【0425】

具体的に、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、及び、可動部予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。一方、図60に示す他の態様1の低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、可動部予告演出、模様予告演出、及び、背景予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。この態様によれば、低負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計15種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。また、高負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計6種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。そして、ステップアップ予告演出及びカットイン予告演出は、低負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされ、模様予告演出及び背景予告演出は、高負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされる。

20

#### 【0426】

これにより、低負荷状態においても低負荷状態専用の予告演出を有し、高負荷状態においても高負荷状態専用の予告演出を有することとなるので、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止しつつ、両状態での遊技演出の多様化を図ることが可能となる。また、他の態様1では、予告演出種の一部が異なる例を示したが、実行可能な予告演出種の全てを異なる予告演出種に変更してもよい。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種において、少なくとも1の予告演出種に属する予告演出の数を減少するものとしたが、このような態様に限らず、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を減少するものとしてもよい。また、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を1個の予告演出に固定化してもよい。

30

#### 【0427】

ここで、模様予告演出とは、表示画面7aに表示される所定のキャラクタ、図柄、又は背景等の模様を、通常の様態とは異なる模様で表示することで、大当たりとなる可能性（特別遊技の実行可能性）を示す予告演出である。例えば、背景に表示されている月キャラクタを、通常は黄色で表示しているが、所定のタイミングで水玉模様とする。これにより、遊技者に対して、当該水玉模様となっている演出図柄の変動表示の結果が、大当たりとなる可能性が所定程度（例えば、10%）であることを報知する。また、当該月キャラクタを、虎柄模様で表示することで、大当たりとなる可能性が水玉よりも高く、大当たりとなる可能性が高い（例えば、50%）ことを報知するものとする。

40

#### 【0428】

また、背景予告演出とは、特別図柄（演出図柄）の変動表示中に、表示画面7aに、所定タイミングで特定のキャラクタを表示することで、特別遊技の実行可能性を示すものである。本例では、表示画面7aに「虹」が表示されると、特別遊技の実行可能性が比較的高い（例えば、33%）ことを報知するものとする。

#### 【0429】

50

## 〔他の態様 2〕

前述の実施例 2 では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種（４種類）のうちの、１種類（カットイン予告演出）に固定することで、予告演出決定処理に係る処理量を低減するものとした。然しながらこの様な態様に限らない。実施例 2 の高負荷状態用の予告決定テーブルでは、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種のうちの１つを、そのまま（属する予告演出の数及び種類を同じくして）使用することとしている。本他の態様では、これに替えて、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の内容を一部変更するものとする。

## 【０４３０】

具体的に、図 6 1（A）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態に含まれるカットイン予告演出種に固定して予告演出を決定するものの、当該カットイン予告演出種に属する予告演出として、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とするカットイン予告演出種に属する予告演出とは異なる予告演出を実行可能としている。また、それに加えて、カットイン予告演出種に属する予告演出の数を増加している。これにより、高負荷状態では低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出が顕著に減少しているものの、決定可能な特定の予告演出種のみについていえば、属する予告演出数が増加しており、当該予告演出種の演出態様を多様化することが可能となる。

## 【０４３１】

従って、他の態様 2 では、高負荷状態においては、低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出種の数及び予告演出の数を減少する（固定化する）ものの、決定対象とする予告演出種に属する予告演出の数については、高負荷状態の方が、低負荷状態よりも多い点に特徴を有する。これにより、高負荷状態における遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【０４３２】

また、図 6 1（B）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態用の予告決定テーブルに含まれるカットイン予告演出種に固定し、更に当該予告演出種（カットイン予告演出種）に属する決定可能な予告演出も固定化する態様を示す。すなわち、この態様では、予告演出決定処理において予告演出を実行するか否かを判定し、予告演出を実行すると判定した場合には、必ず特定の予告演出（本例では、キャラクタ C に係るカットイン予告演出）が実行される。これにより、高負荷状態における予告演出決定処理の処理量を可及的に低減することが可能となり、サブ制御部の遊技演出に関する制御が過大になることを防止することが可能となる。

## 【０４３３】

また、図 6 1（C - 1）及び（C - 2）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の数よりも少なくするものの、その数を複数の予告演出種とする態様を示す。具体的には、カットイン予告演出種と、模様予告演出種とを決定対象とする。すなわち、最大２種類の予告演出種（予告演出）を決定し、実行することが可能となる。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の一部を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種と異ならせ、一部を同じ予告演出種としたが、これに替えて、全てを異なる予告演出種としてもよいし、全てを同じ予告演出種としてもよい。

## 【０４３４】

## 〔他の態様 3〕

また、他の態様として、高負荷状態と低負荷状態とを遊技状態によって設定することも可能である。具体的に、演出図柄の変動表示中に実行する必要のある遊技演出に関する制御数を平均変動時間で割った、単位時間当りの遊技演出に関する制御数（個／秒）が多い状態を第 1 制御状態とし、当該第 1 制御状態よりも少ない状態を第 2 制御状態とすることも可能である。この例として、第 2 制御状態を平均変動時間が短い時短状態とし、第 1 制

10

20

30

40

50

御状態を平均変動時間が時短状態よりも長い非時短状態（通常状態）とすることが可能である。従って、第1制御状態（特定フラグOFF状態）となる非時短状態（通常状態）では、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第2制御状態よりも多くして、多様な遊技演出を実行することを可能とし、第2制御状態（特定フラグON状態）となる時短状態では、予告演出決定処理によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第1制御状態よりも少なくして、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止することを可能とする。

#### 【0435】

##### [他の態様4]

また、他の態様として、高負荷状態を演出ボタン（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）への入力を伴う遊技演出を実行するときとしてもよい。また、盤面ランプや枠ランプ等の表示制御量が所定量異常となるときを高負荷状態としてもよい。また、可動部の動作制御を伴う遊技演出を実行するときや、可動部の動作制御を伴う遊技演出であって特に動作制御に係る制御処理量が多いときを高負荷状態としてもよい。何れの時きも高負荷状態とするときに特定フラグをONにするものとする。

#### 【0436】

##### [他の態様5]

また、他の態様として、低負荷状態を大当り遊技中とした場合において、当該大当り遊技中は、非大当り遊技中と異なる予告演出決定テーブル等に基づいて予告演出を決定するものとされる。そして、その予告演出等の決定対象となる変動表示を、変動開始条件の成立していない保留情報に係る変動表示としてもよい。すなわち、サブ制御部の制御処理に負荷が低い大当り遊技の間に、保留情報に係る実行予定の予告演出を、多様な予告演出を決定可能な低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定しておくことで、その後の高負荷状態においても、多様な遊技演出を実行することが可能となる。

#### 【0437】

また、低負荷状態の間（大当り遊技中）に、1又は複数の予告演出を実行可能な所定数の予告演出実行パターンを作成・記憶しておき、大当り終了後の各演出図柄の変動表示を開始する毎に、当該予告演出実行パターンから選択して、実行することも可能である。この予告演出実行パターンは、低負荷状態（大当り遊技）の発生の都度、更新することが可能である。

#### 【0438】

##### [他の態様6]

尚、実施例1、実施例3及び実施例4等のうち、2以上の構成を組合せて、高負荷状態と判定する状態、すなわち、特定フラグをONにする状態を設定してもよい。例えば、入球時演出開始処理の実行中、及び変動演出開始処理の実行中の、両方のときに特定フラグをONとし、その他のときに特定フラグをOFFにしてもよい。また、入球時演出開始処理と変動演出開始処理とが重複して実行されているときを、高負荷状態とみなし、特定フラグをONにしてもよい。また、実施例や他の態様で説明する低負荷状態用の予告決定テーブル及び高負荷状態用の予告決定テーブルの適用パターンは、他の実施例又は他の態様においても適用することが可能である。これらの組合せは、全て本発明に含まれるものである。

#### 【0439】

##### [他の態様7]

また、本実施例では、演出モードカウンタの値「M」に、当りの種類によって、異なる値をセットすることとしたが、このような態様に限らない。他の態様として、当りの種類によって設定した演出モードを、遊技状態が変化するまで継続するものとしてもよい。遊技状態の変化とは、例えば、次回の大当り遊技が実行されることや、高確率状態から低確率状態に変化することや、開放延長状態が非開放延長状態に変化することや、時短状態が非時短状態に変化することが挙げられる。また、これらの逆の態様も含む。

#### 【0440】

## 〔他の態様 8〕

次に、前述した実施例 1 及び参考例の他の態様 3 を説明する。本他の態様 3 では、本実施例 1 及び参考例の第 2 大入賞装置 36 において、その内部に、特定領域 39 への遊技球の通過を許容又は阻止するシャッター部材（「作動部材」ともいう）を備えるものとすることができる。すなわち、第 2 大入賞装置 36 がシャッター部材を備え、シャッター部材が特定領域 39 への遊技球の通過を妨げる（阻止する）第 1 の状態にあるとき、第 2 大入賞口 35 へ入球した遊技球は特定領域 39 ではない非特定領域を通過し、シャッター部材が特定領域 39 への遊技球の通過を許容する第 2 の状態にあるとき、第 2 大入賞口 35 へ入球した遊技球は非特定領域ではなく特定領域 39 を通過するように構成してもよい。尚、シャッター部材を駆動するソレノイドは、主制御基板 80 に接続する。このようなシャッター部材を設けた場合には、15R 第 2 大当りにおいて第 2 大入賞口 35 が開放する 1R 及び 2R 中は、シャッター部材を第 1 の状態に制御して特定領域 39 を塞げばよい。

10

20

30

40

50

## 【0441】

このようにすれば、万一 0.1 秒の極短時間の開放中に第 2 大入賞口 35 内へ遊技球が入球したとしても、確実に特定領域 39 への遊技球の通過を防ぐことができる。また、15R 第 2 大当りにおける 1R 及び 2R 中において、シャッター部材が第 2 の状態にあるときは閉鎖し、シャッター部材が第 1 の状態にあるときに第 2 大入賞口 35 を開放するよう第 2 大入賞口 35 を開閉制御すれば、第 2 大入賞口 35 の最大開放時間を、遊技球が十分に入球可能な長さ（例えば 2.8 秒）に設定したとしても、特定領域 39 への遊技球の通過を防ぐことができる。尚、15R 第 1 大当り等において特定領域 39 に遊技球を通過させたいときは、第 2 大入賞口 35 の開放中にシャッター部材を第 2 の状態に制御するようにすればよい。すなわち、前述の V 有効期間（第 1 期間）にシャッター部材を第 2 の状態に制御すればよい。また、本実施例 1 では、小当りであっても特定領域を通過可能としたが、小当り遊技中に当該シャッター部材を第 1 の状態とすることで、小当り遊技中に遊技球が特定領域を通過するのを防ぐことができる。また、本構成に加えて、特定領域 39 の設置場所や特定領域 39 の遊技者側前方に設ける被覆部により、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球が特定領域 39 を通過したかどうかを遊技者に視認しにくい態様としてもよい。

## 【0442】

## 〔他の態様 9〕

遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかは、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかで判断することができる。そして、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が少ない場合には、遊技演出決定処理として処理量の多い決定処理を行い、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多い場合には、遊技演出決定処理として処理量の少ない決定処理を行う。これにより、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量（処理状態）によって、遊技演出決定処理の処理量を変化させ、遊技演出制御部に係る制御負荷のバランスをとることが可能となる。また、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、適切な遊技演出に関する制御を行い、多様な遊技演出の実行を可能とする。

## 【0443】

また、前述の遊技機の構成において、「遊技演出」とは、所定のキャラクタを用いて行う演出や、識別情報（演出図柄、特別図柄等）を用いて行う演出をいい、例えば、予告演出、キャラクタ演出やリーチ演出を挙げることが可能である。また、遊技演出は、複数の遊技演出種のうちの、何れかの遊技演出種に属するものとされる。また、予告演出として、疑似変動予告演出を設けてもよい。疑似変動予告演出とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、1 回の変動表示中に、変動表示と仮停止表示と再変動表示とを行うことで、疑似的に複数回変動表示しているように見せる演出である。例えば、「疑似 1（疑似変動 1）」とは、演出図柄の変動表示の開始後に、1 回の仮停止表示及び再変動表示を行うことで、変動表示が 2 回行われているように見せる演出であり、疑似 2、疑似 3 と数が増える程、疑似的な変動表示の回数が増加し、それと共に大当たり信頼度も高くなる演出である。

## 【 0 4 4 4 】

また、前述の遊技機の構成において、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、第 1 当否判定又は第 2 当否判定の結果が当りになると可変入球口（大入賞口）を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行部と、を備えるものとしてすることができる。また、「始動口」を、第 1 態様と第 1 態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよいし、「始動口」とは別途、当該可変式始動口を設けてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第 1 遊技状態と、第 1 遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第 2 遊技状態とに設定する遊技状態設定部とを備えるものとしてすることができる。ここで、「所定の頻度」には 0 を含むものとする。

10

## 【 0 4 4 5 】

また、前述の実施例では、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を 1 回としているが、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。

## 【 0 4 4 6 】

また、前述の実施例では、第 2 特図保留を第 1 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 2 優先の制御処理としたが、これに限らず、第 1 特図保留を第 2 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 1 優先の制御処理としてもよい。また、第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第 1 特図保留及び第 2 特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

20

## 【 0 4 4 7 】

また、前述の実施例では、特定領域 3 9 を有するパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域 3 9 を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当り図柄の種類）のみによって、大当り遊技終了後に高確率状態が付与されるかどうか決定されるタイプの遊技機においても適用することができる。いうまでもなく、「特別図柄当否判定において大当りとなること（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当り図柄で停止表示すること）に基づいて」には、このタイプの遊技機も、本実施例 1 のパチンコ遊技機も、他のタイプの遊技機も含まれる。また、確率設定部を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当りとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当りとなり大当り遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂 1 種 2 種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当りになると、特定領域への通過を要せず、大当り遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第 1 始動口と第 2 始動口とを有し、第 2 始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとしてすることができる。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。

30

40

## 【 0 4 4 8 】

[ その他 ]

( 参考発明 1 )

従来遊技機のように複数の演出モードを有し、実行する演出モードに応じて異なる遊技演出を実行するような遊技機では、遊技演出を実行する際の制御処理の負担が増加し、遊技機の制御処理として最適とはいえず、改善の余地があった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、多様な遊技演出を有する遊技機において、最適な演出制御処理を行い、遊技興趣を高める遊技機を提供することを目的とする。

## 【 0 4 4 9 】

参考発明 1 - 1 の遊技機は、

50

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、  
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有する

ことを特徴とするものである。

#### 【0450】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0451】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出と、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出とは、少なくとも一部が異なることを特徴とするものである。

#### 【0452】

このような遊技機によれば、第1制御状態のときに実行する予告演出と、第2制御状態のときに実行する予告演出とが異なる、すなわち、第1制御状態及び第2制御状態の何れにも互いに実行されない予告演出を設けた。これにより、第1制御状態及び第2制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0453】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-1又は参考発明1-2の遊技機において、

前記第1制御状態で実行可能な予告演出の数は、前記第2制御状態で実行可能な予告演出の数よりも多いことを特徴とするものである。

#### 【0454】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することを可能とすると共に、第2制御状態よりも多い数の予告演出を、予告演出決定部の決定対象とすることが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量（制御負担）によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出、及び、予告演出の数を変化させて、予告演出の多様化を図り遊技興趣を高めることが可能となる。また、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では、処理量が少ない第1制御状態よりも予告演出決定部が決定対象とする予告演出を少なくすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけるこ

とを極力防止することが可能となる。

【0455】

また、参考発明1 - 4の遊技機は、参考発明1 - 1乃至参考発明1 - 3の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入球時予告演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予告演出制御処理と、を有し、

前記第2制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、

10

前記第1制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0456】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、始動口への入球に際して実行する入球時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とし、第1制御状態を、入球時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とする。そして、入球時予告演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、入球時予告演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣

20

【0457】

尚、入球時予告演出制御処理によって実行される入球時予告演出は、始動口への入球を条件に実行される予告演出であり、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件としない。従って、入球時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始より前に開始する場合があり、このような予告演出を、先読み予告演出（先読み予告）や事前予告演出（事前予告）という。また、変動開始時予告演出制御処理によって実行される変動開始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件として実行される予告演出である。従って、変動開始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示

30

【0458】

また、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1制御状態よりも減らす場合には、入球時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負担が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時予告演出制御処理の実行中でなく、遊技演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負担をかけることなく予告演出（遊技演出）の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0459】

また、参考発明1 - 5の遊技機は、参考発明1 - 1乃至参考発明1 - 3の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入球時演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予告演出制御処理と、を有し、

前記第2制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、

50



前記第 1 制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期期とされることを特徴とするものである。

【0460】

このような遊技機によれば、第 2 制御状態を、識別情報の変動表示の開始に際して変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期期とし、第 1 制御状態を、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期期とする。そして、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

10

【0461】

また、第 2 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第 1 制御状態よりも減らす場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負担が過大となるのを防止することが可能となる。また、変動開始時予告演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負担をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0462】

また、参考発明 1 - 6 の遊技機は、参考発明 1 - 1 乃至参考発明 1 - 3 の遊技機において、

前記第 1 制御状態は前記特別遊技を実行しているときの所定期期とされ、

前記第 2 制御状態は前記特別遊技を実行していないときの所定期期とされることを特徴とするものである。

【0463】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態は特別遊技の実行中の所定期期とされ、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態は特別遊技を実行していないときの所定期期（例えば、識別情報の変動表示中の所定期期や、識別情報の変動表示に係る制御処理中の所定期期等）とされる。これにより、特別遊技の実行中において、特別遊技を実行していないときと異なる予告演出を実行することが可能となり、特別遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、特別遊技中に実行可能な予告演出を、識別情報の変動表示中に実行可能な予告演出と異なるものとし、予告演出を多様化することが可能となる。

30

【0464】

また、参考発明 1 - 7 の遊技機は、参考発明 1 - 1 乃至参考発明 1 - 3 の遊技機において、

前記識別情報の変動表示時間として所定の時間を設定する第 1 時間状態と、前記識別情報の変動表示時間として前記第 1 時間状態よりも短い変動表示時間を取り得る第 2 時間状態と、を設定可能な変動表示時間設定部を備え、

40

前記第 1 制御状態は前記第 1 時間状態における所定期期とされ、

前記第 2 制御状態は前記第 2 時間状態における所定期期とされることを特徴とするものである。

【0465】

このような遊技機によれば、第 2 制御状態を、短い変動表示時間を取り得る第 2 時間状態における所定期期とし、第 1 制御状態を、長い変動表示時間を取り得る第 1 時間状態における所定期期とする。そして、長い変動表示時間が選択されやすい第 1 時間状態のときに予告演出決定処理を行う場合には、短い変動表示時間が選択されやすい第 2 時間状態のときに予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能と

50

なる。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

【0466】

また、第2制御状態は前記第1時間状態で、第1制御状態は第2時間状態であるものとしてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0467】

また、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率（第1確率）又は所定確率よりも高い高確率（第2確率）に設定可能な確率設定部を備え、第2制御状態は高確率であり、第1制御状態は所定確率であるものとしてもよい。また、第1制御状態は高確率であり、第2制御状態は所定確率であるものとしてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0468】

また、第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に変化可能な入球口（可変始動口）と、第1頻度状態（低頻度状態、低ベース状態）と、第1頻度状態よりも入球口（可変始動口）への入球頻度が高い第2頻度状態（高頻度状態、高ベース状態）と、を設定可能な入球頻度設定部と、を備え、第2制御状態は第2頻度状態であり、第1制御状態は第1頻度状態であるものとしてもよい。また、第1制御状態は第1頻度状態であり、第1制御状態は第2頻度状態であるものとしてもよい。これによっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0469】

また、これらの一部又は全部を組合せてもよい。具体的に、第2制御状態を第2時間状態且つ高確率且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ高確率且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第2制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を第1時間状態且つ第1頻度状態としてもよい。また、第2制御状態を高確率且つ第1頻度状態とし、第1制御状態を所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を高確率且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。これらによっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0470】

（参考発明2）

また、参考発明2-1の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、  
所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、  
前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、  
前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第1制御状態と、演出制御処理の処理量が所定量よりも多い第2制御状態と、があり、  
前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は、前記

第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0471】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態では、第 2 制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態よりも、遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくすることが可能となる。

【0472】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0473】

また、参考発明 2 - 2 の遊技機は、参考発明 2 - 1 の遊技機において、

前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は第 1 の所定数とされ、

前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は前記第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とされることを特徴とするものである。

【0474】

このような遊技機によれば、第 1 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第 1 の所定数とし、第 2 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0475】

また、参考発明 2 - 3 の遊技機は、参考発明 2 - 1 又は参考発明 2 - 2 の遊技機において、

前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の数は、前記第 1 制御状態と前記第 2 制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

【0476】

このような遊技機によれば、第 1 制御状態においても第 2 制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な遊技演出の数、すなわち、実行可能な遊技演出の数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第 2 制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする遊技演出の数を減らしたとしても、決定可能な予告演出の数を減らさないのので、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0477】

また、参考発明 2 - 4 の遊技機は、参考発明 2 - 1 乃至参考発明 2 - 3 の遊技機において、

前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の最大数は、前記第 1 制御状態と前記第 2 制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

【0478】

このような遊技機によれば、第 1 制御状態においても第 2 制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な予告演出の最大数、すなわち、実行可能な遊技演出の最大数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第 2 制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を減らしたとしても、決定可能な遊技演出の最大数を減らさないのので、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 7 9 】

また、参考発明 2 - 5 の遊技機は、参考発明 2 - 1 乃至参考発明 2 - 4 の遊技機において、

前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

## 【 0 4 8 0 】

このような遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に実行してもよい。

10

## 【 0 4 8 1 】

また、参考発明 2 - 6 の遊技機は、参考発明 2 - 1 乃至参考発明 2 - 5 の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、

前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第 2 制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第 1 制御状態とすることを特徴とするものである。

20

## 【 0 4 8 2 】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第 2 制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第 1 制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

## 【 0 4 8 3 】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

## 【 0 4 8 4 】

( 参考発明 3 )

また、参考発明 3 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、

40

前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出は演出態様の異なる複数の予告演出種からなると共に、前記予告演出種は夫々 1 又は複数の予告演出で構成され、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、

少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第 1 制御状態と、前記演出制御処理の処理量が所定量よりも多い第 2 制御状態と、があり、

前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数は

50

、前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0485】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態では、第 2 制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態よりも、遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出種の数进行少なくすることが可能となる。

【0486】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0487】

また、参考発明 3 - 2 の遊技機は、参考発明 3 - 1 の遊技機において、

前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数第 1 の所定数とされ、

前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とされることを特徴とするものである。

【0488】

このような遊技機によれば、第 1 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を第 1 の所定数とし、第 2 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。ここで、「第 1 の所定数」は 2 以上とし、「第 2 の所定数」は 1 以上とする。

【0489】

また、参考発明 3 - 3 の遊技機は、参考発明 3 - 1 又は参考発明 3 - 2 の遊技機において、

前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部によって遊技演出を決定する場合には、予め定められた特定の予告演出種を決定し、

前記予告演出実行部は、前記特定の予告演出種に属する予告演出を実行することを特徴とするものである。

【0490】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種を特定の予告演出種とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態のときは予告演出種の異なる複数の予告演出を実行可能とし、第 2 制御状態のときは特定の予告演出種に属する予告演出を実行可能とする。また、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を固定化し、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

【0491】

また、参考発明 3 - 4 の遊技機は、参考発明 3 - 1 乃至参考発明 3 - 3 の遊技機において、

前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数は、前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0492】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出の数も減らすことが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態のときは複数の予告演出種及びその予告演出種に属する複数の予告演出から実行する予告演出を決定可能とし、一方、第2制御状態のときは第1制御状態よりも少ない予告演出種であっても、当該予告演出種に属する予告演出の数も第1制御状態より少なくして、実行する予告演出を決定するものとしている。

【0493】

これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種及び当該予告演出種に属する予告演出の両方を減少することで、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。ここで、第2制御状態において決定対象とする予告演出種において、属する予告演出の数が減少した予告演出種を少なくとも1つ有していれば足りる。

10

【0494】

また、参考発明3-5の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-4の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、当該予告演出種に属する複数の予告演出から所定の予告演出を決定し、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、予め定められた特定の予告演出を決定することを特徴とするものである。

20

【0495】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出を固定化することが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が予告演出種を決定すれば、それに伴い実行する予告演出が決定されることとなり、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

【0496】

30

また、参考発明3-6の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-5の遊技機において、

前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

【0497】

この様な遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に

40

【0498】

また、参考発明3-7の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-6の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、

前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第2制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第1制御状態とすることを特徴とするものである。

50

## 【 0 4 9 9 】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第2制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第1制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

## 【 0 5 0 0 】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部に 10  
かかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 5 0 1 】

( 参考発明 4 )

また、参考発明 4 - 1 発明の遊技機は、

複数の図柄で構成される図柄配列を複数変動表示し、当該複数の図柄配列から夫々選択された図柄を、所定の停止態様で停止表示する図柄表示手段と、

図柄が特定停止態様で停止表示すると所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、 20  
前記図柄配列を構成する図柄として、複数の特定図柄を含んでおり、当該複数の特定図柄は、共通の情報を示し、且つ、表示態様が異なる図柄とされ、( ゼロ図柄 )

前記特定停止態様として、

停止態様が複数の前記特定図柄で構成され、且つ、停止態様を構成する前記特定図柄が同じ表示態様の前記特定図柄で構成される第1特定停止態様と、

停止態様が複数の前記特定図柄で構成され、且つ、停止態様を構成する前記特定図柄の少なくとも1個が他の前記特定図柄の表示態様と異なる表示態様の前記特定図柄で構成される第2特定停止態様と、を有し、

前記第1特定停止態様が停止表示した場合と、前記第2特定停止態様が停止表示した場合とで異なる特典( S P リーチ、大当たり ) を付与する 30

ことを特徴とするものである。

## 【 0 5 0 2 】

このような遊技機によれば、複数の図柄によって停止態様が構成され、その停止態様を構成する図柄の数に対応して複数の図柄配列が変動表示する。また、1の図柄配列には複数の特定図柄が含まれており、当該複数の特定図柄は、夫々表示態様の少なくとも一部がことなるものの、共通の情報を表示している。また、図柄の停止態様が特定停止態様となった場合に所定の特典が付与されるものとされ、第1特定停止態様は、停止態様を構成する図柄が同じ表示態様の特定図柄で構成され、第2特定停止態様は、停止態様を構成する図柄の少なくとも1個が他と異なる表示態様の特定図柄で構成される。そして、図柄の停止態様が第1特定停止態様となった場合と、第2特定停止態様となった場合とで、異なる 40  
特典が付与されるものとする。これにより、各図柄配列に複数存在する特定図柄が特定停止態様となれば、表示態様が異なる場合であっても特典が付与されるため、遊技者は特典付与の可能性が高まったと感じ、遊技興趣を高める。

## 【 0 5 0 3 】

また、参考発明 4 - 2 の遊技機は、参考発明 4 - 1 の遊技機において、

所定の遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段を備え、

前記遊技演出として、

停止態様が前記第1特定停止態様を構成しうる停止態様となるかどうかを示す第1停止演出と、

停止態様が前記第2特定停止態様を構成しうる停止態様となるかどうかを示す第2停止 50

演出と、

停止態様を構成する少なくとも１個の前記特定図柄の停止表示を維持したままで、前記第１停止演出と、前記第２停止演出と、を所定の順序で順に実行する連続停止演出と、を有することを特徴とするものである。

【０５０４】

このような遊技機によれば、遊技演出として、第１特定停止態様を構成しうる停止態様となるかどうかを示す第１停止演出と、第２特定停止態様を構成しうる停止態様となるかどうかを示す第１停止演出と、少なくとも１個の特定図柄を維持したままで第１停止演出と第２停止演出とを所定順序で実行する連続停止演出と、を有している。これにより、連続停止演出が実行された場合には、特典を付与しうる第１特定停止態様（又は第２特定停止態様）を構成しうる停止態様とならないときでも、続いて、特典を付与しうる第２特定停止態様（又は第１特定停止態様）を構成しうる停止態様となるかどうかの演出を実行するため、特典付与への期待感を長期間に亘って維持することが可能となる。

10

【０５０５】

尚、「第１特定停止態様を構成しうる停止態様」には、第１特定停止態様自体（「００」）や第１特定停止態様が完成する前段階の構成要素（「０ ０」）を含む。例えば、「第１特定停止態様自体となるかどうかを示す第１停止演出」として、「０ ０」のリーチ態様（左右の「０」図柄は表示態様が同じで中図柄が変動中）において、中図柄が左右の「０」図柄と同じ表示態様の「０」図柄で停止表示するかどうかを示す演出（煽り演出）を例示できる。また、「第１特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第１停止演出」として、「０ 〇」の態様（左が「０」図柄で中右図柄が変動中）において、右図柄が左図柄と同じ表示態様の「０」図柄で停止表示するかどうかを示す演出（煽り演出）を例示できる。

20

【０５０６】

また同様に、「第２特定停止態様を構成しうる停止態様」には、第２特定停止態様自体（「０００」（少なくとも何れか１個の「０」図柄の表示態様が他と異なる））や第２特定停止態様が完成する前段階の構成要素（「０ 〇」（左右の「０」図柄の表示態様が同じでも異なってもよい））を含む。例えば、「第２特定停止態様自体となるかどうかを示す第２停止演出」として、「０ 〇」のリーチ態様（左右の「０」図柄は表示態様が同じで中図柄が変動中）において、中図柄が左右の「０」図柄と異なる表示態様の「０」図柄で停止表示するかどうかを示す演出（煽り演出）を例示できる。また、「第２特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第２停止演出」として、「０ 〇」の態様（左が「０」図柄で中右図柄が変動中）において、右図柄が左図柄と異なる表示態様の「０」図柄で停止表示するかどうかを示す演出（煽り演出）を例示できる。

30

【０５０７】

また、「停止態様を構成する少なくとも１個の前記特定図柄の停止表示を維持したままで、前記第１停止演出と、前記第２停止演出と、を所定の順序で順に実行する連続停止演出」には、前述した「第１特定停止態様自体となるかどうかを示す第１停止演出」と「第２特定停止態様自体となるかどうかを示す第２停止演出」とを所定の順序で順に実行する演出と、「第１特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第１停止演出」と「第２特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第２停止演出」とを所定の順序で順に実行する演出とを含む。

40

【０５０８】

例えば、「停止態様を構成する少なくとも１個の前記特定図柄の停止表示を維持したままで、「第１特定停止態様自体となるかどうかを示す第１停止演出」と「第２特定停止態様自体となるかどうかを示す第２停止演出」とを所定の順序で順に実行する演出」として、「０ 〇」のリーチ態様（左右の「０」図柄は表示態様が同じで中図柄が変動中）において、中図柄が左右の「０」図柄と同じ表示態様の「０」図柄で停止表示するかどうかを示す演出（煽り演出）を行った結果、中図柄として左右の「０」図柄と同じ表示態様の「０」図柄が停止表示せず、続いて、「０ 〇」のリーチ態様（左右の「０」図柄は表示態

50



様が同じ)を維持したままで、中図柄が左右の「0」図柄と異なる表示態様の「0」図柄で停止表示するかどうかを示す演出(煽り演出)を行う態様を例示できる。尚、第1停止演出、第2停止演出の順で実行する連続停止演出を例示したが、第2停止演出、第1停止演出の順で実行してもよいし、連続停止演出において第1停止演出及び/又は第2停止演出を複数回実行してもよい。また、後段の停止演出において「0 0」のリーチ態様の結果、第1特定停止態様(又は、第2特定停止態様)となる場合と、ならない場合(例えば、「020」とがあってもよい。

#### 【0509】

また、「停止態様を構成する少なくとも1個の前記特定図柄の停止表示を維持したままで、「第1特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第1停止演出」と「第2特定停止態様が完成する前段階の構成要素となるかどうかを示す第2停止演出」とを所定の順序で順に実行する演出」として、「0」の態様(左が「0」図柄で中右図柄が変動中)において、右図柄が左図柄と同じ表示態様の「0」図柄で停止表示するかどうかを示す演出(煽り演出)を行った結果、右図柄として左図柄と同じ表示態様の「0」図柄が停止表示せず、続いて、「0」の態様(左が「0」図柄で中右図柄が変動中)を維持したままで、右図柄が左図柄と異なる表示態様の「0」図柄で停止表示するかどうかを示す演出(煽り演出)を行う態様を例示できる。尚、第1停止演出、第2停止演出の順で実行する連続停止演出を例示したが、第2停止演出、第1停止演出の順で実行してもよいし、連続停止演出において第1停止演出及び/又は第2停止演出を複数回実行してもよい。また、後段の停止演出において「0」の表示態様の結果、第1特定停止態様が完成する前段階の構成要素(又は、第2特定停止態様が完成する前段階の構成要素)となる場合と、ならない場合(例えば、「0 2」とがあってもよい。

#### 【0510】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-2発明の遊技機において、

前記連続停止演出は、前記第1停止演出及び前記第2停止演出のうち、先に実行される停止演出で特定停止態様とならず、次の停止演出が実行されることを特徴とするものである。

#### 【0511】

このような遊技機によれば、連続停止演出は、順に実行される第1停止演出及び前記第2停止演出のうち、先に実行される方の停止演出(第1停止演出又は第2停止演出)で特定停止態様(第1特定停止態様又は第2特定停止態様)とならず、次の停止演出(第2停止演出又は第1停止演出)が実行される。これにより、連続停止演出が実行されると、特定停止態様となる機会が複数回あるため、遊技者は特典付与への期待感を長期間に亘って維持することが可能となる。

#### 【0512】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-2又は参考発明4-3の遊技機において、

所定条件の成立に基づいて当否判定を実行する当否判定手段を備え、

前記遊技演出として、第1遊技演出と、前記当否判定の結果が当たりとなる可能性として、前記第1遊技演出よりも高い可能性を示唆する第2遊技演出と、を有し、

前記図柄配列に含まれない第2特定図柄を有し、

前記図柄の変動表示の開始後の所定タイミングにおいて、前記特定図柄を前記第2特定図柄に変化して、前記第2遊技演出を実行することを特徴とするものである。

#### 【0513】

このような遊技機によれば、遊技演出として、第1遊技演出と、第1遊技演出よりも高い当たり可能性を示唆する第2遊技演出と、を有する。そして、変動表示中の所定タイミングにおいて、図柄配列に含まれる特定図柄が、当該図柄配列に含まれていなかった第2特定図柄に変化して、第2遊技演出を実行する。これにより、特定図柄が第2特定図柄に変化した際の当たり可能性を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第2特定図柄に変化し得る特定図柄は、図柄配列に複数含まれているため、第2遊技演出が実行される

ことへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0514】

また、参考発明4 - 5の遊技機は、参考発明4 - 4の遊技機において、

前記特定図柄を前記第2特定図柄に変化して前記第2遊技演出を実行した場合において、前記当否判定の結果が外れの場合には、前記第2特定図柄を前記特定図柄に戻して、前記特定図柄を含む外れの停止態様で停止表示することを特徴とするものである。

【0515】

このような遊技機によれば、特定図柄を第2特定図柄に変化させて第2遊技演出実行した場合であって、当否判定結果が外れの場合には、当該第2遊技演出を実行した後に、第2特定図柄を特定図柄に戻して当該特定図柄を含む外れ停止態様で停止表示する。これにより、遊技者は、何れの特定図柄が第2特定図柄となって第2遊技演出が実行されたかを確実に認識することが可能となる。またこれにより、特定図柄が第2遊技演出実行への契機であることを再認識し、特定図柄への期待感を高めることが可能となる。

【0516】

(参考発明5)

また、参考発明5 - 1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示する識別図柄表示手段と、

所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、複数個の前記識別図柄のうち1個の識別図柄が変動表示し、その他の識別図柄が互に対応するリーチ図柄で停止表示するリーチ演出を有し、

前記リーチ演出として、前記リーチ演出の実行途中で前記リーチ図柄を変化させて、複数回のリーチ演出を行う特別リーチ演出を有し、

前記特別リーチ演出を実行した結果、複数個の前記識別図柄が互に対応する識別図柄で停止表示すると、前記特定結果となって前記特別遊技を実行する

ことを特徴とするものである。

【0517】

このような遊技機によれば、遊技演出として、複数個の識別図柄のうちの1個の識別図柄が変動表示し、その他残りの識別図柄が互に対応する識別図柄であるリーチ図柄で停止表示されるリーチ演出を有する。また、リーチ演出として、リーチ演出の実行途中に、当該リーチ演出を構成するリーチ図柄を所定回数変化させ、複数回のリーチ演出を行う特別リーチ演出を有する。そして、特別リーチ演出を実行した結果、複数個の識別図柄全てが互に対応する識別図柄で停止表示すると特別遊技を実行する。これにより、特別リーチ演出が実行されると、リーチ図柄を変化させながら複数回のリーチ演出が実行され、特別リーチ演出が実行された際の遊技者の特別遊技への期待感を高めることが可能となる。

【0518】

また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。また、リーチ演出を、3個の識別図柄のうちの2個の識別図柄が一致するリーチ図柄として表示され、残りの1個が変動表示する演出としてもよい。

【0519】

尚、「互に対応する識別図柄」とは、複数の識別図柄が、予め定めた識別図柄の組合せとなることをいい、複数の識別図柄が同一の識別図柄の組合せとなる場合(例えば、「333」や「777」等)や、複数の識別図柄が予め定められた異なる識別図柄の組合せとなる場合(例えば、「135」や「268」や「337」等)を含む。

【0520】

また、参考発明5 - 2の遊技機は、参考発明5 - 1の遊技機において、

前記識別図柄として特定図柄を有し、

前記特別リーチ演出において、前記リーチ図柄が前記特定図柄以外の識別図柄であるときに、

変動表示する１個の識別図柄が前記特定図柄で停止表示すると、前記リーチ図柄を変化して再度変動表示し、

変動表示する１個の識別図柄が前記リーチ図柄と互に対応する識別図柄で停止表示すると、複数個の前記識別図柄が互に対応する識別図柄となって前記特定結果となり、前記特別遊技を実行することを特徴とするものである。

【０５２１】

このような遊技機によれば、識別図柄として特定図柄を有する。そして、特別リーチ演出において、特定図柄以外の識別図柄がリーチ図柄となってリーチ演出を行う場合に、変動表示中の１個の識別図柄が特定図柄で停止表示すると、リーチ図柄を変化して再度変動表示する。また、特別リーチ演出において、特定図柄以外の識別図柄がリーチ図柄となってリーチ演出を行う場合に、変動表示中の１個の識別図柄がリーチ図柄と互に対応する図柄で停止表示すると特別遊技を実行する。これにより、特別リーチ演出において、特定図柄が停止しても、リーチ図柄と互に対応する図柄が停止しても、遊技者は、特別遊技への期待感を高めることが可能となる。

10

【０５２２】

また、参考発明５－３の遊技機は、参考発明５－１又は参考発明５－２の遊技機において、

前記識別図柄として特定図柄を有し、

20

前記特別リーチ演出は、前記特定図柄以外の識別図柄を前記リーチ図柄として開始し、前記特別リーチ演出が実行され、前記リーチ図柄が前記特定図柄以外の識別図柄であるときに、

変動表示する１個の識別図柄が前記特定図柄で停止表示すると、前記リーチ図柄を変化して再度変動表示し、

前記リーチ図柄が前記特定図柄に変化して、変動表示する１個の識別図柄が前記特定図柄で停止表示すると、複数個の前記識別図柄が前記特定図柄で互に対応する識別図柄となって前記特定結果となり、前記特別遊技を実行することを特徴とするものである。

【０５２３】

このような遊技機によれば、識別図柄として特定図柄を有し、特別リーチ演出は、特定図柄以外の識別図柄をリーチ図柄として開始される。そして、特別リーチ演出において、特定図柄以外の識別図柄がリーチ図柄となってリーチ演出を行う場合に、変動表示中の１個の識別図柄が特定図柄で停止表示すると、リーチ図柄を変化して再度変動表示する。また、特別リーチ演出において、リーチ図柄が特定図柄に変化してリーチ演出を行う場合に、変動表示中の１個の識別図柄が特定図柄で停止表示すると、特定結果となって特別遊技を実行する。これにより、特定図柄が停止した際のリーチ図柄によって、再度変動表示する場合と特定結果となる場合とがあり、遊技演出を態様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【０５２４】

また、参考発明５－４の遊技機は、参考発明５－３の遊技機において、

40

前記特別リーチ演出における前記リーチ図柄の変化の回数が特定回数以上で、前記リーチ図柄が前記特定図柄となることを特徴とするものである。

【０５２５】

このような遊技機によれば、特別リーチ演出において、リーチ図柄の変化回数が特定回数以上になると、リーチ図柄が特定図柄に変化する。これにより、遊技者は、特別リーチ演出が実行された際の、リーチ図柄の変化回数に注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０５２６】

尚、特別リーチ演出を実行した結果、３個の識別図柄のうちの少なくとも１個が他と一致しない識別図柄で確定停止表示すると、外れとなり、特別遊技を実行しないものとする

50

。また、特別リーチ演出において、リーチ図柄が特定図柄以外の識別図柄のときに、残り 1 個の識別図柄がリーチ図柄と同じ識別図柄で停止表示した場合と、リーチ図柄が特定図柄のときに、残り 1 個の識別図柄が特定図柄で停止表示した場合とで、異なる特典を付与するものとしてもよい。また、リーチ図柄が特定図柄以外の識別図柄のときに、残り 1 個の識別図柄がリーチ図柄と同じ識別図柄で停止表示した場合、第 1 特別特典を付与し、リーチ図柄が特定図柄のときに、残り 1 個の識別図柄が特定図柄で停止表示した場合、第 2 特別特典を付与するものとしてもよい。また、第 2 特別特典は、第 1 特別特典よりも遊技者にとって利益の大きい特典である可能性が高いものとしてもよい。

【0527】

また、参考発明 5 - 5 の遊技機は、参考発明 5 - 1 乃至参考発明 5 - 4 の遊技機において、

前記特別リーチ演出において、

前記リーチ図柄の変化の回数が特定回数未満で、複数個の前記識別図柄が互いに対応する識別図柄で停止表示すると、第 1 特別特典を付与し、

前記リーチ図柄の変化の回数が前記特定回数以上で、複数個の前記識別図柄が互いに対応する識別図柄で停止表示すると、第 2 特別特典を付与することを特徴とするものである。

【0528】

このような遊技機によれば、特別リーチ演出において、リーチ図柄の変化回数が特定回数未満で複数個の識別図柄全てが互いに対応する識別図柄で停止表示すると第 1 特別特典を付与し、リーチ図柄の変化回数が特定回数以上で複数個の識別図柄全てが互いに対応する識別図柄で停止表示すると第 2 特別特典を付与する。これにより、特別リーチ演出が実行された際の、リーチ図柄の変化回数に注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第 1 特別特典と第 2 特別特典とは、獲得可能な遊技利益が異なる特別遊技であってもよいし、特別遊技終了後の遊技状態が異なる特典であってもよいし、遊技上の特典が異なるものであればよい。

【0529】

また、「前記特別リーチ演出において、前記リーチ図柄の変化の回数が特定回数未満で、3 個の前記識別図柄が一致する図柄で停止表示すると、第 1 特別特典を付与し、前記リーチ図柄の変化の回数が前記特定回数以上で、3 個の前記識別図柄が一致する識別図柄で停止表示すると、第 2 特別特典を付与する」ものとした。このような態様に変えて、リーチ図柄（識別図柄）として複数の表示態様の識別図柄を有し、特別リーチ演出において、リーチ図柄が変化し、何れの表示態様のリーチ図柄（識別図柄）のときに、3 個の識別図柄が一致する識別図柄で停止表示するかによって、異なる特別特典を付与するものとしてもよい。例えば、特別リーチ演出において、リーチ図柄が第 1 表示態様（赤図柄）のときに 3 個の識別図柄が一致する識別図柄で停止表示すると第 1 特別特典を付与し、リーチ図柄が第 2 表示態様（青図柄）のときに 3 個の識別図柄が一致する識別図柄で停止表示すると第 2 特別特典を付与し、リーチ図柄が第 3 表示態様（黒図柄）のときに 3 個の識別図柄が一致する識別図柄で停止表示すると第 3 特別特典を付与するものとしてもよい。

【0530】

また、参考発明 5 - 6 の遊技機は、参考発明 5 - 5 の遊技機において、

前記第 2 特別特典は、前記第 1 特別特典よりも遊技者にとって利益の大きい特典である可能性が高いことを特徴とするものである。

【0531】

このような遊技機によれば、第 2 特別特典は、第 1 特別特典よりも遊技者にとって利益の大きい特典である可能性が高いものとする。このような遊技機によれば、遊技者は、特別リーチ演出が実行された場合に、リーチ図柄の変化回数が特定回数以上となって、第 2 特別特典が実行されることに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0532】

（参考発明 6）

10

20

30

40

50

また、参考発明 6 - 1 の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数個の前記識別図柄を停止表示して停止表示態様を構成する識別図柄表示手段と、  
所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、  
前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
複数の前記識別図柄で構成される図柄配列を有し、  
前記遊技演出として、複数個の前記識別図柄のうち 1 個の識別図柄が変動表示し、その他の識別図柄が互いに対応するリーチ図柄で停止表示するリーチ演出を有し、  
前記リーチ演出において変動表示する前記 1 個の識別図柄として、前記図柄配列を変動表示し、  
前記リーチ演出が実行された場合に、  
特定表示領域を第 1 表示領域と第 2 表示領域とに区分し、  
前記図柄配列を構成する識別図柄のうち前記リーチ図柄と互いに対応する識別図柄を前記第 1 表示領域に表示し、前記図柄配列を構成する識別図柄のうち前記リーチ図柄と対応しない識別図柄を前記第 2 表示領域に表示し、  
前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とで所定の遊技演出を行い、所定条件を満たした方の表示領域に表示される識別図柄を、前記 1 個の識別図柄として停止表示して前記停止表示態様を構成する  
ことを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

#### 【0533】

このような遊技機によれば、複数個の識別図柄のうち 1 個の識別図柄が変動表示し、その他残りの識別図柄が互いに対応する識別図柄であるリーチ図柄で停止表示されるリーチ演出を有する。また、リーチ演出が実行された場合に、表示画面上の特定表示領域を第 1 表示領域と第 2 表示領域とに区分し、変動表示する図柄配列を構成する識別図柄のうち、リーチ図柄と互いに対応する識別図柄を第 1 表示領域に表示し、リーチ図柄と対応しない識別図柄を第 2 表示領域に表示する。そして、第 1 表示領域（に表示される識別図柄）と第 2 表示領域（に表示される識別図柄）とで所定の遊技演出を実行し、所定条件を満たした方の表示領域から選択した識別図柄を、最後に停止表示する 1 個の識別図柄として停止表示態様を構成する。これにより、リーチ演出において、第 1 表示領域と第 2 表示領域とで所定の遊技演出が実行されると、第 1 表示領域が所定条件を満たすことに期待し、遊技興趣を高める。また、新規な遊技演出によって、遊技興趣を高める。

#### 【0534】

また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。また、リーチ演出を、3 個の識別図柄のうちの 2 個の識別図柄が一致するリーチ図柄として表示され、残りの 1 個が変動表示する演出としてもよい。また、リーチ演出を、2 個の識別図柄を互いに対応する（一致する）前記識別図柄のリーチ図柄として表示すると共に、残り 1 個の識別図柄として、複数の識別図柄で構成される図柄配列を変動表示する演出としてもよい。また、2 個の識別図柄を、一致する識別図柄でリーチ図柄として表示すると共に、残り 1 個の識別図柄として所定の図柄配列を変動表示するリーチ演出を有するものとしてもよい。

#### 【0535】

尚、「互いに対応する識別図柄」とは、複数の識別図柄が、予め定めた識別図柄の組合せとなることをいい、複数の識別図柄が同一の識別図柄の組合せとなる場合（例えば、「333」や「777」等）や、複数の識別図柄が予め定められた異なる識別図柄の組合せとなる場合（例えば、「135」や「268」や「337」等）を含む。

#### 【0536】

第 1 表示領域が所定条件を満たした場合は遊技上の特典（特別遊技、発展演出等）が付

与され、第 2 表示領域が所定条件を満たした場合は外れとなるものとする。また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口を備え、可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行するものとしてもよい。また、図柄配列を構成する識別図柄には、リーチ態様を構成するリーチ図柄と一致する識別図柄と、リーチ図柄と一致しない識別図柄とを含むものとしてもよい。

【0537】

また、参考発明 6 - 2 の遊技機は、参考発明 6 - 1 の遊技機において、

前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とのうち、大きい表示領域となった方の表示領域が前記所定条件を満たすことを特徴とするものである。

【0538】

このような遊技機によれば、第 1 表示領域と第 2 表示領域とで所定の遊技演出を行い、大きい表示領域となった、すなわち、特定表示領域において大きい領域を占める表示領域が、所定条件を満たすこととなる。これにより、リーチ演出において、第 1 表示領域と第 2 表示領域とで所定の遊技演出が実行された場合に、第 1 表示領域が大きい表示領域となることに期待し、遊技興趣を高める。また、新規な遊技演出によって、遊技興趣を高める。

【0539】

特定表示領域を第 1 表示領域と第 2 表示領域とに区分し、表示領域獲得演出の結果、特定表示領域の大部分を獲得した表示領域（第 1 表示領域又は第 2 表示領域）に表示される識別図柄が、停止図柄（残り 1 個の識別図柄）となる。

【0540】

また、参考発明 6 - 3 の遊技機は、参考発明 6 - 2 の遊技機において、

前記第 1 表示領域及び前記第 2 表示領域の少なくとも一方に、特定キャラクタが表示され、当該特定キャラクタが大きい表示領域になることを補助する演出を行うことを特徴とするものである。

【0541】

このような遊技機によれば、所定の遊技演出を行う第 1 表示領域及び第 2 表示領域の少なくとも一方の表示領域に、大きい表示領域になることを補助する演出を行う特定キャラクタを表示する。これにより、遊技者は、第 1 表示領域に特定キャラクタが表示されて、特定キャラクタの補助演出によって、第 1 表示領域が所定条件を満たすことに期待し、遊技興趣を高める。また、新規な遊技演出によって、遊技興趣を高める。

【0542】

また、参考発明 6 - 4 の遊技機は、参考発明 6 - 1 乃至参考発明 6 - 3 の遊技機において、

前記図柄配列を構成する識別図柄に複数の特定図柄を含んでおり、当該複数の特定図柄は、共通の情報を示し、且つ、表示態様が異なるものとされ、

前記リーチ演出において、前記リーチ図柄を所定の前記特定図柄で表示すると共に、前記図柄配列を変動表示する場合において、

前記第 1 表示領域には表示態様の異なる複数の前記特定図柄が表示され、前記第 2 表示領域には前記特定図柄を除く識別図柄が表示され、

前記第 1 表示領域が所定条件を満たすと遊技上の特典を付与することを特徴とするものである。

【0543】

このような遊技機によれば、図柄配列を構成する識別図柄には複数の特定図柄を含んでいる。そして、この複数の特定図柄は、共通の情報（例えば、同じ数字情報）を表示し、且つ、表示態様が異なる（例えば、色違い）図柄とされる。また、リーチ演出において、リーチ図柄を所定の特定図柄で表示すると共に、残り 1 個の識別図柄として、図柄配列を変動表示する場合において、第 1 表示領域には表示態様の異なる複数の特定図柄が表示され、第 2 表示領域には特定図柄を除く識別図柄が表示される。そして、第 1 表示領域が所定条件を満たした場合には、第 1 表示領域の何れの特定図柄が停止表示した場合にも、遊

10

20

30

40

50

技上の特典が付与されるものとする。これにより、遊技者は特典の付与の可能性が高いと感じ、遊技興趣を高める。また、新規な遊技演出によって、遊技興趣を高める。

【0544】

また、所定の特典（特別遊技、発展演出）を付与する特典付与手段を有するものとしてもよい。また、リーチ演出において、2個の識別図柄が一致するリーチ図柄が特定図柄の場合は、リーチ図柄が特定図柄以外識別図柄の場合よりも、第1表示領域に表示される識別図柄の数が多い。

【0545】

（参考発明7）

また、参考発明7-1発明の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示する識別図柄表示手段と、  
表示画面上で所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、  
前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、特定演出を有し、  
前記表示画面上を所定方向に移動する移動表示部を有し、  
前記特定演出において、前記移動表示部の移動に対応して、前記表示画面上の前記移動表示部が通過した部分の表示領域の表示態様を変化させる表示領域変化演出を実行可能とする

ことを特徴とするものである。

【0546】

このような遊技機によれば、表示画面上を移動する移動表示部を有し、特定演出において、移動表示部が移動した際に、表示画面上の移動表示部が通過した部分の表示領域の表示態様を変化させる表示領域変化演出を実行するものとする。これにより、特定演出において、移動表示部が移動すると、当該移動表示部の移動に対応して表示画面上の表示領域が表示態様を変化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0547】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、  
前記特定演出において、前記表示領域変化演出を実行する第1実行態様と、前記表示領域変化演出を実行しない第2実行態様と、を有し、  
前記第1実行態様は前記第2実行態様よりも前記特別遊技の実行可能性が高いことを特徴とするものである。

【0548】

このような遊技機によれば、特定演出の実行態様として、表示領域変化演出を実行する第1実行態様と、表示領域変化演出を実行しない第2実行態様と、を有する。そして、第1実行態様は第2実行態様よりも特別遊技の実行可能性が高い遊技演出である。これにより、遊技者は、特定演出が実行された場合において、表示領域変化演出の発生に期待して、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0549】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1又は参考発明7-2の遊技機において、  
前記移動表示部の表示態様は、複数の異なる色に変化可能とし、  
前記移動表示部が通過した部分の表示領域の表示態様は、前記移動表示部の色に対応して異なる色に変化可能とし、  
前記表示領域変化演出が実行された場合において、前記移動表示部の変化色及び前記移動表示部が通過した部分の表示領域の変化色によって、前記特別遊技の実行可能性が異なることを特徴とするものである。

【0550】

このような遊技機によれば、移動表示部の変化する表示態様として複数の色（表示態様）を有し、移動表示部の通過によって変化する表示領域の表示態様として複数の色（表示

10

20

30

40

50

態様)を有し、移動表示部の通過によって変化する表示領域の色は、移動表示部の色に基づいて決定されるものとされる。また、表示領域変化演出が実行された場合、移動表示部の変化色及び表示領域の変化色によって、特別遊技の実行可能性が異なる。これにより、遊技者は、特定演出において表示領域変化演出が実行された場合、移動表示部がより特別遊技の実行可能性が高いことを示す色に変化することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0551】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-3の遊技機において、

前記表示画面上を所定の動作態様で動作可能な可動部材を備え、

10

前記移動表示部は、前記可動部材で構成されることを特徴とするものである。

【0552】

このような遊技機によれば、表示画面上を所定の動作態様で動作可能な可動部材を移動表示部とする。これにより、移動表示部を可動部材としたので、特定演出の発生を認識し易くすることが可能となる。またこれにより、遊技者は、特定演出が実行され、可動部材が動作すると、特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0553】

また、参考発明7-5の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-4の遊技機において、

20

前記表示領域変化演出は、前記表示画面上の前記移動表示部が通過した部分の表示領域の表示態様を、前記移動表示部の移動に対応して逐次変化させることを特徴とするものである。

【0554】

このような遊技機によれば、表示領域変化演出における表示画面上の表示領域の表示態様の変化は、移動表示部が表示画面上の移動に対応して逐次実行される。これにより、移動表示部の変化態様が多様化し、表示領域変化演出の実行態様を多様化することが可能となる。これにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0555】

(参考発明8)

また、参考発明8-1の遊技機は、

30

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、前記識別図柄を停止表示する識別図柄表示手段と、

遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

停止表示した前記識別図柄の組合せが特定停止態様となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記識別図柄として、特定図柄と非特定図柄とを有し、

前記遊技演出として、第1遊技演出と、前記第1遊技演出と表示態様の異なる第2遊技演出と、を有し、

前記識別図柄の表示画面上の停止位置として、第1停止位置と、前記第1停止位置と異なる第2停止位置と、を有し、

40

前記遊技演出実行手段は、

前記特定図柄が第1停止位置に停止表示すると前記第1遊技演出を実行し、前記特定図柄が第2停止位置に停止表示すると前記第2遊技演出を実行する停止位置発展演出を実行可能である

ことを特徴とするものである。

【0556】

このような遊技機によれば、遊技演出として第1遊技演出と第2遊技演出とを有し、識別図柄として特定図柄と非特定図柄とを有する。また、識別図柄の停止位置(停止表示位置)として第1停止位置と第2停止位置とを有する。そして、識別図柄の変動表示中の所定期間において、特定図柄が第1停止位置に停止表示すると第1遊技演出を実行し、特定

50



図柄が第2停止位置に停止表示すると第2遊技演出を実行する停止位置発展演出を実行するものとする。これにより、識別図柄の変動表示中において、特定図柄が第1停止位置に停止表示するか、第2停止位置に停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、特定図柄の停止位置によって、実行する遊技演出を異ならせるため、遊技演出を多様化することが可能となる。

【0557】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、

前記非特定図柄が前記第1停止位置に停止表示した場合には前記第1遊技演出を実行せず、前記非特定図柄が前記第2停止位置に停止表示した場合には前記第2遊技演出を実行しないことを特徴とするものである。

10

【0558】

このような遊技機によれば、非特定図柄が第1停止位置に停止表示すると第1遊技演出を実行せず、非特定図柄が第2停止位置に停止表示すると第2遊技演出を実行しない。これにより、遊技者は、第1停止位置又は第2停止位置に停止表示するのが、特定図柄か非特定図柄かに注目し、遊技興趣を高める。また、特定図柄が第1停止位置又は第2停止位置に停止表示して停止位置発展演出が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

【0559】

また、参考発明8-3の遊技機は、参考発明8-1又は参考発明8-2の遊技機において、

前記遊技演出として、前段演出を有し、

20

前記識別図柄が前記第1停止位置に停止表示して前記第1遊技演出を実行する場合と、前記識別図柄が前記第2停止位置に停止表示して前記第2遊技演出を実行する場合とで、共通の前記前段演出を実行し、当該前段演出に続いて前記停止位置発展演出を実行することを特徴とするものである。

【0560】

このような遊技機によれば、遊技演出として、前段演出を有している。そして、記識別図柄(特定図柄)が第1停止位置に停止表示し第1遊技演出を実行する場合と、識別図柄(特定図柄)が第2停止位置に停止表示して第2遊技演出を実行する場合とで、共通の前段演出を実行するものとし、前段演出の実行に続いて停止位置発展演出を実行するものとする。これにより、前段演出の段階では、識別図柄が第1停止位置に停止表示し第1遊技演出を実行するか、識別図柄(特定図柄)が第2停止位置に停止表示して第2遊技演出を実行するかを認識できず、識別図柄(特定図柄)が何れの停止位置に停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0561】

また、参考発明8-4の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-3の遊技機において、

前記第1遊技演出及び前記第2遊技演出は、前記特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、

前記第1遊技演出は、前記第2遊技演出よりも高い前記特別遊技の実行可能性を示すことを特徴とするものである。

40

【0562】

このような遊技機によれば、第1遊技演出及び第2遊技演出は、何れも特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、第1遊技演出は、第2遊技演出よりも特別遊技の実行可能性として高い実行可能性を示す。これにより、識別図柄(特定図柄)が何れの停止位置に停止表示するかに注目させ、遊技者は、第1遊技演出が実行される第1停止位置に停止表示することに期待して、遊技興趣を高める。

【0563】

また、参考発明8-5の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、前記識別図柄を停止表示する識別図柄表示手段と、

50

遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
停止表示した前記識別図柄の組合せが特定停止態様となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記識別図柄として、特定図柄を有し、  
前記遊技演出として、第 1 遊技演出と、前記第 1 遊技演出と表示態様の異なる第 2 遊技演出と、を有し、  
前記識別図柄の表示画面上の停止位置として、第 1 停止位置と、前記第 1 停止位置と異なる第 2 停止位置と、を有し、  
前記遊技演出実行手段は、  
前記特定図柄が第 1 停止位置に停止表示すると前記第 1 遊技演出を実行し、前記特定図柄が第 2 停止位置に停止表示すると前記第 2 遊技演出を実行する停止位置発展演出を実行可能である  
ことを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

#### 【0564】

このような遊技機によれば、遊技演出として第 1 遊技演出と第 2 遊技演出とを有し、識別図柄として特定図柄を有する。また、識別図柄の停止位置（停止表示位置）として第 1 停止位置と第 2 停止位置とを有する。そして、識別図柄の変動表示中の所定期間において、特定図柄が第 1 停止位置に停止表示すると第 1 遊技演出を実行し、特定図柄が第 2 停止位置に停止表示すると第 2 遊技演出を実行する停止位置発展演出を実行するものとする。これにより、識別図柄の変動表示中において、特定図柄が第 1 停止位置に停止表示するか、第 2 停止位置に停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、特定図柄の停止位置によって、実行する遊技演出を異ならせるため、遊技演出を多様化することが可能となる。

#### 【0565】

（参考発明 9）

また、参考発明 9 - 1 の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数の前記識別図柄を所定の順序で停止表示する識別図柄表示手段と、  
遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、  
複数の前記識別図柄の停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技演出として、表示態様の異なる複数の遊技演出を有し、  
前記識別図柄の停止順序として、第 1 停止順序と、前記第 1 停止順序と異なる第 2 停止順序と、を有し、  
前記遊技演出実行手段は、  
前記識別図柄が前記第 1 停止順序で停止表示する場合と、前記識別図柄が前記第 2 停止順序で停止表示する場合とで、異なる遊技演出を実行する  
ことを特徴とするものである。

#### 【0566】

このような遊技機によれば、遊技演出として表示態様の異なる複数の遊技演出を有し、識別図柄の停止順序（停止表示順序）として第 1 停止順序と第 2 停止順序とを有する。そして、識別図柄が第 1 停止順序で停止表示する場合と第 2 停止順序で停止表示する場合とで異なる遊技演出を実行する。これにより、識別図柄の変動表示中において、識別図柄の停止順序に注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、所定の識別図柄の停止順序によって、実行する遊技演出を異ならせるため、遊技演出を多様化することが可能となる。

#### 【0567】

また、遊技演出とし、第 1 遊技演出と第 1 遊技演出と表示態様が異なる第 2 遊技演出とを有し、識別図柄の変動表示中の所定期間において、所定の識別図柄が第 1 停止順序で停止表示すると第 1 遊技演出を実行し、第 2 停止順序で停止表示すると第 2 遊技演出を実行

するものとしてもよい。ここで、「停止順序が異なる」とは、例えば、左中右の３個の識別図柄を所定の順序で停止表示する場合において、（１）左 中 右の順で停止表示する停止順序パターン、（２）左 右 中の順で停止表示する停止順序パターン、（３）右 中 左の順で停止表示する停止順序パターン、（４）中 左 右の順で停止表示する停止順序パターンが挙げられる。つまり、複数の停止順序パターンを有しており、何れかの停止順序パターン（停止順序）で停止表示される。

【０５６８】

また、左中右の３個の識別図柄を所定の順序で停止表示する場合において、第１停止図柄の停止順序が異なるパターンでもよい。例えば、（１）左識別図柄（第１識別図柄）が最初に停止表示する停止順序パターン、（２）中識別図柄（第２識別図柄）が最初に停止表示する停止順序パターン、（３）右識別図柄（第３識別図柄）が最初に停止表示する停止順序パターンが挙げられる。このように、識別図柄の停止表示順序として、少なくとも何れか一部の停止順序が異なる停止順序パターンを、「識別図柄の停止順序が異なる」

10

【０５６９】

また、参考発明９－２の遊技機は、参考発明９－１の遊技機において、前記識別図柄として、特定図柄と非特定図柄とを有し、前記特定図柄が前記第１停止順序で停止表示する場合と、前記特定図柄が前記第２停止順序で停止表示する場合とで、異なる遊技演出を実行し、前記非特定図柄が前記第１停止順序で停止表示する場合と、前記非特定図柄が前記第２停止順序で停止表示する場合とで、異なる遊技演出を実行しないことを特徴とするものである。

20

【０５７０】

このような遊技機によれば、識別図柄として特定図柄と非特定図柄とを有する。そして、特定図柄が第１停止順序で停止表示する場合と第２停止順序で停止表示する場合とで異なる遊技演出を実行する。また、非特定図柄が第１停止位置に停止表示する場合と、非特定図柄が第２停止位置に停止表示する場合には異なる遊技演出を実行しない。これにより、遊技者は、第１停止位置又は第２停止位置に停止表示するのが、特定図柄か非特定図柄かに注目し、遊技興趣を高める。また、特定図柄が第１停止位置又は第２停止位置に停止表示して停止位置発展演出が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

【０５７１】

30

また、特定図柄が第１停止順序で停止表示すると第１遊技演出を実行し、特定図柄が第２停止順序で停止表示すると第２遊技演出を実行する遊技演出を、「停止順序発展演出」という。これにより、遊技者は、第１停止順序又は第２停止順序で停止表示するのが、特定図柄か非特定図柄かに注目し、遊技興趣を高める。また、特定図柄が第１停止順序又は第２停止順序で停止表示して停止順序発展演出が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

【０５７２】

また、参考発明９－３の遊技機は、参考発明９－１又は参考発明９－２の遊技機において、前記遊技演出として、前段演出を有し、前記識別図柄が前記第１停止順序で停止表示する場合と、前記識別図柄が前記第２停止順序で停止表示する場合とで、共通の前記前段演出を実行し、当該前段演出に続いて停止順序に基づく遊技演出を実行することを特徴とするものである。

40

【０５７３】

このような遊技機によれば、遊技演出として、前段演出を有している。そして、識別図柄（特定図柄）が第１停止順序で停止表示する場合と、識別図柄（特定図柄）が第２停止順序で停止表示する場合とで、共通の前段演出を実行するものとし、前段演出の実行に続いて停止順序に基づく遊技演出を実行するものとする。これにより、前段演出の段階では、識別図柄が第１停止順序で停止表示するか、識別図柄（特定図柄）が第２停止順序で停止表示するかを認識できず、識別図柄（特定図柄）が何れの停止順序で停止表示するか

50

に注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0574】

また、参考発明9-4の遊技機は、参考発明9-1乃至参考発明9-3の遊技機において、

前記第1停止順序及び前記第2停止順序に基づいて実行される異なる遊技演出は、前記特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、

前記異なる遊技演出は、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を示すことを特徴とするものである。

【0575】

このような遊技機によれば、第1停止順序及び第2停止順序に基づいて実行される異なる遊技演出は、何れも特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、これら異なる表示態様の遊技演出は、特別遊技の実行可能性として異なる実行可能性を示す。これにより、識別図柄（特定図柄）が何れの停止順序で停止表示するか注目させ、遊技者は、識別図柄（特定図柄）が、より高い特別遊技の実行可能性を示す遊技演出が実行される停止順序で停止表示することに期待して、遊技興趣を高める。

【0576】

また、参考発明9-5の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、

第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄を所定の順序で停止表示し、前記第1識別図柄、前記第2識別図柄、及び、前記第3識別図柄の3個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとされ、

前記第1識別図柄、前記第2識別図柄、及び、前記第3識別図柄のうち、何れの識別図柄が特定順位で停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行可能であることを特徴とするものである。

【0577】

このような遊技機によれば、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄を所定の停止順序で停止表示することで、当該第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとする。また、この停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する。そして、この第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄のうち、何れの識別図柄が特定順位で停止表示するかに基づいて、異なる遊技演出を実行する。これにより、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄の停止順序に注目させ、遊技興趣を高める。

【0578】

また、参考発明9-6の遊技機は、参考発明9-5の遊技機において、

前記特定順位は1番目であることを特徴とするものである。

【0579】

このような遊技機によれば、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄のうち、何れの識別図柄が1番目に停止表示するかに基づいて、異なる遊技演出を実行する。これにより、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄のうち、どの識別図柄が最初に停止表示するか注目させ、遊技興趣を高める。

【0580】

遊技演出として、識別図柄が第1停止順序又は第2停止順序で停止表示した場合に実行される特別発展演出を有し、

特定図柄が第1停止順序又は第2停止順序で停止表示した場合に特別発展演出を実行し、

非特定図柄が第1停止順序又は第2停止順序で停止表示した場合に特別発展演出を実行しないこととしてもよい。

【0581】

遊技演出として、表示態様の異なる複数の遊技演出を有し、

識別図柄の停止順序として、複数の異なる停止順序を有し、

10

20

30

40

50

遊技演出実行手段は、何れの停止順序で前記識別図柄が停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行可能であることを特徴とする。

また、遊技演出として、第1遊技演出と、第1遊技演出と表示態様の異なる第2遊技演出と、を有するものとしてもよい。

【0582】

(参考発明10)

また、参考発明10-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数個の前記識別図柄を所定の停止表示位置に停止表示して停止表示態様を構成する識別図柄表示手段と、

所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

10

前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記識別図柄が変動表示を開始して停止表示を確定するまでの期間に、前記識別図柄を仮停止表示した後に再度変動表示することで、複数回の疑似変動表示を実行可能な疑似変動演出を有し、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄を、停止表示態様を構成する前記識別図柄とするものであって、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄が、前記疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した前記識別図柄であるかによって、異なる停止表示位置の前記識別図柄とする

20

ことを特徴とするものである。

【0583】

このような遊技によれば、遊技演出として、識別図柄が変動表示を開始して確定停止表示する1回の変動表示の期間において、識別図柄を仮停止表示し、その後再度変動表示することで、複数回の疑似変動表示を実行する疑似変動演出を有する。また、この疑似変動演出において、仮停止表示した識別図柄を、停止表示態様を構成する識別図柄の1つとする演出を行う。そして、当該仮停止表示した識別図柄が、疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した識別図柄であるかによって、停止表示態様における異なる停止表示位置の識別図柄とする。これにより、疑似変動演出において、何回目の疑似変動表示で、どの識別図柄が仮停止表示するか、注目させ、遊技興趣を高める。また、新規の遊技演出により、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0584】

また、所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数個の前記識別図柄を所定の停止表示位置に停止表示して停止表示態様を構成する識別図柄表示手段と、

所定の遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

前記識別図柄の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記識別図柄が変動表示を開始して停止表示を確定するまでの期間に、前記識別図柄を仮停止表示した後に再度変動表示することが可能な疑似変動演出を有し、

40

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄を、停止表示態様を構成する前記識別図柄とするものであって、

仮停止表示した前記識別図柄が、前記疑似変動演出にどの時期に仮停止表示した前記識別図柄であるかによって、停止表示態様の異なる停止表示位置の前記識別図柄とするものとしてもよい。

【0585】

また、参考発明10-2の遊技機は、参考発明10-1の遊技機において、

第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄を所定の順序で停止表示し、前記第1識別図柄、前記第2識別図柄、及び、前記第3識別図柄の3個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとされ、

50

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄が、前記疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した前記識別図柄であるかによって、前記第1識別図柄、前記第2識別図柄、及び、前記第3識別図柄の何れかの前記識別図柄とすることを特徴とするものである。

【0586】

このような遊技機によれば、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄を所定の停止順序で停止表示することで、当該第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の3個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとする。また、この停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する。そして、疑似変動演出において仮停止表示した識別図柄が、当該疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した識別図柄であるかによって、第1識別図柄、第2識別図柄、及び、第3識別図柄の何れかの識別図柄とする。これにより、疑似変動演出において、何回目の疑似変動表示で、どの識別図柄が仮停止表示するか、注目させ、遊技興趣を高める。また、新規の遊技演出により、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0587】

また、参考発明10-3の遊技機は、参考発明10-1又は参考発明10-2の遊技機において、

前記識別図柄として、特定図柄と非特定図柄とを有し、

前記疑似変動演出は、前記特定図柄を仮停止表示した後に再度変動表示することで、複数の疑似変動表示を実行するものとされ、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記特定図柄を、停止表示態様を構成する前記識別図柄とするものであって、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記特定図柄が、前記疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した前記特定図柄であるかによって、異なる停止表示位置の前記識別図柄とすることを特徴とするものである。

【0588】

このような遊技機によれば、識別図柄として特定図柄と非特定図柄とを有する。また、疑似変動演出は、特定図柄が仮停止表示した後に再度変動表示して、複数の疑似変動表示を実行する。また、この疑似変動演出において、仮停止表示した特定図柄を、停止表示態様を構成する識別図柄の1つとする演出を行う。そして、当該仮停止表示した特定図柄が、疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した特定図柄であるかによって、停止表示態様における異なる停止表示位置の識別図柄とする。これにより、疑似変動演出において、何回目の疑似変動表示で、特定図柄が仮停止表示するかどうか、注目させ、遊技興趣を高める。また、新規の遊技演出により、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0589】

また、参考発明10-4の遊技機は、参考発明10-3の遊技機において、

前記疑似変動演出において仮停止表示した前記識別図柄が前記非特定図柄である場合には、前記疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した前記非特定図柄であるかによって、異なる停止表示位置の前記識別図柄としないことを特徴とするものである。

【0590】

このような遊技機によれば、疑似変動演出において仮停止表示した識別図柄が非特定図柄である場合には、疑似変動演出における何回目の疑似変動表示において仮停止表示した非特定図柄であるかによって、停止表示位置を変化させない。これにより、疑似変動演出において、何回目の疑似変動表示で、特定図柄が仮停止表示するかどうか、注目させ、遊技興趣を高める。

【0591】

(参考発明11)

【0592】

10

20

30

40

50

また、参考発明 11 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、所定の順序で複数の前記識別図柄を停止表示する識別図柄表示手段と、

遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

複数の前記識別図柄の組合せで構成される停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記識別図柄として、特定図柄と非特定図柄とを有し、

前記遊技演出として、表示態様の異なる複数の遊技演出を有し、

複数の前記識別図柄のうち何れの識別図柄が、所定の順序で複数の前記識別図柄を停止表示する際に、前記特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行する

10

ことを特徴とするものである。

#### 【0593】

このような遊技機によれば、遊技演出として表示態様の異なる複数の遊技演出を有する。また、識別図柄として、特定図柄と非特定図柄とを有する。そして、停止表示態様を構成する複数の識別図柄のうちの何れの識別図柄が、特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかで、異なる遊技演出を実行する。これにより、識別図柄の変動表示中において、どの識別図柄が特定順位で停止表示するか、及び、識別図柄が特定図柄で停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、識別図柄の停止態様によって、実行する遊技演出を異ならせるため、遊技演出を多様化することが可能となる。

20

#### 【0594】

また、参考発明 11 - 2 の遊技機は、参考発明 11 - 1 の遊技機において、

第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄を所定の順序で停止表示し、前記第 1 識別図柄、前記第 2 識別図柄、及び、前記第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとされ、

前記第 1 識別図柄、前記第 2 識別図柄、及び、前記第 3 識別図柄のうち、何れの識別図柄が、前記特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行可能であることを特徴とするものである。

#### 【0595】

このような遊技機によれば、第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄を所定の停止順序で停止表示することで、当該第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄の組合せで、停止表示態様を構成するものとする。また、この停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する。そして、この第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄のうち、何れの識別図柄が、特定図柄で且つ特定順位で、停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行する。例えば、第 1 識別図柄が特定図柄で特定順位で停止表示する場合と、第 2 識別図柄が特定図柄で特定順位で停止表示する場合と、第 3 識別図柄が特定図柄で特定順位で停止表示する場合とで、異なる表示態様の遊技演出を実行する。これにより、第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄の停止順序（何れが特定順位で停止表示するか）や、識別図柄が特定図柄で停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高める。

30

40

#### 【0596】

また、参考発明 11 - 3 の遊技機は、参考発明 11 - 2 の遊技機において、

前記特定順位は 1 番目であることを特徴とするものである。

#### 【0597】

このような遊技機によれば、第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄のうち、何れの識別図柄が 1 番目に停止表示するかに基づいて、異なる遊技演出を実行する。これにより、第 1 識別図柄、第 2 識別図柄、及び、第 3 識別図柄の 3 個の識別図柄のうち、どの識別図柄が特定図柄で且つ最初に停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高める。

#### 【0598】

また、参考発明 11 - 4 の遊技機は、参考発明 11 - 1 乃至参考発明 11 - 3 の遊技機

50

において、

前記特定順位で停止表示する識別図柄が前記非特定図柄である場合には、

複数の前記識別図柄のうち何れの識別図柄が、前記特定順位で停止表示するかによって異なる遊技演出を実行しないことを特徴とするものである。

【0599】

このような遊技機によれば、特定順位で停止表示する識別図柄が非特定図柄である場合には、複数の前記識別図柄のうち何れの識別図柄が、特定順位で停止表示したかによって異なる遊技演出を実行しない。これにより、遊技者は、特定順位で停止表示するのが、特定図柄か非特定図柄かに注目し、遊技興趣を高める。

【0600】

また、参考発明11-5の遊技機は、参考発明11-1乃至参考発明11-4の遊技機において、

前記遊技演出として、前段演出を有し、

複数の前記識別図柄のうち異なる識別図柄が、前記特定図柄で且つ前記特定順位で停止表示する場合において、共通の前記前段演出を実行し、当該前段演出に続いて、前記特定図柄が前記特定順位に停止表示したことに基づく遊技演出を実行することを特徴とするものである。

【0601】

このような遊技機によれば、遊技演出として、前段演出を有している。そして、停止表示態様を構成する複数の識別図柄のうち、どの識別図柄が、特定図柄で且つ特定順位で停止表示する場合も、共通の前段演出を実行するものとし、前段演出の実行に続いて、どの識別図柄が特定順位で停止表示したか、に基づく遊技演出を実行する。これにより、前段演出の段階では、どの識別図柄が特定順位（且つ特定図柄で）で停止表示するかを認識できず、識別図柄の停止態様に注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0602】

また、参考発明11-6の遊技機は、参考発明11-1乃至参考発明11-5の遊技機において、

前記特定図柄が前記特定順位で停止表示することに基づいて実行可能な複数の遊技演出は、前記特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、

複数の前記遊技演出は、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を示すことを特徴とするものである。

【0603】

このような遊技機によれば、特定順位で停止表示する特定図柄が、停止表示態様を構成する何れの識別図柄かによって実行される異なる遊技演出は、何れも特別遊技の実行可能性を示す遊技演出であり、これら異なる表示態様の遊技演出は、特別遊技の実行可能性として異なる実行可能性を示す。これにより、何れの識別図柄が、特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかに注目させ、遊技者は、より高い特別遊技の実行可能性を示す遊技演出が実行されることに期待して、遊技興趣を高める。

【0604】

また、参考発明11-7の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示し、複数の前記識別図柄を停止表示する識別図柄表示手段と、

遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、

複数の前記識別図柄の組合せで構成される停止表示態様が特定停止表示態様となると、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記識別図柄として、特定図柄を有し、

前記遊技演出として、表示態様の異なる複数の遊技演出を有し、

複数の前記識別図柄を停止表示する際に、当該複数の識別図柄のうち何れの識別図柄が、前記特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかによって、異なる遊技演出を実行することを特徴とするものである。

10

20

30

40

50



## 【 0 6 0 5 】

このような遊技機によれば、遊技演出として表示態様の異なる複数の遊技演出を有する。また、識別図柄として、特定図柄を有する。そして、停止表示態様を構成する複数の識別図柄のうちの何れの識別図柄が、特定図柄で且つ特定順位で停止表示するかで、異なる遊技演出を実行する。これにより、識別図柄の変動表示中において、どの識別図柄が特定順位で停止表示するか、及び、識別図柄が特定図柄で停止表示するかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、識別図柄の停止態様によって、実行する遊技演出を異ならせるため、遊技演出を多様化することが可能となる。

## 【 0 6 0 6 】

尚、前述した参考発明 1 乃至参考発明 1 1 の 1 又は複数を組合せて発明を構成してもよい。

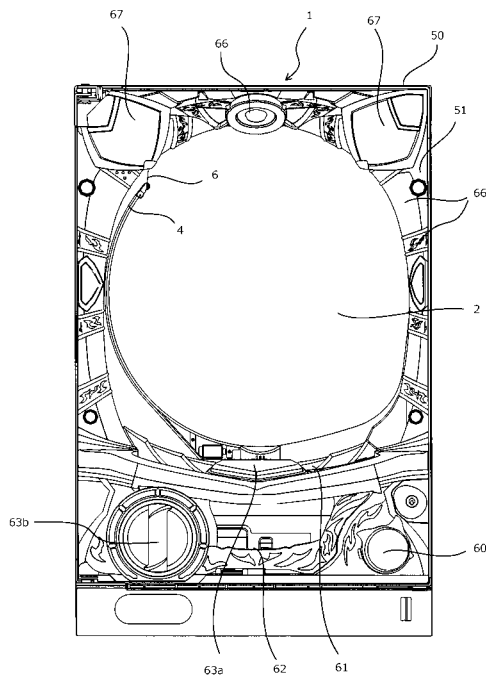
10

## 【 符号の説明 】

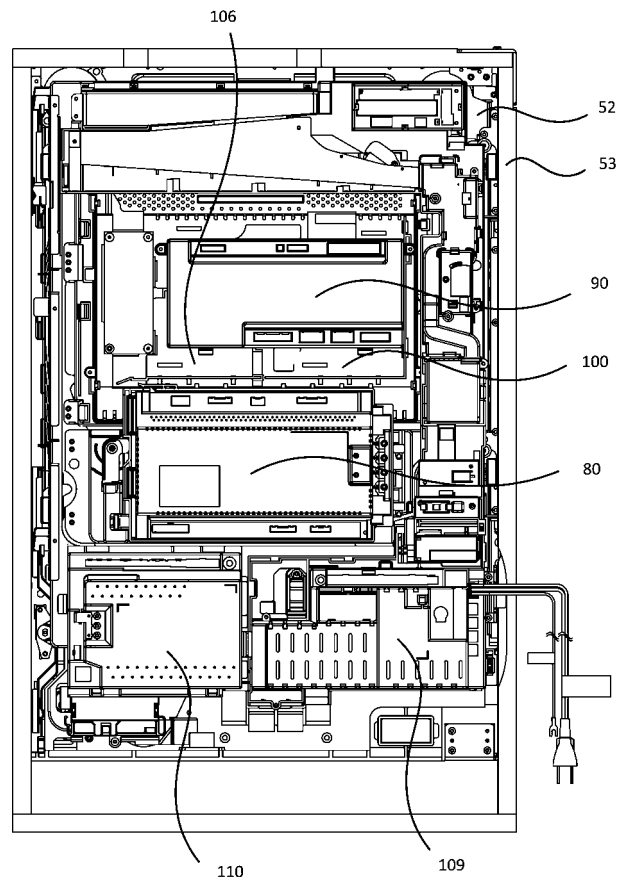
## 【 0 6 0 7 】

1 パチンコ遊技機、7 b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、2 0 第 1 始動口、2 1 第 2 始動口、3 0 第 1 大入賞口、3 5 第 2 大入賞口、3 9 特定領域、4 1 a 第 1 特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示部）、4 1 b 第 2 特別図柄表示器（第 2 特別図柄表示部）、8 0 主制御基板（主制御部）、9 0 サブ制御基板（サブ制御部）、1 0 0 画像制御基板（画像制御部）、1 0 3 a 演出第 1 特図保留表示器、1 0 3 b 演出第 2 特図保留表示器

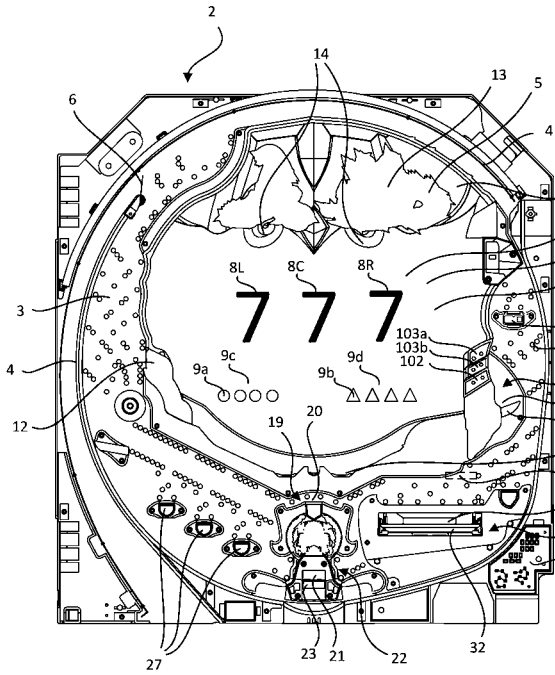
【 図 1 】



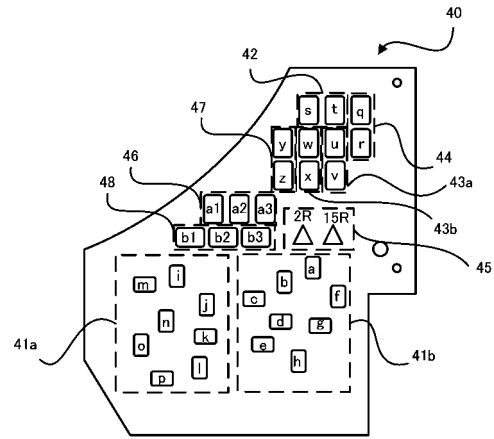
【 図 2 】



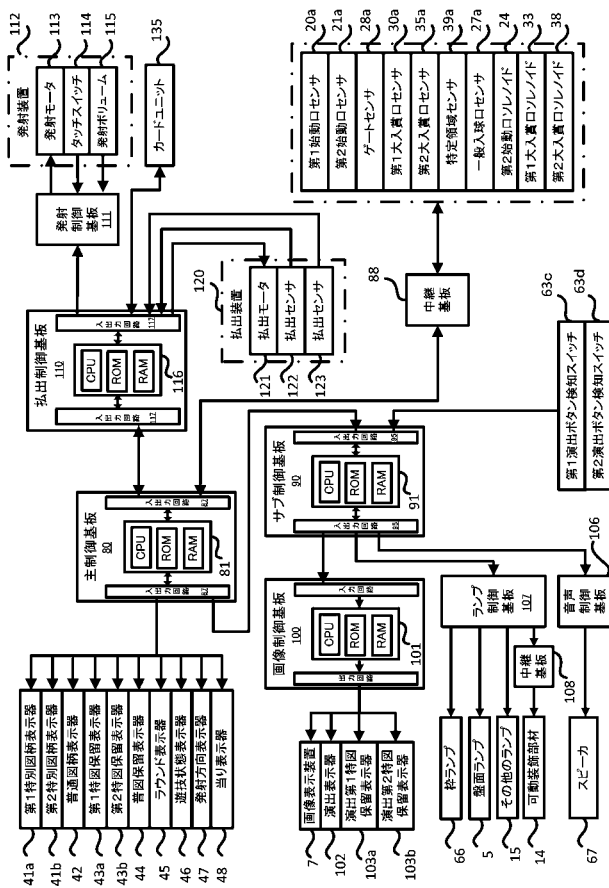
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 抽籤回数	大入賞口の開設回数等	大当たり特別 決定用抽籤	特賞抽籤 通過可能性	時短機能	高ペース発生機能
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	1～2ラウンド目 第2大入賞口を開設 9～15ラウンド目 第1大入賞口を開設	28秒／R 28秒／R	0～39	作動	作動
	15R第2大当り	15R第2大当り図柄	15ラウンド	1～2ラウンド目 第2大入賞口を開設 9～15ラウンド目 第1大入賞口を開設	0.1秒／R 28秒／R	40～99	作動	作動
	24R第3大当り	24R第3大当り図柄	2ラウンド	1～2ラウンド目 第2大入賞口を開設	0.9秒／R	90～99	特別遊技の 実行前と同じ	特別遊技の 実行前と同じ
	第1小当り	第1小当り図柄	2回	1～2回目 第2大入賞口を開設	0.9秒／回	—	無	特別遊技の 実行前と同じ
第2特別図柄	15R第4大当り	15R第4大当り図柄	15ラウンド	1～2ラウンド目 第2大入賞口を開設 9～15ラウンド目 第1大入賞口を開設	28秒／R 28秒／R	0～99	作動	作動
	第2小当り	第2小当り図柄	2回	1～2回目 第2大入賞口を開設	0.9秒／回	—	無	特別遊技の 実行前と同じ

【図 7】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～126	リーチの有無決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用
(B)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

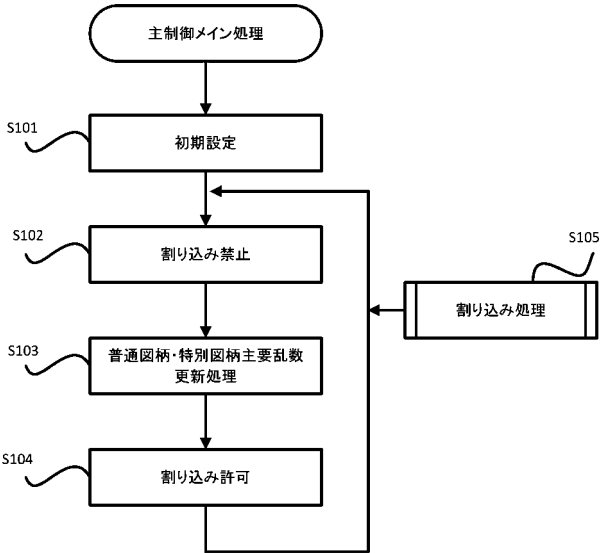
【図 9】

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	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	長当り	0～194	P1	75000ms	195/199
			195～198	P2	20000ms	4/199
	小当り	短当り	0～198	P3	20000ms	199/199
			0～198	P4	20000ms	199/199
	リーチ有外れ	-	0～59	P5	75000ms	60/199
			60～198	P6	20000ms	139/199
時短状態	リーチ無外れ	0～2	0～198	P7	10000ms	199/199
				P8	5000ms	
	大当り	長当り	0～140	P9	75000ms	141/199
			141～160	P10	20000ms	20/199
			161～198	P11	20000ms	38/199
			0～198	P12	20000ms	199/199
	小当り	短当り	0～198	P13	20000ms	199/199
			0～59	P14	75000ms	60/199
	リーチ有外れ	-	60～198	P15	20000ms	139/199
			0～198	P16	10000ms	199/199
	リーチ無外れ	0～1		P17	5000ms	

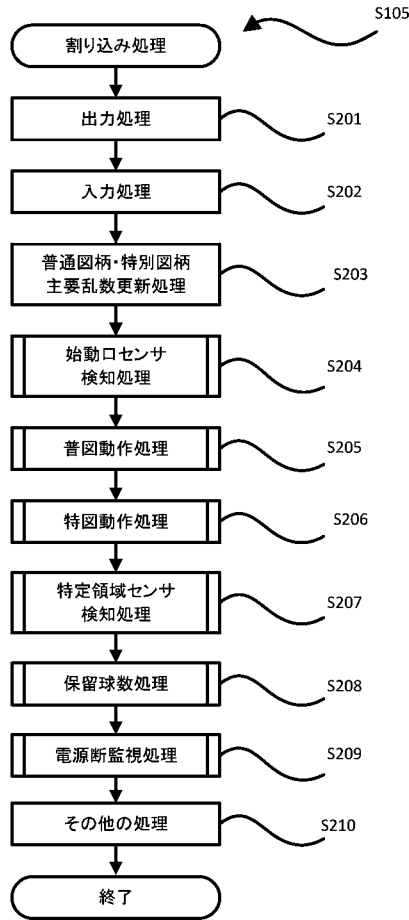
【図 8】

(A) 大当り判定テーブル		
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	大当り
	101～105	小当り
	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	大当り
	101～105	小当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～39	15R第1大当り
	40～89	15R第2大当り
	90～99	2R第3大当り
第2特別図柄	0～99	15R第4大当り
(C) リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無
時短状態	0～5	リーチ有
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無
(D) 普通図柄当り判定テーブル		
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
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ
(E) 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	

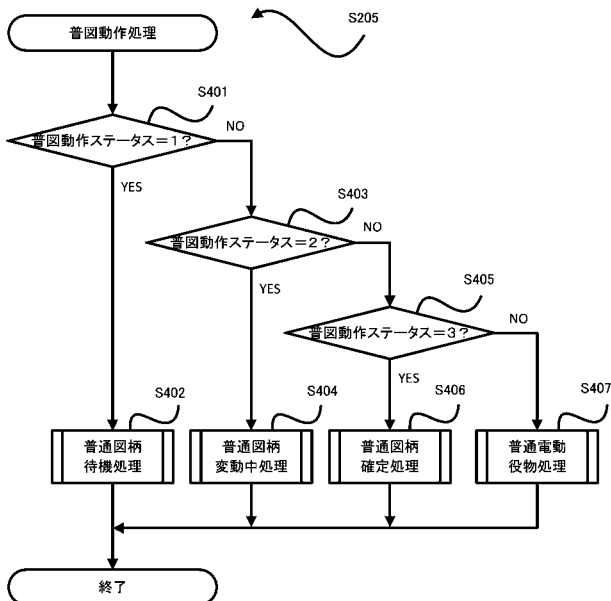
【図 10】



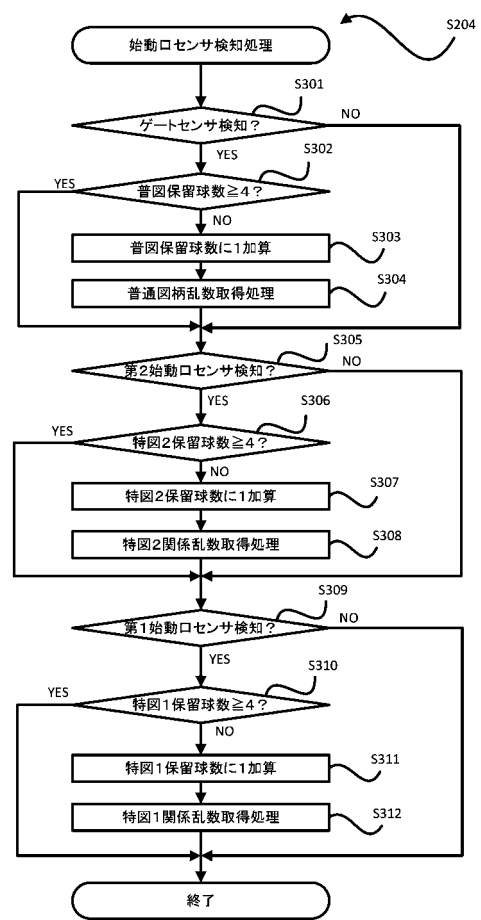
【図 1 1】



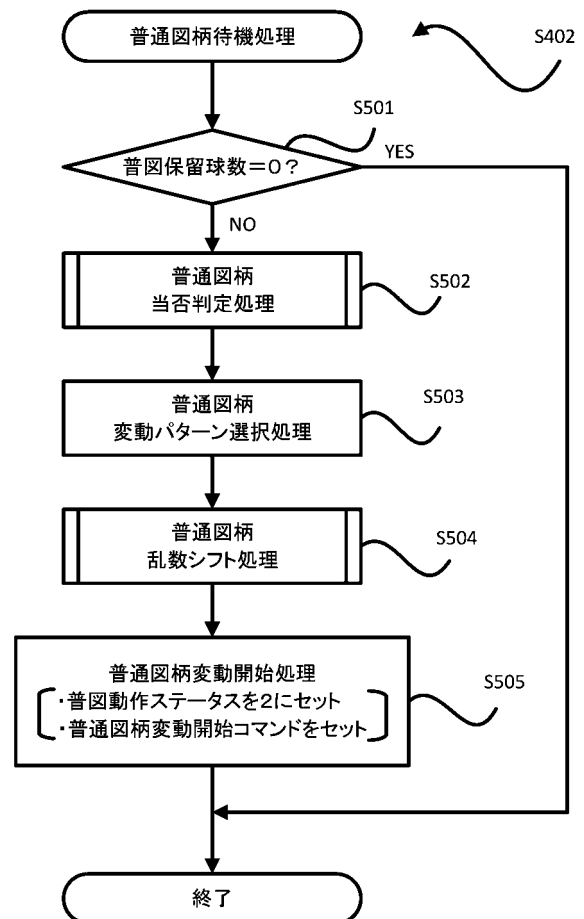
【図 1 3】



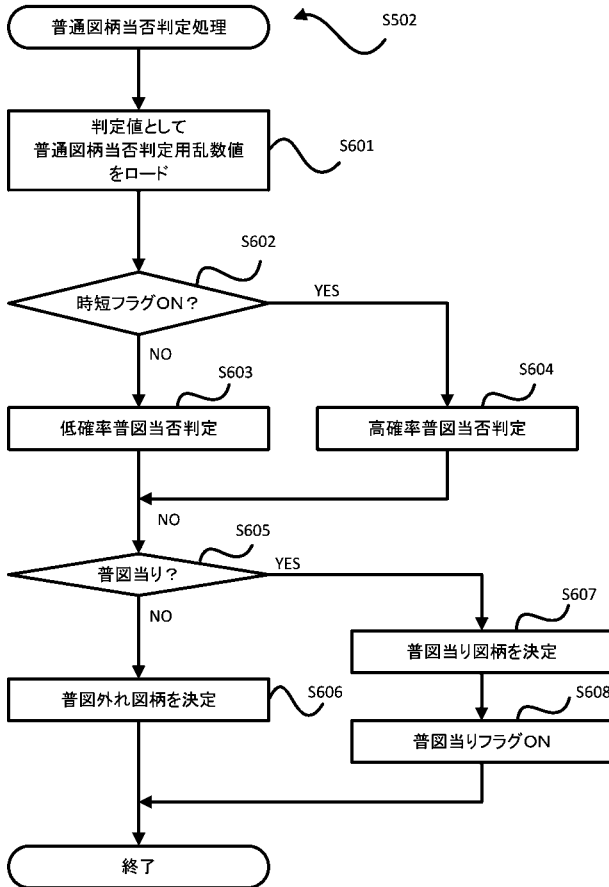
【図 1 2】



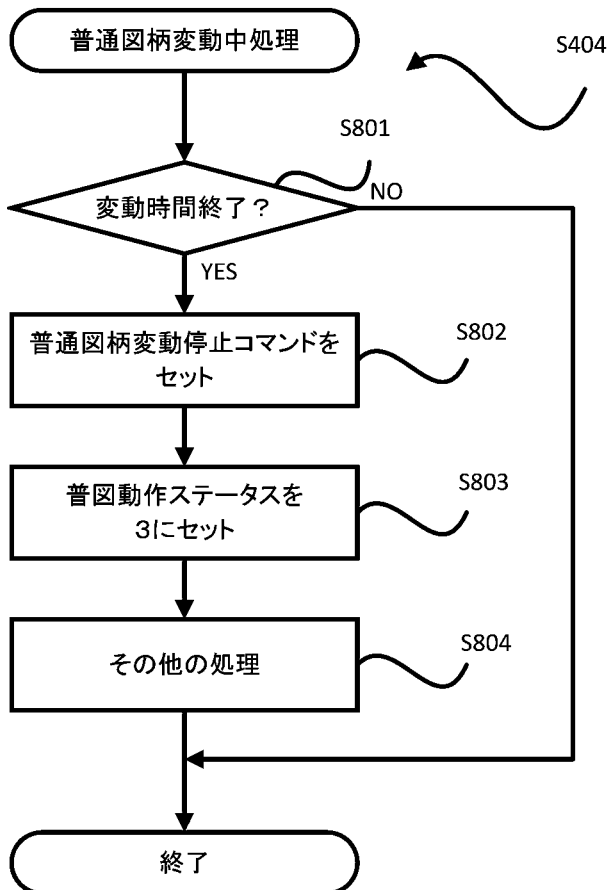
【図 1 4】



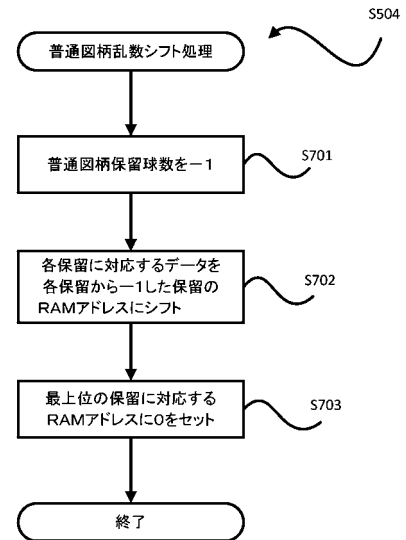
【図 15】



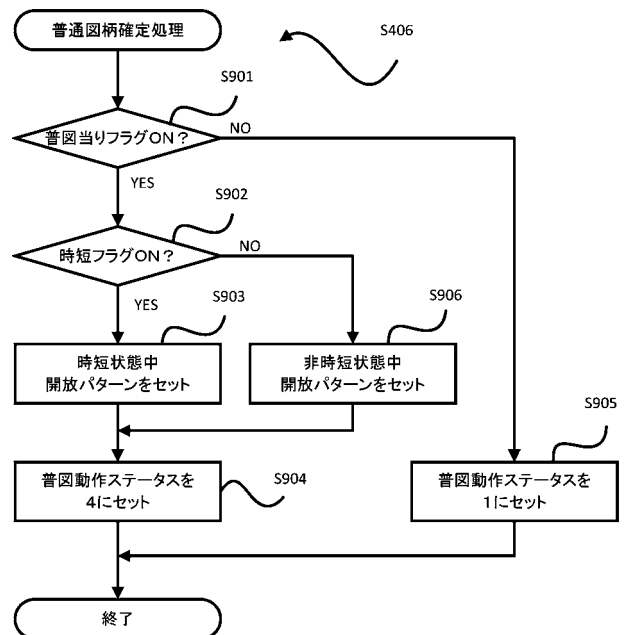
【図 17】



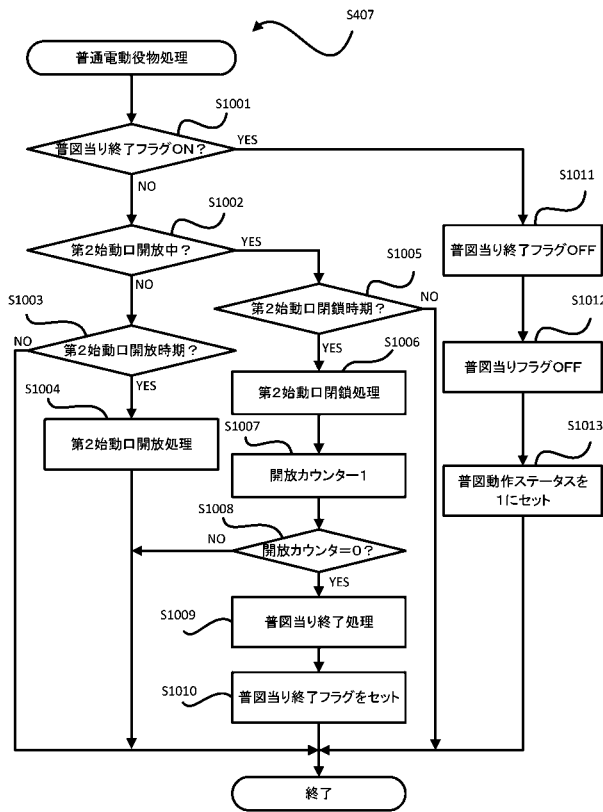
【図 16】



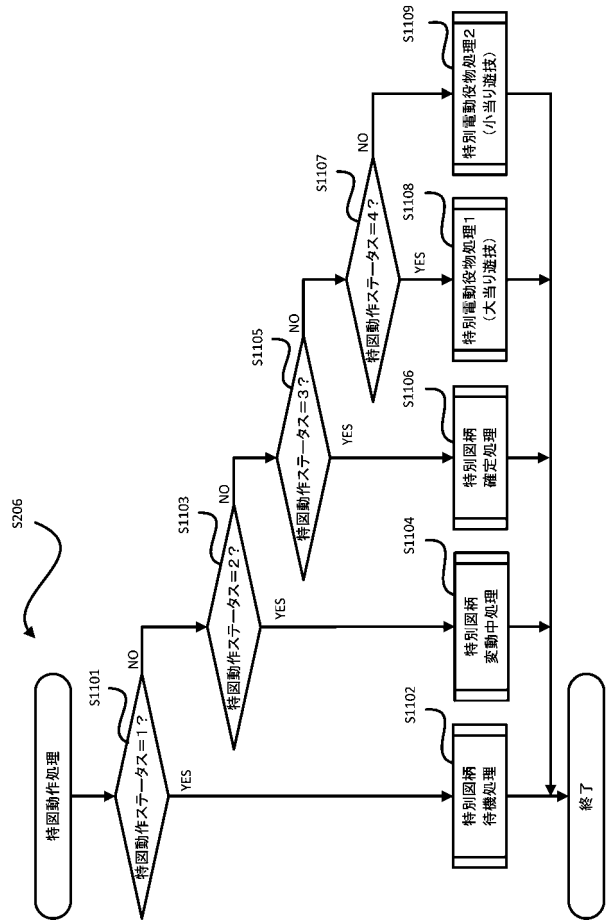
【図 18】



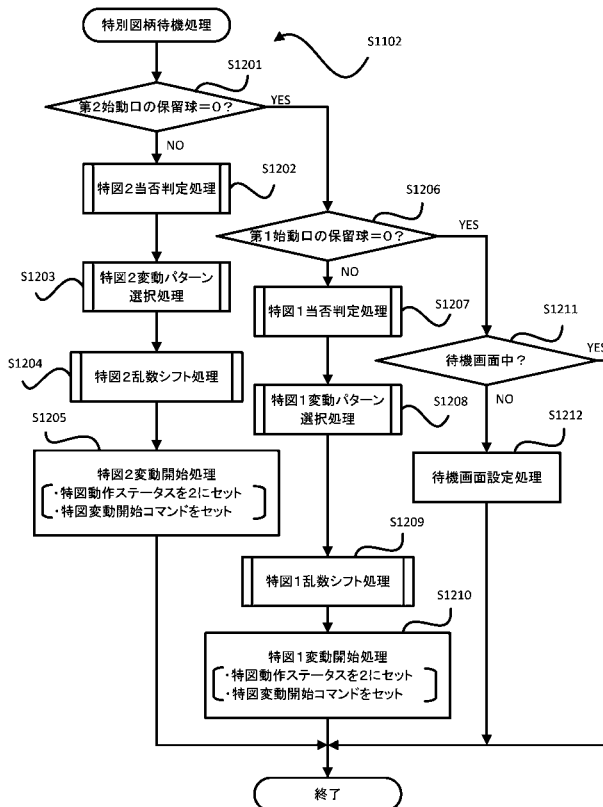
【 図 1 9 】



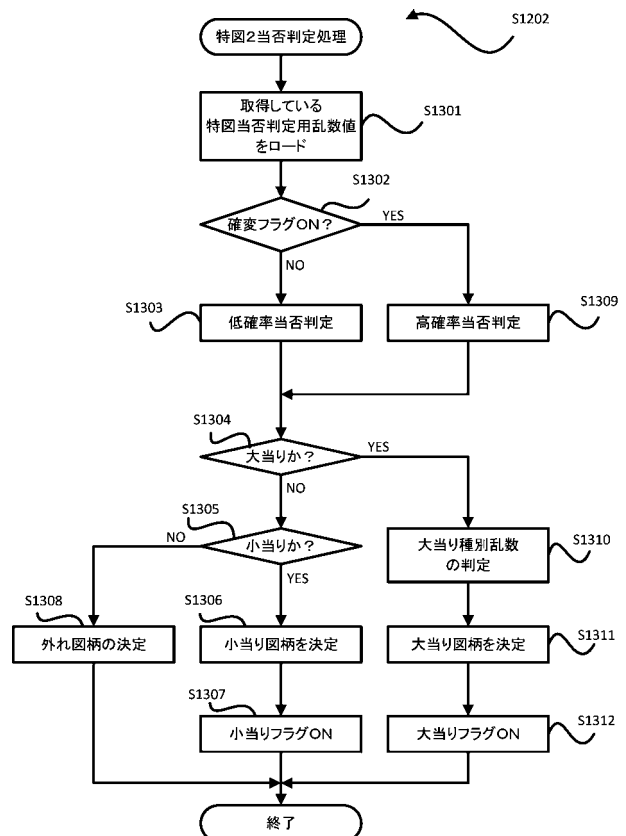
【 図 2 0 】



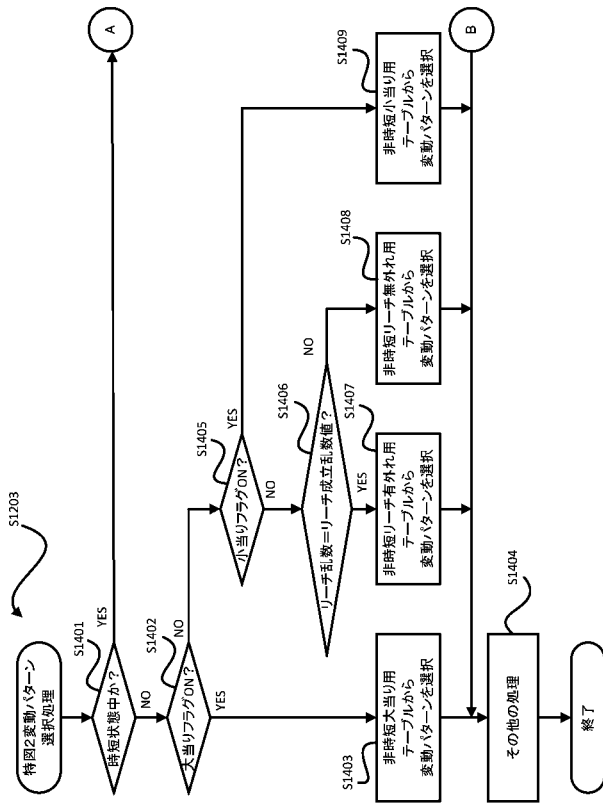
【 図 2 1 】



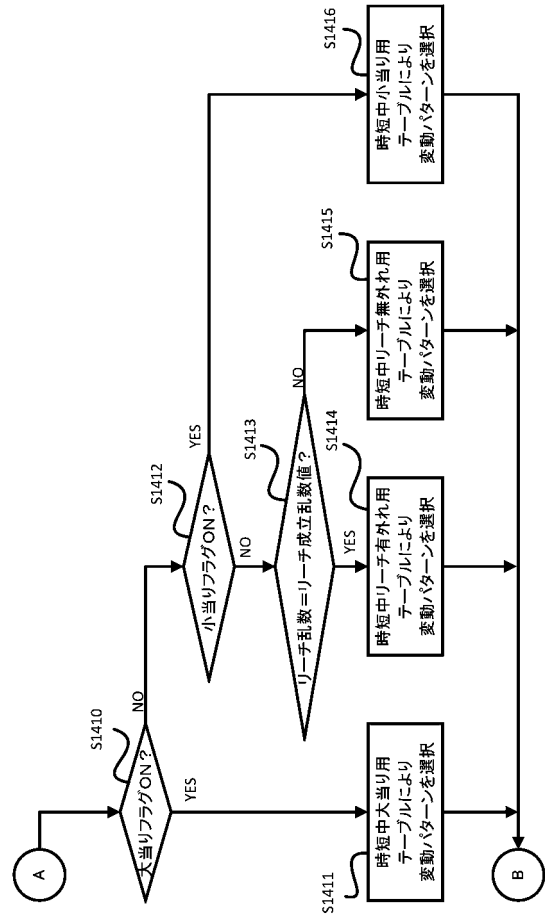
【 図 2 2 】



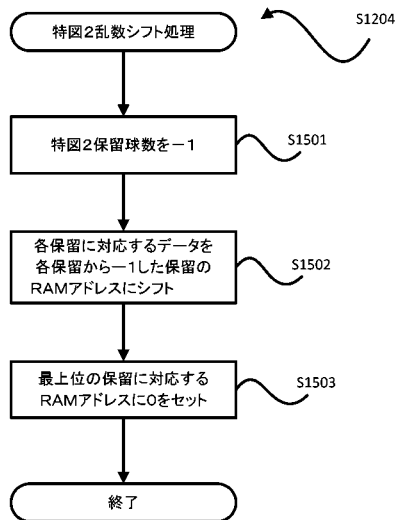
【図 2 3】



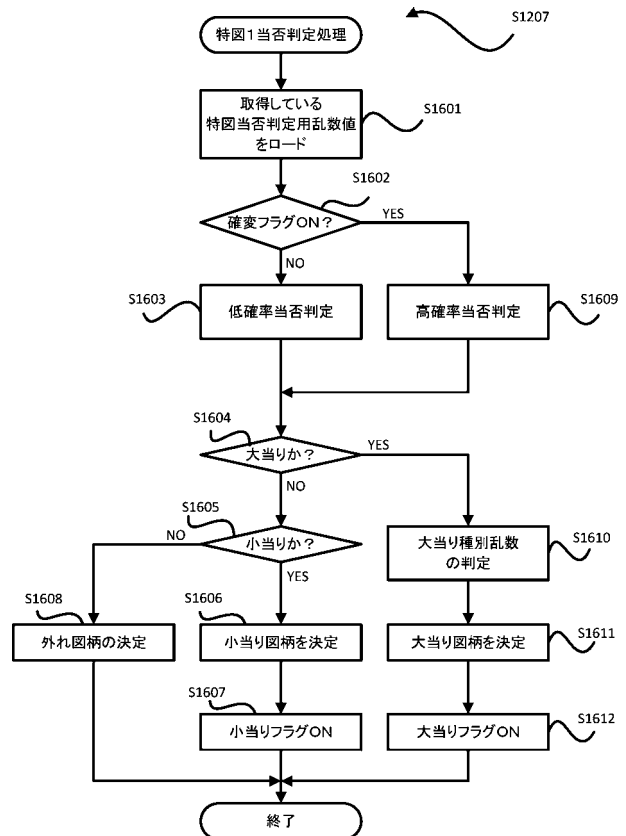
【図 2 4】



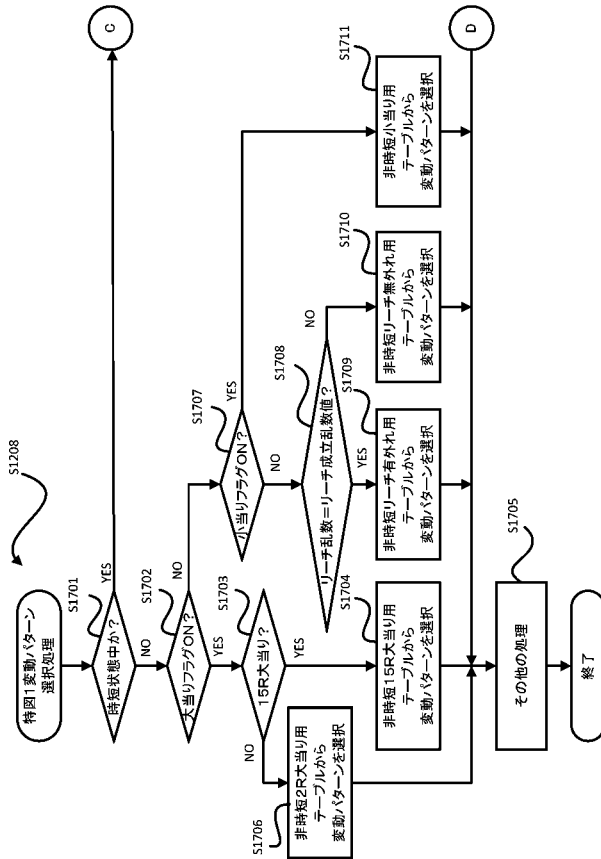
【図 2 5】



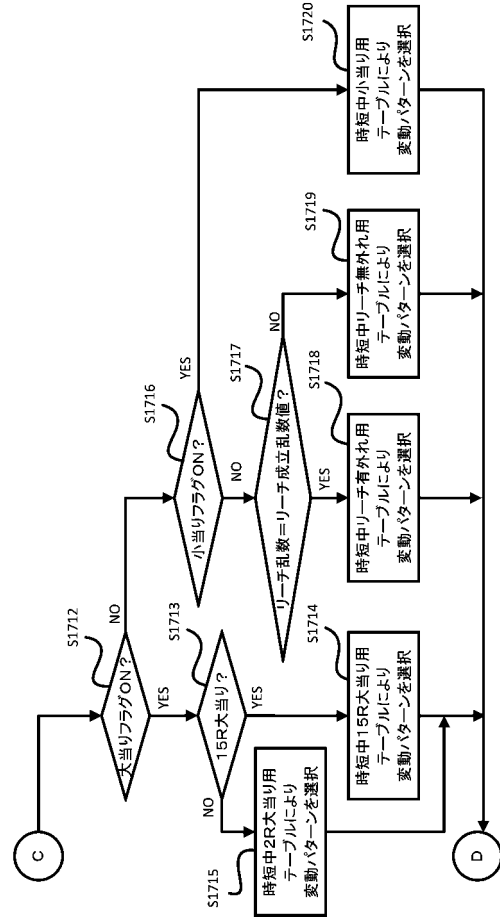
【図 2 6】



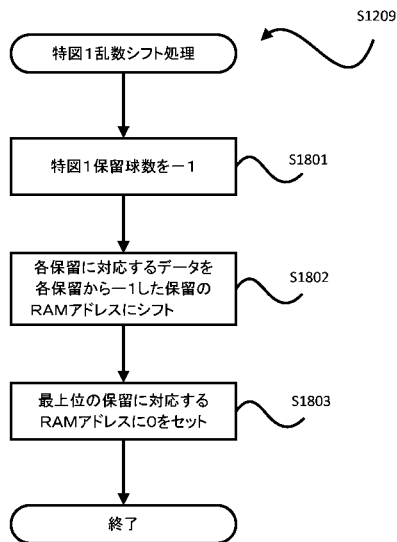
【図 27】



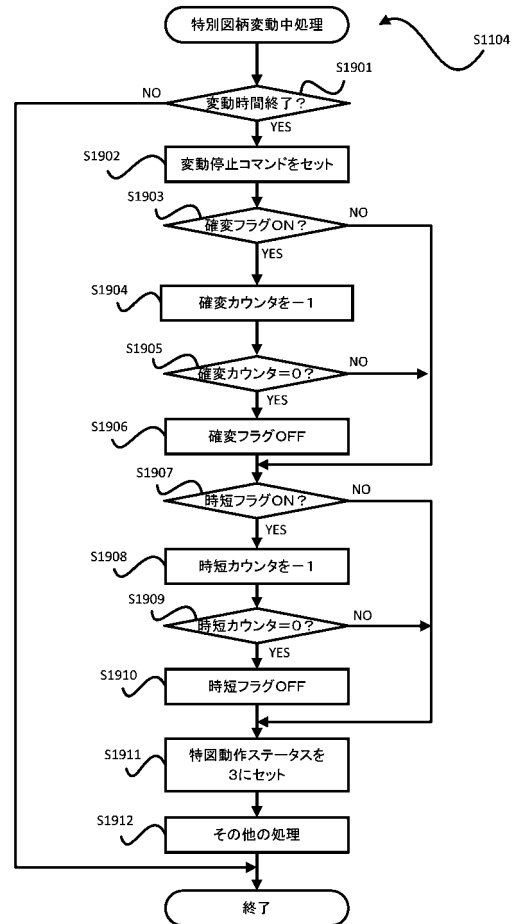
【図 28】



【図 29】

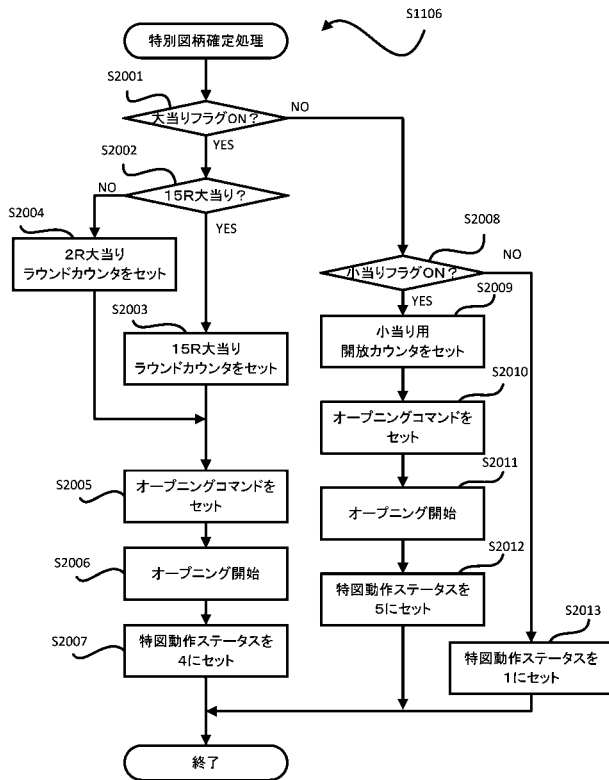


【図 30】

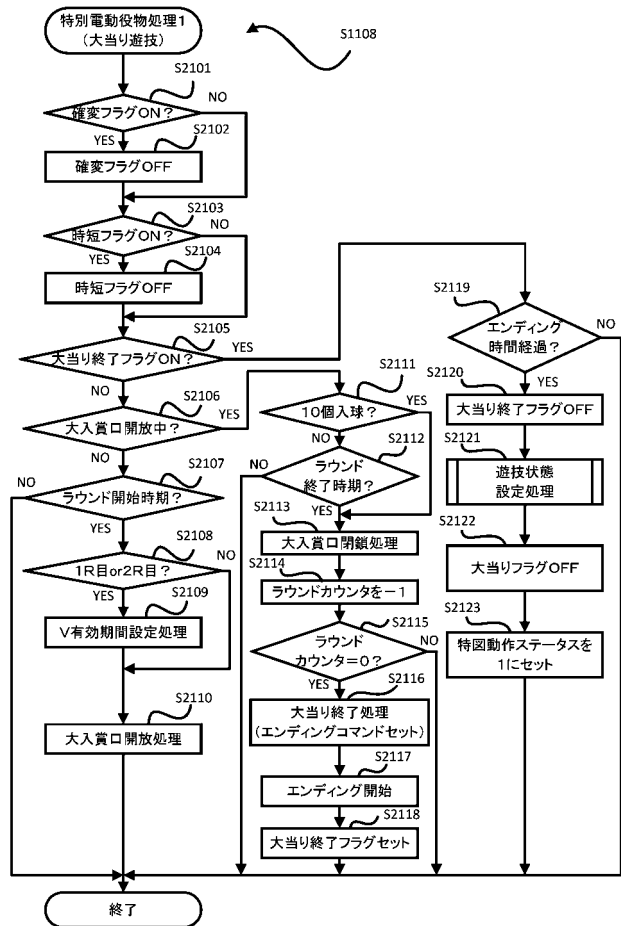




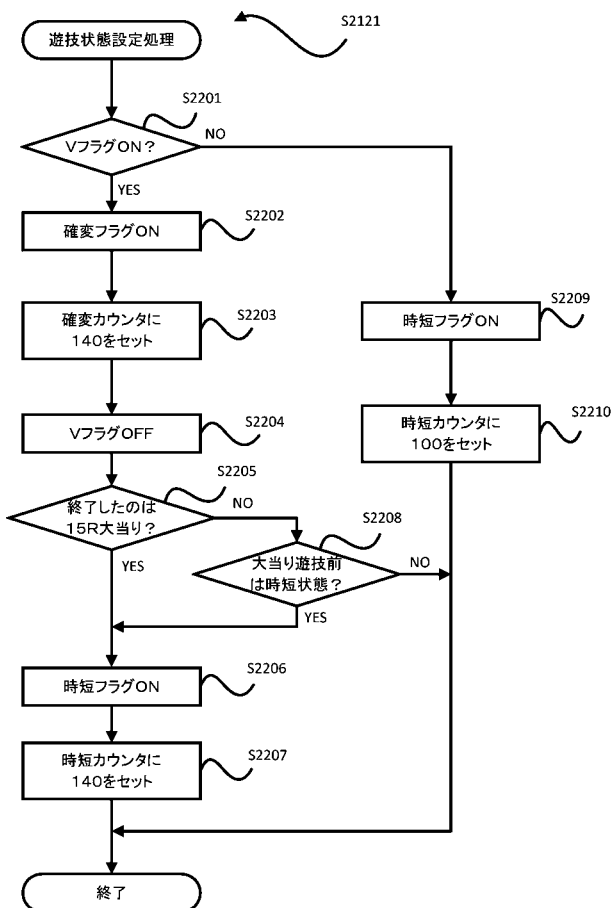
【 図 3 1 】



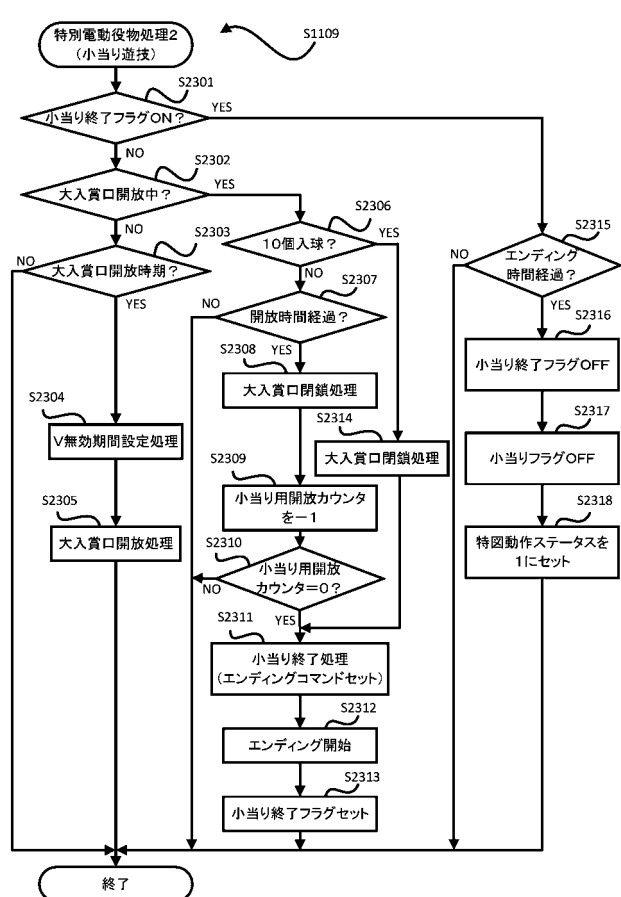
【 図 3 2 】



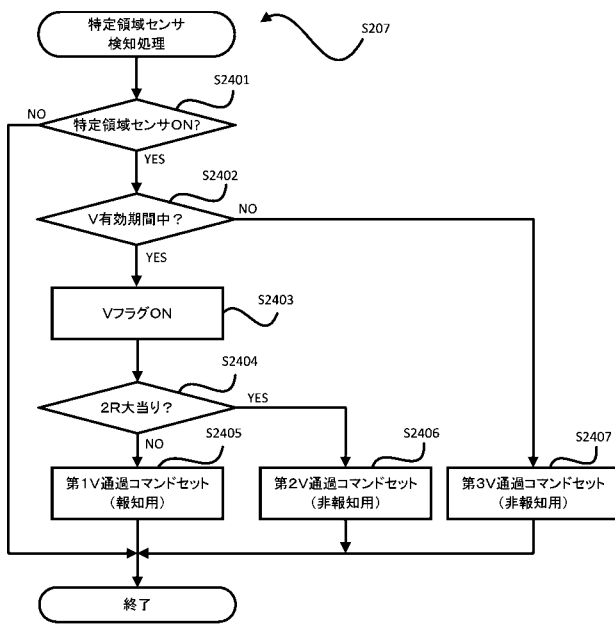
【 図 3 3 】



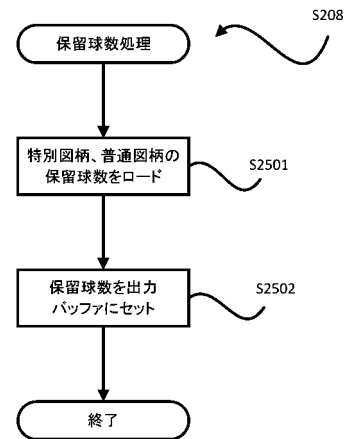
【 図 3 4 】



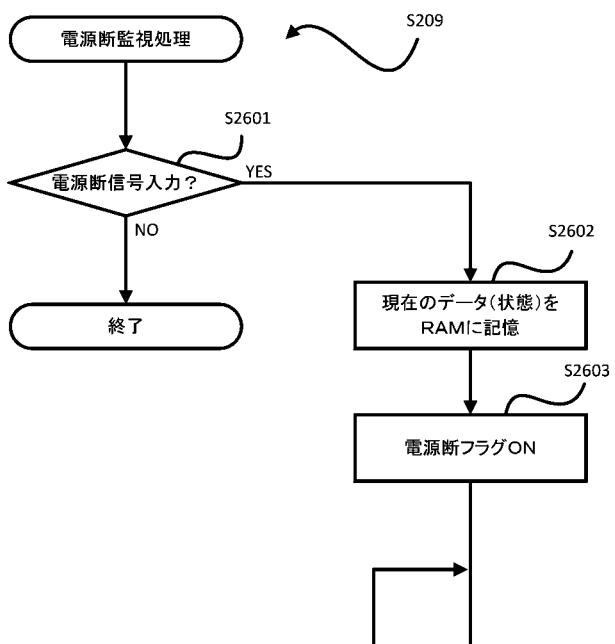
【図 35】



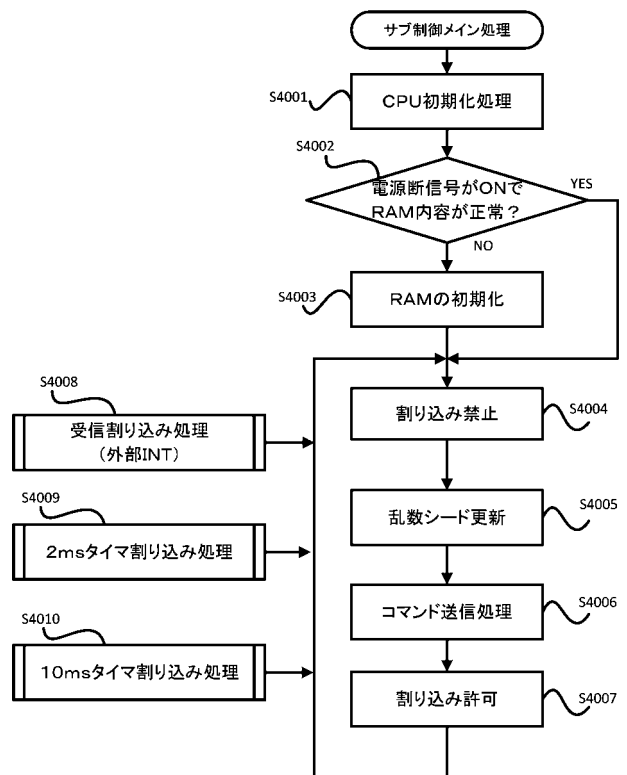
【図 36】



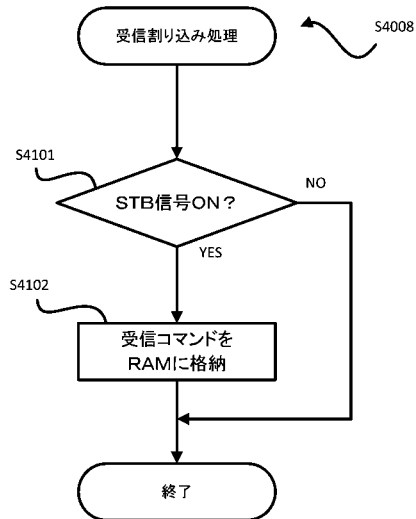
【図 37】



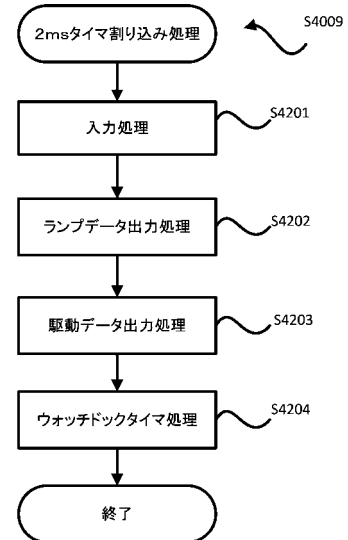
【図 38】



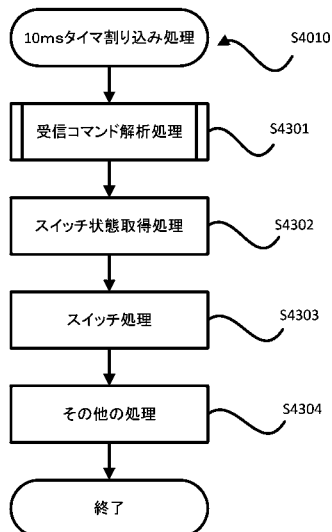
【図 39】



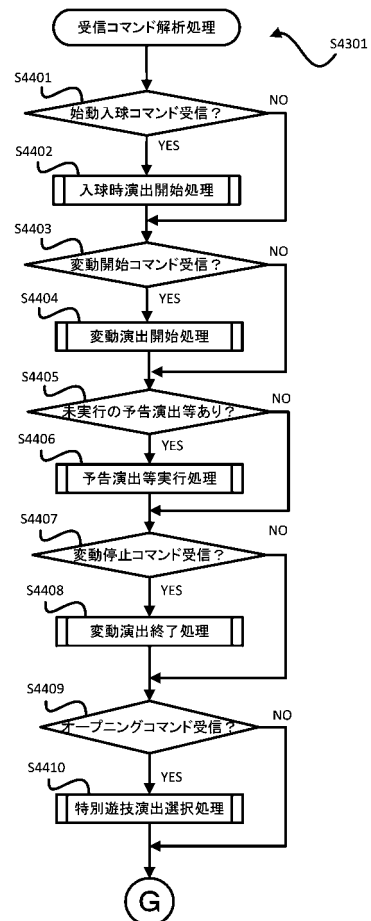
【図 40】



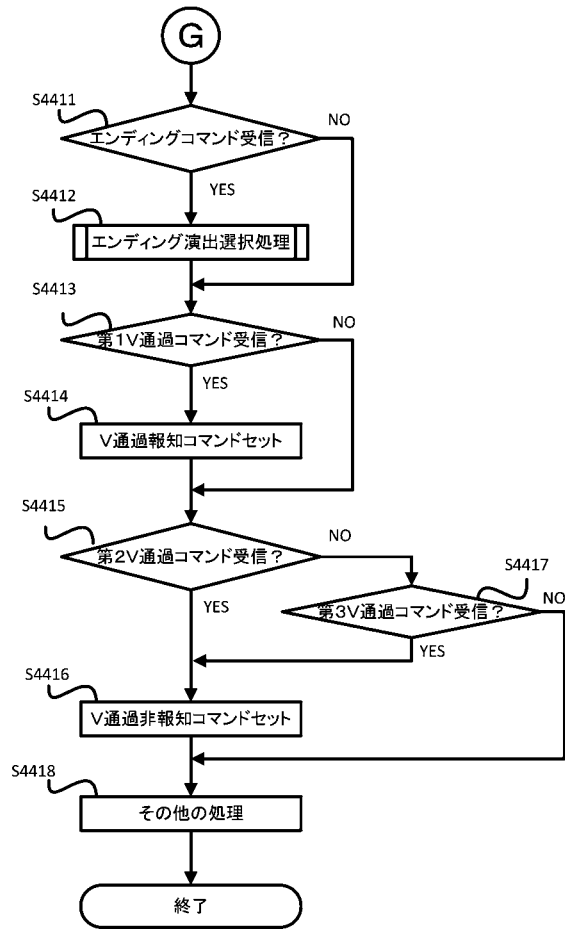
【図 41】



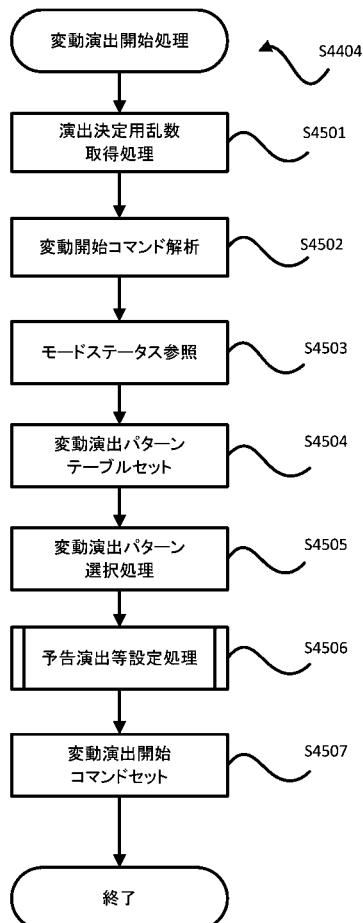
【図 42】



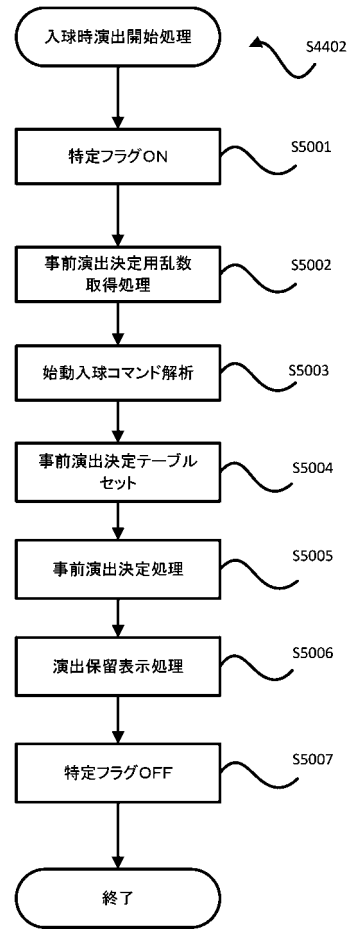
【図 4 3】



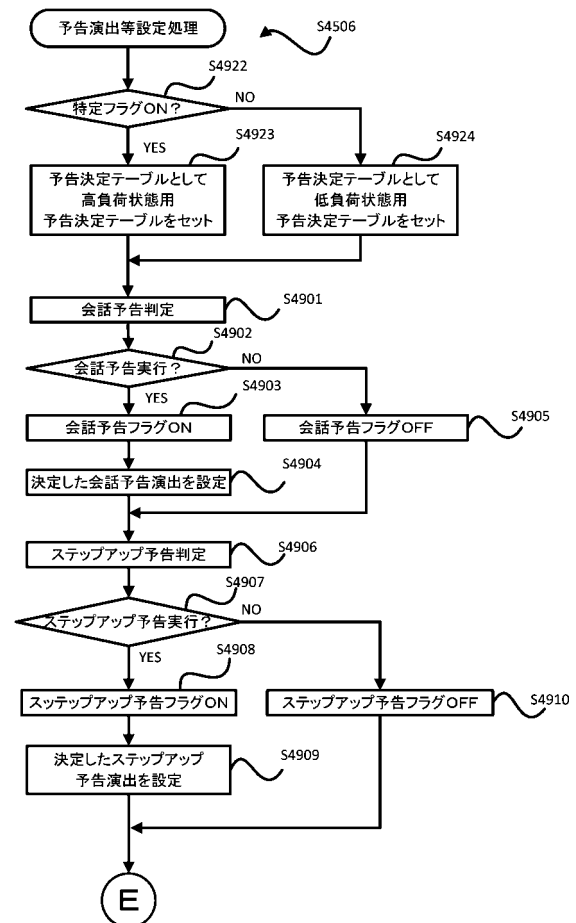
【図 4 5】



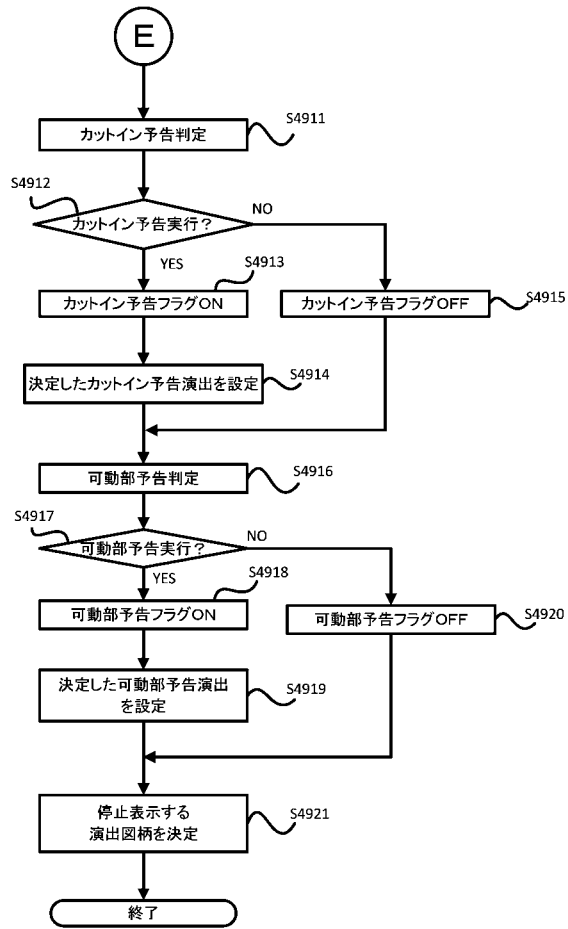
【図 4 4】



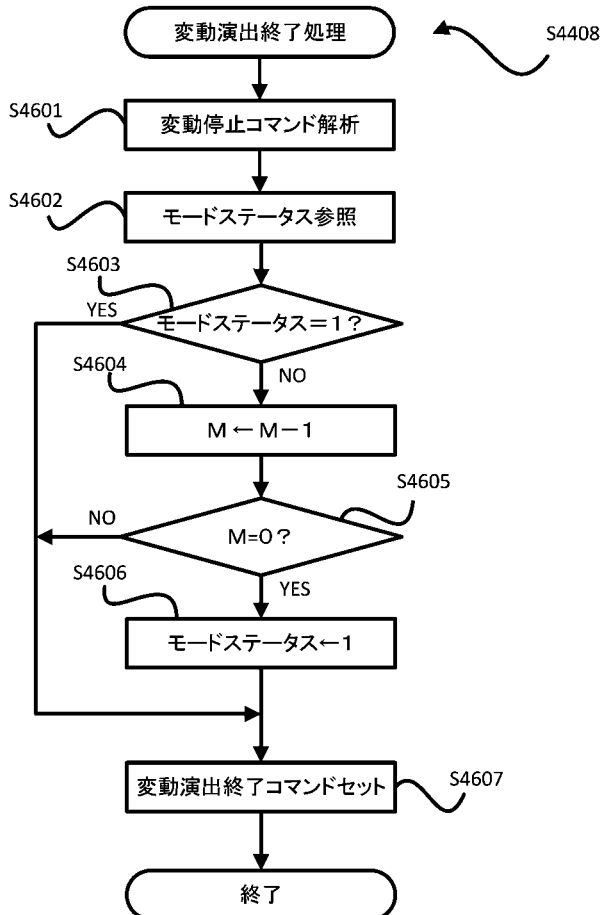
【図 4 6】



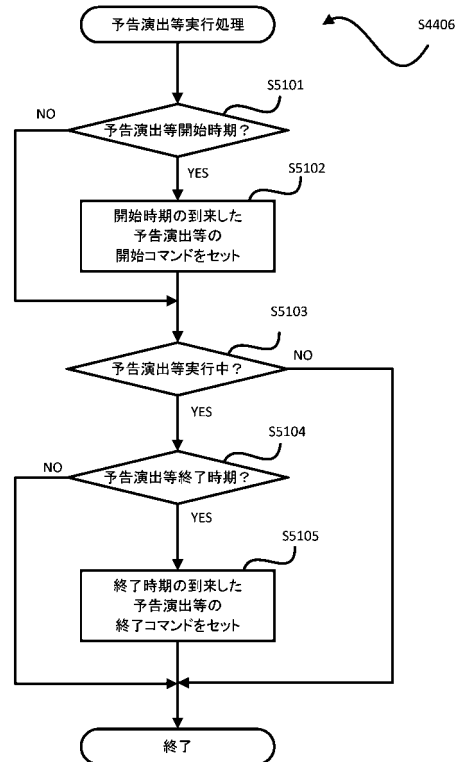
【図 47】



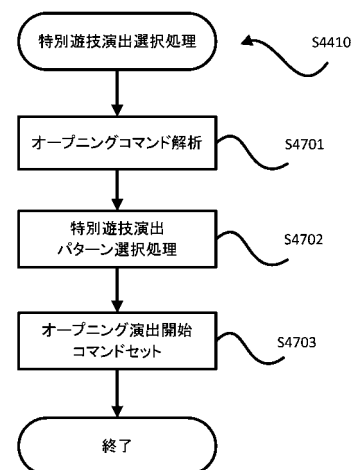
【図 49】



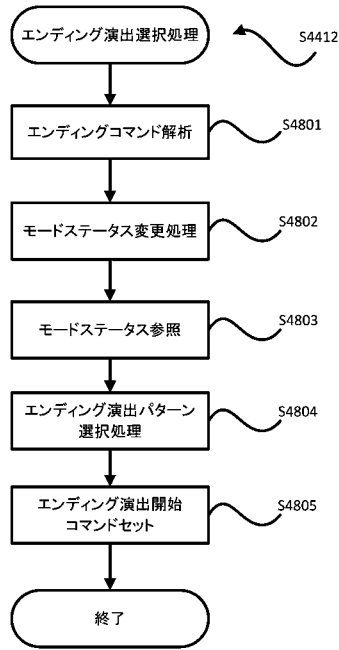
【図 48】



【図 50】



【図 5 1】



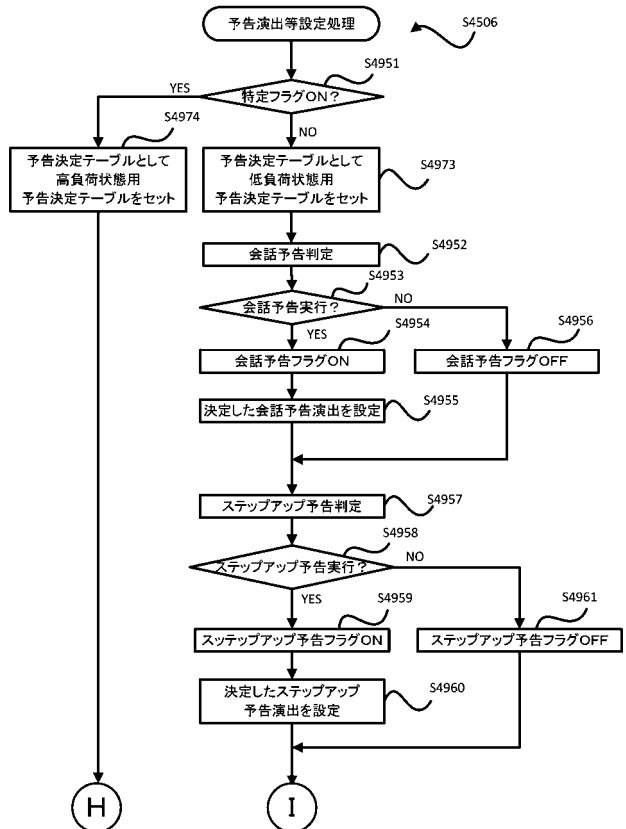
【図 5 2】

(A) 会話予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~39	0~39	0~9	0~19	0~49	0~79
こんにちは	K1	-	20~24	40~44	40~44	20~29	20~29	50~99	80~99
リチャード?	K2	10~14	25~29	45~49	45~49	20~29	30~59	-	-
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~69	30~59	60~89	-	-
激熱	K4	45~99	60~99	70~99	90~99	70~99	90~99	-	-
(B) ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップ1(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップ2(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップ3(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップ4(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップ5(5人全員)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C) カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
キャラクターA	C1	-	20~24	70~74	70~74	50~74	50~74	90~99	-
キャラクターB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-
キャラクターC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-
(D) 可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~29	0~19	0~69	0~69	0~79	0~89	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~84	80~94	90~94	-	-
動作A	M2	50~89	50~89	90~99	95~99	95~99	95~99	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

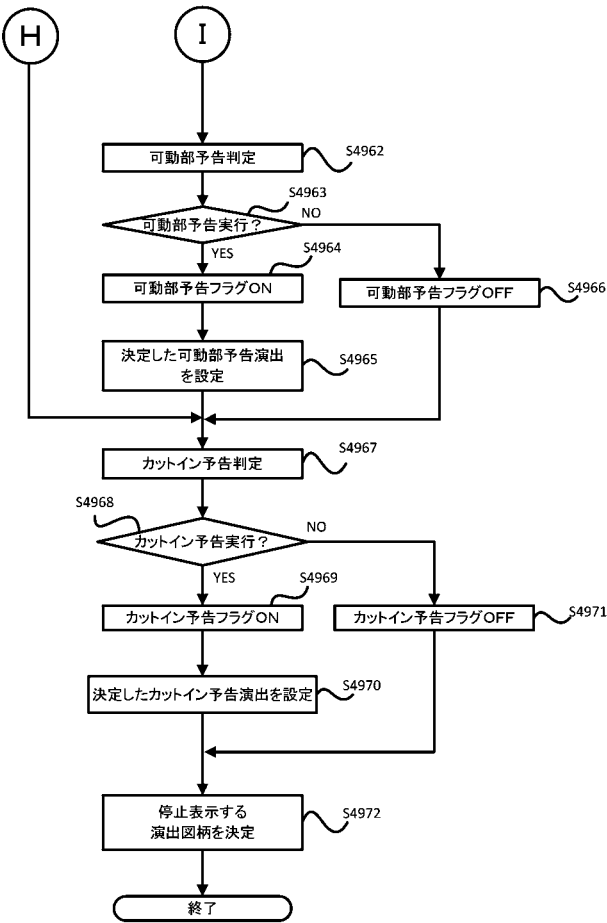
【図 5 3】

(A) 会話予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~14, 0~49, 45~99	0~29, 60~99	0~49, 70~99	0~49, 80~99	0~29, 70~99	0~59, 80~99	0~99	0~99
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~69	60~89	-	-
(B) ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップ1(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップ2(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップ3(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップ4(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップ5(5人全員)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C) カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~59	0~84	0~89	0~29	0~49	0~89	0~99
キャラクターC	C3	0~99	60~99	85~99	90~99	30~99	50~99	-	-
(D) 可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~29, 50~99	0~29, 50~99	0~69, 95~99	0~69, 95~99	0~79, 95~99	0~89, 90~94	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

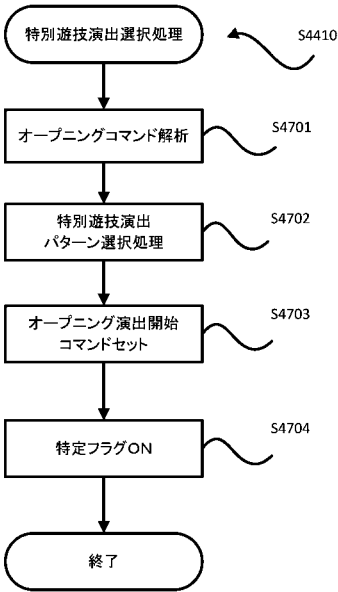
【図 5 4】



【図 5 5】



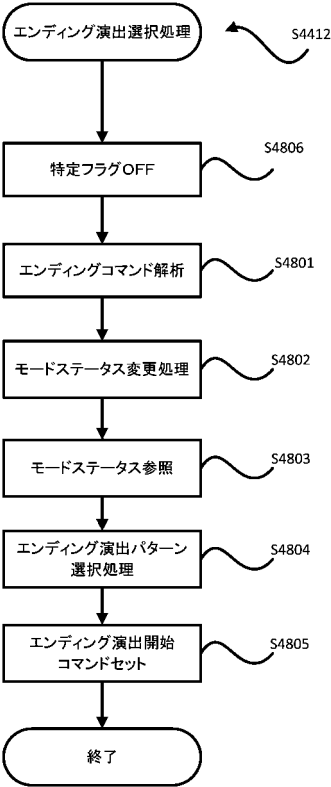
【図 5 7】



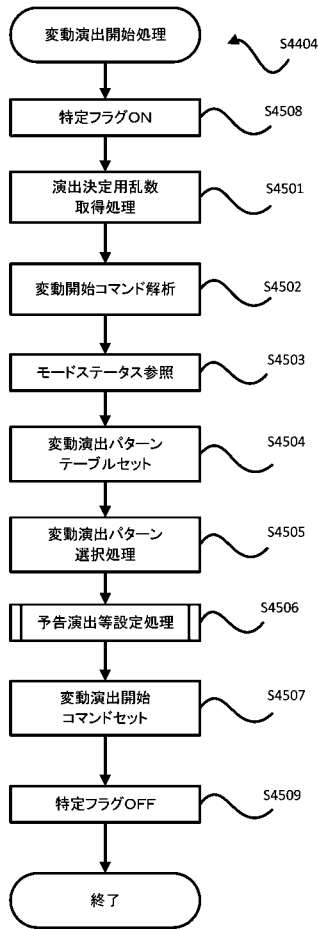
【図 5 6】

カットイン予告決定テーブル									
演出内容	リンク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-

【図 5 8】



【図 59】



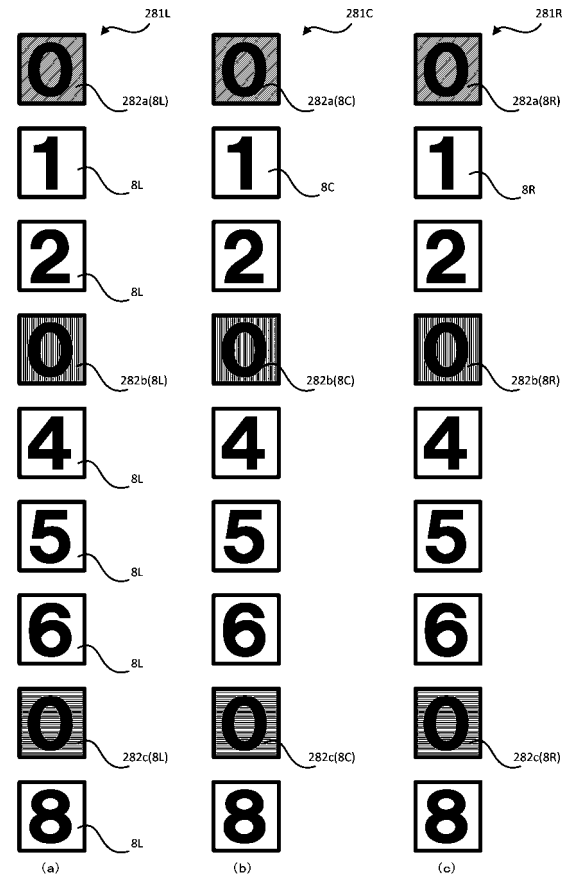
【図 61】

(A) カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~18	50~74	90~98	-			
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~84	20~29	75~89	-	-			
キャラクタC	C3	10~40	60~80	85~95	90~96	30~90	90~96	-	-			
キャラクタD	C4	41~99	81~99	96~99	97~99	91~99	97~99	-	-			
(B) カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-			
(C-1) カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-			
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-			
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-			
(C-2) 模様予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	0~39, 80~99	0~24, 30~39, 60~99	0~24, 30~49, 80~99	0~24, 30~49, 80~99	0~19, 40~84, 95~99	0~29, 50~89, 95~99	0~94	0~99			
水玉柄	C2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~98	-			
虎柄	C4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-			

【図 60】

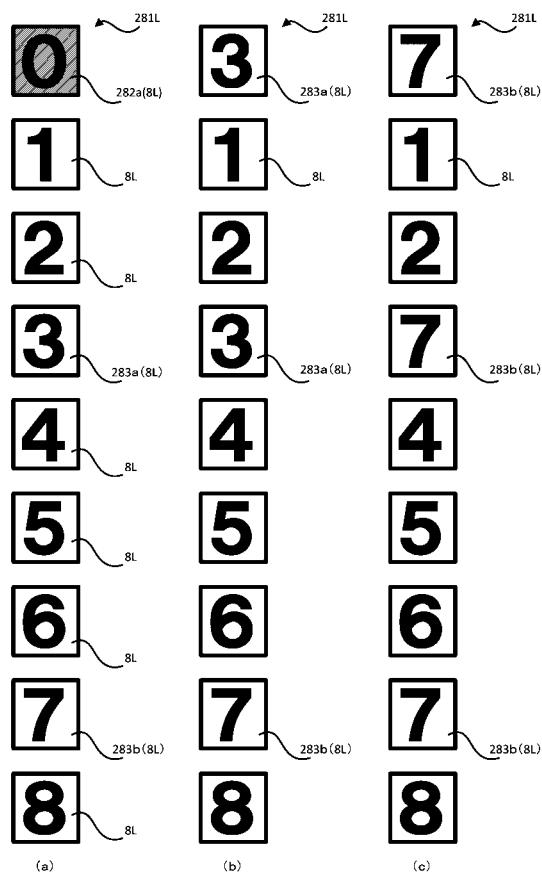
(A) 会話予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	0~14, 45~99	0~29, 60~99	0~49, 70~99	0~49, 90~99	0~29, 70~99	0~59, 90~99	0~99	0~99			
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~69	60~89	-	-			
(B) 可動部予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	0~29, 50~89	0~29, 50~89	0~69, 95~99	0~69, 95~99	0~79, 95~99	0~89, 95~99	0~99	0~99			
衆光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-			
動作A+衆光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-			
(C) 模様予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	0~39, 80~99	0~24, 30~39, 60~99	0~24, 30~49, 80~99	0~24, 30~49, 90~99	0~19, 40~84, 95~99	0~29, 50~89, 95~99	0~94	0~99			
水玉	D1	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-			
虎柄	D2	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-			
(D) 背景予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~59	0~84	0~89	0~29	0~49	0~89	0~99			
虹	B1	0~99	60~99	85~99	90~99	30~99	50~99	-	-			

【図 62】

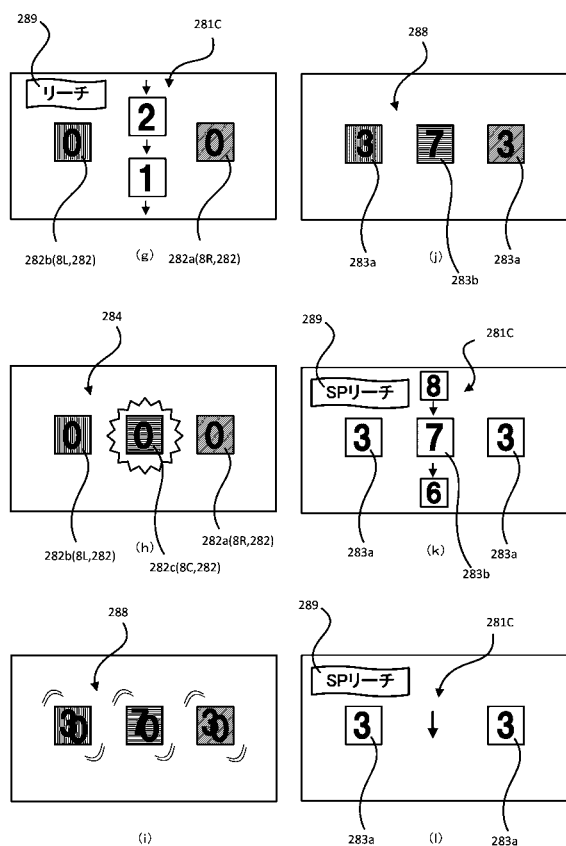




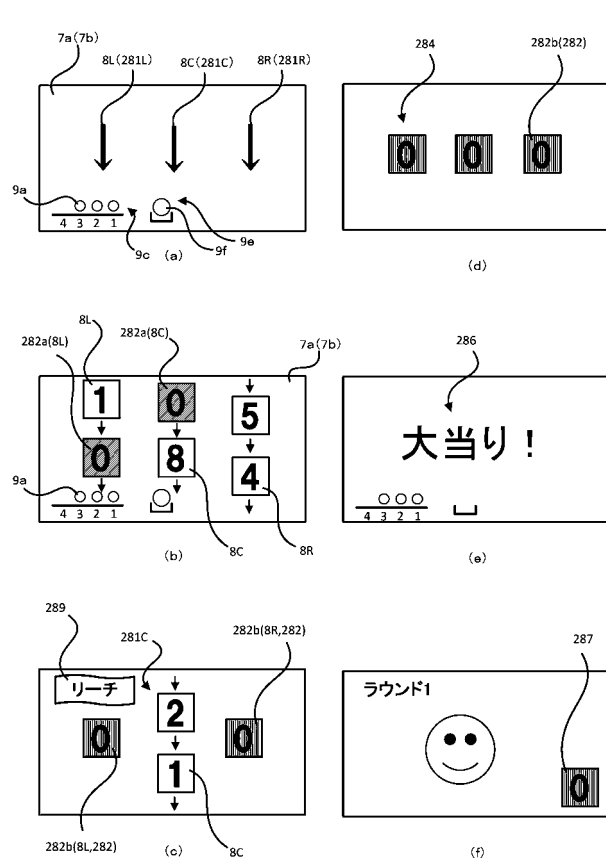
【 図 6 3 】



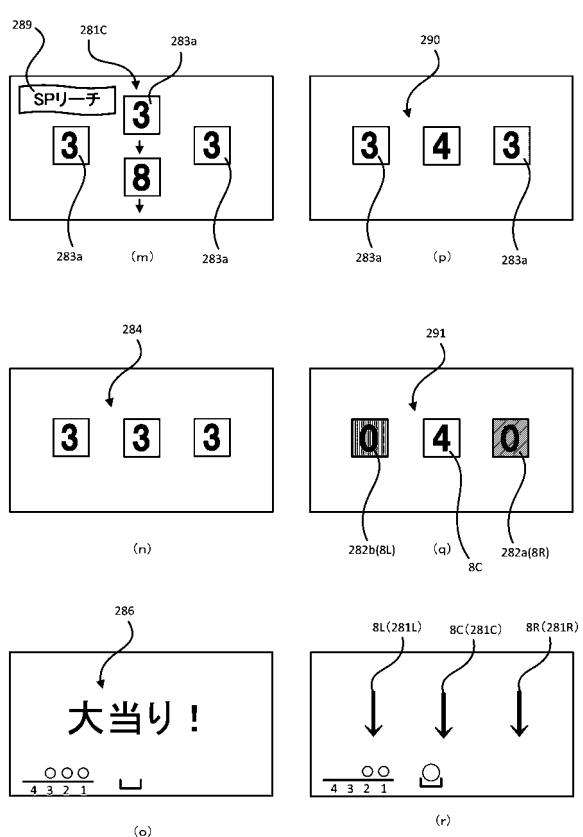
【 図 6 5 】



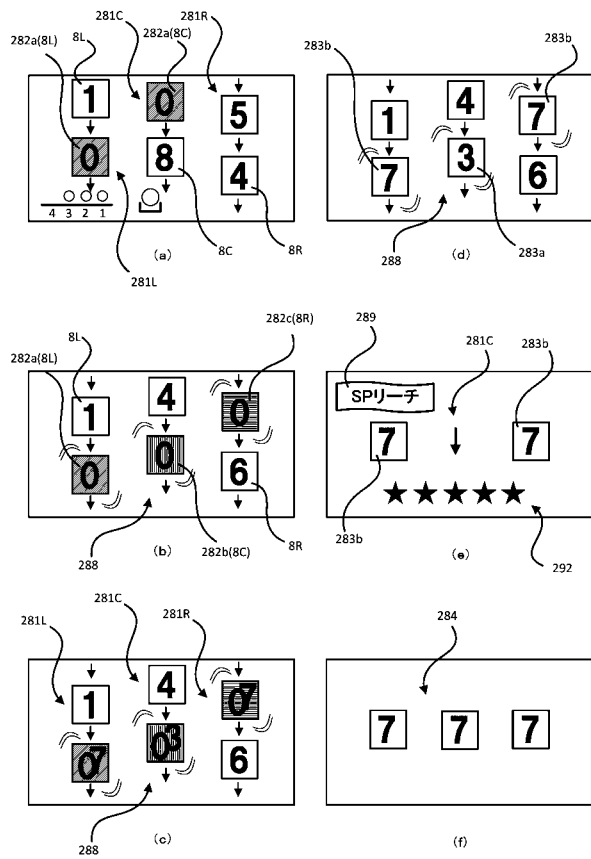
【 図 6 4 】



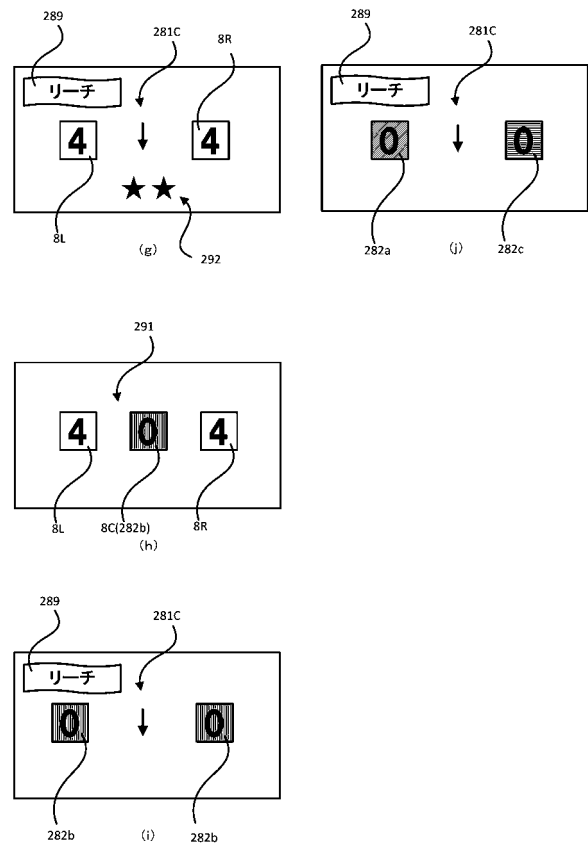
【 ㊦ 6 6 】



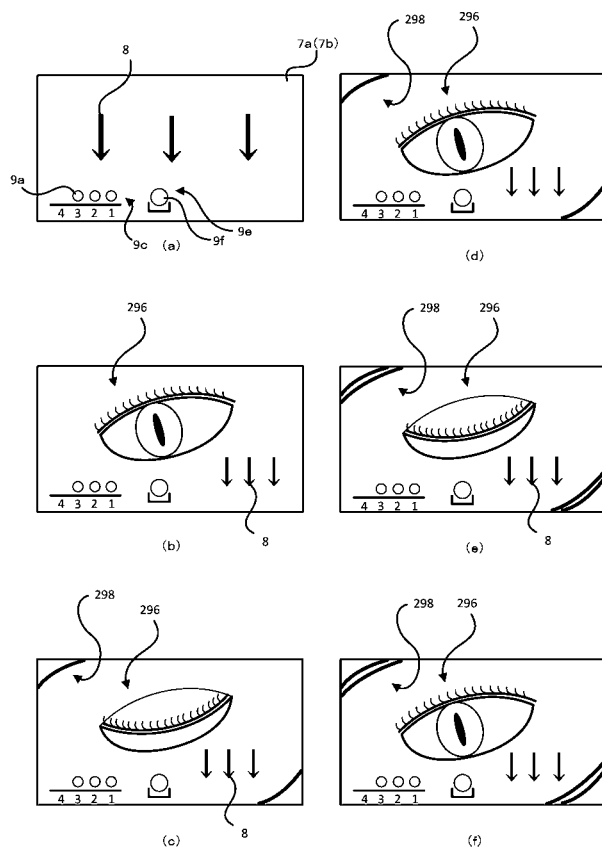
【図 67】



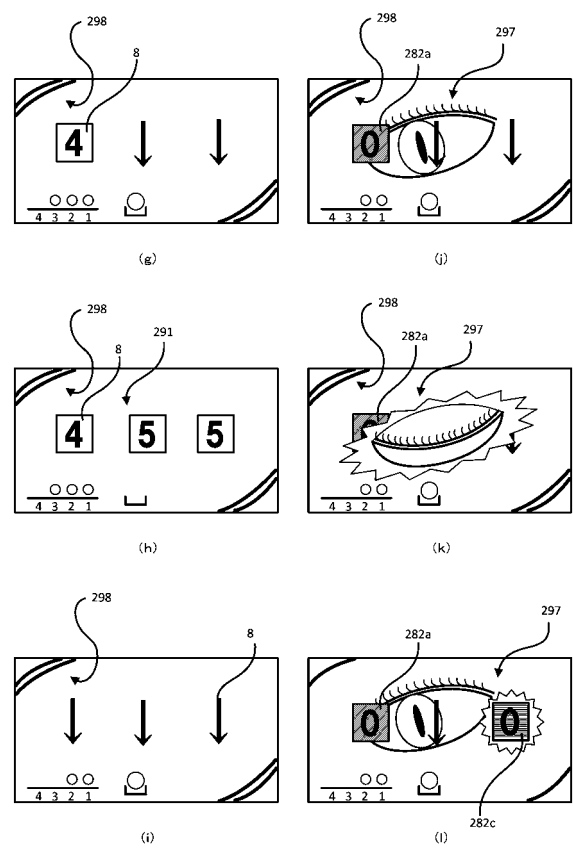
【図 68】



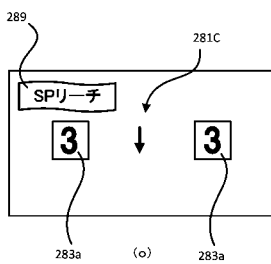
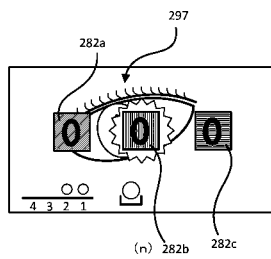
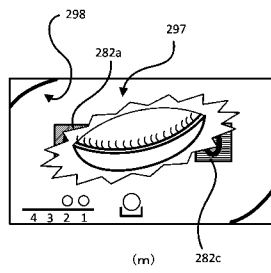
【図 69】



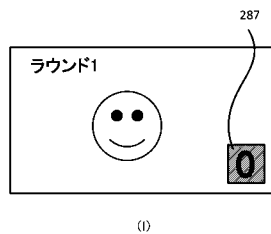
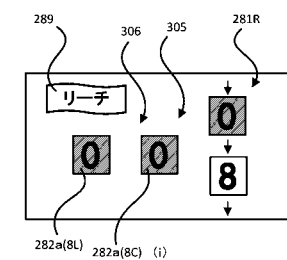
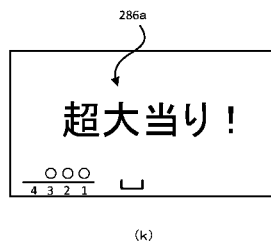
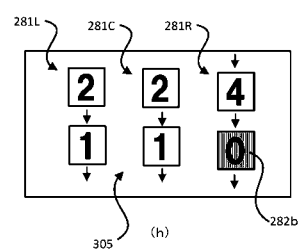
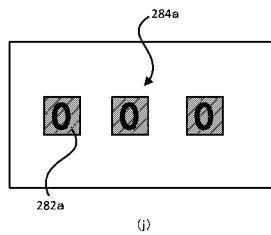
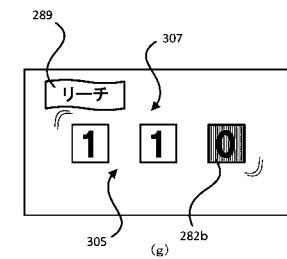
【図 70】



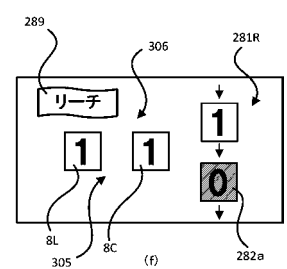
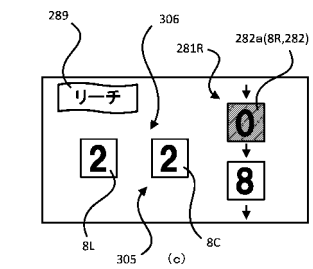
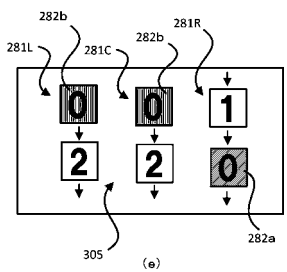
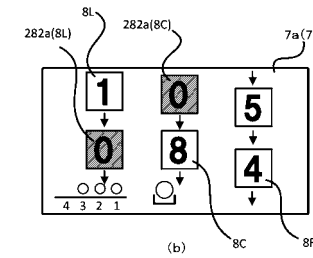
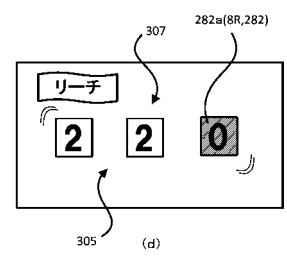
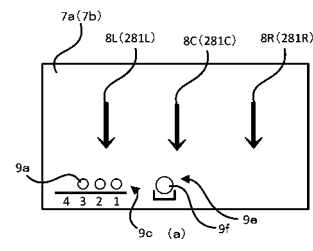
【図 7 1】



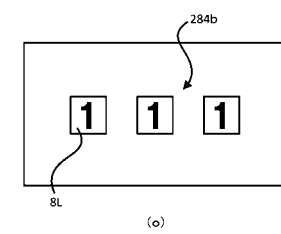
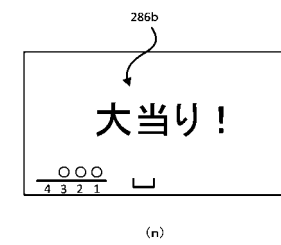
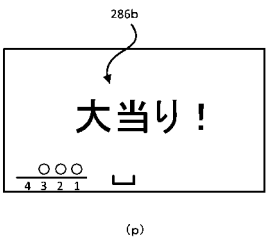
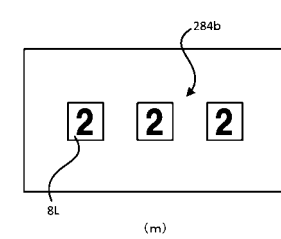
【図 7 3】



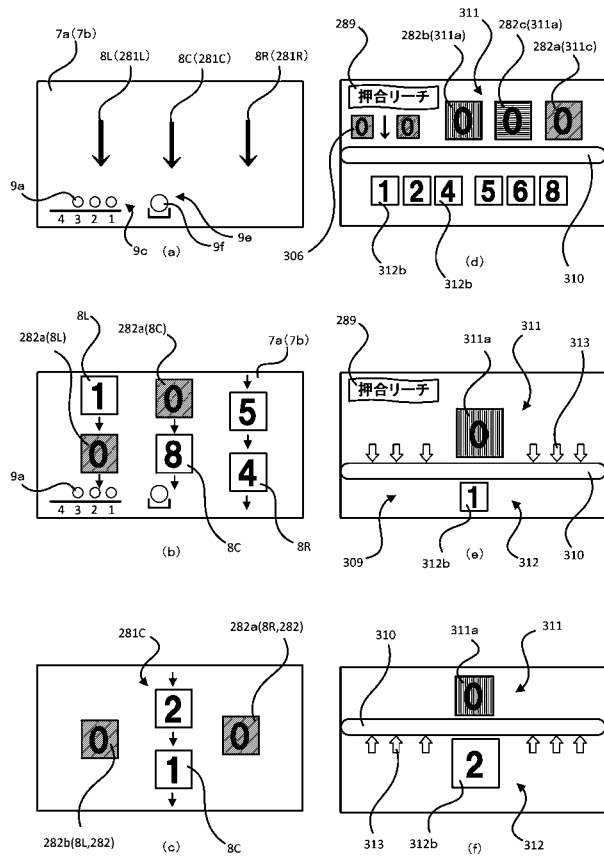
【図 7 2】



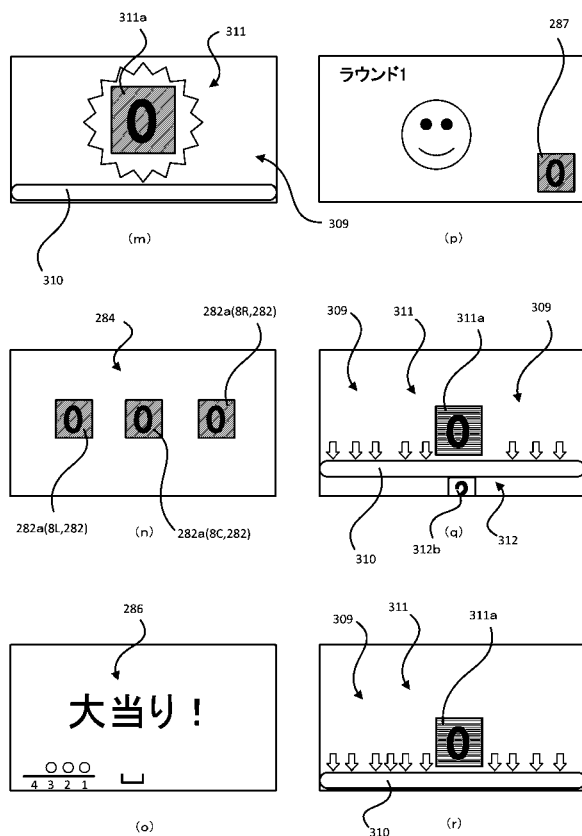
【図 7 4】



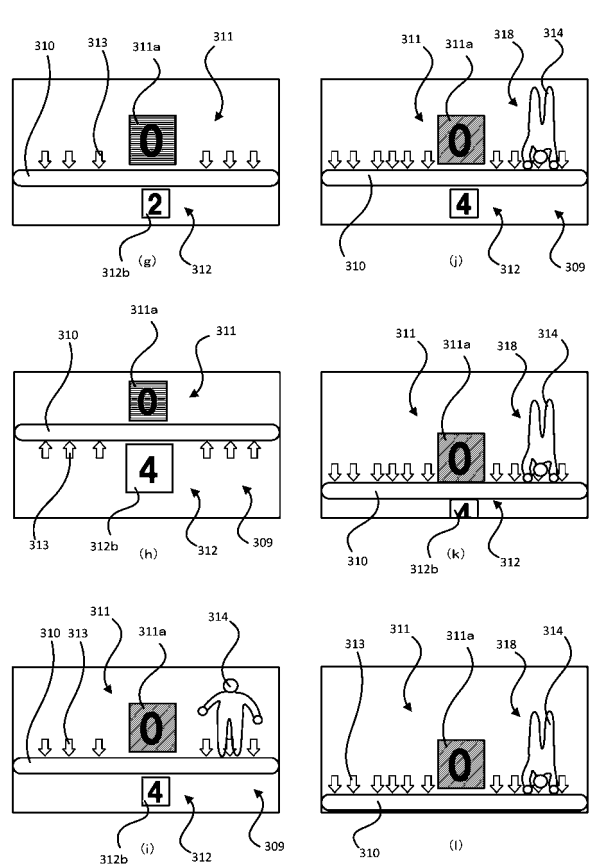
【 図 7 5 】



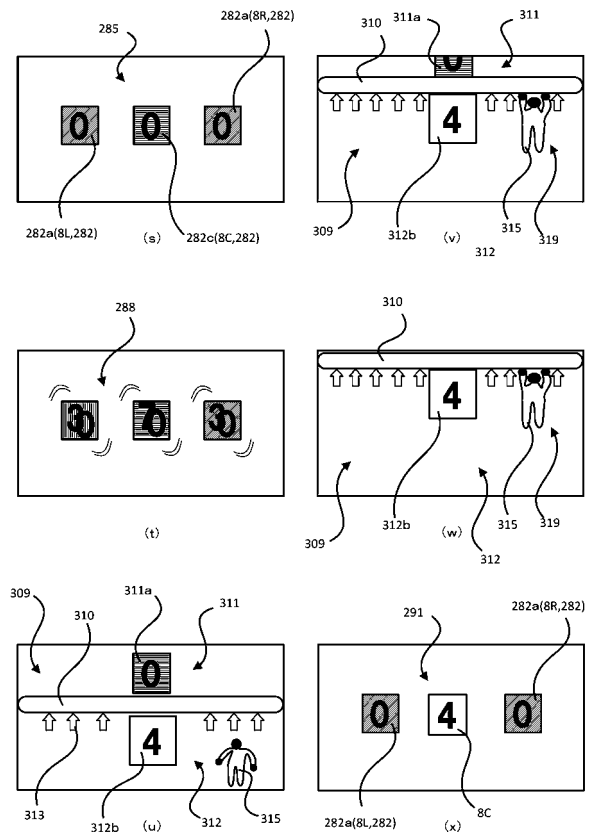
【 図 7 7 】



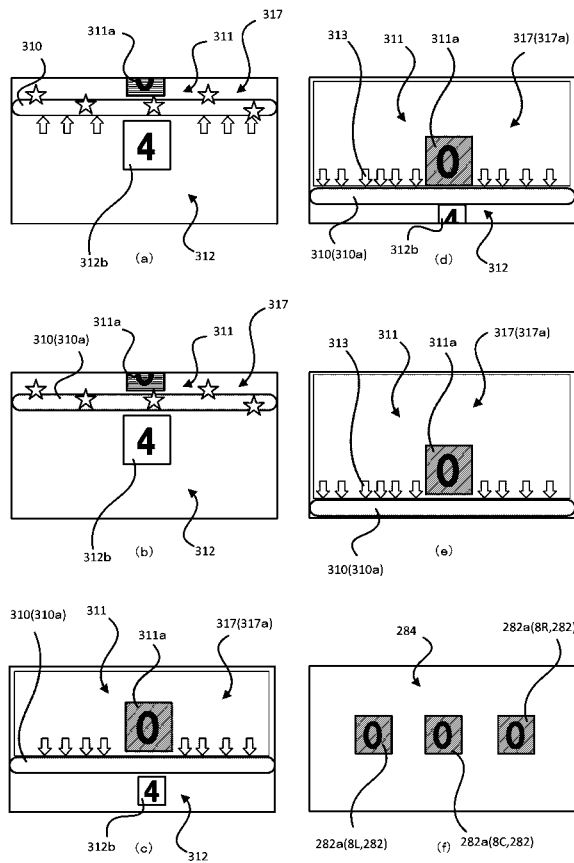
【 図 7 6 】



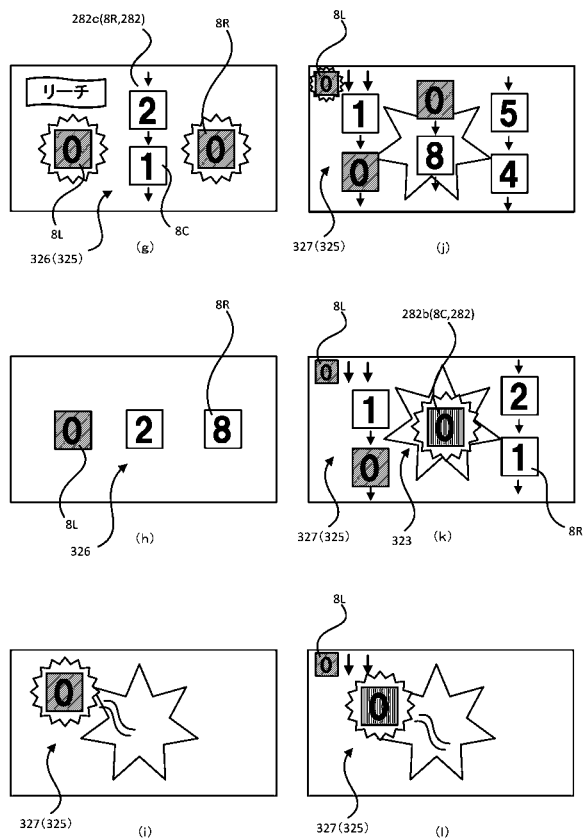
【 図 7 8 】



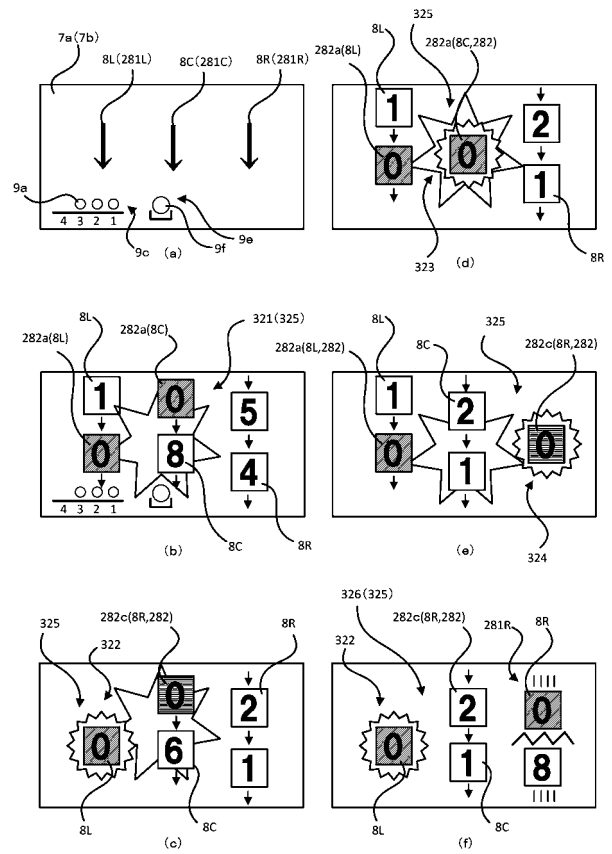
【図 79】



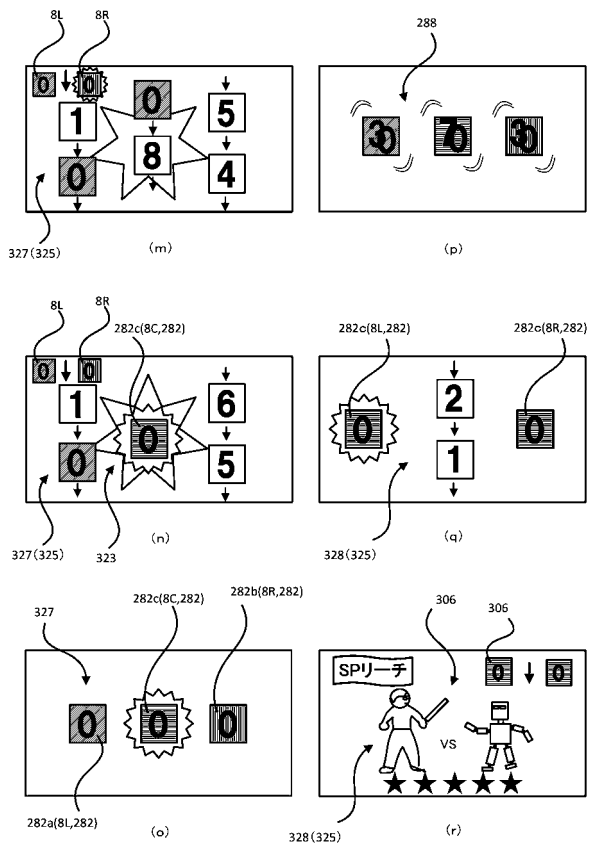
【図 81】



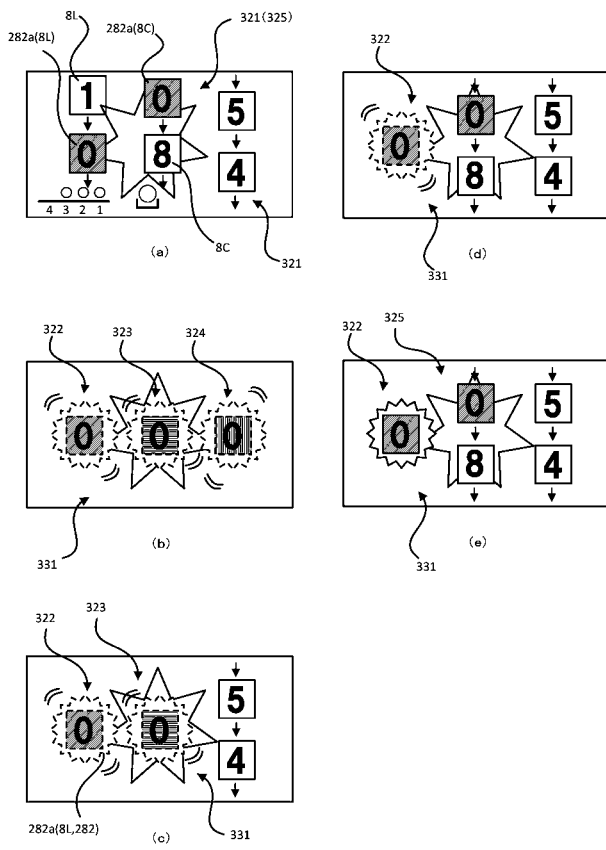
【図 80】



【図 82】



## 【 図 8 3 】



---

フロントページの続き

(72)発明者 續木 清貴

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 市原 卓人

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 安藤 康晃

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA42 CA46 CA47 CA75 CA77